

UNIT 4



Video production: Tools and environments to produce Video



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

DITECH²
Developing and Implementing Technology-Enhanced Teaching and Learning at Georgian HEIs

The role of videos in teaching and learning content

ვიდეოს როლი სწავლა-სწავლების ფორმატში/პროცესში

ონლაინ სწავლება მაქსიმალურად ამჟღავნებს დროისა და სივრცის მასშტაბებს, რომლის დროსაც უმნიშვნელოვანეს ასპექტს წარმოადგენს სწორად შედგენილი თუ შერჩეული სასწავლო ვიდეო მასალები. ამ მასალების საშუალებით ხდება შემსწავლელის/სტუდენტის აქტიური ჩართვა სასწავლო პროცესში და სწავლების ხარისხის მნიშვნელოვანი ზრდა. ონლაინ სწავლებისას, ადეკვატურად დაგეგმილი/დამუშავებული ვიდეო-მასალების საშუალებით, სწავლების პროცესი გაცილებით მოქნილი ხდება დროსა და სივრცეში. როსეტის (Rossett, 2002) თანახმად, ონლაინ სწავლებას დიდი პერსპექტივები გააჩნია, თუმცა ის დიდ ძალისხმევასა და სწორად შერჩეულ რესურსებს საჭიროებს. ონლაინ სასწავლო მასალები უნდა იყოს სწორად შერჩეული და ორიენტირებული შემსწავლელსა და სწავლებაზე. რინგი და მათეუქსი (Ring & Mathieux, 2002) ვარაუდობენ, რომ ონლაინ სწავლებას უნდა ჰქონდეს მაღალი ავთენტურობა და ინტერაქციულობა.

ვიდეო უმნიშვნელოვანეს როლს ასრულებს საგაკვეთილო პროცესში, ვინაიდან, მისი გამოყენება შესაძლებელია სხვადასხვა საგაკვეთილო ფაზაში (გონერბივი იერიში, შესავალი ნაწილი, პრაქტიკული ნაწილი, ტესტირება და ა.შ.) შემსწავლელის/სტუდენტის მაქსიმალური ჩართულობისა და მოტივაციის გაზრდის მიზნით (Keddie, 2014).

არაერთი ტერმინოლოგიური ერთეული გამოიყენება ონლაინ სწავლებასთან დაკავშირებით, რაც, თავის მხრივ, ართულებს ზოგადი განმარტების ჩამოყალიბებას. ამ ჩამონათვალს ეკუთვნის შემდეგი ტერმინოლოგიური ერთეულები: ელექტრონული სწავლება (e-learning), განაწილებული სწავლა (distributed learning), ინტერნეტზე დაფუძნებული სწავლება (Internet learning), ქსელური სწავლება (networked learning), ტელესწავლება (tele-learning), ვირტუალური სწავლება (virtual learning), კომპიუტერზე დაფუძნებული სწავლება (computer-assisted learning) და დისტანციური სწავლება (distance learning).

სწავლების ყველა ეს ტიპი მოიაზრებს შემსწავლელისა/სტუდენტისა და ინსტრუქტორს შორის დისტანციურ სწავლა-სწავლების პროცესს. ასეთ დროს, შემსწავლელი/სტუდენტი სასწავლო მასალებზე წვდომისა და სასწავლო გარემოში ინტერაქციის მიზნით, უმთავრესად, იყენებს კომპიუტერს, სხვა დანარჩენ ტექნიკურ საშუალებებთან ერთად.

დამხმარე სისტემები ან ინსტრუმენტები, რომლებიც გამოიყენება დისტანციური სწავლებისას, შეიძლება, დაიყოს ორ ტიპად:

- **ტრადიციული ინსტრუმენტები:** ვიდეოკამერა (S-VHS), საკაბელო/საზოგადოებრივი ტელევიზია, სატელიტური ვიდეო-კონფერენცია, სატელევიზიო-კონფერენცია, სახელმძღვანელო.
- **კომპიუტერზე დაფუძნებული და ქსელური ინსტრუმენტები:** კომპაქტ-დისკები, ვებ/ინტერნეტ ბრაუზერი, ინტერაქტიული დაფა, სასაუბრო/ჩატის ოთახი (ელექტრონული ფორუმი). (**Chat room, Real player, Quicktime, Windows Media Player, broadband video conferencing, WebCT, LearningSpace, Blackboard**)

ვიდეოს, როგორც სასწავლო საშუალების გამოყენებას განათლების სფეროში, ხანგრძლივი ისტორია გააჩნია, თუმცა მასზე ხელმისაწვდომობა და გამოყენების სპექტრი მნიშვნელოვნად გაიზარდა ბოლო პერიოდში. ვიდეოკასეტები ან DVD დისკები წარსულის რელიკვიად იქცა. თანამედროვე ონლაინ პლატფორმებზე (YouTube, Vimeo და მრავალი სხვა) მრავლადაა განთავსებული დოკუმენტური ფილმები, კინო სცენები თუ აღწერილობითი ხასიათის ვიდეოები. მნიშვნელოვნად შეიცვალა ვიდეოს სტილიც ახალი ტექნოლოგიური შესაძლებლობების წყალობით, რომელიც საშუალებას იძლევა თანავდროულად ჩაწერილ იქნეს ეკრანი და ხმა პროგრამულ უზრუნველყოფასთან მუშაობისას ან 3D ფიგურებისა და მოდელების გამოყენებისას. ის რაც უწინ, ტექნიკურად მიუწვდომელი იყო, მოცემულ ეტაპზე სრულიად ხელმისაწვდომია ნებისმიერი პედაგოგისა თუ ინსტრუქტორისთვის შესაბამისი პროგრამული უზრუნველყოფის წყალობით. ვიდეოებზე წვდომა სრულიად შესაძლებელია როგორც კომპიუტერით, აგრეთვე მობილური ტელეფონით (Buchner, 2018)

როგორც უკვე ავლინებთ, აუდიო-ვიზუალური მასალების გამოყენებას სასწავლო გარემოში არც თუ ისე მოკლე ხნის ისტორია გააჩნია. მას შემდეგ, რაც მეორე მსოფლიო ომის დროს ფილმის მოკლე სიუჟეტებს იყენებდნენ ჯარისკაცების საწრთველ ინსტრუმენტად (Hovland, Lumsdaine & Sheffield, 1949), განათლების სფეროს მოღვაწეებმა აღიარეს აუდიო და ვიდეო მასალების სარგებელი როგორც შემსწავლელელებში ყურადღების მიპყრობის უნიკალური საშუალება, რომელიც მნიშვნელოვნად ზრდიდა მათში მოტივაციას და ამდრიდრებდა მოსწავლის გამოცდილებას. ტექნოლოგიების აქტურ გამოყენებასთან ერთად, მნიშვნელოვნად გაიზარდა ვიდეო და აუდიო სასწავლო მასალების გამოყენების საჭიროება სასწავლო გარემოში.

სწავლების აქტიური თეორიებიდან გამომდინარე დგინდება, რომ სწავლის შედეგების ზრდა პირდაპირ კავშირშია შემსწავლელის მხრიდან სასწავლო პროცესში აქტიურ ჩართვაში (Weeks & Horan, 2013). სასწავლო ვიდეოებით უზრუნველყოფილი დავალებები, კი აქტიური ჩართულობის მყარი გარანტია. ვინაიდან, ტექნოლოგიები მნიშვნელოვნად ზრდის სწავლების ხარისხს, კვლევების თანახმად დგინდება, რომ ავთენტური თუ სასწავლო ხასიათის ვიდეოები წარმოადგენს სწავლების ეფექტურ ინსტრუმენტებს. ვიდეოების გამოყენებას აქტიური ხასიათი მიეცა არა მარტო ონლაინ სწავლებისას, არამედ ტრადიციული (საკლასო რეჟიმში) სწავლების პროცესშიც. არაერთი კვლევის საფუძველზე დგინდება, რომ ტექნოლოგიები ის სასიცოცხლო ინსტრუმენტებია, რომელთა წყალობითაც ხდება შემსწავლელელებში/სტუდენტებში სწავლის უნარების მნიშვნელოვანი გაუმჯობესება.

თანამედროვე სასწავლო პროცესი, საგაკვეთილო პროცესი ტრადიციული გარემოდან აქტიურად ინაცვლებს ვიდეოზე დაფუძნებულ მიდგომაზე (VBL), რომლის დროსაც, ეფექტურად ხდება საჭირო ცოდნის, ინფორმაციისა თუ უნარების შექმნა ვიდეო-რესურსების დახმარებით (Albo, Hernandez-Leo, Barcelo & Sanabria, 2015).

ვიდეოზე დაფუძნებული სწავლებისას იზრდება არა მხოლოდ სწავლის შედეგები, არამედ შემსწავლელთა კმაყოფილების ხარისხიც, რის გამოც ის დღითიდღე იძენს პოპულარობას. ვიდეოების მრავალმხრივი გამოყენებაა შესაძლებელი, იმისათვის რომ გაიზარდოს სწავლა-სწავლების ხარისხი. მთელ რიგ მკვლევართა მოსაზრებით, სასწავლო ვიდეო-მასალების აქტიური გამოყენება სრულიად შესაძლებელია შეტრიალებულ სასწავლო პროცესის (flipped classroom approach) დროს, როდესაც შემსწავლელელები/სტუდენტები ახალ მასალას კლასის მიღმა ეცნობიან, ხოლო მიღებული ინფორმაციის/ცოდნის განმტკიცება ხდება უშუალოდ საგაკვეთილო პროცესში (Ozdamli & Ozdal, 2018; Yousef, Chatti & Schroeder, 2014). სასწავლო-შემეცნებითი ვიდეოები მძლავრ იარაღს წარმოადგენს კომპიუტერის დახმარებით სწავლებისას.

ვიდეოზე დაფუძნებული სწავლების მთავარ მახასიათებელს წარმოადგენს ის გარემოება, რომ მოცემულ ეტაპზე ვიდეოს მნიშვნელოვანი მახასიათებელია ვიზუალური სიმბოლოების გამოყენება აუდიო-სისტემებთან ერთად. ცალკე სმენითი ან ცალკე ვიზუალური სიუჟეტების გამოყენება იწვევს ინფორმაციის ნაკლები დოზით დამახსოვრებას, ვიდრე ორივეს კომბინაციის გამოყენება სასწავლო პროცესში (Nipan, 2012).

გარდა იმისა, რომ სასწავლო ვიდეოები აუმჯობესებს შემსწავლელებში მოტივაციასა და ყურადღების კონცენტრაციის დონეს, მის უპირატესობებში შესაძლებელია გავაერთიანოთ შემდეგი გარემოებები:

გაზრდილი სოციალურ ინტერაქცია: დაკვირვების თანახმად ირკვევა, რომ სოციალური ინტერაქციის ფარგლებში გამოწვეული პრობლემების მოგვარება გაცილებით იოლად ხდება ვიზუალური, ვიდრე ბეჭდური მედიის საშუალებით. შესაბამისად, სხვადასხვა ოლაინ პლატფორმაზე გაზიარებული სასწავლო ვიდეოების წყალობით, მნიშვნელოვნად მატულობს ინდივიდებში სოციალური ინტერაქცია და ეს ინტერაქცია კიდევ უფრო მყარდება, თუ საგაკვეთილო პროცესში ხდება ნანახი ვიდეოების გარშემო აქტიური დისკუსია და ანალიზი (Galbraith, 2004).

შეუზღუდავი წვდომა: შემსწავლელებს სასწავლო ვიდეოებზე წვდომის საშუალება ეძლევათ ნებისმიერი მოწყობილობიდან, როგორცაა კომპიუტერი, ტელეფონი, სმარტფონი, ტაბლეტი, ლეპტოპი (Distasio, 2016).

ინდივიდუალური სასწავლო გარემოს უზრუნველყოფა: ვიდეოს სახით სასწავლო მასალის მიღება უფრო მოქნილი საშუალებაა, რაც ზრდის შემსწავლელების/სტუდენტების მხრიდან დამოუკიდებლად სწავლის შესაძლებლობებს. ინოვაციური სწავლების პროცესი უფრო სასიამოვნო ხდება და ხელს უწყობს მეტი შემსწავლელის/სტუდენტის ჩართულობას სასწავლო გარემოში (Stanic, 2014).

ვიდეო-გაკვეთილები თანაბრად სასარგებლოა როგორც შემსწავლელისთვის/სტუდენტისთვის, ისე პედაგოგისათვის, ვინაიდან ამ უკანასკნელს ეძლევა შესაძლებლობა ვიდეოს სახით ჩაწეროს საკუთარი ლექცია იმისათვის, რომ გარეშე თვალთ შეხედოს საკუთარ თავს და კიდევ უფრო გაიუმჯობესოს საკუთარი პრეზენტაციის უნარები.

ვიდეო-გაკვეთილებზე დეტალურმა დაკვირვებამ გამოკვეთა მთელი რიგი ნაკლოვანებები, რომელთა აღნიშვნა მეტად მნიშვნელოვანი და პრინციპული საკითხია. შემსწავლელების/სტუდენტების მხრიდან უმთავრეს პროლემად იკვეთება არასაკმარისი ტექნიკური აღჭურვილობა (კომიუტერი, ტელეფონი და ა.შ). ერთ-ერთ ნაკლოვანებად, აგრეთვე ითვლება მზა ვიდეოების დარედაქტირებასთან დაკავშირებული პრობლემები. ონლაინ გაკვეთილებზე, რომელიც წინა პლანზე სწევს ინდივიდუალური მუშაობის

პრინციპებს, გარკვეულწილად აფერხებს გუნდური მუშაობის შესაძლებლობებს (Beheshti et.al, 2018).

ვიდეო-გაკვეთილები არახელსაყრელია ნაკლები მოტივაციის მქონე შემსწავლელებისთვის/სტუდენტებისთვის, რომელთაც, თავად უწევთ როგორც სასწავლო დროის, ისე სრულიად სასწავლო პროცესის ორგანიზება. ეს გამოწვევა, უმთავრესად, ისეთი ტიპის შემსწავლელებითან/სტუდენტებთან ჩნდება, რომლებიც სრულად არიან დამოკიდებულნი წინასწარ გაწერილ/დაგეგმილ სასწავლო გრაფიკზე.

აგრეთვე, ყურადსაღებია ის გარემოებაც, რომ ონლაინ სწავლებისას, ხშირად, შემსწავლელებს/სტუდენტებს მოეთხოვებათ გარკვეული სახის აქტივობების შესრულება, რომლებიც პრაგმატულ აზროვნებასთანაა დაკავშირებული, რის ნაცვლადაც შემსწავლელი, შესაძლებელია, უპირატესობას ანიჭებდეს შედარებით უფრო ინტერაქტიულ, პირისპირ ფორმატის აქტივობებს დისკუსიებისა თუ სხვა მსგავსი აქტივობების სახით. შესაბამისად, ისინი, გაცილებით უფრო კომფორტულად იგრძნობენ თავს პირისპირ განხილული პრობლემებისა თუ დაუყოვნებლივ მიღებული პასუხების შემთხვევაში.

Software Tools For Instructional/Educational Video Design And Development

სასწავლო ვიდეოს შექმნისთვის საჭირო პროგრამული ინსტრუმენტები/პროგრამული უზრუნველყოფა

არაერთი მეტა-ანალიზის საფუძველზე დგინდება, რომ ტექნოლოგიები, უდაოდ, უწყობენ ხელს სწავლა-სწავლების პროცესს, რომლის დროსაც ვიდეო წარმოადგენს ყველაზე მაღალეფექტურ სასწავლო ინსტრუმენტს. ვიდეოების მოძიება შესაძლებელია ისეთ ვიდეო საიტებიდან, როგორცაა Youtube, Teachertube და ა.შ. სრულიად შესაძლებელია, სალექციო თემიდან გამომდინარე პედაგოგმა/ინსტრუქტორმა თავადაც ჩაწეროს ან შექმნას ვიდეო.

იმისათვის, რომ ვიდეოს გამოყენება სასწავლო გარემოში უფრო პროდუქტული იყოს, ბრემის (Brame, 2017) თანახმად, მიზანშეწონილია ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა გაითვალისწინოს სამი უმთავრესი ელემენტი/ასპექტი:

1. კოგნიტური დატვირთვა;
2. შემსწავლელის/სტუდენტის ჩართულობა;
3. აქტიური სწავლა.

ვიდეოს ჩათვლით, სასწავლო მასალების შედგენისას, არსებითი მნიშვნელობა ენიჭება კოგნიტურ დატვირთვას. შესაბამისად, შემუშავებულია კოგნიტური თეორიაც, რომლის ფუძემდებლად სველერი (Sweller, 1988, 1989, 1994) ითვლება. მკვლევარის აზრით, მეხსიერება რამდენიმე კომპონენტისგან შედგება.

მულტიმედიური სწავლის შემეცნებითი თეორია ეფუძნება შემეცნებითი დატვირთვის თეორიას და აღნიშნავს, რომ სამუშაო მეხსიერებას აქვს ორი არხი ინფორმაციის შექმნისა და დამუშავებისთვის: ვიზუალური/დასურათებული არხი და აუდიო/ვერბალური დამუშავების არხი (Mayer, 2001; Mayer and Moreno, 2003).

მიუხედავად იმისა, რომ თითოეულ არხს აქვს შეზღუდული შესაძლებლობები, ამ ორი არხის გამოყენებამ შეიძლება ხელი შეუწყოს ახალი ინფორმაციის ჩართვას უკვე არსებულ კოგნიტურ სტრუქტურებში. ორივე არხის გამოყენება მაქსიმალურად ზრდის სამუშაო მეხსიერების სიმძლავრეს, მაგრამ ისინი შეიძლება გადაიტვირთოს მაღალი შემეცნებითი დატვირთვის გამო. ამისათვის, არსებობს მულტიმედიური სასწავლო მასალების დიზაინის მთელი რიგი სტრატეგიები, რომლის დახმარებითაც, მნიშვნელოვნად იზრება სწავლის ხარისხი.

სასწავლო ვიდეო-მასალებით სწავლებისას, მეორე უმნიშვნელოვანეს ასპექტს წარმოადგენს შემსწავლელების/სტუდენტების აქტიური ჩართულობა. იდეა მარტივია: ვიდეოს ნახვის გარეშე შეუძლებელია ასეთ გაკვეთილებზე რაიმეს დასწავლა. შემსწავლელების/სტუდენტების მხრიდან ყურადღების მაქსიმალურად გაზდის ყველაზე საუკეთესო საშუალებად ითვლება მოკლე ვიდეოების ჩაწერა. არაერთი კვლევის თანახმად დგინდება, რომ 6 წუთიანი ვიდეოს ნახვის შემთხვევაში, შემსწავლელების საგაკვეთილო პროცესში ჩართულობა 100% უდრის. დაკვირვებამ ცხადჰყო, რომ ვიდეოს ხანგრძლივობის ზრდა მნიშვნელოვნად ამცირებდა ჩართულობის ხარისხს. შესაბამისად, 9-12 წუთიანი ვიდეოების შემთხვევაში ჩართულობის ხარისხი 50%-მდე დავიდა, ხოლო 12-40 წუთიანი ვიდეოს ნახვისას ჩართულობა 20%-ზე ნაკლები იყო.

საგაკვეთილო პროცესში შემსწავლელების/სტუდენტების ჩართულობის უზრუნველსაყოფად მეორე უმნიშვნელოვანეს მეთოდს წარმოადგენს სასაუბრო სტილის გამოყენება. მაიერი (Mayer, 2008) მას პერსონიფიცირების პრინციპს უწოდებს. მისი მტკიცებულებით, მულტიმედიის საშუალებით ინსტრუქტაჟის პროცესში, ფორმალური მეტყველების ნაცვლად, სასაუბრო სტილის გამოყენება გაცილებით დადებით ეფექტს ახდებს

სწავლის ხარისხზე, ვინაიდან სასაუბრო სტილი იწვევს შემსწავლელებში/სტუდენტებში სოციალური თანამშრომლობის ხელშეწყობას, რაც ეფექტურად მოქმედებს მათ ჩართულობაზე საგაკვეთილო პროცესში.

შემსწავლელის/სტუდენტის მხრიდან სწავლის თვითრეგულირება მოთხოვს, რათა ამ უკანასკნელმა აკონტროლოს საკუთარი სწავლის პროცესი, მოახდინოს სწავლისას შექმნილი სირთულეების იდენტიფიცირება და მათზე შესაბამისი რეაგირება. ეს პროცესი აქტიური სწავლის გარანტიაა.

სასწავლო ვიდეოს შექმნასთან დაკავშირებით არაერთი რეკომენდაცია არსებობს, რომლის გათვალისწინებით, შესაძლებელია, ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა შეძლოს მოიძიოს ან საკუთარი რესურსებით შექმნას საჭირო და ეფექტური სასწავლო ვიდეო მასალები. ამ შემთხვევაში, მეტად მნიშვნელოვანია ორი უმთავრესი ასპექტის გათვალისწინება. კერძოდ, სასწავლო ვიდეო შეიძლება,

- 1) ასახავდეს, უშუალოდ, ინსტრუქტორის/პედაგოგის ვიდეო-ჩანაწერს კონკრეტულ სადისკუსიო თემის გარშემო;
- 2) სასწავლო ვიდეო მასალად გამოყენებულ იქნეს ინტერნეტ საიტებიდან (YouTube, Teacher tube და სხვ.) მოძიებული ვიდეოები, რომლებიც ან მზა სახით მიეწოდება შემსწავლელებს, ან სხვადასხვა ტექნიკური ინსტრუმენტებისა და სისტემების საშალებით ინსტრუქტორის/პედაგოგის მხრიდან მათი დამუშავება ხდება თემის შინაარსიდან გამომდინარე.

ონლაინ რეჟიმში სწავლებისას ორივე ტიპი შესაძლებელია. პირველი ტიპი, ძირითადად, განუთვნილია ასინქრონული სწავლებისთვის, როდესაც კომუნიკაცია ინსტრუქტორს/პედაგოგსა და შემსწავლელს შორის დროის სხვადასხვა პერიოდში ხდება. ხოლო, სასწავლო ვიდეო-მასალების მეორე ტიპი, სრულად შესაძლებელია როგორც ასინქრონულ, ისე სინქრონულ რეჟიმში მუშაობისას/კომუნიკაციისას.

ფუნდამენტურ პრინციპს წარმოადგენს ის, რომ ინსტრუქტორმა/პედაგოგმა შეძლოს შემსწავლელებში/სტუდენტებში აღძრას საგნისადმი ინტერესი, რაც, თავის მხრივ, გამოიწვევს შემსწავლელების აქტიურ ჩართვას სასწავლო პროცესში. თუ ინსტრუქტორი/პედაგოგი ამ მიზანს მიაღწევს, პრაქტიკულად, სამუშაოს ნახევარი უკვე გაკეთებულია იმ ლოგიკიდან გამომდინარე, რომ რაც უფრო დიდია საგნისადმი ინტერესი და სიყვარული, მით ნაკლები დახმარება და ჩარევა სჭირდება მათ სწავლაში.

ინსტრუქტორის/პედაგოგის მიერ, კონკრეტულ სადისკუსიო თემის გარშემო ვიდეო-ჩანაწერის გაკეთებისას, მიზანშეწონილია მთელი რიგი გარემოებების გათვალისწინება, იმისათვის, რომ ვიდეო-ჩანაწერი იყოს მაღალი ხარისხის, პასუხობდეს კონკრეტულ სადისკუსიო თემას და იწვევდეს ინტერესს შემსწავლელელებში/სტუდენტებში.

თუ კომპიუტერი არ არის აღჭურვილი კამერითა და მიკროფონით, ასეთ შემთხვევაში, მიზანშეწონილია გამოყენებულ იქნეს ვებკამერა, რომლიც, ერთდროულად, ორივეს (კამერა, მიკროფონი) ფუნქციას საუკეთესოდ ასრულებს. ვინაიდან, ვებ კამერის შემთხვევაში, ხმის ხარისხი ისეთივე სრულყოფილია, როგორც მიკროფონის შემთხვევაში, ბუნებრივია უპირატესობა ვებ-კამერას ენიჭება, როდესაც ინსტრუქტორი ესთეტიურად უფრო მოწესრიგებულია კამერის წინ.

არ უნდა დავივიწყოთ ერთი მთავარი ფაქტორი. სადღეისოდ, ინტერნეტმომხარებლების უმეტესობას წვდომა და ინტერესი გააჩნია ვიდეოსაიტებზე, სადაც მოკლე ხანგრძლივობის ვიდეოებია განთავსებული. შესაბამისად, ინსტრუქტორის/პედაგოგის მიერ ჩაწერილი გრძელი ვიდეო, შესაძლებელია, არაეფექტური აღმოჩნდეს სწავლებისას და ვერ მოხდეს შემსწავლელელების სათანადო დაინტერესება.

ზოგადად, ვიდეოს ხანგრძლივობასთან დაკავშირებით არაერთი კვლევა არის ჩატარებული. ექსპერტების უმრავლესობა თანხმდება ერთ მთავარს ასპექტზე, რომ ხანგრძლივი ვიდეო არამოგებიანია და ვერ ახდენს შემსწავლელელების/სტუდენტების მაქსიმალურად აქტიურ ჩართულობას, ვინაიდან ყურადღების კონცენტრაცია, როგორც წესი, ნებისმიერ სიტუაციაში მნიშვნელოვნად იკლებს პირველი 15 წუთის შემდეგ. შესაბამისად, ინსტრუქტორები/პედაგოგები უმთავრესად, ფოკუსირებულნი უნდა მოკლე ვიდეოებზე. ზოგადი რეკომენდაციების თანახმად, სასურველია გრძელი ვიდეოები დანაწევრებულ იქნეს მოკლე ვიდეოებად. იმ შემთხვევაში, თუ სადისკუსიო თემატიკა მოითხოვს შინაარსობრივად ხანგრძლივ ვიდეოს, რეკომენდირებულია ვიდეოს მინი სერიებად ჩაწერა 5-10 წუთიანი ეპიზოდებით. ზოგადი რეკომენდაციების შეჯერების თანახმად კი დგინდება, რომ ყველაზე ალტერნატიული ხანგრძლივობა სასურველი შედეგის მისაღწევად 6 წუთიან ვიდეოებშია.

თუმცა, მკვლევართა გარკვეულ ნაწილს მიაჩნია, რომ ვიდეოს ხანგრძლივობას კავშირი არ აქვს შემსწავლელელების მხრიდან მოტივაცია-დემოტივაციის ფაქტორთან. მათი მტკიცებულებით, შემსწავლელი/სტუდენტი ისეთივე აქტივობით განაგრძობს დიდი ვიდეოს ყურებას, როგორც ეს, უმთავრესად, მოკლე ვიდეოებისას ხდება, მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ

სწორად არის ამ ვიდეოების შექმნის ეტაპები გათვლილი და დაგეგმილი. შესაბამისად, არსებობს გარჯკვეული რეკომენდაციები, რომელთა გათვალისწინება მნიშვნელოვნად შეუწყობს ხელს ინსტრუქტორს/პედაგოგს ეფექტური სასწავლო ვიდეო მასალების შექმნაში. ამ რეკომენდაციებში ერთიანდება შემდეგი მნიშვნელოვანი ფაქტორები:

- ვინ არის სავარაუდო აუდიტორია/ფოკუს ჯგუფი, რომელიც ამ კონკრეტულ სასწავლო ვიდეოს გაეცნობა?
- რა პრობლემის გადაჭრაზე არის ორიენტირებული აღნიშნული აუდიტორია?
- რა არის მათი მიზნები?
- რა მოლოდინები აქვთ მათ ინსტრუქტორისგან/პედაგოგისგან სწავლასთან დაკავშირებული მიზნების მიღწევის პროცესში?
- უნარების რა დონეს ფლობენ ისინი?

მას შემდეგ, რაც გავარკვევთ თუ რა მოლოდინები აქვს ჩვენს აუდიტორიას ჩვენგან, შეგვიძლია შესაბამისად დავგეგმოთ სასწავლო მასალები ვიდეოების სახით. მართალია, მოცემულ მომენტებში თავს იჩენს ყველაფრის გაზიარების სურვილი, რასაც ინსტრუქტორი/პედაგოგი ფლობს, თუმცა არსებითად მნიშვნელოვანია ვიდეოს შექმნისას ფოკუსირება მოხდეს კონკრეტულ პრობლემასა თუ სადისკუსიო თემაზე. ეს იმას არ ნიშნავს, რომ სხვა ინფორმაცია კონკრეტულ შემთხვევასთან დაკავშირებით უსარგებლოა. უბრალოდ, სხვა ინფორმაციის გაზიარება სხვა სასწავლო ვიდეოს სახით უნდა მოხდეს. ვიდეოს შექმნის პროცესში რაოდენობაზე არ ვართ შეზღუდული. შეგვიძლია იმდენი სასწავლო ვიდეო შევქმნათ, რამდენსაც მასალა თუ სადისკუსიო თემა მოითხოვს.

მთავარია, ყურადღების მაქსიმალური მოზიდვის მიზნით, ჩვენ მიერ შექმნილი თუ დამუშავებული სასწავლო ვიდეო მასალები იყოს საინტერესო და სახალისო, რომელშიც გამოყენებული იქნება მარტივი ლინგვისტური კონსტრუქციები, რათა ასახსნელი მასალა უფრო ადვილად აღსაქმელი გახდეს შემსწავლელისთვის. ამავე დროს, მეტად მნიშვნელოვანია ვიდეოში ვერბალური და ვიზუალური ელემენტები ერთმანეთთან ლოგიკურ ბმაში იყოს და ერთ მთლიანობას წარმოადგენდეს, კვლავ, მასალის უკეთ აღქმის მიზნით.

მიუხედავად იმისა, რომ სავარაუდოდ 15 წუთის შემდეგ ყორადლების კონცენტრაცია მნიშვნელოვნად იკლებს, რაც იწვევს მასალის შენელებულ აღქმას, საინტერესოდ და კარგად დაგეგმილი/შექმნილი სასწავლო ვიდეო-მასალის შემთხვევაში შემსწავლელი მაინც განაგრძობს ვიდეოს ყურებას თუ მასში შესაბამისი ინტერესი არის სათანადოდ გაღვივებული. ასე, რომ გარკვეული მკვლევარებისა და ამ დარგში მოღვაწე ექსპერტების მოსაზრებით, შემსწავლელი დაუყოვნებლივ შეწყვეტს ვიდეოს ნახვას რაოდენ მოკლე ან გრძელი ვიდეოც არ უდნა იყოს, თუ მასში საჭირო და საინტერესო ინფორმაციას ვერ ნახავს.

სასწავლო ვიდეო-მასალების დაგეგმარებისა და შექმნის პროცესში, მნიშვნელოვანია, ჩაერთოს პრაქტიკული ხასიათის, რეალური მაგალითები, რომლის აღქმა გაცილებით უფრო საინტერესო და გრძელვადიან პერსპექტივაში ადვილად დასამახსოვრებელია. ამავე დროს, მიზანშეწონილია, ვიდეოში საილუსტრაციოდ გამოყენებული იქნეს საინტერესო ვიდეო-სიუჟეტები, დასურათებული თუ სიმბოლური გამოსახულებები, რომლებიც შთამბეჭდავი და ადვილად აღსაქმელია კონკრეტულ საკითხთან მიმართებაში.

როგორც უკვე ავღნიშნეთ, სასურველია ჩვენ მიერ შექმნილი თუ დამუშავებული ვიდეო-მასალები იყოს სახალისო, სადაც გამოყენებული იქნება იუმორისტული ელემენტები. თუცმა, გადაჭარბებულმა იუმორმა, შესაძლებელია, ყურადღების ხარისხი მნიშვნელოვნად შეამციროს და ინტერესის კლება გამოიწვიოს შემსწავლელელებში/სტუდენტებში. განსაკუთრებით სათუთად უნდა ვიმოქმედოთ იმ შემთხვევაში, თუ ჩვენი პოტენციური აუდიტორია, შემსწავლელის სახით, უცხო ქვეყნის მოქალაქენი არიან; ვინაიდან, ის, რაც ჩვენთვის, შესაძლებელია, სახალისო და ღიმილის მომგვრელი იყოს, სხვა ერის წარომადგენლისთვის უინტერესო, ან სულაც დამამცირებელიც კი აღმოჩნდეს.

არანაკლებ მნიშვნელოვანია ენა, რომელიც გამოყენებული იქნება სასწავლო ვიდეო-მასალებში. მაღალფარდოვანი სიტყვები ან ჟარგონები, შესაძლოა, მეტად დამაბნეველი აღმოჩნდეს მსმენელისთვის და ვერ მოხდეს ან არასწორად წარიმართოს სასწავლო მასალის გააზრების უმნიშვნელოვანესი პროცესი შემსწავლელელების მხრიდან. ყოველთვის უნდა

გვახსოვდეს, რომ საინტერესო და გონივრულად დაგეგმილი ვიდეო-შინაარსი ე.წ. ვიდეო-კონტენტი, სრულყოფილი ვიდეოს შექმნის საუკეთესო გარანტია.

ვიდეოები არ უნდა იყოს წერილობითი ტექსტებით დატვირთული. მისი გამოყენება უნდა მოხდეს მხოლოდ აუცილებლობის შემთხვევაში, ვინაიდან სასწავლო ვიდეო არის ერთგვარი საინფორმაციო გზავნილი, რომელიც მსმენელამდე/შემსწავლელამდე უნდა მოვიდეს ვიზუალური თუ აუდიო სახით. მოცემულ შემთხვევაში, თხრობითი სტილი გაცილებით უკეთ მუშაობს ინფორმაციის აღქმის თვალსაზრისით, ვიდრე ტექსტებით გადატვირთული ეკრანი. ამავე დროს, ვიზუალური მხარე ვიდეო-სიუჟეტებისა თუ ხატოვან-სიმბოლური გამოსახულებების სახით უნდა იყოს თანმიმდევრული და არა ქაოტური, დამაბნეველი.

არანაკლებ მნიშვნელოვანია ვიდეო-სიუჟეტების მიმდინარეობის ტემპი. სწრაფმა ტემპმა, შესაძლებელია შემსწავლელის მხრიდან ყურადღების გაფანტვა გამოიწვიოს, მაშინ როდესაც, ნელი ტემპის წყალობით ადვილად ეცემა ინტერესის ხარისხი.

იმ შემთხვევაში, როდესაც სადისკუსიო თემა საკმაოდ მასშტაბურია, რომელიც, რეკომენდაციების თანახმად, მოითხოვს სერიების სახით მოკლე ვიდეოებს, ყოველი ვიდეოს ბოლოს, კიდევ ერთხელ, სასურველია ხაზი გაესვას მთავარ სასწავლო თუ სადისკუსიო საკითხებს. ამავე დროს, თითოეული ვიდეოს დასასრულს, გარკვეული სახის მინიშნება უნდა გაკეთდეს ინფორმაციის გაჟღერების დონეზე, თუ რაზე იქნება ყურადღება გამახვილებული მომდევნო ვიდეოში. ასე, გაცილებით უფრო ადვილად მოხდება ლოგიკური გადასვლები ერთი სასწავლო ვიდეოდან მეორეზე ვიდეო-სერიების შემთხვევაში. ბოლო ვიდეოში კი, აუცილებელია შეჯერებულ იქნეს მთავარი საკვანძო საკითხები.

სასურველია სასწავლო ვიდეოებს ტიტრები ჰქონდეს თანდაყოლილი საერთაშორისო ენაზე, რათა უცხოენოვანი შემსწავლელებისთვისაც ადვილი გასაგები და აღსაქმელი იყოს მოცემული სასწავლო-საინფორმაციო ვიდეო.

მეთიუ ფაიფილდი (Fyfield. Et.al, 2019) თავის სამეცნიერო ნაშრომში, გრაფიკული სახით, გვიზიარებს სასწავლო ვიდეოების შექმნის 25 პრინციპს:

პრინციპი	გაფორმებასთან დაკავშირებული რჩევები	დამოწმებული წყაროები
ზედმეტი დატვირთვის მინიმუმამდე დაყვანის პრინციპები		
აუდიო ხარისხი	აუდიო ნაწილი უნდა იყოს მკაფიო, ყურადღების გაფანტვისა და ზედმეტი ჩარევის გარეშე.	Kuhl et al. (2014)
თანმიმდევრულობა	რეკომენდირებულია, სასწავლო ვიდეოში გაერთიანდეს მხოლოდ კონკრეტული თემისთვის განკუთვნილი მასალა, რომელიც პირდაპირ კავშირშია ძირითად სასწავლო მიზანთან.	Mayer & Fiorella (2014)
ყურადღების გადამტანი დეტალები (მელოდია)	მოერიდეთ ფონური მუსიკის ჩართვას.	Moreno & Mayer (2000)
ყურადღების გადამტანი დეტალები (ვიზუალური დისტრაქტორები)	მოერიდეთ საინტერესო, მაგრამ არასაჭირო მასალის ჩართვას გართობის ან რეკლამის მიზნით.	Park, Korbasch & Brunken (2015)
ყურადღების გაფანტვა (დროში)	თხრობისა და ვიზუალიზაციის ელემენტები უნდა იქნეს წარმოდგენილი ერთდროულად	Mayer & Fiorella (2014)
ყურადღების გაფანტვა (სივრცეში)	საკვანძო საკითხთან დაკავშირებული ელემენტები (ანიმაციები და სიტყვები) უნდა იყოს ფიზიკური სიახლოვით წარმოდგენილი ეკრანზე.	Schroeder & Cenkci (2018)
ყურადღების გაფანტვა (სათანადო წყაროები)	ვიზუალური მხარე და ვერბალური ტექსტები თანაბრად, დროის ერთ მონაკვეთში უნდა გამოხატავდეს ასახსნელ მასალას.	Ayers & Sweller, 2014
ყურადღების ორიენტირების პრინციპები	რეკომენდირებულია, პრეზენტაციისას მოსწავლეებს/შემსწავლელებს გაუკეთდეთ მიზანმიმართული მინიშნებები საკვანძო/მნიშვნელოვანი საკითხების გარშემო სპეციალური სიმბოლოების (ისრები, ხაზგასმა, გამოყოფა და ა.შ.).	Xie, Wang, Zhou, & Wu (2016)
შეკვეცის/შემჭიდროვების ეფექტი	ეკრანზე ოთხ სიტყვაზე მეტი ოდენობის შემცველი ტექსტის ვერბალიზაცია არ არის რეკომენდირებული.	Mayer & Fiorella (2014)
სამუშაო მაგალითზე დაფუძნებული ეფექტი	ვიდეოები უნდა შეიცავდეს სალექციო საკითხის გარშემო სრულად დამუშავებულ მაგალითებს და არ აიძულებდეს მოსწავლეებს/შემსწავლელებს მოახდინონ პასუხების გენერირება პრობლემის გადაჭრის გზით.	Chen, Kalyuga, & Sweller (2015)
ანიმაციის ტიპი	ანიმაციის სტილი თანხვეანაში უნდა იყოს ვიდეოს შინაარსობრივ მხარესთან. თავიდან უნდა იქნას აცილებული მარტივი დეკორაციები.	Hoffler & Leutner (2007)
შინაგანი/არსებითი დატვირთვის მენეჯმენტის პრინციპები		

მოდალურობა	სწავლა უმჯობესდება, როდესაც დასურათებას/ვიზუალიზაციას ერთდროული თხრობა ახლავს თან.	Ginns (2005)
გარდამავალი ინფორმაციის ეფექტი	დანაწევრებული თხრობის მონაკვეთები უნდა იყოს მოკლე და ადვილად აღსაქმელი.	Leahy and Sweller (2015)
ოპტიმალური ვიდეო ხანგრძლივობა	საშუალო სკოლის მოსწავლეებისთვის განკუთვნილი ვიდეოები არ უნდა გაგრძელდეს ხუთ წუთზე მეტხანს, ხოლო ზედა საფეხურის მოსწავლეებისთვის, მიზანშეწონილია, ექვს წუთამდე ვიდეოს ჩვენება. უფრო გრძელი ვიდეოები უნდა იყოს რედაქტირებული ან დანაწევრებული.	Ibrahim, Antonenko, Greenwood, & Wheeler (2012)
ვიდეოს გენერაციული დამუშავების პრინციპები		
პერსონიფიცირება (ადამიანის ხმა)	ამბის თხრობა უნდა ჩაწერილ იქნეს ადამიანის ხმით და არა სინთეზირებული, მანქანური ხმით.	Clark & Mayer (2016)
პერსონიფიცირება (სასაუბრო ხმა)	თხრობაში გამოყენებული უნდა იყოს პირველი/მეორე პირის სასაუბრო მეტყველება, რომელიც გაცილებით უფრო ეფექტურია	Van der Meij (2017)
პერსონიფიცირება (ეკრანზე მოქმედი სახეები)	ეკრანზე ანიმაციურ გმირებზე უნდა წარსდგნენ „ადამიანისთვის“ დამახასიათებელი ჟესტები და არა სტატიკური, უსიცოცხლო ანიმაციებით.	Mayer (2014)
პერსონიფიცირება (წამყვანის სახე)	რთული საკითხების შესახებ ვიზუალის თხრობისას წამყვანის სახე არ უნდა იყოს ნაჩვენები.	Van Gog & Rummel, (2010)
ემოციური დიზაინი	ვიდეოებში გამოყენებული უნდა იყოს თბილი, მაგრამ ამავე დროს, მკვეთრი ფერები.	Um, Plass, Hayward & Homer (2012)
გონებრივი მოდელის შექმნის წახალისება	სასწავლო ვიდეოებმა უნდა წახალისოს მოსწავლეები/შემსწავლელები შექმნან გონებრივი მოდელები საკუთარ წარმოსახვაში და დააკავშირონ ისინი წარსლში მიღებულ ცოდნასთან	Renkl (2014)
არასწორი/მცდარი წარმოდგენის ეფექტი	კონცეპტუალურმა ვიდეოებმა თავიდანვე უნდა გაფანტოს გავრცელებული მცდარი წარმოდგენები. მარტივი გამონათქვამები, როგორცაა "შეიძლება გეგონა..."	Muller, Bewes, Sharma, & Reimann (2008)
წინასწარი გავარჯიშების პრინციპი	ძირითადი ელემენტების დაუფლება, რომლებიც საჭიროა სალექციო თემის სრულფასოვანი გაგებისთვის, უნდა ხდებოდეს ვიდეოს ნახვამდე ან, უშუალოდ, ინსტრუქტორის/მასწავლებლის მხრიდან ან წინასწარი მომზადებული ვიდეოს საშუალებით, რომელიც წინ უსწრებს მთავარ ვიდეოს.	Mayer & Pilegard (2014)

ინტერფეისის დიზაინის პრინციპები		
შემსწავლელის კონტროლის ეფექტი	ვიდეო ინტერფეისი ისე უნდა იყოს შექმნილი, რომ პაუზის, ვიდეოს გაშვების, აჩქარებისა თუ შენელების ღილაკები კონტროლდებოდეს მოსწავლის/შემსწავლელის მიერ.	Kuhl, Eitel, Damnik & Korndle (2014)
სეგმენტაცია/დანაწევრება	სწორად შექმნილი ინტერფეისის შემთხვევაში, შემსწავლელმა უნდა მოახერხოს ვიდეოს შეჩერება მნიშვნელოვანი/საჭირო ინფრომაციის მიღების შემდეგ და შემდგომ მაუსზე თითის დაჭერით მისცეს ვიდეოს გაგრძელების ოპერაცია.	Mayer & Pilegard (2014)
ინტეგრირებული პრაქტიკული აქტივობები/დავალებები	სასურველია მოხდეს პრაქტიკული დავალებების ინტეგრირება ოაზების დროს ან ვიდეოს დასრულების შემდეგ.	Szpunar, Jing & Schacter (2014)

როდესაც დგება ვიდეოს ჩაწერის ან სპეციალური პროგრამული საშალებით მისი დამუშავების საჭიროება, აუცილებელია გარკვეული საფეხურების გავლა და ერთგავრი მომზადება, იმისათვის, რომ საბოლოო პროდუქტის სახით მივიღოთ სრულყოფილი, მაღალეფექტური სასწავლო ვიდეოები. ისეთი მსხვილი პროგრამული უზრუნველყოფის კომპანიები, როგორებიცაა პანოპტო (Panopto) და ტექსმიტი (TechSmith) საკუთარ ვებგვერდებსა და საგანმანათლებლო ბლოგებზე საუკეთესოდ აღწერენ თითოეულ ეტაპსა და ჩასატარებელ ოპერაციას.

ამისათვის, საწყის ეტაპზე, უმნიშვნელოვანესია, ზედმიწევნით ლოგიკურად დაიგეგმოს თემა, რომელზედაც უნდა შეიქმნას სასწავლო ვიდეო. აუცილებელია, თემა იყოს ფოკუსირებული კონკრეტულ დავალებაზე, სამუშაო პროცესზე ან კონტენტზე (შინაარსზე), რომელსაც სასწავლო მასალის სახით უნდა გაეცნოს შემსწავლელი/სტუდენტი. ვიდეოში უნდა იყოს განხილული მოცემულ თემასთან დაკავშირებული ყველაზე აქტუალური საკითხები. ამავე დროს, მიზანშეწონილია სადისკუსიო თემა, რომელიც ვიდეოში იქნება განხილული იყოს უფრო ვიწრო, კონკრეტულ საკითხზე ორიენტირებული. თუ საკითხი უფრო ვრცელია

და ქვესაკითხებს მოიცავს, სასურველია ვიდეოს დაყოფა თემებად/ქვესაკითხებად სერიების სახით, რომელიც გაცილებით უფრო საინტერესო და ეფექტურ სასწავლო კონტენტს ქმნის.

მას შემდეგ, რაც შეირჩევა თემა, უნდა შეიქმნას სიუჟეტი, რომელიც დაეხმარება როგორც ინსტრუქტორებს/პედაგოგებს, აგრეთვე შემსწავლელებს/სტუდენტებს ვიზუალიზაციაში. არ არის საჭირო სიუჟეტი იყოს განსაკუთრებით მიმზიდველი. კონკრეტულ შემთხვევებში, მარტივმა ესკიზმა თუ სურათმაც, შესაძლებელია, კარგად იმუშაოს.

მიზანშეწონილია, წინასწარ დაიწეროს სცენარი და ძირითადი მონახაზი იმის შესახებ, რისი სწავლებაც არის დაგეგმილი კონკრეტული სასწავლო ვიდეოს საშუალებით.

აუცილებელია, წინასწარ იქნეს შეგროვილი ის საჭირო აღჭურვილობა, რომლის საშალებითაც უნდა მოხდეს ვიდეოს ჩაწერა თუ დამუშავება, როგორცაა შტატივი, სმარტფონი, სმარტფონის სამაგრი, პერსონალური კომპიუტერი/ლეპტოპი კომპიუტერული პროგრამით ვიდეოს დამუშავების შემთხვევაში და ა.შ.

იმ შემთხვევაში, როდესაც ხდება ვიდეოს ჩაწერა, არსებობს მთელი რიგი რეკომენდაციები, რომლის გათვალისწინებით შესაძლებელი ხდება კარგი ხარისხის ვიდეოს ჩაწერა. ამისათვის საჭიროა, წინასწარ დაიგეგმოს ვიდეოს ჩაწერის ადგილი, რომელიც შესაფერისად უნდა იყოს განათებული. კამერა თავსდება შტატივზე და ფოკუსში უნდა მოთავსდეს ყველა ის საგანი, რაც გსვურს გამოჩნდეს ეკრანზე. სმარტფონის სარგებლობისას, მოსაუბრის ყოფნა კამერასთან ახლოს აუმჯობესებს ვიდეოს ხარისხს.

თანამედროვე მულტიმედიურ სივრცეში არაერთი კომპიუტერული პროგრამა არსებობს სასწავლო ვიდეოების შესაქმნელად. ეს ინსტრუმენტები შესაძლებლობას აძლევს ინსტრუქტორებს/პედაგოგებს შექმნან მაღალეფექტური სასწავლო მასალები ვიდეოების სახით, რომელიც მნიშვნელოვნად შეუწყობს ხელს შემსწავლელების მხრიდან მოტივაციის ამაღლებასა და სასწავლო ხარისხის ზრდას. ასეთ კომპიუტერულ პროგრამებს განეკუთვნება Panopto, Camtasia და Snagit.

Panopto არის პროგრამული უზრუნველყოფის კომპანია, რომელიც მომხმარებელს ლექციების ჩაწერის, ეკრანის გადაღების (screencast), ვიდეო სტრიმინგის და ვიდეო კონტენტის მართვის პროგრამული უზრუნველყოფის საშუალებას აძლევს. ეს ყველაფერი კი ხშირად გამოიყენება ელექტრონული სწავლების გარემოში. კომპანია დაარსდა კარნეგი მელონის უნივერსიტეტის (პიტსბურგი, პენსილვანია) ბაზაზე 2007 წელს მისი ორი

პროფესორის - უილიამ გუტმანის (ამჟამინდელი აღმასრულებელი თავმჯდომარე) და უილიამ შერლისის მიერ. ასევე - ამჟამინდელი აღმასრულებელი დირექტორის (CEO) ერიკ ბერნსისა და სერიული მეწარმის ბრედ ვინის მონაწილეობით. კომპანია ყველაზე ცნობილია, როგორც ონლაინ ლექციების ტექნოლოგიის მიმწოდებელი.

2012 წლიდან პანოპტო მომხმარებელს სთავაზობს პროგრამული უზრუნველყოფის ორი ვარიანტს - Focus და Unison. Focus არის პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც იწერს და პირდაპირ სტრიმინგს ატარებს პრეზენტაციებს, ლექციებს, დემოებს და ა.შ. და შემდეგ ინახავს მათ Panopto-ს ვიდეო კონტენტის მართვის სისტემაში (CMS). Unison არის პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც ახდენს არსებული ვიდეოების იმპორტს პანოპტოს ვიდეო კონტენტის მართვის სისტემაში (CMS). ორივე მათგანს მოყვება ვებ-ზე დაფუძნებული კონტენტის მართვის სისტემა, ვებ მედია რედაქტორი, ვიდეოებში ძიების ფუნქციები და დეველოპერების აოლიკაციები პანოპტოს კონტენტის არსებულ სწავლის მართვის სისტემებთან ინტეგრირებისთვის.

2015 წლიდან პანოპტომ განაახლა თავისი პროგრამული უზრუნველყოფის სისტემა და დაემატა ვიდეოს გადაღების ფუნქცია. მოგვიანებით, 2020 წლის მაისში კომპანიამ მომხმარებელს გააცნო ახალი პროდუქტი - Panopto Express, უფასო ონლაინ ეკრანის ჩამწერი ინსტრუმენტი. ინსტრუმენტი შექმნილია იმისთვის, რომ მომხმარებელს გაუადვილდეს ლექციების და პრეზენტაციების ჩაწერა და ამ ვიდეოების ატვირთვა YouTube-ზე ან Google Classroom-ში და ა.შ.

2020 წლის დეკემბრიდან პანოპტოს დაემატა ახალი ფუნქციები, რომლებიც მომხმარებლებს უადვილებს ცოდნის აღმოჩენას და გაზიარებას. აღნიშნული ფუნქციები მოიცავს:

- ტეგებს (Tags) - შექმნელებსა და ადმინისტრატორებს უკვე შეუძლიათ ტეგების გამოყენება ვიდეოებზე, რათა დაეხმარონ მათ საიტზე ხელმისაწვდომი ტეგების ნაკრების მართვას.
- მომენტების გაზიარება ვიდეოში - მაყურებელს შეუძლია ვიდეოს კონკრეტული მომენტიდან გაზიარება პირდაპირ ხედვის ინტერფეისიდან. იმ შემთხვევაში, თუ მიმღებს აქვს ვიდეოს ნახვის ნებართვა, ის ვიდეოს პირდაპირ იმ ნაწილიდან ნახავს, რომლის გაზიარებაც სურდა თავდაპირველ მაყურებელს.

- გამოწერები - მნახველებს შეუძლიათ გამოიწერონ კონკრეტული შინაარსის შემქმნელები, ტეგები და საქაღალდეები, რათა შექმნან მათზე მორგებული საწყისი გვერდი ჩამოთვლილი ყველაზე მნიშვნელოვანი ინფორმაციით.

კომპანიის ინფორმაციით, 2020 წლის სტატისტიკის მიხედვით, სხვადასხვა უნივერსიტეტების სტუდენტებმა 2020 წლის შემოდგომაზე უყურეს სამ მილიარდ წუთზე მეტ ვიდეოს პანოპტოზე.