**M2 İçerik oluşturmaya Giriş**

1

00:00:11,830 --> 00:00:16,490

Bu videoda, ilk olarak içerik oluşturmanın neden ilginç bir öğrenme yaklaşımı olduğu konusundan

2

00:00:16,490 --> 00:00:21,450

biraz bahsedeceğim. Daha sonra öğrenciler kendi içeriklerinin yaratıcıları olmaya başladıklarında,

3

00:00:21,450 --> 00:00:26,570

öğretmen ve öğrencilerin rollerinin öğrenme sürecinde nasıl değişeceğini açıklayacağım. (“Sonra”

4

00:00:26,570 --> 00:00:31,760

ya da “Ondan sonra”), tabletlerin bu süreci nasıl desteklediği konusunda birkaç söz söyleyeceğim.

5

00:00:31,760 --> 00:00:38,760

Son olarak, en iyi içerik oluşturma yöntemini nasıl düzenleyeceğiniz konusunda size bazı ipuçları vereceğim.

6

00:00:42,040 --> 00:00:46,949

Tabletler, sosyal medya ve farklı yaratıcı teknolojiler gibi araçlara kolay erişim temel olarak herhangi biri için

7

00:00:46,949 --> 00:00:52,530

kolayca içerik oluşturmayı, yeniden kullanmayı ve kolayca paylaşmayı mümkün kılar.

8

00:00:52,530 --> 00:00:58,420

Okullarda öğrenciler video, sunum, poster, çizgi roman, foto roman ve hatta bir bilgisayar

9

00:00:58,420 --> 00:01:05,299

programı gibi farklı formatlarda içerik oluşturmak için tablet kullanabilirler.

10

00:01:05,299 --> 00:01:10,400

Tabletler, öğrencilere içeriğin durağan olduğu ve öğretmenler ya da metin yazarları tarafından belirlendiği

11

00:01:10,400 --> 00:01:15,080

geleneksel öğrenme ortamlarının aksine eğitimle ilgili kaynaklara erişim sağlamak, oluşturmak ve

12

00:01:15,080 --> 00:01:17,710

güncellemek için olanak sağlarlar.

13

00:01:17,710 --> 00:01:20,590

Öğrencilerin kendi içeriklerini oluşturmaları birkaç amaca hizmet eder:

14

00:01:20,590 --> 00:01:25,530

-İlk olarak, öğrenciler oluşturdukları içerik üzerindeki konulardaki yorumlarını geliştirebilirler.

15

00:01:25,530 --> 00:01:28,940

-İkinci olarak, kendi içeriklerini nasıl oluşturacaklarını öğrenirler.

16

00:01:28,940 --> 00:01:33,960

Yapımcı olarak, orijinal ve problem-çözme odaklı içerik tasarlama ve

17

00:01:33,960 --> 00:01:40,420

oluşturma metotlarını ve tuzaklarını öğrenirler. İçerik oluşturma metodunun eser hırsızlığı,

18

00:01:40,420 --> 00:01:46,420

telif hakkı, mahremiyet konuları ve çevrimiçi paylaşımın yansımasını içermesi önemlidir.

19

00:01:46,420 --> 00:01:51,100

-Üçüncü olarak, kendi içeriğini oluşturmak öğrencilerin motivasyonunu, katılımını

20

00:01:51,100 --> 00:01:54,800

ve başarısını artırabilir. Bu, özellikle sonuçları ebeveynler, diğer öğretmenler ve öğrenciler gibi

21

00:01:54,800 --> 00:02:00,520

daha geniş bir dinleyici kitlesiyle paylaşıldığında doğru olur. Paylaşmak için

22

00:02:00,520 --> 00:02:07,520

muhtemel kanallar sanal öğrenme çevreleri ya da özel öğrenci bloglarıdır.

23

00:02:07,540 --> 00:02:14,540

Öğrenciler kendi içeriklerini oluşturduklarında, öğrenme sürecindeki rolleri daha

24

00:02:14,780 --> 00:02:20,730

aktif olur. Öğrenciler fikir ortaya koyan, araştıran, değerlendirme yapan ve sunan kişi olarak davranırlar.

25

00:02:20,730 --> 00:02:26,730

-Kendi içeriklerini oluşturmak için hayal güçlerini kullanmak ve yenilikçi olmak zorundadırlar.

26

00:02:26,730 --> 00:02:32,120

-Öğrenciler; bağımsız, kendi öğrenmesini organize ederek, bireysel ve takım halinde hatta ödevin bir parçası olarak

27

00:02:32,120 --> 00:02:35,840

evde bile alıştırma yaparlar.

-Sürecin sonunda, öğrenciler oluşturduklarını

28

00:02:35,840 --> 00:02:40,480

sergilerler ve sunarlar.

-Fazla çalışarak, öğrenciler yaptıkları bütün ürünleri kapsayan

29

00:02:40,480 --> 00:02:45,569

kendi öğrenme dosyalarını çoğaltabilirler. Bu öğrenme dosyası öğrencilerin konular arası bağlantı yapmalarına

30

00:02:45,569 --> 00:02:52,569

ve sınıf çalışmaları için gerçek hayat hikâye içeriklerini temin etmelerine yardımcı olabilir.

31

00:02:52,860 --> 00:02:57,599

İçerik oluşturma senaryosunda, öğretmen olarak sizin de rolünüz değişir.

32

00:02:57,599 --> 00:03:03,940

Öğretmen olarak, işlemi yönetmeniz ve danışman ve uzman olarak davranmanız gerekiyor.

33

00:03:03,940 --> 00:03:08,370

Rolünüz özellikle başlangıçta önemlidir:

-Oluşturulan dijital içeriğin

34

00:03:08,370 --> 00:03:11,320

amacını öğrencilere anlatmanız ve

35

00:03:11,320 --> 00:03:16,170

-görevlerin hedeflerini ve sınırlarını saptamanız gerekiyor.

-İçerik için kalite kriteri konusunda öğrencilerle ve belki diğer öğretmenlerle

36

00:03:16,170 --> 00:03:20,159

-aynı fikirde olmak kadar ayrıca son ürünün ne olması gerektiğine öğrencilerle

37

00:03:20,159 --> 00:03:25,470

birlikte karar vermek ve ürüne ulaşmak için bir plan üretmek iyi bir fikir olabilir.

38

00:03:25,470 --> 00:03:27,780

Ek olarak:

39

00:03:27,780 --> 00:03:33,220

-mevcut araçları açıklayabilir ve öğrencilerin kullanmaları için bilgi kaynaklarını

40

00:03:33,220 --> 00:03:37,129

-ve diğer materyallerini ön-eleme yapabilir

ve ihtiyaç olursa “üretim takımı” için

41

00:03:37,129 --> 00:03:40,080

görev dağılımı yapabilirsiniz.

Süreç boyunca şunu unutmayın:

42

00:03:40,080 --> 00:03:45,560

-Şüphesiz, grupları ya da bireysel öğrencileri yaratıcı bloklarla desteklemek önemli olacaktır.

43

00:03:45,560 --> 00:03:47,510

Ve sürecin sonunda:

44

00:03:47,510 --> 00:03:54,510

-İçeriği yayınlamak ve paylaşmak için öğrenciler yardıma ihtiyaç duyabilirler.

45

00:03:54,800 --> 00:03:59,930

Öğrenciler kendi içeriklerini yaratırken, sürecin çeşitli aşamalarında tablet kullanabilirler:

46

00:03:59,930 --> 00:04:05,099

Karar vermeden önceki Araştırma Aşamasında, öğrenciler resim çekerek, video ve ses kaydı yaparak

47

00:04:05,099 --> 00:04:11,069

bilgi toplamak için tabletlerini sınıf dışına çıkarabilirler. Öğrenciler araştırmayı

48

00:04:11,069 --> 00:04:16,910

çevrimiçi yürütmek, daha sonra kolayca paylaşılabilecek fikirleri not almak, bir araya getirmek, yazmak ve çizmek için

49

00:04:16,910 --> 00:04:20,650

tablet kullanabilirler. Yapma Aşamasında, öğrenciler

50

00:04:20,650 --> 00:04:26,729

yeni/yaratıcı tarzda tamamlayıcı bir öğrenme parçası olarak dijital kitap, animasyon,

51

00:04:26,729 --> 00:04:31,979

video, sunum ve benzeri geniş çapta dinamik içerik hazırlamak için tablet kullanabilirler.

52

00:04:31,979 --> 00:04:37,740

Sorma aşamasında, öğrenciler blog, e-dosya, wiki ve benzeri araçları kullanarak tablet

53

00:04:37,740 --> 00:04:43,159

yardımıyla toplanan geçici sonuçları kolayca paylaşabilirler.

Son olarak; Gösterme Aşamasında, öğrenciler

54

00:04:43,159 --> 00:04:50,159

çevrimiçi öğrenme çevreleri ve sosyal medya aracılığıyla final sonuçlarını yayınlayabilir ve gösterebilirler.

55

00:04:50,389 --> 00:04:57,389

Son olarak, sizinle başarılı bir içerik oluşturma sürecini nasıl düzenleyeceğiniz üzerine üç ipucu paylaşmak istiyorum:

56

00:04:57,400 --> 00:05:02,729

İlk olarak, içerik oluşturmada zaman daima çok kısıtlayıcı

57

00:05:02,729 --> 00:05:08,599

bir faktör olduğu için, hedefler çok hırslı olmamalı.

Daha az ve kısıtlı zaman kullanımı ve

58

00:05:08,599 --> 00:05:13,960

tartışma ve yansıma aşamalarıyla birleşik kullanılan öğrenme kaynakları

59

00:05:13,960 --> 00:05:20,139

performansı karmaşık içerik üretme metotlarından daha çok tahmin edilebilir ve motive edici yapacaktır.

60

00:05:20,139 --> 00:05:26,919

-İkinci olarak, tercihen, hedef boşluğu dolduran bir nihai üründür, kolay ulaşılabilir

61

00:05:26,919 --> 00:05:31,719

teknoloji kullanımını uygun kılar ve öğretmenler ve öğrenciler tarafından

kullanılabilir ve uyarlanabilir.

62

00:05:31,719 --> 00:05:37,119

-Üçüncü olarak, öğrencilere sunum tarzlarının ve kullandıkları uygulamalarının serbest tercih hakkını vermek ve

63

00:05:37,119 --> 00:05:44,119

onları yaratıcı ürünler oluşturmak için yeni araçlarla deneme yapmalarını teşvik etmek iyi bir fikir olabilir.