



E-Öğrenme İçin Eğitsel Video Geliştirme

Yrd. Doç.Dr. Özlem OZAN
Yaşar Üniversitesi



YAŞAR ÜNİVERSİTESİ

- Eğitim öğretim süreçlerinde video kullanımı televizyon ve videokasetlerle başlayıp, CD'deki içeriklerle devam eden etmiş internet teknolojilerindeki gelişimle daha da yaygınlaşmış ve günlük öğrenme etkinliklerinin bir parçası haline gelmiştir.

Video ve Öğrenme

- Derslerin kayıt edilip yayınlanması
- Masaüstünün kayıt edilip yayınlanması
- Konu uzmanlarının sunumları
- Örnek olaylar ve gösterimler.

e-Öğrenme İçeriği Olarak Video



Video İletişimi: e-Öğrenme için eğitsel video katmanları

1. Öğrenme Hedeflerinin Belirlenmesi
2. Hedef Kitlenin Belirlenmesi
3. Beyin Fırtınası ve Senaryolaştırma Süreci
4. Hikâye Tahtası (Storyboard) Oluşturma
5. Metinlerin Yazılması
6. Çekimin Planlanması
7. Çekimin Yapılması
8. Kamera Görüntülerinin Kaydının Tutulması
9. Düzenleme (Edit)
10. Sıkıştırma ve Render
11. Videonun e-öğrenme uygulamasının içine gömülmesi
12. Öğrenenlere videoya erişebilmeleri için gereksinimlerin açıklanması

e-Öğrenme için Video Hazırlama İş Akışı

- Görüntüde hareket veya deęişim yoksa video kullanılmamalıdır.
- Görseller videonun temelidir. Hikâye planlanırken ilk önce hikâye tahtası oluşturmalıdır
- Video mesajı hızlı ve kolay anlaşılır olmalıdır.
- Video her zaman en iyi iletişim yöntemi olmayabilir

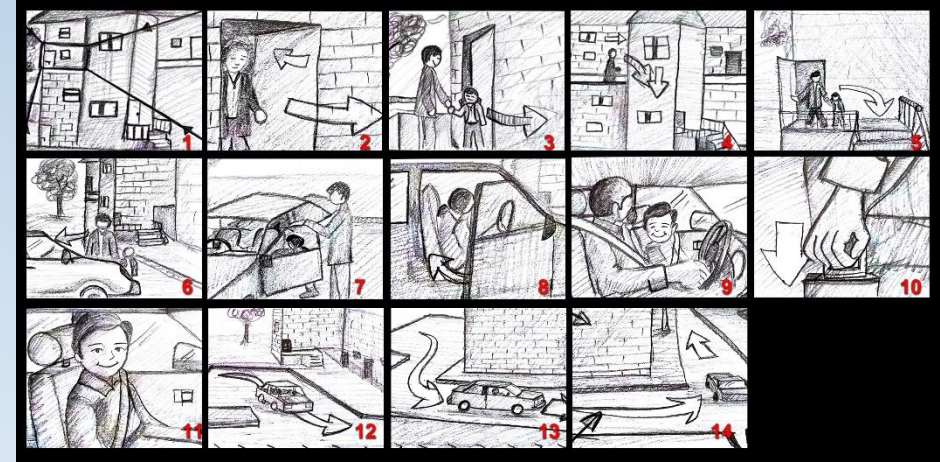
e-Öğrenme için Video Hazırlama Stratejileri

Eğitsel videoların başarısını etkileyen faktörler

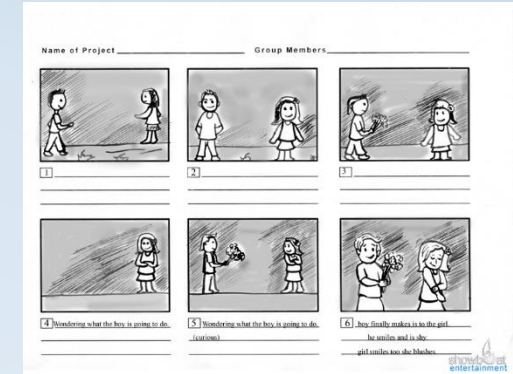
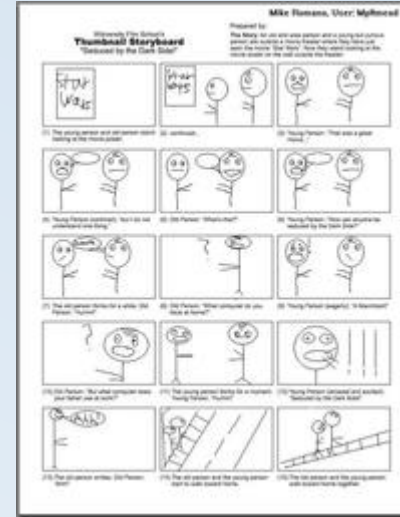
- Öğretim amaçlarının eksik veya yanlış tanımlanması,
- Video kullanmış olmak için video kullanımı
- Görselden ziyade sözlü anlatıma odaklanma
- Zayıf hikâye tahtası
- Gereksiz görsel efekt kullanarak bilişsel yük oluşturma

e-Öğrenme için Video Hazırlama Stratejileri

Hikaye Tahtası Örnekleri

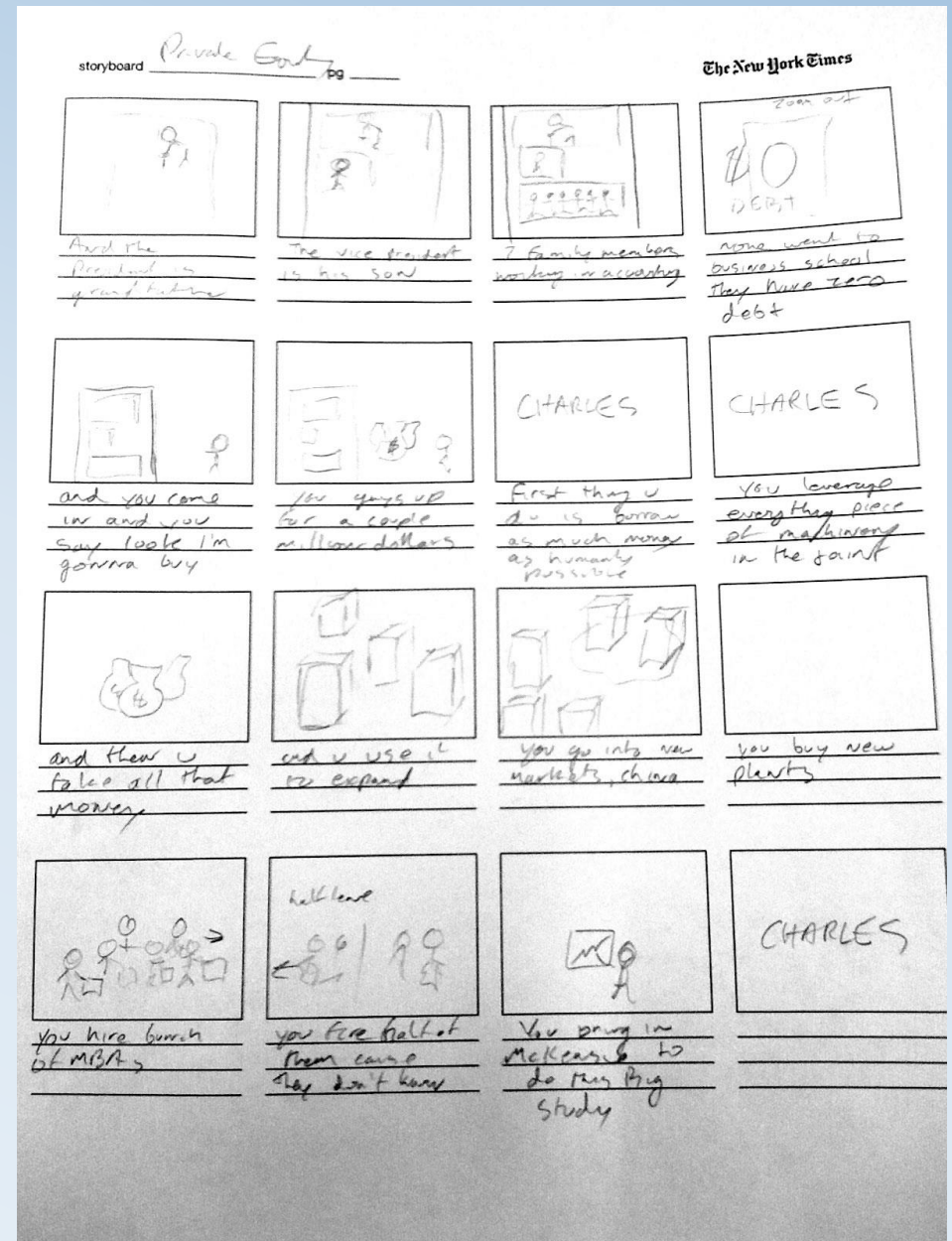


- Hikaye tahtası oluşturmada bir standart yoktur. Amacınıza göre şekillenir.



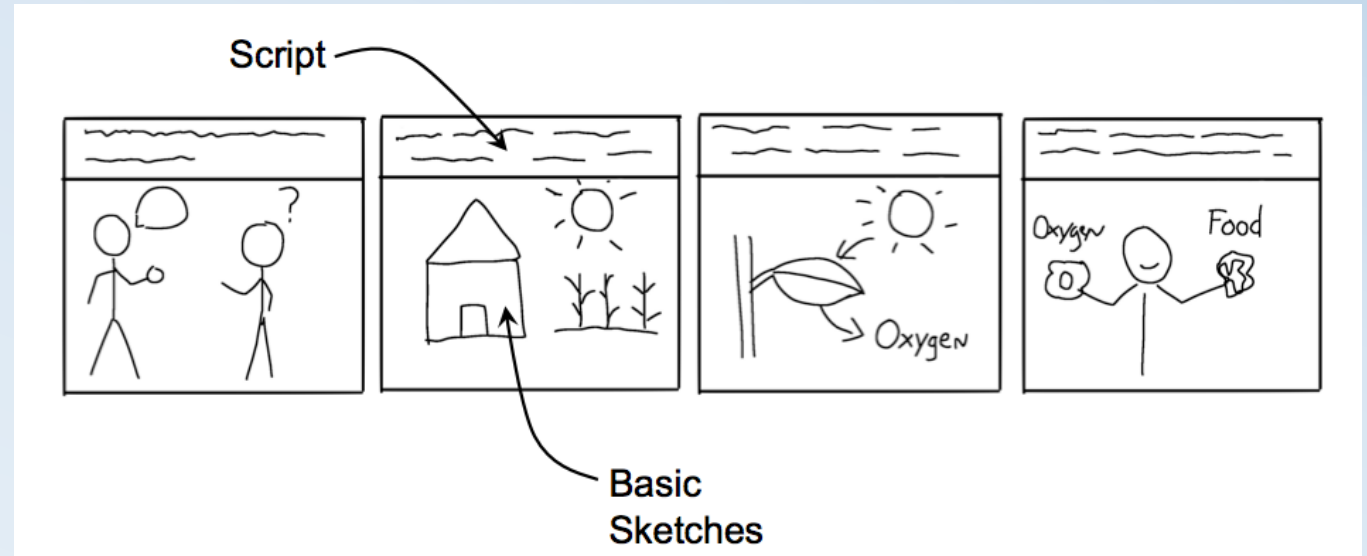
Hikaye Tahtası

- Hikaye tahtalarının sanat eseri olması gerekmez

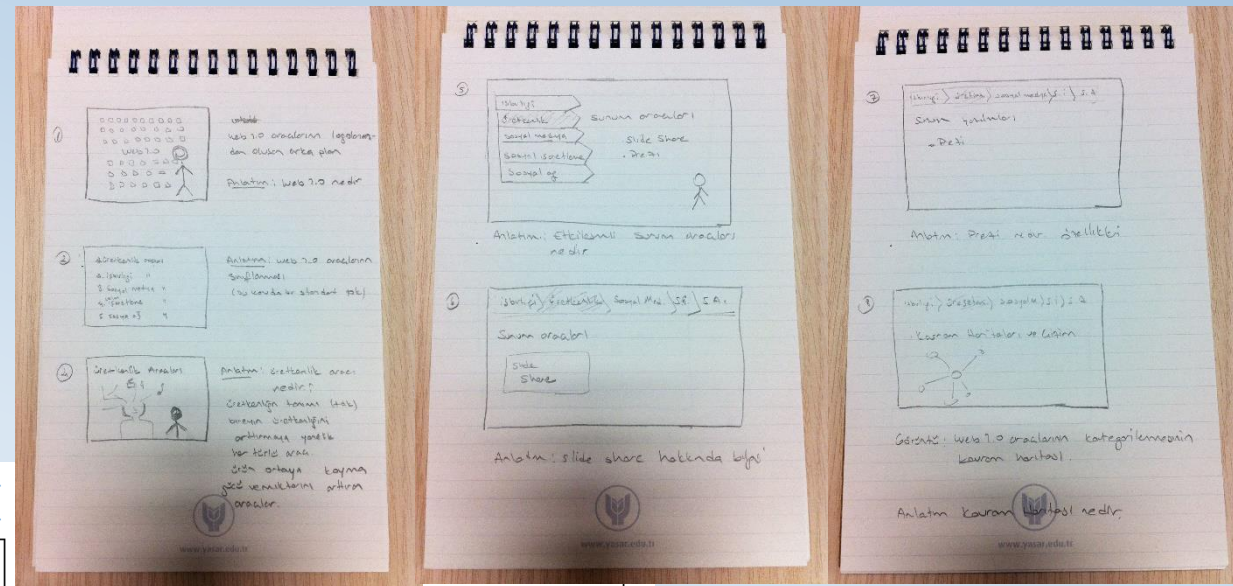


Hikaye Tahtası

- Hedef, hikaye akışının görselleştirilip ona göre destekleyici metnin oluşturulmasıdır.



Hikaye Tahtası



Ekran 7

Anlatım

Yaygın olarak kullanılan diğer bir web platformu da www.wikispaces.com.

Öğrencilerin birlikte yürüttükleri ekip çalışmaları ve grup ödevlerinde öğrenme etkinliklerinin bir parçası olarak kullanıldığı gibi şirketlerde proje yönetimini kolaylaştırmak için de kullanılmaktadır.

Wikispaces, her farklı olarak www.wikispaces.com oluşturan, kullanıcı yetkilerini tanımlayarak kimin içeriğe katkı sağlayacağını, kimin içeriği göreceğini belirleyebilir.

Çevrimiçi görüşme araçları

Anlatım

Görüşme, ortak çalışma, eğitim, toplantı ve benzeri grup etkinlikleri için bir araya gelerek web konferans araçları toplantılara katılmak için yapılan seyahat engeline ve verimlilik artışına olumlu etki sağlamaktadır. Bu araçlar, bireylere zaman ve mekân olarak toplama özgürlüğünü kazandırmıştır.

Hikaye tahtası

ÖZLEM OZAN
YRD. DOÇ. DR.

Ekranların kurgulanması ve çekimin planlanması

Örnekler

Ürün



Hikaye tahtası olarak YOUTUBE.



Ürün

Örnekler



Sonuç ve Öneriler

- Öğrenme hedeflerinin belirlenmesi en önemli husustur.
- Kısa, öz, amaca odaklanmamış videolar öğrenenin dikkatini dağıtır ve öğrenme amacından saptırır.

- Çalışmalarda konu ve ana çerçeve belirlendikten sonra hikâye tahtası oluşturulmalı öykü akışı tasarlanmalı ondan sonra sözlü anlatım metinlerinin yazımına geçilmelidir.
- Amaç, ana kurguyu görseller üzerine yapılandırarak sözlü anlatımı destekleyici unsur olarak kullanmaktır.
- Eğer görüntüde hareket veya değişim yoksa eğitim içeriği olarak videonun kullanılmasına gerek yoktur

Sonuç ve Öneriler

Teşekkürler.

İletişim:

ozlem.ozan@yasar.edu.tr

ozlemozan@gmail.com

Sorularınız.