

Dijital Medya ve Öğrenme

Editörler:

Abdullah KUZU · Elif Buğra KUZU DEMİR



Editörler: Prof. Dr. Abdullah KUZU - Dr. Öğr. Üyesi Elif Buğra KUZU DEMİR

DİJİTAL MEDYA VE ÖĞRENME

ISBN 978-625-7052-96-2

DOI 10.14527/9786257052962

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2020, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. A.Ş. ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayinevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** ve **Pegemindex.net** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşabilmektedir.

I. Baskı: Haziran 2020, Ankara

Yayın-Proje: Şehriban Türüldür
Dizgi-Grafik Tasarım: Müge Çetin
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık Reklam San Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı 48/48 İskitler - Ankara
(0312 341 36 67)

Yayıncı Sertifika No: 36306
Matbaa Sertifika No: 25931

İletişim

Karanfil 2 Sokak No: 45 Kızılay/ANKARA
Yayınevi: 0312 430 67 50 - 430 67 51
Dağıtım: 0312 434 54 24 - 434 54 08
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60
İnternet: www.pegem.net
E-ileti: pegem@pegem.net
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

*“Yenilikleri denemediđiniz mddete,
yeni bir Őeyler đrenemezsiniz.”*

H. Jackson Brown

ÖN SÖZ

İçinde bulunduğumuz dijital çağda, dijital medya üretimi günlük yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde, temel özelliklerle donatılmış bir mobil cihaz ve bir İnternet bağlantısına sahip olan her birey, her an ve her yerde profesyonel kalitede birçok metin, ses, video, fotoğraf, animasyon gibi çoklu ortam üretebilecek duruma gelmiştir. Her ne kadar bu teknolojiler dijital medya üretimi konusunda kullanıcılarına büyük bir kolaylık sağlasa da dijital medyanın nasıl tasarlanacağı, üretileceği ve üretilen dijital medyanın en iyi şekilde nasıl kullanılacağı konusu üst düzey tasarım ve yönetim becerileri gerektirmektedir. Özellikle, eğitim-öğretim ortamlarında kullanılacak dijital medyanın hangi öğrenme kuramı ve tasarım yaklaşımı temelinde geliştirileceği büyük önem arz etmektedir. Bu noktada, öğrencilerin ilgisini arttırmak, motivasyonunu sağlamak ve dolayısıyla öğrenmelerini sağlamak, geliştirdiğimiz ve öğrencilerimizle paylaştığımız dijital medyanın üretimi sürecinde verdiğimiz kararlara bağlıdır.

Onbir üniteden oluşan bu kitapta öncelikle dijital medya, dijital medya üretimi ve üretim sürecinde tasarım odaklı düşünme yaklaşımı konularında kuramsal bilgilere yer verilmektedir. Kitabın ilerleyen bölümlerinde okuyuculara, farklı eğitsel dijital medya türlerinden; dijital medya üretiminde kullanılacak Web 2.0 araçları, arttırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamalarından ve üretilen eğitsel dijital medyanın öğrencilere sunulacağı platformlar olan çevrimiçi öğrenme ortamları ve kitlesel açık çevrimiçi derslerden kuramsal ve uygulamalı olarak bahsedilmektedir. Dijital medya ile zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarında öğrenmeyi etkileyen bilişsel buradalık, öğretimsel liderlik ve sınıf yönetimi gibi sınıf-içi paydaş faktörler de kitap kapsamında yer alan diğer konulardır.

“Dijital Medya ve Öğrenme” adlı bu kitabın, dersine teknolojiyi entegre etme, mevcut uygulamalarını teknoloji aracılığıyla zenginleştirme, dijital medya aracılığıyla öğrencilerinin planlama, araştırma, düşünme, çalışma, problem çözme, iletişim kurma, paylaşma, öğrenmeye aktif katılma ve üretme becerilerinin gelişimine katkı sağlama çabasında olan tüm eğitim liderleri ve öğretmenler için temel bir kaynak ve yol gösterici olmasını dileriz.

Editörler

Abdullah Kuzu

Elif Buğra Kuzu Demir

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editörler: Prof. Dr. Abdullah KUZU - Dr. Öğr. Üyesi Elif Buğra KUZU DEMİR

1. Bölüm: Dijital Medya Üretiminde Tasarım Odaklı Düşünme

Dr. Öğr. Üyesi Elif Buğra KUZU DEMİR - Dokuz Eylül Üniversitesi
Dr. Kadir DEMİR - Dokuz Eylül Üniversitesi

2. Bölüm: Dijital Hikaye ve Öğrenme

Doç. Dr. Özden ŞAHİN İZMİRLİ - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Güneş HACIÖMEROĞLU - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

3. Bölüm: Öğrenme Sürecinde Web 2.0 Araçları

Uzm. Abdullah KALAY - Ege Üniversitesi
Doç. Dr. Fırat SARSAR - Ege Üniversitesi

4. Bölüm: Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları

Dr. Öğr. Üyesi Muhammet BERİGEL - Karadeniz Teknik Üniversitesi
Öğr. Gör. Yılmaz Bahadır KURTOĞLU - Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi

5. Bölüm: Okul Dışı Öğrenmede Artırılmış Gerçeklik

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kürşat ERÜMİT - Trabzon Üniversitesi
Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Nur YILMAZ - Trabzon Üniversitesi
Doç. Dr. Faik Özgür KARATAŞ - Trabzon Üniversitesi

6. Bölüm: Eş Zamanlı Çevrimiçi Ortamlarda Öğrenme

Doç. Dr. Serkan İZMİRLİ - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi
Doç. Dr. Özden ŞAHİN İZMİRLİ - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

7. Bölüm: Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Bilişsel Buradalık

Dr. Fatma Kübra ÇELEN - Milli Eğitim Bakanlığı
Prof. Dr. Süleyman Sadi SEFEROĞLU - Hacettepe Üniversitesi

8. Bölüm: Sanal Gerçeklik ve Eğitim Alanındaki Uygulamaları

Öğr. Gör. Emre KARAGÖZ - Dokuz Eylül Üniversitesi
Öğr. Gör. Cem YILDIZ - Dokuz Eylül Üniversitesi
Öğr. Gör. Dr. L. Özge GÜNEY - Dokuz Eylül Üniversitesi
Prof. Dr. Bülent ÇAVAŞ - Dokuz Eylül Üniversitesi
Doç. Dr. Pınar ÇAVAŞ - Ege Üniversitesi

9. Bölüm: Kitleleşen Açık Çevrimiçi Dersler ve Örnek Bir Ders Uygulamasına

Yönelik Değerlendirmeler

Dr. Barış MERCİMEK - Siirt Üniversitesi

Dr. Cansu ÇAKA - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

10. Bölüm: Dijital Araçlar İçeren Eğitim Ortamlarında Öğretimsel Liderlik

Dr. Öğr. Üyesi Eyup YÜNKÜL - Balıkesir Üniversitesi

11. Bölüm: Dijital Çağda Sınıf Yönetimi

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Melih GÜNEŞ - Balıkesir Üniversitesi

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iv
Bölümler ve Yazarları.....	v

1. BÖLÜM

DİJİTAL MEDYA ÜRETİMİNDE TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME

Özet	1
Giriş.....	2
Dijital Medya.....	3
Dijital Medya Üretimi.....	8
Tasarım Odaklı Düşünme	9
Tasarım	9
Tasarım Odaklı Düşünme.....	10
Tasarım Odaklı Düşünmenin Özellikleri	12
Tasarım Odaklı Düşünme Süreci	15
Sonuç.....	19
Kaynaklar.....	20

2. BÖLÜM

DİJİTAL HİKAYE VE ÖĞRENME

Özet	25
Giriş.....	26
Dijital Hikaye	26
Uygulama Örneği: Dijital Hikaye Oluşturma Araçlarına İlişkin Kullanıcı Deneyimleri.....	31
Yöntem	31
Desen	31
Katılımcılar	32
Veri Toplama Aracı.....	34
Uygulama Süreci	34
Veri Analizi	35
Bulgular	36
DH Oluşturmada Senaryo, Ses-Görsel ve Üretim Süreçlerinde Kullanıcıların Memnun Kaldıkları Araçlar Nelerdir?.....	36
Katılımcıların Memnun Kaldıkları Araçlarının Üstün Yönleri Nelerdir?.....	37
Katılımcıların Memnun Kaldıkları Araçlarının Zayıf Yönleri Nelerdir?.....	41
Katılımcıların DH Oluşturma Araçlarının Zayıf Yönleriyle Baş	

Etmek için Çözüm Önerileri Nelerdir?.....	43
Tartışma ve Öneriler	44
Sonuç.....	46
Kaynaklar.....	46

3. BÖLÜM

ÖĞRENME SÜRECİNDE WEB 2.0 ARAÇLARI

Özet	49
Giriş.....	50
Eğitimde Web 2.0 Araçları	51
Örnek Öğrenme Platformu (Edmodo).....	54
Edmodo Aracına Giriş	55
Sanal Sınıfa Öğrenci Daveti	56
Paylaşım Yapma.....	56
Ödev Gönderme.....	57
Kısa Sınav Gönderme	58
Sınıf Yönetimi ve Öğrenci Takibi	59
Materyal Kullanımı Sağlayacak Araçlar (Edpuzzle, Animaker, Canva, Thinglink).....	60
EdPuzzle	60
EdPuzzle Aracına Giriş	60
Sınıf Oluşturma	61
Video Materyali Hazırlama ve Paylaşma	62
Öğrenci Takibi.....	65
Animaker.....	65
Animaker Aracına Giriş.....	66
Animasyon Materyali Hazırlama ve Paylaşma	66
Canva	68
Canva Aracına Giriş	68
Görsel Materyal Hazırlama, İndirme ve Paylaşma	69
Thinglink.....	70
Thinglink Aracına Giriş	71
Etkileşimli Materyal Oluşturma ve Paylaşma	72
İçerik takibi.....	73
Değerlendirme Süreçlerine Katkı Sağlayacak Araçlar (Quizizz)	74
Quizizz.....	74
Quizizz Aracına Giriş.....	74
Sınıf Oluşturma ve Öğrenci Daveti	75
Kısa Sınav Oluşturma.....	75

Kısa Sınav Uygulaması	77
Öğrenci Takibi	78
Örnek Ders Üzerinden Araçların Etkili Kullanımları	79
Tartışma ve Sonuç	79
Kaynaklar.....	80

4. BÖLÜM

EĞİTİMDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK UYGULAMALARI

Özet	81
Artırılmış Gerçeklik	82
Artırılmış Gerçeklik Nedir?	82
Sanal Gerçeklik Nedir?	84
Artırılmış Gerçekliğin Kısa Tarihçesi.....	85
Artırılmış Gerçekliğin Eğitim Ortamlarında Kullanımı	87
Artırılmış Gerçekliğin Eğitim-Öğretimde Sağladığı Avantajlar	88
Artırılmış Gerçekliğin Eğitim-Öğretimde Kullanım Şekli	89
Örnek Uygulamalar	89
Sonuç	92
Kaynaklar	93

5. BÖLÜM

OKUL DIŞI ÖĞRENMEDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK

Özet	97
Artırılmış Gerçeklik (AG) Ve Eğitim	98
Okul Dışı Öğrenme Ortamları: Fen Bilimleri	100
Okul Dışı Ortamlarda Artırılmış Gerçeklik	103
Okul Dışı Ortamlarda AG Etkinliği.....	104
Etkinliğin Amacı	104
Etkinliğin Önemi	105
Araştırmanın Yöntemi.....	105
Uygulama Grubu	105
Veri Toplama Aracı.....	105
Uygulama Süreci	106
Öğrencilerin Etkinlik ve Uygulamaya Yönelik Görüşleri	108
Sonuç	110
Kaynaklar.....	112

6. BÖLÜM

EŞ ZAMANLI ÇEVİRİMİÇİ ORTAMLARDA ÖĞRENME

Özet	115
Çevrimiçi Ortamlarda Öğrenme.....	116
Etkileşim ve Öğretim Boyutu	116
Öğretim Teknolojileri Boyutu	117
Eş Zamansız ve Eş Zamanlı Öğrenme.....	118
Eş Zamansız ve Eş Zamanlı Öğrenmede Eğitimcinin Ekrandaki Görüntüsü.....	120
Uygulama: Eş Zamanlı Çevrimiçi Derste Eğitimcinin Ekrandaki Görüntüsünün Başarıya ve Bilişsel Yüke Etkisi	124
Yöntem.....	124
Model.....	124
Bağlam ve Katılımcılar	126
Veri Toplama Araçları	126
Uygulama Süreci	127
Verilerin Analizi.....	127
Bulgular	128
Başarı Puanlarına Yönelik Bulgular	128
Bilişsel Yük Puanlarına İlişkin Bulgular	129
Eğitiminin Ekranında Görüntüsünün Bulunmasına İlişkin Görüşler.....	130
Tartışma, Sonuç ve Öneriler	132
Sonuç.....	134
Kaynaklar	135

7. BÖLÜM

ÇEVİRİMİÇİ ÖĞRENME SÜRECİNDE BİLİŞSEL BURADALIK

Özet	137
Giriş.....	138
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Buradalık.....	139
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Bilişsel Buradalık.....	142
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Yansıtıcı Sorgulama	144
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Öz Denetim	144
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Üst Bilişsel Farkındalık	145
Çevrimiçi Öğrenme Sürecinde Bilişsel Buradalığın Desteklenmesine Yönelik Öneriler.....	145
Yansıtma ve Üst Bilişsel Etkinlik	146
Tartışma Grupları.....	147
İşbirliği.....	148

İletişim	148
Sonuç	149
Kaynaklar	150

8. BÖLÜM

SANAL GERÇEKLIK VE EĞİTİM ALANINDAKİ UYGULAMALARI

Özet	153
Giriş	154
Sanal Gerçeklik (VR)	155
Sanal Gerçeklik Kavramının Tarihsel Gelişimi	156
Sanal Gerçeklik Bileşenleri	158
Donanım Bileşenleri	158
Yazılım Bileşenleri	161
Sanal Gerçeklik Uygulamasının Geliştirilme Adımları	162
Eğitimde Sanal Gerçek Uygulamaları	164
ClassVR	164
ZSpace	166
Google Expeditions	166
Sonuç	167
Kaynaklar	168

9. BÖLÜM

KİTLESEL AÇIK ÇEVİRİMİÇİ DERSLER VE ÖRNEK BİR DERS UYGULAMASINA YÖNELİK DEĞERLENDİRMELER

Özet	171
Giriş	172
Açık Eğitim Kaynakları (AEK)	173
Kitlesel Açık Çevrimiçi Dersler (KAÇD)	174
KAÇD'lerin Kuramsal Temelleri	174
KAÇD Ölçütleri Nelerdir?	175
Kitlesel (Massive)	176
Açık (Open)	176
Çevrimiçi (Online)	177
Ders (Course)	177
Dünyada ve Türkiye'de KAÇD Uygulamaları	178
Dünyada KAÇD Uygulamaları	178
Coursera	178
Udacity	179
Udemy	179

EdX	180
FutureLearn	181
Khan Academy	181
Türkiye’de KAÇD Uygulamaları.....	182
Anadolu Üniversitesi (Akadema)	182
AtademiX	183
Üniversite Plus.....	183
Koç Üniversitesi	184
Gelecekdaha.net	184
Turkcell Akademi.....	185
KAÇD’lerin Fayda ve Sınırlılıkları	185
KAÇD’de Örnek Bir Uygulama Ve Katılımcı Görüşleri	186
Bulgular	188
Kapsam ve Nitelik	188
Öğretim Sürecinin Tasarımı ve Öğretim Teknolojilerinin Kullanımı.....	189
Platformun sunduğu destek ve iletişim hizmetleri.....	190
Ders değerlendirme süreci ve sertifikalar	190
Sonuç.....	191
Kaynaklar.....	192

10. BÖLÜM

DİJİTAL ARAÇLAR İÇEREN EĞİTİM ORTAMLARINDA ÖĞRETİMSEL LİDERLİK

Özet	195
Çağdaş Eğitim Ortamlarında Öğretimsel Liderlik	196
Ulusal Eğitim Teknolojileri Standartları	201
Vizyoner Liderlik.....	202
Dijital Çağda Öğrenme Kültürü.....	203
Mesleki Uygulamada Mükemmellik.....	205
Sistematik İyileştirme	206
Dijital Vatandaşlık.....	207
Sonuç.....	208
Kaynaklar.....	209

11. BÖLÜM

DİJİTAL ÇAĞDA SINIF YÖNETİMİ

Özet	213
Sınıf Yönetimi	214
Sınıf Yönetimi Boyutları	215

Fiziksel Düzen	215
Plan Program Etkinlikleri	216
Zamanı Etkili Kullanma	217
Öğretmen-Öğrenci İlişkisi	218
Davranış Yönetimi	220
Sınıf Yönetimi Değişkenleri	221
Çevre	221
Aile	222
Okul	224
Öğrenci	224
Öğretmen	225
Sınıf Ortamı	226
Kaynaklar.....	228
Yazarlar Hakkında.....	231

1. BÖLÜM

DİJİTAL MEDYA ÜRETİMİNDE TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME

Dr. Öğr. Üyesi Elif Buğra KUZU DEMİR - Dokuz Eylül Üniversitesi

Dr. Kadir DEMİR - Dokuz Eylül Üniversitesi

Özet

Çoklu ortam kavramı metin, ses, animasyon, grafik, tablo ve benzeri içeriklerin sunum materyallerinde bir arada kullanılması anlamına gelmektedir. Çoklu ortam ile eş anlamlı olarak kullanılan dijital medya çoklu ortam içeriklerinin dijitalleştirilmesi ile elde edilmektedir. Eğitim, sağlık, demokrasi, katılım, iş, mülkiyet ve ekonomi gibi birçok farklı bağlamda dijital medyanın dönüştürücü etkileri görülmektedir. Bu noktada yeni medya ile eski medya ayrımını irdelemek gerekmektedir. Eski medya araçları gazete, radyo ve televizyondan oluşmakta iken, yeni medya araçları bilgi ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ışığında ortaya çıkan internet, sosyal medya platformları, arama motorları, Web 2.0 araçları gibi araçları barındırmaktadır. Dijital medyanın eğitime yönelik oluşturabileceği çözümler eğitsel video, eğitsel simülasyon ve oyun, çevrimiçi öğrenme, mobil öğrenme ve güncel öğretim teknolojileri olmak üzere beş temel kategori altında ele alınmaktadır. Eğitsel amaçlı olarak kullanılacak dijital medyanın etkililiği, üretim sürecinde kullanılacak öğrenme kuramı ve tasarım yaklaşımına göre değişkenlik gösterecektir. Bu ünite de dijital medya üretiminde tasarım odaklı düşünme yaklaşımından nasıl faydalanabileceğinden ve tasarım odaklı düşünme modlarından bahsedilmektedir. Tasarım odaklı düşünme alanyazında yalnızca mimarlar, ürün geliştiriciler veya tasarımcılar gibi profesyoneller için değil, toplumdaki bütün bireyler için sorunların çözümünde fiziksel ve sosyal alanlarda yeni bakış açıları sağlayarak yaratıcı çözümler sunan güçlü bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Dijital medya üretimini de bir fiziksel ve düşünsel ürün olarak ele aldığımızda, Tasarım odaklı düşünme yaklaşımıyla bu üretim süreci, kullanıcı ile *empati kurma*, problemi *tanımlama*, yenilikçi ve alternatif *fikir üretme*, eşzamanlı birden çok *prototip geliştirme* ve potansiyel ürünleri *test etme* modlarının ardışık yada yinelemeli ola-