

T. C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI

GRAFİK TASARIM VE ANİMASYON TEKNİKLERİ İLE
ÇEVİRİMİÇİ ETKİLEŞİMLİ DERS İÇERİĞİ TASARIMI: ORDU
ÜNİVERSİTESİ İÇİN BİR UYGULAMA ÖNERİSİ

SEZER AYDIN

DANIŞMAN
DOÇ. DR. MEHMET FATİH YELMEN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2022

TEZ KABUL SAYFASI

Sezer AYDIN tarafından hazırlanan “**GRAFİK TASARIM VE ANİMASYON TEKNİKLERİ İLE ÇEVİRİMİÇİ ETKİLEŞİMLİ DERS İÇERİĞİ TASARIMI: ORDU ÜNİVERSİTESİ İÇİN BİR UYGULAMA ÖNERİSİ**” başlıklı bu çalışma, **03.11.2022** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan	Doç. Dr. Mehmet Fatih YELMEN Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza
Üye	Doç. Dr. Adem YÜCEL Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi/ Turhal Uygulamalı Bilimler Fakültesi	İmza
Üye	Doç. Ufuk UĞUR Ordu Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi	İmza

ETİK BEYANI

Enstitü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmada; bütün bilgi ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, bu çalışmanın herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir bilimsel çalışma olarak sunmadığımı beyan ederim.

Sezer AYDIN

ÖZET

GRAFİK TASARIM

GRAFİK TASARIM VE ANİMASYON TEKNİKLERİ İLE ÇEVİRİMİÇİ ETKİLEŞİMLİ DERS İÇERİĞİ TASARIMI: ORDU ÜNİVERSİTESİ İÇİN BİR UYGULAMA ÖNERİSİ

SEZER AYDIN

Mağara duvarlarına çizimlerin yapılmasıyla ilk örneklerini veren grafik tasarım, hayatın her alanına dokunmuş ve ortaya çıkan yeni bilimsel alanlarda kendisine yer bulmuştur. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi, grafik tasarım ve animasyon alanlarının farklı disiplinlerle ortak çalışmalar yürütmesine ortam hazırlamıştır. Bu alanlardan bir tanesi de bilgi ve iletişim teknolojileri alanıdır. Gerek yüz yüze gerekse uzaktan ya da açık gibi eğitim öğretim yöntemlerinde bilginin görselleştirilmesi noktasında grafik tasarım ve animasyon tekniklerinden faydalanılmaktadır.

Ders içeriği tasarımında, durağan ya da hareketli görseller, fotoğraflar, tipografik öğeler, seslendirmeler gibi farklı duyu organlarına hitap eden öğeler kullanılmaktadır. Tasarımın amacı öğrenmeyi kolaylaştırmak, bilginin kalıcılığını sağlamak, öğrenenin içerikle daha nitelikli zaman geçirmesini sağlamaktır. Ders içeriği konusuna uygun görsellerin ve animasyonların kullanımı öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Bu çalışmanın konusunu oluşturan çevrimiçi etkileşimli ders içeriği tasarımı hakkında alanyazın araştırması yapılmıştır. Ordu Üniversitesine bir uygulama önerisi olması sebebiyle çeşitli üniversitelerden örnek ders içeriği videolarına ulaşım izni istenmiş ve bazı görseller incelenmiştir. Elde edilen bilgiler doğrultusunda içerik geliştirme programıyla örnek bir uygulama çalışması yapılmıştır. Örnek alınan dersin konusuna uygun görsel ve animasyon uygulamalarıyla ders içerikleri zenginleştirilmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda içerik tasarımı sürecini yöneten yapı içerisinde eğitim tasarımcısı, konu alan uzmanı ve grafik tasarımcı işbirliğiyle tasarımın yapılması gerekliliği görülmüş ve etkileşimli ders içeriği tasarımı bu doğrultuda gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Animasyon, Etkileşim, Ders İçeriği

ABSTRACT

GRAPHIC DESIGN

ONLINE INTERACTIVE COURSE CONTENT DESIGN WITH GRAPHIC DESIGN AND ANIMATION TECHNIQUES: AN APPLICATION SAMPLE FOR ORDU UNIVERSITY

SEZER AYDIN

Graphic design which gave its first samples with the drawings on the caves, have touched every aspects of the life, and have found a place for itself in the emergent scientific fields. Growth in the computer technology, paved the way for graphic design and animation areas to carry out common works with various disciplines. One of these areas is information and communication Technologies. Graphic design and animation techniques are used for visualization of information in both formal and distance education or open education programs.

When designing course content, elements which appeals to various senses such as still or motion images, photographs, typographic elements, vocalizations are used. The objectives of design is to catalyze learning, ensure permanence of the information, and let the learner to spend more quality time with the content. Usage of suitable visuals and animations have an important role on the realization of learning process.

Literature research has been made on interactive course content design which constitutes the subject of this study. Because of the fact that there is no application proposal in Ordu University, access permission for sample course content videos were demanded from various universities, and were examined. In accordance with the data obtained, a sample application has been conducted with content development program. Course content has been enriched using suitable visuals and animations which are compatible with the lesson chosen. According to the literature research, as the executive staff of the study, cooperation of education designer, subject area specialist, and graphic designer were found necessary, and content design process was held this way

Keywords: Graphic Design, Animation, Interactive, Course Content

TEŞEKKÜR

Üniversite hayatına başladığım ilk günden itibaren bilgileri ve düşünceleri ile bana yol gösteren tüm hocalarıma, çıkmaza girdiğimde bana moral ve destek veren Öğr. Gör. Dr. Bülent KANDEMİR'e ve Öğr. Gör. Tevfik Fikret KOLOĞLU'na, tez çalışmamda bana zaman ayırıp bir ekip olarak çalışan Öğr. Gör. Mustafa BÜYÜK'e, çalışma alanımla ilgili tüm kaynaklarını benimle paylaşan ve yönlendiren Dr. Öğr. Üyesi Necati TAŞKIN'a, beni her zaman destekleyen ve iş ahlakını örnek aldığım değerli Müdürüm Dr. Öğr. Üyesi Kerem ERZURUMLU'ya teşekkür ediyorum.

Bu çalışmanın ilk tohumlarını atmama vesile olan değerli hocam Doç. Dr. Adem YÜCEL'e eleştiri ve önerileriyle çalışmama yön veren kıymetli hocam Doç. Ufuk UĞUR'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Bilgisini esirgemeyen, beni yönlendiren, çalışmamın her noktasında emeği olan, iş yoğunluğu arasında bana zaman ayıran danışmanım Doç. Dr. Mehmet Fatih YELMEN'e çok teşekkür ediyorum.

Eğitim hayatım boyunca beni destekleyen, yetiştiren anne ve babama, yaşamımda örnek aldığım abilerim Arif AYDIN ve Serdar AYDIN'a ve onlara ayırmam gereken zamandan kısarak, sabırla bu çalışmama destek veren eşim Gülsen AYDIN'a, sevincim ve neşe kaynağım olan oğlum Doğu Efe ve kızım Duru Ece'ye sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Sezer AYDIN

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSELLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xiii
1. GİRİŞ.....	14
1.1. Problem	15
1.2. Amaç	15
1.3. Önem	16
1.4. Örnekleme	16
1.5. Sınırlılıklar.....	16
1.6. Yöntem	17
2. BÖLÜM LİTERATÜR VE İLGİLİ KAVRAMLAR	18
2.1. Grafik Tasarım	18
2.1.1. Grafik Tasarım Öğeleri.....	20
2.1.1.1. Nokta.....	20
2.1.1.2. Çizgi.....	21
2.1.1.3. Renk	23
2.1.1.4. Şekil	25
2.1.1.5. Doku.....	26
2.1.1.6. Yön.....	27
2.2. Tipografi.....	28
2.3. Görüntü.....	30
2.3.1. Durağan Görüntü	31
2.3.1.1. Resim	32
2.3.1.2. Fotoğraf.....	33
2.3.1.3. İllüstrasyon.....	35
2.3.2. Hareketli Görüntü	37
2.3.2.1. Video.....	37
2.3.2.2. Animasyon	38
2.4. Eğitim ve Grafik Tasarım.....	39
2.4.1. Etkileşimli Dijital Öğrenme İçeriği	42

2.4.1.1. İçerikte Grafik	43
2.4.1.2. İçerikte Tipografi	45
2.4.1.3. İçerikte Durağan Görüntü	46
2.4.1.3.1. Resim ve İllüstrasyon	46
2.4.1.3.2. Fotoğraf	47
2.4.1.4. İçerikte Hareketli Görüntü	48
2.4.1.4.1. Video	48
2.4.1.4.2. Animasyon.....	48
2.4.1.5. İçerikte Ses	50
3. BÖLÜM UYGULAMA ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ.....	52
3.1. Örnek Görsel I	52
3.2. Örnek Görsel II	53
3.3. Örnek Görsel III.....	53
3.4. Örnek Görsel IV.....	54
3.5. Örnek Görsel V	55
3.6. Örnek Görsel VI.....	55
3.7. Örnek Görsel VII	56
3.8. Örnek Görsel VIII.....	56
3.9. Örnek Görsel IX.....	57
3.10. Örnek Görsel X.....	58
3.11. Örnek Görsel XI.....	58
3.12. Örnek Görsel XII	59
4. BÖLÜM UYGULAMA ÇALIŞMASI	60
4.1. Hazırlık Aşaması	60
4.2. Uygulama Görselleri	62
4.2.1. Uygulama Görseli I.....	62
4.2.2. Uygulama Görseli II	63
4.2.3. Uygulama Görseli III.....	64
4.2.4. Uygulama Görseli IV.....	65
4.2.5. Uygulama Görseli V	66
4.2.6. Uygulama Görseli VI.....	67
4.2.7. Uygulama Görseli VII	68
4.2.8. Uygulama Görseli VIII	69
4.2.9. Uygulama Görseli IX.....	70
4.2.10. Uygulama Görseli X.....	71

4.2.11. Uygulama Görseli XI.....	72
4.2.12. Uygulama Görseli XII	73
4.2.13. Uygulama Görseli XIII	74
4.2.14. Uygulama Görseli XIV	75
4.2.15. Uygulama Görseli XV	76
4.2.16. Uygulama Görseli XVI.....	77
4.2.17. Uygulama Görseli XVII.....	78
4.2.18. Uygulama Görseli XVIII	79
4.2.19. Uygulama Görseli XIX.....	80
4.2.20. Uygulama Görseli XX	81
4.2.21. Uygulama Görseli XXI.....	82
4.2.22. Uygulama Görseli XXII.....	83
4.2.23. Uygulama Görseli XXIII	84
4.2.24. Uygulama Görseli XXIV	85
4.2.25. Uygulama Görseli XXV	86
4.2.26. Uygulama Görseli XXVI.....	87
4.2.27. Uygulama Görseli XXVII.....	88
4.2.28. Uygulama Görseli XXVIII	89
4.3. Ek Animasyon Çalışmaları.....	89
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	92
KAYNAKÇA	95
GÖRSEL KAYNAKLAR.....	101
EKLER.....	104

GÖRSELLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1. Lascaux Mağarası Duvar Çizimleri	18
Görsel 2. Roman Cieślęwicz'e Ait Film Afiş, 1959.....	19
Görsel 3. Tolerans Afiş Çalışması, 2021 (Tasarım: Sezer AYDIN)	20
Görsel 4. Hareketli Nokta Çalışması	21
Görsel 5. Farklı Çizgi Teknikleri.....	22
Görsel 6. Sıfır Atık Afiş Çalışması (Tasarım: Sezer AYDIN).....	22
Görsel 7. Newton'un Prizma Deneyi	23
Görsel 8. Ana ve Ara Renkler	24
Görsel 9. Negatif ve Pozitif Çalışması (Tasarım: Zeynep YILDIZDOĞAN).....	25
Görsel 10. Bebek Piktogramı ve Fotoğrafi.....	25
Görsel 11. Bir Afiş Çalışması ve Renksiz Görünümü, 2022 (Tasarım: Kunta Ayubi)	26
Görsel 12. "Gökyüzünü Kapat" İsimli Afiş Çalışması, 2022 (Tasarım: Luís Veiga)	27
Görsel 13. Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun Dergi Kapağı Çalışması, 2011	27
Görsel 14. Sümer Çivi Yazısı.....	28
Görsel 15. Metal Baskı Kalıp Örneği	29
Görsel 16. Tipografi Düzeni.....	30
Görsel 17. Tipografi Ağırlıklı Tasarım Çalışması.....	30
Görsel 18. Göz Yapısı	31
Görsel 19. Altamira Mağarası Duvar Resimleri.....	32

Görsel 20. Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği İsimli Çalışması.....	33
Görsel 21. Tarihte Kaydedilen ilk Görüntü, 1826, Burgundy.....	34
Görsel 22. Loise Daguerre'nin Makine ile Çektiği İlk Fotoğraf, 1838, Paris.....	34
Görsel 23. Mısır Ölüler Kitabı'ndan Bir Bölüm	35
Görsel 24. Kitap Kapağı İllüstrasyonu, 2021 (Tasarım: Dilara Özkaya Çelebi)..	36
Görsel 25. Mağara Resimlerinden Bir Bölüm.....	37
Görsel 26. İlk videolardan birisinin görüntü kareleri, 1878	38
Görsel 27. Walther Ruttmann'un Das Wunder İsimli Çalışması, 1922	39
Görsel 28. Eğitim Haritası.....	40
Görsel 29. Etkileşim Türleri, 1998 (Anderson ve Garrison).....	41
Görsel 30. Örnek Görsel I	52
Görsel 31. Örnek Görsel II	53
Görsel 32. Örnek Görsel III.....	53
Görsel 33. Örnek Görsel IV	54
Görsel 34. Örnek Görsel V.....	55
Görsel 35. Örnek Görsel VI	55
Görsel 36. Örnek Görsel VII	56
Görsel 37. Örnek Görsel VIII.....	56
Görsel 38. Örnek Görsel IX	57
Görsel 39. Örnek Görsel X.....	58
Görsel 40. Örnek Görsel XI	58
Görsel 41. Örnek Görsel XII	59
Görsel 42. Ordu Üniversitesi UZEM Stüdyosu.....	61

Görsel 43. Uygulama Görseli I.....	62
Görsel 44. Uygulama Görseli II	63
Görsel 45. Uygulama Görseli III.....	64
Görsel 46. Uygulama Görseli IV.....	65
Görsel 47. Uygulama Görseli V	66
Görsel 48. Uygulama Görseli VI.....	67
Görsel 49. Uygulama Görseli VII	68
Görsel 50. Uygulama Görseli VIII	69
Görsel 51. Uygulama Görseli IX.....	70
Görsel 52. Uygulama Görseli X	71
Görsel 53. Uygulama Görseli XI.....	72
Görsel 54. Uygulama Görseli XII	73
Görsel 55. Uygulama Görseli XIII	74
Görsel 56. Uygulama Görseli XIV	75
Görsel 57. Uygulama Görseli XV	76
Görsel 58. Uygulama Görseli XVI.....	77
Görsel 59. Uygulama Görseli XVII.....	78
Görsel 60. Uygulama Görseli XVIII	79
Görsel 61. Uygulama Görseli XIX.....	80
Görsel 62. Uygulama Görseli XX	81
Görsel 63. Uygulama Görseli XXI.....	82
Görsel 64. Uygulama Görseli XXII.....	83
Görsel 65. Uygulama Görseli XXIII	84

Görsel 66. Uygulama Görseli XXIV	85
Görsel 67. Uygulama Görseli XXV	86
Görsel 68. Uygulama Görseli XXVI.....	87
Görsel 69. Uygulama Görseli XXVII.....	88
Görsel 70. Uygulama Görseli XXVIII	89
Görsel 71. Giriş Videosu Görüntüsü	90
Görsel 72. Logo Animasyon Videosu Görseli	90
Görsel 73. Uygulama Tanıtım Videosu Erişim Adresi	91

KISALTMALAR

Kısaltmalar

akt.	Aktaran
BİT	Bilgi ve İletişim Teknolojileri
Ed.	Editör
MÖ	Milattan Önce
s.	Sayfa
TDK	Türk Dil Kurumu
UZEM	Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
vb.	ve benzeri

1. GİRİŞ

Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT), hızla gelişimini her geçen gün artırarak devam ettirmektedir. Bilim uzmanlarınca da bilgi ve iletişim teknolojilerinin bıraktığı etkiler değerlendirilmekte ve insanlığa kolaylık sağlayan çalışmalar yapılmaktadır. Gerek yüz yüze gerekse açık ve uzaktan öğretim sürecinde yürütülmekte olan eğitim-öğretim çalışmalarında BİT'in etkin bir şekilde kullanıldığı görülmektedir (Tanık Önal, 2017, s. 2). Eğitimin yüz yüze olması halinde etkileşiminin yoğun olduğu bilinmektedir. Ancak alternatif öğrenme yöntemleri geliştirilmesinde de yüz yüze öğrenmeye en yakın etkileşimi sağlayan çalışmalar yapılması önem arz etmektedir.

Günümüzde birçok türü ile karşılaşmakta olduğumuz uzaktan eğitim çalışmalarında; açık eğitim kaynaklar, çevrimiçi öğrenme, e-öğrenme, harmanlanmış öğrenme gibi çeşitli uygulamalar bulunmaktadır. Bu türlerin tamamında özellikle de asenkron öğrenme sağlama sürecinde ortam zenginliği olarak da isimlendirebileceğimiz medya zenginliğinin önemi ortaya çıkmaktadır (Herand ve Hatipoğlu, 2014, s. 68). Uzaktan öğrenme faaliyetlerinde medya zenginliğinin iletişime ve etkileşime akademik anlamda sağladığı katkılar değerlendirildiğinde çoklu ortam çalışmalarında grafiksel yaklaşımların önemi ortaya çıkmaktadır.

Uzaktan eğitim altyapısı kullanılarak hazırlanan tüm ders/kurs içeriklerinin tasarlanmasında görsel öğelerin güçlü olması öğrenenlerde algı ve öğrenme sürecini kolaylaştırdığı bilimsel çalışmalarla kanıtlanmıştır (Bektaş ve Bektaş, 2015, s. 47). Geliştirilecek olan ders içeriklerinin öğrenen bireylerin özellikleri göze alınarak tasarlanması konu uzmanlarının, grafik tasarımcıların ve uzaktan eğitim uzmanlarının ortaklaşa yürütecekleri çalışmalarla daha zengin içeriklerin oluşmasına olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu araştırma Ordu Üniversitesi için bir uygulama önerisi olması sebebiyle çeşitli üniversitelerden talep edilen ders içeriği görsellerinin incelenmesi yapılmıştır. Özellikle çalışma kısmına uygun olan asenkron derslerin görsellerinin incelenmesi için kurumlardan bu doğrultuda görseller talep edilmiş, kullanım izni verilen ders içeriği videolarının bazı kısımlarının incelenmesi yapılmıştır.

Bu uygulama çalışması, uzaktan öğretimde kullanım amaçlı geliştirilecek olan ders materyallerin tasarımında grafik tasarım ve animasyon teknikleri açısından etkileşimli içerikleri geliştirilmesine örnek teşkil edilecek çalışma yapılması hedeflenmiştir. Yapılacak olan bu ve buna benzer çalışmaların öğrenenler tarafından daha fazla etkileşim sağlayan içeriklerle akademik başarılarının yanı sıra alanyazına katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

1.1. Problem

Uzaktan eğitim, mektuplarla başlayıp radyo, video görüntüleri, televizyon gibi araçlarla devam etmiştir. Günümüzde ise dijital teknolojilerin etkisiyle bireysel öğrenme ortamlarına dönüşmüş ve eğitim öğretim faaliyetlerinin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Yüz yüze eğitimden farklı olarak gerçekleştirilen uzaktan eğitimde çevrimiçi ders içerikleri dijital olarak hazırlanmaktadır.

Öğrenmenin daha etkin bir şekilde gerçekleşmesi için, öğrenenlerin öğrenme içerikleri ile daha kaliteli zaman geçirmelerinin sağlanması amacıyla öğrenme içeriklerine grafik tasarım ve animasyon unsurlarının entegre edilmesi öğrenmenin gerçekleşmesinde büyük paya sahiptir. Buna karşın alanyazın irdelendiğinde öğrencinin derse katılımını teşvik eden, grafik açıdan zengin ve interaktif ders içeriklerinin yetersizliği mevcut uzaktan eğitim sistemlerinin en temel problemi olduğu söylenebilir. Bu durum incelenen ders içerikleri bölümünde daha detaylı olarak ortaya çıkartılarak grafik tasarım ve animasyon teknikleri ile etkileşimli ders içeriği tasarımlarının yeterli düzeyde olmaması bu tezin problemini oluşturur.

1.2. Amaç

Öğrenene verilmesi düşünülen bilginin görselleştirilerek aktarılması, akademik başarının yükselmesine katkı sağladığı bilinmektedir. İnsan zihni yazılı metinlere oranla görselleştirilmiş bilgiyi hafızasında daha iyi saklayabilmektedir. Özellikle soyut bilgilerin somutlaştırılması bu açıdan önemlidir. Bu çalışmada çevrimiçi ders materyallerinin grafik tasarım ve animasyon teknikleri ile tasarlanarak eğitim-öğretim sürecinde öğrenmenin daha etkili ve kalıcı gerçekleşmesi, öğrenenlerin öğrenme istekliliğinin sürekli kılınması, içeriğin doğru ve hızlı anlaşılması için Ordu Üniversitesine bir uygulama ile etkileşimli ders içeriği tasarlanması amaçlanmıştır.

1.3. Önem

Günümüzde kitle eğitiminin önem kazandığı bilinmektedir. Özellikle zorunlu eğitim hayatından sonra kendini geliştirmek isteyen kişiler çeşitli nedenlerden ötürü (iş, ekonomi, sağlık vb.) örgün eğitimi tercih edememektedir. 2019 yılında küresel bir sorun haline gelen Covid19 pandemi döneminde gerek ulusal gerekse uluslararası tüm eğitim öğretim faaliyeti yürüten kurumlar uzaktan eğitime geçiş yapmıştır. Bu süreç uzaktan eğitimin önemini bir kez daha orta çıkarmıştır. Bu nedenle açık ve uzaktan eğitimin tercih edilirliliğinin arttığı gözlemlenmektedir. Zaman ve mekan esnekliği sağlayan bu eğitim ortamının tercih edilmesi, dijital ortamda verilen eğitimin güçlendirilmesi ve ders içeriklerinin en uygun şekilde tasarlanması gerekliliğini de ortaya çıkarmıştır.

Etkileşimli eğitim ortamlarında, öğretilmek istenen bilginin en etkin ve verimli bir şekilde karşı tarafa iletilmesi için grafik tasarım öğelerinden faydalanılmaktadır. Grafik tasarımın ve animasyon teknikleriyle tasarlanan ders içeriklerinin öğrenenlerin dikkatini çekmek, onlarda algı uyandırmak ve motivasyonunu sağlama açısından etkili olması sebebiyle ders içeriklerinde etkin bir rol almaktadır. Bu çerçevede tasarlanan ders içerikleri öğrenmeyi kolaylaştırmasına ve bilginin hafızada kalıcı olmasına etki etmektedir. Yapılan araştırmalar sonucunda ders içeriklerinin görselleştirilmesi alanında yapılan çalışmaların az olması çalışmanın önemini ortaya koymaktadır.

1.4. Örneklem

Bu araştırma Ordu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü sorumluluğunda bulunan Ortak Zorunlu Derslerden Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersi örnek olarak çalışılmıştır. Bu dersin seçiminde çalışma zamanı içerisinde alan uzmanı (öğreten) çalışmaya gönüllü olarak katılmak istemesi ve çalışma zamanı dilimine uygunluk durumu etkili olmuştur

1.5. Sınırlılıklar

Etkileşimli ders içeriği tasarımı disiplinlerarası çalışma gerektiren ve belirli bir takvim ile hareket edilmesi gereken bir süreci gerektirmektedir. Çalışma

içerisinde öğretim tasarımcısı, konu alanı uzmanı ve grafik tasarımcı bir arada çalışarak, bilginin görselleştirilmesi aşamasında ortak hareket etmelidirler. Bu aşamalarda bilginin üretilmesi, konu alanı uzmanının video çekimlerinin yapılması ve videolarının işlenmesi, bilginin görselleştirilmesi gibi ana aşamalar bulunmaktadır. Stüdyo, dijital kamera, prompter, yeşil perde, soğuk ışık, gibi unsurlara sahip olmak ve ekibin uyum içerisinde çalışmayı yürütmesi önemlidir.

Bu araştırmaya uygulama örneği olarak Ordu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi bünyesinde bulunan Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersinin ilk üç haftası ile sınırlandırılmıştır.

1.6. Yöntem

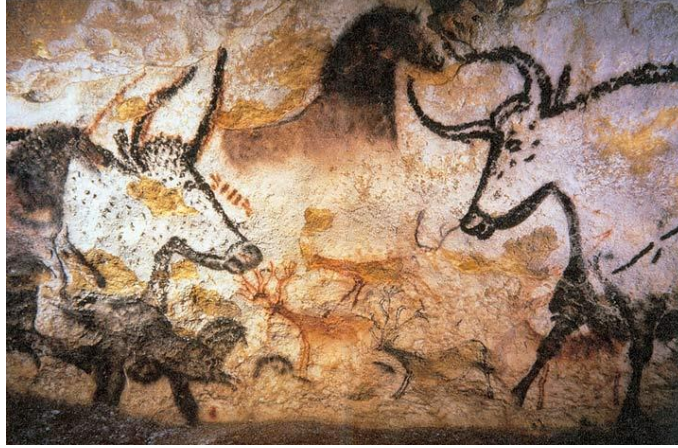
Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi seçilmiş ve yürütülmüştür. Konu ile ilgili kitaplar, makaleler, tezler, süreli yayınlar ve internet kaynakları incelenmiş ve bir veri seti oluşturulmuştur. Ders içeriği tasarımı ile ilgili yapılan araştırmalar ve bu araştırmanın sonucunda elde edilen bulgular değerlendirilmiştir. Çeşitli üniversitelerden uzaktan eğitim yöntemi ile verilen dersler hakkında bilgi toplanmış, özellikle asenkron olan ders içeriklerine ulaşım izni istenmiştir. Bu talebin kabul gördüğü üniversitelerin ders içeriklerinden görüntüler incelenmiştir. Kaynaklardan toparlanan bulgular ve incelenen ders içerikleri dikkate alınarak örnek alınan ders içeriğine yönelik grafik tasarım ve animasyon teknikleriyle etkileşimli ders içeriği videosu tasarlanmıştır.

2. BÖLÜM LİTERATÜR VE İLGİLİ KAVRAMLAR

2.1. Grafik Tasarım

Grafik tasarım, bir mesajın hedef kitleye iletilmesi amacıyla metin ve görsellerin tasarım kuralları çerçevesinde özgün olarak bir yüzeye yerleştirilmesidir (Kahraman, 2018, s. 741).

İnsanoğlu 17000 yıl önce çevresinde gördüğü canlıları, nesnelere ve kendi tasarladığı aletleri mağara duvarlarına çizerek ilk grafik örneklerini vermiştir (Görsel 1). Mağara duvarlarında bulunan bu çizimler insanlığın iletişim ihtiyacının bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır (Eryılmaz ve Atıkan, 2016, s. 135). İnsanlık tarihi boyunca toplumlar iletişim kurmak için farklı yöntem ve araçlar kullanmışlardır. Bu iletişim çabası M.Ö. 6000’li yıllara gelindiğinde çivi yazısına dönüşmüş, piktogram ve hiyeroglif şeklinde devam etmiştir. Bu süreçlerin sonunda yazı stilleri ortaya çıkmış ve sanata olan ilgi artarak devam etmiştir (Demir, 2003, s. 59). Bu bilgiler ışığında insanlığın iletişim kurma çabasının farklı yüzeylere çeşitli araçlar kullanılarak başladığı ve süreç içerisinde gelişim gösterdiği bilinmektedir.



Görsel 1. Lascaux Mağarası Duvar Çizimleri

Sözlü iletişimle başlayan iletişim süreci yazının gelişmesiyle mektup, telgraf gibi araçlarla iletişimi önemli noktalara taşıırken, endüstri devrimi ve teknolojik gelişmeler günümüz iletişim dünyasına inanılmaz bir hız kazandırmıştır (Eryılmaz ve Atıkan, 2016, s. 133). Bu gelişim süreci içerisinde grafik tasarım hem etkin rol oynamış hem de aynı doğrultuda gelişim göstermiştir.

Tasarım, insanların ihtiyacı doğrultusunda ortaya çıkan bir kavramdır. İlkel yaşamdan şimdiki zaman dilimine kadar gerek endüstriyel üretimlerde gerekse sanatsal uygulamalarda tasarım ve ilkeleri önemli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Türkmenoğlu ve Akengin'e (2016) göre, teknolojide yaşanan gelişmelerin, tasarım sürecinde kullanılan araçların ve materyallerin çeşitlenmesi ile sanatçılar farklı şekillerde ürünler ortaya çıkartarak tasarım sürecine ve sanat dünyasına katkıda bulunmaktadır.

Becer (2013) 20. yüzyılın başlarında çoğaltılmak üzere basımı yapılan görsel malzemeleri tanımlamak için kullanılan grafik tasarımın, içinde birden fazla alanı kapsayan bir disiplin olduğunu söylemiştir (Görsel 2).



Görsel 2. Roman Cieslewicz'e Ait Film Afişi, 1959

Günümüz sanat anlayışına önemli katkılar sunan grafik tasarım, kitlelere ürün ve hizmetlerin içerdiği mesajı yaratıcı ve anlaşılır bir görsel dille aktarmayı amaçlamaktadır. Yaşamın neredeyse her anında karşılaşılan grafik tasarım, iletmek istediği mesaj tasarımında kullandığı nesnelere kimi zaman renkli ve komik ifadeler oluştururken, kimi zaman da nesnelere derin anlamlar yükleyerek iletişimi gerçekleştirmektedir. Ketenci ve Bilgili (2006) farklı disiplinlerle bağ kurabilen grafik tasarım alanında tasarımcının günümüz ihtiyaçlarına cevap verebilmesi hem

teknoloji alanındaki hem de sosyal alandaki konular hakkında da bilgi sahibi olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Tasarım süreci sonunda ortaya çıkan grafik tasarım ürünü ile verilmek istenen mesaj, anlamı ve göstergesi ile bütünlük içinde verilmektedir (Kaptan ve Sayın, 2020, s. 807). Mesaj iletiminde kullanılan metin ve görsel seçimi mesaja uygun, mesajın alıcısı tarafından kolay anlaşılır olmalıdır. Bu süreç içerisinde mesajı daha etkili kılmak için tasarımcı grafik tasarım öğelerinden faydalanmaktadır.



Görsel 3. Tolerans Afiş Çalışması, 2021 (Tasarım: Sezer AYDIN)

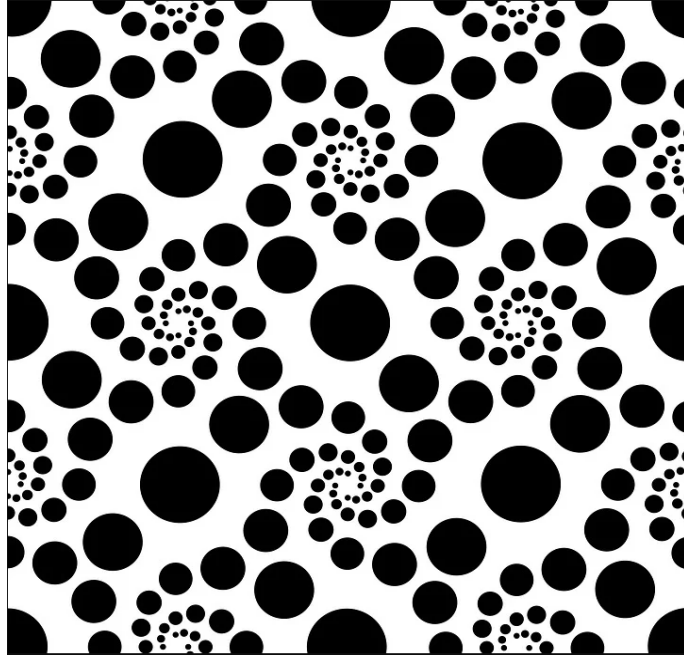
2.1.1. Grafik Tasarım Öğeleri

Grafik tasarım öğeleri, bir tasarımın etkisini artıran, mesajın alıcıya iletilmesine katkı sağlayan unsurlardır. Nokta, çizgi, şekil, renk, doku ve yön tasarımıda kullanılan öğelerdendir.

2.1.1.1. Nokta

Nokta madde içerisinde bulunan atomlara benzetilebilir. Çünkü nokta şekillerin ve nesnelerin en küçük yapı taşıdır (Yerlikaya, 2004, s. 22). Her oluşum nokta ile başlar. Noktalar birleşerek çoğaldıklarında bir görünüme ve şekle dönüşerek çok fazla anlam ifade edebilmektedirler.

Noktalar bir araya gelerek ya da farklı görsel, şekil, yazı gibi unsurlarla bir bütün oluşturduğunda görsel anlatımı güçlü etkiler yaratmaktadır (Çoğal, 2021, s. 11). Noktaların birbirlerine olan yakınlık uzaklık ilişkisi tasarımın ağırlık noktasında belirleyici bir unsur olarak kullanılabilir. Tasarımcının kullanım şekline göre noktalar bazen hareket, bazen durgunluk hissi oluştururken bazen de bir doku olarak tasarımda yer almaktadır (Görsel 4).



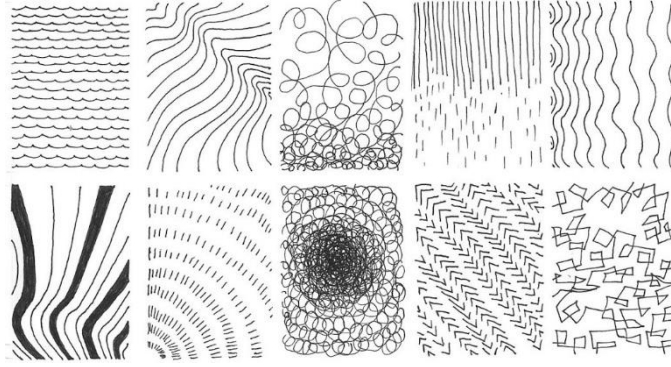
Görsel 4. Hareketli Nokta Çalışması

2.1.1.2 Çizgi

Çizgi birden fazla noktanın bir araya gelerek oluşturduğu, genişliğe göre uzunluğun daha çok etkilediği bir formdur (Yelikaya, 2004, s. 23). Grafik tasarımın önemli öğelerinden birisi olan çizgi; kalın, ince, kıvrımlı, kesik, eğimli, düz gibi farklı kullanımlarla tasarımın gücünü artırabilmektedir. Bu kullanımlar, tasarımda yön duygusu oluşturarak alıcı tarafından mesajın doğru anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.

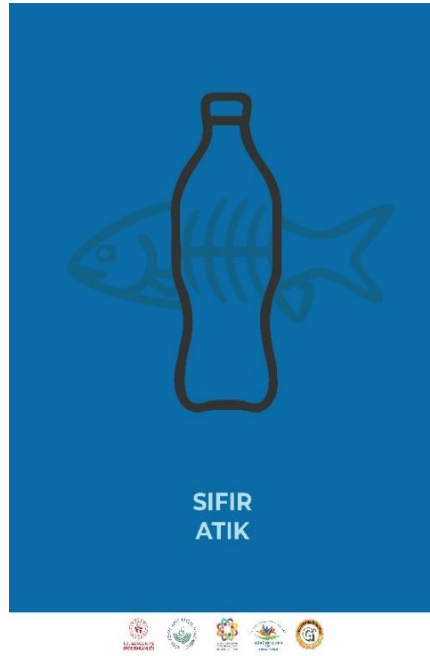
Özkartal (2009, s. 56) “Çizgi; insanoğlunun var oluşundan bu yana kendini, yaşamını, yaşam şartlarını, duygularını anlatmada kullandığı, düşüncelerin, görüntülerin, hayallerin canlandırılmasını sağlayan, görselliğe dayanan anlatımların ve aktarımların ilk ve esas ögesi, aracıdır” der. Dolayısıyla çizgilerin

insan psikolojisi üzerinde önemli etkileri olduğu ve duyguları harekete geçirdiği ve tanımladığı bilinmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Farklı Çizgi Teknikleri

Çizgiyi çevremizde, nesnelere, canlılarda yani günlük yaşamımızın her anında görmekteyiz (Öztuna, 2008, s. 59). Yaşamla iç içe olan çizginin, tasarımın vazgeçilemez bir unsuru haline dönüştüğü söylenebilir. Tasarımcı çizgiyi görsellerin yerleştirilmesi, ayrılması, dengelenmesi, gibi etkileri oluşturmak amacıyla kullanmakta ya da bir objenin dış çizgisi (kontur) şeklinde kullanarak çizgi ile objenin zihinde canlandırılmasına yardımcı olmaktadır (Görsel 6).

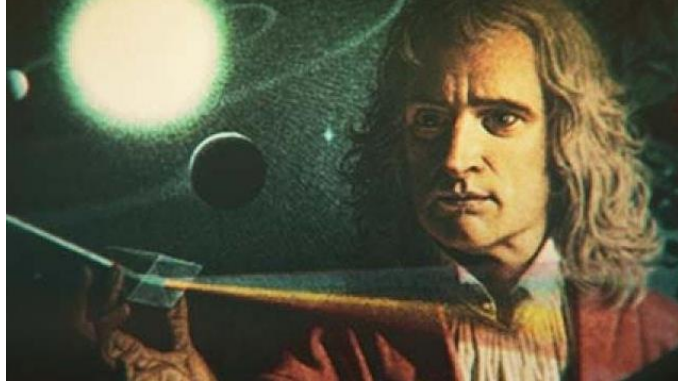


Görsel 6. Sıfır Atık Afiş Çalışması (Tasarım: Sezer AYDIN)

2.1.1.3. Renk

Yaşam alanımızda tüm nesnelere, üzerlerine düşen ışığın yansımalarıyla görünür hale gelmektedir. Nesnelere yansıtıkları ışık, renklerin görünür olmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla renk ve ışık arasında ontolojik bir bağ bulunduğu, başka bir ifade ile ışığın olmadığı yerde rengin olmayacağı bilinmektedir. ‘‘Renk, ışığın kendi öz yapısına ve nesnelere tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etki’’ olarak tanımlanmaktadır (Tanyeli ve Sözen, 2016, s. 200).

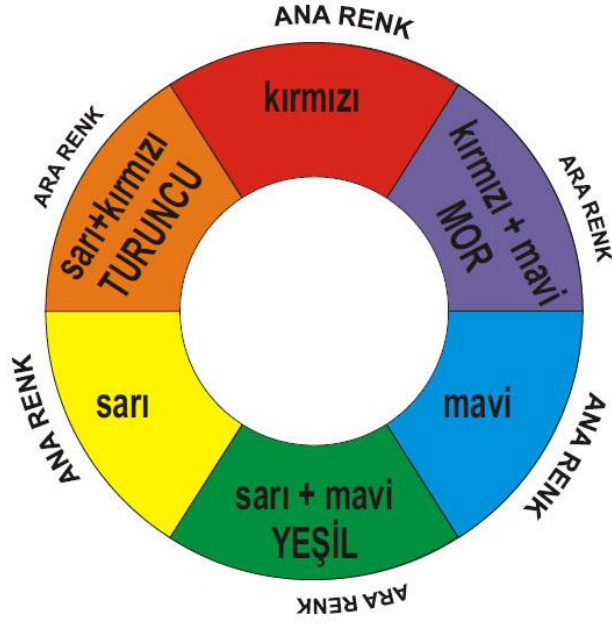
16. yüzyıla kadar renklerin maddenin içerisinde yer alan bir durum olduğu ve ışıktan bağımsız olarak var olduğu inancını, 1666 yılında yapmış olduğu bir deney ile Sir Isaac Newton, ışığı prizmadan geçerek yedi farklı renk elde etmiş ve renklerin ışık ile var olduğunu kanıtlamıştır (Çağlayan, 2018, s. 23) (Görsel 7).



Görsel 7. Newton'un Prizma Deneyi

Görsellerin algılanma sürecinde ilk aşama gözde gerçekleşmektedir. İnsan gözü yatay düzlemde 180, dikey 150 derece ile sınırlıdır (Yüksel, 2002, s. 178). Algılama sürecinin gözde başlaması iletişim kurma düşüncesinde olan sanatçıların sanat eserlerinde, temsil ettiği duygu ifadeleri ve üründe artırdığı etki sebebiyle renklere olan ilgisini ve önemini artırmaktadır. Bu doğrultuda mesaj iletme arzusunda olan grafik tasarımcılar için renkler önemli bir tasarım öğesi olduğu ifade edilmektedir.

Temel tasarım öğesi olarak renkler, ana renk ve ara renk olarak iki farklı durumda ele alınmaktadır. Ana renkler kırmızı, sarı, mavi; ara renkler turuncu, yeşil ve mor'dur. Ara renkler iki ana rengin birleşmesi ile oluşmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8. Ana ve Ara Renkler

Grafik tasarımda renk seçiminde tasarımcının dikkatli olması gerekmektedir. Mesajın içeriğine uygun olan renklerin seçilmesi tasarımın gücü açısından önemlidir. Mesaja uygun renklerin seçilmesi mesajın algılanmasına da katkı sağlamaktadır. Çünkü renklerin insanlar üzerinde psikolojik etkileri bulunduğu bilinmektedir. Her renk bir ya da birden fazla duyguya hitap edebilmektedir. Bu durumla ilgili Zengel ve Kaya (2007) farklı renklerin insanların duygularında kuvvetli etkiler oluşturduğunu ifade etmişlerdir.

Renklerin temsil ettiği bazı kavramlar şu şekilde tanımlanabilir (Özdemir, 2005, s. 393):

Beyaz: Temizlik, saflık, denge.

Sarı: Hareketlilik, içtenlik, gençlik.

Turuncu: İyimserlik, neşe, zindelik.

Kırmızı: Heyecan, aşk, tutku.

Pembe: Dişilik, hassasiyet, sevimlilik.

Mor: Hüzün, utanç, itibar.

Lacivert: Profesyonellik, resmiyet, güvenlik.

Mavi: Huzur, merhamet, güven.

Yeşil: Doğallık, adalet, sağlık.

Kahverengi: Sadelik, kararlılık, ciddiyet.

Siyah: Zarafet, güç, disiplin.

2.1.1.4. Şekil

Şekil çabuk algılanabilmesi, mesajı açık bir şekilde iletmesi bakımından pek çok tasarım ürününde kullanılan iki boyutlu bir öğedir (Mardi Bayar, 2019, s 123). Çeşitli çizgi formlarıyla meydana gelen ve kapalı formu olan şekiller, içleri dolu, boş ya da renk destekli olarak kullanılmaktadır. İçi boş şekiller negatif (dişi) alanları ifade ederken içi dolu olalar pozitif (erkek) alanları temsil etmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Negatif ve Pozitif Çalışması (Tasarım: Zeynep YILDIZDOĞAN)

Sanat içerisinde kullanım alanı bulan şekilleri, bir alanı belirleyen çizgi topluluğu olarak da adlandırabiliriz (Öztuna, 2008, s. 59). Bu çizgiler şeklin sınırlarını belirleyerek şeklin fiziksel görünümünü ortaya çıkarmaktadır. Şeklin o anki fiziksel görünümü gözle algılandığı biçimiyle değil, tecrübelerle zihinde beliren biçimiyle anlamlandırılmaktadır. Şekil, bazı kullanımlarda gerçek anlamı dışında temsil ettiği farklı duygu ve düşünceleri ifade etmek için de kullanılabilir. Bununla ilgili Yücel ve Yozgat (2018) geçmişte yaşayan Türk toplumlarının farklı nesnelere tasarladıkları kuş şekillerinin; güç, güzellik, asalet, uğursuzluk gibi kavramları sembolize ettiğini belirtmişlerdir.



Görsel 10. Bebek Piktogramı ve Fotoğrafi

2.1.1.5. Doku

Doku, görme ve dokunma duyusu ile algılanabilen bir yüzeydir. İnsanların, hayvanların, bitkilerin ve nesnelere kendine özgü bir dokusu vardır. Görme veya dokunma duyusu ile tanımlanan dokular nesnenin iç ve dış yapısı hakkında fikir edinmemizi sağlamaktadır. Görme duyusu ile algılanan dokular görsel doku, dokunma ile algılanan dokular ise dokunsal doku şeklinde ifade edilmektedir (Şenol ve Elmas, 2020, s. 191).

Grafik tasarım öğeleri arasında yer alan doku kendini tekrar eden ya da birbirini tamamlayan partiküllerin yan yana gelerek ortaya çıkarttıkları görsel bir dokudur (Grafik ve fotoğraf, 2019, s. 3). Dijital tasarım sürecinde genellikle görsel dokular kullanılmaktadır. Görsel tasarımda doku, art alan olarak bir şeklin ifade edilmesi durumunda ya da tipografik öğelerin ortaya çıkartılmasında da kullanılmaktadır. Grafik tasarımın az nesne ile çok şey anlatma ilkesine dayanarak doku, tasarımda orantılı bir şekilde kullanılması gereken bir öğedir. Bu sebeple yoğun doku kullanımının mesajın algılama süresini uzatacağı ve tasarımı daha karmaşık bir hale sokacağı düşünülmektedir. Bu karmaşıklık her mesaj iletiminde aynı durumla karşılaşılacağı anlamına gelmemektedir (Görsel 11).



Görsel 11. Bir Afiş Çalışması ve Renksiz Görünümü, 2022 (Tasarım: Kunta Ayubi)

2.1.1.6. Yön

Grafik tasarımda yön, tasarlanan görsel ürün içerisinde gözü, görsel objeler arasında gezdiren, mesaj iletimi sürecinde alıcının hangi sıra ile mesajı alacağını yönlendiren bir öğedir (Çoğal, 2021, s. 70). Yön, diğer tasarım öğelerinden biri ya da birkaçının yüzey üzerinde konumlandırılması ile gerçekleştirilmektedir. Görsel 12’de Portekizli sanatçı Luis Veiga’nın 2022 yılında Rusya ve Ukrayna arasında başlayan savaş için tasarladığı afiş bu duruma örnektir (Görsel 12).



Görsel 12. "Gökyüzünü Kapat" İsimli Afiş Çalışması, 2022 (Tasarım: Luís Veiga)

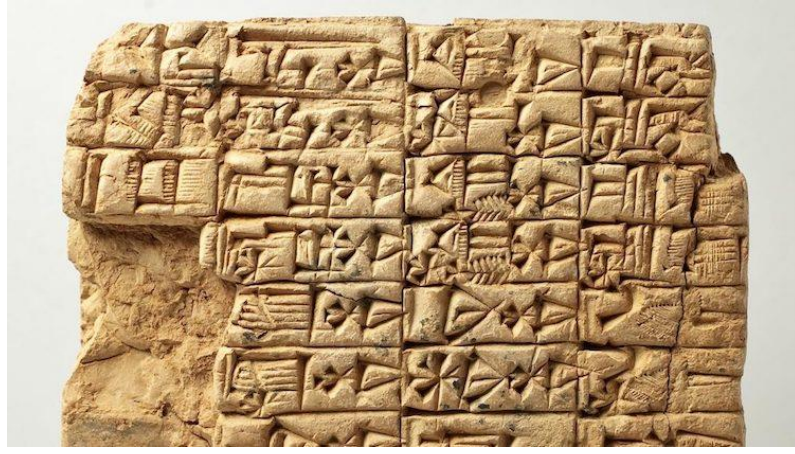
Yön, etkili bir tasarım ürünü ortaya konulmasında kullanılan tasarım elemanlarının farklı boyutlarda ve açılarda kullanılarak tasarımda başlangıç ve bitiş kavramlarının oluşmasını sağlamaktadır. Aynı başlangıç ve bitiş noktalarının gösterimi bir veya birden fazla renk tonu kullanılarak ya da perspektif etkisi ile de oluşturulabilir (Görsel 13).



Görsel 13. Gürbüz Doğan Ekşioğlu’nun Dergi Kapağı Çalışması, 2011

2.2. Tipografi

Göçebe bir hayat yaşayan insanın yerleşik hayata geçişiyle birlikte yazıyı günlük hayatında kullanmaya başladığı bilinmektedir. Mezopotamya bölgesine yerleşen Sümerler ve Nil nehri kenarlarında yaşayan Mısırlılar tarımsal faaliyetlerle uğraşmışlar, yetiştirdikleri ürünler için ekim, hasat, depolama gibi konularda iktisadi işlemlere gereksinim duymuşlardır. Donoughue (2009) bu sebeple yazının başta tarım alanında doğan ihtiyaçlar sonucunda ortaya çıktığı söylenebilir şeklinde ifade etmiştir. Sümerlerin bu ihtiyaçları doğrultusunda buldukları ve kil tablet üzerinde kullandıkları çivi yazısı örneği Görsel 14’te gösterilmiştir.



Görsel 14. Sümer Çivi Yazısı

Yazı, duygu ve düşüncelerin bir kişiye ya da belirli bir kitleye aktarılması için bir zemin üzerine çizilerek veya kazınarak oluşturulan şekiller ve işaretlerdir. Tarih öncesi dönemlere ait kesin bilgi edinmenin en büyük kaynağının günümüze kadar korunarak gelmiş çeşitli kil tabletler, papirüsler, ahşap oymalar vb. nesnelere olduğu ifade edilmektedir. Böyle bir öneme sahip olan süslenmiş yazının tanımını Teker (2009), sanat ve tasarım ögesi olarak kullanılan yapıya tipografi adı verildiğini ifade etmiştir.

Yunanca “baskı” anlamına gelen “typos” ve “yazı” anlamına gelen “graphos” sözcükleri ile türetilmiş olan Tipografi terimi, 1447 yılında matbaayı icat eden Johannes Gutenberg’in makinesinde kullandığı metal harf kalıplarını ifade etmek için kullanılmıştır (Kafa, 2017, s. 481) (Görsel 15). Günümüzde artık yazı tüm özellikleri ve estetiği ile sanat, tasarım ve diğer disiplinlere konu olan bir uzmanlık alanı olarak kabul edilmektedir. Bu yüzden ki sanat eğitimi veren kurumlarda

öğrenenlerin yaratıcılık becerilerini geliştirebilecek olan tipografi, müfredat içerisinde yer almaktadır. Sarıkavak (2014) tipografinin ifade ettiği ilk anlamına bakıldığında teknik bir sürecin sonunda ortaya çıkan bir terim olduğu düşünülmeye rağmen, teknolojinin gelişmesi, sanat ve tasarım anlayışının değişmesi neticesinde tipografinin bu teknik anlamdan taşarak çağın taşıdığı değer yaklaşımlarına uygun ayrı bir sanat alanı içerisinde değerlendirilmeye başlandığını ifade etmiştir.



Görsel 15. Metal Baskı Kalıp Örneği

İnsanların yaşam alanı için oluşturdukları çevrenin yazıdan bağımsız olarak düşünülmesinin imkansız olduğu, isteyerek veya istemeyerek yazıyla karşılaşılmasının kaçılmaz bir durum haline geldiği bilinmektedir. Günlük hayatta karşılaşılan yazılar iyi/kötü ayırt edilmeksizin bir tasarım sürecinden geçmiştir. Günümüzün teknolojisiyle üretilmiş tipografi tasarımlarında, hazır fontların ya da çeşitli nesnelere/çizimlerle oluşturulmuş ve tasarım yüzeyine aktarılmış organik fontların kullanıldığı söylenmektedir. Sarıkavak (2014) tasarımcı font kullanırken harflerin yüksekliği, kalınlığı, boşlukları ve aralıkları gibi çeşitli unsurları göz önünde bulundurması gerekliliği ifade etmiştir. Bu bağlamda tipografik tutarlılığın, hiyerarşinin ve hizalamanın olmadığı tasarımlarda, kompozisyon bütünlüğü sağlanamamaktadır (Görsel 16).



Görsel 16. Tipografi Düzeni

Tipografide yazı ve yazı öğeleri estetik kaygılar ile mesaja uygun bir şekilde tasarlanmalıdır (Kızıldağ, 2014, s. 64). Tasarımcılar için görsel iletişim içerisinde tipografi tasarımının bütünlüğü ve mesajın netliği açısından önemli bir öğedir. Tipografide önemli olan alıcının mesajı algılayabilmesi ve anlayabilmesidir. Diğer grafik tasarım öğelerinde olduğu gibi tipografide yüzey, renk, oran, ağırlık gibi kavramların denetiminde tasarlanması gerekliliği bilinmektedir. Bu sayede tipografi, mesajın düz yazı formundan çıkartılarak bilginin yanı sıra görsel olarak da iletişim kurma becerisini de kazanmış olacağı ifade edilmektedir (Görsel 17).

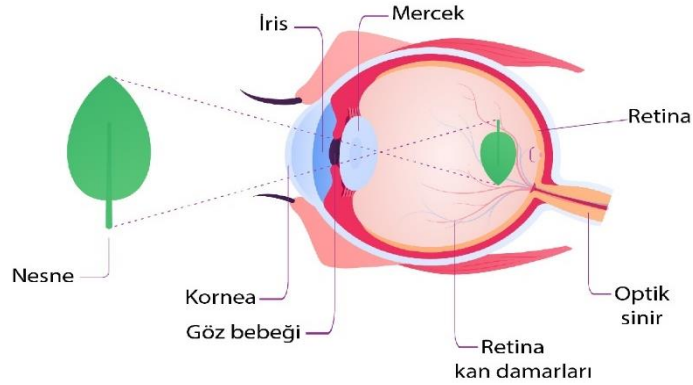


Görsel 17. Tipografi Ağırlıklı Tasarım Çalışması

2.3. Görüntü

Görüntü kavramının temelinde görme vardır. İnsan anatomisinde görme organı gözdür. Beyinde oluşan görüntüler göz aracılığı ile gerçekleşir. Nesnelerin yansıttığı ışık düz bir şekilde göze ulaşmaktadır. Sırasıyla kornea, iris, göz bebeği ve göz merceğinden geçen ışık, retina üzerinde odaklandıktan sonra retinada bulunan fotoreseptörlerce elektrik akımına dönüştürülerek sinirler aracılığı ile

beyne iletilmektedir (Görsel 18). Beyin bu elektrik akımlarının görüntü olarak işlenmesini gerçekleştirir (Yıldırım ve Deniz, 2019, s. 158).



Görsel 18. Göz Yapısı

Tiyatro dilinden gelen bir terim olan görüntü, oyun esnasında belirli zaman dilimlerinde karakterlerin sahnede “görünür” olma durumunu ifade etmek için kullanılmaktadır (Kafalı, 2000, s. 3). Dolayısı ile görüntünün, o an insan gözünde oluşan nesnelere bütünü olduğu ortaya çıkmaktadır.

Sanatta görüntü ise sanatçının çalıştığı yüzey üzerine yine sanatçı tarafından çalışma alanına uygun araç ve gereçlerle gerçeği yansıtan nesnelere oluşan gerçeğin temsil edilmesi şeklinde ifade edilmektedir (Karakuyu Şengüder, 2019, s. 282). Buna göre insan gözünde oluşan gerçek görüntü ve ekranda oluşan temsil görüntü olarak iki ayrı kavram ortaya çıkmıştır. Gerçek görüntü üç boyutlu ve her insan için genel bir ifade taşıırken temsili görüntü iki boyutlu olarak insanlar arasında farklı yorumlara konu olabilmektedir.

Özetle görüntüye, ev, okul, iş yeri, sosyal çevre, reklam ürünleri, cep telefonları gibi pek çok mecrada durağan ya da hareketli görüntü olarak rastlanmaktadır.

2.3.1. Durağan Görüntü

Durağan TDK’ye göre sabit, yeri değiştirilemeyen, hareketsiz anlamlarını taşımaktadır. Durağan görüntü kavramının fotoğraf makinesi icat edilene kadar resim ile ilişkilendirildiği bilinmektedir. Fotoğrafın insan hayatına girişiyle o zamana kadar kullanılan geleneksel yöntemin yanı sıra ışıkla resmetme kavramı ortaya çıkmış, resim tekniğinde elin yerini göz almıştır (Altunay, 2012, s. 33).

2.3.1.1. Resim

Aker Alpaslan (2003) resim, insanların durumları, olayları kendi duygu ve düşünce süzgecinden geçirerek, yetenek ve düş gücü ile yapılmış yaratıcı bir etkinliktir şeklinde ifade etmiştir. Tarihte bilinen ilk resim örneklerine İspanya’da bulunan Altamira isimli bir mağarada rastlandığı bilinmektedir (Görsel 19). 40 bin yıldan fazla bir tarihi olduğu belirlenen bu resimlerin hangi amaçla yapıldığı kesin olarak bilinmemektedir. Bazı bilim insanları mağaraların yerleşim yerine uzaklığı dolayısıyla barınma amaçlı kullanılmadıklarını iddia etmişler, hayvancılıkta bereketin artırılması için dini amaçlarla yapılmış olma olasılığını dile getirmişlerdir (Akbulut, 2022, s. 3).



Görsel 19. Altamira Mağarası Duvar Resimleri

Doğal yaşam alanında kendini çeşitli şekillerde ifade etmeye çalışan insanın mağara duvarlarına yaptığı resimlerle başlattığı bu sürecin tarih öncesi sosyal ve dini yaşama dair kaynaklık ettiği bilinmektedir. Batı resim tarihinin özellikle dinin etkisinin çok baskın olduğu orta çağ ve rönesans dönemlerinde bir öğreti aracı olarak resim sanatından yararlandığı bilinmektedir (Beyoğlu, 2016, s. 375). Erdi (2012) Hristiyanlık dininin kutsal kitabı olan İncil’de anlatılan sahneler okuma yazma oranının düşük olduğu dönemlerde insanlara rehberlik etmesi ve kitabın anlattıklarının görselleştirilmesi amacıyla resmedildiğini ifade etmiştir. Bu resmedilen sahnelerin günümüzde en bilinen olanlardan birisi de Leonardo di ser Piero da Vinci’nin Milano şehrinde bulunan Santa Maria Dele Grazie manastırı duvarına yaptığı Son Akşam Yemeği isimli çalışmasıdır (Görsel 20).



Görsel 20. Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği İsimli Çalışması

Bu bilgiler sonucunda iletişim ürünlerinin kısıtlı olduğu dönemlerde insanların duygularını ve düşüncelerini görsel olarak tasarlaması ya da yazılı bir metnin görselleştirilmesi aşamasında resmin güçlü bir iletişim kaynağı olarak kullanıldığı söylenmektedir.

2.3.1.2. Fotoğraf

Yurdalan (2015) birçok dilde hemen hemen aynı seslerle oluşturulan fotoğraf kelimesi Yunan dilinde bulunan “photos” (ışık) ve “graphie” (yazı) kelimelerinin birleşiminden türetildiğini dile getirmiştir. Fotoğraf kelimesini oluşturan sözcükler anlamı bakımından incelendiğinde ışıkla yazı yazmak anlamının çıktığı söylenmektedir.

17. yüzyıl ressamı özellikle dış ortam resimlerinde perspektifi ve orantıyı kusursuz bir şekilde aktarmak için karanlık bir kutu içerisinde küçük bir delik açarak ışığın küçük delikten içeriye yansımaları tekniğini kullanmış, daha net bir görüntü için kutudaki deliğe mercekle yerleştirmişlerdir (İlkyaz ve Şahin, 2014, s. 161). Camera Obscura isimli aygıt bu şekilde ortaya çıkmıştır. Joseph Nicéphore tarafından 1826 yılında evinin penceresinden bu aygıtla kaydettiği ilk görüntü karesi Teksas'taki Harry Ransom Center'da sergilenmektedir (Görsel 21).



Görsel 21. Tarihte Kaydedilen ilk Görüntü, 1826, Burgundy

Fotoğraf makinesi teknik olarak karanlık bir ortamda bulunan ışığa duyarlı olan malzemelerin üzerine kadrajda görünen nesnelere ışığın yansımaları ile görüntülerin kaydedildiği mekanik bir makinedir (Serter, 2000, s. 82). İlk fotoğraf makinesini 1839 yılında yaptığını duyuran Louis Daguerre, çeşitli kimyasal işlemlerden geçirdiği bakır levhaları ışık almayan karanlık bir kutu içerisinde bekleterek pozitif görüntüler elde etmeyi başarmıştır (İlkyaz ve Şahin, 2014, s. 162) (Görsel 22).



Görsel 22. Loise Daguerre'nin Makine ile Çektiği İlk Fotoğraf, 1838, Paris

Fotoğraf görsel sanatlar alanında genç bir ifade olmasına rağmen gerçeği aktarma gücü, gelişen teknolojiye kendini çok iyi adapte edebilmesi, kolayca çoğaltılabilmesi ve inandırıcılığı ile insanların geniş alanlarda kullanmasına imkan sağlamıştır (Tunç, 2013, s. 31). Bu bağlamda afişler, gazeteler, dergiler, kitaplar ve daha birçok alanda fotoğrafa yer verilmiştir. Özellikle kartpostalın popüler olduğu dönemlerde kartpostalların üzerine basılan ya da fotoğrafı kartpostal gibi kullanan insanlar için fotoğrafın, uzakları yakın eden önemli bir iletişim unsuru

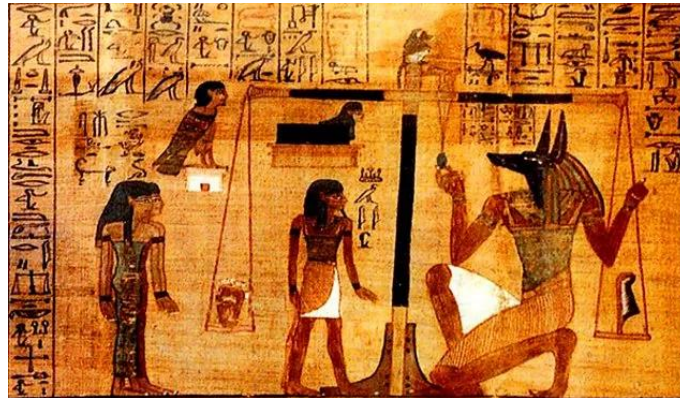
olarak kullanıldığı ve insanların karşılaştıkları görüntülerle farklı duygular içine girdiği söylenmektedir.

Fotoğraf karesinde oluşan görüntü sanatçının kadrajda gördüğü nesnelere oluşmasını istediği çerçevedir. Dolayısıyla sanatçı zamanın akıp gittiği bir dilim içerisinde bir anı fotoğraf makinesi ile durağan bir görüntüye çevirerek fotoğrafa bakan herkesin o görüntüye kendi gözüyle bakmalarını sağladığı düşünülebilir. Bu konuyla ilgili Eryılmaz ve Kızıldemir (2016), çektiği bir kare fotoğraf ile fotoğrafçı bir görüntünün kendisinde oluşturduğu hissi başka insanlara aktarabilmesinin ve onların da aynı duygulara sahip olmasına imkan sağlamanın “mucize” olduğunu ifade etmişlerdir.

2.3.1.3. İllüstrasyon

İllüstrasyon, TDK (illüstrasyon, 2022)’ye göre resimleme, bir kitap içindeki metinlerin görsel bir şekilde açıklanması, süslenmesi anlamını taşımaktadır. Boydak (2020) günümüzde görsel iletişim araçlarından bir tanesi olan illüstrasyonun, Latince “anlaşılır hale getirmek” anlamına gelen “lustrare” sözcüğünden türediğini ifade etmiştir.

Tarihte karşılaşılan süslenmiş yazılı eserlerin ilk örneklerine Mısır mezarlarında ortaya çıkan eserler olduğu ve bu eserlerde çoğunlukla dini bilgileri içeren resimlemeler olduğu ifade edilmektedir (Dalley, 1982, s. 10) (Görsel 23). MÖ 600-500 yıllarına dayanan Çin yazılı kaynaklarında da resimleme örneklerine rastlandığı bilinmektedir (Kızılsağak, 2014, s. 163).



Görsel 23. Mısır Ölüler Kitabı’ndan Bir Bölüm

Günümüzde illüstrasyonlarla; masaüstü yayıncılıkta, dijital yayınlarda, açık hava reklam ürünlerinde ve birçok alanda bir iletişim aracı olarak karşılaşıldığı bilinmektedir. Buna sebep olarak, illüstrasyonla yazı ve düşüncelerin ifade edilme biçiminin diğer görüntü türlerine kıyasla daha çekici olması gösterilebilir. Bu sebeple bir görsel tasarımda verilmek istenen mesajla kuvvetli bağ kuran illüstrasyonun mesajın alıcısı tarafından konunun kolayca anlaşılmasını sağladığı bilinmektedir. Bu sürecin etkili bir şekilde gerçekleştirilmesi için Açıkgöz (2007) illüstrasyon sanatçısının (illüstratör) iyi bir sanat eğitim almış, hitap edeceği hedef kitlenin kültürünü bilmesi ya da öğrenme becerisine sahip olması gerektiğinden bahsetmektedir.

Kitap resimleme sanatı ismiyle de bilinen illüstrasyon, metinsel bilgilerin görsel olarak tasarlaması rolünü üstlenmektedir (Görsel 24). Dolayısı ile illüstrasyonların bir mesaj iletme çabasında olduğu söylenebilir. Resmin sahip olduğu biçimsel, imgesel ve görsel öğelere sahip olması ve resmin yapılış sürecinde kullanılan araçlarla ortaya çıkması bakımından resme benzetilse de illüstrasyonda metinsel bir mesaj iletme çabası, bu benzerliği ortadan kaldıran temel unsurlardan birisi olarak değerlendirilebilir. Bu görüşü Gönüllü (2017), içsel bir metni özünde barındıran illüstrasyonun, anlamının ya da amacının kendi içinde saklı olduğunu, bir görüntü olarak illüstrasyonun yazınsal mesajı kendisinin oluşturduğunu dile getirmiştir.



Görsel 24. Kitap Kapağı İllüstrasyonu, 2021 (Tasarım: Dilara Özkaya Çelebi)

2.3.2. Hareketli Görüntü

Hareket TDK (hareket, 2022)'ye göre bir nesnenin yerinin değişmesi, devinim, aksiyon şeklinde tanımlanmıştır. Dünyanın var oluşundan günümüze kadar geçen zamanda canlıların sürekli bir hareket halinde olduğu, cansız varlıkların da çeşitli destekler ya da etkilerle hareket ettiği/ettirildiği söylenebilir.

Krasner (2013) insan günlük yaşamda gözlemlediği hareket duygusunu ve kavramını sanat yapıtlarında da kullanmaya ve göstermeye gayret gösterdiğinden bahsetmektedir. Görsel 25'te yer alan, mağara duvarlarına yapılan hayvan resimleri incelendiğinde bazı hayvanların ayakta durduğu, bazı hayvanların yatar pozisyonda olduğu ve bazı hayvanlara da fazladan ayak çizildiği görülmektedir. Böylelikle hareket hissinin aktarılmaya çalışıldığı düşünülebilir.



Görsel 25. Mağara Resimlerinden Bir Bölüm

Dirks (2010), Mark Roget'in 1824 yılında, resimleri peş peşe hızlı bir şekilde göstererek hareketli görüntüyü ilk defa perdeye yansıtmış, bunu hareketlilik illüzyonu olarak tanımlamış ve bu gelişme sinemanın doğuşuna kaynaklık ettiğini dile getirmiştir.

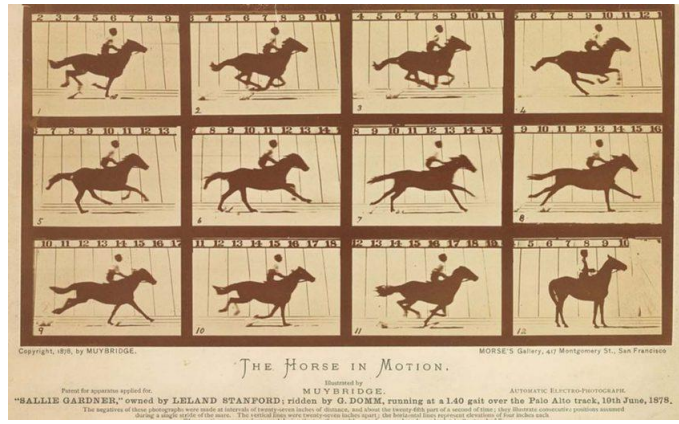
Bu bilgi ile hareketli görüntü; bir durumu, düşüncüyü, duyguyu aktarmak için tasarım içerisinde bulunan öğelerin tümünün ya da bir kısmının hareket etmesi/ettirilmesi olarak ifade edilebilir.

2.3.2.1 Video

Farklı kültürlere sahip olsa bile insanlar bireyselden geniş kitlelere kadar iletişim kurma çabası içerisinde oldukları ve çeşitli yöntemlerle, söz konusu iletişimi kurmak için görsellerden de faydalanmaya çalışırlar. Nitekim Cündioğlu (2010),

Orta çağ döneminde okuma bilmeyen kitle için Biblia Pauperum kitaplarının tasarlandığını söylemiş ve bunların görselliğin tarihi içerisinde yerini aldığını ifade etmiştir.

Zaman içinde, durağan görüntülerin içerisinde hareket kavramı oluşturulmaya çalışılmış, görsellerin hızlı tekrar ettirilmesi ile hareketli görüntü elde edilmiş ve bu hareketli görüntülerin kitlelere gösterimi ve bu gösterimin sonunda da kaydetme ihtiyacı doğmuştur. Kılıç (1995) fotoğraf ve resim gibi görsellerin tekrarlanması ile başlayan hareketli görüntü, sesin dahil edilmesi ile video kavramını ortaya çıktığını dile getirmiştir (Görsel 26).



Görsel 26. İlk videolardan birisinin görüntü kareleri, 1878

Öçalan (2007) videoyu, kayıt altına alınan görüntü ve seslerin bir oynatıcı makine ile izlenebilen, durdurma ve devam ettirme gücünün izleyicide olduğu bir araç olarak ifade etmektedir. İlk video kayıt cihazı Kew gözlem evinde kullanılmak üzere 1845 yılında Francis Ronalds tarafından yapılmıştır. 24 saate kadar görüntü saklayabilen bir kayıt cihazı olarak bilinmektedir (Kılıç, 2018).

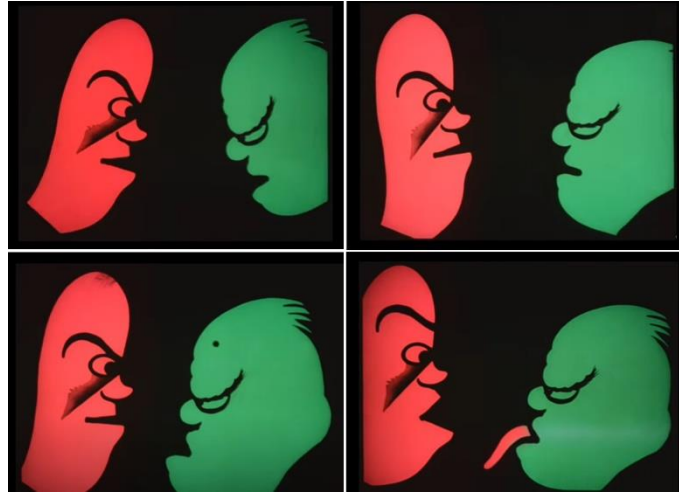
2.3.2.2. Animasyon

Latince'den dilimize geçen bir kelime olan animasyon, bir nesneyi, nesnelere bütünü ya da karakteri canlandırmak, hareket ettirmek olarak tanımlanabilir (Arıcı ve Dalkılıç, 2006, s. 422). Yani bir animasyon için tasarlanan durağan görsellerin hızlıca peş peşe gösterilmesi ile izleyicide hareket etme hissini gösterilmesi şeklinde de söylenebilir.

Mağara resimlerinde başlayan hareketin görsellere yansıtma arzusunun günümüz teknolojisi ile çok farklı noktalara taşındığı söylenebilir. İlk örnekleri

resim karelerinin hızla değiştirilerek gösterilen çizgi filmleri günlük yaşamda tanımlamak için animasyon kelimesi kullanılsa da, çizgi filmin animasyon tekniklerinden sadece birisi olduğu bilinmektedir.

Krasnar (2004), 1920’li yıllarda ressam ve grafik tasarımcı Wolter Ruttmann’a ait çalışmaların, ilk animasyon örnekleri olarak gösterilebileceğini söylemiştir. Görsel 27’de bu sanatçıya ait olan Das Wunder isimli çalışmasından kareler yer almaktadır.



Görsel 27. Walther Ruttmann’un Das Wunder İsimli Çalışması, 1922

2.4. Eğitim ve Grafik Tasarım

İnsanoğlu doğumundan ölümüne kadar sosyal ve kültürel çevrenin etkisiyle sürekli yeni bilgiler öğrenmeye devam etmektedir. Dolayısıyla insanlığın var olduğu sürece eğitimin devam edeceği ifade edilebilir. Eğitimle bireyin en iyi derecede olgunlaşmasını sağlamak amaçlanmaktadır. Eğitim için bireylerin beden, akıl ve ahlak becerilerini bir uyum içerisinde geliştirilmeye çalışılması faaliyeti olduğu söylenebilir. Ertürk (1972) en genel ifadeyle eğitim, insanların davranışsal olarak yaşantılarında değişiklikler oluşturma süreci şeklinde tanımlanmaktadır.

Eğitim oluşum süreçleri bakımından formal ve informal olarak ikiye ayrılmaktadır (Görsel 28). Fidan ve Erden (1986) eğitim informal şekilde; bireyin öğrenme arzusunda olmadığı bir zaman diliminde, etkileşim içindeki çevrenin etkisiyle, bilinçsizce gerçekleşebileceğini ifade etmişlerdir. Hayatın başından sonuna kadar informal eğitim yoluyla öğrenmenin devam ettiği söylenebilir. Örnek olarak; ev temizliği yaparken annesini gözlemleyen çocuğun temizliğin nasıl

yapılacağını öğrenmesi ya da yemek yaptığı sırada annesini izleyerek nasıl yapılacağını öğrenmesi verilebilir. Formal eğitimde ise, bir eğitim kurumunda, bir plan dâhilinde öğrenmenin gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır (Bektaş ve Bektaş, 2015, s. 47). İnfomal eğitimden farklı olarak formal eğitim amaçlı olarak hazırlanan bir öğretim planı çerçevesinde gerçekleştirilmektedir. Formal eğitim; okullar, üniversiteler ve meslek edindirme kursları gibi eğitim kurumlarında hazırlanan bir plan dâhilinde sistematik bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Örgün eğitim kurumlarında eğitim kademeli olarak ilerlerken, yaygın eğitim kurumlarında her seviyedeki bireylere sürekli bir eğitim sağlanmaktadır.



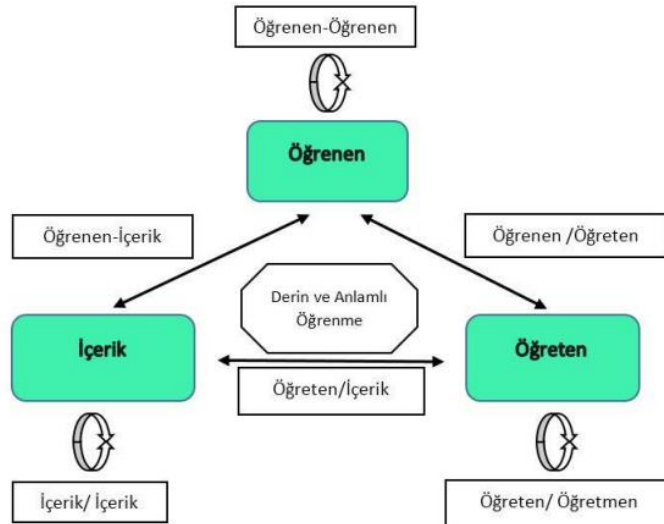
Görsel 28. Eğitim Haritası

Ocak (2021) eğitimin genel olarak insanların öğrendikleri tüm deneyimleri açıkladığını, öğretiminse öğrenenlerin istenen bilgi ve becerileri daha hızlı erişmeleri için bilginin düzenlenmesini ifade ettiğini dile getirmiştir. Öğretim formal eğitim kurumlarında yüz yüze ya da uzaktan eğitim yoluyla gerçekleştirilebilmektedir. Günümüzde uzaktan eğitimin yaygın bir şekilde kullanılan ve tercih edilen örgün eğitim yöntemlerinden birisi haline geldiği bilinmektedir. Uzaktan eğitim, öğrenenlere zamandan ve mekândan bağımsız olarak öğrenme imkânı sunmaktadır. Mektupla başlayan uzaktan eğitim yolculuğu kitap, dergi, radyo ve televizyon gibi farklı ortamlarda devam etmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler ise günümüzde uzaktan eğitimi çevrimiçi ortamlara taşımıştır.

Geleneksel eğitim-öğretim yöntemlerinden farklı olarak çevrimiçi öğrenme; öğrenen ve öğrenenlerin aynı ortamda bulunma zorunluluğunun olmadığı, öğrenen, öğrenen ve öğrenme içeriklerinin birbirine bağlamak amacıyla iletişim, etkileşim ve içeriğe erişim için internet teknolojilerinin kullanıldığı öğretim ortamıdır (Demir,

2014, s. 206). Çevrimiçi öğrenme yöntemi de kendi içinde eş zamanlı (senkron) ve ayrı zamanlı (asenkron) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Eş zamanlı yöntemde eğitim, öğretene ve öğrenenlerin canlı olarak gerçek zaman diliminde aynı anda katılımı ile gerçekleştiği bilinmektedir. Karataş ve Kılıç Çakmak (2021) ayrı zamanlı eğitim yönteminde ise öğretene tarafından oluşturulan ders içeriklerinin öğrenenin kendi isteği doğrultusunda, bireysel olarak en uygun anı kendisinin belirlediği ve bu anda derse katılım sağladığı öğrenme yöntemi olduğunu ifade etmişlerdir.

Uzaktan eğitimin öğrenen, öğretici ve iletişim olmak üzere üç alt bileşeni bulunmaktadır. Bu bileşenler uzaktan eğitimi geleneksel öğretimden belirgin bir şekilde ayırmaktadır. Öğrenenler uzaktan öğretimde kendi öğrenmelerinden sorumludur. Öğreticiler; süreci yöneten, yönlendiren ve öğretimi planlayan rolündedir. İletişim ise; öğretici ile öğrenenler arasındaki fiziksel boşluğu kapatmak adına çeşitli etkileşim öğeleriyle sağlanmaktadır. Uzaktan eğitim süreci etkileşim ile temellendirilmektedir. Etkileşim öğrenen-öğrenen, öğrenen-öğretici ve öğrenen-içerik etkileşimi şeklinde gerçekleşmektedir (Görsel 29). Karaman ve Kurşun (2020), süreç ne kadar etkileşimli olursa öğrenenlerin başarısı motivasyonu ve tutumu da o denli yüksek olduğundan bahsetmişlerdir.



Görsel 29. Etkileşim Türleri, 1998 (Anderson ve Garrison)

Öğrenen-öğrenen ve öğrenen-öğretici etkileşimi önemli olsa da öğrenen-içerik etkileşimi en kritik etkileşim türüdür (Vrasidas, 2000, s. 349) Öğrenenler;

izleme, okuma, dinleme ve değerlendirme faaliyetlerini gerçekleştirerek içeriklerle doğrudan etkileşime girmektedir. İçerikler öğreticiler tarafından öğrenenlerin bireysel öğrenmelerini desteklemek için hazırlanmaktadır. Özellikle uzaktan eğitimin ayrı zamanlı gerçekleştirildiği durumlarda içeriğin önemi daha da artmaktadır. Öğrenen-içerik etkileşimi bu kadar önemli olmasına karşın yeterince araştırılmamıştır (Xiao, 2017, s. 129).

Eğitim ihtiyaçlarının ve dünya nüfusunun gün geçtikçe artması, mevcut okulların ihtiyaçlara cevap vermesinin zorlaşması ve dijital dünyanın da gelişmesiyle, yeni iletişim teknolojilerinin kullanılarak eğitim faaliyetlerinin yürütülmesinde uzaktan eğitim gereklilik haline gelmiştir (Hakan, 2018, s. 227). Bu modelin sadece öğrenim hayatını tamamlamaya çalışan genç kuşakların değil iş hayatına başlayan, çeşitli engellerle örgün eğitim sistemine katılamayan ve buna benzer çeşitli nedenlerle eğitim hayatına devam edemeyen kişilerin de kendilerini geliştirmeleri ve eğitim hayatına devam edebilmelerini sağladığı bilinmektedir. Yakın geçmişte yaşanan Covid19 pandemisi ile de uzaktan eğitimin önemine bir kez daha tanıklık edilmiştir. Bu nedenle gelecekte uzaktan eğitimin hayatın vazgeçilmez bir parçası olacağını söylenebilir. Sonuç olarak uzaktan eğitim, özellikle ders içeriği bağlamında, üzerinde durulması gereken önemli konulardan birisi haline gelmiştir.

2.4.1. Etkileşimli Dijital Öğrenme İçeriği

Etkileşimin, eğitim bilimciler tarafından öğrenmenin gerçekleşmesi için ders materyalleri içerisinde önemli bir bileşen olarak kabul edildiği bilinmektedir. Etkileşim, karşılıklı olarak etkilenme süreci olarak tanımlanmaktadır. Hatta bazı öğrenme modeli ve eğitim kuramları etkileşimi öğrenme ortamında zorunluluk olarak ifade etmektedir. Uzaktan eğitimde etkileşimin, öğrenen tarafından içeriklerin bazı bölümlerine müdahale edebilme, içerikleri yönetebilme özelliklerine sahip olması, içerik hızının bireysel öğrenmeye uygun hale dönüşmesine ve bireysel öğrenmeye fırsat sunmaktadır (Kandemir, 2022, s. 17). Dolayısı ile etkileşim; çevrimiçi öğrenme ortamındaki öğrencilerin içerik ile iletişimini artırmakta ve içerikleri daha iyi kavramalarına yardımcı olmaktadır (Dursun, 2011, s. 142) Aşağıda belirtilen durumların etkin ve yapılabilir olması için etkileşim gerekli olduğu Smith ve Ragan (1992) tarafından ifade edilmiştir.

- Dikkati uyarma,
- Dikkati kazanma,
- Dikkati sürdürme,
- Öğrenme hedefleri hakkında öğrencileri bilgilendirme,
- Bilgiyi temsil etme,
- Soru sorma ve soruları yanıtlama,
- Performans hakkında dönüt sağlama.

Çevrimiçi öğrenme ortamındaki öğrenenler kendi öğrenmelerinden sorumludur. Bu yüzden ders içerikleri onların bireysel öğrenmelerini destekleyecek şekilde tasarlanmalıdır. Bireysel öğrenmede ders içerikleri öğrenenlerin kendi hızında öğrenmelerine imkân vermeli ve kontrol öğrenenin kendi elinde olmalıdır. Ayrıca, çoklu ortam öğeleri (ses, video, grafik vb.) kullanılarak tasarlanan öğrenme içerikleri öğrenenlerin daha fazla dikkatini çekmekte ve öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Öğrenenlerin ihtiyaçları doğrultusunda onların dikkatini çekecek şekilde hazırlanan öğrenme içerikleri motivasyonu artırmakta ve öğrenmeyi daha etkili hale getirmektedir. Bu sebeple dijital öğrenme içerikleri hazırlanırken grafik, animasyon, tipografi gibi öğeler dikkate alınmaktadır (Rakic ve diğerleri, 2018, s. 467).

2.4.1.1. İçerikte Grafik

Görsel ifadelerin karmaşık bilgilerin anlaşılmasını kolaylaştırdığı birçok sayfada anlatılmak istenen bir durumu tek bir objeyle anlatma kabiliyetinin olduğu söylenebilir. Dolayısıyla öğretmenin edindiği bilgi ve becerilerin öğrenenlere aktarılması noktasında iletişim önemli bir araçtır. Bu sebeple öğrenene iletilmek istenen mesajların bir tasarım sürecinde geçirilmesi gerekliliği bilinmektedir. Bilginin de görselleştirilmesini kapsayan tasarım sürecinde öğrenme bilim ve psikolojisi, dil ve iletişim bilimlerinin yanı sıra görsel sanatlardan da yararlanılması gerekliliği ifade edilmiştir (Nuhoğlu Kibar ve Akkoyunlu, 2015, s.276).

Görsel öğelerle tasarlanan ders içeriklerinin bir diğer katkısı da öğrenen üzerinde bilişsel yükün azaltılmasıdır. Görsel tasarım öğeleriyle tasarlanan ders içeriklerinde, konu dışında kalan yüklerin azaltılarak öğrenenlerin bilişsel yük sorununun azalacağı bunun neticesinde başarı seviyesinin artacağı

düşünülmektedir. İnsan beyninin mimarisi, görsel ve işitsel bilgilerin işlenmesi ve çalışma belleğindeki durumunu inceleyen bilişsel yük kuramı üzerinde çalışmalar yapan Sweller (2010); bir ders içeriğinin az materyal içeren bilgilerin öğrenilmesinin, fazla materyal içeren bilgilerin göre daha kolay olduğunu ifade etmiştir. Kılıç Çakmak (2007) konuyla alakalı ya da alakasız bilgilerin ve görsellerin fazla olmasının öğrenmeyi engellediğini, içerik tasarımı yapılırken bilişsel yük kuramının göz önünde bulundurulması gerektiğini belirtmiştir. Dolayısıyla içerik tasarımında kullanılan tüm öğelerin konu ile alakalı olması gerektiği, öğrenenin verilmek istenen bilginin ana noktasına odaklanıp, bilgiyi yorumlama ve karşılaştırma yapma becerilerinde gelişim göstereceği bilinmektedir.

İçerik tasarlanırken grafik tasarım öğelerinin doğru kullanılmasıyla verilmek istenen mesajın hızlı ve sistemli olarak ilerlemesi sağlanmaktadır. İyi bir sayfa düzeninde renk, şekil, doku, yön gibi grafik tasarım öğelerinin öğrenene vurgu ve yönlendirme aşamasında rehberlik ettiği bilinmektedir. Bu tasarım öğelerinin ders içeriğine uygun, hedef kitle için anlaşılır ve öğrenme ortamına göre geçerli bir şekilde tasarlanması, öğrenmenin gerçekleşmesi için gereklidir (Erişti, 2005).

İçeriğin tasarım sürecinde kullanılacak olan görsel iletişim materyallerinin güvenilirliği, dikkat edilmesi gereken diğer bir noktadır. İçeriği oluşturan tasarımcının bu aşamada güvenilirliği kontrol etmekle yükümlü olduğu bilinmektedir. İçerik tasarım sürecinin disiplinlerarası bir ekip işi olduğu ifade edilmektedir. Hatta bu konuyla ilgili bazı eğitim kurumlarında “içerik geliştirme” adı altında birimler oluşturulmaktadır. Dursun (2011); bu ekip içerisinde öğretim tasarımcısı, konunun uzmanı ve grafik tasarımcı bir arada çalışarak; içerik, hedef kitle, içerik geliştirme programı seçimi gibi konularda plan ve programlı olarak ilerlenmesi gerektiğini ifade etmiştir.

Zeldman (2001), içerik geliştirme tasarımlarında grafik tasarım açısından dikkat edilmesi gereken kuralları şu şekilde sıralamıştır;

- Birden fazla duyu organına hitap etmeli,
- Soyut kavramların somutlaştırılması,
- Öğrenenlerin motivasyonunu artırmalı,
- İçerikler farklı ve eğlenceli hale getirilmeli,

- Öğrenenin katılımı artırılmalı,
- Dinamik bir öğrenme ortamı oluşturulmalı,
- Geniş ve etkili bir içeriğe farklı araçlarla giriş yapılması sağlanmalıdır.

2.4.1.2. İçerikte Tipografi

Geçtiğimiz yüzyılda ders kitaplarının öğretim materyali olarak yaygın bir kullanımı olduğu bilinmektedir. Hatta günümüzde dahi basılı ders materyallerinin kullanımı devam etmektedir. Ders içeriği kitaplarının teknolojinin de gelişmesi ile artık yerini dijital öğrenme materyallerine bırakacağını ifade eden Hartley (1996), ilerleyen yıllarda ders kitaplarının tasarımlarının fiziki yapısının değişmesinin yanı sıra, bilgisayar ortamında içerik yönetiminin öğrencilerin elinde olduğu öğrenme materyallerinin oluşacağını dile getirmiştir.

Günümüzde ders içeriği materyalleri ön görüleri haklı çıkararak teknolojinin de gelişmesi ile dijital ortama taşınmıştır. Bunun bağlamda dijital ortama taşınan ders içeriklerinin nitelikli bir sayfa düzeni bakımından tasarlanması ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Hemen hemen her alanda ihtiyaç duyulan tipografi unsuru da dijital öğrenme içeriklerinin tasarımı içerisinde kendine yer bulmuştur.

Dijital öğrenme içeriği tasarımında görsel kullanımının metinsel ifadelerle göre öğrenmede daha etkili olduğu bilinmektedir. Fakat dersin konusu itibariyle fazla metinsel ifadeler barındırabilir. Bahçekapılı Özdemir (2020) öğrenme süreci içerisinde kullanılacak olan yazı karakterinin, boyutunun, renginin, yerleşiminin ve büyük-küçük harf kullanımlarının içeriğin konusunun ve hedef kitlenin bazı özelliklerinin göz önünde bulundurularak hazırlanmasının, öğrenmenin gerçekleşmesini olumlu yönde etkileyen bir nokta olduğunu ifade etmiştir.

İçerik tasarımında kullanılan yazı karakteri seçimi bu aşamadaki önemli kriterlerden birisidir. Buna göre, basılı materyallerde tırnaklı, dijital içeriklerin tasarımında da tırnaksız yazı karakterlerinin kullanılması önerilmektedir (Bahçekapılı Özdemir, 2020). Öğrenen yaş aralığına uygun olması beklenen yazı karakterinin bir ekran tasarımı içerisinde en fazla iki farklı stili olması önerilmektedir. Schwier ve Misanchuk (1993) ders içeriğinde iki den fazla yazı karakteri kullanılması gerekiyorsa, (çeşitlilik oluşturması amacı ile) yazı

karakterinin ince, kalın, italik, gibi diđer varyasyonlarının kullanılması gerektiđini dile getirmişlerdir.

Ders içeriklerinin hazırlanması aşamasında kullanılan tipografik öğeler genellikle durađan bir yapı olarak tasarlanmaktadır. Oysa günümüz teknolojisinin de getirdiđi yeniliklerle beraber tipografik öğelerin hareketliliđinin hız kazandıđı, uygun kořullara tasarlanan hareketli tipografinin öğrenende ilgi artmasına ve dikkatin toplanmasına katkı sağladıđı bilinmektedir. İçerikte diđer öğelerle uyum içinde tasarlanan hareketli tipografik öğeler, zaman ve hareket bütünlüğü içerisinde öğrenenlerin zengin bir ders içeriđiyle öğrenmeyi gerçekleřtirmesini sağlamaktadır (Atiker, 2011, s. 354)

2.4.1.3. İçerikte Durađan Görüntü

2.4.1.3.1. Resim ve İllüstrasyon

Durađan görüntü içerisinde yer alan resim ve illüstrasyon öğrenmenin desteklenmesi için hem basılı kaynakların hem de dijital kaynakların tasarımlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Bir öğrenme içeriđinde metin ve görsellerin kullanılmasının sadece metin kullanımına göre öğrenenlerin başarısına iyi bir etki oluşturduđu ifade edilmektedir (Mayer, 2002, s. 85).

Gerçekliđi öğrenen hedef kitleye doğrudan verilmek istenmediđi durumlar hakkında Bedir ve Eriřti (2020) resim ve illüstrasyonların daha uygun bir öğreneme materyali olarak kullanıldıđını ifade etmişlerdir. Örneđin insan organlarını tanıtan bir ders içeriđinde, gerçek organların gösterilmesi bazı öğrenenler için uygun olmayabilir. Bu durumda insan organlarının çizim teknikleri ile gösterilmesi daha uyum bir öğrenme ortamı sağlayabilir.

Her bir sayfada ya da sahnede öğrenene verilmek istenen bilginin ve bu bilginin vurgusunun ne olduđunun tespitinden sonra görsel veya görsellerin bu doğrultuda seçilmesi bilgi ile uyumu önemli olduđu ifade edilmiştir (Karatař ve Yapıcı, 2002, s. 314). Dolayısıyla çevrimiçi öğrenme ortamında resim ve illüstrasyonların bilginin aktarılması ve öğrenmenin devamlılıđı açısından önemli rol oynadıkları söylenebilir.

Resim ve illüstrasyonların, gerçek görüntü ile öğrenen arasında bir bađ kurduđu düşünülmektedir. Bilginin gerçekliđini öğrenenin zihninde canlandırması,

bilgiyi yorumlaması ve bilgidan çıkarım yapmasına yardımcı olacaktır. Görsellerin kullanımını sırasında konuya uygun olarak yeni bir tasarım yapılabilir ya da telif hakkı olmayan hazır görsel arşivler kullanılabilir. Temin edilen görsel, olduğu gibi kullanıma uygun değil ise, bu görselleri uygun hale getirmek için çeşitli grafik programları (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator vb.) aracılığı ile düzenlenerek uygun hale getirilebilir (Çakır ve diğerleri, 2015, s. 12). Bu durum ders içeriği hazırlanması aşamasında grafik tasarımcının belirli yeteneklere sahip olması gerekliliğinin kanıtı olarak gösterilebilir.

2.4.1.3.2. Fotoğraf

Fotoğrafın gerçekliğin kopyası olduğu bilgisinden daha önce bahsedilmişti. Bu özelliğiyle fotoğrafın gerçekliğe tanıklık eden bir öge olduğu bilinmektedir. Dolayısıyla fotoğrafın bir durumun açıklığa kavuşturulmasında önemli bir bilgi materyali olduğunu da söylenebilir. Danacıoğlu (2001) fotoğraf çekildiği andan itibaren nesnelere, sosyal ve kültürel değerlerin, tarihin, coğrafyanın ve benzer durumların anımsanması, öğrenilmesi, geleceğe aktarılması gibi önemli görevleri üstlendiğini ifade etmiştir.

Görüntü olarak fotoğrafın, mesaj iletiminde etkili bir görsel öge olduğu ve mesajın tekrar anımsanmasını kolaylaştırdığı bilinmektedir. Bunun nedenini Gezgin (1994) insan beyninin görüntüleri metinlere göre hafızasında daha rahat saklaması şeklinde açıklamıştır. Fotoğraf bu özelliği ile eğitim alanında sıkça kullanılan bir öğrenme içeriği ögesi olarak gösterilebilir.

Öğrenme içeriklerinde fotoğrafın olmasının avantajlarından bahseden Aydın (2009) fotoğrafla ilgili şunları söylemiştir; *“Fotoğraf bir eğitim materyali olarak kullanıldığında, öğrencilerin bedensel, zihinsel ve ruhsal gelişimini destekleyebilen, eğitimin verimliliğini ve kalıcılığını artıran etkin bir araçtır.”* Dolayısıyla ile fotoğraflar eğitim materyali olarak kullanıldığında sadece akademik başarıya etki etmemekte, öğrenenlerde olumlu yönde fiziki değişiklikler sağladığı söylenebilir. Tüm bu gelişmelerin yanı sıra ders içeriğine uygun fotoğrafların seçimine de dikkat edilmelidir. Ders içeriğine ya da öğrenen grubuna uygun olmayan fotoğrafların akademik başarıda düşüşe, bununla birlikte derse olan dikkatin ve ilginin azalmasına sebep olacağı da bilinmektedir.

2.4.1.4. İçerikte Hareketli Görüntü

2.4.1.4.1. Video

Dijital öğrenme ortamının radyo, televizyon, video oynatıcı makineler ile başladığı; CD, DVD, USB gibi taşınabilir belleklerin ortaya çıkmasıyla daha fazla yaygınlaştığı bilinmektedir. Günümüzde ise mobil iletişim cihazlarının kabiliyetlerinin artması, internet teknolojisinin ve ağın gelişmesi videoların her an her yerde izlenmesine olanak sağlamıştır. Bu gelişmelerle videoların aynı anda pek çok kişinin izleyebilmesinin; zaman ve mekana olan bağlılığın sona ermesinin; oynatma, durdurma, geri alma gibi faktörlerin kullanıcının hakimiyetinde olmasının videoların eğitsel amaçla kullanılmasına imkan sağladığı, akademik başarıya etki ettiği söylenmektedir (Kışla ve diğerleri, 2020, s. 18)

Öğrenme ortamları için hazırlanan eğitsel videolar, bir tasarım süreci sonunda elde edilen materyallerdir. Bu sebeple öğrenme içeriği tasarımında kullanılan grafikler, tipografik öğeler, görseller ve animasyonlar eğitsel videonun içeriğini oluşturan bileşenleridir. Eğitsel videoların tasarlanma aşamasının bir program dahilinde yürütülmesinin ve bileşenlerin uygun yerleştirilmesinin, öğrenmenin gerçekleşmesine önemli bir katkı sağlayacağı bilinmektedir. Öğrenenlerin öğrenme isteklerinin azalmaması ve içerikle nitelikli zaman geçirmesi için bir öğrenme videosunun 6 dakikadan kısa, 12 dakikadan uzun olmaması gerekliliği ifade edilmiştir (Guo ve diğerleri, 2014, s. 43).

2.4.1.4.2. Animasyon

Animasyonun peş peşe gelen sahnelerin hızlıca gösterilmesi şeklinde olduğu ifade edilmişti. İçerik tasarımında öğrenen içerik ilişkisi içerisinde motivasyonun sağlanması ve dikkatin sürekli kılınması aşamasında animasyon tekniklerinden yararlandığı bilinmektedir. Çiçek (2020) her türlü konu, içerik ve kitleye göre farklı şekillerde tasarlanabilen animasyonların birden fazla duyu organı ile iletişime girmesi özelliğiyle eğitim alanında da kullanıldığını dile getirmiştir.

İçerik tasarımında görsel ve tipografik öğelerin animasyonla birleştirilmesi öğrenenin içerikle nitelikli zaman geçirmesi ve başarı çitasının yükselmesine önemli katkılar sağlamaktadır. Mayer (2002) öğrencilere uyguladığı bazı testlerin sonucunda içerikte verilmek istenen bilgiyi metin ve görsellerle veya animasyonlarla alan öğrencilerin, bilgiyi sadece metinle alan öğrencilere göre daha

başarılı olduklarını tespit etmiştir. Dolayısıyla animasyonla desteklenen öğrenme içeriği, bilginin doğruluğu ve görsellerin uygunluğuyla beraber öğrenmede başarının artmasına doğrudan katkı sağlamaktadır.

Kobartzky ve diğerleri (2010) tarafından yapılan bir meta analizinin sonuçlarına göre; alanyazında animasyon ile öğrenme için yapılmış çalışmaların öğrenme içeriğinde animasyon olmasının üç önemli yönünü şu şekilde sıralamışlardır;

1. Karmaşık işlemlerin ve soyut kavramların kavranabilmesinde animasyon etkili olmaktadır.
2. Öğrenenlerin öğrenme aşamasında baş etmekte zorluk çektikleri bazı gereksinimlerin karşılanmasında animasyon çözüm olabilmektedir.
3. Öğrenmenin gerçekleşmesi için animasyonların farklı şekillerde tasarlanması mümkün olmaktadır.

Bu durumlarla ilgili olarak Çiçek (2020) animasyonun öğrenmenin gerçekleşmesinde doğrudan veya dolaylı olarak katkı sağladığını, öğrenene sunulan bilginin ve bu bilgiyi destekleyecek animasyonun özelliklerinin öğrenme sürecinin de göz önüne alınarak doğru tasarlanması gerektiğini ifade etmiştir. Örneğin bazı animasyonlar sadece görsel, bazıları sadece tipografik, bazıları her ikisinin de yer aldığı sesli veya sessiz unsurlarla hazırlanabilir. Önemli olan öğrenmenin gerçekleşmesi için en doğru yöntemin seçilmesi olduğu söylenebilir.

Bu bilgiler ışığında animasyonların eğitim amaçlı ders içeriklerinde kullanılmasının nedenleri Barney ve Betrancourt'un (2016) çalışması ile şu şekilde sıralanabilir;

- Dikkati ders içeriğine çekmek,
- Somutlaştırılmış öğrenmeyi sağlamak,
- Bilgiyi basit hale getirmek,
- Bir durumun dönüşüm aşamalarını gösterebilmek,
- Öğrenende merak uyandırmak,
- Öğrenme sürecini ilginç hale getirmek,
- Farklı duyulara hitap etmek,
- Öğrenen için farklı kaynak sağlamak.

2.4.1.5. İçerikte Ses

Öğrenme içeriğinin bir diğer bileşeni de işitsel öğelerdir. İçerik tasarımında kullanılan görsellerin desteklenmesi amacı ile kullanıldığı bilinmektedir. Çevrimiçi öğrenme içeriklerinde müzikler, işitsel efektler, insan ve anlatıcı sesleri yaygın olarak öğrenmenin desteklenmesi amacı ile kullanılmaktadır (İnceelli, 2005, s. 136).

İşitsel efekt sesleri genellikle kontrolün öğrenen tarafında olduğu yeni sayfaya geçişte, bir eylem durumunda ya da tasarım öğelerinin ekrana gelmesi/gitmesi anında öğrenenin dikkatini çekmek ve merak uyandırmak için kullanılmaktadır. Müziklerin ses efektleri kadar yaygın kullanılan bir öğe olmadığı bilinmektedir. Bu sebeple bilişsel yükün artmaması ve dikkatin dağılmaması için ders içeriklerinde müzik tercih edilmemektedir. Ses efektlerinin kısa anlık ve öğrenen tarafından etkileşim anında kullanılması, öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken, müziklerin efektlere göre daha uzun sürmesinin öğrenmenin gerçekleşmesi açısından olumsuz durumlar oluşturacağı düşünülmektedir.

Ders içeriği tasarımında efekt sesi, müzik, anlatıcı sesi gibi çeşitli sesli öğeler kullanılmaktadır. Bu seslerin önemli kısmını anlatıcı sesinin oluşturduğunu, bilginin aktarılması esnasında günlük dilin resmi dile göre öğrenenlerde daha olumlu karşılandığı ve öğrenmeye katkı sağladığı ifade edilmiştir (Sakman, 2020, s. 124). Dolayısıyla ders içeriğinde öğrenene kazandırılmak istenen bilginin sözlü olarak verilmesinde anlatıcının dili önemli bir durumdur. Seslendirme aşamasında anlatıcının ses tonunun öğrenenler için uygunluğunun, uzun ve karmaşık cümleler yerine, kısa ve yalın bir anlatımla seslendirilmesinin, öğrenme sürecine katkı sağlayacağı ifade edilmiştir (Ozan, 2015, s. 70)

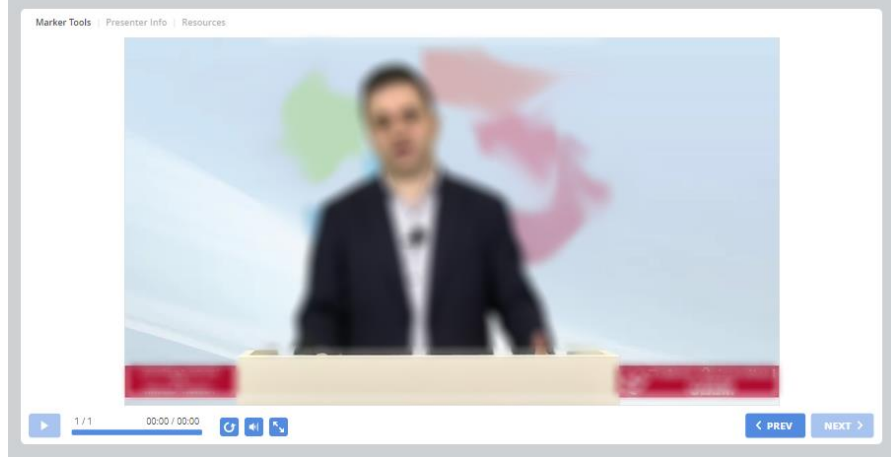
İçeriğin tasarım sürecinde öğreten tarafından hazırlanan metnin kaydı alınırken, anlatıcının seslendirme sırasında bilgiyi vurgu ve tonlamalarla okuyarak düz metin formatından çıkarmasının, öğrenenin içerikle ilgili tutumu açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca içerikte anlatıcının seslendirdiği her cümlenin görselleştirilmesinin ya da metin olarak ekranda verilmesinin, öğrenen tarafından birbirinin aynısı olarak algılanan bu kanallardan birisinden vazgeçmesine sebep olacağı ifade edilmektedir (Dursun, 2011, s. 151). Örneğin bir tarih dersinde, Osmanlı Devleti'ne başkentlik yapmış şehirlerin bilgisi verilecektir.

Tasarımcı bir harita üzerinde bu şehirleri görsel olarak gösterebilir ve başkent yapılma tarihlerini metin olarak sunabilir. Fakat anlatıcı seslendirmesinde kullanılan cümleler aynı şekilde sadece metinsel olarak ekranda gösterilirse görsel ve işitsel kanallarda bir farklılık olmadığı için öğrenenin bir kanala yöneleceği ve diğer kanala kendisini kapatacağı düşünülmektedir.

3. BÖLÜM UYGULAMA ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ

Bu bölümde uzaktan eğitim faaliyeti sürdüren çeşitli üniversitelerden, özellikle asenkron ders içeriklerinin elektronik ortamda örnekleri talep edilmiş, uygun gören üç üniversitenin ders içeriklerinin açıklaması yapılacaktır. İncelenen kurumların izin belgeleri EK-2’de yer almaktadır. Elektronik ortamda temin edilen ders içeriği görüntülerinin incelemesi aşamasında, alanyazın araştırmasında ortaya konulan ders içeriği tasarımında bulunması gereken hususların varlığı ya da yokluğu hakkında açıklamalar yapılacaktır. Kişisel Verileri Koruma Kanunu kapsamında ekran görüntülerinde kişi veya kurum isim bilgisi sansürlenerek ya da kodlanarak verilecektir.

3.1. Örnek Görsel I



Görsel 30. Örnek Görsel I

Görsel 30 incelendiğinde art alan olarak üniversiteye ait logo parçalarından oluşan bir görsel bulunmaktadır. Kuruma ait kurumsal renkler ders içeriği tasarımında kullanılmıştır. Ders içeriği videosunda dersin genel adı ve kurum bilgisi kalıcı olarak ekranda verilmektedir. İçerik tasarımında animasyon ya da grafiksel bir öge kullanılmamıştır. Etkileşim kısmında öğrenenin ilgili video sahnelerini izledikten sonra ilerlemeyi kendisinin yapması sağlanmıştır. İçerikte konu bilgisine ait metin cümleleri sınırlı olarak kullanılmıştır.

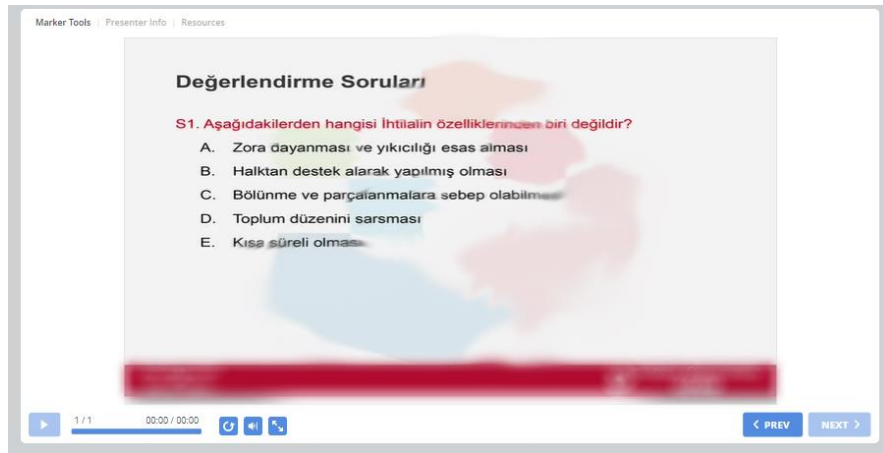
3.2. Örnek Görsel II



Görsel 31. Örnek Görsel II

Örnek ders içeriği videosuna ait bu karede tipografi ağırlıklı bir tasarım yapılmıştır. Kullanılan yazı karakteri tırnaksız ve kalın/ince olarak iki farklı özellikte kullanılmıştır. Art alan olarak yine üniversite logosuna ait logo parçalarından oluşan bir görsel tasarım kullanılmıştır. Öğreten videosu ekranda küçük bir şekilde sol tarafta kullanılmış ve video sahnesinin art alanı kurumsal doku ile oluşturulmuştur. Video karesinin alt kısmında dersin genel adı ve kurum bilgisi öğrenene sunulmaya devam edilmiştir. Renk kullanımı bir önceki video karesi ile aynı palet kullanılmaya devam edilmiştir. Ders içeriği videosunda konuya uygun görsel ya da bir animasyon kullanımı söz konusu değildir. Etkileşim unsuru diğer sahneye geçiş için kullanılmıştır.

3.3. Örnek Görsel III



Görsel 32. Örnek Görsel III

Görsel 32 incelendiğinde ders içeriği videosuna ait ölçme ve değerlendirme bölümünün bir karesi yer almaktadır. Öğreten tarafından hazırlanan konu test soruları bir etkileşim olmadan öğrenene sunulmuştur. Soru kökü diğer yazılardan farklılık oluşturması amacıyla renk değişikliği ile öğrenene sunulmuştur. Bu karede yine ders ve kurum adı sahenin altında öğrenene gösterilmiştir. Animasyon kullanılmamıştır.

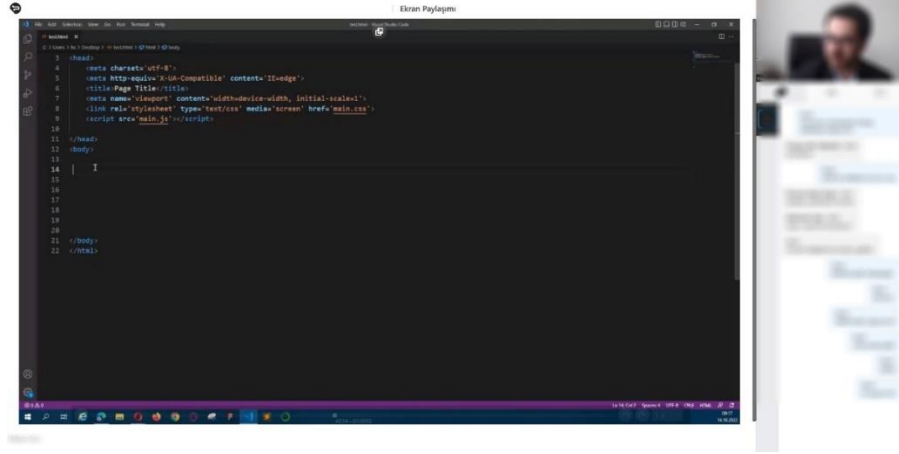
3.4. Örnek Görsel IV



Görsel 33. Örnek Görsel IV

İncelenen örnekler arasında ilk sırada yer alan kuruma ait son örnek görselinde farklı bir derse ait bir kare yer almaktadır. Art alan koyu bir renkle tipografik öğeler beyaz bir şekilde tasarlanmıştır. Konuya ait bir görsel koyu art alan üzerinde beyaz bir kare oluşturularak verilmiştir. Tırnaksız bir font kullanılmıştır. Yazı karakterinin kalın ve ince formları tasarımda kullanılmıştır. Anlatıcıya ait bir video ders içeriğinde kullanılmamıştır. Ders ana başlığı sağ alt kısımda art alan rengine yakın ve çok küçük puntolarla öğrenene tekrar sunulmuştur. Ders içeriği videosunda etkileşim sahneler arası için kullanılmıştır.

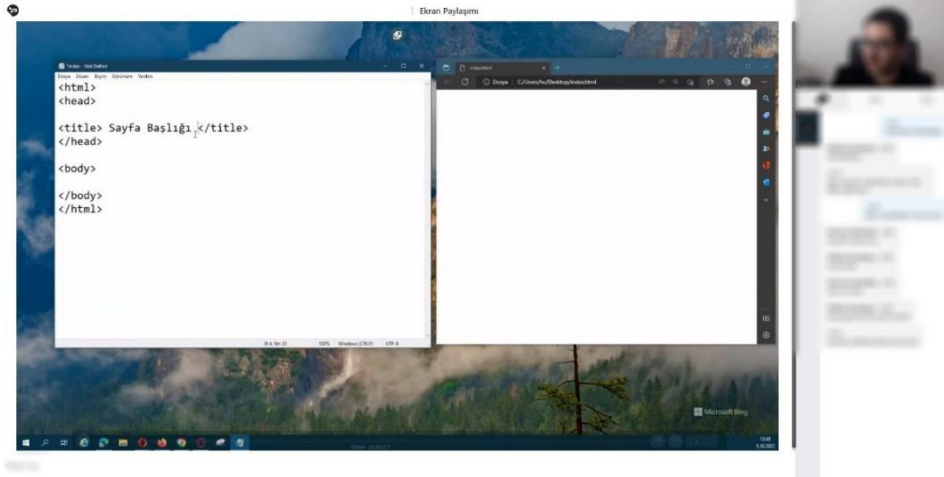
3.5. Örnek Görsel V



Görsel 34. Örnek Görsel V

Örnek uygulaması incelenen ikinci kuruma ait bir ders içeriği videosunun bir karesi Görsel 34’te yer almaktadır. Kuruma ait asenkron dersler için içerik tasarımı uygulaması yapılmamıştır. Senkron olarak yapılan bir dersin videosu kaydedilerek asenkron olarak öğrenene sunulmuştur.

3.6. Örnek Görsel VI



Görsel 35. Örnek Görsel VI

Bu ders içeriği videosunun karesinde incelenen ikinci kuruma ait bir ders içeriği videosunun karesi Görsel 34 ile aynı özellikleri taşımaktadır. Senkron olarak yapılan bir dersin videosu kaydedilerek, asenkron olarak öğrenene sunulmuştur. Dolayısıyla bir tasarım sürecinden bahsetmek mümkün değildir.

3.7. Örnek Görsel VII

Duyu belleğine girmeyi başaran tasarımların burada **işlenebilmesi** için

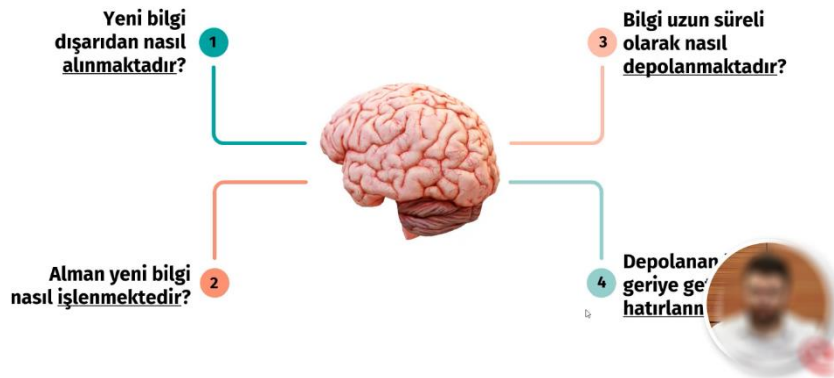


Görsel 36. Örnek Görsel VII

Örnek uygulama incelemesinde son kuruma ait bir ders içeriği tasarımının karesi Görsel 36’da yer almaktadır. İçerik tasarımında konuya ait metinsel bilgilerin hepsinin verilmesi yerine kısa hatırlatma cümleleri yer almaktadır. Konuya ait olmayan bazı şekiller tipografik öğeler arasında kullanılmıştır. Tasarımda kullanılan renkler birbirine uyumlu olduğu söylenebilir. Öğretene ait ders içeriği videosu art alanı dolu olarak yer almaktadır. Öğreten videosu tasarımda bazı şekiller ve tipografik öğeleri kapatacak şekilde yerleştirilmiştir. Bu ders içeriği videosunda etkileşim, animasyon ya da görselleştirme yer almamaktadır.

3.8. Örnek Görsel VIII

BİK temel olarak 4 soruyu cevaplamaya çalışıyor



Görsel 37. Örnek Görsel VIII

Görsel 37 incelendiğinde ders içeriğine ait haftalık ders içeriğinin farklı bir görüntüsü yer almaktadır. Bu bölümde öğreten videosu diğer karede olduğu gibi bilgi metnin üzerine yerleştirilmiştir. Konuya ait bir görsel, içerik tasarımında yer almamaktadır. Tipografik olarak içerikte yazı karakteri bütünlüğü devam etmektedir. Yazı karakteri küçük puntolarla tasarlanmış ve renk olarak içerik bütünlüğü sağlanmıştır. İçerik tasarımında etkileşim ve animasyon yoktur.

3.9. Örnek Görsel IX

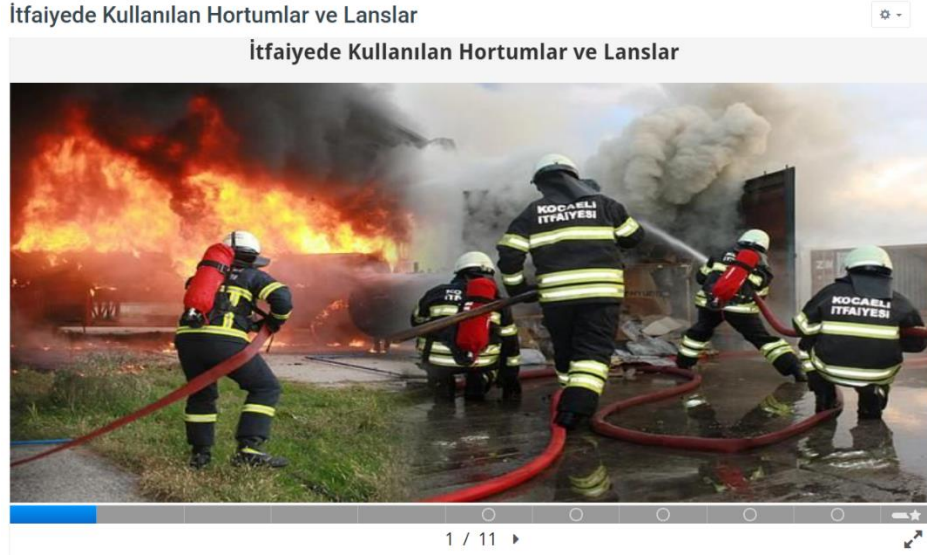
Neler Öğrendik



Görsel 38. Örnek Görsel IX

Ders içeriği tasarımı videosunun bu karesi incelendiğinde ders içeriğine ait haftalık konu başlıklarının değerlendirildiği görülmektedir. Ders içeriğine ait diğer sahnelerle aynı renkler kullanılmıştır. Konu başlıkları verilerek kısa metinlerle öğrenene hatırlatma cümleleri sunulmuştur. İçerik tasarımında bir görsel kullanılmamış, grafiksel şekillerle içerik videosu zenginleştirilmiştir. Öğreten videosu diğer karelerde olduğu gibi art alanlı bir şekilde aynı noktaya konumlandırılmıştır. Tasarımda etkileşim ve animasyon unsuru kullanılmamıştır.

3.10. Örnek Görsel X



Görsel 39. Örnek Görsel X

Görsel 39 incelendiğinde ders içeriğinde konuya uygun bir fotoğraf tam ekran olarak kullanılmıştır. Tipografik öğeler tasarımda üst kısımda küçük bir alanda yer almaktadır. Ders içeriğinde öğretene tarafından bir video anlatımı yer almamaktadır. Fotoğraf dışında bir renk unsuru bulunmamaktadır. Ders içeriğinde etkileşim unsuru bulunmakta, öğrenene diğer sahnelere geçişi kendisi sağlamaktadır.

3.11. Örnek Görsel XI

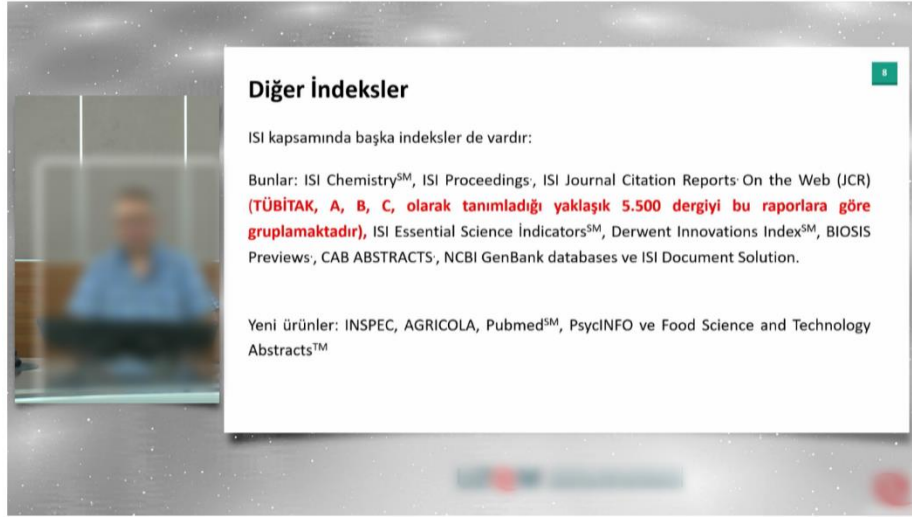


Görsel 40. Örnek Görsel XI

Bu ders içeriğinin ilerleyen sahnelerinden bir kare Görsel 40'ta yer almaktadır. Bu bölümde ders içeriği konusuna ait bazı fotoğraflar kullanılmıştır. Bu fotoğraflara etkileşim unsuru ile metin kutuları yerleştirilmiştir. Öğrenene bilgisini

almak istediđi görsel hakkında yuvarlak tasarlanan butonları kullanarak metinsel bilgiye ulaşmaktadır. İçerikte öğretere ait bir video görüntüsü bulunmamaktadır. Ders içeriđi tasarımında bir animasyon eklentisi de kullanılmamıştır.

3.12. Örnek Görsel XII



Görsel 41. Örnek Görsel XII

Son kurumun farklı bir derse ait içerik videosunun karesi Görsel 40'ta yer almaktadır. Senkron yürütölen bir ders kaydedildikten sonra asenkron ders içeriđi olarak öğrenene sunulmuştur. Sunum kısmında tipografik öđelere yer verilmiştir. Bu öđelerde çeşitlilik oluşturmak amacı ile renk farklılığı kullanılmıştır. Bilgi metinleri öğrenene aynen sunulmuş özet ya da kısaltılmış cümleler olarak kullanılmamıştır. Der içeriđinde bir görsel ya da etkileşim unsuru kullanılmamıştır. Alt kısımda kuruma ait logo ve kurum ismi sürekli olarak öğrenenin göreceđi şekilde tasarlanmıştır.

4. BÖLÜM UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle etkileşimli ders içeriği tasarımlarının çeşitliliği artmakta ve bu tasarımların geliştirilmesi için çalışmalar yapılmaktadır. Öğrenme içeriklerine dair tasarımların önceleri metin ve görsellerden oluştuğu, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle hareketli grafik ve tipografik öğelerle etkileşimli olarak tasarlanmaya başladığı bilinmektedir. Bu öğelerin tasarım sürecine dahil edilmesinin öğrenen-içerik etkileşiminin artmasına, bunun da öğrenen başarısının yükselmesine katkı sağladığı söylenmektedir. Vrasidas (2000) öğrenen-içerik modelinde öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrenenin içerikle etkileşime girmesi gerektiğini ve bu sebeple öğrenen-içerik modelinin eğitimin temel etkileşim biçimi olduğunu ifade etmiştir.

Bu çalışmada Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersinin ilk üç haftalık etkileşimli ders içeriği ele alınmış ve Dursun'un da (2011) ifade ettiği gibi çalışma içerisinde öğretim tasarımcısı, konu alanı uzmanı ve grafik tasarımcı bir arada çalışmıştır. Buna göre oluşturulan ders içeriği tasarımı ekibi; içerik, hedef kitle, içerik geliştirme programı seçimi gibi konularda plan ve programlı olarak süreci yönetmiştir.

4.1. Hazırlık Aşaması

Çalışmanın bu aşamasında içerik tasarımının detaylıca incelenmesi, problemin belirlenmesi ve sürecin uygun bir takvim eşliğinde yönetilmesi bulunmaktadır. Ders içeriği tasarımı aşamaları aşağıdaki sıralamaya göre ilerlemiştir:

- Stüdyonun seçilmesi,
- Video çekimi için gerekli ekipmanın temin edilmesi,
- Ders içeriklerinin hazırlanması,
- İçerik videolarının çekiminin yapılması,
- Videoların işlenmesi,
- Sesin işlenmesi,
- Etkileşimli içerik tasarımı programının seçimi,
- İçeriğin tasarlanması.

Bu çalışmanın video çekimleri Ordu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi (UZEM) Stüdyosunda yapılmıştır (Görsel 42). Video çekimlerinde yeşil perde, iki adet soğuk ışık, hd çekim yapma özelliğine sahip dijital bir kamera, mikrofon ve prompter kullanılmıştır. Çekimler konu alanı uzmanı (öğreten) tarafından hazırlanan haftalık ders içerikleri, okuma hızı, konu ara bölümleri ve uygun ışık açısı planlanarak yazar tarafından gerçekleştirilmiştir.



Görsel 422. Ordu Üniversitesi UZEM Stüdyosu

UZEM stüdyosunda çekimi tamamlanan bölümlerin videoları Adobe Premiere programı kullanılarak detaylı incelemesi yapılmıştır. Öğrenenin dikkatini dağıtabilecek uzunluktaki boşluklar ve kelimeler arasında oluşan gereksiz sesler atılmıştır. Video düzenleme programı ile ortak çalışan Adobe Audition programı ile de dip ses temizliği yapılarak stüdyo ortamından ya da mikrofondan kaynaklanan parazit sesler ortadan kaldırılmıştır. Bu aşama ile içerikte verilmesi gereken bilginin akıcı bir şekilde iletilmesi amaçlanmıştır.

Çalışmanın uygulama kısmında kullanılacak olan etkileşimli ders içeriği programı olarak Articulate Storyline programı tercih edilmiştir. Bu programın tercih edilmesinde, program arayüzünün karmaşık olmaması ve Office programlarıyla benzerliği etkili olmuştur.

4.2. Uygulama Görselleri

Çalışmanın bu kısmında ilgili dersin 3 haftalık ders içeriği tasarılarından kareler yer almaktadır. Ayrıca görsellerde yer alan animasyonlar bir video halinde bölüm sonunda dijital bir adres verilerek sunulmuştur.

4.2.1. Uygulama Görseli I



Görsel 433. Uygulama Görseli I

Ders içeriği tasarımında ilk kısımda yer alan bölüm, dersin adının, konusunun ve ilgili haftanın belirtilmesiyle başlamaktadır. Çalışmanın Ordu Üniversitesi için bir uygulama önerisi oluşu ve hedef kitleye uygun olması sebebiyle ilgili kurumun kurumsal renkleri içerik tasarımında kullanılmıştır.

Görselde yer alan yazı karakterinin tercih edilmesinde, dijital ortamlarda daha rahat okunabilmesi ve anlaşılır olması için tırnaksız bir karakter olması etkili olmuştur. Schwier ve Misanchuk (1993) içerik tasarımlarında yazı karakterinin en fazla iki farklı karakter olması gerektiğini, bir çeşitlilik oluşturulmak veya vurgu yapılmak isteniyorsa yazı karakterinin ince, kalın, büyük, küçük, italik gibi farklı çeşitlerinin kullanılmasının uygun olacağını belirtmişlerdir. Çalışmada bu duruma dikkat edilmiş içerik tasarımında iki farklı karakter kullanılmıştır. Farklılık oluşturması için renk çeşitliliği uygulanmıştır.

Görselde yer alan son kısımdaki “derse başla” butonu ile öğrenci içerikle ilk etkileşimini yaparak diğer sahnelere geçiş yapmaktadır.

4.2.2. Uygulama Görseli II



Görsel 444. Uygulama Görseli II

Uygulama çalışmasının bu görselinde içeriğe ait olan ilgili haftanın konu başlıkları ve alt başlıkların gösterimi verilmiştir. Öğreten tarafından belirlenen haftanın konusuna ait başlıklarla öğrenen, öğrenme içeriğinin haritasını görmektedir.

Konu başlıklarının ve alt konu başlıklarının tasarım içerisinde ayırt edilebilmesi için tasarımda kullanılan şekil ve tipografik öğeler farklı renk ve şekilde öğrenene sunulmuştur. Öğrenci konu başlıkları üzerinde gezinti yaparken satır kolonları farklı renklere dönüşmektedir. Bu renk değişimi ile öğrenenin ilgisinin konu başlıklarına çekilmesi amaçlanmıştır. Bu ayırım ile başlıkların fark edilebilir olması ve öğrenenin içerikte içerisinde bulunan konular hakkında bilgi sahibi olması amaçlanmıştır. İlgili konuya ait içerik videosunu tamamlayan öğrenen, etkileşimle tekrar bu görsel sahnesine ulaşabilmekte ya da bir sonraki konu başlığına ilerlemeye devam edebilmektedir. İçerik videosunun ilerleyen bölümlerinde bulunan soru cevap kısmında öğrenene yöneltilen sorularla ölçme ve değerlendirme yapılmıştır. Öğrenenin değerlendirme sonucunda eksik bilgilerini

gidermesi için geri dönüş butonuyla bu sahneye hızlıca dönüşü sağlanırken, başlıklarda bulunan kısa yol bağlantısıyla da ilgili konuya kolayca ulaşması sağlanmıştır.

4.2.3. Uygulama Görseli III



Görsel 455. Uygulama Görseli III.

Bu görsel ikinci haftaya ait konu başlıklarını göstermektedir. Konu başlığı ve alt konu başlıkları sayısının ilk haftadakilerden farklı olması sebebiyle ilk hafta ile şekil ve renk açısından uyumlu, görsel olarak farklı bir tasarım uygulaması yapılmıştır. Alt konu başlıklarının fazla olması sonucunda sayfa boyutunun verimli ve etkili kullanılması amacıyla tasarım, görseldeki şekilde yapılmıştır.

Öğrenenin ilgi ve istekliliğini artırmak için bu tasarımda da imleç ile ekran üzerinde gezinti yapılırken ilgili buton rengi diğer haftalarda olduğu gibi değişmektedir. Bu şekilde yapılan farklılıkların öğrenen tarafından ders içeriğine olan ilgisinin artırılması amaçlanmıştır. Ders içeriği tasarımında bulunan etkileşim ve farklılıklar öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Konu başlıklarının ya da alt konu başlıklarının daha fazla olması durumunda ise aşağı doğru açılır pencere şeklinde tasarım yapılabilir.

4.2.4. Uygulama Görseli IV



Görsel 466. Uygulama Görseli IV

Uygulamanın bu görselinde öğrenen tarafından hafta içerisinde yer alan ilk konu başlığı “Atatürkçülük” seçimini yaptığı düşünüldüğünde karşılaştığı öğrenme videosunun ekran görüntüsü verilmiştir. Konu başlığı haftanın başlığından ayrı olarak daha büyük punto ile tasarlanmış ve bir animasyon ile öğrenene sunulmuştur. Çizgiler şekillerine göre insanlarda farklı duyguları uyandırabilmektedir. Konu başlığının altında düz ve güç bir çizgi kullanılarak başlığın öne çıkması ve öğrenende disiplin duygusunun ortaya çıkması amaçlanmıştır.

Ders içeriği tasarımlarında öğretmenin sesli anlatımının tamamının metinsel olarak verilmesinin uygun olmayacağı, metinlerin sadece konuyu desteklemek amacıyla kullanılması gerektiği bilinmektedir. Bu doğrultuda öğretmen tarafından konu başlığı tanımının yapıldığı sırada sesli anlatım metni özet olarak kısaltılmıştır. Özetlenen tanım cümlesinin tasarımın yön öğesinin özellikleri kullanılarak animasyon ile ekran görüntüsüne girişi uygulanmıştır. Tipografik olarak özetlenmiş tanım metninin vurgusunun yapılması amacıyla hareketlendirilmiş tırnak işareti ile tasarlanmış, öğrenenin dikkatinin bu yöne çekilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca hem kurumsal renkler hem de hedef kitle düşünüldüğünde kullanılan renklerin uygun olduğu düşünülmektedir.

4.2.5. Uygulama Görseli V



Görsel 477. Uygulama Görseli V

Tasarımda hareket, durağan görüntünün ya da metinlerin yer değiştirmesi, büyüyüp küçülmesi, farklı renk geçişlerine sahip olması gibi çeşitli etkilerle ortaya çıkması olarak tanımlanabilir. Hasler ve diğerleri (2007) hareketli öğelerin öğrenenin ilgisini artırdığı, bilginin öğrenme yönünü belirlediği ve öğrenmeyi kolaylaştırdığı için öğrenme içeriklerinde en çok tercih edilen bileşen olduğunu ifade etmişlerdir. Metinlerde vurgunun cümlenin tamamında değil önemli noktalarda olması gerektiğini ve vurgu yapılırken yazı karakterlerinin italik, kalın, altı çizgili gibi özelliklerinin yanı sıra renklendirilmesiyle yapılabilmektedir.

Bu ekran görüntüsünde öğrenene sunulan bilgiler animasyonlu bir metin ile verilmek istenmiştir. Öğreten tarafından verilen bilgide Atatürk inkılaplarının ve ilkelerinin özellikleri art arda sıralanmaktadır. Bu sahnedeki bilginin görselleştirilmesinde inkılap özellikleri belirtilirken metin içerisinde yer alan “inkılaplarını” kelimesinin rengi değiştirilmiş ve ardından özelliklerinin sıralanması şeklinde tasarlanmıştır. Aynı uygulama, ikinci kısmında da yapılmış, “ilkelerini” kelimesinin rengi değiştirilmiş ve farklı renklerin animasyonla değişerek özelliklerin sıralanması sağlanmıştır. Konunun devamında ise

“inkılaplarının” ve “ilkelerini” kelimelerinin renklendirilme işlemi sonlanmış ve ilk tasarım renklerine tekrar geçişi sağlanmıştır.

4.2.6. Uygulama Görseli VI



Görsel 48. Uygulama Görseli VI

Ders içeriği tasarımı yapılırken öğrenene sunulmak istenen bilgilerde farklı metin uzunlukları ile karşılaşılabilir. Konu çeşitliliğine göre anlatıcının sözel olarak uzun cümleler kurması öğrenenin mesajı algılamasını zorlaştırabilir. Bu sebeple, verilen uzun bilgilerin öğrenenin tekrar okuyabilmesini sağlamak amacıyla yazılı bir metin kaynağına dönüştürülmesine ihtiyaç duyulmaktadır. İçerik tasarımında bazı eklentiler ile öğrenenlerin bu ihtiyaçları tasarımda karşılanabilir ve öğrenen dilediği zaman yazılı kaynağına ulaşması sağlanabilir.

Çalışma için seçilen ders içeriği tasarımı programında metinsel bilginin verilmesi “maker” adı verilen etkileşimli bir eklentiyle yapılabilmektedir. Bu eklenti görsel olarak ilk önce üzerinde metin sembolü olan yuvarlak bir buton olarak ekrana yerleştirilmektedir. Öğrenenin fark etmesini sağlamak için butona hareket özelliği de eklenebilir. Öğrenci bu eklentiye seçtiğinde Görsel 48’de yer alan metin kutusu görüntüsü açılmaktadır. Tasarımın yönlendirmesine göre öğrenen tarafından bu eklenti seçildiğinde öğrenenin okumasına fırsat tanımak için

ders içeriđi videosunun durdurulması ya da devam edilmesi tasarım ekibinin kararıyla belirlenmektedir.

4.2.7. Uygulama Görseli VII



Görsel 49. Uygulama Görseli VII

İçerik tasarımlarında konu içerisinde yer alan alt başlıkların aynı sahnede verilmesi gerektiğinde başlıkların ayrı ayrı öğrenene gösterilmesi gerekebilir. Bu durumda bilginin karmaşıklığını önlemek, aralarında fark oluşturmak için sayısal verilerden yararlanılabilir. Alt başlıkların bir grup olduğu düşünöldüğünde benzer şekilde tasarlanmasının ve görsellere animasyon eklenmesinin öğrenmenin gerçekleşmesi için uygun ortam oluşturacağı düşünölmektedir.

Görsel 49’da üç madde halinde alt başlıklar verilmiş ve bilgiler Görsel 48’de anlatılan görselde olduğu gibi metin kutusuna çevrilmiştir. Anlatıcının sesli akış hızına bağlı kalınarak maddeler bir animasyon ile sırayla sahneye çağırılmıştır. Animasyonla desteklenen başlıklar öğrenenin ilgisini uyandıracak şekilde hazırlanmış ve görsel işaretlerle metinsel bilginin vurgusu yapılmıştır. Ekrandaki bilgilerin uzun bir metin olarak yer alması sebebiyle öğrenen tarafından maker eklentisinin seçilmesi durumunda anlatıcı videosunun durdurulması kararlaştırılmıştır. Böylece öğretene diğer başlığa geçmeden önce öğrenenin mevcut başlıktaki bilgiyi alabilmesi amaçlanmıştır.

4.2.8. Uygulama Görseli VIII



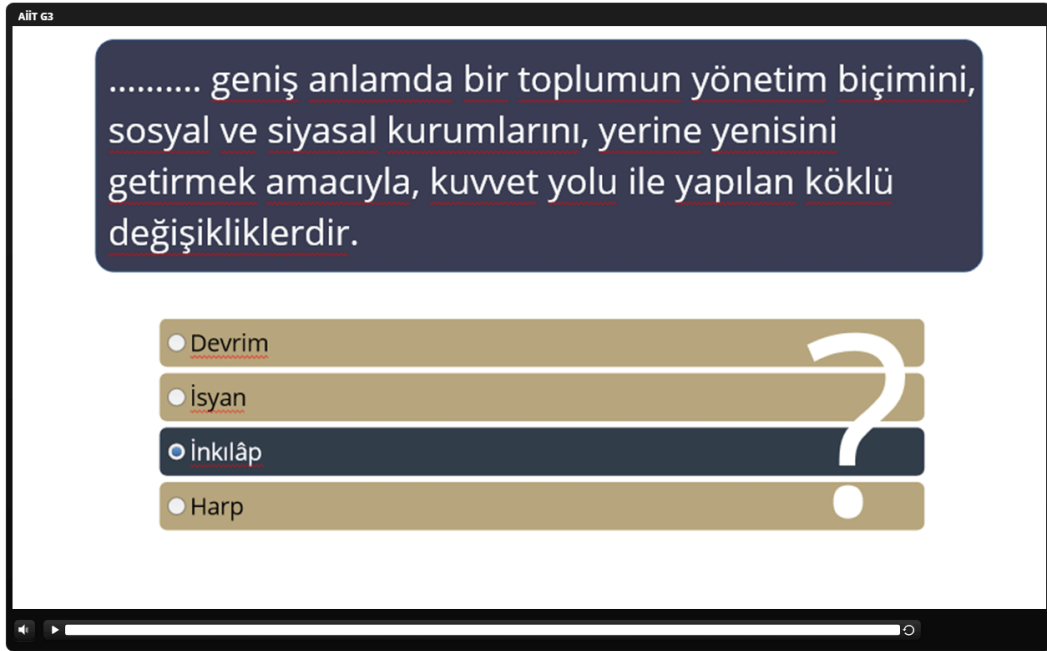
Görsel 500. Uygulama Görseli VIII

Ders içeriği videolarında özellikle tanım cümleleri ve bu tanımın maddelerinin verilmesi aşamasında farklı şekilde tasarımlar oluşturmak mümkündür. Söz konusu şekillerden bir tanesi de bilginin maddeler halinde verilmesidir. Bu tasarımda tanım ve tanım maddelerinin kısa ve öz şekilde verilmesinin öğrenmeye uygun ortam sağlayacağı düşünülmektedir.

Uygulama görselinin bu aşamasında animasyon ile sahneye gelen bir daire içerisinde tanımı yapılan bilgi ve tanım sonrasında art arda sıralanmış maddeleri öğrenciye sunulma şekli gösterilmiştir. Öğrenenin animasyonla sahneye gelen dairede bölüm başlığının yer alması nedeniyle bu noktaya odaklanması amaçlanmıştır.

Noktanın her tasarım oluşumunun en küçük yapı taşı olduğu ve her şeyin bir nokta ile başladığı bilinmektedir. Bu düşünce ile tasarımda bulunan maddelerin nokta ile başlaması uygun görülmüştür. Ayrıca noktalarını şekilleri itibariyle daire görseli ile aralarında bütünlük kurması amaçlanmıştır.

4.2.9. Uygulama Görseli IX



Görsel 511. Uygulama Görseli IX

Öğrenme ders içeriklerinin önemli aşamalarından bir tanesini de soru cevap bölümü oluşturmaktadır. Bu bölümde konu içeriğinde verilen bilgilerin öğrenenin cevaplamaıyla ölçme ve değerlendirme yapılmaktadır. Etkileşimli ders içeriği tasarım programı içerisinde soru-cevap bölümü ile çeşitli tasarım şekilleri sunmaktadır. Bu çeşitlilik içerisinde eşleştirme, boşluk doldurma, çoktan seçmeli gibi alternatifler bulunmaktadır. Kıyıcı (2011) dijital öğrenme sürecinde ölçme ve değerlendirme aşamasına kısa yanıtlı testler, eşleştirme modelleri, doğru yanlış testleri ve çoktan seçmeli testler kullanılarak soru türleri oluşturulabileceğini ifade etmiştir. Tasarımcı öğretene tarafından sorulması gereken soru şekline göre uygun tasarımı seçerek, renk şekil gibi unsurlar üzerinde çalışmalar yapabilmektedir.

Uygulama çalışmasının bu görselinde, çoktan seçmeli bir soru cevap bölümünün görüntüsü yer almaktadır. Öğrenen bu cevaplar üzerinde gezinirken farklı bir renk ortaya çıkmakta, seçimi yaptığı durumda renk kalıcı olmaktadır. Cevap seçimi sonrasında öğrenene cevabın doğru ya da yanlış olduğu, ortaya çıkan bir ekranla bildirilmekte, bu ekranda doğru ise bir sonraki slayta, yanlış ise konu tekrarı için ilgili slayta geçme fırsatı sunulmaktadır.

4.2.10. Uygulama Görseli X



Görsel 522. Uygulama Görseli X

Ders içeriği tasarımında verilmek istenen bilginin öğrenenin zihninde canlandırması ve kavraması beklenmektedir. Özellikle bilginin somutlaştırılması aşamasında grafik destekli içeriğin öğrenmenin gerçekleşmesinde etkisinin büyük olduğu bilinmektedir. İnsan zihninde görselleştirilmiş bilginin kalıcılığının uzun, anımsanmasının kolay olduğu söylenebilir. Bilginin görselleştirilmesinde animasyon kullanılmasının öğrenmenin gerçekleşmesinde doğrudan veya dolaylı olarak katkı sağlamaktadır.

Uygulama çalışmasının bu görselinde öğretene tarafından İpek ve Baharat Yolları'nın önemi ile başlangıç ve bitiş noktalarının yerleri vurgulanmaktadır. Konu ile ilgili harita üzerinde İpek ve Baharat Yolları'nın geçtiği güzergâh üzerinde animasyon ile bir yol çizilmiş, anlatılan bilginin görselleştirilmesi ve öğrenenin zihninde canlandırılması hedeflenmiştir. Harita üzerinde bulunan görseller arasında renk farklılığı oluşturularak İpek ve Baharat Yolları'nın bir birinden ayrılması sağlanmış, harita alt bilgisi olarak yolların isim bilgileri, yol renk bilgisi ve uzunluk ölçü birimi eklenmiştir.

4.2.11. Uygulama Görseli XI



Görsel 533. Uygulama Görseli XI

Öğrenme videolarında öğrencinin dikkatini toplamanın, öğrenme zaman dilimi içerisinde öğrenenin ilgisini artırmanın, öğrenmeyi eğlenceli hale getirmenin akademik başarının ortaya çıkmasında önemli bir etken olduğundan daha önce bahsedilmişti. Bu konuyla ilgili Çiçek (2020), farklı şekillerde tasarlanabilen animasyonların birden fazla duyu organı ile iletişime girmesi özelliğiyle öğretimin başarıya ulaşılmasında önemli rol oynadığını ifade etmiştir.

Görsel 53’de öğreten tarafından verilmek istenen bilgi Avrupalı bazı devletler ile ilgilidir. Bu bilgi içerisinde sömürgeci devletlerin coğrafi konumları da verilmek istenmiştir. Belirli bir alanı gösteren harita üzerinde adı geçen devletler hakkında bilgiler verilirken anlatıcı sesi ile eş zamanlı olarak o devletin harita alanı ışıklandırılarak tasarlanmıştır. Öğreten ülke isimlerini dile getirdiğinde haritada o ülke sınırları gün yüzüne çıkmaktadır. Öğrenmenin ilgi çekici ve eğlenceli olması hususuna dayalı bu görselle, öğrencilerin derse olan ilgisinin artırılması hedeflenmiştir.

4.2.12. Uygulama Görseli XII

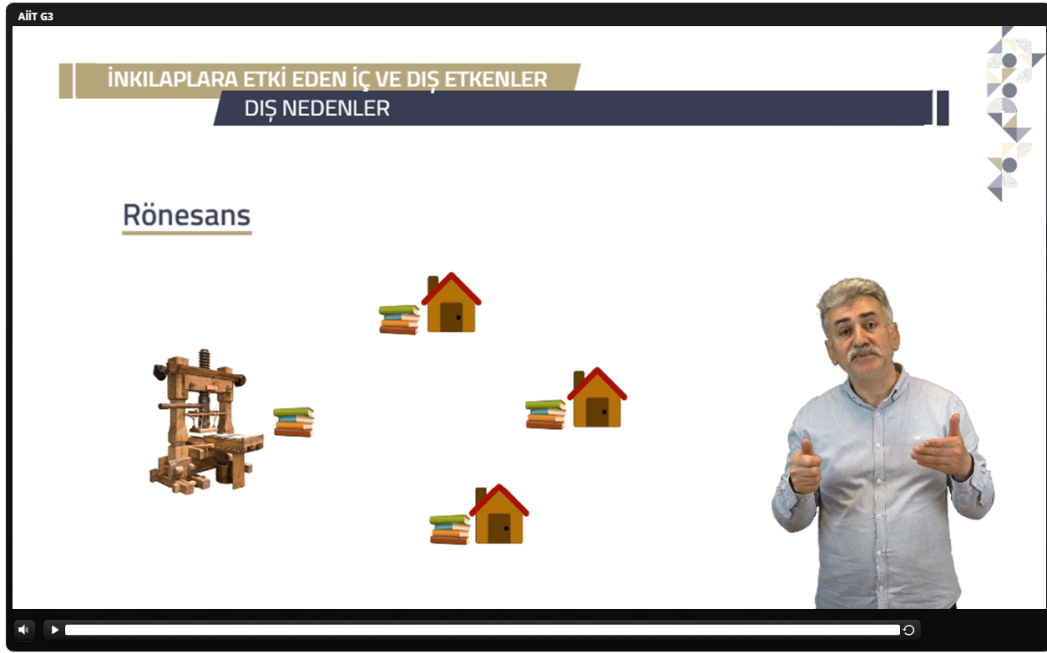


Görsel 544. Uygulama Görseli XII

Öğrenme içeriği tasarımının birden fazla disiplinin ortak bir sonucu olduğu söylenebilir. Öğrenme videolarının tasarım aşamasında öğretenin verdiği bilgilerin öğrenene nasıl aktarmak istediği ya da nasıl aktarılması gerektiği konusunda konu alan uzmanı grafik tasarımcı ile bilgi paylaşımı içinde olmalıdır. Bu durum konu uzmanı ve grafik tasarımcının uyum içerisinde çalışmasının gerekliliğini ortaya koymaktadır. Stewart (2011) Tasarımların günümüz teknolojisi ile değişime uğradığı, kendi alanı dışına çıkarak bilgi paylaşımını, toplumları ve sistemleşmiş durumları tasarlamaya başladığını ifade etmiştir. Bu sebeple grafik tasarım disiplini multidisipliner bir alan olarak kabul edilmektedir.

Uygulamanın bu görselinde öğretici dersin konusu olan Coğrafi Keşifler ile ilgili bilgiler vermektedir. Bu bilgiler içerisinde sömürgeci devletlerin İpek ve Baharat Yolları'nın önemini kaybettikten sonra kendi ülkelerinde ticaretin gelişmesinden bahsetmektedir. İçerik tasarımı ekibi, Akdeniz limanlarının önemini kaybetmeye başlaması ile ticaretin Atlas Okyanusu kıyılarına çekilmesi bilgisi verilirken, Akdeniz ile Atlas Okyanusu arasında hareketli bir okla geçiş bölgeleri gösterilmesi konusunda fikir birliğine varmıştır. Öğrenen, görseli izlerken hem ticaretin geliştiği yerleri görebilmekte hem de devletlerin coğrafi konumları hakkında bilgi sahibi olabilmektedir.

4.2.13. Uygulama Görseli XIII



Görsel 555. Uygulama Görseli XIII

Eğitim ve öğretim faaliyetlerinin hayat boyu devam edebileceğinin bilinmesiyle öğrenen tarafında bulunan hedef kitlenin yaş, cinsiyet gibi farklı özelliklere sahip olacağı söylenebilir. Bu sebeple Söylemez (2019) tasarımın hazırlığında görsel elemanların seçilmesi, değerlendirilmesi ve düzenlenmesi aşamasında hedef kitlenin özellikleri göz önünde bulundurularak tasarımın yapılması gerektiğini dile getirmiştir. Öğrenme içeriklerinde mesajın konusuna uygun olan görsellerle tasarlanması, öğrenen için etkili bir öğrenme ortamı sunacaktır. Verilen bilginin aktarılmasında kavramların uygun şekilde görselleştirilmesinin, iletişim sürecinin güçlü kalması açısından faydalı olacağı bilinmektedir. Konu içerisinde vurgulanmak istenen kısmın belirlenmesi ve grafiksel bilgiye çevrilmesi öğrenenin vurguya odaklanmasını kolaylaştıracaktır.

Görsel 55'te Rönesans başlıklı konu öğrenenlere aktarılmaktadır. Konu uzmanı, anlatım içerisinde yer alan önemli bölümün matbaanın kullanılmaya başlanması olduğunu ifade etmiştir. Matbaanın kullanımıyla kitapların basılarak çoğaltılması ve sadece kilisede bulunan kitapların her eve girmeye başlaması vurgulanmak istenen kısım olarak seçilmiştir. Ekran görüntüsünde ilk matbaa makinasının örneklerinden bir fotoğraf kullanılmış ve kitapların evlere dağıldığı bir animasyon ile görsel tasarlanmıştır.

4.2.14. Uygulama Görseli XIV



Görsel 566. Uygulama Görseli XIV

İnsanlar bazı durum ve kavramları algılama yolu ile elde etmektedir. Görsel iletişim sürecinde algı oluşturulması, verilmek istenen bilginin niteliği ve etkin bir iletişim yolu ile mümkündür. Bilgilerin görselleştirilmesinde kullanılan grafiklerde ve tipografik öğelerde renk farklılığı mesajın algılanma sürecine etki ettiği, öğrenenin dikkatinin farklı bir yere çekilmek istendiğinde sıkça kullanılan bir öğe olduğu bilinmektedir. Bu durumla ilgili Eidenberger (2004), insanların görsel algılama süreci içerisinde algılarının oluşmasında birtakım tasarım öğeleri ve ilkeleri etkili olmaktadır, şeklinde ifade etmiştir.

Bu görselde tanımına yer verilen skolastik düşüncenin zayıflaması bu düşüncenin içinden toplumun aydınlığa çıkması ve pozitif bilim ile insan merkezli anlayışın ortaya çıkması konusu ele alınmaktadır. Renklerin insanların duygularını etkilediğinden daha önce bahsedilmişti. Bu bağlamda skolastik düşüncenin hakim olduğu dönemde baskıcı bir politika izlemesiyle, koyu bir renk ile gösterilmesi uygun bulunmuştur. Bu düşüncenin baskın olduğu bir ortamdaki pozitif bilim ve insan merkezli anlayışın ortaya çıkması içerden dışarı çıkan bir animasyon hareketiyle bu düşüncelerin görselleri sahneye çağırılmıştır. Ortaya çıkan yeni düşüncelerin toplumu refaha taşıdığı bilinmekte, bu duygunun da açık renklerle verilmesinin uygun olacağı düşünülmektedir.

4.2.15. Uygulama Görseli XV

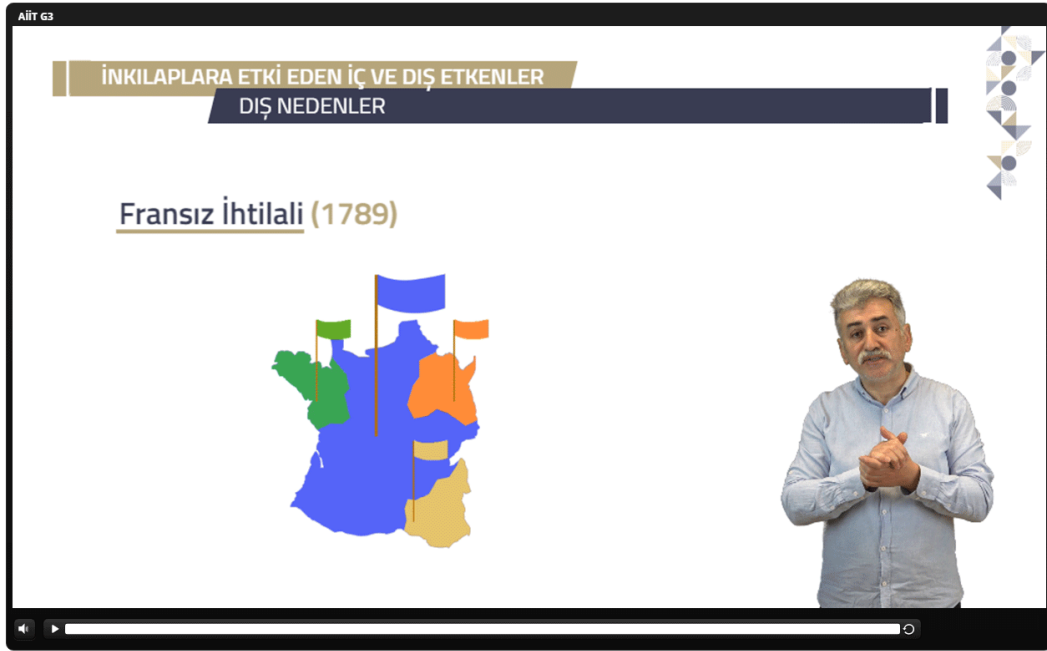


Görsel 577. Uygulama Görseli XV

Öğrenme içeriği videolarının sayfa tasarımında, metinlerin ve grafiklerin animasyon teknikleri ile hareketlendirilmesi yapılabilmektedir. İyi tasarlanmış bir sayfa tasarımında bilginin akış yönü, mesajın takip edilebilmesi için uygun şekilde tasarlanması gerektiği bilinmektedir. Metinler ve grafiksel öğelerin, verilmek istenen bilginin sesli aktarımı ile eşzamanlı olarak ilerlemesi öğrenenlerde bütünlük vurgusunu güçlendirecektir. Schwire ve Misanhuk (1993) öğrenme tasarım videolarının bütünlüğünü ve yetkinliğini belirleyen tasarım öğelerinin başında sayfa tasarımının yer aldığını ifade etmişlerdir.

Görsel 57’de tanımı yapılan bir konunun kendi içerisinde bölümlere ayrıldığından bahsedilmektedir. Öğreten bu bilgileri sesli olarak verirken eşzamanlı olarak yan tarafta bulunan okların animasyonla ortaya çıkması uygulanmış alt başlıklar halinde devam eden tanımlarda yine animasyon ile sayfada görünür hale gelmesi şeklinde tasarlanmıştır. Bu konu devamında “Monarşik Devlet” başlığının yerinde farklı bir devlet tanımı yer almaktadır. Tek maddeli olan bu tanımda ok, metnin orta hizasından aşağı doğru ilerleyen şekilde tasarlanmıştır. Sahnede üst başlık, alt başlık ve tanım cümlesinin farklı renk ve şekillerle tasarlanarak bilgilerin ayırımının yapılması amaçlanmıştır.

4.2.16. Uygulama Görseli XVI

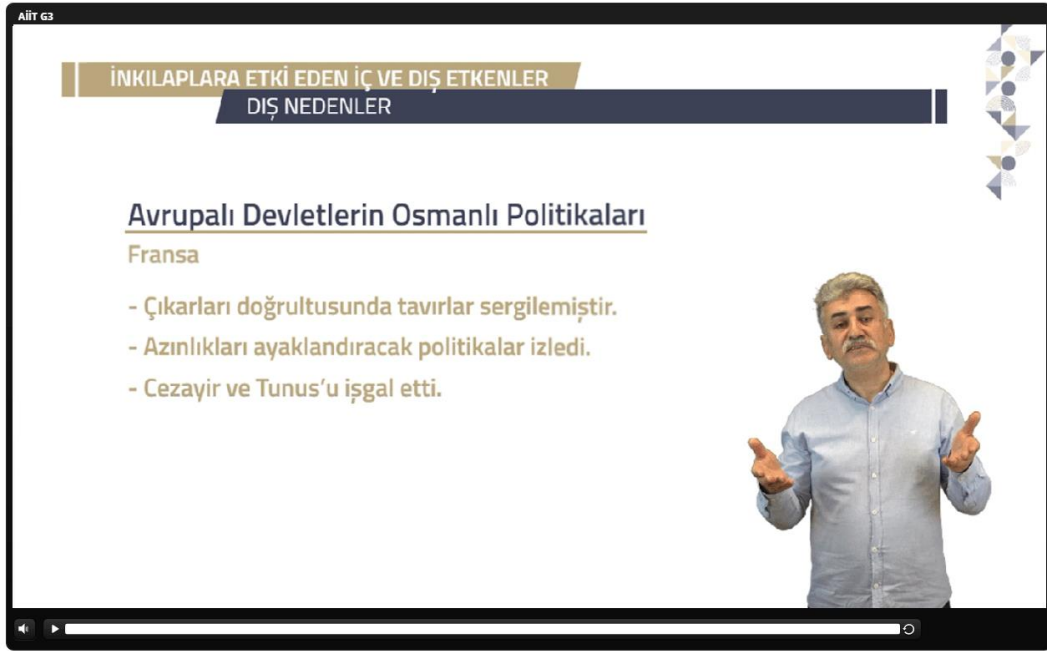


Görsel 58. Uygulama Görseli XVI

İki boyutlu görsellerin gerek basılı gerekse dijital ders içeriği materyallerinde sık kullanılan bir öge olduğu bilinmektedir. Bu durumu ilgili Erişti ve diğerleri (2013), “*Görsel algılama sürecinde bireyler algılanan kavrama ilişkin öncelikli olarak yüzeysel bir edinim süreci yaşarlar. Bu süreç iki boyutlu bir algılamadır. Bu aşamada bireyler görüntüleri genişlik ve yükseklik olarak algırlar*” şeklinde ifade etmişlerdir. Ders içeriğinin konusuna göre farklı şekillerde öğeler kullanılırken soyut kavramların somutlaştırılması da bir diğer önemli noktadır. Öğrenene soyut bir bilginin görselle gösterilmesi, başka bir deyişle somutlaştırılması, öğrenme sürecine olumlu katkı sağlayacaktır.

Uygulamanın bu görselinde öğreten, içerisinde farklı etnik kimliklerde halkları barındıran büyük devletlerin Fransız İhtilalinden sonra kendi devletlerini kurma çabasına girdiklerinden bahsetmektedir. Bu animasyon görselinin ilk halinde sadece sınırları belli olan mavi renkli ve mavi bayraklı bir devlet bulunmaktadır. Animasyonun ilerlemesiyle aynı sınırlar içerisinde yer alan yeşil, turuncu ve sarı renkli grupların kendi bayraklarını oluşturarak yeni bir devlet kurmaları görselleştirilerek ifade edilmiştir.

4.2.17. Uygulama Görseli XVII

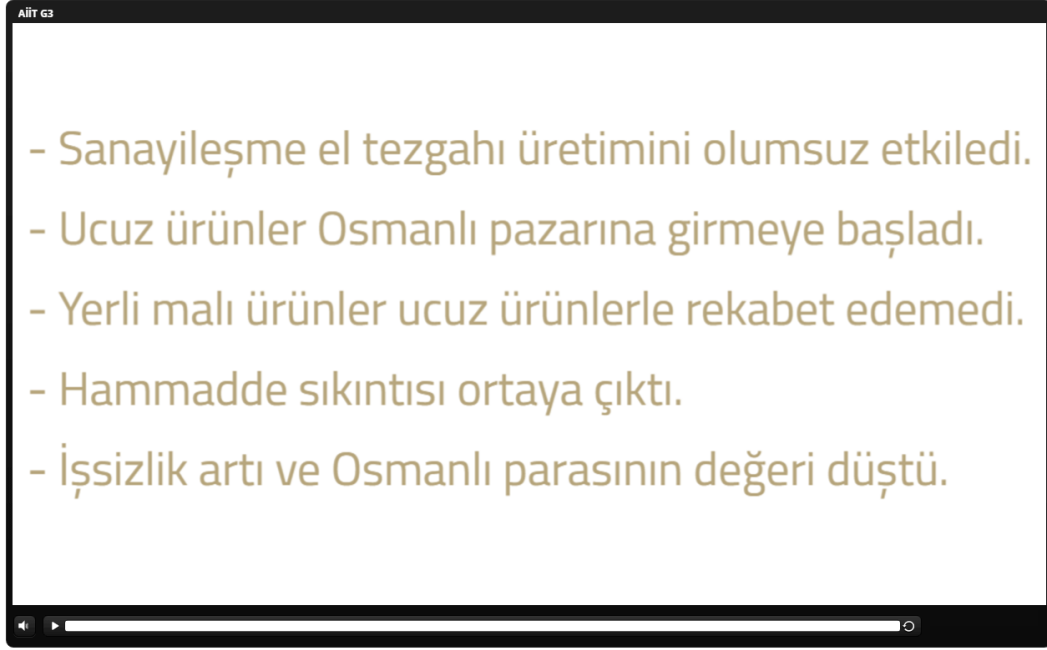


Görsel 59. Uygulama Görseli XVII

Ders içeriği tasarımında farklı uzunlukta ve şekilde bilgilerin öğrenene verilmesi gerekebilir. Öğreten tarafından aktarılmak istenen konunun sesli anlatımı bazen uzun olabilmekte ve konunun içerisinde görselleştirmeye uygun olmayan bilgiler yer alabilmektedir. Başka bir deyişle video sahnesinde sadece metinlerin yer alması gerekebilir. Böyle durumlarda sesli anlatımın özetlenmeden yazılı metne dönüştürülmesi ve gösterilmesi, öğrenenin sesli ya da metinsel olanı göz ardı etmesine neden olacaktır. Bu konuda yapılması gereken en uygun durum metnin vurgulanması gereken yerlerinin tespit edilmesi ve maddeler halinde verilmesidir. Metinlerin uzun bir şekilde paragraflar kullanılarak değil, okumayı ve algılamayı kolaylaştırması için satırlar kullanılarak oluşturulması gerekliliğinden daha önce bahsedilmişti.

Yukarda yer alan görselde Avrupalı Devletlerin Osmanlı Politikaları konusundan bahsedilirken Fransa ile ilgili bölüm anlatılmaktadır. Öğreticinin verdiği bilgi metninin uzun olması sebebiyle metinde yer alan bilgiler özetlenmiş, anlamayı ve algılamayı kolaylaştıran maddeler halinde öğrenene sunulmuştur. Maddelerin bütünlük sağlaması için kısa çizgilerle ayırımı yapılmıştır.

4.2.18. Uygulama Görseli XVIII

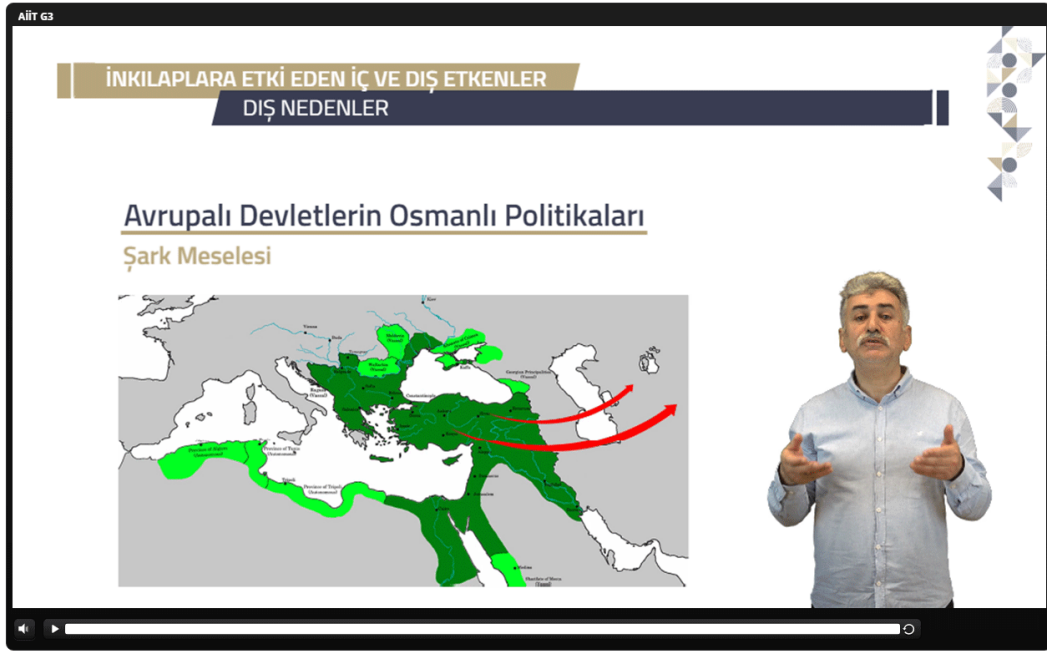


Görsel 600. Uygulama Görseli XVIII

İçerik tasarımında uzun metinler yerine kısaltılmış hatırlatma cümleleri kullanılabilir. Özetlenen bilginin maddeler halinde öğrenene verilmesi ile ilgili Eryılmaz Teksoy (2020) bir sahnede 6x6 kuralına uyulması gerektiğini ifade etmiştir. Bu kural bir görselde en fazla 6 satır ve her satırda 6 kelime olması gerektiğini savunmaktadır.

Ders içeriği videolarında yapılan bazı farklı tasarımlar, öğrenenin dikkatini içeriğe vermesine katkı sağlayabilmektedir. Bu farklı tasarım şekillerinden bir tanesinin de vurguya yakınlaşma olduğu söylenebilir. Görsel 60'ta öğretene tarafından anlatım devam ederken sahnenin yakınlaştırılarak metindeki vurguya odaklanması amaçlanmıştır. Söz konusu metinsel ifadeler 6x6 kuralına uygun şekilde hazırlanmış, öğreticinin sesli anlatımına uygun cümlelerle özetlenmiştir. Örneğin ilk maddenin sesli anlatımındaki cümle "*Sanayisi el tezgahlarına dayanan Osmanlı Devleti sanayileşme ve sömürgeleşme hareketlerinin gerisinde kaldı*" şeklinde iken özet haline getirildikten sonra cümle "*Sanayileşme el tezgahı üretimini olumsuz etkiledi*" şekline dönüştürülmüştür.

4.2.19. Uygulama Görseli XIX



Görsel 611. Uygulama Görseli XIX

Ders içeriği tasarımlarında grafik tasarım ilkeleri dikkate alınarak oluşturulan gerçekçi görüntülerin kullanılması öğrenmeye etki eden bir durum olduğundan daha önce bahsedilmişti. Bilginin görselleştirilmesinde gerçekçi görüntülerin kullanılması, bilginin ikna ediciliğini artırmaktadır ve bu konuda hedef kitlenin özelliklerinin dikkate alınması önem taşımaktadır.

Vural (2017), öğrenene verilmesi gereken bilginin niteliğine göre harita, diyagram ya da zaman çizelgesi şeklinde çeşitli kalıplarda görselleştirilme yapılabileceğini ifade etmiştir. Görsel 61’de Avrupalı devletlerin Osmanlı Devleti üzerinde uygulamaya çalıştığı bir politikanın görselleştirilmesi yer almaktadır. Şark meselesi ismi verilen bu konu, Avrupa’ya yayılmaya çalışan Osmanlı Devleti’nin durdurulması ve Türklerin ilk yurdu olan Orta Asya’ya tekrar gönderilmesi hedefi olan bir politikadır. Görsel tasarımın konuya uygun olarak Osmanlı Devleti’ne ait bir harita ile gösterilmesi amaçlanmıştır. Animasyon tekniğinin kullanıldığı bu tasarımda Osmanlı Devleti’nin Avrupa’ya ilerleyişi bilgisi verildiği sırada Avrupa’ya hareket eden oklar gösterilmiş, Orta Asya’ya geri gönderilmesi bilgisi verildiğinde ise haritada Asya kıtasına uzanan oklar gösterilmiştir. Tasarımda yeşil ve kırmızı rengin zıtlığı kullanılarak görselin etkisinin artırılması amaçlanmıştır.

4.2.20. Uygulama Görseli XX

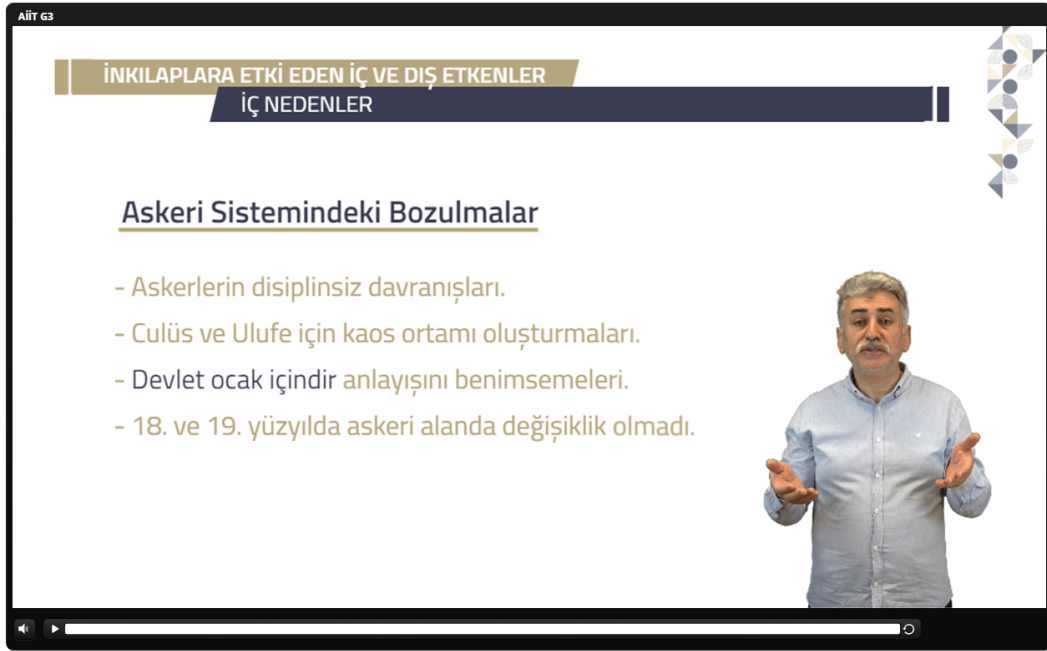


Görsel 622. Uygulama Görseli XX

Eğitsel videolar içinde benzer bilgilerin zaman içerisinde farklılaşması bilginin kavranmasını zorlaştırmaktadır. Bu durumda konu başlıkları ile konuyu özetleyen tek kelimelik bilgilerin eşleştirilerek verilmesi bilginin zihinde kalıcılığını artırabilmektedir. Bu durumu Dedeoğlu ve Nuhoğlu (2021) günümüzde ekran başındaki izleyenlerin odaklanma derecesinin artmasının, görselleştirilmenin çeşitlenmesinin ve bilgi metninin yerine sadece başlık ya da türevlerinden oluşmasının yeni nesil tarafından öğrenme için yeterli olduğu ifade edilmiştir.

Uygulama görselinde yer alan bilgilerin benzerliği ve zamanla bazı değişikliklere uğradığı görülmektedir. Devletin devamlılığının taht varislerinin seçilmesinde önemli olduğunun anlatıldığı konuda, devlet yönetiminde bazı kriterlerin ortaya çıktığı ve zamanla değişikliğe uğradığı ifade edilmektedir. Öğrenene verilmek istenen bu bilginin, görselde yer alan şekilde tasarlanarak öğrenenin zihninde kolay bir şekilde yer alması hedeflenmiştir. Konu içerisinde yer alan değişimlerin yaşandığı dönemdeki padişah isimleri negatif bir şekilde görünümüyle verilirken, değişime uğrayan durum pozitif bir şekilde görünümüyle öğrenene gösterilmiştir.

4.2.21. Uygulama Görseli XXI

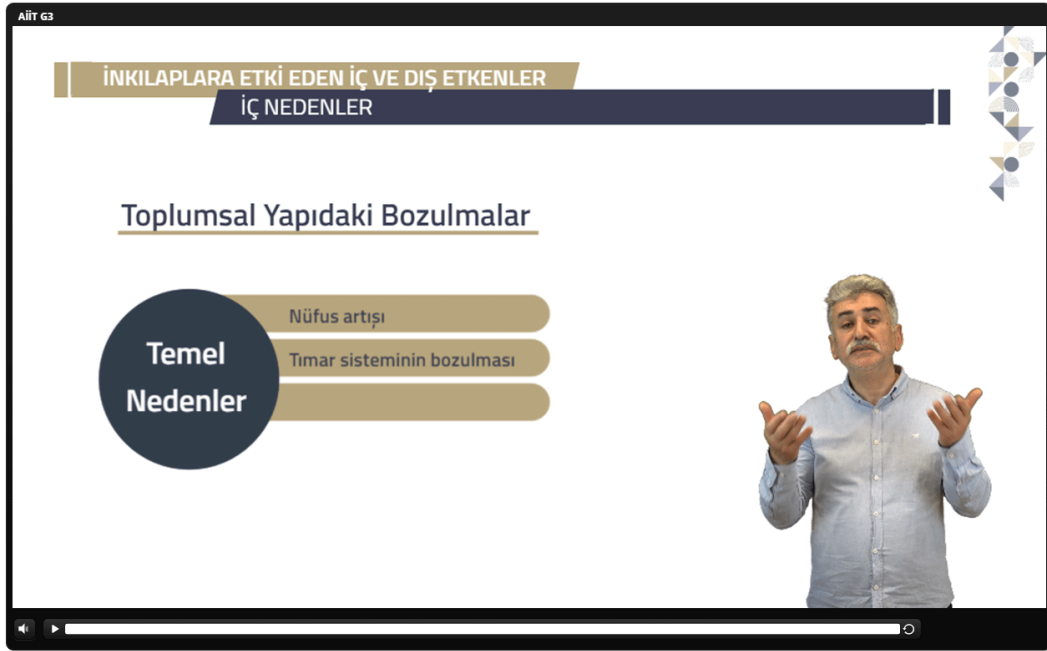


Görsel 633. Uygulama Görseli XXI

Bilgi grafiği içerisinde en fazla iki farklı yazı karakteri kullanılmalıdır ve kullanılan karakterin büyüklüklerinin okunabilir olması gerekmektedir. Metin içerisinde vurgulanmak istenen kelimeler varsa kalınlaştırılabilir, renklendirilebilir ama italik olması tavsiye edilmemektedir. İtalik yazıların okunması normal yazılara göre daha zor olacağı, vurgu metinlerinin belirtilmesi için renklerin dikkat çekmede ve gerçeklik algısı oluşturmada etkili olduğu, renkleri metinleri süslemek yerine vurgu yapmak için kullanılması gerekliliğinden bahsedilmiştir.

Görsel 63'te Osmanlı Devleti'nde askeri alandaki bozulmalar konusundan bahsedilmektedir. Metnin uzun olması sebebiyle 6x6 kuralına uyularak maddeler haline tasarım tercih edilmiştir. Konu alan uzmanı, maddeler halinde verilen "Askeri Sistemdeki Bozulmalar" başlığının odak noktasının "Devlet ocak içindir" anlayışı olduğunu ifade etmesiyle vurgulanmanın o cümle üzerinde olması uygun görülmüştür. Renk kullanımı ile farklılaştırma tercih edilmiş, ilgili metin tasarımının genelinde kullanılan iki renkten birisi ile farklılaştırılmış ve dikkatin bu yönde toplanması amaçlanmıştır.

4.2.22. Uygulama Görseli XXII

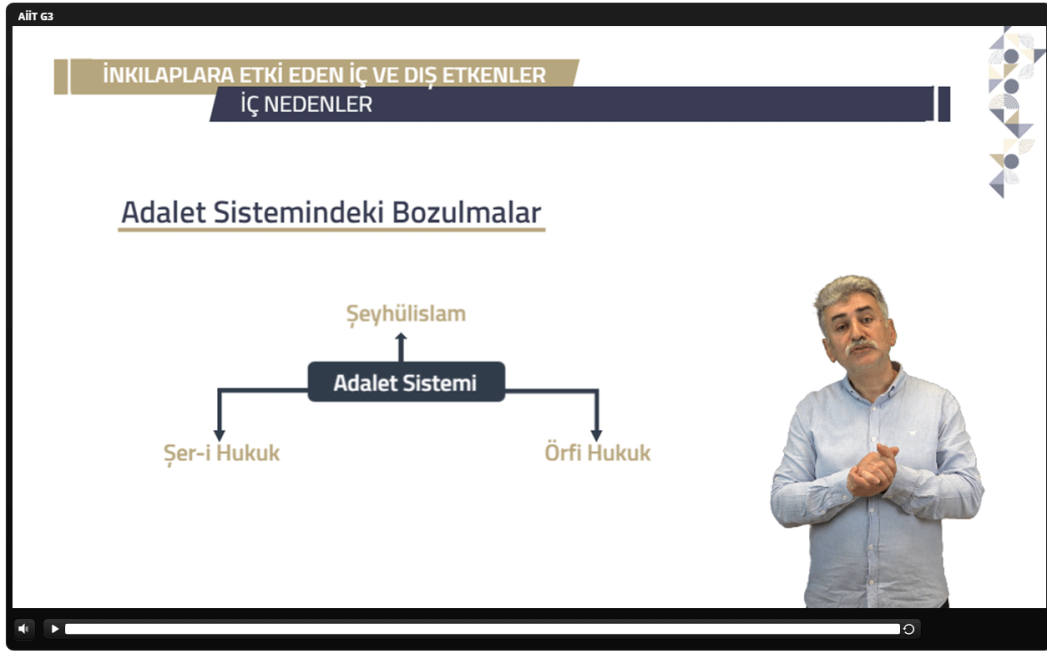


Görsel 644. Uygulama Görseli XXII

Günümüz teknolojisinin gelişmesi sayısal ortamda pek çok işlemlerin yapılmasını kolaylaştırmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle öğrenme içeriği tasarımında farklı araçlar ve yöntemlerle ders içeriklerinin oluşturulmasına imkan sağlamıştır. Bu doğrultuda görselleştirilen bilgiler amaca uygun olarak pek çok farklı tasarım öğeleriyle öğrenenlere sunulmaktadır. Usta (2015) mesajların etkisini artırmanın ve farklı şekillerde bilgiyi görselleştirmenin mesajın kolayca anlaşılabilmesine olanak sağlayacağını dile getirmiştir.

Sürekli aynı şekildeki tasarlanan grafiklerin öğrenen üzerinde olumsuz etkiler bırakması, dikkat ve ilgi azalmasına sebep olabilir. Bu nedenle uygulama çalışmasının bu görselinde bilginin farklı bir şekilde görselleştirilmesi amaçlanmıştır. Buna göre öğretene tarafından verilen bilginin alt başlığı animasyonla beliren yuvarlak bir şekil üzerine yazılmış ve yine animasyonla ortaya çıkan maddeler satırlar üzerine kayarak ortaya çıkartılmıştır. Böylelikle aynı hafta içerisinde farklı tasarımlarla öğrenenin ilgisinin sürekli aktif kalması hedeflenmiştir.

4.2.23. Uygulama Görseli XXIII



Görsel 655. Uygulama Görseli XXIII

Ders içeriği tasarımlarında bilginin görselleştirilmesinde kullanılan bir yöntem de bilgiyi şema görünümüne dönüştürmektir. TDK'ye göre şema, bir aygıtın, aracın veya biçimin ana çizgilerini gösteren çizim şekli olarak tanımlanmaktadır. Şemalar bilginin düzenli bir şekilde sıralanmasında kullanılan grafiksel bir tasarım şeklidir. Şema ile verilen bilgiler genelde kısa ve net olan cümlelerden oluşmaktadır. Verilmek istenen bilgiler şema görünümüne uygun ise görselleştirme bu yönde de tasarlanabilmektedir. Her grafiksel tasarımlarda olduğu gibi amacın, öğrenenin bilgiyi kavrayabilmesi için harcanan çabayı azaltmaya yönelik olduğu söylenebilir.

Görsel 65'te içerikte bulunan bilgilerin eğitsel bir grafiğe dönüştürülmesinde şema gösterimi uygulaması görülmektedir. Şemalar bir biçimin ana çizgilerini oluşturan grafiklerdir. Burada öğretmenin Osmanlı Devleti'nde adalet sistemini anlatırken sistem içerisinde bulunan üç temel unsur şema şeklinde öğrenene sunulmuştur. Tasarımda eş değer iki unsur olan hukuk çeşitleri şekildeki gibi oklarla aşağı doğru gösterilirken, bu iki unsurun üstünde yer alan güçlü yapı şemanın üst tarafında gösterilmiştir.

4.2.24. Uygulama Görseli XXIV



Görsel 666. Uygulama Görseli XXIV

Öğrenme videoları tasarımı yapılırken fotoğraflardan, resim ve illüstrasyonlardan yararlanıldığı daha önce ifade edilmişti. Vural (2017) bu öğelerin kullanımı ile ilgili gerçek hayata atıfta bulunarak, öğrenen tarafından anlaşılmasını kolaylaştıran gerçekçi görüntüler bilginin doğruluğunu ve görselin kavramsal anlatımını desteklediğini ifade etmiştir. Yani bir öğrenme içeriği tasarımında fotoğrafın ya da bir resimlemenin kullanımı öğrenen tarafında bilginin doğru ve kalıcılığı hakkında katkı sunacaktır.

Öğrenme videosunun gösterilen bu karede 18. ve 19. yüzyıl ıslahatları ve bu ıslahatların gerçekleştiği dönemde devletin başında bulunan padişahlar hakkında bilgi verilmektedir. İlgili dönemde belirtilen padişahlara ait resimlemeler animasyon teknikleri kullanılarak sahnede gösterilmiştir. Bu tasarımda kullanılan resimlemeler bilginin doğruluğu ve öğrenenin dikkatini çekmek amacıyla tasarım öğesi olarak eklenmiştir.

4.2.25. Uygulama Görseli XXV



Görsel 677. Uygulama Görseli XXV

Birliktelik, tasarım unsurları arasında süreklilik ve uygun yönlendirme ile bilgiler arasında geçişi sağlayan bir öğedir. Gümrah (2002) öğrenme videoları tasarımında kullanılan öğelerin dağınık ve parçalanmış bir etki oluşturmaktan boyut, şekil ve renk özellikleri anlamında bir arada durmasının tasarımda birlikteliği ifade ettiğini dile getirmiştir.

Görsel 67’de yapılan tasarımda, bilginin birliktelik öğesinden yararlanılması amaçlanmıştır. Öğreten tarafından verilen bir durumun aynı şekilde ve aynı zamanda gerçekleşmesi sebebiyle birliktelik öğesinin uygun olacağı düşünülmektedir. Öğreten Osmanlı Devleti’nin elçilik kurumunun aynı zamanda üç Avrupalı devlette açıldığının bilgisi vermektedir. Bu devletlerde aynı durumun gerçekleşmesi sebebiyle animasyon tekniği kullanılarak hareketli oklarla durumun görselleştirilmesi sağlanmıştır.

4.2.26. Uygulama Görseli XXVI



Görsel 68. Uygulama Görseli XXVI

Öğrenme içeriği tasarımlarında gerçeklik vurgusunun yapılmasında fotoğraf önemli bir öğe olduğundan bahsedilmiştir. Ergüven (2002) diğer kaydediliş görsel türlere göre fotoğrafı tıpkıbasım olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda ders içeriği öğrenme videolarında fotoğrafların tasarım sürecine dahil edilmesi, öğrenenlerin gerçek ile bağlantı kurmasına ve öğrenmenin gerçekleşmesine katkı sağlayacağı bilinmektedir.

Öğrenme videosunun bu karesinde Osmanlı Devleti'nin I. Meşrutiyet Döneminde ortaya çıkan Yeni Osmanlılar Cemiyeti'nden ve bu cemiyetin öncülerinden bahsedilmektedir. Cemiyete öncülük eden kişilerin isimleri sıralandığında tasarıma eklenen fotoğraflar animasyonla sahneye çağırılmaktadır. Ders içeriği konusunda anlatılan dönem itibari ile fotoğrafların siyah beyaz olarak kullanılması daha uygun bulunmuştur. İçerik tasarımında fotoğraf kullanılmasının sağladığı katkılar hakkında daha önce bilgi verilmişti. Şair ve yazarların oluşturduğu bu bilgi içerisinde de fotoğraf ağırlıklı tasarım uygulamasının yapılmasının uygun olacağı düşünülmüştür.

4.2.27. Uygulama Görseli XXVII



Görsel 69. Uygulama Görseli XXVII

Etkileşim, ders içeriği videolarının önemli bir ögesidir. İçerikte etkileşim, öğrenenin öğrenme süreci içerisine dahil edilmesi ve öğrenme video kontrolünün öğrenende olmasıdır. Öğrenme videolarında etkileşim hem soru-cevap kısmında hem de bir sahneden diğer sahneye geçişte yani videonun ilerlemesinde kullanılmaktadır. Shephard (2003) öğrenme videoları tasarımında yapılması gereken tasarımın öğrenen-içerik etkileşiminin artırılmasına yönelik olması gerektiğinden bahsetmektedir.

Uygulamanın bu görselinde sayfa altına yerleştirilen üç yuvarlak ve bu yuvarlak içinde üç simge kullanılmıştır. Birinci simge öğrenme videosu hafta başlıklarına geri dönmeyi sağlayan butondur. Bu buton ile öğrenen, tüm konu başlıklarının ve alt başlıkların olduğu sayfaya yönlendirilir. İlgili sayfadan istediği bir konuya geçiş yapabilmektedir. İkinci buton, mevcut öğrenme sahnesinin tekrar oynatılmasına yöneliktir. Öğrenen tekrar izlemek istediğinde bu butonu kullanabilmektedir. Üçüncü buton ise bir diğer sahneye geçiş butonudur. Böylece öğrenme sürecinin kontrolü tamamen öğrenenin kontrolündedir. Bu durumun öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli rol oynadığı ve öğrenende öğrenme istekliliğini artırdığı düşünülmektedir.

4.2.28. Uygulama Görseli XXVIII



Görsel 700. Uygulama Görseli XXVIII

Bu uygulama çalışması Ordu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi sorumluluğunda bulunan ortak derslerden Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersinin üç haftalık ders içeriklerinin görsellerinden oluşmaktadır. Görsel 70'te gösterilen içerik tasarımındaki sahnede sağ üst köşede Ordu Üniversitesi'nin 2019 yılında yayınlanan kurumsal kimlik tasarımında bulunan doku çalışması ders içeriklerinde de kullanılmıştır. Ders içeriklerinde bilişsel yükü artırmaması için içerik tasarımında kuruma ait başka bir kurumsal kimlik öğesi (logo vb.) kullanılmamıştır.

İçerik geliştirme programının tasarımcıya sunduğu olanaklardan bir tanesi de zaman çizelgesidir. Söz konusu çizelge sayesinde öğrenen ders içeriği videosu ile etkileşim halindeyken videonun süresi ve sahnenin ne zaman sona ereceği bilgisine ulaşabilmektedir. Bu uygulama çalışmasında zaman çizelgesinin öğrenen tarafından görünür olması tercih edilmiştir.

4.3. Ek Animasyon Çalışmaları

Uygulama çalışmasında yapılan içerik tasarımı haftalık devam eden bir ders içeriğine aittir. İçeriğin hangi haftaya ait olduğunu belirtmek amacıyla giriş bölümü oluşturulmuştur. Görsel 71'de giriş videosuna ait bir storyboard yer almaktadır.

Videonun ilk sahnesinde ders ismi ve ilgili haftanın tipografik ifadesi yer almaktadır. İkinci sahnede öğretmenin bir görselinin ve haftanın konu başlığının yer aldığı bir sahne öğrenenleri karşılamaktadır. Bu uygulama çalışması içerik tasarımlarından farklı olarak bir animasyon programıyla tasarlanmıştır.



Görsel 711. Giriş Videosu Görüntüsü

İçerik tasarımının sonunda yer alan videoda ise uygulama çalışmasının ait olduğu Ordu Üniversitesi'nin logosunun animasyonlu bir video tasarım çalışması bulunmaktadır. Görsel 72'de bu videoya ait bir storyboard yer almaktadır.



Görsel 722. Logo Animasyon Videosu Görseli

Bu iki alıřmanın yanı sıra uygulama grsellerinin ve animasyonlarının gsteriminin yer aldıđı bir video hazırlanmıřtır. Grsel 73'te bulunan karekod okutularak ilgili videoya ulařılabilir. Videonun yrtme hızı korunmuř, anlatıcı sesi videoda verilmemiřtir.



Grsel 733. Uygulama Tanıtım Videosu Eriřim Adresi

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanoğlu var olduğu günden itibaren merak duygusuyla yeni bilgiler edinebilme gayreti içerisinde girmiştir. Öğrenilen ya da elde edilen bilginin paylaşılması da bu doğrultuda ortaya çıkmaktadır. Ailede başlayan bilgi paylaşımı, okul öncesi kurumlarda daha sonra eğitim öğretim faaliyetleri sürdüren kurumlarda devam etmiştir. Yüz yüze eğitim öğretim faaliyetleri yürüten ve öğreten-öğrenci etkileşimi içerisinde bilgi aktarılan bu kurumlara, teknolojinin de gelişme göstermesiyle alternatif öğrenme ortamları ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan uzaktan öğretim, açık öğretim gibi öğrenme ortamlarının tetikleyicisi kitlelerin eğitilmesi oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın amacı grafik tasarım ve animasyon teknikleri ile oluşturulmuş çevrimiçi etkileşimli ders içeriği tasarımı uygulama önerisini kapsamaktadır. Alanyazın araştırması sonucunda öğrenen-içerik etkileşimi modelinin çevrimiçi öğrenme yönteminde en etkili öğrenme modeli olduğu görülmüştür. Öğrenen-içerik etkileşiminde verilmek istenen mesaj bir içerik tasarımı ile sağlanmaktadır. Bu içerik tasarımında bilginin görselleştirilmesi kritik bir önem taşımaktadır. Öğrenenin içerik ile nitelikli zaman geçirmesi ve öğrenmeyi gerçekleştirmesi için içerik tasarımı birincil öneme sahiptir. İçerik tasarımı yapılırken grafik, fotoğraf, resimleme, tipografi gibi öğelerin animasyon tekniklerinden yararlanılarak görselleştirilmesi ve bu doğrultuda etkileşimin artırılması gerekmektedir. Etkileşimli öğrenme içeriği videosunun yönetme gücünün öğrenende olması, öğrenmenin gerçekleşmesine uygun bir ortam oluşturacaktır.

İletişim çağında yaşadığımız düşünüldüğünde öğretenlerin istedikleri mesajların iletilmesinde çeşitli uygulamalar ve ortamlar bulunmaktadır. Dijital ortamda iletilmek istenen eğitimsel mesajlar görselleştirilerek iletilmesi, bilginin kalıcılığı ve öğrenmenin gerçekleşmesi için önemlidir. Bu da içerik tasarımı sürecinde grafik tasarımcıların rolünü ortaya çıkarmaktadır. Çünkü içerik tasarımında verilen bilginin grafik tasarım ve animasyon tekniklerinin prensiplerine göre amaca uygun olarak tasarlanma gerekliliği görülmüştür. Bunun neticesinde içerik tasarım sürecinin disiplinlerarası bir ekip işi olduğunu unutulmaması gerekmektedir. Bu ekip içerisinde öğretim tasarımcısı, konu alanı uzmanı ve grafik tasarımcısının bulunmalıdır. İçerik tasarımı süreci bir plan dahilinde ilerlemeli ve

ekip içerisinde uyumlu çalışma ortamının oluşması gerekmektedir. Konu alanı uzamanı ve grafik tasarımcı öğrenene iletilmek istenen mesajı, uygun görselleştirme araçları ile içerik tasarımını oluşturmaları gerekmektedir. Öğrenme videosu sahnesinde konuya uygun olmayan ve gereksiz olan görseller öğrenende bilişsel yükü artıracığı için kullanılmamalıdır. Tasarımda kullanılan metinler öğrenme videosun içerisinde yer alan sesli anlatım ile birebir olmamalı, metinler vurgulamak ve dikkat çekilmek istenen yerlerin özeti şeklinde kullanılmalıdır.

İnsanların durağan bir düzlem içerisinde hareket eden bir nesneyi algılaması çok kolaydır. Bu sebeple içerik tasarımlarında animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Tasarımda kullanılan görsel öğelerin hareketlendirilmesinde hem içerik hem de anlatı açısından hedef kitleye uygun olmasına dikkat edilmelidir. Fakat animasyonların sürelerine dikkat edilmeli sürekli hareket halinde olan bir nesne öğrenen dikkatini kendisine çekeceği için öğrenmenin gerçekleşmesini zorlaştıracaktır.

Bu çalışma Ordu Üniversitesine bir ders içeriği tasarımı önerisi olması sebebiyle çeşitli üniversitelerin ders içeriği videoları incelenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda ders içeriği tasarımlarında bir bütünlük olmadığı tespit edilmiştir. Grafikselsel ya da tipografik öğelerin kullanımına ve renklendirilmesine gerekli önemin verilmediği anlaşılmaktadır. İçerik tasarımında konuya ait görselleştirmenin yetersiz olduğu, daha çok metinsel bilgilerin yer aldığı görülmektedir. Tasarıma eklenen metinsel bilgilerin özet ya da kısa hatırlatma cümleleri şeklinde kullanımı tercih edilmiştir. İncelenen ders içeriklerinde animasyon tekniğine rastlanmamış, etkileşim unsurunun bazı ders içeriklerinde kullanılmadığı görülmüştür.

Uygulama önerisinde örnek olarak alınan ders içeriğinin 3 haftalık bölümü için altmış dakikaya yakın kayıt alınmıştır. Çekimler sonrasında video ve ses düzenlemeleri grafik tasarımcı tarafından yapılmıştır. Tasarım ekibinin çalışmaları sonucunda kullanılacak olan hazır görseller seçilmiş ya da görsellerin tasarlanması için fikirler ortaya atılmıştır. Haftalık ders içeriğinin konu sahnelerine ait farklı tasarımlar içerik geliştirme programı ile animasyonlu ve etkileşimli olarak yapılmıştır.

Sonuç olarak çevrimiçi etkileşimli bir ders içeriği tasarımında konuya uygun görsellerin hedef kitleye uygun animasyon teknikleri ile sunulması öğrenmenin gerçekleşmesinde büyük bir paya sahiptir. Soyut kavramların somutlaştırılması, bilginin görselleştirilmesi öğrenenin hızlı ve kolay anlamasını sağlamaktadır. Etkileşim unsuru öğrenme ortamının kontrolünün öğrenenin kendinde olmasını sağladığı için ders içeriği tasarımlarında olması öğrenmenin istekliliği ve gerçekleşmesi açısından önemlidir.

Bu uygulama içeriği tasarımı Ordu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğüne sunulmuş devam eden haftaların ve aynı yöntemle devam eden diğer derslerin içerik tasarımlarının tamamlanması ile öğrenme yönetim sistemine eklenerek öğrenenlere sunulması uygun bulunmuştur.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, S. (2007). *Sanat Eğitiminde İllüstrasyon*. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akbulut, U. (2022, Nisan 24). *Mağara Resimleri 40 Bin Yıl Öncesinden Bize Ulaştı*. www.uralakbulut.com.tr: <https://www.uralakbulut.com.tr/wp-content/uploads/2009/11/MA%C4%9EARA-RES%C4%B0MLER%C4%B0-40-B%C4%B0N-YIL-%C3%96NCES%C4%B0NDEN-B%C4%B0ZE-ULA%C5%9ETI-TEMMUZ-2012.pdf> adresinden alındı
- Aker Alpaslan, S. (2003). *Tasarım Mesleki Resim*. İstanbul: Yapa Yayınları.
- Altunay, A. (2012). Geleneksel Medyadan Yen Medyaya: Görüntü Yüzeyi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 27, 33-44.
- Arıcı, N., & Dalkılıç, E. (2006). Animasyonların Bilgisayar Destekli Öğretime Katkısı: Bir Uygulama Örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14 (2), 421-430.
- Asiye, A., & Atik, A. (2017). Eğitsel Bir Araç ve Ortam Olarak Videonun. *Atatürk İletişim Dergisi*, 13, 27-52.
- Aslan Odabaşı, H. (2002). *Grafikte Teel Tasarım*. İstanbul: Yaru Sanat Yayınevi.
- Atiker, B. (2011). Hareketli Grafik Tasarım Eğitiminde Ders İçerikleri. *1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu* (s. 354-357). Ankara: Denizbank.
- Bahçekapılı Özdemir, T. (2020). Dijital İçerik Geliştirme: Görsel Uygulamalar. A. Ç. (Ed.) içinde, *Dijital Yeterlik: Dijital Çağda Dönüşüm Yolculuğu* (s. 143-181). Ankara: Pegem Akademi.
- Becer, E. (2013). *İletişim ve Grafk Tasarım* (9 b.). Ankara: Dost Kitap Evi.
- Bedir Erişti, S. D. (2020). *Yeni Medya ve Görse İletişim Tasarımı 5. Baskı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bektaş, C., & Bektaş, E. (2015). Kültürlenme Sürecinden Formal Eğitime, Kars Âşıklık Geleneğinde Değişim ve Süreklilik: Âşık Günay Yıldız. T. Yazıcı, & K. Gülbeyaz içinde, *1. Uluslararası Müzik ve Dans Kongresi E - Bildiriler Kitabı* (s. 46-51). Diyarbakır: Müzik Eğitimi Yayınları.
- Berney, S., & Betrancourt, M. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computer & Education*, 101, 150-167.
- Beyoğlu, A. (2016). Resimde Mekân Kullanımına Başlangıç Örnekleri Olarak Ortaçağ Ve Erken Rönesans Dönemi Resimleri. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 52, 373-386.
- Boydak, B. (2020). Grafik Tasarımda Postmodern İllüstrasyon. *Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cündioğlu, D. (2010, Ocak 10). Söz Medeniyetinden Göz Medeniyetine: <http://ducanecondioglusimurggrubu.blogspot.com/2012/08/soz-medeniyetinden-goz-medeniyetine.html> adresinden alındı
- Çağlayan, E. (2018). Temel Sanat Eğitiminde Renk Olgusu. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırma Dergisi*, 7 (1), 22-34.

- Çakır, Ö., Calp, M. H., & Doğan, A. (2015). Uzaktan Eğitimde İçerik Geliştirme Süreci: Gazi Üniversitesi Bilişim Enstitüsü Örneği. *Cumhuriyet International Journal of Education-CIJE*, 4 (1), 1-20.
- Çiçek, M. (2020). Dijital İçerik Geliştirme: Görsel Uygulamalar. E. A. Çebi içinde, *Dijital Yeterlilik: Dijital Çağda Dönüşüm Yolculuğu* (s. 217-247). Ankara: Pegem Akademi.
- Çoğal, E. (2021). *Sokak Fotoğrafçılığının Grafik Tasarım Öğeleri*. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Dalley, T. (1984). *The Complete Guide to Illustration and Design Techniques and Materials*. (akt. Ünal, 2019). United Kingdom: Book Club Associates.
- Danacıoğlu, E. (2001). *Geçmişin İzleri* (Akt. Kangöz, K. 2019, *Sosyala Bilgiler Öğretiminde Fotoğrafların Kullanımının Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi*). İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Demir, E. (2014). Uzaktan Eğitime Genel Bir Bakış. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi – Sayı 39*, 203-2012.
- Demir, H. (2003). Geçmişten Günümüze Grafik Tasarımın İşlevi ve Başlıca Gelişim Evreleri. *Sanat Dergisi* (4), 57-62.
- Dirks, T. (2022, Nisan 28). Film history before 1920: <https://www.filmsite.org/pre20sintro.html> adresinden alındı
- Donoughue, C. (2009). *Yazının Öyküsü*. İstanbul: Çev. Sevgi Atlıhan Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Dursun, Ö. Ö. (2011). Çoklu Ortam İçerikerinin Tasarımı. Ö. Ö. Dursun, & H. F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 139-158). Ankara: Yorum Matbaası.
- Eidenberger, H. (2022, 09 02). *A new perspective on visual information retrieval. Interactive Media Systems*: <http://www.ims.tuwien.ac.at/media/documents/publications/ei2004-vir.pdf> adresinden alındı
- Elanur, K. (2014). Grafik Tasarım Ürünü Olarak Yazı Tasarımının Tarihi. *Fine Arts*, 9 (2), 55-65.
- Erdi, B. (2012). Resim Sanatı Tarihinin Gelişimi İçinde İspanyol Resminde Son Akşam Yemeği. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Açık Bilim, Sanat Arşivi.
- Erişti, S. D. (2005). *Grafik Tasarım İlkelerine Dayalı Olarak Geliştirilmiş Etkileşimli Eğitim Cd'Lerinin İlköğretimde Temel Sanat Elemanlarının Öğretiminde Etkililiği* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Erişti, S. D., Uluuysal, B., & Dindar, M. (2013). *Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı ve Ortama İlişkin Öğrenci Görüşleri*. Eskişehir: Anadolu Journal of Educational Sciences International.
- Ertürk, S. (1972). *Eğitimde Program Geliştirme* (akt. Kuşçu ve diğerleri, 2016). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Basımevi.

- Eryılmaz, H., & Atıkan, M. (2016). Grafik Tasarım ve Gerilla Reklamcılık. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7, 132-151.
- Eryılmaz Teksoy, S. (2020). Dijital İçerik Geliştirme: Sunu Uygulamaları. A. Çebi içinde, *Dijital Yeterlilik: Dijital Çağda Dönüşü Yolculuğu* (s. 119-142). Ankara: Pegem Akademi.
- Fidan, N., & Erden, M. (1986). *Eğitim Bilimine Giriş*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Gezgin, S. (1994). *Basında Fotoğrafçılık*. İstanbul: Der Yayınevi.
- Gönüllü, A. B. (2017). İllüstrasyon (Resimleme) Sanatını Tanımlamak. *Proceedings p*, 909-919.
- Grafik ve Fotoğraf*. (2019). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Guo, P., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos. *Proceedings of the first ACM conference on Learning* (s. 41-45). Atalanta: L@S.
- Gürbüz, M., & Aydın, A. H. (2012). Zaman Kavramı ve Yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (2), 1-20.
- Hakan, A. (2018). Uzaktan Eğitim. M. Gültekin içinde, *Eğitim Bilimine Giriş* (s. 225-243). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- hareket*. (2022, 05 26). Türk dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Hartley, J. (1996). Ed. D. H. Jonassen Handbook of research for educational communications and technology. *Prentice Hall*, 795-817.
- Hasler, B., Sweller, J., & Kersten, B. (2007). Learner control, cognitive load and instructional animation. *Applied Cognitive Psychology*, 21, 713-729.
- Herand, D., & Hatipoğlu, Z. (2014). Uzaktan Eğitim ve Uzaktan Eğitim Platformları'nın Karşılaştırılması. *Çukurova Üniversitesi İİBF Dergisi*, 18 (1), 65-75.
- İlkyaz, A., & Şahin, D. (2014). Fotoğrafın Sanat Serüveni. *İdil Dergisi* 3 (14), 159-172.
- illüstrasyon*. (2022, 05 22). Türk Dil Kurumu sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- İnceelli, A. (2005). Dijital Hikaye Anlatımının Bileşenleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4 (3), 132-142.
- İşman, A. (2011). *Uzaktan Eğitim*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kafa, G. (2017). Ambalaj Tasarımında Tipografi Kullanımı. *IV. IMCOFE / Barcelona*, 479-485.
- Kahraman, M. E. (2018). Grafik Tasarım Öğelerinde Fotoğrafın Etkisi. *V. Yıldız Sosyal Bilimler Kongresi*, (s. 739-746). İstanbul.
- Kahraman, S., & Kurşun, E. (2020). *Uzaktan Öğretimde Canlı Ders Uygulama İlkeleri ve Örnekleri*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

- Kandemir, B. (2021). Farklı Etkileşimsel Uzaklık Düzeylerinin Öğrencilerin Sosyal, Bilişsel ve Öğretimsel Bulunuşluk Algıları ile Akademik Başarılarına Etkisi. *Yatınlanmış Doktora Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaptan, S., & Sayın, Z. (2020). Grafik Tasarım Bağlamında İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesi Süreçleri. *İdil*, 805-820.
- Karakuyu Şengüder, M. (2019). Sanatta Görüntü Üretimine Kültür Endüstrisine Etkisi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 281-299.
- Karataş, S., & Yapıcı, M. (2006). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme Dersinin İşlenişi ve Uygulama Örnekleri. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (2), 311-325.
- Ketenci, H. F., & Bilgili, C. (2006). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta Basım Yayın.
- Kılıç Çakmak, E. (2007). *Çoklu Ortamlarda Dar Boğaz: Aşırı Bilişsel Yüklenme*. Ankara: Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi 27. 2.
- Kılıç, A. S. (2018, Ağustos 8). CCTV 'nin Tarihçesi – Bölüm 1: <https://guvenlik.teknolojileri.net/cctv-nin-tarihcesi-bolum-1/> adresinden alındı
- Kılıç, L. (1995). *Çoğaltım Aracından Sanat Ortamına*. İstanbul: Hil Yayınları.
- Kışla, T., Ermiş, K., & Çobanoğlu Ateş, A. (2020). Kitleli Açık Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarının Bağlamında Eğitsel Video Türleri. M. Kokoç, & H. Ilaz içinde, *E-Öğrenmede Videolar: Uygulamalar ve Güncel Eğilimler* (s. 17-40). Ankara: Pegem Akademi.
- Kıyıcı, M. (2011). Çoklu Ortam Uygulamalarında Ölçme ve Değerlendirme. Ö. Dursun, & F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 179-199). Ankara: Pegem Akademi.
- Kızıldemir, D., & Eryılmaz, H. (2016). Grafik Tasarımda Fotoğraf ve Tipografinin Önemi. *Route Education and Social Science Journal*, 11, 56-80.
- Kızılsağak, E. (2014). Minyatürden İllüstrasyona Tarihsel ve Güncel Bir Bakış. *Fine Arts*, 4 (9), 162-174.
- Kombartzky, U., Ploetzner, R., Schlag, S., & Metz, B. (2010). Developing and Evaluating a Strategy for Learning From Animations. *Learning and Instruction*, 20 (5), 424-433.
- Krasner, J. (2004). *Motion Graphic Design and Fine Art Animation*. Focal Press.
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design*. New York: Routledge.
- Kumaş Şenol, N., & Elmas, A. O. (2020). Deneysel Kolaj Uygulamalarının Temel Tasarım Elemanları ile İncelenmesi. *Art Sanat*, İstanbul Üniversitesi Yayınevi.
- Mardi Bayar, Ö. (2019). *Grafik Tasarım Rehberi*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation*, 41, 85-139.
- Nadi, K. (2000). Görüntü Dilinin Çözülmesi. *Kurgu Dergisi*, 17, 1-13.

- Namık Kemal, S. (2014). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Nuhoglu Kibar, P., & Buket, A. (2015). Eğitimde Bilgi Görselleştirme: Kavram Haritalarından İnfografiklere. B. Akkoyunlu, A. İşman, & O. H. (Ed.) içinde, *Eğitim Teknolojileri Okumaları* (s. 271-289). Ankara: TOJET - Sakarya Üniversitesi.
- Ocak, M. A. (2011). Tanımlar ve Temel Bilgiler. M. A. Ocak içinde, *Öğretim Tasarımı Kuramlar, Modeller ve Uygulamalar* (s. 2-27). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ozan, Ö. (2015). e-Öğrenme için eğitsel video geliştirme. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1 (4), 59-80.
- ÖÇALAN, G. (2007). *Çağdaş Sanatta Bir Anlatım Dili Olarak Video ve Enstalasyon*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özdemir, T. (2005). Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14 (2), 391-402.
- Özkartal, M. (2009). Resim Sanatında Çizgi ve Çizgi Ritmi Üzerine. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (4), 55-72.
- Öztuna, H. Y. (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Rakiç, S., Marjanovic, U., Softic, S., & Tasic, N. (2018). Key Indicators for Student Performance at the E-Learning Platform: An SNA Approach. *16th International Conference on Emerging eLearning Technologies and Applications*, 463-468.
- Sakman, S. (2020). *Animasyon Teknikleriyle Çoklu Ortam Öğrenme Materyallerinin Zenginleştirilmesi*. Kırıkkale: Fine Arts.
- Schwier, R., & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive Multimedia Instruction (Akt. S. D. Erişti, 2011, Çoklu Ortam Uygulamalarında Görsel Tasarım)*. New Jersey: Educational Technology.
- Serter, S. (2000). Fotografik Görüntünün Oluşma Süreci ve Bu Görüntüde Sanatçının Rolü. *Kurgu Dergisi*, 17 (1), 81-97.
- Shephard, K. (2003). Questioning, promoting and evaluating the use of streaming video to support student learning. *British Journal of Educational Technology*, 34 (3), 295-308.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1992). *Instructional Design*. New York: MacMillan.
- Söylemez, Y. (2019). *Görsel İletişimde Çocuk Afişleri*. Adıyaman: İksad Yayın Evi.
- Stewart, S. C. (2011). Interpreting Design Thinking. *Design Issues*. 32 (6), 515-520.
- Sweller, J. (2010). Ognitive Load Theory: Recent Theorretial Advenes. J. L. Plass, R. Moreno, & R. Brücke içinde, *Cognitive load theory* (s. 29-47). Cambridge: Cambridge University Press.

- Tanık Önal, N. (2017). Bilgi ve İletişim Teknolojileri Kullanımı: Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Görüşleri. *International Journal of Active Learning (IJAL)*, 2 (1), 1-21.
- Tanyeli, U., & Sözen, M. (2016). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Teker, U. (2009). *Grafik Tasarım ve Reklam*. İstanbul: Yoru Sanat Yayınları .
- Tunç, A. Z. (2014). Fotoğrafta Resimsel ve Grafiksel Yaklaşımlar. *Sanat - Tasarım Dergisi*, 1 (1), 31-36.
- Türkmenoğlu, H. A. (2016). Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi. *İdil*, 5 (20), 895-908.
- Uğurlu, H. (2003). Görüntüde Zaman Boyutu. *Kurgu Dergisi*, 20, 155-172.
- Vrasidas, C. (2000). Constructivism Versus Objectivism: Implications for Interaction, Course Design, and Evaluation in Distance Education. *International Journal of Educational Telecommunications*, 6 (4), 339-362.
- Vural, S. (2017). Durağan Bilgi Grafiklerinde Veri Görselleştirme Yaklaşımları. *Uluslararası Cumhuriyet Sanat Günleri* (s. 208-226). Sivas: Academia.
- Xiao, J. (2017). Learner-content interaction in distance education: The weakest link in interaction research. *Distance Education*, 38:1,, 123-135.
- Yerlikaya, M. (2004). İlköğretimde Kullanılan Etkileşimli D'lerin Görsel Açından Çözülmesi ve Öneriler. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldırım, B., & Deniz, D. (2019). Gözün Görme İşlevi ve Sanal İç Mimari Ürün. *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 4 (1), 155-165.
- Yurdalan, Ö. (2015). *Belgesel Fotoğraf ve Fotoröportaj*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Yücel, A., & Yozgat, S. (2018). Türk Mitolojisindeki Kuş Sembollerinin Günümüz Logo Tasarımlarına Yansıması. *Turkish Studies (Elektronik)*, 13(18), 1477-1493.
- Yüksel, R. (2002). Plastik Sanatlar ve Algıda Yanılsama. *Anadolu Sanat Dergisi*, 12 (15), 176-195.
- Zeldman, J. (2001). *aking Your Talent to the Web: Making the Transition from Graphic Design to Web Design (Akt. Erişti, S. D. 2011, Çoklu Ortam Tasarımı)*. Indianapolis: Riders.

GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Lascaux Mağarası Duvar Çizimleri,

https://tr.wikipedia.org/wiki/Lascaux#/media/Dosya:Lascaux_painting.jpg (Erişim Tarihi: 24.04.2022)

Görsel 2. Zezowate Szczeście Adlı Film Afişi, 1959,

<https://api.culture.pl/sites/default/files/users/Paulina%20Schlosser/zezowateszczescie.cieslewicz.jpg> (Erişim Tarihi: 23.03.2022)

Görsel 4. Hareketli Nokta Çalışması,

https://cdn.pixabay.com/photo/2017/02/18/21/29/dot-2078297_960_720.jpg (Erişim Tarihi: 24.03.2022)

Görsel 5. Farklı Çizgi Teknikleri,

<https://semraturak.files.wordpress.com/2017/04/23.jpg?w=736> (Erişim Tarihi: 24.03.2022)

Görsel 7. Negatif ve Pozitif Çalışması, [http://4.bp.blogspot.com/-I4wA-gewQyI/U-](http://4.bp.blogspot.com/-I4wA-gewQyI/U-SKExGImWI/AAAAAAAAABQ/X_osdCXLBcs/s1600/DSC08033.JPG)

[SKExGImWI/AAAAAAAAABQ/X_osdCXLBcs/s1600/DSC08033.JPG](http://4.bp.blogspot.com/-I4wA-gewQyI/U-SKExGImWI/AAAAAAAAABQ/X_osdCXLBcs/s1600/DSC08033.JPG) (Erişim Tarihi: 24.03.2022)

Görsel 8. Bebek Piktogramı ve Fotoğrafi,

https://st.depositphotos.com/1009931/2311/i/600/depositphotos_23114990-stock-photo-sleeping-baby.jpg (Erişim Tarihi: 24.03.2022)

Görsel 9. Newton'un Prizma Deneyi,

<http://www.kameraarkasi.org/light/mucitler.jpg> (Erişim Tarihi: 25.03.2022)

Görsel 10. Ana ve Ara Renkler, [https://canimanne.com/wp-](https://canimanne.com/wp-content/uploads/2018/06/Ana-ve-Ara-Renkler.jpg)

[content/uploads/2018/06/Ana-ve-Ara-Renkler.jpg](https://canimanne.com/wp-content/uploads/2018/06/Ana-ve-Ara-Renkler.jpg) (Erişim Tarihi: 25.03.2022)

Görsel 11. Kunta Ayubi'nin Afiş Çalışması ve Renksiz Görünümü, 2022,

<https://www.posterfortomorrow.org/en/gallery/54014> (Erişim tarihi: 28.03.2022)

Görsel 12. Luís Veiga'nın "Gökyüzünü Kapat" İsimli Afiş Çalışması, 2022,

https://www.posterfortomorrow.org/images/thumbs/entries/560x770/9023/9023_3d1feb2bae58268353b86a7c18fdb13e.jpg (Erişim tarihi: 29.03.2022)

- Görsel 13.* Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun Dergi Kapağı Çalışması, 2011,
<https://www.guzelyasa.com.tr/wp-content/uploads/2021/05/60a25c54ae298bf86aaaf713.jpg> (Erişim tarihi: 29.03.2022)
- Görsel 14.* Sümer Çivi Yazısı, <https://arkeofili.com/wp-content/uploads/2019/08/sum5.jpg> (Erişim Tarihi: 24.04.2022)
- Görsel 15.* Metal Baskı Kalıp, <https://www.wikitarih.com/wp-content/uploads/2019/03/matbaa-baski-kalibi-1.jpg> (Erişim Tarihi 21.04.2022)
- Görsel 16.* Tipografi Düzeni, <http://4.bp.blogspot.com/-M2yMf0Sh854/UKgdkDPLKmI/AAAAAAAAA1o/1RWJddoXBnE/s640/Untitled-4.jpg> (Erişim Tarihi: 21.04.2022)
- Görsel 17.* Tipografi Ağırlıklı Tasarım Çalışması,
<https://www.matbuu.com/blog/wp-content/uploads/2017/04/xtipografi-nedir-.jpg.pagespeed.ic.4SgtExlmWc.webp> (Erişim Tarihi: 20.04.2022)
- Görsel 18.* Göz Yapısı, <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/nasil-goruruz> (Erişim tarihi: 21.04.2022)
- Görsel 19.* Altamira Mağarası Duvar Resimleri,
<https://www.istockphoto.com/tr/search/2/image?phrase=altamira+ma%C4%9Faras%C4%B1> (Erişim Tarihi: 24.04.2022)
- Görsel 20.* Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği İsimli Çalışması,
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Son_Ak%C5%9Fam_Yeme%C4%9Fi_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Son_Ak%C5%9Fam_Yeme%C4%9Fi_(tablo)) (Erişim tarihi: 24.04.2022)
- Görsel 21.* Tarihte Kaydedilen ilk Görüntü, 1826, Burgundy,
<https://www.milliyet.com.tr/molatik/galeri/tarihteki-ilk-fotograflar-72664/1> (Erişim tarihi: 25.04.2022)
- Görsel 22.* Loise Daguerre'nin Makine ile Çektiği İlk Fotoğraf, 1838, Paris,
<https://anahtaremlak.net/blog/yazi/2-ocak-1839-fotografin-mucitlerinden-biri-olan-fransiz-fotografci-louis-daguerre-ayin-ilk-fotografini-cekti/41> (Erişim Tarihi:25.04.2022)

Görsel 23. Mısır Ölüler Kitabı'ndan Bir Bölüm, <https://onedio.com/haber/ruhu-olum-sonrasina-hazirlamak-icin-okunan-misir-oluler-kitabi-ve-psikoztazi-595660>
(Erişim tarihi: 26.04.2022)

Görsel 24. Dilara Özkaya Çelebi'ye ait Kitap Kapağı İllüstrasyonu, 2021,
<https://www.behance.net/gallery/132993687/Mutlu-orman/modules/752834061>
(Erişim tarihi: 26.04.2022)

Görsel 25. Mağara Resimlerinden Bir Bölüm,
<https://www.arthipo.com/artblog/sanat-tarihi/magara-sanati-tarih-oncesi-sanat-magara-resimleri.html> (Erişim tarihi: 28.04.2022)

Görsel 26. İlk videolardan birisinin görüntü kareleri, 1878,
<https://tarihkurdu.net/ilk-video-kac-yilinda-cekilmistir.html> (Erişim tarihi:
28.04.2022)

Görsel 27. Walther Ruttmann - Das Wunder (1922),
<https://www.youtube.com/watch?v=bzjYDFseuKM> (Erişim tarihi: 01.05.2022)

Görsel 28. Eğitim Haritası, <https://egitimbilimlerinotlari.com/egitim-formal-egitim-informal-egitim-ogretim-ogretme-ve-ogrenme/> (Erişim tarihi 26.05.2022)

Görsel 29. Etkileşim Türleri (Anderson ve Garrison, 1998),
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1179375> (Erişim tarihi:
24.05.2022)

EKLER

EK-1

FERAGATNAME

05.09.2022

Bu çalışmanın konusu olan grafik tasarım ve animasyon tekniđi ile etkileşimli ders içeriđi tasarımı uygulama çalışmasında sorumlusu olduđum Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersi örnek olarak seçilmiştir. Bu çalışma içerisinde yer alan şahsıma ait olan görüntüler Kişisel Verilerin Korunması Kanunu uyarınca tez çalışmasıyla sınırlı kalması koşulu ile feragat ettiđimi beyan ederim.

Öđr. Gör. Mustafa BÜYÜK

EK-2 DERS İÇERİĞİ GÖRÜNTÜLERİ KULLANIM İZİNLERİ



sezer aydin <sezeraydin2015@gmail.com>

Sayın Yetkili,

Grafik tasarım ve animasyon alanında yüksek lisans yapmaktayım. Tez konumda ders içeriği tasarımı için araştırma ve uygulama örneği yapıyorum. Tezimde Üniversitenize ait birkaç dersin birer kare görüntüsünü kullanmak için izin talep etmekteyim. Talebimin uygun görülmesi halinde farklı derslerden bir kaç kare görüntünün tarafıma ulaştırılması hususunda, Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

NOT: Kişisel Verileri Koruma Kanunu çerçevesinde kişi görüntüsü, isimleri ve ilgili kurum ismi kodlanarak kullanılacaktır.

Sezer AYDIN
Ordu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Anabilim Dalı Öğrencisi



H C
Alıcı: ben ▼

Sezer AYDIN'ın Üniversitemiz bünyesinde uzaktan eğitim yoluyla yürütülen bazı derslere ilişkin ekran görüntülerini tez çalışması kapsamında ve Kişisel Verileri Koruma Kanunu çerçevesinde kullanımı tarafımızca uygun görülmüştür.

...



A E
Alıcı: ben ▼

Sayın Sezer AYDIN

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anabilim dalı öğrencisi Sezer AYDIN'ın Üniversitemiz bünyesinde uzaktan eğitim yoluyla yürütülen bazı derslere ilişkin ekran görüntülerini yüksek lisans tezi kapsamında ve Kişisel Verileri Koruma Kanunu çerçevesinde kişi görüntüsü, isimleri ve ilgili kurum ismi gizli kalmak kaydıyla kullanımı tarafımızca uygun görülmüştür.



E A
Alıcı: ben ▼

Sezer AYDIN'ın Üniversitemiz bünyesinde uzaktan eğitim yoluyla yürütülen bazı derslere ilişkin ekran görüntülerini tez çalışması kapsamında ve Kişisel Verileri Koruma Kanunu çerçevesinde kullanımı tarafımızca uygun görülmüştür.

ÖZGEÇMİŞ	
Adı Soyadı	Sezer AYDIN
Yabancı Dili	İngilizce
Orcid Numarası	0000-0003-0159-005X
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	10446888
Lise	İnönü Lisesi / Çorum
Lisans	Ordu Üniversitesi / Grafik Tasarım Bölümü
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi / Grafik Anabilim Dalı
Mesleki Deneyim	Ardahan Üniversitesi (2012-2015) Ordu Üniversitesi (2015-....)
Akademik Çalışmalar	1. 2.