

ONLINE (ÇEVİRİMİÇİ) EĞİTİM VE İŞBİRLİĞİ TAKIMLARINA DAYALI ÖĞRENME

Yard. Doç. Dr. Hasan ÇALIŞKAN*

ÖZET

Çağımız toplumlarında yaşanan hızlı değişim süreci, eğitim sistemlerinin mevcut olanaklarıyla etkili, verimli ve çekici bir öğretim gerçekleştirmelerini alabildiğine zorlaştırmıştır. Bunun sonucunda, yeni teknolojilerin işe koşulması bir gereklilik olmuştur. Gelişen teknolojinin eğitim ortamlarında etkin bir şekilde kullanılmaya başlamasıyla, eğitim sisteminin sorunlarına çözüm olarak getirilen uygulamalardan biri de bilgisayarın bir öğretim ortamı olarak işe koşulması olmuştur. Günümüzde ulusal ve uluslararası bilgisayar ağlarının gelişmesiyle online (çevrimiçi) eğitim etkinlikleri ön plana çıkmıştır. Öğretim ortam ve teknolojilerinin temel işlevi; daha etkili, verimli ve çekici öğrenme yaşantıları kazandırmak ve bunları kalıcı kılmaya çalışmaktır. Eğitsel süreçlerde bireylere kazandırılacak yaşantılar, yarışmacı, bireysel ya da işbirliğine dayalı (kubalık) olmak üzere üç biçimde düzenlenebilir. Bu çalışma, genel anlamda çevrimiçi eğitim uygulamalarına geniş bir açıdan bakarak tanımlamayı, işbirliğine dayalı öğrenmeyi ve temel özelliklerini betimlemeyi amaçlamaktadır. Buradan yola çıkarak, çevrimiçi öğrenme yaşantılarının işbirliğine dayalı olarak nasıl düzenlenebileceği ve bu sırada dikkate alınması gereken temel ilkeler daha ayrıntılı bir şekilde ortaya konmaya çalışılacaktır.

ÇEVİRİMİÇİ ÖĞRENME

İnternetin ve World Wide Web'in giderek yaygınlaşması sonucunda, bilgisayar bir öğretim ortamı olarak daha geniş kabul görmüş ve etkili olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bunun sonucunda artık öğretim etkinliklerinin "bilgisayar destekli" olmasından çok "çevrimiçi (online)", "internet tabanlı" ya da "sanal" gerçekleşmesinden söz edilmeye başlanmıştır.

Günümüzde bir çok üniversite, varolan öğretim materyallerini Web ortamına taşıyarak değişik konuları "sanal bir üniversite" yapısında öğrencilere aktarmaya başlamıştır. Web üzerinde sunulan öğrenme materyalleri genel olarak dallara ayrılan yapıda "çoklu ortam (multimedia)" öğelerinin işe koşulmasıyla öğrencilere sunulmaktadır.

* Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi

Çevrimiçi eğitim okullarda, üniversitelerde ve yetiştirme etkinliklerinin varolduğu tüm ortamlarda giderek yaygınlaşmaktadır. Başlarda eğitim alanına giren tüm yeni teknolojilerde olduğu gibi geleneksel sınıf eğitiminin alternatifi ya da onu tamamlayıcı bir destek ortam olarak düşünüldüyse de, daha sonraları çevrimiçi olarak önerilen dersler öğretim amaçlı etkileşim kurmanın ve bilgi edinmenin temel kaynağı durumuna gelmeye başlamıştır (Kearsley, 1997). Öte yandan, gerek eğiticiler, gerek öğrenciler ve gerekse de öğretim tasarımcıları çevrimiçi eğitim konusunda henüz çok fazla yaşantı birikimine sahip değildir. Bunun sonucu olarak, öğrenme-öğretme amaçlı çevrimiçi öğrenme etkinliklerinin tasarılanmasında ya da uygulanmasında insanların kendilerini çok rahat hissetmedikleri söylenebilir.

Çevrimiçi öğrenme, bilgisayar ağları yoluyla gerçekleşen her türlü öğretme-öğrenme etkinliğini ifade etmektedir. Bu ağ yerel ve herhangi bir kurum içinde sınırlı bir ağ olabileceği gibi, daha geniş, global internet ya da World Wide Web de olabilir. Çevrimiçi eğitimde en sık kullanılan işlevlerden biri elektronik postadır (e-mail). Elektronik posta, eğiticilerin ve öğrencilerin birbirlerine iletiler göndermesine olanak verir. Bunun yanında bir çok ağda, kişilerin bire-bir ya da gruplar olarak birbirleriyle gerçek zamanlı (real-time) ya da gecikmeli olarak (asynchronous) konferans etkileşiminde bulunabilme olanakları mevcuttur. Öte yandan, grupların etkileşimine olanak veren daha gelişmiş ve etkileşimli sistemler de bu olanaklara eklenebilir. Çevrimiçi eğitim, bunların yanında gerek text tabanlı olsun, gerekse çoklu ortam (multimedia) öğeleri taşısın, pek çok veri tabanına erişim olanağı da sunmaktadır. Bu erişimlerdeki etkileşim, dosya transferi aracılığıyla bilgi alış-verişine de (ödevler, ders materyalleri) olanak vermektedir.

Çevrimiçi eğitim, en yaygın kullanım alanını uzaktan eğitim uygulamasında bulmuştur. Uzaktan eğitimde öğrenme kaynakları ve öğrenenler gerek zaman gerekse de mekan açısından birbirlerinden ayrıdır ve bilgisayar ağları aracılığıyla iletişim kurarlar.

Öğretme ve öğrenme etkinlikleri, çevrimiçi eğitimde, geleneksel sınıf ortamında gerçekleşen etkinliklerden biraz daha farklıdır. Bireylerin arasındaki iletişim hemen hemen sırf yazılı iletişime dayalı olduğundan, yazma becerisi ve düşünceleri kelimelere koyabilme yetisi oldukça önemlidir. Yazma becerisi düşük olanlar, çevrimiçi ortamında biraz zorlanabilirler. Öte yandan, çevrimiçi ortamda, özellikle eş zamanlı olmayan düzeneklerde, her düşüncüyü yazarak iletme zorunluluğu kişileri yazdıkları, verdikleri yanıtlar ve paylaştıkları diğer iletiler konusunda düşünmeye, dikkatli olmaya ve seçici olmaya zorlamaktadır. Çevrimiçi ortamlarda öğrenen insanların bir çoğunun ortak kazanımı da, iletişim becerilerinin bu yolla artması ve gelişmesidir. Bu durum, çoğu öğrenen için en az ilgili konu alanında yetkinleşmek kadar önemlidir.

Eğitimin sosyal dinamiklerinin yavaş yavaş değişmeye başladığı gerçeği, çevrimiçi eğitimle beraber gelen diğer önemli bir değişimdir. Bu değişim, gerek öğrenenlerin, gerekse de öğreticilerin aynı derecede önem kazanmaya başlamasını gerektirmiştir. Nitekim, normal şartlarda herkes her an ileti gönderebilir ve her katılımcı fikirlerini ya da diğer geribildirimlerini göndermek konusunda eşit şansa sahiptir. Herhangi bir öğrencinin web sayfası ya da sitesi, en az bir uzmanın sitesi kadar ulaşım ve paylaşım açıktır.

Öğreticiler açısından ortaya çıkan diğer bir değişim de, salt bilgi aktarıcı rolünden ve sınıfta tek otorite olmaktan daha farklı rollere ve sorumlulara doğru bir eğilimin başlamasıyla kendini göstermiştir. Artık öğretmenler, geleneksel sınıf ortamlarında olduğu gibi karşılarında belirli bir süre için oturan ve süre bittiğinde dağılacak bir kitleye hakim olmaya çalışmamaktadır. Çevrimiçi öğrenen bir gruba tipik öğretici olarak konferans vermeye kalkan herhangi bir öğretmen ya da uzman, çok kısa bir sürede katılımcıların öğrenme işinden uzaklaşarak, kendi tartışma gruplarını oluşturup, kendi aralarında iletilerini paylaştıklarını görecektir. Çevrimiçi öğrenme ortamlarında, öğretmenler artık bilginin kaynağı olmaktan çok, moderatör, kaynak sağlayıcı, yol gösterici ve danışman rollerini takınmaktadır. Bu roller, öğretmenlerin tartışma konularını açarak, katılımı özendirip desteklemesini ve tartışmaların belirli konular çerçevesinde odaklanarak gelişmesini sağlamasını gerektirmektedir. Bu sorumluluk, gerçekten de, geleneksel ortamlardaki salt bilgi kaynağı rolünde materyallerin sunumundan daha karmaşık ve zor bir sorumluluktur.

İŞBİRLİĞİNE DAYALI (KUBAŞIK) ÖĞRENME

Öğrenme, bireylerin yaşantıları sonucu davranışlarında meydana gelen görece kalıcı izlenimli yaşantı ürünleri olarak tanımlanır (Alkan, 1992). Eğitsel süreçlerde bireylere kazandırılacak yaşantılar, yarışmacı, bireysel ya da işbirliğine dayalı (kubaşık) olmak üzere üç biçimde düzenlenebilir. Yaşantıların düzenlenme şekli, öğrencilerin birbiriyle nasıl etkileşeceğini de belirlemektedir (Johnson & Johnson, 1986).

İşbirliğine dayalı öğrenmede, öğrenciler küçük kümelerde birbirlerine ortaklık ilişkisiyle bağlıdır ve belirlenen hedeflere ulaşmak için tüm kaynak ve çabalarını birleştirir (Şimşek, 1993). Sonuçta, bireylerin tek tek başarısı değil, ekibin ortak başarısı ödüllendirilir. Bu yüzden ekibin her bir üyesi, birbiriyle yardımlaşarak, takımdaki herkesin başarısını artırmaya çaba gösterir.

İşbirliğine dayalı öğrenmenin etkinliğini araştıran birçok araştırma yapılmıştır. Yapılan araştırmalarda, işbirliğine dayalı takımlarda öğrenme genellikle bireysel ya da yarışmacı öğrenme ile karşılaştırılmaktadır. Araştırma sonuçları, bu tür

takımlarda gerçekleşen öğrenmenin, gerek yarışmacı gerekse de bireysel öğrenmede gerçekleşen öğrenmeden daha fazla ve kalıcı olduğunu göstermektedir (Johnson, Maruyama, Johnson, Nelson & Skon, 1981; Slavin, 1983; Newmann & Thompson, 1987). Yarışmacı ve bireysel öğrenmeye karşı işbirliği takımlarında öğrenmenin bu üstünlüğü, onu diğer yöntemlerden ayıran temel öğelerinden kaynaklanmaktadır.

İşbirliğine dayalı öğrenmeyi diğer öğrenme yöntemlerinden üstün kılan öğeler beş başlık altında toplanabilir. Bunlar olumlu bağımlılık, bireysel katkının ölçülebilirliği, yüzyüze etkileşim, toplumsal becerilerin kullanımı ve küme işleyişinin eleştirel değerlendirmesidir (Johnson & Johnson, 1989; Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999).

ÇEVİRİMİÇİ İŞBİRLİĞİNE DAYALI ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Öğrenenlerin öğrenme işine etkin olarak katılımının sağlanması gereği savunulup, destek görmeye başlayınca, geçmişin didaktik ve salt bilgi aktarma öğretim anlayışı, yerini etkileşimli teknolojilere bırakmaya başlamıştır. Öğretim teknolojilerinin işe koşulmasından sonra, pek çok araştırma, bu teknolojilerin insanların bireysel başarılarını nasıl etkilediği üzerinde yoğunlaşmıştır (Mevarech & Light, 1992). Ancak son zamanlarda yapılan araştırmalarda, öğrenenlerin bireysel olarak bilgisayar ortamında çalışmalarından, bilgisayarı ve bilgisayara dayalı kaynakları paylaşarak çalıştıkları bir anlayışa geçiş gözlenmektedir (Laurillard, 1993; Laurillard, 1995).

Bilgisayar ağlarının gelişmesiyle, internet ve world wide web'in daha yaygın olduğu günümüzde, özellikle üniversitelerde öğrenme-öğretme etkinliklerinin, farklı uygulama boyutları kazandığı görülmektedir. Bu bağlamda, farklı bireyler ortak bir amaç etrafında toplanmak ve oluşturulan takımlarda kaynak ve çabalarını biraraya getirmek yoluyla değişik sorunlar üzerinde çalışıp çözüm üretmekte ve bunu yaparken takım olarak çalışabilmektedir.

İşbirliğine dayalı öğrenmenin bir öğretim stratejisi olarak işe koşulması sonucu yararları ve öğrenenlere kazandırdıkları alanyazın tarafından yoğun destek görmüştür. Bu öğrenme biçiminin diğer etkileşim biçimleriyle karşılaştırıldığında başarı, güdülenme, tutumlar, vb. bir çok konuda üstünlüğü ve katkıları bulunduğu araştırma bulgularıyla desteklenen bir gerçektir (Çalışkan, 1999). Bu özellikleriyle işbirliğine dayalı öğrenme, günümüzde öğrenme-öğretme amaçlı etkinliklerde sıkça başvurulan bir yöntem olmuştur.

Bilgisayarlar uzun yıllardan beri sınıf ortamlarında öğrenenler arasındaki işbirliğini ve etkileşimi desteklemek üzere kullanılmışlardır. Bilgisayarın bir

öğrenme ortamı olarak kullanılmaya başlaması, her biri kendi özelliği olan farklı bir çok öğrenme çevresini de beraberinde getirmiştir. Çevrimiçi işbirliğine dayalı öğrenme uygulamaları da, öğrenme etkinliğinin, aynı anda bir çok bilgisayarın belirli bir amaç için kullanılarak ortaya çıkan etkileşim sonucu daha etkili ve kalıcı kılındığı öğrenme çevreleri olarak tanımlanabilir.

Bilgisayar ve ona bağlı teknolojiler, toplumsal etkileşimi ve işbirliğini artırarak öğrenmeye yönelik bir uyarıcı görevi üstlenmiştir (Hoyles, Healy & Pozzi, 1992). Aynı zamanda, bilgisayar destekli işbirliğine dayalı öğrenme etkinliği sırasında öğrenenler güçlü bir etkileşim içine girerek, sağladıkları işbirliği sonucunda ileri düzey düşünme, hipotez oluşturma ve benzer alanlarda ilerleme kaydetmektedir (Hoyles, Healy & Pozzi, 1994). Light (1993) bilgisayar ortamının takım çalışmalarını nasıl etkilediğini araştıran bir dizi araştırmacının bulgularından yola çıkarak, işbirliğine dayalı takım çalışmasının değeri ve ayrıca bunun üretken öğrenen diyalogu, bilgilerin karşılıklı alış-verişi ve uzlaşma gibi alanlarda ne kadar etkili bir öge olduğu konusunu gündeme getirmiştir.

Bilgisayar ağları üzerinde gerçekleşen çağdaş eğitim etkinlikleri, başka bir deyişle çevrimiçi eğitim uygulamaları, öğrenenlere bir çok güçlü iletişim öğeleri sunmaktadır. Bu etkinlikler, öğreticilerin, eğitimin değişik kademelerindeki bireysel öğrenenleri bir amaç etrafında toplayarak, “sanal toplumlarda” öğrenme fırsatları sunabilmesini olanaklı kılmıştır. Yine aynı teknolojik gelişmeler, öğrenme etkinliği boyunca öğrenenlerin iletişim kurarak etkileşmelerinin yanı sıra, ellerindeki kaynak ve materyalleri de paylaşmalarına olanak vermektedir.

Herhangi bir öğrenme-öğretme etkinliğinde olduğu gibi, çevrimiçi eğitimin de beklenen ölçüde etkili gerçekleşmesi belirli ilkelere ve ölçütlere bağlıdır. Başarılı ve etkili bir çevrimiçi eğitim etkinliğinin belki de tek başına en önemli başarı ölçütü, katılımcılar arasında düzenlenen işbirliği ve bunun sonucu olan etkileşimdir (Kearsley, 1997). Aynı etkileşim ögesi, yine işbirliğine dayalı öğrenmenin de vazgeçilmez özelliklerinden biridir. Bu durumda öğreticinin danışman ve yol gösterici olarak en önemli rolü, gerek öğrenenlerin oluşturduğu takımların içinde, gerekse takımların arasındaki mümkün olan en yüksek düzeyde etkileşimi sağlamaktır. Bu değişik şekillerde olanaklı kılınabilir. Örneğin, gerek gerçek zamanlı, gerekse gecikmeli erişim olanakları öğrencilerin bilgisayar ağları yoluyla birbirleri ve/ya öğreticiler ile bilgi alış-verişi yapabilir, soru sorup geribildirim alabilir, tartışabilir, uzlaşabilirler.

İşbirliğine dayalı öğrenmeyi konu alan araştırmaların çoğunda, öğrencilerin geleneksel ortamlarda verilen bir görevi takım olarak bir bilgisayarın başında gerçekleştirdikleri görülebilir (Çalışkan, 1999). Ancak modern iletişim teknolojilerinin kullanılması sonucunda, aynı işbirliği öğrenenlerin birbirlerinden

çok uzaklarda olduđu durumlarda da gerekleŖebilmektedir. Ancak buradaki nemli konu, birbirlerinden zaman ve mekan olarak farklılaŖan bu iŖbirliđi takımlarının alıŖmalarının nasıl tasarlanıp ynlendirilebileceđidir. Bu nemli gerek, bazı yeni fırsatlar ve tasarım endiŖeleri ortaya ıkarmıŖtır (Crook, 1994). evrimii eđitimde ve zellikle iŖbirliđi takımlarına dayalı đrenme-đretme etkinliklerinde yneticilerin, tasarımcıların ve đreticilerin zerinde odaklandıkları nokta, bir bilgisayar ađı zerinde bulunan ve kaynaklarını paylaŖan, birbirinden zaman ve mekan olarak uzakta yer alan takım yelerinin ve takımların arasında etkili ve kalıcı bir đrenmenin nasıl gerekleŖtirilebileceđi ve bunun hangi ilkeler etrafında toplanması gerektiđi geređidir.

evrimii gerekleŖen bir eđitimde iŖbirliđine dayalı đrenmenin nasıl etkili kılınabileceđi sorusunu yanıtlamadan nce, genel olarak evrimii bir eđitim etkinliđinin hangi noktalarda sađlam bir zemine oturması gerektiđini tartıŖmakta yarar vardır. Kearsley (1997) etkili ve ekici evrimii eđitim uygulamalarında dikkat edilmesi gereken nemli noktaları; iletilerin aık, anlaşılır ve kısa olması, karmaŖık olmayan dzenleme, standard yapı oluŖturma, katılım sađlama, veri paylaŖımı ve iletilerin yapıcı kullanımı olarak sıralamaktadır.

Buradan yola ıkarak, etkili evrimii eđitim etkinlikleri iin aŖađdaki temel ilkeler sylenebilir:

- İletiler uzun ve karmaŖık ise anlaşılması zor olacaktır. PaylaŖılacak her bir ileti ya da dosya mmkn olduđunca tek bir konuyu iermeli, belirli bir konuda odaklanmalıdır. Aynı ekranda, uzun mesaj alanlarında farklı bir ok konuya deđinilmemelidir. Farklı ierik taŖıyan iletilerin birbirinden ayrıldıđı noktalar ve vurguladıkları ierik đrenenler tarafından fark edilebilmelidir.
- đrenenlerin eriŖim sađlayabileceđinden emin olunmayan dzenlemeler yapılmamalıdır. Grafikler, tablolar, farklı yazı tipleri, canlandırılmalar hoŖ grnebilir, ancak bunların tm sistemlerde her bir kme yesi tarafından okunamaması gibi riskler de gze alınmalıdır.
- evrimii đrenme etkinliklerinde, etkileŖim byk oranda yazılı iletiŖime dayanacađından, paylaŖılan iletilerin, belirli bir yapı btnlđ taŖıması gerekir. BaŖlıklandırma, ekrana yerleŖtirme, ekranın kimliđi ve standardının srekli liđi, kullanılan grsellerin iletilerle uyumu ve standard iŖlevleri, vb. geler, eđitsel amalı iletilere kimlik kazandırmaktadır. Katılımcılar, onlarca, hatta yzlerce iletiyi belirli bir dzen dıŖında okumak zorunda kaldıklarında, belirli yardımcı dzeneklere gereksinim duymaktadırlar.

- Çevrimiçi eğitimde genel olarak insanların etkinliğe işlevsel olarak katılması, belirli düzeneklerin işe koşulup koşulmadığına bağlı olacaktır. Özellikle gerçek zamanlı tartışmalarda, iletilerin paylaşılmasının sırası, süresi ve kuralları iyi planlanmalı, alınan kararlar üyelere önceden bildirilmelidir. Öte yandan, yönetici durumunda olan öğretici, tartışmaların konuya odaklı sürdüğünü kontrol etmeli ve bu konudaki sürekliliği sağlamalıdır.
- Paylaşımına açılan kaynaklar konusunda dikkatli olunmalıdır. Katılımcılar, paylaşılan herhangi bir iletiyi bir başkasına kolaylıkla gönderebilir ya da başkaları bu iletilerin belirli bir kısmına ya da tamamına ulaşabilir. Bu durumda gerçekleşen etkinliğe yönelik konu ya da diğer bir takım uygulamalar, toplumun genel kullanımına açılabilir. Bu açıdan, çevrimiçi eğitim etkinliklerinde, eğitsel iletilerin kodlanma şekli ve taşıdığı sorumluluk oldukça önemlidir.
- Tartışmalarda, diğerlerinin kırılacağı, hatta etkinlikten uzaklaşacağı eleştirilerden, yorumlardan ve önyargılardan kaçınılmalıdır. Bu durum, kişiler birbirinden uzakta olduğu için, değişik zamanlarda sıkça görülebilir. İletiler, karşılıklı saygı ve anlayış içinde bir uzlaşma zemininde paylaşılmalıdır. Kurulan etkileşimin genelinde ya da tamamında üyelerin birbirini görmemesinin vereceği rahatlık, etkileşimi zedeleyecek şekilde değil, fikirlerin, tartışmaların, daha esnek ve rahat bir ortamda daha yararlı, işlevsel ve yapıcı paylaşımını gerektirmeli ve özendirilmelidir.

Çevrimiçi eğitim etkinliklerine yönelik bu genel ilkeler doğrultusunda, çevrimiçi işbirliğine dayalı öğrenme etkinliklerinin daha etkili, çekici ve verimli geçmesi açısından aşağıdaki noktalar gözönünde bulundurulmalıdır:

- Değişik mekan ve zamanlarda işbirliği takımları içinde çalışan öğrenciler, ortak bir amaca yönelik karşılıklı olumlu bağımlılık ilkesi etrafında birleştirilmeli, küme içindeki her bir üyenin çalışmasının grubun ortak ürününü etkilemesi sağlanmalıdır. Bu durum, öğrencilerin hep birlikte başarılı ya da başarısız olacakları gerçeğini görmesine yardım eder. Başka bir deyişle, bireyler grubun başarılı olmadığı zaman kişisel başarılarının söz konusu olamayacağını bilmelidirler. İşbirliğine dayalı öğrenmede herkes çabasını birleştirir, kaynakları paylaşır. Üyeler, kararları ortak verir ve arkadaşlarına yardım ederek öğrenme düzeylerini mümkün olan en üst düzeye çıkarmaya çalışır. Ödüllerin küme başarısına bağlanması, paylaşılmış bir grup kimliğinin yaratılması, görevin küme üyelerine paylaştırılması, öğrencilere birbirlerini tamamlayıcı roller verilmesi ve

eldeki kaynakların paylaşımına açılarak öğrenenler arasında bölüşümünün sağlanması, küme içindeki olumlu bağımlılığı artırmaya yönelik etkinliklerdir (Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999).

- Çevrimiçi işbirliğine dayalı öğrenme etkinliklerinin başarılı olabilmesi için, takım üyelerinin ortak bir amaç doğrultusunda birlikte çalışmalarını gerekir. Öğrencilerin takım çalışmalarına katılması ve birbirlerine yardım etmesi, kişisel ve grup sorumluluk bilincini kazanmalarını gerektirir. Grubun ortak başarısı, ayrı ayrı her üyenin bireysel çabasına bağlıdır. Bu nedenle, etkinliklerin tasarımında kümedeki her bir üyenin bireysel katkı düzeyini değerlendirecek mekanizmalar yer almalı, diğer küme üyeleri bu değerlendirmeden haberdar edilmelidir. Kişisel testler, küme başarısının göstergesi olarak ortalama puan alınması, kümeyi temsil için herhangi bir üyenin yansız seçilmesi ve ortak üründe herkesin uzlaşmasının gerekliliği gibi etkinlikler bireysel katkının ölçülmesini sağlamaktadır (Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999).
- İşbirliğine dayalı çalışan takımların başarısının en temel nedenlerinden biri, öğrencilerin birbirleriyle sürekli etkileşimde bulunmasıdır. Öğrenciler ortak bir amaca ulaşmaya çalışırken bilgi ve kaynaklarını paylaşırlar. Bu yüzden birbirlerine karşılıklı yardım eder, güdüler ve geribildirim verirler. Tüm bunları yaparken öğrenciler, küme arkadaşlarından kişiselleştirilmiş yardım alır, yeri geldiğinde de içeriği yeniden yapılandırarak bildiklerini karşılarındakilere aktarırlar. Bu etkileşimin daha iyi gerçekleşmesi, kümedeki üye sayısına bağlıdır. Küçük kümelerde etkileşim daha yüksektir. Araştırmacıların ve alandaki çalışanların önerileri kümedeki öğrenci sayısının 3-5 olması yönündedir. Ancak üye sayısı daha kalabalık olan kümelerde bu durum göz önünde bulundurulmalı, bireylerin mümkün olduğunca etkileşim kaynaklarını kullanması sağlanmalı ve özendirilmelidir. Öğrenciler etkileşimde bulunurken, tartışmaların kişisel olmaktan çok konu ile ilgili olmasına dikkat edilmelidir (Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999).
- Gerek çevrimiçi, gerekse geleneksel işbirliğine dayalı öğrenme etkinlikleri, insanların aileden ve/ya içinde yaşadıkları toplumdan kazandıkları becerilerin dışında, özel bazı becerilerin kullanılmasını gerektirir. Bu beceriler kazandırılmadan öğrenenlerin başarılı olması beklenemez. Bu yüzden küme üyelerinin önceden yetiştirilmesi gerekir. Öğrenilen konuyla ilgili yararlı sorular sorulması, anlaşılmayan yerlerde açıklama istenmesi, soruların herkesin anlayabileceği şekilde yanıtlanması, konunun önemli boyutlarını irdelenmesi, diğer üyelerin katılım için cesaretlendirilmesi, tartışmanın açmaza girdiği yerlerde

çözüm önerilmesi ve başarının birlikte kutlanması bu toplumsal becerilerin bazılarıdır (Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999). Tasarımlarda, katılımcılardan bu anlamda beklenen davranışlar ve bunları nasıl sergileyecekleri göz önünde bulundurulması gerekir. Yüzyüze etkileşimde de sıkça rastlanan bu konudaki sıkıntılar, çevrimiçi eğitim etkinliklerinde daha fazla ilgi ve özen gerektirmektedir. Bu yüzden, öğrenenler verilen bir işe başlamadan önce yukarıda söz edilen beceriler konusunda bilgilendirilmeli, somut davranış örnekleriyle aydınlatılmalıdır.

- Öğrenciler, hem işin tamamlanması sırasında belirli aralıklarla, hem de işin tamamlanmasının ardından bir araya gelerek kümenin başarısını ve aksayan yönleri öz eleştirel biçimde tartışmalıdır. Bu özellik, işbirliği takımlarının en önemli öğelerindendir. Küme işleyişinin değerlendirilmesinde öğrenciler, küme işleyişinin güçlü ve zayıf olan yönlerini belirleyerek, gelecekte daha etkili çalışmalar için neler yapılması gerektiğini belirler. Bu arada etkinliği yönlendiren öğreticiler, kümelerin etkileşimini yakından izlemeli, gerekli durumda geribildirim vermelidir. Küme üyeleri birbirlerini eleştirirken yapıcı olmalı, diğer üyeleri kıracak davranışlarda bulunmamalıdır (Şimşek, 1993; Çalışkan, 1999).

Sonuç olarak, çevrimiçi eğitimde, işbirliğine dayalı takımların öğrenmesinde yukarıdaki endişeleri göz önünde bulunduran tasarımların daha etkili, verimli ve çekici etkinlikler gerçekleştirmeye aday olabilecekleri söylenebilir. Öte yandan, bu etkinliklerin iyi tasarlanması yanında, etkili bir şekilde yönetilmesi de aynı derecede önemlidir. İşbirliğine dayalı takımların etkin yönetimi, kararların oluşturulması, görevin tanımlanması, işleyişin gözlenmesi ve sonuçların değerlendirilmesi aşamalarından oluşur (Çalışkan, 2000).

Çevrimiçi öğrenme etkinliklerinde, işbirliğine dayalı takımların yönetiminden sorumlu olanlar, kararların oluşturulması aşamasında işbirliği takımlarının etrafında olumlu bağımlılık ilkesi ile birleşecekleri amaçları saptayıp ortaya koymalı, görevin doğasına uygun takımların büyüklüklerine karar vermeli, ilgili etkileşim mekanizmalarını (e-mail, tartışma odaları vb.) devreye sokmalı, kaynakları belirlemeli, kullanıma açmalı ve takım üyelerinin üstleneceği temel rol ve sorumlulukları ortaya koymalıdır.

Görevin tanımlanması aşamasında, yönetici yapılacak görevi, beklediği standartları ve değerlendirme ölçütlerini ortaya koymalıdır. Takımlar, kendilerinden ne kadar bir zamanda, ne beklediğini, hangi ölçütlere göre değerlendirileceklerini bilmelidirler. Ayrıca bu aşamada, yöneticinin bir diğer işlevi de, takımların içinde karşılıklı olumlu bağımlılığı yaratmak ve takımlar arasında işbirliğini sağlamaktır. Karşılıklı olumlu bağımlılığın yaratılabilmesi,

paylaşılmış bir takım kimliği yaratılabilmesine bağlıdır. Bu bağlamda ödüller ekibin ortak başarısına bağlanmalıdır. Yapılacak iş açıklandıktan sonra, bu görev ekibin üyelerine paylaştırılmalıdır. Yönetici, ekibin üyelerini belirli tamamlayıcı rollerden haberdar etmeli, bu rollerin takımların kendi içinde paylaşıldığından emin olmalıdır. Yine olumlu bağımlılığı sağlayabilmek için, işin tamamlanmasına yönelik kaynaklara yönlendirilmeli ve bu kaynakların üyeler tarafından paylaşılması sağlanmalıdır.

Bir diğer aşama olan işleyişin gözlenmesi sırasında, yöneticiler takımlardaki etkileşimi düzenleyerek sürdürülmesini sağlamalı, doğabilecek olası sorunları belirleyerek işlevsel önerilerde bulunmalıdır. Bu sırada, bu etkileşimin biçimi ve sıklığı konusunda belirli ölçütler geliştirilmelidir. Gerek takımdaki üyelerin kendi aralarında, gerekse de yönetici (eğitici) ile ekibin arasında belirli aralıklarla ve önceden saptanacak gündemler üzerinde işleyişin değerlendirilmesine yönelik etkileşim sağlanmalıdır.

Son olarak, sonuçların değerlendirilmesi aşamasında, yönetici başarıyı değerlendirmelidir. Bunu yaparken, bireysel katkıların ne derece sağlandığının açık olarak ortaya konması gerekmektedir. Başarılar, takımların ortak başarısıdır, ancak takım içindeki her birey yapılan işe katkısı oranında geribildirim ve/ya ödül alabilmelidir. Bireysel katkıyı daha ön plana çıkarabilmek ve belirleyebilmek için, ekibin başarısının göstergesi olarak ortalama puan alınması, belirli aralıklarla bireysel değerlendirmeler uygulanması, belirli aralıklarla, yansız olarak seçilen bir üyenin çalışma konusunda belirli görevleri yerine getirmesi gibi düzenekler işe koşulabilir.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

Alkan, C. (1992). Eğitim ortamlarının düzenlenmesi. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları.

Crook, C. (1994). Educational practice within two local computer networks. In C. O'Malley (Ed.), Computer Supported Collaborative Learning. Springer, Verlag, 165-182.

Çalışkan, H. (1999). Bilgisayar destekli kubaşık öğrenmede geribildirim türü ve öğrenme bağlamının akademik başarı ve tutumlar üzerine etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

_____ (2000). Kubaşık öğrenme. A. Şimşek (Ed.), Sınıfta Demokrasi. Ankara: Eğitim Sen Yayınları.

Hoyles, C., Healy, L. & Pozzi, S. (1992). Interdependence and autonomy: Aspects of groupwork with computers. Learning and Instruction, (2), 239-257.

_____ (1994). Groupwork with computers: An overview of findings. Journal of Computer Assisted Instruction, (10), 202-215.

Johnson, D.W., Maruyama, G., Johnson, R., Nelson, D. & Skon, L. (1981). Effects of cooperative, competitive, and individualistic goal structures on achievement: A meta-analysis. Psychological Bulletin, 89 (1), 47-62.

Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (1986). Computer-assisted cooperative learning. Educational Technology, 26 (2), 12-18.

_____ (1989). Cooperation and competition: Theory and Research. Edina, MN: Interaction.

Kearsley, G. (1997). A guide to online education. [On-line.] Available: <http://www.gwu.edu/~etl/online.html>

Laurillard, D. (1993). Balancing the media. Journal of Educational Television, 19 (2), 81-93.

_____ (1995). Multimedia and the changing experience of the learner. British Journal of Educational Technology, 26 (3), 179-189.

Light, P. (1993). Collaborative Learning with computers. In P. Scrimshaw (Ed.). Language, Classrooms and Computers, London: Routledge.

Mevarech, Z. & Light, P. (1992). Peer-based interaction at the computer: Looking backward, looking forward. Learning and Instruction, (2), 275-280.

Newman, F. M. & Thompson, J. A. (1987, September). Effects of cooperative learning on achievement in secondary schools: A summary of research. University of Wisconsin-Madison.

Slavin, R. E. (1983). When does cooperative learning increase student achievement? Psychological Bulletin, 94 (3), 429-445.

Şimşek, A. (1993). The effects of learner control and group composition on student performance, interaction, and attitudes during computer-based cooperative learning. Unpublished doctoral dissertation, The University of Minnesota, Twin Cities.