



**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJELERİ KOORDİNASYON BİRİMİ

**AÇIKÖĞRETİM FAKÜLTESİ'NDEKİ VIDEO DERS ÇEKİM TÜRLERİNİN
UZMAN GÖRÜŞLERİ AÇISINDAN İNCELENMESİ**

9254

Araştırma Başlangıç Destek

SONUÇ RAPORU

Proje Yürütücüsü:

Dr. Öğr. Üyesi Asiye ATA
Açıköğretim Fakültesi/Halkla İlişkiler ve Tanıtım

Araştırmacılar:

Doç. Dr. Melike ARSLAN
Açıköğretim Fakültesi
Doç. Dr. Gökhan ÖMEROĞLU
Açıköğretim Fakültesi
Öğr. Gör. Hakan AKÇAY
Açıköğretim Fakültesi
Lale AKÇAY
Açıköğretim Fakültesi

Mart 2022

ERZURUM

ÖNSÖZ

9254 Nolu 'Açıköğretim Fakültesi'ndeki Video Ders Çekim Türlerinin Uzman Görüşleri Açısından İncelenmesi' adlı proje Açıköğretim Fakültesi öğrencilerinin destek materyal olarak izlediği videoları geliştirmeye yönelik örnek teşkil etmektedir. Öğretimsel videolar, yazılı metinlerin yanında öğrencilere görsel ve işitsel olarak fayda sağlamakta ve öğrenmelerine destek olmaktadır. Bu proje kapsamında tasarlanıp geliştirilen yaklaşık 15 dakikadan (14.59) oluşan video derste sanal stüdyo kullanılmıştır. Görüntüleri çekilen video ders, uzman görüşleri doğrultusunda kurgu aşamasına geçmiş ve tasarımı yapılarak tamamlanmıştır. Bu çalışmanın gerçekleşmesini mümkün kıldığı için maddi ve manevi desteklerinden ötürü Atatürk Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Koordinasyon Birimi (BAP)'ne ve Açıköğretim Fakültesi Dekanlığına teşekkürlerimi sunarım.

Dr. Öğr. Üyesi Asiye ATA

ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖZET	1
ABSTRACT	2
1. GİRİŞ	3
1.1. Projenin Amacı	4
2. MATERYAL VE YÖNTEM	5
2.1. Örneklem	5
2.2. Uygulama Süreci	5
2.3. Veri Toplama Aracı	6
3. BULGULAR	7
4. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	13
KAYNAKÇA	20
5. EKLER	23

TABLO VE ŞEKİL LİSTELERİ

Tablo 1. Tasarım tabanlı araştırma sürecine ilişkin uygulama planı

Tablo 2. Eğitsel videoları görsel-işitsel-öğretimsel değerlendirme formu



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

ÖZET

Bu projede, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi'ndeki video ders çekim türlerinin uzman bakış açısıyla değerlendirilerek incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda seçilen bir dersin bir ünitesi üzerinden hazırlanan çeşitli video çekim türleri uzmanlara izlettirilerek hangi çekim türü ve biçiminin daha faydalı olduğu yönünde inceleme yapılmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden tasarım tabanlı araştırma kullanılmıştır. Çalışma grubunu 5 iletişim ve 5 öğretim tasarımı uzmanı olmak üzere 10 uzman oluşturmaktadır. Uzmanlar mesaj tasarımı, öğretim tasarımı ve kurgu aşamalarında çalışmış hem video tasarımı hem de öğretim tasarımı konusunda etkin kişilerden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak gözlem formu kullanılmıştır. Uzmanlara Ata'nın geliştirdiği (2020) "Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formları" gösterilerek yeniden geliştirilmiş ve oluşan bu form aracılığıyla tasarlanan video izlettirilerek görüşleri alınmıştır. Uygulama sürecinde çeşitli türlerde çekilmiş ve tasarlanmış olan görüntüler bir üniteye birleştirilerek uzmanlara sunulmuştur. "Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme Teknikleri" adlı dersin ilk ünitesi için tasarlanan video, uzman görüşleri çerçevesinde çıkan sonuçlara yönelik sonrasında diğer ünitelere de uygulanabilecektir. Bu dersin seçilmesinin sebebi ders içeriğinde tasarlanabilecek çok fazla görsel olması ve uygulamaya yönelik konuların bulunmasıdır. Buna dayanarak ilk ünitenin içeriğine göre konulacak resim, fotoğraf, arşiv video, animasyon ve yazı gibi içerikler tasarlanıp örnek bir video oluşturulmuştur. 7 aşamadan oluşan tasarım tabanlı araştırmada öncelikle video dersin bir ünitesinin geliştirilmesi belli aşamalarla gerçekleştirilmiş sonraki aşamalarda da ikinci geliştirilen video dersin uzmanlara sunulması ve verilerin toplanması işlemleri gerçekleştirilmiştir. Araştırmada çıkan sonuca bağlı olarak uzman görüşleri ışığında daha sonraki araştırma için 14 üniteye uygulanabilmesi öngörülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Video ders, tasarım tabanlı araştırma, gözlem formu, uzman görüşü, dijital iletişim.

ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

ABSTRACT

In this project, it is aimed to examine video lecture types in Atatürk University Open Education Faculty by evaluating them from an expert point of view. For this purpose, various video types prepared on a unit of a selected course were watched by experts. An examination has been made in terms of which type and format is more beneficial. In this study, design-based research, one of the qualitative research methods, was used. The working group consists of 10 experts, including 5 communication and 5 instructional design experts. Experts consist of active people in both video design and instructional design, who have worked in message design, instructional design and video editing. An observation form was used as a data collection tool. Experts were shown the "Visual, Auditory and Instructional Observation Forms" developed by Ata (2020), which was redeveloped and their opinions were taken by watching the video designed through this form. During the application process, images taken and designed in various types were combined into a unit and presented to experts. The video designed for the first unit of the course called "Digital Audio and Video Editing Techniques" can be applied to other units after the results obtained within the framework of expert opinions. The reason for choosing this course is that there are too many visuals that can be designed in the course content and there are practical topics. Based on this, a sample video was created by designing content such as pictures, photographs, archive videos, animations and texts according to the content of the first unit. In the design-based research consisting of 7 stages, firstly, the development of a unit of the video course was carried out in certain stages, and in the next stages, the presentation of the second developed video course to the experts and the collection of data were carried out. Depending on the result of the research, it is foreseen that it can be applied to 14 units for further research in the light of expert opinions.

Key Wors: Video lesson, design based research, observation form, expert opinion, digital communication.

ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

1. GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz bu dijital çağda sinema, radyo, televizyon, internet gibi okul dışında biriken salt iletişim oranı, okuldaki iletişim oranını çok fazla aşmış ve mekânsal olarak okulda verilen bilgi oranını geçmiştir. Bu durum okulu duvarların ötesine taşımıştır. Bu süreç; eğitim-öğretim hizmetlerinin daha geniş kitlelere götürülmesi ve bunun yapılırken de sistem yaklaşımı esas alınarak uygulanması eğitim teknolojisi disiplin alanını ortaya çıkarmıştır. Eğitim teknolojisinin gelişimi ise uzaktan eğitim, mikro öğretim, bağımsız öğretim ve benzeri uygulama modelleri gibi yeni ve dinamik sistemler kurulmasını gerektirmiştir (Turan, 2015). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte açık ve uzaktan eğitim olanakları ortaya çıkmış ve web teknolojisi aracılığıyla dünyanın her yerine yayılma imkânı bulmuştur. Son yıllarda eğitim sektörünün genelinde dijital video ve sesin webde kullanımı ve geliştirilmesinde bir büyüme vardır. Pedagojik vizyon açıktır: Video ve ses eğitimin rutin bileşenleri olmaya başlamış ve zengin bir medya dünyasını yansıtan eğitimsel çevrede bir e-öğrenme ortamı olmuştur (Bijnens, Vanbuel, Verstegen & Young, 2004). Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki bu gelişmelerle birlikte animasyon, simülasyon, video, multimedya, hipermedya, hiperteks gibi teknolojik araçlar, son yıllarda eğitim-öğretim ortamlarında sıkça kullanılmaktadır (Pekdağ, 2010).

Sınıf eğitiminde de kullanılan dijital video, hem öğrencilerin gelişimi hem de öğreticiler için profesyonel anlamda önemli bir araç olabilir. Dijital video yoluyla profesyonel gelişim fırsatlarını kullanan eğitimciler, öğretim tekniklerinin yanı sıra uzaktan öğrenme kaynaklarını kullanarak gözlemlene ve modelleme yeteneğini kazandırmaktadırlar (Mardis, 2009).

Video, öğrenciler için kolay anlayacakları, hatırlayacakları ve uygulayacakları çoğu fırsatı sunan ideal bir öğretim aracıdır. Ondan en iyi şekilde öğreticiler öğretimsel olarak becerilerini çizmeli, bir anlatı yapısı oluşturmalı ve tekrarını içeren anahtar öğrenme işaretleri içermelidir. Yetişkin öğreniminin temel ilkelerini izleyen, video üzerinde öğrencilerin istekleri için, onlara esneklik vererek ihtiyaçlarına uygun bir düzen hazır olmalıdır (Halls, 2012). Bir video ders çekilmeye başlamadan önce zihinsel bir süreç onun ilk basamağı olur. Eğitim programı yapmayı düşünenler, her şeyden önce ülkenin eğitim düzeyini ve gereksinmelerini; yardımcı malzemenin hazırlanabilmesi için gerekli zamanı ve işin maliyetini; okullarla ilişkilerin ne biçimde yürütüleceğini hesaba katmak zorundadır (Gökçe, 2012). Literatür araştırıldığında öğrenmede birçok video çekim türünün olduğu gözlenmektedir. Bu konuda Bijnens ve arkadaşları (2014) video türlerini aşağıdaki gibi sınıflandırmışlardır:

- Konuşan kafa sunumları ve öğreticiler
- Orijinal arşiv video materyalini kullanma
- Hareketli ekran görüntüleri
- Bir etkinliğin nasıl yapıldığının gösterilmesi (Nasıl yapılır videoları)

- Bir uzmanla söyleşi ya da uzman sunumu
- Video blogları (sesli düşün)
- Video durum çalışmaları/simülasyonlar/rol oynama
- Gerçek olay videoları
- Sunum/performans becerileri ve geri bildirim
- Öğrenenlerin kendi videolarını oluşturması

Bu 10 çekim türü Dale'nin çalışmalarına dayanarak sıralanmıştır. Dale'nin öğrenme konusunda de gerçek hayatta yaparak öğrenme, öğrenme için en etkili bağlam olarak kabul edilir. Bir konuyu gerçek anlamda ilgi çekici ve anlamlı hâle getirmek için hareketli görüntü ve ses kullanmak gerekir ve bunu öğrencilerin kendilerinin yapması ise bir dizi aktarılabilir beceri kazanmalarına da olanak tanır. Ozan'a göre (2015) ise e-öğrenmede yaygın video kullanım çeşitleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Sınıfta yapılan derslerin kayıt edilip yayınlanması
- Ders anlatım videoları
- Ekranın kayıt edilip yayınlanması
- Konu alanı uzmanları ile yapılan görüşmelerin veya konu alanı uzmanları tarafından yapılan sunuların kaydedilip yayınlanması
- Görsel anlatı olarak hazırlanan örnek olay videoları
- Gösterim (how to) videoları
- Gerçek olayların yerinde çekimi
- Yeşil perde çekimleriyle hazırlanan eğitsel videolar.

Bu çalışmada ünitenin içeriğine bağlı olarak bu video türlerinden uygun olanlar kullanılacaktır. Bütün bunlarla birlikte görsel tasarım unsurları, öğretimsel tasarıma uygun olarak hazırlanmalı, video içine VTR, resim, fotoğraf, yazı gibi çeşitli materyaller kullanılarak videolar tasarlandığında öğrenenler için önem arz etmektedir.

1.1. Projenin Amacı

Bu proje, Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi'nde yayınlanan bir dersteki bir ünite için tasarlanan video ders çekim türlerini uzman görüşleri açısından incelenmeyi amaçlamaktadır. Proje kapsamında Açıköğretim Fakültesi bünyesindeki çeşitli programlarda okutulan "Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme Teknikleri" dersinin ilk ünitesinin videosu çekilmiştir. Bu video sayesinde yüz yüze eğitim fırsatı bulamayan öğrencilere görsel ve işitsel öğrenme fırsatı verilebilmektedir. Gözlem formu ve uzman görüşleri doğrultusunda tasarlanan video ders temel alınarak sonraki süreçte Fakültenin diğer derslerine bu video dersteki çekim türleri ve teknikleri de uygulanabilecektir.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu proje, nitel araştırma yöntemlerinden tasarım tabanlı araştırma yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Tasarım tabanlı araştırma; araştırmacıların katılımcılarla iş birliği içerisinde “analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama süreçlerinin, gerçek uygulama ortamında ardışık bağlama duyarlı tasarım ilkelerinin ve kuramlarının geliştirilmesine yönelik eğitim uygulamalarını iyileştirme amacıyla yapılan sistematik ve esnek bir araştırma yöntemi” (Wang & Hannafin, 2005) şeklinde tanımlanmıştır. Bir ilke, kuram veya eğitim uygulamasının geliştirildiği çalışmalarda kullanılan bu araştırmaların en önemli amaçlarından biri bir ürünün, ortamın ya da sistemin tasarlanmasıyla içinde geliştirme sürecinin yer almasıdır. (Barab ve Squire, 2004; Herrington, Mckenney, Reeves ve Oliver, 2007). Bu çalışmada Tablo 1’de gösterilen tasarım tabanlı araştırma aşamaları gerçekleştirilmiştir.

2.1. Örneklem

Çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemi kullanılarak belirlenen öğretim tasarımı ve iletişim uygulamaları alanında uzman olarak seçilen 10 kişiden oluşmaktadır. Tasarlanan videoyu izleyip görüş alınan uzmanların hepsinin açık ve uzaktan eğitim tecrübesi bulunmaktadır. Tasarlanan video, bu konuda eğitim almış ve özellikle görsel materyal geliştirme alanında çalışan kişilere izlettirilmiştir.

2.2. Uygulama Süreci

Uygulama süreci genel olarak iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada videonun geliştirilmesi ikinci aşamada ise videonun uzmanlara sunulması ve verilerin toplanması işlemlerdir. İlk aşamada öncelikle Ata’nın geliştirdiği (2020) “Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formları” incelenmiş ve uzman görüşleri yardımıyla yeniden oluşturularak bu forma göre video tasarlanmıştır. Video geliştirilirken ders içerisindeki kavramlara yönelik resim, fotoğraf, arşiv video, animasyon, yazı gibi görsel materyaller hazırlanıp sonrasında çekim ve kurgu senaryosu oluşturulmuştur. Senaryo oluştuktan sonra Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi sanal stüdyosunda video çekimi gerçekleştirilmiştir. Video çekimlerinde anlatıcı için 2 kamera kullanılmıştır. Çalışmada stüdyodaki çekimin süresi 59 dk, 11 sn sürmüştür, ham görüntüsünün hacmi 27 GB’tır. Video çekimleri tamamlandıktan sonra kurgu senaryosuna göre montaj yapılmıştır. Video içeriğine eklenen resim, fotoğraf, videolar proje kapsamında satın alınan site aracılığıyla temin edilmiştir. Çekilen görüntülere animasyon, resim, fotoğraf, video, yazı vb. materyallerin eklenmesiyle de video projesinin klasörünün miktarı 141 GB’a çıkmıştır. Bu görüntüler içerisinde montaj çalışmasıyla biten son video 14 dk. 59 sn, video hacmi ise 1.63 GB’dır. Çalışmanın ikinci aşamasında tasarlanan video uzman görüşlerine sunulmuştur. Ekler bölümünde geliştirilen video dersle ilgili ekran görüntülerine yer verilmiştir.

Tasarım tabanlı arařtırmaların en önemli özelliđi dinamik bir süreç gerektirmesidir. Bu çalışmada detaylı olarak yedi aşamalı bir süreçten geçerek video tasarlanmıştır.

2.3. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak gözlem formu kullanılmıştır. Ata'nın geliřtirdiđi (2020) "Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formları" video çekim ve tasarlama amacına uygun hale getirilmiştir. Var olan gözlem formları öncelikle proje yürütücüsüyle birlikte biri iletişim, diğeri de öğretim tasarımı uzmanı tarafından toplam da üç uzman tarafından amaca uygun olarak sadeleřtirilmiştir. Öncelikle var olan maddeler incelenmiş ve bazı maddelerin çıkarılmasına karar verilmiştir. Çıkarılan maddeler aşağıdaki gibidir:

Görsel gözlem formunda kamera kullanımı başlıđı altında;

- Çekim ölçekleri adı altında boy, diz, göğüs, baş, yüz, detay, genel, uzak çekim
- Kamera hareketleri başlıđı altında Pan, tilt, dolly in, dolly out, zoom in, zoom out, focus-defocus
- Kamera açısı başlıđı altında nesnel açı ve öznel açı
- Kurgu teknikleri;
- Derse eklenen unsurlar başlıđı altında rol caption
- Görüntü geçiřleri başlıđı altında beyazlatma-soldurma, bulanıklaşma-netleşme, bindirme, donma
- Mekan Kullanımı; Doğal mekân olarak dersle ilgili iç mekân, dersten bağımsız iç mekân, dersle ilgili dış mekân, dersten bağımsız dış mekân, sınıf ortamı,
- Yapay mekân olarak; sesli çekim stüdyosu, chroma key, sanal stüdyo, dekor, doğal dekor, sembolik dekor
- Dersi anlatıma yönelik karakterler (konu anlatımına yönelik karakterler) başlıđı altında; tek anlatıcı, çoklu anlatıcı, diyalog, dış ses, iç izleyici, iç ses, vox pop (ropörtaj), jest ve mimik, resmi kıyafet, serbest kıyafet, dersle ilişkili kıyafet, makyaj

İşitsel gözlem formunda;

- Söz adı altında tek anlatıcı, çoklu anlatıcı, diyalog, iç izleyici, iç ses, vox pop
- Doğal sesler adı altında karakter sesi ve ortam sesi

Öğretimsel gözlem formu altında;

- Yazılı unsurlar adı altında eğik yazı, harfler arası boşluk, satırlar arası boşluk

- Derse eklenen unsurların biçimsel yapıları adı altında hizalama, renk düzeni, denge
- Derse eklenen unsurların düzenlenmesi adı altında gereksizlik
- Dersin süresi başlığı altında 02:00-05:00 arası, 05:01-10:00 arası kelimeleri çıkarılmıştır.

Yapılan bu işlemlerle birlikte eklenen maddeler ve geliştirilen gözlem formu bulgular kısmında ayrıntılı olarak verilmiştir.

3. BULGULAR

Projenin bu kısmında gözlem formu ve video tasarımı açısından toplanan verilere yönelik yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Tablo 1’de gösterilen tasarım tabanlı araştırma basamakları uygulanan bu araştırmada 7 aşama uygulanmıştır. Gözlem formu ve video geliştirmesi bu yedi 7 aşamadan oluşmaktadır.

Tablo 1. Tasarım tabanlı araştırma sürecine ilişkin uygulama planı (Kuzu vd. 2011)

Tablo 1. Tasarım tabanlı araştırma sürecine ilişkin uygulama planı		
Tasarım /Geliştirme	1. Aşama	Problemin tanımlanması ve kuramsal olarak incelenmesi
	2. Aşama	Var olan kuramsal prensiplere göre tasarımın taslak hâlinin geliştirilmesi
	3. Aşama	Tasarımın taslak hâlinin çalışma grubuna uygulanması (I. Uygulama)
İyileştirme	4. Aşama	Araştırmacı tarafından veri toplama sürecine ilişkin planlamanın yapılması ve grubun tasarımın taslak hâline ilişkin görüşlerinin alınması
	5. Aşama	Çalışma grubunun görüşleri doğrultusunda tasarımın geliştirilmesi
	6. Aşama	Geliştirilmiş/İyileştirilmiş tasarımın çalışma grubuna yeniden uygulanması (II. Uygulama) ve verilerin toplanması
Değerlendirme Raporlama	7. Aşama	Araştırma raporunun hazırlanması

1. Aşama:

Bu aşamada problem tanımlanıp, kuramsal olarak incelenmiş ve özellikle videolarda öğretimsel tasarım literatürü taranmıştır. Türkiye’de ve dünyada gerçekleştirilen öğretimsel videolar, üniversiteler ve kurumlar bazlı olarak incelenmiştir. Buna ek olarak Ata’nın geliştirdiği (2020) “Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formları incelenmiş ve mevcut Açıköğretim Fakültesi ders videoları ile karşılaştırılmıştır.

2. Aşama:

Varolan kuramsal ve tasarımsal prensiplere göre incelenen “Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formları” proje yürütücüsüyle birlikte biri iletişim uzmanı diğeri öğretim tasarımı uzmanı toplamda 3 uzman tarafından sadeleştirilerek amaca uygun hale getirilmiştir.

3. Aşama:

Bu aşamada öncelikle çekimi yapılacak ders ünitesi incelenmiş ve çekime yönelik metin hazırlanmıştır. Hazırlanan metine uygun olarak da çekim senaryosu oluşturulmuştur. Oluşturulan bu metin ve senaryoya bağlı kalarak pilot uygulama yapılmış ve videonun ilk 5 dakikası hazırlanarak yine birisi iletişim uzmanı diğeri öğretim tasarımı uzmanına gösterilerek görüş alınmıştır. Buna göre de tekrar “Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formlara” eklemeler ve çıkarımlar yapılarak 10 uzman görüşünün alınacağı son form güncellenmiştir.

4. Aşama:

Bu aşamada öncelikle video tasarımı gerçekleştirilmiş, uzmanlara gösterilip görüş alınacağı 15 dakikalık bir öğretimsel video oluşturulmuştur. Bu videoyu oluşturma için yine hazırlanan metin ve senaryo esas alınarak stüdyoda çekim yapılmıştır. Çekim yapılan yer sanal stüdyo olup bir rejiye de sahiptir. Videoyu anlatan proje yürütücüsü, ünitenin içeriğine vakıf ve çekim ve kurgu alanında da tecrübeye sahiptir. Anlatıcı stüdyoda videoyu rejideki görevlilerin yönlendirmeleri ile çekmiştir. Yaklaşık 1 saat süren çekimde 27 GB ham görüntü alınmıştır. Bu görüntüler bir video kurgulama programında önce temizlenmiş ve sonra da senaryoya uygun olarak resim, fotoğraf, video, yazı vb. eklemeler yapılmıştır. Ortaya çıkan 15 dakikalık video çalışmanın temel materyalini oluşturmaktadır.

5. Aşama

Bu aşamada oluşturulan videonun çalışmanın örneklemini oluşturan 10 uzmana gösterimi vardır. Video 5'i iletişim, 5'i ise öğretimsel tasarım alanında eğitim ve uygulama yapmış olan uzmanlardan oluşmaktadır. Bu uzmanların geliştirilen Görsel, İşitsel ve Öğretimsel Gözlem Formlara yönelik görüşleri alınmış ve bu görüşler doğrultusunda videoda bulunan bazı teknik hatalar giderilmiş, gözlem formlarına eklemeler ve çıkarımlar yapılarak bunlara yönelik olarak yeni video oluşumu tamamlanmıştır. 10 uzmanın görüşleri incelenerek yapılabilir ve uygun olan maddeler tekrar 3 uzman tarafından incelenerek karar verilmiş ve bu karar doğrultusunda video tasarımcısı yeniden videoyu tasarlayarak güncellemiştir. Bu işlemlerin sonucu olarak hem gözlem formu ve hem de video yeniden geliştirilmiştir. Geliştirilen son form Tablo 2'de gösterilmektedir.

6. Aşama

Geliştirilen video 10 uzmana tekrar gösterilmiştir. Uzmanlar tarafından hem gözlem formu hem de video onaylanmıştır. Hepsinin ortak görüşüne istinaden son izlemede videonun sonuna rol caption eklenmiştir.

7. Aşama

Çıkan sonuçlarla birlikte rapor hazırlanmıştır. Rapor, yöntem, bulgular ve tartışma kısmında ayrıntılı yazılmıştır.

Tablo 2. Eğitsel videoları görsel-işitsel-öğretimsel değerlendirme formu

Uzmanın Adı-Soyadı:

Alanı:

Dersin Süresi:

Görsel-Çekim ölççekleri	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Görsel-Görüntü geçişleri	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Omuz						Kesme					
Bel						Zincirleme					
Göğüs çekim											
Görsel-Derse eklenen unsurlar	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Fade in-fade out					
VTR						İşitsel-Müzik	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Animasyon						Fon müziği					
Fotoğraf						Jenerik müziği					
Resim						Ses efekti					
Hareketli infografi						İşitsel- Söz	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Yazı						Tek anlatıcı					
Giriş jeneriği											
KJ						Öğretimsel-Çekicilik katan unsurlar	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Kurum amblemi (filigran)						Yönlendirici ok					

Intro (Giriş-çıkış)						Çizgi						
Doodle						İşaretleme						
Roller caption						Odaklanma						
Öğretimsel-Yazılı Unsurlar	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	Anahtar sözcük						
Büyük harf						Madde imi						
Küçük harf						Bağlam						
Okunabilirlik						Görsel efekt						
Düz yazı						Slow motion						
Zıt renkler						Tutarlılık						
						Hatırlatıcı bilgi-dipnot						

Uzman görüşleri doğrultusunda videoda yapılan fakat gözlem formuna eklenmeyen göğüs çekim, hareketli infografi, intro (giriş-çıkış), doodle, zıt renkler maddeleri eklenmiştir. Resim 1, Resim 2, Resim 3, Resim 4, Resim 5'te bu maddelere uygun görüntüler görülmektedir.



Resim 1. Videodaki göğüs çekim örneğinden bir kare



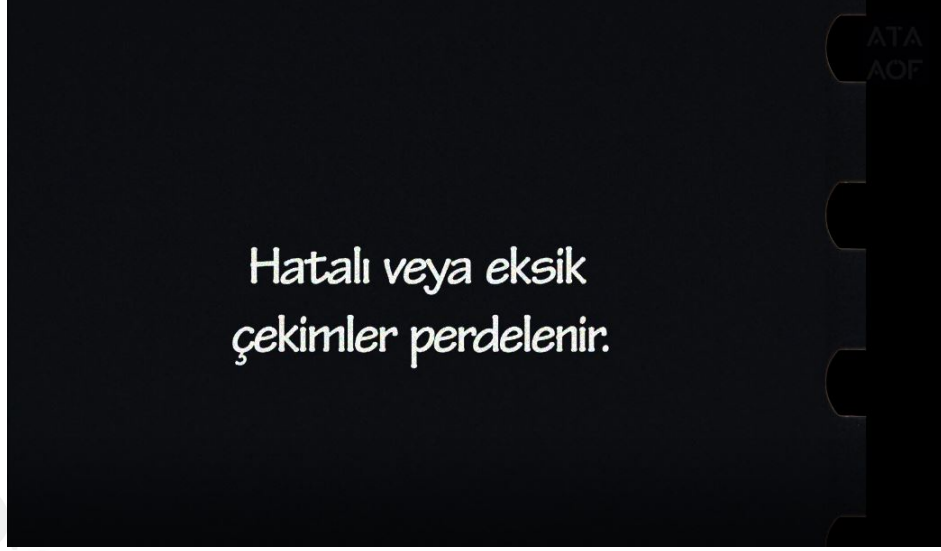
Resim 2. Videodaki hareketli infografiden bir kare



Resim 3. Videodaki introdan (giriş-çıkış) bir kare



Resim 4. Videodaki doodle'dan bir kare

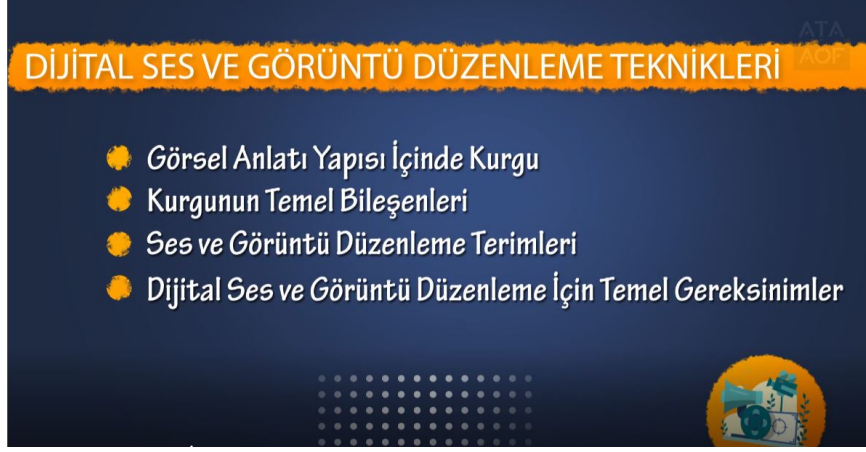


Resim 5. Videodaki zıt renklerin kullanıldığı görüntüden bir kare

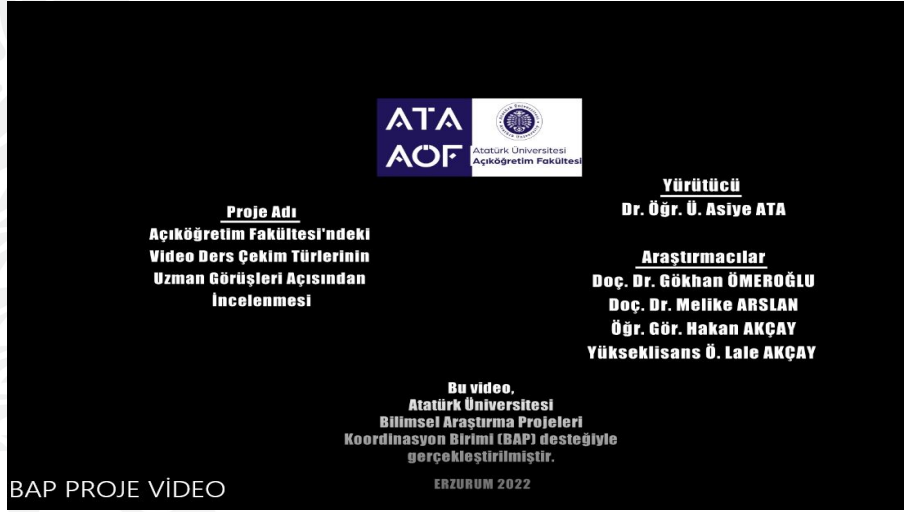
Uzman görüşleri doğrultusunda ortak görüşlere istinaden video tasarımında yapılan işlemler kurum amblemi, madde imi, rol caption ve bağlamdır. Resim 6'da kurum amblemi, Resim 7'de madde imi, Resim 8'de ise rol captiona yönelik örnekler görülmektedir.



Resim 6. Videodaki kurum amblemine örnek bir kare



Resim 7. Videodaki madde imine örnek bir kare



Resim 8. Videodaki rol caption'a örnek bir kare

4. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Görselliğin yoğun olarak kullanıldığı dijital dünyada video öğrenmede etkili olan bir materyaldir. Görsel ve işitsel özellikleri bağlamında önemli olan bu materyal göze ve kulağa hitap etmektedir. Hedef kitleye ulaştırma bağlamında öğrenenler bilgisayar, tablet, telefon gibi araçlarından zaman ve mekân farkı olmadan öğrenebilmektedirler. Özellikle dijital kuşak olarak da adlandırılan Z kuşağı (2000 sonrası doğanlar) daha çok mobil uygulamalar kullanmaktadırlar. İstenilen zaman ve mekânda izledikleri bu videolar öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Öğretimsel videolar, eğitim ve öğretime yönelik olarak tasarlanmaktadır. Bu tasarım yapılırken videodaki anlatı yapısını kurmak önemlidir. Anlatı yapısı görsel, işitsel ve öğretimsel olarak kurulan bu çalışmada Açıköğretim Fakültesi öğrencilerine etkili bir video tasarlanmak amaçlanmıştır. Videonun etkili bir öğretimsel materyal olması için gerekli olan şartlar oluşturulmuş ve video tasarlanmıştır. Gözlem formu geliştirme

aşamasında analiz edilen maddeler üzerinden video tasarımı gerçekleştirilmiştir. Bu yüzden uzman görüşleri doğrultusunda hazırlanan örnek video, diğer dersler için de örnek teşkil edebilecektir. Tasarım tabanlı araştırma olarak planlanan çalışmada uzmanlar görsel-işitsel ve öğretimsel formu inceleyerek yeniden oluşturmuş, bu forma göre tasarlanan videoyu aşamalı olarak incelemişlerdir.

Görsel, işitsel ve öğretimsel maddelerin bulunduğu gözlem formuna göre tasarlanan video uzmanlar tarafından değerlendirilmiş ve Açıköğretim öğrencileri için etkili olabilecek bir video ders ortaya çıkmıştır. Uzman görüşleri ve gözlem formları aracılığıyla tasarlanan video baştan sona kadar değerlendirilmiştir. Video görsel olarak çekim ölçekleri, derse eklenen unsurlar, görüntü geçişleri başlıkları olarak incelenip tasarlanmıştır.

Çekim ölçekleri başlığı altında videoda konuşan karakterin çekim ölçeklerinin üç tip ölçekten oluştuğu görülmektedir. Video genelinde kullanılan bel çekim, görüntüdeki kesim yerinin oyuncunun belinin biraz üstü ya da altı kullanıldığında bu ismi almaktadır (Canikligil, 2014) ve anlatıcıyı tanıtmak için videoda kullanılmıştır. Videoda en fazla kullanılan diğer çekim ölçeği ise omuz çekimdir. Kişi ya da kişilerin omuz hizasından yukarısının çerçevelenmesi olarak gerek kamera gerekse fotoğraf çekimlerinde en çok kullanılan çekim ölçeği olarak tarif edilebilir. Kişinin yaka kısmı görünecek şekilde yapılan bu çekimlerde genelde kişilerin yüzleri ve tanınıp izlenmeleri hedef alındığından dolayı en fazla tercih edilen çekim ölçeklerinden (MEB, 2011) olduğu için bu videoda da tercih edilmiştir. Videoda kullanılan diğer çekim ölçeği ise göğüs çekimdir. Göğüs çekim, bir öyküye görsel ilgi katılmak istendiği zaman etkili olan mesafelerden biri olduğu için tercih edilebilmektedir. Göğüs çekim ile bir kişinin çevresine vurgu yapıp anlamlandırmak istendiği için (Inman ve Smith, 2006) de bu videoda tercih edilmiştir.

Derse eklenen unsurlar başlığı altında videoda VTR, animasyon, fotoğraf, resim, hareketli infografi, yazı, giriş jeneriği, KJ, kurum amblemi, intro (giriş-çıkış), doodle ve rol caption kullanılmıştır. Videoda bulunan VTR yani kısa videolar konuyla alakalı olarak yerleştirilmiştir. Dersin içeriğine yönelik konulan kısa videolar ve Youtube videosu örneği, öğretimsel videolarda olabilecek görsel etkinlikler olduğu için tercih edilmiştir. Videoda kullanılan bir diğer materyal animasyonlardır. Birçok yerde özgün olarak tasarlanıp konulan animasyonlar, fiziksel süreçleri tanımlamada yardımcı olmakta ve öğrencilerin dikkatini daha fazla çekmekte kullanıldığı için (Dabbagh ve Bannan-Ritland, 2005) tercih edilmiştir. Videodaki içeriği destekleyen animasyonlar, anlatılan konuları canlandırarak görselleştirmektedir. Video içerisinde birçok yerde kullanılan resim ve fotoğraflar, birçok olayı, varlığı görüntülemeye yarayan, varlıkların, olayların, anlatılmak istenilen konuların gerçeğe en yakın hâlleri (Çelik, 2009: 54) olduğu için videoda kullanılmıştır. Fotoğraf ve resim konu ile alakalı görüntüleri içermektedir. Video içerisinde şekil, tablo ve grafiklerin hareketli bir şekilde

tasarlanması ile oluşturulan hareketli infografi de kullanılan görsel unsurlardandır. Şekil ve tabloları görselleştirdiği için tasarlanmıştır. Video içerisinde birçok yerde kullanılan yazı, birçok kavramı ve içeriği anlamada yardımcı olan karakterler olduğu için tercih edilmiştir. Yazı ile anlatılmak istenen şeyler adlandırılır, gösterilir ve varoluşa taşımak için kullanılmaktadır. (Bourdieu, 1997). Videonun başında ve sonunda giriş niteliğinde olan ve kurum bilgilerinin bulunduğu intro kullanılmıştır. Intro, kurum bilgileri ve logosu kullanılarak projeye özgü tasarlanmıştır. Intro ile kurum bilgisi verildiğinden dolayı tercih edilmiştir. Videoda introdan sonra kullanılan jenerik ise dersi tanıtmaya yönelik olarak hazırlanmıştır. Derse giriş niteliğinde olan ve dersin isminin bulunduğu jenerikte dersin içeriğine ait görseller bulunmaktadır. Jenerikte intro gibi projeye özgü olarak tasarlanmıştır. İzleyiciler için izlenmek istenen programın başlamak üzere olduğunu gösteren ve onları bu konuda uyaran jenerik (Hart,2007), programın başladığını belirtmenin yanında tanıtmak amacı olarak açılış sahneleri (Williams, 2003) olduğu için tasarlanmıştır. Video içerisinde kullanılan KJ yani karakter jeneratörü, görüntü içerisinde okunması gereken kelimeleri gösteren (Bourdieu, 1997) alt yazılar şeklindedir. Özellikle görüntülerdeki karakter isimlerinin yazıldığı KJ, konuşan kişinin tanınmasını sağlayan ve onların rollerini, konumlarını ve işlevlerini belirtmiş olan tanıtıcı yazılar (Hart, 2007) olduğu için tasarlanan videoda tercih edilmiştir. Videonun geneline yayılan ve filigran şeklinde olan kurum amblemi, kurumu temsil eden simge olarak tanımlanabilir. Kurumsallık için önemli olan bu amblemle öğrenenler videonun yapıcısı hakkında fikir sahibi olmaları için videoda kullanılmıştır. Video içerisinde tasarlanan doodle ile dijital öyküleme yapılmış ve resimler animasyona dönüştürülerek hareketli hale getirilmiştir. Böylelikle doodle, öğrenenlerin görsel olarak dikkatini çekmek amacıyla kullanılmıştır. Genellikle dizi, program ve sinema filmlerinin sonunda yer alan rol caption, emeği geçen kişilerin isimlerinin yazıldığı kısım olduğu için videoda tercih edilmiştir. Videonun sonunda yer alan rol captionda kurum bilgisi, projede çalışan ekip ve BAP biriminin katkılarından söz edilmektedir.

Tasarlanan videoda görsel adı altında görüntü geçişlerinden kesme, zincirleme ve fade in-fade out kullanılmıştır. Cut geçiş olarak da bilinen kesme, tüm geçişler içinde en sık kullanılan geçiş türü olup, mümkün olduğu müddetçe düzenli yapıldığında izleyici kitlesi tarafından fark edilmeyen (Thompson ve Bowen, 2009), basit olarak istenen etkiyi en hızlı biçimde verme imkanından dolayı (Canikligil, 2014) tercih edilmiştir. Videoda kullanılan ikinci geçiş ise kurgu dilinde mix geçiş olarak da adlandırılan filmin bir parçasından öbürüne geçişin kesme aracılığıyla değil de görüntülerin yavaş yavaş bir araya gelmesiyle yani görüntünün birinin ağır bir şekilde kaybolup yerine başka bir görüntünün yerini aldığı (Pudovkin, 1966) geçiş türüdür. Genel olarak programlarda en sık kullanılan ikinci geçiş türü olduğu için değerlendirilmiş ve konudan konuya geçişte kullanılan geçiş türü olduğu için tercih edilmiştir. Videoda kullanılan fade in-fade out ise açılma ve kararma olarak ifade edilen zaman geçişi sağlamaktadır. Bu geçişle ekrandaki görüntünün giderek

kararması, bir sonraki görüntünün de yavaşça ya da ani olarak belirmesi şeklinde (Arijon, 1991: 579) olduğu için özellikle jeneriklerden ve görsel efektlerden önce ve sonra tercih edilmiştir. Ekrandaki siyahlığın rengini yerini yavaşça görüntüye bırakmasına açılma, ekrandaki görüntünün yerini başka bir koyu bir renge bırakmasıyla da kararma şeklinde tasarlanmıştır.

Video işitsel olarak müzik ve söz olarak iki şekilde oluşturulmuştur. Müzik olarak fon müziği, jenerik müziği ve ses efekti başlıkları olarak incelenip tasarlanmıştır. Videoda genelinde olmayan ama anlatıcının görünmediği giriş cümlelerinde fon müziği kullanılmıştır. Fon müziğinin kullanımıyla yapımda istenen atmosferi oluşturulur; iletilmek istenen duygu, programın amacına uygun bir şekilde (Gökçe, 2012) yerleştirmek amacıyla fon müziği tercih edilmiştir. video tasarımında kullanılan diğer bir müzik çeşidi ise jenerik müziğidir. Görüntülerin başında, "tanıtma yazıları" verilirken kullanılan müziğe jenerik müziğidir (Öngören, 2010) ve bu amaçla birlikte videonun geneli hakkında bilgi vermek için tercih edilmiştir. İşitsel unsurlardan kullanılan ses efekti de video içerisinde tasarlanan görüntülere gerçeklik katmak ve dikkat çekmek amacıyla kullanılmıştır. Ses olarak ise video ders içerisinde görünen tek bir anlatıcıdan oluşan karakter olarak tanımlanan anlatıcı, tek anlatıcı olarak tercih edilmiştir. Öncesinde gözlem formuna eklenen dış ses, görünen anlatıcı ile materyaller üzerine konuşan anlatıcının aynı kişi olmasından dolayı uzman görüşleri tarafından çıkarılmıştır.

Video öğretimsel unsurlar olarak incelendiğinde yazılı ve çekicilik katan unsurlar diye iki başlık altına ayrılmıştır. Yazılı unsurlar başlığı altında büyük ve küçük harf, okunabilirlik, düz yazı ve zıt renkler kullanılmıştır. Görsel materyalleri ve içeriği desteklemek için kullanılan yazı boyutları büyük harf ve küçük harf şeklindedir. Görüntülerde kullanılan büyük harfler genellikle başlıklarda ve anahtar kelimeleri kullanırken görülmektedir. Küçük harfler ise genel olarak kavramların tanıtılmasında kullanılan ve bilgi içerikli yazılarda okumayı daha net olarak gösterdiği için tercih edilen harflerdir. Ekranda gösterilen kelime ve cümlelerin de okunabilir olduğu görülmektedir. Videoda tercih edilen yazı düz yazıdır. Düz yazı genel olarak eğitim amaçlı bilgi vermede kullanılan ve basit bilgiler için tercih edilen yazı türüdür (Smaldino ve diğ., 2005). Sözlü mesaja dikkat çekilmek istenen durumlarda şekil-zemin zıtlığı kullanılır ve arka plan rengiyle de zıt olarak tasarlama (Yanpar, 2005) öğretim unsurları açısından önemlidir. Görüntülerde kullanılan harflerin renkleri de dikkat çekmesi ve anlaşılabilmesi amacıyla arka plana zıt şekilde tasarlanmıştır.

Videoda öğretimsel-çekicilik katan unsurlar açısından yönlendirici ok, çizgi, işaretleme, odaklanma, anahtar sözcük, madde imi, bağlam, görsel efekt, slow motion, tutarlılık ve hatırlatıcı bilgi-dipnot kullanılmıştır. Video içerisinde kullanılan öğretimsel unsurlardan olan yönlendirici ok, bir materyal hazırlanırken önemli olan öğeleri ilgi merkezi hâline getirebilmek için kullanılan tekniktir (Yanpar, 2005). Yönlendirici ok ile

öğrenen açısından dikkat çekmek istendiği için bu videoda kullanılmıştır. Video içerisinde kullanılan diğer bir unsur çizgidir. Çizgi, algılama için ayırt ediciliği gerçekleştirir. Çizgiler yatay, dikey, eğik, düz, yuvarlak vb. şeklinde olabilmektedir (Yanpar, 2005). Videoda dikkat çekilmek istenen yerlerde işaretleme kullanılmıştır. Videoda çekicilik katma özelliği olan işaretleme ile dikkat yazı, şekil, resim gibi materyaller gösterilmiştir. Videoda çizgi kullanılmasının sebebi dikkat çekici bir unsur olmasından kaynaklanmaktadır. Video içerisinde birçok odaklanma gerçekleştirilmiştir. Görüntülerde dikkat çekilmek istenen kişi ya da nesnelere uygulanan hareket ya da işlemler olarak tanımlanan odaklanma öğretimsel videolar için önemli unsurlardandır. Odaklanma içerisinde yakınlaştırma ve uzaklaştırma olduğu gibi yazılarda kalın karakter kullanımı da buna örnek olarak verilebilir. Videoda kullanılan anahtar sözcük, konunun ana hatlarını çıkarmada temel noktaların kısaltılmışı olarak verilen sözcükler olarak (Demirel, 1993), öğrenen açısından dikkat çeken unsurlardandır. Videoda da kullanım amacı ana hatları çıkarma da önemli bir materyal olmasından kaynaklanmaktadır. Videoda uzmanların istekleri üzerine kullanılan madde imi, öğrenmeyi kolaylaştıran görsel şekiller olduğu için tercih edilmiştir. Ekranda gösterilen maddelenmeye uygun yazıların madde imi ile kullanılması öğrenen açısından dikkat çekici ve kolaylaştırıcı bir unsurdur. Video genelinde konular ve kavramlar arasındaki geçişlerde bağlam önemli bir unsur olduğu için kullanılmıştır. Videoda kullanılan çekicilik katan unsurlardan olan görsel efekt iki tür olarak tasarlanmıştır. İlki programın başlıkları olan 4 ana konuyu ayıran klaket efekti, diğeri ise genel olarak video içeriğinde bulunan tanımları aktarırken kullanılan efekttir. Görsel efekt, videonun post-produksiyon kısmında gerçekleştirilen ve bilgisayar grafikleri yardımıyla gerçekleştirilen efektler (Ata, 2020) olarak izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılmıştır. Video içerisinde slov motion da kullanılan diğer bir hem görsel hem de öğretimsel materyaldir. Görüntülerin gerçekte olduğundan daha yavaş bir hızda gösterilmesi olarak tanımlanan slow motion öğretimsel çekicilik katan unsur olduğu için tercih edilmiştir. Öğrenmede tutarlılık önemlidir. Görüntüde kullanılan yazılı metinler, görsel-işitsel öğeler, öğrencinin pedagojik özelliklerine uygun olarak (Yanpar, 2005: 159) ve birbirleri arasındaki tutarlılığı gösterme aracı olarak tutarlılık ilkesine bağlı olarak tercih edilmiştir. Videoda hatırlatıcı bilgi yani dipnotta kullanılmıştır. Video içerisinde geçen bir kelimenin geniş anlamı ya da farklı bir okunuş tarzı gibi durumlarda hatırlatıcı bilgi vermek öğrenme açısından önemli bir unsur olduğu için tercih edilmiştir.

Öneriler

- Bir öğretimsel video görsel dilin ön planda olduğu bir özelliktedir. Ses ya da efekt gibi unsurlar görüntüye eklemlenerek düşünülmesi gereken yardımcı unsurlardır. Görüntünün bütün avantajlarını öncelikli olarak düşünüp bunu videoya yansıtmak gerekir. Görsel unsurların öne çıkartılarak bir videonun nasıl tasarlanacağı ve etkili bir ders materyaline nasıl dönüştürülebileceği noktasında çalışmalar ilerletilebilir.

- Öğretimsel bir video tasarlanırken görsel unsurlar olan çekim ölçeklerinden bel, göğüs ve omuz çekim kullanılabilir.
- Öğretimsel bir video tasarlanırken içeriği görsel ve işitsel olarak renklendirecek, öğrenciyi dersi anlamaya teşvik edebilecek olan derse eklenen unsurlar olarak VTR, animasyon, fotoğraf, resim, hareketli infografi, yazı, giriş jeneriği, KJ, kurum amblemi, intro, doodle kullanılabilir.
- Öğretimsel bir video tasarlanırken dersin içeriğini destekleyecek işitsel unsurlar olarak fon müziği, jenerik müziği ve ses efekti kullanılabilir.
- Öğretimsel bir video tasarlanırken dersin içeriğinde tek anlatıcı kullanılabilir. Buna ek olarak dış ses ile de desteklenebilir.
- Öğretimsel bir video tasarlanırken öğretimsel olarak yazılı unsurlardan yerine göre büyük harf, küçük harf kullanılabilir. Okunabilirlik düzeyine dikkat edilmelidir. Düz yazı anlamı aktarma konusunda önemlidir. Ekrandaki yazı ile arka plan rengi zıt renklerden oluşursa okunabilirlik artırılabilir.
- Öğretimsel bir video tasarlanırken öğretimsel olarak öğrencinin dikkatini çekmek bağlamında ilgili yerlere çekici unsurlar olarak yönlendirici ok, çizgi, işaretleme, odaklanma, anahtar sözcük, madde imi, görsel efekt, slow motion, hatırlatıcı bilgi yani dipnot oluşturmak önemlidir. Video içerisindeki bağlam ve tutarlılık da öğrenen için oluşturulması gereken özelliklerdir.
- Görsel açıdan içeriği uygun olan ünitelerin video çekimleri bu şekilde yapılabilir.
- Proje kapsamında özgün olarak geliştirilen intro, jenerik ve rol caption Fakültenin diğer videoları için kullanılabilir.
- Tasarlanan bu video ile bir dersin bir ünitesi yapılırken, bir sonraki hedef aynı dersin 14 ünitesini tasarlayıp geliştirmektir. Ayrıca Açıköğretim Fakültesi'nin uygun içerikteki tüm derslerine bu video türü uygulanabilir.

Not 1: Proje kapsamında alından ses aparatı kullanılmış, video içerisindeki ses, müzik ve görseller yine proje kapsamında üyeliği alınan siteden temin edilmiştir.

Not 2: Projeyle ilgili makale ve bildiri çalışması devam etmekte olup ilerleyen süreçte yayınlanacaktır.



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

KAYNAKÇA

Arijon, D. (1991). *Grammar of the Film Language*. Los Angeles: Silman-James Press.

Ata, A. (2020). *Etkili Bir Eğitim Materyali Olarak Video Ders*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınevi.

Barab, S. A. ve Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1-14.

Bijnens, M., Vanbuel, M., Verstegen, S.& Young, C. (2004). *Handbook on Digital Video and Audio in Education-Creating and Using Audio and Video Material for Education Purposes*. Published by The VideoAktiv Project Socrates Minerva.

Bourdieu, P. (1997). *Televizyon Üzerine*. (Çev. Turhan Ilgaz). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Canikligil, İ. (2014). *Dijital Video ile Sinema*. İstanbul: Alfa.

Çelik, L. (2009). "Öğretim Materyallerinin Hazırlanması ve Seçimi". Özcan Demirel ve Eralp Altun (Ed.). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*, (ss. 30-65). Ankara: Pegem Akademi.

Dabbah, N. & Bannan-Ritland, B. (2005). *Online Learning: Concepts, Strategies and Application*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Merrill Prentice-Hall.

Demirel, M. (1993). "Öğrenme Stratejilerinin Öğretimi". *Eğitim ve Bilim*, XVII, Sayı 88, 52-59.

Gökçe, G. (2012). *Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği*. İstanbul: Der Yayınları.

Halls, J. (2012). *Rapid Video Development for Trainers: How to Create Learning Videos Fast and Affordably*. Alexandria, Virginia: ASTD Press.

Hart, C. (2008). *Televizyon Program Yapımcılığı*. (Çev. Vedat Tayyar Erdamar). İstanbul: Es Yayınları.

Inman, R. & Smith, G. (2006). Television Production Handbook <http://www.tv-handbook.com/Television%20Production%20Handbook%202006.pdf> Eriřim Tarihi: 03.06.2015

Kuzu, A., ankaya, S., ve Mısırlı, A. (2011). Tasarım tabanlı araştırma ve öğrenme ortamlarının tasarımı ve geliştirilmesinde kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1), 19-35.

Mardis, M. A. (2009). "Viewing Michigan"s Digital Future: Results of a Survey of Educators" Use of Digital Video in the USA". *Learning, Media and Technology*. 34 (3), 243-257.

MEB. (2011). *Kamera ile Görüntü Estetiğı*. Ankara: MEB.

Ozan, Ö. (2015). "E-Öğrenme İçin Eğitsel Video Geliřtirme". *Aıköğretim Uygulamaları ve Arařtırmaları Dergisi*, 1 (4), 59-80.

Öngören, M.T. (2010). *Senaryo ve Yapım-Birinci Kitap*. İstanbul: Alan Yayıncılık.

Pekdağ, B. (2010). "Kimya Öğreniminde Alternatif Yollar: Animasyon, Simölasyon, Video ve Multimedya ile Öğrenme". *Türk Fen Eğitimi Dergisi*. 7 (2), 79-110.

Pudovkin, V.I. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*. (Çev. Nijat Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.

Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R. & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus: Pearson.

Thompson, R.&Bowen, C. (2009). *Grammar of the Edit*. USA: Focal Press.

Turan A. (2015). "Kitle İletişim Teknolojilerinin Geliřim Sürecinde ÖFM"den YEĞİTEK"e". Uzaktan Eğitim Sayısı. MEB: YEĞİTEK.

Wang, F. ve Hannafin, M.J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

Williams, R. (2003). *Televizyon, Teknoloji ve Kùltùrel Biçim*. (Çev. Ahmet Ulvi Türkbağ). Ankara: Dost Kitabevi.

Yanpar, T. (2005). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

EKLER

Ek 1- ÇEKİM VE KURGU SENARYOSU SESLENDİRME METNİ

KURUM LOGOSU

GİRİŞ JENERİĞİ

SAHNE 1 -ANİMASYON

“Üzerine harfler yazılarak dağıtılmış ayrı küpleri bir araya getirerek kelime veya cümle kuran çocukların yaptığı gibi yönetmen de filmi yapmak için ayrı, birbirleriyle ilgisi olmayan, farklı an ve günlerde çekilmiş parçaları bir araya getirerek dağınık pozları en uygun, anlamlı, eksiksiz ve düzenli bir şekilde sıralamalıdır. Bu da filmin kurgusunu anlatan en basit, en ilkel şemadır.”

Lev Kuleşov

SAHNE 2 / İÇ-STÜDYO

Merhaba Arkadaşlar, yaptığı kurgu deneyleriyle ünlü olan film yapımcısı ve kuramcısı Lev Kuleşov’un bu şekilde tanımladığı ses ve görüntü düzenlemede kullandığımız kurgu, genel hatlarıyla bu ünitemizin konusu olacak.

SAHNE 3 / İÇ-STÜDYO

Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme Teknikleri dersi ile ilgili bu ünitemizde Görsel Anlatı Yapısı İçinde Kurgu, Kurgunun Temel Bileşenleri, Ses ve Görüntü Düzenleme Terimleri, Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme İçin Temel Gereksinimleri Program süresince ele alacağımız konular olacak.

SAHNE 4 / İÇ-STÜDYO

Ses ve görüntü düzenleme tekniklerini doğru öğrenebilmek için öncelikle kurgu kavramı üzerinde durmamız gerekir. Sinema tarihiyle hayatımıza giren sonrasında radyo, televizyon ve videoda gördüğümüz en genel tanımıyla da ses ve görüntüleri düzenlemede kullandığımız kurgu; kısaca şu şekilde tanımlanmaktadır. Kurgu, önceden kaydedilmiş görsel-işitsel malzemenin bir anlatı yapısına bağlı olarak seçilmesini, düzenlenmesini, işlenmesini ve birleştirilmesini ifade eden post prodüksiyon (çekim sonrası) sürecidir. Dolayısıyla kurgu, belli bir plan ve amaç

çerçevesinde kaydedilmiş ses ve görüntülere yeniden hayat verme, ses ve görüntülere ruh ve beden katma işi olarak kabul edilebilir.

Dilimizde zaman zaman kurgu kavramı yerine kullandığımız montaj kelimesi de aynı anlamda kullanılmakla birlikte her türlü ekleme ve birleştirme işini ifade eden daha genel bir anlama sahiptir.

Günümüzde kurgunun video üzerindeki rolü ve etkisi daha da artmıştır. Güncel ses ve görüntü düzenleme teknolojileri, kurguyu bir filmin temel anlatı unsuruna dönüştürmüştür. Öyle ki artık çekime gerek kalmadan sadece dijital ses ve görüntü teknolojileri kullanılarak pek çok görsel anlatı oluşturulabilmektedir.

SAHNE 5 / İÇ-STÜDYO

Görsel anlatı yapısı içinde kurgu

Bir görsel anlatı, birlikte işleyen ikili bir yapıdan oluşmaktadır. Bunlardan ilki öykü yani(fabula)'dır. İkincisi ise çekim, ışık, ses, dekor, oyunculuk ve kurgudan oluşan öykü anlatımı olarak da geçen (syuzhet)'dir. Kolektif bir çalışmanın ürünü olan ve ses, görüntü, metin gibi çok katmanlı bir yapıyı barındıran görsel-işitsel anlatılarda kurgu, tüm katmanları birleştiren bir yapıştırıcı işlevini üstlenmiştir. Dolayısıyla kurgu; yapı, anlatı ve ritim açısından bir görsel anlatıya başından itibaren yön veren ve son aşamada anlamı oluşturan bütünsel bir uygulamadır.

SAHNE 6 / İÇ-STÜDYO

Evet Arkadaşlar şimdi de Görsel bir anlatıda ses ve görüntü kurgusunun temel işlevlerine birlikte bakalım:

- Kurgu, Anlatıyı düzenler.
- Kurgu ile seçme ve eleme yapılır.
- Yine kurgu ile filmin en küçük parçasını oluşturan her planın başlama ve bitme noktası belirlenir.
- Planları birbirine bağlar.
- Planlar arası geçişi belirler.
- Ritim oluşturur ve ritmi devam ettirir.

- Ses ve görüntü arasındaki uyumu ve filmdeki zamansallığı sağlar.
- Duygusal etki oluşturur.
- Görsel anlatıyı açık, anlaşılır ve etkili hâle getirir.

SAHNE 7 / İÇ-STÜDYO

Programımızda kurguyu kısaca tanıdık. Sonrasında ses ve görüntü kurgusunun temel bileşenlerinden de bahsettik. Şimdide kurgu aşamasında kullandığımız Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme Terimlerine bakalım:

Linear yani doğrusal ve non-linear yani doğrusal olmayan kurgu diye ayırdığımız ve genel olarak analog ve dijital kurgu olarak bilinen bu teknikte birçok terim vardır. Terimlerimize ilk olarak analog kurgunun tanımı ile başlayalım...

SAHNE 8 / İÇ-STÜDYO

Analog Kurgu, Analog teknoloji kullanılarak kaset veya bantlara kaydedilen görüntülerin kurgulanması işlemine denmektedir. Analog bir kurgu için biri bandı okuyan, diğeri kaydeden olmak üzere iki VTR, görüntüleri izlemek için monitör, görüntülerin üzerine yazı bindirmek için KJ cihazı ve son olarak da görüntü ve sesleri kesip birleştirebilmek ve efektleri ekleyebilmek için video mikseri gerekmektedir.

SAHNE 9 / İÇ-STÜDYO

Dersimizin ana konusu olan dijital kurgu ise; Ses ve görsel dataların dijital olarak kaydedilebilmesi sonucu oluşan dijital görüntülerin bilgisayar ortamında işlenmesidir. Dijital kurguda amacımıza uygun nitelikte iyi bir bilgisayar donanımı ve düşündüklerimizi yapmamıza olanak sağlayacak bir yazılım yeterli olmaktadır. Bir diğer kavramımızda capture yani görüntü aktarımıdır arkadaşlar.

SAHNE 10 / İÇ-STÜDYO

Capture (Görüntü aktarımı): Analog görüntünün dijital görüntüye çevrilerek kaydedilmesi işlemi olarak tarif edilen aktarımdır. Günümüzde dijital çekim yapan kameralarla birlikte dönüştürme sorunu ortadan kalmıştır.

SAHNE 11 / İÇ-STÜDYO

Kaba kurgu (Assembly editing): Kurgu için seçilen ses ve görüntülerin çekim senaryosuna göre işleme tabi tutulmadan sıralanması anlamına gelmektedir.

SAHNE 12 / İÇ-STÜDYO

İnce Kurgu (Fine cut): nun tanımına baktığımızda Kaba kurgudan sonra görüntülerin işlenip son şeklini alması, ses ve müzik senkronunun sağlanması anlamına gelmektedir.

SAHNE 13 / İÇ-STÜDYO

Frame: Kare anlamına gelmektedir. Televizyonda 1 saniyelik görüntü 25 kareden oluşurken sinemada bu ortalama 24'tür. Video oyunlarında ise 30 ila 60 frame şeklindedir.

SAHNE 14 / İÇ-STÜDYO

Frame rate (Fps-Frames Per Second): Bir kameranın çekebileceği saniyedeki kare sayısıdır. İnsan gözü normalde saniyede 24-25 karelik görüntüleri kesintisiz algılayabilmektedir. Buna rağmen günümüz kameraları 120 hatta 240 fps çekim yapabilmektedir. Bir görüntünün kurgu esnasında hareket bulanıklığı olmadan yavaş gösterilmesi istendiğinde 25 fps'den daha yüksek kare sayıları tercih edilmelidir. Örneğin bir topun kaleye girişi çok yavaş verilmek isteniyorsa 120 veya 240 fps ile çekilmesi gerekmektedir. Böyle bir görüntü normal hızda okutulunca görüntü yavaşlamaktadır.

SAHNE 15 / İÇ-STÜDYO

Frame size (kare büyüklüğü) yani Çözünürlük (resolution): Görüntüyü oluşturan her karenin (frame) piksel sayısı olarak tanımlanmaktadır. Görüntü, bu renk hücrelerinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Birim alandaki hücre sayısı ne kadar çoksa, çözünürlük yani kalite o kadar yüksek olmaktadır. Piksel sayısı görüntünün boyutlarını da belirlemektedir. Çözünürlük ne kadar yoğun olursa karenin eni ve boyu da o kadar artmaktadır Ekranda görüntü formatlarının boyutları görülmektedir.

Tablo 1.1. Günümüzde Kullanılan Farklı Çözünürlüklere Sahip Görüntü Formatlarının Boyutları

Çözüm Piksel Boyutu En Boy Oranı Diğer İsimler

SD (Standart Tanımlama) 640 x 480 4: 3 480p

HD (Yüksek Çözünürlük) 1280 x 720 16: 9 720p

Full HD 1920 x 1080 16: 9 1080p

2K 2048 x 1152 1: 1.77 N / A

UHD 3840 x 2160 16: 9 Bazen "2160p" olarak adlandırılır ve bazen yanlışlıkla "4k" sanılır.

DCI 4K4096 x 2160 1: 1.9 Sadece 4K ("DCI" kısmı genelde kullanılmaz)

Örneğin "1920 X 1080" boyutlarında bir görüntü 1920 piksel genişliğinde 1080 piksel yüksekliğindedir.

SAHNE 16 / İÇ-STÜDYO

Aspect Ratio (Ekran Boyutu): Bu Boyut, video görüntüsünün eni ve boyu arasındaki orana göre hesaplanmaktadır. Örneğin 1920x1080 boyutundaki bir Full HD görüntünün en boy oranı 16/9'dur. Televizyonda standart bir görüntü oranı 4:3 iken bu sinemada 16:9'dur.

SAHNE 17 / İÇ-STÜDYO

Kodek (codec) yani Kod çözme (encoding): Çok büyük hacimlerinden dolayı görsel-işitsel veriler kaydedilmeden (veya iletilmeden) önce sıkıştırılır. Kodlama ve kod çözme olarak da bilinen sıkıştırma ve açma işlemleri zıt özelliklere sahiptir. Sıkıştırma algoritmaları, gerçek zamanlı kodlama dışında, video konferansta olduğu gibi yavaş, karmaşık ve pahalı olsa da bu durum kod açımı için geçerli değildir. Kod açımı basit ve hızlıdır. Sıkıştırma genellikle oluşturma esnasında sadece bir kez meydana gelirken, kod açımında içerik görsel-işitsel bir oynatıcı tarafından her okunduğunda gerçekleştirilir.

SAHNE 18 / İÇ-STÜDYO

Video: Hareketli görüntü olarak bilinen video bir seslendirme eşliğinde veya ses olmadan animasyonlu görüntülerin kaydedilmesini ve yeniden yerleştirilmesini

sağlayan tüm teknikleri bir araya getirir. Bir video akışı, hareket yanılsaması vermek için sabit bir hızda saniyede 25 kare veya 30 kare olacak şekilde art arda gelen görüntülerden oluşur. Tek bir hareketsiz görüntüdeki bir sahnenin tüm yoğunluğunu ifade eden fotoğrafçılıktan farklı olarak video, harekete ve zamansal bir anlatının ortaya çıkmasına ihtiyaç duymaktadır.

SAHNE 19 / İÇ-STÜDYO

Sabit/durağan görüntü: Tüm anlatının tek bir karede verildiği görseller olarak tarif edilebilir. Fotoğraf, resim gibi durağan görüntüler en yaygın olanlarıdır. Hareketli görüntüler durağan görüntülerin art arda sıralanması sonucu oluşmaktadır.

SAHNE 20 / İÇ-STÜDYO

Timeline-Sequence (Görüntü panosu): Kurgu programlarında görüntü ve ses kanallarının üzerine yerleştirildiği ve kare, saniye, time code olarak zamanlamayı gösteren panodur. Timeline üzerinde birden çok ses veya görüntü kanalı açılabilir.

SAHNE 21/ İÇ-STÜDYO

Time Code: Zaman kodu olarak da anılan time code, yeni bir kavram değildir. Amerika Birleşik Devletleri'nde 1960'lı yılların başında bir video veya ses düzenlemesinde referans bir ölçüm sağlamak için geliştirilmiştir. Zaman kodu özel bir düzenlemeyle görüntüye veya sese paralel olarak kaydedilir. Bu nedenle zaman kodu video düzenlemenin önemli bir parçasıdır. Videonun her karesine benzersiz bir zaman referansı atar. Bu, zaman çizelgesini senkronize etme riski olmadan videonun belirli bir görüntüsünü seçmeye ve görüntülerde herhangi bir değişiklik yapmaya izin veren bir koddur.

SAHNE 22 / İÇ-STÜDYO

Render: Kurgu programında ses ve görüntü üzerinde yapılan bütün düzenlemelerin birleştirilip tek bir görüntü hâline getirilmesi işlemidir. Görüntü ve ses üzerinde müdahale çoksa ve çalışma uzunsa bilgisayarın render yapması da uzun sürer. Bu kısımda donanımın birleştirmeyi destekleyecek yapıda olması gerekmektedir.

SAHNE 23 / İÇ-STÜDYO

Senkron: Eşzaman anlamına gelen senkron kelimesinin kurgudaki karşılığı ses ile görüntünün eşzamanlı olarak birbirini takip etmesidir. Böylelikle ses ile görüntü arasındaki uyum sağlanmış olur.

SAHNE 24 / İÇ-STÜDYO

Desibel: Belli bir güç ve referans değerindeki ses şiddeti olarak tanımlanabilir.

SAHNE 25 / İÇ-STÜDYO

Ses eşleme (Sound match): Kurgu esnasında art arda gelen iki plan arasındaki seslerin hem teknik anlamda eşit seviyeye getirilmesi hem de ortak veya benzer sesleri kullanarak işitsel bağlantı oluşturmaya yarar.

SAHNE 26 / İÇ-STÜDYO

Ses köprüsü: Bir plandaki ses, müzik, efekt gibi ses unsurlarının sonraki plana aktarılması veya görüntü gelmeden sesin duyulmasının sağlandığı tekniktir. Böylelikle iki plan arasında bağlantı kurularak kurguda kesintisizlik oluşturma sağlanmaktadır.

SAHNE 27 / İÇ-STÜDYO

Eşzamansız ses (Nonsynchronized sound): Normal koşullarda kurguda ses ile görüntünün birbirini takip etmesi sağlanır. Ancak bazı durumlarda farklı etkiler oluşturmak amacıyla ses ile görüntü arasındaki uyum bilerek bozulur. Tercihe bağlı olarak görüntüye ilişkin ses duyulduktan sonra sesle bağlantılı görüntü ekrana girebilir veya önce görüntü girdikten sonra ses de duyulabilir.

SAHNE 28 / İÇ-STÜDYO

Ses Bozulması (metadiegetic sound): Bu teknik herhangi bir görüntüye ait sesin olması gerekenden daha bozuk veya yüksek ya da düşük seviyede olmasını ifade etmektedir. Ses bozulması genellikle izleyicinin dikkatini çekmek amacıyla kullanılmaktadır.

SAHNE 29 / İÇ-STÜDYO

Sessizlik (Silence): Bu teknikte görüntüler akarken doğal sesler veya sonradan eklenebilecek müzik, efekt, dış sesler gibi tüm sesler kısılır. Görüntüler sessiz bir

şekilde akar. Sessizlikle hem dramatik bir etki yaratma, hem de izleyicinin ilgisini çekmek hedeflenebilir.

SAHNE 30 / İÇ-STÜDYO

Seslendirme: Görüntüde yer alan unsurlara sonradan ses ekleme işlemi olarak tanımlanabilir. Dolayısıyla sesin kaynağı görüntüdeki unsurlar değildir. Örneğin bir Fransız animasyonunu Türkiye’de göstermeden önce görüntüler üzerine konuşmaların Türkçeleştirilmesi, seslendirme olarak ifade edilmektedir.

SAHNE 31 / İÇ-STÜDYO

Dış ses: Görsel anlatılarda kare içinde gösterilmemiş olan bir kaynağa ait seslere dış ses denilmektedir.

SAHNE 32 / İÇ-STÜDYO

Ekran Müziği: Duyulan müzik, görüntülenen ortamdaki herhangi bir unsurdan kaynaklanıyorsa yani izleyici aynı zamanda duyduğu müziğin kaynağını görebiliyorsa buna ekran müziği denilmektedir.

SAHNE 33 / İÇ-STÜDYO

Evet sevgili arkadaşlar, ses ve görüntü düzenlemede kullanılan terimleri gördükten sonra dijital ses ve görüntü düzenleme için gerekli olan teknik gereksinimlere de kısaca değinelim.

Dijital ses ve görüntü düzenleme için gerekli teknik ekipmanı iki grupta ele almak mümkündür. Bunlardan ilki donanım ikincisi yazılımdır. Genel anlamda yazılımın kurulduğu ve çalıştığı bilgisayar, cep telefonu gibi dijital ortamları ifade eden donanım ile ses ve görüntü düzenlemelerinin yapıldığı programları içeren yazılımın birbirine uyumlu olması gerekmektedir.

SAHNE 34 / İÇ-STÜDYO

Şimdi de kurgunun önemini bir röportajında anlatan Lev Kuleşov’un o sözlerini ekranda izleyelim.....

Evet sevgili arkadaşlar, Kuleşov’un dediklerine ek olarak bir videoyu oluşturmak için kurgu şu konular açısından önemlidir. Kurgu ile;

- Anlam oluşturulur.
- Görüntü pekiştirilir.
- Duygusal etki oluşturulur.
- Planlar arası bağlantı kurulabilir.
- Bilinçaltı çağrışım yapılabilir.
- Hatalı veya eksik çekimler perdelenir.
- Görsel hileler ve yanılsamalar pekiştirilebilir.

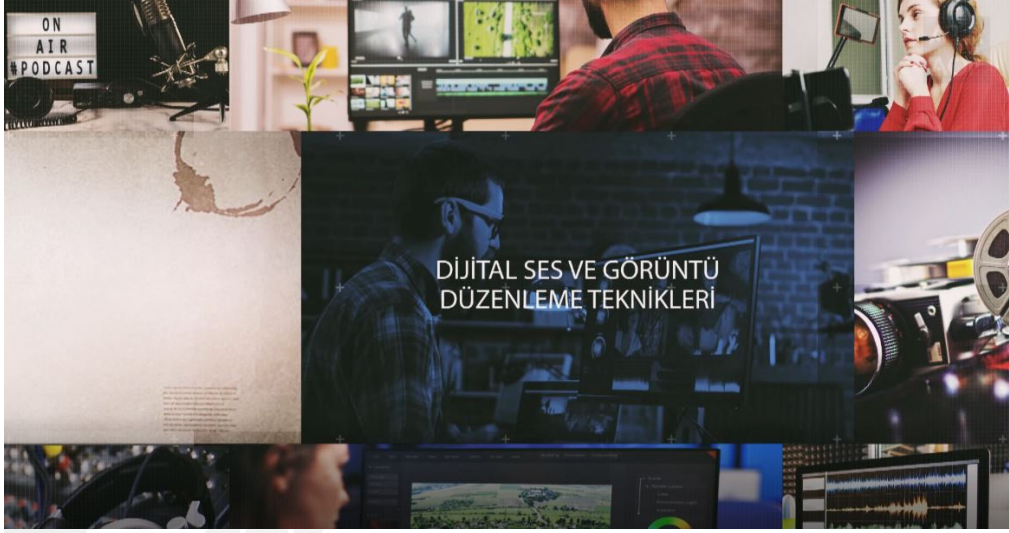
SAHNE 35 / İÇ-STÜDYO

Dijital ses ve görüntü düzenlemede temel kavramları anlattığımız programımız burada sona erdi. Hoşçakalın



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ

Ek 2-



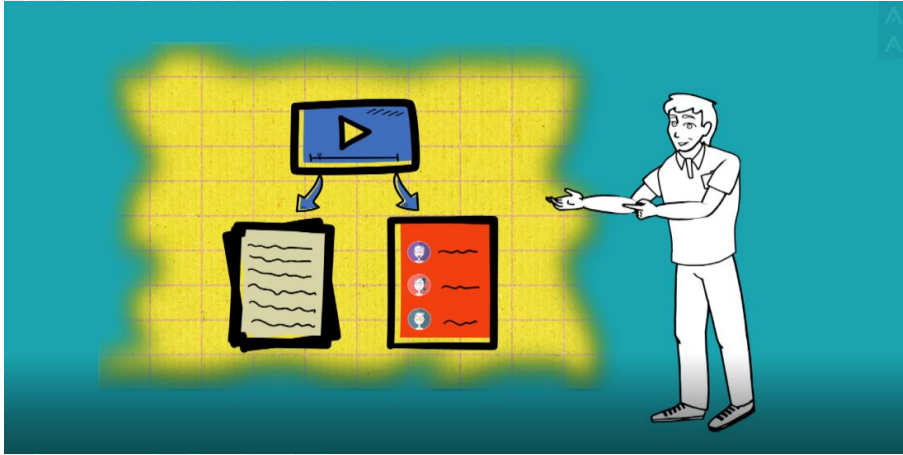
Ek 3-



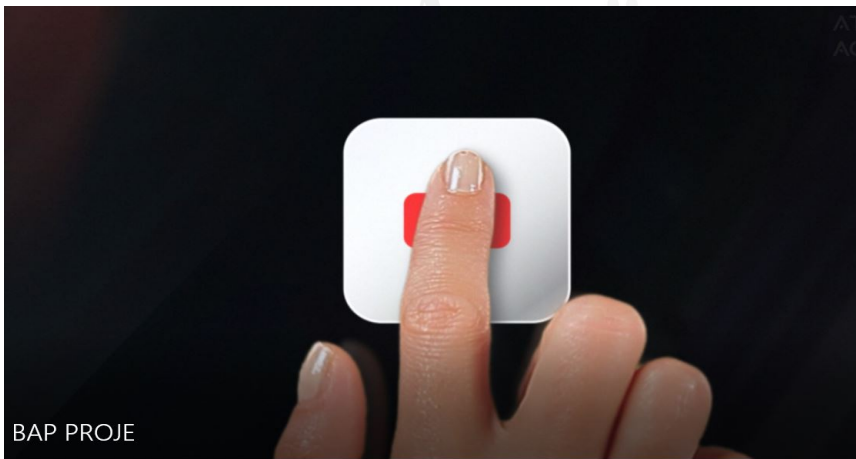
Ek 4-



Ek 5-



Ek 6-



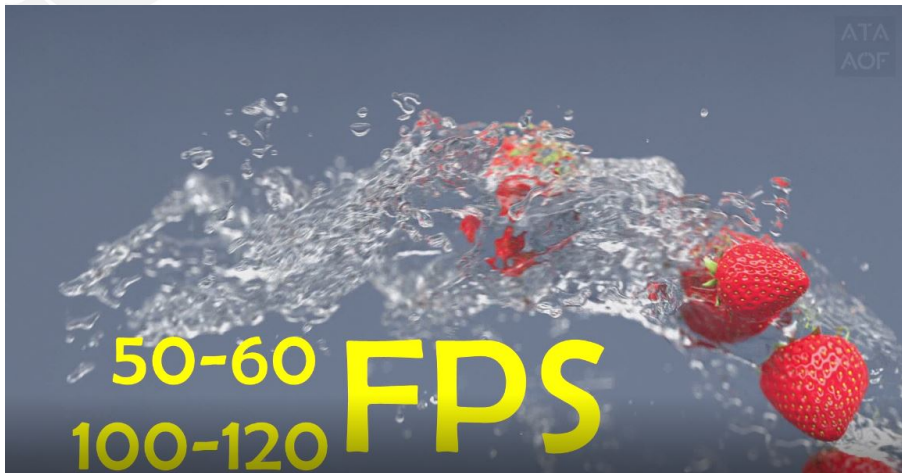
Ek 7-



Ek 8-



Ek 9-



Ek 10-



Ek 11-



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ



ATATÜRK
ÜNİVERSİTESİ