

dijital dünyada iç eđitmenin yol haritası

8 seans
15 interaktif
video

izleme ve
geribildirim



düşünce yapısı
beceriler
araçlar

Özer Koç
LEARNING ARCHITECT

Her gn geliŐen dijital dnyanın gncel standartları kapsamında mevcut eđitmenlerin, eđitmen adaylarının, eđitim birimi uzmanlarının ve yneticilerin yetiŐkin geliŐiminde (androgojik formasyon ile) gncel yaklaŐımları benimsemeleri,

yeni dŐnce yapısı, bilgiler, beceriler ve aralar ile
kendi dijital ieriklerini oluŐturmaları ve kurumun eđitim ihtiyalarını karŐılamaları amalanmaktadır.



dŐnce yapısı
beceriler
aralar

Ozer Koc
LEARNING ARCHITECT

dijital dünyada iç eđitmenin yol haritası



seans içerikleri

modül 101 - 102

yetişkin eğitiminde güncel yaklaşımlar
androgjinin ilkeleri
yetişkinler nasıl öğrenir
öğrenmenin önündeki engeller
yetişkin öğrenme tercihleri / D. Kolb
online ve sınıf içi düzenin farkları
e-öğrenme tercihleri

modül 103 - 104

içerik ve eğitim döngüleri
ihtiyaç analizi
içerik oluşturma
eğitim tasarım süreci
katmanlı senaryo yazımı
sınıf içi / online aktivite ve uygulamalar

modül 105

görsel tasarımın esasları
görsel tasarımda işe yaranlar
eğitim materyallerinin hazırlanması

modül 106

dijital araçlar
etkileşim araçları ve uygulamalar
webinar ve sınıf uygulamaları

modül 107

webinar yönetimi
sanal sınıf dinamikleri
içerik ve kurgu
etkileşim araçları
enerjiyi yönetmek

modül 108

video / ses / ışık dünyası
video çekim esasları
ışık ve ses kurgusunun temelleri
teknik ekipmanlar

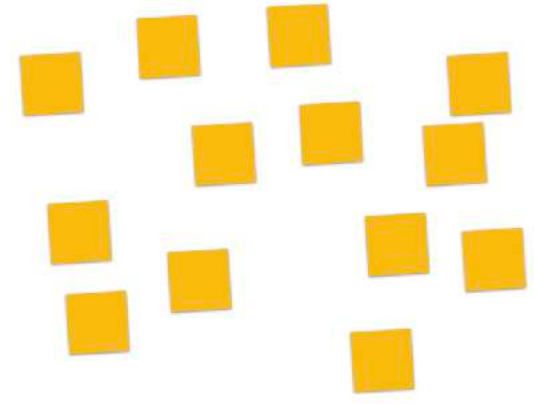
canlı dersler / 8 seans
asen kron içerikler / 15 interaktif video
izleme ve geribildirim seansları



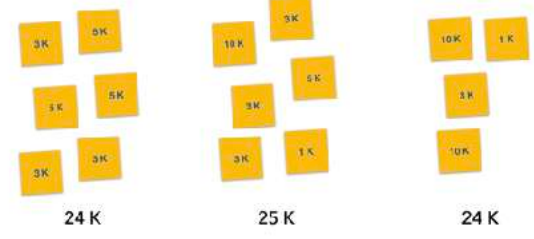
düşünce yapısı
beceriler
araçlar

Özer Köç
LEARNING ARCHITECT

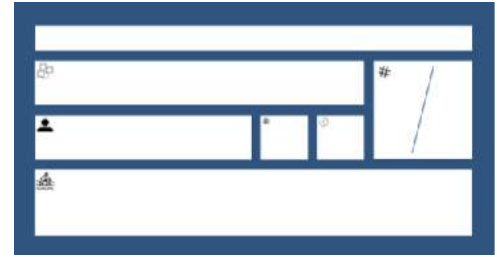
geliştir



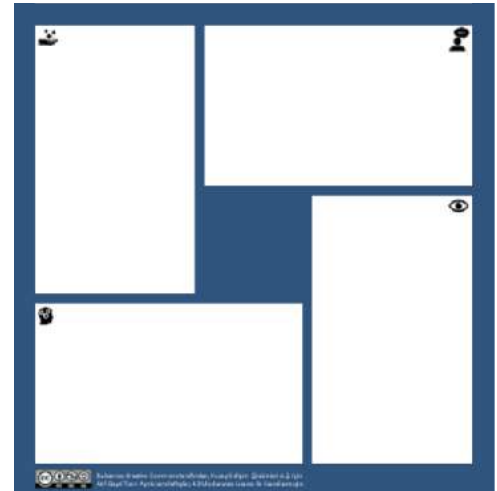
içerik oluşturma



değerle
grupla
sağlama

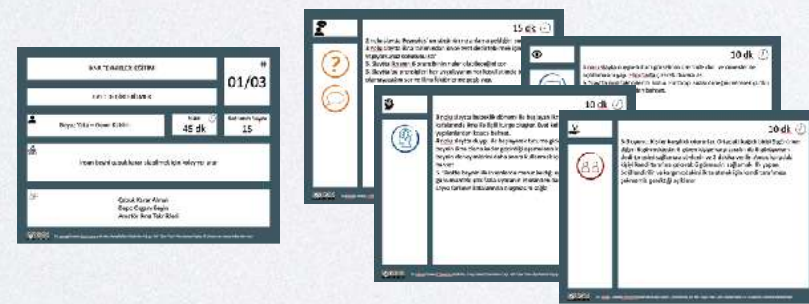


eğitim künyesi

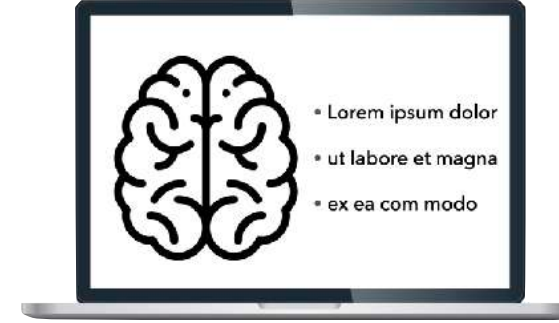


öğrenme döngüsü

çıktı:
eğitmen notları



tasarla



görseller



etkileşim
araçları

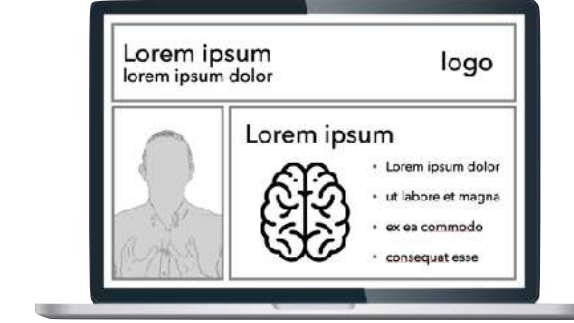


katılımcılar için
materyaller

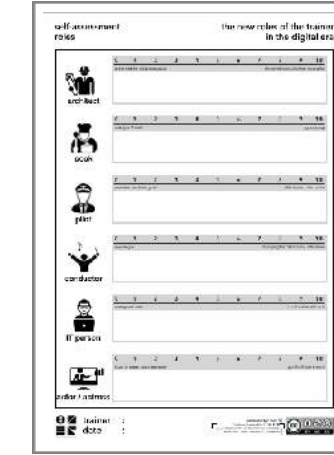
çıktı:
eğitim seti



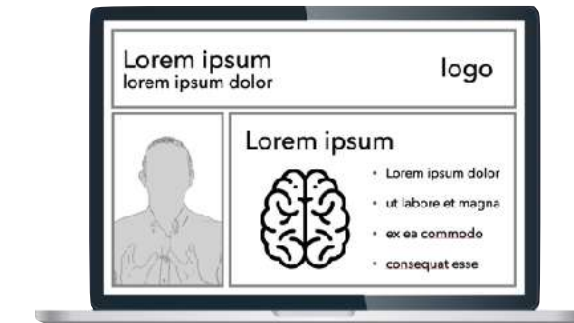
aktar



eğitim içi
prova



geribildirim



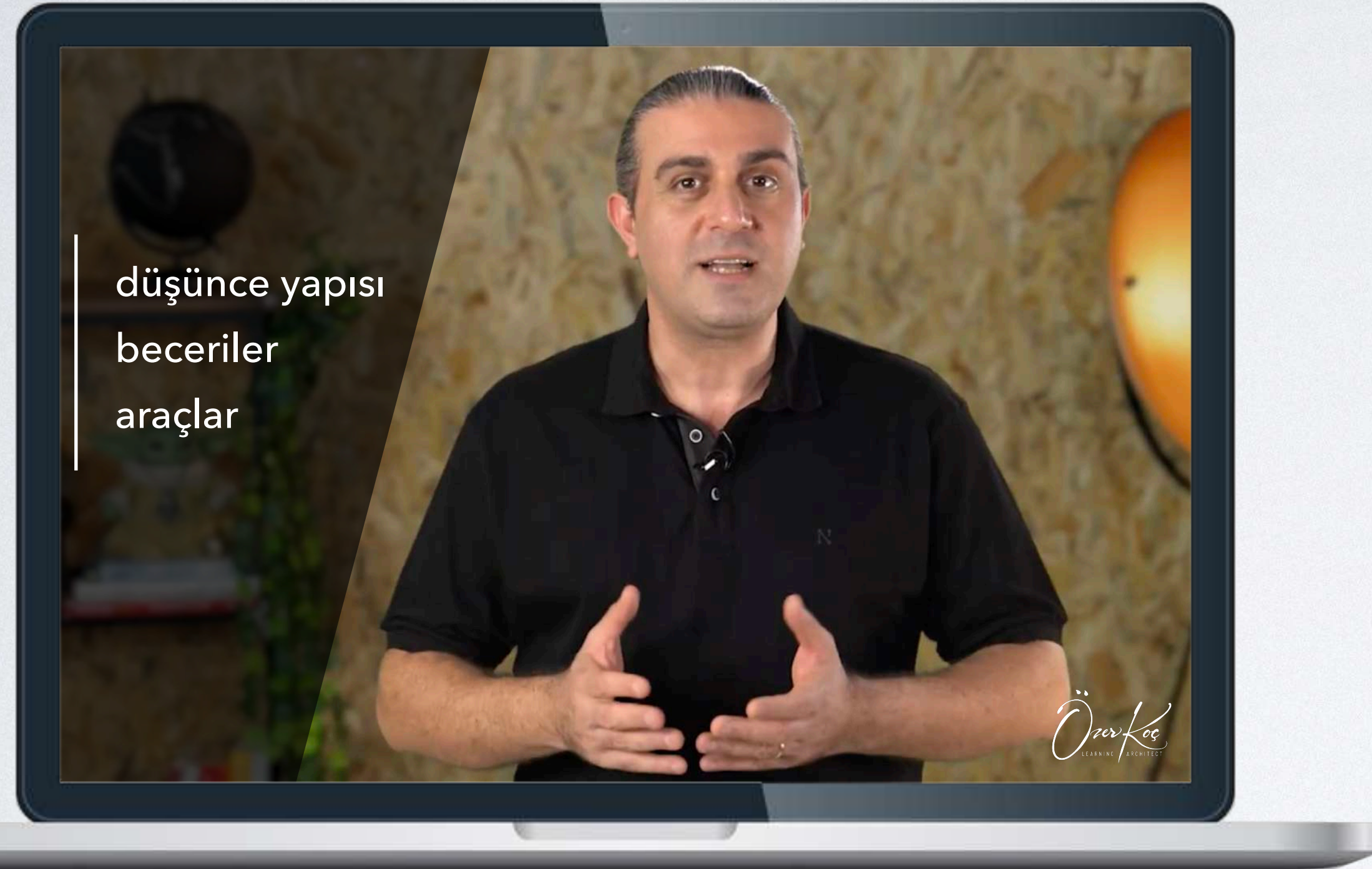
ilk uygulama

çıktı:
başarılı bir
eğitim seansı





dijital dünyada iç eđitmenin yol haritası



*15 interaktif asenkron içerik ve
hatırlatma kart destesi*



MS100 Giriş ve Kapsam
MS110 Temel Düşünce Yapısı
MS120 Sunucu ve Eđitmen Farkı
MS130 Eđitmen Tutum ve Davranışları

MS200 Eđitim İçeriđi Oluşturma
MS210 Öğrenme Tercihleri
MS220 Neden ile Başlamak
MS230 Neleri Hatırlıyoruz
MS300 Uçak Modeli / Asenkron Senaryo
MS400 Deđer Çalışması
MS500 Eđitim Künyesi ve Öğrenme Döngüsü

SS100 Eđitmenin Yeni Becerileri
SS400 Görsel Tasarım Esasları

TS100 Etkileşim Araçları
TS400 Kontrol Listesi



düşünce yapısı
beceriler
araçlar



dijital dünyada eđitmenin yeni rolleri



mimar

içerikleri dijital dünyaya uygun bir şekilde yeniden tasarlamak



aşçı

farklı öğrenme tercihlerine göre çeşitli içerikler üretmek



orkestra şefi

eđitim esnasında katılımcıları yönetmek, etkileşimi sağlamak



pilot

eđitim sonuçlarına ulaşmak, süreyi ve zamanlamayı yönetmek



teknolog

dijital araçlar, ekipmanlara, teknolojiye ve uygulamalar hakim olmak



aktör / aktris

kamera önü becerilerini geliştirmek



mimar

aşçı

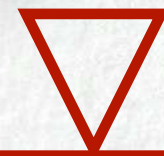
orkestra şefi

pilot

teknolog

aktör / aktris

program ajandası



konumlandırma
tanışma
ihtiyaç analizi
beklentilerin alınması
yol haritasının belirlenmesi



**yetişkin eğitiminde
güncel yaklaşımlar**

**içerik ve eğitim
döngüleri**



ödev
her katılımcı
45 dk.lık
bir oturum tasarımı
yapacaktır.



**görseller ve
grafik tasarımın
esasları**

**etkileşim araçları
dijital araçlar**

webinar yönetimi

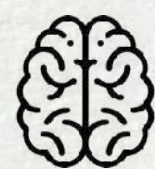
**video / ses ve
ışık dünyası**



ödev
her katılımcı
eğitmen kılavuzu
eğitim materyalleri
görseller ve
katılımcı materyallerini
tamamlayacaktır.



uygulama seansı
her katılımcı 45 dk.lık
bir webinarı gerçek
zamanlı yönetecektir.
Uygulamayı takiben,
diğer katılımcılardan ve
danışmandan
geri bildirim alacaktır.



düşünce
yapısı



düşünce yapısı
güncel bilgiler
yeni beceriler



ödev



düşünce yapısı
güncel araçlar
yeni beceriler



ödev



uygulama

Her oturum, indirilebilir kaynak dokümanlar ve linkler, videolar ve 60 dk.lık canlı bir ders seansını kapsamaktadır. Programın etkinliği ve çalışmalarına yeterince zaman ayrılması açısından, haftada bir / iki seans önerilmektedir.

gelişim programı katılımcı seti



Katılımcı Rehberi
Post-it Notes
Kalem
Oturum Notları
Şablonlar
Öğrenme Tercihleri Envanteri



WWW.OZERKOC.COM.TR

dijital dünyada
eğitmenin yol haritası



25 yıla yakın eğitimlik deneyimi ile Özer, yetişkin öğrenme modelleri, içerik tasarımı ve fasilitasyon alanlarında uzmanlaşmıştır.

Yerel eğitim firmalarında edindiği deneyimlerinden sonra Peter Drucker'ın "Yönetim Yolu" programını Türkiye'ye getirmiş, FranklinCovey Türkiye ve Azerbaycan'da uzmanlık alanı lideri ve partner olarak görev almıştır.

Türkiye'deki sayılı IAF (Uluslararası Kolaylaştırıcılar Derneği) ve ATD (Yetenek Gelişimi Derneği) üyelerinden biridir.

Özer, ATD Dünya Konferansı'na "MacGyver Challenge" ve "Canvas Design for Facilitators" başlıkları ile iki kez konuşmacı olarak seçilmiştir.

İç eğitim gelişimi konusunda tutkuyla yaptığı çalışmaların yanı sıra, son yıllarda özellikle kurumsal akademilerin dijital dönüşümlerine odaklanan Özer, hazırlamış olduğu online interaktif eğitim çözümleri ve atölyeleri ile kurumların ve iç eğitimlerin kendi içeriklerini oluşturmalarını desteklemektedir.

HRDergi 24. Eğitimciler Zirvesi Zirve Başkanı	2021
HRDergi 23. Eğitimciler Zirvesi Zirve Başkanı	2020
Canvas Design for Facilitators ATD Dünya Konferansı Konuşmacı	2019
Meddah Gösterisi "ISKA"	2016
MacGyver Challenge ATD Dünya Konferansı Konuşmacı	2015
Master Facilitator - Drucker Management Path	2011
Most Outstanding Trainer - JCI	2010