

ÖĞRETMENLER İÇİN YAZ OKULU PROGRAMI



3 TEMMUZ - 11 AĞUSTOS 2017





KURS İÇERİĞİ

HAFTALAR VE KONULAR

1. Hafta
3-7 Tem
2017

Webinar
7 Temmuz
Saat 19 00

Proje Tabanlı Öğrenme
eTwinning Ana Sayfa
eTwinning Live
Twinspace
Görevler
Modül Quizi
Webinar : Neden eTwining ?
Esen Sandraz & Adil TUGYAN

4. Hafta
24-28 Tem
2017

FATİH Projesi Nedir ?
EBA Nedir ? Ana portal ve Özellikleri. Tüm Bölümler
FATİH, EBA eTwinning Enteg.
Entegre Bir Proje Oluşturma
Görevler
Modül Quizi

2. Hafta
10-14 Tem
2017

Webinar
4 Temmuz
2017 Saat 19:00

Bir eTwinning Projesi
Oluşturma.
Proje Kayıt
Kalite Etiketine Başvuru
Ödüller
2.0 Web Araçları
Görevler
Modül Quizi

31 Tem-4
Ağust 2017

Webinar
4 Temmuz
2017 Saat 19:00

Öğrenme Metodları
Flip Öğrenme
Oyun Tabanlı Öğrenme
Problem Tabanlı Öğrenme
İşbirlikçi Öğrenme
Kodlama ve Önemi
Proje Ortağı Bulma Fuarı
Kurs Bitirme Görevi
Modül Quizi
Webinar : Ortak Bulma Fuarı
Esen Sandraz & Adil TUGYAN

3. Hafta
17-21 Tem
2017

Webinar
11 Ağustos
2017 saat 19:00

Eğitimde Yenilikçi Pedagojiler
Tasamım Tabanlı Öğrenme
Öğrenme Senaryosu
Öğrenme Hikayesi
STEM
Görevler
Modül Quizi

6. Hafta
7-11 Ağust
2017

Webinar
11 Ağustos
2017 saat 19:00

eTwinning Projelerinin
Oluşturulması ve kayıt edilmesi.
Değerlendirme Anketi
Webinar : Proje Tanıtımları (10 Proje)
UDS, Eğitimciler ve Tüm Katılımcılar

Kurs tanıtım Modülü, Kurs katılım Gereklilikleri ve Sertifika Kriterleri 26 Haziran 2017 tarihinde Erişime Açık Olacaktır.

eEYY ONLINE YAZ KURSU

www.etwinning.gov.tr

eEYY - Öğretmenler için Yaz Okulu

C O
D E

Webinar Ortak Bulma Adil - Esen Fuarı

5. Hafta

Modül 5

Modül 4

6. Hafta

Webinar Proje Tanımları

Modül 6

4. Hafta

İyi Çalışmalar

fatih

ebu

eTwinning

UDS , Eğitimciler ve Tüm Katılımcılar

3. Hafta

İyi Çalışmalar

Modül 3

STEM



2. Hafta

İyi Çalışmalar

Modül 2

1. Hafta

Webinar 1 eTwinning

Esen - Adil

Modül 1



Tanıtım

Kurs Kriterleri ve Tanışma





Merhaba Değerli Arkadaşlar,

Yaz Kursumuza hoş geldiniz ve sizleri kursumuzda görmek bizim için büyük bir sevinç ve umuyoruz ki kurs süresince bütün beklentilerinizi gerçekleştirme imkanı bulabileceksiniz.

Kurs Tanıtım Modülümüzde kursumuz ile ilgili gerekli bilgilendirme ve önerilerin yanı sıra, kurs yol haritamızı ve haftalık çalışma programımızı bulacaksınız. **Kursumuz 03.07.2017 tarihinde başlayıp , 11.08.2017 tarihinde tamamlanacaktır ve modül 14.08.2017 tarihinde ise kapanacaktır** bu nedenle kurs tarihlerine dikkat etmenizi rica ediyoruz. Kurs Sertifikasını alabilmek için belirtilen sürede bütün görev ve Quizlerin tamamlanmış olması gerekmektedir. Her Modül 1 hafta sürecek ve bu zaman zarfında esnek zamanlı çalışma imkanına sahip olabileceksiniz.

Her hafta sonunda Pazar günü akşam 21:00 de Quiz modülü kapatılacaktır. bu yüzden kurs haftalık çalışma konularını haftaya yaymanız, zamanında bitirebilmeniz için yardımcı olabilir. **Her modül için önerilen çalışma 3 saattir.**

Kurs Yol Haritası

Kurs ile ilgili sorularınız ve yardım almak için her modülün sonundaki **Questions** bölümünü kullanınız yada Facebook grubumuzda yazınız. Proje ortağı bulmaya ve proje konunuz hakkında düşünmeye 1. modülden itibaren başlayabilirsiniz.

Sertifika Gereksinimleri

1- Modül Quizlerini Tamamlayınız.

2- Verilen Görevleri Yapınız.

3- Kurs sonunda bir proje eTwinning Oluşturunuz. Projelerin 11 Ağustos a kadar size 5. modülde verilecek olan araca yüklenecektir .

Tanıtım Modülü Görevleri

- Facebook Grubunuza katılınız.
- Padlet aracında kendinizi tanıttınız.
- Kurs tanıtım modülü Quizini tamamlayınız.

1. Modüle hoş geldiniz. Bu modülde;

- **Proje Tabanlı Öğrenme Nedir?**
- **eTwinning Nedir ?**
- **eTwinning Ana Sayfa**
- **eTwinning Live**
- **Twinspace**

Konularını çalışıyor olacağız. Ayrıca Siz den isteyeceğimiz bazı görevler ve modül quizi olacak.

- **Görevler**
- **Modül Quizi**

Yardıma ihtiyacınız olduğunda lütfen modülün alt kısmındaki **Questions** bölümüne veya **Facebook** grubumuza yazınız. Bu bölümü başarı ile tamamlayabilmek için modül görevlerini ve modül quizini tamamlamış olmanız gerekiyor. Bu Bölümde ayrıca Öğrenme günlüğü oluşturacağız bu konudaki açıklamaları Görevler kısmında bulabilirsiniz. Son olarak bildiğiniz gibi kursumuzun son iki modülünde proje oluşturma çalışmaları yapacağız bu nedenle şimdiden okul ders konularınızdan seçtiğiniz yada ilginç bulduğunuz bir proje fikri geliştirmeye başlayabilirsiniz. Potansiyel proje ortaklarınızı şimdiden Facebook grubumuzdan bulabilirsiniz bunun için süreniz olacak bu yüzden acele etmenize gerek yok. Hepinize başarılar diliyoruz.

A- PROJE TABANLI ÖĞRENME

Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin yaşamlarında karşılaşılabilecekleri problemleri sınıf ortamında farklı disiplinlerle bağlantı kurarak bir senaryo çerçevesinde çözmeye çalıştıkları öğrenme yaklaşımıdır. Bu metodun savunucuları Bruner ve John Dewey'dir. **İçerisinde birçok metodu barındırdığı için en iyi öğretim metotlarından biridir.**

Proje Tabanlı Öğrenme Özellikleri

- Proje temelli öğrenmede disiplinler arası bir problem ya da senaryo üzerinde çalışılır.
- Grupla ya da bireysel olarak gerçek yaşama uygun beceriler kazandırma amacı yürütülen bir yöntemdir.
- Sonunda bir ürün ortaya konulması istenir ancak önemli olan süreçtir.
- Öğretmen rehberdir.
- Pragmatik, ilerlemeci bir anlayış vardır.
- Araştırma ve inceleme içerisinde, uygulamadan değerlendirmeye beceriler kazandırılır.
- Sentez basamağı daha ağırlıklıdır. Direkt uygulamadan başlar.



B- eTwinning NEDİR ?

eTwinning Avrupa'daki okullar için oluşturulmuş bir topluluktur. eTwinning, iletişim kurmak, iş birliği yapmak, projeler geliştirmek, paylaşmak; kısacası Avrupa'daki en heyecan verici öğrenme topluluğunu hissetmek ve bu topluluğun bir parçası olmak için, Avrupa ülkelerindeki katılımcı okullardan birinde çalışan personele (öğretmenler, müdürler, kütüphaneciler v.b.) yönelik bir platform sunmaktadır. eTwinning, Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) kullanımıyla okullar için destek, araç ve hizmetler sağlayarak Avrupa'da okullar arası iş birliğini teşvik eder. Ayrıca; eTwinning, eğitimciler için sürekli çevrimiçi Mesleki Gelişim için ücretsiz fırsatlar da sunmaktadır. 2005 yılında Avrupa Komisyonunun eöğrenme Programının ana hareketi olarak başlatılan eTwinning, 2014 yılından bu yana AB Eğitim, Öğretim, Gençlik ve Spor program olan Erasmus+'a, sıkı bir şekilde entegre edilmiştir. Merkezi Destek Servisi, Avrupa'daki okullar, öğretmenler ve öğrenciler için eğitimi geliştiren 31 Avrupa Eğitim Bakanlığının uluslararası iş birliğinden oluşan European Schoolnet tarafından yönetilmektedir. Ayrıca eTwinning ulusal düzeyde 37 Ulusal Destek Servisi tarafından desteklenmektedir. Türkiye eTwinning'e 2009 yılında katılmıştır. eTwinning Portalı 28 farklı dilde hizmet vermektedir.

eTwinning portalı 3 bölümden oluşmaktadır.

1- eTwinning Ana Sayfa

2- eTwinning Live

3- eTwinning Twinspace

1- eTwinning Ana Sayfası

Video link: <https://youtu.be/QdFAB9S96f0>

eTwinning portalında, bütün Avrupa'dan projeleri, okulları bulabilir, eğitim trendlerini takip edebilir, etkinliklerden haberdar olabilir ve eTwinning ile ilgili genel ve teknik destek alabilirsiniz.

2- eTwinning Live

Video link: <https://youtu.be/V5nQIs05ppw>

Sadece eTwinning e kayıtlı öğretmenlerin erişebildiği platformdur. Burada ortaklar arayabilecek, Üye ülkelerden ve kendi ülkenizden meslektaşlarınızla iletişim kurabilecek, Gruplar, Mesleki Gelişim fırsatlarına katılabilecek, canlı etkinlikler düzenleyebilecek ve projeler başlatabileceksiniz.

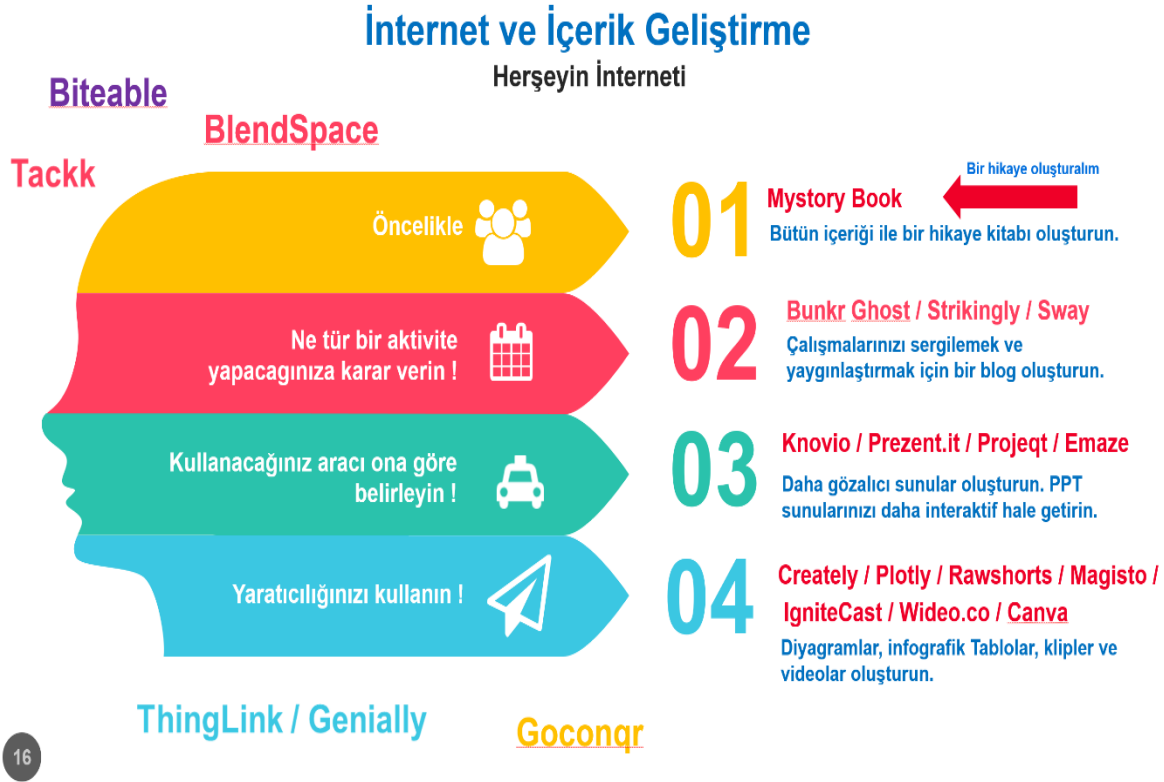
3- eTwinning Twinspace

- Twinspace, eTwinning projeleri için online bir çalışma alanıdır.
- Sadece yöneticiler tarafından izin verilen kişilerin erişim sağlayabildiği özel bir yerdir.
- Öğrenci ve öğretmenlerin birlikte çalışabildiği sanal bir sınıftır.
- Çalışma planlarının yapıldığı ve bu planların sürekli olarak geliştirildiği bir merkezdir.
- Okulların birbirleriyle çalışmak için kullandıkları online bir platformdur.
- Çok dilli ve güvenilir bir çalışma aracıdır.
- Twinspace iş birliğine dayalı bir araçtır.

- Twinspace'e giriş yapmak için internet tarayıcınıza <http://twinspace.etwinning.net/unauthorized> adresiniz yazınız ve enter tuşuna basınız.

Araç Keşfi

İçerik geliştirme ile ilgili bu verilen araçları zaman buldukça deneyiniz . Resmi net görmek için üzerine Tıklayınız!



Görevler

- Modülde verilen bilgileri okuyunuz ve videoları seyredip notlar alınız.
- PADLET** sayfanına gidip bir padlet Oluşturunuz. **Padlet Kullanım Videosu** . Oluşturduğunuz padleti Öğrenme Günlüğü için kullanacağız. Kurs süresince yaptığımız çalışmalar oluşturduğunuz padlete yükleyeceğiz. Oluşturduğunuz padletin linkini **Google Padlet forma** eMail, Adınızı ve Soyadınızı yazarak yapıştırınız. Bundan sonraki görevlerinizi padletinize yükleyeceksiniz. Linki arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.
- Padletinize kendinizi tanıtan bir yazı, resim veya video ekleyin.
- Recite** sayfasına gidiniz ve açılan sayfada bir kutu göreceksiniz . Kutunun içine ” Sizce eTwinning nedir ?” cevabınızı yazınız. Sonra bir arkaplan resmi seçiniz ve Create e Tıklayınız. Kendi özlü bir sözünüzü oluşturmanız gerekiyor sonra aynı sayfada linkini alıp Facebook Grubumuzda ve Öğrenme günlüğü padletinizde paylaşınız.



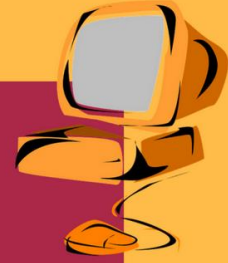
- Facebook grubumuzda an az 2 katılımcının Recite gönderisine pozitif yorum yapınız.
- Modül Quizini cevaplamayı unutmayınız.

Modül Rozetiniz



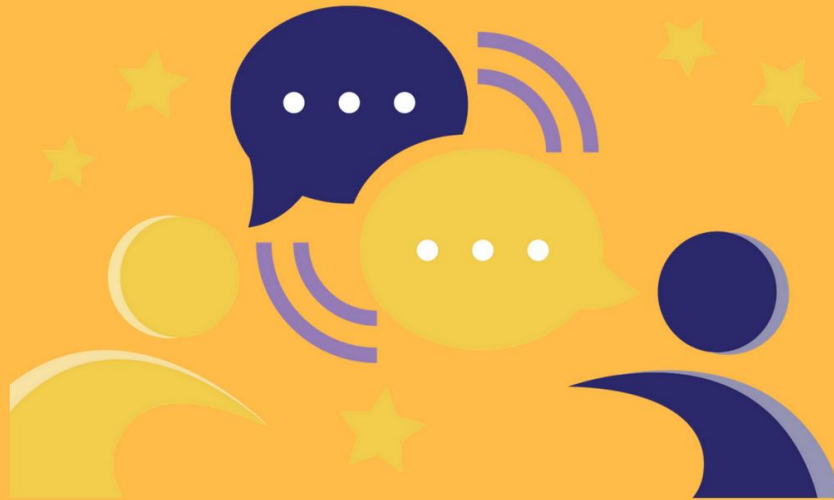


TWinspace



Proje Yürütme Alanı

ADIL TUGYAN



Twinspace Nedir ?

Twinspace, okulların projelerinde birlikte çalışabileceği bir platformdur. Her proje, ortakları için Masaüstünde kendi özel Twinspace alanına ve davet ettiği kişiler için Portal ana sayfasında bir alana sahiptir.

Twinspace iletişim ve işbirliği için birçok araç sunmaktadır, bunların arasında 24 açık olan bir sohbet odası (öğrencileriniz güvenli bir çevrimiçi ortamda ortakları ile sohbet edebilirler) bir e-posta kutusu, forumlar ve takvim yer almaktadır. Proje, materyalleri klasör olarak ve arşivde depolayabilir ve Twinspace'i öğretmen ve öğrenciler arasında bilgi alışverişi yapmak için kullanabilir.

Projeyi başlatan iki ortak, otomatik olarak Twinspace yöneticisi sayılır. Öğrenciler ve hatta öğretmenler ve diğer meslektaşlar Twinspace üyesi olmak için davet edilebilir. Arzu ederseniz, davet ettiğiniz üyeler öğretmen ve öğrenciler yönetici öğretmen, yönetici öğrenci gibi sorumluluklar verebilirsiniz .

-Twinspace, eTwinning projeleri için çevrimiçi bir çalışma alanıdır.

-Twinspace, Sadece yöneticiler tarafından izin verilen kişilerin erişim sağlayabildiği özel bir yerdir.

-Twinspace, proje ortağı okulların öğrenci ve öğretmenlerinin birlikte çalışabildiği sanal bir sınıftır.

-Twinspace, çalışma planlarının yapıldığı ve bu planların sürekli geliştirildiği bir merkezdir.

-Twinspace, okulların birbirleriyle çalışmak için kullandıkları çevrimiçi bir platformdur.

Sanal bir sınıf,işbirliğine dayalı bir blog,çok dilli ve güvenilir bir çalışma alanıdır.

Twinspace'e Nasıl Giriş Yapabilirim ?



The screenshot shows the eTwinning Portal website. The navigation menu includes: PORTAL, ETWINNING LIVE, GRUPLARIM, TWINSACE'LERİM, TÜRKÇE, and ADIL TUĞYAN. The main banner features the eTwinning logo and the text: "eTwinning Avrupa'daki okullar için oluşturulmuş bir topluluktur." Below this, there is a description of the platform and a link to "eTwinning topluluğuna katılın".

1- www.etwinning.net adresine gidiniz

2- Oturum aç yada kaydol düğmesine tıklayıp giriş yapınız.

3- Açılan pencerede kullanıcı adınızı ve şifrenizi yazınız.

4- Giriş yaptıktan sonra adınızın olduğu butonu tıklayıp eTwinning Live a git
etwinning Live / Projeler

6- eTwinningLive a geldiğinizde üst yatay menüde **Projeler** düğmesini tıklayınız.

7- Açılan sayfada projelerinizin listesini göreceksiniz..

Çalışmak istediğiniz projenin Twinspace'ini projenin altında bulunan listeden **Twinspace** düğmesine tıklayınız. Sistem sizi seçtiğiniz Twinspace'in Ana Sayfasına yönlendirecektir. Açılan sayfada Twinspace Masaüstünüzü göreceksiniz ve böylece Twinspace'inizde çalışmaya başlayabileceksiniz.

Twinspace Ana Sayfa

The screenshot shows the eTwinning project page for 'İlden İle eTwinning'. The interface includes a top navigation bar with 'Portal', 'Masaüstü', and 'TwinSpace' tabs. Below this is a menu with 'ANA SAYFA', 'SAYFALAR', 'MATERYALLER', 'FORUMLAR', 'SOHBET', and 'ÜYELER'. The main content area features a project title, a description, and a 'Proje Açıklaması' section. There are also sections for 'Sayfalar', 'Görüntüler', and 'Videolar', each with a 'BİR SAYFA OLUŞTUR', 'GÖRÜNTÜLER EKLE', and 'VIDEOLAR EKLE' button respectively. At the bottom, there are sections for 'Öğretmen Bülteni' and 'Proje Günlüğü'. The interface is annotated with 16 numbered callouts: 1 points to the 'Portal' tab, 2 to 'Masaüstü', 3 to 'Türkçe' language selector, 4 to 'Oturumu kapat', 5 to 'Herkes'e açık olan modda göz at', 6 to 'Twinspace Ayarları', 7 to 'Proje Adı', 8 to 'Proje Açıklaması', 9 to 'Twinspace Profil Düzenleme', 10 to 'Size Mesajlar', 11 to 'Proje Logosu', 12 to 'Sayfalar' section, 13 to 'Görüntüler' section, 14 to 'Videolar' section, 15 to 'Öğretmen Bülteni' input field, and 16 to 'Proje Günlüğü' input field.

Twinspace eTwinning projelerinin kalbini teşkil etmektedir. Ana Sayfaya geldiğinizde, numaralarla belirtilmiş alanları göreceksiniz.

17

- 1- Twinspace den Portala geri dönebilirsiniz.
- 2- Twinspace'den Masaüstünüze geri gidebilirsiniz.
- 3- Twinspace'in dilini değiştirebilirsiniz. 26 dili desteklemektedir.
- 4- Oturumu kapatıp twinspace den çıkabilirsiniz.
- 5- Twinspace'inizin web ortamında yayınlatabilir ve nasıl görüldüğünü kontrol edebilirsiniz.
- 6- Twinspace ayarlarını değiştirebilirsiniz.
- 7- etwinning projenizin adını görebilirsiniz.
- 8- Projenizin kısa açıklamasını okuyabilirsiniz.
- 9- Twinspace profilinizi düzenleyebilirsiniz.
- 10- Size gelen mesajları okuyabilir ve cevap yazabilirsiniz.
- 11- Projenizin logosunu değiştirebilirsiniz.
- 12- Kolay erişim tuşlarını kullanarak, proje sayfalarına göz atabilir yada yeni bir sayfa oluşturabilirsiniz.
- 13- Proje resimlerinizi görebilir, yeni bir klasör oluşturabilir ve aynı zamanda resim ekleyebilirsiniz.
- 14- Proje videolarını görebilir, yeni bir klasör oluşturabilir ve aynı zamanda video ekleyebilirsiniz.
- 15- Öğretmen bültenini kullanarak, bir hatırlatma, duyuru veya projeniz ile ilgili genel bir yazı yazabilirsiniz

- 16- Proje aktivitelerinizden oluşan bir proje günlüğü yada blogu hazırlayabilirsiniz.
17- Yardıma ihtiyacınız olduğunda destek sekmesini kullanabilirsiniz. Bu sekme sizi twinspace Ana Sayfadaki Klavuzlar bölümüne yönlendirecektir.

Twinspace Projilimi Nasıl Düzenleyebilirim ?

Twinspace Ana sayfada adınızın üzerine tıklayınız. Açılan Sayfada;

- 1- Kişisel bilgilerinizi istenilen alanlara yazınız ve hakkınızda açıklamalar ekleyiniz.
- 2- Bir profil resmi belirleyip hedef bir dosyaya koyunuz ve ' Bir Görüntü Koy' Sekmesini tıklayın ve bilgisayarınızdan profil için kullanacağınız resmi seçin ve resmin yüklenmesi için bekleyin.
- 3- Resminiz ve profil bilgilerinizin doğru olduğundan emin iseniz 'Kaydet' sekmesine tıklayınız.

Böylece profilinizi düzenlemiş olacaksınız.

Twinspace Ayarlarımı Nasıl Yapabilirim ?

Twinspace ayarlarınızı değiştirmek için, Twinspace Ana sayfada resminizin üzerindeki **'Ayarlar'** sekmesine tıklayınız ve açılan sayfada ;

- 1- 'Genel ' yazan yerin altına bir başlık ekleyiniz. Başlık projenizin adıdır.
- 2- Projeniz ile ilgili açıklamaları yazınız .
- 3- Proje logonuzu yükleyiniz .Logoyu proje ortaklarınız ile birlikte seçmelisiniz. Logoyu yüklerken profil resmi yüklerken kullandığınız talimatları izleyiniz.
- 4- Twinspace'inizin temasına karar veriniz ve seçiniz.
- 5- Bütün bilgilerin doğru olduğundan emin olunca ' Kaydet' sekmesine tıklayınız.

Böylece Twinspace ayarlarınız tamamlanmış olacaktır.

Bir Öğretmen Bülteni Nasıl Oluşturabilirim ?

Öğretmen Bülteni sadece proje öğretmenleri içindir ve öğrenciler göremezler. Proje Öğretmenleri bu bölümü proje ile ilgili hatırlatma, kutlama, planlama, aktiviteler hakkında bilgi verme gibi amaçlarla kullanabilirler. Oldukça basit bir kullanım arayüzüne sahiptir.

Twinspace Ana sayfada Öğretmen Bülteni kısmına gidiniz. Buraya yaz kutusuna tıklayınız. Mesajınızı yazınız ve **Gönderi** ye tıklayınız. Yazmış olduğunuz mesaj yazı kutusunun altında görünecektir. İsterseniz kırmızı renk ile yazılmış **Sil** sekmesini kullanarak mesajınızı silebilirsiniz.

Bir Proje Günlüğü Nasıl oluşturabilirim ?

Proje Günlüğü Projeniz için bir günlük veya blog oluşturmak için kullanılır. Buradaki gönderiler tüm twinspace üyelerine açıktır ve görülebilir. Proje Günlüğü sayesinde tüm proje aktiviteleriniz proje aktivite sıralarına göre görülebilir ve üyeler tarafından yorumlar yapılabilir. Projenizin görünürlülüğü için oldukça önemlidir. Bir proje günlüğü oluşturmak için, aşağıda veriler resimdeki sayı sırasını dikkate alarak neler yapabileceğimize bakalım.

- 1- Twinspace Ana sayfadaki Proje günlüğüne gidiniz ve gönderiniz hakkında birseyler yazınız.
- 2- Eğer gönderinize bir resim, belge veya video eklemek istiyorsanız, Ataç simgesine tıklayınız. Bu simge sizi **Materyaller** sayfasına yönlendirecektir. Oradan istediğiniz materyalli seçiniz.

Proje Günlüğünüz için seçtiğiniz materyaller daha önceden materyaller bölümüne yüklenmiş olmalıdır. Aksi takdirde günlüğüne materyal yükleyemezsiniz.

Proje Günlüğü

2-Bir resim belge veya video ekleyiniz

Buraya yaz 1- Bir yazı yanınız Gönder

Umuyorum İyi zaman geçirmişsinizdir ? 2-Hazır olunca Gönder e tıklayınız



IMG_20150521_150924.jpg

3- bir yorum ekleyiniz veya gönderiyi siliniz.

- Adil TUĞYAN tarafından gönderildi, 26.05.2015 Bir yorum ekle | Sil

Günlüğünüz için gerekli açıklama ve materyalli seçtikten sonra, kontrol ediniz ve '**Gönder**' sekmesine tıklayınız.

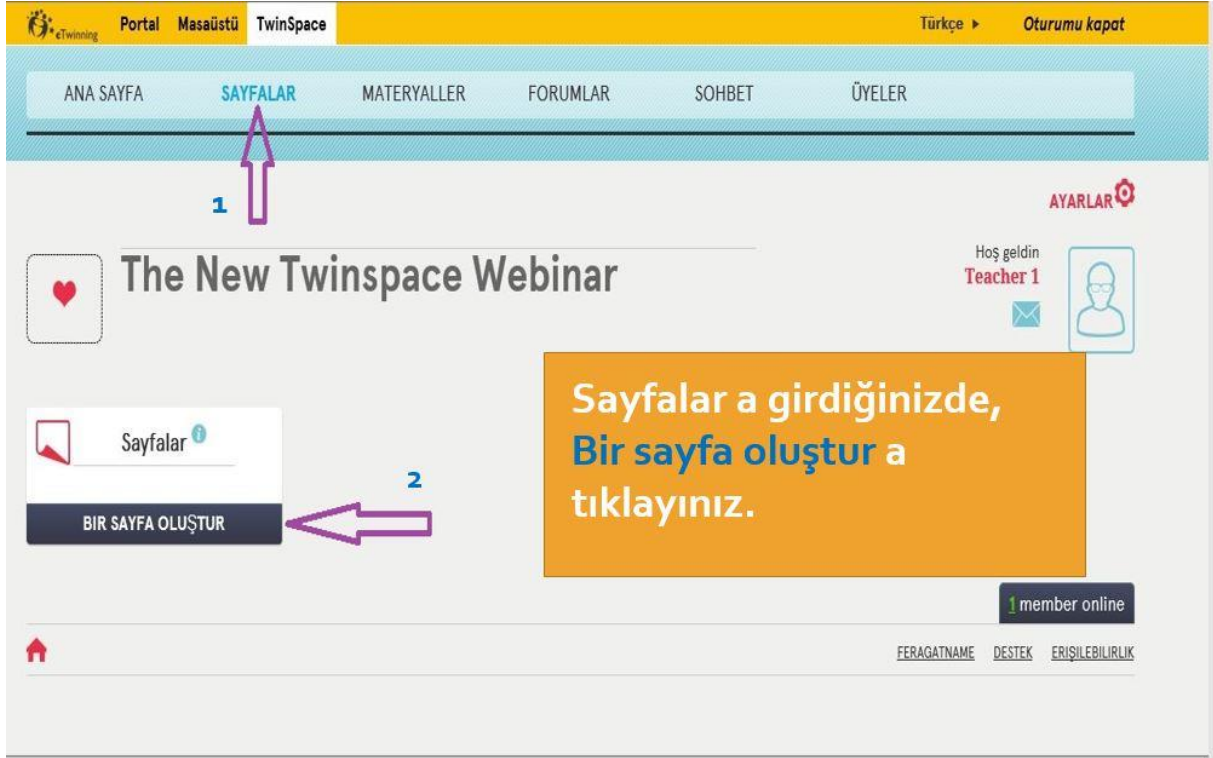
3- Böylece girdiniz proje günlüğünde görünecektir. Girdinize proje üyeleri tarafından yorumlar yapılabilir ve gönderiniz sizi tatmin etmedi ise silebilirsiniz.

Twinspace'de Bir Proje Sayfası Nasıl Oluşturabilirim ?

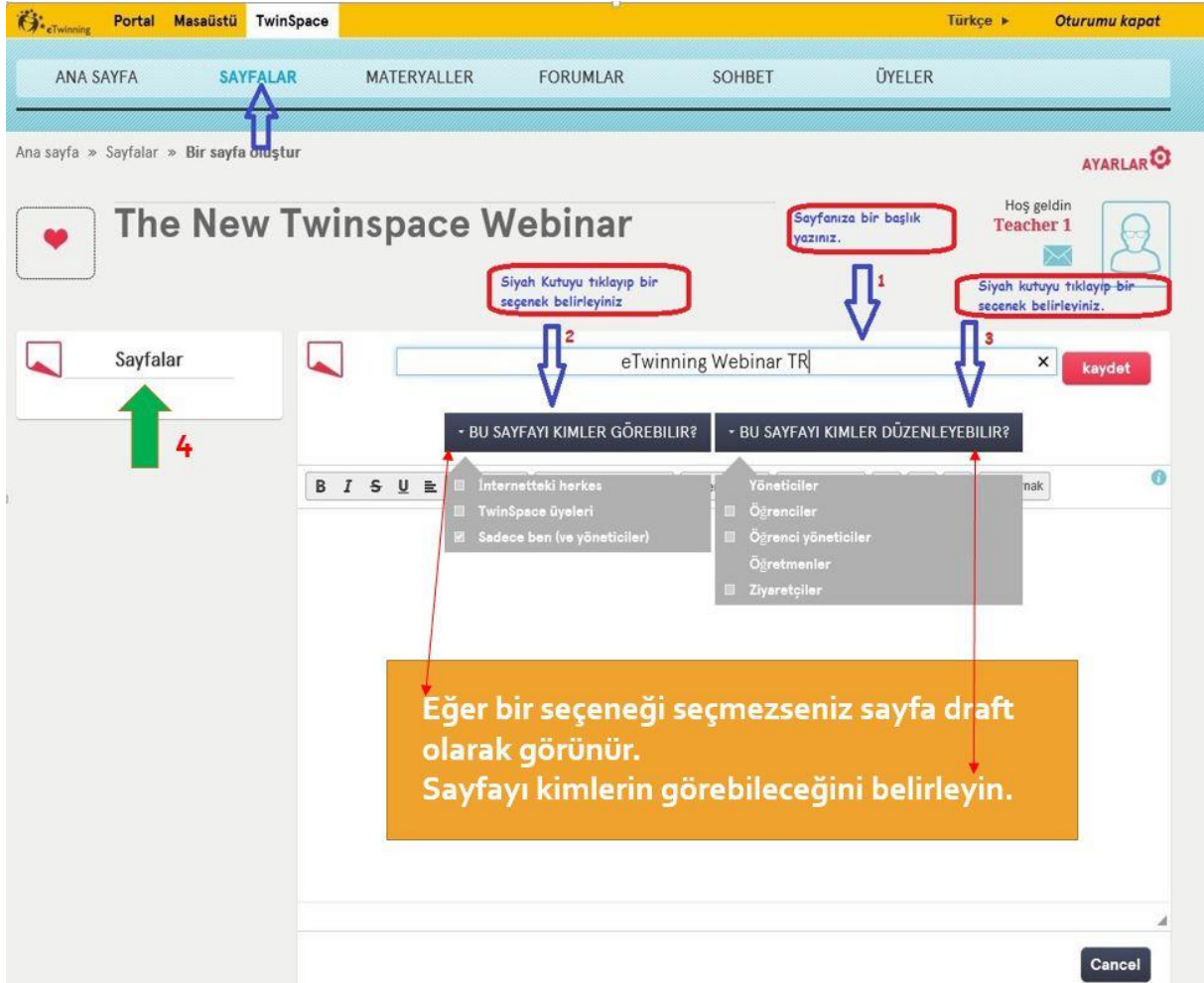
Sayfalar proje ortaklarımız ile işbirliği içinde hazırladığımız proje aktiviteleri alanlarıdır. Genel olarak bir blog şeklindedir ve her bir proje aktivitesi için farklı sayfalar oluşturulabilir. Sayfada proje aktivite sırasını değiştirebilir ve uzun bir sayfa sayısı olmasını önlemek için şğresi tamamlanan aktiviteleri arşivleyebilirsiniz. Hazırladığınız proje aktivitesi sayfasını kimlerin görebileceğini de belirleyebilirsiniz Twinspace üyeleri arasında.

Bir proje aktivite sayfası oluşturmak için aşağıda verilmiş olan resimdeki numara sırasını takip ediniz.

- 1- Twinspace Ana sayfasında üst yatay menüden **Sayfalar** sekmesini tıklayınız.
- 2- Açılan sayfada '**Bir sayfa Oluştur**' sekmesine tıklayınız.



Açılan sayfada aşağıdaki resimde gördüğünüz gibi olacaktır.



- 1- Sayfanıza bir başlık yazınız. Başlık proje aktivitenizin adı olacaktır.
- 2- Hazırladığınız sayfayı kimlerin görebileceğini belirleyiniz. İnternetteki herkes, Twinspace üyeleri veya sadece ben ve yöneticiler. Herhangi bir seçeneği seçmezseniz sayfanız Draft olarak görünecektir. Tani Taslak olarak.
- 3- Hazırlayacağınız sayfada kimlerin düzenleme yapabileceğini belirleyiniz. Yöneticiler iyi bir fikir olabilir.
- 4- Sayfalar kısmında ise proje aktivite sayfalarını görüyor olacaksınız. Sayfa sırasını her zaman değiştirebilirsiniz.

Başlığınızı yazıp gerekli rolleri belirledikten sonra şimdi sayfamızdaki araç çubuğunu inceleyelim. Resimdeki numara sırasını takip ediniz.

- 1- Sayfanızın başlığını ve içerik metnini yazınız.
- 2- Düzenleme araçlarını kullanarak sahfa içeriğinizi istediğiniz şekilde düzenleyiniz.
- 3- Sayfa içeriğinize bir tablo ekleyiniz.
- 4- Sayfa içeriğinize bir internet sayfası linki ekleyiniz.
- 5- Twinspace Galerinizden materyal ekleyiniz.
- 6- Herhangi bir farklı 2.0 web aracı ile yaptığınız bir çalışmanın veya videonun embed kodunu giriniz.

Gibi seçenekleri içeren oldukça zengin bir araç çubuğunu kullanabileceksiniz.

Simdi Sayfamıza emded kodu kullanarak bir videoyu nasıl ekleyeceğimizi öğrenelim. Sayfamıza embed kodu kullanarak bir video eklemek için resimdeki numara sırasını takip ediniz.

- 1- İlk olarak Youtube dan bir videonun embed kodunu kopyalayınız ve sayfanıza gelip [Kaynak](#) sekmesine tıklayınız.
- 2- Sonra kopyalamış olduğunuz embed kodunu sayfaya yapıştırdınız.
- 3- Embed kodunu sayfaya yapıştırdıktan sonra, tekrar [Kaynak](#) sekmesine tıklayınız.

Videonuz sayfanızda görünecektir.

Şimdide sayfamıza bir resim ekleyelim. Oluşturuyor olduğumuz sayfamızda Ataç işaretine tıklayalım . Aşağıdaki resmi inceleyiniz.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa > Sayfalar > Sayfayı düzenle

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Sayfalar

[TASLAK] eTwinning Webinar TR

eTwinning Webinar TR

kaydet

- BU SAYFAYI KIMLER GÖREBİLİR? - BU SAYFAYI KIMLER DÜZENLEYEBİLİR?

B I S U Biçim - Biçim Kaynak

eTwinning

Yeni maceraya hazırsınız ?

Ekle düğmesine tıkladığınızda Twinspace resim galerisi açılacak o yüzden eklemek istediğiniz resimin Resimler dosyasında olması gerekiyor

Sayfanıza resim ekleme

Sayfayı arşivle

Cancel

Sistem sizi Twinspace galerinize yönceldirecektir.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa > Sayfalar > Sayfayı düzenle

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Sayfalar

[TASLAK] eTwinning Webinar TR

eTwinning Webinar TR

kaydet

- BU SAYFAYI KIMLER GÖREBİLİR? - BU SAYFAYI KIMLER DÜZENLEYEBİLİR?

B I S U Biçim - Biçim Kaynak

eTwinning

Yeni maceraya hazırsınız ?

Resim klasürünüzden bir resim seçiniz .

Resim galerisindeki resimleri önceden bu alana yüklemiş olmanız gerekiyor sayfalarda kullanabilmek için.

Sayfayı arşivle

Cancel

Resim klasöründen bir resim seçiniz. Resimleri sayfaya yükleyebilmeniz için bu resimlerin önceden gareliliye yüklenmiş olması gerekmektedir.

HOME PAGES MATERIALS FORUMS CHAT MEMBERS

Home » Pages » Edit page

SETTINGS

Welcome Teacher 1

Pages

[DRAFT] eTwinning Webinar TR
[DRAFT] khgkjhkhhl

eTwinning Webinar TR

Çalışmanız bitince Kaydet e tıklayınız

Save

WHO CAN SEE THIS PAGE WHO CAN EDIT THIS PAGE?

B I S U Biçim Normal Kaynak

Seçtiğimiz resim sayfamızda.

Archive page

Cancel

Seçtiğimiz resim sayfamızda görünecektir. Sayfanızın hazır olduğunu düşünüyorsanız **Save/Kaydet** sekmesine tıklayarak çalışmanızı kayıt edebilirsiniz.

Ve sayfanız resimde görüldüğü gibi hazır olacaktır.

HOME PAGES MATERIALS FORUMS CHAT MEMBERS

Home » Pages » eTwinning Webinar TR

SETTINGS

Welcome Teacher 1

Pages

[DRAFT] eTwinning Webinar TR
[DRAFT] khgkjhkhhl

Change order

CREATE A PAGE

eTwinning Webinar TR

Düzenlemek için Edit page

1

2

3

4

Sayfanız hazır !!!

eTwinning

Yeni maceraya hazırsınız?

eTwinning Animation

- 1- Başlık ve metin
- 2- Video
- 3- Resim
- 4- Sayfanızı her zaman düzenleme ve içerik ekleme şansına sahipsiniz. Bunun için [Edit Page / Sayfayı Düzenle](#) sekmesine basınız.

Materyaller

Bu bölüm bütün proje ürünlerinizin bir arada toplandığı bir alandır ve 3 bölümden oluşur.

- Resimler
- Videolar
- Dosyalar

Her bölümde klasörler açarak dokümanlarınızı bir arada tutabilirsiniz. Fakat içerik eklemede boyut sınırı vardır.

Resimler **4 MB** geçmeyecek şekilde yüklenmelidir.

Dokümanlar **20MB** olarak Pdf, PPT,Rar,Zip,Excel formatlarında yüklenebilir.

Videolar sadece Youtube ve Vimeo linkleri ile yüklenmektedir. Bu yüzden videolarınızı Twinspace'e ekleyebilmeniz için Youtube veya Vimeoya yüklenmiş olmaları gerekir.



1- Görüntüler

Görüntü klasörü oluşturmak ve klasöre resim eklemek için resimde numara sırasını takip ediyoruz.

Materyaller

Görüntüler

Bir Albüm Oluştur, Oluşturulan Albüm, Albüme Resim Ekleme

Bir görüntü albümü oluşturmak için,

Ana sayda **Materyaller**'i tıklıyoruz ve görüntüleri seçiyoruz.

- 1- Bir Albüm Oluştur a tıklıyoruz.
- 2- Açılan kutuya albümüm adını yazıyoruz ve **Save / Kaydet** e tıklıyoruz.

- 1- Albümümüz hazır .
- 2- Albümümüze resim eklemek için oluşturduğumuz albüme tıklıyoruz ve açılan alana bilgisayarımızdaki resimleri yüklüyoruz veya resmi sürükleyip kutunun içinde bırakıyoruz. Böylece oluşturduğumuz resim albümümüz hazır olmuş oluyor.

2- Videolar

Materyaller bölümünde bir video kitaplığı oluşturmak için:

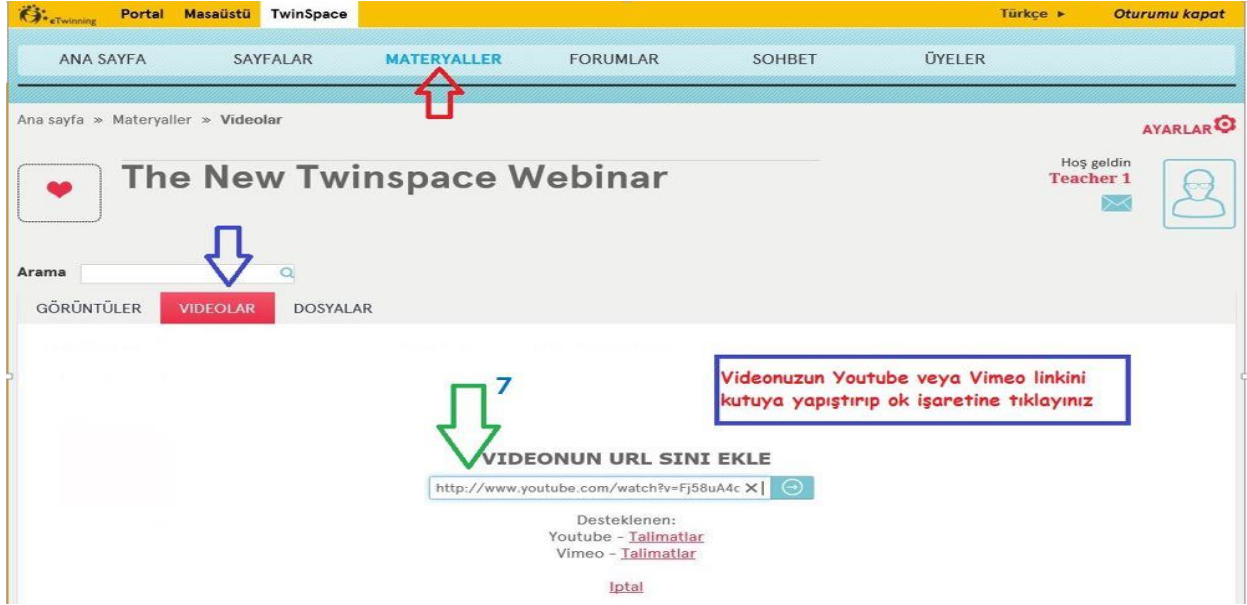
- 1- Ana sayfada **Materyalleri** tıklayınız.
- 2- Açılan sayfada **Videoları** Tıklayınız.
- 3- Bir Klasör oluşturun ve tıklayınız.

The screenshot shows the TwinSpace interface with the 'MATERIALS' tab selected. A red arrow points to the 'MATERIALS' tab. Below the search bar, the 'VIDEOS' tab is selected. A green arrow points to the 'VIDEOS' tab. A 'Create folder' dialog box is open, showing the name 'Yeni Twinspace' and 'Cancel' and 'Save' buttons. A green box contains the text: 'Bir dosya oluşturun ve tıklayınız ve açılan pencerede dosya adınızı yazıp Kaydet SAVE a tıklayınız.'

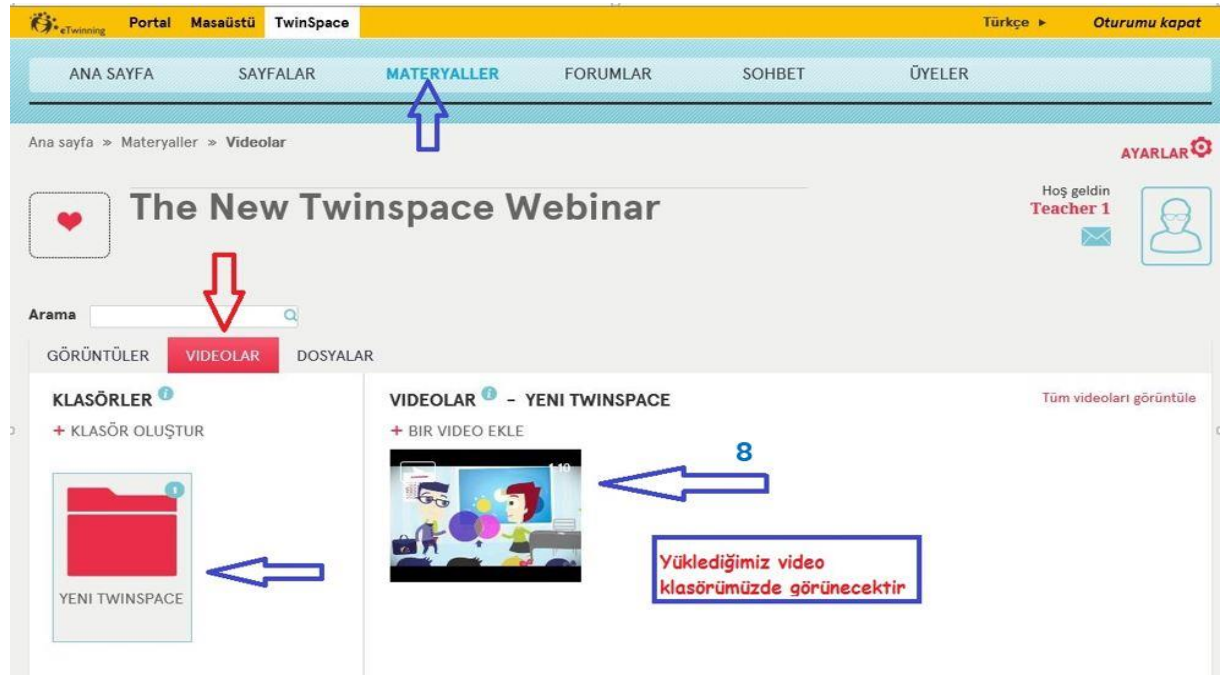
- 4- Klasörün adını yazınız ve **Save / Kaydet** e tıklayınız

The screenshot shows the TwinSpace interface with the 'MATERİYALLER' tab selected. A red arrow points to the 'MATERİYALLER' tab. Below the search bar, the 'VIDEOLAR' tab is selected. A red arrow points to the 'Yeni Twinspace' folder in the 'KLASÖRLER' section. A blue box contains the text: 'Oluşturduğunuz dosyaya tıklayınız ve açılan sayfada bir video ekle ye tıklayınız.'

- 5- Oluşturduğunuz dosyaya tıklayınız.
- 6- Açılan alanda **Bir Video Ekle** sekmesini tıklayınız.



- 7- Youtube veya Vimeo dan aldığınız video linkini Videonun URL sini ekle kısmına yapıştırınız ve yatay mavi oka tıklayınız.



- 8- Yüklediğiniz videoyu klasörünüzde göreceksiniz.

3-Dosyalar

Projemize ait dosyaları bir arada toplamak için dosya klasörleri oluşturuyoruz. Dosyalar Materyallerin 3. bölümünü oluşturmaktadır. Bir Dosya klasörü oluşturmak için Twinspace Ana sayfadan **Materyalleri** tıklıyoruz ve açılan sayfada **Dosyaları** seçiyoruz. **Bir Klasör Oluştur** a tıklıyoruz. Dosya formatları Pdf, Excel, Docs, Zip, rar olabilir ve en çok 20 MB boyutunda olmalıdır bir dosya.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Materyaller » Dosyalar

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Arama

GÖRÜNTÜLER VİDEOLAR DOSYALAR

KLASÖRLER + KLASÖR OLUŞTUR

DOSYALAR

DOSYAYI BURAYA SÜRÜKLE

Dosya yükle

Bu bölüme projemiz ile ilgili dosyaları (Doc, Pdf, Ppt) yüklüyoruz. Dosyalar - Bir klasör Oluştur a tıklayınız.

- 1- Dosyalar
- 2- Klasör Oluştur.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Materyaller » Dosyalar

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Arama

GÖRÜNTÜLER VİDEOLAR DOSYALAR

KLASÖRLER + KLASÖR OLUŞTUR

DOSYALAR

DOSYAYI BURAYA SÜRÜKLE

Dosya yükle

Klasör oluştur

Ad * Yeni Twinspace Webinar

İptal kaydet

Bir klasör oluştur, klasörün adı , KAYDET.

- 3- Klasörün adını yazıyoruz ve **Kaydet** e tıklıyoruz.
- 4- Oluşturduğumuz klasöre tıklıyoruz.
- 5- Bilgisayarımızdan dosya seçip yüklüyoruz yada dosyayı tutup sürükleyip **Dosyayı Buraya Yükle / Sürükle** bölümüne yüklüyoruz.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR **MATERYALLER** FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Materyaller » Dosyalar

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Arama

GÖRÜNTÜLER VİDEOLAR **DOSYALAR**

KLASÖRLER

+ KLASÖR OLUŞTUR

4

DOSYALAR

5

Tüm dosyaları görüntüle

Klasör oluştuktan sonra klasöre tıklayınız ve açılan sayfada Dosyayı buraya sürükleyin veya dosya yükle seçeneklerini kullanarak proje dosyalarınızı klasörünüze yükleyebilirsiniz.

YENİ TWINSACE WEBINAR

DOSYAYI BURAYA SÜRÜKLE

Dosya yükle

Ve Dosya Klasörümüz hazır olmuş oluyor.

Forumlar

eTwinning proje ortaklarının Twinspace'de Projeleri ile ilgili belirli konu başlıkları ile ilgili fikir paylaşımı yaptıkları bir alandır. Buradaki Tartışma ve fikir alışverişi içerikleri bütün Twinspace üyeleri tarafından görülebilir ve Forum oturumları sadece yönetici öğretmenler tarafından açılabilir. Öğretmen üyeleri ve öğrenci yöneticileri ise oturumların alt kısımlarına konu başlığı açabilirler. Tüm Twinspace üyeleri gönderilere yorum yapabilirler.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER **FORUMLAR** SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Forumlar

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

1

Comment on the new twinspace? 0 Başlık

is it easy? 1 Başlık

BİR FORUM EKLE

2

- Forumlar
- Bir Forum ekleye tıklayınız.

3

Son oturum gönderileri

easy Teacher 1 tarafından gönderildi, 20.09.2014

Oturum gönderilerim 4

easy 20.09.2014

FERAGATNAME DESTEK

- 1- Forum'a gitmek için TwinSpace Ana Sayfada üst yatay menüden **Forumlar** sekmesini tıklayınız ve forumlar bölümüne giriniz.
- 2- Bir Forum başlığı açmak için **Bir Forum Ekle** sekmesine tıklayınız.
- 3- Son oturum gönderilerine göz atınız.
- 4- Son gönderilerinize bakınız.

- 5- Bir Forum Ekle sekmesine tıkladıktan sonra açılan pencerede , Forum girdinize bir isim veya başlık ekleyiniz.
- 6- Forumunuz ile ilgili açıklamalar yazınız.
- 7- Hazır olduğundan emin olduğunuzda **Kaydet** butonuna tıklayınız.

- 8- Twinspace deki üyeler Forum girdinizi tıklayıp okuyabilir, yorum yapabilir ve yeni bir alt başlık ekleyebilirler. Oluşturduğunuz Forumu tıklayıp açılan bölüme Alt Başlık ekleyebilirsiniz.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Forumlar » Yeni Twinspace » Yeni bir başlık oluştur

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

Yeni bir başlık oluştur 9

Başlık * twinspace

Mesaj * Yeni twinspace oldukça başarılı 10

KAYDET IPTAL 11

Lütfen aşağıda yer alan alanlara geçerli bir değer giriniz:
· Başlık

Oluşturduğumuz forumda yeni bir başlık açma.

- 9- Yeni alt başlığınızın Başlığını yazınız.
10- Açıklama, resim video link ekleyiniz.
11- Başlık girdilerinizin doğruluğundan emin olunca **Kaydet** butonuna tıklayınız.

Oluşturulmuş olan bir başlığa cevap vermek veya yorum yapmak için;

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Forumlar » Yeni Twinspace » twinspace

AYARLAR

Hoş geldin Teacher 1

The New Twinspace Webinar

twinspace Back to forum

Teacher 1 - 21.09.2014 09:39 Yeni twinspace oldukça başarılı cevap ver - Sevdiği sözler - Şikayet - Sil 12

13

evet katılıyorum

KAYDET 14

Oluşturduğumuz yeni başlığa Twinspace imizdeki kişiler cevap verebilir ve yorum yapabilirler.

12- Oluşturulmuş Alt Başlığa gidiniz .

13- Cevap ver i tıklayınız ve metin kutusuna girdilerinizi yazınız.

14- Girdinizi tamamladıktan sonra kontrol ediniz ve **Kaydet** e tıklayınız.

Böylece Forum ekleme ve alt başlık oluşturmayı tamamlamış olacaksınız.

Sohbet

Sohbet aracı TwinSpace üyelerinin güvenli bir şekilde iletişim kulmalarını sağlamak amacını taşımaktadır. Öğretmen ve öğrencilerin birbirleri ile iletişim kurma, kaynaşma, projenin yürütülmesi ile ilgili görüşmeler yapmak için kullanılmaktadır. Sohbet alanındaki görüşmeler gizli değildir çünkü burada yapılan görüşmeler kayıt edilir ve yönetici öğretmenler tarafından okunabilir. Sohbet geçmişi 3 ay süre ile sistemde saklanır ve bu süre zarfında text olarak indirilebilir.

- 1- Sohbet odasına gitmek için TwinSpace Ana sayfada üst yatay menüde **Sohbet** butonuna tıklayınız.

The screenshot shows the TwinSpace chat interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Portal, Masaüstü, TwinSpace, Türkçe, and Oturumu kapat. Below this is a secondary navigation bar with ANA SAYFA, SAYFALAR, MATERYALLER, FORUMLAR, SOHBET, and ÜYELER. A yellow arrow labeled '1' points to the SOHBET button. Below the navigation bar, the page title is 'İlden İle eTwinning'. On the right side, there is a user profile for Adil TUĞYAN with a 'Hoş geldin' message and an 'AYARLAR' gear icon. The main chat area is titled 'Sohbet Odası' and contains a message: 'Bu odadaki sohbetler, gizli değildir. Tüm sohbetler kaydedilir ve TwinSpace yöneticiniz tarafından okunabilir. Sohbetler, 3 ay süreyle saklanmaktadır. * You have joined the chat.' On the right side of the chat area, there is a 'Sohbet katılımcıları' section with a user profile for @Adil TUĞYAN. A green arrow labeled '4' points to this user profile. At the bottom of the chat area, there is a text input field with a 'GÖNDER!' button. A red arrow labeled '3' points to the 'GÖNDER!' button. A yellow arrow labeled '2' points to the text input field. A blue arrow labeled '5' points to the 'Download chat history' link. A red arrow labeled '5' points to the text input field with the text 'Mesajınızı buraya yazınız ve gönderiniz'.

- 2- Mesajınızı belirtilen alana yazınız.
- 3- Mesajınız hazır ise Gönder butonuna tıklayınız.
- 4- Sohbet odasındaki kişileri görünüz.
- 5- Sohbet geçmişini text olarak indiriniz.

Etkili bir iletişim için önceden bir iletişim planı yapmak iyi bir fikir olabilir.

Üyeler

Üyeler alanı eTwinning projenizin bütün kişilerini birarada (öğretmen, öğrenci ve ziyaretçi) bir alandır ve bu alanda öğretmen, öğrenci ve ziyaretçileri buradan projenize davet edebilirsiniz. Twinspace üyelerinin statülerini yönetici ve üye olarak değiştirebilir ve tüm üyelerle kolaylıkla iletişime geçebilirsiniz. Arama fonksiyonunu kullanarak istediğiniz Twinspace üyesinin profil bilgilerine kolayca ulaşabilirsiniz. Üyeler sekmesine tıkladığımızda bu sayfayı göreceksiniz.

1

2

3

1

2

3

Üyeleri davet et butonuna tıklayınız

Üyeleri davet et

Tüm üyelerle irtibat kur

Üyeleri davet et e Tıklayınız !

- 1- Twinspace Ana sayfasından **Üyeler** sekmesine tıklayınız.
- 2- **Üyeleri Davet Et** sekmesine tıklayarak kişileri projenize davet edebilirsiniz.
- 3- Tüm üyelerle irtibata geçebilirsiniz.

Üyeleri Davet Et sekmesine tıklayalım.

Acılan sayfada;

- 4- Öğretmenleri davet et.
- 5- Öğrencileri davet et.
- 6- Ziyaretçileri Davet et.

Şeklinde 3 sekme göreceksiniz. Bir öğretmeni davet etmek için **Öğretmenler** sekmesine tıklayalım. Açılan pencerede;

- 7- Davet edeceğiniz öğretmenin Ülkesini belirleyiniz ve sonraki aşamaya geçiniz.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Üyeler » Üyeleri davet et » Öğretmenler

The New Twinspace Webinar

Hoş geldin Teacher 1

AYARLAR

Öğretmenleri davet et

Türkiye

E-POSTA ADRESİ
adiltugyan@hotmail.com

DOĞRULA

8

9

e posta adresini yazıp, Doğrula ya tıklayınız.

- 8- Davet etmek isteginiz öğretmen e posta adresini yazınız.
- 9- Doğrula sekmesine tıklayınız.

Portal Masaüstü TwinSpace Türkçe Oturumu kapat

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUMLAR SOHBET ÜYELER

Ana sayfa » Üyeler » Üyeleri davet et » Öğretmenler

The New Twinspace Webinar

Hoş geldin Teacher 1

AYARLAR

Öğretmenleri davet et

Türkiye

E-POSTA ADRESİ
adiltugyan@hotmail.com

DOĞRULA

10

11

12

E-posta	Ad	Soyad	Ülke	Şehir	Okul	Rol
adiltugyan@hotr	adil	tugyan	Türkiye	rize	tial	Yönetici

ONAYLA

13

Eksik bilgilerini doldurup (Şehir, Okul, gibi) projedeki rolünü belirleyip (Yönetici, Üye) Onayla ya tıklayınız.

- 10- Davet ettiğiniz öğretmenin e posta adresi, adı, soyadı ve ülkesi listede görünecektir.
- 11- Davet ettiğiniz öğretmenin Şehirini ve Okulunuz yazınız .
- 12- Davet ettiğiniz öğretmenin statüsünü belirleyiniz. Yönetici veya Üye olarak

13- Onayla butonuna tıklayınız. Böylece öğretmeni projenizin Twinpace'ine eklemiş olacaksınız.

Şimdide bir **Öğrencileri** davet edelim.

Üyeler / Öğrencileri Davet Et

- 1- Öğrenciler TwinSpace'de yeni ise ikinci alanı seçiniz ve öğrencilerin Adını ve Soyadını yazınız.
- 2- Daha fazla öğrenci davet etmek için kutuların altındaki + işaretine tıklayınız.
- 3- **Doğrula** butonuna tıklayınız.
- 4- Eğer öğrencileriniz daha önceden TwinSpace herhangi bir projede eklenmiş ise öğrencinin kullanıcı adını yazınız. Daha fazla öğrenci ekleyecekseniz + işaretine tıklayınız. Hazır olunca **Doğrula** butonuna tıklayınız.

- 5- Eklediğiniz öğrencilerin şifrelerini belirleyiniz. Şifreler en az 6 karakterden oluşmalıdır.
- 6- Öğrencilerin statülerini belirleyiniz .Üye öğrenci veya Yönetici öğrenci olarak.
- 7- Hazır olduğunuzda **Onayla** butonuna tıklayınız.

Böylece bütün üyeleri aşağıdaki resimde göreceğiniz gibi Twinspace görebileceksiniz. Ziyaretçi eklemek içinde aynı prosedürleri kullanınız.

Üyelerle İrtibata Kurma

- 8- **Tüm Üyelerle İrtibat Kur** sekmesine tıklayınız. Toplu veya bireysel mesaj gönderebilirsiniz.

- 1- İrtibat kurmak istediğiniz kişi veya kişileri seçiniz.
- 2- Mesajınızı oluşturunuz.
- 3- Mesajınızın doğruluğunu kontrol edip **Send / Gönder** sekmesine tıklayınız.

Böylece mesajınız irtibat kurmak istediğiniz kişi veya kişilere iletilecektir.

Öğrencileriniz Twinspace'e Nasıl Giriş Yapabilirler ?

Öğrenciler Twinspace e nasıl girebilirler?

1- www.etwinning.net

2- Twinspace.etwinning.net

Username:

Password:

[Forgot password?](#)

Önemli Hatırlatmalar

Proje Günlüğü

Öğrenci Üye, ana sayfadaki **Proje Günlüğü'nü** görüntüleyebilir, ancak **Mesaj YAZAMAZ.**

Öğrenci Yönetici, günlük için gönderi **YAZABİLİR.**

HİÇBİR ÖĞRENCİ ÖĞRETMEN BÜLTENİNİ GÖREMEZ.

× Öğrenci üyeler sayfa açamazlar.

√ Öğrenci Yönetici sayfa açabilir.

Materyaller bölümüne ;

√ Öğrenci üyeler resim yükleyebilir.

√ Öğrenci üyeler dosya yükleyebilir.

× Öğrenci üyeler video yükleyemezler.

Öğrenci Yönetici



yükleyebilir.

Öğrenci üyeler Materyaller bölümünde Albüm veya Klasör oluşturamazlar.

Yönetici öğrenci açabilir.

Module 3 - Set of Alternative Tools

Tool Name	Tool Home Page	Alternative Tools and Links
Storybird	https://storybird.com/	StoryJumper : http://www.storyjumper.com/ Zooburst : http://www.zooburst.com/index.php MyStorybook : https://www.mystorybook.com/
Tagul	https://tagul.com/	Tagxedo : http://www.tagxedo.com/ Wordcram : http://wordcram.org/ Wordle : http://www.wordle.net/
Weebly	http://www.weebly.com/	WordPress : https://wordpress.org/ Wix : http://www.wix.com/ Ghost : https://ghost.org/
Playir	http://playir.com/	Stencyl : http://stencyl.com/ Unity : http://unity3d.com/ Scratch : https://scratch.mit.edu/
Pixlr	https://pixlr.com/	Sumopaint : https://www.sumopaint.com/home/ Pixlk-o-matic : https://pixlr.com/o-matic/

piZap	http://www.pizap.com/	Adobe Photoshop Express : http://www.photoshop.com/products/photoshopexpress
TwistedWave	https://twistedwave.com/online/	Fotoflexer : http://fotoflexer.com/ Picmonkey : http://www.picmonkey.com/ PhotoFunia : http://photofunia.com/ Chirtbit : http://www.chirbit.com/ AudioExpert : http://www.audioexpert.com/ Soundation : https://soundation.com/studio
Graphix	http://www.scholastic.com/graphix/createcomic.htm	Bitstrips : http://www.bitstrips.com/ Pixton : https://www.pixton.com/ ComicMaster : http://www.comicmaster.org.uk/
YouTube Video Editor	https://www.youtube.com/editor	Shotclip : https://www.shotclip.com/ Kaltura : http://corp.kaltura.com/ Wideo : http://wideo.co/en/
Projeqt	https://projeqt.com/	Duarte : http://www.duarte.com/ Storify : https://storify.com/ Prezi : https://prezi.com/

eEYY – Modül 2 / eTwinning Projeleri



Merhaba Arkadaşlar,

Yeni modülümüze hoş geldiniz. Önceki modüllerde göstermiş olduğumuz performans için teşekkür ederiz ve oldukça etkileyici ve ilham vericiydi çalışmalarınız.

Bu modülde eTwinning çalışmalarımıza bir adım daha ileriye giderek devam edeceğiz. Çalışıyor olacağımız konu başlıkları;

- **Bir eTwinning Projesi ve Nasıl Oluşturulur ?.**
- **Proje Kayıt**
- **Kalite Etiketine Başvuru ve Kriterleri**
- **Ödüller**
- **2.0 Web Araçları**
- **eTwinning Etiği**

Ayrıca;

- **Görevler**
- **Modül Quizi**

Bu Modülümüz 10 – 17 Temmuz tarihleri arasında yapılacaktır ve sertifika alma hakkınızı riske etmemek için görev ve quizlerin belirtilen süreler içerisinde yapılması oluşabilecek negatif durumları ortadan kaldıracaktır. Proje fikri ve ortak arama çalışmalarını devam bu modülde de devam ettirmeniz, diğer modüller için zaman kazandırıcı olacak ve potansiyel ortaklarınız ile daha fazla beyin fırtınası yapma şansı bulabileceksiniz.



A – Bir eTwinning Projesi ve Nasıl Oluşturulur ?

eTwinning ile ilgileniyorum – Nasıl başlayabilirim?

Yapmanız gereken ilk şey, eTwinning üzerinden kaydolmak, ve profilinizi oluşturmaktır. Kayıt işleminden sonra, gruplara, katılabilir, projelerde, yer almaya başlayabilir ve eTwinning eğitimlerine ve mesleki gelişim programın erişim sağlayabilirsiniz.

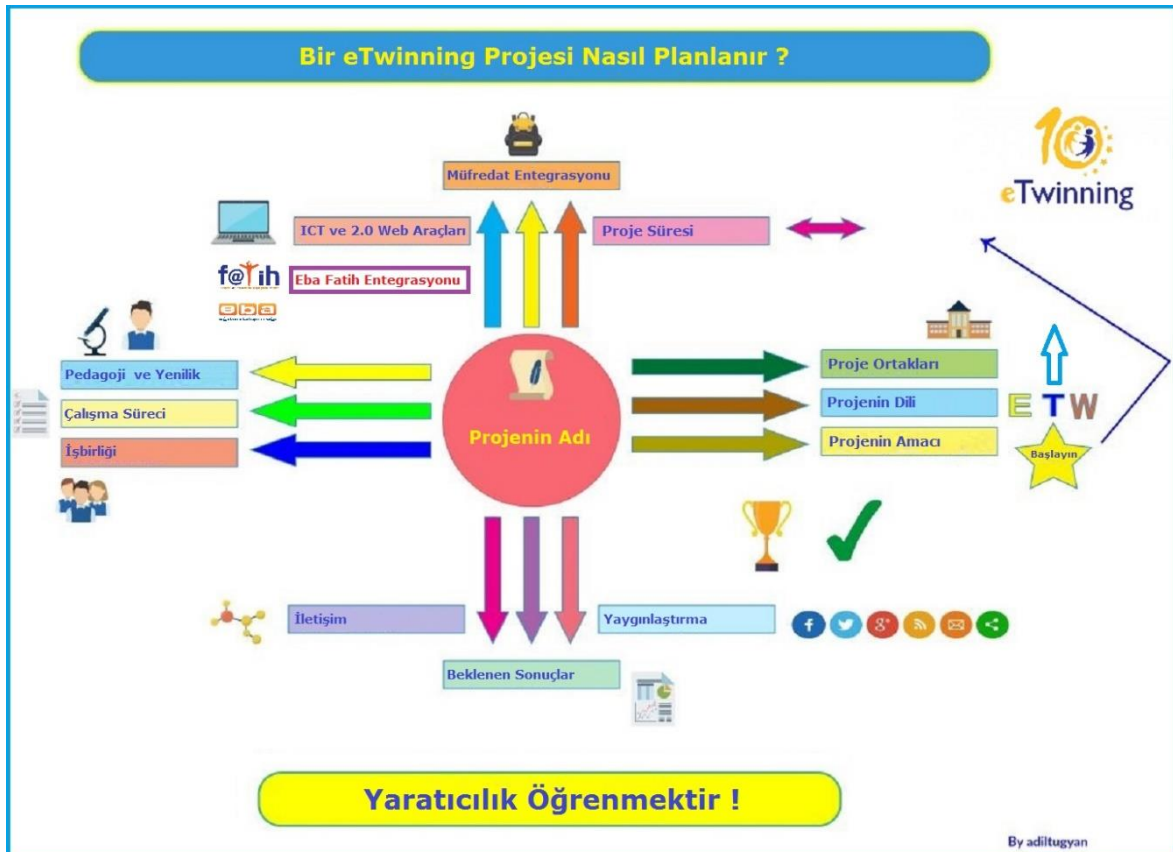
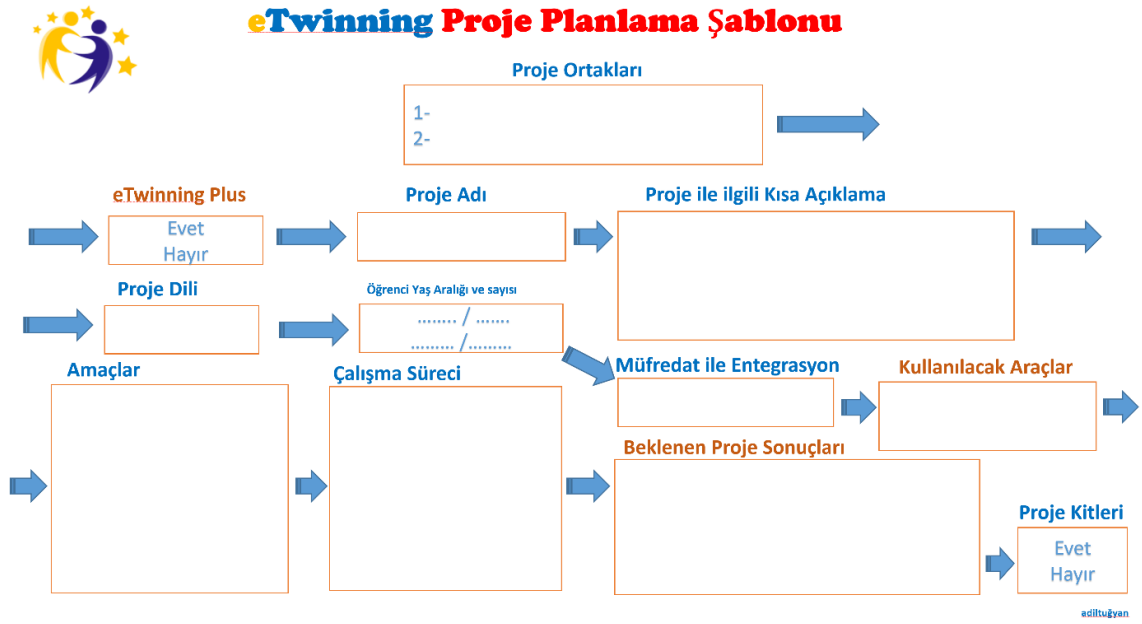
• Bir eTwinning Projesi nedir?

Bir eTwinning projesi, Avrupa'daki iki ya da daha fazla öğretmen, öğretmenlerden veya branşlardan oluşan ekipler, kütüphaneciler, başöğretmenler ve öğrenciler tarafından yürütülebilir.

Sizin ve ortağınızın üzerinde çalışmak istediği herhangi bir konuda çalışabilirsiniz. Projeler bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımı ve sınıf aktiviteleri arasında iyi bir denge sağlamalı ve tercihen projeye katılan okulların ulusal müfredatlarına uygun olmalıdır.

Bir proje oluşturmak için, en az iki okulun bir araya gelmesi gerekir. Lütfen dikkat: Bir projenin Avrupa Kalite Etiketini veya eTwinning Ödülü almaya hak kazanabilmesi için, en az 2 farklı ülkeden okulların içinde yer alması gerekir.

Şablonu bilgisayarınıza indirip üzerinde çalışabilirsiniz. Resimi sağ tıklayıp "Resmi Farklı Kaydet"



Hangi ülkeler eTwinning'e dahildir?

eTwinning Avrupa Birliği Üye Ülkelerini kapsar: Almanya, Avusturya, Belçika, Bulgaristan, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Estonya, Finlandiya, Fransa, Hollanda, Hırvatistan, İngiltere, İrlanda, İspanya, İsveç, İtalya, Kıbrıs, Letonya, Litvanya, Lüksemburg, Macaristan, Malta, Polonya, Portekiz, Romanya, Slovakya, Slovenya ve Yunanistan.

Denizaşırı bölgeler ve ülkelerin de katılması uygundur. Ayrıca Arnavutluk, Bosna Hersek, Eski Yugoslav Makedonya Cumhuriyeti, Arnavutluk, İzlanda, Lihtenştayn, Norveç, Sırbistan ve Türkiye de katılabilir.

eTwinning Plus, Avrupa'ya komşu olan altı ülkeyi kapsamaktadır. Bu ülkeler; [Doğu Ortaklığı](#) içinde yer alan *Ermenistan, Azerbaycan, Gürcistan, Moldova, Ukrayna* ve [Avrupa Akdeniz Ortaklığı](#) (EUROMED)'nin parçası olan Tunus'dur



B- Projemi eTwinning Proje Kayıt Sistemine Nasıl Kaydedebilirim?

Video link: <https://youtu.be/epy9QUX8bWQ>



C- Kalite Etiketleri Kriterleri ve Ödüller

Link: <https://www.emaze.com/@AORORTWTR/road-map>



D- Kalite Etiketine Nasıl Başvurulur?

Video link: https://youtu.be/uBkByE_LGE



E- eTwinning Etiği Nedir ?

Link: <http://en.calameo.com/read/002695705a2d891728561>



F- Web 2.0 Araçları

Bu bölümde projelerinizde ve okul derslerinizde kullanabileceğiniz sınıflandırılmış 2.0 web araçlarını çalışıyor olacağız.

Web 2.0, Web ortamına yeni teknolojik destekler veya uygulamalar katmaktan ziyade var olan Web teknolojilerini daha kolay kullanılabilir veya daha fonksiyonel hale getirebilmek için ortaya konulan eğilimleri ifade eder. Web 2.0 terimi, kullanıcıların mevcut Web içeriklerini üretebildiği ve değiştirebildiği yeni bir miladı temsil eder. Çünkü Web 2.0 bilginin oluşturulması ve paylaşımı konusunda radikal bir değişikliktir. Web 2.0 ifadesi ilk olarak 2003 yılında O'Reilly Media tarafından bilginin internet üzerinden paylaşımında yeni bir yolu işaret etmek için türetilmiştir. Web 2.0'ın arkasındaki itici güç, kullanıcıların kendileri tarafından üretilen ve iyileştirilen içerikler ve bu içeriklerin özgür ve kolay bir şekilde paylaşımı olarak ifade edilebilir.

Web 2.0 teknolojileri kullanıcılara bir topluma içerik ve fikir sunmayı amaç edinen ortamlara katkıda bulunmayı kolaylaştırır. Son zamanlarda giderek artan ilgiye sahip olan ve bloglar, wikiler ve folksonomik araçlar, Flickr ve del.icio.us gibi fotoğraf ve sosyal adres-paylaşım siteleri gibi bir çok Web 2.0 uygulamalarının popüler örnekleri mevcuttur. Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik, paylaşılan bilgi, sosyal ağ ve çevrimiçi iletişim yolu ile yayılan fikirler yanında YouTube, Myspace ve **Facebook** gibi siteler de bu büyüme eğiliminin parçalarıdır. Ziyaretçiler basit web-tabanlı ara yüzü kullanarak linkler, fotoğraflar,

videolar, dokümanlar gibi içeriklerle paylaşılan kaynak koleksiyonu oluşturabilirler. Kullanıcı merkezli bu teknolojilerin paylaşım ve sosyal yönü öğrenme – öğretme açısından büyük potansiyele sahiptir .

İnternette Nasıl Daha İyi Yararlanabilir ?

eTwinning Proje Planlama 2.0 Araçlar

Bu Bölümde her kategoride 4 veya 5 araç bulacaksınız. Kırmızı oklu ve sarı yıldızlı olan araçlar için görevler bölümünde sizden içerik geliştirmeniz istenecektir.



Görevler

- **Bütün modül bilgilerini okuyunuz ve videoları izleyiniz.**
- **AswerGarden aracını kullanarak bir soru sorunuz ve çalışmanın linkini Öğrenme Günlüğünüzde ve Facebookta paylaşınız. [Answergarden Kullanım Videosu için tıklayınız](#)**
- **Biteable aracını kullanıp bir açıklama videosu hazırlayınız ve paylaşınız, ÖG – Facebook [Biteable Kullanım Videosu için Tıklayınız](#)**
- **Emaze ile 3 veya 4 sayfalık bir sunu hazırlayıp paylaşınız ,ÖĞ Facebook. [Emaze Kullanım Videosu için Tıklayınız](#)**
- **Sway ile bir blog oluşturunuz ve paylaşınız. ÖG Facebook. [Sway Kullanım videosu için Tıklayınız](#)**
- **Kahoot quizi oluşturunuz ve paylaşınız . ÖG Facebook. [Kahoot Kullanım videosu için Tıklayınız](#)**
- **Diğer katılımcıların Facebook Gönderilerine pozitif geri dönüt veriniz.**
- **Modül Quizini yapmayı umutmayınız !**



Yarışma

Okulunuz eTwinning ile yeni tanıştı ve okul müdürünüz eTwinning projesini eTwinning portalından imceledikten sonra okulunuzda uygulamaya karar verdi. Sizi ofisine çağırdı ve sizden eTwinning projesini okulda öğrencilere ve öğretmenlere duyurmak için etkileyici bir poster hazırlamanızı rica etti. Posterinizi yaparken size Canva tasarım aracını kullanmanızı önerdi ve size 1 haftalık süre verdi. Başarılı bir eTwiner olarak nasıl bir poster yaptınız ?

Canva Web Sayfasına gitmek için [TIKLAYINIZ.](#)

Canva kullanım videosu için [TIKLAYINIZ](#)

Yarışma poster Yükleme alanı için [TIKLAYINIZ](#)

Kriterler

- Posteriniz orijinal ve özgün olmalı ve kullandığınız resimler size ait veya herkes tarafından kullanılabilir telif hakkı olmayan resim ve ikonlar olmalıdır.
- Öğrenci resimleri kullanacaksanız izin almalısınız.

- Herhangi bir siyasi politik veya ayrımcılık ortaya çıkaracak mesajlar içermemelidir.
- Posterlerde eTwinning logosu dışında hiç bir logo veya ikon olmamalı.
- Boyut Canva Poster şablonu boyutunda olmalı ve resim veya pdf olarak indirilmeli.
- **Son katılım tarihi 15/07/2017 saat 17:30**
- **Sonuçların Açıklanması 21/07/2017 Saat 19:00**
Ödül : Seçilen 10 poster Türkiye eTwinning Ulusal Destek Servisi tarafından çeşitli ödüllerle ödüllendirilecektir.

ÖNEMLİ

Arkadaşlar, hafta içi her gün 19:00 -20:30 arası Facebook ta soruları cevaplamak için online oluyoruz. Lütfen katılın grubumuza. Proje ortaklarınızı bulmak için de önemli . Çünkü Kurs ortaklarınızı katılımcılar arasından seçeceksiniz. Çok fazla mail ve mesaj geldiği için hepsine yetişmek imkansız ve aynı sorular genelde . Önceden sorulmuş soruları mutlaka okuyunuz. Facebook Grubumuzda arkadaşlarınızdan yardım alınız. Bütün sorular cevaplandı su ana kadar. Anlayışınız için Teşekkürler.

Modül Rozetiniz





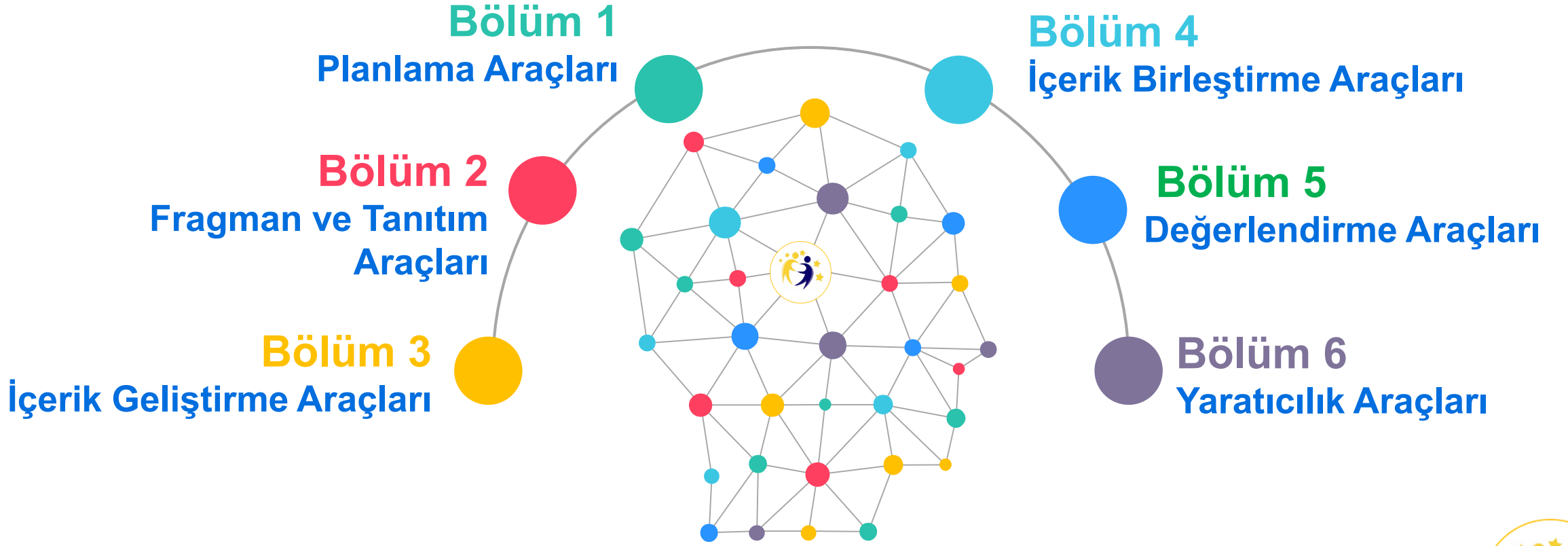
eTwinning ve 2.0 Web Araçları

Proje Planlama Araçları



Adil TUGYAN
eTwinning TR Ambassador

Proje Planlama Aşamaları Ve Araçları





Planlama Araçları

Birlikte çalışalım !

01 **Box**
Bütün proje dökümanlarınızı bir alanda toplayıp, paylaşın ve ortaklarınız ile işbirliği içinde çalışın !
<https://www.box.com>

02 **TodaysMeet**
Proje ortaklarınız ile proje planlama toplantıları yapın
<https://todaysmeet.com/>

03 **Piratepad**
Proje taslağınız üzerinde birlikte çalışın
<http://piratepad.net/front-page/>

04 **AnswerGarden** → ★
Bir konu üzerinde beyin fırtınası yapın
<https://answergarden.ch/>





AnswerGarden

Birlikte karar verelim



Linke Gidiniz

<https://answergarden.ch/>



Create Answergarden a Tıklayın



Başlık yazın ve düzenleyin



Share e tıklayıp yayınlayın.



Fragman ve Tanıtım Araçları

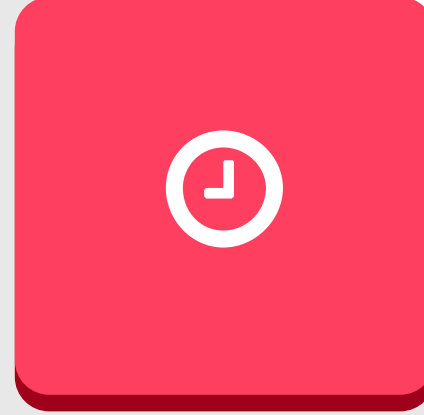
Projemizi Tanıtalım



Flixpress

Yüksek kaliteli fragmanlar yapıp bilgisayarınıza indirin yada youtube a yükleyin.

<https://flixpress.com/>



Rawshorts / Biteable

Raw Shorts ve Biteable bir tanıtım videosu yapmak için size herseyi verir ve ücretsiz.

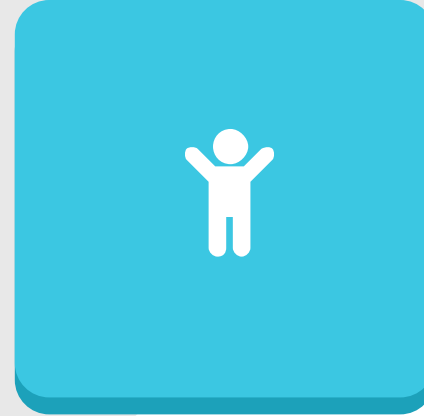
<https://www.rawshorts.com/>

<https://biteable.com/>

Clipgenerator

Kendi içerikleriniz ile harika klipler hazırlayın !

<http://www.clipgenerator.com/>



ThingLink / Genially

Muhteşem interaktif içerikler hazırlamak için . Bir resim üzerine bütün proje materyallerinizi yükleyin ve paylaşın !

<https://www.thinglink.com/>

<https://www.genial.ly/>



Biteable

Bir tanıtım videosu yapalım.

- ✓ Biteable sayfasına gidin
<https://biteable.com/>
- ✓ Bir hesap oluşturun
- ✓ Create a video Tıklayın
- ✓ Bir şablon seçin veya kendi içeriklerinizi kullanın.



İçerik Geliştirme Araçları

Proje Aktiviteleri Yapalım

Goconqr <https://www.goconqr.com/>

Tek bir araç kullanarak, zihin haritaları, sunular, quizler, flash kartlar hazırlayın



Tackk

Ortaklarınız ile birlikte çalışın, sohbet edin.
Bir alan üzerinde muhteşem çalışmalar yapın
Resim Video Link, müzik, harita ekleyin.
<https://tackk.com/>

Magisto

Bir film yapın, hikayenizi anlatın !
<https://www.magisto.com/>

Emaze

Harika sunular oluşturun. Kendi sununuzu ekleyebilirsiniz!
<https://www.emaze.com/>





Emaze

İnteraktif Sunular



Emaze Gidin

<https://www.emaze.com/>



Kayıt olun !



**Create e tıklayın yada kendi PPT
sununuzu yükleyin**



**Bilgisayarınıza indirin veya paylaşın.
Bilgisayarınız için Emaze Viewer ı
indirmeniz gerekiyor.**





İçerik Birleştirme Araçları

Bütün proje ürünlerinizi bir araya getirin Q

Swipe

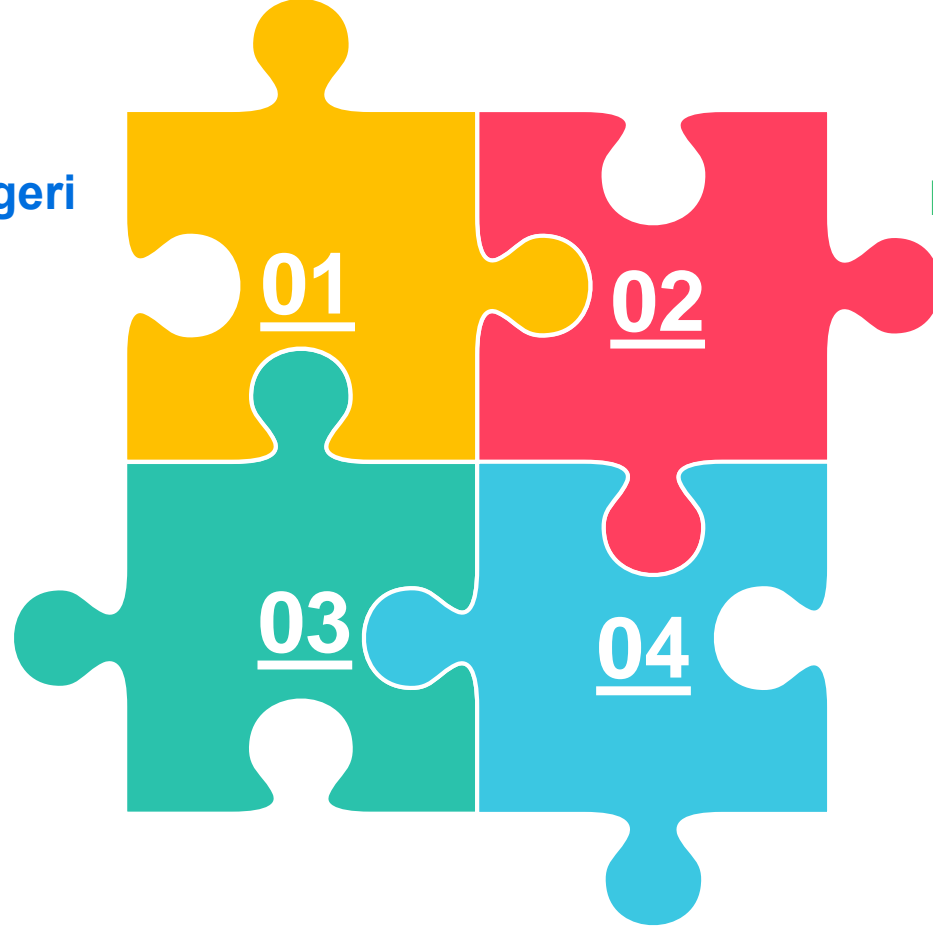
Dökümanlarınızı paylaşın ve geri dönüt alın

<https://www.swipe.to/login>

Capzles

Her formattaki proje aktivitelerinizi interaktif bir alanda toplayın ve bir zaman çizgisi oluşturun.

<http://www.capzles.com/>



BlendSpace

Bütün proje dökümanlarınızı bir alanda toplayın ve paylaşın.

<https://www.tes.com/lessons>



Sway

Bütün medya formatlarını kullanarak blog, sunu, dijital hikaye oluşturun

<https://sway.com/>



Sway

Blogunuzu Oluřturun !

- ✓ Sway gidin!
www.sway.com
- ✓ Bir hesap oluřturun.
- ✓ İřaretini tıcklayın +
- ✓ İstediginiz herřeyi ekleyin ve bloęunuz hariz olsun. Paylařın.
Sway iin Hotmail, live, Outlook mail hesabı olmalı





Değerlendirme Araçları

Geri dönüt verin!

Survey Monkey

Anketler Quizler hazırlayın !
<https://tr.surveymonkey.com/>

Quizlet

Quiz, anket hazırlayın
Veya hazır olanlardan
Yararlanın!
<https://quizlet.com/>

Tricider

Bir konuda fikirler toplayın.
<https://www.tricider.com/>

Mentimeter

Yarışmalar yapın
gerçek zamanlı
cevaplar alın !
<https://www.mentimeter.com/>

StickyMoose

Birlikte karar verin
<https://erlibird.com/go/StickyMoose>



Kahoot – Interaktif gerçek zamanlı yarışmalar, quizler hazırlayın
<https://kahoot.com/>



Kahoot

Eğlenerek öğrenin !

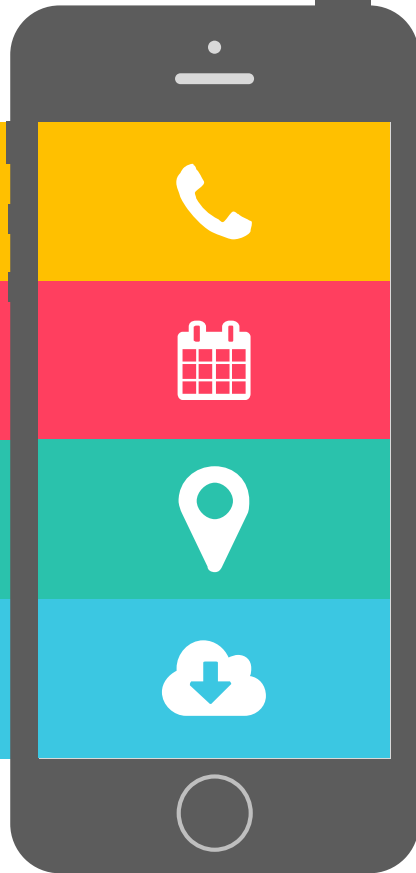
- ✓ **Kahoot a gidin !**
<https://kahoot.com/>
- ✓ **Bir hesap oluşturun !**
- ✓ **Quiz e Tıklayın ve sorularınızı hazırlayın.**
- ✓ **Düzenlemelerinizi yapın ve kodu paylaşın !**





Fun Stuff

Let's Elaborate The Content



Jamstudio / Incredibox
Kendi Müziğinizi Oluşturun !

<http://www.jamstudio.com/Studio/indexStudio.htm>
<http://www.incredibox.com/>



Graffiti Creator
Kendi Graffitilerinizi oluşturun

<http://www.graffiticreator.net/>



Gickr Amimated Gif Maker

Harika Gifler oluşturun!

<http://gickr.com/>



Avachara

Kendi Avatarınızı Oluşturun !

<http://avachara.com/>



Graffiti Creator

Duvar yazısı Oluşturalım

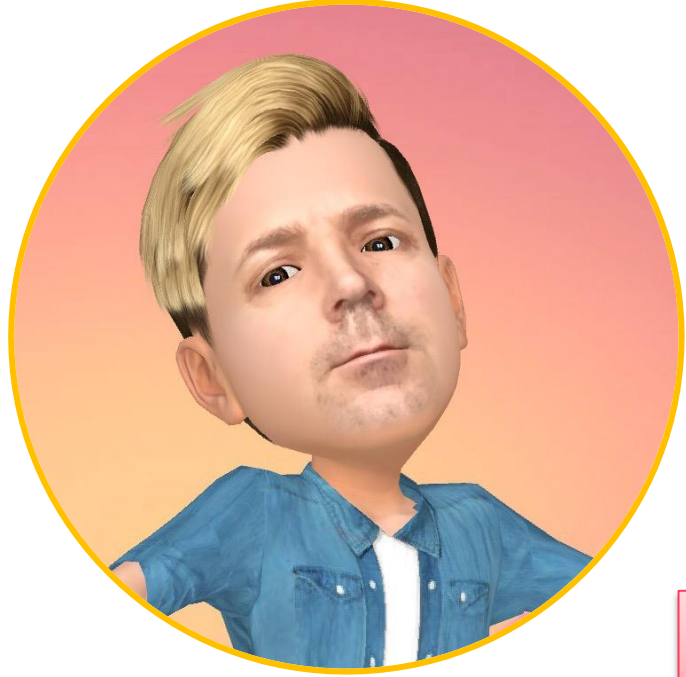
- ✓ Link e Gidin !
<http://www.graffiticreator.net/>
- ✓ Bir stil ceçin ve Load a tıklayın.
- ✓ Start a tıklayın ve yazınızı yazın !Create a tıklayın ve istediğiniz gibi düzenleyin.
- ✓ Düzenlemeinz bitince Save e Tıklayın !
Bilsayarınıza inecektir !





ve





Teşekkürler

eTwinning is the agent of change at schools.

Adil Tugyan

adiltugyan@hotmail.com

Edebiyat

AnswerGarden

<http://answergarden.ch/>

Beyin fırtınası yapmak, herhangi bir konuda geridönüt almak için harika bir kelime bulutu aracı.

Wikispaces Classroom

<http://www.wikispaces.com/>

Wikispaces Classroom sanal ve işbirlikçi bir sınıftır. Derslerinizi verebilir, öğrenci ödevlerini değerlendirebilir ve geri dönüt verebilirsiniz. Online projeler için idealdir.

padlet

<http://padlet.com/>

Daha önceden Wallwisher olarak bilinen padlet, interaktif sanal bir duvardır. İşbirlikçi çalışmalar yapmak, öğrenme günlükleri oluşturmak, kişisel portfolyolar oluşturmak için idealdir.

spiderscribe.net

<http://www.spiderscribe.net/>

SpiderScribe her türlü konuda beyin fırtınası yapabileceğiniz kullanışlı bir zihin haritası aracıdır.

diigo
V5.0 beta

<https://www.diigo.com/>

İçerik paylaşabileceğiniz ve imleme (Bookmarking) yapabileceğiniz bir araçtır.

BLABBERIZE

<http://blabberize.com/make>

Kullanımı kolay ve eğlenceli bir resim konuşurma aracıdır. Hikaye anlatma, bir konuyu tartışma ve problem çözme gibi bir çok farklı amaç ile kullanılabilir.

Kidblog

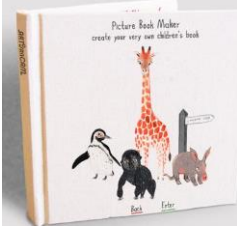
<http://kidblog.org/home/>

Kidblog kullanarak sınıfınızdaki bütün öğrenciler için bir blog oluşturabilirsiniz. Öğrenciler içerik paylaşabilir, öğrenme günlüklerini oluşturabilir veya kişisel bir blog oluşturabilirler.



<http://storybird.com/>

Storybird ile kısa resimli hikayeler yazabilir ve bütün sosyal medya alanlarında paylaşabilirsiniz.



<http://www.artisancam.org.uk/flashapps/picturebookmaker/picturebookmaker.php>

Çocuk kitapları oluşturmak için kullanılan bir web sitesidir. Kendi çocuk kitaplarınızı oluşturabilirsiniz.



<http://littlebirdtales.com/>

Öğrencilerinizin seslerini ve hayallerini bu araç ile yakalayabilir , harika hikayeler oluşturabilir ve öğrencileriniz ile paylaşabilirsiniz.



<http://www.storyjumper.com/main/index/home>

Story Jumper bir hikaye oluşturma aracıdır. Kendi hikayenizi oluşturabilir veya diğer kullanıcıların hikayelerini okuyabilirsiniz. Hikayenizi olurtururken kendi resimlerinizi de kullanabilirsiniz.



<http://kidsspace.torontopubliclibrary.ca/story.html>

Bu aracı kullanarak kısa hikayeler yazabilirsiniz.



<http://www.artofstorytelling.org/write-a-story>

Delaware Sanat Müzesi çalışmalarından ilham alabilir veya interaktif hikaye anlatma aktivitesine katılarak kendi hikayenizi oluşturabilirsiniz.



http://www.piclits.com/compose_dragdrop.aspx

İlham almanız için dikkatli bir şekilde seçilmiş anahtar kelime ve resimleri eşletiren harika bir yaratıcı yazım aracıdır.



<http://myths.e2bn.org/>

Hikaye yazma ve anlatmaya ilgi duyan öğretmen, öğrenciler için ideal bir araçtır. Genel olarak hikayeler halk masalları, destanlar, efsanelerdir ile ilgilidir.



<http://penzu.com/>

Panzu ile kendi kişisel günlüğünüzü veya öğrenme günlüğünüzü oluşturabilirsiniz.



<http://generator.acmi.net.au/storyboard>

Bir metin seçip kendi hikayenizi yazın. Kendi yerinizi resimlerinizi ve farklı içeriklerinizi kullanarak hikayenizi oluşturun ve okuyucularınız ile paylaşın.



<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Kendi çizgi karakterlerinizi oluşturabileceğiniz basit ve kullanışlı bir araç.



<https://www.pixton.com>

Kendi çizgi resimlerinizi oluşturabileceğiniz bir hikaye anlatma aracıdır.



<http://www.pimpampum.net/bubblr/index.php>

Bubblr flickr dan resimlerle komik çizgi resimler yapabileceğiniz bir araçtır.



<http://www.bbc.co.uk/scotland/pinball/>

Pinball bir yaratıcılığı geliştirme aracıdır. Fikirleriniz yazın ve sitedeki araçlarla nasıl geliştiklerini görün.

<http://www.mapskip.com/about/index.php>



MapSkip yerler hakkında kısa hikayeler yazabileceğiniz bir araçtır. Dünyadaki bütün yerleri gezebilir ve o yerler hakkında yazılar yazabilir veya önceden yazılanları okuyabilirsiniz.



<http://www.kerpoof.com/>

Kerproof ile bir resim, bir film veya bir hikaye oluşturabilirsiniz.



<http://boomwriter.com/>

Muhteşem hikayeler oluşturun ve paylaşın. Bütün dünyadan genç yazarlar tarafından yazılmış kitapları okuyun.

readwritethink

International Reading Association NCTE

<http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student->

[interactives/persuasion-30034.html](http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/persuasion-30034.html)

Oldukça kaliteli hazırlanmış içeriklere ulaşabilir ve araçları kullanıp yazam becerilerinizi geliştirebilirsiniz.



<http://www.plotbot.com/>

Online olarak oyun, skeç veya tiyatro senaryoları yazabilirsiniz.



<http://www.wild-about-woods.org.uk/elearning/concretopoetry/>

Bir şekil seçebilir veya kendi çeklinizi oluşturup içine yazılar yazabilirsiniz.



http://teacher.scholastic.com/writewit/poetry/poetry_engine.htm

Siir fikir oluşturma aracını kullanarak şiir yazmanın bir öök farklı yöntemini öğrenebilirsiniz..

Matematik Dersi



<http://www.onlinecharttool.com/>



<http://nces.ed.gov/nceskids/createagraph/default.aspx>

Grafik Oluşturma



<http://www.ictgames.com/resources.html>



<http://www.e-learningforkids.org/courses.html>



http://macmillanmh.com/math/mathtoolchest/mtc_online/



<http://www.numbernut.com/index.html>



<http://smartboards.typepad.com/smartboard/files/coordinates1.sw>



<http://www.mathplayground.com/>



Poll Everywhere

<http://www.polleverywhere.com/>



Mathway[®]

<http://mathway.com/>

Hwb

Find, Make, Use, Share

https://hwb.wales.gov.uk/cms/hwbcontent/_layouts/NGFLSolution/MaterialDescription.aspx

[LearningMaterialId=43905&lang=en](https://hwb.wales.gov.uk/cms/hwbcontent/_layouts/NGFLSolution/MaterialDescription.aspx?LearningMaterialId=43905&lang=en)

Quizlet

<http://quizlet.com>



http://www.glencoe.com/sites/common_assets/mathematics/

[ebook_assets/vmf/VMF-Interface.html](http://www.glencoe.com/sites/common_assets/mathematics/ebook_assets/vmf/VMF-Interface.html)

Crickweb

<http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-tools.ht>

<http://www.taw.org.uk/lic/itp/index.html>

Primary National Strategy

http://kent.skool.co.uk/primary_maths.aspx



<http://labyrinth.thinkport.org/www/index.php>



<http://www.geogebra.org/cms/en/>



Fen Dersleri



<http://learn.genetics.utah.edu/>

sahip olan bir site.

Genetik hakkında her türlü kaynak ve indirilebilir doküman ve araca



[http://puzzling.caret.cam.ac.uk/index.php?](http://puzzling.caret.cam.ac.uk/index.php?section=home&style=1)

[section=home&style=1](http://puzzling.caret.cam.ac.uk/index.php?section=home&style=1)

Cambridge Üniversitesi tarafından oluşturulan ve düşünme becerilerini geliştiren bulmaca ve beyin çeldirici sorulara ve kaynaklara ulaşabilirsiniz.



<http://www.ecokids.ca/pub/index.cfm>

Çevre bilimleri ile ilgili kaynak ve çalışmalara ulaşabilirsiniz.

Online **Science** Dictionary <http://www.onlinesciencedictionary.net/>

Online bir fen bilimleri sözlüğüdür



<http://sciencespot.net/Pages/kidzone.html>

Bu site öğretmen ve öğrencilere astronomiden yaşam bilimlerine kadar bir çok alanda kaynak ve döküman sağlamaktadır



<http://www.sciencemuseum.org.uk/onlinestuff/games.aspx>

Fen ve bilim müzesi. Oldukça fazla kaynak ve oyun bulabilirsiniz.



http://www.wonderville.ca/browse/fun_science

Öğrencilerin bilim ve fen dünyasını oyun ve fen araçları ile keşfedebilecekleri oldukça interaktif ve eğlenceli bir site.



<http://www.anatronica.com/>

İnsan vücudunu keşfetmek için üç boyutlu interaktif bir anatomi aracı.

AdChoice



Çocuklar için fen bilgisi oyunları, interaktif doküman ve aktiviteler. Fen dersinin her konusu ile ilgili interaktif kaynaklar ve oyunlar bulabilirsiniz



<http://www.kineticcity.com/>

Fen deneyleri ve dokumanları ile ilgili herşeyi burada bulabilirsiniz.



http://kent.skool.co.uk/primary_science.aspx

Fen dersleri hakkında oldukça farklı ve zengin içeriklere ulaşabilirsiniz.



<http://www.edheads.org/>

Edheads bir sürü fen ve matematik kaynakları ve oyunlarına ulaşabileceğiniz bir eğitim sitesidir.

Tarih Dersi



<http://www.dipity.com/>

Tarih ile ilgili interaktif zaman çizgileri bulun veya kendiniz oluşturun.



<http://www.timetoast.com>

Tarihi bir olay ile ilgili bir zaman çizgisi oluşturabilir yada bir seyahatinizin zaman çizgisini oluşturabilirsiniz.



<http://museumbox.e2bn.org/>

Tarihi bir olayı, bir kişiyi yada tarihi bir dömen ile ilgili materyallerinizi sanal bir kutu içerisinde bir araya getirmeniz içiö araçlar sunan bir araç.



<http://www.ancientegypt.co.uk/>

Eski Mısır hakkında bir sürü interaktif material ve kaynağa ulaşabileceğiniz bir interaktif site dir.



http://www.abc.net.au/arts/wingedsandals/sandals_fixed.html

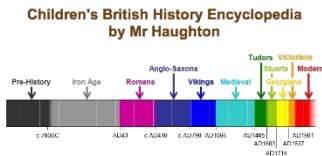
Eski Yunan mitolojisi hakkında her türlü kaynak ve interaktif material bulabileceğiniz bir site dir.



<http://www.crickweb.co.uk/ks2history.html>

8-11 years öğrenciler için interaktif öğretim kaynakları bulabilirsiniz.

History for kids, (Çocuklar için Tarih) bölümünde bir çok başarılı ve eğlenceli materyallere ulaşabilirsiniz.



<https://sites.google.com/site/primaryschoolhistory/>

Google tarafından geliştirilen sitede ilk öğretim tarih kaynaklarına ulaşabilirsiniz.



<http://www.theancientweb.com/index.aspx>

Antik tarih ile ilgili her çeşit dokümana ulaşabilirsiniz.



http://www.britishmuseum.org/explore/young_explorers/plan/time_explorer.aspx

Çocuklar için hazırlanmış bir sürü tarihi döküman ve oyuna ulaşabilirsiniz.



<http://www.historyworld.net/>

Dünya tarihi hakkında farklı kaynak ve dökümanlara ulaşabilirsiniz.



<http://www.timemaps.com/>

Öğrencilerin tarihi konulardaki anlama becerilerini geliştirmek ve bilgilerini pekiştirmek için tarihi zaman çizgileri yapabileceğiniz bir araçtır.



<http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/>

BBC tarafından hazırlanan ilk okul öğrencileri tarih kaynak ve aktiviteleri.



Take Me Back To

Type in a significant date for you, e.g. January 15 2001



<http://takemeback.to/>

Take me back to, bir zamanda yolculuk aracıdır. Geçmişe ait belirli bir tarih girin ve dünyanın o tarihte nasıl görüldüğünü görün. Oldukça bilgilendirici bir araçtır.

Coğrafya Dersi



<http://www.worldatlas.com/aatlas/world.htm>

Online Dünya Atlası



<http://www.atlapedia.com/>

İnteraktif bir dünya atlası.



İnteraktif görsel haritalar oluşturun ve ister paylaşın isterseniz blogunuza embed yapın.



National Geographic Eğitim portalı



Google haritalarda, Benim Haritalarım özelliklerini resim, şekil, yer imi, yazı gibi özelliklerle daha da geliştirilerek zenginleştirir.



Coğrafya ile ilgili bir çok kaynağa ulaşabileceğiniz bir eğitim portalı.

World Wonders Project

<http://www.google.com/culturalinstitute/worldwonders/>

Google tarafından oluşturulan Dünyanın Harikaları ile ilgili kaynaklar ve görsel içerikler bulabileceğiniz bir site.



Wikimapia online düzenlenebilir ve yazılabilir bir harita aracıdır. Bütün heryüzünü dolaşabilir, yazılar yazabilir ve önceden oluşturulmuş yer imlerini görebilirsiniz.

Google Planimeter

Measure areas using Google Maps!

<http://www.acme.com/planimeter/>

Google tarafında geliştirilen bir alan ölçüm aracıdır.

Tasarım ve Görsel Sanatlar



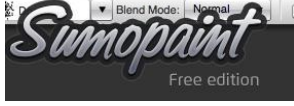
www.animoto.com

Animoto kendi müzik, resim ve kliplerinizi kullanarak etkileyici videolar oluşturma aracıdır.



<https://apps.pixorial.com/signup>

Bedava bir video oluşturma ve paylaşma aracıdır. Kendi içeriklerinizi kolaylıkla yükleyebilir ve web ortamında paylaşabilirsiniz.



<http://www.sumopaint.com/app/>

Sumopaint hem çevrimiçi hemde çevrimdışı kullanabileceğiniz bir resim düzenleme aracıdır.

FluxTime Studio™

<http://www.fluxtime.com/animate.php>

Bir kaç temel adımda muhteşem animasyonlar yapabilirsiniz.

FLIPBOOK!

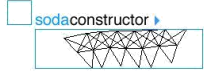
<http://www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/guest.php>

FlipBook bir çizim oyunudur. Harika interaktif resimler çizebilir ve paylaşabilirsiniz. I wish you to adlı araca benzemektedir.



<http://www.sketchup.com/>

3 Boyutlu bir çizim programıdır. Google araçlarından biridir. Kullanımı kolaydır ve oldukça zengin içerikler hazırlayabilir ve üç boyutlu olarak yaptığınız çalışmayı görebilirsiniz.



<http://sodaplay.com/create>

SodaPlay java tabanlı bir araçtır. Çeşitli şekiller, grafikler, çizimler oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz hareketli içeriklerle istediğiniz gibi oynayabilirsiniz.



<http://www.stencyl.com/stencyl/overview/>

IOS için oyunlar tasarlayabileceğiniz bir araçtır. Flash tabanlı, code kullanarak veya kodsuz oyunlar geliştirebilirsiniz.



<http://www.incredibox.com>

Flash tabanlı bir sitedir. Kendi müziğinizi oluşturabilirsiniz. Vokali seçin ve efektleri ayarların , şarkınız hazır.



<http://www.tiki-toki.com/>

Güzel ve interaktif zaman çizgileri oluşturabileceğiniz web tabanlı bir programdır.



<http://scratch.mit.edu/>

Bir programlama aracı. Logo programlama dilinin en gelişmiş aracıdır. Grafik bir programlama dilidir. Çocuklara programlama dilini öğretmek ve bilgisayar programlama ya başlamak için ilk adımları oluşturur. Çocuklar kendi multimedia içeriklerini oluşturabilirler.



<http://www.wordle.net/>

Bir kelime bulutu oluşturma aracı. Kullanımı kolay ve görsel açıdan da zengin.



www.glogster.com

Bir çok medya ve dsya türünü destekleyen interaktif bir poster aracı. Sınıf için de kullanılabilir.



www.gliffy.com

Oldukça başarılı bir çizim aracı. Ev planları, dekorasyon çizimleri oluşturabileceğiniz kullanışlı bir araç. Google SketchUp'a alternative olabilir.

NGAKIDS ART ZONE

Interactive art that you can make online

<http://www.nga.gov/content/ngaweb/education/kids.html>

Bu web sitesi resim alanında bir çok araç ve yaratıcılığı destekleyen ilham verici çalışmalar içerir.



<http://www.powtoon.com/socialshare/>

Animasyonlu sunular ve anlatım sunu videoları yapabilirsiniz.



<http://www.photovisi.com/>

Photovisi basit potograf kolajları yapabileceğiniz bir araçtır.



<https://www.blendspace.com/>

Blendspace her türdeki dosyalarınızı bir araya getirebileceğiniz bir içerik birleştirme aracıdır. Bütün ders ve proje dökümanlarını bir alanda toplamanızı sağlar.



<http://wikibrains.com/>

Beyin fırtınası yapabileceğiniz ve zihin haritaları oluşturabileceğiniz bir araçtır.



<http://www.nanoogo.com/Home/Teachers> Nanoogo

Dijital bir kanvas aracıdır. Üzerinde öğrenciler fikirlerini paylaşabilir. Wordpress sitesidir



<http://www.slidestory.com/>

Potograflarınızı kullanarak bir hikaye anlatın ve kendi sesiniz ile seslendirin.



<http://www.tikatok.com/>

Kendi kitabınızı yazın, resimleyin ve yayınlayın.



<http://www.easel.ly/>

Fikirlerinizi görsel öğelerle paylaşabileceğiniz bir araç. Infografikler, klavuzlar oluşturabileceğiniz, çalışmanızı bilgisayarınıza indirebileceğiniz bir araçtır.



<http://machineers.tumblr.com/about>

Machineers 8 – 14 yaş arası çocuklar için puzzle oyunlarının olduğu bir site.

Google in Education

<http://www.google.com/edu/teachers/educator-resources.html>

Öğretmenler için harika bir kaynak sitesi. Ders planları ekleyebilir ve diğer kaynaklardan yararlanabilirsiniz.



www.toondoo.com

Kendi çizgi roman larınızı oluşturabilir ve yayınlatabilirsiniz.



<http://www.zimmertwins.com/>

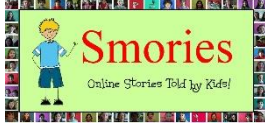
The Zimmer Twins çocuklar için tasarlanmış bir hikaye yazma ve oluşturma aracıdır. Çocuklar kendi resimli hikayelerini oluşturabilirler.



<http://www.zooburst.com>

ZooBurst bir dijital hikaye anlatma aracıdır. 3 boyutlu olarak kendi hikyelerinizi oluşturabilirsiniz

Yabancı Dil



<http://www.smories.com/>

Smories da bedeva çocuklar için hikayeler bulabilirsiniz. Her ay 50 ye yakın yeni hikayeler yüklenir.



<http://www.voxopop.com/>

Voxopop online bir tartışma, beyin fırtınası yapma aracı. Aynı anda dünyanın her yerinden insanlarla konuşabilirsiniz.



<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/>

Çocuklar için ingilizce sitesi. Şarkılar, oyunlar ve animasyonlu filmler bulabilirsiniz.



<http://www.eslvideo.com/index.php>

Öğrencileriniz için bedava video quizler oluşturabilirsiniz.



<http://www.dvolver.com/moviemaker/make.html>

Dvolver bir animasyonlu kısa film yapma aracı. 3 sahneye kadar animasyon oluşturabilirsiniz. Herhangi bir konuda öğrenciler Pratik yapmak için diyaloglar oluşturabilirler.



<http://www.onestopenglish.com/upload/public/attachments/37/osephonemicchart.swf>

Cok başarılı bir İngilizce geliştirme sitesi.



<http://supersimplelearning.com/blog/tag/english-songs/>

kullanabilirsiniz.

Çocuklar için basit İngilizce şarkılar için Super Simple Learning sitesini



<http://www.visuwords.com/>

Visuwords online grafik bir sözlük. Kelimelerin anlamlarına bakabilir ve kelime ile ilgili diğer bağlantılı kelimeleri görebilir ve kelime diyagramları oluşturabilirsiniz.



<http://penzu.com/>

Penzu bedava kullanılan bir günlük yazma aracıdır. Günlüğünüzü kişisel notlarınızı güvenli bir şekilde web ortamında tutabilirsiniz.



<http://lingro.com/>

Lingro online bir sözlük ve aynı zamanda tercüme imkanı da sunuyor.



<http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/?CFID=3136877&CFTOKEN=69463839>

Bulmaca Oluşturma aracıdır.



<http://www.listen-and-write.com/>

İsminden de anlaşılacağı gibi Dinle ve Yaz sitesinde duyduğunuz her kelimeyi doğru yazmanız gerekiyor. Aynı zamanda telafuz geliştirme kısmıda var. Duyduğunuz kelime ve cümleyi doğru yazamazsanır bir sonraki aşamaya geçemezsiniz.Çalışmalarınız gerçek zamanlı kontrol ediliyor.



<http://eduline.pumkin.com/>

Çocuklar için online İngilizce öğrenme sitesi.



Adil Tuğyan

Web 2.0 in Education Expert

eEYY Yaz OKULU – Modül 3 Eğitimde Yenilikçi Pedagojiler



Merhaba arkadaşlar,

Modül 3 ve 4 e hoş geldiniz. Önceki modüllerde göstermiş olduğunuz üstün çalışmalardan dolayı teşekkür ederiz. Bu modülde zaman sıkıntısı ve konu bütünlüğünü sağlamak amacı ile iki modülü tek bir modül olarak vermeyi uygun gördük. Temmuz sonunda kursumuz tamamlanacaktır ve tatil için zamanımız olacak böylece. Temmuzun son haftası projelerin onay için sisteme girilmesi gerekmektedir. 14 Temmuz da yaptığımız Webinara katılmadıysanız, Webinar kaydını izlemek için **TIKLAYINIZ.** <https://eun2.adobeconnect.com/plv1oj5go0ld/> Şifre : 123456



Modülü 2 bölümde çalışacağız, 1 bölümde Eğitimde Yenilikçi Pedagojiler ve 2. bölümde ise EBA FATİH eTwinnig Entegrasyonunun nasıl yapılabileceğini bir senaryo planı üzerinde çalışacağız. Modülü çalışmaya başlamadan önce tüm modülü gözden geçiriniz ve gereklilik ve görevleri anladığınızdan emin olunuz.

- eTwinnig portalına kayıt olunuz ve kayıt olurken gerçek isimlerinizi kullanınız. Portala kayıt olmazsanız proje yapamazsınız ve kursu bitirme riske girebilir sertifika için. Kayıt Sayfasına Gitmek için **TIKLAYINIZ.** <https://www.etwinnig.net/tr/pub/preregister.cfm>
- eTwinnig Kayıt Onay Formunu doldurunuz. Bu tablonun amacı hem katılımcı sayısını belirlemek hem de sertifika alacak olan katılımcıların çalışmalarını kontrol edip sertifika almaya hak kazananları belirlemektir. Sertifika almaya hak kazanan katılımcıların listesi ÜDS ye

gönderilecek ve Sertifikalar kurs bitiminden 1 hafta sonra verilecektir. Tabloya Gitmek için [TIKLAYINIZ](#)

- Oluşturduğunuz Öğrenme Günlüğü Padletlerinize tüm görevleri mutlaka yükleyiniz ve Linkini 1 modülde verilen forma eklediğinizden emin olunuz.
- Eba Kurs portalına kayıt olurken kullandığınız farklı isimleri değiştiriniz .
- Proje Fikirlerinizi geliştiriniz ve hala ortak bulamadıysanız endişe etmeyiniz bir sonraki bölümde Ortak Bulma Fuarı yapacağız.
- Sorularınızı sorarken cevabını modülde bulamadığınızdan emin olunuz. Facebook Grubumuzda yazınız ve mutlaka cevap verilecektir. Anlayışınız için Teşekkür ederiz.



Modül Konularımız ;

1. **Bölüm**
 - Eğitimde Dönüşüm
 - Öğrenme Senaryoları
 - Öğrenme Hikayeleri
- 2- **Bölüm,**
 - Fatih Projesi Nedir?
 - EBA Nedir? Eba Portalı / Nasıl Yararlanabilirim ?
 - FATİH EBA eTwinning Entegrasyonu.
 - Görevler ve 3. Modül Quizi.



Bölüm 1



A- Eğitimde Dönüşüm

Çocuklarımızın 21. yüzyılda kendilerine yer bulabilecekleri bir eğitim sistemi nasıl olmalı? Bu konuda hesaba katılması gereken çeşitli faktörler var. Örneğin, gelecek hafta ekonominin nasıl olacağını bilmediğimiz bir dünyada bunu nasıl yapabiliriz?

Değişim hızının baş döndürdüğü bir ortamda değişmemesi gereken ilkeler olmalı mı? Eğer bu soruya “evet” cevabı verecek olursak, bu ilkeler ne olmalı? Bu soruları çoğaltmak mümkün ancak bazı temel gerçekleri hatırlayarak hareket etmekte yarar var.

İçinde yaşadığımız dünyanın değişim hızı bizi sadece şaşırtmakla kalmıyor aynı zamanda da deyim yerindeyse bazen sersemletiyor, bazen de çaresiz bırakıyor. Örneğin günümüzde en çok talep gören 10 mesleğin bazılarının, bundan 15 yıl önce ancak adı biliniyordu. Bu durum, çocuklarımızı şu anda var olmayan işlerde çalışmaları, henüz icat edilmemiş teknolojileri kullanmaları ve bilmediğimiz problemleri çözmeleri için eğittiğimiz anlamına geliyor.

Facebook bir ülke olsaydı, üye sayısı açısından dünya nüfus sıralamasında Çin ve Hindistan’dan sonra üçüncü sırayı alırdı. İnsanları böylesine birbirine bağlayan bir sistem sınırları siliyor, sansürü imkansızlaştırıyor ve adeta bir dünya vatandaşlığı anlayışı getiriyor. 2006 yılında Google’da bir aydaki arama sayısı 2.7 milyarken, bu sayı 2009’da 31 milyara çıktı. Bu noktadan bakınca okullarda öğrendiğimiz ‘Milattan Önce (MÖ)’ ve ‘Milattan Sonra (MS)’ kavramlarının yanına ‘Google’dan önce (GÖ)’ ve ‘Google’dan Sonra(GS)’ kavramlarının geldiğini düşünmek hatalı olmaz. Böyle bir ortamda da bilgi ezberlemenin anlamsızlığı kendiliğinden ortaya çıkar. **Öğrencilerimizin 21. Yüzyılın 4 önemli becerisi ile donatmamız gerekir. İletişim, İşbirliği, Yaratıcılık ve Kritik Düşünme.**

Eğitimde dönüşüme neden ihtiyaç duymaktayız ? eBook u Okuyunuz ve not alınız.

Link: https://issuu.com/adiltugyan/docs/e_itimde_d_n_m

eBook Videoları

Neden Dönüşüm ? Videoyu izlemek için TIKLAYINIZ.

<https://www.youtube.com/watch?v=C1ihwCEW3I0>

21. Yüzyıl Eğitimi Nedir? <https://youtu.be/1PnZclqV0nU>

21. Yüzyıl Öğretmeni kimdir ? <https://youtu.be/il7Z6d2QRAc>

20. mi 21. Yüzyıl Sınıfını mı Tercih Edersiniz ? <https://youtu.be/BpQkZrHzOg4>

A1– Tasarım Tabanlı Öğrenme ve Öğrenme Senaryoları

<https://youtu.be/JXrz2BP9cpq>



A2- Öğrenme Hikayeleri

Bir hikaye anlatma Bu hikayenin benzersiz kalitesi onun anlatma ve dijital hikaye anlatımına odaklanmasıdır. Hoş bir şekilde bir konuyu iletmek veya ebeveynler veya diğer yetişkinler gibi bir hedef kitleyi ikna etmek bütün ilgi alanları ile alakalı hikaye anlatmayı öğrenmek genel bir uzmanlık becerisi olarak düşünülebilir. Bu öğrenme hikayesi hikaye anlatımını anlamlı bir öğrenme deneyimi olarak aktarır ve hikaye anlatımı ve hikayenin bütün konu alanları ile ilgisinin nasıl olduğu konusundaki soruları cevaplar. Dijital hikaye anlatımını kullanmak öğrencileri motive edebilir ve geleneksel olmayan çalışma ve aktivitelere olanak sağlar.

Hikaye anlatımı tasarım özeti- Beş dakikadan fazla olmayan kişisel bir deneyim ile alakalı bilimsel bir fenomeni içeren ilgi çekici bir video hikaye hazırlayın. Bir hedef kitle seçin ve izleyicilerinize hikayeyi ilgi uyandırıcı, gerçekten doğru ve anlaşılır bir şekilde anlattığınızdan emin olun. **Öğrenme aktiviteleri 6 bölümden oluşur.**

Tasarım Özeti : O hafta vereceğiniz dersin konusunu içeren kısa bir video hazırlayın ve sınıfta konunuzu vermeden önce videoyu izletin ve öğrencilerinize konunuzu nasıl anlatacağınızı, çalışma

sürecini ve çalışma prensiplerinizi açıklayın. Öğrencilerinizi TeamUp aracını kullanarak gruplara ayırın ve her gruba ders konunuzun bir bölümünü verin.



Hayal et: Öğrenciler grupları içerisinde konularını nasıl çalışacakları konusunda önce bireysel düşünür ve notlar sonra düşüncelerini gruplarında diğer arkadaşları ile paylaşır, ortak çalışma şekillerini belirlerler.



Keşfet: Gruplar çalışmalarına ilham olabilecek daha önceden yapılmış çalışmaları görmek için online araştırma yapar ve araştırma bulgularını tüm grup üyeleri ile paylaşır ve kendi ürünlerini nasıl üretip geliştireceklerine karar verirler.



Haritala: Öğrenciler çalışma yöntemlerini daha açık ve anlaşılır bir hale getirmek ve ayrıntıları görebilmek ve aynı zamanda çalışma süreci oluşturma çalışmalarına son halini vermek için Zihin Haritalama araçlarını kullanarak kendi zihin haritalarını oluştururlar.



Yap: Önceli aşamalara bağlı olarak ürünlerini oluşturmaya başlarlar ve çalışma sonunda prototip bir ürün ortaya çıkarırlar. Bu bir video, bir dijital hikaye, bir afiş, bir sunu vs.. olabilir.



Sor / İşbirliği yap: Bu aşamada öğrenciler oluşturdukları ürünü daha önceden belirledikleri hedef kitlelerine, okuldaki diğer öğretmen ve öğrencilere, okul dışından uzmanlara gösterirler ve çalışmalarını anlatırlar. Bu kişilerden geri dönüşler alır ve gerekiyorsa ürünleri üzerine değişiklikler yaparlar ve ürünlerine son halini verirler.



Göster: Final fakat geliştirilebilir ürünlerini hedef kitlelerine ve sosyal medya, okul siteleri, kendi blogları, ve aynı zamanda çalışma bir proje aktivitesi ise proje ortakları ile paylaşırlar.

Öğretmenin rolü: Öğretmen rehber görevindedir, öğrenci çalışmalarını süresince grupları gözlemler, notlar alır ve öğrencilerin olası sorularını cevaplar ve pozitif geri dönüşler verir.

Değerlendirme : Farklılaştırılmış ve yapıcı değerlendirme kriterleri kullanılır, Rubrik, akran,veli uzman vb.

Örnek ders planı hazırlama şablonunu ve senaryo çalışmasını kurs materyallerinde bulabilirsiniz.

BÖLÜM 2



B1 – FATİH Projesi Nedir ?

Fatih Projesi, (Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi Projesi). Proje kapsamında Milli Eğitim Bakanlığı ve Ulaştırma, Denizcilik ve Haberleşme Bakanlığı işbirliği ile Türkiye'deki tüm dersliklere birer adet dizüstü bilgisayar, projeksiyon cihazı ve akıllı tahta koymaktır. Projenin ön kısımlarında her öğrenciye tablet bilgisayar verilmesi öngörülmektedir. Projenin amacı, bilgi toplumu yaratmak ve eğitimde teknolojiyi yararlı kılmaktır.



PROJENİN AŞAMALARI

Tamamlanması üç yıl alacak olan proje, üç kısma ayrılmıştır. Bu şekilde ayrılması ile projenin tamamlanmasının kolaylaştırıldığı söylenmektedir.

1.Aşama: Liselerde uygulanacaktır. Türkiye çapındaki tüm liselerin dersliklerine uygulanacak projedir. Projenin ilk yılı bu aşama için kullanılacaktır.

2.Aşama: İkinci dört seviyesinde, yani 5,6,7 ve 8. sınıf (ortaokul) dersliklerinde uygulanacaktır. Projenin ikinci yılı bu aşamaya ayrılmıştır.

3.Aşama: okul öncesi eğitim ve İlk dört seviyesinde 1,2,3,4. sınıf (ilkokul) dersliklerine uygulanacaktır. Projenin üçüncü yılı bu aşamaya ayrılmıştır.

BİLEŞENLERİ

Bu projenin amacının eğitim ve öğretimde fırsat eşitliğini sağlamak ve okullarımızdaki teknolojiyi iyileştirmek olduğu ifade edilmiştir. "F@TİH" projesi beş ana bileşenden oluşmaktadır.

1.Donanım Altyapısının iyileştirilmesi Bileşeni: Bu kapsamda okulöncesi, ilköğretim ve ortaöğretim düzeyindeki tüm okullarımızın bütün dersliklerine (620.000 derslik) birer adet dizüstü bilgisayar ve projeksiyon cihazı sağlanacaktır. Her okula en az bir adet çok amaçlı fotokopi makinesi, akıllı tahta, doküman kamera ve mikroskop kameranın bulunduğu akıllı bir sınıf (BT sınıfı) oluşturulacaktır. Bunların yanında her ilde toplam 110 merkezde uzaktan hizmetiçi eğitim merkezleri kurulacaktır.

2.e-içeriğin Sağlanması ve Yönetilmesi Bileşeni: Öğretim programlarına uygun ve derslerde yardımcı birer ders materyali olarak kullanılmak üzere elektronik içerikler sağlanacaktır. Bu e-İçeriklerin ses, video, animasyon, sunu, fotoğraf, resim... gibi çoklu ortam bileşenleri ile desteklenmiş öğrenme nesnelere ve etkileşimli e-kitaplardan oluşması planlanmıştır. Bu e-içeriklere öğretmenler ve öğrenciler web tabanlı ortamlarda hem çevrimiçi hem de çevrimdışı biçimde kolaylıkla ulaşabileceklerdir.

3.Öğretim programlarında Etkin BT(Bilişim Teknolojisi Sınıfı) Kullanımı Bileşeni: Öğretim Programlarının BT kullanımını desteklemesi amacıyla; öğretmen kılavuz kitaplarının okullarımızın dersliklerine sağlanan donanım altyapısı ve eğitsel e-içeriğin etkin kullanımını içerecek şekilde yenilenmesi planlanmıştır.

4.Derslerde BT Kullanımı İçin Öğretmenlere Hizmetçi Eğitim Bileşeni: Proje bileşeni kapsamında; okullarımızda görev yapan yaklaşık 600.000 öğretmenin sınıflara sağlanan donanım altyapısını, eğitsel e-içerikleri ve BT' ye uyumlu hale getirilen öğretmen kılavuz kitaplarını etkin biçimde kullanma becerilerini geliştirmelerine dönük yüz yüze ve uzaktan eğitim aracılığıyla hizmetiçi eğitim faaliyetleri planlanmıştır.

5.Ağ Altyapısı ve Geniş Bant İnternet Kullanımı ile Bilinçli ve Güvenli BT Kullanımının Sağlanması Bileşeni: Bu kapsamda her dersliğe geniş bant internet erişimi kablolu bağlantı ile sağlanacaktır. Eğitim-öğretim süreçlerinde BT araçlarıyla birlikte internetin de bilinçli ve güvenli kullanımını sağlamak için gerekli donanım ve yazılım altyapısının kurulmasının yanında mevzuat düzenlemesi de yapılacaktır.

B2- EBA Nedir ?

Eğitimin geleceğe açılan kapısı olan Eğitim Bilişim Ağı, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından her bir bireyin kullanımına ücretsiz olarak sunulan çevrimiçi bir sosyal eğitim platformudur.

Eğitim, hayatın ayrılmaz bir parçasıdır. EBA; okulda, evde, kısacası zamandan ve mekândan bağımsız olarak ihtiyaç duyulan her yerde ve her zaman kullanılabilir. Bu da eğitimin dört duvar dışında da gerçekleştirilmesini sağlamaktadır. Bu platformun amacı; bilgi teknolojileri aracılığıyla etkili materyal kullanımını destekleyip teknolojinin eğitime entegrasyonunu sağlamaktır. EBA, sınıf seviyelerine uygun, güvenilir ve incelemenden geçmiş e-içerikler sunmakta, eğitim ve teknolojiye yenilikleri takip ederek gelişmeye devam etmektedir.

EBA'da bulunan e-içerikler, alanında uzman ekipler tarafından üretilmekte; ayrıca Türkiye'de ve dünyada dijital yayıncılık alanında önde gelen eğitim firmaları tarafından sağlanan içeriklerle de zenginleştirilmektedir. Aynı zamanda eğitim platformumuz öğretmen ve öğrenci kullanıcı kitlesinin yaptığı paylaşımlarla birlikte gittikçe büyüyen bir kaynak havuzu haline gelmiştir.

Sosyal bir platform olan EBA çatısı altında buluşan öğrenmeye ve paylaşmaya hevesli tüm bireyler Türkiye'nin dört bir köşesindeki ekranlarıyla işbirliği yaparak ekip çalışması içinde bulunma fırsatını yakalayacaktır. EBA'da bulunan e-içerikler farklı öğrenme stillerine (sözel, görsel, sayısal, sosyal, bireysel, işitsel öğrenme) sahip öğrencileri de kapsamaktadır. Böylece öğretmen merkezli eğitimden öğrenci merkezli eğitime geçilmesi daha da kolaylaşacaktır. **Bu da ezberci zihniyetten uzak, nitelikli kaynakları süzüp araştıran, yorumlayan ve bilgiden bilgi üretebilen bireylerin yetiştiği bir ülkenin temellerinin atılmasına yardımcı olacaktır.**

EBA'nın sosyal ağ yapısı öğretmenleri de ortak bir paydada buluşturarak eğitime el birliğiyle yön vermelerini sağlamaktadır. Ayrıca öğretmenlerimiz, mesleki gelişimlerine katkı sunmak amacıyla düzenlenen eğitimler sayesinde yeni bakış açıları kazanmaktadır.

EBA, sahip olduğu detaylı raporlama sistemiyle karar vericiler için eğitimde mevcut durumun fotoğrafını çekerek geleceğin eğitim stratejilerinin belirlenmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca verilen bu anlamlı dönütler sayesinde veliler de çocuklarının aldığı eğitimin niteliğini EBA üzerinden takip ederek görebilecek, eğitimin iyileşmesine ve kalitesine katkıda bulunabilecek ve eğitimde eskisinden daha fazla rol almış olacaklardır. Artık toplum olarak eğitim tüm paydaşların sorumluluğunda olacak, katkılarımızla büyüyecek ve kendi geleceğimizi şekillendirme imkânına kavuşmuş olacağız.

Bütün bu özellikleriyle EBA; FATİH Projesinin en temel amacı olan " eğitimde fırsat eşitliği" ilkesini sağlamaya devam edecektir. Eğitimin tüm paydaşlarını kapsayan EBA sizlerin katkılarıyla daha da büyüyecek, güçlenecek ve gelişecektir. EBA web sayfasına gitmek için **TIKLAYINIZ.**

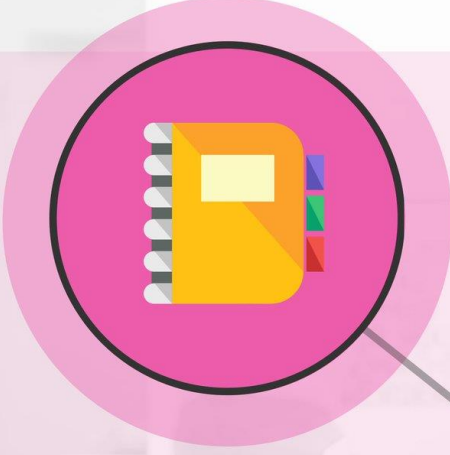
<http://www.eba.gov.tr/>

EBA'dan Nasıl Yararlanabilirim ?

Hazırlamış olduğum posterleri fikir edinmek için inceleyiniz.

Eba'dan nasıl Yararlanabilirim ?

1. Bölüm



EBA DERS

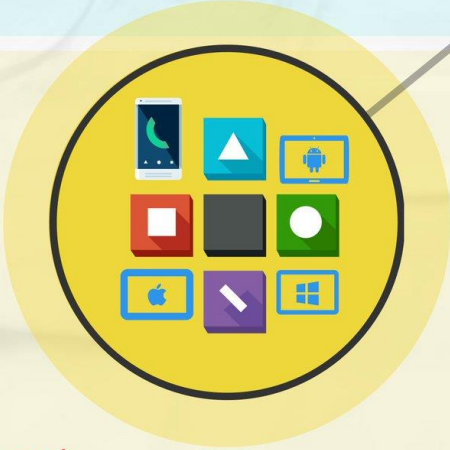
Eba Dersi kullanarak, okul müfredatınızdaki bir konuyu öğrencileriniz ile çalışmaya başlamadan önce, ders konunuz hakkında öğrencilerinize bilgi verebilir, hazır bulunuşluk oluşturabilir veya dersiniz sonunda genel özetleme ve değerlendirme çalışmaları yapabilirsiniz.

İlham verin, Paylaşın Değerlendirin !

EBA PAYLAŞIM

Okulunuzda veya sınıfınızda yaptığınız müfredat konunuz ile ilgili örnek bir çalışmayı, uygulamayı ve haber niteliği taşıyan bir etkinliği EBA'da paylaşabilir, diğer okul ve sınıfların örnek çalışmalarınızdan haberdar olmasını sağlayabilir ve çalışmanızın farklı görüş açıları ile geliştirilip yaygınlaşmasını sağlayabilirsiniz.

Paylaşın, İşbirliği yapın, Geliştirin !



EBA UYGULAMALAR

Eba Uygulamaları kullanarak, öğrencilerinizin farklı alanlardaki becerilerini pedagojik olarak geliştirebilirsiniz. Dersinizin türüne göre konularınızı hakkında ön bilgi oluşturmak veya konuları pekiştirmek için **Fatih Projesi** Teknoloji imkanlarını kullanarak bir oyun veya interaktif içerik uygulaması kullanabilir ve öğrencilerinizi motive edebilirsiniz. Mobil teknolojiyi derslerinizi entegre edin, Her yerde eğlenerek öğrenin !



eba
Eğitim, daima...

fatih
EĞİTİMDE GELECEĞE AÇILAN KAPI

2. BÖLÜM

EBA dan Nasıl Yararlanabilirim ?



Eba İçerik Üretim Sistemini kullanıp hem kendi interaktif ders materyallerinizi üretebilir hem de hazır içerik ve materyallerden yararlanabilirsiniz.



1

MATERYALLER

Görsel, Doküman, Video, Etkileşimli Materyal ve Ses Dosyalarını ekleyebilir, hazır materyallere ulaşabilirsiniz.

İNERAKTİF ETKİNLİK VE KONU ANLATIMLARI

İnteraktif Etkinlik, Animasyon, Konu Anlatım Videosu ve Özet Dokümanı ekleyebilir veya sistemde var olanlara ulaşabilirsiniz.

DERS AKIŞLARI

Sorulardan ve öğrenme adımlarından yararlanarak ders akışı hazırlayabilir, hazır ders akışlarına ulaşabilirsiniz.



2

ÖĞRENME ADIMLARI

Materyal ya da İnteraktif Etkinlik ve Konu Anlatımlarını kullanarak öğrenme adımlarınızı oluşturabilir, hazır öğrenme adımlarına ulaşabilirsiniz.

SORULAR

Çoktan seçmeli, eşleştirme, açık uçlu tiplerinde sorular üretebilir, hazır sorulara ulaşabilirsiniz.



3

SINAVLAR

Sorulardan yararlanarak kendi sınavlarınızı oluşturabilir, hazır sınavlara ulaşabilirsiniz.

KAZANIMLAR VE KAZANIM BİLEŞENLERİ

İstediğiniz ders ve sınıfa ait kazanım ve kazanım bileşenleri listesine ulaşabilirsiniz.



3. BÖLÜM



Öğrencilerime ödevlerini Eba üzerinden göndererek kağıt ve sınıf zamanı tasarrufu yapıyorum.



Dersterimin sonunda öğrencilerim Eba Uygulamalardan oyunlar oynayarak konuları pekiştiriyor ve zengin güvenli içeriklerden yararlanıyorlar.



Öğrencilerimi ders konuma başlamadan önce Eba Ders videoları ile motive ediyorum.



Ders içeriklerimi Eba üzerinde hazırlıyorum ve böylece güvenli olmayan ve pahalı programlar kullanmak zorunda kalmıyorum.



Neden EBA?



Ünite Quizlerimi Eba üzerinden yapıp anlık geri dönütler alabiliyorum ve böylece hedef odaklı konu tekrarları yapabiliyorum.



Mesleki gelişimime katkıda bulunacak ücretsiz online kurslar alıyorum ve mesleki açıdan daima güncellenmiş bir eğitimci olmamı sağlıyor.



www.eba.gov.tr



İçerik Geliştirme Araçları EBA da DENEYİNİZMİ ?

e-İçerik oluşturma ve paylaşma platformu olan "İçerik Yönetim Sistemi"nde kendi içeriklerinizi üretebilir, ürettiklerinizi Türkiye'deki diğer öğretmenlerle paylaşabilir, diğer öğretmenler tarafından paylaşılan içeriklere erişerek onları da kullanabilirsiniz.

[Uygulamaya gitmek için tıklayın.](#)



EBA Sunum uygulaması, kolay ve dinamik bir şekilde online sunumlar hazırlamanızı sağlar. Etkileyici efektler ve özellikler ile herkese hitap eden sunumları online hazırlayabilir, bulut depolama alanınıza kaydedip sunumlarınızı her yerden ulaşabilirsiniz. Sunumlarınızı PDF olarak kaydedip çevrimdışı olarak her yere taşıyabilirsiniz.

[Uygulamaya gitmek için tıklayın.](#)



idealStudio öğretmenlerimizin e-öğrenme içerikleri hazırlayabilmesi için seçtiğimiz bir içerik geliştirme aracıdır. idealStudio e-öğrenme içeriklerinin hızlı, kolay ve yüksek kalitede hazırlanmasına imkân veren Web tabanlı bir içerik oluşturma aracıdır. idealStudio'yu kullanmak için temel bilgisayar becerilerine sahip olmak yeterlidir.

[Uygulamaya gitmek için tıklayın.](#)



Etudyo bir e-İçerik geliştirme platformudur. Derslerinizi zenginleştirmek için bu platformu kullanarak kendi e-İçeriklerinizi kolayca üretebilirsiniz. İçinde zengin imaj, video ve etkileşim gibi öğelerin bulunduğu geniş kütüphaneden faydalanabilirsiniz. E-İçeriklerinizi paylaşabilir ve paylaşılan diğer-İçeriklere de ulaşabilirsiniz.

[Uygulamaya gitmek için tıklayın.](#)



Xerte Çevrimiçi İçerik Geliştirme Editörü ile herkes hızlı ve kolay bir şekilde web tabanlı interaktif öğrenme materyalleri oluşturabilmektedir. Oluşturulan içerikler HTML5 uyumlu tüm cihazlarda çalışabilmekte ve duyarlı şablonları ile içerik hem küçük ekranlara hem de büyük ekranlı bilgisayarlara uyumlu hale gelmektedir.

[Uygulamaya gitmek için tıklayın.](#)



EBA NEDİR ?



Eğitim Bilişim Ağı (EBA) sınıf seviyelerine uygun, güvenilir ve incelemeden geçmiş doğru e-İçerikler bulabileceğiniz sosyal bir platformdur.



AMACI NEDİR ?

- Farklı, zengin ve eğitici içerikler sunmak,
- Bilişim kültürünü yaygınlaştırarak eğitimde kullanılmasını sağlamak,
- İçerikle ilgili ihtiyaçlarınıza cevap vermek,
- Sosyal ağ yapısıyla bilgi alışverişinde bulunmak,
- Zengin ve gittikçe büyüyen arşiviyle derslere katkı sağlamak,
- Bilgiyi öğrenirken aynı zamanda yeniden yapılandırabilmek ve bilgidен bilgi üretmek .



EBA 'da NELER VAR ?



EBA DERS

EBA YARIŞMA

EBA KURS

EBA RADYO

İÇERİK

DOSYA

UZAKTAN EĞİTİM

UYGULAMALAR

EBA DERS ve İÇERİK

EBA DERS : Tüm okul derslerine ve seviyelerine göre kazanım bazı hazırlanmış ders içerikleri ile derslerinizi zenginleştirin.

EBA İÇERİK : Elektronik tabanlı öğrenimin temel bileşenidir. Öğretmenin yeni ders araç gereçleridir. Bazen bir web sayfasıdır, bazen bir video... Bazen bir sunudur, bazen bir animasyon... Bazen bir ses dosyasıdır, bazen bir fotoğraf... Bir vaka çalışması da e-İçeriğiniz olabilir, bir animasyon veya harita da...



EBA YARIŞMA VE UYGULAMA



EBA YARIŞMA : Sanatsal, kültürel ve bilimsel alanlarda yarışmalar



EBA UYGULAMA : Öğrenci, öğretmen ve herkese yönelik uygulamalar

EBA RADYO VE DOSYA

EBA RADYO : Ders içerikleri, çocuk programları, romanlar, masallar, şiirler, şarkılar, arşiv programları ve daha niceleri EBA Radyo'da sizleri bekliyor.

EBA DOSYA : Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullardaki öğretmen ve öğrencilerin fotoğraf, video ve diğer dokümanlarına internet olan her yerden ulaşmasını amaçlayan kişisel bir bulut depolama alanıdır.



E-KURS VE UZAKTAN EĞİTİM



EBA KURS : Milli Eğitim Bakanlığı tarafından, öğrencilerin üniversite sınav çalışmalarına destek olmak amacıyla okullarda Öğrenci Destekleme ve Yetiştirme kursları (E-Kurs) uygulaması

UZAKTAN EĞİTİM : EBA portalı alt yapısını kullanan internet tabanlı bir uzaktan eğitim sistemidir. Öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkıda bulunacak eğitimleri içermektedir.



EBA MOBİL

EBA MOBİL : EBA uygulamasıyla her sınıf seviyesine uygun güvenilir ve doğru ders içerikleri bulabilirsiniz. Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından çevrimiçi bir sosyal eğitim platformu olarak sunulan EBA'nın Android uygulamasıyla birçok içeriğe ulaşabilirsiniz.



NASIL KATILABİLİRİM ?



EBA portalına www.eba.gov.tr giderek;

- Mebbis Bilgileriniz ile
- eOkul Bilgileriniz ile
- Açık Öğretim Bilgileriniz ile
- Ebakod ile

giriş yapabilirsiniz.





B3 – FATİH EBA eTwinning Entegrasyonu

<https://issuu.com/adiltugyan/docs/entegrasyon>

FATİH EBA eTwinning Entegrasyonu Ulusal Senaryosu

Senaryoyu okuyunuz ve not alınız. <https://view.joomag.com/mag/0769500001466526923/p1>

FATİH EBA eTwinning Entegrasyonu için daha fazla bilgi için bu konuda ki online kursa katılabilirsiniz. Kursa gitmek için resmi tıklayınız.



Görevler

- Görevleri yapmaya başlamadan önce kendinize zaman ayırıp modül bilgileriniz iyice okuyunuz.
- Team Maker aracını kullanarak gruplara ayrılmış bir sınıf oluşturunuz. Team Maker Aracına gitmek için **TIKLAYINIZ**

Team Maker

Copy & paste names below: **1**
Format: One Name per Line

Team Names **2**
Team names based on: Warriors
Edit these as you please:
Knights
Spartans
Ninjas
Vikings
Samurai
Legionaires
Barbarians

Team Options **3**
No. of Teams: 5
Output Format: **4**
Show Preview (HTML) v
Random Teams: **5**
Generate Teams!

Output:
Here are your teams:
6

Thanks to Timothy Harter
Teamistr App is now: Available on the App Store

1- Sınıf Listenizi kutuya yazınız yada varsa kopyalayıp beyaz kutuya yapıştırın.

2- Drop Menüden Takım Adı Seçin

3- Öğrenci grup sayısını belirleyin

4 - On izleme yapın yada excel olarak indirin

5- Takımı Oluşturun

6- Takımların listesini görün



- Öğrenme Hikayeleri yazma şablonunu kullanarak bir ders planı hazırlayınız. Şablonu eklede bulabilirsiniz. Yaptığınız örnek ders planını PDF ye dönüştürünüz ve JooMag aracını kullanarak bir ebook hazırlayınız. Joomag Kullanım videosu için **TIKLAYINIZ**. Joomag web sitesine gitmek için **TIKLAYINIZ**. Örnek Ders Planları için **TIKLAYINIZ**
- Mindmesiter aracını kullanarak bir istediğiniz konuda bir zihin aracı hazırlayınız. Mindmeister sayfasına gitmek için **TIKLAYINIZ**, MindMeister Kullanım Videosu için **TIKLAYINIZ**
- MeetingWords aracını inceleyiniz. Proje taslağınız üzerinde bu araç ile de çalışabilirsiniz. MeetingWords e gitmek için **TIKLAYINIZ**. Oluşturmak için Create a Public Page, adınız, ve linli ortağınız ile paylaşınız .
- Görev çalışmalarınızı Öğrenme Günlüğü Padletinize Modül 3 yazarak ekleyiniz.
- Diğer katılımcıların Facebook gönderilerine pozitif yorum yapınız.
- Modül Quizini Yapmayı Unutmayınız.

EBA – FATİH – eTwinning Senaryoları

GÜVENİLİR BİLGİ

Senaryo ayrıntıları

Proje: eTwinning Projesi - EBA - FATİH

Konu: Çoklu Öğrenme Metodları ve İşbirlikçi Öğrenme

Yazar/lar: Adil TUĞYAN (Rize) – eTwinning Gönüllü Öğretmeni

Geliştirme: MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, eTwinning UDS / Şubat 2016

Uygulama: Pilot Uygulama 1 (Şubat 2016 – Haziran 2016)

EBA – FATİH – eTwinning Senaryoları

HEDEFLER

Bu senaryo, öğrencilerin **güvenilir kaynaklardan belirli bilgileri edinmesi** ve **okullardaki mevcut eğitim teknolojilerinin kullanılması** amacıyla eTwinning proje çalışmalarında FATİH Projesi teknolojik imkânlarının ve EBA portalının bir arada kullanımını hedeflemektedir.

Bu senaryo:

- Öğretmenlerin, öğretmen-merkezli ve ders kitabına dayanan öğretimden kurtulmak için okul müfredatlarına farklı yaklaşımlar, öğretme ve öğrenme stilleri eklemek için, **işbirlikçi kaynaklar** oluşturmasına yardımcı olmayı amaçlar.
- Daha somut sonuçlar elde etmek ve sürekli devam eden bir öğretim için öğretmenin işlediği konulara ve yürüttüğü/yürütmek istediği **proje çalışmalarını daha iyi yapabilmeleri** amacıyla **FATİH Projesi** kapsamında okullara sağlanan teknolojiyi ve **EBA portalını**, sınıftaki diğer kaynakların yanı sıra kullanmalarını amaçlar.
- Öğrencilerin şehir ve okul kütüphaneleri gibi yerel mekânlardan, internetten ve EBA içerik portalından **bilgiyi araştırma becerilerini ve somut sonuçlara ulaşmak için bilgiyi toplama, yorumlama ve değerlendirme becerilerini geliştirmeyi amaçlar.**

AKILDA TUTULMASI GEREKEN ÇALIŞMA ÖNCESİ SÜREÇ

Öğrencilerin, eTwinning proje konuları hakkında **internetten topladıkları her bilginin güvenilir olmadığını** fark etmelerini sağlamak çok önemlidir. Bu yüzden, öğrencilere kütüphanelerdeki başka kaynakları kontrol etmelerini ve eğer mümkünse öğretmenin öğrencilere proje konuları konusunda kaynak teşkil edecek **kendi materyallerini EBA içerik portalına – EBA V sınıf uygulamalarına yüklemeleri**, bu kaynakların linklerini kullanmaları için öğrencilerine vermeleri ve öğretmen tarafından önerilen sitelerin kullanılmasını söylemek çok önemlidir.

Öğretmen sınıfında FATİH projesi kapsamında sağlanan **interaktif tahta ve tablet bilgisayarları** kullanarak belirli bir zaman içerisinde öğrencilerinin eTwinning proje aktivite konularını araştırmasını ve tüm proje çalışmalarını teknoloji destekli olarak yürütmelerini sağlayabilir.

- Öğrencilerin mevcut geniş yelpazedeki bilgiden **neyi alacağını, onu nerede ve nasıl kullanacağını** bilmeleri 21.Yüzyıl öğrenme becerilerinin anahtar unsurlarından biridir.

EĞİLİMLER

- Öğrencileri klasik metotlarla motive etmek kolay bir iş değildir.
- Öğretmenlerin sınıfta teknolojiyi ve güvenli internet kullanımı konusunda ve güvenli internetin müfredat konularını destekleyecek şekilde kullanımları konularında yeni uygulamalar ile tanışması gerekmektedir. Böylece öğretmenler yeni teknolojileri hızla öğrenen ve kullanan öğrencilerine daha fazla destek olmaları sağlanır. Ayrıca öğrencilerin 21.Yüzyıl becerilerini kazanmalarına yardımcı olurlar.
- Öğretmenlerin **FATİH projesi ile sağlanan imkanları sınıf içi kullanımları için farklı uygulamaların farkına varmaları, işbirlikçi çalışmaları, EBA'daki materyalleri kullanmaları ve EBA'da paylaşımda bulunmaları, Web 2.0 araçlarını tanımaları, iletişim ve sorun çözme becerilerini geliştirmeye açık olmaları gerekir.**

SENARYO PLANI

Senaryoda kimler yer almaktadır? Roller / Görevleri nedir?

Bu bölüm proje çalışmalarınızdaki kimlerin olacağını ve bu kişilerden proje çalışmalarında ne yapmalarının beklendiğinin açıklamasıdır. Okullarda yapılan proje çalışmalarında öğretmenlerin ve öğrencilerin yanı sıra veliler, uzmanlar ve diğer ilgili kişilerin, görevleri ile beraber tanımlanmaları önemlidir.

Öğrenciler:	<ul style="list-style-type: none"> Sosyal medya kullanarak bir konuyu araştırma Deneyler yürütme Sonuçları sunma Bulut Bilişim teknolojisini kullanarak bulguların işbirlikçi dökümanlarını depolama Bulguları bir forumda sunma ve tartışma (<i>muhtemelen webinar veya işbirlikçi bloglar</i>) EBA Bilişim Ağı üzerindeki içeriklerden yararlanma ve içerik paylaşma
Öğretmenler:	<ul style="list-style-type: none"> Konuları belirleme Destek sağlama Uygulamaları teşvik edici geri dönütler verme Çalışma sürecini değerlendirme Araştırma kaynakları konusunda rehberlik ve yardım sağlama Diğer kaynakları belirleme (Dış uzmanlar) EBA Bilişim Ağı'nın kullanılmasını teşvik etme
Uzmanlar, Meslek örgütleri / Ebeveynler:	<ul style="list-style-type: none"> Uzmanlık bilgisi sağlamak Öğrencilerle etkileşimde bulunmak ve öğrencileri çalışmaya dâhil etmek için sosyal medya kullanma
Tanınmış kişiler:	<ul style="list-style-type: none"> Konuya alternatif bir bakış açısı sağlama

Kullanılan teknolojiler nelerdir? Nasıl kullanılmaktalar?

Bu bölüm proje çalışmalarınız hangi teknolojileri nasıl kullanacağınızı açıklamaktadır. Yapılacak proje çalışmalarında teknolojinin projenin amaçları doğrultusunda ve eğitimi destekleyecek şekilde kullanılması önemlidir.

- Ses / video kaydediciler** her bir öğrencinin öğrenme sürecinde, **öğrenme** sürecini kaydetme
- İnternet erişimi, GPS, Online haritalar.** Coğrafik konumlar, harita bilgisi
- FATİH etkileşimli tahtalar,** Teknoloji kullanımı ve teknolojik okuryazarlık
- Belge kaynaklar, okul geçmişi ve yerel kayıtlar,** bilgiye ulaşma bilgi toplama ve kullanma
- Web 2.0 araçları,** internet teknolojisini kullanarak özgün ve anlamlı içerik geliştirme
- FATİH Projesi tablet bilgisayarlar, akıllı telefonlar,** Yerleşik ve mobil teknolojiyi öğrenme sürecinde etkili kullanma
- Sosyal Medya,** öğretmen, dış uzman, veli ve öğrenci etkileşimini sağlama ve proje çıktılarını hedef kitle ile yaygınlaştırma amacı ile paylaşma
- EBA Bilişim Ağı,** proje sürecinde içerik oluşturma ve yükleme ve diğer kullanıcılara için ilham verme
- FATİH Projesi ile sunulan Pardus ve Microsoft işletim sistemleri araçları,** bilgisayar kullanım becerileri

Senaryonuzun temel amacı nedir?

Bu bölüm proje katılımcılarının neden uygulamalarını değiştirmeye karar vermeleri gerektiğini açıklamanız içindir. Katılımcıların karşılaşacakları belirli zorluklar ve fırsatlar nelerdir?

- Öğrencilerin kendi çalışmalarının sorumluluğunu üstlenmesine ve kendi güçlü yönleri ile özdeş aktiviteler yürütmelerine olanak sağlama.
- Öğretmenlerin derslerde daha destekleyici bir rol benimsemelerini sağlama (Öğrencilerin daha iyi bir performans göstermelerine yardım etme ve zayıf yönleri ile nasıl başa çıkılması gerektiğini anlama).
- Öğrencilerin tabletlerini kullanarak grup çalışmalarını kayıt etme, öğretmenin her bir öğrencinin çalışmaya katkısını bireysel olarak değerlendirmesine yardımcı olma.

Senaryonuz nerede geçmektedir?

Bu bölüm proje çalışmalarının yapılacağı tüm metanları ve bu mekânların özelliklerini tanımlamanız için kullanılmaktadır. Proje çalışmanızın yapılacağı mekânlar ve bunların özellikleri proje amaçlarınız ile uygun olması ve proje çalışmanızı destekleyecek şekilde tasarlanmış olması önemlidir.

- Sınıf (internet bağlantısı olan)
- Röportajlar, kütüphane, fotoğraflar, kayıtlar ve online haritalar için okul çevresindeki veya şehirdeki yerel topluluklar.
- Bilgi yüklemek için EBA- Eğitim Bilişim Ağı ve Etwinning Twinspace.
- Sosyal medya ortamında güvenli kapalı gruplar.
- Okul Bilgisayar salonları
- Ulusal ve uluslararası online eğitim portal ve toplulukları

Senaryo çıktıları nelerdir?

Proje çalışmanız sonucunda ne tür çıktılar elde etmeyi beklemektesiniz. Bu çıktılar ve planladığınız çıktılara ulaşma seviyeniz projenizi başarılı bir şekilde yürütmenize bağlıdır.

Öğretmen:	<ul style="list-style-type: none"> • Her bir grup ve öğrenci için destekleyici bir rol ve rehberlik sağlar. • Bireylerin kat ettiği ilerlemeyi değerlendirir. • Performansın nasıl geliştirilmesi konusunda düzenli rehberlik sağlar. • Öğrencilerin teknolojiyi iyi ve verimli kullanmalarını ve internetten doğru bilgiye nasıl ulaşabileceği konusunda rehberlik sağlar.
Öğrenci:	<ul style="list-style-type: none"> • İşbirlikçi çalışmayı öğrenir. • Grup çalışmasında her bir öğrencinin görev ve sorumluluklarının olması konusunda bilinçlenir. • Çalışmaya kattığı bireysel katılımlarının sorumluluğunu alır. • Planlama, fikirler üretme ve fikirlerini ifade edebilme, tartışma, ilerleme raporları hazırlama ve araştırmalar yürütme gibi özgün görevler üzerinde çalışmayı öğrenir. • Teknoloji beceri ve okuryazarlıklarını geliştirir ve online kaynaklardan verimli bir şekilde nasıl yararlanacağını öğrenir.

Senaryoda başka hangi kaynaklara ihtiyaç duyulur?

Proje çalışmanız için ihtiyaç duyduğunuz diğer kaynakları ve nasıl kullanılacağını tanımlayınız. Böylece proje çalışmanız için gerekli olan her şeyi hatırlamanız kolaylaşacaktır.

- Kaynakların çoğu web tabanlı araçlardır ve tablet cihazlarla ulaşılabilir.
- Öğrenciler aynı zamanda tablet cihazları ile kullanabilecekleri sunu araçlarına ihtiyaç duyacaklardır.

GÜVENİLİR BİLGİ

*Bu bölüm yukarıda tanımlanan tüm bileşenlerin ortak bir amaç doğrultusunda kullanılmaları için izlenebilecek adımları öyküsel bir anlatım ile birleştirmektedir. Senaryonun amacı size proje çalışmalarınızı iyi bir şekilde yapabilmeler için **ilham** kaynağı olmaktadır. Kendi projelerinizi yaparken ne tür adımlar izleyebileceğinizi, kimlerle projenizin hangi bölümünde nasıl çalışabileceğinizi, teknoloji nasıl kullanmanız gerektiğini, öğrencilerinize nasıl rehberlik sağlayabileceğinizi, müfredat ile nasıl uyum sağlayabileceğinizi ve FATİH projesi ile sağlanan imkanları nasıl kullanabileceğinizi kolayca tasarlayabilirsiniz.*

Adil Anadolu Lisesinde çalışan bir İngilizce Öğretmenidir ve derslerinde daima farklı metotlar ve araçlar kullanmaktan, öğrencilerinin öğrenme stil ve ilgilerine önem vererek, öğrenciler için öğrenmeyi kolaylaştırmak ve eğlenceli kılmak için **okul müfredatını eTwinning projelerine entegre ederek** farklı konularda projeler eTwinning projeleri oluşturur. Son zamanlarda kendisini oldukça şanlı hissetmektedir çünkü MEB FATİH Projesi kapsamında okulu **interaktif tahtalarla** donatılmış ve öğrencilere interaktif tahtalarla etkileşimli çalışan **tabletler** verilmiştir. Bunların yanı sıra okulunda yine **FATİH Projesi kapsamında sağlanan güvenli internet ağı kurulmuştur**. En önemli olarak gördüğü gelişme ise MEB tarafından geliştirilen EBA Eğitim Bilişim Ağının güncellenmesinin kendisine ve öğrencilerine eTwinning proje çalışmalarında büyük katkı sağlayacağına inanmasıdır. Şunu da iyi bilir ki, öğrencileri sınıflarındaki interaktif tahtaları ve tablet bilgisayarlarıyla dijital yerliler olarak bu cihazların eğitimsel amaçlar için nasıl kullanılacağını öğretmeye niyetlidir. Teknoloji ile desteklenen öğretimin öğrencilerini gelecekteki kariyerlerine hazırlayacağına ya da en azından bir iç görü oluşturacağına inanır.

Bütün bu imkânları etkili bir şekilde ve bir arada kullanmak için alternatif fikirler üzerinde düşünür ve bir eTwinning projesi ile FATİH projesinin teknolojik imkânlarını, EBA bilişim ağının içerik geliştirme ve paylaşma özelliklerini ve iTec projesinin öğrenme hikâyeleri ile proje aktiviteleri oluşturma özelliklerini bir araya getirmeye karar verir.

Okul ders müfredatından öğrencileri ile yapacağı eTwinning projesi için bir konu belirler. Öğrencilerine proje konusunu söylemeden önce ön hazırlık yapmak için EBA bilişim ağına girerek proje konusu ile ilgili EBA V Sınıf Ders bölümünden video, resim doküman araştırması yapar ve bulduğu verileri ve kendi çalışmalarını ve kaynak linklerini EBA Dosya bölümünde bir alan açarak araya toplar. Kullanacağı öğretim metotlarını belirler. Proje aktivitelerini ve çalışma şeklini planlamak için iTec öğrenme aktivitelerinden yararlanır. Ayrıca www.ewinningonline.EBA.gov.tr sitesine giderek eTwinning ve 2.0 web araçları kursundan kullanacağı araçların kullanım video linklerini alır ve hazırladığı dokümanlara ekler. Artık oluşturacakları eTwinning projesini öğrencileri ile paylaşmaya hazırdır.

Proje Tasarım Özeti – Proje uygulama adımları

Adil ders saatinde sınıfa gelir ve öğrencilere yapacakları eTwinning projesinin adını ve ders müfredatından seçtiği konusu hakkında ön bilgi verir. EBA Dosyada önceden hazırladığı proje konusu ile ilgili materyalleri interaktif tahtayı kullanarak öğrencilerine gösterir ve öğrencilerde tabletlerinden materyallere ulaşarak, öğretmenlerinin hazırladığı ve EBA Dersten aldığı video ve dokümanları önceden öğretmenleri tarafından belirlenmiş sürede incelerler. Artık öğrencilerde yapılacak olan eTwinning projesi ile ilgili bir fikir oluşmuştur. Daha sonra Adil konunun alt başlıklarını ve çalışma süreci ile ilgili öğrencileri bilgilendirir ve çalışmanın takımlar halinde yapılacağını ve bu nedenle de sınıfta sınıf öğrenci sayısına göre grupların kurulması gerektiğini söyler.

Adil interaktif tahtayı kullanarak TeamUp aracını açar ve öğrencilerinin isimlerini girer ve çalışma takımlarını oluşturur ve linkini öğrencileri ile paylaşır. Öğrenciler tabletlerinden ait oldukları grupları görür ve gruplarına katılırlar. Öğrenciler gruplarını ve çalışma arkadaşlarını benimsedikleri için Adil **Sosygram tekniğine** ihtiyaç duymaz. Öğrenciler grup içinde rollerini belirlerler. Her grup proje konusu alt başlıklarından birini grup kararı ile seçer. Böylece gruplar ve üzerinde çalışacakları proje konular belirlenmiş olur.

Adil öğrencilerine bir sonraki derse kadar çalışma konularını bireysel olarak EBA dosyadan çalışmalarını ve konuları ile ilgili notlar almalarını ve konu üzerinde nasıl çalışmak istedikleri düşünmelerini ister. Sınıf ders zamanını etkili kullanmak ve işbirlikçi aktivitelere daha fazla zaman ayırmak için bu bölümde Adil **Flip Learning** tekniğini kullanır.

GÜVENİLİR BİLGİ: UYGULAMA ADIMLARI

Bu bölüm proje çalışmasında kullanılacak adımlar hakkında ilham vermesi için hazırlanmıştır. Bu adımlar hakkında daha ayrıntılı bilgiye [buradan](#) erişebilirsiniz.

Hayal Et

Öğrenciler bir sonraki ders sınıflarında grupları için ayrılmış olan yerlerde toplanırlar. EBA Dosyada bulunan eTwinning proje konusu kaynaklardan evde çalışıp altıkları notları ve düşüncelerini **1,2,4 işbirlikçi öğrenme** tekniğini kullanarak grup arkadaşları ile paylaşırlar ve yapılan görüşmeler sonunda proje konularını nasıl çalışıp hazırlayacaklarına ve nasıl bir proje çıktısı oluşturacaklarına karar verirler. Yapıkları görüşmelerini özetini tabletlerinde bulunan ses kayıt cihazını kullanarak kayıt ederler. Bu bir sonraki aşamada gruplara yol gösterici bir yansıtma çalışmasıdır.

Keşfet

Öğrenciler çalışma yöntemlerini belirledikten sonra konuları üzerinde çalışmaya başlarlar. İlk önce tabletlerini ve interaktif tahtayı (sıra dâhilinde) kullanarak **Araştırmaya Dayalı** öğrenme tekniği ile Instagork, Mymunka, Wolfram Alpha eğitim arama motorlarını kullanarak proje konuları ile ilgili resim, video, döküman veya daha önceden yapılmış benzer bir çalışmayı araştırırlar ve bulgularının linklerini EBA Dosya ortamında toplarlar. Çalışma bittikten sonra gruplar bu örnekleri inceleyip ilham alırlar ve proje üzerinde çalışma ve proje çıktısının son haline ortaklaşa görüşerek karar verirler. Bu bölümde yaptıkları çalışmanın özetini tabletlerindeki ses kayıt cihazını kullanarak, bir sonraki aşamaya yön vermesi açısından kayıt ederler.

Haritala

Gruplar eTwinning proje konusu, çalışma yöntemi, kullanacakları veri başlıklar ve içeriklerini, proje çıktılarını belirledikten sonra FATİH projesi kapsamında sınıflarında mevcut olan İnteraktif tahta ve tabletlerini kullanarak Text2mindmap kavrak haritası aracını açarak bu aşamaya kadar elde ettikleri verileri içeren bir kavram haritası oluştururlar. Bu çalışma bütün proje aktivitesini oluşturma konusunda grupların yol haritasını teşkil edecektir. Gruplar Mindmeister, Edistorm, SpiderScribe gibi araçları alternatif olarak kullanabilirler ancak tek ve basit bir araç ile çalışmak daha iyi sonuçlar verebilir. Gruplar yaptıkları çalışmanın kısa bir özetini tabletlerini kullanarak kayıt ederler. Kavram haritalarını EBA ve Twinspace e yüklerler. Bütün yansıtma kayıtlarını **EBA Ses** bölümünü kullanarak bir yerde toplayabilir ve paylaşabilirler.

Yap

Gruplar bu aşamada, çalışma prensiplerine bağlı kalarak proje aktivitesi oluşturma aşamasına geçerler. Öğretmenleri tarafından önerilen 2.0 araçlarını, sınıflarındaki interaktif tahta ve tabletlerini kullanarak proje aktivitelerini oluşturmaya başlarlar. Gruplar bu aşamada **Proje Tabanlı ve işbirlikçi öğrenme** yöntemleri ile çalışırlar Gruplar yaratıcılıklarını kullanarak ortaklaşa çalışır ve gerekli durumlarda yardım ve öneriler almak için öğretmenlerine danışırlar. Çalışmaları tamamlanınca, ilk ürünlerini EBA portalındaki EBA Görsel, EBA Video, EBA dosya ve eTwinning Twinspace e yüklerler ve linklerini sınıftaki diğer gruplarla ve öğretmenleri ile paylaşırlar. Genel izleyici için çalışmalarını Youtube ve Vimeo gibi video paylaşım sitelerine yüklerler Yaptıkları çalışmanın bir özetini tabletlerine kayıt ederler.

Sor / İşbirliği yap

Bu aşamada her bir grubun hazırladığı proje aktivitesini EBA ve Twinspace linklerini kullanarak inceler ve pozitif geri dönütler vermek için notlar alırlar. Daha sonra gruplar öğretmenlerinin belirlediği bir ders saatinde bir araya gelir. Her grup sınıfta FATİH projesi tarafından sağlanan İnteraktif tahtaları kullanarak yaptıkları çalışmayı diğer gruplara ve öğretmenlerine gösterir ve çalışmalarının prensiplerini, amaçlarını ve neden böyle bir çalışma yaptıklarını açıklar. Öğretmenlerinden ve diğer guruplardan öneri ve pozitif geri dönütler alırlar. Öğretmen her bir grubun çalışmasını izlerken değerlendirmede kullanacağı notlar alır. Çalışma tamamlandıktan sonra gruplar önceden planlanan bir zamanda bir araya gelir ve çalışmalarına yapılan öneri ve geri dönütleri değerlendirirler. Gerekli gördükleri değişiklikleri çalışmalarına uygularlar ve proje aktivitelerine son şeklini verirler. Yaptıkları çalışmaların bir özetini tabletlerini kullanıp kayıt ederler ve EBA dosya arşivlerine yüklerler.

Göster

Gruplar bu aşamada oluşturdukları eTwinning proje aktivitelerinin son halini EBA Bilişim portalını kullanarak diğer okul öğrencilerin ve okulların izleyip ilham alması için proje aktivite türlerine göre uygun bölümlere yüklerler. Aynı zamanda proje aktivitelerini eTwinning Twinspace yükleyerek proje ortağı okulların görmesi, ilham alması ve geri dönütler vermelerini sağlarlar. Linkler Facebook eTwinning Türkiye ve çeşitli eğitim gruplarında da paylaşılır.

Adil öğrencilerin proje aktivitelerini değerlendirirken çoklu değerlendirme kriterleri kullanır veya rubrik değerlendirme kriterleri belirleyerek grupların performanslarını değerlendirir. Bu değerlendirme yöntemleri için EBA ve FATİH projesi ile sağlanan imkânları kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Proje değerlendirmeleri yapılan çalışma türü ve şartlara göre çoklu değerlendirme metotları kullanılabilir. Bu değerlendirme yöntemlerinin dijital ortamlara aktarımı ve teknolojik araçlar ile uygulanması önemlidir.

Öğretmen Değerlendirmesi	Öğretmenin proje çalışmaları boyunca elde ettiği veriler ve gözlemlere dayanarak hazırladığı rubric kriterlere göre öğrencileri hem grup olarak hem de bireysel olarak değerlendirmesidir. Değerlendirme pozitif, teşvik edici ve pedagojik olmalıdır
Akran Değerlendirmesi	Grup bireylerinin proje çalışması sürecinde elde ettikleri gözlem ve objektif fikirlerine dayanarak bir birlerini değerlendirmeleridir. Akran değerlendirme diğer gruplar proje çıktılarını sınıfın diğer gruplarına sunarken, diğer grup bireyleri tarafından da yapılabilir.
Uzman değerlendirme	Grupların proje çıktıları ve proje çalışma kayıt ve günlüklerine dayanarak sınıf dışından proje konusu veya proje konusu ile alakalı konuda deneyimli kişiler tarafından yapılan değerlendirme türüdür. Amacı projenin veya proje çıktısının geliştirilmesine yöneliktir.
Veli Değerlendirmesi	Öğrenciler proje çalışmalarını tamamladıktan sonra, önceden planlanmış bir zamanda proje çıktılarını ve ürünlerini sergilemek için bir öğretmenleri ile bir aktivite düzenlerler. Bu aktiviteye okul öğrenci ve öğretmenlerinin yanı sıra öğrenci velileri de davet edilir. Veliler öğrenci çalışmalarını inceler ve pozitif geri dönütler verirler. Bu çalışmanın üç önemli etkisi vardır. <ul style="list-style-type: none"> a- Veli okul aktivite çalışmalarına dahil edilir ve okulu sahiplenir. b- Öğrenciler velilerine projelerini anlatırken kendilerini anlamlı bir çalışmanın bir parçası olarak hissederler ve daha teşvik olmuş bir durumda çalışırlar. c- Velinin okul hakkındaki önyargılarını yok olmasına neden olur ve daha işbirlikçi bir tavır edinir.

Öğrenci çalışmalarını değerlendirme aşamasında online ve Fatih tablet android bilgisayarları üzerine kullanılabilir ve Google Play Store dan indirilebilecek Survey Monkey, Quizlet veya Google Drive araçlarından yararlanılabilir. Öğretmen değerlendirme rubrik tablolarını oluşturduktan sonra linkini kopyalayıp Eba Bilişim Ağına girerek, Eba Ders bölümüne yükler ve bunu çalışmayı yaptığı sınıfının öğrencileri ile paylaşır. Öğrenciler Eba şifreleri ile Eba Bilişim ağına girerek kendilerine gönderilen linki açar ve değerlendirmeyi yapabilir veya öğretmen değerlendirme formunu görebilirler. Farklı değerlendirme araçlarına [buradan](#) ulaşabilirsiniz. Örnek olarak hazırlanmış formları ekte bulabilirsiniz.

PROJE DEĞERLENDİRME FORMU
Grup Çalışması Öğretmen Değerlendirmesi

Öğrencinin adı ve soyadı:

Projenin adı :

Sınıfı :

Numarası:

GÖZLENECEK ÖĞRENCİ KAZANIMLARI	DERECELER				
	Çok İyi	İyi	Orta	Zayıf	Çok Zayıf
	5	4	3	2	1
I. PROJE HAZIRLAMA SÜRECİ					
Projenin amacını belirleme					
Projeye uygun çalışma planı yapma					
Grup içinde görev dağılımı yapma					
İhtiyaçları belirleme					
Farklı kaynaklardan bilgi toplama					
Projeyi plana göre gerçekleştirme					
TOPLAM					
II. PROJENİN İÇERİĞİ					
Türkçeyi doğru ve etkili kullanma					
Bilgilerin doğruluğu					
Toplanan bilgilerin analiz edilmesi					
Elde edilen bilgilerden çıkarımda bulunma					
Toplanan bilgileri düzenleme, teknoloji kullanımı					
Yazılı ve görsel unsurların birbiriyle bağlantısını sağlama					
Eleştirel düşünme becerisini gösterme					
Yaratıcılık yeteneğini kullanma					
TOPLAM					
III. SUNU YAPMA					
Sorulara cevap verebilme					
Konuyu dinleyicilerin ilgisini çekecek şekilde sunma					
Sunuyu hedefe yönelik materyalle destekleme					
Sesini ve beden dilini kullanma					
Verilen sürede sunuyu yapma					
Sunum sırasında öz güvene sahip olma					
Sunuya istekli olma					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM					

Öğretmenin yorumu:

.....

.....

.....

GRUP ÇALIŞMASI AKRAN DEĞERLENDİRME FORMU

Yönerge: Bu form, bir grup olarak çalışmalarınızı değerlendirmek üzere hazırlanmıştır. Aşağıdaki her bir ifadeyi okuyunuz, bu ifadelere göre önce gruptaki arkadaşlarınızı, son sütunda ise kendinizi değerlendiriniz.

Buna göre 5: Çok iyi, 4: İyi, 3:Orta, 2:Kabul edilebilir, 1: Kabul edilemez olarak dereceleyniz.

Değerlendiren öğrencinin;
Adı:
Soyadı:
Sınıfı:

1. Arkadaşımın adı soyadı:.....
2. Arkadaşımın adı soyadı:
3. Arkadaşımın adı soyadı:
4. Arkadaşımın adı soyadı:
5. Arkadaşımın adı soyadı:

Proje adı:	1. Arkadaşım	2. Arkadaşım	3. Arkadaşım	4. Arkadaşım	5. Arkadaşım	Ben
Yapıldığı Kurum:						
1. Grup çalışmalarına istekli katılma						
2. Görev ve sorumluluklarını zamanında yerine getirme						
3. Proje ile ilgili yeni fikir ve öneriler geliştirme						
4. Grup arkadaşlarının görüşlerine saygılı olma						
5. Grupla etkili ve uyumlu iletişim kurabilme						
6. Tertipli ve düzenli çalışma						
7. Grup arkadaşlarının haklarını koruyup gözetme						
8. Grup kararlarına uyma						
9. Grup arkadaşlarının çalışmalarını takdir etme						
10. Grup arkadaşlarına yardımcı olma						
Toplam						

İstek ve önerilerim:

.....

.....

.....

.....

Innovasyon Olgunluk Modeli

Yenilik Derecesi

5 Yetkilendirmek Yeniden tanımlama & yenilikçi kullanma	Kurumsal sınırlar ötesine geçen teknoloji destekli yeni öğrenme hizmetleri. Mobil ve yer belirten teknolojiler öğretme ve öğrenmeyi destekler. Akıllı içerik ve mantıksal çözümleme ile desteklenen öğrenme yolculuğunun yardımcı tasarımcısı olarak Öğrenciler,
4 Genişletmek Yeniden ağ tasarımı & gömme	Her yerde, entegre, sorunsuz şekilde bağlantı kurabilen teknolojiler sınıfın ötesinde öğrencinin tercihini ve kişiselleştirmeyi destekler. Öğretim ve öğrenme öğrenci etrafında dağıtılır, bağlanır ve organize edilir. Öğrenciler kendi öğrenmelerini yönetmek için teknolojiyi kullanarak öğrenmeyi kontrol altına alır.
3 Geliştirmek Süreci yeniden tasarlama	-Öğrenme ve kavrama araştırmasına dayanarak teknolojiyi dahil etmek için 'yeniden tasarlanan' öğretme ve öğrenme -kurumsal - yerleşik teknoloji; öğretme, öğrenme ve değerlendirme için entegre bir yaklaşım sağlayarak içerik ve veri akışını destekler -modellemek ve oluşturmak için ağ bağlantılı teknolojileri kullanan 'yapımcı' öğrenen
2 Zenginleştirmek İç Koordinasyon	Sınıf içinde farklı olanaklar sunmak için etkileşimli bir şekilde kullanılan teknoloji. Teknoloji çok çeşitli öğrenme yollarını destekler. Teknoloji araçları ve kaynaklarını 'kullanıcı' olan öğrenen
1 Değiştirmek Lokal kullanım	Teknoloji mevcut öğretim yaklaşımları içinde kullanılır. Öğrenme öğretmen yönlendirmeli ve sınıf içindedir. Öğrenme içeriği ve kaynaklarını 'tüketici' olarak Öğrenen.



eTwinning Proje Planlama Şablonu

Projenin Adı	
Proje Dili, Ortakları ve Süresi	1- 2- 3-
Projenin Amacı	
Ortaklarla İşbirliği ve İletişim	1- 2-
Kullanılacak ICT ve 2.0 Web Araçları	
Pedagojik Kazanımlar ve Yenilikler	
Proje Çalışma Süreci, Proje Aktiviteleri ve Eba Fatih Entegrasyonu	1- Hayal et 2- Keşfet 3- Haritala 4- Yap 5- Sor / İşbirliği yap 6- Göster
Okul Müfredatı Entegrasyonu	
Beklenen Sonuçlar ve Proje Çıktıları	1- 2-
Projenin Yaygınlaştırılması	






Çalışmalarınızı Teknoloji İle Zenginleştirin !

EBA FATİH eTwinning Entegrasyonu

Adil TUĞYAN

Fırsatları

Farklı Çalışmalarda kullanabileceğiniz 2.0 Web araçları

Araç Adı	Web Sayfası	Alternatif araçlar ve Linkleri
 Eyejot	http://corp.eyejot.com/	MailVu: http://mailvu.com/
 Kikutext	https://kikutext.com/	SMS Matrix : http://www.smsmatrix.com/ Swaggle : http://www.swaggle.mobi/sessions/new SendHub : https://www.sendhub.com/#
 Jing	http://www.techsmith.com/jing	Skitch: https://evernote.com/skitch/ Screenr: https://www.screenr.com/ FireShot: http://getfireshot.com/ Screencast-o-matic: http://www.screencast-o-matic.com/
 Disqus	http://disqus.com/	SolidOpinion http://solidopinion.com/ IntenseDebate http://intensedebate.com/ LiveFyre http://web.livefyre.com/ Isso http://posativ.org/isso/
 Kahoot	https://getkahoot.com	Quizizz http://www.quizizz.com/ Plickers https://www.plickers.com/ Quizworks https://www.onlinequizcreator.com/ PollMaker http://www.poll-maker.com/QuizMaker Socrative http://www.socrative.com/ Quickkey http://get.quickkeyapp.com/

Araç Adı**Web Sayfası**

ClassPager

<http://www.classpager.com>

DotSub

<http://dotsub.com/>

Vialouge

<https://vialogues.com/>

Paltalk

<http://www.paltalk.com/>

OoVoo

<http://www.oovoo.com/home.aspx>**Alternatif araçlar ve Linkleri**SMS Matrix : <http://www.smsmatrix.com/>Swaggle : <http://www.swaggle.mobi/sessions/new>SendHub : <https://www.sendhub.com/#>Amara : <http://www.smsmatrix.com/>Overstream : <http://www.swaggle.mobi/sessions/new>Yapper : <http://en.englishyappr.com/welcome/Welcome1.action>Grockit : <http://www.smsmatrix.com/>Zaption : <https://www.zaption.com/>H5P : <https://h5p.org/>GoogleHangouts : <https://hangouts.google.com/>Pidgin : <http://www.pidgin.im/>WhatsApp : <http://www.whatsapp.com/>Skype : <http://www.skype.com/en/>Telegram : <https://telegram.org/>Viber : <http://www.viber.com/en/>**Araç Adı****Web Sayfası**

Doodle

<http://doodle.com/>

Trello

<https://trello.com/>**Alternatif araçlar ve Linkleri**FasterPlanner : <http://www.fasterplan.com/#home>Skeduly : <http://www.skeduly.com>DOZZ : <https://dozz.io>RememberTheMilk : <http://www.rememberthemilk.com/help/guide/>Notezilla : <http://www.conceptworld.com/Notezilla>Asana : <https://asana.com>

Araç Adı

Web Sayfası



Zoho Docs

<https://www.zoho.com/docs/>



Wikispaces

<http://www.wikispaces.com/content/classroom>



Mega

<https://mega.co.nz/>



Wunderlist

<https://www.wunderlist.com/>



Papaly

<https://www.papaly.com/>



MindMeister

<http://www.mindmeister.com/>



Taskworld

<https://www.taskworld.com/>

Alternatif araçlar ve Linkleri

Samepage : <https://www.samepage.io>

OneDrive : <https://onedrive.live.com/about/en-us/>

GoogleDrive : <https://www.google.com/drive/>

Referata : http://www.referata.com/wiki/Main_Page

TiddlyWiki : <http://tiddlywiki.com>

DokuWiki : <https://www.dokuwiki.org/dokuwiki#>

SpiderOaks : <https://spideroak.com>

Box : <https://www.box.com>

Copy : <https://www.copy.com/>

RememberTheMilk : <http://www.rememberthemilk.com/help/guide/>

Notezilla : <http://www.conceptworld.com/Notezilla>

Asana : <https://asana.com>

Delicious : <https://delicious.com>

Diigo : <https://www.diigo.com>

Pocket : <https://getpocket.com>

XMind : <http://www.xmind.net>

Gliffy : <https://www.gliffy.com>

WiseMapping : <http://wisemapping.com>

Todoist : <https://todoist.com>

Toodledo : <http://www.toodledo.com>

Doit.im : <http://doit.im>

Araç Adı

Web Sayfası



PrimaryPad

<http://primarypad.com/>



Storybird

<https://storybird.com/>



Tagul

<https://tagul.com/>



Weebly

<http://www.weebly.com/>



Playlr

<http://playlr.com/>



Pixlr

<https://pixlr.com/>

Alternatif araçlar ve Linkleri

TitanPad : <https://titanpad.com>

PiratePad : <http://piratepad.net/>

HackPad : <https://hackpad.com>

StoryJumper : <http://www.storyjumper.com/>

Zooburst : <http://www.zooburst.com/index.php>

MyStorybook : <https://www.mystorybook.com/>

Tagxedo : <http://www.tagxedo.com/>

Wordcram : <http://wordcram.org/>

Wordle : <http://www.wordle.net/>

WordPress : <https://wordpress.org/>

Wix : <http://www.wix.com/>

Ghost : <https://ghost.org/>

Stencyl : <http://stencyl.com/>

Unity : <http://unity3d.com/>

Scratch : <https://scratch.mit.edu/>

Sumopaint : <https://www.sumopaint.com/home/>

Pixlk-o-matic : <https://pixlr.com/o-matic/>

Adobe Photoshop Express :

<http://www.photoshop.com/products/photoshopexpress>



piZap

<http://www.pizap.com/>



TwistedWave

<https://twistedwave.com/online/>



Graphix

<http://www.scholastic.com/graphix/createcomic.htm>



YouTube Video Editor

<https://www.youtube.com/editor>



Projeqt

<https://projeqt.com/>

Fotoflexer : <http://fotoflexer.com/>

Picmonkey : <http://www.picmonkey.com/>

PhotoFunia : <http://photofunia.com/>

Chirtbit : <http://www.chirbit.com/>

AudioExpert : <http://www.audioexpert.com/>

Soundation : <https://soundation.com/studio>

Bitstrips : <http://www.bitstrips.com/>

Pixton : <https://www.pixton.com/>

ComicMaster : <http://www.comicmaster.org.uk/>

Shotclip : <https://www.shotclip.com/>

Kaltura : <http://corp.kaltura.com/>

Wideo : <http://wideo.co/en/>

Duarte : <http://www.duarte.com/>

Storify : <https://storify.com/>

Prezi : <https://prezi.com/>

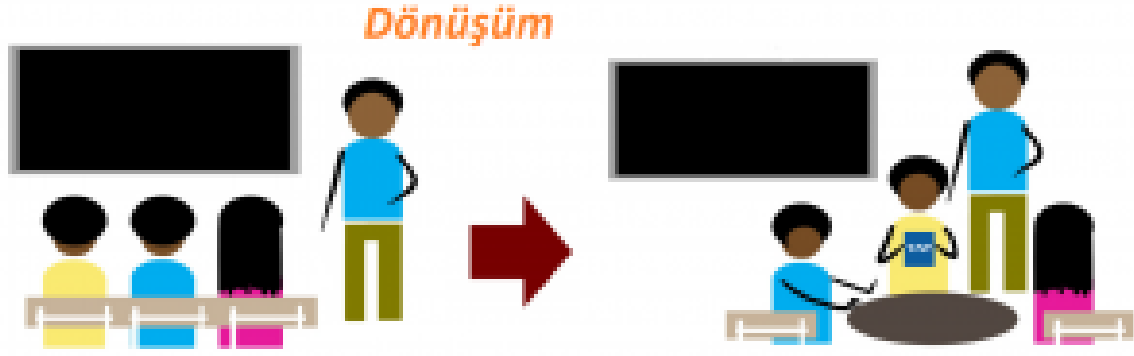


Öğrenme Hikayeli DERS PLANI Şablonu

Okul	
Öğretmen	
Sınıf	
Ders	
5. Faz Öğrenme Aktiviteleri	
Öğretim Metodu	
Öğrenme Hikayesi	
Konu	
Süre	
Önerilen Kaynaklar	
Ne Öğreneceğiz	
Araçlar	
Hayal Et	

Keşfet (Araştır)	
Haritala	
Yap	
Sor/ İşbirliği yap	
Göster	
Hedef kitle	
Değerlendirme	
Görüşler	

eEYY – Modül 4 Öğretim Metotları ve Kodlama



Merhaba Arkadaşlar,

Yaz okulumuzun hemen hemen sonuna geliyoruz ve bu süre boyunca göstermiş olduğunuz başarılı çalışmalar ve işbirliği için çok teşekkür ederiz.



Modüle başlamadan önce aşağıdaki hatırlatmaları okuduğunuzdan emim olunuz.

- **eTwinning Kayıt Formunu Doldurdum.**
- **Öğrenme Günlüğümün Linkini Forma Ekledim.**
- **Kursa devam ediyorum ancak Tanıtım ve 1. Modüllerim eksik – Merak etmeyin kurs bitiminde size bitirmeniz için zaman vereceğiz.**
- **Proje Fikrimi oluşturdum ve bu hafta proje planım üzerinde çalışıp ortağım ile kayıt yapacağız.**
- **Proje ortağı olarak 3 yada en çok 4 kişi alabilirsiniz. Projenizi eTwinning Live / Projeler / Bir Proje Oluştur bölümünden sisteme kayıt edebilirsiniz.**
- **Projenizi sisteme kaydediniz ve eTwinning etiketini aldınız. Projeniz onaylandıktan sonra aldığınız sertifikayı Padlet ([TIKLAYINIZ](#)) e eklemek için tıklayınız. Sertifikanızı uygun konu bölümüne yükleyiniz. Sadece bir ortak yükleyebilir bir proje için çünkü isim ve okul isimleri sertifikalarda mevcut.**
- **Facebookta bildiğiniz bir konuda bir soru var ise cevap verebilirsiniz ve bu etkileşimi arttıracaktır.**
- **Proje Planlarınızın Cuma gününe kadar bitmesi gerekmektedir. 29(07/2017)**
Bu modülde ;

A- Güncel Öğretim Metotları

Bu bölümde öğretim metotlarının anlatıldığı bir ebook bulacaksınız.

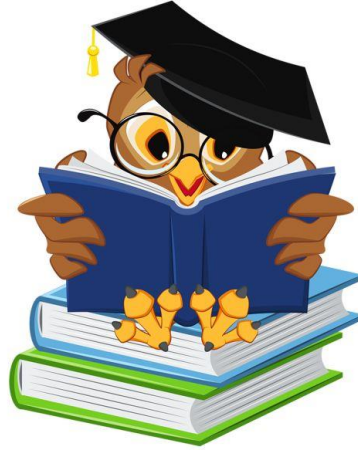
B- Kodlama

Bu bölümde Temel Kodlama Becerilerini çalışacağız.

C- Ortak Bulma Fuarı

Proje ortaklarınızı bulmanız için bir aktivite yapıyor olacağız.

- **Görevler**
- **Modül Quizi**



A- Öğretim Metotları

eBook u okuyup öğrenme metodları hakkında notlar alınız.

Öğrenme günlüğünüze bu sorunun cevabını kısa bir paragraf olarak yazınız . ” **Sizce en iyi öğretim modeli hangisidir ve neden ?** ”



B- Kodlama

Kodlama Nedir ?

Kodlama diğer adıyla programlama kelime anlamıyla belirli şartlara ve düzene göre yapılması öngörülen işlemlerin bütünü anlamına gelir. Programlama bilgisayara ya da elektronik devre ve mekanik sistemlerden oluşan düzeneklere bir işlemi yaptırmak için yazılan komutlar dizisinin bütünü veya bir kısmı olarak tanımlanır.

Neden Çocuklara Programlama Öğretmeliyiz?

Bilgisayar alanında çok önemli isimlerin hepsinin ortak özelliği küçük yaşta programlama öğrenmiş olmalarıdır. Teknolojideki gelişmeler sistematik ve alternatif düşünme becerisini geliştiren, olaylar arasındaki bağlantıyı görmeyi sağlayan programlamayı hem eğlenceli hem de öğretici olarak çocuklara öğretebilmek artık mümkün hale gelmiştir. Özet olarak programlama öğrenmek insana ; sistematik düşünme, problem çözebilme, olaylar arasındaki ilişkileri görebilme, yaratıcı düşünebilme gibi yetiler kazandırıyor.

Küçük yaşta programlama öğrenmenin önemini kavrayan programcılar bunu kolaylaştırmak için çeşitli araçlar ve diller geliştirdiler.Çocukalara programlamayı sevdirecek ve eğlendirecek şekilde hazırlanmış bir çok uygulama mevcut. Aralarında dünyanın en meşhur programcıları aynı zamanda büyük teknoloji firmalarının kurucularından Sergey Brin, Mark Zuckerberg ve Bill Gates 'in de bulunduğu bir grup programcı Amerika'da programlama öğrenmenin yaygınlaşması için bir proje başlattılar ve Code.org' u kurdular. Bu proje için hazırlanan videoda niçin programlama öğrenmeli-öğretmeliyiz sorusunu cevapladılar. Bizde bu Modülde Code.org dan yararlanıyor olacağız.

Code.org

Code.org web sitesine gidiniz ve sayfayı inceleyiniz.

Hesap Oluşturma

Öğrencilerinizle nasıl Kodlama Etkinliği yapacaksınız?

Öğretmen olarak kayıt olmak için **Tıklayınız**

Avrupa Kodlama Haftası WEB Sayfası

Avrupa kodlama haftası her yıl bütün dünyadan ülkelerin katılımı ile yapılmaktadır. Ülkemiz de bu etkinliğin bir üyesidir. Bu yıl 07 – 22 Ekim 2017 tarihleri arasında düzenlenecektir.

Etkinliğe katılabilmek için EU Codeweek web sayfasına gidip kayıt olmanız ve daha sonra ise Add Event kısmından etkinliğinizi kodlama haftası tarihleri içinde planlayıp uygulayabilirsiniz. Katılımcılar hafta bittiğinde resmi EU Codeweek sertifikası alırlar.

Avrupa Kodlama Haftası [Türkiye Koordinatörü](#)

Öğrencileriniz ile öncelikle [1 saatlik Kodlama Aktiviteleri](#) ile başlayabilirsiniz. Derslere Gitmek için [TIKLAYINIZ](#)

Online Kurs Sistemimizdeki [Code .Org](#) ile Kodlama kursuna da bakabilirsiniz.



C- Proje Ortağı Bulma Fuarı

Kurs Bitirme Final Görevi için bir Ulusal eTwinning projesi yapmanız gerekiyor. 1. modülden beri proje fikirlerinizi geliştiriyorsunuz ve bir kısmınız çoktan projelerini oluşturdu bile . Bu etkinliği başarılı bir şekilde yürütebilmek için ;

- **Proje konunuzu, tasarladığınız taslak ismi, süresini , öğrenci yaş aralığınızı , Okul türünüzü ve proje hakkında potansiyel ortaklarınıza projeniz hakkında fikir verebilecek kısa bir açıklama hazırlayınız.**
- **Ne tür bir ortak arıyorsunuz? bir cümle ile belirtiniz.**
- **Yazılarınız açık ve anlaşılır olması ve çok soru barındırmamalı.**
- **Hazır Olduğunuzda [Ortak Bulma Fuarı Padletine](#) gidiniz ve ilanınızı oraya yazınız.**
- **İlanınızı aralıklı olarak kontrol ediniz.**
Beğendiğiniz bir projeye ortak olmak istiyorsanız;
- **Açıklamaları iyi bir şekilde okuyup size ve öğrencilerinize uygun olduğuna emin olunuz.**
- **Eminsiniz o halde İlanın altındaki yorum bölümüne adınızı soyadınızı ve okulunuzu yazınız.**
- **Her ilanda en fazla 4 kişi olmalı. 2 veya 3 de olabilir.**
- **Farklı illerden ortaklarınız bulmanız iyi bir fikir olabilir.**
- **İlan sahibi ile Facebook Grubumuzda iletişime geçiniz ve planlamalara başlayınız.**
Bütün proje çalışmaların [27/07/2017 Cuma günü sisteme kayıt edilmeye hazır olmalıdır.](#)



Görevler

- Kurs bilgilerini çalışınız.
- Ortak Bulma Fuarına Katılınız ve proje ortağınızı bulunuz.
- Code.org adresine gidip [Minecraft Hour of Code](#) aktivitesini yapınız ve aldığınız sertifikayı Öğrenme günlüğünüzde ve Facebook grubumuzda paylaşınız.

- **EU Codeweek Turkiye** Facebook Grubumuza katılınız. Ekim ayında başlayacak olan aktivitelere katılabilir ve **Google Hibesi için Baş vurabilirsiniz. 30 Temmuz 2017 son başvuru.**
- Modül Quizini yapmayı unutmayınız.
Modül Rozetiniz



eEYY YAZ OKULU Öğrenme Metotları



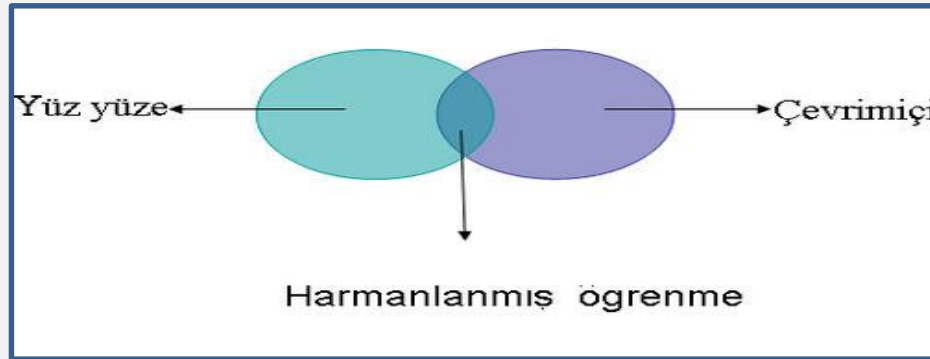


Senaryo Çalışmaları İçin Kullanılabilecek Öğrenme Metotları

BİR MARANGOZ İÇİN YENİ BİR ÇEKİÇ MUTLULUK VERİCİDİR FAKAT BU ÇEKİÇ İLE BİR VİDAYI ÇEKMEYE ÇALIŞIRSA ÇEKİÇİN BİR ANLAMI KALMAZ.

Harmanlanmış Öğrenme (Blended Learning)

En sade tanımıyla geleneksel eğitim metodunun çevrimiçi (online) eğitim materyalleriyle zenginleştirilmesi yani harmanlanması olarak tanımlanmaktadır. Kullanılan teknolojilerin yanı sıra farklı eğitim felsefelerinin geleneksel öğrenme ortamında birlikte kullanılması da harmanlanmış öğrenme olarak tanımlanmaktadır.



Online : Bu kısım daha çok öğrenmeye yönelik ilk kısımlardır ki bunlar bilgi ve kavrama olarak düşünülebilir. Ayrıca bilginin kazanılması, tekrara ve bilgiye yönelik egzersizlere bağlı olduğu söylenebilir.

Yüz yüze : Bu kısım ise öğrenmeye yönelik daha ileri basamakları kapsamaktadır. Sentez, analiz ve değerlendirme öğrenmenin ileri basamakları olarak sayabiliriz. Bu kısım etkileşimlerle desteklenmelidir.

Harmanlanmış Öğrenme : Harmanlanmış öğrenme geleneksel eğitimi desteklemek amacıyla teknolojik materyallerin kullanılması olarak düşünülmemelidir. Harmanlanmış öğrenmedeki denge çevrimiçi ağırlıklı eğitim veren bir kurumun verimliliği arttırmak amacıyla çevrimiçi eğitime ek olarak yüz yüze ders vermesi olarak da düşünülebilir.

Canlı yüz yüze (formel) <ul style="list-style-type: none"> * Öğretici merkezli sınıflar * Çalıştaylar * Yetiştirme/Gözetim * İşbaşında eğitim 	Canlı yüz yüze (informel) <ul style="list-style-type: none"> * Akademik bağlantılar * Çalışma takımları * Rol modelleme
Sanal işbirliği/ senkron <ul style="list-style-type: none"> * Canlı e-öğrenme sınıfları * E-gözetim 	Sanal işbirliği/ asenkron <ul style="list-style-type: none"> * E-mail * Online tahta * Listserver: Çok kullanılan bir e-mail programıdır. Kullanıcılara posta listelerine abone olma, katkıda bulunma ve çıkma şansı verir.... * Online toplumlar
Kendi çabalarıyla öğrenme <ul style="list-style-type: none"> * Web öğrenme modülleri * Online kaynak bağlantıları * Simülasyonlar * Senaryolar * Video and sesli CD/DVDler * Online özdeğerlendirmeler * Alıştırma kitapları 	Performans desteği <ul style="list-style-type: none"> * Yardım sistemleri * Yazdırma işi yardımcıları * Bilgi veritabanları * Dokümantasyon * Performans/karar destek araçları

Yukarıdaki Tabloda Blended Learning için Muhtemel Yaklaşımları Görüyorsunuz

**YANDAKİ TABLODA
ORTAK ETKİNLİKLERİ
GÖRÜYORSUNUZ**

Tablo 1. Harmanlanmış ve Yüz Yüze Öğrenme Ortamının Ortak Etkinlikleri

Yüz Yüze Öğrenme	Ortak Etkinlikler	Harmanlanmış Öğrenme
<i>Sınıfta 3 saatlik ders</i>		<i>Sınıfta 1 saatlik ders</i>
Powerpoint sunumlarının öğretmen tarafından desteklenmesi	Grup çalışması	Web sitesi
Kitaplar	Kısa sınavlar	Forum
	Çalışma sayfaları	Bilişsel araçlar
	Puanlama (Assignments)	Web kaynakları
	Proje	İzleme (log) sistemi
	Sınıf İçi Etkinlikler	

Eş zamanlı (synchronous) fiziksel bicimler,

✓ Öğretmen liderliğinde sınıflar ve öğretmen.

✓ Katılımlı laboratuvar çalışmaları ve çalıştaylar

✓ Alan gezileri

Eş zamanlı (synchronous) çevrimici bicimler (canlı e-öğrenme):

✓ e-görüşmeler/toplantılar

✓ Sanal sınıflar

✓ Web seminerleri ve radyo veya TV yayını

✓ Kocluk (coaching)

✓ Mesajla anında görüşme

Kişisel hızda farklı zamanlı (asynchronous) bicimler:

✓ Doküman ve Web sayfaları

✓ Web/bilgisayar destekli eğitim modülleri

✓ Değerlendirme/test ve anketler

✓ Benzetişimler

✓ Mesleki yardım ve elektronik performans destek sistemleri

✓ Canlı olay kaydı

✓ Çevrimici öğrenme toplulukları ve tartışma forumlarıdır

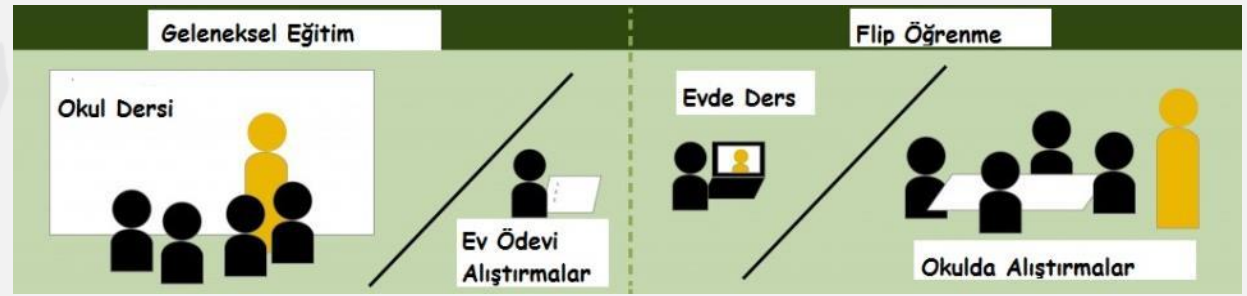




Flip öğrenme

En basit tanımla okulda verilen derslerin ev ödevleri ile yer değiştirmesi olarak tanımlanabilir. Öğretmen dersini video olarak önceden hazırlar ve gerekli kaynak oluşturabilecek linkleri belirler ve bir video sunucusuna yükler (youtube,Vimeo) .Öğrencilere bu linkleri verebilir yada online bir sunucuda bir arşiv oluşturur.(Edmodo). Öğrenciler okula gelmeden bu video ve kaynakları izler ve çalışır ve öğrenmenin önceden hazırladığı geri dönüt formunu doldurur .Bu konu ile ilgili bir küçük quiz de olabilir.

Öğrenci sınıfa geldiğinde ise öğretmen konu ile ilgili sorular sorarak öğrenme hakkında bilgi sahibi olur ve çeşitli tekniklerle konu üzerinde alıştırmala yapılır. Videolarda konunun açık ve net anlatılması gerekir ve iyi bir planlama şarttır. Öğrencileri aktifleştirirken sorumluluklarını artırır.



Mitchel Resnick (2002) bu konuyu şöyle yorumluyor:

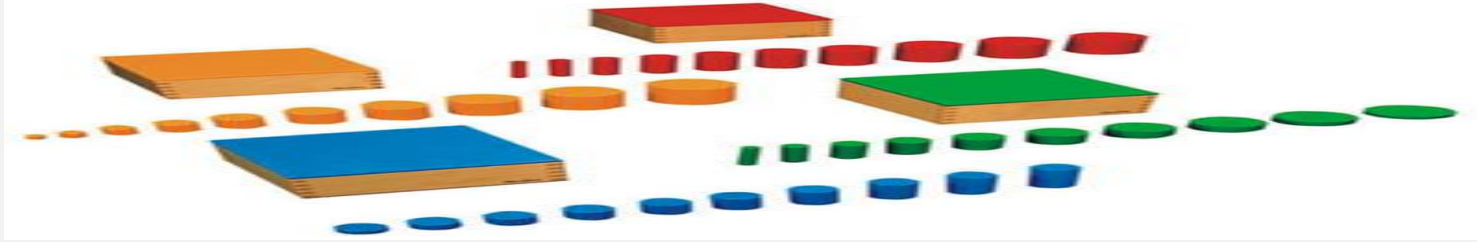
“ Bugün çocukların okullarda öğrendikleri bir çok şey kağıt-kalem devri için tasarlanmıştır. Bizim, müfredatları dijital çağa uygun olarak güncellememiz gerekiyor. Bunun birinci sebebi açık: Okullar öğrencileri dijital toplumda hayatta kalmak için gerekli düşünce ve becerilerle donatmalıdır. Bir de ikinci sebebi var: Yeni teknolojiler sadece öğrencilerin neler öğrenmeleri gerektiğini değiştirmiyor, neler öğrenebileceklerini de değiştiriyor” .

Buna paralel olarak Caperton (2012) diyor ki “Yılların araştırması şunu kanıtladı, yeni bilginin bireyler tarafından özümsemesi yapılandırmacı, üretici aktivitelerle mümkün, ders anlatımlarının pasif bir şekilde sindirilmesiyle değil.”

AARON SAMS VE JONATHAN BERGMANN (2013), BU MODELDE ÖĞRENCİLERİN KAYDA ALINMIŞ DERSLERİ ÖDEV OLARAK İZLEDİĞİNİ VE ÇALIŞMALARINI SINIF İÇİNDE YAPTIKLARINI VURGULADI. BERGMANN, DİĞER İKİ EŞ YAZARLA BİRLİKTE, FLIPPED CLASSROOM KONUSUNDA SÖYLENEN BAZI YANLIŞ ANLAMALARI DÜZELTMEME ÇALIŞIYOR: MESELA, FLIPPED MODELİN SADECE ONLINE VİDEOLARDAN İBARET OLMADIĞININ ALTINI ÇİZİYORLAR. BİRÇOK İNSANIN, FLIPPED CLASSROOM DENDİĞİNDE, AKLINA HEMEN VİDEOLARIN GELDİĞİNİ SÖYLÜYORLAR. FLIPPED MODELİN DERS ESNASINDA GERÇEKLEŞEN ANLAMLI ÖĞRENME AKTİVİTELERİ OLDUĞUNU HATIRLATIYORLAR .

TOM FOUST (2012) FLIPPED MODELİN YENİ BİR KAPI AÇTIĞINI, VE ÖĞRENCİLERİN ÖĞRENME MERAK VE İSTEĞİNİ ATEŞLEDİĞİNİ BELİRTİYOR. JONATHAN MARTİN (2011) ŞU TAVSİYELERDE BULUNUYOR:

“ DERSLERİNİZİ DÖNÜŞTÜRÜN, YANI ÖĞRENCİLER SİZİN DERSLERİNİZİ (VEYA MIT PROFESÖRLERİ VE SALMAN KHAN GİBİ UZMANLARIN DERSLERİNİ) ÖDEV OLARAK İZLESİN VE DİNLESİN VE SİZ DE SINIF ZAMANINIZI, ÖĞRENCİLERİN DAHA ÖNCEDEN ÖDEV OLARAK YAPTIĞI, SINIF İÇİ ÇALIŞMALARLA AYIRIN: PROBLEM ÇÖZÜN, GRUP ÇALIŞMALARINI YAPIN, ARAŞTIRIN, İŞBİRLİĞİ YAPIN, ÇİZİN VE ÜRETİN. SINIFLARI LABORATUVAR VEYA STÜDYO YAPIN, FAKAT İÇERİK AKTARIMINI DA SAĞLAYIN.”



Proje tabanlı öğrenme

Proje tabanlı öğrenim, öğrencileri çekici problemlerle uğraşmaya ve bunun sonunda orijinal ürünler oluşturmaya yönlendiren bir öğretim modelidir.

ITEC / eTwinning

Soru-Sorun Aşaması: gerçek yaşamla ilgili bir konu seçilerek çalışmaya, önemli ve dikkat çekici bir soruyla başlanmalıdır. Bu sorunun öğrenciler için önemli ve anlamlı olduğundan emin olunmalı

Planlama aşaması: öğrencilerin soruyu cevaplarken hangi hedeflere ulaşacağı önceden belirlenmelidir. Öğrencilerin konuyu belirleme, planlama ve projeyi yapılandırma sürecine katılımları sağlanmalıdır. Bu süreçte öğretmen ve öğrenciler araştırmayı destekleyici etkinlikleri beyin fırtınasıyla belirlemelidir.

Programlama aşaması: Öğretmen ve öğrenciler proje ile ilgili zaman çizelgesi yapmalı ve kriterler belirlemelidir. Proje içeriği öğrencilerin seviyesine uygun olarak belirlenmelidir.

Yönlendirme aşaması: Öğretmen, proje sürecini kolaylaştırmalı, sürece rehberlik etmelidir.

Değerlendirme (Assessment) aşaması: Değerlendirme otantik (özgün) olmalı, kullanılan değerlendirme araçları çeşitlendirilmeli, öz değerlendirme araçları (rubrikler) kullanılmalıdır.

Değerlendirme (Evaluation) Aşaması: Bireysel ve grup olarak yansımalara zaman ayrılmalı, duygular ve deneyimler paylaşılmalı, iyi işleyen noktalar, yapılması gereken değişiklikler tartışılmalıdır. Yeni araştırmalar ve projelere zemin hazırlayacak fikirler paylaşılmalıdır.



İşbirliğine Dayalı Öğrenme Yöntemi

İşbirliğine dayalı öğrenme, öğrencilerin sınıf ortamında küçük karma kümeler oluşturarak bir amaç doğrultusunda, akademik bir konuda birbirlerinin öğrenmelerine yardımcı oldukları yöntemdir.

Yarışmacı öğrenmede öğrenciler daima bağımsız, bireysel olarak sınav olurlar. Herkes kendinden sorumludur. Yapılan araştırmalar da iş birlikli öğrenmenin yarışmacı öğrenmeye göre başarıyı daha çok arttırdığı görülmüştür.

İşbirliğine dayalı öğretim, geleneksel öğretime alternatif olarak geliştirilen bir yaklaşımdır. Geleneksel öğretim, yarışmacı ve rekabete odaklanırken, iş birliğine dayalı öğretim paylaşımcı ve uzlaşmacıdır. Gruptaki tüm bireylerin yeteneklerinden yararlanmayı, sorumluluk sahibi olmayı, akran desteğini geliştirir. Sürekli Kullanılmamalı ve gruplar heterojen olmalı. Gruplar hem kendi içinde işbirliği hemde diğer gruplarla işbirliği yapmalı.

Öğrendiklerimizin ...

%1

TATMA

%2

DOKUNMA

%4

KOKLAMA

%10

DUYMA

%83

GÖRME

ÖĞRENME

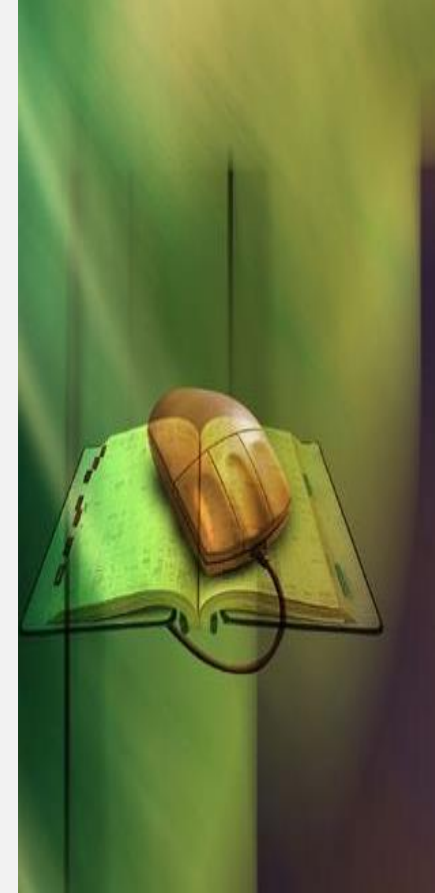
Çağdaş Öğrenme Kuramları

- Proje Tabanlı Öğrenme,
- Probleme Dayalı Öğrenme,
- İş Birliğine Dayalı Öğrenme,
- Beyin Temelli Öğrenme,
- Aktif Öğrenme,

- Yaşam Boyu Öğrenme
- Buluş Yoluyla Öğrenme
- Tam Öğrenme
- Çoklu Zeka kuramı,
- Kolb öğrenme kuramı

PROJE TABANLI ÖĞRENME

- ✓ **Proje tabanlı öğrenmede hedefler:** karmaşık zihinsel problemleri çözebilen, iş birliği içinde çalışabilen, karşılaşılan sorunlara farklı çözüm önerileri getirebilen, yaptığı çalışmaların sonucunda bir ürün ortaya koyabilen ve uzun vadede hayat boyu öğrenebilen özerklik kazanmış bireyler yetiştirmektir.
- ✓ **Yaklaşımın temeli,** bir konunun derinlemesine araştırılmasına odaklanmaktadır. Burada amaç, öğrencilerin konu hakkında bilgi edinmeleri ve edindikleri bilgileri kullanabilmeleridir.



PROBLEME DAYALI ÖĞRENME

- ✓ Bu öğrenme yaklaşımının temeli “yaparak-yaşayarak öğrenme ilkesidir.
- ✓ Temel amacı; öğrencileri mesleki yaşamda; karşılaşılabilecek durumlara uygun koşullarla karşı karşıya getirerek onlara günlük yaşam problemlerinin üstesinden gelebilmeyi öğrenmelerine yardımcı olmaktır.



İŞBİRLİĞİNE DAYALI ÖĞRENME

- ✓ İşbirliğine dayalı öğrenme sürecinde öğrenciler; çok öğrenme ortamları içerisinde; kendi öğrenmelerine yapılandırılmaktadırlar.
- ✓ Bireysel farklılıklarına karşılık bulabilmektedirler.
- ✓ Eksikliklerini tamamlamakta, bildiklerini daha iyi pekiştirmekte, öğretirken öğrenmektedirler.



BEYİN TEMELLİ ÖĞRENME

- ✓ Beyin temelli öğrenme bireyin öğrenmesinin daha etkin ve kalıcı olması için sunulan öğrenci merkezli bir yaklaşımdır.
- ✓ Beyin temelli öğrenme, insan beyninin yapısına ve işlevine dayanan bir öğrenme kuramıdır. Bu kuramda anahtar kavram; normal beyin süreci ile tutarlı öğrenme fırsatları sağlamadır.
- ✓ Bu kurama göre; her şey bireyin fizyolojik işlevini ve öğrenme kapasitesini etkiler. Stresle başa çıkma, beslenme, egzersiz ve dinlenme, öğrenme süreçleri ile ilişkilendirilmelidir.



AKTİF(ETKİN) ÖĞRENME

- ✓ Etkin eğitim, öğrenmeyi öğrenme amaçlı eğitimidir.
- ✓ Böyle bir eğitim sürecinde, öğrenciler gelişir, büyür, olgunlaşır, öğrenerek yaşamdan zevk alır, sağlam, güvenli ve ileri görüşlü kişiler durumuna gelir.
- ✓ Öğrencilerin fikri katılımlarını ve uygulamalarını gerektirir.
- ✓ İşin çoğunu öğrenciler yapar.
- ✓ Beyinlerini kullanırlar, fikirleri dönüştürürler, problemleri çözerler ve ne öğrendiler ise uygularlar.
- ✓ Hızlıdır, eğlencelidir, destekleyicidir ve çekicidir.



YAŞAM BOYU ÖĞRENME

- ✓ Yaşam boyu öğrenmenin temel ilkesi bilinçli ve amaçlı olarak yaşam boyunca öğrenmeye devam etmektir. Yaşam boyu öğrenme, hem mesleki gelişime hem de yaşamı zenginleştirmeye/ bireysel gelişime katkıda bulunur.
- ✓ Yaşam boyu öğrenme sürecinde eğitim öğretmen merkezli değil, öğrenen merkezli olmalıdır. Öğretmenin bilginin tek kaynağı olma rolü değişmiştir. Öğretmen hem öğrencileri hem de kendisi için öğrenmeyi artıran kişidir.
- ✓ Bu yaklaşımda; öğrenme içeriği ve yöntemler, bireyin yaşamına ve iş deneyimlerine uygun olarak belirlenmelidir.



BULUŐ YOLUYLA ÖĐRENME

- ✓ BuluŐ Yoluyla Öđrenmede, öđrenci sadece uyaranlara cevap veren deđil, iŐsel tepkilerle etkin biŐimde araŐtırarak öđrenen kiŐidir.
- ✓ Öđrenmenin etkili ve kalıcı olduđu görüŐü kabul edilmektedir.
- ✓ Öđrenme için fazla zaman gerekmektedir.



TAM ÖĞRENME

- ✓ Her öğrencinin kendi hızında ilerlemesine imkan tanıdığı ve bunun için öğrenciye ihtiyacı olduğuna kadar zaman verdiği için öğrenciler arasında eşitliği sağlayan öğrenme kuramıdır.
- ✓ İlk aşamadan son aşamaya kadar öğrenme ürünleri sürekli olarak değerlendirilir.
- ✓ Öğrencilere başarısızlığa kadar zaman tanınması kendisine olan güvenini artırır.



KOLB ÖĞRENME KURAMI

KOLB'a göre bireyler kendi yaşantılarından, deneyimlerinden öğrenirler ve bu öğrenmenin sonuçları güvenli bir şekilde değerlendirilebilir.



ÖRNEK OLAY İNCELEMESİ

- ✓ Örnek olay yöntemi, gerçek hayatta karşılaşılan problemin sınıf ortamında çözülmesi yoluyla öğrenmenin sağlanmasıdır.
- ✓ Bu yöntem öğrencilere bir konuyu ya da bir beceriyi kazandırmak ve o konuda uygulama yaptırmak amacıyla kullanılır.
- ✓ Örnek olay üzerinde çalışan öğrenciler olayın içeriğini öğrendikten sonra, verileri analiz ederek değerlendirirler ve sonunda çözüme ulaşırlar. Bazen de konuya ilişkin örnek olayı öğrencilerin yazmaları istenebilir.

GELENEKSELE KARŐI SORGU TABANLI

- ✓ **Kapalı sistem**
- ✓ **Gerçekler vurgulanır.**
- ✓ **Kaynaklar sınıfla sınırlıdır.**
- ✓ **“Kutu dışındaki” sorular bırakılır.**
- ✓ **Kazanılan bilgiyle ilgili değerlendirme yapılır.**

- ✓ **Açık sistem**
- ✓ **Öğrenme vurgulanır.**
- ✓ **Kaynakların ucu açıktır.**
- ✓ **Akla gelen tüm sorular incelenir.**
- ✓ **Sürecin tüm adımlarıyla ilgili değerlendirme yapılır.**

SORGU TABANLI ÖĞRENME NEDİR?

- ▶ Dünyayı araştırmayı, keşifler yapmayı, yeni kavrayışlar için bu keşifleri test etmeyi içeren öğrenmedir.
- ▶ Geleneksel eğitim, doğal sorgu sürecinden vazgeçmeye neden olur. Öğrenciler çok fazla soru sormamayı öğrenirler ve bunun yerine beklenen yanıtları vermeleri istenir.

ÖĞRENME ORTAMLARININ SINIFLANDIRILMASI

1

Öğretmen rehberliğindeki öğrenme ortamları

2

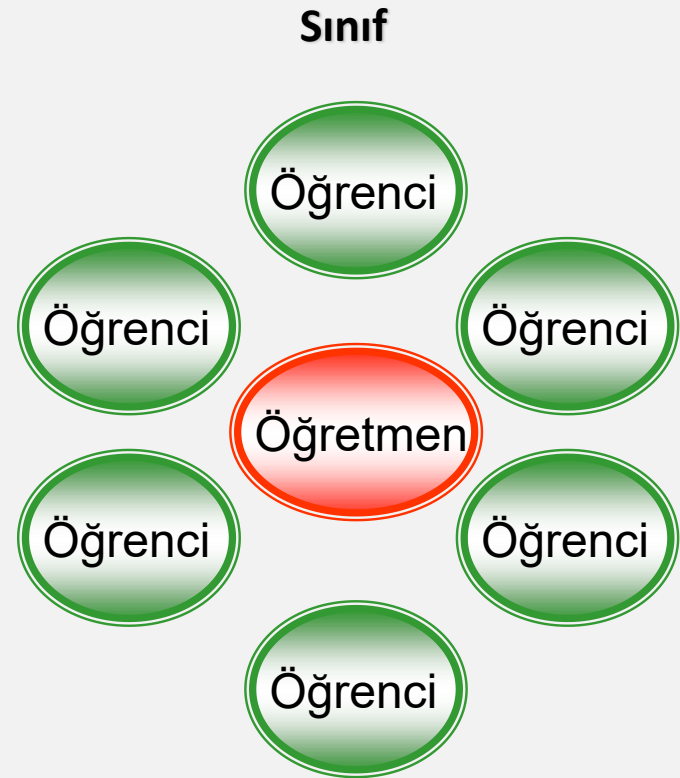
İşbirliğine dayanan öğrenme ortamları

3

Kendi başına öğrenim için öğrenme ortamları

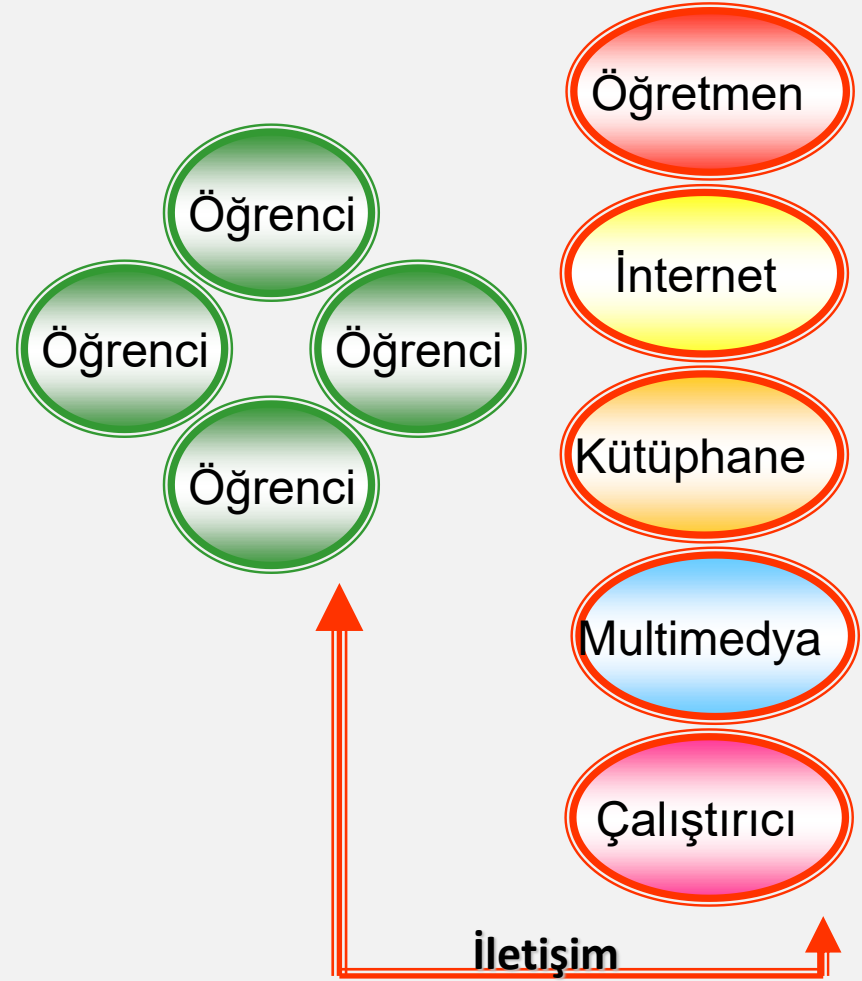
1 . Öğretmen Rehberliğindeki Öğrenme Ortamları

- ✓ Öğretmenin belirleyici, denetleyici olduğu bir öğrenme ortamıdır.
- ✓ Öğrenci, sadece öğretmenin öğrettiği bilgileri öğrenir.
- ✓ Öğretmen bir uzman ve bilgi kaynağı olarak görülür.



2. İşbirliğine Dayanan Öğrenme Ortamları

- ✓ Öğrencilerin kendi aralarında yada öğretmenlerin de bir işbirliği çerçevesinde öğrenmeye çalıştıkları ortam
- ✓ Burada esas olan iş birliğidir.



3. Kendi Başına Öğrenim İçin Öğrenme Ortamları

- ✓ Öğretmen denetleyicilikten uzak bir pozisyondadır.
- ✓ Öğrenci bilgiye yazılı yada elektronik eğitim araçlarını kullanarak ulaşır.
- ✓ Gerekğinde öğretmenin yardımı da istenebilir.



Teşekkürler !

Kaynaklar : Wikipedia, MEB Kaynakları, Eğitim Portalları
adiltugyan@hotmail.com



Code.org

Kayıt olma ve Sınıf Oluřturma.

www.code.org

Code.org'a öğretmen olarak kaydolun

Bir hesap oluşturarak sınıfınızda bilgisayar bilimi öğretin.

Öğrencilerinizin ilerlemesini takip edebilecek ve ödül kazanabileceksiniz. [Eğitim rehberine bakın](#)

İsim	<input type="text"/>	
E-Posta	<input type="text"/>	
Sifre	<input type="password"/>	Parola en az 6 karakter olmalıdır
Sifre Doğrulama	<input type="password"/>	
Okul Adı (isteğe bağlı)	<input type="text"/>	
Okul Adresi (isteğe bağlı)	<input type="text" value="adres, şehir, eyalet, posta kodu"/>	

Kaydol

Zaten kayıtlı mısınız? [Giris Yap](#)

Sifrenizi mi unuttunuz?

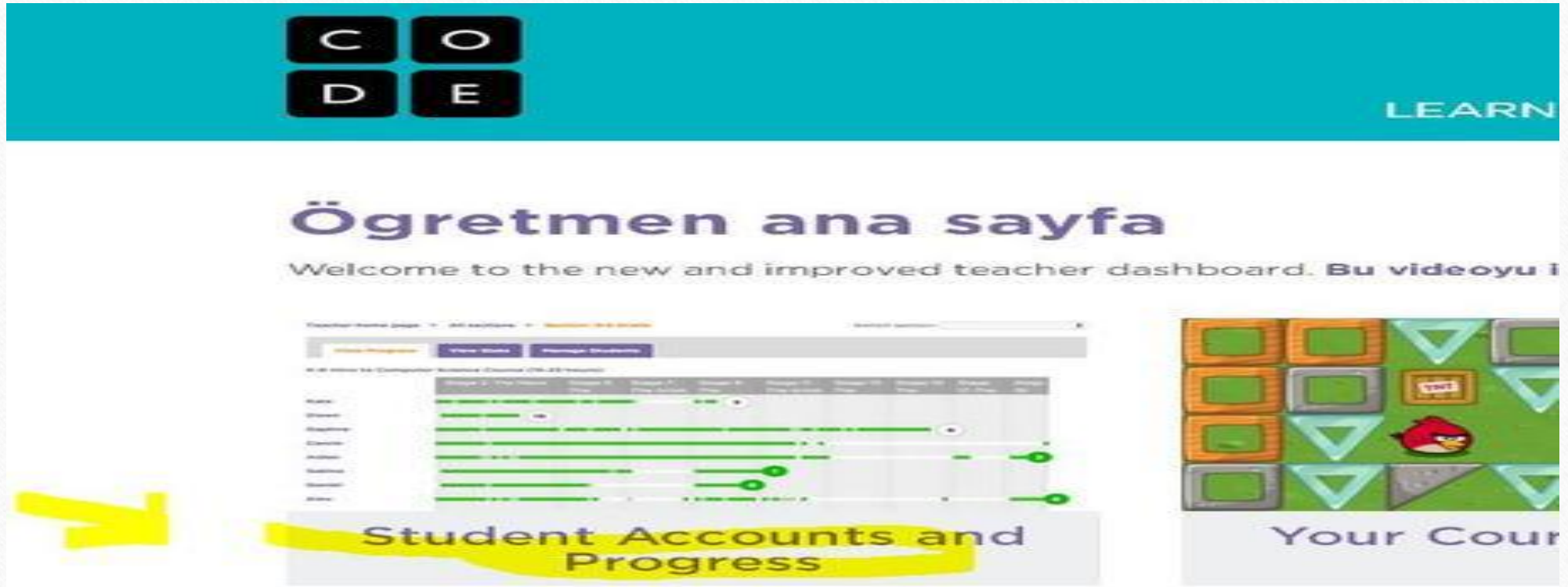
 [Google Account ile giriş yapın](#)

 [Facebook ile giriş yapın](#)

 [Twitter ile giriş yapın](#)

 [Microsoft Account ile giriş yapın](#)

Öğrenci hesabı ve ilerlemelerini yönetmek için sağ üst köşeden öğrencilerime tıklayın. Daha sonra "Student accounts ve Progress" tıklayın.



The image shows a screenshot of the CODE (Classroom Online Development Environment) teacher dashboard. At the top, there is a teal header with the CODE logo (four black squares with white letters C, O, D, E) and the word 'LEARN' on the right. Below the header, the main content area is titled 'Öğretmen ana sayfa' (Teacher Home Page) and includes a welcome message: 'Welcome to the new and improved teacher dashboard. Bu videoyu i'. The dashboard features several widgets. A prominent widget on the left is titled 'Student Accounts and Progress', which is highlighted with a yellow brush. To its right is a widget titled 'Your Cour' (Your Course) featuring a grid of colorful blocks and a red Angry Bird character. A yellow arrow points to the 'Student Accounts and Progress' button.

3.Sınıflarınız için Gurup Oluşturun

Öğrencilerinizi guruplara bölebilirsiniz. Her bir gurup için oluşturduğunuz grup kodlarını öğrencilerinize verin. Farklı sınıflar içinde farklı kodlar oluşturabilirsiniz. Kullanıcı adı ve şifre oluşturarak hesap oluşturabileceklerdir. Gurup kodunu girdiklerinde sizin öğrenciniz olarak kayıt işlemini tamamlanmış olacaktır

Teacher home page ▶ All sections

New section

Gurup oluşturun

Create new sections and add st

Teacher home page ▶ All sections

New section

Gurubunuza ad verin

Öğrencileriniz kaçınıcı sınıf

Hangi kurs/etkinliği uygulayacaksınız

Section	Secret type	Grade	Course	Students	Section Code	
Gurup B						<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>
Gurup A						<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>

İsterseniz gizli kelimeyi yazın

Gerekli bilgiler !

New section

Section	Secret type	Grade	Course	Students	Section Code	
<input type="text" value="Section Name"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/>
Gurup B Add Students	none	7	Hour of Code	0	OXYVOE	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
Gurup A Add Students	none	7	Hour of Code	0	PPOSBJ	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Gurup Kodu

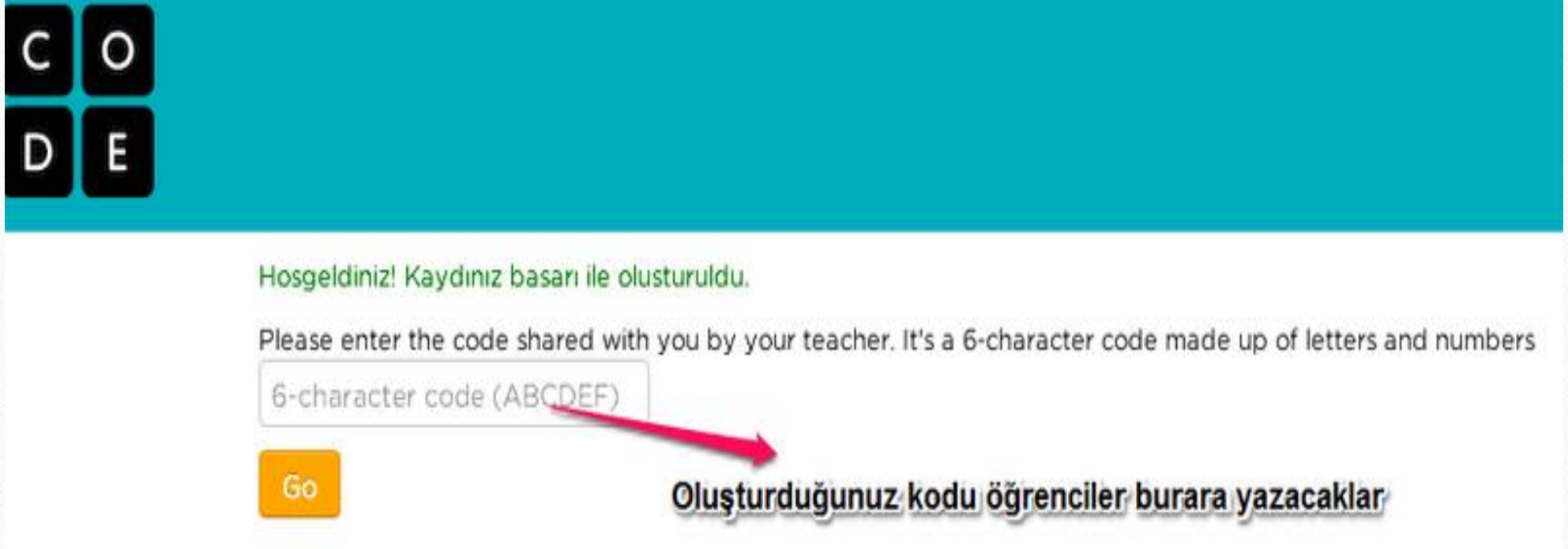
Düzenle

Sil

Öğrencilerin sisteme kaydı

Bunun için 2 yol izleyebilirsiniz:

Öğrencilerinizle paylaşacağınız [bu bağlantı adresine](#) oluşturduğunuz kodu girerek kayıt olmalarını isteyebilirsiniz. Öğrenciler e-mail adresi kullanarak kayıt olurlar.



Hosgeldiniz! Kaydınız başarı ile olusturuldu.

Please enter the code shared with you by your teacher. It's a 6-character code made up of letters and numbers

6-character code (ABCDEF)

Go

Oluşturduğunuz kodu öğrenciler burara yazacaklar

Bir diğerde, "Gizli kelime" ile de öğrencileriniz kendi etkinlik sayfalarına giriş yapabilirler. Bu durumda sınıf için oluşturulmuş sayfanın altındaki linki öğrencilerinizle paylaşmanız yeterli olacaktır. Tüm bu işlemleri yapabilmemiz için yukarıda ki resimde "Students Accounts and Progress/öğrenci hesapları ve ilerleme" düğmesine tıklamanız yeterli olacaktır. Ardından ilgili bölümde "Manage Students/ Öğrencileri Yönetin" düğmesine tıklayınız. Sayfanın en altında sınıf için oluşturulan linki görebilirsiniz. Oluşturduğunuz gizli kelime ve linkle öğrenci yine sisteme giriş yapabilecektir. Bunu özellikle küçük sınıflarda kullanmanız uygun olacaktır. Öğrencileriniz için tüm bu bilgileri içeren bir belgeyi sayfanın altındaki ilgili yazıya "Giriş Bilgilerini Yazdırın" tıklayarak alabilirsiniz ve paylaşabilirsiniz. e-mail adresi gerekmez.

İsim	Yaş	Cinsiyet	Secret
Ceyda	13	Kadın	exercise jumpe Reset secret
irem	13	Kadın	▼ Show secr

Eđer öğrencileriniz daha önce kendileri kayıt olmuş iseler, kendi menülerinden öğretmen kodu isteyen yere kendi bölüm kodunuzu vererek onları öğrenciniz yapabilirsiniz.

Teacher home page ▶ All sections

New section

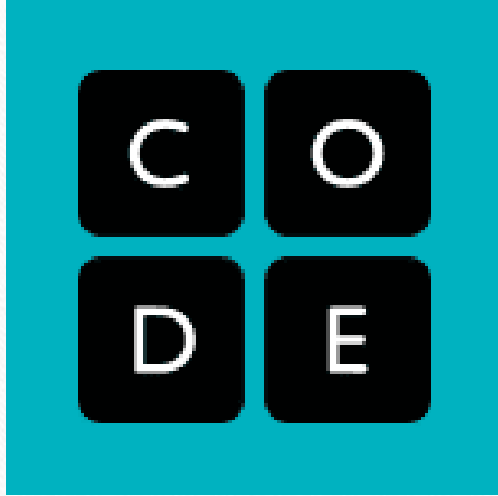
Section	Secret type	Grade	Course	Students	Section Code
İTEC Kodlama Haftası View Progress Manage Students	word	Other	Hour of Code	87	DTKQUK

Öğrecileri yönetin

Sertifika Yazdırma

Öğretmen Ana Sayfasına girdikten sonra sağ taraftak, "Lesson Plans and Resources" düğmesine tıklayın. Ardından açılan menüde bulunan "Print certificates...." metnine tıklayınız. Açılan pencerede sertifika almaya hak kazanan katılımcıların adları otomatik görünecektir. Buradan yazdırabilirsiniz yada adları siz yazabilirsiniz.





Teşekkürler !

adiltugyan@hotmail.com

Farklı Kodlama Kaynakları

Teaching Coding to the Youngest Students

- [Tynker Games](#): Use these age-appropriate games to teach your elementary students coding concepts. From Puppy Adventures to Math Art and Maze Craze, you'll find games that students in grades 1–8 will enjoy. Tynker also has [a curriculum and STEM product library](#) that you may want to peruse if you're interested in combining programming with social studies, English, math, and science.
- [Kodable](#) started as an app targeted to students as young as kindergarten age, but it's now [a complete curriculum](#). The first 30 levels are free, more than enough for an hour of code. Kodable is recommended for ages 5 and up, but there are stories of [kids even younger](#) using the app with great success. Students don't need to know how to read in order to program using this game.
- [ScratchJr](#) is a version of Scratch intended for ages 5–7 and available as a free iPad or Android app.
- A favorite of some programmers, [LightbotJr](#) targets children ages 4–8.
- [Robot Turtles](#) is a board game that teaches children the basics of programming without having to use any technology.

Teaching Coding to Kids 8 and Up

- [Hopscotch](#) is a free iPad app for upper elementary and above. Wesley Fryer has [curated resources for Hopscotch in the classroom](#) that are full of challenges that you can use with students. He also recommends activating the emoji keyboard (go to Settings > General > Keyboards) for use with the program.
- [Scratch](#) is a programming game that can be downloaded or used online and is supported by MIT. It has a powerful [Hour of Code tutorial](#) in which students can program a holiday card in their web browser. If you want options for other times of the year, use the [one-hour Speed Racer activity](#) to teach your students Scratch. Teachers can watch [this tutorial](#), visit ScratchEd's [Hour of Code Ideas forum](#) to ask questions, or search "hour of code" in the forum for lesson plans using everything from coordinate geometry to Latin. Scratch is considered acceptable for beginners. (Some educators use [Snap](#), originally a version of Scratch but now written in JavaScript; it is supported by University of California at Berkeley. There are several alternatives to Scratch with a similar interface. Give [this list](#) to your IT department if there are technical reasons why you can't run Scratch or Snap.)
- [Lightbot](#) is a puzzle game with [a free version](#) that lasts an hour and full versions for sale on iTunes and Google Play. It teaches planning, testing, debugging, procedures, and loops.

- [Alice](#) is a popular platform with [a unique storytelling aspect](#). You can use it to create a game, tell a story, or make an animated video. Like Scratch, Alice is free and supported by [a powerful community of educators](#). There are two versions of Alice. The newer 3.0 version still has a few bugs but sports many new, very cool animations. This long-standing platform is a rewarding tool that kids will want to keep using past the initial hour. Alice is considered more for the intermediate student, but experienced teachers can use it with beginners.
- [Kodu](#) is a programming tool that can be easily used on a PC or Xbox to create a simple game. There's also a math curriculum. [Pat Yongpradit](#), Code.org's director of education, used this in [his computer science classroom](#). (I've used it as well.)
- [Gamestar Mechanic](#) offers a free version that you might want to use for your Hour of Code, but if you fall in love with it, the educational package allows teachers to track student progress, among other features. The company supports educators with [videos](#) and [a must-see teacher's guide](#).
- [GameMaker: Studio](#) is an option if you want to make games that can be played in any web browser. The [resources](#) aren't as comprehensive as with some of the other tools here and the community isn't vibrant, but this one has been around for a while and might be fun for a more tech-savvy teacher.
- [SpaceChem](#) is an interesting mix of chemistry, reading, and programming for ages 12 and up. As students read the 10,000-word novelette, they have to solve puzzles by assembling molecules. SpaceChem created [a helpful guide for educators](#). This tool is available for download on Steam and installation on Windows, Mac, and Ubuntu. (Download [a free demo](#).)
- [CodeCombat](#) is a multiplayer game that teaches coding. It's free to play at the basic level, and students don't have to sign up. It has the advantage that teachers don't have to know computer science to empower learning in programming. It's recommended for ages 9 and up. See [the teacher guide](#) for the information and standards covered in this game.
- [Minecraft: Education Edition](#) continues to be popular as the new owner of Minecraft, Microsoft, continues to collect and share [best practices from classrooms](#).
- [Code Monkey Island](#) is a board game designed for children ages 9 and up. This is a great addition to your game corner.

Additional Resources

- Check out the [Hour of Code lesson plan tutorial](#) from Khan Academy for ways to teach your students. These lessons are for older students with one computer each, but they can be adapted to a flipped class model.

- While the official Hour of Code is in December, see these [resources](#) for educators, [unplugged lessons](#) (no computer required), and [tutorials](#) to help you teach computer science to kids of all ages at any time of the year

eEYY Yaz Okulu Modül 5 – Ölçme ve Değerlendirme



Merhaba Arkadaşlar,

Kursumuzun son modülüne ulaşmış bulunuyoruz. Önceli modüllerde göstermiş olduğunuz başarılı çalışmalarından dolayı teşekkür ediyoruz. Sizlerle çalışmak muhteşemdi bizler için. Bu yaz okulu süresince sizlere birazcık bile olsa ışık tutabildiysek kendimizi mutlu hissedeceğiz.



Modülümüz Değerlendirme ve Kurs bitirme Modülü yayında. Modülde Ölçme ve değerlendirme ve ve Kurs bitirme Quizi, ve Son sözler padleti bulacaksınız. fazla zaman almayacak bir modül. iki değerlendirme aracının kullanım videolarını da bulabileceksiniz. Bu hafta sıkı çalışıp pazar günü sertifika dağılımı ile kursumuzu bitireceğiz. Tatil ve diğer çalışmalarınız için zamana hepinizin ihtiyacı var bu yüzden programda küçük bir değişiklik yaptık. Projelerin Cuma gününe kadar , kurs modüllerinde Pazar gününe kadar bitirilmesi gerekiyor. Cuma günü Tüm modül quizlerini saat 2 saat açacağız , Saat 09:00 – 11 :00. Eksikleri olan arkadaşların bu saatler arası hazır olması önemli. Teşekkürler. Esen / Adil.

Bu modülde 21. yüzyıl ölçme ve değerlendirme teknikleri hakkında kısa bilgiler buluyor olacaksınız. Sizlere aynı zamanda bir kaç konu ile ilgili araç önereceğiz.

Modül sonunda verilmiş olan Padlet e hoşçakal söylemlerinizi ve düşüncelerinizi yazabilirsiniz.



Alternatif Değerlendirme Yöntemleri

1) Öğrenci Gelişim Dosyası – Portfolyo Değerlendirme

Öğrenci gelişim dosyaları, öğrencilerin kendileri için önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmak için izledikleri yolları gösteren, yaptıkları çalışmaların ve kazanımlarının kanıtı olan ürünleri koydukları dosyalardan oluşmaktadır.

- Portfolyo ile hem öğrenme süreci hem de öğrenme ürünleri birlikte değerlendirilir.
- Öğrenci gelişim dosyaları bireyseldir ve ortak hedefler için kullanılamaz.
- Öğrenci başarısının değerlendirilmesinde portfolyo kullanılabilir.
- Öğrencilerin ilgi ve yeteneklerinin gelişmesi için öğrenci gelişim dosyası kullanılabilir.
- Öğrenci gelişiminin aileler, diğer öğretmenler ve tüm kesimler tarafından izlenmesi gerektiği durumlarda kullanılabilir.
- Biçimlendirici değerlendirme ve düzey belirlemeye dönük değerlendirme için kullanılabilir.

Analiz, sentez ve değerlendirme basamaklarında davranışların kazandırılması ve ölçülmesi istendiğinde kullanılabilir.

Öğrenci gelişimini ve sürecini izlemek, öğrenciye sorumluluk ve araştırma duygusu kazandırmak, öğrencilerin kendisini değerlendirebilmesine olanak sağlamak, öğrencinin kendi ilgi ve yeteneklerini keşfetmesini sağlamak, sunum ve sosyal becerilerin kazanılması gibi hedefler öğrenci gelişim dosyası kullanmanın amaçları arasında yer almaktadır.



2) Akran Değerlendirmesi

öğrencilerin kendi arkadaşlarının çalışmalarını belirlenen ölçütlere göre değerlendirildiği değerlendirme türüdür.

Katılımcı bir değerlendirmedir.

Öğrenciler birbirlerinden bilgi alışverişi sağlar.

Öğrencilerin kendi güçlü ve zayıf yanlarını görmelerini sağlar.

3) Öz Değerlendirme

Öğrencilerin, başta belirlenmiş ölçütleri kullanarak belli bir konuda kendi çalışmalarını, bilgi, beceri, tutum ve davranışlarını kendi kendilerinin değerlendirmesidir.

Öğrenci kendi eksiklerini görebilir.

Öğrenci kendini değerlendirirken neleri öğrenip neleri öğrenmediğini belirleyebilir.

Öğrenci kendi güçlü ve zayıf yönlerini görebilir.

4) Tanılayıcı dallanmış Ağaç

Birbiri ile ilişkili soruları, doğru ve yanlış şeklinde birbirlerinin devamı niteliğinde sorulmasıdır. Verilen her doğru yanıtla bağlı olarak başka bir soru sorulur.

Yararları

Yanlış ya da eksik davranışları ortaya çıkartır.

Öğrencilerin yanlışlarını sonraki safhada düzeltilmesine olanak sağlar.

Değerlendirmeden çok öğretim amacına hizmet eder.

Bilgisayar ortamında kullanılabilirdiği için öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirir.

Sınırlılıkları

Birbiriyle örüntülü doğru – yanlış soruları hazırlamak zordur.

Şans faktörü doğru – yanlış sorularda çok olduğundan güvenilirliği direkt etkiler.

Analiz, sentez ve değerlendirme basamağı davranışlar görülmez. Daha çok bilgi, kavrama ve uygulama basamağı görülür.

Hazırlanması uzun zaman alır ve deneyim gerektirir.



5) Yapılandırılmış Grid

Öğrencilerin gelişim düzeyine bağlı olarak 6 – 16 kutucuktan oluşan bir tablo şeklinde hazırlanan yapılandırılmış gride, her kutucuğa bir kelime, resim, sayı vs. yazılır. Sorulan bir soruya bağlı olarak bu kutucuklardaki uygun kelime ya da kelimeler öğrenci tarafından seçilmesi istenir. Doğru cevap sayısına bağlı olarak, öğrencilerin seçtiği doğru ve yanlış sayılarına bağlı olarak puanlama yapılır. Böylece doğrular gibi yanlışların da puanlamaya katılması sağlanır.

Yararları

Görsel düşünce ve becerilerin gelişimini sağlar.

Değerlendirmenin monotonluktan uzaklaşması sağlanır.

Yanlış seçilen kutucuklar öğrencilerin eksiklerini ortaya koyar.
Yanlışları eleyerek doğru yanıt bulunma gibi bir durum yoktur.
Kısa sürede uygulanabilir.

Sınırlılıkları

Soru hazırlaması zordur.
Sentez ve değerlendirme basamağında kullanılamaz.
Şans faktörü vardır. Ancak çoktan seçmeli teste göre daha az şans faktörü vardır.

6) Performans Görevi ve Değerlendirme

Alternatif değerlendirme yöntemleri içinde yer alan öğrencilerin gerçek yaşamında karşılaşma olasılığı olan problemlerin sunulmasıyla öğrencilerin üst düzey zihinsel becerilerin geliştirilmesi ölçülüp değerlendirilmesi için verilen görevlere performans görevi denmektedir.
Kompozisyon, model oluşturma, deney yapma, resim yapma gibi görevler performans görevlerine örnektir.

7) Kelime İlişkilendirme Testi

Alternatif değerlendirme yöntemleri içinde son değineceğimiz konu olan kelime ilişkilendirme testinde, bir konuyla ilgili önce anahtar bir kelime verilir. Verilen bu kelimeyle ilgili çağrıştırılan kelimelerin öğrenciler tarafından kısa bir sürede sıralanması istenir. Böylece öğrencinin bir anahtar kavrama ilişkin sıralı yanıtları uzun süreli bellekte, bilişsel yapıdaki kavramlar arasında ilişkileri ve kavramların anlamsal yakınlığını gösterdiği varsayılır.

Yararları

Hazırlanması kolay ve hızlıdır.
Tüm sınıf ve düzeylerde uygulanabilir.
Bireysel ya da grupla uygulanabilir.
Öğrencinin bilişsel yapısındaki kavramlar arasındaki ilişkileri ortaya koyabilmesini sağlar.
Görsel hafıza ile öğrenme kolaylaştırır.

Sınırlılıkları

Uygulama, sentez ve değerlendirme basamakları için uygun değildir.
Üst düzey zihinsel beceriler olan problem çözme ve eleştirel düşünmenin ölçülmesinde uygun değildir.



Proje Çalışmaları Yasal Yönetmelik ve Değerlendirme.

Link:

https://docs.google.com/presentation/d/1Y1XFeN21G-vBP8_Y1Vj6UmEAHFjyuR9okg60jIMVkwg/edit#slide=id.p



Değerlendirme 2.0 Web Araçları

İnternet ve Ölçme / Değerlendirme

Biçimlendirici ve Farklılaştırılmış Değerlendirme

Padlet



Quizlet

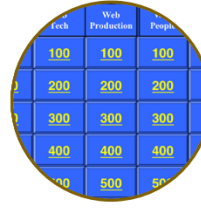
Eğitimciler tarafından en yaygın olarak kullanılan bir quiz aracı. Sınıf oluşturup öğrencilerin kişisel değerlendirmeler yapmasını sağlayabilirsiniz.



Quizizz

Kahoot için alternatif oyun tabanlı değerlendirmeyi destekleyen eğlenceli bir araç

Kahoot



Jeopardy Labs

Oyun ile öğrencilerinizin konu bilgisini ölçün.
jeopardylabs.com/play/etwinning-jeopardy



Kwiksurveys

Online quizler, anketler, oylamalar yapabileceğiniz sınırsız ücretsiz bir araç.



[Survey Monkey](#)



Görevler

- Modül konularını çalışınız.
- [Survey Monkey](#) aracını kullanarak bir quiz yada bir anket hazırlayınız.
- [Google Forms](#) a gidiniz ve istediğiniz konuda bir form oluşturunuz.
- **Görevlerinizi Öğrenme Günlüğüne ekleyiniz ve Facebook grubumuzda uygulamak için paylaşınız.**
- Diğer katılımcıların gönderilerine yorum yapınız.



Son Sözler Hoşçakal Dilekleri ve Kurs Değerlendirme

Aşağıda verilen Padlete hoşça kal mesajlarınızı ve kurs ile ilgili görüşlerinizi yazabilirsiniz.