
e-İÇERİK

Prof. Dr. Yasemin GÜLBAHAR

e-İçerik Türleri

- Dersin içeriğine ve beklentilere göre farklılık gösterebilir.
- Önemli olan öğrencileri motive edebilecek, uygulama yapmalarına olanak sağlayacak, öğretici olabilecek ve gerçek hayata uyarlanabilecek etkinlikler tasarlayabilmektir.
- Öğretici programlar, durum çalışmaları, örnek olaylar, sözlük, görüşme/röportaj, kısa film/video (youtube vb.), Teknik rapor, eleştiri, harita, makale, animasyon, kavram haritası, kitap bölümü, gazete haberi, tez çalışması, e-kitap, blog, wiki, sosyal ağlar...

Çoklu ortam Uygulamaları

1. Jing

Jing Kullanmanın Yararları

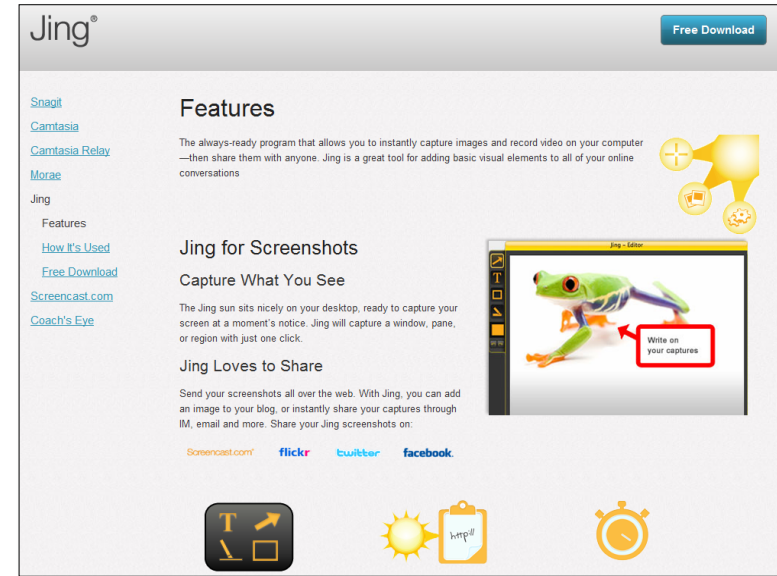
- Windows ve Mac platformları ile uyumludur.
- Bedava kullanılabilir.
- Tek bir tıklama ile web ortamında dosyayı paylaşım açma olanağı (screencast.com) sunar.



1. Jing

Eđitim Amaçlı Jing Kullanımı

- Öğrencilerin hızlı ve kolay bir şekilde erişebilecekleri eğitimci videolar hazırlanabilir.
- Öğrenciler bilgisayarda yaptıkları işlemleri kaydedip blog sayfasında paylaşabilirler.
- Öğrenciler sunumlarını paylaşabilirler.
- Araştırma ve ilgili kaynaklara ulaşma süreçlerini kaydedip paylaşabilirler.
- Bir programın kurulum ve kullanım aşamalarını kaydedip paylaşabilirler.



2. Educreations

Eğitim Amaçlı Educreations Kullanımı

- Öğrencilere derslere mobil ortamlardan erişebilir.
- Durdurma ve geri alma gibi olanaklar sunulabilir.
- Öğrenciler sosyal ağlarda kendi oluşturdukları ürünleri paylaşabilirler.

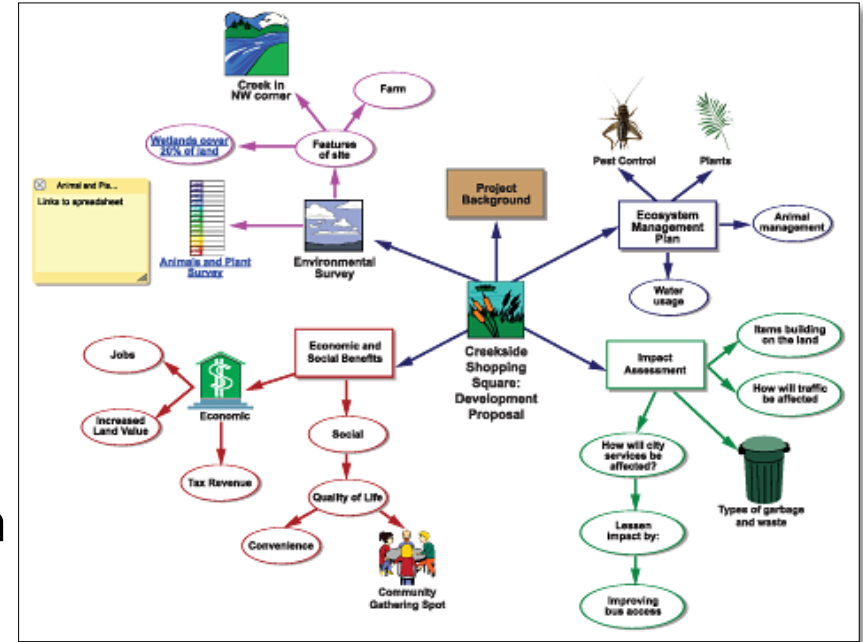
The image displays a grid of nine Educreations examples, each with a title and author:

- English Monarchs** by R Weiss: A flowchart showing the lineage of English monarchs from Henry VIII to Mary II, including Charles I, James I, Elizabeth I, and Charles II.
- Periodic Table And Ions** by Chris Ming: A diagram showing the transfer of electrons between Lithium (Li) and Oxygen (O) to form Lithium Oxide (Li₂O).
- Final Exam Review - Problem 21** by Jorge Salas: A coordinate plane with a point (-3, 3) and a circle centered at (-3, 3) with radius 3.
- Dihybrid Cross** by Joanne Purdy: A Punnett square for a dihybrid cross between two heterozygous individuals (FfHh).
- Introduction To Waves** by Scott Hand: A diagram showing a wave on a string with various parameters labeled.
- Confederate States** by Kevin Aycock: A map of the United States showing the Confederate States of America.
- Unit 1-Plotting Points In Space** by Kellee Gabriel: A 3D coordinate system with points plotted and connected to form a cube.
- U-substitution 2** by Kellee Gabriel: A calculus problem showing the integration of $\int 3x(x^2-5)^5 dx$ using u-substitution.
- Recursive To Closed Via A Table**: A table showing the recursive sequence $f(x) = -5$ if $x=0$, $f(x+1) + 2$ if $x > 0$, and the resulting closed-form equation $y = 2x - 5$.

3. Webspiration

Eğitim Amaçlı Webspiration Kullanımı

- Öğrencilere belirli bir konuda grup olarak bir kavram haritası hazırlatılabilir.
- Belirli nesnelere sınıflandırma ve aralarındaki ilişkileri betimleme amacıyla kullanılabilir.
- Beyin fırtınası yaparken yardımcı olarak kullanılabilir.
- Hazırlanan görsel nesnelere öğretim aracı olarak kullanılabilir.
- Öğrenciler konuları tekrar ederken ya da çalışırken bu görsel nesnelere yararlanabilirler.



4. Bubbl.us

Eđitim Amaçlı Bubbl.us Kullanımı:

- Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi için ders sonlarında öğrencilerin zihin haritası hazırlaması sağlanabilir.
- Öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini desteklemek amacı ile düşüncelerini birbiri ile ilişkilendirebilmeleri için kullanılabilir.
- Zihin haritası problem çözme ve karar verme sürecinde tüm seçenekleri gözden geçirebilmek için de oluşturulabilir.



5. Glogster

Eđitim Amaçlı Glogster Kullanımı:

- Eđlenceli bir öğrenme deneyimi sağlar.
- Yaratıcılığı ifade etmenin yeni yollarını gösterir.
- Güvenli, özel ve emniyetli bir sanal sınıf ortamı sağlar.
- Daha önce sıkıcı olarak nitelendirilen konular hakkında yeni bir ilgi düzeyi oluşturur.
- Geleneksel metin odaklı konulara görsel-işitsel yönleri ekler.
- Takım çalışmasına ve sınıf arkadaşları ile iş birliğine teşvik eder.
- Bağımsız yaratıcılığı artırır.
- Sınırsız süre bozulmadan saklama olanağı vardır.
- Hem Web 2.0 hem de birlikte öğrenme kavramlarına izin vererek öğretmen-öğrenci arasındaki ilişkiyi geliştirir.
- Öğretmen ve öğrencilerin modern teknoloji ile ilişkilerini güncel tutar.

6. Camtasia Studio

Eğitim Amaçlı Camtasia Kullanımı:

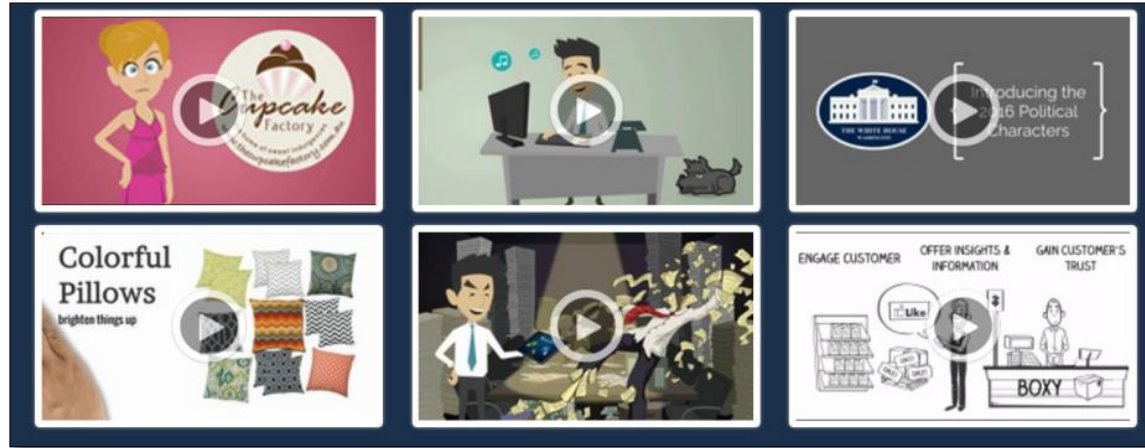
- Öğrencileri sınıfa tanıtmak amacıyla interaktif bir video kaydı ile ders ortamının havasını değiştirebilir.
- Öğrencilerin öğrenmelerini geliştirmek için onların görsel ve işitsel duyarlarını kullanmaya teşvik eder.
- Basit metin ve grafiklerle karmaşık kavramları destekleyerek öğrencilerin anlamalarına yardımcı olur.
- Videoların öğrencilerdeki duygusal tepkileri ortaya çıkarabilen görsel bir çekiciliği vardır, bu durum öğrenci motivasyonunu artırır.



7. GoAnimate

Eğitim Amaçlı GoAnimate Kullanımı:

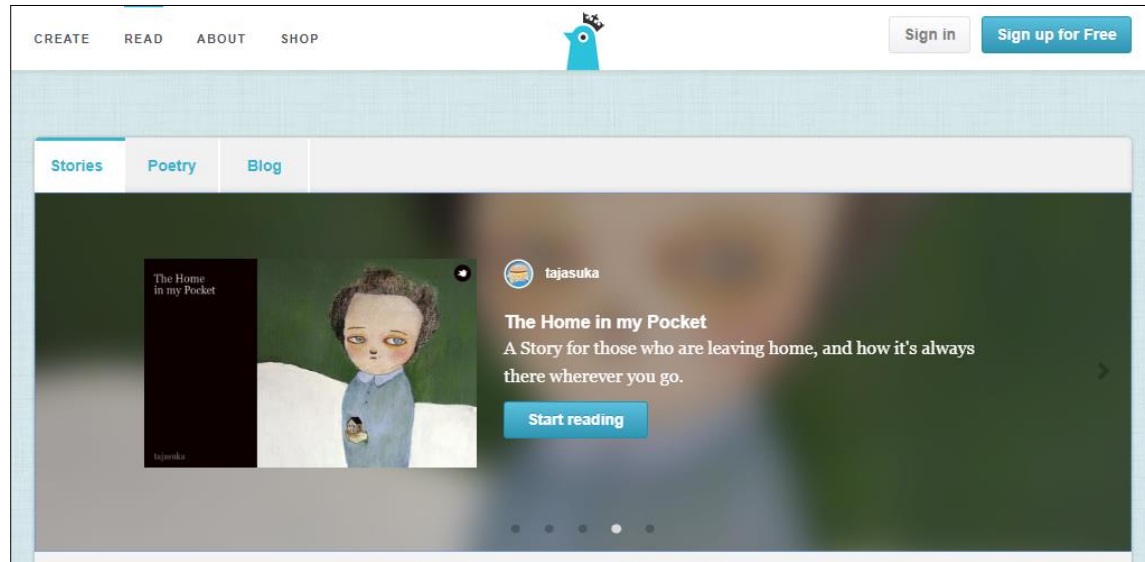
- Öğrencilerin dikkatini çekebilmek için etkili sunumlar oluşturulabilir.
- Yeni konuları tanıtmak, ön bilgileri vermek veya öğrencileri motive etmek için kullanılabilir.
- Bir süreçteki işlem basamaklarını animasyon olarak sunmak için kullanılabilir.



8. Storybird

Eđitim Amaçlı Storybird Kullanımı:

- Eđlenceli bir öğrenme deneyimi sunar.
- Yaratıcılığı ifade etmenin yeni yollarını destekler.
- Zengin görsel desteđi ile içerik sunumu farklılaştırılabilir.
- Yansıtma çalışmalarını için öğrencilerin dijital öykü oluşturmaları sağlanabilir.



9. Pictochart

Pictochart: bilgi grafiđi oluřturma uygulaması

Eđitim Amaçlı Pictochart Kullanımı:

- Görsellerin etkisi ile içerik daha kolay okunabilir hale gelir.
- Kolay hatırlanabilen, etkili bilgi aktarma yöntemidir.
- Karmaşık bilgileri sade bir şekilde sunmaya olanak sağlar.
- Sayısal verilerin yoğun olduđu çalışmalar bilgi grafiđine dönüřtürülebilir.

11. Powtoon

- Powtoon metin, şekil, resim, karakter, ses gibi nesnelerin ve efektlerin bir arada kullanılmasına olanak sağlayan animasyon oluşturma aracıdır.

Eğitim Amaçlı PowToon Kullanımı:

- PowToon sayesinde farklı ve etkili sunular oluşturulabilir.
- Yeni konuları tanıtmak, ön bilgileri vermek veya öğrencileri motive etmek için kullanılırlar.
- Bir süreçteki işlem basamaklarını animasyon olarak sunmak için kullanılabilir.

e-Öğrenme Sürecinde Roller ve Sorumluluklar

İçerik Geliştirme Süreci

Bireysel Roller	İçerik Geliştirme Süreci
Araştırma ve Tasarım Koordinatörü	e-Öğrenme araştırmalarını ve tasarım süreçlerini düzenlemek. Çevrimiçi öğrenme etkinlikleri ve araştırmaları hakkındaki son bilgileri tasarım takımına ve yönetime bildirmek.
İçerik / Konu Uzmanı	Ders içeriklerini yazmak, ders materyallerinin doğruluk ve geçerlilik açısından gözden geçirmek.
Öğretim Tasarımcısı	e-Öğrenme içerik ve araştırmalarında öğretim strateji ve tekniklerinden yararlanılmasını sağlamak. Değerlendirme stratejilerinin ve dağıtım biçimlerinin seçilmesine yardımcı olmak.
Arayüz Tasarımcısı	Site ve arayüz tasarımı, erişim ve kullanılabilirlik gibi konulardan sorumlu olmak. Sürekli gözden geçirerek gerektiğinde güncellemek.
Telif Hakkı Koordinatörü	Kitap bölümleri, makaleler, videolar, müzik, animasyon, grafik, web sayfaları gibi izin alınması gereken durumlarda hak sahibi ile görüşmek.
Değerlendirme Uzmanı	Değerlendirme sürecinden, plan ve yöntemlerinden sorumlu olmak. e-Öğrenme bileşenlerinin değerlendirme sürecini yönetmek.
Üretim Koordinatörü	e-Öğrenme üretim süreçlerini düzenlemek.
Eğitim Bütünleştiricisi	e-Öğrenmenin tüm parçalarının (web sayfaları, sohbet odaları, etkileşimli alıştırmalar vb.) sistem dahilinde bir bütün halinde çalışmasını sağlamak.
Programcı	Tasarım süreci içinde oluşturulan öykü yapılarına dayalı olarak dersleri programlamak.
Editör	Materyalleri dilbilgisi, imla, uygun referanslar ve telif hakkı bilgisi bakımından yeniden gözden geçirilmesi için yaratıcılığı kullanmak.
Grafik Sanatçısı	Çizgisel imgeler ve karakterler tasarlamak.
Çoklu Ortam Geliştiricisi	Ses, video, 2D/3D animasyonlar ve simülasyonlar gibi çoklu ortam öğrenme nesnelere hazırlamak.
Video/ Fotoğrafçı	Video ve fotoğraf çekimlerini yapmak.
Öğrenim Nesne Uzmanı	SCORM, AICC, IEEE gibi uluslararası tanınmış standartlar doğrultusunda tasarım, üretim ve anlamlı öğrenmelere yol göstermek.
Kalite Kontrol	e-Öğrenme'nin kalite kontrolünden sorumlu olmak.
Yardımcı Uzman	e-Öğrenmede pilot uygulamalara katılmak.
Dağıtım Koordinatörü	e-Öğrenme ders ve kaynak uygulamalarını düzenlemek.

e-Öğrenme Sürecinde Roller ve Sorumluluklar

İçerik İletim ve Kontrol Süreci

Bireysel Roller	İçerik İletim ve Kontrol Süreci
Sistem Yöneticisi	ÖİYS sunucusunu, kullanıcı kodlarını ve ağ güvenliğini yönetmek.
Veritabanı Programcısı	Özellikle öğrenen etkinliklerini kaydetme, sunucu ve veritabanından sorumlu olmak.
Çevrimiçi Ders Koordinatörü	Çevrimiçi dersler için öğretim ve destek personelinin görevlendirmek ve yönetmek.
Eğitmen	Çevrimiçi dersi yürütmek.
Eğitmen Yardımcısı	Eğitmene öğretim sürecinde destek vermek ve yardım etmek.
Müşteri Hizmetleri	Paydaşların belirli ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla uygun desteği göstermek ve yardımda bulunmak.
Teknik Destek Uzmanı	Tüm paydaşlara hem yazılım hem de donanımla ilgili teknik yardım sağlamak.
Kütüphane Hizmetleri	Eş-zamanlı ve farklı-zamanlı öğrenme süreçlerinde, kütüphane görevlilerine soru sormak isteyen öğrenciler için oluşturulmuş etkileşimli kütüphane hizmetleri.
Rehberlik Hizmetleri	Çalışma becerileri, öz disiplin, kendi kendine öğrenme sorumluluğu, zaman yönetimi ve stres yönetimi vb. konularda rehberlik sağlamak.
İdari Hizmetler	Kabul, plan program vb. konuları içeren yönetimsel hizmetler.
Kayıt Hizmetleri	e-Öğrenmede hızlı, verimli ve güvenli kayıt sürecinden sorumlu olmak.
Pazarlama	e-Öğrenme pazarlama tekliflerinden sorumlu olmak.

Tartıřalım

Eęer byk bir kurum iin uzaktan eęitim programı hazırlamanız istenseydi, nasıl bir ekip oluřtururdunuz? Nedenleri ile birlikte aıklayınız.