

EĞİTİMİN MUTFAĞINDAN SAHNESİNE

Eğitim ve Gelişim Yönetimi

Fuat SAĞIROĞLU



© Copyright 2022

Bu kitabın, basım, yayın ve satış hakları Akademisyen Kitabevi A.Ş.'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kağıt ve/veya başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Tablo, şekil ve grafikler izin alınmadan, ticari amaçlı kullanılamaz. Bu kitap T.C. Kültür Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır.

ISBN

978-625-8259-53-7

Kitap Adı

Eğitimin Mutfağından Sahnesine Eğitim ve Gelişim Yönetimi

Yazar

Fuat SAĞIROĞLU

ORCID iD: 0000-0002-6132-1161

Yayın Koordinatörü

Yasin DİLMEN

Sayfa ve Kapak Tasarımı

Akademisyen Dizgi Ünitesi

Yayıncı Sertifika No

47518

Baskı ve Cilt

Vadi Matbaacılık

Bisac Code

EDU000000

DOI

10.37609/akya.2229

GENEL DAĞITIM

Akademisyen Kitabevi A.Ş.

Halk Sokak 5 / A

Yenişehir / Ankara

Tel: 0312 431 16 33

siparis@akademisyen.com

www.akademisyen.com

Öğrenme tutkusunu hiç kaybetmeyen içimdeki çocuğa...



ÖN SÖZ

Dünyamız hızla değişmeye ve gelişmeye devam ediyor. İş hayatında ise sürekli yeni fikirler ortaya çıkıyor, süreçler değişiyor, yöntemler farklılaşıyor. Yirmi birinci yüzyılın ilk çeyreği içerisinde ne yazık ki tüm dünyayı etkisi altına alan bir Covid-19 pandemisi ile karşı karşıya kaldık. Hayatımızdaki birçok alanı etkilediği gibi çalışma ve öğrenme süreçlerimize de doğrudan etki etti.

Günümüzde inovasyon, dijital dönüşüm, yapay zekâ ve duygusal zekâ gibi kavramlar ön plana çıktı. İnsanlık bir yandan sağlığını korumaya çalışırken, bir yandansa teknolojiyi güç geçtikçe daha yoğun bir şekilde hayatının merkezine koymaya başladı. Hayatın her alanındaki temel dinamikler değişiyor. Bu gelişmeler ışığında yetişkin eğitimi ile Eğitim ve Gelişim Yönetimi'nin önemi de, gün geçtikçe artıyor.

Birçok kişinin kimi zaman latife olarak da olsa meslek sırrı diyerek, kendisine sakladığı bilgi ve deneyimleri bu kitap aracılığıyla tüm içtenliğimle herkesin kullanımına sunmayı arzu ettim. Hayatta birçok amacımız olabilir, ama hayatın temel amacı öğrendiklerimizi aktarabilmektir. Eğitim ve gelişim yolculuğumda öğrendiğim bir şey varsa o da, bilginin kendinize saklanarak istifade edilecek bir değer olmadığıdır. Bilgi paylaştıkça anlamlıdır ve bilgi adeta bir okyanustur. Bir-birimizden öğrenecek her bir damla için öğrenme kültürünün küresel ve ulusal boyutlarda oluşturulmasına ihtiyacımız var. Ne kadar bilirsek bilelim, hâlâ öğrenmeye ve gelişmeye ihtiyacımız var. Ne kadar tecrübe edersek edelim, hâlâ yeni deneyimlere ihtiyacımız var. Öğrenme kültürünü görev aldığımız kurumlarda, şirketlerde inşa etmeye ihtiyacımız var.

Eğitim ve Gelişim Yönetimi'nin mutfağından sahnesine kadar olan tüm süreçlerin bir arada olduğu bir başucu kitabı yazmayı hedefledim. Aynı zamanda teori ile pratiği, kavramsal bilgi ile deneyimi birlikte işlemeye özen gösterdim. Günümüz modellerini ve eğilimlerini ele almaya çalıştım. Bunu yaparken anlaşılır ve sade bir dil kullanmayı tercih ettim.

Bu kitabın eğitim ve gelişim profesyonellerinin ortak bir dili kullanacağı ve başvuracağı bir rehber niteliği taşımasını amaçladım. Üzülerek görmekteyim ki, eğitim alanında bulunanlar dahi zaman zaman kavramları yanlış bilmekte ve yanlış kullanmaktadırlar.

Eđitim ve gelişim yöneticilerinden öğretim tasarımcılarına, içerik derleyicilerden ölçme ve değerlendirme uzmanlarına, eğitim teknologlarından eğitimlere kadar her bir profesyonelin ve elbette tüm öğrenenler ile öğrenmek isteyenlerin bu kitap aracılığıyla daha etkin ve verimli sonuçlar almasına küçük bir katkıda bulunmak dahi kitabın amacına ulaşmasını sağlayacaktır.

Bu kitap, 250 günde yazılmış olmakla beraber uzun yıllar süren bilgi birikiminin ve deneyimlerin sonucunda ortaya çıkmış olup, ülkemizin kıymetli akademisyenlerinden, eğitim ve gelişim çalışanlarından ve pek çok açık kaynaktan yararlanılmıştır. Yapılan atıflar, yazarı ile birlikte belirtilmeye çalışılmış ve kaynakça kısmında tüm kaynaklara yer verilmeye özen gösterilmiştir.

Bu kitabın ortaya çıkma fikri ise Cumhuriyetimiz'in 100. yılını saygı ve minnetle karşılamak adına verdiği ilhamdan kaynaklanmıştır. Başöğretmen Mustafa Kemal ATATÜRK'ün tarihten geometriye kadar bizzat kendisinin yazdığı on beş kitap, onun büyük bir lider olduğu kadar ne kadar iyi bir öğretici olduğunu da göstermektedir.

Cumhuriyet, herkese öğrenme hakkı tanır. Cumhuriyet, herkese gelişme fırsatı verir. Bu vesileyle Türkiye Cumhuriyeti'nin 100. yılının kutlu olması ve Gazi Mustafa Kemal ATATÜRK'ün dediđi gibi ilelebet payıdar kalmasına olan inancım...

Saygılarımla,

Fuat SAĐIROĐLU

Eđitim ve Gelişim Yöneticisi, Eğitimci

İstanbul, Ekim 2022

TEŐEKKÜR

Öğrenme ve gelişim yolculuğumdaki tüm öğretmenlerime, eğitimlerime, yöneticilerime, meslektaşlarıma ve elbette tüm öğrenenlerime katkıları ve bana verdikleri ilham için teşekkürü bir borç bilirim.

Kitabın yayına hazırlanmasındaki destekleri ve emekleri içinse Akademisyen Kitabevi çalışanlarına en içten teşekkürlerimi iletirim.

Mutluluk kaynağım olan canım yeğenlerim Kayra'ya ve Kutay'a ise kucak dolusu sevgilerimi sunarım.

Fuat SAĐIROĐLU



İÇİNDEKİLER

Temel Kavramlar ve Terimler	1
Yetişkin Eğitimi.....	7
Yetişkinlerin Öğrenme Prensipleri.....	9
Eğitim ve Gelişimin Tarihi.....	12
Eğitim 4.0.....	13
Eğitim İle Organizasyonel Gelişim İlişkisi.....	14
Eğitim İle Kurum Kültürü İlişkisi	16
Öğrenme.....	18
Nasıl Öğreniriz?.....	20
Öğrenme Kuramları.....	25
Öğrenme Stilleri	27
Öğretim Tasarım Modelleri	29
ADDIE Modeli.....	32
Eğitim İhtiyaç Analizi.....	34
Öğretim Tasarımı	42
Tasarım Odaklı Düşünme.....	49
Eğitim ve Gelişim Stratejisi	53
Öğretim Yaklaşımları, Yöntemleri ve Teknikleri.....	56
İçeriğin Düzenlenmesi ve İçerik Türleri.....	66
Geliştirme.....	70
Öğrenme Yönetim Sistemi	72
Çoklu Ortam.....	74
Yapay Zeka.....	80
Makine Öğrenmesi.....	82
Sanal Gerçeklik.....	83
Artırılmış Gerçeklik.....	84
Uygulama.....	86
Öğrenme Deneyimi.....	88
Öğrenme Atmosferi Yaratmak.....	92
Uzaktan Öğretim.....	94

Hibrit (Karma) Öğretim	99
Eğitmenin Rolü.....	102
Etkin Sunum Teknikleri.....	112
Grup Dinamikleri.....	116
Buz Kırıcılar ve Isınma Oyunları	118
Oturma Düzeni.....	121
Ölme ve Deęerlendirme.....	124
Kırkpatrick Deęerlendirme Modeli	126
ROI Modeli.....	131
Öğrenme Analitięi.....	133
Öğrenme Modelleri.....	135
Öğreterek Öğrenme (Protege Etkisi)	137
Feynman Aktarım Teknięi	138
4MAT Öğrenme Modeli	139
Vark Teorisi	141
Bloom Taksonomisi	143
Gagne'nin Öğretim Modeli	146
Öğrenmeyi Öğrenmek.....	148
Aktif Öğrenme ve Pasif Öğrenme	151
Beyin Temelli Öğrenme.....	152
Sosyal Öğrenme.....	153
Yaşam Boyu Öğrenme	154
Bütünsel Öğrenme.....	156
Deneyimsel Öğrenme	157
Tam Öğrenme	161
Olumsuz Pekiştirme.....	162
Kişiselleştirilmiş Öğrenme	163
5E Modeli	164
Dönüşümsel Öğrenme.....	165
Kanıt Temelli Öğrenme	166

Çoklu Zekâ Kuramı.....	167
Kuantum Öğrenme	168
Proje Tabanlı Öğrenme.....	170
Ters Yüz Öğrenme	171
Yeterlik Temelli Öğrenme.....	172
Kavram Haritaları.....	173
Zihin Haritaları.....	174
Yüzde Seksen Beş Kuralı.....	175
Öğrendiğini Unutmak	176
Mikro Öğrenme.....	178
Eğitim ve Gelişim Yönetimi	180
Yönetim Karesi.....	183
Yeni Beceriler ve Yetkinlikler	185
Oyunlaştırma	187
Öğrenen Organizasyonlar	189
Kurumsal Akademi	191
İç Eğitimlik.....	194
Eğitim ve Gelişimde Yeni Değerler İle Trendler.....	196
Eğitim ve Gelişim Bütçesi.....	197
Eğitim Talebi	199
Eğitim Planlama	201
Eğitim Operasyon Yönetimi.....	202
Eğitim Proje Yönetimi.....	203
Günümüz Liderlik Anlayışı.....	205
İş Birlikli Öğrenme.....	207
70-20-10 Kuralı.....	208
10.000 Saat Kuralı.....	209
Kaynaklar.....	211
Yazar Hakkında.....	215

KAYNAKLAR

- Akçay, R.C. (2012). Dönüşümsel Öğrenme Kuramı ve Yetişkin Eğitiminde Dönüşüm. *Milli Eğitim Dergisi*, 196, 5-19.
- Arbak. "Öğrenme Biçimleri". arbak.io/ogrenme-bicimleri
- Aristek Systems Blog. (2022). Top Advices For Creating Individual Learning Paths. <https://aristek-systems.com/blog/top-advices-for-creating-learning-paths/>
- Arslan, M. (2016). Aktif Öğrenme. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (2), 92-105.
- Arslan, K. (2020). Eğitimde Yapay Zeka ve Uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11 (1), 71-80.
- Avcı, D.E. ve Yağbasan, R. (2010). Beyin Temelli Öğrenme Hakkında Öğrenci Görüşleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 18 (1), 1-18.
- Aydın, M. (2022). Öğrenme ve Gelişimde Design Thinking. *Lab-Mind E-Kitap*.
- Bates, A.W. (Tony). (2015). *Dijital Çağda Öğretim*. (M.Adnan, Çev.) Creative Commons Attribution 4.0 International License.
- Brandon Hall Group. (2020). *Learning Measurement Study*.
- Biech, E. (2020). *ASTD El Kitabı: Eğitim ve Gelişim İçin Kapsamlı Bilgi Kaynağı 1. Cilt* (Ü.Yıldırımcan, Çev.) İstanbul: TEGEP Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 2014)
- Bilgiç, E.Ş. *E-Öğretim Tasarım Süreci: Bir Materyalin Kullanışlılığına İlişkin Katılımcı Görüşleri*. Uzmanlık Yeterlilik Tezi, Türkiye Cumhuriyeti Merkez Bankası, 2005.
- Birman, A. "Öğrenmek İçin Öğrendiğini Unutmak (Unlearning to Learn!)", *Kıbrıs Gazetesi* (9 Mart 2020), <https://www.kibrisgazetesi.com/ogrenmek-icin-ogrendigini-unutmak-unlearning-to-learn-makale,10766.html>
- Bozkurt, A. (2016). Öğrenme Analitiği: E-Öğrenme, Büyük Veri ve Bireyselleştirilmiş Öğrenme. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2 (4), 55-81.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. (Harvard Business Review)
- Drew, C. (2021). 11 Examples Of Passive Learning. <https://helpfulprofessor.com/passive-learning/>
- Çukadar, S. ve Çelik, S. (2003). İnternete Dayalı Uzaktan Öğretim ve Üniversite Kütüphaneleri. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 4 (1), 31-42.
- Değirmenci, S.Y. (2021). "Retrieval Practice." *Hack Teaching*.
- DeM Deneyimsel Eğitim Merkezi. "Deneyimsel Öğrenme." Erişim: Mayıs 2022. <https://www.deneyimselogrenme.com/deneyimsel-ogrenme/>
- Demirer, V. (2020). *Uzaktan Eğitimde Öğretim Tasarımı*. Süleyman Demirel Üniversitesi Eğitici Eğitimleri Sunumu.
- Dereli, B. ve Cengiz, D. (2011). İnsan Kaynakları Yönetiminde Grup, Grup Dinamiği Kavramları ve Grup Dinamiğinin Ölçülmesi Üzerine Uygulama Örneği. *Öneri*, 9 (35), 35-43.
- DergiPark Akademik. Erişim: Nisan 2022. <https://dergipark.org.tr/tr/>
- Deveci, T. (2021). *Yetişkin Eğitimi Teorileri* (Ankara: Sınırsız Eğitim ve Araştırma Derneği Yayınları)
- Duran, L.B. ve Duran, E. (2004). The 5E Instructional Model: A Learning Cycle Approach for Inquiry-Based Science Teaching. *The Science Education Review*, 3 (2), 49-58.
- Edtech Türkiye. (2022). *Kurumsal Eğitimin Geleceği – Öğrenme Deneyimi Platformu (LXP) Nedir?* Erişim: 01.06.2022. <https://www.edtechturkiye.com/lxp>
- Efendioğlu, A. ve Yelken, T.Y. (2009). Eğitimde Yeni Yaklaşımlar: Kanıt Temelli Öğretim. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Dergisi*, 9 (2), 109-123.
- Eğitim Sözlüğü. Erişim: Mart 2022. <https://egitimsozlugu.com/>

- Erbaş, Ç. ve Demirer, V. (2014). Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları: Google Glass Örneği. *Journal Of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3 (2), 8-16.
- Ercan, H. ve Orhan, Ş.Y. (2016). Kişiselleştirilmiş Öğrenme-Öğretme Yaklaşımının Bireysel Çalgı Dersiyile İlişkisi: Gazi Üniversitesi Örneği, 3 (1), 130-144.
- Erdoğan, İ. (1994). İşletmelerde Davranış. (İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım)
- Erdoğan, İ. (2012). Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımının Öğrenme Ortamı İle İlgili Algılara ve Başarıya Etkisi. *Sakarya University Journal Of Education*, 2 (3), 21-33.
- Erdoğan, M. Türkiye Ulusal Ajansı Eğitici Eğitimi Programlarının İçerik ve Yöntemlerinin Deneysel Öğrenme Teorisine Göre İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Bilgi Üniversitesi, 2019.
- Ergin, S. ve Sarı, M. (2015). 4MAT Öğretim Yöntemi ve Sunuş Yoluyla Öğretim Yöntemine Göre Öğrencilerin Öğrenme Stillерinin Başarıya Etkisinin Araştırılması. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (1), 178-203.
- Fer, S. (2015). Öğretim Tasarımı. (Ankara: Anı Yayıncılık)
- Girgin, D. (2019). Öğretmenlerin Tasarım Odaklı Düşünmeye İlişkin Bilişsel Yapıları ve Kavramsal Değişimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2), 459-482.
- Gladwell, M. (2009). Outliers. (A. Özer, Çev.) İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri.
- Gülcan, C. (2021). Nitel Bir Veri Toplama Aracı: Odak Grup Tekniğinin Uygulanışı ve Geçerliliği Üzerine Bir Çalışma. *Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü e-Dergisi*, 4 (2), 94-109.
- Güleç, İ., Çelik, S. ve Demirhan, B. (2012). Yaşam Boyu Öğrenme Nedir? Kavram ve Kapsamı Üzerine Bir Değerlendirme. *Sakarya University Journal of Education*, 2/3, 34-48.
- Güler, M. ve Yazıcı, M. (2018). Kuantum Öğrenme Yaklaşımını Benimseyen Çalışmalara Yönelik Bir Tematik İçerik Analizi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (25), 93-108.
- Güner, N. (1990). Yetişkin Eğitiminde İhtiyaç Kavramı. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2, 93-102.
- Gürsoy, M. (2020). Çeviklerin Zamanı ve Kişiselleştirilmiş Öğrenme. *Ledd. Erişim Tarihi: 31.05.2022*, <https://www.ledd.io/post/ceviklerin-zamani-ve-kisisellestirilmis-ogrenme>
- Harvard, B. (2017). Learning Myths Vs. Learning Facts. *Erişim Tarihi: 08.06.2022*, <http://psychlearningcurve.org/learning-myths-vs-learning-facts/>
- Illeris, K. (2018). "Öğrenmeye Kapsamlı Bir Bakış" (Çev. Eda Ata). İstanbul: TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, s.216.
- İrfan, O. (2011). Kurumsal Eğitmenin El Kitabı (İstanbul: Cinius Yayınları)
- İrfan, O. (2020). Eğitsel Tasarımcının El Kitabı (İstanbul: Cinius Yayınları)
- Kapp, K. (2022). Design Points for Creating a Learning Experience in the Metaverse. *Erişim Tarihi: 14.05.2022*, <https://www.linkedin.com/pulse/design-points-creating-learning-experience-metaverse-karl-kapp/?trackingId=8t%2FMvBuaSiyxR1Dcltp9Og%3D%3D>
- Karakuş, C. Makine Öğrenmesi Temelleri Ders Notu.
- Karavaşinoğlu, Ş. E-Öğrenme Uygulamalarında Animasyon Kullanımı ve Temel Hentbol Oyun Kurallarını Anlatan Bir Animasyon Uygulaması. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2013.
- Kartal, E. (2021). Makine Öğrenmesi ve Yapay Zekâ. *Tıp Bilişimi*, 6, 351-365.
- Kaya, Y., Günay R. ve Damgacı F.K. (2015). Kirkpatrick Dört Düzey Program Değerlendirme Modeli. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2 (5), 89-97.
- Kaya, Z. (2006). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme (Ankara: Pegem A Yayıncılık)
- Kazan, H. (2018). Proje Yönetimi. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Keçecioglu, T. ve Erkal, H. (2013). Yetkinliklerin Yapısı ve İçeriği Üzerine Yeniden Düşünmek. *Afyon Kocatepe Üniversitesi İİBF Dergisi*, 15 (2), 1-13.
- Kırık, A.M. (2014). Uzaktan Eğitimin Tarihsel Gelişimi ve Türkiye'deki Durumu. *Marmara İletişim Dergisi*, 21, 73-94.
- Kıyak, Y.S., Budakoğlu İ.İ. ve Coşkun Ö. (2020). Öğretim Tasarımı, Modelleri ve Program Geliştirme İle İlişkisi. *Tıp Eğitimi Dünyası*. (58), 5-23.

- Kirkpatrick, D.L. ve Kirkpatrick, J.D. (2006). *Evaluating Training Programs - The Four Levels*. California: Berrett-Koehler Publishers.
- Lab-Mind LinkedIn paylaşımı, "Design Thinking Problem Çözme". Erişim: Nisan 2022. <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6922774029393096704/>
- Likens, S. ve Eckert, D.L. (2021). PwC. How Virtual Reality is Redefining Soft Skills Training. <https://www.pwc.com/us/en/tech-effect/emerging-tech/virtual-reality-study.html>
- Makers Türkiye, "6 Adımda Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking)". Erişim: Nisan 2022. <https://makersturkiye.com/6-adimda-tasarim-odakli-dusunme/>
- McGriff, S.J. (2000). *Instructional System Design: Using the ADDIE Model*. Penn State University.
- McKinsey & Company Türkiye. (2020) *İşimizin Geleceği: Dijital Çağda Türkiye'nin Yetenek Dönüşümü Raporu*.
- Mercer. (2021). *Türkiye Dijital Dönüşüm ve İş Gücü Beceri Gelişimi Araştırması Dijital Yetenek Raporu*.
- Mete, D. *Eğitim Programlarında Yatırımın Geri Dönüşününün Hesaplanması*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, 2011.
- Mesleki Yeterlilik Kurumu, Kurumsal Eğitim Ulusal Meslek Standardı, 2016.
- Okçabol, R. (2018). Öğrenmenin / Öğrenememenin Dayanılmaz Hafifliği. *Yetişkin Eğitimi Dergisi*, 1 (1), 24-43.
- Özalp, İ., Uzun, Ö. ve Yelkikalan, N. (1998). Öğrenen Organizasyonlar ve İşletmeler Açısından Öğrenen Organizasyon Olmanın Önemi. *Anadolu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 14 (1), 17-28.
- Özdemir, S.T. (2003). Tıp Eğitimi ve Yetişkin Öğrenmesi. *Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 29 (2), 25-28.
- Özer, B. Öğrenmeyi Öğretme. *Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi. Ünite 9*.
- Öztemel, E. (2018). Eğitimde Yeni Yönelimlerin Değerlendirilmesi ve Eğitim 4.0. *Üniversite Araştırmaları Dergisi*, 1 (1), 25-30.
- Peker, M., Mirasyedioğlu Ş. ve Yalın İ. (2003). Öğrenme Stillere Dayalı Öğretimde 4MAT Öğretim Modeli. *P.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1 (13), 1-14.
- Sağiroğlu, F. (2012). "Yönetim Karesi". <https://fuatsg.wixsite.com/egitim/tek-yazi/yonetim-karesi>
- Sançar, B. Eğitimde Program Geliştirme. Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri. <https://acikders.ankara.edu.tr/>
- Sivil Toplum Geliştirme Merkezi STGM Stüdyosu. (2021). *Etkili Eğitim Videoları Üretimi ve Dağıtım Rehberi*.
- Smith, P.L. ve Ragan, T.J. (1999). *Instructional Design Second Edition* (Oklahoma: Wiley)
- Stolovitch, H.D. ve Keeps, E.J. (2017). *Anlatmak Eğitim Değildir (Retorik Tercüme Bürosu, Çev.) İstanbul: TEGEP Yayınları. (Orijinal Basım Tarihi 2011)*
- Şahin, M. (2019). Eğitimde Sınıf Oturma Düzeninin Önemi. *Aksaray Üniversitesi İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 4 (1), 73-101.
- TEGEP. (2019). *Kurumsal Eğitim Araştırması Raporu*. İstanbul: TEGEP Yayınları
- TEGEP. (2013). *Eğitim Verimliliğini Ölçme Rehberi*. İstanbul: TEGEP Yayınları
- Tılıç, G. (2020). Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı. *STD*, 671-695.
- Tınmaz, C., Gülerer, G., Geniş, N. ve Usta, M. (2009). Eğitimin Transferi (Transfer Of Training)
- Tosun, Ü. ve Bahar, M. (2016). Yetişkin Eğitiminde Görev Yapan Eğitimcilerin Eğitimlik Rollerinin Dönüştürücü Öğrenme Kuramı Temelinde İncelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. 5 (Özel Sayı), 20-32.
- Tough, A. (1971). *The Adult's Learning Projects: A Fresh Approach to Theory and Practice in Adult Learning*. (Toronto Institute for Studies in Education).
- Turan, N. (2015). *Çalışma Yaşamında Yetenek, Beceri, Yetkinlik, Yeterlilik* (Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık)

- Turhost web sitesi, “Makine Öğrenmesi Nedir?” (2021).
<https://www.turhost.com/blog/makine-ogrenmesi-machine-learning-nedir/#serp>
- Tutkun, Ö.F. (2012). Bloom’un Yenilenmiş Taksonomisi Üzerine Genel Bir Bakış. SAÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2, 14-22.
- TÜBİTAK, Eğitim Planlama Rehberi, 2017. tubitak.gov.tr
- TÜBİTAK, Etkili Sunumlar İçin El Kitabı, 2013. tubitak.gov.tr
- Türk Dil Kurumu, “Güncel Türkçe Sözlük”. Erişim: Şubat 2022. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Eğitim-Sen Akademi, Öğretim Yöntem ve Teknikleri.
- Uslu, M. (2016). Veri Biliminde Veri Analitiği Tipleri. <http://kod5.org/veri-biliminde-veri-analitiği-tipleri/>
- Valamis Learning Solution. (2022). Microlearning. Erişim: Mayıs 2022. <https://www.valamis.com/hub/microlearning>
- Vezenaroğlu, R.L. ve Özgür, A.O., (2005). Öğrenme Stilleri: Tanımlamalar, Modeller ve İşlevleri. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, 4 (2), 1-16.
- Vikipedi, “Özgür Ansiklopedi”. Erişim: Nisan 2022. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Anasayfa>
- Wilson, R.C., Shenhav, A., Straccia, M.A. ve Cohen, J.D. (2019). The Eighty Five Percent Rule For Optimal Learning. Nature Communications, 10 (1), 4646.
- World Economic Forum. The Future of Jobs Report. (2020)
- Yalçın, B.M., Dikici M.F., Yalçın E. ve Bek D. (2005). Malcolm Shepherd Knowles ve Erişkin Eğitimi. Tıp Eğitimi Dünyası, (19), 34-40.
- Yapıcı, M. (2006). Öğrenme – Öğretme Sürecinde Olumsuz Pekiştirici. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 8 (1).
- Yazar, T. (2012). Yetişkin Eğitiminde Hedef Kitle. Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4 (7), 21-30.
- Yeşilyurt, E. (2020). Tam Öğrenme Yaklaşımı. İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi, 9 (2), 1548-1580.
- Yılmaz, Ercan Altuğ. “Gamification Turkey 2017 Türkçe Sunum Videosu: Oyunlaştırma Bilimle Çalışır”. Erişim: 9 Nisan 2018.
<https://www.oyunlasmirama.co/video/gamification-turkey-2017-sunum-videosu-40dk/>