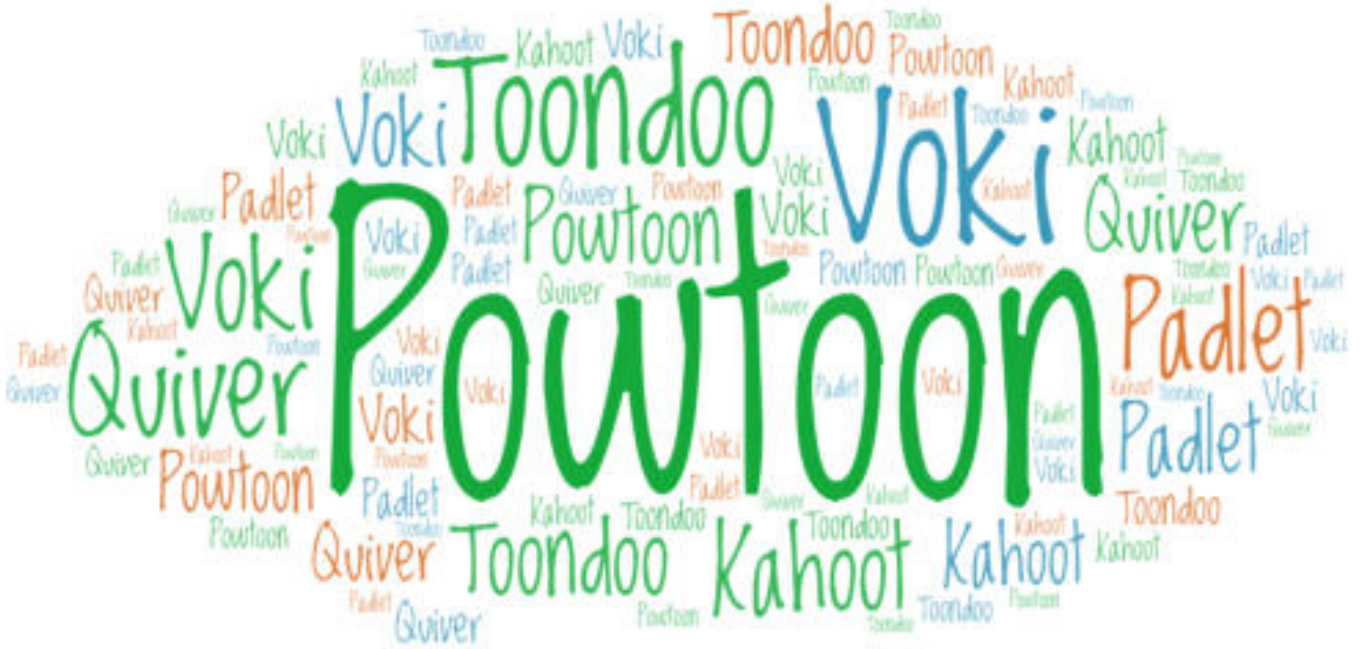


WEB 2.0 ARAÇLARI KİTAPÇIĞI



Hazırlayan : G.F.U
Batıkent İlkokulu 2017-2018
Yenişehir-MERSİN

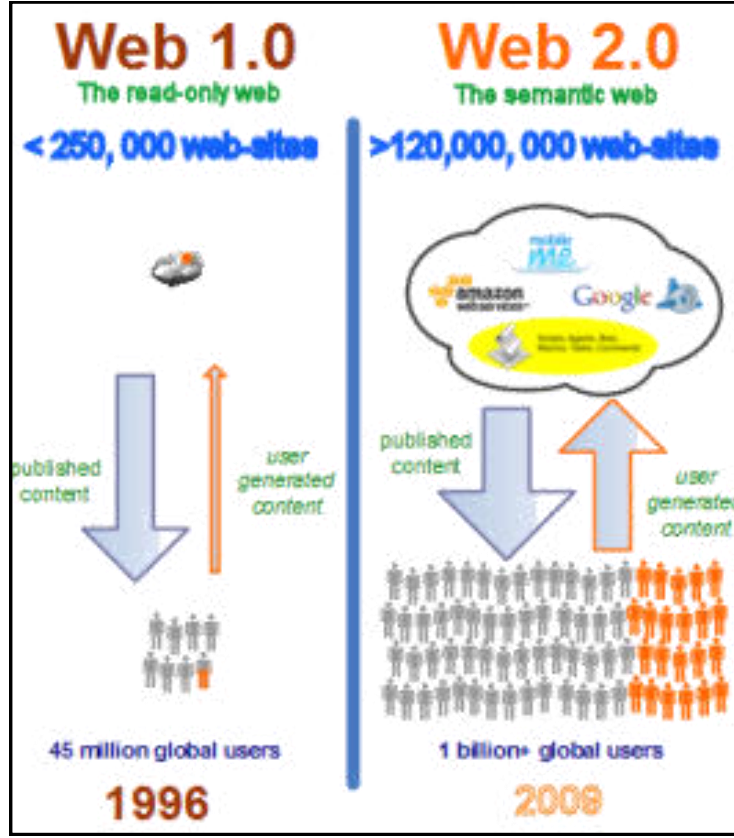
İÇİNDEKİLER

| | |
|---|--------------|
| 1-Web 2.0 Teknolojisi Nedir ? | 3 |
| 2-Web 2.0 Teknolojisinin Eğitimde Önemi Nedir ? | 4 |
| 3-Web 2.0 Teknolojisi Kullanımının Eğitim Ortamına, Öğrencilere ve Öğretmenlere katkıları Nelerdir ? | 5 |
| 4-Eğitimedede Kullanılan Başlıca Web 2.0 Araçları Nelerdir ? | 7 |
| 5-Web 2.0 Araçları | 8-12 |
| 6-Eğitimde Kullanabileceğimiz Bazı Web 2.0 Araçları | 13 |
| 7-Powtoon | 14-17 |
| 8-Toondoo | 18-23 |
| 9-Voki | 24-27 |
| 10-Quiver | 28-30 |
| 11-Padlet | 31-34 |
| 12-Kahoot | 35-37 |
| 13-Plickers | 38-42 |
| 14-Mentimeter | 43-45 |
| 15-Pooplet | 46-51 |
| 16-Bubbl. Us | 52-54 |
| 17-Canva | 55-61 |
| 18-Easly. ly | 62-65 |
| 19-Prezi | 66-73 |
| 20-Learning Apps | 74-76 |
| 21-Code Org | 77-79 |

WEB 2.0 TEKNOLOJİSİ



Web 1.0 teknolojisinden farklı olarak Web 2.0 teknolojisi; kullanıcıların sadece bilgi alan konumdan bilgi veren, bilgi ürettiren, paylaşımında bulunduran, tartıştıran vb özelliklerle kullanıcının aktif olduğu internet ortamlarıdır. Yani sade biçimde açıklamak gerekirse *Vikipedi, Youtube, Flickr, Ekşi sözlük, Twitter, Instagram, Facebook* vb siteler gibi diğer kullanıcıların aktivitelerini görebildikleri, takip edebildikleri, iletişime geçebildikleri, ortak aktivite yapabildikleri internet siteleri veya kullanılan programlardır.



WEB 2.0 TEKNOLOJİSİNİN EĞİTİMDE ÖNEMİ NEDİR?

Daha üst sınırı belirlenmemiş olsa da 2000 yılından sonra doğan nesile Z kuşağı denilmektedir. Z kuşağı teknolojiye çok kolay ayak uyduran, özgüveni yüksek, analitik düşünme becerisi yüksek, istediklerinin ne olduğunu bilen, dikkat süreleri kısıtlı olmasına rağmen aynı anda birçok işi yürütebilme yetenekleri sayesinde bu açığı kapatabilen, yaratıcılığa ve yenilikçiliğe önem veren bir kuşaktır. Belirgin özelliklerinden dolayı Z kuşağı bir öğrenciye eski standart yöntemler istenilen etkiyi tam oluşturamamaktadır. Bu nedenle yeni nesil öğrencilere yeni nesil yöntem ve metotlar kullanılması gerekmektedir. Web 2.0 teknolojisi bu konuda yardımımıza yetişiyor ve yeni nesil gençlere daha uygun bir eğitim ortamı oluşturmamıza yardımcı oluyor. Web 2.0 teknolojisinin eğitim ortamı, öğrenci ve öğretmen açısından katkılarından bahsedelim.

Web 2.0 Teknolojisinin Kullanılmasının Eğitim Ortamına Katkıları Nelerdir?

- * Daha aktif ve katılımcı bir sınıf ortamı oluşturur.
- * Eğitim ortamındaki öğrencilerin birbirlerine karşı olumlu tutumlar gerçekleştirir.
- * Eğitim ortamında grup çalışması, etkili öğrenme, üst düzey düşünme, yapılandırmacı öğrenme, bireysel öğrenme, sorumluluk alma vb becerilerin gelişmesine katkı sağlar.

Web 2.0 Teknolojisinin Kullanılmasının Öğrencilere Katkıları Nelerdir?

Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğrenciler öğrenim hayatlarında ve ileriki yaşamlarında teknoloji okuryazarı, aktif ve katılımcı bireyler olmalarına yardımcı olur.

Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğrenciler ürün odaklı çalıştıkları için gayretlerinin sonuçlarını somut olarak elde ettikleri için derse karşı istekleri ve bir şey geliştirmiş olma mutluluğunu yaşarlar.

Web 2.0 araçlarını kullanan öğrenciler ürün üzerinde esnek çalışma imkânına sahip oldukları için kendisine uygun en iyi öğrenme yöntemiyle öğrenmeyi gerçekleştirebilirler. Bireysel öğrenme yöntemiyle en etkili öğrenmeyi gerçekleştirmiş olur.

Web 2.0 araçlarını kullanan öğrenciler sadece verilen bilgiyi tüketen bireyler konumundan, bilgiyi üreten, bilgiyi değiştiren, kaynağını sorgulayan aktif öğrenciler olmaktadır.



Web 2.0 Teknolojisinin Kullanılmasının Öğretmenlere Katkıları Nelerdir?

Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğretmen sınıfa getirdiği farklı aktivite, programlar ve ürünler sayesinde sınıfına canlılık getirir.



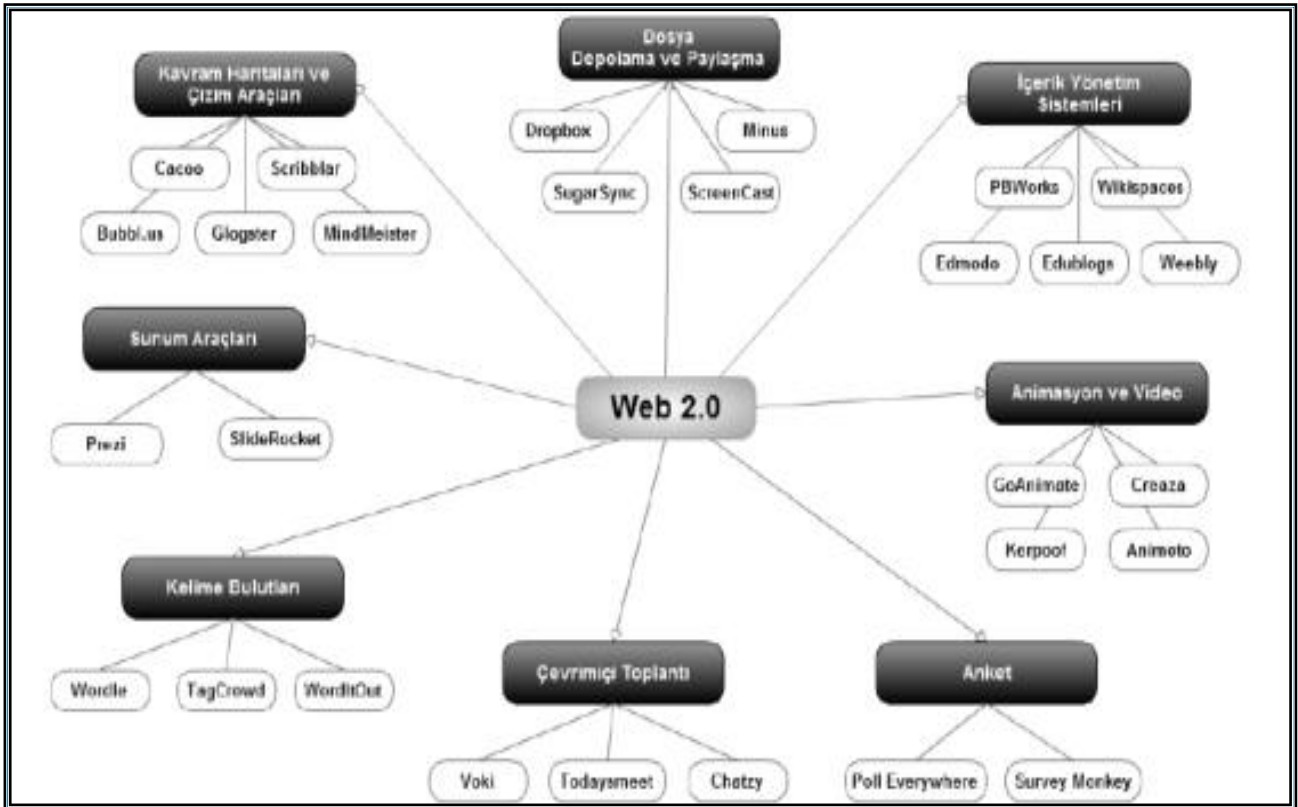
Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğretmenin değerlendirme çeşitliliği artar. Standart değerlendirmeye alternatif olarak ürün odaklı değerlendirme yöntemlerini kullanabilir.

Web 2.0 araçlarını kullanan öğretmen derslerinde daha güncel ve işlevsel içerikleri kullanır.

Web 2.0 araçlarının çeşitliliği sayesinde öğretmen zaman ve mekan konusunda özgürleşir. Bu durumda öğretmenin daha kısa zamanda daha çok bilgi vermesini, değerlendirme aşamasındaki vakit kaybını da minimum seviyelere çekerek bu zamanı daha farklı etkinliklerde kullanma imkânı sağlar.



EĞİTİMDE KULLANILAN BAŞLICA WEB 2.0 ARAÇLARI



WEB 2.0 ARAÇLARI

İŞBİRLİKÇİ ARAÇLAR.

DEĞERLENDİRME ARAÇLARI.

ÇEVİRİMİÇİ TOPLANTI ARAÇLARI.

ZİHİN HARİTALARI.

SANAL GERÇEKLIK ARAÇLARI.

İNRETAKTİF SUNUM ARAÇLARI.

ANİMASYON VİDEO ARAÇLARI.

POSTER LOGO ARAÇLARI.ANKET ARAÇLARI.

KELİME BULUTLARI.

DEPOLAMA VE PAYLAŞIM ARAÇLARI.

SUNUM ARAÇLARI.

E- YAYIN ARAÇLARI.

ÇİZİM ARAÇLARI.

3D ARAÇLARI

Sketchup, **Unity 3D**, Alice 3D, **Anatomy 3D**, Anatronica, **Zooburst**, Mine-Imator

ANKET ARAÇLARI

Pollsnack, **Riddle**, Jet Anket, **Survey Monkey**, Poll Everywhere, **Plickers**, Kahoot, **Quizizz**

BARKKOD ARAÇLARI

Goqr.Me, **Kaywa**, Qrstuff, **Plickers**

BEDEN EĞİTİMİ ARAÇLARI

Ubersense

E KİTAP ARAÇLARI

CubeCreator, [Wattpad](#), Issuu, [Tikatok](#), Ourboox, [Zoburst](#), Calameo, [My Storymaker](#), Book Creator, [My Storybook](#), Flipsnack.

FOTOĞRAF VE RESİM ARAÇLARI

Sp Studio, [Banner Snack](#), Picmonkey, [Free Gif Maker](#), Gifmaker, [Make A Gif](#), Pick A Face, [Imgur](#), Funny Pho.To, [Blabberize](#), Fodey, [Gifmob](#), Toondoo, [Bitmoloji](#), Pixlr, [Fairy Books](#), Bitstrips, [ThingLink](#), Camera360, [Photo Director](#), Canva, [Flickr](#), Pixabay, [Photos for Class](#), Gimp, Photoscape

GÜNLÜK TUTMA ARAÇLARI

Linoit, [Padlet](#)

HİKAYE ARAÇLARI

Book Press, [Story Creator](#), Halftone 2, [Comic Book Creator](#), Storybird

HARİTA ARAÇLARI

Crowdmap, [Coogle](#), Text 2 Mindmap, [Popplet](#), Mindomo, [Gliffy](#), Spiderscribe, [Cacoo](#), Mindmeister, [Bubbl.U](#)s, Creately

KARİKATÜR YAPMA ARAÇLARI

Strip Generator, [Phrase.It](#), Funny Times, [Superlame](#), Storyboardthat, [Toondoo](#), Pixton, [Storyjumper](#), Creaza, [Bitstrip For Schools](#), Storyjumper

SANAL BELGE ARAÇLARI

Certificate Magic, Quick Certificates

SINIF YÖNETİM ARAÇLARI

Classloom, Class Dojo, Google Classroom, Skype Classroom, Zondle, Triptico, Socrative, Flipped Classroom, Edmodo, Beyazpano, Voki Nearpod

SLAYT ve SUNUM ARAÇLARI

Fotobable, Nearpod, Slidetalk, Slideboom, Photobucket, Sliderocet, Slidesnack, Slidedog, Slide Show Creator, Emaze, Prezi, Powtoon, Slidely, Tellagami, Visme, Sliderocket, Explain Everything, Movenote, Museum Box, Moovly, Blendspace, Presentation, Empressr, Vbook Mathematics, Seesaw, Learningapps, Nearpod, Sway

TAKIM OLUŞTURMA ARAÇLARI

Team Up, İbrainstorm

TAKVİM ve TARİH ARAÇLARI

Timetoast, Timeline, Tiki Toki, Dipity

TERS YÜZ SINIF ARAÇLARI

Zentation, Movenote, Todaysmeet, Answergarden, Educations, Blendspace

UZAKTAN YÖNETİM ARAÇLARI

Slashtop, Ko-Su, Todaysmeet, Voki, Chatzy, Google Hangout, Ppt And Whiteboard Sharing

KODLAMA ARAÇLARI

Raspberrypi, [Kodable](#), Code Avengers, [Scrath Mit Edu](#), Crunchzilla, [Code Combat](#), Code.Org, [Scratchjr](#), Stratch

LOGO YAPIM ARAÇLARI

Graphic Springs

MATEMATİK ARAÇLARI

Matific, [Geogebra](#), Daum Equation Editor, [MyScript Calculator](#), Math Maniac, [Dreambox.com](#), Kids Math, [Math Formulary](#), Math Practice Flash Cards, [Kids Numbers And Math Lite](#)

ONLINE SINAV VE QUIZ ARAÇLARI

Quizlet, [Easytestmaker](#), What2learn, [Kubbu](#), Quibblo, [Quizrevolution](#), Proprofs Quiz Maker, [Quiz Slides](#), Kahoot, [Examtime](#), Online Quiz Creator, [Knowmia](#), Edpuzzle, [Grade-cam](#), FlipQuiz, [Quickkey](#), Exam Reader, [Polldaddy](#), [Sina-vagir.com](#), [Mentimeter](#), Flubaroo, [Plickers](#), Quizizz

SANAL GERÇEKLİK ARAÇLARI

Quiver, [Aurasma](#), Quiver Education, [Colar Mix](#), Fetch lunch rush, [Anotomy 4D](#), Ar Flashcards, [Augmented Reality](#), Animal 4D

SANAL DUVAR VE PANO ARAÇLARI

Padlet, [Popplet](#), Befunky, [Tagul](#), Spiderscribe, [Realtimeboard](#), Edistorm, [WrUs](#), Worditout, [Mind42](#), Gliffy, [Dipity](#), Scribb-lar, [Linoit](#), Wordle, [Glogster](#), Tagcrowdidea, [Bubbl.](#), Cacao, [Show And Tell](#), Edcansas, [Tell Me Stories](#), Slatebox, [Mindmeister](#), Lu-cid Chart, [Text 2 Mind Map](#), Wise Mapping

VIDEO KONFERANS ARAÇLARI

Appear

VIDEO ve MÜZİK ARAÇLARI

Sparkol, Roxio, Photoshow, Edjing, Video Clip And Rotate, Video Kolajlayıcı, Dublajj, Meograph, Fantashow, Kizao, Vcasmo, Tube Chop, Animoto, Twisted Wave Audio Editor, Edpuzzle, Screencastomatic, Motion Potrait, iMovie, ThingLink, Vocera, Knowia, My talking Avatar, Wevideo, Youtube for teachers, SoundCloud

WEB SAYFASI ARAÇLARI

Woto, Jimdo, Flavors.Me, Trello, Blogger, Wordpress, Kidblog, Joomla, Wix, Weebly

YABANCI DİL ARAÇLARI

Learnings Training, Fsi Languages Courses, Happynumbers, Voscreen, Memrise Duolingo, Flocabulary, Wideo.Co, Skype Translator, Stop Motion, Voki, Storybird

DİĞER ARAÇLARI

İzi Travel, Proje Planlama Aracı, Online Converter, Ology For Kids, Remind, Eba, Glogster, Wordia.Com, Lensoo Create, Dropbox, Kingsoft Office, Pbworks, Piktochart, Buncee, Edublogs, Yapp, Edistorm.Com, Google Form, Sugarsync, Minus, Google Drive, Bookr, Citelighter Science Buddies, Screencast

EĞİTİMDE KULLANABİLECEĞİMİZ BAZI WEB 2.0 ARAÇLARI

3D Araçları: **Mine İmatör.**

Animasyon Araçları: **Mine İmatör, Powtoon.**

Anket Araçları: **Kahoot, Plickers, Riddle, Quizizz.**

Artırılmış Gerçeklik Araçları: **Animal 4D, Aurasma, Quiver, Quiver Education, Quiver Fashion.**

Dijital Pano ve Kavram Haritası Araçları: **Padlet**

Dil Öğrenim Araçları: **Storybird, Voki.**

Hikaye Oluşturma Araçları: **Storybird.**

Oyun Öğrenme Araçları: **Animal 4D, Aurasma, Kahoot, Matific, Minei-matör, Plickers, Powtoon, Quiver, Quiver Education, Quiver Fashion, Quizizz, Voki.**

Sınıf Değerlendirme Araçları: **Exam Reader, Kahoot, Plickers, Riddle, Quickly, Quizizz.**

Sınıf Yönetim Araçları: **Padlet, Voki.**

Sunum Araçları: **Powtoon, WEB**

Uzaktan Yönetim Araçları: **Voki.**

Video Müzik Araçları: **Powtoon.**

Web Site Yapım Araçları: **Webbly, Wordpress, Blogger.**

Kodlama Araçları: **Codeorg, Runmarco, Scraath, Lightbot.**

Web 2.0 kullanan öğrenciler, sadece verilen bilgiyi tüketen bireyler konumundan, bilgiyi üreten, kaynağını sorgulayan ve yeni bilgiler üreten aktif birer öğrenci grubuna dönüşmektedir.



POWTOON



Powtoon web 2.0 aracı sisteme kayıtlı hazır şablon ve animasyonları kullanarak veya kendi dosyalarınızı ekleyerek eğlenceli animasyonlar hazırlayabilirsiniz. Powtoon uygulamasının hem ücretli hem de ücretsiz seçenekleri mevcuttur. Ücretsiz versiyonda 30 tane animasyonlu karakter 10 tane müzik ve temel slayt paketi bulun-

maktadır. Bu özellikler bir eğitim materyali hazırlamak için yeterlidir. Powtoon web 2.0 aracının ücretsiz versiyonunda bizleri kısıtlayacak kısım 5dklık video/animasyon süresi ve hazırlanan içeriğin youtube vs video paylaşım sitesine yükledikten sonra farklı araçlarla oralardan indirebilmemizdir. Ama sınıfınızda internet bağlantınız varsa Powtoon sisteminden direk gösterimde yapabilirsiniz ya da Powerpoint dosyası olarak indirip Powerpoint olarak gösterime sunabilirsiniz. Powtoon web 2.0 aracının kullanmak için bilgisayarımıza herhangi bir programlar yüklememize gerek yoktur. Powtoon çevrimiçi olarak çalışan bir web 2.0 aracıdır.

Powtoon Web 2.0 Aracını Niçin Kullanmalıyız?

- Kullanımı kolaydır.
- İzleyicilerin dikkatini çeker.
- Powtoon web 2.0 aracıyla ücretsiz bir şekilde etkileyici sunumlar hazırlayabilirsiniz.
- Powtoon web 2.0 aracıyla kolay mini filmler hazırlayabilir ya da çocuklara hazırlatabilirsiniz.
- Powtoon web 2.0 uygulamasıyla hazırlanan etkileyici sunum öğrencilerinizi derse karşı motive eder, derse katılımlarını artırır. Derse karşı ilgisi artan öğrencilerin öğrenmesi kolaylaşır ve kalıcı öğrenme gerçekleşir.

Powtoon Web 2.0 Uygulamasını Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz ?

Powtoon web 2.0 aracıyla yeni konuya veya yeni üniteye geçiş yaparken konunun alt başlıklarını veya konunun önemli bölümlerini dikkat çekici bir şekilde öğrencilerinizle paylaşabilirsiniz.

Powtoon web 2.0 uygulamasıyla konu anlatımı sırasında kullanmak için önceden hazırlayıp konunun can alıcı kısımlarını anlatmada kullanabilirsiniz. Bu şekilde konunun en önemli kısımları kalıcı şekilde öğrenilmiş olur. Powtoon web 2.0 uygulaması ile ders akış videonuzu oluşturarak etkileşimli materyallerle dersinizi daha verimli işleyebilirsiniz.

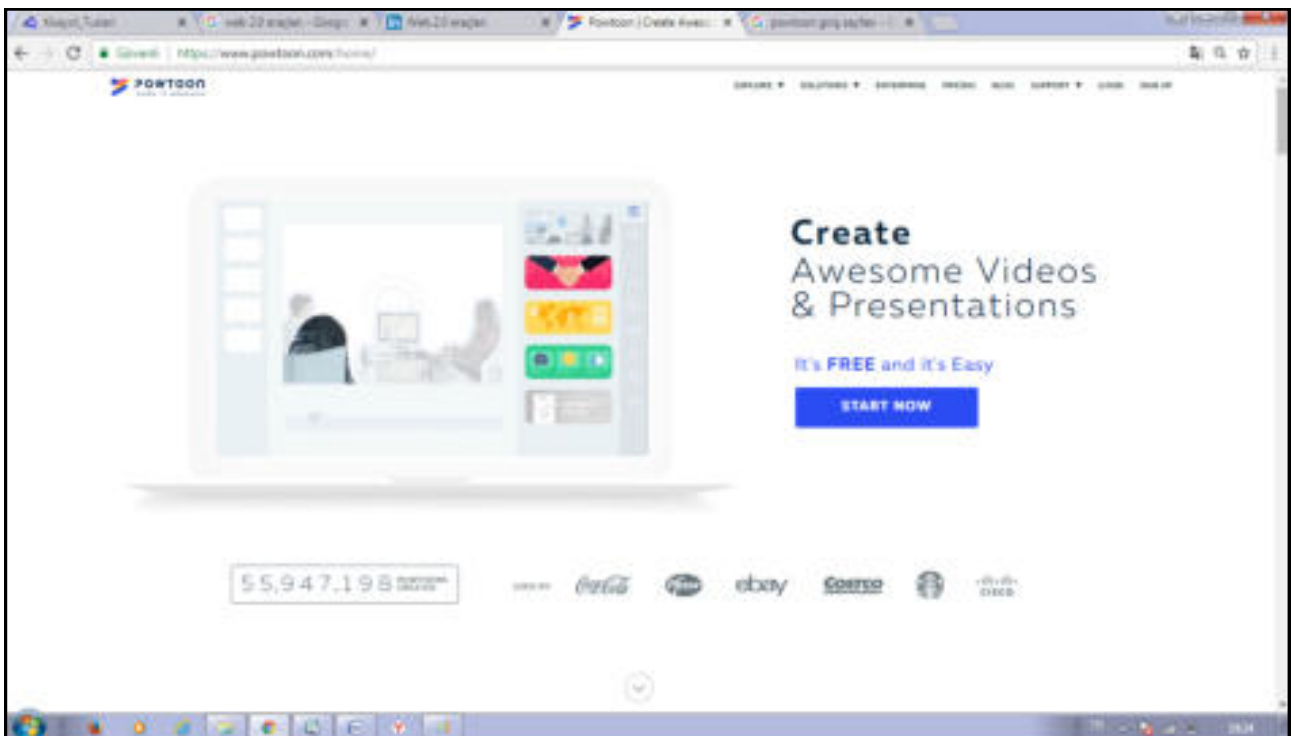
Powtoon web 2.0 aracıyla derslerinizin sonunda konunun önemli noktalarını tekrar ederek öğrencinin kalıcı öğrenmesini sağlayabilirsiniz.

Proje ve performans ödevlerinizde öğrencilerinizin Powtoon uygulamasından yapmasını isteyebilirsiniz.

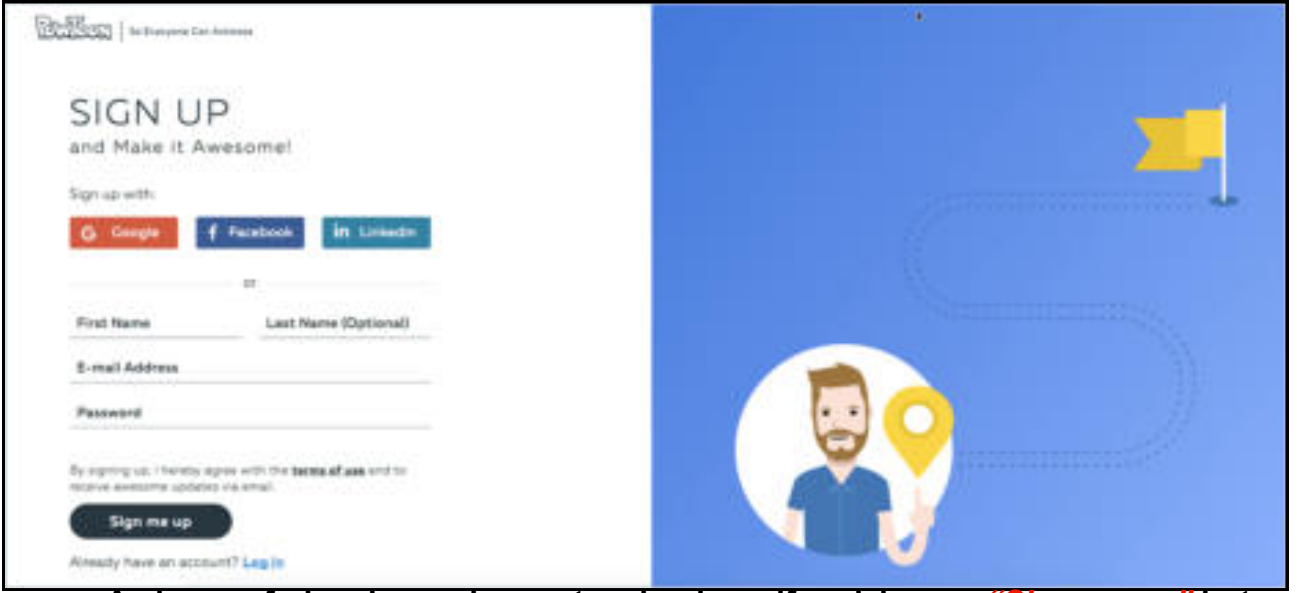
Böylelikle öğrencilerinizin; teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eğlenceli bir ödev süreci yaşamalarına olanak sağlayabilir, yaratıcılık yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olabilir, bir şeyler üretmiş olmanın mutluluğunu öğrencilerinize yaşatabilirsiniz.

P O W T O O N KULLANIMI KULLANIMI

- Powtoon web 2.0 uygulamasını kullanmak için ilk başta
- ["www.powtoon.com"](http://www.powtoon.com) adresine giriş yapıyoruz.

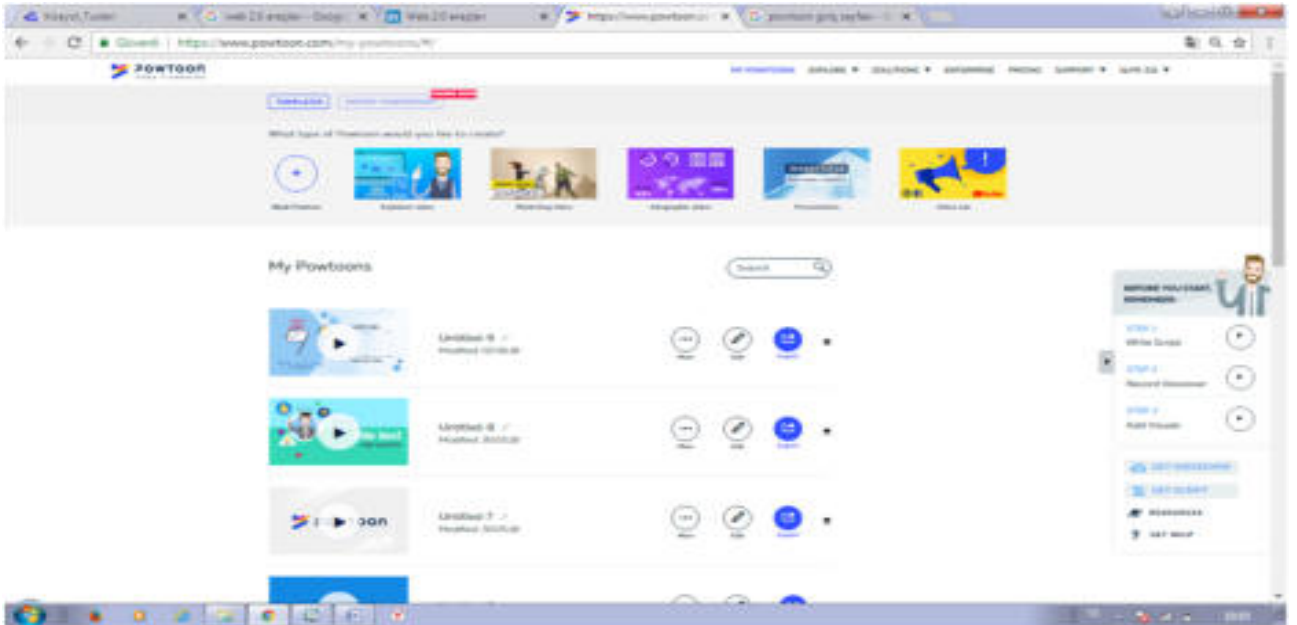


Powtoon web 2.0 uygulamasının web sayfasına girdikten sonra sisteme üye olmamız gerekiyor. Üye olmak için sağ üst köşede **“Sing Up”** butonuna tıklıyoruz.



Açılan sayfada ad soyad e-posta adresi ve şifremizi yazıp **“Sign me up”** butonuna tıklıyoruz. Üye olurken e-posta adresinizin doğru olduğundan emin olun çünkü üye olduktan sonra Powtoon web 2.0 sisteminden aktivasyon maili gelmektedir. Aktivasyon mailini onayladıktan sonra Powtoon sistemine giriş yapabilirsiniz. Sisteme giriş yapmak için sağ üst köşeden **“Login”** butonuna basıp kullanıcı adı ve şifreyi yazarak **“Login”** butonuna basıyoruz.

Uygulamaya giriş yaptıktan sonra gelen sayfayı biraz tanıtmak gerekirse üst tarafta daha önceden yapılmış Powtoon uygulamalarını kategorilenmiş halde bula-



bilir, ücretli sürümlerinin özelliklerini ve ücretlerini görebilir, kendi arşivinize ulaşabilirsiniz. Sayfanın ortasında 3 bölüm bulunmaktadır. Bunlardan birincisi mavi olan hazır oluşturulmuş animasyonlardan vermek istediğiniz mesajı yazarak hızlıca sunum oluşturabilirsiniz. Yeşil olana gelince; boş bir çalışma sayfası karşımıza geliyor. Bu bölümde animasyonlarınızı kendiniz hazırlıyoruz.

Daha özgün çalışmalara sahip olmak istiyorsanız bu bölümü tercih etmelisiniz. **Sarı** olana tıklayınca size ilham vermeleri için önceden hazırlanmış örnekleri çeşitli alanlarda kategorileşmiş şekilde bulabilirsiniz.

Açılan sayfada hazırlamak istediğiniz sunum için hazır animasyonlar kategorilenmiş şekilde bulunmaktadır. Sunumunuza göre istediğinizi seçip devam edebilirsiniz.

Numaralandırılmış yerlere tıklayınca bir kutu açılıyor ve kutudan animasyonu seçiyorsunuz. 4 animasyon yetmezse en sağ tarafta ufak **"artı"** işarete tıklayarak alanları çoğaltabilirsiniz.

Yeşil bölüme girdiğimizde kendi animasyonlarımızı sıfırdan oluşturabileceğimiz sayfa açılacaktır.

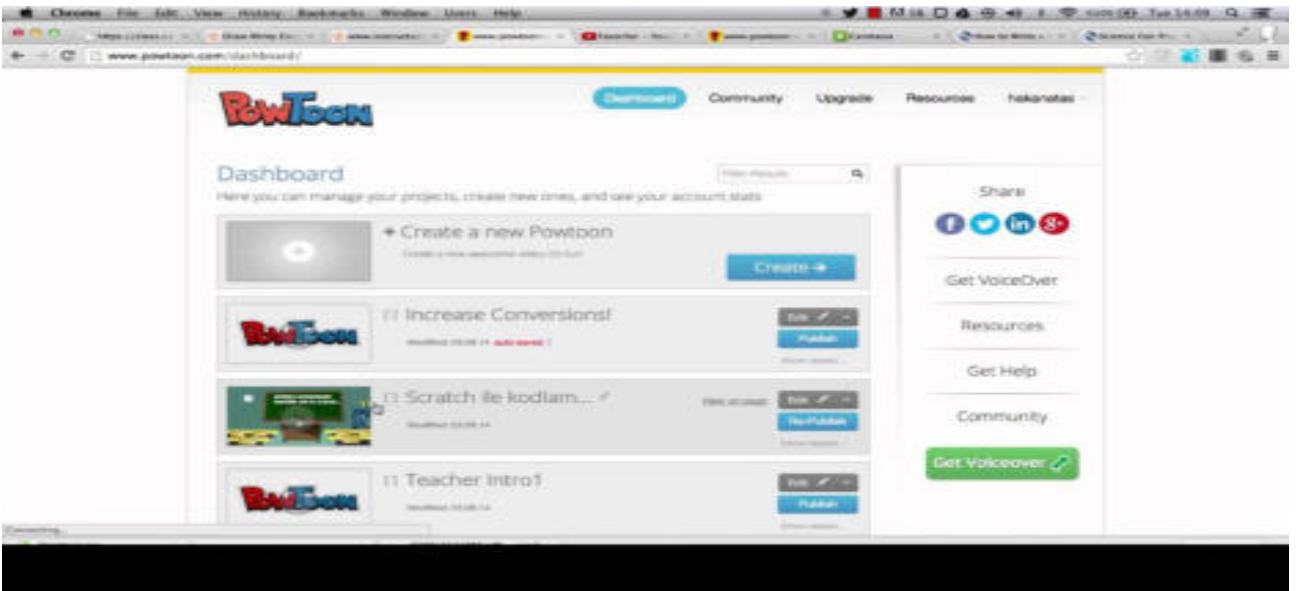
Açılan sayfada sol bölümden Microsoft Powerpoint'e benzer şekilde sunumumuzun sayfaları listelenmektedir. **"+"** işaretini tıklayarak yeni sayfa ekleyebilir sıralamalarını değiştirebilirsiniz. **"+"** işaretinin alt tarafında ok işareti yani başlat işaretini andıran bir buton bulunmakta, bu butondan yaptığınız sunumu oynatabilir hatalı gördüğünüz veya beğenmediğiniz kısımlarını bu şekilde fark edip düzeltebilirsiniz.

Sayfanın ortasında bulunan beyaz kısmı sahnemiz olarak adlandırabiliriz. Animasyonlarımız bu alanda gerçekleşecek. Sayfa ortasında sahnemizin altında **mavi** bir şerit bulunmaktadır. Bu mavi şeritle animasyonumuzda hangi saniyede hangi olay gerçekleşecek hangi karakter ne yapacak onu görüp istediğiniz gibi ayarlamaları yapabilirsiniz.

Sayfanın sağ tarafında ise hazır animasyonlarımız bulunmaktadır. Kullanmak istediğimiz animasyonu sürükleyip sahneye taşıyarak kullanabiliriz. Aradığımız tarzda animasyonu daha kolay şekilde bulabilmemiz için animasyonlar kategorileştirilmiş şekilde bulunmaktadır.

Çalışmamız bittikten sonra çalışmamızı kullanabilmemiz için kaydetmemiz ya da belli bir ortamda kullanabilmek için o ortama kaydetmemiz gerekiyor. Ekranın üst kısmında ki **"Export"** butonuna tıklayarak çalışmamızı kaydedebilir ya da belli bir ortamda paylaşabiliriz.

Powtoon web 2.0 uygulamasında Export butonuna tıkladıktan sonra açılan sayfada ya powtoon profiline kaydedebilir; **Youtube** ve benzeri video sitelerine otomatik şekilde yükleyebilir, **Facebook, Twitter, Google Plus** gibi sosyal medya araçlarında yaptığınız çalışmanın linkini otomatikçe paylaşabilirsiniz. İsterseniz de **video, Pdf** dosyası veya **Microsoft Powerpoint** dosyası olarak bilgisayarınıza indirebilirsiniz.



TOONDOO



TOONDOO NEDİR NEREDE KULLANILIR?

Toondoo sürükle bırak yöntemiyle çizgi roman hazırlayabileceğimiz ya da karikatür yapabileceğimiz bir araçtır.

Toondoo sitesine girmek için "www.toondoo.com" adresine girmemiz gerekmektedir.

Siteyi açtığımızda yapmanız gereken ilk şey üye olmaktır.

Sitenin henüz Türkçe dil desteği yok.

Ancak kullanımı oldukça kolay.

Siteyi kullanmak için öncelikle üye olmamız gerekmektedir.

İçerisinde karakterler, konuşma pencereleri ve araçlar mevcuttur.



ToonDoo'yu derse nasıl entegre edebiliriz?

Bu aşında tamamen sizin yaratıcılığınıza kalmış. Mesela ToonDoo uygulaması ile küçük yaşlarda okuma becerilerini kazandırmak için kullanabilirsiniz. Oluşturduğunuz eğlenceli karikatürleri okumak miniklerinizin çok hoşuna gidecektir.

Ayrıca diğer derslerde ve büyük yaşlarda da ToonDoo kullanımı mümkündür. Örneğin Hayat Bilgisi dersinde yaşanan bir olayın akışını anlatmak için ToonDoo konuşmalarını kullanabilirsiniz. Kendi karakterlerinizi oluşturup öğrencilerinizin adlarını kullanabilirsiniz. Hatta ToonDoo'yu öğrencilerinize anlatıp onlardan materyaller hazırlamasını isteyebilirsiniz.

Herkesin kendine ait bir karakteri olması, sınıf içerisinde o karakterlerini kullanmak onları motive edecektir. Mesela bir derste bir kavramı ya da bir olayı somutlaştırmak adına da ToonDoo kullanılabilir. Örneğin yandaki resimde Kimya dersinin bir konusu olan karışımlardan bahsetmiş. Tuz ve su karışımını ayırtırmak için buharlaştırmayı kullanacağını söyleyen çocuğun konuşma balonuna ekstradan bu olayı tasvir eden bir resim de koyabilirsiniz. Ya da biyoloji dersinde fotosentezi somutlaştırmak adına ToonDoo'dan faydalanabilirsiniz. Bu karikatür bile sınıfa asıldığında her zaman çocukların gözü önünde olacağı için ayırtırmada buharlaştırmayı kullanmayı kalıcı olarak öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Hem de gerçekten dersin tekdüzeliğinden kurtulmuş olacaksınız.

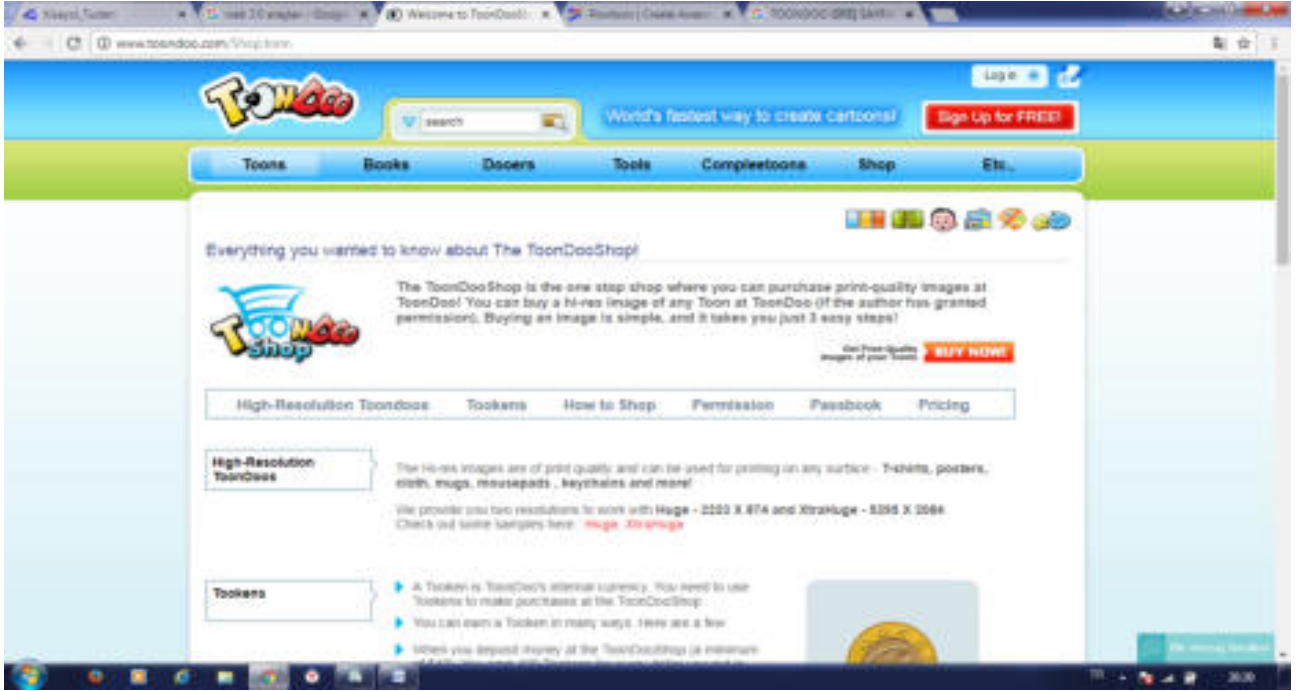
ToonDoo çok fazla materyal oluşturmanıza imkan sağlayacak bir araçtır. Üzerinde uğraşp bolca beyin fırtınası yaparak güzel projelere ve materyaller çıkarabilirsiniz. Benim size tavsiyem öğrencilerin de bu aracı kullanarak materyaller oluşturmasını sağlamanızdır.



Powtoon web 2.0 uygulamasını kullanmak için ilk başta ["www.toondoo.com"](http://www.toondoo.com) adresine giriş yapıyoruz.

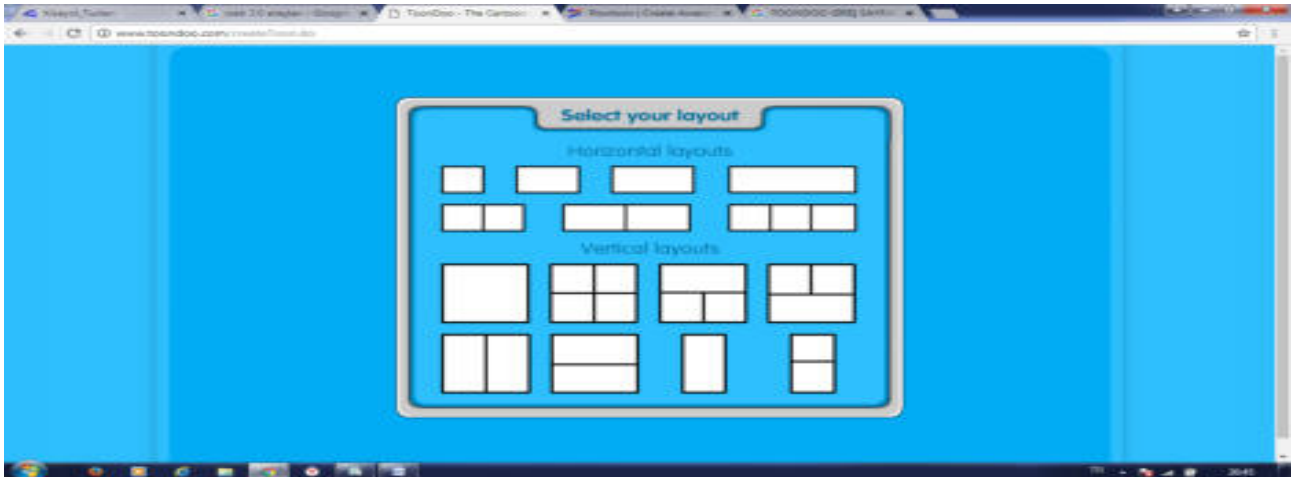
KAYIT OLMA: Ücretsiz olan sürümü seçiyoruz. Dilersek ücretli olan diğerini de seçebiliriz.

Açılan pencereden kayıt olma kısmına kullanıcı adımızı, şifremizi ve e-mail adresimizi yazarak **"register"** butonunu tıklıyoruz.



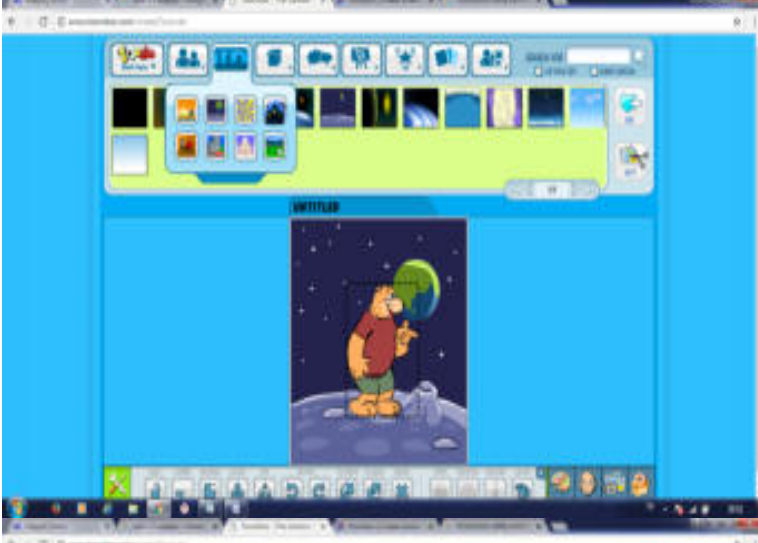
TOONDOO'YA BAŞLIYORUZ... **"Toons"** sekmesi altındaki **"create toon"** seçeneğini seçiyoruz. Toondoo 'da yapacağımız dijital hikayemize başlıyoruz.

Açılan sayfadan çerçeve seçiyoruz. Bu pencereden yapacağımız dijital hikayenin arka planının nasıl olacağını ve kaç tane çerçeve olacağını seçiyoruz. İstedığımız çerçeveyi seçiyoruz ve toondoo'nun açılmasını bekliyoruz.





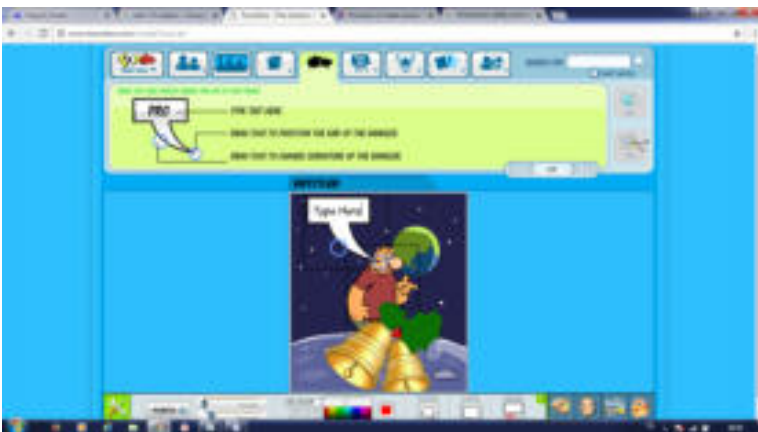
Şimdi ise toondoo menülerini tanıyacağız **“Characters”** butonuna tıklayarak dijital hikayemizdeki kahramanları sahneye farenin sol tuşunu kullanarak sürükleyip bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.



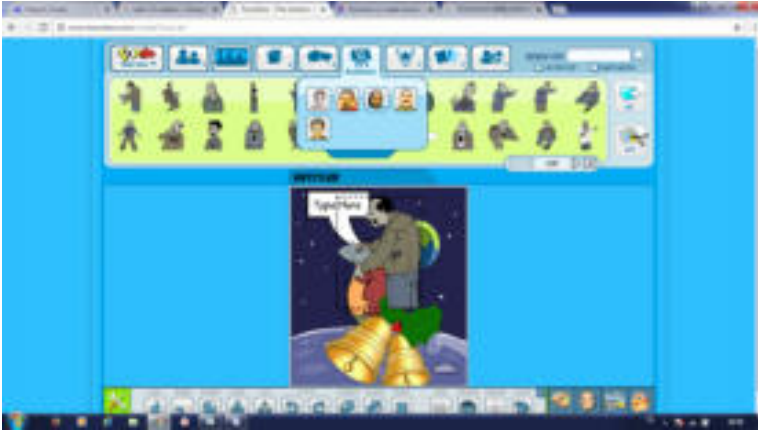
“Background” butonuna tıklayarak dijital hikayemizdeki arka plan, sahne resimleri için farenin sol tuşunu kullanarak sürükleyip bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.



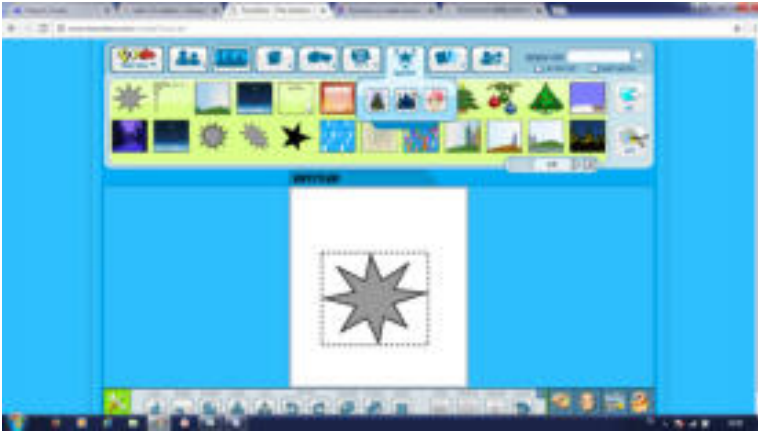
“Props” butonuna tıklayarak dijital hikayemize nesnelere farenin sol tuşunu kullanarak sürükleyip bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.



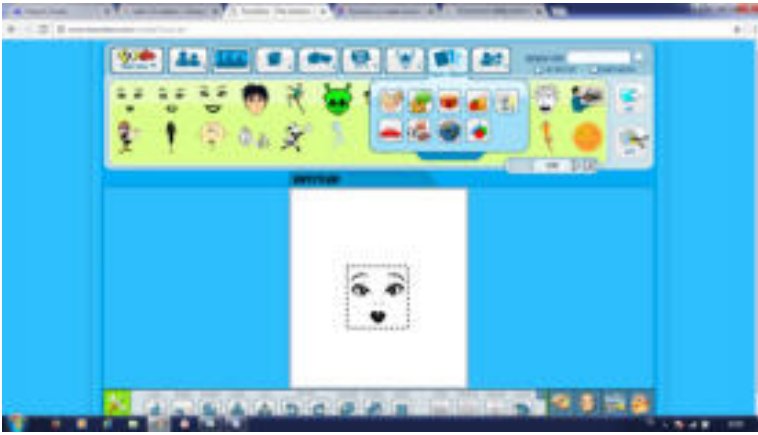
“Texts” butonuna tıklayarak dijital hikayemize konuşma bulutunu farenin sol tuşunu kullanarak sürükleyip bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.



“Brushmen” butonuna tıklayarak dijital hikayemize ressam karakterleri farenin sol tuşunu kullanarak sürükle bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.

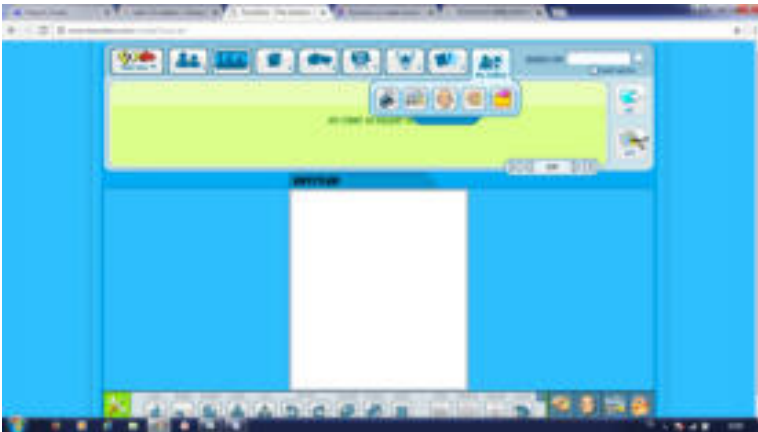


“Special” butonuna tıklayarak dijital hikayemize özel günlerle ilgili nesne ve arka planı farenin sol tuşunu kullanarak sürükle bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.



“Open clipart” butonuna tıklayarak dijital hikayemize karışık galeri nesnesi farenin sol tuşunu kullanarak sürükle bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.

“My gallery” butonuna tıklayarak dijital hikayemize kendi galerimizdeki nesne ve karakterleri farenin sol tuşunu kullanarak sürükle bırak yöntemiyle ekleyebiliriz.

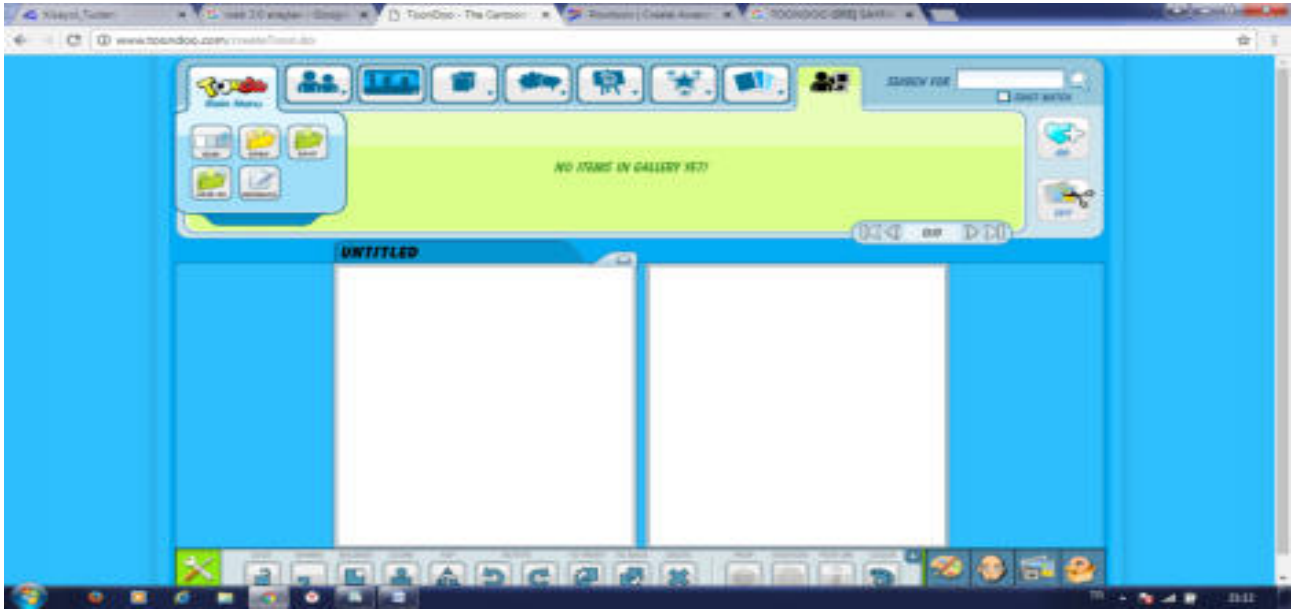


Ekranın altında bulunan araçlar menüsündeki araçlarla kilitleme, küçültme-büyültme, klonlama, çevirme, geri-ileri, öne getir, arkaya getir, sil, döndür, yüz ifadelerini değiştirme, karakterlerin fiziksel hareketleri değiştirme, renk değiştirme ve yardım seçenekleri bulunur.

Toondoo menüsündeki; **"New"** (yeni sahne açar) **"Open"** (Yaptıklarımızı açmamızı sağlar) **"Save"** (yaptığımız sahneleri kaydetmemizi sağlar) **"Save as"** (farklı kaydetmemizi sağlar)

Seçili resmi farenin sol tuşu yardımıyla okun yönündeki alana sürükleyip bırakıyoruz. Böylece resmimiz camtasia sahnesine eklenmiş oluyor.

Seçili sesi ise (Daha önceden Audacity programıyla yüklediğiniz ses) farenin sol tuşu



yardımıyla okun yönündeki alana sürükleyip bırakıyoruz. Böylece ses camtasia sahnesine eklenmiş oluyor.

"Produce and share" butonu altındaki **"produce and share"** seçeneği seçilerek projeyi kaydetme işlemi gerçekleştirilir. Açılan pencereden kaydedeceğimiz video türünü seçeriz ve ileri butonuna bakılır.

Seçili alana projemize vereceğimiz isim yazılarak son butonuna tıklanır ve kaydetme işlemi sona erer.

AUDACITY'E NASIL ULAŞABİLİRİZ (Ses Yükleme Programı) İnternette Google arama motoruna audacity yazıyoruz. Açılan sayfadan ilk çıkan siteyi tıklyoruz.

1.adım Ses kaydı için hareketler sekmesi altındaki zamanlanmış kayıtlar seçeneğini tıklyoruz.

Açılan sayfadan zamanlanmış kayıt seçildikten sonra gelen pencereden zaman ayarları yapılarak tamam butonuna tıklanır.

Ses kaydı başlamış durumda ...ses kaydımızı yaptıktan sonra durdur butonuna tıklayarak kaydetme işlemine geçiyoruz.

Kayıt etme işlemi için dosya sekmesi altındaki ver oradan da açılan pencereden dosya adı ve kayıt edileceği yer seçilerek kaydet butonu tıklanır.

Buradan da masa üstü veya flaşınıza sesinizi yükleyerek daha sonra oluşturacağınız toondoo karikatürlerinizde kullanabilirsiniz.

VOKİ



Voki aracı istediğimiz gibi ya da hazır tiplerden birini seçerek oluşturduğumuz karakteri (avatarı) farklı dillerde konuşturmamızı ve yaptığımız çalışmayı gerek sosyal medya gerek internet siteleri gerekse de mail olarak paylaşabileceğimiz bir Web 2.0 uygulamasıdır.

25 dil özelliği olan Voki Web 2.0 uygulaması **Voki**, **Voki Classroom** ve **Voki Presenter** olmak üzere 3 farklı bölümden oluşmaktadır. Voki aracı ücretsiz, diğer bölümleri ise ücretlidir. Voki Web 2.0 uygulaması internet tabanlı bir sistem olduğu için akıllı telefon, tablet ve bilgisayar ortamında rahatlıkla çalışabilmektedir. Ayrıca Android ve İos için tarayıcıdan internete girmenize gerek kalmadan Voki uygulamasını kurarak direkt uygulama içersinden karakter (avatar) oluşturup istediğiniz dilde istediğiniz cümleleri söyletebilirsiniz. Voki bölümlerinden bahsetmek gerekirse;

VOKİ

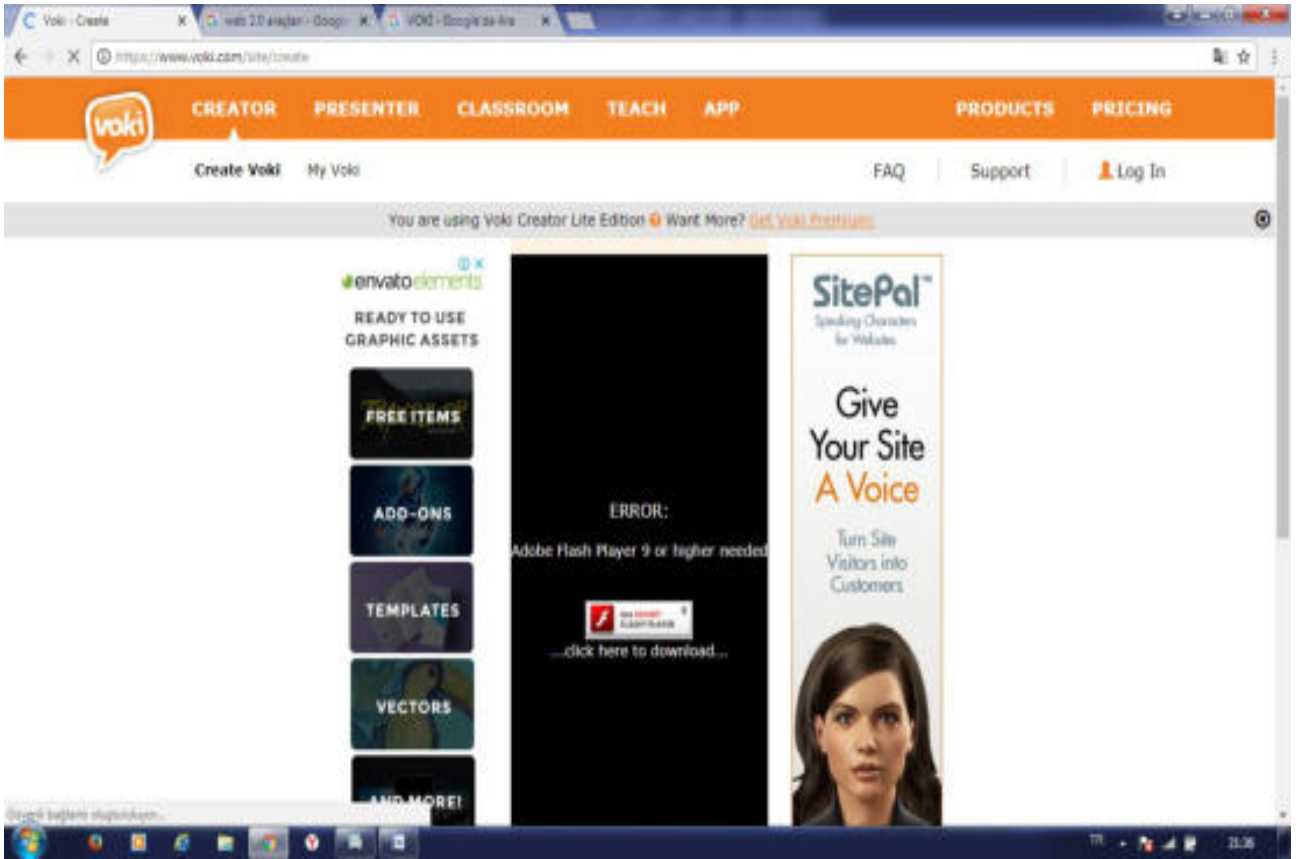
Bireysel olarak çalışabileceğimiz bölümdür. Sınıfça yapılmayan etkinliklerde kullanılması uygundur. Ücretsizdir.

VOKİ CLASSROOM

Sınıf veya okulca yapılan etkinliklerde kullanacağımız bölümdür. Sınıflar oluşturup öğrenciler ekleyerek öğrencilerinizin yapmış olduğu vokileri takip ederek öğrencilerinizin gelişimini takip edebilirsiniz. Öğrencilerinizi ödevlendirebilirsiniz. Voki Classroom da eklediğiniz bütün öğrencilerin kendilerine ait sayfa oluşur. Öğrenciler bu sayfalarının linklerini sosyal medyada veya mail gruplarında arkadaşlarıyla paylaşabilir; arkadaşlarının vokilerini izleyebilirler. Voki Classroom 15 günlük deneme süresinden sonra ücretlidir.

VOKİ PRESENTER

Özellik çeşitliliği olarak Standard Voki bölümünden çok farkı yoktur. Ses ve sunu ekleme sınırsızdır. Voki Presenter 15 günlük deneme süresinden sonra ücretlidir.



Voki Web 2.0 Aracı İle Neler Yapılabilir ?

Voki web 2.0 uygulaması sınıfta sanal sunum aracı olarak kullanılabilir.

Voki sistemiyle oluşturulan karakter; tarihte ve şu an ünlü birinin taklidi, önemli bir olayın hatırlanması veya okunan bir hikâyenin özetlenmesi için kullanılabilir.

Voki aracıyla oluşturulan karakterler (avatarlar) soru sormak veya cevap vermek için kullanılabilir.

Voki uygulamasıyla öğrencilerin anlamakta, hatırlamakta zorlandığı konuları daha eğlenceli hale getirerek daha verimli ve kalıcı öğrenme ortamlarını oluşturabilir.

Öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerisi geliştirmek için ve ödevlerimizi verirken Voki uygulaması kullanabiliriz. Ayrıca ürün odaklı bir çalışma olduğundan öğrencilerimiz bir ürün ortaya koymanın mutluluğunu yaşar.

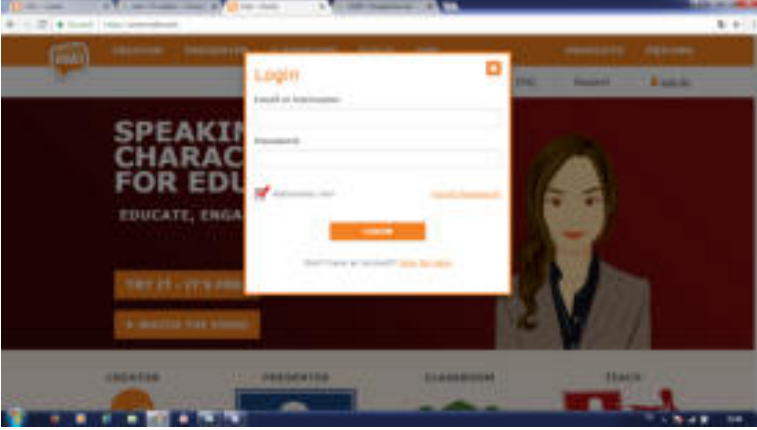
Voki Web 2.0 Uygulamalarının Eğitimde Kullanımının Faydaları:

Voki Araçları öğrencilerin bireysel sorumluluk alma, hayal gücü, yaratıcı düşünme vb becerilerin gelişmesinde etkilidir.

Voki uygulaması öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmak ders sırasında motive etmek amacıyla kullanılabilir. Anlaşılması zor dersleri eğlenceli hale getirerek dersin anlaşılması kolaylaşabilir.

V KULLANIMI OV KULLANIMI k o k i i

Voki Web 2.0 uygulamasının kullanabilmek için telefon veya bilgisayarımızdan "www.voki.com" adresine giriyoruz.



Voki sistemine kayıt olmak için "[Login](#)" butonuna tıklıyoruz.

Eğer daha önceden Voki uygulamalarına kayıt olduysanız kullanıcı adı ve şifrenizi girerek sisteme giriş yapınız. Üye değilseniz üye olmak için "[Sing Up Here](#)" butonuna tıklıyoruz

Karşımıza gelen ekranda gerekli alanları dolduruyoruz. Bütün alanları doldurduktan sonra "[Sign up](#)" butonuna tıklayarak kayıt işlemini bitiriyoruz. Kayıt işlemi bittikten hesabımızı aktif etmek için girmiş olduğunuz mail adresine gelen aktivasyon linkine tıklamamız gerekiyor.



Voki Web 2.0 sistemine giriş yapıp Voki linkine tıklayarak kendi vokimizi yapmaya başlayacağımız sayfaya ulaşıyoruz. Sayfanın ortasında kullanıcı dostu voki oluşturma aracı gözükmektedir.

Voki aracının "[Customise Your Character](#)" bölümünde karakterimizi ve karakterimizin özelliklerini değiştirebiliriz. Karakterimizin tipi, elbise, şapka ve takıları bu bölümden ayarlanmaktadır.

Voki aracının "[Give It A Voice](#)" bölümünde karakterimize (avatarımıza) vermek istediğimiz sesleri verebiliriz. Ses verme yöntemi olarak *telefon* simgesinden daha önce kayıtlı seslerden birini, *klavye* simgesinden bilgisayardan metni yazarak, *mikrofon* simgesine tıklayarak ses kaydı yaparak ya da klasör şekline tıklayarak bilgisayarınızda önceden oluşturulmuş sesleri ekleyebilirsiniz

Voki Aracının **"Backgrounds"** bölümünden karakterimizin (avatarımızın) arka planını değiştirebilirsiniz.

Voki Aracının **"Backgrounds"** bölümünden karakterimizin (avatarımızın) arka planını değiştirebilirsiniz.

Voki aracında karakter resmimizin altındaki renk paketinde karakterimizin renk tonuyla oynamalar yapabilirsiniz.

Voki aracında karakter resminin altındaki zar resmine tıklayarak rastgele olarak daha önceden hazırlanmış hazır Vokilerden seçebilirsiniz.

Voki aracında düzenlediğiniz karakter bitince karakterinizi(avatarınızı) paylaşmak için **"Publish"** butonuna tıklamanız gerekiyor. Publish butonuna tıklayınca sayfada açılan küçük kutucukta Vokinize isim verebilirsiniz.



-Vokinize istediğiniz ismi verdikten sonra **"save"** butonuna tıklamanız gerekiyor. Save butonuna tıkladıktan sonra da Vokinizi istediğiniz platformlara paylaşabileceğiniz sayfaya sistem sizi yönlendirir. Bu sayfada *Facebook, Twitter, Google Plus, WordPress, Blogger, Mail* veya herhangi bir web sayfasına Vokinizi ekleyebilirsiniz. Fakat yıldız işaretli olanlar için ücretli versiyona geçmeniz gerekmektedir.



QUIVER QUIVER



Artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanan Web 2.0 aracımız Quiver ile özellikler küçük yaş öğrencilerin 3. Boyut kavramını geliştirmek için kullanılabilir. Quiver kullanmak için üye olmanıza gerek yoktur. Quiver sisteminin web sitesindeki ücretsiz etkileşimli materyalimizi indirip telefon veya tabletimize yükleyeceğimiz uygulamayla materyalimizi gözlemlememiz yeterlidir. Akıllı telefon veya tabletinizin ekranında materyalinizde ki karakterin canlandığını hatta sizden gelen etkilere tepki verdiğini göreceksiniz. Quiver sisteminde indirebileceğiniz yüklü materyaller renksizdir. Yani indirip Quiver uygulamasıyla kullanacağınız materyallerle önce boyama çalışması

yı yapıp daha sonra Quiver uygulamasıyla etkileşimli hale getirirseniz, siz materyali hangi renge boyadıysanız canlanan karakterde sizin boyadığınız renkte canlanacaktır.

Artırılmış Gerçeklik Teknolojisiyle dijital etkileşimli panolar, etkileşimli çalışma kağıtları, etkileşimli ders notları hazırlayıp öğrencilerinizin ders başarısını artırabilirsiniz. Artırılmış Gerçekli teknolojisiyle belli konular hakkında canlandırmalar veya simülasyonları çok kısıtlı bir ortamda bile çok basit şekilde uygulayabilirsiniz.

Quiver Web 2.0 Aracının Eğitimde Nasıl Kullanılır ?

Quiver sisteminin indirdiğiniz boyama kağıtları ile öğrencilerinizle boyama etkinliği gerçekleştirebilirsiniz. Daha sonra akıllı telefonunuza veya tabletinize yüklemiş olduğunuz Quiver uygulamasıyla öğrencilerinize uzun süre unutmayaacağı eğlenceli dakikalar yaşatabilirsiniz. Ayrıca yaşlarından dolayı anlamakta zorluk çektikleri 3. Boyut kavramını kolayca anlamalarını sağlayabilirsiniz.

Quiver uygulamasında kullanabileceğimiz materyalleri indirebilmek için Quiver sistemine (quivervision.com) giriyoruz.



Quiver sisteminin ana sayfasında sağ üst köşede **“Coloring Packs”** butonuna tıklayo-
ruz.

-Açılan sayfada indirebileceğimiz etkileşimli materyallerin listesine ulaşabilirsiniz. Sağ üst köşesinde **“\$”** işareti olanlar ücretli **“Free”** yazanlar ise ücretsizdir. İndirmek istedi-
ğiniz materyalin üzerine tıklayınız.

Açılan sayfada **“Download Page”** butonuna tıklayarak materyalinizi bilgisayara indi-
rebilirsiniz. Daha sonra yazıcıdan çıktı alıp öğrencilerinizle etkinliğinizi gerçekleştirebilirsi-
niz



Quiver Web 2.0 Aracının Telefona Yüklmesi :

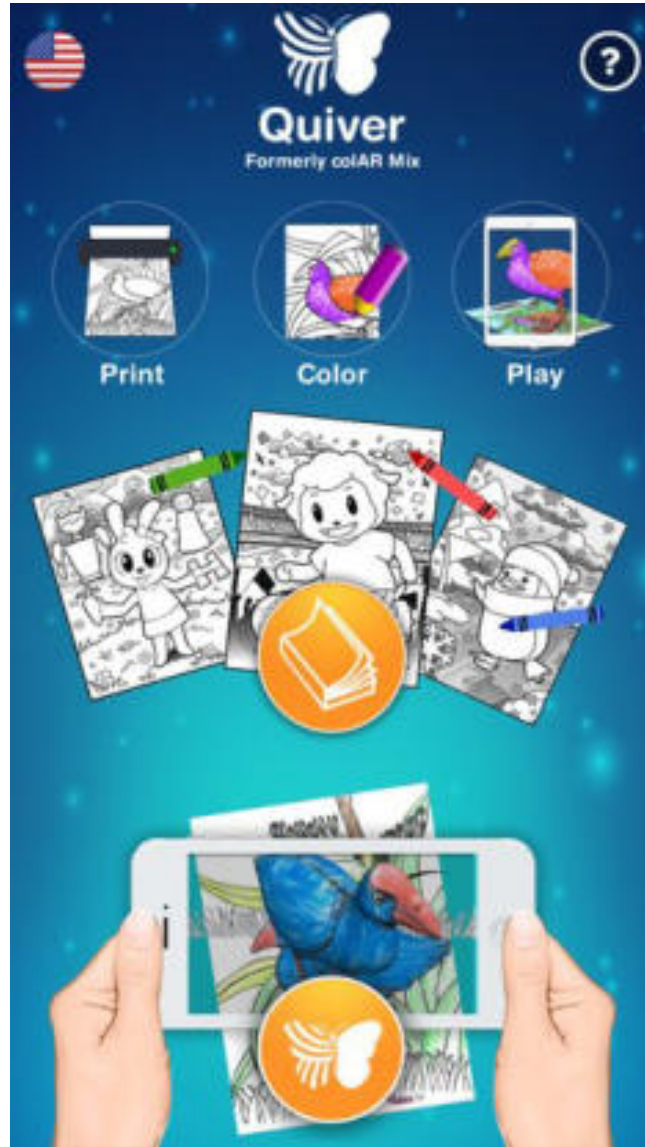
Quiver Web 2.0 aracını akıllı telefonumuza yüklemek için telefonumuzda Google Play'e girip arama kutucuğuna Quiver yazıyoruz.

Listelenen uygulamalar içerisinde en üstteki **"Quiver – 3D Coloring App"** tıklıyoruz. Açılan sayfada "Yükle" butonuna tıklıyoruz.

Quiver web 2.0 aracının yüklenebilmesi için kullanım şartlarını kabul etmemiz gerekiyor. Kabul etmek için **"Kabul Et"** butonuna tıklıyoruz.

Quiver web 2.0 uygulamamız yüklendi. Uygulamamızı açmak için **"Ac"** butonuna tıklıyoruz.

Quiver uygulamamızla materyalimizi etkileşimli hale getirmek için çalışma kâğıdının üstüne tutup alttaki kelebek şekline tıklamanız yeterli olacaktır.



PADLET



Padlet; öğrencilerinizin anlamakta zorlandıkları konularda anlamalarını kolaylaştırmak için dijital pano olarak kullanabilir, etkileşimli pano veya kavram haritası oluşturabilirsiniz. Ayrıca Padlet Web 2.0 uygulaması isterseniz pano linkini öğrencilerinizle paylaşarak aynı anda pano hazırlama etkinliği de gerçekleştirebilirsiniz. Padlet dijital panoyu oluştururken resim, video, bağlantı ve metinleri sürükleyip bırak yöntemiyle hazır olan şablonlara çok kolay şekilde ekleyebilirsiniz.

Padlet Web 2.0 Uygulamasını Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Padlet web 2.0 aracıyla yeni konuya veya yeni üniteye geçiş yaparken konunun alt başlıklarını veya konunun önemli bölümlerini etkileşimli olarak öğrencilerinizle paylaşabilirsiniz.

Padlet web 2.0 uygulamasıyla konu anlatımı sırasında kullanmak için önceden hazırlayıp kullanabilirsiniz ya da ders sırasında öğrencilerinizle beraber kavram haritaları oluşturarak daha sonra o kavram haritasını öğrencilerinize paylaşabilirsiniz.

Derslerinizde beyin fırtınası metodunu daha etkileşimli ve eğlenceli şekilde kullanmak için Padlet uygulamasını kullanabilirsiniz.

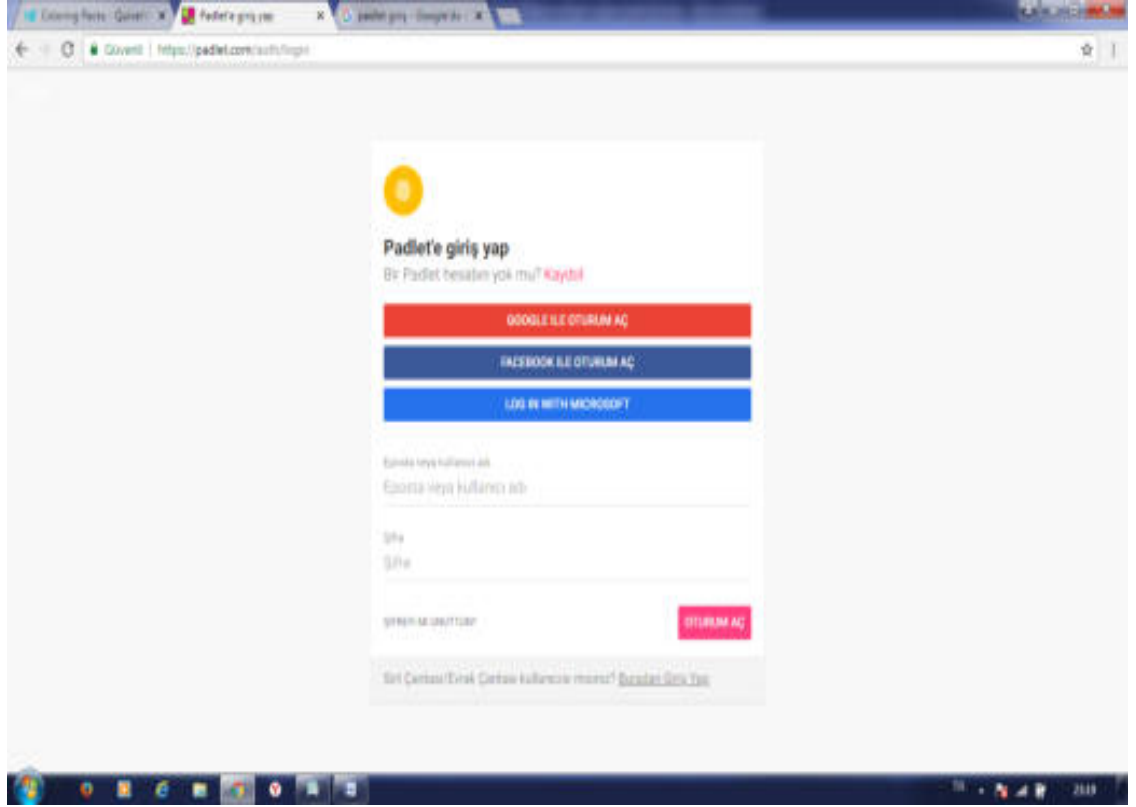
Padlet web 2.0 uygulaması ile ders akış şemanızı oluşturarak etkileşimli materyallerle dersinizi daha verimli işleyebilirsiniz.

Derslerinizde tartışma metodunu kullanımında Padlet aracını kullanabiliriz.

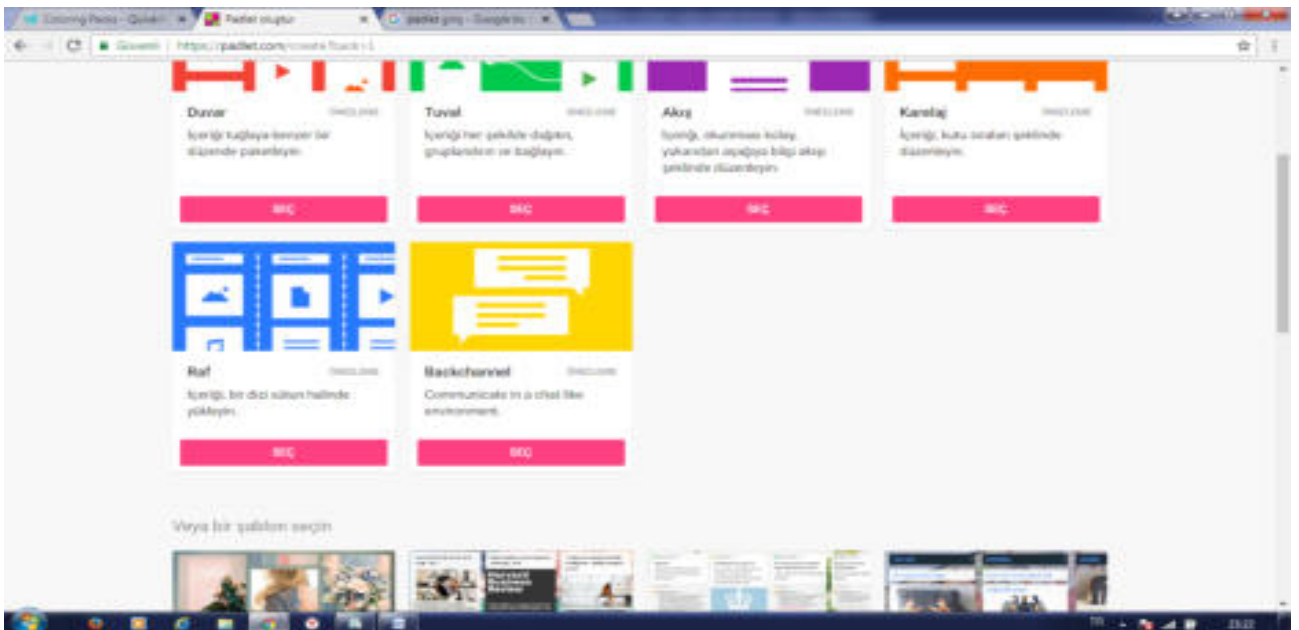
Padlet web 2.0 uygulaması ile okul içi veya ders içi listelerinizi ve dersin anlaşılmasını kolaylaştıran kavram haritaları oluşturabilirsiniz.

Proje ve performans ödevlerinizde öğrencilerinizin Padlet uygulamasından yapmasını isteyebilirsiniz. Böylelikle öğrencilerinizin ödevlerini Padlet sisteminin içinden öğrenci sayfasına ulaşarak kolayca kontrol edebilir; öğrencilerinizin teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eğlenceli bir ödev süreci yaşamalarına olanak sağlayabilirsiniz.

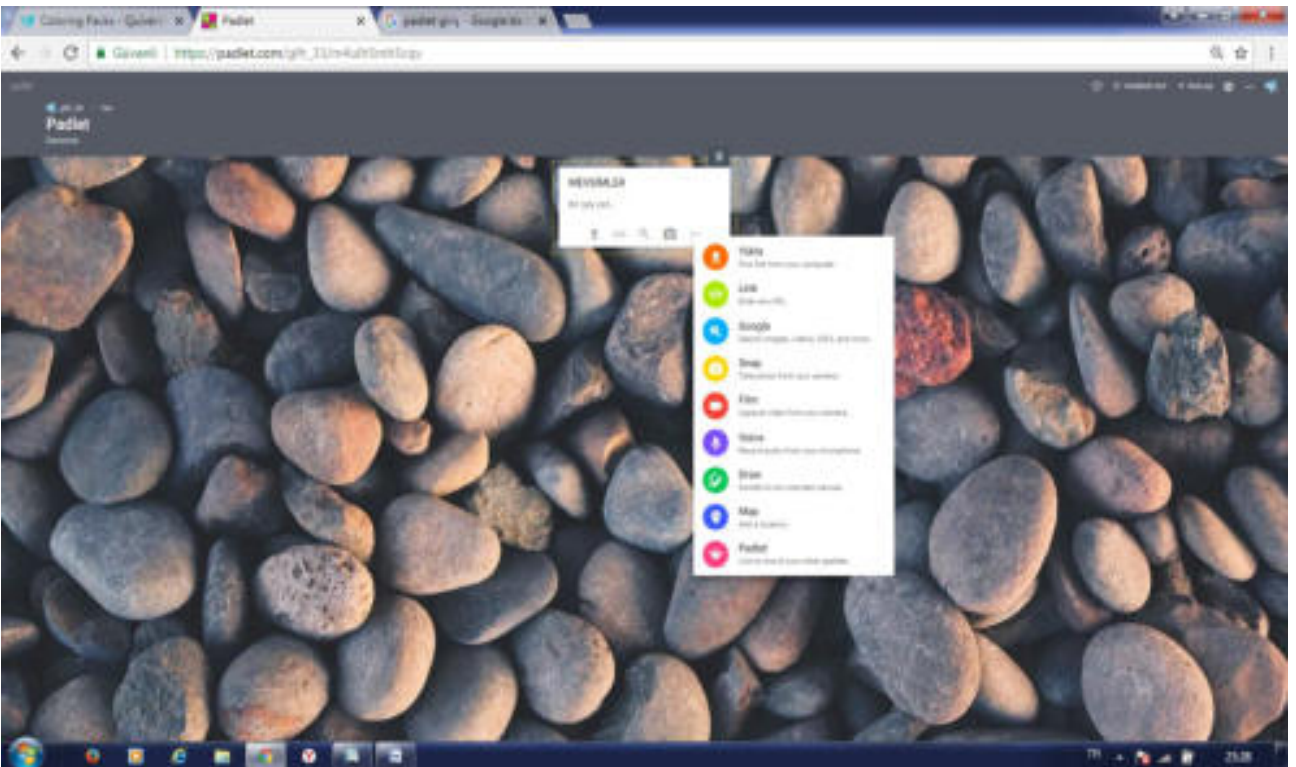
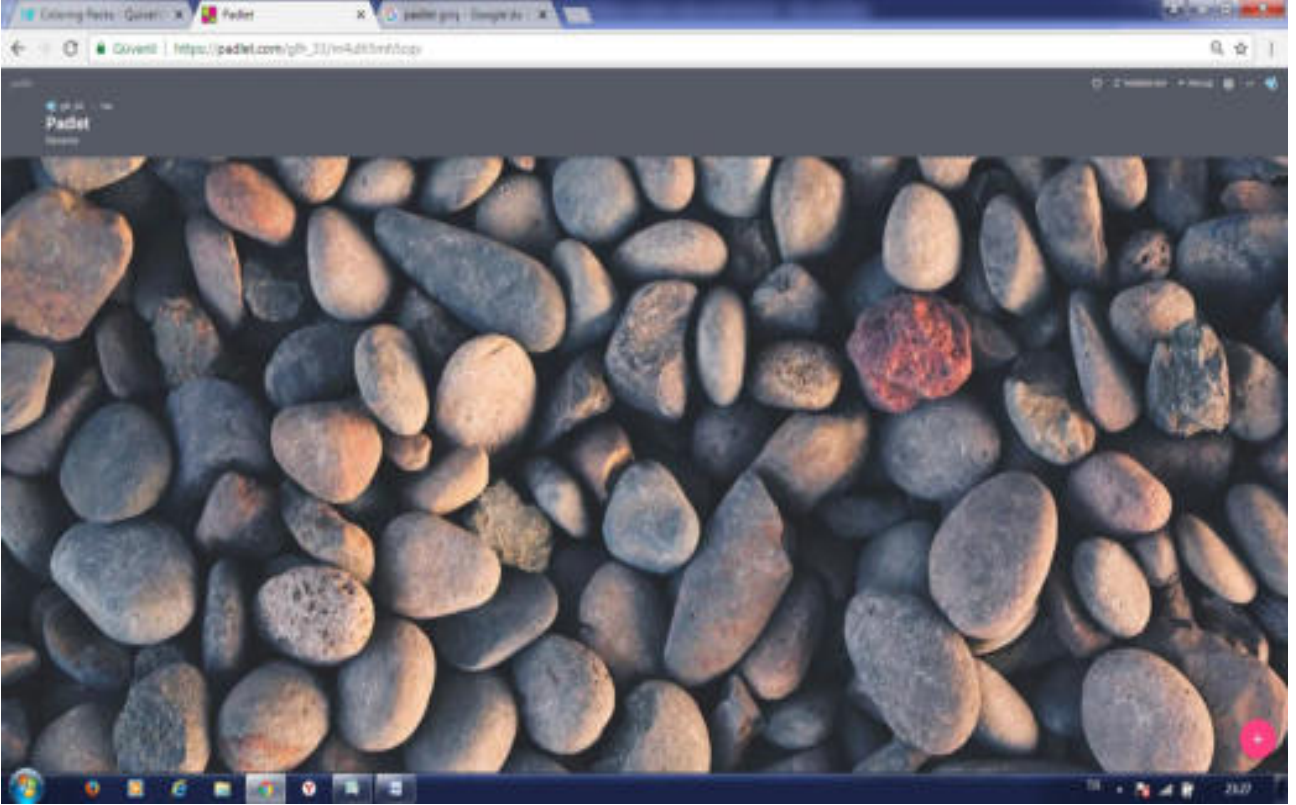
Padlet KULLANIMI



Padlet sistemine giriş yapmak için Google veya Yandex arama motoruna padlet yazarak ya da internet tarayıcınızın adres bölümüne “tr.padlet.com/” yazarak sistem sayfasına giriş yapabilirsiniz. Öğretmen üyeliğinin özelliklerini görmek ve üye olmak için “For School”; İşletme üyeliğini özelliklerini görmek ve üye olmak için “For Business” butonuna tıklayabilirsiniz. Ücretsiz olarak dijital pano oluşturmak için “Create a padlet” butonuna tıklıyoruz.



“Create a Padlet” (Padlet oluřturma) butonuna tıkklayınca direk dijital pano hazırlayabileceğimiz Padlet sanal pano aracımız direk aıyıyor. Dijital pano aracımıza materyal eklemek iin sađ alt kořede bulunan **+** iřaretine tıkklıyoruz. + iřaretine tıkklayınca dijital panomuzda beyaz bir kutucuk oluřuyor. Bu kutucukta bařlık blm, metin yazabileceğimiz blm, ses ekleyebileceğimiz buton, video ekleyebileceğimiz buton, web site linki veya ieriđi ekleyebileceğimiz buton, fotođraf ekleyebileceğimiz buton ve dokman ekleyebileceğimiz buton bulunmaktadır.

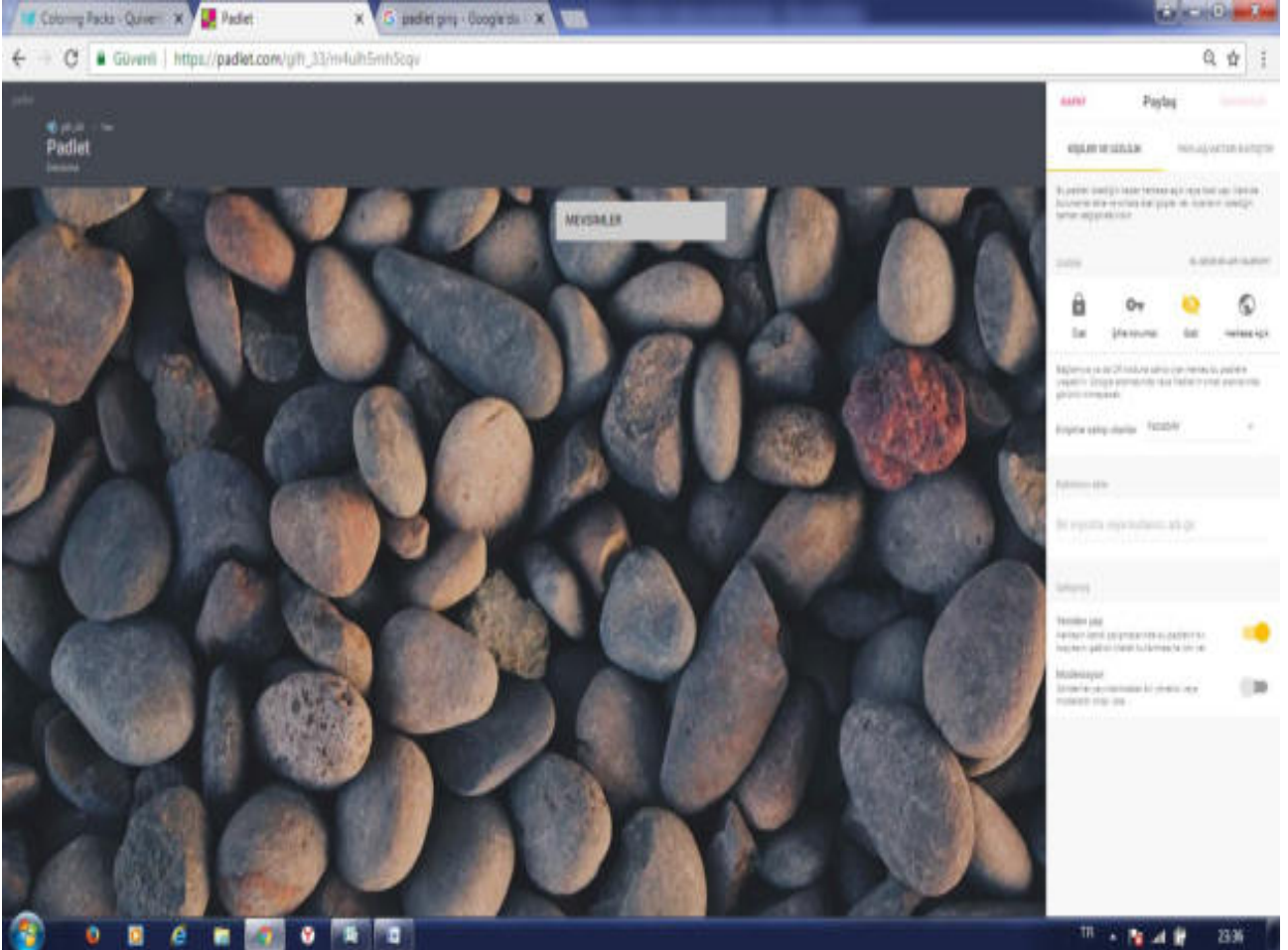


Padlet aracında Ses, video,web site adresi,fotoğraf veya doküman butonlarından birine tıkladığımızda sayfanın ortasında beyaz bir kutucuk açılır. Bu kutucukta 3 seçenek karşımıza çıkıyor. Bunlardan birincisi **“Link From Web”** seçeneğinde eklemek istediğiniz materyal eğer herhangi bir web sitesinde var ise o sitenin adresini buraya ekleyerek materyali padlet sanal panonuzun içerisine çekebilirsiniz. İkincisi **“Upload”** seçeneğinde bilgisayarınızdaki dokümanları padlet dijital panonuza ekleyebilirsiniz. Üçüncü **“Take Photo”** seçeneğinde fotoğraf ve video eklemek için yeni kayıt yapmanızı sağlar, yani bilgisayar, tablet veya telefonunuzun kamerasıyla çekim yapıp padlet sanal panonuza ekleyebilirsiniz.

Oluşturduğunuz dijital panonun başlık ve bilgilerini düzenlemek için dijital pano ekranımızda sağ üst köşede **“Remake”** (yeniden yap) butonuna tıklayabilirsiniz. Ayrıca bu ekrandan panonuzun kaydedilme seçeneklerini ve arkadaşlarınızın veya öğrencilerinizin sanal panonuzda değişiklik yapabilmesi veya belli kullanıcılara özel olma ayarını buradan yapabilirsiniz.

Padlet web 2.0 uygulamasının pano ayarlarını yapabilmek için dijital panomuzun sağ üst köşesinde İngiliz anahtarı dışısına benzeyen simgeye tıklayabilirsiniz. Sayfanın sağında açılan açılır sayfadan panonuzun düzen ayarlarını, panomuzun arka plan ayarlarını, panomuzun etiket ayarları, kullanıcı İcon ayarı ve başka kullanıcıların ismimizi görüp göremeyeceği ayarları yapılabilir.

Padlet web 2.0 uygulamasıyla hazırlamış olduğunuz dijital panonuzun paylaşmak ve paylaşım ayarlarını yapmak için Padlet aracının sağ üst köşesinde **“Paylas”** butonuna tıklamalısınız. **“Paylas”** butonuna tıklayınca sağda açılan sayfada gizlilik ayarlarını, paylaşım yöntemlerinizi ve ürün çıktı ayarlarınızı gerçekleştirebilirsiniz.



KAHOOT



Kahoot uygulaması bilgisayar, tablet ve mobil cihazlarda çalışabilen dersimizin değerlendirme aşamasını yarışma havasında geçirmemizi sağlayan çok bir güzel uygulamadır. Kahoot uygulamasının tasarımı sayesinde öğrencilerin dikkatini çeken ve oyun havasında geçen derse katılımı artıran ücretsiz bir web 2.0 aracıdır. Kahoot aracı ile anket ya da sınav uygulamalarınızı çoktan seçmeli olarak gerçekleştirebilirsiniz. Kahoot sisteminde hazırladığınız soruyu akıllı tahtaya yansıttıktan sonra öğrencilere verdiğiniz şifre ile öğrencileriniz kendi cihazlarıyla sisteme bağlanıp üçgen, kare, çokgen veya daire seçeneklerinden birini seçer. Öğrencilerin soruları cevapladığı süre ve

doğru oranına göre puan verir ve verdiği puanlara göre öğrencileri sıralayarak yarışmanın galibini belirler.

Kahoot web 2.0 Aracının Eğitiminde Kullanılması

Kahoot uygulamasıyla okul içi anket, yarışma, seçim gibi etkinliklerinizi kolayca gerçekleştirebilirsiniz.

Yeni konuya geçerken eğlenceli bir giriş yapma ve ön bilgilerini kontrol etme de kullanılabilir. Ayrıca teknolojinin derse girmesiyle öğrencilerinizin derse katılımı ve ilgisini de artırmış oluruz.

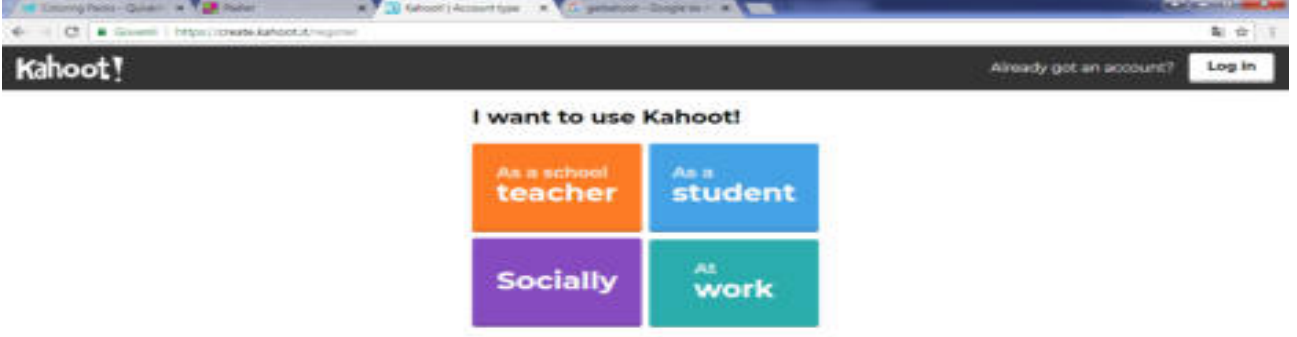
Kahoot Aracı ile ünite veya ders sonunda anlattıklarınızı öğrencilerinizin anlayıp anlamadığını yarışma havasında anlayabilirsiniz.

Kahoot Web 2.0 uygulamasının da sınav hazırlama ekranına ulaşabilmemiz için “getkahoot.com” sitesine girip sisteme üye olmamız gerekmektedir



Kahoot sistemine üye olmak için **“Sing up for free”** butonuna tıklarız. Uygulamayı gerçekleştirmeniz için öğrencilerinizin üye olmasına gerek yoktur.

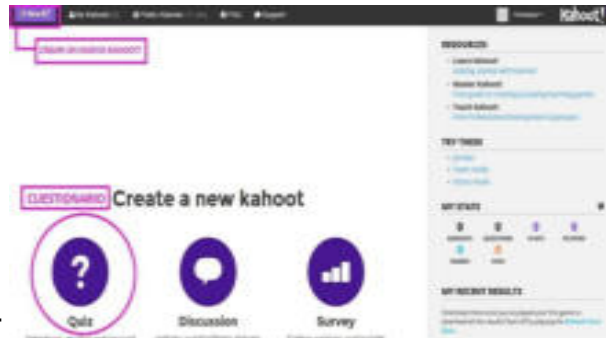
Kahoot web 2.0 uygulamasında açılan sayfada üye olurken hangi rolle üye olacağınızı seçiyorsunuz. (öğretmenim, öğrenciyim, şirket çalışanıyım vs) Rolünüzü seçtikten sonra aşağı tarafa yeni



Yeni açılan forma kullanıcı adınızı mailinizi ve şifrenizi yazdıktan sonra **“Hesap Oluştur”** butonuna tıklarız. bir form açılıyor.

Hesap oluşturduktan sonra **“Sing In”** butonuna basarak ardından da mail ve şifrenizi yazarak Kahoot sistemine giriş yapıyoruz.

Kahoot Web 2.0 aracının ana sayfasında sağ tarafta daha önce yaptığımız yarışma, tartışma veya anketlerin istatistikleri bulunmaktadır. Üst menüde kendi düzenlediğiniz etkinliklerin bulunduğu **“My Kahoots”** bölümü, Diğer kullanıcıların hazırlamış oldukları yarışmaların bulunduğu **“Kamu Kahoots”** bölümü, Sık sorulan sorular ve Destek bölümü bulunmaktadır. Sayfanın ortasında ise yarışma, anket ve tartışma oluşturacağımız sayfaların kısayolları bulunmaktadır.



Kahoot uygulamasında **“My Kahoots”** bölümüne tıklayınca veya uygulamış olduğunuz yarışmaların bulunduğu bölümdür. Kayıt ettiğiniz uygulamaların bu bölümde kayıtlı kalması diğer sınıflara veya daha sonraki senelerdeki derslerinizde de kullanabilirsiniz.

Kamu Kahoots butonuna tıklayınca Kahoots Web 2.0 aracına eklenmiş tüm yarışmalar, anketler, tartışmalar listelenir. Eğer istediğiniz konuda hazırlanmış materyaller varsa buradan bularak dersinizde kolayca kullanabilirsiniz

Kahootla Uygulamasıyla Quiz Oluşturma

Kahoot uygulamasıyla sınav, yarışma, anket veya tartışma hazırlamak için sistem anasayfasının orta kısmında duran butonlardan birine tıklarız.

Açılan sayfada yarışmanızla ilgili genel bilgileri doldurmanız gerekiyor. Yarışma başlığı, yarışma ile ilgili açıklama, yarışma görseli, soru dili, nasıl bir kitleye hitap edeceğinizi ayarlayıp **"Tamam git"** butonuna tıklarız.

Kahoot uygulamasında açılan sayfanın ortasında soru ekleme butonuna tıklarız.

Açılan sayfada soru görseli, soru metni, soru süresi, cevap seçenekleri ve cevap seçeneklerinin yanında tik işaretlerinden işaretleyip sağ üst köşedeki **"sonraki"** butonuna tıklarız.

Açılan sayfada az önce eklediğimiz soruyu görebiliyorsanız daha fazla soru eklemek için aynı yolu izleyebilirsiniz. Eklemek istediğiniz sorular bittiğinde sağ üst köşedeki **"kayıt etmek"** butonuna tıklayarak soru hazırlama işlemini bitirebilirsiniz.

-Açılan sayfada **"Bitirdim"** butonuna tıklarız.

Kahoot sisteminde yeni açılan sayfada yarışmayı başlatmadan önceki son ayarlarımızı yapabiliyoruz. Klasik(herkes tek) veya takım moduna karar veriyoruz. Kendi isteğinize göre yarışma ayarlarını yaptıktan sonra ileri diyoruz.

Kahoot sisteminde açılan sayfada öğrencilerinizin kendi cihazlarında (mobil,tablet,bilgisayar) **"kahoot.it"** sitesine girerek pin olarak girecekleri sayılar bulunmaktadır. Öğrenciler bu kodla sisteme girdiklerinde girmiş oldukları cihaz bir cevap anahtarına dönüşmektedir.



Kahoot sisteminin öğrenciler giriş yaptıktan sonra **"Başlama"** butonuna bastığımızda akıllı tahta veya projeksiyonla soru yansıtılabileceğiniz sayfa açılmaktadır.

Öğrenciler soruları görüp sonra kendi cihazlarından doğru olan şekli işaretledikten sonra açılan sayfada hangi yarışmacının kaç puan aldığı listelendiği ve diğer soruya geçebileceğimiz sayfa açılır. Puanlar soruyu cevaplama hızına ve sorunun doğru yapılma oranına göre değişmektedir. Bu puanlama logaritması yarışmanın daha eğlenceli geçmesine katkı sağlamaktadır.

-Yarışma soruları bittiğinde **"sonuçlar"** butonuna tıklayarak puan durumunu ve yarışma sonuçlarını gösterebilir ve yarışmanızı sonlandırabilirsiniz.

PLICKERS

PLICKERS



Plickers, sınıflarında tablet olmayan öğretmenler için sadece telefonlarınıza yükleyebilmek ve bilgisayarınızdan giriş yapıp bu sistemden çıkaracağınız kartları telefondaki barkoda hızlıca okutabileceğiniz bir ölçme değerlendirme aracıdır.

Plickers uygulaması ile klasik yöntemlerde çocuklar için sıkıcı ve korkutucu olan değerlendirme yöntemleri yerine çocukların motivasyonunu artıran yüksek katılımlı ve eğlenceli değerlendirmeler gerçekleştirebilirsiniz.

Ayrıca değerlendirmeye bütün öğrenciler katıldığı için derse ilgisi azalmış, dersi dinlemeyen öğrencileri de derse katmış oluruz. Sonuçları da anında değerlendirip dönüt verdiği için hangi öğrencinin doğru cevap verdiğini hangisinin yanlış cevap verdiğini, hatta yanlış cevap verenlerin hangi seçeneği işaretlediğini kadar 1 dakika içerisinde görebilirsiniz. Plickers uygulaması İos ve Android cihazlarda çalışabilmektedir.



Plickers KULLANIMI

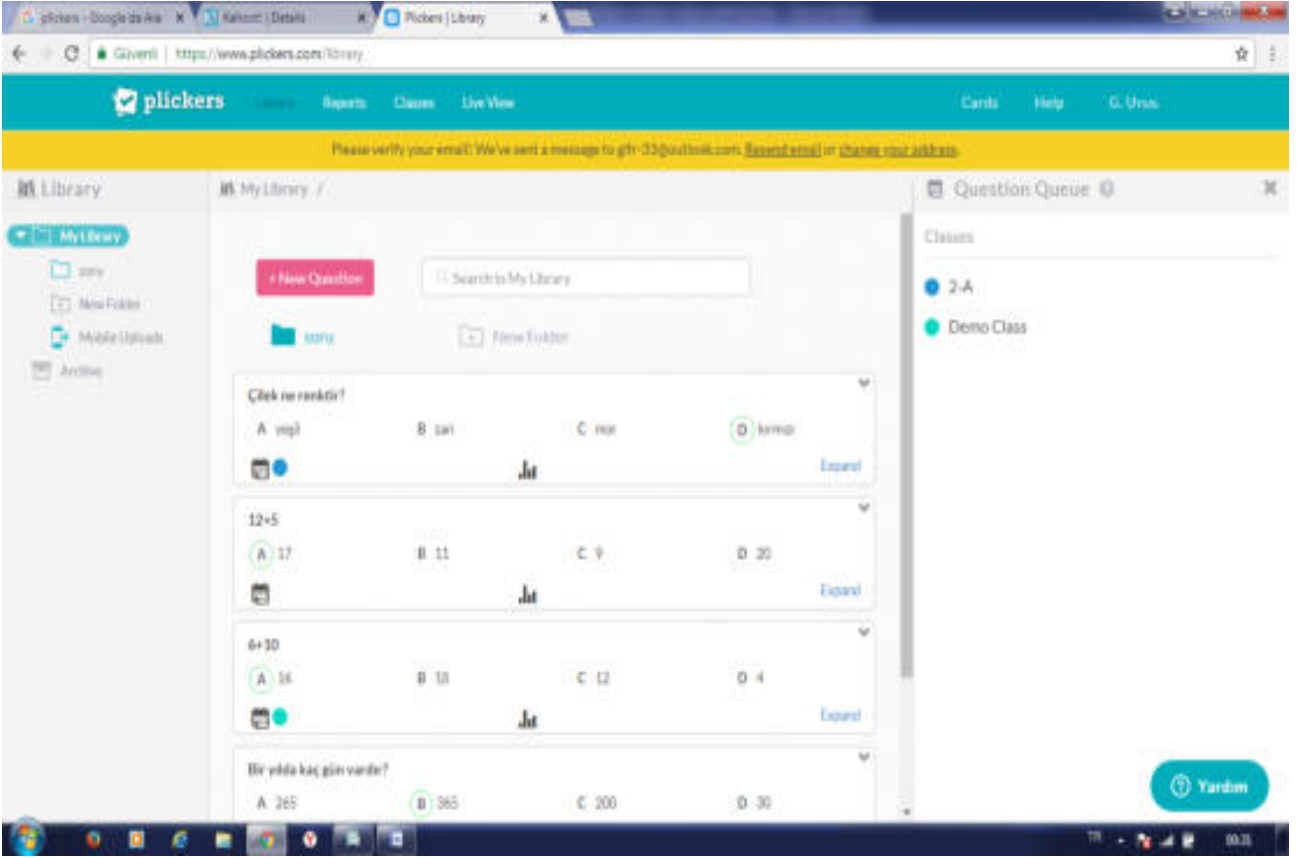
Plickers Web 2.0 aracını kullanmak tamamen ücretsiz olup öğrencilerinizin sizin verdiğiniz cevap çıktısı dışında başka bir araca (telefon, tablet) ihtiyacı yoktur. Sizlerin ise sisteme girip sınav oluşturup öğrencilerinizi eklemeniz ve öğrencilerinize otomatik oluşturulan cevap kağıtlarının çıktısını alıp öğrencilerinize vermeniz yeterlidir hazırlık aşamasında. Plickers Web 2.0 aracını kullanırken soruyu tahtada yansıtıp öğrencilerinizin cevap kağıtlarını havaya kaldırmalarını isteyin. Plickers mobil uygulamanızla sınıfı taramanızla bütün sınıfın cevaplarını sisteme kaydetmiş olursunuz

Google hesabınız ya da bir mail adresi ile Plickers'a üye olabilirsiniz.

Plickers uygulamasını kullanmak için ilk başta [“Plickers.com”](https://plickers.com) girerek veya mobil uygulama içersinden kayıt olmamız gerekiyor. Arama motorlarına yazarak ya da tarayıcımızın adres çubuğuna [“plickers.com”](https://plickers.com) yazarak web sitesine giriniz.

Plickers uygulamasının web sitesine giriş yaptıktan sonra sağ üst köşede [“Sing Up”](#) butonuna tıklıyoruz.

Plickers web 2.0 aracında açılan sayfada ad, soyadı, mail ve şifremizi oluşturduktan sonra [“Sing Up”](#) butonuna tıklıyoruz ve sisteme giriş yapmış oluyoruz.



Sisteme giriş yapılırken üstte sarı bir şerit gözüküyor. Kayıt yaparken vermiş olduğunuz mail adresine gelen aktivasyon linkini onayladıktan sonra sarı şerit oradan kalkacaktır. Plickers sisteminin ortasında oluşturduğumuz sınıfların kısa yolları listelenmektedir. Üstte de sistemin menüsü (Library, Reports, Classes, Live View) bulunmaktadır. Şimdi ise menüleri teker teker tanıyalım.

Plickers uygulamasında **“Library”** bölümü sorularımızı oluşturduğumuz kaydettiğimiz ve kaydettiğimiz sorulardan sınav oluşturacağımız bölümdür. Ayrıca bu bölümde yeni dosya ekleyebilme özelliği sayesinde sınavlarınızı ya da sorularınızı konulara göre kategorileştirebilirsiniz. Soru oluştururken çoktan seçmeli veya doğru/yanlış olarak sorunuzu oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz sorular **“Library”** de saklanır.

Plickers web 2.0 aracında **“Reports”** bölümden daha önce yaptığımız sınavların detaylarını inceleyebiliyoruz. Detayların içinde hangi çocuğun hangi soruyu yanlış yaptığına kadar görebiliyorsunuz

Plickers web 2.0 uygulamasının **“Classes”** bölümü sınıflarımızı, öğrencilerinizi ve öğrencilerinize vereceğiniz cevap anahtarını oluşturabileceğiniz bölümdür.

Yeni sınıf oluşturmak için **“Add New Class”** butonuna tıklamalısınız. Açılan oluşturabilirsiniz.

Sınıfımızı pencerede sınıf adını, sınıf seviyesi, sınıf rengi gibi ayarları yaparak sınıflarınızı oluşturduktan sonra sınıfın içersine girerek öğrencilerimizi ekleyebilirsiniz. Öğrencileri isterseniz tek tek isterseniz de E-okuldan almış olduğunuz Excel öğrenci listesini **“Add Roster”** butonuyla toplu olarak ekleyebilirsiniz. Sistem her eklenen öğrenci için öğrenciye özel cevap anahtarını otomatik olarak oluşturur. **“Print Roster”** butonuna tıklayarak öğrencilerinizi özel oluşturulmuş cevap kağıtlarını çıktısını alıp öğrencilerinize dağıtabilirsiniz.

Her öğrenciye **“Cards”** bölümüne tıklanarak açılan **“Standart”** sekmesinden farklı bir şekilde verilen cevap anahtarları sayesinde her öğrenci kendi cevabını size doğru kaldırıyor.

Cevap kağıtlarının üzerinde sayılar, bu sayılar öğrencilerin numaralarını gösteriyor ve harfler var. Bu harfler doğru cevabı gösteriyor (A,B,C,D). Yapmanız gereken her öğrencinin doğru cevabının şıkkı üst yüzeye gelecek şekilde şeklini kaldırması. Cep telefonu uygulamanızla cevapları okutup sonuçlara hızlı bir şekilde ulaşabilirsiniz.

Soruları evde hazırlamanız ve cevapları buna göre ayarlamanız önemli. Ayrıca her öğrenciye bir numara vermek yerine sınıf listesindeki sıraya göre şekilleri dağıtabilirsiniz.

Şeklin üzerine A, B, C, D harfleri ve 1,2,3... diye sayılar var. Sayılar öğrencileri tanımlamak için, harfler ise doğru şıkkı göstermek için. Hangi şık doğruysa o harf üst tarafa gelecek şekilde öğrenci kağıdını kaldırıyor.

Sonrasında ise telefondaki uygulamanız yardımıyla sonuçları görebiliyorsunuz. Sınıfın tamamını öğrencinin yanına giderek okutmak yerine öğretmen masasından kolayca sınıfı tarayabilirsiniz.

Kimin doğru, kimin yanlış cevap verdiği, doğru cevabı kaç kişinin verdiği görülebiliyor.

Uygulamanın küçük bir denemesini yaptıktan sonra bütün sınıflarınızda rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Plickers web 2.0 aracının **“Live View”** bölümünü test sırasında soruları ve cevapları kullanabilirsiniz.

Şekillerin yıpranmaması için çıktısını alıp daha sonra PVC ile kaplatmak daha yararlı olacaktır.

Plickers Cards

Please verify your email! We've sent a message to gth-332@outlook.com, gesso@oiba.org or check your address.

Standard Plickers Card Set
free!

A durable, matte-laminated version of our standard set is also available for sale on Armaniz.com

| Plickers Set | # of cards | Cards per sheet | Font size | Ideal for... |
|--------------|------------|-----------------|-----------|--|
| Standard | 40 | 2 | normal | Most classrooms of average size |
| Expanded | 63 | 2 | normal | Large student groups in a standard classroom setting |
| Large Font | 40 | 2 | large | Younger students or anyone who may have trouble reading the letter answers |

Yardım

Plickers Web 2.0 Uygulamasının Mobil Cihazlarda Yüklenilmesi ve Kullanılması

Plickers uygulamasını kullanabilmek için sistemdeki soru sınıf ve öğrenci kayıtlarımızı bitirdikten mobil cihazımıza yüklememiz gerekmektedir.

Android yüklü mobil cihazımıza Plickers uygulamasını yüklemek için [Google Play'e](#) giriyor ve arama bölümüne **"Plickers"** yazıp aratıyoruz.

Açılan sayfada **"Install"** butonuna tıklıyoruz.

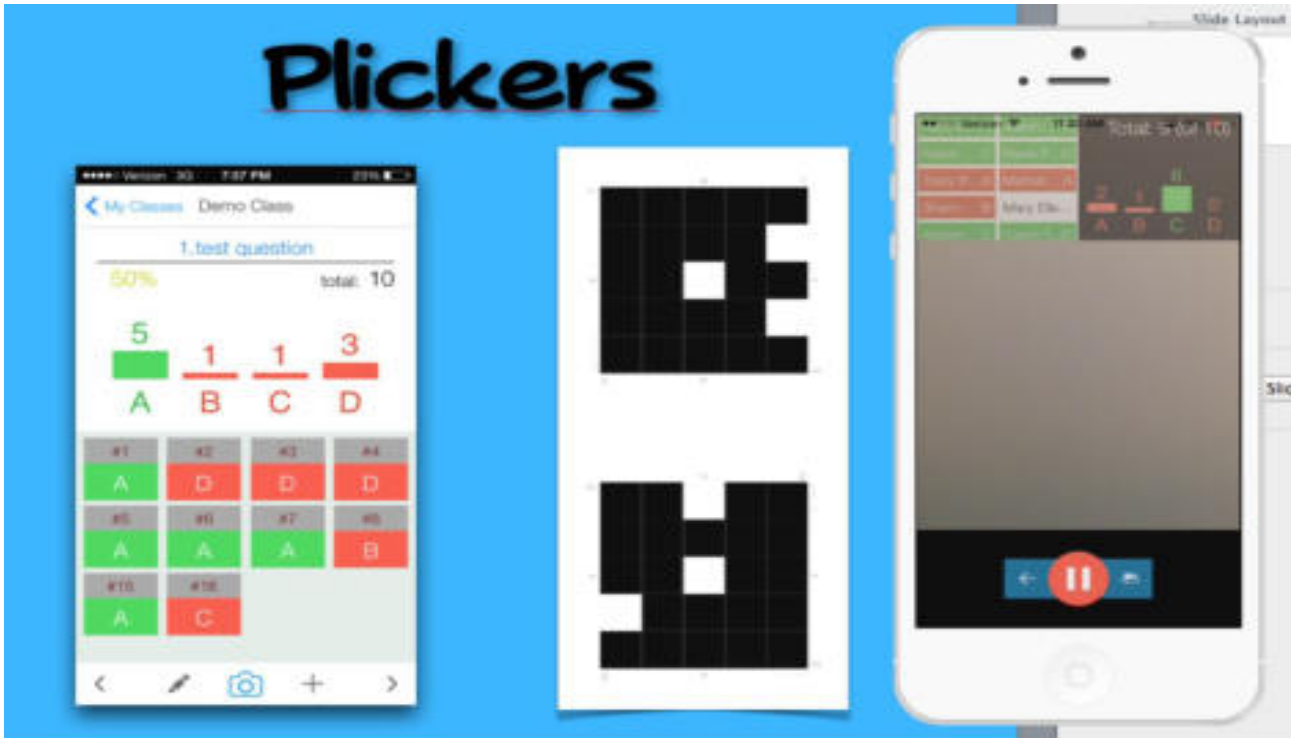
İnstall butonuna tıkladıktan sonra Plickers programının çalışırken telefonumuzda hangi bilgilere ihtiyacı olduğunu gösteren sayfa açılır. Yüklemenin gerçekleşmesi için sizinde bu sayfayı kabul etmeniz gerekir.

Uygulama yüklendikten sonra giriş sayfasında **"Sing In"** butonuna basıyoruz ve açılan sayfada web sitesine kayıt olurken kullandığımız mail ve şifreyi kullanarak giriş yapıyoruz.

Plickers uygulamasının anasayfasında oluşturmuş olduğunuz sınıflar gözükmektedir. Test çözebilmek için sınıf seçiyoruz.

Açılan sayfada **"Create"** butonuyla yeni soru yaratabilir ya da **"Library"** butonuyla da kütüphanede daha önce kaydedilmiş soruları kullanabilirsiniz.

Soruyu seçtikten sonra geldiğimiz ekranda soru gözükürken web sisteminin **"Live View"** bölümünde soru sınıfa gösterilmeye başlar. Çocuklar soruyu okuyup cevap kağıtlarını kaldırdıkları zaman sizde ekranınızın üstündeki fotoğraf makinası resmine tıklayarak sınıfın içersinde sağdan sola veya tam tersi şekilde dolaştırarak cevap kağıtlarından bütün sınıfın vermiş olduğu cevabı tarayarak sisteme kaydetmiş olursunuz. Daha sonra **"Reports"** kısmından sınıfınızla ilgili detaylı rapor alabilirsiniz.



MENTİMETER MENTİMETER



Mentimeter, ders sonrası anlık ve eğlenceli bir şekilde öğrenileni ölçme ve değerlendirmeye yarayan bir araçtır. Bu aracı kullanmak için ihtiyacınız olan şey ise sınıfta bir akıllı tahta veya projeksiyon; öğrencilerin ihtiyacı olan şey ise tablet, akıllı telefon veya bilgisayardır. Daha önce anlatmış olduğumuz araçlara benzer olarak Mentimeter, tablet, akıllı telefon ya da bilgisayar aracılığıyla etkileşimli bir şekilde soru çözme, yarışma yapma gibi imkanlar sunar.

Mentimeterin en beğendiğim özelliklerinden başlıcaları ise, öğrencilere beyin fırtınası yapma fırsatı vermesi, açık uçlu sorularla yorumlara açık olması, hızlı bir şekilde seçim yapma imkanı sunması, öğrencileri de bu seçimlere dahil edebilmesi ve bunları yapmak için öğrencilerin isimlerine ihtiyaç duymaması. Öğrenciler ölçme ve değerlendirme kısmında kendilerini özgürce ifade edebilme imkanına sahip olabilmektedirler.

Mentimeter'in web 2.0 Aracının Eğitiminde Kullanılması

Menti, ders sonrası anlık ve eğlenceli bir şekilde öğrenileni ölçme ve değerlendirmeye yarayan bir araçtır. Bu aracı kullanmak için ihtiyacınız olan şey ise sınıfta bir akıllı tahta veya projeksiyon; öğrencilerin ihtiyacı olan şey ise tablet, akıllı telefon veya bilgisayardır. Daha önce anlatmış olduğumuz araçlara benzer olarak Menti, tablet, akıllı telefon ya da bilgisayar aracılığıyla etkileşimli bir şekilde soru çözme, yarışma yapma gibi imkanlar sunar. Menti'nin en beğendiğim özelliklerinden başlıcaları ise, öğrencilere beyin fırtınası yapma fırsatı vermesi, açık uçlu sorularla yorumlara açık olması, hızlı bir şekilde seçim yapma imkanı sunması, öğrencileri de bu seçimlere dahil edebilmesi ve bunları yapmak için öğrencilerin isimlerine ihtiyaç duymaması. Öğrenciler ölçme ve değerlendirme kısmında kendilerini özgürce ifade edebilme imkanına sahip olabilmektedirler.



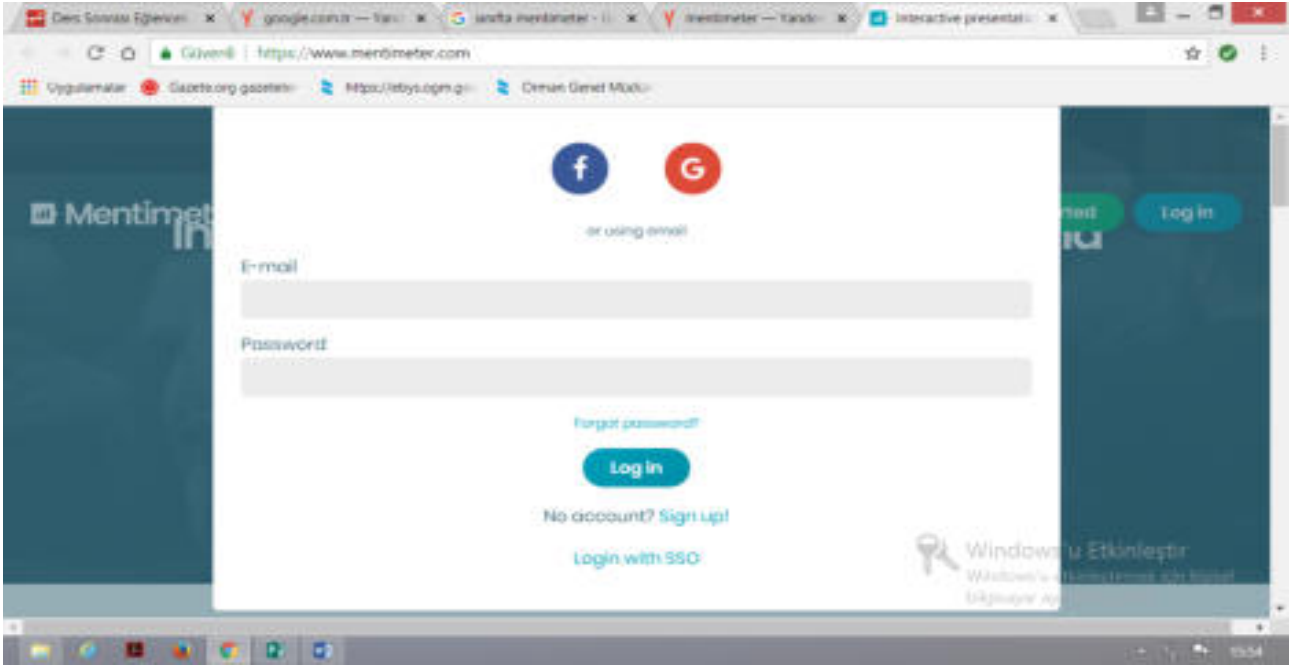
M KULLANIMI

mentimeter

M KULLANIMI

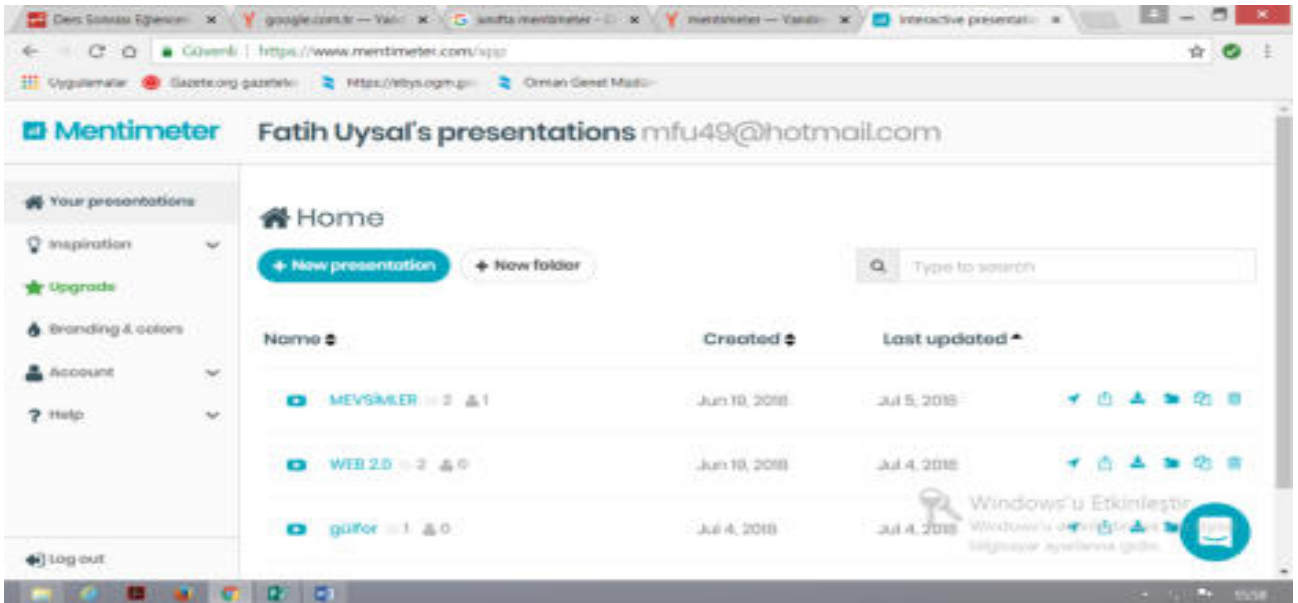
Mentimeter'ı arama motorlarından bularak üye olmakla başlıyorsunuz.

Bunun için mail adresi, kullanıcı adı ve alacağımız bir şifre yeterli olacaktır. Ya da google hesabınız ile giriş yapabilirsiniz.



Açılan sayfadan **“New presentation”** bölümünden yeni soru oluşturmak için soru bölümüne yeni isim veriyorsunuz. Bu o gün anlattığınız konu ile ilgili ders sonu dönüt almak istiyorsanız, o konunun başlığını verebilirsiniz.

“Create presentation” kısmına tıklıyorsunuz. Açılan sayfadan soru tipi seçebilirsiniz.



Ekranın sağında beliren “type” seçeneklerinin üzerinde mousenizi gezdirerek soru tiplerine karar verebilirsiniz.

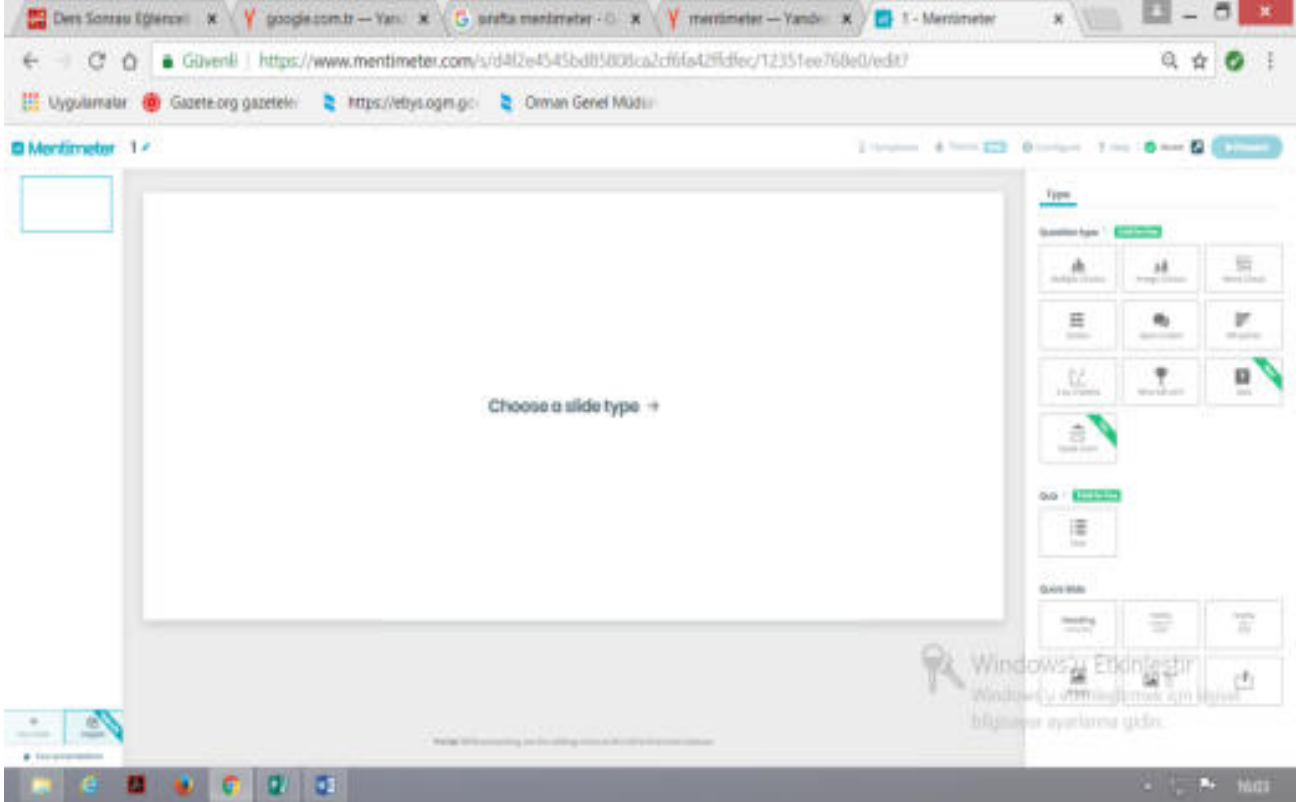
“**Your question**” bölümünde sorunuzu soruyorsunuz.

“**Consestans**” kısımda cevaplarınızı oluşturuyorsunuz.

“**Add**” bölümünde daha fazla şık ekleyebilirsiniz.

Örneğin çoktan seçmeli soru hazırlayacaksanız “**multiple choise**” tipini seçip hemen aşağı kısımda olan “**show correct**” kısmına tıkladığınızda cevapların yanında açılan kutucuklardan doğru olanın yanına işaretleyip, doğru cevabı işaretliyorsunuz.

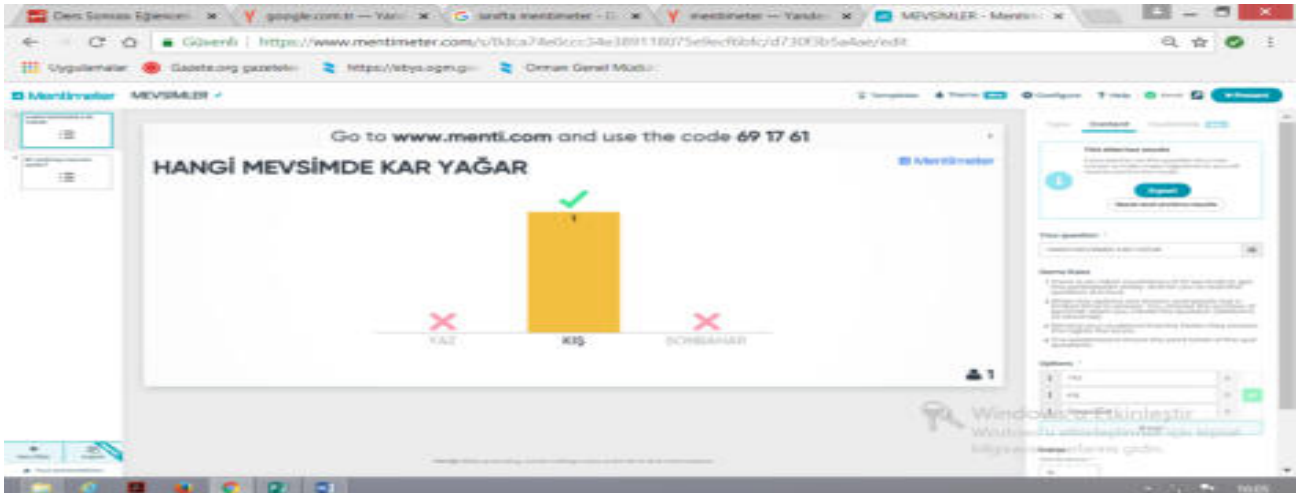
Ekranın sağ üst kısmında yer alan “**present**” kısmını tıkladığınızda karşınıza bir kod numarası çıkacaktır.



Daha önceden öğrencilerinizin akıllı telefon veya tabletlerine indirtmiş olduğunuz mentimeter kısımdan çocuklar bu uygulamayı açarak açılan kodu girerek soruyu cihazlarında görebilecekler ve soruyu yanıtlayabileceklerdir.

Sınıf uygulaması bittikten sonra soruların başarı oranlarının grafiğini görebilir ve değerlendirebilirsiniz. Sosyal medya üzerinden paylaşım yapabilirsiniz.

Öğrencilerinizin eksik olduğu konuları bu şekilde rahatlıkla görebilirsiniz.



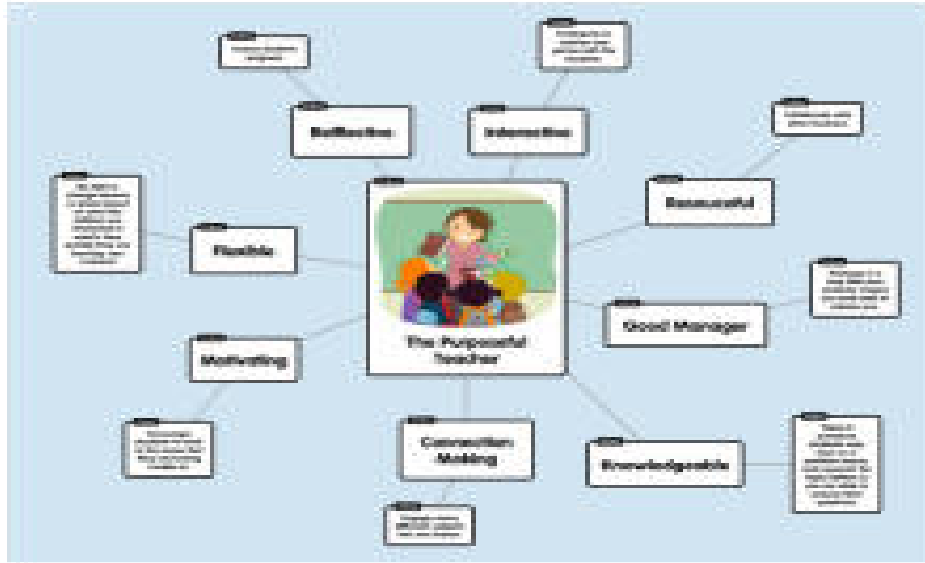
POOPLET



Popplet zengin içerikli kavram haritaları oluşturmanızı sağlayan bir web 2.0 aracıdır.

Kullanımı son derece kolay. Üye olmanızı dahi gerektirmiyor. Siteye giriş yapıp “*try it now*” linkine tıkladığınız anda çalışma sayfası karşınıza çıkar.

Bir konu üzerinde beyin fırtınası yapmak, kavramlar arasındaki ilişkileri göstermek, tümden gelim ve tüme varım yöntemleriyle konuyu bütün ya da parçalar halinde işlemek isterseniz bu web aracını tercih edebilirsiniz. Renk seçenekleri, resim ve video desteği ile hem sizin hem de öğrencileriniz için keyifli bir öğrenme ortamı sağlıyor. Oluşturduğunuz poppletleri resim ya da pdf formatında kaydedebilir, e-mail ile gönderebilir, sitenize gömebilir ya da Facebook ve Twitter üzerinden paylaşabilirsiniz.



POPPLLET KULLANIMI

Popplet uygulamasını kullanmak için siteye girdiğinizde gelen ekrandan “*try it out*” butonuna tıklayarak Popplet Demo sayfasına ulaşabilirsiniz.

Uygulamanın İOS versiyonununu indirmek isterseniz “*get the app*” butonuna tıklayarak iTunes üzerinden indirebilirsiniz.

Eğer üyeliğiniz varsa sağ üst köşedeki “*Log in*” butonuna tıklayarak uygulamaya giriş yapabilirsiniz.

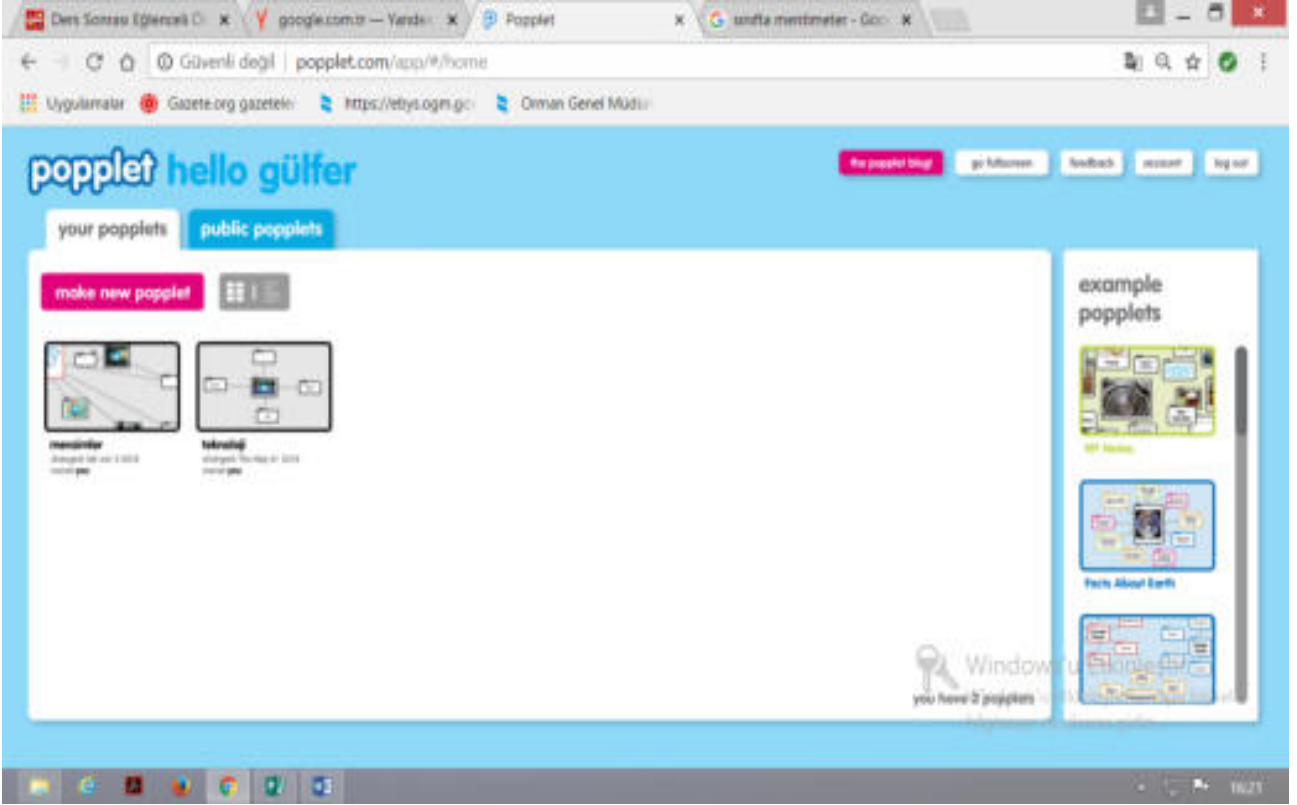
Popplet Demo sayfasında popplet uygulamasını üyelik hesabı olmadan kullanabilirsiniz.

Sayfanın sağ üst köşesindeki “*sign up*” butonuna tıklayarak üyelik formunu tıklayarak üye olabilirsiniz.

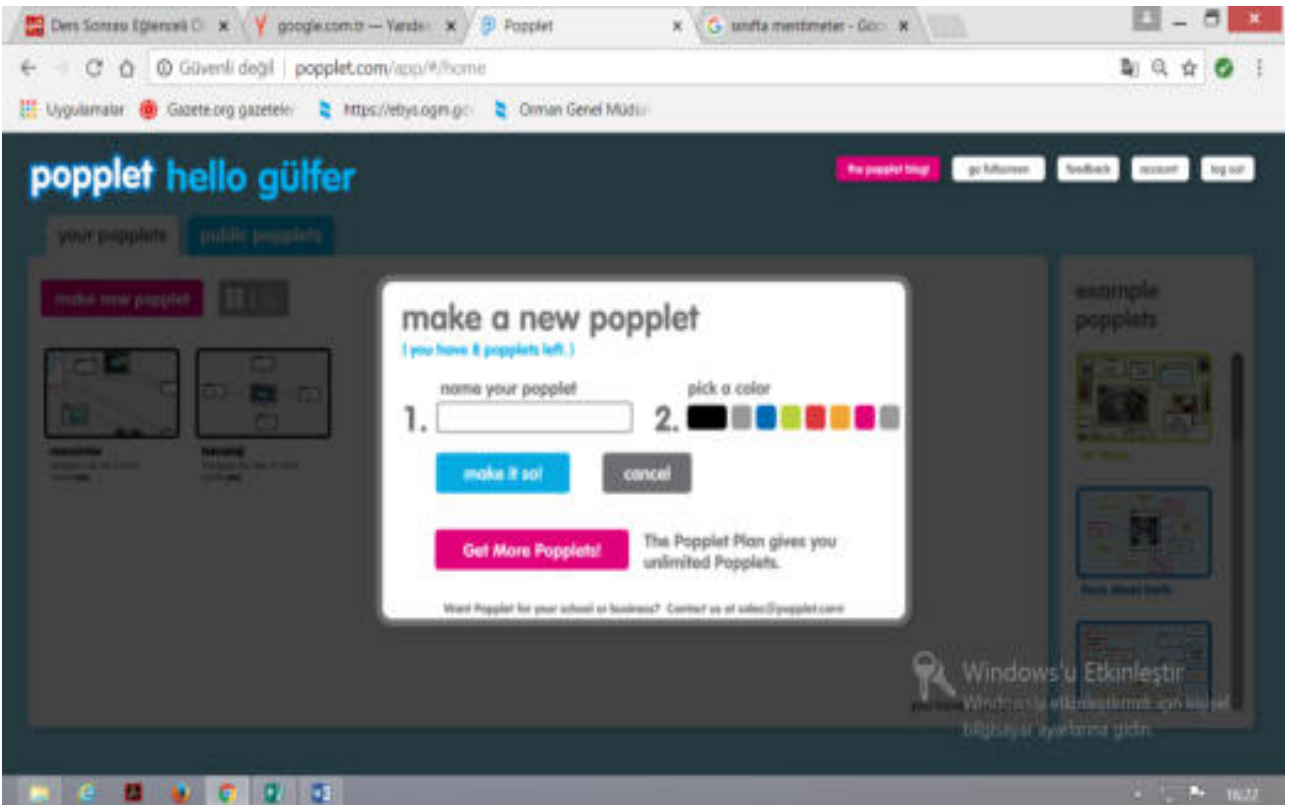
Kullanıcı formunu doldurup “*next*” kısmına tıklayarak üyelik işlemini tamamlayabilirsiniz.



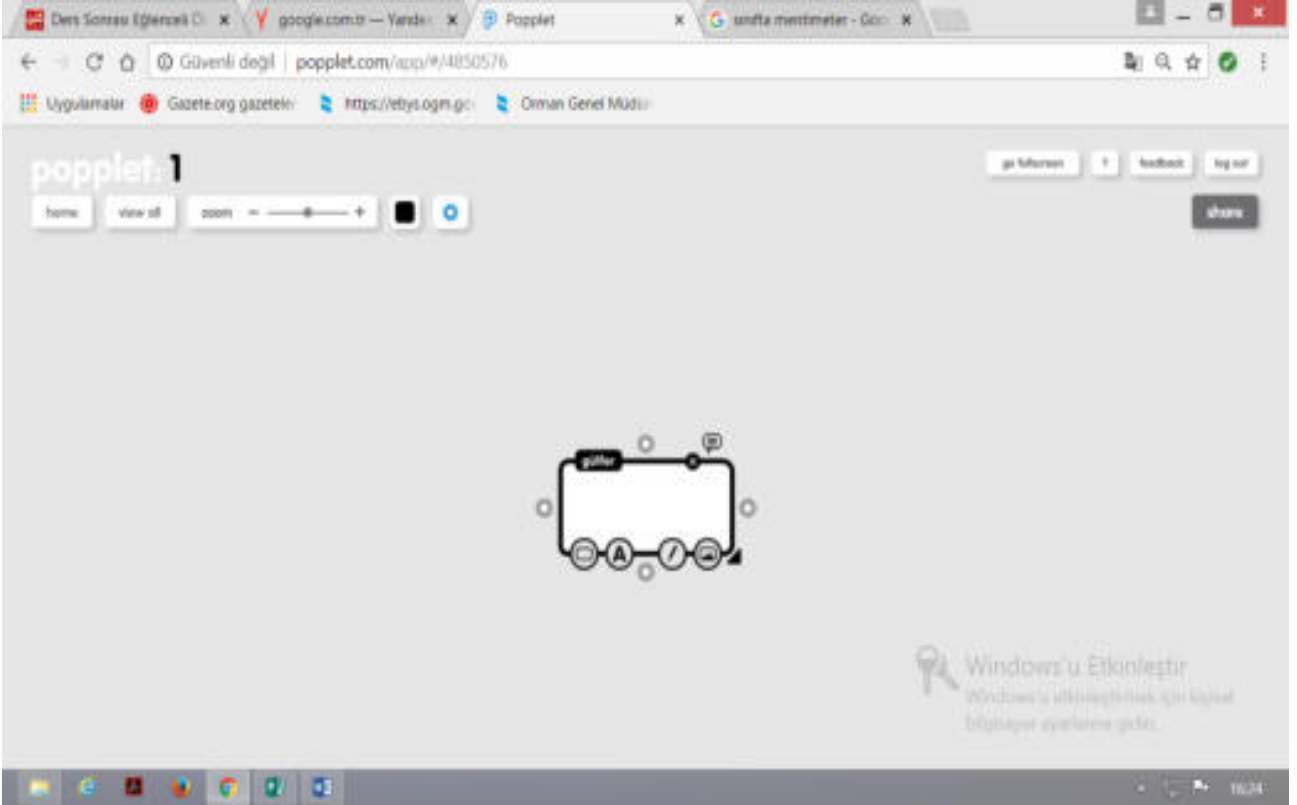
YENİ POPPLET OLUŞTURMA



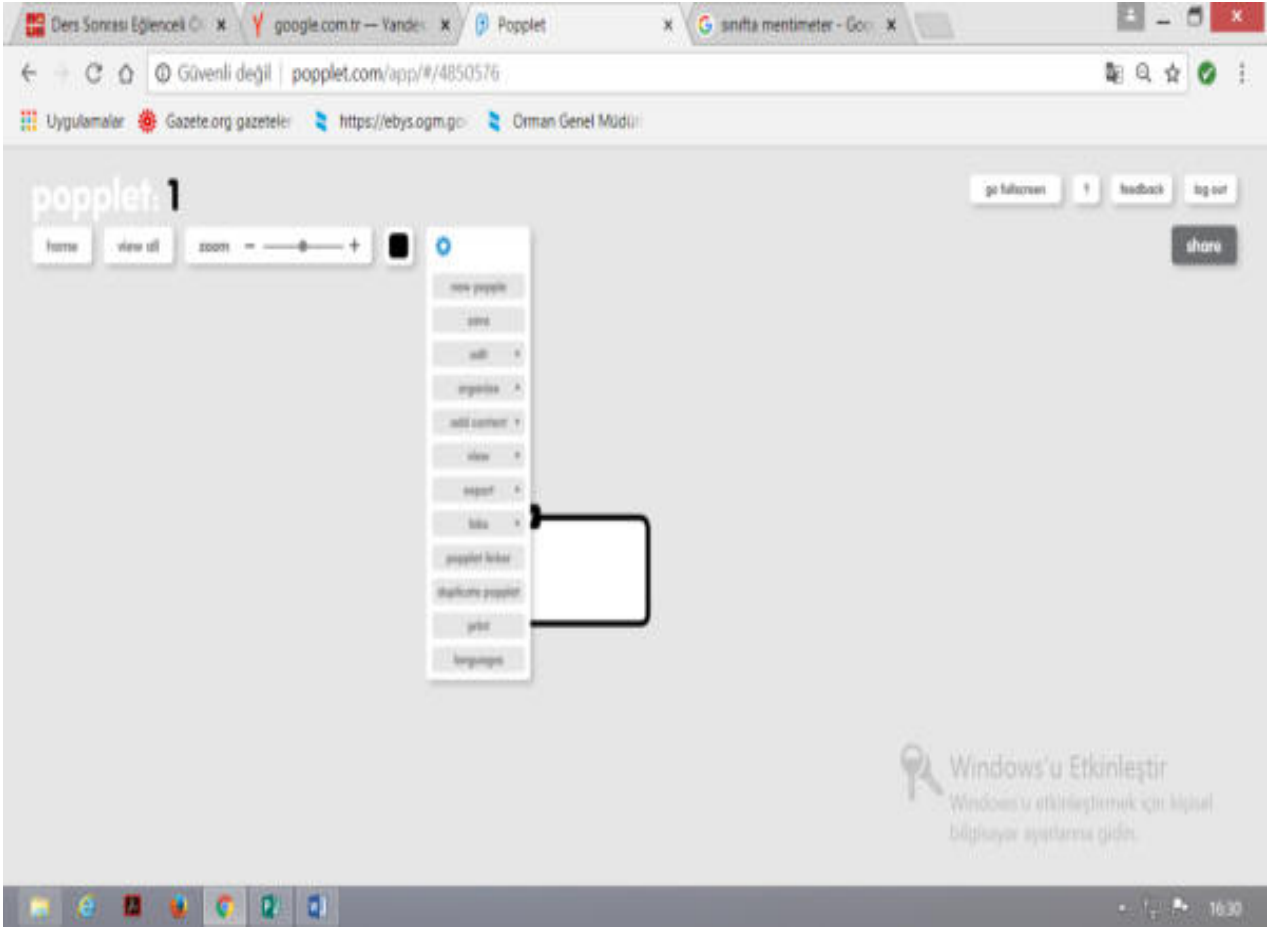
- Yeni popplet oluřturmak iin “*make new popplet*” butonuna tıcklayabilirsiniz.
- Poppletinizin ismini girebilirsiniz.
- Popplet iin renk teması seiniz.
- Oluruřturmak iin “*make it so*” butonuna tıcklayınız.



Yeni Nesne Oluřturma



- Yeni popplet nesnesi oluşturmak için popplet oluşturmak istediğiniz yerde mouse'nin sol tuşu ile çift tıklayınız.
- 4 köşedeki yuvarlak butonlara tıklayarak yeni popplet kutucuğu oluşturabilirsiniz.
- Popplet kutucuğunu silebilirsiniz.
- Popplet kutucuğu için yorum yapabilirsiniz.
- Sağ alt,sol alt ve sol üst köşedeki üçgene mouse'nin sol tuşu ile basılı tutarak popplet kutucuğunun boyutunu küçültebilir veya büyütebilirsiniz.
- Popplet nesnesinin içine fotoğraf veya video ekleyebilirsiniz.
- Kalem ile nesnenin içine şekil çizebilirsiniz.
- A harfi simgesi ile kutucuk içindeki yazıların boyut ve hiza ayarlarını yapabilirsiniz.
- Kutucuğun renk temasını seçebilirsiniz.
- Kutucuk içerisine tıklayarak kutucuk içerisindeki yazıları değiştirebilirsiniz.
- "Home"** butonundan Popplet ana sayfasına gidebilirsiniz.
- "View all"** butonundan ekrana eklediğiniz tüm popplet kutucuklarının tek ekrana sığabilecek boyuta getirilerek ekranda görünür hale getirir.
- Zoom – ve + kısmından Popplet sayfasının görünürlüğünü büyültüp-küçültebilirsiniz.
- Hemen yanındaki içi siyah kare şeklindeki simge olan butondan Popplet sayfa renk temasını değiştirebilirsiniz.
- Yanıdaki ayarlar simgesinden Popplet seçeneklerine ulaşabilirsiniz.



-Seçeneklere tıkladıktan sonra karşınıza bazı butonlar çıkacaktır.

-“**New popple**” kısmından yeni kutucuk oluşturabilirsiniz.

-”Save “butonundan çalışmanızı kaydedebilirsiniz.

-“**Edit**” kısmından kopya,çalıştır ve geri al işlemlerini yapabilirsiniz.

-“**Organize**” butonundan Popplet kutucuklarının hizalama ayarlarını yapabilirsiniz.

-“**Add content**” butonundan flicker, youtube veya google maps içeriği ekleyebilirsiniz.

-“**View**” butonundan Popplet’i sunum modunda önizleme yapabilirsiniz.

-“**Export**” butonundan hazırladığımız popplet dosyasını bilgisayara indirebilirsiniz.

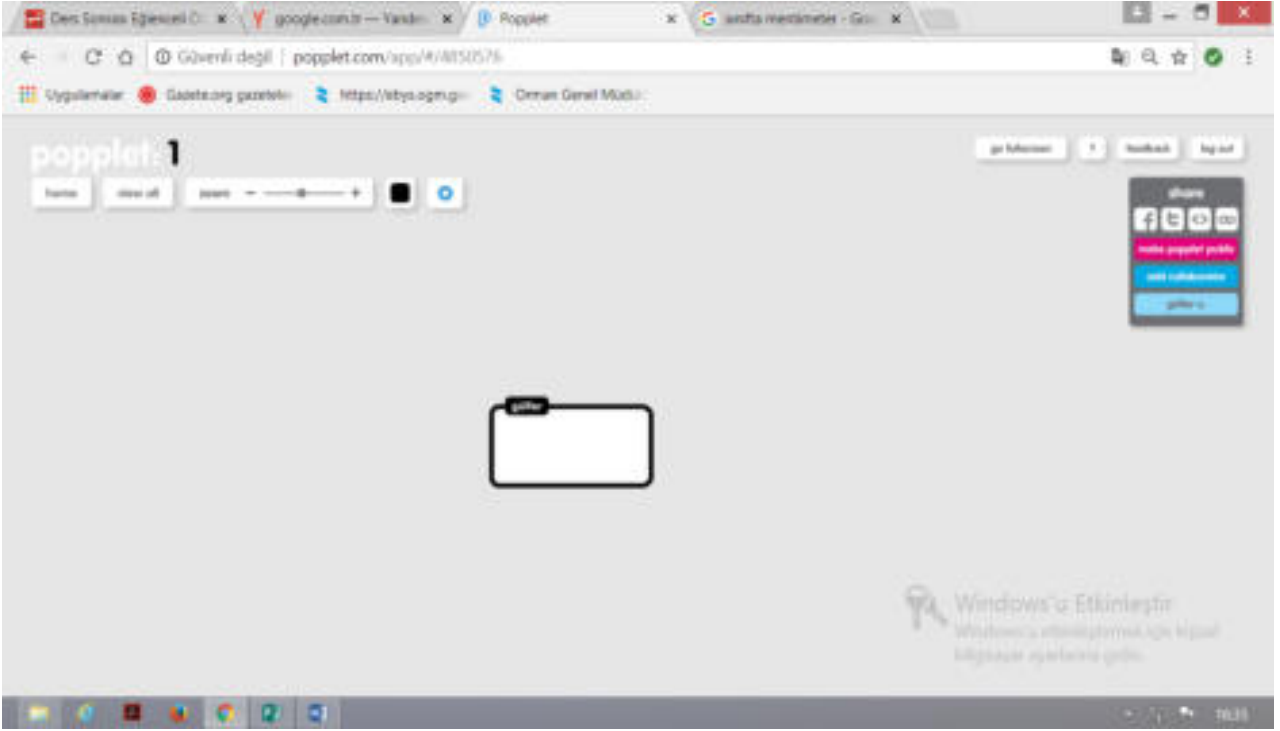
-“**Labs**” butonundan popplet zaman çizgisini ve popplet izinlerini görebilirsiniz.

-“**Popplet linker**” kısmından daha önceden hazırladığımız popplet dosyasına kısayol oluşturabilir ve dosyalar arası geçiş yapabilirsiniz.

-“**Duplicate popplet**” butonunda ise aynı nesne ve özelliklerde kopya popplet dosyası oluşturabilirsiniz.

-“**Print**” kısmında oluşturduğunuz poppleti yazıcıdan çıkarabilirsiniz.

-“**Languages**” butonunda popplet dil ayarlarını yapabilirsiniz.

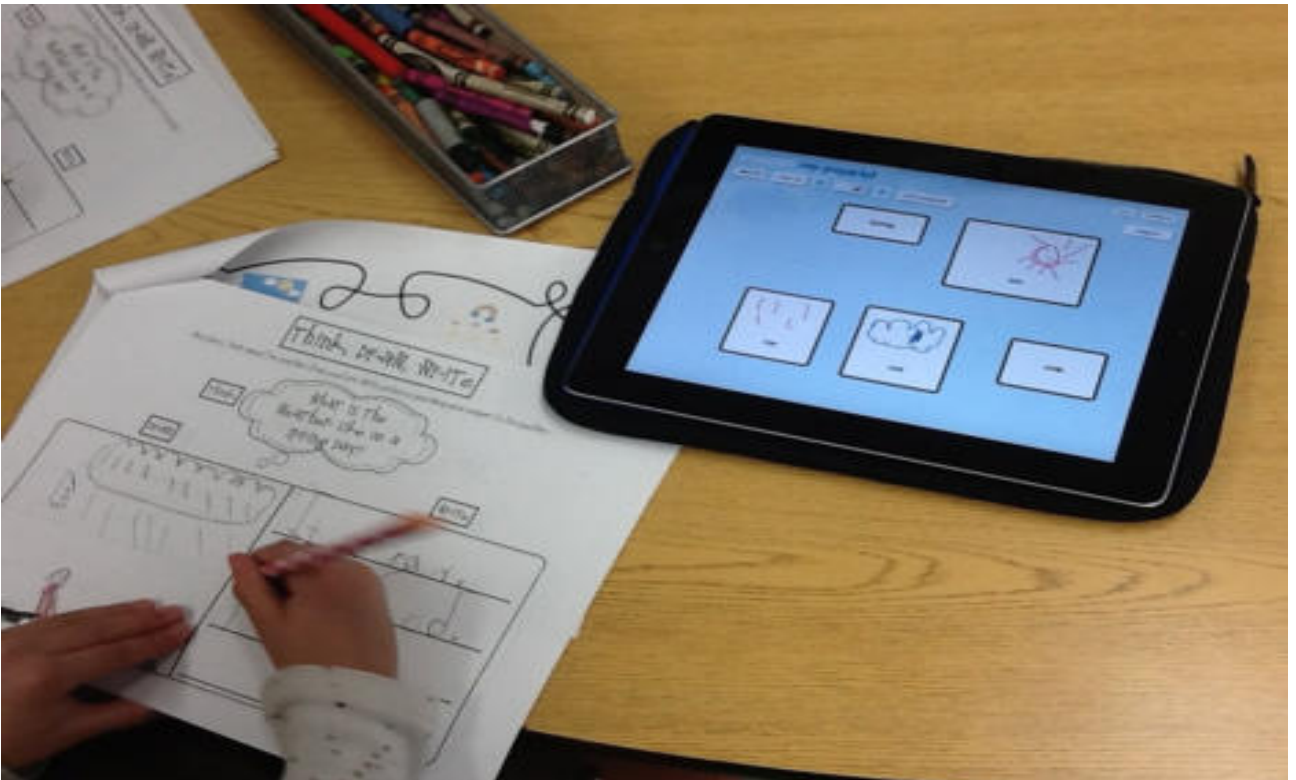


Paylaşım

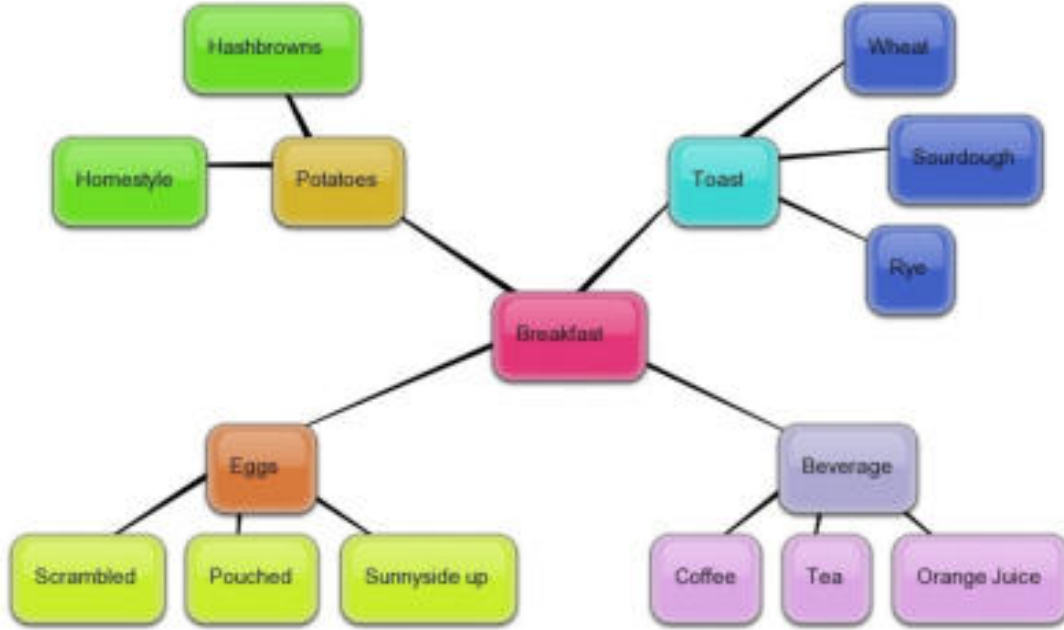
-Oluşturduğunuz poppleti sosyal medya hesaplarınızda paylaşabilirsiniz.

-**“Make popplet public”** butonuna tıklayarak poppleti herkese açık olarak işaretleyebilirsiniz.

-**“Add collaborator”** butonuna tıklayarak arkadaşlarınızı popplete ortak çalışma arkadaşı olarak ekleyebilirsiniz.



BUBBL.US



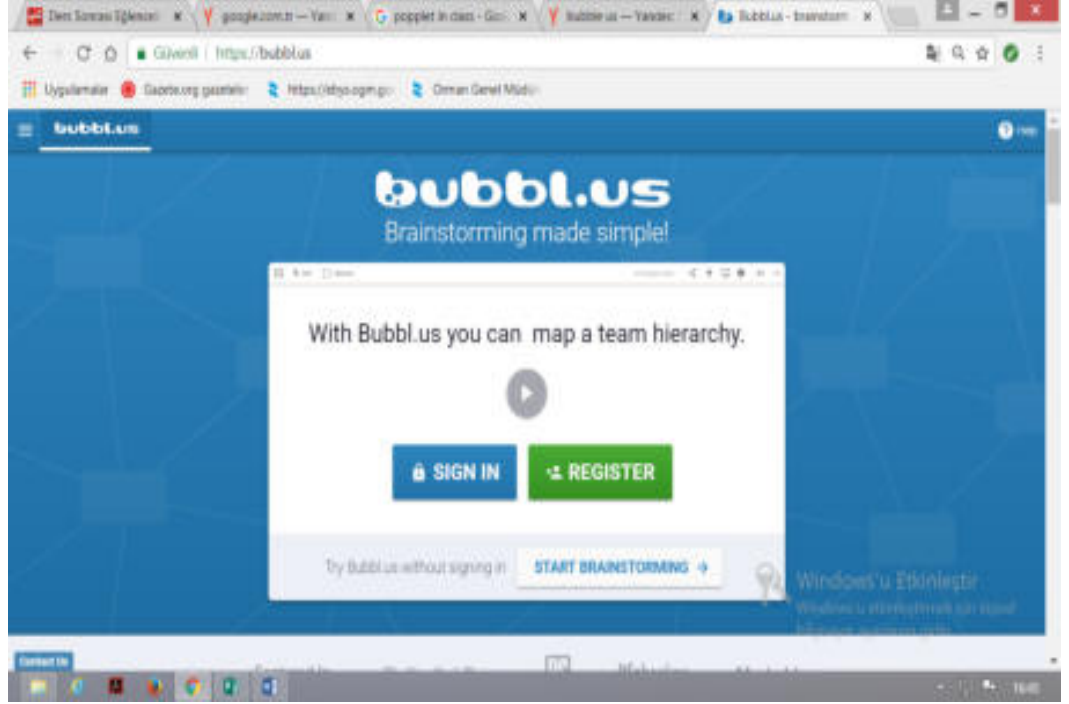
Harika bir zihin haritası oluşturmak için diğer bir araç da Bubbl.us aracıdır. Bu araç kullanıcılarına olabildiğince basit şekilde, en az araç kullanarak zihin haritaları oluşturabilmeyi hedeflemiştir. Burada kendi projeni yaratabilir ve meslektaşlarını projeni düzenlemeleri veya güncellemeleri için davet edebilirsin. Bitirdiğinde ise verilen linkten projenin bitmiş halini paylaşabilirsin.

Bubble.us özel bir program gerektirmeden kavram haritası oluşturmak için kullanılan kolay ve ücretsiz bir uygulamadır. Renkli kavram haritaların oluşturulması, oluşturulan kavram haritalarının resim olarak kaydedilmesi, üretilen ürünlerin arkadaşlarla paylaşılması, yazdırılması, web sitesi veya bloğa entegre edilmesi gibi oldukça etkileşimli birçok hizmet sunmaktadır. Kullanıcılar siteye kayıt olmadan da bu uygulamayı kullanabilirler; fakat kaydetme, entegre etme ve e-posta ile gönderme gibi özellikleri kullanabilmek için üye olmak gerekmektedir.



BUBBL.US KULLANIMI

BUBBL.US KULLANIMI



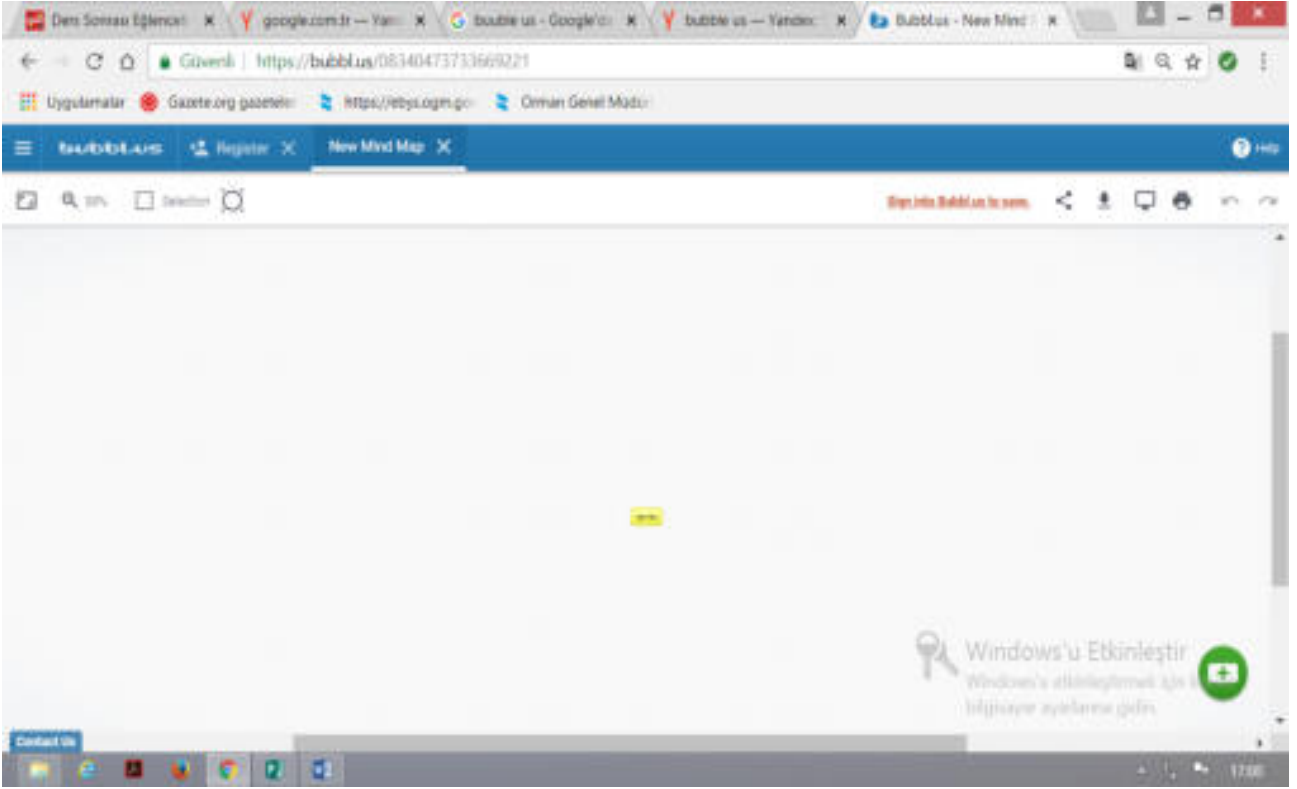
Bubble.us' a üye olmak için <https://bubbl.us/> adresindeki 'Create Account' linkine tıklamak ve açılan formu doldurmak yeterlidir.

4 ayrı pakette servis veren bubble.us, 3 tane kavram haritasına kadar ücretsiz deneme imkanı sunuyor. Öğrenci ve öğretmen/öğretim üyesi kullanıcılar uygulamaya kurum e-posta adresleriyle üye olarak eğitim indirimi alabilirler. Kullanımı ve Özellikleri İlgili siteyi kullanmak için öncelikle tarayıcınızda Flash eklentisinin kurulu olduğundan emin olun. Tarayıcı olarak Mozilla Firefox önerilmektedir. Sonrasında tarayıcıdan <https://bubbl.us/> websitesine girin.

Oluşturduğunuz ürünleri kaydetmek istiyorsanız, öncelikle üye olmanız gerekmektedir. Üye olmak için "**Create Account**" linkindeki formu doldurun. Sonrasında kullanıcı adı veya e-posta ve şifrenizi girerek sisteme giriş yapabilirsiniz.

Uygulamaya giriş yaptıktan sonra "**Mind Map**" seçeneğini ya da "**Start Brainstorming**" seçeneğine tıklayın. "**New Mind Map**" adında yeni bir sekme açılacaktır. Bu sekmenin altında yeni bir kavram haritası oluşturmanızı sağlayacak bir editör bulunmaktadır.

Baloncuğun üzerindeki metni düzenlemek için bir kez tıklayın. Eğer bu baloncuya bağlı bir alt baloncuk oluşturmak istiyorsanız, "**CTRL + ENTER**" tuşlarına basın.



Oluşturduğunuz baloncukla aynı seviyede bir baloncuk oluşturmak istiyorsanız **“TAB”** tuşuna basın.

Oluşturmuş olduğunuz baloncuklardan bağımsız bir baloncuk oluşturmak istiyorsanız **“ENTER”** tuşuna basmanız gerekmektedir.

Bir baloncuyu başka bir baloncunun üzerine sürüklerseniz sürüklenen baloncuk ilgili baloncunun alt baloncuyu olacaktır.

Bir alt baloncuyu üst baloncuktan ayırmak için arasındaki çizgiye bir kez tıkladıktan sonra **“delete”** düğmesine tıklayın.

Baloncunun üzerine fareyi sürüklediğiniz zaman küçük bir düzenleme menüsü açılacaktır. Bu menüden baloncunun rengini, üzerindeki metnin boyutunu ayarlayabilir, baloncuyu diğer baloncuklarla ilişkilendirebilir, taşıyabilir ve silebilirsiniz.

Bir baloncuyu fareyle de taşıyabilirsiniz. Baloncuklar arasında yönlü bir ilişki de oluşturabilirsiniz. Bu işlem için herhangi bir baloncunun üzerindeyken çıkan düzenleme menüsünden **“connect”** seçeneğine tıklamanız ve ilgili baloncuyu ilişkilendireceğiniz baloncuya taşımanız yeterlidir. İlişki çizgilerine isim verebilirsiniz. Bu işlem için çizgiye tıkladıktan sonra açılan düzenleme menüsüne ilgili ismi girin.

Oluşturmuş olduğunuz kavram haritasını sağ üstte bulundan **“save”** düğmesine tıklayarak kaydedebilirsiniz. Kaydedilen kavram haritaları uygulamanın size tanıdığı alana kaydedilmektedir. Eğer açılan seçeneklerden **“Autosave every 2 minutes”** seçeneğini etkin hale getirirseniz uygulama ürününüzü her iki dakikada bir otomatik olarak kaydedecektir.

Kaydettiğiniz kavram haritalarına sağ taraftaki Kavram Haritası Tarayıcı Panelinden ulaşabilirsiniz

Oluşturmuş olduğunuz ürünü, resim formatında, web sitesine uyarlanabilir formatta ve XML dosyası halinde yedekleme amaçlı kaydedebilirsiniz. Bu işlem için üzerinde çalışmakta olduğunuz kavram haritasının üst kısmında yer alan **“Export”** seçeneğini tıklayın. Açılan pencerede istediğiniz formatı seçip çalışmanızı o formatta kaydedebilirsiniz.

Oluşturmuş olduğunuz kavram haritaları başkalarıyla paylaşabilirsiniz. Diğer bubble.us kullanıcılarıyla paylaşmak için ilgili dosyayı ilgili kişinin üzerine sürükleyin. Bubble.us üyesi olmayan kullanıcılara sadece görüntülemek amacıyla da oluşturmuş olduğunuz kavram haritalarının linkini gönderebilirsiniz. Bu işlem için **“Sharing”** seçeneğinden **“Read-only link to mind map”** seçeneğine tıklamanız ve sonrasında ilgili kişilerin e-posta adresini girmeniz gerekmektedir. Açılan pencerede ayrıca ilgili kişilere mesaj da yazabilirsiniz.

CANVA



Canva web 2.0 aracı sisteme kayıtlı hazır şablonları, arka planları, küçük resimleri ve efektleri kullanarak veya kendi fotoğraflarınızı ekleyerek etkili tasarımlar, afişler, davetiyeler, sosyal medya görselleri vs. hazırlayabilirsiniz. Canva uygulamasının hem ücretli hem de ücretsiz seçenekleri mevcuttur. Ücretli versiyonda daha profesyonel şablonlar efektler kullanmanız mümkün. Fakat Canva web 2.0 uygulamasının ücretsiz sürümündeki özellikler de bir eğitim materyali hazırlamak için yeterlidir. Canva çevrimiçi olarak çalışan bir web 2.0 aracıdır. Canva web 2.0 aracının kullanmak için bilgisayarımıza herhangi bir programlar yüklememize gerek yoktur. İnternet bağlantınızın olması yeterlidir. Canva web 2.0 uygulamasının tablet veya cep telefonundan kullanmak isteyenler ise Google Play'den Canva uygulamasını indirmesi yeterlidir. Canva web 2.0 aracıyla hazırlamış olduğunuz tasarımlarınızı; tek tuşla sosyal medyalarınızda veya link olarak paylaşabilir, mail yollayabilir veya bilgisayarınıza indirip kullanabilirsiniz.

Canva Web 2.0 Uygulamasını Eğitimde Nasıl Kullanabiliriz?

Canva web 2.0 uygulamasıyla okul içerisinde yapacağınız etkinliklerde kullanılacak afiş, kartvizit, davetiye, facebook, twitter, instagram görsellerini hazır şablonlar sayesinde çok vaktinizi almadan etkili bir şekilde hazırlayabilirsiniz.

Öğrencilerinizden istediğiniz projelerde, ödevlerde kapak olsun görsel olsun vs. Canva web 2.0 uygulamasını kullanmalarını sağlayarak; öğrencilerinizin yaratıcı düşünme yeteneğini kazandırabilir, bir ürün tasarım elde etme mutluluğunu yaşatabilirsiniz. Böylelikle öğrencilerinizin; teknolojiye olan ilgisini kullanarak onlar için daha eğlenceli bir ödev süreci yaşamalarına olanak sağlayabilirsiniz. Ayrıca öğrencilerinize ömür boyu tasarım işlerinde kullanabilecekleri Canva web 2.0 aracını kullanma becerisini kazandırmış olursunuz.

Okul içerisinde düzenleyeceğiniz tasarım yarışmaları sayesinde çocukların hem tasarım gücünün gelişmesini sağlayabilir hem de olumlu rekabet becerisinin gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz.

Öğrencilerinizle serbest zaman etkinliklerinde kullanabilirsiniz. Bu şekilde öğrencilerin teknolojiyi sadece oyun için değil daha faydalı amaçlar içinde kullanılabileceğini öğrencilerinize gösterebilirsiniz.

Canva web 2.0 aracını kullanarak kurumunuzun sosyal medya (facebook, twitter, İnstagram) hesaplarında yapacağınız paylaşımlarını daha etkili olmasını sağlayabilirsiniz.

C KULLANIMI

Canva KULLANIMI



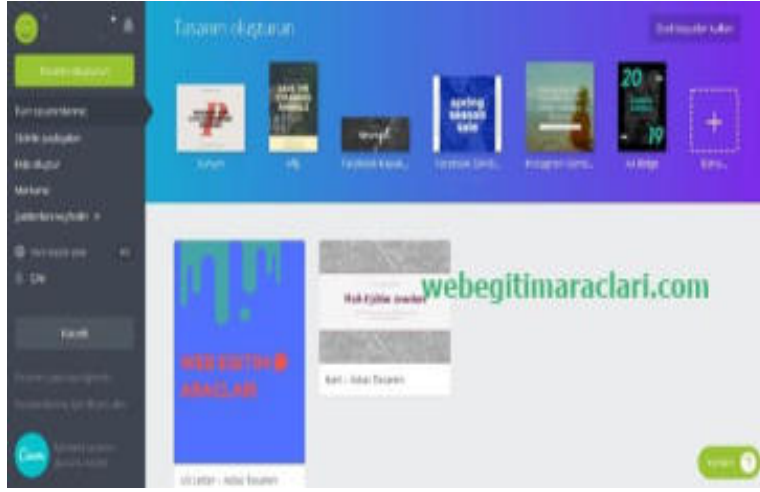
Canva web 2.0 Uygulamasını kullanmak için ilk başta sistem anasayfasına ([canva.com](https://www.canva.com)) sitesine giriş yapıyoruz.

Canva web 2.0 uygulamasının web sayfasına girdikten sonra sisteme üye olmamız gerekiyor. Üye olmak için sayfanın ortasında açılan seçeneklerden bize uygun olanı seçip tıklıyoruz. Eğer daha önceden mobilden veya bu sistemden üye olduysanız üst taraftaki kullanıcı adı ve parola bilgilerinizi girerek giriş yapabilirsiniz.



Canva web 2.0 sisteminde kayıt olma seçeneğimizi seçtikten sonra açılan sayfadan kayıt olma yöntemimizi seçiyoruz.

Açılan sayfada ad-soyad, e posta ve parola bilgilerini giriyoruz. Bilgileri girdikten sonra "**Ben robot değilim**" seçeneğine tıklayarak "**Kaydol**" butonuna basıyoruz. Bu işlem tamamlandıktan sonra mailinize bir aktivasyon linki geliyor. Aktivasyon linkini onayladıktan sonra kayıt işleminiz tamamlanmış oluyor.



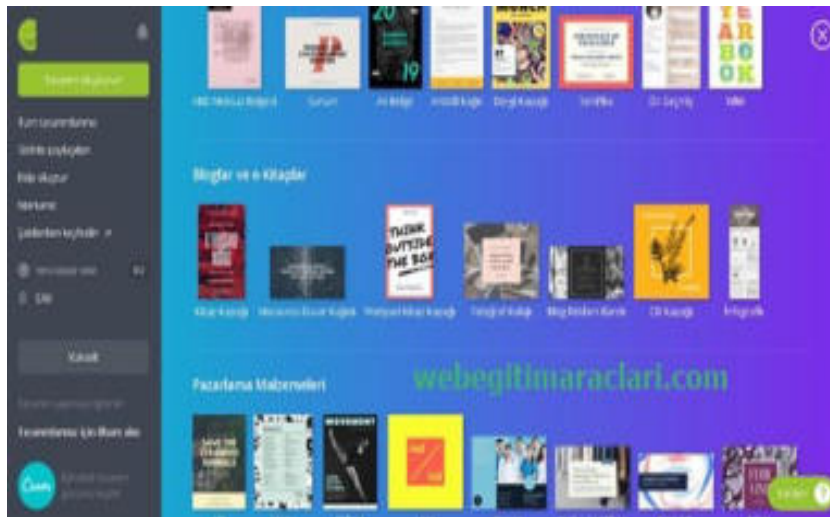
Canva web 2.0 sisteme giriş yaptıktan sonra açılan üst tarafında en çok kullanılan hazır şablonların kısa yolları bulunmaktadır. Sayfanın alt kısmında ise sizin daha önce yapmış olduğunuz tasarımları görebilirsiniz. Sayfanın sol tarafında ise Canva Web 2.0 sisteminin menüsü bulunmaktadır. **“Ekip oluştur”** butonu ise sizlere bir proje üzerine çalışmak üzere ekip oluşturma imkânı veriyor. Açılan sayfada ekipte olmasını istediğiniz kişilerin mailin yazıp **“Davet gönder”** demeniz yeterli. Gönderdiğiniz kişiler daveti kabul ettiklerinde ortak çalışma alanına erişmiş olacaklar.

Canva Web 2.0 Uygulaması Ekip Oluşturma



“Tasarım oluşturun” butonu ile sizlere düzenlemek için boş sayfa açıyor. Ne kullanmak istiyorsanız kendiniz ekleyebiliyorsunuz. **“Şablonları keşfedin”** butonu ise hazır şablonların listesinin bulunduğu sayfayı açmakta; hangi şablonu kullanmak istiyorsanız üstüne tıklamanız yeterli direk o şablonun düzenleme ekranı açılmakta.

Canva Web 2.0 Uygulaması Tasarım

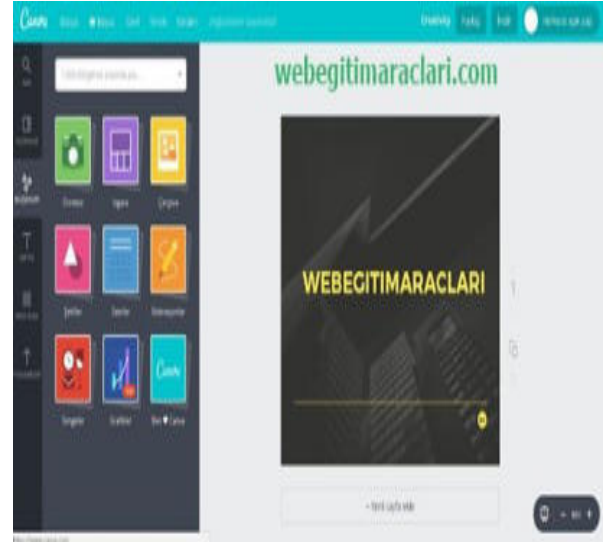
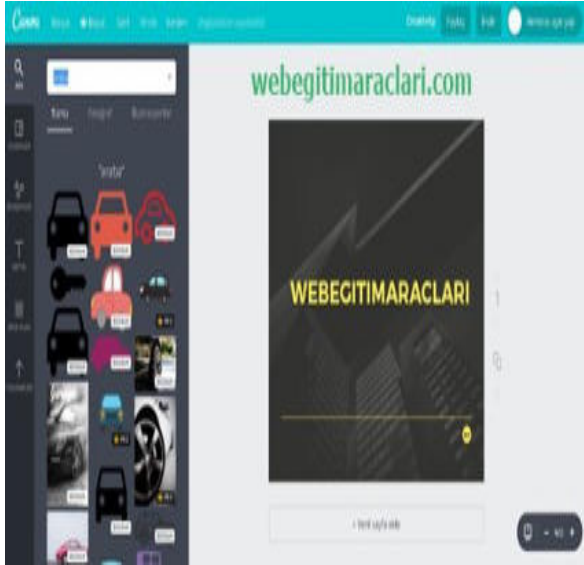


Canva web 2.0 aracında hazır şablon sayfasından seçip tıkladığımızda o şablon düzenleme ekranı açılmaktadır. Bu bölümden çok basit bir şekilde tasarımınızı düzenleyebilirsiniz. Şablon üzerinden gerekli kısımları değiştirebilir, kaldırabilir ya da yeni efektler nesnelere ekleyebilirsiniz.

Canva Web 2.0 Uygulaması Düzenleme



Canva web 2.0 uygulamasının düzenleme ekranının sol tarafında düzenleme menüsü bulunmaktadır. En üstteki “Ara” butonuna bastığımızda canva sisteminin veri tabanındaki görseller içerisinde arama yapabilir tasarımınıza ekleyebilirsiniz.

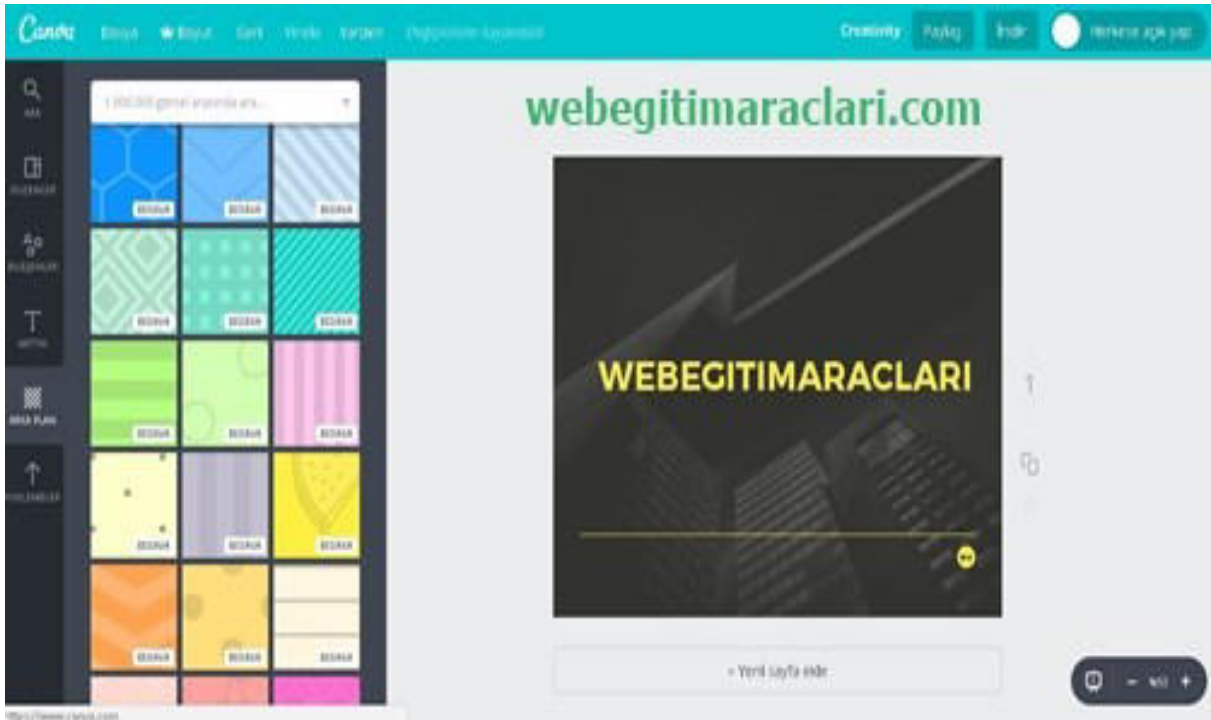


Canva web 2.0 aracının düzenleme menüsündeki bileşen butonuna tıkladığımızda çeşitli bileşenlerin bulunduğu sayfa açılmaktadır. Buradan çerçeve, şekil satır gibi birçok bileşeni tasarımınıza ekleyebilirsiniz.

Canva web 2.0 uygulamasının düzenleme menüsündeki metin butonuna tıkladığımızda canva sisteminin veri tabındaki yüzlerce yazı tipini seçerek tasarımınıza metin ekleyebilirsiniz.



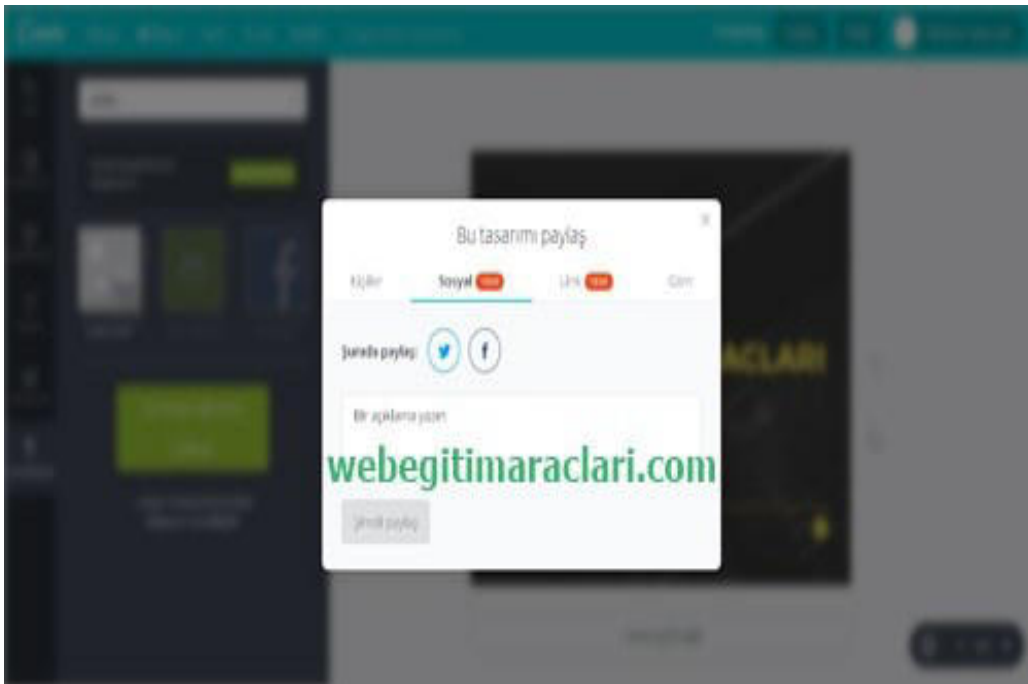
Canva web 2.0 uygulamasının düzenleme menüsünden arka plan butonuna tıkladığımızda açılan sayfadan tasarımımızın arkasına veri tabanındaki özel görsellerden ekleyebilirsiniz.



Canva web 2.0 aracının düzenleme menüsünden yüklemeler butonuna tıkladığımızda açılan sayfadan bilgisayarındaki veya facebook profilinizdeki kendi görsellerinizi tasarımınıza ekleyebilirsiniz.



Canva web 2.0 uygulamasıyla hazırlamış olduğunuz tasarımınızı kaydetmek veya paylaşmak için sağ üst köşede bulunan menüyü kullanabilirsiniz. İndir butonu tasarımınızı bilgisayarınıza indirmenizi sağlar. Paylaş butonuna bastığınızda açılan menüden mail adresini bildiğiniz kişilere, twitter ve facebook hesaplarınızda ve başka web sitelerde yayınlanabilir linkini paylaşabilirsiniz.



-Canva web 2.0 aracını telefonumuza yükleme için “*Play Store*” girip arama bölümünden Canva diye aratıyoruz. Arama sonucunda listelenen uygulamaların içerisinde Canva aracını bulup üstüne tıklıyoruz.

-Kurulum bittikten sonra yine açılan ekrandan “*Aç*” butonuna tıklayarak uygulamamızı açabiliyoruz.

-Canva web 2.0 uygulamasının telefonumuza yükledikten ve kullanıcı adı ve parola ile giriş yaptıktan sonra düzenleme yapmak için hazır şablonlar bölümüne giriyoruz.

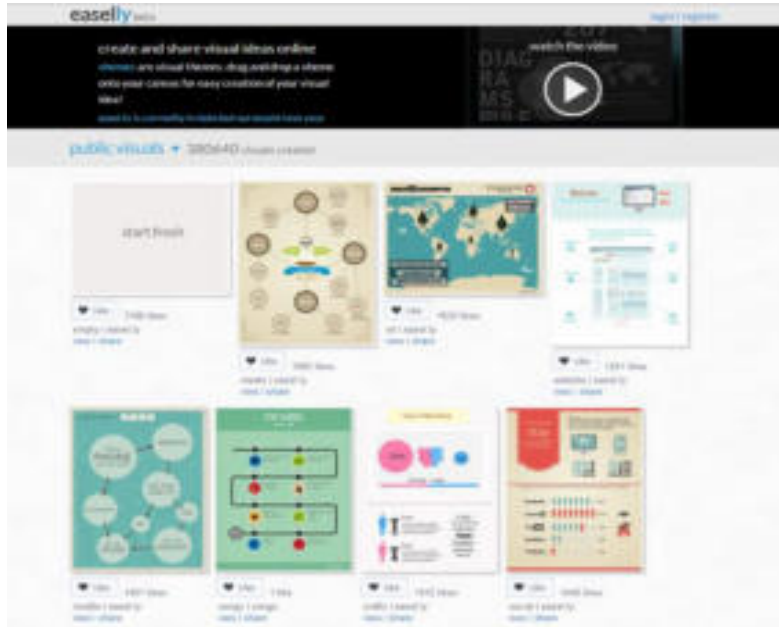
-İstediğimiz hazır şablonun üzerine tıklayarak düzenleme ekranını açıyoruz.

-Gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra kaydetmek ve paylaşmak için sağ üst köşede “*paylaş*” butonuna basarak gerek Whatsup gibi sosyal iletişim uygulamalarıyla gerekse mail yoluyla tasarımımızı paylaşabiliyoruz.

EASEL.LY



2012 yılında yayınlamaya başlayan easel.ly web ortamında profesyonel programları aratmayan tasarım arayüzü ile kullanıcılarına hizmet vermeye başladı. Kullanıcılarına sunduğu tasarım arayüzü rahat bir şekilde sürükle-bırak yöntemi ile profesyonel görsellerin ortaya çıkmasına olanak sağlıyor. Bünyesinde bulundurduğu binlerce tasarım şablonu ve tasarım nesnelere ile web ortamında kullanarak siz de rahatlıkla görselinizi oluşturabilir ve ihtiyacınıza yönelik yerlerde kullanabilirsiniz. En sık eğitimcilerin ve öğrencilerin kullandığı easel.ly’de ders planları, istatistik tabloları, mesleki sunumlar hazırlanıp, yayımlanabilir.



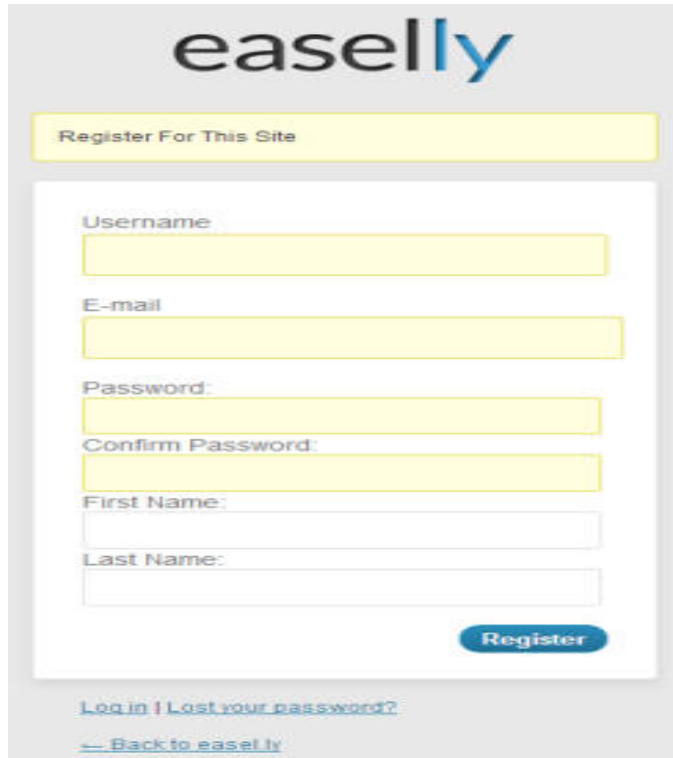
EASEL.Y KULLANIMI

EASEL.Y KULLANIMI

Easel.ly’da Infographics uygulaması oluşturabilmek için sisteme giriş yapılması gerekmektedir. Bunun için üye olmak gereklidir. Uygulama tamamen ücretsizdir.

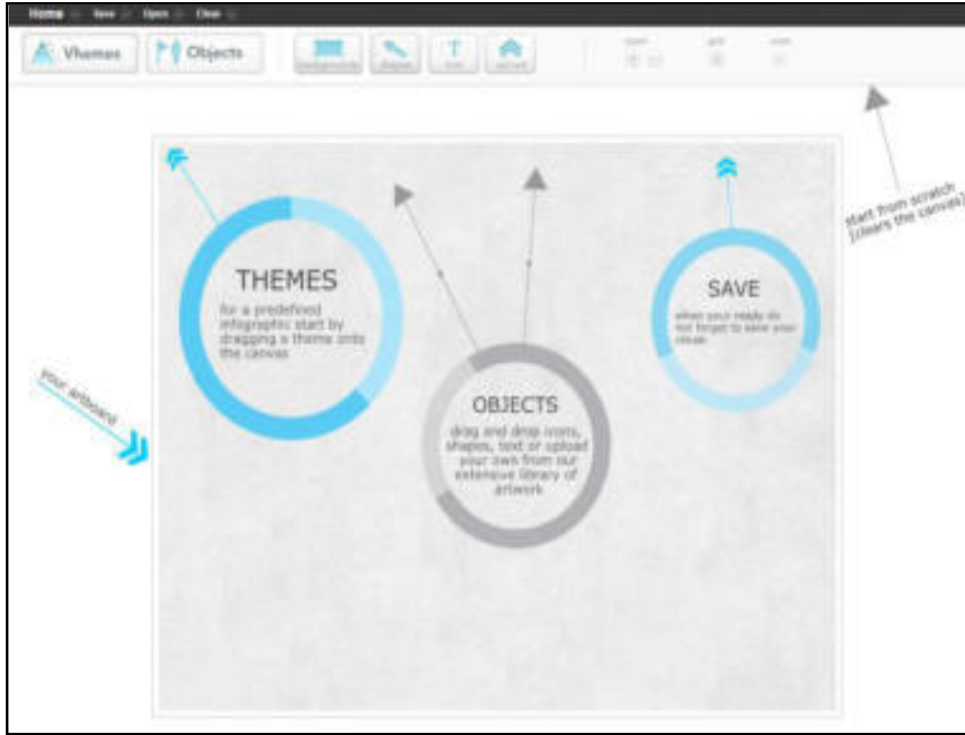
Uygulamaya kayıt olmak için “<http://www.easel.ly>” linkini tarayıcınıza girerek ilgili sayfayı açın.

Açılan pencerede sağ üst köşedeki “*register*” düğmesine tıklayın. Açılan pencerede ilgili kısımları doldurarak REGISTER düğmesine tıklayın. Kayıt olmadan uygulamayı kullanamıyoruz.



İlgili siteyi kullanmak için öncelikle tarayıcınızda *Flash* eklentisinin kurulu olduğundan emin olun. Tarayıcı olarak **Mozilla Firefox** önerilmektedir. Sonrasında sisteme giriş yapın.

Yeni bir Infographics uygulaması oluşturmak için ekranın solunda bulunan “*Get started*” seçeneğine tıklayın.



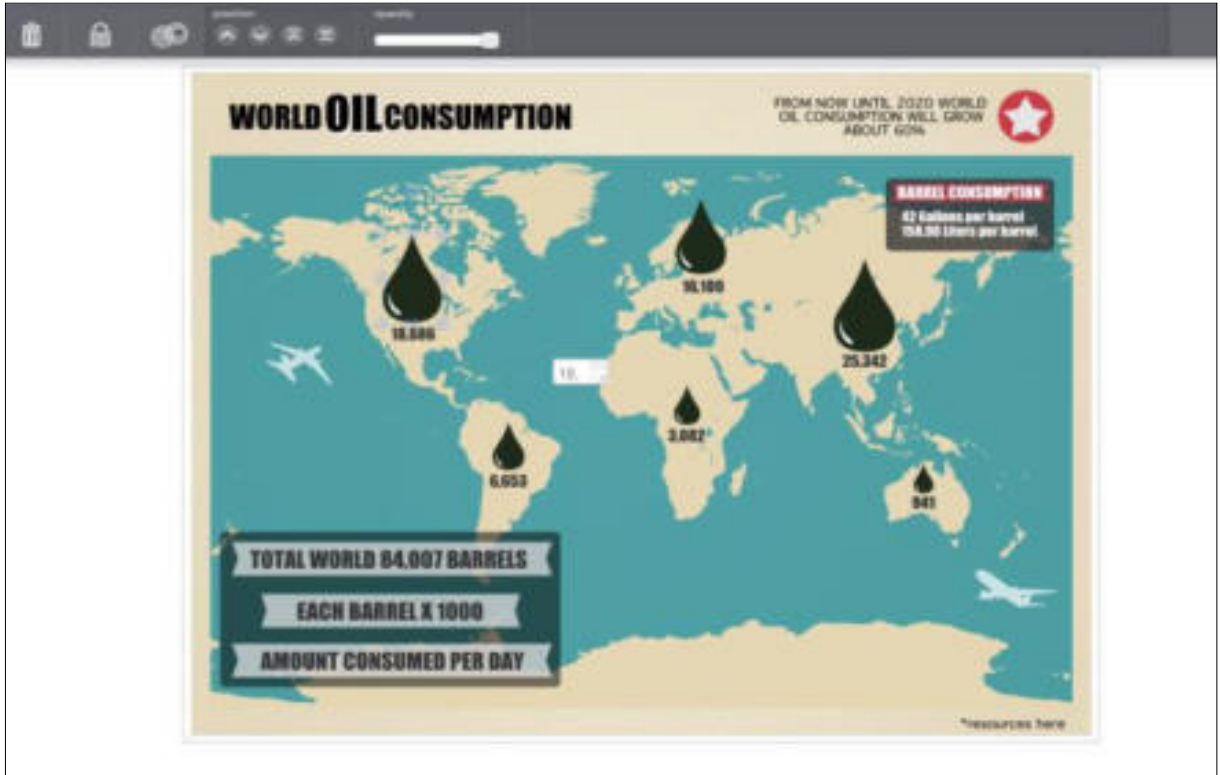
Açılan pencerede sol tarafta “*Vhemes*” ile oluşturacağınız Infographics uygulaması için bir tema seçin. Sonrasında seçtiğiniz temayı ekranın ortasına sürükleyin.



Temayı seçtikten sonra “*Objects*” kısmın da yerleştirmek istediğiniz objeyi seçin. Seçtiğiniz objeyi seçtiğiniz temanın üzerine de istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz.

Oluşturduğunuz temada bulunan objelere çift tıklayarak objeyi silebilir, rengini değiştirebilir, büyütüp küçültebilir, saydamlığını ayarlayabilirsiniz





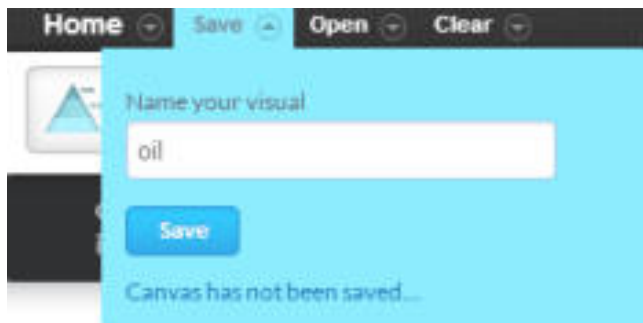
Oluşturduğunuz temaya yazı eklemek için yukarı da bulunan **“text”** butonuna tıklayın. Eklemek istediğiniz yazı türüne göre seçtiğiniz **“Title”**, **“header”**, **“body”** den birini temaya sürükleyin.



Temanın arka planını değiştirmek için **“backgrounds”** düğmesini kullanın. Bu düğme ile arka planın rengini ayarlayın.



Yukarı taraf da bulunan **“upload”** kısmın da eklemek istediğiniz resmi bu kısımda yükleyebilir, istediğiniz resim üzerinde çalışabilirsiniz.



Çalışmalarınızı kaydetmek için sol üst tarafta bulunan **“Save”** düğmesini kullanarak çalışmalarınız kaydedin. Kaydettiğiniz çalışmalarınızı da **“Open”** düğmesini kullanarak açabilirsiniz. Çalışmayı silmek için de **“Clear”** düğmesinden silebilirsiniz.

PREZI



Prezi, (<http://www.prezi.com>) online olarak hizmet veren, alternatif bir sunum programıdır.

Sunumlarınıza görsellik kazandıran, zengin içerik sayesinde ilgiyle takip edilen slaytlar oluşturmanızı sağlayan çevrimiçi bir sunum aracıdır.

Fikirlerin tanıtımı, eğitim sunumları gibi başlıklarda ifade etmek istediklerinizi ön plana çıkartarak eğlenceli sunumlar hazırlayabileceğiniz bir platformdur.

Prezi'de, resimlere istenilen yerleri vurgulamak için zoom yaptırılabilir.

Prezi, swf, pdf gibi dosyaları desteklediği için içeriği doygun sunumlar hazırlayabilirsiniz.

Tüm sunumlarınızı online ortamda saklayabilir, istediğiniz an üzerinde değişiklik yapabilir hatta davet ettiğiniz kişiler ile birlikte aynı sunum üzerinde çalışıp gösterim yapabilirsiniz. Ayrıca, bütün sunumlarınızı bilgisayarınıza indirebilirsiniz.

Prezi, Powerpoint ve benzeri sunum programlarının klasik yöntemlerinden sıyrılarak görsellik ve yaratıcılıkla birleştirilmiş sunumlar hazırlamanıza olanak tanır. Flash animasyonlar, online videolar, fotoğraflar ve Prezi'nin sunduğu diyagramlarla sunumlarınızı daha ilgi çekici hale getirebilir, izleyicilerinize takip edilmesi kolay sunumlarda bulunabilirsiniz. Zoom fonksiyonu ile daha önce görülmemiş bir sunum deneyimini izleyicilerinize yaşatabilir ve her an online olarak tekrar düzenleme şansına sahip olabilirsiniz.

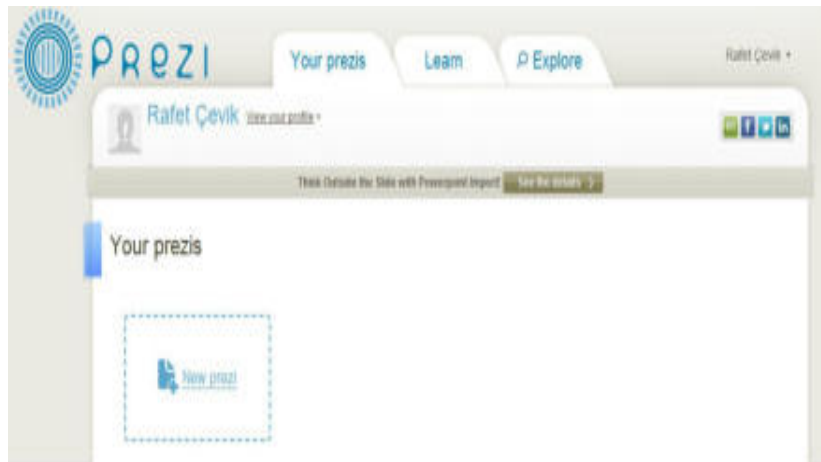
P KULLANIMI

Prezi KULLANIMI

www Prezi.com adresiyle google da yazdırdıktan sonra hesabınızı aktif hale getirmek için Prezi'nin ana sayfasındaki log in butonuna tıklayarak, mail adresiniz ve şifrenizle giriş yapabilirsiniz. Giriş yaptıktan sonra aşağıdaki gibi bir ekran karşınıza gelecektir.



“*Your Prezis*” kısmındaki “*New Prezi*” ye tıklayarak ilk sunumunuzu yapmaya başlayabilirsiniz. İlk sunumunuz için sizden öncelikle sunum başlığı ve bir açıklama isteyen ekrandan sonra, Prezi içinde hazır bulunan temalardan birini ya da boş bir sayfayı kullanmanıza olanak sağlayacak bölüm gelecektir.





Hazır bulunan temalardan birini ya da “**Blank**” temayı (boş tema) seçip “**Start Editing**”e tıklayarak sunumunuzu hazırlamaya başlayabilirsiniz

Sunum Hazırlama

Sunumu hazırlamaya başladığınızda, boş temayı seçmişseniz eğer, aşağıdaki fotoğraftaki gibi bir ekran sizi karşılayacaktır.



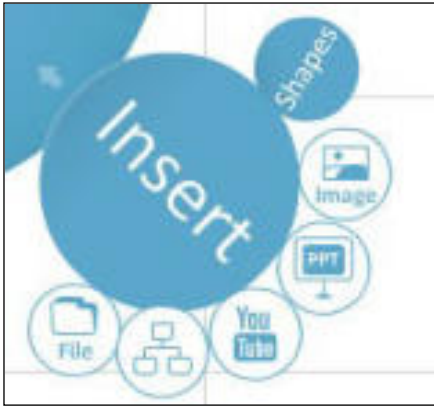
Görüldüğü üzere, ekranın herhangi bir alanına tıkladığınızda “**Text**” kutucuğu aktif hale gelecek ve yazmak istediğinizi o kısımda yazıp editleyebilirsiniz. Metni yazdığınızda, metin kutusunun üst kısmında metnin rengini, hizalama / işaretlendirme ya da girintiyi azaltıp artırabilmenizi sağlayan butonlar bulunmaktadır. Seçtiğiniz metni bu kısımdan değiştirebilir, alt kısımda “**Title, Title, Body**” yazan bölümdeki hazır stili kullanarak da değiştirebilirsiniz.



Menüler



Yukarıda Prezi içinde kullanabileceğiniz araçlar görünmektedir. Sunumunuzda size gerekli olabilecek araçları bu balon menüden seçip, ekranınıza ekleyebilirsiniz. **Insert**, **Frame**, **Path** ve **Colors&Fonts** menüleri Prezi içinde kullanılan araçlardır ve bu araçlar her geçen gün daha da geliştirilerek yeni fonksiyonlar eklenmektedir. Şimdi sırasıyla bu araçları daha detaylı inceleyebiliriz.



Insert: Insert menüsünde, kendi bilgisayarımızdan fotoğraf, pdf dosyası ya da video ekleyebileceğiniz gibi Youtube videolarını ya da online bir fotoğrafı sunumda kullanabiliriz. Ayrıca, Shapes içinde hazır olarak gelen diyagramlar, şekiller ve çizimleri de sunumumuzda kullanabiliriz. Sunumumuz açıldığında Prezi online olan video ve fotoğrafları çevrimiçi olarak yükleyecek ve izleyicilerinize izletmeniz için hazır hale getirecektir. Eklemek istediğiniz Youtube videosunun ya da fotoğrafın linkini girmeniz yeterli olacaktır.



Shapes: Insert menüsü içinde Shapes butonuna tıklayarak, fotoğraftaki görüldüğü üzere ok, çizgi, dikdörtgen, üçgen ya da daire gibi şekilleri sunumunuzda kullanabilirsiniz



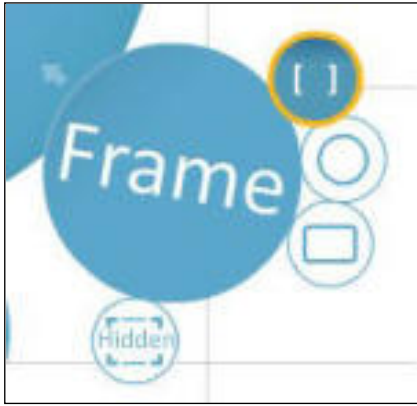
Zoom And Rotate Tool: Sunumu düzenlerken, metin, fotoğraf, video ya da herhangi eklediğiniz bir elemanı Prezi'nin Zoom and Rotate Tool'u ile istediğiniz oranda büyütebilir, döndürebilir ya da ekrandan silebilirsiniz.

Ortadaki “el işareti”nin olduğu bölüme tıklayarak ekrandaki metni ya da görseli hareket ettirebilir, istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz.

(-) ve (+) işaretlerinin olduğu mavi bölümde ise boyutlandırma işlemlerini yapabilir, ekrandaki elemanı büyütüp küçületebilirsiniz

En üst kısımdaki çizgili bölüm ise “Rotate” bölümü olarak geçmektedir ve bu kısma tıklayıp döndürdüğünüzde metin ya da görseliniz döndürdüğünüz yöne doğru dönmektedir.

Ayrıca, ekrandan silmek için bir “Çöp Kutusu” işareti bulunmakta, bunun yanında ise metni düzenleyebilmeniz için “Kalem” işareti bulunmaktadır. Bunlara tıklayarak da ister ekrandan elemanı siler isterseniz de tekrar düzenleyebilirsiniz

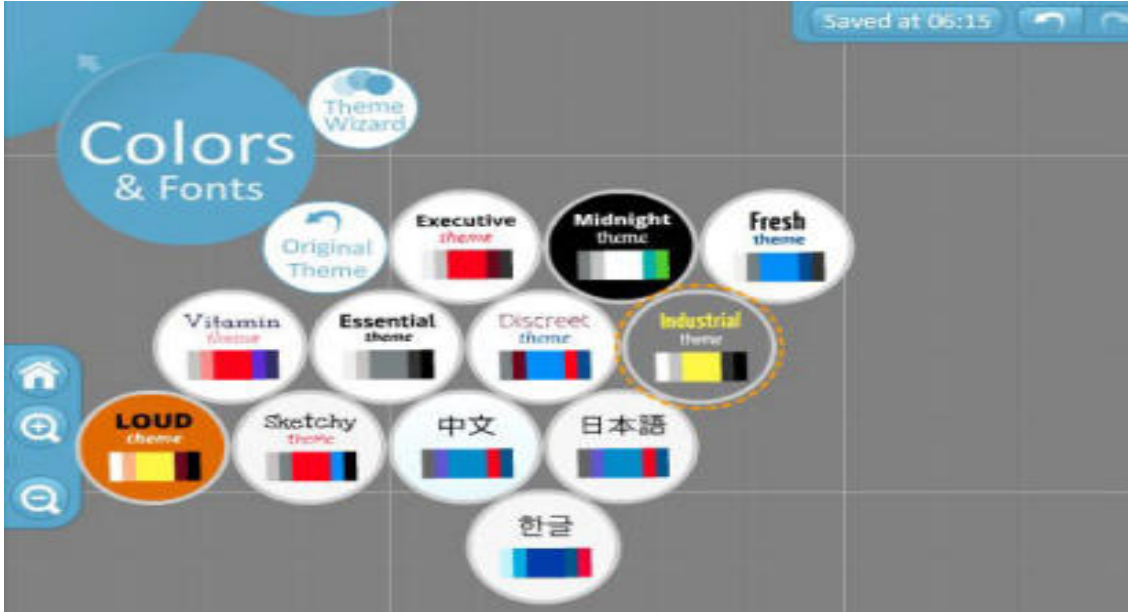


Frame: Prezi'nin en kullanışlı araçlarından birisidir. Örneğin çizdiğiniz çerçeve içerisinde birden fazla öğe yerleştirerek o çerçeve üzerinden hepsine birden odaklanabilirsiniz. Veya tek büyük bir görsel öğe üzerinde farklı ayrıntılar üzerine çerçeveler bırakarak büyük görsele bir nevi yaklaşarak içindeki ayrıntıyı gösterebilirsiniz. Frame içerisindeki öğeler grup olarak birlikte hareket edip, boyutları da aynı oranda birlikte değişmektedir.



Path: Path aracı sayesinde sununuzun ilk öğesi ile başlayarak sırayla işaretlediğiniz tüm öğelerin hepsi sunuma katılacaktır. Üstteki fotoğrafta da gördüğümüz gibi ekrandaki elemanları sırayla seçtiğinizde Prezi kendiliğinden sıra numarası verecek ve sununuzda hangi sırayı takip ettiğinizi bu şekilde belirleyebileceksiniz.

Ekranın sol kısmında görünen pencereler, o anda sununuzda görünecek ekranı göstermektedir. İsteddiğiniz elemanı o kısımdan silebilir ya da sırasını değiştirebilirsiniz. Ayrıca, her eklediğiniz yeni elemanla birlikte, path aracı ile belirlediğiniz sayıların altında çıkan (+) işaretini Mouse ile tutup başka bir elemanın üzerine bıraktığınızda araya girerek yeni bir sıra oluşturmanızı da sağlamaktadır.

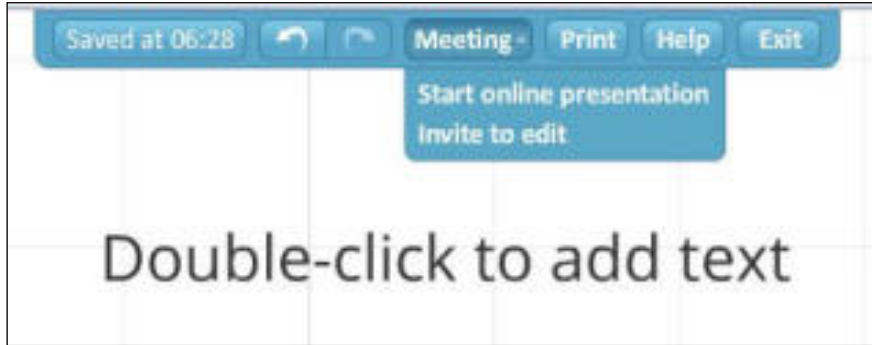


Colors And Fonts: Colors & Fonts menüsünde de Prezi içinde hazır olarak bulunan renk seçeneklerini kullanabilirsiniz.

Seçeneklerin birine tıkladığınızda metinler, arka fon ya da renkler otomatik olarak değişecektir.

Ayrıca, Theme Wizard ile kendi temanızı da yaratıp kullanabilirsiniz. İstedığınız zaman orijinal temaya dönme gibi bir şansa da sahipsiniz

Sunumunuzdaki sırayı her değiştirmek istediğinizde Path menüsüne girmeniz gerekmektedir. Veya ekrana yeni bir eleman (metin, fotoğraf, video, şekil, vs.) eklemek istediğinizde Path menüsünden çıkmanız gerekmektedir. Balon menüde, bir üstteki daha büyük balona

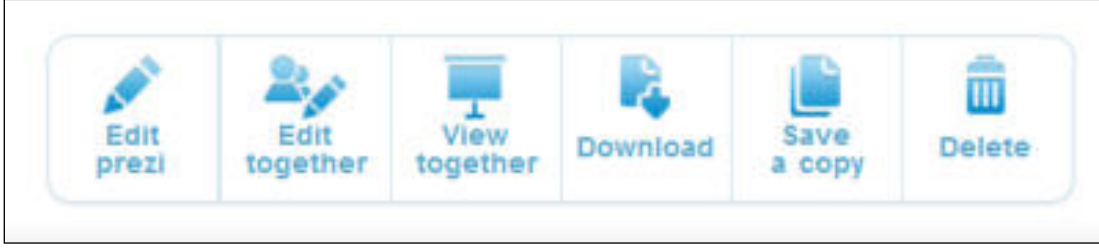


Prezi diğer sunum programlarından farklı olarak her şeyi bir ekranda tutup size ekrandaki elemanlar arasında geçiş yapmanızı sağlayan bir yapıya sahiptir. Bu bakımdan, sunumunuzun görsel tasarımını düşünüp ona göre düzenlemeniz ve metinleri ve görsel öğeleri ekleyip, eğer isterseniz Frame içine alarak grupladıktan sonra, Path menüsü ile sıralama vermeniz gerekmektedir.

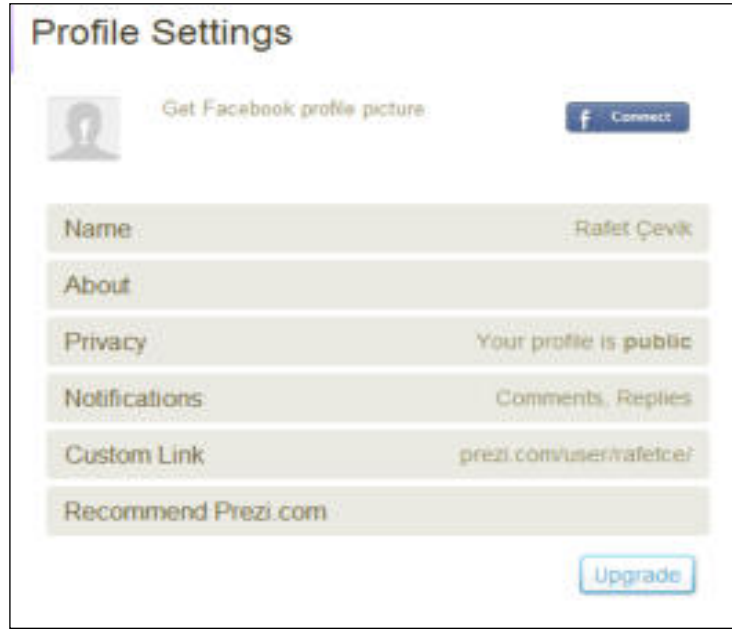
Sıralamayı da yapmanızla birlikte sunumunuzu ekranda sağ alt kısımda bulunan “Show” butonuyla izleyebilir ve tekrar düzenleyebilirsiniz.

Tamamlanmış ya da tamamlanmamış sunumlarınız siz sunumunuzdan çıktığınız anda oldukları gibi kaydedilip saklanmaktadır. Bu açıdan, Prezi hem sunumlarınızı online olarak saklamak hem de düzenlemek için ideal bir araçtır.

Sunum ekranının üst kısmında bulunan ve “Undo”, “Online Presentation” ve “Exit” Seçenekleri sunan menüden sunumunuzdan çıkabilir ya da aynı anda istediğiniz kişilerle sunumunuzu paylaşabilirsiniz



Sunumunuzu bitirdikten sonra, izlemek veya kontrol etmek için tıkladığınızda sağ üst köşede yayımlama ayarları çıkmaktadır. Bu kısımdan, istediğiniz ayarı kullanıp sunumunuzu kendinize özel olarak hesabınızda saklayabilirsiniz.

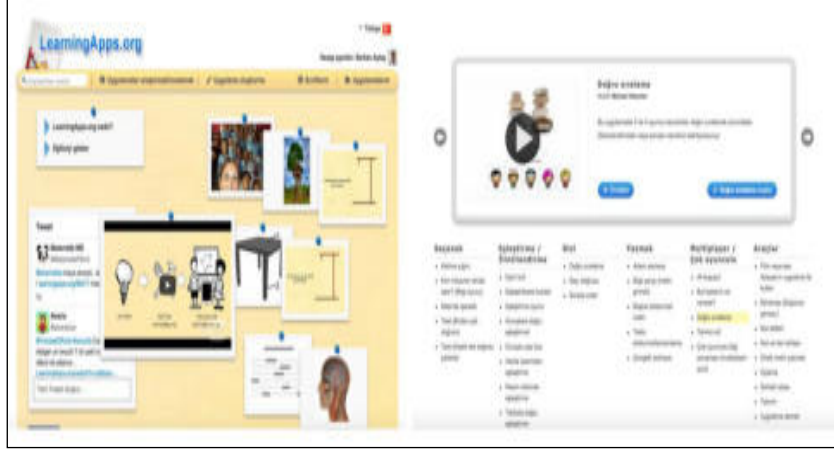


Sunumunuzu bitirdikten sonra, izlemek veya kontrol etmek için tıkladığınızda sağ üst köşede yayımlama ayarları çıkmaktadır. Bu kısımdan, istediğiniz ayarı kullanıp sunumunuzu kendinize özel olarak hesabınızda saklayabilirsiniz.

Prezi'ye giriş yaptığınızda sağ üst köşede kendi isminizin üzerine tıkladığınızda "**Settings & License**" menüsüne girdiğinizde, profilinizin genel ya da özel olmasını sağlayabileceğiniz, profil ayarlarınızı ya da şifrenizi değiştirebileceğiniz Profil ve Hesap Seçenekleri kısmına ulaşabilirsiniz. Bu kısımdaki ayarları istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.

LEARNING APPS

LEARNING APPS



Branşımız ne olursa olsun, bizlerin yani öğretmenlerin her zaman isteği, kendimize ait etkinlikleri kolay ve hızlı bir şekilde hazırlamaktır. Bu konuda yardımımıza [LearningApps.org](https://www.learningapps.org) yetişiyor; bizlerin eşleştirme, çengel bulmaca, grup yarışmaları, test, doğru sıralama, kim milyoner olmak ister? gibi daha sayamadığım bir çok etkinliği oluşturmamızı ve öğrencilerimizle paylaşmamızı sağlıyor.

Learning Apps uygulamaları biz öğretmenlerin pekiştirme, kavrama, anlama, konu tekrarı, öğrenmelerin kalıcı hale gelmesini destekleme gibi ihtiyaçlarına da cevap vermekte. Bu kapsamda belki de en çok başvurulan uygulamalar arasında gelmektedir.

Yapmamız gereken çok basit: Ya hazır olanı kullan ya da sen hazır olan şablonları kullanarak uygulama oluştur. Uygulama açık kaynak kodlu bu yüzden izin verilen, halka açık uygulamaların tamamını kendinize alabilir, değiştirebilir, yeniden tasarlayarak kendi adınıza yayınlatabilirsiniz. Eğer yok -benim uygulamamı sadece öğrencilerim görsün isterseniz şahsi uygulama olarak da kaydedebilirsiniz.

Aşağıda hazır halde bulunan bazı uygulamalar ve kullanabileceğiniz derslere uygun olarak verilen bazı örnekler verilmektedir .Bunları istediğiniz seviyede ve derslerde uygulayabilir ve çeşitlendirebilirsiniz.

1-Cengel Bulmaca:

Amaç

Uygulama Hakkında

:Geometrik cisim ve bilgilerini tekrar etme ,pekiştirme.

:Uygulamada geometrik cisimlerin özellikleri bulmaca tekniği kullanılarak hazırlanmıştır.

2- Matris tablosu:

Amaç

Uygulama Hakkında

:3 basamaklı eldeli eldesiz toplama işlemlerini pekiştirmek.

:Uygulamada verilen sayılar matris tablosu olarak toplanır ve ilgili kutucuklara cevabı yazılır.

TÜRKÇE

1- Adam Asmaca:

Amaç

Uygulama Hakkında

:Türkçe dilbilgisi ile ilgili kelimeleri pekiştirme, kavratma, yanlış öğrenmeleri düzeltme.

:Uygulamada verilen ip ucuna uygun olarak tahminde bulunma hedeflenmiştir.

2- Metinde işaretleme:

Amaç

Uygulama Hakkında

:Büyük ünlü uyumuna uyan / uymayan kelimeleri metin üzerinde işaretleyerek, öğrenilen bilgileri pekiştirmek, eksik öğrenmeleri tamamlamak, yanlış öğrenmeleri düzeltmek.

:Uygulamada verilen metin okunurken büyük ünlü uyumuna uyduğu düşünülen kelimeler üzerine tıklanarak işaretlenir. Metin bitince kontrol edilerek varsa eksik ya da hata metin yeniden gözden geçirilir.

HAYAT BİLGİSİ

1- Eşleştirme Oyunu:

Amaç

Oyun Hakkında

:Okulda karşılaşılabilecek sorunlar ve çözümünü konusunda yardım alabileceğimiz kişileri eşleştirir.

:Oyunda öğrenciler sorunlar ve bu sorunlar için yardım alabileceği kişiyi eşleştirir. Eşleşen parçalar yok olur. Sürükle bırak mantığı ile eşleşir.

2- Gruplarına Göre Ayırma:

Amaç

Oyun Hakkında

:Taşıt türlerini kara,hava, deniz olarak sınıflandırmasını sağlamak ,örnek kümesini geliştirmek, pekiştirmek.

:Oyunda 3 bölüm yer alır. Her seferinde ortadan gelen kelime öğrenci tarafından uygun alana sürüklenerek bırakılır. Oyun sonunda yanlış yapılanlar kırmızı olacaktır. O anda öğrenci düzeltebilir.

FEN BİLİMLERİ

1- Gruplarına Göre Ayırma/Eşleştirme:

| | |
|----------------------|--|
| Amaç | :Kati,sıvı ve gaz maddeleri öğretmek, pekiştirmek , örnek kümesini arttırmak. |
| Oyun Hakkında | :Oyunda 3 bölüm yer alır. Her seferinde ortadan gelen kelime öğrenci tarafından uygun alana sürüklenerek bırakılır. Oyun sonunda yanlış yapılanlar kırmızı olacaktır. O anda öğrenci düzeltebilir. |

2- Adam Asmaca :

| | |
|----------------------|---|
| Amaç | :Duyu organlarını pekiştirmek. |
| Oyun Hakkında | :Duyu organları ile ilgili ip uçlarını takip ederek adamımızı ipten kurtarmak hedeflenmiştir. |

3- Boşluk Doldurmalı Metin :

| | |
|----------------------|--|
| Amaç | :Verilen kelimelerin önüne uygun artikelleri yerleştirmek. |
| Oyun Hakkında | :Her kelimenin önünde seçme kutucuğu bulunur. Bu kutucukta kelimeye uygun artikel seçilir. Tüm kelimelere uygun artikeller seçildikten sonra yanıtlar kontrol edilir. Yanlış cevaplar kırmızı olur ve öğrenci anında düzeltebilir. |

Site üzerinden açtığımız hesabınızla öğrencilerinize bir sınıf oluşturup onlar için de hesap açarak paylaşımlarda bulunabiliyorsunuz.

LearningApps ile hazırlamış olduğunuz etkinliklere resim, video, ses veya metin ekleme imkanı ile zenginleştirebilirsiniz.

İnteraktif etkinliklerinizi iBooks'larınızın içine Widget olarak atarak dijital kitaplarınızı zenginleştirebilirsiniz.

Hazırlamış olduğunuz etkinliklerinizi web sitenize ya da blogunuza ekleyerek blogunuzu zenginleştirebilirsiniz.

CODE.ORG



Code.org Bilgisayar bilimlerinin öğrenimini yaygınlaştırmak ve bireyleri erken yaşlarında programlama ile tanıştırap ilgilerini artırmak amacıyla, özel firmaların da desteklediği kolay kodlama web sitesidir. Kullanıcıların bilgisayarlarına herhangi bir yazılım ve program indirmelerine ve herhangi bir bilgisayar programlama bilgisine sahip olmalarına gerek olmadan, okul öncesinden liseye kadar her öğrencinin kolaylıkla ve eğlenerek kodlama yapmalarını sağlayan bir web sitedir. Kullanıcıların tek ihtiyacı internet bağlantısıdır.

Code Stüdyo’da kullanıcılar hesap açmadan da kodlama öğrenebilir , Etkinlikler adım adım ve seçilmesi gereken kod bloğu hakkında bilgi ve ip uçları vererek ilerler. Bu sayede, kullanıcıların programlama konularından olan “*sıralama*” ve “*algoritma*” bilgileri artar.

Bu alıştırmalar, özellikle çocukların, hesaplamalı düşünme becerilerinden olan problem çözme ve algoritmik düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlama potansiyeline sahiptir. Çocuklar yapabildiklerini gördükçe kendilerine olan özgüvenleri artar ve programlama hakkında “konuşup” fikir geliştirebilirler. Aslında Code.org, “soyut” bilgisayar programlamayı, kod blokları yardımıyla “somutlaştırıp”, kodların kavramsal olarak anlaşılmasına yardımcı olan bir sitedir.

Programlamanın, bilgisayarlara ayrıntılı ve doğru sırada komutlar vermek olduğunu, kullanıcılara bu alıştırmalarla pratik yaptırarak öğretir.

Öğrencinin yas-sınıf-deneyim grubuna uygun olarak 4 farklı ders mevcuttur. Daha ileri seviyede olanlar için hızlandırılmış kurslar bulunmaktadır. Bu derslerde, kod blokları ile bilgisayar programlama mantığının oluşması hedeflenmiştir. Eğer öğrenci daha derin ve ayrıntılı bilgiye ihtiyaç duyuyorsa, lise öğrencileri için hazırlanmış olan JavaScript dersleri de öğrenciye önerilebilir.

Bütün bunlara ek olarak, sitenin Türkçe'ye "**Bağımsız dersler**" diye çevirdiği "**Unplugged Computing**" var ki, bu dersler bilgisayarların ve İnternetin çalışma ilkelelerini bilgisayar kullanmadan ve günlük hayatımızla bağlantılar kurarak anlatan etkinliklerdir. Bunların kesinlikle atlanmaması, sınıflarda öğretmenlerin uygulaması gerekir.

Kodlama Saati etkinlikleri, çocukların oyunlardan ve çizgi filmlerden tanıdık oldukları karakterlerin bulunduğu etkinliklerdir. Örneğin, Minecraft, Donmuş ve Yıldız Savaşları'ndaki karakterler kullanılmıştır. Bu şekilde site, çocukları sıkmadan, ilgilerini çekerek kodlama yapmaya teşvik eder.

Hesap açıp giriş yapıldığında, daha ayrıntılı derslere ulaşılabilir ve öğretmen-öğrenci bağlantısı kurulabilir. Ayrıca, hesap açılırsa, kullanıcılar sıfırdan kendi hayal ettikleri projeleri, kendi yaratıcı fikirleri ile oluşturabilir.



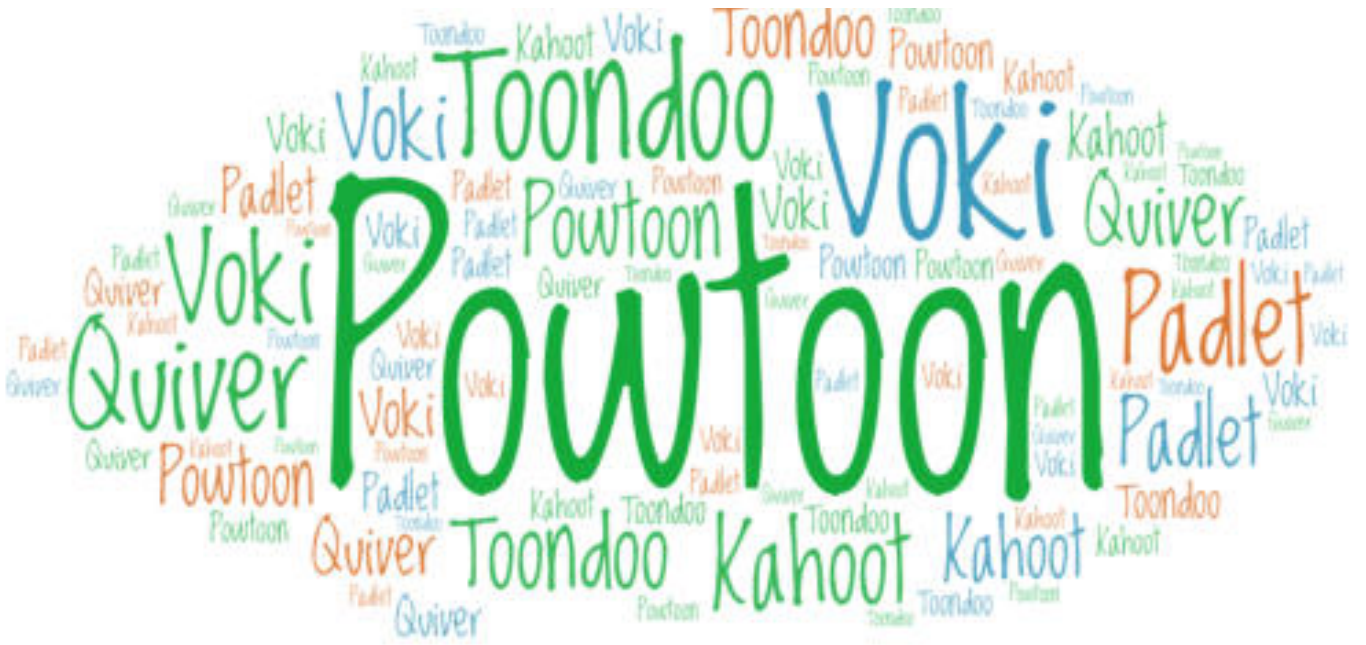
Code.Org KULLANIMI

Bunu yapmak için:Google'dan www.code.org bloğuna girerek hesap oluşturabilirsiniz. Giriş yaptıktan sonra ilk sayfanın en altına gelin. Projeler başlığı altında, “*Uygulama Oluşturun*” sekmesine tıklayın.

Karşınıza, kendi çalışma alanınız çıkacak. Bu sayede, Scratch'te yapılan animasyonlara, oyunlara, hikayelere benzer çeşitli projeler yapabilirsiniz.

Hesap açarken, **e-mail adresi**, **şifre** ve **kullanıcı ismi** istenmektedir. Öğrencilerin anne-babalarının e-mail adresleri kullanılabilir. Yoksa, öğretmenlerin öğrencileri adına e-mail adresi açıp, ilerde tekrar kullanabilmeleri için saklamaları (Google Documents bu konuda faydalıdır) gerekir. Şifreleri (öğrencilerin unutacağı göz önünde tutulmalıdır) öğretmen ve velilerin güvenli bir şekilde saklamaları gerekmektedir.

Öğrencilere kullanıcı ismi verirken, gerçek kimliklerini yansıtan isimler seçilmemelidir. Ayrıca, öğrencilere dijital vatandaşlık bilinci oluşturulmalı, İnternet üzerinden paylaştıkları her şeyin, tanıdıkları ve tanımadıkları “herkes” tarafından görüleceği bilinci oluşturulmalıdır. “*Digital Footprint*” denilen “*dijital ayak izi*” sayesinde internet üzerinden yapılan her eylemin kimliği ortaya çıkarabileceği de öğrencilerimize hatırlatılmalıdır. Bu sayede, internetin ve teknolojinin daha güvenli ve amacına uygun kullanımı sağlanmış olur.



“Bu proje Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Türkiye Ulusal Ajansı ve Avrupa Komisyonu sorumlu tutulamaz.”

