

Mobil İçerik Geliştirme: Programlama Becerisi Gerektirmeyen Araçlar

Özlem Ozan¹

¹ Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Eskişehir
ozlemozan@gmail.com

Özet: Gerek dünya gerekse Türkiye’deki eğilimler göz önüne alındığında eğitim öğretim için gelecek mecrta mobil platformlar ve mobil uygulamalar olacaktır. Bu bağlamda Türkiye’de Fatih projesiyle ilk adım atılmıştır. Bilindiği üzere Fatih projesi ve e-Dönüşüm Türkiye kapsamında her öğretmene ve her öğrenciye tablet bilgisayar verilecektir. Yaklaşık 17 milyon öğrenci ve 600,000 öğretmenin mobil teolojileri diğer bir ifadeyle tablet bilgisayarları kullanmaya başlamasıyla birlikte önümüzdeki yıllarda nitelikli mobil eğitim içeriği bağlamında büyük bir açık oluşacaktır. Hâlihazırda mobil cihazlar dünya genelinde öğrenme süreçlerinde kullanılmaya başlandıysa da henüz mobil öğrenmenin nasıl tasarlanması ve sunulması gerektiğine dair ortak söylemler oluşum aşamasındadır.

Alanyazında mobil öğrenmeye dair çeşitli tanımlar bulunmaktadır. İlk yapılan tanımlardan biri Quinn’e(2000) aittir ve avuç içi cihazların öğrenme için kullanılması şeklindedir. O zamandan bugüne kadar mobil öğrenmenin tanımının neleri kapsamı gerektiği yönündeki tartışmalar devam etmiştir continued (Laouris & Eteokleous, 2005; Sharples, Taylor, & Vavoula, 2007; Traxler, 2005). İlk yapılan tanımlar cihazların dolaşabilirliğine vurgu yaparken günümüzdeki tanımlar daha çok öğrenenin hareketliliği ve dolaşabilirliğine vurgu yapmaktadır (Cochrane, 2010). Hangi noktada durursak duralım gerçek şu ki gerek teknoloji gerekse öğrenen özellikleri kabuk değiştirmektedir. Mobil uygulama ve içerik geliştirme süreçleri mobil teknolojilerin doğaları gereği bilgisayar ortamındaki geliştirme süreçlerinden farklıdır, aynı şekilde dolaşım halinde olan öğrenenler için de farklı yaklaşımlar gerektirmektedir.

Bu çalışmanın amacı, programlama becerisi gerektirmeyen mobil içerik geliştirme ve yayınlama araçlarını paylaşmaktır. Çalışmada, mobil öğrenme tasarımı ve mobil öğrenme içeriklerinin nasıl olması gerektiğine kısaca yer verilecek, ardından temel BT becerileriyle bir mobil öğrenme içeriğinin nasıl geliştirilip yayınlanacağı üzerinde durulacaktır. Bu bağlamda şuanda popüler olan Creative Book Builder, TouchAppCreator, EduCreation, ExplainEverything, inkling, iBook Author ve ibuildapp uygulamalarıyla içerik oluşturma süreçleri ve örnekler paylaşılacaktır. Çalışmada alanyazın taraması yönteminden ve yazarınalandaki deneyimlerinden faydalanılmıştır. Çalışmanın, mobil öğrenme içeriği geliştirmek isteyen ancak programlama bilgisi olmayan ya da programlama bilgisi olup kısıtlı zamanı olan araştırmacı ve geliştiricilere katkı sağlayacağı ön görülmektedir.

Anahtar Sözcükler: mobil öğrenme, mobil içerik, mobil içerik geliştirme, mobil içerikyayınlama

Mobile Content Development: Tools which do not Require Programming Skills

Abstract: Mobile technologies and applications will be the next platform of learning and teaching. Turkey has initiated FATIH Project with the aim enabling equal opportunities in education and improving technology in our schools for the efficient usage of ICT tools in the learning-teaching processes by appealing to more sense organs in all 620.000 schools that are in the preschool education, the primary education and the secondary education through providing tablets and LCD Smart Boards. Approximately 17 million students and 600,000 teachers will begin to use tablet computers, mobile theology in other words, in coming years. Therefore, there will be a need for qualified mobile content. Although mobile technologies have been begun to use in learning process, there is not a consensus on how we should design and deliver mobile learning. It is still emerging. There are various definitions for mobile learning in the literature. One of the first definitions belongs to Quinn (2000); he defines mobile learning as *using mobile technologies for learning*. The debate on what the definition of mobile learning should cover so far has continued (Laouris & Eteokleous, 2005; Sharples, Taylor, & Vavoula, 2007; Traxler, 2005). While the first definitions emphasize the mobility of the devices, current definitions emphasize the mobility of the learners (Cochrane, 2010). Indeed, both the technology and the learner characteristics are evolving. As a consequence of this, developing mobile content and applications for learning differs than developing desktop content and applications for learning, and requires different approaches.

The aim of this study is to share the mobile content development approaches and the tools which do not require programming skills. In the study, mobile instructional design and mobile learning content development is presented briefly. After that, mobile content development and delivery with basic IT skills will be discussed and examples with the following apps will be shared: Creative Book Builder, TouchAppCreator, EduCreation,

Explain Everything, inkling, iBook Author, ibuildapp. Literature review method was used obtain the data about mobile instructional design, and the author's experience is used in technical aspect of the study. The author believes that the study will be helpful to the ones, who want to develop and deliver mobile content but don't have programming skills, and the ones, who have programming skills but have limited time.

Keywords: mobile learning, mobile content, mobile content development, mobile content delivery

Kaynaklar:

Cochrane, T. (2010). Mobile Web 2.0: Bridging Learning Contexts. S. Caballé, F. Xhafa, T. Daradoumis, & A. A. Juan (Dü) içinde, *Architectures for distributed and complex m-learning systems: Applying intelligent technologies* (s. 123-151). UAS: Information Science Reference.

<http://www.apple.com/ibooks-author/>

<http://ibuildapp.com/>

<https://www.inkling.com/>

<http://www.educations.com/>

Laouris, Y., & Eteokleous, N. (2005). We need an Educationally Relevant Definition of Mobile Learning. *4th World Conference on mLearning October 25-28*. Cape Town, South Africa: <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Laouris%20&%20Eteokleous.pdf>.

<https://itunes.apple.com/us/app/creative-book-builder/id451041428?mt=8>

<https://itunes.apple.com/us/app/touchappcreator/id447590667?mt=8>

<https://itunes.apple.com/us/app/educations-interactive-whiteboard/id478617061?mt=8>

Quinn, C. N. (2000). *mLearning: Mobile, wireless, in-your-pocket learning*. 07 10, 2009 tarihinde LiNE Zine: <http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm> adresinden alındı

<https://itunes.apple.com/en/app/explain-everything/id431493086?mt=8>

<http://www.k-director.com/blog/25-iphone-ipad-application-builders-for-non-programmer/>

Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). A theory of learning for the mobile age. R. Andrews, & C. Haythornthwaite (Dü) içinde, *The Sage handbook of e-learning research* (s. 221-247). London: Sage.

<http://www.complex.com/tech/2011/06/the-5-best-app-building-programs/appsbar>

Traxler, J. (2005). Defining Mobile Learning. *IADIS International Conference Mobile Learning*. Qawra, Malta.