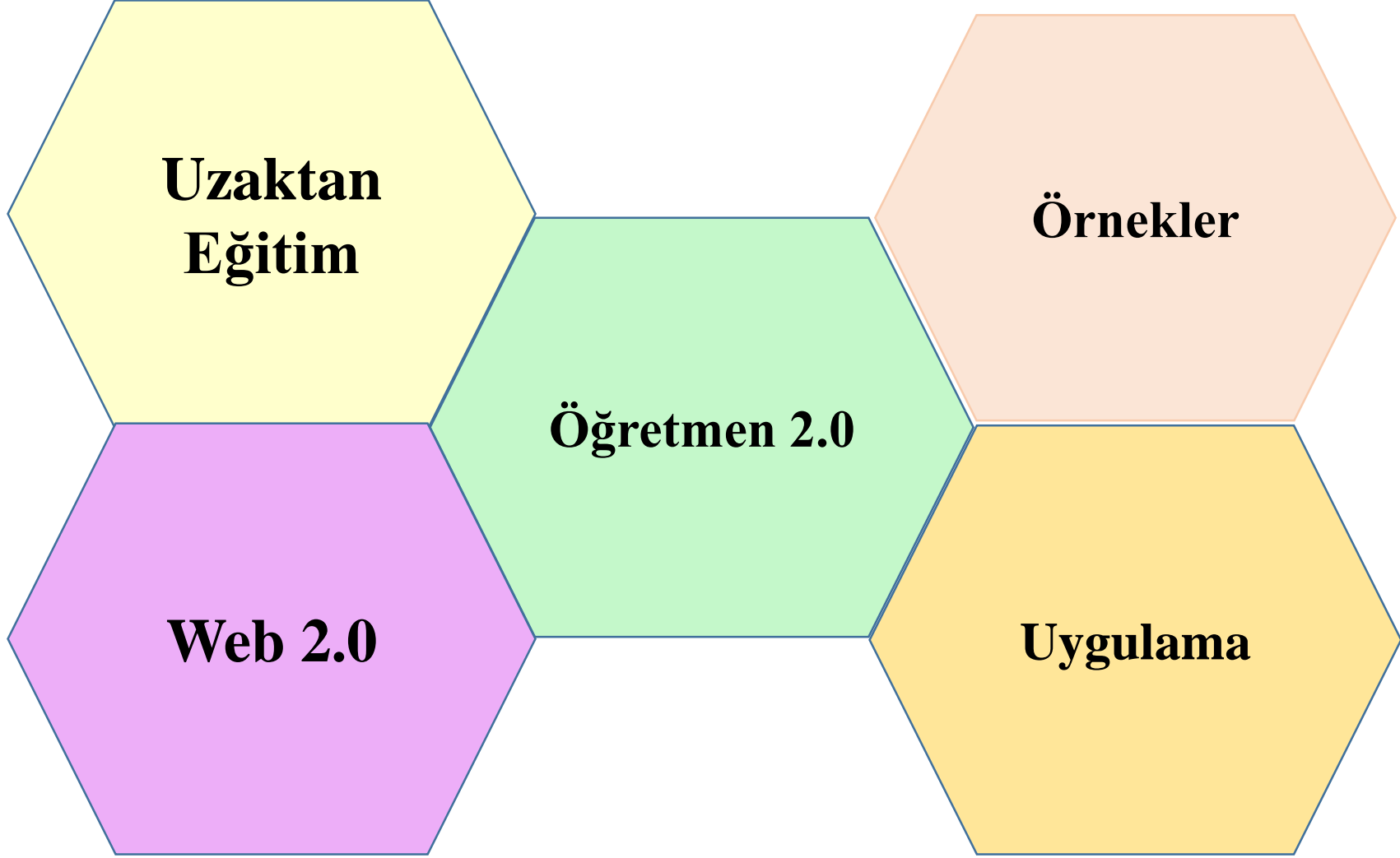


ETKİN ONLINE EĞİTİM İPUÇLARI

Öğr. Gör. Buse KERİGAN



UZAKTAN EĐİTİM



Nedir?

- **Uzaktan Eğitim** ; zamandan ve mekandan tamamen bağımsız bir şekilde öğrencinin ve öğretim üyesinin kampüse gelme zorunluluğu olmaksızın mevcut var olan bilgisayar teknolojileri vasıtası ile tamamen sanal ortamda canlı, görüntülü, sesli olarak derslerin işlendiği, katılımcının istediği zaman bunları tekrar izleyebileceği ve görüntüleyebileceği, günümüz şartlarında eğitim ve öğretimin hızla bilgisayar ortamında geçtiği akılcı, çağdaş, yenilikçi bir eğitim sistemidir.

Neden Uzaktan Eğitim?

- **Uzaktan Eğitim;** Öğrenci merkezlidir.
- **Uzaktan Eğitim;** Fırsat eşitliği sunar.
- **Uzaktan Eğitim;** Geniş öğrenci kitlesine eğitim hizmeti sunabilen bir eğitim sistemidir.
- **Uzaktan Eğitim;** Zaman ve mekandan bağımsızdır. Coğrafi ve bölgesel engelleri ortadan kaldırır.
- **Uzaktan Eğitim;** Gelişmiş araçlarla ders işleme imkanı sağlar.
- **Uzaktan Eğitim;** Geleneksel eğitimden yararlanamayan kişiler için vazgeçilmezdir.
- **Uzaktan Eğitim;** Eğitim ve Öğretim ortamına 7/24 erişim olanağı sağlar.

- **Uzaktan Eğitim;** İşte çalışmak zorunda olan kişilerin öğrenimlerine devam edebilmesini sağlar.
- **Uzaktan Eğitim;** Evlilik, askerlik, çocuk sahibi olma gibi nedenler sebebi ile eğitimine ara veren kişilere kaldığı yerden devam etme şansı verir.
- **Uzaktan Eğitim;** Her bir öğrencinin kendi öğrenme hızında öğrenim görmesine imkan sağlar.
- **Uzaktan Eğitim;** Bilgiye hızlı ve kolay bir şekilde erişme imkanı sağlar.
- **Uzaktan Eğitim;** Yüz yüze eğitimde gereken ulaşım, barınma, konaklama, beslenme gibi ek harcamaları ortadan kaldırır.
- **Uzaktan Eğitim;** Uzaktan Eğitim mekandan bağımsız olması yönüyle öğrencilerin internet erişimi olan her hangi bir yerden istedikleri kalitede eğitim almalarına olanak sağlar.

Uzaktan Eğitim Dezavantajları;

Herkesin kendi eğitimini yönetebilme disiplininin olmaması

Teknik yetersizliklerin eğitimi aksatması

Kaliteli ve iyi bir uzaktan öğrenme E-Learning sistemi geliştirmenin zor olması

Güvenlik

Öğretmenin canlı görüntü veya video aracılığıyla gelen ses ve görüntüsünün yetmemesi, mimik, vücut hareketleri gibi ifade unsurlarını kullanma ihtiyaçlarını karşılayamaması

Öğrenci ve öğretim görevlilerinin uzun süreli bilgisayar kullanımı yüzünden yaşadıkları sağlık sorunları

Ekonomik olarak bağlantı sorunları ve bazı kesimlerde internet erişiminin zor olması söylenebilir.

ÖĞRETMEN 2.0 NE DEMEK?



Web Teknolojisi	Geçerlilik Yılı	Odak Noktası
Web 1.0 (monolog)	1995 - 2000	Döküman Odaklı
Web 2.0 (interaktif web)	2000 - 2010	İnsan Odaklı
Web 3.0 (semantik web)	2010 - 2020	Bilgi Odaklı
Web 4.0 (intelligent web)	2020 - 2030	Sanal gerçeklik odaklı
Web 5.0 (intelligent web)	2030 - 2030	Sanal gerçeklik odaklı

Web 1.0

- İnternetin ilk dönemlerindeki teknolojiye denir. Kullanıcılar bu dönemde interneti sadece bilgi alma amaçlı kullanır. Siteye girer bilgiyi okur, alır ve ortamdan çıkar. Günümüzde olduğu gibi renkli bir internet yoktur. İnternette vakit geçirmek için yapılacak çok bir şey yoktur. Web sitesinde ne varsa –statik bir şekilde – onu okuyabilir.

Web 2.0

- Web 2.0 teknolojisi insanların web 1.0 teknolojisinden farklı olarak sadece içerikleri okuyan değil onların dijital içerikler oluřturmasına da imkan tanıyan bir yeniliktir.
- Eğitimde web 2.0 araçları ise çok yaygın olarak kullanılmakta, animasyonlardan, dijital panolara, hikayelerden, kavram haritalarına kadar birçok alanda içerikler üretilmektedir.



- İkinci nesil internet hizmetlerini, toplumsal iletişim sitelerini, vikileri, iletişim araçlarını, internet kullanıcılarının ortaklaşa ve paylaşarak yarattığı sistemleri kapsamaktadır.
- Web 2.0, özde sosyal ağ sitelerini, blog ve vikileri temsil etmektedir.
- Pek çok web sitesinde kullanılan “Etiket bulutu” uygulaması da Web 2.0 ile gerçekleşmiştir. Etiket Bulutu oluşturmak için bloglara, resimlere ve çeşitli paylaşımlara etiketler yapıştırarak daha sonradan başka kullanıcıların da bu yazılara ulaşmasını sağlamaya çalışılmaktadır.» [#\(hashtag\)»](#)

- Web 2.0 ile “açık kaynak” mantığı gelişmiştir.
- E mail, mesajlaşma uygulamaları, çeşitli telefon uygulamaları da Web 2.0 teknolojileri olarak adlandırılmaktadır.
- Web 1.0’den sonra internet ortam tasarımlarınının gelişmesi, bilginin etkileşimli hale gelme ihtiyacı Web 2.0’ geliştirmiş ve Web 2.0 ile birlikte bilginin depolanması, paylaşılması, bilgiye ulaşım hız kazanmış ve bilginin önemi artmıştır.

- Z kuşuğu 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 kuşuğu 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 yeni nesil gençlere daha uygun bir eğitim ortamı oluşturmamıza yardımcı olmaktadır.

Web 3.0

- Bireyselleştirilmiş web olarak düşünülebilir.
- Örnek olarak Facebook sitesi verilebilir. Facebook'ta bir fotoğraf eklediğinizde “yüz tanıma özelliği” sayesinde fotoğraftaki kişileri hemen ya otomatik etiketliyor ya da etiketlemede kişi önerileriyle kolaylık sağlıyor.

Web 4.0

Fiziksel disklerden uzaklaşıp, tamamen sanal networkler üzerinde kurulu olan teknolojidir. Web 4.0 özellikle kodlanan yapay zeka ile sorunları tespit edebilir ve çözümler üretebilir.

Uygulamaların şuan için sunduğu en önemli özellikler, bireye zaman ve mekan bağımsız, bilgisayarına hiçbir program kurmaya gerek kalmadan web üzerinden çalışan ofis uygulamaları, html düzenleyici, içerik yönetim araçları, not defteri, dosya yükleyici, takvim, hesap makinesi, adres defteri, sohbet, belge yaratma, resim görüntüleme gibi uygulamalardır.

Kısacası, bilgisayarda yapabildiğimiz her şeyi internet ortamında yapabilmektir.

Gerçek yaşamın sanal ortama taşınmasıdır.

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 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 imkanına 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.

Uygulama Örnekleri



KAHOOT



- Kahoot internet bağlantısı olan herhangi bir akıllı cihaz vasıtası ile erişilebilen oyun ve eğlence tabanlı öğrenme portalıdır. Yani Kahoot'un öğrenmeyi oyunlaştırarak kolaylaştıran bir platform olduğunu söyleyebiliriz.
- Kahoot ile yer ve zamandan bağımsız olarak dünyanın herhangi bir noktasında bulunan kişilere oluşturduğunuz yarışmalar vasıtasıyla ulaşarak öğrenmelerini kolaylaştırabilirsiniz.

- Norveç Teknoloji ve Bilim Üniversitesi'nde gerçekleştirdikleri bir proje olarak **Mart 2013**'den beri hayatımızda yer almaktadır.
- Kahoot içerisinde;
- **Bilgi yarışması** (Quiz), **tartışma** (Discussion), **anket** (Survey) ve **karıştırma** (Jumble) olmak üzere 4 farklı kategoride oyunlaştırılmış eğitimler hazırlanabilmektedir.

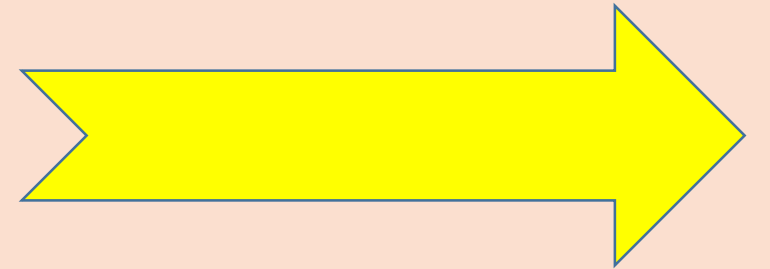
Neden Kahoot ?

- **Esnek Yapı:** Kahoot ile belirlediğiniz herhangi bir konuda hakkında eğlenceli oyunlar oluşturabilirsiniz.
- **Basit:** Kahoot'da hesap oluşturan herkes kolayca test, anket, tartışma vb oluşturabilir. Bunun yanında katılımcıların ayrıca bir hesap oluşturup giriş yapmasına gerek yoktur.
- **Çeşitlilik:** Kahoot oyunlarına internet bağlantısı olan bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi farklı cihazlardan rahatlıkla ulaşabilirsiniz.
- **İlgi Çekici:** Kahoot sahip olduğu oyunlaştırılmış altyapısının yanında zengin ses ve görsel yapısı sayesinde oldukça ilgi çekici olup öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.
- **Ücretsiz:** Kahoot ile oyun oluşturmak ve oyunlara katılmak herkes için ücretsizdir.
- **Raporlama İmkani:** Düzenlediğiniz oyunlar hakkında katılımcıların performanslarını analiz edebileceğiniz raporlar alabiliyorsunuz.

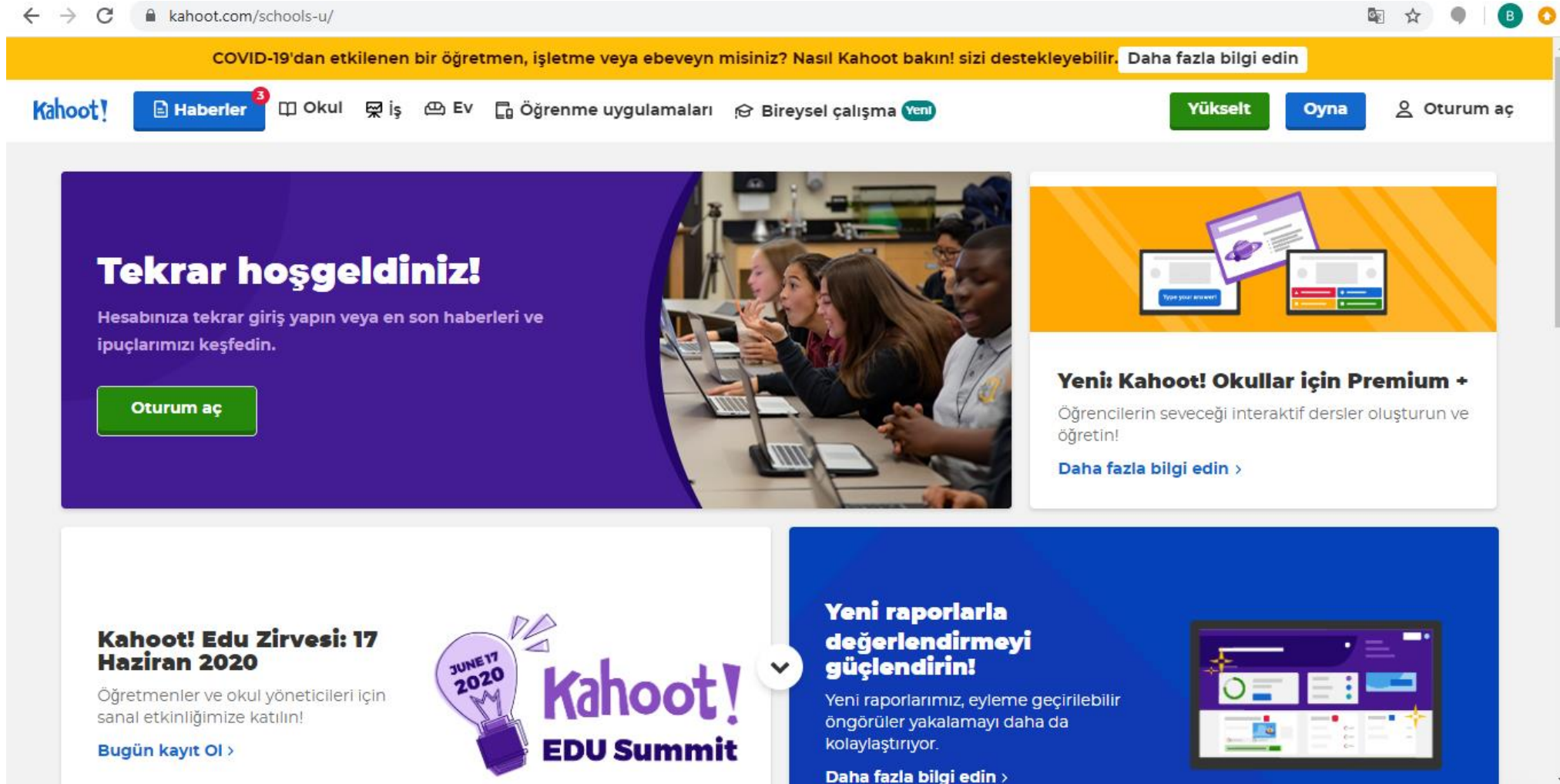
Kahoot Oynamak İçin Gereken Teknik Gereksinimler;

- **Cihaz:** Öğretmenin oyunu açıp başlatabilmesi, katılımcılarında oyuna dahil olabilmesi için yanlarında internete bağlanılabilen bilgisayar, akıllı telefon yada tablete ihtiyaç bulunmaktadır.
- **İnternet Bağlantısı:** Bilgi yarışmasının bulunduğu mekanda katılımcıların bağlantı sağlayabileceği bir wifi noktası olması gerekiyor. Aksi takdirde yanında akıllı cihaz olsa bile internet paketi olmayan katılımcılar oyuna dahil olamayacaktır.
- **Ekran ve Ses:** Katılımcıların rahatlıkla soruları görebilmesini sağlamanız için bulunduğunuz ortamda ya bir projeksiyon cihazı ve perdesi yada büyük bir ekran olması gerekiyor. Aynı zamanda yarışmanın gerçekleştiği ortama yeterli olacak seviyede bir ses sisteminin olması oyununuzun kalitesini arttıracaktır.

Kahoot Hesabı Oluřturma Adımları



- Kahoot ile online bilgi yarışması düzenleyebilmeniz için öncelikle bir hesap oluşturmanız gerekiyor. Hesap oluşturabilmek için kahoot.com adresini ziyaret edip **Oturum Aç** butonunu tıklıyoruz.



The screenshot shows the Kahoot! website homepage. At the top, there is a navigation bar with the Kahoot! logo, a 'Haberler' button with a notification icon, and several menu items: 'Okul', 'İş', 'EV', 'Öğrenme uygulamaları', and 'Bireysel çalışma' with a 'Yeni' tag. On the right side of the navigation bar, there are buttons for 'Yükselt', 'Oyna', and 'Oturum aç'. Below the navigation bar, there is a yellow banner with a COVID-19 related message and a 'Daha fazla bilgi edin' link. The main content area is divided into several sections. On the left, there is a purple banner with the text 'Tekrar hoşgeldiniz!' and a green 'Oturum aç' button. To the right of this banner is an image of students in a classroom. Below the purple banner, there is a white banner with the text 'Yeni: Kahoot! Okullar için Premium +' and a green 'Daha fazla bilgi edin >' link. At the bottom, there are two more banners. The left one is white and promotes the 'Kahoot! Edu Zirvesi: 17 Haziran 2020' with a 'Bugün kayıt Ol >' link. The right one is blue and promotes 'Yeni raporlarla değerlendirmeyi güçlendirin!' with a 'Daha fazla bilgi edin >' link. A lightbulb icon with 'JUNE 17 2020' is also visible next to the summit banner.



📄 Giriş sayfamızın önceki sürümünü kullanmak ister misiniz? [Geri dön](#)

Oturum aç

Kullanıcı adı ya da email

Parola

Oturum aç

veya



Google ile giriş yap



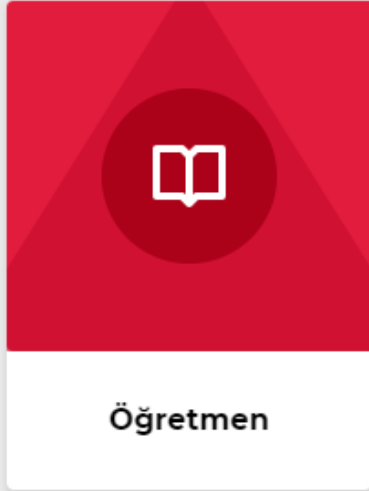
Microsoft ile giriş yapın

Hesabınız yok mu? [kaydol](#)

[Parolanızı mı unuttunuz?](#)

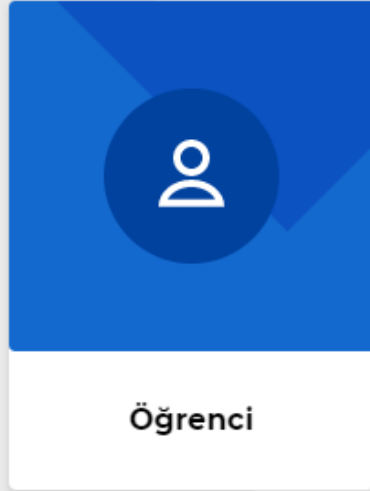
- Sisteme üye olmak istediğinizde Kahoot size platformu ne amaçlı (iş, öğretmen, öğrenci, sosyal) kullanmak istediğinizi 4 farklı seçenek sunarak soruyor. Bu seçeneklerden sadece iş seçeneğinde ücretsiz versiyonun yanında birde ücretli plus seçenek sunulmaktadır.
- Eğer ek özelliklerin bulunduğu plus seçeneğini kullanmak isterseniz 30 günlük ücretsiz kullanımdan sonra aylık bir ödeme yapmanız gerekecek.

Hesap türünüzü seçin



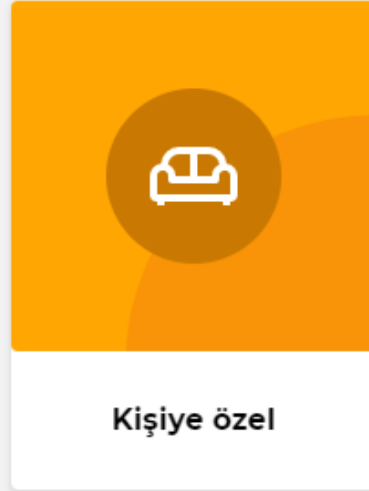
Öğretmen

A red square button with a white book icon in the center. Below the square is a white rectangular box containing the text 'Öğretmen'.



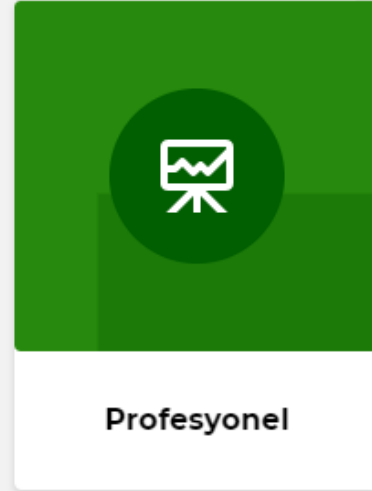
Öğrenci

A blue square button with a white person icon in the center. Below the square is a white rectangular box containing the text 'Öğrenci'.



Kişiyeye özel

An orange square button with a white sofa icon in the center. Below the square is a white rectangular box containing the text 'Kişiyeye özel'.



Profesyonel

A green square button with a white presentation board icon in the center. Below the square is a white rectangular box containing the text 'Profesyonel'.

Zaten hesabınız var mı? [Oturum aç](#)



create.kahoot.it/auth/register/user-type



Kahoot!

[i](#) Kayıt sayfamızın önceki sürümünü kullanmak ister misiniz? [Geri dön](#)

[< Geri](#)

İşyerinizi tanımlayın



Okul



Yüksek öğretim



Okul idaresi



iş

[Diğer](#)



Artı

100 oyuncuya kadar oyunlar **barındırabilir** ve iş arkadaşlarınızla birlikte **çalışabilir** ve gelişmiş raporların kilidini açabilirsiniz.

€5

öğretmen başına / aylık (yıllık olarak faturalandırılır)

Şimdi al

Deneme sürümüne başla

Deneme süresi: 7 gün. İstedığınız zaman iptal edebilirsiniz.



profesyonel

200 oyuncuya kadar oyunlara **ev sahipliği yapın** ve daha fazla soru türüne ve uzaktan eğitim özelliğine erişin.

€10

öğretmen başına / aylık (yıllık olarak faturalandırılır)

Şimdi al

Deneme sürümüne başla

Deneme süresi: 7 gün. İsteddiğiniz zaman iptal edebilirsiniz.



Ödül

2000 oyuncuya kadar oyunlara **ev sahipliği yapın** ve tüm soru türleri ve uzaktan eğitim özelliklerimize erişin.

€15

öğretmen başına / aylık (yıllık olarak faturalandırılır)

Şimdi al

Deneme sürümüne başla

Deneme süresi: 7 gün. İsteddiğiniz zaman iptal edebilirsiniz.

Kahoot ile Öğret!

En kapsamlı planımıza erişin ve:

- ✓ Kahoot'ta her şeyi alın! Ödül
- ✓ İnteraktif derslerle öğretin
- ✓ Sunumlardan slaytları içe aktarma
- ✓ Raporları birleştirme (çok yakında)

İlk yıl %25 tasarruf edin - bu 3 ay ücretsiz!
Teklif 30 Haziran'da sona eriyor.

~~20€~~ **15€**

öğretmen başına / aylık
(yıllık olarak faturalandırılır)

Şimdi al

Deneme sürümüne başla

Deneme süresi: 7 gün. İsteddiğiniz zaman iptal edebilirsiniz.

Oluşturma ve oynatma için temel özellikler. [Basic'i ücretsiz edinin](#)



Site lisansı edinin!

Premium + kampüs site lisansı ile eğitimcileri güçlendirin. [Daha fazla bilgi edinin](#).

YENİ Öğretmenler ve okullar için yepyeni bir plan olan Premium + ile etkileşimli dersler verin! [Daha fazla bilgi edin!](#)

Kahoot!

İsim ekle +

busekerigan145

Plan:

İlgi alanlarım

Devam eden zorluklar

Öğrenciler, belirli bir
boyunca cihaz
görüntülenen soru
bağımsız olarak

[Daha fazla bilgi](#)



Kahoot'a hoş geldiniz!

Birkaç tıklamayla başlayın

Adı (İsteğe bağlı)

Adınızı giriniz...

Kullanıcı adı (İsteğe bağlı)

busekerigan145

6



Okulunuzla bağlantı kurun ?

Okul Adı

Okul adını girin ...

[Kaydet ve devam Et](#)

Microsoft Teams'de paylaşın

Dünyanın dört bir yanındaki birçok eğitimci ve öğrenci uzaktan öğrenmeye başlamak...

Müzik eğitimcisi, öğrenci tempolu zorluklarla notları ve anlayışı güçlendirir

Raporları görmek için ilk kahoot'unuzu düzenleyin.

YENİ Öğretmenler ve okullar için yepyeni bir plan olan Premium + ile etkileşimli dersler verin!

[Daha fazla bilgi edin!](#)



Kahoot!



Ev



keşfedin



Kahoots



Raporlar

Hemen Yükselt

Paylaş

Oluşturmak



busekerigan145



İsim ekle +

busekerigan145

Plan:

[Yükselt](#)

İlgi alanlarım

[İlgi alanı ekle](#)

Hoşgeldiniz, !

Başlayalım:



Demo oyunu oyna



Kahoot oluştur



Ev sahibi kahoot

Benim Kahootla...

Takım al...

Şablonlarımızdan birini kullanarak ilk kahootunuzu oluşturun.

[Kahoot oluşturun](#)

Devam eden zorluklar

Öğrenciler, belirli bir zaman dilimi boyunca cihazlarında görüntülenen soru ve cevaplarla bağımsız olarak oynarlar.

[Daha fazla bilgi edin](#)

Ne var ne yok



Yeni! Kahoot! EDU Zirvesi dizisi açıklandı: 17 Haziran'da bu oturumları kaçırmayın!

Eğitimciler, ortaklar ve Kahoot'un müthiş listesine göz atın! Kahoot'a katılan büyükelçiler! 17 Haziran'da EDU Zirvesi ve ele alacakları konulara hızlı bir göz atın.



Etkileşimli dersler oluşturun ve Kahoot ile okul genelinde ve bölge genelinde işbirliği yapın! Premium +

Kahoot ile! Yeni ve güçlü teklifimiz olan Premium +, öğretmenlerin öğrencilerin sevece...



Yeni entegrasyonumuzla öğrencilerle bağlantı kurun ve kahootları doğrudan Microsoft Teams'de paylaşın

Dünyanın dört bir yanındaki birçok eğitimci ve öğrenci uzaktan öğrenmeye başlamak...



Müzik eğitimcisi öğrenci tempolu zorluklarla notları ve anlayışı güncelendirir

Join our **free** virtual event for teachers and admins on **June 17**

[Register today!](#)



Son raporlar

Raporları görmek için ilk kahoot'unuzu düzenleyin.

1 bilgi yarışması

Type your question

20

📄

🗑️

📝

Soru ekle

Soru bankası

👑 Slaytları
içer aktar

E-tabloyu içe
aktar

Create a new kahoot

Yeni kahoot



Oluşturmak

Template



Kahoot! for formative
assessment

Template



Get to know your
teacher!

Kapat

Click to start typing your question

1 bilgi yarışması

Type your question

20

🗑️

Soru ekle

Soru bankası

Zaman sınırı

20
sek

makas

1000

Yanıt seçenekleri

Tek seçim ▼

Bilgisayarınızdan resim sürükleyip bırakın

Görüntü
kütüphanesi

Fotoğraf
yükleniyor

YouTube
bağlantısı



Add answer 1



Add answer 2



Add answer 3 (optional)



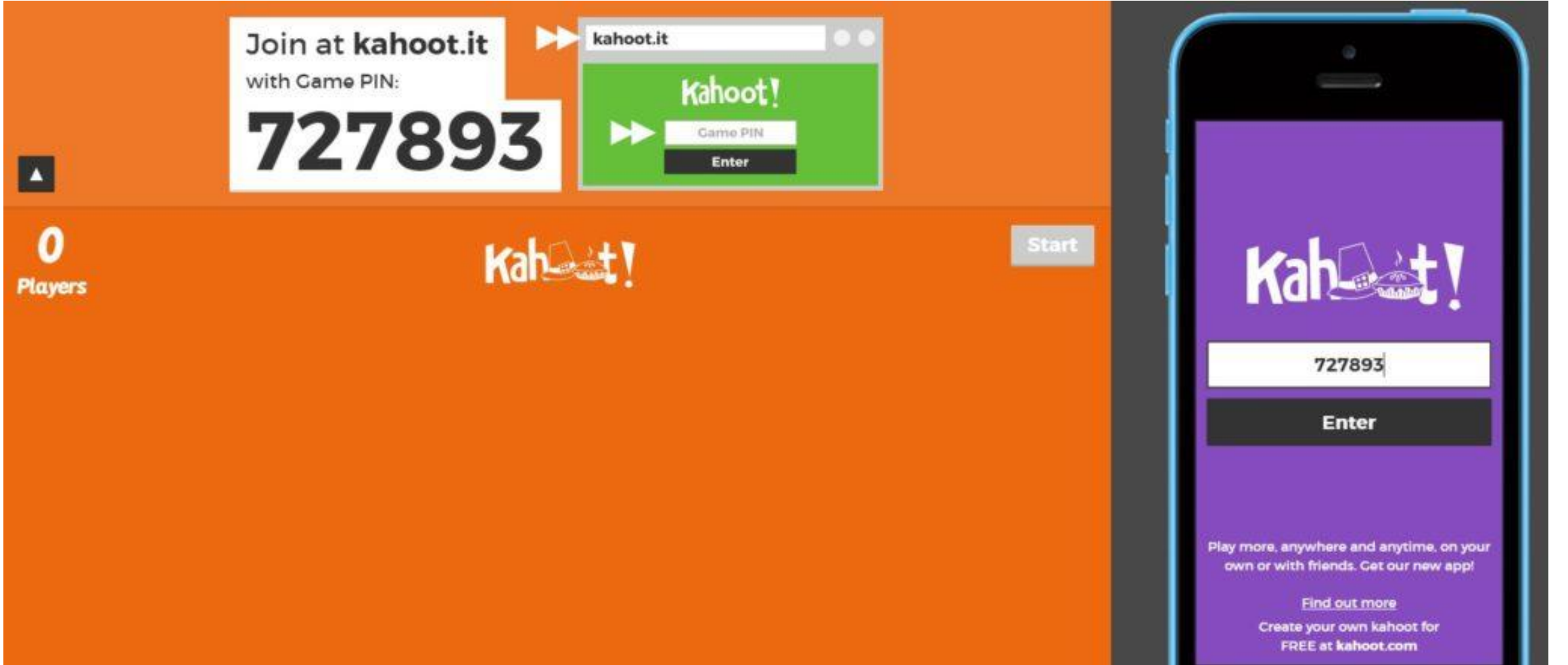
Add answer 4 (optional)



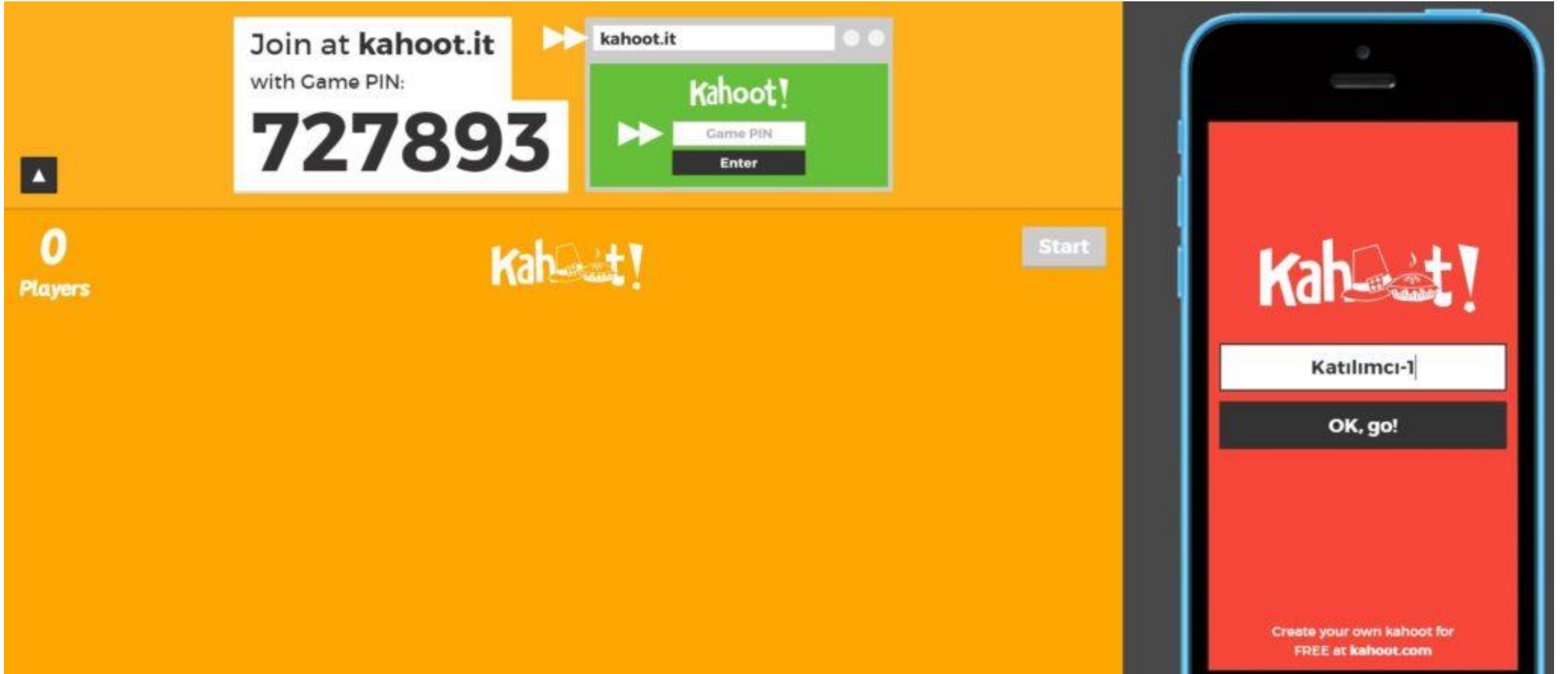
Slaytları
içer aktar

E-tabloyu içe
aktar

Klasik mod ile devam ettikten sonra gelen ekranda oyuna katılacaklar için Game Pin ekranı gelmektedir. Ekranda beliren ve rakamlardan oluşan pin numarasını katılımcıların kahoot.it web adresinde bulunan **Game Pin** kısmına girip (**Enter**) tuşuna basması gerekiyor.



- Pin numarasını girdikten sonra kullanıcıların kendileri için bir takma ad (**Nick Name**) belirleyerek oyuna dahil olmaları gerekmektedir.



- Tüm katılımcılar oyuna dahil olduktan sonra hesap sahibi yani eđitmen başla (**Start**) butonuna basarak bilgi yarışmasını başlatabilir.



- Oyunun başlaması ile birlikte sistem melodi eşliğinde ilk sorumuzu ekrana yansıtıyor. Sorumuzun cevap şıkları ise A, B, C, D yerine şekil ve renklerden oluşuyor. Katılımcılar cevaplarını ise belirlenen süre içinde giriş yaptıkları cihazlarından şekil ve renkleri kullanarak veriyor.

Aşağıdakilerden hangisi kişisel markalaşma araçlarından biridir?

11

Skip

0 Answers

▲ Renkler

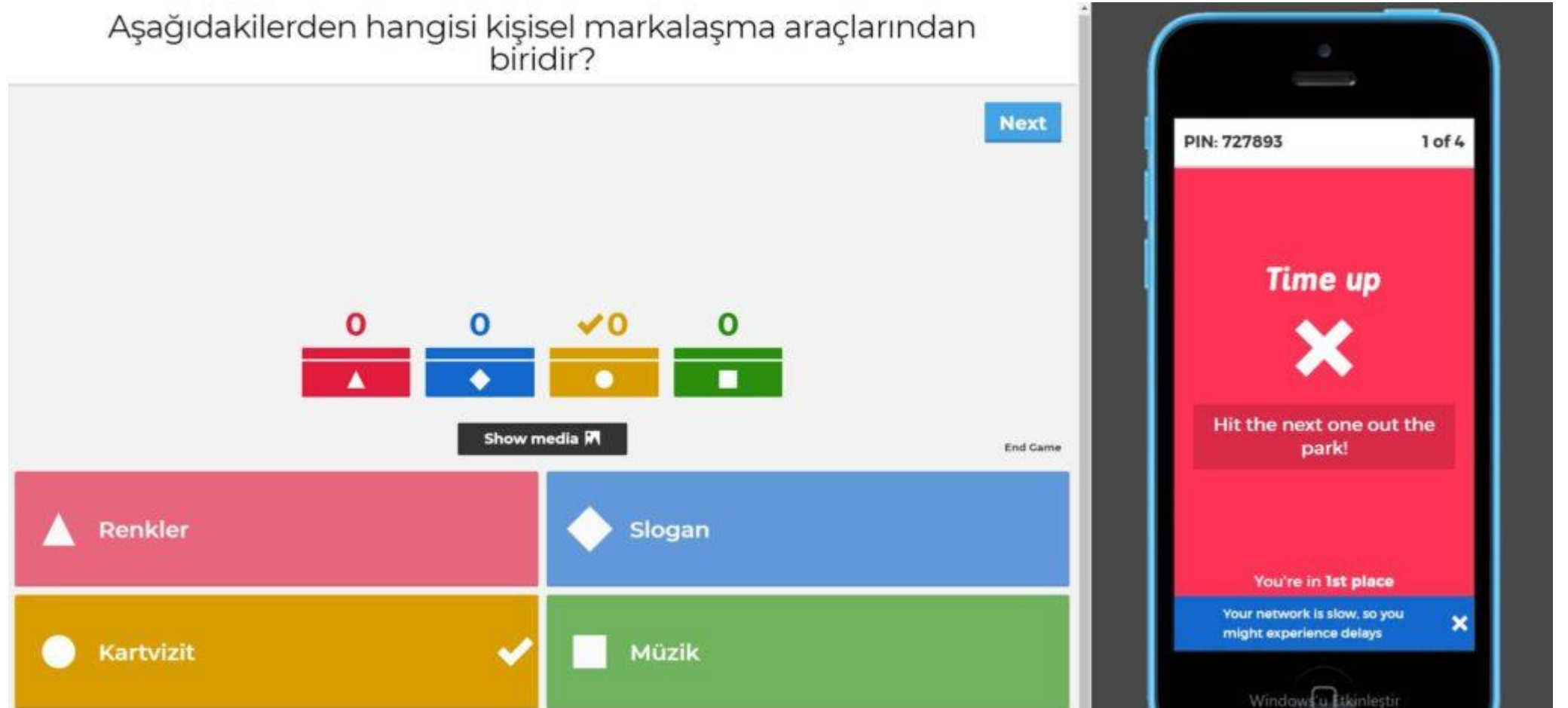
◆ Slogan

● Kartvizit

■ Müzik



- Cevaplama süresi sona erdiğinde doğru cevap ve katılımcıların kaçınının hangi şıkları işaretledikleri ekrana yansıyor. Bu ekranda yarışmayı düzenleyen eğitmen ileri (Next) butonuna bastığında katılımcıların sıralamasını görüyoruz. Bu sıralama doğru ve en hızlı cevaplayanlardan başlayarak sistem tarafından oluşturuluyor.



- Hazırladığınız tüm sorular cevaplandığında bilgi yarışmanızda ilk üçe giren katılımcılar açılan podyum sayfasında kürsüye çıkıyor.



Uygulama Zamanı





Sınıfta ve Eđitimde Kullanılabilecek Bazı Web 2.0 Uygulamaları

KARİKATÜR YAPMA ARAÇLARI



**STRIP
GENERATOR**



PIXTON



STORYJUMPER



**BITSTRIP FOR
SCHOOLS**

STRIP

PIXTON

STORYJUMPER

BITSTRIP FOR

• PIXTON

Pixton, öğrencilerinizin önce kendi avatarlarını, ardından sınıf arkadaşlarının yer alacağı çizgi romanlar hazırlayacakları eğlenceli bir web 2.0 aracıdır. Siz öğretmen olarak bir hesap oluşturup, ardından sınıflarınızı tanımlıyorsunuz. Öğrencileriniz ise sınıfları için oluşturduğunuz linke tıklayarak, sizin tanımladığınız şekilde, ister kullanıcı adlarıyla, ister Microsoft ya da Google hesaplarıyla Pixton a giriş yapabiliyorlar.

Uygulamanın ücretsiz kısmında sınırlı arka plan ve grafiklerle çalışabiliyorsunuz. Ancak ücretli hesaba geçerseniz oldukça zengin bir görsel eklenti sizi bekliyor.



EBEVEYNLER 

OTURUM AÇ

Sınıf veya eğlence için çizgi roman oluşturun!

ÜCRETSİZ DENE



//CODiE//
2019 SIIA CODiE FINALIST



ANIMASYON ARAÇLARI



**DRAWING
CARTOONS**



**CARTOON
MAKER**



GOANIMATE



MOOVLY

CARTOON2
DRAWING

MAKER
CARTOON

GOANIMATE

MOOVLY

• GOANIMATE

Go animate kendi animasyonlu filmlerinizi oluşturabileceğiniz eğlenceli bir web aracı.

Kütüphanesindeki grafikler modifiye edilebildiğinden, animasyon filminizde kendi karakterlerinizi çeşitli hareketler ve hatta mimikler ekleyerek, kendi oluşturduğunuz ortamlarda oynatabiliyorsunuz. İsterseniz kendi sesinizi ya da dışarıdan farklı ses dosyalarını da filminize ekleyebilirsiniz. Konuşma balonlarıyla eğlenceli kısa filmler hazırlayabilirsiniz.

İlk 14 günlük ücretsiz üyeliği kullanarak Goanimate den faydalanabilirsiniz.



E-KİTAP ARAÇLARI



CUBE CREATOR



STORYBIRD



FLIPSNACK



ISSUU

CUBE CREATOR

STORYBIRD

FLIPSNACK

ISSUU



• FLIPSNACK

- Flipsnack'de elinizdeki PDF broşürleri kolayca online broşür haline dönüştürebildiğiniz gibi, özelleştirilebilen şablonlardan da kendi tasarımınızı yapabilmeye olanak sağlamaktadır. Online broşür yapma aracı ile baştan yeni bir tasarım hazırlayabilir veya hazır şablonları kendinize göre özelleştirebilirsiniz.
- Flipsnack ile aynı zamanda **dijital broşürler** de hazırlayabilir ve yayınlayabilirsiniz. Sadece broşür için değil **dijital katalog ve dergileriniz** için de flipsnack'i kullanabilirsiniz.

ANKET ARAÇLARI



pollsnack
poll and survey maker

POLLSNACK



Riddle

RIDDLE



SURVEY MONKEY



QUIZIZZ

QUIZIZZ

POLLSNACK

RIDDLE

SURVEY MONKEY

QUIZIZZ



SURVEY MONKEY

- **Survey Monkey** dakikalar içinde çevrimiçi anketler oluşturup yayınlayabileceğiniz, anket sonuçlarını gerçek zamanlı olarak görüntüleyebileceğiniz ücretsiz anket yazılımıdır.
- SurveyMonkey ile proje araştırması, müfredat planlama, kurs değerlendirmeleri, okul performansları için çevrimiçi anketler oluşturabilirsiniz.
- SurveyMonkey ile akademisyenler bilimsel araştırmalarında kullanmak üzere akademik anketler oluşturabilir, bunları kolayca excel ve spss'e aktarabilirler.
- SurveyMonkey ile toplantı ya da etkinlik planlama anketleri çevrimiçi olarak oluşturulabilir.

3D ARAÇLARI



SKETCHUP



UNITY 3D



ZOOBURST



MINE-IMATOR

SKETCHUP

UNITY 3D

ZOOBURST

MINE-IMATOR

ZOOBURST,

- Zooburst, kullanıcılarına dijital, üç boyutlu kitaplar oluşturma imkanı sağlıyor. Zooburst ile, çok basit bir şekilde üç boyutlu kitaplar oluşturabilir, kendi karakterlerinizi oluşturabilir, onlara konuşma balonları metinler ekleyebilirsiniz.
- Ücretsiz üyelik sayesinde sadece karakterleri kitaplara yerleştirip, metinler, konuşma balonları ekleyebiliyor, kitap oluşturabiliyorsunuz. Oluşturduğunuz kitapları web sitelerinizde, bloglarınızda yayınlatabilirsiniz.
- Aynı şekilde, ekleyeceğiniz resimler ile, derslerinizi canlandırmada da kullanabilirsiniz.

MENTI



Please enter the code

Submit

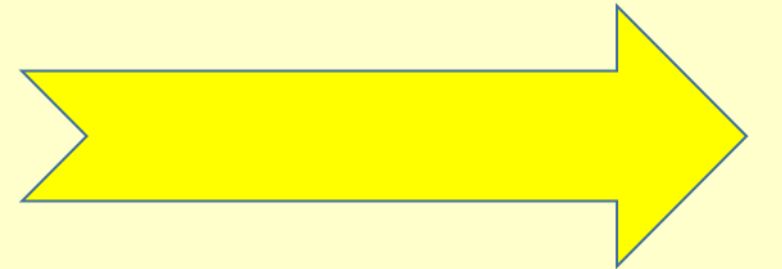
The code is found on the screen in front of you

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

- Menti'nin 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.

- Eđitimlerde, workshoplarda, toplantılarda, koferans veya meetup etkinliklerinde işinizi kolaylařtıracak, size pratik bir yöntemle veri toplama imkanı vererek sunum yaptığınız kişilerle sürekli diyalog halinde olmanızı sağlayacak bir platformdur.
- Tamamen ücretsiz kullanılabilir, interaktif sunumunuza sınırsız katılım sağlayabilirsiniz.
- Mentimeter'in katılımcılara sunabileceğiniz interaktif arayüzlerden bazıları çoktan seçmeli sorular, imaj seçme ile oylama, Kelime Bulutu, Quiz, Açık Uçlu Sorular.

Menti Uygulama Basamakları





Mentimeter

Please enter the code

Submit

The code is found on the screen in front of you



Mentimeter

Who is the best person in the whole world?

Wonder Woman

Princess Leia

Submit



Thank you for your participation!



[Sign up for Mentimeter](#)

[See voting results](#)

[Exit and vote on another presentation](#)

Create your free Mentimeter account

Did you like what you just saw?

Start building your own fun and interactive presentations with Mentimeter.

 [Sign up with Facebook](#)

 [Sign up with Google](#)

or using email

Your email address



you shine on stage!

Please let us know what you'd like to use Mentimeter for.

- Workshops
- Events (10-50 people)
- Training sessions
- Education
 - Educator (higher education)
 - Teacher (K12)
 - Student (any level)
- Meetings or team management
- Conferences or large events
- Other

To get started, please tell us how you will use Mentimeter.

Get Started



Pricing

Free

For anyone trying out Mentimeter.

\$0

No credit card needed.

[Continue with free](#)

- Unlimited audience

Basic

All the essentials for interactive presentations.

\$9⁹⁹/month

Billed annually, excl. tax.
Price per user

[Buy Basic](#)

- Unlimited questions
- Import presentations
- Export to Excel

Pro

If you want everything, unlimited.

\$24⁹⁹/month

Billed annually, excl. tax.
Price per user

[Buy Pro](#)

- Remove Menti branding
- Add your own logo
- Moderate Q&A

Enterprise

For using Mentimeter in your team or organization.


Custom

[Learn more](#)

- Company branding
- Single Sign-On
- Success manager

[Compare plans](#)

 Your presentations

 Inspiration

 Upgrade

 Branding & colors

 Account ▼

 Help ▼

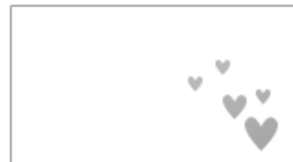
 Home


[+ New presentation](#)

Name ↕ Created ↕ Last updated

No presentations yet


As you create new interactive presentations they'll appear here.






 Johnny from Mentimeter ✕

Welcome to Mentimeter, we're happy you've joined us! 🐱

If you need help getting started, we've created a short video on how to build your first presentation in only 90 seconds.



Write a reply...   

Not sure where to start? Have a look at our example [education template](#) for inspiration!


+ Add slide

📁 Import ★

💡 Examples

💧 Themes


⚙️ Configure


1 


Choose a slide type →
or get to know the editor with a [short tour](#)


Type

Popular question types ?



Multiple Choice



Word Cloud


Open Ended


Scales


Ranking


Image Choice


Q&A

Quiz Competition ?





+ Add slide

Import

Examples

Themes

Configure

1 Etkin Online Eğitim ...



Go to www.menti.com and use the code 74 66 49

Etkin Online Eğitim Denildiğinde Aklınıza Ne Geliyor?



0

Type

Content

Customize

Your question ?

Etkin Online Eğitim Denildiğinde Aklınıza Ne Geliyor?

Add longer description

Entries per participant ?

1

Profanity filter ?

Choose language filter

Extras

Let participants submit multiple times ?

Go to www.menti.com and use the code 74 66 49

Etkin Online Eğitim Denildiğinde Aklınıza Ne Geliyor?

 Mentimeter

Uygulama Zamanı

