

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİNİN
GELİŞTİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cüneyt Ali MERT

Bilgisayar Mühendisliği Ana Bilim Dalı

Bilgisayar Mühendisliği Programı

EYLÜL 2015

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİNİN
GELİŞTİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Cüneyt Ali MERT

Y1013.010003

Bilgisayar Mühendisliği Ana Bilim Dalı

Bilgisayar Mühendisliği Programı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Metin ZONTUL

EYLÜL 2015



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi

Enstitümüz Bilgisayar Mühendisliği Ana Bilim Dalı Bilgisayar Mühendisliği Tezli Yüksek Lisans Programı Y1013.010003 numaralı öğrencisi **Cüneyt Ali MERT** 'ın "**GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİNİN GELİŞTİRİLMESİ**" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 11.08.2015 tarih ve 2015/16 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından *cyberliği..* ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak *kabul.....* edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi :15/09/2015

1)Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Metin ZONTUL

.....
Metin Zontul

2) Jüri Üyesi : Prof. Dr. Ali GÜNEŞ

.....
Ali Güneş

3) Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Ferdi SÖNMEZ

.....
Ferdi Sönmez

Not: Öğrencinin Tez savunmasında **Başarılı** olması halinde bu form **imzalanacaktır**. Aksi halde geçersizdir.

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sisteminin Geliştirilmesi” adlı tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığı ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.
(06/08/2015)

Cüneyt Ali MERT
imza

*Bu alıřmayı,
hazırlık srecinde beni sabırla destekleyen eřime,
eđitim-đretim hayatımdaki kıymetli destekleri iin
ađabeyim İsmail MERT'e ithaf ediyorum.*

ÖNSÖZ

Davranış Yönetim Sistemi kavramı eğitime çok yeni olarak dahil olmuş bir kavramdır. Teknolojinin hızlı büyümesi ile bir çok alan teknolojinin hareket alanı kapsamına girmiştir. Teknolojiden belki de ez geç etkilenen alanlardan birisi olan eğitim, bu etki sahasına özellikle son on yılda öğrenme ve öğretme uygulamalarında teknolojik düşünce yapılarını ve teknolojik cihazların kullanıldığı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenci kullanımının başlaması ile ortaya öğrenme ve öğretme süreçlerinde o güne kadar belki de hiç karşılaşılmayan farklı faydalarla karşılaştığı gibi belki de benzer oranlarda farklı problemlerle de karşılaşmıştır. Sınıf içi davranış problemleri başlığı altında toplanan problemler listesine eklenen yeni maddelerle öğretmenler o güne kadar problemleri çözmek için kullandıkları bazı çözüm stratejilerinin artık geçerliliğini yitirdiğini görmüşlerdir. Karşılaşılan yeni problemlerin kaynağı olarak görülen teknolojik cihazların çözümünün de gene teknolojik cihazlarla gerçekleştirilebileceğini ön gören bir çok araştırmacı, yaptıkları çalışmalarla ve geliştirdikleri uygulamalarla öğrenme ve öğretme sürecinin baş aktörü olan öğretmene destek olmaya çalışmışlardır. Bu çalışmanın amacı da öğretmenlere sınıf içi davranış problemlerin çözümünde anlık etkisi olan bir çözüm sunmak için hazırlanmıştır.

Bu tez çalışmasının gerçekleşmesinde yol gösterici olarak çalışmanın başından sonuna kadar desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Metin ZONTUL hocama, katkılarıyla bizlere ışık tutan Prof. Dr. Ali GÜNEŞ hocama, yüksek lisans derslerinde bizleri aydınlatan diğer tüm hocalarıma, derslere beraber katıldığım ve çok desteklerini gördüğüm Erdinç AYDOĞAN, Fatih ŞAHİN ve Osman KOÇ'a; ayrıca tez yazım sürecinde beni destekleyen aile bireylerimin her birine ve tez yazım sürecinde bana sabırla sonsuz destek olan eşime teşekkürü bir borç bilirim.

Eylül, 2015

Cüneyt Ali MERT

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖNSÖZ.....	ix
İÇİNDEKİLER	xi
KISALTMALAR	xiii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xv
ŞEKİL LİSTESİ.....	xvii
ÖZET.....	xix
ABSTRACT.....	xxi
1. GİRİŞ	1
2. SINIF İÇERİSİNDE İSTENMEYEN DAVRANIŞLAR VE BU DAVRANIŞLARIN YÖNETİMİ.....	5
2.1. Sınıf İçinde İstenmeyen Davranışlar	5
2.2. Sınıf ve Davranış Yönetimi	6
2.2.1. Davranış yönetimi	7
2.2.2. Sınıf yönetimi	8
2.2.2.1. Eğitim ortamındaki problem davranışlar	9
2.2.2.2. Problem davranışlara çözüm stratejileri.....	10
3. DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMLERİ	13
3.1. Eğitimde Teknoloji Kullanımı.....	14
3.1.1. Tablet bilgisayarın eğitim-öğretim amaçlı kullanımı.....	14
3.2. Davranış Yönetim Sistemi Örnekleri	16
3.2.1. TEA etkileşimli sınıf uygulaması	17
3.2.2. Samsung school sınıf yönetimi uygulaması.....	18
3.2.3. Edmodo sosyal ağ tarzı sınıf yönetim platformu	19
3.2.4. Google classroom sınıf yönetimi ve değerlendirme uygulaması	20
4. GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİ.....	23
4.1. Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi	23
4.2. Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi - Dersteyiz.Net.....	23
4.2.1. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin amaçları	24
4.2.2. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin diğer davranış yönetim sistemleri ile arasındaki farklar	25
4.2.3. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sistemi işleme süreci	26
4.2.4. Sınıf içi davranış problemlerinin çözümünde gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin etkisi	27
5. GERÇEK ZAMANLI DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİ DERSTEYİZ.NET UYGULAMA YAPISI.....	31
5.1. Dersteyiz.Net Sistem Yapısı.....	31
5.2. PHP Web Programlama Dili.....	32
5.3. MySQL Veritabanı	35
5.3.1. Sistem İle Veritabanı Arasında ORM Mimarisi	36
5.4. HTML ve CSS Kullanımı.....	37
5.4.1. Esnek (responsive) web tasarımları	38
5.5. JavaScript Kütüphaneleri ve jQuery Kullanımı.....	39
5.6. Dersteyiz.Net Yürütme Şeması	40
5.7. Dersteyiz.Net Veritabanı Modeli.....	42
5.8. PHP İle Sınıf (Class) Yapıları Kullanımı	44

5.9.	Dersteyiz.Net İçin Geliştirilen Sınıf Yapıları	45
5.10.	Kullanıcı Yönetim Sistemi	45
5.10.1.	Dersteyiz.net üyelik sistemi	46
5.10.2.	Dersteyiz.net sistemine kayıt formu	48
5.10.3.	Dersteyiz.net şifre hatırlatma formu	49
5.11.	Dersteyiz.Net Öğretmen Kullanıcısı Sınıflar Sayfası	50
5.11.1.	Yeni sınıf oluşturma.....	52
5.11.2.	Sınıfların özelliklerinin düzenlenmesi	53
5.11.3.	Yeni sınıfa öğrenci ataması.....	56
5.11.4.	Değerlendirme kriterlerinin sisteme girişi	57
5.11.5.	Öğrenci değerlendirme ekranı / öğrenci listesi	58
5.11.6.	Grafikler.....	60
5.12.	Son Aktiviteler Sayfası.....	62
5.13.	Öğretmen Kriterleri Sayfası.....	63
5.14.	Sistemden Güvenli Çıkış	65
5.15.	Dersteyiz.Net İçin Yazılmış Ek Metotlar	65
6.	SONUÇ VE ÖNERİLER.....	67
	KAYNAKLAR	69
	İnternet Kaynakları:.....	71
	EKLER.....	73
	ÖZGEÇMİŞ.....	115

KISALTMALAR

- PHP** : Personal Home Page
- PHP/FI** : Personal Home Page / Form Interpreter
- OOP** : Object Orient Programming
- HTML** : Hypertext Markup Language
- CSS** : Cascading Style Sheets
- CGI** : Common Gateway Interface
- VTYS** : Veritabanı Yönetim Sistemi
- DBMS** : Database Management System
- RDBMS** : Relational Database Management System
- PDO** : PHP Data Objects
- ORM** : Object Relational Mapping

ÇİZELGE LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 4.1: Değerlendirilen Davranışlar (Klasik Yöntem).....	28
Çizelge 5.1: PHP'nin Avantajları ve Dezavantajları.....	34

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 3.1: TEA Etkileşimli Sınıf Uygulaması Örnek Arayüzü	18
Şekil 3.2: Samsung School Uygulaması Arayüz Örnekleri	18
Şekil 3.3: Edmodo Eğitsel Sosyal Ağ Arayüzü	20
Şekil 3.4: Google Classroom Öğretmen Arayüzü.....	21
Şekil 5.1: Dersteyiz.Net Arayüzü.....	31
Şekil 5.1: Dersteyiz.Net Sistemi Öğretmen Girişi Sistem Basamakları Şablonu	41
Şekil 5.2: Dersteyiz.Net Sistemi Öğrenci Girişi Sistem Basamakları Şablonu	41
Şekil 5.3: Dersteyiz.Net Veritabanı Modeli	43
Şekil 5.4: Dersteyiz .Net Giriş Sayfası.....	47
Şekil 5.5: Kullanıcı Girişi Kontrol Fonksiyonu	47
Şekil 5.6: Dersteyiz.Net Sistemine Kullanıcı Kayıt Formu	48
Şekil 5.7: Dersteyiz.Net Kullanıcı Bilgileri Kayıt Fonksiyonu	49
Şekil 5.8: Dersteyiz.Net Şifremi Unuttum Formu	50
Şekil 5.10: Sınıflar Sayfasında Her Bir Sınıfı Temsil Eden Sınıf Kutusu	51
Şekil 5.11: Yeni Sınıf Oluşturma Formu	52
Şekil 5.12: Yeni Sınıf Oluşturma Formu HTML Kodları.....	53
Şekil 5.13: Yeni Sınıf Oluşturma Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları.....	53
Şekil 5.14: Sınıf Ayarları Düzenleme Arayüzü	54
Şekil 5.15: Sınıf Silme Onay Penceresi	55
Şekil 5.16: Sınıf Silme İçin Kullanılan Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları	55
Şekil 5.17: Sınıf Silme Formu Onay Penceresi Kodları	56
Şekil 5.18: Öğrenci Ekleme Formu.....	56
Şekil 5.19: Sınıf Değerlendirme Kriteri Ekleme Formu	57
Şekil 5.20: Sınıf Öğrencilerinin Görüntüleme Sayfası	58
Şekil 5.21: Öğrenci Değerlendirme Kriterleri İçin Lightbox Penceresi	59
Şekil 5.22: Değerlendirme Kriterleri Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları	60
Şekil 5.23: Sınıf ve Öğrenci Puan Grafikleri	61
Şekil 5.24: Son Aktiviteler Sayfası	62
Şekil 5.25: Öğretmen Kriterleri Belirleme Formu	64
Şekil 5.26: Güvenli Çıkış Bağlantısı.....	65

GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİNİN GELİŞTİRİLMESİ

ÖZET

Güncel hayatta, eğitim ve öğretim kalitesinin ölçümü için bir çok kriter vardır. Bu kriterlerin her birinin kendine has bir öneme sahiptir. Ancak, bir öğretmenin sınıf içerisindeki hakimiyeti sağlaması, eğitim sürecinin kesilmeden devamını sağlayacak bir kriterdir. Öğretmenin alan bilgisinin derinliği bu noktada ortaya çıkmaktadır lakin sadece alan bilgisi de yeterli olmayacak, genel kültür seviyesi ve bu bilgilerini öğrencilerini aktarma kabiliyeti de yukarıda bahsedilen sınıf içi hakimiyete katkısı göz ardı edilemeyecek kadar büyük olmaktadır. Örgün eğitim veren okullarda sınıf içerisindeki öğrenci davranışı problemleri, eğitim sürecini en çok sekteye uğratan sorunlardır. Öğretmenin özellikle davranış problemlerine karşı bulduğu çözümler, o ortamda yapılacak eğitimin hem içerik kalitesinin artmasını hem de öğrenci tarafından kanıksanmasını sağlayacaktır. Bunun yanı sıra öğretmenin çalıştığı kurumdaki disiplin kültürünün gelişmemiş olması ve/veya problemleri davranışlara karşı davranış politikasının yetersiz olması hatta hiç olmaması, o kurumda eğitim öğretimin tam anlamıyla yapılamayacağına da bir göstergesi olabilmektedir.

Davranış yönetiminin eğitim öğretim faaliyetlerindeki yeri tartışılmayacak kadar önemlidir. Bir toplumun eğitim kalitesi o toplumun geleceğın şekillendirmektedir. Eğitim dünyasında davranış yönetiminin uygulanacağı alanlardan en önemlisi sınıf içidir. Öğrencilerin öğrenme faaliyetlerinin hedef davranışlarını tam olarak kendi ile bütünleştirebilmesinin altında yatan etkenlerin en önemlileri arasında gelmektedir. Öğretmenin sınıf için uygulayacağı davranış yönetim metotları için çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Geliştirilen her yeni yöntemle okullardaki öğretme ve öğrenme faaliyetleri daha işlevsel bir konuma getirilmiş, dolayısıyla toplumun maruz kaldığı eğitimin kalitesi de topyekün yükselmiştir.

Teknolojinin gelişiminden etkilenen ve faydalanan her alan gibi eğitim dünyası da bu gelişime ayak uyduran sektörler arasında kendini göstermiştir. Özellikle eğitim-öğretim süreçlerinde kullanılacak cihazlara ilgi gösterilen eğitim sektörü, bunun akabinde bir çok yazılıma da kapılarını açmıştır. Öyleki bazı eğitim faaliyetleri için geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen uygulamalar teknolojiyle uygulanmaya başlamış, geleneksel yöntem teknolojiye yenik düşmüş, yerini tamamiyle teknolojik gelişmelerin o alan için geliştirdiği yeni yöntemlere yerini bırakmıştır.

Eğitim dünyası özellikle son beş yılda teknolojiyi kullanma konusunda bir kademe daha öteye giderek öğrencilerin mobil cihazlarla derslere girmesine izin vermiş, eğitimde mobil cihazlar yardımı ile ders yapma konusunda girişimler yapılmıştır. Bu zamana kadar öğretmen kontrolündeki teknoloji artık öğrenci eline geçmiş ve bu zamana kadar yapılan tüm uygulamalar şekil ve boyut değiştirmiştir. Tablet cihazların öğrenciler tarafından ders içerisinde kullanmasının sayısız faydasının yanı sıra bir çok handikapı da gün yüzüne çıkmış, henüz o zamana kadar karşılaşılmayan sınıf için problemleri ile baş başa kalınmıştır. Sınıftaki bir çok

istenmeyen davranış için öğretmenlerin yıllarca geliştirdiği ve artık kanıksanmış onlarca yöntem mevcuttur. Bu yöntemlere artık olarak öğretmen otokontrol sistemini sınıfında uygulayabilir hale geldiğinde ders işleyiş süreçlerinde genelde herhangi bir problem yaşamadan tamamlamaktadır. Tüm bu yöntemlerin tabletli eğitim ile birlikte tekrar revize edilmesi ve ondan sonra uygulanması gerekmektedir. Aksi takdirde, kendini geliştirmede yavaş kalan her öğretmen sınıf yönetim problemleri ile karşı karşıya kalacaktır.

Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi - Dersteyiz.Net, tabletli eğitim yapılan sınıflarda ders işleyiş süreçlerinde yaşanan problemleri en aza indirmek için geliştirilmiş bir yazılımdır. Yıllar boyu araştırılarak keşfedilen davranış yöntemleri ile teknolojiyi aynı noktada buluşturan sistem, teknolojinin kullanıldığı sınıflarda eğitimin daha sağlıklı devam etmesine katkı sağlamaktadır. Tabletli eğitim yaparak okullar eğitim kalitelerini bir üst seviyeye taşımak için gerekli adımı atmışlar demektir. Bu noktadan sonra geriye doğru hamlelerle doğru yöntemleri keşfedip uygulamak kalmaktadır. Eğitim dünyasında teknolojinin yıllar sonra ilk defa öğrenci merkezli kullanımına başlanıldığı düşünüldüğünde, bu alanda keşfedilecek yönetim stratejilerinin henüz hala bir çoğu araştırma yapılarak ortaya çıkarılmayı beklemektedir. Dersteyiz.Net öğrencilerin olumlu ve olumsuz davranışlarını puanlayarak, olumluların devamını sağlayarak, olumsuzların ise olumluya dönüşmesine katkıda bulunarak öğrenci davranışlarını yönetmeyi, öğretmenlerin amaçları doğrultusunda ders yapabilmelerine olanak sağlamak için geliştirilmiş bir uygulamadır.

Anahtar Kelimeler: Mobil Eğitim, Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi, Web Programlama, Mobil Programlama

DEVELOPING REAL-TIME CLASSROOM BEHAVIOR MANAGEMENT SYSTEM

ABSTRACT

In actual life, there are many criteria for measuring the quality of education and training. Each of the criteria has a unique self importance. However, to ensure dominance in the classroom of a tutor from the beginning of this criterion is a criterion to ensure the continuation without interruption of the educational process. The depth of the teachers knowledge arises at this point, and yet only the information that will not be enough, the general level of culture and info, of the students transfer capability also is too large to be ignored. Contributed to dominance within the above mention class. Formal education classes in schools in which student behaviour problems, the education process are the problems which cause the most sectarian. Tutor in the class leading and guiding the position, especially against the behaviour of solutions to the problems it finds, it increased the quality and content of education to be done in an environment that will allow both inured buy students. It is not developed as well as the culture of discipline and/or the lack of inadequate or non behavior policy against problematic behavior, however, have been receiving training in any service in behavior management tutors also can not be done literally indicator of academic training in that institution it may be.

Educational quality of a society is shaping the future of that society. Therefore, the teaching – learning process will directly affect in a healthy way it is essential to sustain, given the necessary attention to this factor. The most important of areas where implementation of the action in the world of education is classroom management. The target is exactly the behavior of learning activities student's are able to come across the most important of the factor's underlying in TEGRATE with their own, various studies have been made to the behavior management methods will be applied to classroom tutors, education results in articles that has been presented to the world. It has developed a new method of teaching in all schools and learning activities that were brought to a more functional position and thus the quality of education in society has increased the overall exposure.

As the world of education and benefit all areas affected by the technology also showed itself among industry, keep pace with this development. The interest in the device can be used in the education sector, especially in education process, thereafter a lot of software has also opened its doors. So that was introduced with technology implementation's for some educational activities with traditional methods, the technology has succumbed to the traditional method, the location of technological development is completely replaced by the new methods developed for the area. For example, reflecting the curtain from a geography tutor is no longer connected to the computer rather than drive maps show's the students grade contour line projection devices. Because tutors will use a lesson in the classroom 3-4 maps of transportation, which has been used in computer and projection that also is unnecessary. The map he

wanted was to show the opportunity to show the size and depth has become obviously more attractive to a tutor. This type of simple and yet functional benefits as well as tutors can contribute to the course in much more different sizes developed software.

Going a step further, especially in the last five years, technology has allowed student's to enter the world of education by going to classes with mobile devices. Attempts have been made in making education courses with mobile devices. The previous periods can be briefly summarized the use of technology in education. Firstly service in all classes within the school is collected at a single point of technological device's it has been started with a medium education. In this case, once the spread has continued it's overall teaching and learning activities in every class in the device itself. But this time, the students role in these types of application's have only been followed the right of use is always a tutor. For a very undesirable behavior in the classroom teachers for many years have developed dozen's of methods, which is available now taken for granted. This method can be applied by tutor's in the classroom in the course of self-control system operation process completed without any problems. All these methods are to be revised with training and must be applied there after with tablets. Otherwise, the remaining slow in self-improvement, every tutor will face problems with classroom management.

Real-time Classroom Behavior Management System – Dersteyiz.net the problems experienced in the course of the operation process is a software traing class made tablet has been developed to minimize. For years investigating the behavior discovered methods and technology system meet at the same point, the technology used in classrooms where education has contributed to be continued in a healthy way. The quality of education by training in schools with tablets have taken the necessary steps to move to a higher level. After this point the remains after applying the right methods to discover and move backwards when training in the use of technology in the world it then believed that the initiation of the first student – centered, the discovery to management strategie's in this area yet still await discovery made many research. Dersteyiz.net is scoring students positive and negative behaviors, allowing the continuation of the positive and the negative of managing student behavior contribute's to turning positive, it is an application developed for the purpose of tutors to enable them to conduct courses.

Keywords: Mobile Education, Classroom Behavior Management System, Web Programming, Mobile Programming

1. GİRİŞ

Tüm toplumlar kendi içerisinde yenilenmeye ve geliştirme ihtiyaç duyar. Aynı zamanda modern toplum olma çabası içerisinde. Toplumsal, siyasal, ekonomik ve sosyal yapılarda meydana gelen hızlı değişim ile orta çıkan etki ile, eğitim kurumlarında da kendini yenileme ve geliştirme çabasının her geçen gün arttığı görülmektedir. Çünkü toplumların devamı ve toplum bireylerinin güvenliği, bu değişen durumlara uyum sağlayabilen şahsiyetler yetiştirilmesine bağlıdır (Sadık, 2006).

Şimdiki zamanda eğitim kurumları sadece öğretim yapılan yer değil aynı zamanda farklı çevrelerden gelen öğrencilerin zihinsel duygusal ve sosyal yönlerden gelişmelerini sağlayan bir eğitim ortamıdır. Eğitim kurumları, öğrencilerine sunduğu imkanları ile öğrencilerinin ilgi duyduğu alanları tespit edip bu alandaki yeteneklerini ortaya çıkararak her bir öğrenciyi çağdaş, zamanın şartlarına elverişli bireyler olarak yetiştirmek suretiyle toplumun yapısına uyum sağlamalarını amaçlayarak, bu yapıya uygun bireyler olmasına yardım etmelidir (İşginöz ve Bülbül, 2012). Böyle bir amaca ulaşabilmek ise eğitim kurumlarının fiziki yapılarının bu amaç doğrultusunda revize edilmesiyle mümkün olabilmektedir. Ayrıca eğitim donanımlarının da bu revize sürecine dahil edilmesi bu amacın gerçek kılmak adına atılacak önemli bir adımdır. Öğretmenler ise amaca yönlendirmede öğretme ve öğrenme sürecinin en önemli etkenlerinden biridir (Yumuş, 2013). Öğrencileri çağdaş toplum seviyesine getirmek için benimsenen eğitim anlayışı, bu sürecin öğeleri olan öğretmene ve veliye yeni görevler tayin etmektedir.

Bu yeni model, okulların hiyerarşik bir düzende bürokratik mantığın sahip olduğu yönetim şekli profesyonel kontrol mekanizmalarına sahip, yerinden yönetilen bir modele doğru gitmesi ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Okulun temel görev ve sorumluluklarına sahip kademelere yeni roller biçen bu yeni akım okuldaki otorite akışının olduğundan daha az hiyerarşiye maruz kalmasını zorunlu hale getirmektedir. Otoriter yapı eğitime kalite odaklı bakmaktan çok mevzuatı yerine getirmek gibi bir misyonu olduğu için daha az hiyerarşik işlemesi ve daha profesyonel bir akış mantığı yürütmesi gerekmektedir. Bu şartlar altında öğretme ve öğrenme faaliyetlerinin baş

aktörü olan öğretmenin rolü başta olmak üzere okul yöneticileri ve diğer okul personelinin rolleri daha genel ve esnek olarak ifadesi ile betimlenmektedir. Liderlik, şahsın bulunduğu hiyerarşik pozisyonla değil yapılması gereken işte başarılı olmakla ilişkilendirilmeye başlanmıştır (Özden, 2005).

Öğretmenin öğretme sürecindeki görevinin değiştiğinden bahsetmiştir. Öğretmen, öğrenci ile yek vücut olup onun duygularını farketmesi, sınıf ortamını eğitime uygun hale getirmesi, benzer işi yaptığı iş arkadaşları ve öğrencinin ebeveyniyle daimi olarak iletişim halinde bulunması, devam eden bir etkileşim kurması gerekmektedir (Calderhead, 1997). Yapılan araştırmada öğrenci-öğretmen diyalogunun ilerlemiş seviyede olması öğrenci başarısının artması, tutun ve davranışlarının ise olumlu yönde değişmesi, öğrenme ve öğretme süreçlerini etkileyen diğer faktörlerden daha önemli olduğu ortaya çıkmıştır (Brekelmans ve diğ., 2002). Öğretmenlerin öğrencileri ile sürekli iletişim kurması ve bunu daimi kılması o sınıftaki atmosferin gelişmesi anlamına gelecektir. Böyle bir atmosferin oluşturulması öğrenciler üzerinde okulun etki bıraktığı diğer olumsuz kaygılarının azaltılarak yok edilmesi anlamına gelmektedir. Bu noktada öğretmenlerin geliştirdikleri diyalog, öğrencilerinin psiko-sosyal, akademik ve duygusal anlamda önemli bir destek almaları için büyük rol oynamaktadır (İşginöz ve Bülbül, 2012).

Yukarıda sayılan sebepler sonucunda okul içerisindeki bireylerin birbirleri ile olan iletişimlerdeki gelişmesinin etkisi eğitim kalitesinin yükselmesi için baş faktördür. Bu konuda bir gelişme kaydetmek için okul bünyesindeki en büyük görev okul yöneticisi veya yöneticilerine düşmektedir. Yönetici, okulda diyalogu engelleyen sebepleri tespit etmeli ve onları ortadan kaldıran kararlar alarak bireyler arası iletişimin yolunu açmalıdır. Ayrıca yönetici takındı hal ve tavırlarla okuldaki diğer bireylere rol model olmalı, bu konuda öncülük etmelidir. Okullarda istemeyen davranışların giderek çoğaldığı görülmektedir. Şiddet olayları artmakta ve öğrencilerdeki aidiyet duygusu git gide azalmakta, bireyler bağlılık hislerini kaybetmektedirler. Öğrenci, öğretmen ve okul yöneticileri aynı amaca hizmet eden gruplardır. Bu grupların birbirlerine karşı olan sevgisiz, güvensiz, hoşgörüsüz ve anlayışsız davranışları karşılıklı bir rekabeti meydana çıkarmakta, bu rekabet her iki tarafında hırsına yenik düşmesine sebep olmakta, sonuç olarak eğitimden uzak bir ortam meydana gelmektedir. Karşısındaki bireyi dinleyip, anlamayı tercih etmek yerine “ben” merkezci davranarak mevcut sorunları tahlil etmeye çalışmak, meydana

gelen problemlerin katlanarak büyümesi demektir. Öğrencilerdeki istenmeyen davranışlar ve başarısızlıklar diyalog problemi çözüldükten sonra önemli ölçüde azalacağını her okul yöneticisi ve öğretmeni bilmeli ve bu diyalog ortamının oluşması için elinden gelen gayreti göstermelidir. Eğitimde teknolojinin kullanılmasıyla bir çok yeni uygulama öğrencilerin eline geçmiş, eğitim içerikleri daha ulaşılabilir hale gelmiştir. Lakin teknolojinin eğitime katacağı en önemli katkılardan biri kuşkusuz yukarı bahsi geçen diyalogun artırılmasına getireceği faydadır. Bu sebeple, Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi, bu amaca hizmet edecek doğrultuda geliştirilmiş bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır.

2. SINIF İÇERİSİNDE İSTENMEYEN DAVRANIŞLAR VE BU DAVRANIŞLARIN YÖNETİMİ

2.1. Sınıf İçinde İstenmeyen Davranışlar

Eğitim sistemimizin temel taşı olarak nitelendirebileceğimiz örgün eğitim veren okullarda eğitim sezonluk olarak devam etmektedir. Yaklaşık sekiz aylık bir süreci kapsayan eğitim-öğretim faaliyetlerinde eğitimin sağlıklı devam etmesi için bir çok çalışma yapılmakta ve öğrencilerin elde edebileceği en yüksek seviyede fayda öğrenciye sunmak üzere gayret gösterilmektedir. Okullar çocukluk evresinden itibaren en önemli sosyalleşme alanlarından biri olarak kabul edilmektedir ve öğretmen bu süreçteki en önemli unsurdur (Pianta, 1992). Bu süreci sekteye uğratma ihtimali olan bir çok vak'a ile karşılaşmaktadır. Yönetmeliklerle sabitlenmiş olan eğitim-öğretim faaliyetleri bu problemlerin de çözümleri için gerekli öneriler içermektedir. Eğitim-öğretim personeli ve idarecileri bu çözümleri ihtiyaç durumunda uygulamakla yükümlü kişilerdir.

Eğitim-öğretim faaliyetlerinin yapıldığı ortamlar sınıflardır. Bu faaliyetin temelinde de bu sınıflarda birbiri ile doğrudan muhattap olan öğretmen ve öğrenciler bulunmaktadır. Gün içerisinde öğretmen ve öğrenci sürekli beraberdirler. Bu sayede öğretmenin öğrenciyi yakından tanımak gibi bir olanağı vardır ve öğrencideki değişiklikleri kısa sürede farkedebilir. Bundan dolayı öğretmen öğrencinin hem akademik hem de sosyo-psikolojik gelişimini yakından takip edebilmektedir (Murray, 1995; Myrick, 2003). Öğretmen ve öğrenci olarak bahsedilen iki temel taşın olmadığı bir örgün eğitimden söz etmek mümkün değildir. Sınıf içerisinde istenmeyen davranışlar yukarıda bahsedilen eğitim-öğretim sürecini sekteye uğratan olgulardan bir tanesidir ve bu istenmeyen davranışlar eğitim-öğretim faaliyetleri için önemli bir disiplin sorunudur.

Eğitim alanlarında, eğitim için gösterilen çabayı engelleyen tüm davranışların genel adı istenmeyen davranışlardır (Yüksel, 2005). Dersin gidişatını değiştiren, dersin amacı dışına çıkaran her davranış ta gene aynı şekilde isimlendirilir (İlgar, 2000).

Sınıf içerisinde istenmeyen davranışlar eğitimciden eğitime ve dersten derse farklılık gösterebilir. Bu gibi durumlarda öğretmen, kendi ders yapısına uygun tedbirleri belirlemeli ve o derse uygun bir davranış biçimi geliştirmelidir. Sınıfta ya da okulda öğretmen öğrencinin yapmaması gereken bir davranışla karşılaşır, direkt tepki göstererek, olumsuz davranışın eğitime ulaştırıcı yönde değiştirebilir (Girmen, Anılan, Şentürk ve Öztürk, 2006). Nasıl öğrenciler her istenmeyen davranış her derste göstermiyorsa öğretmen de benzer şekilde dersin yapısına uygun anlatım yöntemleri seçtiği gibi dersin akışını engelleyen davranışlar için de o derse uygun engelleyici davranışları ve tavırları seçmeli ve uygulamalıdır. Eğitim ortamlarında kurallarının net olması gerekir. Öğrencilerin her hareketinin mümkünse kaydedilmesi, öğrencilere devamlı bu kayıtlarla ilgili bilgi verilmesi, öğrencilerin davranışsal amaçlar belirlemelerine yardımcı olunması, öğrencinin davranışlarının ailelerine aktarılması ve bütün bu adımların belirli bir sistematik içerisinde yürütülmesi okullarda istenmeyen öğrenci davranışlarının azalmasını sağlamaktadır (Kavanagh, 2000). Bunun dışında her derse uygulanabilir, faydası bir çok derste kanıtlanmış genel geçer yöntemlerden de faydalanabilir. Bu seçim öğretmenin işini kolaylaştıracaktır ve öğrenci de aşına olduğu çözümlerden dolayı çözüme yönelik tepki verme süresi daha kısa olacaktır.

2.2. Sınıf ve Davranış Yönetimi

Eğitim hizmetlerinin en büyük zorluklarından biri karma sınıflardaki yapılan eğitimlerdeki davranış kontrolüdür. Standart eğitimde görev alan öğretmenlerin sınıf içerisinde uygulamaya çalıştıkları otoriteleri yıllar öncesinden beri süre gelen alışkanlıklarla sağlanmaya çalışmaktadır. Dersin yoğunluğuna, ders anlatım esnasında kullanılan materyallere, öğrencilerin davranış alışkanlıklarına ve en önemlisi de öğretmenin öğrenciler ile kurduğu münasebete göre bu otoritenin seviyesi değişkenlik göstermektedir. Öğrencilerde görülen ders içi davranış farklılıkları öğretmen tarafından dengelenmeye çalışılmakta, gerekli görüldüğü durumlarda eğitim bakanlığının okul idarelerine verdiği yasal yetkilerle bu denge en uygun değer seviyesine yaklaştırılmaktadır.

2.2.1. Davranış yönetimi

Prof. Dr. Fatma Varış'ın 1984 yılında yayımlanan makalesinde, eğitim literatürünün üzerinde en fazla durduğu konulardan birinin eğitim yoluyla öğrenci davranışlarının değiştirilmesi olduğu belirtilmektedir. Gene aynı makalede şu tespit te yapılmıştır. Okulun öğrencide davranış değiştirmediği, yalnızca bilgi aktarma ve ödünç verilen bilgiyi not karşılığı geri alma işlevi gördüğünü izleyenler, genellikle, dikkatleri öğrenci üzerinde toplayan, öğrenciyi, öğretmen için düzenlenmiş bir okul atmosferinden, içten, insancıl ve aynı zamanda doyurucu ve gerçekçi bir ortama kavuşturacak yenileşmeleri özlemektedirler. Dış dünyanın bir kısım çağdaş eğitimcileri ise konuya ek köklü biçimde yaklaşarak ve okulu, sarsarak kendine getirmeye çalışmaktadırlar (Varış, 1984).

Eğitim-öğretim sürecine tabi olan öğrencilerde olumlu/istenen davranışların artması ve bunun sonucu olarak ta olumsuz/istenmeyen davranışların azalması için yapılabilecek yönlendirmeler bütününe Davranış Yönetimi denir.

Yukarıdaki tanımda bahsedilen eylem aslında normal yaşam sürecimizin bir parçası olmuş ve yüzyıllarca bir çok ebeveyn tarafından uygulayarak tespit edilmiştir. Herhangi bir konuda eğitim sürecinde olan kişi bu süreç içerisinde yaptıkları ile ödüllendirilirse bu davranış eğitim alan şahıs tarafından çok kuvvetle muhtemel, tekrarlanır. Bahsi geçen ödül eğitim alan kişinin yaşı, cinsiyetine ve karakteristik yapısına göre farklılık gösterebilir. Çok küçük yaşlardaki bir çocuk için bu ödül sözlü övme olabilirken daha ileri yaşlardaki birisi için maddi veya manevi değerleri olan bir ödüle dönüştürülebilir. Bu uygulama ile bu kişinin olumlu davranışlara ilgi göstermesine ön ayak olunur ve olumlu/istenen davranışların tekrarının sağlanması konusunda önemli bir adım atılmış olur. Davranışın tekrarını pekiştirmek için de ödüllendirme uygulamasının en azından bir müddet devam etmesi gerekmekte, tek seferlik bir ödül düşünmesine sürüklemek gerekmektedir. Aksi durumda davranışın kalıcılığından söz etmek pek te mümkün olmayacaktır.

Olumsuz/istenmeyen davranışların azalması için yapılacak davranış yönetimi de yukarıda bahsedilen olumlu davranışların artırılması yöntemlerini temel almaktadır. İstenmeyen davranışın tekrarlanma sayısında bir azalma görmek isteniyorsa bu davranışa karşı verilecek olan tepkinin de sürekli olması gerekmektedir. Öğrenci bu yoldan bir yere varamayacağını farketmeli ve bu konudaki ısrarından vazgeçmelidir.

Aslında bu durumu sağlayacak en önemli yöntemlerden biri de olumlu davranışların her zaman fark edilmesi ve tabiki de bir şekilde ödüllendirilmesi olmuştur. Olumlu davranışlarının fark edilmemesi bir çok zaman istenmeyen davranışların ortaya çıkmasına sebep olduğu düşünülürse, sorunun çözümü için daha sonradan kaybedilmesi muhtemel bir çok zamanın kazanılması anlamına gelmektedir.

Benjamin Bloom, 1950'li yıllarda başlayarak devam eden eğitim amaçları üzerine yaptığı analitik çalışmalarında eğitim süreçlerini bu sürecin ulaşmak istediği amaçlar doğrultuna yönlendirmiş ve süreç içerisindeki değerlendirmeleri de bu amaçlara doğrudan bağlantılı hale getirmiştir. Öğrenme kuramları ile davranış değiştirme süreçleri arasındaki bağı "Human Characteristics and School Learning" isimli çalışmasında toparlamış, gene bu çalışması içerisinde eğitim-öğretim sürecinin amaçlarının gerçekleşmesi üzerine teknikler geliştirmiştir (Bloom, 1976).

Davranış Yönetiminde esas teknik ödüllendirme veya cezalandırmayı doğru uygulama yöntemleri ile gerçekleştirme ve doğru zamanda düzenli periyotlarda tekrarlamaktır. Gerçekleştirilen uygulamanın meşakkatli olmasından ziyade basit ama işlevsel olması amaçlanan yönlendirmeye ulaşmada uygulayıcı şahıs olan eğitime önemli ölçüde kolaylık sağlayacaktır. Amaca ulaşılması aynı zamanda eğitim-öğretim sürecinin sağlıklı olarak tamamlanması anlamına gelmekte, bu süreç sonunda hedeflenen kazanımların elde edilmesi gibi doğru bir noktada sonlanması demektir.

2.2.2. Sınıf yönetimi

Zor davranışlarla başa çıkmanın en etkili yolu o davranışın oluşumunu henüz gerçekleşmeden önce önlemektir. Aslında sınıf içerisinde davranış yönetiminin en basit şekilde ifadesi budur. Olumlu davranışları güçlendiren sınıf ortamı oluşturmak ilgi ve hayal gücünü harekete geçirir ve öğretmenin beklentilerindeki gibi bir öğrenci portföyü ortaya çıkmış olur.

Öğretmen sınıfta içerisinde hem öğreten hem de yöneten rolünü üstlenmiş bir kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sınıf yönetimi, öğretmenin öğreten kişi rolünü başarıyla devam ettirebilmesine olanak sağlamaktadır. Bu sebeple öğretmen sınıf düzeninin oluşturması sınıf yönetimi bakımından en öncelikli görevi olmaktadır. (Başar, 1999).

Öğretmen ve öğrencinin, program ve içeriğin, zaman ve mekanın, teknoloji ve yöntemin arasındaki senkronizasyon tam anlamıyla gerçekleştirilmesiyle ancak sınıf yönetiminden bahsedilebilir (Sarıtaş, 2000). Sınıf yönetimi aynı zamanda, sınıf içerisinde uygulanacak kurallarının tespit edilmesi, sınıftaki öğrencileri tiplerine uygun sınıf düzeninin belirlenmesi, öğretim ve zamanın etkili bir biçimde yönetilmesi, öğrenci davranışlarının kontrol edilerek, olumlu bir öğrenme ortamının oluşturulmasıdır (Çelik, 2002).

Öğretmen sınıf içerisinde aşağıda sayılan etkinlikleri yönetmeye talip olmalıdır;

- fiziksel ortam,
- ilişkiler,
- plan-program etkinlikleri,
- davranış
- ve son olarak zaman yönetimi (Başar, 1999).

Yukarıda sıralanan maddelerden davranış yönetimi, eğitime öğrenci davranışları ile yakından ilgilenme, problem teşkil eden davranışları istenen davranışlara dönüştürme sorumluluğu yüklemektedir. Öğretmen sınıf yönetimi kapsamında öğrenci davranışlarının yönetimi ile sürekli olarak ilgilenmesi gerekmektedir (Ağaoğlu, 2002).

2.2.2.1. Eğitim ortamındaki problem davranışlar

Öğrencilerin sınıf içerisinde gerçekleştirdikleri davranışların problemi davranış statüsüne girmesi için dört temel ölçütte inceleyebiliriz.

- Gerçekleştirilen davranışın sınıftaki diğer bireylerin veya davranışı gerçekleştiren öğrencinin öğrenmesine engel olması,
- Bu davranışın sınıftaki diğer bireylerin veya kendisinin güvenliğine tehdit unsuru oluşturması,
- Öğrenci tarafından gerçekleştirilen davranışın okulun eğitim-öğretim faaliyetinde kullanılan demirbaşlarına zarar verecek boyutta olması,
- Söz konusu davranışın davranışı gösteren öğrenci dahil ortamdaki tüm bireylerin sosyalleşmelerini engel olması.

2.2.2.2. Problem davranışlara çözüm stratejileri

Bilgi, tecrübe, sabır ve rasyonel karar verme istenmeyen problem davranışların ortadan kaldırılması için bir öğretmende olması gereken özelliklerdir. Öğretmenlerin karşılaştıkları problem davranışları anında kontrol altına alma düşüncesinde aceleci davrandıkları bir çok araştırma sonucunda tespit edilmiştir. Bu aceleci davranışın getirdiği en büyük problemlerden bir tanesi de istenmeyen davranışın engellenmesi için öğretmenin hangi stratejiyi takip edeceğini tayin edememesi durumudur. Doğru yöntemlerle olumsuz davranışlara yapılan müdahale, davranışı ortadan kaldırmadığı gibi başka olumsuz davranışları da ortaya çıkarmaktadır (Çelik, 2002). Bu durumun yaşanmaması ve olumsuzun olumluya dönüştürülmesi için; sorunu anlamak, görmezden gelmek, uyararak, derste değişiklik yapmak, sorumluluk vermek, öğrenciyle konuşmak, okul yönetimi ile ilişki kurmak, aile ile ilişki kurmak, ceza vermek gibi yöntemler aşama aşama kullanılabilir (Başar, 1999).

Sınıf içerisinde problem davranışlara karşı öğretmen farklı tutumlar sergileyebilir. Öğrenciyi uyararak gerektiği durumlarda bunu göz temasıyla, çeşitli işaretlerle, yanına yaklaşarak, dokunarak veya sözlü uyarıda bulunarak gerçekleştirebilir. Sözel mesajlarla uyarma uygulamasını dolaylı olarak uyarıda bulunma, öğrenciye soru sorma, anlatılan konuda sözü istenmeyen davranışa getirerek öğrenciye mesaj verme veya öğrencinin oturduğu yeri değiştirme biçiminde kullanılabilir. Öte yandan öğrenci ile konuşarak çözüme ulaşma yöntemi seçilebilir, bu konuşmalar için ders içi veya ders sonu seçilebilir. Ders araçlarının, yöntemin, ders ortamların değiştirilmesi bir başka yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenciye ceza vermek hiç bir şekilde fiziksel müdahale, şiddet veya çeşitli konularda baskı içeremez ancak öğrencinin yapmaya çalıştığı davranışı gerçekleştiremeyecek bir duruma getirilebilir ve onun hoşnut olmadığı bir durumda bırakılarak istenmeyen davranışın önüne geçilebilir. İstenmeyen davranışların yönetiminde öğretmenler aynı zamanda; bakışları ile iletişime girmek, öğrenciye yaklaşmak, baş ve parmak hareketleriyle müdahalede bulunmak gibi sözel olmayan uyarma yollarından yararlanarak öğrencinin uygun davranışa dönmesine yardımcı olmalıdır (Türnüklü ve Yıldız, 2002). Yukarıda anlatılan yöntemlerle çözüm aranan istenmeyen davranışların kabul edilemez olduğunun sınıfa hissettirilmesi, önem verilmesi gereken bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır (Celep, 2000).

Traynor, yaptığı araştırma ile öğrencide görmek istemediğimiz davranışların şekil değiştirmesi için beş farklı yöntem önermektedir: Zorlayıcı strateji, korku yoluyla engelleme ve gözdağı verme temeline dayanırken, serbest stratejide, öğretmen ve öğrenci arasında çift yönlü etkileşim ve sosyal ilişkiler ön plandadır. Serbest stratejiyi benimseyen öğretmenlerin sınıfında karşı öğrenci davranışları daha az görülür. Görev merkezli stratejide öğretmen öğrencileri görevlendirerek meşgul eder ve boşta kalmalarını önler. Bir başka strateji olan otoriter stratejide öğretmen ussal ve uygun kurallardan yararlanarak sorun önleyici bir düzen kurar. Beşinci strateji olan temel stratejide ise ödül yoluyla istenen davranışların artırılması böylece istenmeyen davranışların azaltılması öngörülmektedir (Traynor, 2002).

3. DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMLERİ

Davranış yönetimi ve sınıf yönetimi konularında bahsedildiği üzere eğitim-öğretim faaliyetinin sağlıklı bir şekilde sürdürülmesi bir öğretmenin davranış yönetimi en doğru stratejilere seçerek yapması ile mümkün olmaktadır. Bu süreç zarfında alınan kararların doğruluk yüzdeleri öğrencileri hem istenen hedef noktaya götürme konusunda büyük etken olmakta hem de birbirine saygılı ve hoş görülü bireyler yetiştirmek için gerekli ortamı sağlamaktadır. Eğitim-öğretimin sadece bilgi yüklemesi olmadığı göz önünde bulundurulduğunda davranış yönetimi ile elde edilen faydanın önemi daha net ortaya çıkmaktadır.

Davranış yönetim sistemleri, davranış ve sınıf yönetimi başlıkları altında yazılan kitapların, yapılan araştırmaların ve bu araştırmaların tespitleri ile yazılan makalelerde faydası onaylanmış yöntemlerin sistematik bir biçimde uygulanması için geliştirilen sistemlerdir. Teknolojinin gelişimiyle etki alanına kattığı en mühim alanlardan birisi olan eğitim dünyası, bu sistemlerle eğitim-öğretim faaliyetlerinin daha sürdürülebilir ortamlarda yapılmasına olarak sağlayan sistem araştırmasına girmiştir. Bu noktaya teknoloji ile eğitim ortaklığını sağlayan eğitim teknolojilerinin geliştirdiği sistemler eğitim süreçlerinin işleyişine yeni bir boyut getirmiştir.

Günümüz dünyası artık internetin, mobil cihazların yoğunca kullanıldığı bir ortam haline gelmiştir. Evrensel boyutta iletişime geçilebildiği bu zamanda bilgiye erişim hızlanmıştır. Aynı zamanda yoğun bilgi bombardımanı altında kalan toplumlar bu bilgi kirliliği içerisinde kaybolmamak adına girişimlerde bulunmaya ve bu kadar hızlı erişilen bilgilerin doğru kullanılmasına yönelik dijital ortamlar hazırlamaya başlamışlardır.

Bilginin bu kadar rahat elde edildiği bir zamanda öğretmen herşeyi bilen adam rolünden ister istemez çıkmış ve yol gösteren bir rehber öğretmen konumuna doğru yönelmiş bulunmaktadır. Bu noktadan sonra öğretmenin yönetme kabiliyetleri önceki zamanlara göre daha büyük bir önem arz etmektedir. Öğretmenin bilgiyi aktardığı ve öğrencinin bu aktarımı kaçırmamak için fazladan gayret gösterdiği eğitim ortamlarında istenmeyen davranışların ortaya çıkma ihtimali de günümüze göre

düşük seviyede olduğu inkar edilemez bir durumdur. Alternatif kaynakların azlığı ile öğrenci, sadece öğretmen kaynakları bilgiler için bu gayreti gösterme iç güdüsüne sahipken, bu zamanda bilginin hızla önümüze serildiği göz önünde bulundurulduğunda bu durum, öğrencini ister istemez dinler pozisyonundan farklı arayışlara giren birey pozisyonuna sokmuştur. İstenmeyen öğrenci davranışlarının ortaya çıkması tam da bu noktada kendini göstermeye başlamıştır.

3.1. Eğitimde Teknoloji Kullanımı

Eğitim ile teknolojinin birlikte çalışması ile eğitimin teknolojiden destek alabileceği farkedilmiş ve okulda sınıf içerisindeki eğitim süreçlerinde teknoloji kullanılmaya başlanmıştır. Çoğunlukla ders anlatımına destek mahiyetinde araçlarla teknoloji sınıfa girmiştir. Kasetçalar, CD çalar, televizyon, tepegöz, projeksiyon cihazı şeklinde süre gelen bir silsile vardır. Bu sıralama zamanla PC'lerin de sınıf içerisine girmesiyle devam etmiştir. Bazı okul uygulamalarında PC sınıfları kurularak derslerin belirli bölümleri bu sınıflarda işlenmeye başlamıştır. Bu sıralamanın en son halkası olan tablet bilgisayarlar ise son dört yılda iyiden iyiye sınıflara girmeye başlamıştır.

3.1.1. Tablet bilgisayarın eğitim-öğretim amaçlı kullanımı

Günümüz dünyasında ortalama geçim düzeyine sahip ailelerin evlerinde masaüstü bilgisayar veya dizüstü bilgisayarın girdiğini söylemek yanlış bir ifade olmaz (Bulun, Gülnar ve Gülan, 2004). Dünya üzerinde tablet bilgisayarlar ile yapılan eğitim-öğretim faaliyetlerinden de örnekler alınarak ülkemizde bu konuda önemli atılımlar yapılmıştır. Tablet bilgisayarlı eğitim, Türkiye'de hızla yaygınlaşan, bir çok öğretmen, öğrenci ve veliyi kapsayan Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (Fatih) projesi ile yürütülerek ülkemiz eğitim sistemine dahil edilmektedir (Özkale ve Koç, 2014). Bu projenin pilot uygulamaları halen devam etmekte ve tabletin nasıl bir eğitim-öğretim materyali olacağı konusunda araştırmalar yapılmaktadır. Fatih Projesinin pilot uygulamalarının değerlendirilmesi hedeflenerek dört farklı şehirde toplamda onbir okulda çalışmalar yapılmıştır. Bu yapılan çalışmalarda uygulanan anketler ve gözlemler sonucu öğrencilerin ve öğretmenlerin tablet bilgisayarı dijital kitaplara ve diğer kaynaklara ulaşmak için kullansa da bu oranın düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Buna sebep olarak ta teknik bazı problemler

tespit edilmiştir. Lakin en önemli sebep olarak özellikle öğretmenlerde teknolojik yetersizlik tespiti yapılmıştır. Eğitimci cihazı doğru kullanma ile ilgili yeterli tecrübeye sahip olmadığı için öğrenciye de bu konuda rehberlik yapmakta güçlük çekmiştir (Pamuk, Çakır, Ergun, Yılmaz ve Ayaş, 2013).

Tableti en doğru nasıl ders sürecine dahil ederiz düşüncesinden hareketle bir çok denemeler yapılmaya devam etmekte, hedeflenen faydaya ulaşmak için üstün gayret gösterilmektedir. Bir başka araştırma da Amerika Birleşik Devletlerinde Apple firması ile ortaklaşa yapılan bir çalışmadır. Çalışma tablet bilgisayarın anaokulu seviyesinde öğrencilerin öğrenim süreçleri ve bu süreç sonucundaki çıktıları üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. 129 kişilik bir deney grubu ve 137 kişilik bir kontrol grubu ile çalışmaya başlanmıştır. Deney grubundaki anaokulu öğrencileri dokuz haftalık bir tabletli eğitimden geçirilmişlerdir. Aynı zamanda kontrol grubu için de geleneksel yöntemlerle bir eğitim faaliyeti yapılmıştır. Yapılan çalışmanın sonucunda deney grubunda tabletle eğitim gören öğrenci grubunun öğretim yüzdesinin kontrol grubundaki öğrencilere göre daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca deney grubundaki öğrencilerin derse ilgi gösterme konusunda bir sıkıntı çekmedikleri, motivasyonlarının uzun süreler yüksek olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca teknoloji destekli eğitimde öğretmen-öğrenci diyalogunun azaldığı tezinin de geçersiz olduğu görülmüş, aksine bu ikili arasındaki iletişimin daha yoğunlaştığı farkedilmiştir (Sachs ve Bull, 2012).

Türkiye’de tablet bilgisayarlı eğitim ortamlarının oluşturulmaya başlanması eğitim-öğretim potansiyelini araştıran bilimsel çalışmaların sayılarının Fatih Projesi ile daha da ivme kazandığını söyleyebiliriz. Lakin henüz hala yeterli olmadığı da aşıkardır. Bu araştırmaların tabletin ve tabletle birlikte kullanılan uygulamaların bir dersin herhangi bir konusunu öğretmede yardımcı olması ve bir başarı, kazanım gibi takım öğretim çıktılarına etkisi ile öğretmelerin ve öğrencilerin tablet bilgisayar hakkındaki görüşlerini belirlemeye odaklanmıştır (Özkale ve Koç, 2014).

Bilgisayarların ve tablet cihazlarının eğitim-öğretim sürecine bu kadar yakın olması farklı teknoloji ihtiyaçlarını da gündeme getirmiştir. İnternet okulun sadece belirli odalarında varlığını göstermekten daha öteye giderek okulun her odasında, her sınıfta olması gerektiği ihtiyacı ortaya çıkmış ve okullara bu konuda önemli alt yapı çalışmaları yapılmıştır. İnternet, bilgiye erişimde bizi hızlandıran en önemli olgu olarak hayatımıza girmiş durumdadır. Lakin internetin bu hızı sadece faydalı

bilgiye ulaşmak için kullanılmamakta aynı derecede zararlı bilgiler de gene internet yoluyla hızla yayılmaktadır. İnternetin popülerliğinin az olduğu, kullanıcısının bugünkü kadar fazla olmadığı zamanlarda bir öğrencinin görmesi, duyması, erişme ihtimali düşük olan bir çok bilgi artık öğrencinin elindeki tablet cihaza kadar çok rahat yollardan ve hızlı olarak gelebilmektedir. Bu durum, yukarıda sınıf yönetimi konusunda öğretmenin yönetmesi gereken maddelere yeni bir başlık daha eklenmesine sebep olmuştur. Eğitim teknolojisinin yönetimi artık her öğretmenin sahip olması gereken bir başka özellik olmakta, bunu yönetemeyen öğretmenlerin sınıf içi davranış yönetimi konusunda yeterli olmayacaklarını bilmeleri gerekmektedir.

3.2. Davranış Yönetim Sistemi Örnekleri

Tablet bilgisayarların öğretmenin konuyu öğrenciye öğretmeye ve öğrencinin konuyu anlayıp kavramasına etkisi hakkında bir yargıya varabilmek için bu konudaki yapılan araştırmalar her ne kadar yol gösterir nitelikte olsa da yeterli olmadığı gözlemlenmiştir. Bu sebeple daha fazla ve konunun farklı noktalarını ele alan araştırmalar yapılmaya devam edilmektedir. Derslerin etkileşimli ve kalıcı hale getirilebilmesi için tablet bilgisayarların eğitimsel içeriklerle bezenmiş olması gerekmekte ve tablet kullanıcılarının bu cihazı bir öğrenme aracı olarak kabul etmesi ve kendi eğitim süreçlerine dahil etmesi gerekmektedir. Kaliteli içerik ve işlevsel uygulama eksikliği okullarda tabletin eğitim-öğretim faaliyetlerine dahil edilebilmesinin önünde en büyük engel teşkil etmektedir. Türkiye’de tabletlı eğitim çalışmaları henüz kısıtlı kaynaklarla yapılmakta ve tablet kendine kitabın ve defterin dijital hali şeklide kullanım alanı bulabilmektedir. Tableti bir eğitim materyali olarak kullanan okullarımız olsa da bunu genelde kurum bazında değil öğretmen bazında uygulayabilmektedirler. Bu uygulamayı yapabilen öğretmen sayısının azlığı da bir başka engelin göstergesi olmaktadır. Tablete, öğrenciyi bilgiye hızlı ulaştıran bir araçtan daha öte bir görev yüklemek, önemli maliyetleri de beraberinde getiren tabletlı eğitimin zaman ve nakit israfından kurtarmak anlamına gelmektedir (Özkale ve Koç, 2014).

Tableti işlevsel hale getirebilmek adına piyasadaki bir çok yazılım firması ve bireysel yazılımcılar çeşitli eğitim uygulamaları geliştirmişler ve mobil uygulama mağazalarına yükleyerek eğitimcilerin ve öğrencilerin kullanımına açmışlardır. Bu

uygulamaların arasında “native” olarak adlandırılan sadece belirli bir mobil işletim sisteminde çalışan uygulamalarla birlikte “cross platform” editörleri ile geliştirilmiş birden fazla mobil işletim sisteminde çalışabilen uygulamalar kendini göstermiştir. Çoklu ortamda çalışan uygulamalar farklı tablet bilgisayara sahip öğrencilerin aynı anda aynı ortamda çalışmasına olanak sağladığı gibi sadece kendi ortamında çalışan native uygulamalarda aynı alt yapıyı kullanan ve böylelikle uyum problemlerini en aza indirmeye imkanı sağlamıştır. Bu uygulama türlerine ek olarak bir de web sayfası tabanlı uygulamalar geliştirilmiştir. Bu tür uygulamalar platform bağımsız uygulamalar gibi her ortamda çalışabilmektedirler. Ek olarak internet erişimi olan ve üzerinde bir web tarayıcı uygulaması barındıran her cihazda da çalışabilmektedirler. Böylelikle platform bağımsız ifadesini tam olarak ihtiva etmektedirler.

3.2.1. TEA etkileşimli sınıf uygulaması

Fatih Projesi kapsamında tablet dağıtımı hızlı devam ederken bir çok içerik geliştirmeci de tablet bilgisayarları düzgün bir şekilde sınıf içi kullanımına entegre etmeye çalışmaktadır. Bu çalışmalardan biri de Şekil 3.1’de görünen TEA uygulamasıdır. Kendisini etkileşimli sınıf uygulaması olarak adlandırdıkları yazılım öğrenci, öğretmen tabletlerinin biri ile konuşmasını olanak sağlayan bir alt yapı oluşturmaktadır. Öğretmenin tahtayı da tabletle birlikte kullanmasına imkan sağlayan uygulama ile sınıf içerisinde tableti dersin her anında kullanmaya teşvik eden bir ortam oluşmaktadır. Öğretmen öğrencilerin tablet üzerindeki her hareketini takip edebilme şansına sahip olmakla birlikte gerekli durumlarda uzaktan müdahale şansını da elinde bulundurmaktadır. Öğrencinin ders esnasında tablet kullanırken uygulamasının her daim açık olması gerekmektedir. Uygulamadan çıktığı anda öğretmenin ekranına bir uyarı penceresi gelecek ve öğrencinin farklı uygulamalar kullanmasını engelleyerek derse dönmesini sağlamaktadır. Uygulama hem iOS tabanlı hem de Android tabanlı tabletlerde çalışmaktadır.



Şekil 3.1: TEA Etkileşimli Sınıf Uygulaması Örnek Arayüzü

3.2.2. Samsung school sınıf yönetimi uygulaması



Şekil 3.2: Samsung School Uygulaması Arayüz Örnekleri

Şekil 3.2’de gördüğümüz Samsung firmasının kendi geliştirdiği tablet bilgisayarlarda kullanılmak üzere geliştirilmiş bir sınıf yönetimi ve etkileşimi uygulamasıdır. Öğretmenlerin interaktif ve ilgi çekici bir öğrenme ortamı oluşturmasına yardımcı olan bu uygulama birbiri ile entegre üç farklı sistem sunmaktadır. Bunlardan birincisi, öğrencilere ders içeriklerini kolay iletebilmek, öğretmen ekranını veya

herhangi bir öğrenci tableti ekranını sınıfın paylaşımına sunmak gibi işlevleri olan interaktif yönetim sistemidir. Bu sistem sayesinde öğretmen, sınıf içerisinde grup etkinlikleri organize etmekte, hazırlanan soru ve cevapları öğrencilere ulaştırabilmekte, testler veya kısa anketleri öğrencilerine kolaylıkla uygulayarak geri bildirim alabilmektedir. Öğretmen aynı zamanda gerekli gördüğü durumlarda öğrencinin ekranını kilitleyerek dikkatin tamamıyla kendisine çevrilmesini de sağlayabilmektedir (Keskinbıçak, 2014).

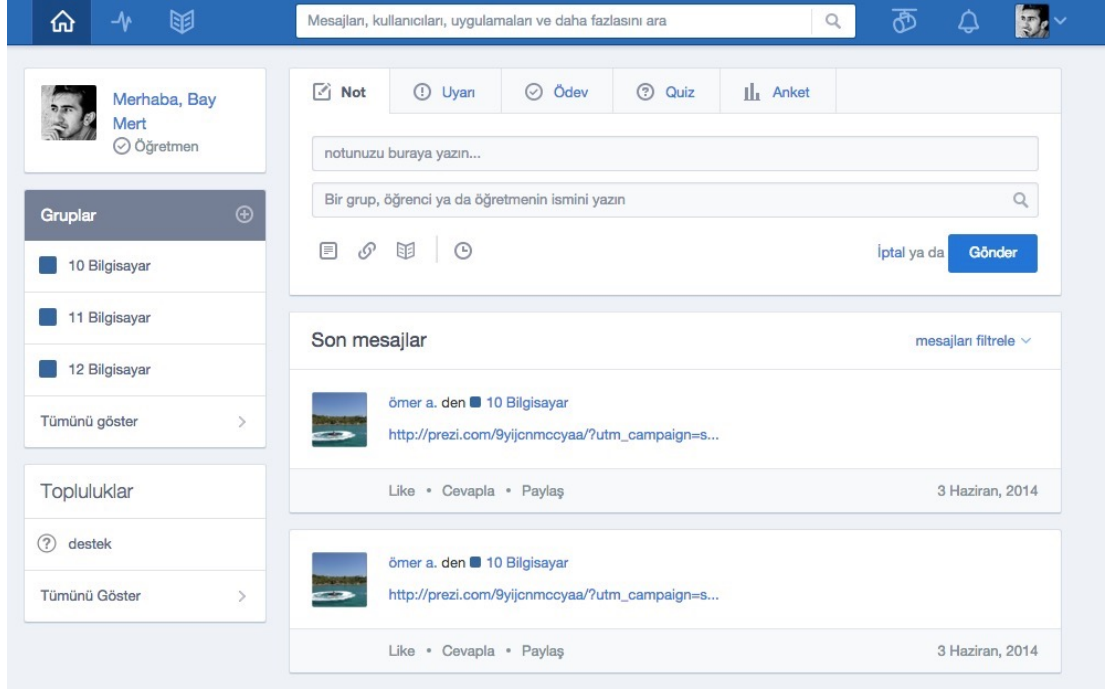
Bu entegre sistemlerin ikincisi ise öğretmenlerin öğrencilerine; e-kitapları, öğretici uygulamaları ve ders programlarını ulaştırabilmekte olduğu eğitim yönetim sistemidir. Bu sistemle öğrenci aynı zamanda okul içerisindeki tüm haber ve duyurulardan da anında bilgi sahibi olabilmektedir.

Diğer bir entegre sistem ise öğrencinin genel bilgilerinin, ders katılımının ve not bilgilerinin takip edildiği öğrenci bilgi sistemidir.

Samsung firması bu uygulamayı eğitim-öğretim faaliyetlerinde Samsung tabletlerin daha etkin kullanılabilmesi için geliştirmiş ve eğitim dünyasının hizmetine sunmuştur. Firma bu uygulama ile en uyumlu çalışan Galaxy Note 10.1 tablet modelini eğitim kurumlarına tavsiye etmekte, çeşitli anlaşmalar ve kampanyalarla kendisine Türkiye eğitim sisteminde yer aramaktadır.

3.2.3. Edmodo sosyal ağ tarzı sınıf yönetim platformu

Hayatımızın bir parçası haline gelen sosyal ağ platformları özellikle gençlerin bolca vakit harcadıkları ortamlar haline gelmiştir. Facebook, Twitter gibi sosyal ağlar kişilerin birbirleriyle çok pratik bir şekilde iletişim kurmalarına imkan sağladığı gibi kendi fikir ve düşüncelerini özgürce paylaştıkları bir medya haline gelmiştir. Bu alışkanlıklardan hareketle geliştirilmiş bir başka sosyal ağ olan Edmodo, sosyal ağ mantığı ile çalışan lakin eğitim dünyasında kullanılmak üzere geliştirilmiş bir platformdur. Öğretmenlerin öğrenciler için gruplar oluşturup gruplara ödev, quiz uygulamalarında bulunup ders dökümanları paylaşabilmesine olanak sağlamaktadır.



Şekil 3.3: Edmodo Eğitsel Sosyal Ağ Arayüzü

EDMODO, sosyal medyanın eğitimdeki gücünü görmemize yardımcı olmaktadır. Öğretmen-öğrenci işbirliği, öğrenciye dönüt, kişiselleştirilmiş öğretim gibi bir çok konuda güvenilir bir ortamdır. Öğrenmeyi her daim teşvik eder ve bunun için yer-mekan önemli değildir. Şekil 3.3’de görünen arayüzde öğrencilerle iletişim kurabilir, farklı konularda tartışmalar oluşturabilir ve öğrencinin özgüvenini geliştiren bir diyalog kurabilir, bu gelişim süreçlerini de takip edilebilir kılmaktadır. Bununla beraber dünyadaki bir çok öğretmenle iletişime geçebilir ve öğretmen kendi gelişimine katkı sağlayabilir. Mobil yazılımları ile de uygulama her alanda kullanılabilir olmaktadır (Doğan, 2012).

3.2.4. Google classroom sınıf yönetimi ve değerlendirme uygulaması

Google Classroom öğretmenleri öğrencileriyle dijital dünyaya geçmenin süreci hızlandırmaya sağlayan online bir platformdur. Öğretmenler, Google Classroom içinde bir sınıf oluşturarak bir eklenti kodu ile öğrencilere bu sınıfa dahil etmekte veya e-posta yoluyla davet edip hızlı bir şekilde sınıf bilgilerini, öğrenci ödevlerini ve çalışma belgelerini kolayla elde edebilmektedir. Google Classroom öğrenci ve öğretmenlerin birbiri ile paylaştığı tüm belgeleri o kişilerin Google Drive uygulamasında tutarak öğrencinin veya öğretmenin dosyalarını ayrıca bir bellekte taşınması gibi bir zorunluluğu da ortadan kaldırmaktadır. Bu yöntemle aynı zamanda

öğretmen tarafından toplanan tüm ödev ve çalışma dosyaları daimi olarak Google Drive'da durduğu için öğretmene bir arşiv oluşturmaktadır.



Şekil 3.4: Google Classroom Öğretmen Arayüzü

Eğitim paketi için Google Apps Bölümü, Google Classroom daha sorunsuz bir eğitim deneyimi yapmak için diğer Google Apps bütünleştirir. Şekil 3.4'de görünen Google Classroom Kar Amacı Gütmeyen hesaplar için, Eğitim için Google Apps ile okullarda kullanılabilir (Keeler ve Miller, 2015).

4. GERÇEK ZAMANLI SINIF İÇİ DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİ

4.1. Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi

Sınıf içi davranış yönetim sistemleri, okullardaki eğitim-öğretim faaliyetlerinin yapıldığı sınıf ortamlarında davranış yönetimi ve sınıf yönetimi konularında da anlatıldığı gibi bu alanda yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkan problemlerin çözümünde öğretmene teknolojik bir alternatiftir.

Öğretmenlerin derslerini sağlıklı süreçlerle geçirmeleri için destek olan bu sistemler günümüz öğrenci profilinin teknolojiye olan yatkınlığından ve bağlılığından faydalanarak bu bağlılığı öğrencinin faydasına dönüştürmeye yönelik girişimlerde bulunulabilecek bir sistemdir. Bu profildeki öğrenciler öğretmenin bir çok duyu organına hitap eden uyarılar ve engelleme girişimleri negatif bir girişim olarak algılayıp tepki gösterirken dijital ortamdan gelen uyarılara daha pozitif bakmakta ve dikkate almaktadırlar. Bu sistemler diğer tüm istenmeyen davranışları engelleme ve pozitif dönüşürme stratejilerini tedavülden kaldırmamakta, aksine bu stratejileri destekler nitelikte çalışmaktadır. Öğretmen bu zamana kadar kullandığı yöntemlerinin daha etkili olabilmesi için sınıf içi davranış yönetim sistemlerine başvurmalıdır. Bu sistemin problemi ortadan kaldıran yegane çözüm yolu olarak görürse istediği sonuca ulaşmakta güçlük çekecektir. Bu tür bir bakış açısı da teknolojinin eğitim içerisinde kullanılması düşüncesini baltalayan ve gereksiz olduğu kanısına kapılması sebep olan bir bakış açısıdır.

4.2. Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi - Dersteyiz.Net

Sınıf içi davranış yönetim sistemlerini geliştiren ve bu konuda çalışmalar yapan birçok araştırmacı bulunmaktadır. Bu tür sistemlerin gelişimi de bu araştırmaların sonucunda keşfedilen yeni stratejik çözümlerle mümkün olmaktadır. Yukarıda örnekler olarak verilen sistemlerin her birinde, sınıf ve davranış yönetimi konusunda benzer yöntemler ve birbirlerinden ayıracak farklı özellikleri mevcuttur.

Bir öğretmenin bu tür sistemlerden beklentisi, istenmeyen davranışların ortadan kaldırılması veya pozitif davranışlara dönüştürülmesi olduğu düşünülürse, bu etkinin

mümkün olduğunca en hızlı yoldan elde edilmesi dersin salahiyeti açısından en önemli olgudur. Böyle bir hıza duyulan ihtiyacı karşılamak için, geliştirilen yeni sistemin “Gerçek Zamanlı (Realtime)” olmasına dikkat edilmiştir. Sistemin gerçek zamanlı olması, öğretmenin öğrencinin davranışına gösterdiği tepkinin anlık olarak öğrenciye ulaşması anlamına gelmekte ve öğrenciden daha hızlı bir reaksiyon alınmaktadır. Bu hızla öğretmen, dersinin gidişatını büyük ihtimalle hiç sekteye uğratmadan devam ettirebilecektir.

4.2.1. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin amaçları

Sistem geliştirilirken eğitim-öğretim süreçlerine katması gereken faydası düşünülerek aşağıdaki amaçlar ortaya konmuştur.

- Problem davranışın çokça görüldüğü sınıflarda derse giren öğretmenlerin sınıflarını daha hızlı kontrol altına alabilmesini sağlamak,
- Öğrencileri davranış bazında değerlendirmeyi düşünen öğretmenlerin bu konuda öğrenciye karşı daha şeffaf olmasını sağlamak ve bunun sonucunda öğrenci ile öğretmen arasındaki diyalogun gelişmesine katkıda bulunmak,
- Öğrencinin sınıf içerisinde gerçekleştirdiği davranışların ne tür bir davranış olarak algılandığını hızlı farketmesine olanak tanımak ve böylece kendini bu halden kurtarmak için ihtiyaç duyduğu süreyi ona tanımış olmak,
- Sınıf içerisinde öğrencilerin öğrenme sürelerini olumlu yönde etkileyen bir rekabet havası oluşturmak ve dersleri bir yarışma heyecanı ile devam ettirerek öğrencinin ilgisinin devamlılığını sağlamak,
- Öğrenciye yaptığı her olumlu veya olumsuz davranışın kayıt altına alındığını farketmesini göstererek, olumlu-istenen davranışların devamı için gerekli isteğin oluşmasına katkıda bulunmak ve olumsuz-istenmeyen davranışın ise kademeli olarak bazen de tek seferde azalmasını ve yok olmasını sağlayan sınıf ortamını oluşturmak,
- Öğrencinin sadece akademik puanlamayla değil davranış puanlamasıyla da değerlendirilebildiğini ve bu iki puanlamanın öğrencinin genel başarısını belirleyebileceğini öğrenciye farketirmek,
- Öğretmenin yıl, sınıf, öğrenci bazında sınıf davranışları konusunda bir veritabanının elinin altında olmasını sağlamak ve bu sayede geçmişe dönük

istatistiki alıřmalar yaparak ğrenci, sınıf, okul gelişimlerini takip edebilecek verinin elde olmasına imkan vermek,

- Öğretmenin de sınıf içerisinde değerlendirme yapan tek taraf olması durumunu ortadan kaldırarak öğrencilerin de öğretmenin ders anlatım performansı gibi konuları değerlendirmesini mümkün kılan bir adil sınıf ortamı oluşturmak,
- Öğrenci değerlendirmeleri sonucunda öğretmenlerin de öğrenci gözünden aldığı puanlarla, kendi performansını görüp ders kalitesini artıracak girişimler yapmasını sağlamak,
- Öğrencilerin de kendi fikirlerini sunabilecekleri bir sistemde, kendisini sözle ifade edemeyen öğrencilere bir alternatif yöntem sunarak öğrencinin sahip olduğu fikirleri üslubunca ve özgürce sunabilecek özgüveni verebilmek, böylelikle öğrencilerin kişisel gelişimlerine de katkıda bulunmak.

4.2.2. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin diğer davranış yönetim sistemleri ile arasındaki farklar

Davranış yönetim sistemi uygulamaları henüz çok fazla yayılmamış ve çok alternatifi olmayan uygulamalardır. Eğitim sektörünün bu konudaki ihtiyacının yeni yeni fark edilmesi ile birlikte bazı çalışmalar yapılmış farklı bir kaç uygulama geliştirilmiştir. Lakin bu tür uygulamaların tam randımanlı çalışabilmesi için gelişim sürecinde fikirlerin yoğun olduğu, farklı denemelerin yapılması gerekmektedir. Ancak o zaman uygulamalar tama yakın bir olgunluğa erişebilmektedirler. Davranış yönetim sistemleri de gelişim döneminde olan uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sistemi alanında bulunan diğer davranış yönetim sistemlerine göre çok önemli iki özellik barındırmaktadır. Birincisi gerçek zamanlı olması, ikincisi ise değerlendirmenin öğrenci ve öğretmen olarak iki taraflı yapılabiliyor olmasıdır.

Gerçek zamanlı olması ise, yukarıda faydalar başlığı altında da bahsedildiği gibi, öğrenciden anlık reaksiyon almak ve öğrencinin gösterdiği olumlu veya olumsuz davranışlara anlık tepkiler göstermek, öğretmenin bu davranışları yönlendirmeyi hedeflediği noktaya götürmesinde önemli bir hız sağlamakta, hedef noktaya klasik yöntemlerle yapılan davranış yönetimine göre daha çabuk ulaştırmaya imkan sağlamaktadır.

Bir diğerk farklılık olan, eğitim faaliyetlerinde iki taraf olarak karşımıza çıkan öğretmen ve öğrencinin birbirlerini belirli sınırlar içerisinde özgürce değerlendirebilmesi de bir diğerk önemli fayda olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenme ve öğretme faaliyetlerinde öğretmen merkezli süreçlerin yerini öğrenci merkezli bir yapının aldığını, eski yöntemlerin tedavülden kalktığını ve geçerliliğini yitirdiğini bir çok eğitimcinin yazdığı kitaptan okuyabilir, yapılan araştırmaların sonuçlarında görebiliriz. İnsanların, genetik yapıları ve çevresel etkiler sonucu sahip oldukları farklı düşünme tarzına bağlı olarak her insanın öğrenme ihtiyacının da farklı olabileceği konusundaki görüşleri göz önünde bulundurarak, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla farklı arayış içerisinde olan öğretmenler eleştirel düşünme, problem çözme ve üretici düşünme gibi yeteneklerin geliştirilmesine yönelik ilke ve uygulamalarla düşünen, üreten ve sağlıklı benlik kavramına sahip öğrenciler yetiştirmenin derdini taşıyan öğretmenler eğitim sistemimizde hızlı varlıklarını göstermektedirler (Özden, 1997). Bu özellikleri taşıyan öğretmenlere yardımcı olmak bu sistemin bir başka farklılığı ve faydası olarak ortaya çıkmaktadır.

4.2.3. Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sistemi işleme süreci

Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminde temel mantık puanlama sistemidir. Öğrenci ve öğretmenler birbirlerine davranış ve performans puanı vererek değerlendirirler.

Öğrenci değerlendirmesi yapmayı planlayan öğretmen öncelikli olarak sistem üzerinde sınıfı oluşturması ve öğrencilerini bu sınıfa ataması gerekmektedir. Bu belirlemelerle birlikte sınıftaki öğrenci profilini, sınıf kademesini, okul-alan-bölüm türlerini göz önünde bulundurup öğrenci değerlendirme kriterlerini olumlu puan getirecek kriterler ve olumsuz puan getirecek kriterler olarak başlıkla halinde tespit etmesi gerekmekte, daha sonrasında bu başlıklıkları o sınıfın kriterler tablosuna işlemesi gerekmektedir. Derslerine girdiği her sınıf için bu çalışmayı eğitim sezonun başında bir kere yapan öğretmen bundan sonra tüm zamanlarda sezon sonuna kadar bu sınıfı tespit ettiği kriterlerle değerlendirebilmektedir. Öğretmen eğer isterse ihtiyaç gördüğü durumlarda kriterler üzerinde ekleme, çıkarma ve düzenleme yapabilmektedir.

Öğretmen değerlendirmesi yapılabilmesi için ise öğretmen öğrencilerinin kendini değerlendirmesini istediği kriterleri belirlemesi gerekmektedir. Bu tespiti öğrencilerle ortak bir çalışmayla da yapabilir, kendi fikirleri doğrultusunda da hareket edebilir. Öğretmen değerlendirme kriterlerinin tamamıyla öğrenci bırakılmamasının en öne çıkan sebebi, öğrencilerin ortak bir tavır alma da orta noktayı bulamama ihtimalleridir. Her öğrenci farklı bir bakış açısıyla öğretmeni değerlendirmek isteyebilir. Bu sebepten orta noktayı bulabilmek için öğretmen rehberliğinde bir tespit daha sağlıklı olacaktır.

Sınıf belirlemeleri ve kriter tespitlerinin tamamlanması ile birlikte sistem kullanıma hazır hale gelmiş olur. Her ders içerisinde veya herhangi bir zaman diliminde öğretmen ve öğrenciler değerlendirme puanı verebilmektedirler. Yapılan her değerlendirme anında karşı tarafın ekranına yansiyacak, değerlendirme yapılan kişi her an kendi puanını görmüş olacaktır.

4.2.4. Sınıf içi davranış problemlerinin çözümünde gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin etkisi

Gerçek zamanlı sınıf içi davranış yönetim sisteminin yukarıda sayılan amaçlarına uygun olarak nasıl bir etki bıraktığının gözlemlenebilmesi hedeflenerek bir araştırma çalışması yapılmıştır. Bu çalışmada problem tespiti ve çözümlerinin uygulanabilmesi için pilot bir sınıf seçilmiştir. Sınıf seçiminde dikkat edilen hususların başında sınıf içi problemlerinin orta düzeyde yaşandığı problem davranışlar gösteren ve bu tür davranış eğiliminde olmayan öğrencilerden oluşan karma bir sınıf ortamının belirlenmesidir. Tarif edilen sınıf içerisinde geleneksel yöntemlerle ders işlenmiş ve karşılaşılan problemlerle öğretmen klasik yöntemlerle çözüm aramıştır. Aynı sınıfın aynı öğretmenle bir başka dersinde bu sefer Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi kullanılmış ve öğrencilerin bu sistemle yapılan derse olan tepkileri ölçülmüştür.

Çalışmanın örneklemini İstanbul'daki bir özel eğitim kurumunun Anadolu Meslek Lisesi 11.sınıf seviyesinde, yukarıda tarif edildiği gibi davranış bakımından karma olan bir 10 kişilik öğrenci grubunun bulunduğu bir sınıf oluşturmaktadır. Uygulanacak çalışmada Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi'nin de kullanılacağı göz önünde bulundurularak öğrencilerin internete girebilecekleri cihazlara erişimi olması gerektiği düşünülmüş ve Anadolu Meslek Lisesinin bilişim teknolojileri alanındaki

web programcılığı bölümü öğrencileri seçilmiştir. Öğrenciler 3 olumlu 3 te olumsuz davranışlarıyla değerlendirilmiştir. Olumlu davranışlar;

1. Derse hazırlıklı gelme
2. Ödevi zamanında yapma
3. Sınıf arkadaşına yardım etme

Olumsuz davranışlar ise;

1. Derse hiç bir hazırlık yapmadan gelme
2. Herhangi bir ödev getirmeme
3. Derse vaktinde gelmeme veya hiç katılmama

Bu olumlu davranışlara aldıkları olumlu tepkilerle öğrencilerdeki başka olumlu davranışların ortaya çıkıp çıkmayacağı ve ortaya çıkanların sayısı tespit edilmeye çalışılmıştır. Aynı zamanda olumsuz olarak tabir edilen istenmeyen davranışların ise sayısındaki azalma olup olmayacağı da gene bu gözlemle tespit edilmiştir.

Yapılan gözlem sonucunda, tüm sınıfın her bir davranışı öğretmenle birlikte sınıfta bulunan araştırmacı kişi tarafından gözlemlenmiştir. Buna göre yöntem bölümünde söz edilen davranışlar ve sayıları aşağıdaki gibidir.

Çizelge 4.1: Değerlendirilen Davranışlar (Klasik Yöntem)

Davranış (Olumlu-Olumsuz)	Sayı	Reaksiyon
Derse hazırlıklı gelme	4	Teşekkür etme
Ödevi zamanında yapma/getirme	6	(+) puan ile ödüllendirme
Sınıf arkadaşlarına yardım etme	3	-
Hazırlıksız derse katılım	6	Uyarı
Verilen ödevi teslim etmeme	4	(-) puan ile cezalandırma
Derse geç kalma	2	İdareye gönderme

Öğretmen derse hazırlıklı gelen öğrencilere genel bir teşekkür ifadesi kullanmıştır. Hazırlıklı olduğunu ilk olarak öğretmene gösteren öğrenci bu teşekkürün muhatabı olan ilk öğrenci ve tek öğrenci olmuştur. Derse hazırlıklı gelme olumlu davranışı

gösteren öğrencilerin %75'i bekledikleri reaksiyonun tam olarak alamamışlardır. Ödevini zamanında yapmış ve getirmiş her öğrenci öğretmenden (+) puan almıştır. Burada öğretmenin ödüllendirme etkisi bu davranışı gösteren öğrencilerin %100'ünü kapsamıştır. Sınıf arkadaşına yardım eden öğrencilerden kendini gösterebilen sadece bir öğrenci vardır ve teşvik ve tebrik ifadesini sadece o öğrenci almıştır. Hazırlıksız derse gelenler ilk tespit edilen öğretmenin verdiği uyarının tümünün muhatabı olmuş ceza etkisi diğer eşit olarak dağıtılamamıştır. Ödevi teslim etmeyen her öğrenci öğretmenden (-) puan almıştır. Derse geç kalan her iki öğrenci de idareye gönderilmiş ve gösterilen olumsuz davranışa karşı alınan tepki %100 değerinde olmuştur.

Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi ile yapılan bir diğer dersteki gözlemlerin oranlarında eşit dağılım görmekteyiz. Sistemin getirdiği pratiklik sebebiyle öğrencilerden herhangi biri yaptığı her olumlu davranış için +1 puan, her olumsuz davranışları için ise -1 puan almışlardır. Öğretmen yapılan her davranış için sistem üzerinden anında geri bildirim yapabildiği için öğrenci sınıf içerisindeki durumunu her daim görme şansı bulmuştur. +1 puan alan öğrencilerin %70'inde tekrar +1 puan alma isteği olduğu için olumlu farklı bir davranış sergilemek adına gayrete girdikleri gözlemlenmiştir. Gerçekleştirdiği istenmeyen davranışlar sebebiyle -1 puan öğrencilerin %60'lık bir kısmı da bu eksi puanları artıya çevirmek için gayret sarf ettikleri tespit edilmiştir. Aldıkları eksi puanlardan herhangi bir gayrete girmeyen öğrencilerin %75'i de tekrar eksi puan almamak için herhangi bir olumsuz davranış sergilememişlerdir. %25'lik kısımda ise herhangi bir değişiklik olmamıştır.

Sonuç olarak sınıf, eğitim öğretimin yapıldığı ortamdır. Sınıfta sınıf içi ya da sınıf dışı etkenlerden kaynaklanan birçok nedenin öğrenciyi istenmeyen davranışa sevk etmektedir (Türnüklü, 2000).

Her şeyin dört dörtlük gittiği, hiçbir istenmeyen davranışın olmadığı bir sınıfı hayal etmek bir bakıma gerçeği görememektir. Trafik kazalarını en iyi sistemlerde bile bütünüyle ortadan kaldırma olasılığının bulunmaması gibi, okullarda da disiplin sorunlarını bütünüyle ortadan kaldırmak olası değildir (Özdayı, 2004).

Eğitim öğretim etkinliklerinden beklenen verimin elde edilebilmesi iyi bir sınıf düzenini gerektirir. Öğretmenlerin olumsuz öğrenci davranışları ile başa çıkabilmesi için iyi bir sınıf yönetimi becerisine sahip olmaları gerekir. Sorun davranışların

ortaya çıkmadan önlenmesi, öğrencilerin sınıf etkinliklerine katılımını artırır; öğretmenin enerjisinin ve zamanının önemli miktarını harcadığı istenmeyen davranışların ortaya çıkma olasılığını da düşürür.

İstenmeyen davranışların en aza indirilmesi için öğretmen, yönetici ve ailenin ortak çaba içinde olmaları, olaylara anlayışla yaklaşmaları, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına cevap veren programlarla onların motive edilmesi gerekmektedir diyerek ifade etmiştir (Yüksel ve Ergün, 2000).

Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi tüm bu etkenlerin ortasında eğitimciye destek olabilecek nitelikte teknolojinin getirdiği imkânların eğitimde faydalı bir biçimde kullanılmasına olanak sağlayan sistemler arasında yerini almıştır. Özellikle eğitim teknologlarının ilgisini çekeceği düşünülen bu tür sistemlerle eğitim ortamlarında gerçekleştirilen süreçler daha sağlıklı ilerleyecek ve tam öğrenmeye bir kaç adım daha yaklaşmış olacaktır. Tabii ki bu tür sistemler Türkiye'nin sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel yapısının da göz önünde bulundurularak tavsiye edilmelidir. Bu sistem ve bunun gibi diğer eğitime teknolojik anlamda destek verecek sistemlerin kullanılabilmesi için Türkiye genelindeki eğitim ortamlarının teknoloji ihtiyacının belirli bir düzeyde giderilmesi gerekmektedir. Hali hazırda yürütülmeye devam eden Fatih Projesi bahsi geçen açığı kapatma konusunda atılan adımlardan bir tanesi olarak görülmektedir. Lakin teknolojinin eğitim ortamlarına kontrolsüz girmesinin önüne de geçilmeli, en azından minimum düzeyde bir oto kontrol sistemi kurulmalıdır. Bunun yanı sıra Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sistemi gibi eğitim dünyasını destekleyen ve sınıf yönetimini kolaylaştıran diğer sistemlerden de faydalanılmalıdır.

5. GERÇEK ZAMANLI DAVRANIŞ YÖNETİM SİSTEMİ DERSTEYİZ.NET UYGULAMA YAPISI

5.1. Dersteyiz.Net Sistem Yapısı

Dersteyiz.net sistemi HTML tabanlı bir yapı üzerine kurulmuştur. Çoklu ortam desteği göz önünde bulundurularak web tabanlı geliştirilen sistemin kodlaması PHP web yazılım dili ile yapılmıştır. Kodlamada nesne yönelimli programlama mimarisi (OOP) kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Web sayfalarının tasarımında da HTML ve CSS web 2.0 mimarisi düşünülerek kodlama yapılmıştır.



Şekil 5.1: Dersteyiz.Net Arayüzü

Dersteyiz.net sistemi HTML tasarımında sistemin yükleme sürelerini hafifletmek ve kullanıcı bilgisayarlarda daha az veri ile daha hızlı bir sayfa yüklenme süresi elde etmek için mümkün olduğunda imaj kullanılmamıştır. Sistemin grafiksel tasarımı bu sebeple CSS destekli gerçekleştirilmiştir. Şekil 5.1’de de görüldüğü gibi tüm arayüzlerde imaj olarak sadece giriş formunda zemin imajı ve kullanıcıların yükledikleri kendi profil fotoğrafları mevcuttur. Sistem tasarımı içerisinde kullanılan figürlerin hemen hemen hepsi bu sebeple Awesome Font kütüphanesi kullanılarak elde edilmiştir. Font olmasından dolayı kaliteli çözümlüğe sahip ikonlardan bezeli bu kütüphane ile sistemin ikon ihtiyacının tümü karşılanmıştır.

PHP kodlamasında kullanılan blokların bir çoğu ortak kullanım amaçları göz önünde bulundurularak uygun isimlerde oluşturulan class'lara toplanmış ve buradan

kullanılmıştır. Ayrıca veritabanı erişimi ve yönetiminde pratiklik kazanmak için SQL sorgulamaların kolayca gerçekleştirilebileceği veritabanı class'ı kullanılmıştır. Bu class içerisindeki fonksiyonlar sayesinde genel kodlama arasında hiç bir zaman SQL satırları yazılmamıştır. Böylelikle sistem kaynaklarını daha elverişli bir kod yapısına sahip olmak hedeflenmiştir.

Sistem tasarlanırken web dünyasının mobil teknolojilerle entegrasyonunu sağlayabilmek adına geliştirilen responsive (esnek) mimarisi kullanılmış, böylelikle tüm mobil cihazlarda tasarım uyumu elde edilmeye çalışılmıştır.

Dersteyiz.net Sistemi geliştirilirken veritabanı olarak MySQL veritabanı tercih edilmiştir. Bunun sebebi ise PHP ile MySQL'in oldukça performanslı iletişim kurmasından kaynaklanmaktadır. Özellikle Linux işletim sistemi altında bu iki gözle görülür ölçüde bir performansa erişmekte ve bu performans bir tercih sebebi olmaktadır.

5.2. PHP Web Programlama Dili

PHP'nin 1994 senesinde geliştirilmeye başlanmış bir script programlama dilidir. Rasmus Lerdorf'un kişisel web sitesini yönetmek için bir takım CGI Perl betikleri yazmasıyla başlanan bu dil zamanla kendini oldukça geliştirmiştir. Rasmus Lerdorf'un kendi özgeçmişini siteye görüntüleyecek betikleri yazdıktan sonra farklı formatlarda web formları denemeleri yapmış, bu formlar ile veritabanını konuşturmak ve bu diyalogu daha hızlı yapmak için yazdığı betikleri C ile tekrar oluşturmuştur. Geliştirdiği bu uygulamaya PHP/FI (Persona Home Page/Form Interpreter - Kişisel Ana Sayfa/Form Yorumlayıcı) adını vermiştir. PHP/FI ile oldukça pratik ve aynı zamanda dinamik web siteleri oluşturmak mümkün hale gelmiştir. PHP'nin geliştirici olan Rasmus 1995 yılında Usenet tartışma grubu oluşturarak bu uygulamayı PHP Tools ismiyle duyurdu. Sözdizimi Perl'e benzese de PHP daha kısıtlı ve basit olmakla birlikte daha tutarsızdı. Rasmus bir geliştirme takımı kurarak yaptığı eklemeler sonucunda belirli bir test aşamasından sonra PHP/FI2'yi 1997 yılının Kasım ayında resmen duyurdu. 1999 yılında PHP çekirdeği sil baştan tekrar yazıldı. Bu süreçte Zeev Suraski ve Andi Gutmans isimli iki geliştirici Zend motorunu geliştirdiler ve İsrail'in Ramat Gan şehrinde Zend Technologies isminde bir şirket kurdular.

PHP'nin güncel mevcut sürümü 5.5 olarak devam ediyor ve 6 sürümü için geliştirme süreci hala devam etmekte, pek yakında kullanıcı ile buluşacağı haberleri yayılmaktadır. PHP 5 nesne yönelimli programlama için çok daha fazla olanak sağlamakta, PHP Veri Nesneleri (PDO) eklentisi yardımıyla veritabanına erişim için oldukça tutarlı ve hızlı bir arayüz yanında performansa yönelik bir çok iyileştirme barındırmaktadır. PHP 5.3 sürümüyle birlikte duruk içselleştirme (late static binding) özelliği sunmaya başlayarak önemli bir eksiğini gidermiştir.

C/C++ diline olan benzerliği nedeniyle bu dilleri önceden bilenleri PHP dilini öğrenmesi oldukça kolaydır. Kolay öğrenilebilirliği ve hızlı performansı nedeniyle Facebook, Youtube, Yahoo, Wikipedia ve OGame gibi dünyaca ünlü sitelerin yazılımında kullanılmaktadır. PHP web tasarımında önemli kolaylıkla sağlamaktadır lakin Google firmasının AJAX'ı kullanmaya başlamasından sonra tek başına yeterli olmamakta, AJAX'ı öğrenmek için gerekli JavaScript, XML, HTML ve CSS ile birlikte bir bütün oluşturulabilmektedir.

PHP günümüzde 244 milyon siteye kullanılmaktadır. Bu verileri <http://php.net/usage.php> adresinde düzenli olarak paylaşan PHP, açık kaynak kodlu bir web programlama dili olarak öne çıkmaktadır. PHP popüler olarak kullanılan işletim sistemlerinin hepsiyle çalışabilmesi, yüksek performansa sahip olması, bir çok farklı veritabanı sistemini kullanabilmesi, geniş kütüphane seçeneği gibi özellikleri ve bu özelliklerin yüksek kullanılabilirlik yüzdesiyle popülaritesi oldukça yüksek bir script dilidir.

PHP ile geliştirilen sistemlerin çalıştırılabilmesi için Apache Web Sunucusuna ihtiyaç vardır. Aksi takdirde PHP ile yazılan kodları herhangi bir tarayıcı kendi başına derleyemez. Apache de PHP gibi açık kaynak kod tabanlı bir uygulamadır ve Unix, GNU, FreeBSD, Linux, Solaris, Novel NetWare, Mac OS X, Windows, OS/2 gibi bir çok işletim sisteminde çalışabilmektedir. World Wide Web'in genişlemesinde ve yayılmasında önemli bir rolü olan Apache web sunucusu hemen hemen her ay yenilenerek yeni bir sürüm yayınlamaktadır. Haziran 2008'de 172,338,726 web sitesi üzerinde yapılan bir araştırmaya göre internetteki sitelerin %49,12'si Apache kullanmaktadır.

PHP'nin avantajları ve dezavantajlarını değerlendirmek gerekse aşağıdaki gibi bir sonuç ile karşılaşılmaktadır.

Çizelge 5.1: PHP'nin Avantajları ve Dezavantajları

Avantajları	Dezavantajları
Çok hızlı çalışır.	Hatalarla baş etmek; PHP'de yapılan basit hata, kolayca bir çok soruna neden olur.
Öğrenilmesi kolay bir dildir.	Detaylı programlama zorluğu; PHP bir script dili olduğu için, detaylı ve büyük bir programdan cevap alma süresi uzayabilir.
Kod yazımı Perl, C, Javascript vb. gibi popüler olan programlama dillerine benzer. Böylece bu dillerden herhangi birini bilen kişi kolayca PHP kodlayabilir.	Güncellemek istenildiğinde web sunucu ile eş zamanlı olarak birlikte derlenmesi gerekir.
Rahat ve hızlı kodlanır, ayrıca derlenmesine gerek yoktur. HTML kodları arasına kolayca yerleştirilebilir.	
İnternette büyük bir geliştirici topluluğuna sahiptir.	
PHP ile yazılmış bir çok kod veya program, ücretsiz olarak internet üzerinden elde edilebilir.	
Web sunucusu olarak Apache web sunucusu kullanıldığında yüksek performans gösterir. Bunun yanında ISS, PWS gibi diğer web sunucularıyla da çalışabilir.	
Veritabanı olarak MSSQL, MySql, Oracle gibi veritabanlarına bağlanabilir.	
PHP MySql veritabanıyla çok verimli çalıştığı için ve düzenlenmesi kolay, güvenli olduğu için ayrılma bir ikili olmuşlardır.	
Windows, Linux, Unix gibi işletim sistemlerinde kolayca çalışır.	

PHP'nin bu projede kullanılmasında en önemli tercih sebepleri arasında sunduğu bir çok avantajın yanı sıra ücretsiz, açık kaynak kodlu web sunucu üzerinde popüler olarak kullanılan bir çok işletim sistemiyle problemsiz çalışması olmuştur. PHP ile geliştirilen projelerde, çalışmayı tamamlayıcı diğer faktörler de PHP gibi açık kaynak kodlu olmakta ve ücretsiz olarak sınırsız kullanıma sunulmaktadır. Bu avantajlarıyla birlikte sağladığı performans ta göz önünde bulundurulduğunda PHP web projesi geliştirme konusunda tercih edilen bir web programlama dili olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.3. MySQL Veritabanı

Altı milyondan fazla sistemde yüklü bulunan MySQL veritabanı çoklu iş parçacıklı (multi-threaded), çok kullanıcılı (multi-user), hızlı ve sağlam (robust) bir veritabanı yönetim sistemidir.

UNIX, OS/2 ve Windows için ücretsiz dağıtılmakta olan MySQL'in ticari lisansla kullanmak isteyenler için de bir ücretli lisans seçeneği mevcuttur. MySQL, Linux işletim sistemi altında daha hızlı bir performans sergilemektedir. Açık kaynak kodlu olan MySQL veritabanının ikilik kod halinde indirilebilir sürümü pek çok platformda çalıştırılabilir haldedir. MySQL ayrıca bünyesinde ODBC sürücülerini de bulundurduğu için bir çok geliştirme platformunda rahatlıkla kullanılabilir.

MySQL'in geliştiricileri 7 milyon kaydı 10.000 tablodan oluşan kendi veritabanlarını ki bu yaklaşık 100 gigabyte veri demektir, MySQL üzerinde barındırdıklarını söylemişlerdir. Web sunucularında en çok kullanılan veritabanı olarak bilinen MySQL, PHP, ASP.NET gibi bir çok web programlama dili ile birlikte kullanılabilir.

MySQL, bünyesinde barındırdığı tablolarla çoklu kullanıcılı pek çok sistemde yaşanan erişim problemlerini başarılı bir şekilde çözebilmektedir. "Transaction" desteği MySQL'in 4.0 versiyonu ile ortaya çıkmış, alt sorgu desteğini de 4.1 versiyonunda veritabanı sistemine dahil etmişlerdir. Ayrıca veri tutarlılığını (referentiay integrity) sağlama içinin programcıya bırakılmasını tercih etmiştir. Bu bir dezavantaj olarak kabul edilmemektedir çünkü pek çok veritabanı programcısı VTYS (DBMS)'lerdeki veri tutarlılığının esnek olmayan, zorlayıcı bir özellik olduğunu düşünmektedir.

İlk olarak 1994 yılında geliştirmeye başlanan MySQL 23 Mayıs 1995'te ilk versiyonu yayınlanmıştır. 2004 yılında MySQL 4.1'in yayınlanmasıyla sisteme bir çok önemli özellik eklenmiştir (R-trees, B-trees, alt sorgular, hazırlanmış deyimler). 2008 yılında Sun Microsystems firması tarafından bir milyar dolara satın alınmasıyla gelişim hızını artıran MySQL 2009'un Nisan ayında ise Oracle firmasının Sun Microsystems'i satın almasıyla devamlılığını sağladı. Oracle MySQL'i geliştirmeye devam edeceğini duyurarak açık kaynak kodda en popüler veritabanı olan MySQL kullanıcılarının rahat bir nefes almasını sağlamıştır.

MySQL pek çok grafiksel arayüze sahiptir. Her biri üçüncü parti yazılım olarak kabul edilen yazılımlar olsa da MySQL'i çok başarılı yöneten arayüzler geliştirilmiştir. Bunlardan çok popüler olanının PHPMyAdmin olduğu söylenebilir. PHP ile geliştirilmiş web tabanlı bir arayüz olan PHPMyAdmin ile web sunucu firmaları kullanıcılarına kendi veritabanlarını oluşturma ve yönetme imkanı verebilmektedirler. Ayrıca Navicat MySQL gibi Windows ve Mac OS X üzerinde çalışan grafiksel arayüzler mevcuttur. Bunlardan bir tanesi de MySQL'i geliştiren firma tarafından geliştirilmiş MySQL GUI Tools'dur. MySQL için bir Türk firma tarafından geliştirilmiş Database Master'da modern arayüzü ile kullanıcı dostu bir yazılım geliştirmiş, MySQL yönetimini gayet basite indirgeyen bir arayüzü son kullanıcıya sunmuşlardır.

Dersteyiz.net projesinde MySQL veritabanının tercih edilmesinin en önemli nedenlerinden birisi sağladığı hız ve sınırsız denebilecek kapasitesidir. Bu kapasiteyi çok büyük oranlarda veri boyutlarında rahatlıkla yönetebilen MySQL veritabanı, sistemin geliştirildiği PHP web programlama dili ile de stabil ve hızlı bir performansa sahip olarak çalışabilmektedir. Bu ikilinin kullanılması geliştirilen projelerin performansını doğrudan etkilemektedir.

5.3.1. Sistem İle Veritabanı Arasında ORM Mimarisi

ORM, Object Relational Mapping anlamına gelmektedir ve O/R Mapping olarak ta yazılmaktadır. ORM nedir sorusuna verilecek cevap, ilişkisel veritabanı (RDBMS) ile nesneye yönelik programlanın (OOP) arasında bir tür köprü özelliği gören ve ilişkisel veritabanındaki bilgileri yönetmek için, nesne modelleri kullanılan bir tekniktir/metottur şeklinde olacaktır. Bir başka deyişle ORM, nesnelere ilişkisel veritabanındaki tabloya bağlayan ve veri alış-verişini yapan bir tekniktir/metottur. ORM tekniği belli bir programlama diline bağlı değildir ve her OOP dilinde yazılabilmekte ve kullanılabilir.ORM

ORM'in avantajları ve dezavantajlarını aşağıdaki gibi sıralamak mümkün olmaktadır. Avantajları;

- Nesneye yönelik bir programlama metodu sunar,
- Yazılan kodun veritabanı çeşidi ile herhangi bir bağımlılığı yoktur (Oracle, SQL Server, MySQL v.b.),

- SQL/JDBC bilmeden ve yazmaya gerek duymadan çok kısa bir zamanda ve çok daha az kod ile veritabanına bağlı bir uygulama geliştirilebilmektedir,
- ORM araçlarının çoğu açık kaynak kodlu uygulamalardır,
- ORM araçları, programcılara bir çok kolaylık sağlamakta ve içinde barındırdığı ek desteklerle bir çok sık görülen sorunlara çözüm bulmaktadırlar (polymorphism, caching, transaksiyon, v.b.),
- Otomatik kod üretmek veya SQL üretmek için bir çok ürün mevcuttur,
- Çok daha iyi test edilebilir kod yazmaya olanak tanır.

Dezavantajları ise şu şekilde sıralanabilir;

- Performans sorunları yaşatabilmektedir,
- Bilgi alış-verişi esnasında kontrolün tamamı geliştiri elinde değildir bu sebepten üretilen bazı SQL komutları beklenilenden farklı çıkabilmektedir,
- ORM aracının nasıl kullanıldığı ile ilgili keşif süresi, yazılımcıya ek bir zaman maliyeti getirmektedir.

5.4. HTML ve CSS Kullanımı

Hiper Metin İşaretleme Dili (Hypertext Markup Language) ifadesinin kısaltması olan HTML bir web sayfası oluşturmak için kullanılan standart bir metin işaretleme dilidir. HTML, bir programlama dili olarak tanımlanamamaktadır. Zira HTML kodları yazılarak kendi başına çalışabilen bir program yazmak mümkün değildir ancak bu kodlamayı yorumlama kabiliyeti olan tarayıcı uygulamaları ile yazılan kodlar bir anlam bulup bir çıktı verebilmektedir.

HTML'in temeli; yazı, görüntü, video gibi değişik verileri ve bunları içeren sayfaları birbirine basitçe bağlamak ve buna ek olarak ta söz konusu sayfaların web tarayıcıları tarafından düzgün bir formatta görüntülenmesi için gerekli kuralları belirlemektir. HTML kodunu web tarayıcıları okur, yorumlar ve görsel hale dönüştürürler. Bu sebepten aynı HTML kodu tarayıcı farklılıklarının yorum farkından dolayı farklı görüntü çıktısı verebilme olasılığı her zaman mevcuttur. Basamaklı Biçim Sayfaları (Cascading Style Sheets), bilinen kısa adıyla CSS işte tam da bu noktada ortaya çıkmaktadır. HTML'in tarayıcılar arasındaki görüntü farkını minimum seviyeye düşürebilmek için CSS kodlaması ile optimum tasarım düzenine erişilmeye çalışılır.

CSS, HTML'e ek olarak metin ve format biçimlendirme alanında geliştiricisine fazladan olanaklar sunan bir web teknolojisidir. İnternet sayfaları için genelgeçer şablonlar hazırlama imkanı sağladığı gibi, bağımsız olarak harf stillerini yani renk, yazı tipi, büyüklük gibi özelliklerini değiştirmek için de kullanılabilir. Bu tekniğin en büyük özelliği esnekliğidir. Bir web sayfası içerisinde birbiri ile uyumlu birkaç renk ve yazı tipi kullanılmakta ve bunları her sayfada ayrı ayrı tekrar belirtmek yerine CSS yardımı ile bir seferde tanımlayıp bütün web sayfalarında ortam kullanılabilir. Böylece sayfaların bellekte işgal ettiği boyut önemli ölçüde küçülmekte ve sistem kaynaklarının gereksiz yere yüklenmesini engellemektedir.

CSS kodları her bir HTML etiketi için özel belirlenebildiği gibi grup halinde de belirlenebilir. Bir sayfanın tüm CSS tanımlamaları sayfanın başında HEAD bölümünde yolu belirlenen bir CSS dosyası içinde toplanarak tüm web sayfasına etki etmesi sağlanabilir. Bu tür bir çok gruplama kabiliyetine sahip CSS, kodlamasında geliştiricinin ekonomi yapması konusunda yönlendirici olmaktadır.

HTML'in bugün günümüzde popüler versiyonu HTML5'tir ve CSS'in popüler versiyonu CSS3 ile tam uyum içerisinde çalışabilmektedirler. Bu ikili ile daha önceki versiyonlarda javascript desteği gereken bazı uygulamalar yapılabilmekte ve sayfalar üzerindeki yük miktarının sayısı azaltılmaktadır. HTML5 ve CSS3 özellikle mobil cihazların yoğun kullanıldığı günümüzde, bu cihazlara tam uyumlu web tasarımları geliştirmek için kullanılmaktadır.

5.4.1. Esnek (responsive) web tasarımları

HTML5 ve CSS3 ile hayatımıza giren responsive tasarım terimi, tasarlanan web sayfasının görüntülediği tarayıcının boyutuna göre kendini yeni bir şekle büründürmesi olarak tarif edilebilir. Responsive tasarımlarla bir web sitesinin tarayıcı ebatlarına göre kendini şekillendirmesi için farklı HTML ve CSS kodlaması yapılması gerekmektedir. Web sayfası, tarayıcı boyutunu algılayarak o tarayıcıya uygun tasarımı gösterebilir. Akıllı telefonlar, tablet bilgisayarlar, farklı ekran boyutlarındaki masaüstü ve dizüstü bilgisayarların ekran boyutlarına göre web sitesi görüntüsünde iyileştirme yapmakta ve kullanıcının sayfası rahatlıkla kullanabilmesine olanak sağlamaktadır. Birden fazla cihaz tasarımını tek bir elden

pratik yöntemlerle kodlayabilmek için geliştirilmiş farklı HTML editörlerini bulabilmek mümkündür. Bunların başında Adobe Dreamwaver gelmektedir.

Responsive tasarımı elde etmenin bir diğer kolay yolu ise CSS framework kullanmaktan geçmektedir. Günümüz web teknolojisinde bir çok CSS framework bulunmakla beraber kendini bu konuda ispatlamış ve kullanım konusunda, geliştirildiği günden beri diğer CSS frameworklerine fark atmış bir proje olan Bootstrap, alanındaki popülerliğini günbegün artırmaktadır.

Dersteyiz.net geliştirilirken, HTML ve CSS'in güncel versiyonlarından kodlar kullanılmaya çalışılmıştır. Tarayıcı uyumsuzluğu göz önünde bulundurularak henüz her tarayıcının destek vermediği HTML5 ve CSS3 kodlarına yer verilmemeye dikkat edilmiştir. Dersteyiz.net responsive kodlamaya kısmen uyarlanmıştır. HTML iskelet yapısı gereği zaten bir çok sayfası herhangi bir responsive CSS kodu gerektirmeden gerekli boyutlardaki ekranlara uyum gösterebilecek şekilde kodlanmıştır. Mümkün olduğunca basit, web teknolojilerinde çok kullanılan HTML ve CSS kodları ile olabilen en iyi görünüme sahip bir tasarım için çalışma yapılmıştır. Dersteyiz.net sisteminin çoğunlukla son teknoloji ürünleri olan tablet bilgisayarda kullanılacağı planlansa bile, her ekran boyutuna olan destek, akıllı telefonlar ve masaüstü-dizüstü bilgisayarlarda da rahatlıkla kullanılmasına imkan vermektedir.

5.5. JavaScript Kütüphaneleri ve jQuery Kullanımı

JavaScript, yayın olarak web tarayıcılarında kullanılan bir dinamik programlama dilidir. JavaScript ile yazılan istemci taraflı kod blokları sayesinde tarayıcının kullanıcılarıyla etkileşimde bulunması, tarayıcıyı kontrol etmesi, asenkron olarak sunucu ile iletişime geçmesi ve web sayfalarının içeriğini değiştirme gibi işlevler sağlamaktadır. JavaScript, Node.js gibi platformlar sayesinde sunucu tarafında da yaygın olarak kullanılmaktadır.

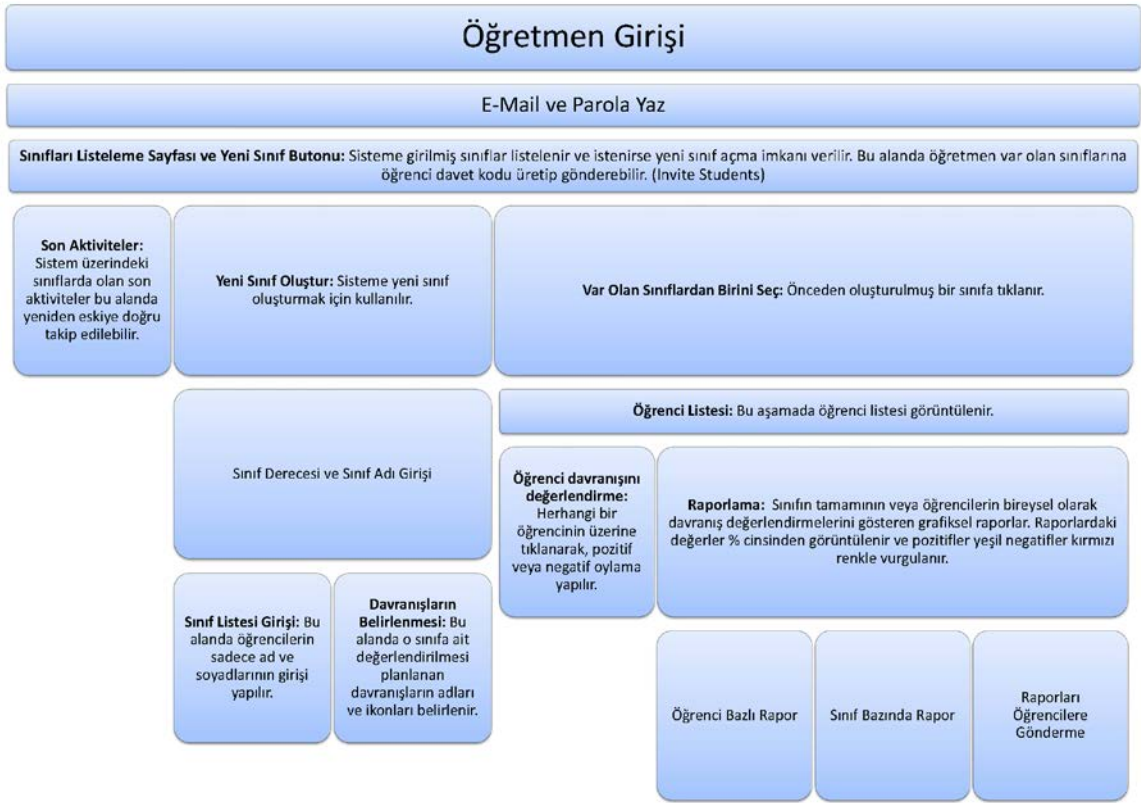
JavaScript ve Java arasında; isimleri, yazım şekilleri ve standart kütüphanelerindeki benzerlikler dışında bir bağlantı yoktur. Her iki dilin de semantikleri birbirlerinden çok farklıdır. JavaScript'in yazım şekli C programlama dilinden türetilmekle birlikte semantik ve tasarımı için Self ve Scheme programlama dillerinden esinlenilmiştir. Javascript, ECMAScript betimlemeleri ile standartlaştırılmış bir programlama dilidir.

JQuery ise JavaScript ile John Resig tarafından 2006 yılında geliştirilmiş açık kaynak kodlu bir JavaScript kütüphanesidir. Şuan geniş bir ekip tarafından geliştirilmeye devam edilen jQuery bilinen en popüler çapraz platform JavaScript kütüphanesi olmakta, JavaScript'in farklı türde web geliştirme çatısı olarak adlandırılmaktadır. JQuery web geliştirmede yoğun olarak animasyon üretme işlemlerinde kullanılmaktadır. Adobe Flash web uygulamalarının alternatifi olarak popüler olmuş bu kütüphane ile resim galerileri, tab menüler gibi bir çok farklı uygulama geliştirmek mümkün hale gelmektedir.

Dünyanın en popüler sitelerinden biri olan Facebook jQuery kullanmaktadır. JQuery, kendi bünyesinde geliştirdiği jQuery UI ile daha gelişmiş arayüzler tasarlama imkanı vermektedir. Kütüphaneyi kullanmak için jQuery'nin web sitesinden kütüphane dosyasını indirmek ve bir javascript dosyası olarak web sayfasına yüklemek ile mümkün olmaktadır.

5.6. Dersteyiz.Net Yürütme Şeması

Dersteyiz.Net sisteminin iki farklı kullanıcı türü bulunmaktadır. Bunlar biri öğretmen diğeri ise öğrenci türünde kullanıcılardır. Bu kullanıcıların sisteme girişlerinden itibaren sistemi kullanmak üzere karşılaşacakları basamaklar aşağıdaki şablonlarda özetlenmiştir. Şablonlarda öğretmen ve öğrenci kullanıcısının sisteme nasıl giriş yapacağı ve sistemi nasıl yönetecekleri ile ilgili basamaklar adım adım gösterilmektedir. Her bir basamak için de kısa açıklamalar verilmiştir.



Şekil 5.1: Dersteyiz.Net Sistemi Öğretmen Girişi Sistem Basamakları Şablonu



Şekil 5.2: Dersteyiz.Net Sistemi Öğrenci Girişi Sistem Basamakları Şablonu

Şekil 5.1 ve şekil 5.2’de görünen şablonlarda dersteyiz.net sisteminin çalışma basamakları görülmektedir.

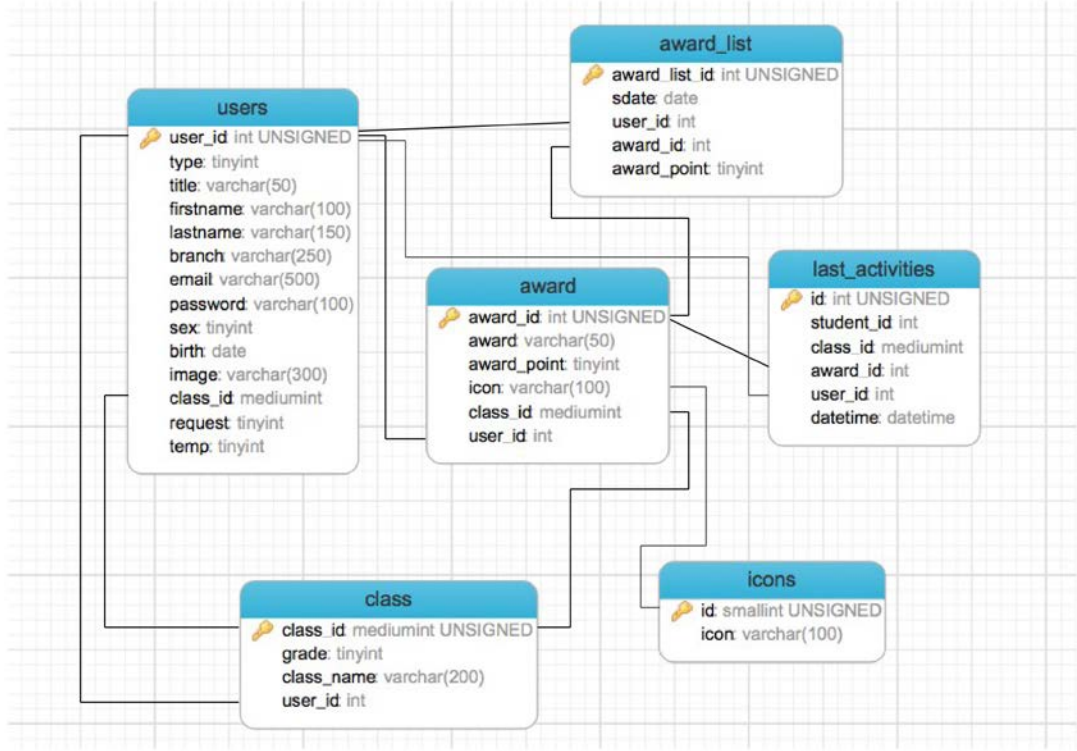
5.7. Dersteyiz.Net Veritabanı Modeli

Dersteyiz .Net sisteminin bünyesinde barındırmak durumunda olduğu veriler için MySQL veritabanı yönetim sistemi tercih edilmiştir. MySQL başlığı altında bu tercihi işaret eden performansa dayalı bir çok sebep sıralanmıştır.

Bir veritabanının performansı olması, veritabanının barındırıldığı VTYS ile bağlantılı olmakla birlikte performansı etkileyen en önemli faktör veritabanı modelinin doğru planlanması olmaktadır. Nasıl mimari bir projede malzemenin kalitesinin önemli olması ile projenin uzman mimarlar tarafından çizilmesi ve uygulanması birbirini tamamlayan öğeler ise, veritabanı modelleme de bu nispette önem arz etmektedir. Veritabanı mühendisliği olarak adlandırılan bu işlemden tablo tasarımlarında SQL kodlarının yazımına kadar bir çok konuda hassas olunması gereken alt başlık mevcuttur.

Veritabanı modelleme konusunda geliştiricilere kolaylık sağlayan veritabanı modelleme yazılımları vardır. Bu yazılımlar sayesinde sistem geliştirici, sistem için düşündüğü veritabanını şablon olarak ekrana aktarabilir. Bu tür yazılımların bir çoğu, uygulama üzerinde yapılan bu model çiziminin SQL çıktısını vererek kullanıcıya ayrı bir kolaylık sağlamaktadır. Bu tür yazılımlar aynı zamanda veritabanı eğitimine başlamak için de iyi bir başlangıç noktası olmaktadır. Case Studio 2, Navicat veritabanı modelleme uygulamalarından bazılarıdır.

Aşağıda Dersteyiz .Net sisteminin veritabanı şablonu görülmektedir. İlişkili tablo yapılarının veritabanı performansına olumsuz yöndeki etkisi düşünülerek mümkün olduğunca az sayıda tablo ile tüm sistemin verileri barındırılmaya çalışılmıştır.



Şekil 5.3: Dersteyiz.Net Veritabanı Modeli

Bu model bir veritabanı modelidir. Navicat programı ile geliştirilen model, bir veritabanını oluşturmadan önce bir alt yapı çalışması olmaktadır. Şekil 5.3'te Dersteyiz.Net'in veritabanı modeli görülmektedir ve tabloların ne işe yaradığı kısaca şöyle açıklanmaktadır.

USERS Tablosu: Sistem kullanıcı bilgilerini barındırmaktadır. Kullanıcı tipinin *type* alanı ile belirlendiği tabloda iki farklı kullanıcı tipi için çoğunlukla benzer veriler kaydedilmektedir. Böylelikler farklı iki tablo yerine tek tablonun yönetimi ile sistem yükü azaltılmaktadır.

AWARD Tablosu: Sistemin değerlendirme bölümünün verilerini tutmaktadır. Her bir kriterin hangi sınıfa ait olduğu ve hangi kullanıcı tarafından oluşturulduğu tabloda bulunan sınıf ve kullanıcı bilgisi ile birbirinden ayrılmaktadır.

AWARD LIST Tablosu: Sistemin kullanımı durumunda öğretmen ve öğrencilere verilen puanların kayıtlarının tutulduğu tablodur. Bu tabloda kim, hangi tarihte, hangi puanı almıştır görülebilmektedir.

CLASS Tablosu: Sistemde oluşturulan sınıfların kayıtları bu tabloda barındırılmaktadır. Sınıfın varsa özel ismi ve kademesi bu tabloda belirlenmektedir. Sınıfın hangi kullanıcı tarafından oluşturulduğu ve hangi öğrenci ve öğretmenlerin bu sınıfa atandığı, class tablosunun diğer tablolarla ilişkisiyle ortaya çıkmaktadır.

LAST ACTIVITIES Tablosu: Dersteyiz.Net sisteminin menüsünde bulunan kullanıcının son aktiviteleri gösteren sayfanın verileri bu tablodan çekilmektedir. Hangi öğrenci hangi davranıştan dolayı hangi puanı almış, bu tablodan gelen verilerle öğrenilebilmektedir.

ICONS Tablosu: Bu tablo award tablosunda belirlenen değerlendirme kriterlerini temsil eden ikonların listesinin barındırıldığı tablodur. Tüm ikonların isimleri bu tabloya statik olarak kaydedilmiştir. Sistemde yeri geldiği zaman çekilerek kullanıcının hizmetine sunulmaktadır.

5.8. PHP İle Sınıf (Class) Yapıları Kullanımı

Programlamanın bir çok dilinde olduğu gibi PHP’de de fonksiyon mimarisi sayesinde sıkça tekrar edilen kod bloklarını bir kere yazıp, kodlama esnasında ihtiyaç duyulan her alanda kullanılması kodlayıcıya büyük kolaylık sağlamaktadır. Her ne kadar fonksiyon yapısı bu konuda büyük kolaylıklar sağlıyorsa da nesne yönelimli programlamanın temeli olan sınıf yapıları bu kolaylık ve pratikliği daha da katlayarak, kodlayıcıyı büyük zahmetlerden kurtarmaktadır. Yani fonksiyonlar bir yazılımda ne kadar avantaj sağlıyorsa, sınıflarda bu avantajı bir kademe daha üste taşıyarak kodlayıcının zaman maliyetini düşürmesine yardımcı olmaktadır.

Sınıflar, bir çok fonksiyonu bir düzene göre bir arada bulunduran yapılardır. Sistem kodlamasının belirli bir konu ya da olayını ele alarak o konuyla ilgili fonksiyonları içermekte, bir amacı olduğu için de bu fonksiyonlarla bir sınıf kurulma ihtiyacı hasıl olmaktadır. Örneğin, bir toplama-çıkarma işlemi yapmak için sınıf yapısı oluşturmaya ihtiyaç duyulmaz, lakin bir üyelik sistemi gibi türlü algoritmaları bünyesinde barındıracak sistem oluşturulacaksa, bu sisteme ait bir sınıf kurulması ve fonksiyonlarının belirli bir düzende bu sınıfta barındırılması, sistemin gelişimi ve performansını önemli ölçüde etkileyecektir.

Sınıf yapıları sayesinde belirli bir konudaki fonksiyonların tümüne tek sefer ulaşabilmek gibi bir rahatlık ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda sınıf içerisindeki fonksiyonlar arası veri transferi gerçekleştirilebilmektedir.

5.9. Dersteyiz.Net İin Geliřtirilen Sınıf Yapıları

Dersteyiz.Net sistemi iin sınıf yapılarının faydası dūřunulerek geliřtirme ařamasında sınıf mimarisi kullanılmıř ve eřitli sınıflar oluřturulmuřtur. Bu sınıfların hangisinin nasıl bir grev stlendięi ařaęıda belirtilmiřtir.

Dersteyiz.Net sisteminde program kodları ile veritabanının konuřmasını saęlayan, veritabanı baęlantı kodlarını ierisinde barındıran bir sınıf yapısı mevcuttur. Bu sınıf aynı zamanda sistemde veritabanına eriřim konusunda ORM mantıęının ortaya konuđu bir sınıf olarak grlebilir. Sınıf ierisindeki fonksiyonlar, genel sayfa kodlamaları arasında aıka SQL kodları yazmadan sorgulama yapmayı saęlamaktadır. Sınıf, nesne ynelimli programlama ile veritabanı arasında kpr vazifesi gren bir zellik vardır. (Ek-A)

Uygulamanın kullanıcı sistemini yneten bir dięer sınıf yapısı da bulunmaktadır. yelik sistemi ile ilgili tm fonksiyonlar bu sınıf ierisine yerleřtirilmiřtir. Bu sınıf geliřtirilirken veritabanı iřlemlerini yapan sınıftan destek alınmıřtır. (Ek-B)

Sistemin bir dięer sınıf yapısı, sistemin genelinde kullanılan ve uygulamanın eřitli iřlerde grevlendirilmiř fonksiyonları bnyesinde bulunduran genel fonksiyonlar sınıfıdır. (Ek-C)

5.10. Kullanıcı Ynetim Sistemi

Kullanıcı ynetim sistemleri, bir sistemin bnyesinde bulundurduęu veya bulundurmayı planladıęı sistem kullanıcılarının sisteme kayıt olma ařamalarından sisteme giriř yapıp kullanıma bařlama ařamasına kadar, kullanıcının sistem zerindeki tm faaliyetlerini yneten ve kontrol eden sistemlerdir. Bir bařka deyiřle, kullanıcıların bilgilerinin sisteme dahil edilmesi, bu bilgilerin yorumlanması, kullanıcı yetkilendirmeleri, kullanıcıları sistem ierisinde gvenli yntemlerle gezinebilmeleri ve aynı gvenlik mimarileriyle de sistemden ıkıř yapabilmelerine olanak saęlayan sistemler, kullanıcı ynetim sistemleri olarak adlandırılmaktadır. Bu sistemlerde kullanıcı kendine verilen yetki lsnde kiřisel bilgilerini gncelleyebilmekte, sistemin ynetim ayarlarına mdahale edebilmekte, sisteme yeni veri giriři yapabilmekte, sistem ynetici yetkisi ile yetkilendirildi ise sisteme kullanıcı eklemesi yapabilmekte ve eęer isterse sistemden kullanıcı silebilmektedir. Bazı ynetici yetkilerinde sistem yedeęini almak hatta sistemin yapısal bazı

kodlarına müdahale edebilmek te mümkün olmaktadır. Bu tür imkanlar, sistemin böyle bir alt yapıya sahip olması ile ancak mümkün olabilmektedir.

5.10.1. Dersteyiz.net üyelik sistemi

Dersteyiz .Net sistemi, iki farklı kullanıcı türüne hitap etmektedir. Bu kullanıcı türlerinden bir tanesi öğretmen, bir diğeri ise öğrenci kullanıcı tipidir. Kullanıcıların sisteme girişlerinden sonra karşılaştıkları arayüzler işlevsel bağlamda birbirinden farklılık göstermektedirler.

Öğretmen kullanıcısı sisteme, öğrencisini ders ortamında puanlamak amacıyla girmektedir. Öğretmen öncelikle sisteme üye olmalı, üyelik onayından sonra sistemi kullanmaya başlamalıdır. Öğretmen, öncelikle öğrencilerinin bulunduğu sınıf havuzunu oluşturması gerekmektedir. Dersine girdiği her sınıf için sistem üzerinde de bir sınıf oluşturmalı ve bu sınıfın gerekli isimlendirmelerini ve tanımlamaları yapmalıdır. Bu temel ayarlamalardan sonra da sınıfın öğrenci listesini sistem üzerindeki sınıfa dahil etmelidir. Bu sınıfın öğrenci profiline uygun değerlendirme kriterlerini de belirledikten sonra sistem kullanıma hazır hale gelmektedir.

Öğrenci kullanıcı ise sisteme öğretmenin vereceği kullanıcı bilgileri ile veya kendisinin kaydolması ile sisteme giriş yapabilmektedir. Öğrenci girişini yaptıktan sonra kendisi ile ilgili bilgileri görebileceği bir ekran ile karşılaşacaktır. Derslerine girdiği öğretmenlerin yaptığı tanımlamalar sonucunda öğrenci her öğretmenini kendi ekranında görebilecektir. Öğrencinin de öğretmeni değerlendirebilmesinin mümkün olduğu Dersteyiz.Net Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sisteminde, öğretmen değerlendirme kriterlerini her öğretmen kendisi belirlediği için, öğrenci sadece sistemi kullanmaya yönelik bir girişimde bulunabilir. Öğrenci kullanıcısının düzenleyebildiği tek bilgi topluluğu kendi profil bilgileri olmaktadır. Bu noktada da öğrencinin sınıf bilgisi, öğrenci numarası gibi önemli bilgilere müdahalesine izin verilmemektedir.



Şekil 5.4: Dersteyiz .Net Giriş Sayfası

Her kullanıcı sisteme giriş için şekil 5.4’de görünen giriş formunu kullanmaktadır. Sistem kullanıcı giriş bilgilerine göre kişinin karşılaşıacağı arayüzü düzenlemekte ve kullanıcıya sunmaktadır. Kullanıcı güvenliği açısından, kullanıcıların giriş bilgilerini herhangi bir tarayıcının kullanıcı bilgileri depolama sistemlerine kaydetmemesi tavsiye edilmektedir. Böylelikle kullanıcının bilgisayarını kullanma ihtimali olan diğer bireylerin o kullanıcının sistem üzerindeki yetkilerine göre değişiklik yapma ihtimali ortadan kalmış olmaktadır.

```
public function loginCheck($email,$password){ // Check users' login
    datas
    $this->db->select('users','*','email = "'. $email.'" AND
password = "'. $password.'"');
    $val = $this->db->getResult();
    if($val['user_id'] != '' && $val['type'] != ''){
        $_SESSION['user_id'] = $val['user_id']; $_SESSION['lg']
= $val['type']; $_SESSION['class_id'] = $val['class_id'];
        //echo 'session oluşturu';
        return $val['type'];
    }else
        return false;
}
```

Şekil 5.5: Kullanıcı Girişi Kontrol Fonksiyonu

Yukarıdaki kod bloğunda kullanıcıların giriş yapmak için bilgilerini giriş sisteme giriş butonuna tıkladıktan sonra, bu bilgileri kontrol eden kodları görülebilmektedir.

Kullanıcının bilgilerinin doğruluğu test edildikten sonra sistem herhangi bir problem yoksa kullanıcı için bir oturum (session) oluşturmaktadır. Bilgilerin yanlışlığı ve eksik olması durumunda sistem hata vereceğinden kullanıcının bilgilerini kontrol etmesi ve tekrar giriş denemesi yapması gerekecektir.

Dersteyiz.Net sisteminin giriş sayfasındaki kontrollerin yapılabilmesi için ayrıca HTML kodlaması tarafında da bazı ek kodlamalar yapılmıştır. (Ek-Ç)

5.10.2. Dersteyiz.net sistemine kayıt formu

Kullanıcıların sistem üzerinde herhangi bir işlem yapabilmeleri için öncelikli olarak sistem kaydolmaları gerekmektedir. Her kullanıcı, sistemi kullanacağı türü kendi belirleyerek sisteme kaydolacaklar, kayıt esnasında belirledikleri kullanıcı bilgileri ile de sisteme giriş yapacaklardır.

✓ KAYIT FORMU

Tür

Ünvan

Ad

Soyad

Branş

Şifre

E-Mail

Cinsiyet

Doğum Günü

Fotoğraf [73 x 73] Dosya seçilmedi

Şekil 5.6: Dersteyiz.Net Sistemine Kullanıcı Kayıt Formu

Şekil 5.6’da görülen kullanıcı kayıt formunda kişi, kullanıcı türünü tespit ettikten sonra ad, soyad gibi kişisel bilgi girişlerini yapmalıdır. Bu formda doldurmak

zorunda olunan alanların başında e-mail adresi ve şifre gelmektedir. Bu bilgiler girilmezse sistem kayıt almayacaktır, ki zaten bu bilgiler ile sisteme giriş yapılacağı için kullanıcının bu bilgileri belirlememesi anlamsız olacaktır. Sistem kullanıcılarının “kullanıcı adı” tarzında ek bir bilgiye ihtiyaçları yoktur. Kayıt için kullandıkları e-mail adresi bilgisi ile sisteme giriş yapabilmektedirler. Kullanıcılar öğretmenlerin kendilerini tanımaları konusunda kolaylık sağlaması açısından profil fotoğraflarını kendi gerçek fotoğraflarından seçmeleri önem arz etmektedir.

```
public function
signUp($type,$title,$firstname,$lastname,$branch,$email,$password,$sex,$birth,$image){ //New user register
    $image = ($image == '') ? '0.jpg' : $image;
    if($this->db->select('users','email','email = "'.$email.'"'))
        return $this->db->update('users',array(type => $type,
        title => $title, firstname => $firstname, lastname => $lastname,
        branch
=> $branch, email => $email, password => $password, sex => $sex,
        birth => $birth,
        image =>
$image, request => 0, temp => 0),array(email.'='.'$email.''));
    else
        return $this->db->insert('users',array($type,$title,$firstname,$lastname,$branch,$email,$password,$sex,$birth,$image,0,0),
        'type,title,firstname,lastname,branch,email,password,sex,birth,image,request,temp');
}
```

Şekil 5.7: Dersteyiz.Net Kullanıcı Bilgileri Kayıt Fonksiyonu

Şekil 5.7’de görünen sistemin kullanıcı kaydının gerçekleştirilmesi için hazırlanan HTML form içerisinde de bazı program kontrol kodları dahil edilmiştir. (Ek-D)

5.10.3. Dersteyiz.net şifre hatırlatma formu

Kullanıcıları olan her sistemde, kullanıcıların yaşadıkları en ciddi problem, kişinin sisteme giriş bilgilerini unutmasıdır. Kullanıcı bu bilgilerini unuttuğunda o sistem üzerinde yapmış olduğu tüm işlemlere erişim hakkını elinden kaçırmış olmaktadır. Bu sebeple kullanıcıları bulunan tüm sistemlerde bu bilgileri hatırlatmaya yönelik algoritmalar geliştirilmektedir.

Dersteyiz .Net sisteminde bir kullanıcı, giriş bilgilerini unuttuğu zaman şekil 5.8’de görünen şifre hatırlatma formunu kullanmak durumundadır. Sisteme girişte kullanıcı e-mail adresi ve şifresi ile giriş yaptığı düşünüldüğünde kullanıcının unutma ihtimali olan bilgisi, şifresidir. Kullanıcıların bu sistem için kullandıkları e-mail bilgilerini belirtmeleri halinde yeni üretilmiş şifreleri belirtilen e-mail adresine gönderilecek ve

sisteme tekrar giriş yapabilmelerine olanak tanınacaktır. Lakin kullanıcılar sisteme giriş yaptıkları e-mail adreslerini unutmamaları gerekmektedir. Bu sebepten kullanıcılar sisteme kayıt esnasında sürekli olarak kullandıkları bir e-mail adreslerini kullanmalarında büyük fayda vardır. Aksi takdirde kullanıcı hesabına erişemez duruma düşebilir. Bu durumda da dersteyiz.net geliştirici ekibiyle irtibata geçebilirler.



Şekil 5.8: Dersteyiz.Net Şifremi Unuttum Formu

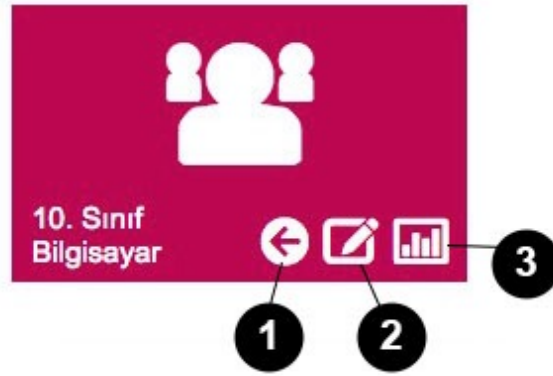
5.11. Dersteyiz.Net Öğretmen Kullanıcısı Sınıflar Sayfası

Dersteyiz.Net sisteminde öğretmen kullanıcısının sisteme giriş yapması ile birlikte karşılaşacağı sayfa şekil 5.9’da görünen sınıflar sayfasıdır. Öğretmen, bu sayfada tanımlamış olduğu sınıfları görüntüleme şansı elde eder. Ayrıca hesabına dahil etmek istediği bir başka sınıf varsa gene işlemi sınıflar sayfası üzerinden yapmaktadır.



Şekil 5.9: Dersteyiz.Net Sınıflar Sayfası Arayüzü

Listelenen sınıfların tasarımında kullanılan üç farklı ikon vardır. Bu ikonların her biri o sınıf için bir başka işlevi işaret etmektedir.



Şekil 5.10: Sınıflar Sayfasında Her Bir Sınıfı Temsil Eden Sınıf Kutusu

Yukarıdaki şekil 5.10'da numaralandırılmış ikonların ne iş yaptıklarını açıklayacak olursak;

1 numaralı ikon: Sınıfın öğrencilerinin görüntülediği ekrana gitmeye yardımcı olur. Bu sayfada öğretmen öğrenci değerlendirmelerini yapmaktadır.

2 numaralı ikon: Sistem üzerindeki sınıfların özelliklerini düzenleyen sayfaya yönlendirmektedir. Bu sınıfa öğrenci ekleme ve değerlendirme kriterlerini belirleme işlemleri açılan sayfada yapılır. Sınıfın ilk oluşturulma aşamasında belirlenen temel özellikleri de gene bu sayfadan düzenlenebilmektedir.

3 numaralı ikon: Sınıfın genel durumunu ve öğrenci bazlı analizini yapabilmek için öğretmene sınıftaki öğrencilerin aldığı puanları bir grafik halinde gösteren sayfaya yönlendirmektedir.

Sınıflar sayfasındaki sınıf verilerini veritabanından çekerek tasarıma dahil eden kodlarla birlikte sayfa üzerindeki işlemleri tahlil etmek üzere kontrol kodları dahil edilmiştir. (Ek-E)

5.11.1. Yeni sınıf oluşturma

Şekil 5.10 üzerinde görüldüğü gibi, öğretmen kullanıcısı yeni bir sınıf oluşturmak istiyorsa sayfadaki “Yeni Sınıf Oluştur” butonuna basmaktadır. Bu buton öğretmeni sınıf oluşturmak için geliştirilmiş forma yönlendirecektir. Bu form yardımı ile birlikte öğretmen sistem üzerine önceden kayıtlı sınıflara ek yeni sınıflar dahil edebilmektedir. Bu konuda uygulamanın bir üst sınırı bulunmamakta, öğretmen yönetmek istediği sayıda sınıfı sistem dahil edebilmektedir.

Şekil 5.11: Yeni Sınıf Oluşturma Formu

Öğretmen sınıf oluşturmak için butona tıkladığında karşısına şekil 5.11’de görünen yüzen form çıkacaktır (lightbox web component). Formda yer alan seviye listesinden sınıf kademesini belirleyip sınıf veya şube adını ilgili alana girerek kaydet butonuna tıklayarak sınıfı anında sisteme dahil edebilmektedir. Sınıfla ilgili yapacağı diğer ayarlar için farklı bir form kullanmak gerekecektir.

```

<? session_start(); ?>
<form class="form" id="newclass" method="post"
action="page_classes.php">
  <label for="grade">Seviye</label><select name="grade"> <?
for($i=1; $i<=12; $i++){ ?><option value="<?=$i?>"><?=$i?>.
Sınıf</option> <? } ?> </select>
  <label for="class_name">Sınıf/Şube Adı</label><input
type="text" name="class_name" />
  <input type="hidden" name="user_id"
value="<?=$_SESSION['user_id']; ?>" />
  <input type="submit" name="btn" value="Kaydet" />
</form>

```

Şekil 5.12: Yeni Sınıf Oluşturma Formu HTML Kodları

Yeni sınıf kaydı oluşturma aşamasında kullanılan formu görüntülemek için kullanılan lightbox web bileşeni bir jQuery scriptidir. Bu bileşen kullanılarak, sistem içerisindeki her bir işlem için farklı sayfalara yönlendirme durumundan kurtulmuş olunmaktadır. Böylece kullanıcının karşılaşacağı muhtemel karışıklıkların da önüne geçilmektedir. Örnek kodlar şekil 5.12’de görülmektedir.

```

$('.ajax_add_class').click(function(){
  var id = $(this).attr('id');
  var title = $(this).attr('title');
  lightbox.alert({
    width: '400px',
    title: 'Yeni Sınıf Ekle',
    rightButtons: ['Kapat'],
    /*leftButtons: ['Kapat'],*/
    opened: function(){
      $('<span
/>').load('form_newclass.php?c='+title+'&s='+id).appendTo('#lbContent');
    },
    buttonClick: function(button){
      console.log(button);
    }
  });
});

```

Şekil 5.13: Yeni Sınıf Oluşturma Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları

Şekil 5.13’de lightbox bileşeninin özelliklerinin tespit edildiği jQuery kodları görülmektedir. Bu bileşeni oluşturan ve yöneten kodlar ayrıca (Ek-F)’de gösterilmektedir. Bu kodların çalışabilmesi için sisteme jQuery kütüphanesi ve jQuery UI kütüphanesi dahil edilmesi gerekmektedir.

5.11.2. Sınıfların özelliklerinin düzenlenmesi

Dersteyiz.Net sisteminde, uygulamaya eklenen sınıfların özellikleri üzerinde düzenleme yapmak gerekmektedir. Bu düzenlemenin amacı sınıfın öğrencilerini o

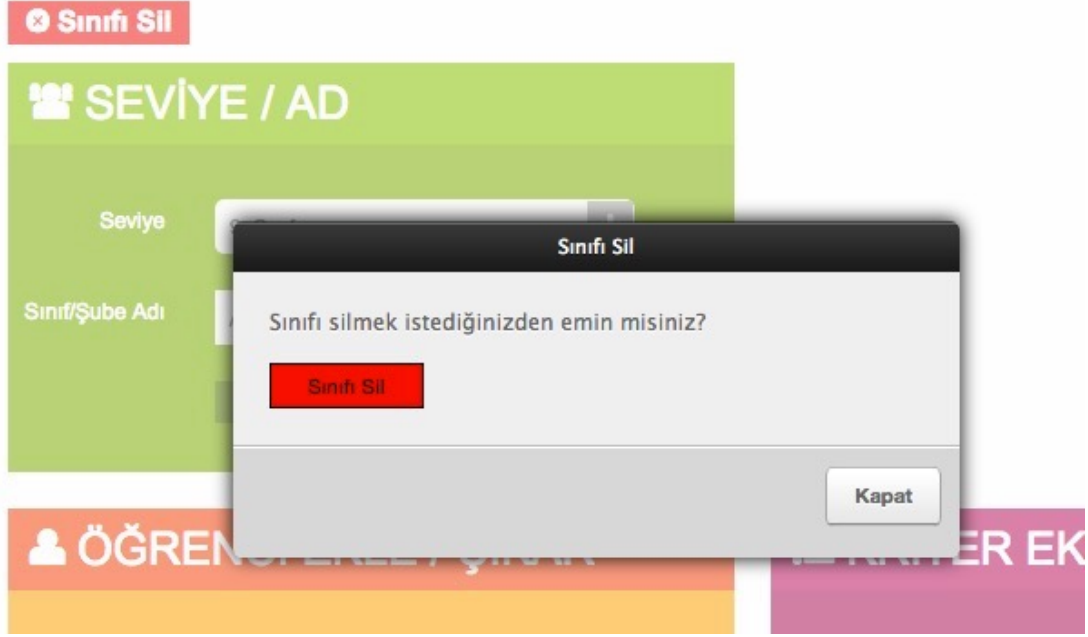
sınıfa atamak ve bu sınıftaki öğrenci grubuna özel değerlendirme kriterleri belirlemektir. Şekil 5.10’da 2 numaralı ikon olarak belirlenen butona tıklayarak her sınıfın özelliklerinin belirlenebileceği düzenleme sayfasına geçiş yapılabilir.

Şekil 5.14: Sınıf Ayarları Düzenleme Arayüzü

Şekil 5.14’deki ekranda kullanıcı, sınıfın oluşturma aşamasında belirlenen sınıf seviyesi ve sınıf şube ismi gibi bilgileri tekrar düzenleyebilmektedir. Ayrıca öğretmen, bu ekranda sınıfa öğrenci ekleme formu ve sınıf değerlendirme kriterlerini ekleme formunu bulacaktır.

Sınıf düzenleme sayfası üzerinde uygulanan işlemlerin program kodları (Ek-C) genel sınıfı kodları arasında görülebilmektedir. Ayrıca bu sayfa üzerinde de bu kodlara ek olarak yapılan bazı kontroller (Ek-G)’de bulunmaktadır.

Bu ekrandaki bir başka seçenek ise sınıf silme seçeneğidir. Öğretmen kullanıcı ihtiyaç durumlarında sınıf bilgilerini tamamiyle ortadan kaldırabilir. Bunun için “Sınıfı Sil” butonuna tıklaması yeterli olacaktır. Yalnız bu noktada dikkat edilmesi gereken önemli bir husus vardır. Sistem, silinen sınıfları geri dönüşümü olmayacak bir biçimde silmektedir. Bu sebeple sınıf sil butonu gerçekten bu bilgileri ortadan kaldırmak istendiğinde kullanılması gereken bir seçenektir. Aksi takdirde veri kaybı yaşanabilir.



Şekil 5.15: Sınıf Silme Onay Penceresi

Şekil 5.15’de de görüldüğü gibi yanlışlıkla tıklanma ihtimaline karşı sistem, sınıf sil butonuna tıklandıktan sonra tekrar onay istenen bir başka pencere açacaktır. Bu pencere sınıf eklemek için kullanılan lightbox bileşeninin bir benzeri kullanılarak oluşturulmuştur. Örnek kodlar şekil 5.16’da görülmektedir.

```
$('.ajax_remove_class').click(function(){
    var id = $(this).attr('id');
    var title = $(this).attr('title');
    lightbox.alert({
        width: '400px',
        title: 'Sınıfı Sil',
        rightButtons: ['Kapat'],
        /*leftButtons: ['Kapat'],*/
        opened: function(){
            $('<span
/>').load('form_deleteclass.php?class='+title).appendTo('#lbContent'
);
        },
        buttonClick: function(button){
            console.log(button);
        }
    });
});
```

Şekil 5.16: Sınıf Silme İçin Kullanılan Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları

Kullanıcı bu isteğinde ısrarlı ise açılan pencereden sınıfı sil butonuna tekrar tıklayarak sınıf bilgilerini sistem üzerinden tamamen kaldırabilir.

```

<? session_start(); ?>
<form class="form" id="deleteclass" method="post"
action="page_classes.php">
  <input type="hidden" name="deleteclass_id"
value="<?=$_GET['class']; ?>" />
  Sınıfı silmek istediğinizden emin misiniz?<br /><br /><input
style="border:1px #000000 solid; background-color:#F00;"
type="submit" name="dc" value="Sınıfı Sil" />
</form>

```

Şekil 5.17: Sınıf Silme Formu Onay Penceresi Kodları

Şekil 5.17'deki sınıf silme işlemi için kullanılan program kodlarının devamı (Ek-C)'teki genel sınıfının kodları arasında görülebilmektedir.

5.11.3. Yeni sınıfa öğrenci ataması

Sistem üzerine oluşturulan sınıfın isim ve seviyesi belirlendikten sonra yapılması gereken bir diğer uygulama sınıfa öğrenci atamasıdır. Sınıf düzenleme ekranındaki öğrenle ekleme formu kullanılarak öğrencilerin ad, soyad, e-mail bilgileri girilerek kaydedilir ve öğrenci sınıfa dahil edilmiş olur.

Şekil 5.18: Öğrenci Ekleme Formu

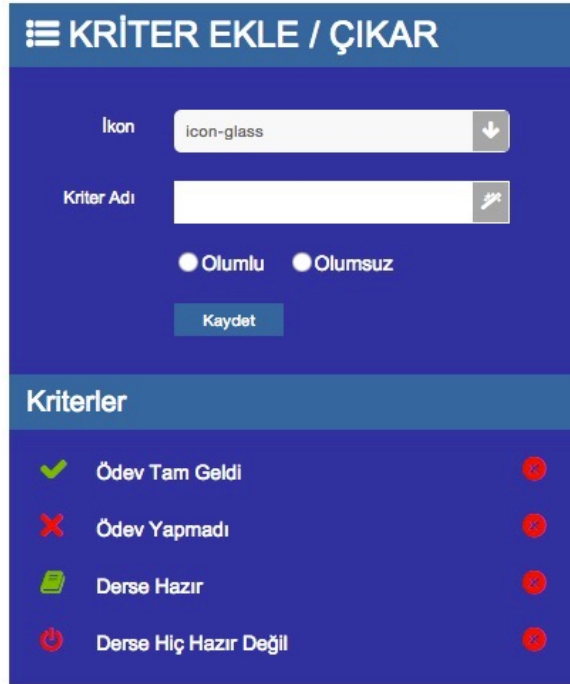
Şekil 5.18'deki öğrenci ekleme formunda sorulan ad, soyad ve e-mail alanlarının üçü de veri girilmesi zorunlu olan alanlardır. Çünkü bu alanlar öğrencinin en temel bilgileri olarak belirlenmiştir. Öğrenciden istenen başka veriler, öğrencinin kendi

kullanıcı bilgileri ile sisteme girmesinden sonra profil bilgilerini düzenleme sayfasından eklenebilmektedir.

Öğrenci eklendikten sonra formun alt tarafında bulunan listeye ad ve soyad bilgileri ile ekleme sırasına göre sıralanmaktadır. Her bir öğrenci isminin sağ tarafında bulunan kırmızı x butonu, öğrencinin o listeden silinmesi ve sınıftan çıkarılması işlemi için kullanılmaktadır. Öğrenci ekleme ve çıkarma ile ilgili kodları (Ek-C) genel sınıfı kodları arasında görülebilmektedir.

5.11.4. Değerlendirme kriterlerinin sisteme girişi

Sınıf düzenleme penceresinde yapılabilecek bir diğer işlem ise o sınıfa ait değerlendirme kriterlerinin sisteme dahil edilmesidir. Değerlendirme kriterleri belirleniyorken, sınıfın öğrenci profili göz önünde bulundurulur. Bu değerlendirme sonucunda olumlu puan getirecek kriterler ve olumsuz puan verecek kriterler listesi oluşturulur. Bu listenin sisteme kaydedilmesi gerekmektedir.



Şekil 5.19: Sınıf Değerlendirme Kriteri Ekleme Formu

Şekil 5.19’da görünen formda kriterler kaydediliyorken o kritere uygun bir ikon belirlenir. İkonlar listesinde bir çok kriteri temsil edebilecek çokta ikon mevcuttur. İkondan sonra değerlendirme kriterinin adı sisteme girilir. Kriter isimlendirmelerinde göz önünde bulundurulması gereken önemli bir husus ismin anlaşır ve net olmasıdır.

Kullanıcı bu kriterlerle sınıf içerisinde değerlendirme uygulaması yaptığında orada yazan ismin anlaşılır olması kullanıcının ikilemde kalmasını engelleyecektir. Kriterin ismi de belirlendikten sonra olumlu veya olumsuz puan vereceği de belirlenir.

Kaydedilen değerlendirme kriterlerinin her biri formun alt tarafında bulunan listeye eklenmektedir. Eğer kriter olumlu olarak işaretlendi ise yeşil, olumsuz olarak işaretlendi ise kırmızı olacaktır. Her bir kriter istenirse listeden sağ tarafında bulunan kırmızı x işaretine tıklanarak silinebilmektedir.

Değerlendirme kriterlerinin sisteme kaydı ve silinmesi ile ilgili yazılım kodları (Ek-C) genel sınıfı kodları arasında bulunmaktadır.

5.11.5. Öğrenci değerlendirme ekranı / öğrenci listesi

Dersteyiz .Net sisteminde öğretmen kullanıcısı yeni bir sınıf açma işlemini yapıp sınıf içi öğrenci atamalarını gerçekleştirdikten sonra bu sınıfa ait değerlendirme kriterlerini de belirlemesiyle birlikte, öğrenci değerlendirme aşamasına gelmiş bulunmaktadır.

dersteyiz.net

Sınıflar
Son Aktiviteler
Öğretmen Kriterleri

9. SINIF / Anadolu

Cüneyt Ali
Bilgisayar Öğretmeni
Çıkış

1 Hüseyin Yılmaz	2 Mehmet Özülcü	5 Nurullah Aslan	1 Mahmut Yaman
3 Furkan Karadeniz	2 Alparslan Oğuz	-2 Yaren Nazlı	2 Ayşe Betül Öztürk

Şekil 5.20: Sınıf Öğrencilerinin Görüntüleme Sayfası

Sınıflar sayfasında Şekil 5.10'da görünen 1 numaralı ikon şekil 5.20'de görünen o sınıfın öğrenci listesini gösteren bir butondur. Bu butona tıklanında öğrenci değerlendirme sayfası karşımıza çıkmaktadır. Bu sayfada her bir öğrenci bir kutu tasarımı şeklinde temsil edilmektedir. Bu kutuların içerisinde öğrenci fotoğrafı alanı, öğrenci adı-soyadı ve bu zamana kadar aldığı puanların toplamı görüntülenmektedir. Puanlar artı (+) puanlar olabileceği gibi eksi (-) puanlar da olabilmektedir. Her bir olumlu davranış +1 puan olarak toplam puana dahil edilirken, her bir olumsuz

davranış ta -1 puan olarak değerlendirilmekte ve toplam puandan düşmektedir. Eğer öğrencinin toplam puanları sıfır (0)'a eşit olursa, öğrencinin alacağı her bir olumsuz davranış puanıyla artık sistem öğrenciye - puan olarak gösterecektir.



Şekil 5.21: Öğrenci Değerlendirme Kriterleri İçin Lightbox Penceresi

Listedeki bir öğrenciye herhangi bir konuda değerlendirme puan vermek gerektiği zaman o öğrenciyi temsil eden kutunun üzerine bir kere tıklamak yeterlidir. Tıklama sonucunda şekil 5.21'deki lightbox bileşeni ile oluşturulmuş değerlendirme kriterlerinin görüldüğü pencere açılacaktır. Olumlu davranış kriterleri yeşil ikon rengi ile, olumsuz davranış kriterleri kırmızı ikon rengi ile temsil edilmektedir. Bu kriterlerden hangisi seçilecekse üzerine bir kez tıklamak yeterli olmaktadır. Tıklanan davranışın türüne göre öğrencinin alacağı puan anında toplam puanına yansıtılmaktadır. Bu puanlar aynı zamanda öğrenci ekranında da anlık olarak izlenebilmektedir. Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sisteminin gerçek zamanlı etkisi tam da bu noktada ortaya çıkmaktadır. Öğrenci yaptığı davranış sonucunda aldığı geri bildirim ile mutlu olacak veya kendini toparlamak zorunda hissedecektir. Bu hız, öğretmenin dersi bölmeden tek bir hareket ile öğrenciye gereken mesajı anında oluşturmasında en büyük etken olmaktadır.

```

lightbox.init({
    override:true,
    background: 'white',
    centerOnResize: true,
    fade: true
});

$('.ajax_criteria').click(function(){
    var id = $(this).attr('id');
    var title = $(this).attr('title');
    lightbox.alert({
        width: '400px',
        title: 'Puanlama Kriterleri',
        rightButtons: ['Kapat'],
        /*leftButtons: ['Kapat'],*/
        opened: function(){
            $('<span
/>').load('page_criterias.php?c='+title+'&s='+id).appendTo('#lbContent');
        },
        buttonClick: function(button){
            console.log(button);
        }
    });
});

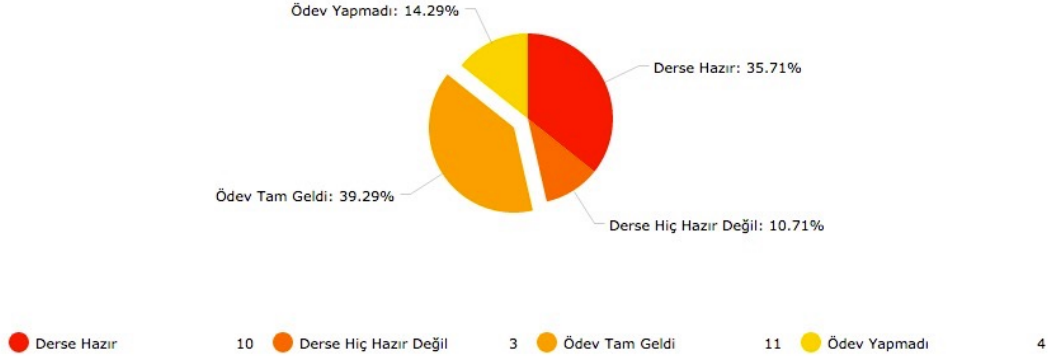
```

Şekil 5.22: Değerlendirme Kriterleri Lightbox Penceresinin Özelliklerinin Belirlendiği jQuery Kodları

Şekil 5.22’deki öğrenci değerlendirme kriterlerinin görüntülediği pencerede her bir tıklama işlemi için yapılan kayıt uygulamalarının kodların devamı (Ek-C) genel sınıfı kodları arasında bulunmaktadır. Bu kodların yanı sıra sayfa içerisinde yapılan ek kontroller için yazılan kodlar (Ek-Ğ)’da görülebilmektedir.

5.11.6. Grafikler

Derteyiz.Net sisteminde öğretmen kullanıcıları, öğrencilerini sınıf içerisinde ders esnasında değerlendirerek puanlar vermektedirler. Her bir öğrenci yaptığı her bir olumlu veya olumsuz davranışın karşılığı olarak bir puan almakta ve bu puanlar toplam puan olarak sisteme yansıtılmaktadır. Öğrencilerin her biri kendi davranış puanlarıyla değerlendirilmektedir. Lakin bir öğretmen için sınıfın genel durumunun ne olduğu da bir başka önemli konudur. Bu sebeple öğretmen, bir sınıfta hangi olumlu davranış kaç defa yapılmış, hangi olumsuz davranıştan sınıftaki öğrenciler toplam kaç eksi (-) puan almış bilmesi gerekmektedir. Böyle bir veri bir öğretmenin çok işine yaramaktadır. Öğretmen eline geçen genel veriler ışığında o sınıfa olan davranış ve tutumlarında değişiklikler yaparak, sınıfın gidişatını olduğundan daha iyi bir seviyeye getirme konusunda önemli bir girişimde bulunabilmektedir.



Şekil 5.23: Sınıf ve Öğrenci Puan Grafikleri

Öğretmen kullanıcılarına bu kadar faydalı bir veri sunabilmek için Dersteyiz.Net sisteminde veritabanındaki değerlendirme puanları kullanılarak grafikler oluşturulmaktadır. Bu grafiklerden öğretmen hem sınıfın genelini durumu konusunda bilgi sahibi olmakta hem de isterse her bir öğrenciyi ayrı ayrı izleyebilmektedir.

Şekil 5.23’da görünen tarzda bir grafiği web ortamında gösterebilmek için web teknolojilerinin üçüncü parti yazılımları olarak kabul edilen JavaScript kütüphaneleri ile geliştirilmiş grafik bileşenleri kullanmak gerekir. Dersteyiz.Net sisteminde alanında ciddi bir popülerliği olan ve analiz ihtiyacı duyulan bir çok web uygulamasında kullanılan AMCharts (amcharts.com) kullanılmıştır. Bu kütüphaneyi kullanarak geniş bir grafik yelpazesi elde edilebilmektedir. Kullanımı oldukça pratik olan uygulamanın verdiği çıktılar ise gayet tatmin edici seviyelerdedir.

AMCharts JavaScript Grafik Kütüphanesi kullanılarak oluşturulan grafikler sayfasını görüntülemek için Şekil 5.10’te üç numaralı ikon olarak tarif edilen butona tıklamak yeterli olacaktır. Sınıflar sayfasındaki sınıf kutularında bulunan bu butonla her bir sınıfın kendine ait değerlendirme grafiklerine ulaşmak mümkündür.

Grafik sayfasının JavaScript, HTML ve PHP ile oluşturulan sayfa kodları (Ek-H)’dadır.

5.12. Son Aktiviteler Sayfası

Dersteyiz.Net sistemi, öğretmen kullanıcıları için geçmişe dönük kayıt tutmaktadır. Böylelikle öğretmen, son yaptığı değerlendirme kayıtlarını görebilmektedir. Öğretmen kullanıcısı için arşiv niteliği taşıyan bu sayfayla hangi öğrenciye hangi tarihte ne tür bir değerlendirme yaptığını takip etme şansı olmaktadır. Bu tür bir veri ile öğretmen, öğrencilerdeki olumlu gidişatı takip edebilmekte veya problem davranışları zaman içerisinde artan öğrencileri vakitlice fark edebilmektedir.

dersteyiz.net

Sınıflar

Son Aktiviteler

Öğretmen Kriterleri

Hoşgeldiniz

Cüneyt Ali
Bilgisayar Öğretmeni
Çıkış

- 10 Bilgisayar sınıfından Mehmet Mert Ödevini Yaptı 08.07.2015 23:43:41
- 9 Anadolu sınıfından Ayşe Betül Öztürk Derse Hiç Hazır Değil 08.07.2015 22:10:37
- 9 Anadolu sınıfından Ayşe Betül Öztürk Derse Hazır 08.07.2015 22:10:30
- 9 Anadolu sınıfından Ayşe Betül Öztürk Derse Hazır 08.07.2015 22:10:27
- 9 Anadolu sınıfından Ayşe Betül Öztürk Ödev Tam Geldi 08.07.2015 22:10:25
- 9 Anadolu sınıfından Yaren Nazlı Ödev Yapmadı 08.07.2015 22:10:23
- 9 Anadolu sınıfından Yaren Nazlı Ödev Yapmadı 08.07.2015 22:10:21

Şekil 5.24: Son Aktiviteler Sayfası

Şekil 5.24'deki Son aktiviteler sayfasında herhangi bir öğrenci ayrımı yapılmaksızın tüm öğrencilerin değerlendirme kayıtları takip edilebilmektedir. Bu sayfa, öğrenciler arası iletişikle ortaya çıkan bir olumlu/olumsuz davranış varsa bu kayıtlardaki tarih ve saat takip edilerek tespit etme şansı vermektedir. Son aktiviteler sayfasındaki kayıtlarla tespit edilen durumlar öğretmen tarafından öğrenciye gene anlık yansıtılması durumunda öğrenciler eğer olumlu bir davranış sergiliyorlarda bu davranışın devamı sağlanabilmektedir. Eğer tespit edilen davranış türleri istenmeyen davranış kategorisine giriyorsa da bu olumsuz gidişatın önüne geçilebilmektedir.

Son aktiviteler sayfasının kayıtları arasına yeni kayıt ekleyen ve bu kayıtları sayfa üzerinde gösterme işlemini yapan kodlar (Ek-C) genel sınıfı kodları arasındadır. Ayrıca sayfa içerisinde yazılan ek kontrol kodları ise (Ek-I)'de görülebilmektedir.

5.13. Öğretmen Kriterleri Sayfası

Eğitim sistemlerinin en büyük eksikliklerinden bir tanesi, öğrenci fikirlerinin ikinci plana atılmasıdır. Öğrenci öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin en temel iki ögesinden biri olarak kabul görmektedir. Bu kadar temel bir noktada durmasına rağmen bir çok konuda öğrenci fikri ikinci hatta üçüncü plana atılmaktadır. Öğrenme ve öğretme faaliyetlerinde öğretme işlemini öğretmen yapacak fakat öğrenme işini öğrenci gerçekleştirecektir. Öğrencinin öğrenmek için herhangi bir çaba içerisine girmemesi durumlarında süreç sekteye uğrayacaktır. Öğretmenin bu noktada belirli uygulamalar haricinde bu durumu değiştirmek için yapacağı köklü etkinlikler bulunmamaktadır.

Öğrencinin herhangi olumsuz bir davranışta bulunmadan derse katılım göstermesi, öğrencinin o dersi dinlediğinin ve öğrendiğinin ispatı olarak kabul edilemez. Çünkü öğrenci istemediği bir durumda herhangi bir istenmeyen davranış sergilemeden ama hiç bir dersi dinlemeden öğrenme faaliyetlerini yürütebilir. Eğitim-öğretim faaliyetlerinin asıl amacı ise öğrenciyi sessiz sedasız derste tutmak değil, onun verilen eğitimden faydalanmasını sağlamaktır. Öğrenci her ne kadar eğitim-öğretim sürecinde öğretme ve öğretme faaliyetlerinin ne tür uygulamalar olduğunu görmüş ve kabul etmiş olsada, özellikle kendi fikirlerinin önemli olduğunu düşünmeye başladıkları yaşlarda öğrenciye ders faaliyetleri ile ilgili fikir sorulması ve buna göre bir ders uygulaması planlanması, öğrenciyi bu faaliyet içine çekecektir. Tam da bu noktada öğrenci ders faaliyetlerini ve ders öğretmenin uygulamalarını değerlendirebileceği bir ortam sunulması, öğrencilerin fikirlerinin bireysel bazda değil topyekün alınması anlamına gelmektedir. Tabii ki öğretmen alınan fikirleri her birini değerlendirmeli, aldığı geri dönüşlere binaen ders uygulamaları geliştirmeli, öğrencilerinin bu konudaki desteğini alarak kalitesi artırılmış ders uygulamaları yapabilmelidir.



Hoşgeldiniz

Şekil 5.25: Öğretmen Kriterleri Belirleme Formu

Öğretmenlerin öğrencileri değerlendirdiği gibi öğrencinin de öğretmeni değerlendirme şansı bulacağı Dersteyiz.Net sisteminde öğretmen, öğrencilerinin kendisini hangi kriterlerle değerlendirebileceğini tespit etmesi gerekmektedir. Bu tespitin aslında öğrenciler tarafından yapılması mantıklı olanıdır. Bu sebepten, şekil 5.25’de görünen kriter belirleme formu öğretmen kullanıcı hesaplarının altında olmasına rağmen, öğretmen bu kriter listesini öğrencileriyle birlikte belirleyebilmektedir. Sınıf içi bir uygulama ile öğrencilerden gelen geri dönüşlere binaen bir liste çıkarıp bu listeyi sisteme dahil edebilir. Bir başka uygulama da tamamiyle öğretmenin kendisinin kriterleri belirleyeceği yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğretmen, eğitim-öğretim faaliyetlerinin en güvenilir kişisi olması gerektiği düşünüldüğünde kendini, öğrencilerine objektif olarak değerlendirme imkanı sunacağı kabul edilmelidir. Öğretmen öğrencilerinin gözünde hangi kriter listesi ile değerlendirilmek istediğini tespit ettikten sonra bu kriterleri öğrencilerine sunar. Gelen puanlarla uyguladığı ders aktivitelerinde iyileştirmeler yapabilir.

Öğretmenin kendini değerlendirme şansı sunacağı öğrencilere ne kadar farklı bir kriter yelpazesi sunarsa o kadar çeşitli konularda geri bildirim alabilir ve ders anlatım

yöntemlerinden, verilen ödevlerin öğrenci tarafındaki etkisine kadar bir çok durumu tahlil etme şansı olur. Öğretmenin kendi düşünce yapısında çok iyi etkileri olacağını düşündüğü bir sınıf faaliyetini değerlendirme kriteri alanına ekleyerek, yapılan faaliyetin öğrenci tarafındaki etkisini tespit etmiş olacaktır. Böylelikle öğretmen hem öğrencilerin hoşnut olacağı, hem de kendi yöntemlerini kullanabileceği optimum bir ders formatı geliştirmiş olacaktır. Bu standartlara ulaşmış dersler eğitim süreçlerindeki en kaliteli dersler olarak kabul edilmektedir.

Öğretmen kriterlerinin görüntülediği üzerinde yapılan işlemlerin kodları (Ek-C)'te görülmektedir. Ayrıca bu sayfa üzerinde yapılan ek kontroller (Ek-İ)'de görülebilmektedir.

5.14. Sistemden Güvenli Çıkış

Dersteyiz.Net sistemi, öğretmen kullanıcıları için değerli bilgiler barındıran bir sistemdir. Bu bilgilerin güvenliği sistemin öncelikli konuları arasında yer almaktadır. Lakin bu verilerin herhangi bir kayba uğramaması veya kullanıcının bilgisi olmadan değiştirilmemesi için her kullanıcının sistemi kullanmaya ara vereceği zamanlarda çıkış işlemi yapması gerekmektedir. Eğer sistem açık kalacak olursa, sayfanın açık kaldığı cihaza farklı kişilerin erişimi tamamiyle kullanıcının hatası olarak kabul edilmektedir.



Şekil 5.26: Güvenli Çıkış Bağlantısı

Sistemden çıkış yapmak için şekil 5.26'da görünen sayfanın sağ üst köşesinde sabit olarak bulunan kullanıcı bilgilerinin hemen altında yer alan "Çıkış" bağlantısına tıklamak yeterli olmaktadır.

5.15. Dersteyiz.Net İçin Yazılmış Ek Metotlar

Öğrenci kullanıcı girişinde öğretmenlerin listelenmesi için kullanılan sayfa kodları (Ek-J).

Dersteyiz .Net ana sayfa yönlendirmeleri (Ek-K).

Tüm sistemin tasarımı için yazılmış CSS satırları (Ek-L).

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin hedefi topluma akademik olgunluğa erişen, bilgi ve kültür düzeyi yüksek bireyler yetiştirmektir. Eğitim üzerine yapılan tüm çalışmalar ve araştırmalar öğretmen ve öğretme faaliyetlerinin sağlıklı bir süreçle yürümesi için eğitim dünyasındaki her bir unsurun nelere ihtiyaç duyduğunu tespit etmekte, bu tespitlere ulaşma konusunda da yol gösterici önerilerde bulunmaktadır.

Eğitimde teknoloji kullanımı çok taze ve gelişime açık bir konudur. Eğitimdeki teknoloji kullanımı için düşünülen yöntemlerin bir çoğu henüz hala bireysel girişler ve keşifler sonucu ortaya çıkmaktadır. Halbuki eğitim, başından sonuna kural, kaide, yöntem, ortam v.b. gibi konularıyla topyekün değerlendirilmesi gereken bir olgudur. Böyle geniş bir yelpazeye dağılmış alt kolları olan eğitimin sistematik ilerlemesi gerekmektedir. Bu sistematik yürümeyi ise ancak yapılan planlama faaliyetleri sağlayabilmektedir. Eğitim tarihteki en eski olgulardan birisi olarak kabul edilebilir. İnsanlık tarihinin başlangıcından beri insanlar bir şeyler keşfetmeye meyletmişler ve öğrencileri her yeni gelişmeyi yaşadığı toplulukla paylaşmışlardır. Bu sebeple aslında eğitim bir çok anlamda oturmuş sistemlere sahip bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğitimde teknoloji kullanımının da yüz yıllardır süregelen eğitim yöntem ve teknikleri ele alınarak hali hazırda yürüyen sisteme en kısa sürede dahil edilmesi gerekmektedir. Bunun bireysel çabalardan çok akademik çalışmalarla tüm ara yollarının tespit edilmesi ve eğitim sürecindeki bireylere sunulması gerekmektedir. Bir toplumu geliştiren ve geleceğini teminat altına alma konusunda en etkili konu başlığı eğitimidir. Bu sebeple eğitimde teknolojinin doğru kullanımı bir devlet politikası olarak, devletin görev verdiği kişi ve kurumlarda tahlil edilmesi ve milli eğitim sürecine dahil etmek için gerekli önlemler alınmalıdır.

Gerçek Zamanlı Davranış Yönetim Sistemi, eğitimde teknoloji kullanımının sadece elektronik kitap nispetinde olmaması gerektiğini gösteren bir sistem olarak karşımıza çıkmaktadır. Asıl maksadın öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin kalitesinin olduğundan daha üst seviyelere çekmek olduğu düşünüldüğünde yapılan tüm çalışmalar bu hedef doğrultusunda gerçekleştirilmelidir. Dersteyiz.Net sistemi de öğrenme ortamlarındaki problemlerin en aza indirgenmesinde yardımcı rol

oyunarak eğitim-öğretim süreçlerinin daha sağlıklı tamamlanmasına katkı sağlamaktadır. Zaten teknolojiyi eğitim süreçlerinde kullanma konusunda sıkıntı çeken öğretmenlere fazladan bir problem çıkarmamak adına Dersteyiz.Net kullanıcı dostu bir tasarım ve mantık ile öğretmenlerin ve öğrencilerin kullanımına sunulmuştur.

Dersteyiz.Net ileride eğitim sektörüne şimdiki verdiği hizmetlerden daha iyi hizmetler verebilmesi adına düşünülen bazı ek özelliklerin zaman içerisinde sisteme dahil edilmesi düşünülmektedir. Bu sistemlerden biri arşivleme sistemidir. Öğretmen bir öğrencinin akademik geçmişini takip edebildiği gibi sınıf içi davranış geçmişini de takip ederek geniş içerikli bir analiz yapma şansı bulacaktır. Bir diğer düşünülen ek özellik ise eğitim-öğretim faaliyetlerinin öğretmen ve öğrenciden sonraki üçüncü ayağı olarak kabul edilen velinin de bu değerlendirme sistemine dahil edilmesidir. Veliye kendi penceresinden öğretmenle olan diyaloglarını, okul idari ile olan münasebetleri, öğrenci üzerindeki gözlemlerini objektif olarak yansıtabileceği bir ortam sunularak, okul yönetiminin ve öğretmenin dışarıdan bakan bir gözün gördüğü aksalık, eksiklik ve olumlu faaliyetleri görme şansı olacak, bu değerlendirme sonucu okul genelindeki eğitim kalite seviyesinin yükselmesine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Ağaoğlu, E.** (2002). Sınıf Yönetimi, Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Başar, H.** (1999). Sınıf Yönetimi, İstanbul: M.E.B. Yayınları.
- Bulun, M., Gülnar, B., Güran, M. S.** (2004). Eğitimde mobil teknolojiler. Turkish Online Journal of Educational Technology, Cilt 3, Sayı 2, Sf. 165-169.
- Bloom, B. S.,** (1976). Human Characteristics and School Learning, New York: Hill Book Co.
- Celep, C.** (2000). Sınıf Yönetimi ve Disiplini, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çelik, V.** (2002). Sınıf Yönetimi, Ankara: Nobel Yayınevi.
- Girmen, P., Anılan, H., Şentürk, İ. Öztürk, A.** (2006). Sınıf öğretmenlerinin istenmeyen öğrenci davranışlarına gösterdikleri tepkiler. Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 15, Sf. 235-244.
- İlgar, L.** (2000). Eğitim Yönetimi-Okul Yönetimi-Sınıf Yönetimi, İstanbul: Beta, Sf.167.
- İşginöz R., ve Bülbül T.** (2012). Okulda Diyalog: Okul Yönetiminin Rolü, Eğitim Bilimleri Araştırma Dergisi, Cilt 2, Sayı 1.
- Kavanagh, S.** (2000). A total system of classroom management: consistent, flexible, practical and working. Pastoral Care, March, 17-21.
- Keeler A. ve Miller L.** (2015). 50 Things You Can Do With Google Classroom, USA: Dave Burgess Consulting Inc.
- Myrick, R. D.** (2003). Developmental guidance and counseling: A practical approach. Fourth Edition. USA: Educational Media Corporation.
- Murray, L.** (1995). Personal and social education and contemporary requirements for initial teacher education. Pastoral Care in Education, Sayı 13, Sf. 11-17.
- Özden, Y.** (1997). Öğrenme ve Öğretme, Ankara: Pegem A Yayıncılık.

- Pamuk, S., Çakır, R., Ergun, M., Yılmaz, H. B., Ayaş, C.** (2013). The use of Tablet PC and interactive board from the perspectives of teachers and students: Evaluation of the FATİH project. *Educational Sciences: Theory & Practice*, Cilt 13, Sayı 3, Sf. 1815-1822.
- Pianta, R. C.** (1992). Beyond the parent: The role of other adults in children's lives. *New Directions in Child Development (New Directions for Child Development, Number 57)*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Sachs, L. ve Bull, P.** (2012). Case study: Using Ipad2 for a graduate practicum course. *International Conference of Society For Information Technology & Teacher Education*, Nashville, TN, USA.
- Sadık, F.** (2006). Öğrencilerin istenmeyen davranışları ve bu davranışlarla baş edilme stratejilerinin öğretmen, öğrenci ve veli görüşlerine göre incelenmesi ve güvengen disiplin modeli temele alınarak uygulanan eğitim programının öğretmenlerin baş etme stratejilerine etkisi, Çukurova Üniversitesi, Sf. 2.
- Sarıtaş, M.** (2000). *Sınıf Yönetiminde Yeni Yaklaşımlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Traynor, P.L.** (2002). Scientific Evolution of Five Strategies Teachers Use To Maintain Order. *Education*. Cilt 122, Sayı 3, Sf. 453-510.
- Türnüklü, A.** (2000). Sınıf İçi Davranış Yönetimi, *Eğitim Yönetimi*, Cilt 15, Sayı 21, Sf.142.
- Türnüklü, A. ve Yıldız, V.** (2002). Öğretmenlerin Öğrencilerin İstenmeyen Davranışları İle Başa Çıkma Stratejileri, *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Sayı: 284.
- Özdayı, N.** (2004). Öğrenci ve Öğretmenlerin Gözüyle Sınıf Yönetimi Sorunlarına Genel Bir Bakış, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler, Cilt 1, Sf. 375.
- Özkale A. ve Koç M.** (2014). Tablet bilgisayarlar ve eğitim ortamlarında kullanımı: Bir alanyazın taraması, Süleyman Demirel Üniversitesi, *SDU International Journal of Education Studies*. Cilt 1, Sayı 1, Sf. 24-35.
- Varış, F.** (1984). Eğitim yoluyla davranış değiştirme. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt 17, Sayı 1.

Yumuş M. (2013). Okul öncesi eğitimcilerin 36-72 ay aralığındaki çocukların davranış problemleri ile ilgili görüşlerinin incelenmesi ve başa çıkma stratejilerinin belirlenmesi, Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

İnternet Kaynakları:

Doğan, M. A. (2012). Alıntı Tarihi: 02.06.2015, Eğitsel Bir Sosyal Ağ Uygulaması: Edmodo, Adres: <http://egitimtrend.com/egitsel-bir-sosyal-ag-uygulamasi-edmodo/>.

Keskinbıçak, H. (2014). Alıntı Tarihi: 20.05.2015, Tabletle Eğitim Samsung'la Daha Basit, Kolay ve Uygulanabilir, Adres: <http://www.gelecekegitimde.com/tabletle-egitim-samsungla-daha-basit-kolay-ve-uygulanabilir/>.

Yüksel, A. ve Ergün, M. (2000). Alıntı Tarihi: 15.03.2015, Sınıfta İstenmeyen Öğrenci Davranışları ve Çözüm Yolları, Adres: <http://www.egitim.aku.edu.tr/davranis.doc>.

Url-1 <https://tr.wikipedia.org/wiki/PHP>, alıntı tarihi: 20.06.2015.

Url-2 <http://www.phpr.org/php-class-sinif-yapisi/>, alıntı tarihi: 29.06.2015.

Url-3 <http://www.barisdere.com/2010/12/orm-nedir-ve-ne-zaman-kullanmamaliyiz-2/>, alıntı tarihi: 06.07.2015.

EKLER

EK-A: Veritabanı Yönetim Sınıfı Kodları

EK-B: Dersteyiz .Net Kullanıcı Yönetim Sistemi Kodları

EK-C: Dersteyiz.Net Sisteminin Tüm İşlemlerini İçin Genel Sınıfı Kodları

EK-Ç: Dersteyiz .Net Sistemi Kullanıcı Giriş Formu Kodları

EK-D: Dersteyiz .Net Sistemi Kullanıcı Kayıt Formu Kodları

EK-E: Dersimiz .Net Sınıflar Sayfası Kodları

EK-F: Lightbox Bileşeni jQuery Kodları

EK-G: Dersteyiz .Net Sistemi Sınıf Düzenleme Sayfası Kodları

EK-Ğ : Değerlendirme Kriterleri Penceresi Kodları

EK-H: Öğrenci Puanları İle Oluşturulan Grafik Sayfası Kodu

EK-I: Dersteyiz .Net Sistemi Son Aktiviteler Sayfası Kodları

EK-İ: Öğretmen Kriterlerini Belirleme Formu Kodları

EK-J: Öğrenci Kullanıcı Girişinde Öğretmenlerin Listelenmesi İçin Kullanılan Sayfa Kodları

EK-K: Dersteyiz.Net Ana Sayfa Yönlendirmeleri

EK-L: Tüm Sistemin Tasarımı İçin Yazılmış CSS Satırları

EK-A: Veritabanı Yönetim Sınıfı Kodları

```
class Database{
    // Edit the following variables
    private $db_host = '94.73.149.189'; // Database Host
    private $db_user = 'cuneytali'; // Username
    private $db_pass = 'Dersteyiz'; // Password
    private $db_name = 'dersteyiznet'; // Database
    // End edit

    private $con = false; // Checks to see if the
    connection is active
    private $result = array(); // Results that are returned
    from the query

    // Connects to the database, only one connection allowed
    public function connect(){
        if(!$this->con){
            $myconn = @mysql_connect($this->db_host,$this-
            >db_user,$this->db_pass); mysql_set_charset('utf8',$myconn);
            if($myconn){
                $seldb = @mysql_select_db($this->db_name,$myconn);
                if($seldb){
                    $this->con = true;
                    return true;
                }else{
                    return false;
                }
            }else{
                return false;
            }
        }else{
            return true;
        }
    }

    // Changes the new database, sets all current results to null
    public function setDatabase($name){
        if($this->con){
            if(@mysql_close()){
                $this->con = false;
                $this->results = null;
                $this->db_name = $name;
                $this->connect();
            }
        }
    }

    //Checks to see if the table exists when performing queries
    private function tableExists($table){
        $tablesInDb = @mysql_query('SHOW TABLES FROM '.$this-
        >db_name.' LIKE "'.$table.'"');
        if($tablesInDb){
            if(mysql_num_rows($tablesInDb)==1){
                return true;
            }else{
                return false;
            }
        }
    }
}
```

```

    }
}

}

/*
 * Selects information from the database.
 * Required: table (the name of the table)
 * Optional: rows (the columns requested, separated by commas)
 *           where (column = value as a string)
 *           order (column DIRECTION as a string)
 */
public function select($table, $rows = '*', $where = null,
    $group = null, $order = null){
    $this->result = array(); // NEW ADD: ERASE IN ARRAY SO
    NOT COMBINE VALUES IF CALLED TWICE IN A PAGE
    $q = 'SELECT '.$rows.' FROM '.$table;
    if($where != null)
        $q .= ' WHERE '.$where;
    if($group != null)
        $q .= ' GROUP BY '.$group;
    if($order != null)
        $q .= ' ORDER BY '.$order;
    //echo $q."<br>";
    $query = @mysql_query($q);

    if($this->numResults = mysql_num_rows($query)){
        for($i = 0; $i < $this->numResults; $i++){
            $r = mysql_fetch_array($query);
            $key = array_keys($r);
            for($x = 0; $x < count($key); $x++){
                // Sanitizes keys so only alpha-values are
allowed
                if(!is_int($key[$x])){
                    if(mysql_num_rows($query) > 1)
                        $this->result[$i][$key[$x]] =
$r[$key[$x]];
                    else if(mysql_num_rows($query) < 1)
                        $this->result = null;
                    else
                        $this->result[$key[$x]] = $r[$key[$x]];
                }
            }
        }
        return true;
    }else{
        return false;
    }
}

/*
 * Insert values into the table
 * Required: table (the name of the table)
 *           values (the values to be inserted)
 * Optional: rows (if values don't match the number of rows)
 */
public function insert($table, $values, $rows = null){
    if($this->tableExists($table)){
        $insert = 'INSERT INTO '.$table;
        if($rows != null){
            $insert .= ' ('.$rows.')';
        }
    }
}

```

```

        for($i = 0; $i < count($values); $i++){
            if(is_string($values[$i]))
                $values[$i] = "'".$values[$i]."';
        }
        $values = implode(',',$values);
        $insert .= ' VALUES ('.$values.')';
//echo $insert."<br>";
        $ins = @mysql_query($insert);

        if($ins)
            return true;
        else
            return false;
    }
}

/*
 * Deletes table or records where condition is true
 * Required: table (the name of the table)
 * Optional: where (condition [column = value])
 */
public function delete($table,$where = null){
    if($this->tableExists($table)){
        if($where == null){
            $delete = 'DELETE '.$table;
        }else{
            $delete = 'DELETE FROM '.$table.' WHERE '.$where;
        }
        $del = @mysql_query($delete);

        if($del)
            return true;
        else
            return false;
    }else{
        return false;
    }
}

/*
 * Updates the database with the values sent
 * Required: table (the name of the table to be updated
 *           rows (the rows/values in a key/value array
 *           where (the row/condition in an array
 (row,condition) )
 */
public function update($table,$rows,$where){
    if($this->tableExists($table)){
        // Parse the where values
        // even values (including 0) contain the where rows
        // odd values contain the clauses for the row
        for($i = 0; $i < count($where); $i++){
            if($i%2 != 0){
                if(is_string($where[$i])){
                    if(($i+1) != null)
                        $where[$i] = "'".$where[$i]."' AND ";
                    else
                        $where[$i] = "'".$where[$i]."';
                }
            }
        }
    }
}

```

```

    }
    $where = implode('',$where);

    $update = 'UPDATE '.$table.' SET ';
    $keys = array_keys($rows);
    for($i = 0; $i < count($rows); $i++){
        if(is_string($rows[$keys[$i]]))
            $update .= $keys[$i].'='.$rows[$keys[$i]].'';
        else
            $update .= $keys[$i].'='.$rows[$keys[$i]];

        // Parse to add commas
        if($i != count($rows)-1)
            $update .= ',';
    }
    $update .= ' WHERE '.$where;
    //echo $update . '<br>';
    $query = @mysql_query($update);
    if($query)
        return true;
    else
        return false;
} else {
    return false;
}
}

/*
 * Returns the result set
 */
public function getResult(){
    return $this->result;
}
}
}

```

EK-B: Dersteyiz .Net Kullanıcı Yönetim Sistemi Kodları

```
require_once ('class.database.php');

class Login{
    private $db;

    function __construct(){ //Connect database
        $this->db = new Database();
        $this->db->connect();
    }

    public function loginCheck($email,$password){ // Check users'
login datas
        $this->db->select('users','*', 'email = "'. $email.'" AND
password = "'. $password.'"');
        $val = $this->db->getResult();
        if($val['user_id'] != '' && $val['type'] != ''){
            $_SESSION['user_id'] = $val['user_id'];
            $_SESSION['lg'] = $val['type']; $_SESSION['class_id'] =
            $val['class_id'];
            //echo 'session oluştü';
            return $val['type'];
        }else
            return false;
    }

    public function
signUp($type,$title,$firstname,$lastname,$branch,$email,$password,$s
ex,$birth,$image){ //New user register
        $image = ($image == '') ? '0.jpg' : $image;
        if($this->db->select('users','email','email =
        "'. $email.'"'))
            return $this->db->update('users',array(type =>
$type, title => $title, firstname => $firstname, lastname =>
$lastname,

            branch => $branch, email => $email, password => $password, sex
=> $sex, birth => $birth,

            image => $image, request => 0, temp =>
0),array(email.'="'. $email.'"'));
        else
            return $this->db-
>insert('users',array($type,$title,$firstname,$lastname,$branch,$ema
il,$password,$sex,$birth,$image,0,0),

            'type,title,firstname,lastname,branch,email,password,sex,birth,image
,request,temp');
    }
}
```


EK-C: Dersteyiz.Net Sisteminin Tüm İşlemlerini İçin Genel Sınıfı Kodları

```
require_once ('class.database.php');

class General{

    private $db;

    function __construct(){
        $this->db = new Database();
        $this->db->connect();
    }

    public function newPrintR($arr){ // New print_r function with
pre HTML tag
        echo "<pre>";
        $res = print_r($arr);
        echo "</pre>";
    }

    public function showClasses($user_id){ //For teachers and
student screen, get and show classes
        if($user_id != null) $user_id = "user_id = $user_id";
        $this->db->select('class','class_id, grade, class_name,
user_id',$user_id);
        return $this->db->getResult();
    }

    public function showClass($class_id){ //Show class detail
options
        $this->db->select('class','class_id, grade, class_name,
user_id','class_id = '.$class_id);
        return $this->db->getResult();
    }

    public function showStudents($class_id){ //For showing student
list at class options
        //$this->db-
>select('users','firstname,lastname','class_id = '.$class_id);
        $this->db->select('users LEFT JOIN award_list ON
users.user_id = award_list.user_id',
                                'users.user_id, firstname,
lastname, SUM(award_point) AS \'point\'',
                                'users.class_id =
'.$class_id.' AND users.type = 2',
                                'users.user_id');
        return $this->db->getResult();
    }

    public function showStudentsAll(){ //All students data
        $this->db->select('users','user_id, type, firstname,
lastname','type = 2');
        return $this->db->getResult();
    }

    public function showAwards($id, $type){ //Get point for
teacher or student user
```

```

        if($type == 1) { $where = 'class_id = '.$id; }elseif(
$type == 2) { $where = 'user_id = '.$id; }
        $this->db->select('award','award_id,award,award_point,
icon', $where);
        return $this->db->getResult();
    }

    public function saveAward($award_id, $user_id){ //get a record
when click a criteria
        $this->db->select('award','award_point','award_id
='.$award_id);
        $value = $this->db->getResult();

        $this->db->insert('award_list',array(date('Y-m-
d'),$user_id, $award_id, $value['award_point']),
'sdate,user_id,award_id,award_point');
    }

    public function deleteAward($award_id){ //destroy criteria
        $this->db->delete('award','award_id = '.$award_id);
    }

    public function saveClass($grade, $class_name, $user_id){
//get a new class data
        return $this->db->insert('class',array($grade,
$class_name, $user_id), 'grade, class_name, user_id');
    }

    public function deleteClass($class_id){ //destroy class
        $this->db->delete('class','class_id = '.$class_id);
    }

    public function randColor(){ //get class boxes background
color randomize, at class list screen
        $arr = array('green','purple','navyblue','orange');
        $guest = rand(0,3);
        return $arr[$guest];
    }

    public function addStudent($firstname, $lastname, $email,
$class_id){ //get student info
        //if($this->db-
>select('users','firstname,lastname,email,class_id','email =
"'.$email.'"')){
            // $user = $this->db->getResult();
            // $this->db->update('users',array(firstname =>
$user['firstname'], lastname => $user['lastname'], class_id =>
$class_id, request => 1),array(email.'"'.$email.'"'));
        //}else{
            $this->db-
>insert('users',array(2,$firstname,$lastname,$email,'123456',$class_
id,1,1),'type,firstname,lastname,email,password,class_id,request,tem
p');
        //}
    }

    public function deleteStudent($student_id){ //erease student
info
        $this->db->delete('users','user_id = '.$student_id);
    }

```

```

        public function addLastActivity($student_id,$class_id,
        $award_id, $user_id){ //get activity step record
            $this->db->
>insert('last_activities',array($student_id,$class_id, $award_id,
        $user_id, date('Y-m-d H:i:s')), 'student_id, class_id, award_id,
        user_id, datetime');
        }

        public function showLastActivity($user_id){ //show all
activity record
            $this->db->select('w_last_activities','award, icon,
point, class_name, user_name, user_id, datetime','user_id = '.
        $user_id, '', 'datetime DESC');
            return $this->db->getResult();
        }

        public function showIcons(){ //need icon list, use it
            $this->db->select('icons');
            return $this->db->getResult();
        }

        public function addAward($award_name, $award_point,
        $award_icon, $class_user_id, $type){ //new criteria for points
            $this->db->insert('award',array($award_name,
        $award_point, $award_icon, $class_user_id), 'award, award_point,
        icon, '.$type);
        }

        public function getUser($user_id){ //which user is this, show
me
            $this->db->select('users','firstname, lastname, branch,
image, email','user_id = '.$user_id);
            return $this->db->getResult();
        }

        public function reportAll($class_id){ // students point chart
datas, all of them
            $this->db->select('award_list INNER JOIN users ON
award_list.user_id = users.user_id INNER JOIN award ON
award.award_id = award_list.award_id',
                'award_list.user_id,
award.award, SUM(award_list.award_point) AS \'point\'',
                'users.class_id = '.$class_id,
                'award.award');
            return $this->db->getResult();
        }

        public function reportSingle($class_id, $user_id){ //single
student chart data
            $this->db->select('award_list INNER JOIN users ON
award_list.user_id = users.user_id INNER JOIN award ON
award.award_id = award_list.award_id',
                'award_list.user_id,
award.award, SUM(award_list.award_point) AS \'point\'',
                'users.class_id =
'.$class_id.' AND award_list.user_id = '.$user_id,
                'award_list.user_id,
award_list.award_id');
            return $this->db->getResult();
        }
    }

```

```

    public function showTeacher($email){ //show student's teacher
list
        $this->db->select('users INNER JOIN class ON
class.user_id = users.user_id LEFT JOIN award_list ON users.user_id
= award_list.user_id',
                        'users.user_id, grade,
class.class_id ,class_name, users.firstname, users.lastname,
users.image, SUM(award_list.award_point) AS \'point\'',
                        'class.class_id IN(SELECT
class_id FROM users WHERE email = \''.$email.'\'', 'class_name,
user_id');
        return $this->db->getResult();
    }
}

```

EK-Ç: Dersteyiz .Net Sistemi Kullanıcı Giriş Formu Kodları

```
<?
    session_start(); //for open a new session, must be top of the
page
    include ('class.login.php'); //using login class
    $lg = new Login(); //set a new login object

/*
 * Checking user type;
 * lg:1 - type teacher
 * lg:2 - type student
 * Chose type and redirect user his management page
 */
    if($_SESSION['lg'] == 1) { header("Location:
page_classes.php"); exit(); }
    elseif($_SESSION['lg'] == 2) { header("Location:
page_teacher.php"); exit(); }
    else{
        $email = $_POST['email']; $password =
$_POST['password'];

?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<title>dersteyiz.net</title>
<link href="css/screen.css" rel="stylesheet">
</head>
<body>
    <div id="page_login">
        <div id="logo">dersteyiz<span>.</span>net</div>
        <div class="form form_color_green" id="form_login">
            <h1 class="icon-calendar"> GİRİŞ FORMU</h1>
            <form method="post" action="?">
                <label for="email">E-Mail</label><input type="text"
name="email" /><p class="form_input_icon icon-user"></p>
                <label for="password">Şifre</label><input
type="password" name="password" /><p class="form_input_icon icon-
lock"></p>
                <label for="sbmt">&nbsp;</label><input type="submit"
name="sbmt" value="Giriş" />
            </form>
            <?
                $user_info = $lg->loginCheck($email,$password);
//checking user login data
                if($user_info == 1) { //If user a teacher, show
classes page
                    $host = $_SERVER['HTTP_HOST'];
                    $uri = rtrim(dirname($_SERVER['PHP_SELF']),
'\\');
                    $extra = 'page_classes.php';
```

```

        ?>
        <script>window.location = '<?=$extra;?>';</script>
    <?
    }elseif($user_info == 2) { //If user a student, show
student's report page
        $host = $_SERVER['HTTP_HOST'];
        $uri = rtrim(dirname($_SERVER['PHP_SELF']),
'/'\\');
        $extra = 'page_reports.php?class=16&student=3';
    ?>
    <script>window.location = '<?=$extra;?>';</script>
    <?
    }else{
        echo $error = (!isset($_POST['sbmt'])) ? ''
: '<h2 class="error icon-refresh"> Hata</h2>'; //Get an error, show
"HATA"
    ?>
    </div>
    <p id="logo_bottom">
    Üye olmak için <a href="form_signup.php">tıklayın!</a>
    </p>
    </div>
</body>
</html>
<?
    }
}
?>

```

EK-D: Dersteyiz .Net Sistemi Kullanıcı Kayıt Formu Kodları

```
<?
    session_start(); //Start session, must be top of the page
    include ('class.login.php'); //Use login class
    $lg = new Login(); //set a new login object

    if(isset($_POST['sbmt'])){ //If user click the button, get all
form object's value, assign a variable
        $type = $_POST['type']; $title = $_POST['title'];
    $firstname = $_POST['firstname']; $lastname = $_POST['lastname'];
    $branch = $_POST['branch'];
        $email = $_POST['email']; $password =
    $_POST['password']; $sex = $_POST['sex']; $birth = $_POST['birth'];
    $image = $_POST['image'];

        if($lg-
>signUp(intval($type),$title,$firstname,$lastname,$branch,$email,$pa
ssword,intval($sex),date($birth),$image)){
            header("Location: form_login.php"); //Get the
record, redirect user to login form
            /*
            * ADVICE: It can be auto login after the recording
process
            */
        }else{
            $error = 1; //Attention, there is an error, mark
it, show below.
        }
    }
    if(!isset($_POST['sbmt']) || $error == 1){ //User see page
first time, show the form
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
</>
<title>dersteyiz.net</title>
<link href="css/screen.css" rel="stylesheet">
<!-- date picker -->
<link rel="stylesheet" href="css/jquery-ui.css" />
<script src="js/jquery-1.8.3.js"></script>
<script src="js/jquery-ui.js"></script>
<script> $(function() { $( "#datepicker" ).datepicker(); });
</script>
</head>

<body>
    <div id="page_login">
        <div id="logo">dersteyiz<span>.</span>net</div>
        <div class="form form_color_purple" id="form_login">
            <h1 class="icon-ok"> KAYIT FORMU</h1>
            <form method="post" action="?">
                <label for="type">&nbsp;  </label><select name="type">
                    <option value="0">Tür</option><option
```

```

value="1">Öğretmen</option>
      <option
value="2">Öğrenci</option></select><p class="form_input_icon icon-
arrow-down"></p>
      <label for="title">Ünvan</label><input type="text"
name="title" /><p class="form_input_icon icon-tags"></p>
      <label for="firstname">Ad</label><input type="text"
name="firstname" /><p class="form_input_icon icon-user"></p>
      <label for="lastname">Soyad</label><input
type="text" name="lastname" /><p class="form_input_icon icon-
user"></p>
      <label for="branch">Branş</label><input type="text"
name="branch" /><p class="form_input_icon icon-book"></p>
      <label for="password">Şifre</label><input
type="password" name="password" /><p class="form_input_icon icon-
lock"></p>
      <label for="email">E-Mail</label><input type="text"
name="email" /><p class="form_input_icon icon-envelope"></p>
      <label for="sex">&nbsp;</label><select name="type">
      <option
value="0">Cinsiyet</option><option value="1">Bay</option><option
value="2">Bayan</option></select><p class="form_input_icon icon-
arrow-down"></p>
      <label for="birth">Doğum Günü</label><input
type="text" name="birth" id="datepicker" /><p class="form_input_icon
icon-calendar"></p>
      <label for="image">Fotoğraf<br />[73 x
73]</label><input type="file" name="image" size="24" />
      <label for="sbmt">&nbsp;</label><input type="submit"
name="sbmt" value="Giriş" />
    </form>
    <? if( $error == 1 ){ //There is an error, write "HATA"
?>
      <h2 class="error icon-refresh"> Hata</h2>
    <? } ?>
  </div>
</div>
</body>
</html>
<? } ?>

```


EK-E: Dersimiz .Net Sınıflar Sayfası Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php'); //use general class
    $gn = new General();

    //New class adding controls
    if(isset($_POST['btn'])){
        $grade = $_POST['grade']; $class_name =
$_POST['class_name']; $user_id = $_POST['user_id'];

        if( $grade <> '' && $class_name <> '' ){
            $gn->saveClass(intval($grade), $class_name,
intval($user_id));
            $add_class_error = 2;
        }else $add_class_error = 1;
    }

    if(!isset($_SESSION['lg']) || $_REQUEST['lg'] == 'out' ) {
session_destroy(); header("Location: form_login.php"); } //No
session process, or click signout link
    if(isset($_SESSION['user_id'])) $user = $gn-
>getUser($_SESSION['user_id']); //if there is an user_id session,
get them datas
    if(isset($_POST['dc'])) $gn-
>deleteClass($_POST['deleteclass_id']); //delete class when DC post
data arrive

    include 'inc_head.php'; //head HTML block
    include 'inc_sidebar.php'; // sidebar(menu) HTML block
?>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <h1 class="left">Hoşgeldiniz</h1>
            <div class="right" id="profile">
                <h2 class="left"> <?=$user['firstname'];?><br />

                <span><?=$user['branch'];?></span><br />
                <span><a href="?lg=out">Çıkış</a></span>
            </h2>
            " title="<?=$user['branch'];?>"
width="73" height="73" />
        </div>
        <div id="buttons">
            <div class="button ajax_add_class left"><h3
class="icon-plus-sign"> Yeni Sınıf Oluştur</h3></div>
            <? if($add_class_error == 1){ //show error message
?>
                <div class="button error left"><h3 class="icon-
remove"> Hata</h3></div>
            <? }elseif($add_class_error == 2){ //show success
message ?>
                <div class="button okay left"><h3 class="icon-ok">
```

```

Eklendi</h3></div>
    <? } ?>
</div>
    <?
        $cls = $gn-
>showClasses($_SESSION['user_id']); //Get all class data by user_id,
show them
        foreach($cls as $value)
            echo '
                <div class="class_box box_' . $gn-
>randColor().'">
                    <i class="icon-group"></i>
                    <h2 class="left"><span>' .
$value['grade'] . '. Sınıf</span><br />' . $value['class_name'] .
'</h2>
                        <p class="right">
                            <a
href="page_students.php?class=' . $value['class_id'] . '"
title="Başla"><i class="icon-circle-arrow-left"></i></a>
                            <a
href="page_editclass.php?class=' . $value['class_id'] . '"
title="Düzenle"><i class="icon-edit"></i></a>
                            <a
href="page_reports.php?class=' . $value['class_id'] . '"
title="Raporla"><i class="icon-bar-chart"></i></a>
                        </p>
                    </div>
                ';
            <?>
        </div>
    <? include 'inc_footer.php'; //footer HTML block ?>

```

EK-F: Lightbox Bileşeni jQuery Kodları

```
var lightbox = {
  init: function(opts){
    $('body').append(lightbox.skeleton);
    lightbox.settings = opts;

    if(lightbox.settings.override){
      $('<script
/>').attr({type:'text/javascript'}).html("function alert(val){
lightbox.alert({ title: 'Uyarı', text: val, rightButtons: ['Tamam']
}); }").appendTo('head');
    }
    if(lightbox.settings.background!="none" &&
(lightbox.settings.background=='white' ||
lightbox.settings.background=='black')){
      $('<div id="dialogBlanket" style="display:none"
class="opaque '+lightbox.settings.background+'
/>').prependTo('body');
    }

    if(lightbox.settings.centerOnResize){
      $(window).bind('resize', function(){
        lightbox.sizeUp();
      });
    }
  },
  alert: function(options){
    if(lightbox.isOpen()) return false;

    $('#lightbox').css({width: options.width});
    lightbox.sizeUp();

    $('#lightbox
#lbHeader').html('<header>'+options.title+'</header>');

    buttons = '';
    lb = options.leftButtons;
    rb = options.rightButtons;
    if(lb){
      for(var i=(options.leftButtons).length-1; i>=0; i-
-){
        buttons+='<input type="button" class="flat"
value="'+options.leftButtons[i]+'>';
      }
    }
    if(rb){
      for(var i=(options.rightButtons).length-1; i>=0;
i--){
        buttons+='<input type="button" class="flat
floatRight" value="'+options.rightButtons[i]+'>';
      }
    }
    if(!lb && !rb){
      buttons+='<input type="button" class="flat
floatRight" value="OK">';
    }
  }
}
```

```

    $('#lightbox #lbFooter').html(buttons);
    $('#lightbox #lbContent').html(options.text);

    lightbox.listen();

    if(lightbox.settings.fade){
        $('#dialogBlanket').fadeIn();
    } else {$('#dialogBlanket').show();}

    if(!window.jQuery.ui) {
    $('#lightbox').draggable({handle:'#lbHeader',
    containment:'html'}).show(); }
    else{
        $('#lightbox').show();
    }

    if(typeof options.opened == 'function'){
        options.opened.call(this);
    }
    if(typeof options.buttonClick == 'function'){
        lightbox.buttonClick = options.buttonClick;
    }
    },
    isOpen: function(){
        var open = $('#lightbox').css('display')== "block";
        return open;
    },
    clear: function(){
        $('#lightbox').remove();

        if(lightbox.settings.fade){
            $('#dialogBlanket').fadeOut();
        } else {$('#dialogBlanket').hide();}

        $('body').append(lightbox.skeleton);
        lightbox.sizeUp();
    },
    listen: function(){
        $('#lbFooter input').each(function(){
            $(this).attr({'id': this.value});
        });
        $('#lbFooter input').click(function(){
            lightbox.action($(this).val());
        });
    },
    action: function(key){
        if(key=="Cancel" || key=="Close" || key=="Quit" ||
key=="Back" || key=="OK" || key=="Tamam" || key=="Kapat"){
            lightbox.clear();
        }
        lightbox.buttonClick(key);
    },
    sizeUp: function(){
        var lb = $('#lightbox');
        lb.css({
            top: (window.innerHeight -
parseInt((lb.css('height')).replace('px', '')))/2 + 'px',
            left: (window.innerWidth -
parseInt((lb.css('width')).replace('px', '')))/2 + 'px'

```

```

        });
    },
    buttonClick: function() {},
    skeleton: '<div id="lightBox" class="shadow top bottom"
style="display:none"><div id="lbHeader" class="top"></div><div
id="lbContent"></div><div id="lbFooter"
class="bottom"></div></div>',

    destroy: function(){
        $('#lightBox, #dialogBlanket').remove();
        $(window).unbind('resize');
    },

    settings: {}
}

```


EK-G: Dersteyiz .Net Sistemi Sınıf Düzenleme Sayfası Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php'); //use general class
    $gn = new General();

    //If can not find a session, redirect yo form_login.php
    if(!isset($_SESSION['lg']) || $_REQUEST['lg'] == 'out' ) {
session_destroy(); header("Location: form_login.php"); }
    //Find user_id session, get users info
    if(isset($_SESSION['user_id'])) $user = $gn-
>getUser($_SESSION['user_id']);

    include 'inc_head.php'; //load head HTML
    include 'inc_sidebar.php'; //load sidebar/menu HTML

    //User click the class editing form, save new data
    if(isset($_POST['edit_class'])) $gn-
>saveClass($_POST['grade'],$_POST['class_name'],$_POST['user_id']);
    //Add student to class
    if(isset($_POST['edit_student'])) $gn-
>addStudent($_POST['firstname'],$_POST['lastname'],$_POST['email'],$
_REQUEST['class']);
    //Add a new criteria
    if(isset($_POST['edit_award'])) $gn-
>addAward($_POST['award_name'], $_POST['award_point'],
$_POST['award_icon'], $_REQUEST['class'], 'class_id');
    //Click red x from criteria list, delete
    if(isset($_GET['da'])) $gn->deleteAward($_GET['da']);
    //Click red x from student, delete
    if(isset($_GET['ds'])) $gn->deleteStudent($_GET['ds']);

    $ico = $gn->showIcons(); //pull all icons from table
    $cls = $gn->showClass(intval($_REQUEST['class'])); //need
class info
    $awd = $gn-
>showAwards(intval($_REQUEST['class']),$_SESSION['lg']); //need
class award criteria
    $std_all = $gn->showStudentsAll(); //get all student data
    $std = $gn->showStudents(intval($_REQUEST['class']));
    /*
    * WARNING: Need two student for show. If less from two, the
array get an error.
    * Error Reason: Every array item is an array. But there is a
ONE array item in the array
    *           it change itself to a single array. So the
inside array's value characters are an item at array.
    */
?>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <h1 class="left"><?=$cls['grade'];?>. SINIF /
<?=$cls['class_name'];?></h1>
            <div class="right" id="profile">
                <h2 class="left"> <?=$user['firstname'];?><br />
```

```

        <span><?=$user['branch'];?></span><br />
        <span><a href="?lg=out">Çıkış</a></span>
    </h2>
    " title="<?=$user['branch'];?>"
width="73" height="73" />
    </div>
</div>
<div id="buttons">
    <div title="<?=$cls['class_id'];?>" class="button
button_red ajax_remove_class left"><h3 class="icon-remove-sign">
Sınıflı Sil</h3></div>
    <? if($add_class_error == 1){?>
    <div class="button error left"><h3 class="icon-
remove"> Hata</h3></div>
    <? }elseif($add_class_error == 2){ ?>
    <div class="button okay left"><h3 class="icon-ok">
Eklendi</h3></div>
    <? } ?>
</div>
<div class="edit_box form form_color_<?=$gn-
>randColor();?>">
    <h1 class="icon-group"> SEVİYE / AD</h1>
    <form method="post"
action="?class=<?=$_REQUEST['class'];?>">
        <label for="grade">Seviye</label><select
name="grade">
            <? for($i=1; $i<=12;
$i++){ ?><option value="<?=$i?>"<?=(($i == $cls['grade'])?
'selected':'';?><?=$i?>. Sınıfl</option> <? } ?> </select><p
class="form_input_icon icon-arrow-down"></p>
            <label for="class_name">Sınıf/$ube
Adı</label><input type="text" name="class_name"
value="<?=$cls['class_name'];?>" /><p class="form_input_icon icon-
columns"></p>
            <input type="hidden" name="user_id"
value="<?=$_SESSION['user_id']; ?>" />
            <label for="edit_class">&nbsp;</label><input
type="submit" name="edit_class" value="Kaydet" />
        </form>
    </div>
<div class="edit_box form form_color_<?=$gn-
>randColor();?> left">
    <h1 class="icon-user"> ÖĞRENCİ EKLE / ÇIKAR</h1>
    <form method="post"
action="?class=<?=$_REQUEST['class'];?>">
        <label for="firstname">Adı*</label><input
type="text" name="firstname" /><p class="form_input_icon icon-
user"></p>
        <label for="lastname">Soyadı*</label><input
type="text" name="lastname" /><p class="form_input_icon icon-
user"></p>
        <label for="email">E-Mail Adresi*</label><input
type="text" name="email" /><p class="form_input_icon icon-
envelope"></p>
        <label for="edit_student">&nbsp;</label><input
type="submit" name="edit_student" value="Kaydet" />
    </form>
    <h1 style="margin-bottom:5px; font-
size:20px;">Öğrenci Listesi</h1>

```


EK-Ė : Deęerlendirme Kriterleri Penceresi Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php');
    $gn = new General();

?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>dersteyiz.net</title>
<link href="css/screen.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

    <ul id="criterias">
        <?
            if($_SESSION['lg'] == 1){
                $sid = $_GET['c']; $href =
'page_students.php?class='.$_GET['c'].'&student='.$_GET['s'].'&award
=';
            }elseif($_SESSION['lg'] == 2){
                echo $sid = $value['user_id']; $href =
'page_teacher.php?class='.$_GET['c'].'&teacher='.$_GET['s'].'&award=
';
            }
            $awr = $gn->showAwards(intval($sid),
intval($_SESSION['lg']));
            foreach($awr as $value){;
                <?>
                <li>
                    <a href="<?=$href.$value['award_id'];?>">
                        <i class="<?=$value['icon']; ?>">
<?=( $value['award_point'] == 1)? 'icon_green' : 'icon_red';?>"></i>
<?=$value['award']; ?></a>
                    </li>
                <? } ?>
            </ul>

</body>
</html>
```


EK-H: Öğrenci Puanları İle Oluşturulan Grafik Sayfası Kodu

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php');
    $gn = new General();

    if(!isset($_SESSION['lg']) || $_REQUEST['lg'] == 'out' ) {
session_destroy(); header("Location: form_login.php"); }
    if(isset($_SESSION['user_id'])) $user = $gn-
>getUser($_SESSION['user_id']);

    include 'inc_head.php';
    include 'inc_sidebar.php';

    $cls = $gn->showClass(intval($_REQUEST['class']));
    $std = $gn->showStudents(intval($_REQUEST['class']));
?>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <? if($_SESSION['lg'] == 1){ ?>
                <h1 class="left"><?=$cls['grade']?>. SINIF /
<?=$cls['class_name']?></h1>
            <? } ?>
            <div class="right" id="profile">
                <h2 class="left"> <?=$user['firstname'];?><br />

                <span><?=$user['branch'];?></span><br />
                <span><a href="?lg=out">Çıkış</a></span>
            </h2>
            " title="<?=$user['branch'];?>"
width="73" height="73" />
            </div>
        </div>
        <? if($_SESSION['lg'] == 1){ ?>
        <div id="buttons">
            <?
                if(!isset($_REQUEST['student']))
                    $herkes = "current";
                else $herkes = "";
            <?>
            <a href="?class=<?=$_REQUEST['class'];?>">
                <div class="button <?=$herkes;?> left"><h3
class="icon-tag"> Herkes</h3></div>
            </a>
            <? foreach($std as $value){ ?>
                <a
href="?class=<?=$_REQUEST['class'];?>&student=<?=$value['user_id'];?
>">
                    <div class="button <?=( $value['user_id'] ==
$_REQUEST['student'] ) ? 'current':''; ?> left"><h3 class="icon-
user"> <?=$value['firstname'] . ' ' . $value['lastname'];
?></h3></div>
                </a>
            </div>
        </div>
    </div>
```

```

        <? } ?>
    </div>
    <? } ?>
    <script src="js/amcharts.js"
type="text/javascript"></script>
    <script>
        var chart;
        var legend;
        var chartData = [
            <?
                if(isset($_REQUEST['student']))
                    $rpt = $gn-
>reportSingle(intval($_REQUEST['class']),intval($_REQUEST['student']
));
                else
                    $rpt = $gn-
>reportAll(intval($_REQUEST['class']));
                //print_r($rpt);
                $count = count($rpt); $i = 1;
                foreach($rpt as $value){
                    echo '{ country:
"'.$value['award'].'", litres: '.abs($value['point']).'}';echo ($i++
!= $count) ? ',':'';
                }
            <?
        ];

        // create chart
        AmCharts.ready(function() {
            // PIE CHART
            chart = new AmCharts.AmPieChart();
            chart.dataProvider = chartData;
            chart.titleField = "country";
            chart.valueField = "litres";

            // LEGEND
            legend = new AmCharts.AmLegend();
            legend.align = "center";
            legend.markerType = "circle";
            chart.addLegend(legend);

            // WRITE
            chart.write("chartdiv");
        });
    </script>
    <div id="chartdiv" style="width: 100%; height:
362px;"></div>
    <div id="white-bar"><br /></div>

</div>
<? include 'inc_footer.php'; ?>

```

EK-I: Dersteyiz .Net Sistemi Son Aktiviteler Sayfası Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php');
    $gn = new General();

    if(!isset($_SESSION['lg']) || $_REQUEST['lg'] == 'out' ) {
session_destroy(); header("Location: form_login.php"); }
    if(isset($_SESSION['user_id'])) $user = $gn-
>getUser($_SESSION['user_id']);

    include 'inc_head.php';
    include 'inc_sidebar.php';
?>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <h1 class="left">Hoşgeldiniz</h1>
            <div class="right" id="profile">
                <h2 class="left"> <?=$user['firstname'];?><br />

                <span><?=$user['branch'];?></span><br />
                <span><a href="?lg=out">Çıkış</a></span>
            </h2>
            " title="<?=$user['branch'];?>"
width="73" height="73" />
            </div>
        </div>

        <?
            $act = $gn-
>showLastActivity($_SESSION['user_id']);

            foreach($act as $value){
                $date = date_create($value['datetime']);
                ?>
                <div id="activity">
                    <i class="<?=$value['icon'];?> <?=( $value['point']
== 1)? 'icon_green' : 'icon_red';?>"></i>
                    <h1><?=$value['class_name'];?> sınıfından
<?=$value['user_name'] . ' ' . $value['award'] . ' <span>' .
date_format($date,"d.m.Y H:i:s") . '</span>'; ?></h1>
                    </div>
                    <?
                }
            }
        ?>

    </div>
<? include 'inc_footer.php'; ?>
```


EK-İ: Öğretmen Kriterlerini Belirleme Formu Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php');
    $gn = new General();

?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>dersteyiz.net</title>
<link href="css/screen.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

    <ul id="criterias">
        <?
            if($_SESSION['lg'] == 1){
                $sid = $_GET['c']; $href =
'page_students.php?class='.$_GET['c'].'&student='.$_GET['s'].'&award
=';
            }elseif($_SESSION['lg'] == 2){
                echo $sid = $_value['user_id']; $href =
'page_teacher.php?class='.$_GET['c'].'&teacher='.$_GET['s'].'&award=
';
            }
            $awr = $gn-
>showAwards(intval($sid),intval($_SESSION['lg']));
            foreach($awr as $value){;
                <?>
                <li>
                    <a href="<?=$href.$value['award_id'];?>">
                        <i class="<?=$value['icon']; ?>">
<?=( $value['award_point'] == 1)? 'icon_green' : 'icon_red';?>"></i>
<?=$value['award']; ?></a>
                    </li>
                <? } ?>
            </ul>

</body>
</html>
```


EK-J: Öğrenci Kullanıcı Girişinde Öğretmenlerin Listelenmesi İçin Kullanılan Sayfa Kodları

```
<?
    session_start();
    include('class.general.php');
    $gn = new General();

    if(!isset($_SESSION['lg']) || $_REQUEST['lg'] == 'out' ) {
session_destroy(); header("Location: form_login.php"); }
    if(isset($_SESSION['user_id'])) $user = $gn-
>getUser($_SESSION['user_id']);

    include 'inc_head.php';
    include 'inc_sidebar.php';

    if(isset($_GET['award']))
        $gn->saveAward($_GET['award'], $_REQUEST['teacher']);

    $tch = $gn->showTeacher($user['email']);
?>
    <div id="content">
        <div id="header">
            <div class="right" id="profile">
                <h2 class="left"> <?=$user['firstname'] . ' ' .
$user['lastname'];?><br />
                <span><a href="?lg=out">Çıkış</a></span>
                </h2>
                " width="73" height="73" />
                </div>
            </div>
            <?
                foreach($tch as $value){
                    $point = ($value['point'] == null) ? 0 :
$value['point'];

                    $awd = $gn->showAwards($value['user_id'],2);

                ?>
                <div class="teacher_box box_purple"
id="<?=$value['user_id']; ?>" title="<?=$value['class_name']; ?>">
                    
                    <h2 class="right"><?=$value['point']; ?></h2>
                    <p class="left"><strong><?=$value['firstname'] . '
' . $value['lastname'];?></strong><br
/><?=$value['grade'] . ' . ' . $value['class_name']; ?></p>
                    <h3 class="left">Değerlendirme</h3>
                    <div class="table_cover">
                        <table>
                            <? foreach($awd as $value2){ ?>
                                <tr class="<?=( $value2['award_point'] == 1)?
```

```

'form_color_green' : 'form_color_red';?>"<td><a
href="page_teacher.php?class=?=$value['class_id'];?>&teacher=?=$va
lue['user_id'];?>&award=?=$value2['award_id'];?>"<i
class=?=$value2['icon'];?>"</i>
=?=$value2['award'];?></a></td></tr>
    <? } ?>
</table>
</div>
</div>
<? } ?>

</div>
<? include 'inc_footer.php'; ?>

```

EK-K: Dersteyiz.Net Ana Sayfa Yönlendirmeleri

```
<?
    if(!isset($_SESSION['lg'])) { session_destroy();
header("Location: form_login.php"); }
    elseif($_SESSION['lg'] == 1) { header("Location:
page_classes.php"); }
    elseif($_SESSION['lg'] == 2) { header("Location:
page_reports.php?class=16&student=3"); }
?>
```


EK-L: Tüm Sistemin Tasarımı İçin Yazılmış CSS Satırları

```
@charset "utf-8";
/* CSS Document */

@import
url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Englebert|Merienda);
@import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Text+Me+One);
@import url(font-awesome.css);

* { border:none; margin:0; padding:0; }
html, body { height:100%; }
body { font-family:Arial, Helvetica, sans-serif; font-size:12px; }
a { text-decoration:none; color:#FFF; }
ul { list-style:none; }

.left { float:left } .right { float:right; }

.form, .form > form { display:table; }
.form h1 { width:94%; display:block; padding:2% 3%; margin-
bottom:30px; font:25px Arial, Helvetica, sans-serif; }
.form h2 { width:94%; padding:2% 3%; font:20px Arial, Helvetica,
sans-serif; }
.form table { width:94%; margin:10px 3%; color:#FFF; }
.form td { padding:10px; }
.form tr:hover { background-color:#FFF; color:#000; }
.form p.text { font:14px Arial, Helvetica, sans-serif; }
.form i.text_icon { font-size:20px; }
.form label, .form input[type=text], .form input[type=password],
.form input[type=file] { height:20px; margin-bottom:20px;
padding:5px 2%; float:left; }
.form label { margin-right:5%; display:block; width:20%; text-
align:right; }
.form input[type=text], .form input[type=password], .form
input[type=file] { width:55%; }
.form select, .form input[type=file] { width:59%; height:30px;
margin-bottom:20px; padding:5px 2%; float:left; }
.form input[type=submit], .form input[type=clear], .form
input[type=button] { padding:5px 20px; float:left; }
.form p.form_input_icon { background-color:#A6A6A6; color:#FFF;
float:left; margin:1px 0px 0 -26px; padding-top:8px; text-
align:center;
width:25px; height:20px;
display:table; font-size:15px; }
.form .radios_h { width:55%; margin-left:30%; margin-bottom:20px;
display:table; }
.form .radios_h > p { margin:0 20px 0 3px; font-size:14px;
color:#FFF; }

.menu_item { width:96%; height:40px; padding:10px 2%; display:block;
font-size:15px; color:#FFF; }
.menu_item > i { width:25px; height:25px; padding:8px; margin-
right:15px; font-size:25px; }

.class_box { width:230px; height:140px; margin:0 20px 20px 0;
float:left; }
.class_box > i { font-size:80px; float:left; width:100%; text-
```

```

align:center; padding-top:20px; }
.class_box > h2 { font-size:15px; padding:0px 10px; font-
weight:normal; }
.class_box > p { padding:5px 10px 0 0; font-size:30px; }
.class_box > p > i { padding:0 5px; }

.student_box { width:163px; height:125px; padding:10px; margin:0
20px 20px 0; float:left; cursor:pointer; }
.student_box > img { margin-right:10px; }
.student_box > h2 { font-family:'Text Me One'; font-size:60px; text-
align:right; letter-spacing:-4px; }
.student_box > p { width:100%; font-size:17px; margin-top:15px; }

.teacher_box { width:163px; height:300px; padding:10px; margin:0
20px 20px 0; float:left; }
.teacher_box > img { margin-right:10px; }
.teacher_box > h2 { font-family:'Text Me One'; font-size:60px; text-
align:right; letter-spacing:-4px; }
.teacher_box > h3 { font-size:15px; margin:10px 0; }
.teacher_box > p { width:100%; font-size:17px; margin-top:15px; }
.teacher_box i { font-size:15px; }
.teacher_box > .table_cover { width:173px; height:140px;
overflow:auto; }
.teacher_box td { padding:3px 5px; }
.teacher_box a { font-size:10px; }

.edit_box { width:400px; margin:0 20px 20px 0; }

.button { background-color:#09F; color:#FFF; cursor:pointer; margin-
right:5px; }
.button_red { background-color:#F00; }
.current { background-color:#0C0; }
.button:hover { background-color:#0CF; }
.button > h3 { padding:3px 10px; font-size:16px; }
/* color green */
.form_color_green { background-color:#6BA700; }
.form_color_green h1 { background-color:#78BA00; color:#FFF; }
.form_color_green label { color:#FFF; }
.form_color_green input[type=text], .form_color_green
input[type=password], .form_color_green select { color:#666666; }
.form_color_green input[type=submit], #form_login input[type=clear],
#form_login input[type=button] { background-color:#4A7400;
color:#FFF; }

.menu_color_green:hover { background-color:#78BA00; }
.menu_color_green_selected { background-color:#78BA00; }
.menu_color_green > i { background-color:#6BA700; }

.box_green { background-color:#78BA00; color:#FFF; }
.icon_green { color:#78BA00; }
.okay { background-color:#0F0; color:#FFF; }
/* color purple */
.form_color_purple { background-color:#AD0046; }
.form_color_purple h1 { background-color:#C1004F; color:#FFF; }
.form_color_purple label { color:#FFF; }
.form_color_purple input[type=text], .form_color_purple
input[type=password], .form_color_purple select { color:#666666; }
.form_color_purple input[type=submit], #form_login
input[type=clear], #form_login input[type=button] { background-
color:#780030; color:#FFF; }

```



```

.menu_color_purple:hover { background-color:#C1004F; }
.menu_color_purple_selected { background-color:#C1004F; }
.menu_color_purple > i { background-color:#AD0046; }

.box_purple { background-color:#C1004F; color:#FFF; }
.icon_purple { color:#C1004F; }
/* color orange */
.form_color_orange { background-color:#FF9900; }
.form_color_orange h1 { background-color:#FF3300; color:#FFF; }
.form_color_orange label { color:#FFF; }
.form_color_orange input[type=text], .form_color_orange
input[type=password], .form_color_orange select { color:#666666; }
.form_color_orange input[type=submit], #form_login
input[type=clear], #form_login input[type=button] { background-
color:#FF3300; color:#FFF; }

.menu_color_orange:hover { background-color:#FF3300; }
.menu_color_orange_selected { background-color:#FF3300; }
.menu_color_orange > i { background-color:#FF9900; }

.box_orange { background-color:#D74F2A; color:#FFF; }
.icon_orange { color:#D74F2A; }
/* color navyblue */
.form_color_navyblue { background-color:#333399; }
.form_color_navyblue h1 { background-color:#336699; color:#FFF; }
.form_color_navyblue label { color:#FFF; }
.form_color_navyblue input[type=text], .form_color_onavyblue
input[type=password], .form_color_navyblue select { color:#666666; }
.form_color_navyblue input[type=submit], #form_login
input[type=clear], #form_login input[type=button] { background-
color:#336699; color:#FFF; }

.menu_color_navyblue:hover { background-color:#333399; }
.menu_color_navyblue_selected { background-color:#333399; }
.menu_color_navyblue > i { background-color:#336699; }

.box_navyblue { background-color:#05869A; color:#FFF; }
.icon_navyblue { color:#05869A; }
/* color red */
.form_color_red { background-color:#F00; }
.icon_red { color:#F00; }
.error { background-color:#FF0000; color:#FFF; }

/* logos */
#logo, #logo_in { font-family:'Merienda'; color:#FFF; }

#page_login { width:100%; height:100%; padding-top:100px;
background:url(../images/back_login.jpg) no-repeat; background-
size:100%; }
    #logo { width:400px; float:left; margin:-100px 30px 30px 30px;
font-size:50px; } #logo > span { font-size:200px; color:#0F0; }
    #form_login { width:400px; float:left; }
    #logo_bottom { clear:both; padding-left:30px; font-size:16px;
color:#FFF; }
    #logo_bottom a { color:#3F0; font-weight:bold; }

#page_main { width:100%; height:100%; }
    #sidebar { width:23%; height:100%; background-color:#262626;
float:left; }

```

```

        #logo_in { width:95%; margin-top:-100px; padding:10px 2%
10px 3%; font-size:35px; } #logo_in > span { font-size:140px;
color:#0F0; }
        #sidebar ul { width:100%; display:block; }
        #sidebar_line { width:.5%; height:100%; margin-left:-12px;
background-color:#FFF; opacity:.5; filter:alpha(opacity=50);
float:left; }
        #content { width:73%; padding:2%; height:96%; float:left; }
        #header { width:100%; height:73px; margin-bottom:20px; }
        #header > h1 { font-size:50px; font-weight:normal; }
        #profile > h2 { text-align:right; font-size:25px;
padding:10px 10px 0 0; font-weight:normal; }
        #profile > h2 > span { font-size:15px; }
        #profile a { color:#36F; }
        #buttons { padding:10px 0; display:table; }
        #activity { width:94%; padding:10px 2%; display:table;
border-bottom:1px #999999 dotted; }
        #activity:hover { background-color:#F3F3F3; }
        #activity i { font-size:50px; margin-right:20px;
float:left; }
        #activity h1 { font-size:20px; margin-top:10px;
float:left; }
        #activity h1 span { font-size:12px; font-weight:normal;
font-style:italic; }

ul#criterias { font-size:15px; }
ul#criterias li { width:48%; padding:1%; float:left; }
ul#criterias li:hover { background-color:#CCC; }

/* Chart Ads text hiding, using for report page */
#white-bar { background-color:#FFF; height:30px; width:200px;
margin-top:-365px; position:absolute; }

```

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad : Cüneyt Ali MERT
Doğum Yeri ve Tarihi : İstanbul, 1982
E-Posta Adresi : calimert@gmail.com



ÖĞRENİM DURUMU:

Önlisans : 2003, İstanbul Kültür Üniversitesi, Teknik Bilimler MYO, Bilgisayar Programcılığı

Lisans : 2008, Selçuk Üniversitesi, Teknik Eğitim Fakültesi, Elektronik ve Bilgisayar Bölümü

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

TEZDEN TÜRETİLEN YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

Mert C.A. ve Zontul M. 2015. Gerçek Zamanlı Sınıf İçi Davranış Yönetim Sisteminin Sınıf İçi Davranış Yönetimine Etkisi, Mayıs 21-23, 2015 İstanbul, Türkiye.