

Yaratıcı Dijital İçerik Atölyesi



Erasmus+



**A DIGITAL JOURNEY
ACROSS EUROPE**



Erasmus+

Yaratıcı Dijital İçerik Atölyesi



A DİGİTAL JOURNEY ACROSS EUROPE PROJESİ KAPSAMINDA HAZIRLANMIŞTIR

Kurum: Eniaio Eidiko Epaggelmatiko Gymnasio Lukeio ANATOLIKIS

Proje Numarası: 2024-1-TR01-KA210-SCH-000244300

Proje Süresi: 01.12.2024 – 31.12.2025



İçindekiler

04

GİRİŞ

Rehber kitabın amacı

05

DİJİTAL İÇERİK TÜRLERİ VE EĞİTİMDE KULLANIM ALANLARI

Dijital içerik türlerinin eğitimdeki kullanım alanları

06

VIDEO PRODÜKSİYON VE PODCAST ÜRETİMİ

Video prodüksiyon ve podcast üretiminin aşamaları

08

1. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında 1. gün yapılanlar

10

3. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında 3. gün yapılanlar

04

YARATICI DİJİTAL İÇERİK NEDİR?

Yaratıcı dijital içeriklerin tanımı

06

GRAFİK TASARIM ARAÇLARI VE KULLANIM ALANLARI

Grafik tasarım araçlarının kullanım alanları

07

TELİF HAKLARI, CREATIVE COMMANS VE DİJİTAL VATANDAŞLIK

Telif hakları, creative commans ve dijital vatandaşlık hakkında bilgi

09

2. GÜN ETKİNLİKLERİ

Proje kapsamında 2. gün yapılanlar

11

ÖRNEK UYGULAMALAR

Proje kapsamında örnek uygulamalar

İçindekiler

11

ÖĞRENCİLER İÇİN YÖNERGELER

Proje kapsamında öğrenciler için yönergeler

12

ÖRNEK ETKİNLİK ŞABLONLARI

Proje için örnek etkinlik şablonları

13

DEĞERLENDİRME FORMLARI

Proje kapsamında kullanılacak değerlendirme yöntemleri

13

SONUÇ

Proje sonunda beklenen sonuçlar ve etkileri

11

ÖĞRETMENLER İÇİN ÖNERİLER

Proje kapsamında öğretmenler için öneriler

12

GÖRSEL VE SES KAYNAK ÖNERİLERİ

Proje için görsel ve ses kaynak önerileri

13

UYGULAMA ÖNERİLERİ

Proje için uygulama önerileri

14

GÖRÜNÜRLÜK KURALLARI

Fonlama beyanı



Giriş

Burehber kitap, Erasmus+ KA210-SCH “A Digital Journey Across Europe” projesi kapsamında, Eniaio Eidiko Epaggelmatiko Gymnasio Lukeio ANATOLIKIS ev sahipliğinde düzenlenen “Yaratıcı Dijital İçerik Atölyesi” etkinliklerini kapsamaktadır. Amaç, öğrencilerin dijital içerik üretiminde yaratıcılıklarını geliştirmek, grafik tasarım, video düzenleme, podcast üretimi ve web tasarımı gibi beceriler kazandırmaktır. Atölyeler, katılımcılara hem teknik beceri hem de yaratıcılığı artırıcı deneyimler sunmaktadır.

Yaratıcı Dijital İçerik Nedir?

Burehberkitap, Erasmus+ KA210-SCH “A Digital Journey Across Europe” projesi kapsamında, Eniaio Eidiko Epaggelmatiko Gymnasio Lukeio ANATOLIKIS ev sahipliğinde düzenlenen “Yaratıcı Dijital İçerik Atölyesi” etkinliklerini kapsamaktadır. Amaç, öğrencilerin dijital içerik üretiminde yaratıcılıklarını geliştirmek, grafik tasarım, video düzenleme, podcast üretimi ve web tasarımı gibi beceriler kazandırmaktır. Atölyeler, katılımcılara hem teknik beceri hem de yaratıcılığı artırıcı deneyimler sunmaktadır.



Dijital İçerik Türleri ve Eğitimde Kullanım Alanları

Dijital İçerik Türleri ve Eğitimde Kullanım Alanları

Poster ve infografikler: Bilgiyi görselleştirerek öğrenmeyi kolaylaştırır.

Eğitim videoları ve kısa filmler: Hikâye anlatımıyla kavramları pekiştirir.

Podcastler: Dinleme ve anlatma becerilerini geliştirir.

Blog yazıları ve e-kitaplar: Yazılı ifade yeteneğini güçlendirir.

Web siteleri ve portfolyolar: Öğrenci ürünlerinin sergilenmesine imkân verir.



Grafik Tasarım Araçları ve Kullanım Alanları

Öğrencilerin dijital içerik üretiminde kullanabileceği başlıca araçlar:

Canva: Kullanıcı dostu, hazır şablonlar sunar.

Photoshop: Profesyonel grafik düzenleme.

GIMP: Açık kaynaklı güçlü bir alternatif.

Inkscape: Vektör tabanlı tasarımlar için uygundur.

Bu araçlar, öğrencilerin yaratıcılıklarını somut ürünlere dönüştürmelerine yardımcı olur.



Video Prodüksiyon ve Podcast Üretimi

Video prodüksiyon süreci şu adımları içerir:

1. Senaryo oluşturma.
2. Çekim planı hazırlama.
3. Çekimlerin gerçekleştirilmesi.
4. Montaj ve düzenleme.

Podcast üretimi:

Konu belirleme.

Ses kaydı yapma.

Düzenleme ve efekt ekleme.

Yayınlama (Spotify, SoundCloud, vb.).



Telif Hakları, Creative Commons ve Dijital Vatandaşlık

Dijital içerik üretiminde telif hakları gözetilmelidir. Creative Commons lisansları (CC-BY, CC0 vb.) öğrencilerin içerikleri yasal çerçevede kullanmasına imkân sağlar. Dijital vatandaşlık ilkeleri; etik davranış, güvenli şifre kullanımı, saygılı iletişim ve kişisel veri koruma üzerine kuruludur.



1. GÜN- DİJİTAL İÇERİK ÜRETİMİNİN

Etkinlikler:

Sunum/atölye: Dijital içerik nedir?

Beyin fırtınası: 'Okulum için nasıl bir dijital içerik üretebilirim?'

Poster hazırlama çalışması.



Beklenen Kazanımlar:

Öğrencilerin içerik türlerini tanıması ve kendi fikirlerini geliştirmesi.



2. GÜN - Dijital Araçlarla Uygulama

Etkinlikler:

- Photoshop, Canva ve video edit araçlarının tanıtılması.
- Kısa film senaryosu yazımı ve düzenleme.
- Üretimde karşılaşılan sorunlara çözüm önerileri.

Beklenen Kazanımlar:

- Öğrencilerin dijital araçları etkin kullanabilmesi.



3. GÜN- ÜRETİM VE PAYLAŞIM

Etkinlikler:

- Selanik'tekısa film çekimi ve podcast kaydı.
- Web sayfası tasarımı ve içerik yükleme.
- Dijital içeriklerin paylaşımı.



Beklenen Kazanımlar:

Öğrencilerin ürünlerini paylaşabilmesi.

Örnek Uygulamalar

- Poster: Çevre bilincitemalı afiş.
- Video: 'Dijital güvenlik' kısa filmi.
- Podcast: 'Bizim Dijital Dünyamız' temalı sohbet.
- Web sayfası: Öğrenci ürünlerinin sergilendiği site.



Öğrenciler İçin Yönergeler

- Yaratıcılığın.
- Grup çalışmalarına aktif katılın.
- Telif haklarına dikkat edin.
- Ürünlerinizi dijital arşivde saklayın.
- Güvenlik kurallarına uyun.

Öğretmenler İçin Yönergeler

- Öğrencilerin fikirlerini rehberlik edin.
- Teknik araçların kullanımında destek olun.
- Grup çalışmalarını kolaylaştırın.
- Yapıcı geri bildirim verin.





Örnek Etkinlik Şablonları

Poster Şablonu:

Başlık – Görsel – Mesaj – Kaynakça

Video Senaryosu Şablonu:

Başlangıç – Gelişme – Sonuç – Mesaj

Podcast İçerik Planı:

Konu – Katılımcılar – Süre – Ana Mesajlar



Görsel ve Ses Kaynak Önerileri

Ücretsiz görsel kaynaklar: Pixabay, Unsplash, Pexels.

Telif ücretsiz müzik kaynakları: Free Music Archive, Bensound.

Ses efektleri için: Freesound.org

Değerlendirme Formları

Öğrenci Öz Değerlendirme Formu:

Kendi katkınızı ve değerlendirin.

Akran Değerlendirme Formu:

Grup arkadaşlarınızın katkılarını değerlendirin.

Öğretmen Gözlem Formu:

Öğrencilerin süreçteki performansını gözlemleyin.



Uygulama Önerileri

- Grup çalışması için roller belirleyin.
- Yaratıcı düşünme tekniklerini (6 şapka yöntemi, balık kılçığı diyagramı) kullanın.
- Öğretmenler kolaylaştırıcı sorular yöneltsin.
- Öğrenciler farklı bakış açılarını denesin.

Sonuç: Atölye, öğrencilerin dijital içerik üretme becerilerini geliştirerek yaratıcılıklarını ortaya koymalarını sağlamış; üretilen çalışmaların dijital arşivde toplanmasıyla proje kalıcılığı ve Erasmus+ görünürlüğü desteklenmiştir.



YARATICI DİJİTAL İÇERİK ATÖLYESİ



Fonlama Beyanı:

“Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak burada ifade edilen görüşler yalnızca yazarlarına aittir ve Avrupa Birliği’nin veya Türkiye Ulusal Ajansı’nın görüşlerini yansıtmaması gerekmez.”