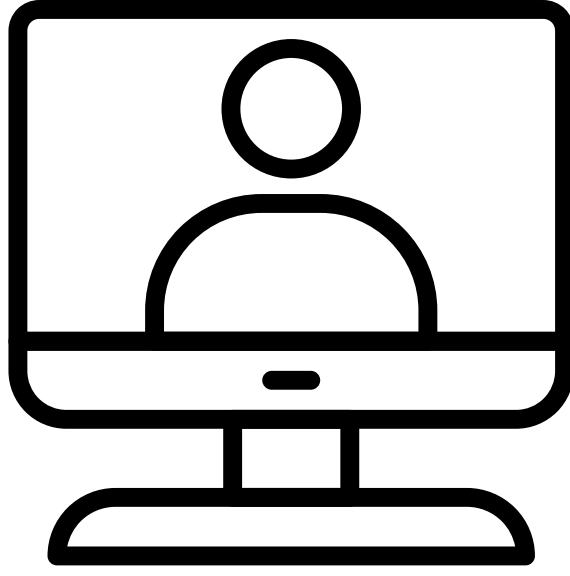




Fark Yaratan Eğitmenin Eğitimi El Kitabı

**Çevrimiçi Eğitim
Hazırlama**

Begüm KOÇPINAR

Eğitimin Öğrenim Çıktıları

- Çevrimiçi Eğitim ve Yüz Yüze Eğitim Avantaj ve Dezavantajlarını Karşılaştırılması
- Çevrimiçi Eğitimde Süreç Yönetiminin Anlaşılması
- Yönderle Eğitim Platformunun Kullanımının Kavranması
- Online Araç Kullanımının Öneminin Kavranması
- Online Araçların Eğitimlerde Kullanılması Hakkında Bakış Açısı Kazanılması

İçindekiler

- Çevrimiçi Eğitim ve Yüz Yüze Eğitim Farkları
- Çevrimiçi Eğitimde Süreç Yönetimi
- Web 1.0 ve Web 2.0 Teknolojisi
- Çevrimiçi Araçlar

Eğitim Özeti:

Özellikle pandemi döneminde eğitim gelişim ve girişimcilik faaliyetlerini sürdürebilmek adına daha da fazla ve efektif kullandığımız çevrimiçi toplantılar; verimliliğinin ve ulaşılabilirliğinin algılanması ardından hayatımızın önemli parçalarından biri konumuna geldi. Eğitimi her yere ulaştırabilme felsefesiyle hareket eden biz öğretmenler için ise mesafeleri kısalttığımız çevrimiçi eğitimler çok önemli bir yerdedir. Bu eğitim çevrimiçi eğitim kavramına farklı bakış açıları sunmak, eğitim planlarken çevrimiçi araçları plana dahil edebilmeyi öğrenmek, çevrimiçi eğitimde kullanılan online araçları tanımak adına hazırlanmıştır.



• Çevrimiçi Eğitim ve Yüz Yüze Eğitim Farkları

Yapıları gereği birbirinden oldukça farklı olan bu 2 eğitim türünden bu eğitimde ağırlıklı olarak üzerinde durulan çevrimiçi eğitimidir. Amacımız çevrimiçi eğitim dezavantajlarını minimize, avantajları ise maksimize etmektir.

Çevrimiçi eğitimin avantajları arasında; maddi harcama/kayıp olmaksızın eğitime katılabilme imkanı, eğitim sürecinin kayıt altına alınarak sonra da izlenebilmesi, dünyanın farklı yerlerinden bireyleri kolay bir şekilde bir araya getirebilmesi, online araçların ve teknolojinin eğitimde daha rahatça kullanabilmesi gibi avantajlara sahiptir.

Dezavantajları arasında ise, sosyalleşme imkanının daha az olması, konfor alanından eğitime katılıyor olmanın verdiği dikkat dağınıklığı, internet ve bağlantı problemleri gibi dezavantajlara sahiptir.

Eğitimde de konuşarak topladığımız avantaj ve dezavantajların çoğu değiştirilemez gerçeklerdir. Mesela yüz yüze eğitimde katılımcılar arasında oluşan bağın çevrimiçinde aynı sürede oluşmasını beklemek çok zordur. Yüz yüze eğitimlerde sadece bir baş referansı ve göz kontağı ile katılımcılarımıza söz verilirken, çevrimiçinde söz alma süreçleri için el kaldırma butonu gibi kolaylaştırıcılar kullanmak durumunda kalırız. Bu eğitim üzerinde ağırlıklı durduğumuz konu, çevrimiçi eğitim sürecini tanımdır. Bu süreci iyi tanırsak, dezavantajlarını daha iyi tespit edip bunları giderebilmek adına hamleler yapmamız kolaylaşacaktır.



Yüz Yüze Eğitim

Dikkati sürdürmek daha kolaydır.	Ulaşım ve erişim maliyeti fazladır.	Potansiyel kapasite daha düşüktür.
Anlık Geri Bildirim Alma İhtimalimiz Daha Fazladır.	Katılımcı Takibi daha kolaydır.	Teknolojik yeterliliğe gerek yoktur.



Online Eğitim

Dikkati sürdürmek zordur.	Ulaşım ve erişim maliyetlerini düşürür.	Daha büyük kapasitelere ulaşabiliriz.
Anlık geribildirim alma ihtimalimiz daha düşüktür.	Katılımcı takibi daha zordur.	Teknolojik zorunluluğu vardır.

- Çevrimiçi Eğitimde Süreç Yönetimi

Çevrimiçi Eğitim sürecini 3 temel parça altında inceleyebiliriz; Öncesi, Sırası, Sonrası. Mola konusundan sırası kısmında bahsedilecektir.

Öncesi

1. Eğitimin tasarlama aşamasında çevrimiçi araçlara yer verilmelidir, katılımcıların araçları kullanarak fikir beyan etmeleri ya da aktivite bağlamında bir ürün ortaya koymaları eğitime odaklanmalarını kolaylaştıracaktır.
2. Çevrimiçi eğitimler hiçbir zaman planlanan zamanda başlamaz. Kişilerin bağlanmasını ya da geç kalanları beklerken mutlaka zaman geçecektir. Bu yüzden eğitim planının başında +10-15 dakika koymak eğitim zaman planının aksamasını önler.
3. Yüz yüze veya çevrimiçi fark etmeksizin her eğitimde işlerin planlandığı gibi gitmemesine karşı tampon zaman olmalıdır. Normalde eğitim planlarında yer verilen ortalama 10 dakika tampon zaman haricinde çevrimiçinde yaşanan aksilikleri düşünerek ek bir 10 dakika daha tampon zaman düşünülmelidir.
4. Tanışma oyunları eğitimlerin vazgeçilmezlerindendir, kişilerin birbirlerine ve eğitim ortamına ısınmaları odaklanmayı arttırır. Çevrimiçiye uygun tanışma oyunlarına eğitimde yer verilmelidir.
5. Eğitimde kullanılacak linklerin ve çevrimiçi araçların kontrolü yapılmalı, sekmeler hazırda tutulmalıdır.
6. Eğitimin başlama zamanından en az 20 dakika önce platforma girilmeli, kontroller yapılmalıdır.
7. Eğitimlerde her zaman internet ya da bilgisayar sorunları yaşanabileceği unutulmamalı, B planları hazırlanmalıdır.
8. Eğitimlerde de giriş ve çıkışlar katılımcının eğitime motivasyonunu etkiler, etkileyici metinler hazırlanarak girişin ilgi çekmesi, çıkışın akılda kalması sağlanabilir.
9. İlgi Çekici Bir Sunum (powerpoint, canva vb.) hazırlamak katılımcıyı eğitimde tutar.

Sırası

1. Eğitim sırasında ses & görüntü & internet kontrolü düzenli olarak yapılmalıdır.
2. Yüz yüze eğitimde olduğu kadar olmasa da beden dilinizi eğitime katmaya çalışmalı, kamera açısı beden dilinizi en rahat ifade edebileceğiniz açıya ayarlanmalıdır.
3. Eğitim esnasında sunuma aşırı odaklanmak yerine, bol bol katılımcıların kameralarına bakılarak katılımcıların dikkat seviyeleri ölçülmelidir.
4. Dikkat seviyesi düşen katılımcılara direkt sorular yönelterek ya da ekran paylaşma, müzik açma, energizer oynatma gibi basit görevler vererek dikkat seviyeleri yükseltilmelidir.
5. Katılımcılara isimleri ile seslenmek, eğitimin başka bir kısmında söyledikleri sözlerden alıntılar yapmak katılımcılarınızı iyi hissettirecek ve eğitime odaklanmalarını arttıracaktır.
6. Özellikle şemalar ve tablolar üzerinden anlatım yapılırken imleç pointer olarak seçilmeli ve önemli yerlere pointer ile vurgu yapılmalıdır.
7. Eğitimin yoğunluğuna bağlı olarak mola verilmelidir.
8. Mola vermeden önce 'Bu konunun /aktivitenin ardından mola vereceğiz.' demek katılımcının dayanma gücünü arttıracaktır.
9. Molaya geçmeden hemen önce 'Döndüğümüzde X'den bahsedeceğiz.' demek ise katılımcıya eğitime dönmek için bir sebep verecektir.
10. Molanın ne kadar olduğunu belirtmek, ve dönülecek saati iletişim grubu üzerinden belirtmek önemlidir.
11. Mola bittiğinde hemen eğitime başlamak yerine 2-3 dakika beklemenin sakıncası yoktur, bu bekleme aşamasında gelen katılımcılarla sohbet edilebilir. Bu sohbet ve bekleme aşamasında boş sohbetler etmek katılımcının moladan eğitime dönüş sürecini yumuşatacaktır.
12. Planlanan eğitim akışına dönmeden önce 'Moladan önce ne yaptık?' diye sorularak kısa bir özet yaptırılabilir.

Sonrası

1. Her eğitimin olmazsa olmazlarından biri ise değerlendirme/geri bildirim formudur. Eğitim kapanışını yapmadan katılımcılardan formu doldurmalarını sözlü şekilde istemeniz, ardından da formu gruba göndererek 1-2 kere hatırlatma yapmanız hediyelerinizi toplamanız için yeterli olacaktır.
- 2.Eğitim sonrasında katılımcıları ileri okuma örnekleri, kaynak paylaşımları ve handout ile desteklemek önemlidir. Handoutun taslak hali eğitim başlamadan önce hazır olmalı, eğitim sonrasında eklenecek ufak tefek şeylerin eklenmesi ardından katılımcılarla paylaşılmalıdır.
- 3.Uzun dönem etkinlikleri (eğitmen eğitimi, proje eğitimleri gibi) eğitimlerde follow-up etkinlikleri planlanması, katılımcılarınızın öğrenme süreçlerini çok daha verimli bir şekilde çevreler.

• Çevrimiçi Araçlar

Çevrimiçi araçların kullanılması, eğitimin interaktifliğini ve verimini arttırmak adına son derece faydalı araçlardır. Aşağıda yer alan araçlardan bazıları eğitimde örnek olarak sunulmuş, her biri hakkında ufak da olsa bir vizyon kazandırılmaya çalışılmıştır. Çevrimiçi araçları öğrenmenin en etkili yöntemi araçları bol bol incelemek ve araçların eğitim bağlamında nasıl kullanılabileceğini irdelemektir. Benzer işlevler için birden çok araç kullanılabilir, farklı eğitimlerde farklı araçlar kullanarak çeşitliliğinizi de arttırabilirsiniz.



Web 1.0 Teknolojisi	Web 2.0 Teknolojisi
Yazı temelli web siteleri	Çoklu ortam (video, resim, ses) içerikli siteler
Tek elden içerik sağlama	Ziyaretçilerin de içerik sağlamasına imkan tanıma (blog, wiki)
Yavaş internet bağlantısı	Daha fazla sosyal etkileşim (yorumlar, sosyal ağlar)
Kısıtlı etkileşim	Platform temelli siteler (Youtube, Digg, Blogger)
Pahalı yazılımlar	Ücretsiz içerik üretici araçları

- Web 1.0 ve Web 2.0 Teknolojisi ve Eğitimlik

Çevrimiçi araç örneklerine geçmeden önce Web 2.0 hakkında da biraz konuşmak gerekir, çünkü çevrimiçi araçlar aynı zamanda Web 2.0 araçları olarak da adlandırılır.

İnternetin tarihine baktığınızda toplu kullanıma ilk girmesi 1990'lar ile başlar. İnternetin bu formu sadece kullanıcının profesyoneller tarafından üretilen içerikleri tüketebildiği, tek yönlü bir bilgi akışına sahipti.

Özellikle 2004 yılından sonra Web 2.0 teknolojisi hayatımıza girdi ve kullanıcılar artık üreten internetin bir parçası oldu. Biz eğitimcilerin ise katılımcıyı üretmek için eğitime katma motivasyonumuz, Web 2.0 ile devamlı olarak beslendi. Yine özellikle pandemi döneminden sonra eğitim içinde çevrimiçi araç kullanımı hızla arttı, yeni uygulamalar üretildi, var olan uygulamalar ise kullanıcı geri bildirimleri ve gözlemler sonucunda geliştirildi. Web 2.0 teknolojisi bize neredeyse sınırsız araç imkanı sundu. Eğitimimiz ve katılımcı kitlemiz için en doğru aracı seçmek ise bize kaldı.

• Çevrimiçi Araç Örnekleri ve Araç Seçme Önerileri

Çevrimiçi araç seçerken göz önünde bulundurulması gereken bazı durumlar vardır, bunlardan ilki kullanıcı dostu olmasıdır. Eğitim vereceğimiz kitlenin teknoloji bilgisini tutun, katılacakları cihazla (bilgisayar, tablet, telefon) çevrimiçi araç rahatlıkla kullanılabilir mi sorusunu da kendinize sormak durumundasınız. Bizlerin de teknoloji ile arası çok iyi olmayabilir, o yüzden sizin de rahatlıkla kullanabildiğiniz, ve katılımcınız araç ile bir sorun yaşadığında onu yönlendirecek kadar bilgili olmalısınız. Aynı zamanda kullanacağınız uygulama olabildiğince internet üzerinden kullanılan bir uygulama olmalıdır, kişilerin uygulamayı cihaza indirmesi uzun ve sıkıntılı bir süreç haline dönebilir. Sizlere tavsiyem, aşağıda yer alan araçların hepsine kısa bir bakış atmanızdır, bazıları mutlaka ilginizi daha çok çekecek, onları detaylıca inceleyerek öğrenebilirsiniz. Her eğitiminizde mümkün olduğunca farklı araç kullanmaya çalışın. Aracın kullanıcı dostu olup olmadığını ya da eğitimi daha verimli hale getirip getirmediği ancak bu şekilde anlaşılabilir.

- Padlet (tr.padlet.com)
- Mind Meister (mindmeister.com)
- ActionBund (en.actionbound.com)
- Powtoon (powtoon.com)
- Canva (canva.com)
- Quizalize (quizalize.com)
- Classdojo (classdojo.com)
- Miro (miro.com)
- Word Art (wordart.com)
- Quick Draw (quickdraw.withgoogle.com)
- Kahoot (kahoot.com)
- Mentimeter (mentimeter.com)
- Socrative (socrative.com)
- Pool Everywhere (polleverywhere.com)
- Lino (en.linoit.com)
- Riddles (riddles.com)
- Tinkercad (tinkercad.com)
- Google Servisleri (Dökümanlar/Tablolar/Jamboard/Keep/Formlar/Classroom)
- Edpuzzle (edpuzzle.com)
- Office Timeline Online (online.officetimeline.com)
- Quizizz (quizizz.com)
- Wordwall (wordwall.net)

• Kaynaklar

<https://www.egiteknoloji.com/web-2-0-araclari-listesi.html#index>
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2122736>

Online