

# WEB 2.0 ARAÇLARI

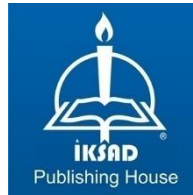
(Eğitimciler için)

Öğr. Gör. B. Ruhsar KAVASOĞLU



# WEB 2.0 ARAÇLARI (Eđitimciler İin)

Öđr. Gör. B. Ruhsar KAVASOđLU



Copyright © 2020 by iksad publishing house  
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,  
distributed or transmitted in any form or by  
any means, including photocopying, recording or other electronic or  
mechanical methods, without the prior written permission of the publisher,  
except in the case of  
brief quotations embodied in critical reviews and certain other  
noncommercial uses permitted by copyright law. Institution of Economic  
Development and Social  
Researches Publications®  
(The Licence Number of Publicator: 2014/31220)  
TURKEY TR: +90 342 606 06 75  
USA: +1 631 685 0 853  
E mail: iksadyayinevi@gmail.com  
www.iksadyayinevi.com

It is responsibility of the author to abide by the publishing ethics rules.  
Iksad Publications – 2020©

**ISBN: 978-625-7279-89-5**  
Cover Design: B. Ruhsar KAVASOĞLU  
December / 2020  
Ankara / Turkey  
Size = 16 x 24 cm

## ÖNSÖZ

Dünya’da teknoloji sürekli kendisini yenilemesi ile hayatımıza büyük bir hızla girerek vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Buna istinaden eğitim alanı da değişen teknolojiye ayak uydurarak kullanılmaya başlanmıştır. Anaokulu, İlköğretimden tutun üniversiteye kadar teknoloji artık eğitimin her alanında. Hatta tüm dünyanın Covid-19 süreci içerisindeki eğitimin aksaması dolayısıyla yaşanan zorluklar sırasında Web 2.0 eğitim araçları çok kullanılır hale gelmiş ve sunduğu basit uygulamalarla kolaylıklar sunmuştur. Bu kitap da bir eğitimci olarak meslektaşlarıma ve öğrencilerimize Dünya’da aktif olarak kullanılan Web 2.0 Araçlarının ne amaçla ve nasıl kullanıldıkları ile ilgili bilgi vermenin faydalı olabileceğini düşünerek yazdım. Kitabı incelediğinizde tüm Dünya’da kullanılan bu teknolojilerin hayatımıza dair nasıl kolaylıklar sağladığı, öğretme ve öğrenme sürecinin nasıl olumlu yönde değiştirdiği hakkında bilgi sahibi olunacak ve bazı uygulamaların eğitim amaçlı kullanıldığında ne kadar kullanışlı olduğu görülecektir.

Eğitim alanında kullanabileceğimiz “Web 2.0 araçlarının” neler olduklarından söz etmek istiyorum. “Web 2.0 araçları” akademisyenlerin, öğretmenlerin ve öğrencilerin, kullanıcı tarafından oluşturulan içeriği çevrimiçi olarak oluşturmasına, birlikte çalışmasına, düzenlemesine ve paylaşmasına olanak tanıyan teknoloji araçlarıdır. Bu araçlarla eğitim kapsamında hazırlanan, sunum, araştırma, ses, video, slayt gösterisi, resimler, müzik, çizim, yazma, organize etme, haritalama, test ve test oluşturma, işbirliği, dosya depolama ve web

sayfaları için araçlar ve ayrıca grafik ve dönüştürme araçlarını içermektedir. Hatta bunları kullanılırken muhtemelen yeni araçların sürümleri çıkmış ve uygulamalara başlanmış bile olabilir. Eğitim açısından hedeflerimizi belirleyerek hangi araçlardan yararlanabileceğimizi tespit edebilir ve uygulamalara başlayabiliriz. Böylece uzaktan eğitim sürecinde bu araç ve uygulamaları kullanarak öğrencilerimizin öğrenme yetilerini artırarak çok daha fazla fayda sağlayabiliriz. Kullanımları oldukça basit olduğundan teknolojiyle hiç ilgisi olmayan eğitimcilerinde kullanabileceği inancındayım.

Web 2.0 ile öğretmenler ve eğitimciler araçları nasıl kullanabilecekleri konusunda düşündüklerinde ve bilgilerini de beraberinde harmanlandıklarında bu araçlarla birlikte öğretime dönüştürüldüğünde hem gelişen teknolojiye ayak uydurabilecek, hem öğrencilerin motivasyonu artacak hem de bilginin kalıcılığı sağlanacaktır. Kullanılan araçları kapsamı açısından aşağıdaki şekilde gruplandırabiliriz:

1. **“Çevrimiçi araçlar ve kaynaklar”**, Akademisyenlerin, öğretmenlerin öğrencilerine eğitim vermesini ve öğrencilerin bu öğretmen ve eğitimcilerle birlikte diğer öğrenciler ve velilerle işbirliği yapmasını kolaylaştırmıştır. Bu uygulamalardan bazıları Web tabanlıdır, yani herhangi bir bilgisayardan, tableten veya android cihazlardan erişilebilirler.
2. **“Yer imi yöneticileri”**, araştırmacıların çevrimiçi olarak kaydedilen sitelere ve materyallere erişebilecekleri ve çoğu durumda başkalarıyla paylaşabilecekleri kişisel bir dizin

oluşturmayı kolaylaştırmaktadır. “Yer imi” yöneticilerinin kullanımı ücretsizdir. Kitapta tüm araçların nasıl kullanıldıkları, ücretli veya ücretsiz mi?, eğitim amaçlı nasıl kullanabilirsiniz sorularını da yanıtlamaya çalıştım.

Değerli Akademisyenler, öğretmenler, eğitimciler ve öğrenciler; kitapta verilen bilgiler çerçevesinde eğitim hayatınızda uygulamaları sıkça kullanmanızı diliyor ve eğitim açısından zenginleşirken eksik kaldığımız bazı yönlerimizi de tamamlayabileceğimiz inancını taşıyorum. Umarım tüm eğitimcilerimize ve öğrencilerimize bir fayda sağlayabilmişimdir. Sağlıklı, bol bilgili ve teknolojik nice eğitim yıllarına...



# İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	i
İÇİNDEKİLER .....	v
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. SOSYAL MEDYA NEDİR? .....</b>	<b>3</b>
2.1. Sosyal Medya Tarihi.....	4
<b>3. WEB 2.0 ARAÇLARI .....</b>	<b>6</b>
3.1. Web1.0 Araçları .....	6
3.2. Web 2.0. Araçları .....	8
3.3. Web 1.0 ve Web 2.0 Karşılaştırması .....	9
3.4. Web 3.0 Araçları .....	12
3.5. Web 4.0 Araçları .....	15
<b>4. WEB 2.0. ARAÇLARI .....</b>	<b>16</b>
4.1. Bloglar.....	16
4.1.1. Weblog özellikleri.....	16
<b>5. DIIGO .....</b>	<b>19</b>
<b>6. EVERNOTE .....</b>	<b>22</b>
<b>7. FACEBOOK.....</b>	<b>25</b>
<b>8. FLICKR.....</b>	<b>26</b>
<b>9. GLOGSTER .....</b>	<b>28</b>
<b>10. JING .....</b>	<b>32</b>
<b>11. NING .....</b>	<b>34</b>
<b>12. PREZI .....</b>	<b>36</b>
<b>13. SKYPE .....</b>	<b>38</b>
<b>14. SLIDESHARE .....</b>	<b>40</b>
<b>15. TWITTER.....</b>	<b>42</b>
<b>16. VOICETHREAD.....</b>	<b>44</b>
<b>17. WALLWISHER .....</b>	<b>45</b>
<b>18. WIKI .....</b>	<b>46</b>
<b>19. YOUTUBE.....</b>	<b>50</b>



<b>20. WORDLE</b> .....	<b>54</b>
<b>21. WORDPRESS</b> .....	<b>56</b>
<b>22. KHAN ACADEMY</b> .....	<b>59</b>
<b>23. EDMODO</b> .....	<b>62</b>
<b>24. “EASELly”</b> .....	<b>66</b>
<b>25. SHADOW PUPPET</b> .....	<b>68</b>
<b>26. PADLET</b> .....	<b>71</b>
<b>27. THINGLINK</b> .....	<b>72</b>
<b>28. CANVA</b> .....	<b>74</b>
<b>29. CLASSDOJO</b> .....	<b>76</b>
<b>30. COGGLE</b> .....	<b>78</b>
<b>31. CITAVI</b> .....	<b>80</b>
<b>32. EDPuzzle</b> .....	<b>82</b>
<b>33. GOOGLE CLASSROOM</b> .....	<b>85</b>
<b>34. GOOGLE FORMLAR</b> .....	<b>88</b>
<b>35. GOOGLE JAMBOARD</b> .....	<b>92</b>
<b>36. KAHoot</b> .....	<b>96</b>
<b>37. KAPWINGT</b> .....	<b>99</b>
<b>38. MENTIMETER</b> .....	<b>104</b>
<b>39. NEARPOD</b> .....	<b>107</b>
<b>40. PhET</b> .....	<b>110</b>
<b>41. POWTOON</b> .....	<b>114</b>
<b>42. SCREENCASTIFY</b> .....	<b>115</b>
<b>43. SOCRATIVE</b> .....	<b>118</b>
<b>44. STORYBOARDTHAT</b> .....	<b>121</b>
<b>45. VOKI</b> .....	<b>123</b>
<b>46. WORDART</b> .....	<b>125</b>
<b>47. POLL EVERYWHERE</b> .....	<b>129</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>132</b>

## ŞEKİLLERİN LİSTESİ

1	Şekil 2.1. Sosyal Medya'nın yıllara göre değişimi	3
2	Şekil 3.1. Web 2.0'nın Temel Yapı Taşı	9
3	Şekil 3.2. Web 1.0 ve web2.0 arasındaki farklar	11
4	Şekil 3.3. Web 1.0, Web 2.0 ve Webe 3.0 araçlarının arasındaki farklılıklar	14
5	Şekil 5.1. Uygulama Örneği	21
6	Şekil 5.2. Form Örnekleri	22
7	Şekil 16.1. Wallwisher uygulama örneği	45

## RESİMLERİN LİSTESİ

1	Resim 2.1. Instagrama atılan ilk Fotoğraf	6
2	Resim 6.1. Not Defteri Ekran Görünümü	21
3	Resim 8.1. Flickr Ekran Görüntüsü	27
4	Resim 22.1. Dünya'da Khan Academy'den ders alanların oranları	60
5	Resim 24.1. Easelly Uygulama örnekleri	67
6	Resim 24.2. Uygulama Örneği	68
7	Resim 25.1. Shadow Puppet Uygulama Ekranı Görüntüleri	69
8	Resim 26. 1. "Padlet" Ekran görüntüsü	71
9	Resim 27. 1. Thinglink Uygulama Örneği	73
10	Resim 28.1. Canva Web Sitesi Ekran Görüntüsü	74
11	Resim 29.1. ClassDojo Uygulama Ekranı	78
12	Resim 30.1. Uygulama Örneği ( <a href="https://Coggle.it">https://Coggle.it</a> , 2020)	79
13	Resim 30.2. Uygulama Örneği	79
14	Resim 31.1. Giriş Ekranı Görüntüsü	81
15	Resim 32.1. Edpuzzle Ana Ekran Görüntüsü	83

16	Resim 34.1 Google Form Ekran Görüntüsü	89
17	Resim 35.1. Google Jamboard Ekran Görüntüsü	93
18	Resim 35.2. Yardımcı Çizim Özelliği Ekran Görüntüsü	94
19	Resim 35.3. Çerçeve Örnekleri	95
20	Resim 36.1. Kahoot uygulaması giriş ekranı	97
21	Resim 36.2. Kahoot'un kullanılabileceği alanlar	97
22	Resim 37.1. Kapwing Web Sitesi Ekran Görüntüsü	99
23	Resim 38.1. Mentimeter Uygulaması Ana Ekran Görüntüsü	105
24	Resim 39.1. "Nearpod" Ana Ekran Görüntüsü	108
25	Resim 39.2 "Nearpod" Kullanıcı Paneli	109
26	Resim 39.3. Eşleştirme Etkinliğinde Öğrenci Ekranı	109
27	Resim 40.1. Ana ekran görüntüsü	111
28	Resim 40.2. Uygulama örneği	112
29	Resim 40.3. Balon ve Durgun Elektrik Fizik dersi için kullanılan bir örnek	113
30	Resim 41.1. "Powtoon" Ekran Görüntüsü	114
31	Resim 42.1. "Screencastify Ekran Görüntüsü	117
32	Resim 43.1. "Socrativ"e Giriş Ekran Görüntüsü	119
33	Resim 44.1. "StoryboardThat" uygulama örneği	122
34	Resim 45.1. "Voki" uygulaması Ekran Görüntüsü	125
35	Resim 46.1. "WordArt "Uygulama Örneği	126
36	Resim 46.2. "WorArt" Giriş Ekran Görüntüsü	128
37	Resim 47.1. Poll everywhere Anasayfa Ekran Görüntüsü	129

## TABLULARIN LİSTESİ

Tablo 3.1. Web 1.0, Web 2.0 ve Webe 3.0 araçlarının arasındaki farklılıklar	13
---	----

## 1. GİRİŞ

Sosyal medya, çeşitli teknoloji destekli etkinlikler şeklini alabilir. Bu etkinlikler ise fotoğraf paylaşımı, sosyal ağlar, video paylaşımı, sosyal oyun, blog oluşturma, incelemeler ve çok daha fazlası olarak sıralanmaktadır (<https://www.egiteknoloji.com>, 2020).

Günümüz Teknolojinin gelişmesi ile ticari işletmeler açısından sosyal medya tanıtım platformu çok fazla tercih edilmektedir. Şirketler, bu platformu müşterileri bulmak ve onlarla etkileşim kurmak, reklam ve promosyon yoluyla satışları artırmak, tüketici eğilimlerini ölçmek ve müşteri hizmeti veya desteği sunmak için kullanmaktadırlar. Hükümetler ve politikacılar seçmenleri ile iletişim kurmak için artık sosyal medya ortamını tercih etmeye ve kullanmaya başlamıştır.

Günümüzde bir bireyin çevrimiçi zamanının beşte birinden fazlası sosyal medyaya harcandığı görülmektedir. Sosyal medyanın işletmelere yardım etme rolü önemlidir. Müşterilerle iletişimi kolaylaştırarak, e-ticaret sitelerinde sosyal etkileşimlerin kaynaşmasını sağlar. Bilgi toplamak, pazarlama ve pazar araştırmasına yardımcı olmaktadır. Olası müşterilere hedefli, zamanında ve özel satış ve kupon dağıtımını sağladığı için ürün ve hizmetlerin tanıtılmasına yardımcı olur. Dahası, sosyal medya aracılığıyla müşteri ilişkileri kurmaya yardımcı olabilir. Sosyal medyanın olumlu tarafı olsa da, çoğu platformda bağımlılığa neden olduğuna işaret ediliyor ve olumsuz özellikleri öne sürerek aşırı kullanımını bir bağımlılığa benzetiyor.

Ayrıca, çoğu zaman sosyal medya yanıltıcı bilgi ve yalanlar için bir kanalda olabilmektedir.

Ocak 2019 itibarıyla en popüler sosyal medya sitelerine ait rakamlar şu şekilde:

1. “Facebook” (Ocak 2019 itibarıyla 2.27 milyar kullanıcı)
2. “YouTube” (1.9B)
3. “WhatsApp” (1.5 Milyar)
4. “Facebook” Messenger (1.3 M)
5. “WeChat” (1,08 milyar)
6. “Instagram” (1 M)
7. “Douyin / Tik Tok” (500 M)
8. “QZone” (531 milyon)
9. “QQ” (803 milyon)
10. “Çin Weibo” (446M)

## 2. SOSYAL MEDYA NEDİR?

Bilgisayar teknolojisi kullanılarak fikirlerin, düşüncelerin ve bilgilerin sanal ağlar ve topluluklar oluşturarak paylaşımını kolaylaştıran teknolojiye “Sosyal Medya” denir. Tasarımı gereği sosyal medya internet tabanlıdır ve kullanıcılara hızlı elektronik içerik iletişimi sağlar.



Şekil 2.1. Sosyal Medya'nın yıllara göre değişimi  
(<https://www.socialbusinessstr.com>, 2020)

İçerik tasarımı: “kişisel bilgi, belge, video ve fotoğrafları” içermektedir. Kullanıcılar, “akıllı telefon”, “bilgisayar” veya “tablet” aracılığıyla

sosyal medyayla etkileşim kurar ve genellikle mesajlaşma için kullanırlar.

Sosyal medya Amerika ve Avrupa'da her yerde bulunurken, Çin ve Hindistan artık sosyal medya kullanımının başında geliyor.

## 2.1. Sosyal Medya Tarihi

İlk e-mail, 1971'de Ray Tomlinson tarafından gönderildi 2014 yılı itibariyle, günde 183 milyar e-mail gönderiliyor.

- İlk spam e-mail, Gary Thuerk tarafından 3 Mayıs 1978'te şirketinin yeni ürün demo'su için 400 kişiye gönderildi. Bugün, günde 54 milyar spam e-mail gönderilmektedir.
- 1985 yılının Mart ayında ilk domain ismi www.symbolics.com olarak kaydedildi Bugün, 271 milyon domain ismi kaydediliyor.
- İlk arama motoru Archie (Archive'den hareketle), 1990 yılında oluşturuldu. Bugün, saniyede 45 bin 587 Google araması yapılıyor.
- İlk web sitesi 1991 yılında canlı olarak yayına alınan "Tim Berners Lee" tarafından yapılmıştır.
- İnternetteki ilk fotoğraf, 1992 yılında yüklenmiştir. Günümüzde ise günde 1.8 milyar fotoğraf internette paylaşılmaktadır.
- 11 Ağustos 1994'te İlk e-ticaret işlemi "Sting'in "Ten Summoner's Tales" CD'si "NetMarket" web sitesinde 12.48 USD fiyatından satışa çıkmıştır. 2014 yılı itibariyle e-ticaret satışları, 1.5 trilyon olarak görünmektedir.

- İlk “banner” reklam, HOTWIRED.com sitesinde yayınlanmıştır ve 7 farklı sanat müzesinin reklamı yapılmıştır. 2012 yılında 5.3 trilyon “banner” reklamı, internette yayınlanmıştır.
- 3 Nisan 1995’te Amazon.com’dan ilk kitap, sipariş edilmiştir. 2013 Siber Pazartesi ile Amazon.com, saniyede 426 ürün satılmıştır ve bu da 1 günde 36.8 milyon ürünün satışına tekabül etmektedir.
- Kurucusu olmadan “Facebook” a katılan ilk kullanıcı 2004 yılında “Mark Zuckerberg” in oda arkadaşı “Arie Hasit” olmuştur. Günümüzde “Facebook” ta, yaklaşık 11 milyar kadarı mobil telefonlarda olmak üzere aylık aktif 13 milyar kullanıcı bulunmaktadır.
- 23 Nisan 2005’de YouTube’un ilk videosunu “Jawed Karim” yüklemiştir.
- Bugün, “YouTube” da Aylık yaklaşık 6 Milyar Saat video izlenmektedir.
- “Twitter” da ilk “tweet” kurucusu “Jack Dorsey” tarafından 21 Mart 2006’da “JUST SETTING UP MY TWITTER” mesajıdır. Bugün günde 500 milyon tweet atılmaktadır.

16 Temmuz 2010’da ilk “Instagram” gönderisi Kevin Systrom tarafından atılmıştır. Bugün ise Instagram’da günde yaklaşık 60 milyon fotoğraf paylaşılmaktadır (<https://www.socialbusinessstr.com>, 2020).





Resim 2.1. İnstagrama atılan ilk Fotoğraf (<https://www.socialbusinessstr.com>, 2020).

### 3. WEB 2.0 ARAÇLARI

#### 3.1. Web1.0 Araçları

“Web 1.0” araçlarının gelişimine baktığımızda; 1993’te tarayıcının ortaya çıkması ile birlikte toplumun daha çok bilgiye daha çabuk ulaştığı görülmektedir. “Web 1.0” araçları bilgiye erişimin yanında arama ve bulma amaçlı olarak da kullanılmıştır. Ayrıca internete artan ilgiyle birlikte şirketler, bankalar, ticari işletmeler ve turizm işletmecileri müşterilerin daha fazla ilgisini çekmek amacıyla getirdikleri yeniliklerle ilgili bilgi ve belgeleri web ortamında duyurmaya başlamıştır.

“Web 1.0” teknolojileri içerisinde, en başta “Lycos ve WebCrawler” arama motorları popülerken daha sonraları “Yahoo” popüler hale gelmiştir. Şimdi ise “Google” bu alanda çok fazla tercih edilmesi nedeniyle artık yerini güvence altına almıştır (Kapp ve Driscoll, 2010).

Diğer web araçlarına örnek olarak Kurumsal web siteleri, web tabanlı e-posta programları (örneğin: “mail.com”, “gmail.com”, “yahoo.com”), kişisel web siteleri, gazete veya tanıtım amaçlı hazırlanan araçlar, “ftp” paylaşımları ve “IRC” verilebilir. Bu araçların ortak özellikleri: bilgiyi sunarlar, içerdikleri bilgileri aramanıza izin verirler, üye olup size ait bölümü kimsenin görmemesini sağlayabilmektedir.

### **3.2. Web 2.0. Araçları**

“World Wide Web (www)” in ikinci kuşağını tanımlamak için “Web 2.0” kavramını kullanılmaktadır. Bu kavramla ilk kuşak web araçlarından farklı olan özelliklerini tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. “Web 2.0” terimi, herkesin uygulama oluşturmaya ve paylaşmaya izin veren çeşitli web sitelerini ve uygulamaları tanımlamak için kullanılmaktadır. Teknolojinin temel unsurlarından biri, insanların oluşturdukları çevrimiçi bilgi veya materyal yaratmasına izin vermesidir. “Web2.0”ın içinde bulunan birçok uygulama kişinin kendisi tarafından oluşturulabilmektedir. “Web2.0” fikrini oluşturan fikirler tek bir araçla hayata geçirilemeyecek kadar çok ve karmaşıktır. Bu araçlara sosyal araçlar da denilmektedir. “Web 2.0” uygulama araçlarının ve hizmetlerinin temel amacı tüm kullanıcıların herhangi bir teknik engelle karşı karşıya kalmadan kolayca içerik paylaşımlarını sağlamak ve aynı zamanda sosyal etkileşimle birlikte işbirliği potansiyellerinden yararlanmalarını sağlamaktır. “Web2.0” “Wiki”, Podcast, RSS ve anlık mesajlaşma gibi araçları içermektedir.

“Web 2.0”, herhangi bir web gerektirmediği için diğer web sitesi türlerinden farklı olduğu görülmektedir. Bu araçlar katılımcılara paylaşın, ortak çalışın ve iletişim kurun demektedir. “Web 2.0” tasarım becerileri ve bilgisi olmamasına rağmen insanların çalışmalarını oluşturmasını ve yayınlamasını veya iletmesini kolaylaştırmaktadır. Bu teknoloji bir kişiye, gruba veya çok daha geniş bir kitleye bilgiyi iletmenin kolay ve en popüler yolu haline gelmiştir. Üniversite öğrencileri, personel ve daha geniş akademik topluluklar bu araçları kullanarak iletişim kurabilmektedir. “Wiki” ler, bloglar, sosyal medya ve sosyal ağlar ile birlikte çok sayıda farklı “Web 2.0” uygulaması bulunmaktadır. En popüler web sitelerinin çoğu “Wiki”pedia” vb. gibi “Web 2.0” siteleridir, “podcasting” ve “içerik barındırma/ üretme” hizmetleri. “YouTube”, “Facebook”, “MySpace”, Flickr”dır.

1. Öğretmen Günlükleri: Artık günümüzde akademisyenler, eğitimciler ve öğretmenler kendi günlüklerini oluşturmaktadır. Oluşturulan bu günlüklerde alanın uzmanları çalışma konularıyla ilgili fikir alışverişinde yapılmakta veya tartışmaktadırlar. Özellikle değişim ve yenilenmenin hızlı olduğu alanlarda (Bilgisayar gibi), yeni konular üzerindeki değişen bilgilerin paylaşımını arttırmak için kullanılmaktadır. Günlükler, farklı yerlerdeki öğretmen ve akademisyenlerle “bilgi paylaşımı, tartışma ve diyalog” fırsatları sağlayan bir çıkış noktası olmaktadır.
2. Öğrenci Günlükleri: Öğrenciler tarafından bilgileri ve becerileri ile birlikte duygu, düşünce ve önerileri sunmak amacıyla günlük

ve kişisel gelişim dosyaları kullanılmaktadır. Aktif olarak kullanılan bu araçlar dersleri daha da zenginleştirip desteklemektedir. Öğrencilerin kendi gelişim süreçlerini hızlandırmak ve bilgilerini bir araya getirmek açısından elektronik kişisel gelişim dosyası olarak kullanılır. Günlükler aynı zamanda öğrencilerin projelerindeki kaynakları ve görüşleri paylaşmak için kullandıkları işbirliği araçlardır.

## Web 2.0 in 3 Temel Yapı Taşı



Şekil 3.1. Web 2.0'in Temel Yapı Taşı  
(<https://bilgibilimi.net>, 2020 ).

### 3.3. Web 1.0 ile Web 2.0 Arasındaki Farklılıklar

Web 1.0' in temel odağı teknik bilgiye sahip uzmanlar tarafından siteye yerleştirilen bilgilerdir. Bu bilgilerin erişimi dünyada herkese açıktır ve statiktir (durağan). Bu sayfaların çoğunda renk bulunmakta ancak çok az hareket yani sayfa durağandır. Web 2.0'daysa bilgiler kullanıcılar tarafından gönderilmektedir. Bu bilgiler eklendikten sonra sayfalara

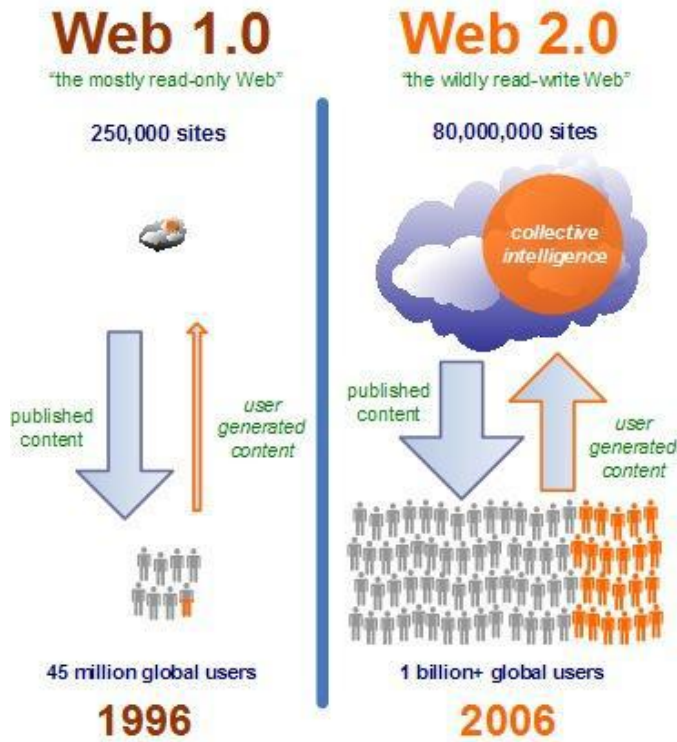
geri bildirim, bağlantı içeren öğeler ve kullanıcılar tarafından açıklama yazılması gibi özellikler eklenerek dinamik sayfalar elde edilmektedir. Bu değişen özellikler sayesinde web kullanıcıları teknik bilgiye ihtiyaç duymadan kolayca web sayfasını geliştirebilen kişiler haline gelmektedir.

“Web 1.0” ve “Web 2.0” karşılaştırıldığında; “Web 2.0”da artık “bilgi” kullanıcı olan bizler için sadece belli bazı kaynaklardan elde edilmesinden çıkarak ve kullanıcı kişinin kendi fikirlerini özgürce ortaya koyduğu bir ortam haline gelmiştir. “Web 1.0” da kullanıcılar sadece okuyabiliyordu. Yani bilgiyi tüketen ve etkileşimi olmayan bir kullanıcı topluluğu mevcuttu. “Web 2.0”da ise tamamıyla tüketen kullanıcılar yerine bilgiyi kendisinin oluşturabildiği ve bu bilgiyi paylaşma olanağı bulan bir topluluğa kendini bırakmıştır. Web sitesi içerikleri sadece site sahipleri tarafından değil artık herkesin katılımına izin veren etkileşimli web siteleri ortaya çıkmıştır. Günümüz kullanıcıları “blog” kavramı ile tasarım bilgisi olmadan ve en basit html komutlarını bile öğrenmeden 5 dakikalık bir sürede kendilerine ait siteler oluşturmaya başlamışlardır.

Web 1.0’ da içerik profesyonel kişiler tarafından üretilmekte ve yayılmaktaydı ve kullanıcılar web içeriklerinin sadece kullanıcısı durumundaydılar. Ancak “Web 2.0”da bu durum değişmiş ve bu yeni süreç içerisinde içerik birkaç uzman tarafından değil, kitlelerin bilinci ve katılımı ile içeriğin büyük bir kısmı üretilmektedir. Bu sayede “Web 2.0” kullanıcıların İnterneti kullanma şeklinde değişiklikler yapmış ve “Web 2.0” aracılığı ile herkes web ile artık etkileşimde bulunabilmektedir. “Web 2.0” internet kullanıcılarını bir “yayıncıya”

“YouTube” ve bloglar vb. platformlarda “uzmana” “Wiki”lerde, forumlar ve yorumlarda “eleştiriciye”, bilgi aktarımı ile “arşivciye” ve ağlar da “şebeke sahiplerine” dönüşmüştür.

“Web 1.0” ve “Web 2.0” arasındaki farklılıklar aşağıda Şekil 3.2.’de gösterilmektedir.



Şekil 3.2. Web 1.0 ve web2.0 arasındaki farklar  
(<https://bilgibilimi.net/web-1-0-web-2-0-web-3-0-nedir,2020>).

Artık “Web 2.0 siteleri” genel olarak kullanıcının içeriğe müdahale yapabilmesini sağlayan siteler olarak tanımlanmaktadır. Etkileşim artık

en önemli unsurlardan biridir. Kullanıcılar artık yalnızca okuyucu ve izleyici olarak değil de üye oldukları site içinde kendilerine özgü bir yönetim paneli, profil sayfası, bilgilerin tutulduğu sosyal ağlarda etkileşimde bulunabilir ve alışveriş sepetlerinde “ürün karşılaştırmaları” yapabilmektedir. Ayrıca kullanıcılar tarafından yazılan yazıların ve çekilen fotoğrafların kişisel sayfalar aracılığıyla paylaşılmasını sağlamaktadır (Jalali, 2009:167).

Buna göre “Web 2.0” kullanıcılara;

1. “Network as platform” uygulamaları kişiye tarayıcı tabanlı olarak ulaştırarak kullanılmasına olanak sağlamıştır.
2. Kişiyne verilerini kontrol etme olanağı verilmiştir.
3. Kullanımı açısından artık kullanıcıların uygulamaya müdahale etmeleri için cesaretlendirmektedir.
4. Tasarım açısından etkileşimli, kullanıcılara kolaylık sağlayan AJAX veya benzer ara yüz imkânları sağlanmıştır.
5. Sosyal ağlar ve öğrenme amaçlı topluluklarının çoğalmasına ve oluşturulmasına olanak sağlamıştır.

### **3.4. Web 3.0 Araçları**

“Web 3.0” kullanıcıların kontrolü dışında gerçekleşen bilgisayarlar arasındaki iletişimi ve bu iletişimde kullanılan yöntemleri kapsayan bir terim olarak tanımlanabilmektedir. Bilgisayarlar arasındaki ve “arama motorları” arasındaki iletişim olarak ifade edilmektedir. “Web 3.0” aracılığıyla kullanıcı tarafından oluşturulan içerikte bulunan “anahtar kelimeler” vasıtasıyla arama motorları tarafından anlamlandırılıp,

etiketlenmesine ve kullanıcıların istediği bilgiye ulaşması ile birlikte sağlanan ipuçlarına göre bilgiyi yorumlamalarına ve kişilerin ihtiyaçlarına uygun şekilde sunulmasını sağlamaktadır. Bu yüzden “Web 3.0” a “Anlamsal Ağ” (Semantic Web) de denilmektedir.

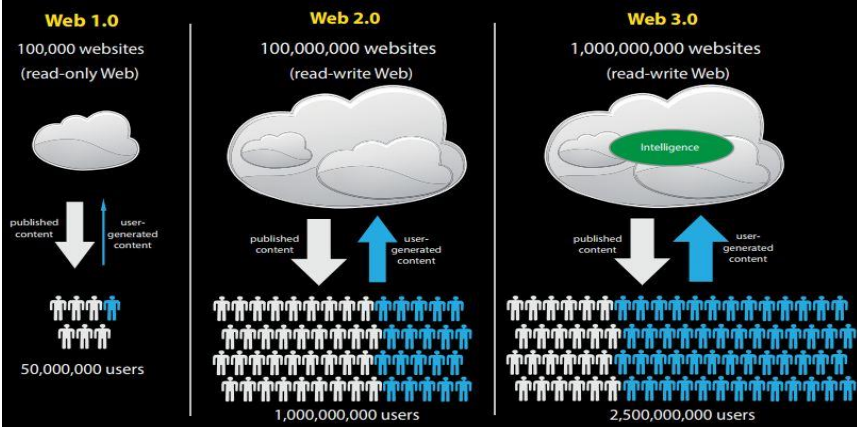
**Tablo 3.1.** Web 1.0, Web 2.0 ve Webe 3.0 araçlarının arasındaki farklılıklar

<b>Web 1.0</b>	<b>Web 2.0</b>	<b>Web 3.0</b>
İçerik - hedef siteler ve kişisel portallar.	Daha hızlı bilgi ve bilgiyi bulmak için daha verimli araçlar.	Her yerde - her zaman ve herhangi bir kanal veya cihaz aracılığıyla kullanılabilir.
Arama- kritik içerik kütlesi, arama motorlarına olan ihtiyacı doğurur.	İşbirlikçi- kullanıcıların eylemleri bir kitle, polis ve içeriğe öncelik verir.	Etkili, ilgili ve bağlamsal bilgiler anında bulunabilir.
Ticaret- ana akımdır; dijital iyi yükseliş.	“Trust Worthy”- kullanıcılar güven ağları ve ev güven radarları kurar.	Kişiselleştirilmiş - filtrelenmiş ve arkadaşlar veya güven ağları tarafından paylaşılmıştır.

(<https://bilgibilimi.net>, 2020). Tablo 3.1. “Web 1.0”, “Web 2.0” ve “Web 3.0” araçlarının arasındaki farklılıklar (<https://bilgibilimi.net>, 2020).



Şekil 3.3. Web 1.0, Web 2.0 ve Webe 3.0 araçlarının arasındaki farklılıklar



Web 3.0'ı üç ana başlık altında toplamak mümkündür.

## Kişiselleştirme

Kullanıcıların web'deki arama motorlarının arama sonuçları ile birlikte bırakılan izleri takip ederek kişinin kendi kişisel tercihlerine göre ayarlanması özelliği olarak tanımlanır. Örneğin, sizin “Bugün nereye gitmeliyim?” şeklinde bir sorgulama arama motorunun gittiğiniz yerler ve mekânlara göre bir eleme işlemi yaparak size uygun olabilecek seçenekleri menüler halinde sunmaktadır.

## Yapay Zekâ

İnternet kullanıcılarının tarayıcı üzerinde yaptıkları tüm aramalar ve paylaşımlardan yola çıkarak, kullanıcının ne düşündüğü, ne aradığı ve neler yapmak istediğini tahmin etme özelliği denilmektedir. Buna örnek verecek olursak “amazon.com” sitesinden “CSS” ile ilgili birkaç kitap incelemesi yapıldıktan sonra ya da yeni bir araba modeli incelendikten

sonra siteye tekrar giriş yapıldığında tarayıcı ana sayfasında önerilen “CSS” ile ilgili kitapları veya yeni araba model ve markalarını görüyor olma örneği verilebilir.

## **Hareketlilik**

Kullanıcıların kendi kişiselleştirilmiş içeriklerine zaman, mekân ve yer kısıtlaması olmadan erişebilmesidir. Bunun yansısı, akıllı telefonlar, tabletler, akıllı televizyonlar, oyun konsolları vb. erişim için en önemli araçlar haline gelmiştir.

Özetlersek, “Web 3.0” a İnternet’in en akıllı hali denilebilir ya da “Web 3.0” da yapılan aramalarda kullanılan anahtar kelimelerle tıpkı bir başka biriyle doğal konuşma dilimizi kullanarak konuşuyormuş gibi daha anlaşılır ifadeler ve kelimeler kullanımıyla, istenilen sonuca kolayca ulaşmanızı sağlamaktadır.

### **3.5. Web 4.0 Araçları**

Teknoloji gelişimi o kadar hızlıdır ki “Web 3.0” tam olarak uygulanıp kullanılmaya başlamadan ve “Web 3.0” kavramını benimsemeden, “Web 4.0” hakkında yepyeni çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. “Web 4.0”ı tanımlayacak olursak sanallaştırmanın ön plana çıkmıştır diyebiliriz. “Web 4.0” uygulamalarında “Yapay Zekâ” teknolojisi ile birlikte “Zenginleştirilmiş Gerçeklik” teknolojisinden de faydalanılmaktadır. “Web 4.0” da kişisel dosyalar ve verilerin veya içeriklerin depolanmasında “Bulut Bilişim Sistemi” uygulamalarının öne çıkmasıyla birlikte yerel disk kullanımının ortaya çıkardığı sorunları ortadan kaldırması beklenmektedir. Örnek verecek olursak

“eyeOS” yazılımını inceleyebilirsiniz. Ancak bu uygulamalar için teknik altyapıların yüksek hızlı internet bağlantısının sağlanması gerekmektedir (<https://bilgibilimi.net>,2020).

## 4. WEB 2.0. ARAÇLARI

### 4.1. Bloglar

“Bloglar, sosyal medyanın en bilinen şeklidir. Web ortamında iki yönlü iletişim kurma aracı olan “blog” veya “weblog” “Jorn Barger” tarafından 1997 yılında icat edilmiştir. “Webloglar” kişilerin düşüncelerini yansıtan kitle bilincinin bir göstergesidir. İnternet ortamında bulunan “weblog”ların çoğu yazılı şekildeyken çoklu ortam şeklinde “weblog”lara da rastlamak mümkündür. Blog içeriklerine bağlı olarak internet ortamında “fotolog” (photoblog), “Vlog” (videoblog), “Mlog” (mobile blog) ve “podcastler” ile karşılaşmak mümkündür (Jalali, 2009:236).

#### 4.1.1. Weblog özellikleri

**Konu:** Yazarlarına göre konuları değişmektedir. Bloglar da yazılan konular kişinin yaşamındaki tecrübeleri ve istek ve arzuları veya geliştirilmekte olan bir kitap gibi çok geniş alanlarda olabilmektedir.

**Ton:** Weblogların bir veya bir kaç yazar tarafından yazılabilmektedir. Yazılarda söylem tarzı çok dikkatli bir şekilde seçilmelidir.

**Yorum:** Oluşturulan her weblogda yorum bölümü mutlaka bulunmalıdır. Okuyucu sayısı çok olan bir weblogda tartışma yaratan

bir yazı veya konu için yüzlerce kişinin yorum yapabilmesi mümkün olabilmektedir.

**Bağlantılar:** Blog yazmak isteyen Weblog yazarlarının kullandıklarını servisler onlara başka web siteleriyle bağ kurmaları için kolaylıklar sağlamaktadır. Bu da yazarların ihtiyaç duydukları makalelere ve onlara özel olan kişilerin yazılarına veya arzu etikleri içeriklere rahatlıkla ulaşabilmelerini sağlamaktadır.

**Abonelik:** “RSS” teknolojisi ile Bloglara abone olunabilmektedir. Servis kullanıcıları bloglarda yazılan en yeni yazılardan haberdar edilmektedir. Bloglara, blog oluşturma yoluyla kolayca bağlantı kurulmaktadır. Bu imkânı sunan ücretsiz ve kullanımı kolay servislere örnek olarak Google’in sunduğu “blogger” ve “WordPress” verilebilir.

Blogları gruplandırarak olursak;

**Kişisel Bloglar:** Milyonlarca kişi kendi yaşamlarını daha çok günlükler şeklinde bloglar yazmaktadır. Bu tür weblogların çoğu popüler olmaktadır.

**Siyasi Bloglar:** Daha çok Amerika'da yazılan Siyasal sonraki süreçlerde etkinliğinin fazla olduğu anlaşılınca diğer ülkelerde de yazılmaya başlanmıştır. Siyasi bloglar zaman zaman medya önyargılarına karşı, bazen de meydana gelen olaylar ve sorunlar üzerinde tahliller olarak yazılırken bazı zamanlarda da yanlış anlaşılmasına sebep olan ve düzeltme amacıyla yazılmaktadır. Bu tarz yazılar genellikle haberlere yorum şeklinde yazılmaktadır.

**Ticari Bloglar:** Günümüz teknolojisinin hızlı gelişimi sayesinde ticari firmalar blogları çok etkili bir araç olarak aktif bir şekilde kullanmaktadır. Firma sahipleri müşterileri ile ilişki kurmak için gazeteler, dergiler vb. yayınlardan çok daha fazla yararlanmaktadır (My field, 2008:17).

**Medya Benzeri Bloglar:** Bu bloglar reklam olarak birkaç kişi ile birlikte veya weblog yazarlar grubuyla tam zamanlı olarak çalışarak adeta bir medya işi görmektedir. Genelde en yeni haberleri özellikle de son teknoloji ve medya ile ilgili olan haberleri yayınlamaktadır. Bu bloglar'a örnek olarak "Bussinesspundit.com" veya "Hecklerspray.com" verilebilir.

**Ana Akım Medyala Blogları:** Dünyada ve Türkiye'de trajü yüksek gazetelerin yazarlarının ve editörlerinin kendilerine ait weblogları bulunmaktadır. Bu blogları haber toplama ile birlikte habercilikle ilgili değerli kavramalar ve yazılar oluşturmaktadır. Genellikle yazılar kişisel, profesyonel veya bağımsız alanlar ile ilgili yazılmaktadır. İnternet kullanıcıları ilgilerini çeken blogları, blog arama motorları olan "Technorati, Google blog search ve feedster"den bulmaktadır (Myfield, 2008:16-18).

## 5. DIIGO



“Diigo” için kısaca çevrimiçi çalışma masasıdır denilebilir. İnternet üzerinden arařtırmalar yapılırken bazen bulunan bir baęlantıyı bilgisayara atmak için yeterli vakit bulunmayabiliyor. Ya da “Twitter” da gezinirken görölen bir makale ya da alıntı bile ols anında seçip “Diigo”ya aktara bilinmektedir. Seçilen bölümleri “Facebook” ve “Twitter” üzerinden paylaşılabilir ki bu da eğitimde sosyal medya kullanımını açısından önemlidir. Öğrencilerle sosyal ağlar üzerinden paylaşımında bulunarak arařtırma verilerle ilgili tartışma gerçekleştirilebilir.

İnternet sitesi üzerinden üyelik açılarak çalışmalar eklenebilir ama “Diigo” eklentisi indirilirse aşağıdaki görselde görölen araç sayesinde her an çevrimiçi masaya veri eklenebilir. “Diigo”, kullanıcılarına kendi kütüphanelerini oluřturma fırsatı verir. Taranan bilgileri eklenti sayesinde kütüphaneye kaydedebilir ve çevrimiçi çalışma masasına aktarabilirsiniz. İnternette dolařırken en ihtiyaç duyulan sayfa hata verdięinde ya, link kırılır ya da düzgün görüntülenemez, iřte bu durumdan da yine “Diigo”da Kaydedilen verilere herhangi bir sorun yaşamadan erişilir.

### Nasıl Kullanılır?

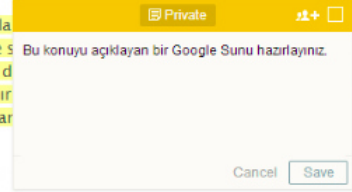
“Diigo”, Öğretmenler ve eğitimciler için olanaklar sağlamaktadır. “Diigo”yu kolaylıkla sınıf ortamına taşınabilir ve öğrencilerle birlikte

çalışmalar yapılabilir. Onlara çalışmalarını arşivlemeyi, kendi kütüphanelerini oluşturmaları öğretilir. Ayrıca iş birliği öğrenme için grup çalışmalarını “Diigo” aracılığıyla yaptırabilir. “Diigo”, belirlenen konularda gruplar oluşturma imkânları sunar. Bu gruplarla ve herhangi biriyle bilgi paylaşabilir, ortaklaşa çalışabilir. Öğrencilere geri bildirim vermek için de düşünülmüş araçlar mevcuttur. Yapışkan notlar eklenerek, dikkat çekmek istenilen noktaların altına çizerek, ekran alıntlarıyla projenin belli kısımlarını alarak geri bildirim verebilir.

## Eski Türkçe Dönemi

Türkçenin belgelerle takip edilen ilk dönemi olup 13. yüzyıla kadar olan bütün dönemleri hesaba katıldığında hem ses ve biçim bilgisi hem de söz duru dönemidir. Dilin gramer özelliklerini, tarihî gelişimini tespit için de bu dönemde bütün Türkler, Türkçenin bu ilk yazı dilini kullanmışlardır. metinler; Köktürk, Uygur ve Karahanlı metinleri olarak üç grupta toplanmıştır.

a) Köktürk metinleri



**Şekil 5.1.** Uygulama Örneği <http://www.egitimdeteknoloji.com/>”Diigo”-vs-citelighter

Eğitmciler için “Diigo” nun önemli bir noktası daha vardır. Normal şekilde üye olduğunda ücretsiz sürüm kullanılır. Sürümü ancak ücret ödenirse yükseltebilir. Fakat bir eğitimciyseniz, “Diigo”yu eğitim için kullanılacaksa eğitimciler için “Diigo” diye bir form doldurup ücretsiz sürüm yükseltme ve eğitimci hesabına sahip olma şansı elde edilebilir. Bu hesaba okulun tamamında kullanmak için de başvurulabilir, bireysel olarak bir öğretmen vb. olduğunu beyan ederek de başvuru yapılabilir. Bunun için okulun eğitimciye tahsis ettiği mail adresiyle (k12.tr vs.) üye olunarak sürüm yükseltme formunu doldurmak yeterli olacaktır.

“Diigo”yu eğitim için nasıl kullanılacağını planlandığını anlatılmasını isteyen soruların da cevaplanması gerekmektedir. Formlar değerlendirmeye alınarak bilgilendirme yapılmaktadır.

#### Free Upgrades to Diigo Education Edition:

There are two Diigo education offerings:

A) School / IT administrators: qualify your domain as [Diigo Education domain](#) [here >](#)

Once approved, all new users with your school email domain who signed up at Diigo will be automatically set as Diigo basic edu accounts. Teachers / staff in your school can further upgrade their account to Diigo Educator account with a school master educator upgrade code.  
(Note: Diigo Education Domain is intended only for school / district administrator who has the authority over their school domain apps implementation and is planning to roll out Diigo to the entire school.)

B) Teachers: upgrade your own account to [Diigo Educator account](#) [here >](#) (Why upgrade ?)



#### Apply For Diigo Educator Upgrade

Note that the educator upgrade will only be granted if you are an educator and plan to use Diigo with your students or your peers. Please make sure that you've already created / signed into your Diigo user account first before applying for this Educator upgrade.

First Name	<input type="text"/>
Last Name	<input type="text"/>
Your School Email	<input type="text"/>
We only accept school email (such as username@yourschool.k12.us) to verify educator identity. Should you need assistance, please contact us at <a href="mailto:education@diigo.com">education@diigo.com</a>	
Title	<input type="text"/>
Grade:	<input type="text"/>
Background As An Educator	<input type="text"/>
Subject You Teach:	<input type="text"/>
Years as an educator:	<input type="text"/>
Country:	<input type="text"/>
State:	<input type="text"/>

#### Free Upgrades to Diigo Education Edition:

There are two Diigo education offerings:

A) School / IT administrators: qualify your domain as [Diigo Education domain](#) [here >](#)

Once approved, all new users with your school email domain who signed up at Diigo will be automatically set as Diigo basic edu accounts. Teachers / staff in your school can further upgrade their account to Diigo Educator account with a school master educator upgrade code.  
(Note: Diigo Education Domain is intended only for school / district administrator who has the authority over their school domain apps implementation and is planning to roll out Diigo to the entire school.)

B) Teachers: upgrade your own account to [Diigo Educator account](#) [here >](#) (Why upgrade ?)



#### Apply For Diigo Educator Upgrade

Note that the educator upgrade will only be granted if you are an educator and plan to use Diigo with your students or your peers. Please make sure that you've already created / signed into your Diigo user account first before applying for this Educator upgrade.

First Name	<input type="text"/>
Last Name	<input type="text"/>
Your School Email	<input type="text"/>
We only accept school email (such as username@yourschool.k12.us) to verify educator identity. Should you need assistance, please contact us at <a href="mailto:education@diigo.com">education@diigo.com</a>	
Title	<input type="text"/>
Grade:	<input type="text"/>
Background As An Educator	<input type="text"/>
Subject You Teach:	<input type="text"/>
Years as an educator:	<input type="text"/>
Country:	<input type="text"/>
State:	<input type="text"/>

Şekil 5.2. Form Örnekleri <http://www.egitimdeteknoloji.com/>”Diigo”-vs-citelighter/



## 6. EVERNOTE



“Evernote” bilgisayarlarda tablet ve telefonlarda bulunan bir not tutma programıdır. Çok çeşitli özellikleri içermesi sayesinde günlük kullanılan bir not defterinden çok daha fazla işleve sahiptir.

### Nasıl Kullanılır?

- Üniversite öğrencileri için ders notu paylaşmak
- Ses kaydı özelliği sayesinde ofis toplantılarını kayda almak
- Web sitesi yer imlerini tarayıcınızdan daha düzenli olarak kaydetmek
- İş ortağınızla sadece iş il ilgili olarak “workchat” adı altında yazışmak
- Google Chrome Eklentisi kullanılarak okunan makaleleri ya da beğenilen resimleri kaydetmek
- Notları etiketleyip kişinin tamamen kendi isteğine göre kategori etmek gibi birçok iş için kullanılabilir.

### Nasıl Kurulur?

1. “Evernote”un sitesi linke tıklayarak girilir.
2. E-mail adresinizi kullanarak girişi yapılır.
3. Giriş yapıldıktan sonra açılan sayfadan programı indirilir ve kurulur.

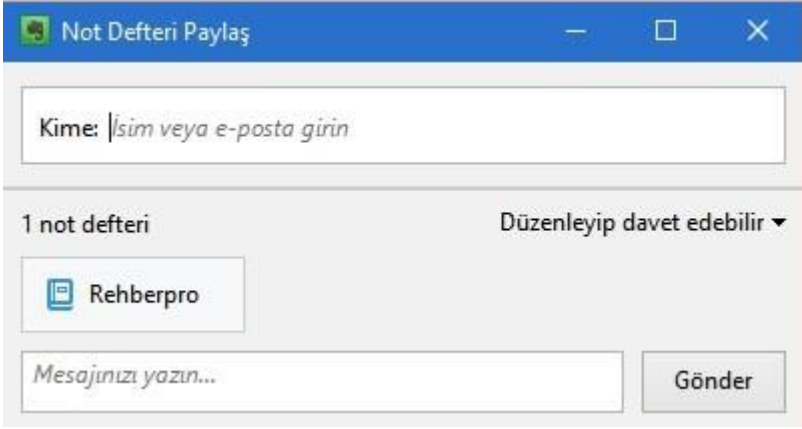
“Evernote” u kullanmanın anahtar yolu bir anda tamamen bütün notlarınızı “Evernote” ile tutmaktır.

“Evernote” un en önemli özelliği bütün notları programda tutmaya başladıktan sonra ortaya çıkmaktadır. Yer imi kaydedici, yemek tarifleri, not defteri, notecлип (Chrome eklentisi) uygulaması gibi özellikleri kullanarak “Evernote”‘a kaydederek yine başka bir özelliği olan program içi etiketleme ya da notları arama seçeneğiyle istenilen not anında bulunabilir.

1. **Work Chat**, kişinin arkadaşları ile not paylaşabileceği ya da biraz ağır çalışsa da sohbet edebileceği bir yerdir.
2. **Kısa yollar**, Not defteri üzerine sağ tıklanarak kısa yol olarak ekle seçeneğiyle sık kullanılan notlar hemen bulunabilmektedir.
3. **Not Defterleri**, Çok fazla not defteri oluşturmak kullanımı daha kolay hale getirecektir.
4. **Notlar**, defterler içinde bulunan notlar.
5. **Not Yığınları**, Defter içerisinde yer alan kategoriler aynı başlık altındaki notları toplamak için kullanılır.
6. **Etiketler**, Oluşturulan notlar ya da Web Clipper yardımıyla internetten kaydedilen notlar etiketlenirse arandığında çok rahat bulunabilir.
7. **Arama Çubuğu**, aratılan kelimeleri notların içinde bulup, o notlara yönlendirir.

Etiketler düzenli bir şekilde kategorize edilirse aranılan her şey çok daha kolay bulunabilir. Notlara bir 'den fazla etiket konulabilirse,

örneğin bir bilgisayar oyunuyla ilgili rehber kaydetmek isteniyorsa ve etiketleri rehber, bilgisayar, teknoloji ve oyun olarak kaydedilirse arama yapıldığında çok daha kolay bulunacaktır.



**Resim 6.1.** Not Defteri Ekran Görünümü (<https://ceotudent.com>, 2020)

Deftere sağ tıklayıp not defterini paylaşmayı seçebilir ve paylaşmak istenilen kişinin “kullanıcı adı” veya “e-posta” seçilerek paylaşılmaktadır. Daha sonra ayarlardan istenildiği gibi yetki verip kapatılması kontrol altında tutulabilir.

“Evernote”ün ücretsiz sürümü olan basic’in özellikleri;

- Web Clipper kullanabilir
- Bilgisayar, telefon ve tabletler aracılığıyla senkronize etme olanağı sağlar.
- Ortak not defteri desteği vardır.
- 60 MB depolama sınırı vardır.

Plus kullanımı; yıllık 35,99 TL 'ye kullanabileceğiniz Basic'de olmayan ekstra özellikler;

- Çevrimdışı olarak notlara erişim sağlar,
- Mobil uygulamalara şifre koymanızı sağlar,
- E-postalar kaydedilebilir.
- 1 GB depolama sınırı vardır.

Premium kullanımı; yıllık 69,99 TL'ye erişim sağlanan Premium Paketi'nin Basic ve Plus'da olmayan özellikleri;

- Notlarınızı sunuma çevirme imkânı sağlar
- Kartvizitleri tarayıp dijital hale getirebilirsiniz
- Ekli pdf'lere açıklama ve **not** ekleme şansı tanır.
- Notlarınızın içeriğini gösterir
- 10 GB depolama sınırı

<https://ceotudent.com/>"Evernote"-nedir-nasil-kullanilir

## 7. FACEBOOK



“Facebook” uygulaması 2004 yılında “Mark Zuckerberg” tarafından başlatılmıştır. Site, kullanıcılar için ücretsiz olurken reklamlardan gelir elde eder. İnsanlar bazı kişisel bilgiler vererek, bir profili tamamlayarak ve kendi fotoğraflarını yükleyerek, kendi bilgilerini, düşüncelerini ve

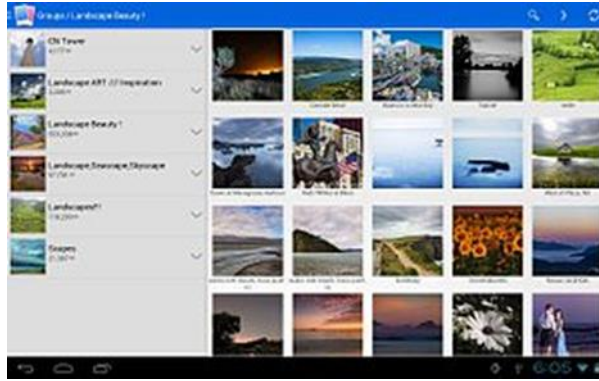
internette bulunabilecek farklı türde ilginç konulara veya medyaya bağlantılar vererek haber, video vb. paylaşabilirler. Kişiler eski arkadaşları, aileleri, iş arkadaşları veya yeni insanlarla bağlantı kurarak çevrimiçi bir ağ oluşturur. “Facebook”, dünyanın her yerinden kişilerle iletişim halinde olmanıza olanak tanır. Diğerleriyle karşılaştırıldığında sosyal medyayı eğlendiren ve bilgilendiren bir değer ve hizmete dönüştürür. Sosyal akışlar, “Facebook” kullanıcılarını harekete geçmeye, beğenmeye, paylaşmaya ve herkese katılmaya teşvik eder. İnsanların bilgileri okumasına, arkadaşlarını takip etmesine ve çok basit bir şekilde fotoğraf yüklemesine olanak tanır. “Facebook” iş sektöründe de şirketler tarafından kullanılan başarılı olmuş çevrimiçi bir araçtır. “Facebook”un ekonomik karı, promosyon ve reklam araçlarıyla elde edilir. Birçok işletme hesabının, insanların gidebileceği ve takip edebileceği bir “Facebook” sayfası vardır. “Facebook”un sunduğu en önemli hizmet farklı şirketlerin ürünlerinin güncellemeleri, hizmetlerini sıralamaları, onlara mesaj gönderme, bilgi verme ve önerilerde bulunma vb. (<https://www.facebook.com/>, 2020).

## 8. FLICKR



“Flickr” fotoğraf paylaşımı için kullanılan servistir. İlk kez 2005 yılında “yahoo” tarafında oluşturulmuştur (Myfield, 2008:24). Siteye üyeleri kendi fotoğraflarını “flickr.com”a yükleyerek kendi arzularına göre yüklenen fotoğrafların görüntülenmesi özelliğini açık bırakarak herkes tarafından görülmesini sağlayabilir veya yapacağı ayarlama ile yalnızca arkadaşları ve seçeceği özel kişiler tarafından görüntülenmesini

sağlayabilmektedir. “Flickr” da ortak alanlara ilgi duyan kişilerin katılımı ile binlerce grup oluşmuştur. Grup üyeleri ilgi duydukları şehir, spor, hayvan, şiir, kitap, film veya aktör ve aktrisler hakkında bilgi ve fotoğraf yükleyen kişilerden oluşmaktadır.



**Resim 8.1.** Flickr Ekran Görüntüsü (www. blog.flickr.net, 2020)

Bloggerların birçoğu bu alanı fotoğraf deposu olarak kullanmaktadır. Bu yüzden Flickr kullanımını bu kadar yaygındır. Çevrimiçi topluluk araçları genellikle fotoğrafları etiketlemeye ve içerik açısından gruplandırmaya yardımcı olmaktadır. Bu da Flickr’ın çokça tercih edilmesine neden olmaktadır. Eylül 2010 verilerine bakacak olursak Flickr’ın 5 milyardan fazla fotoğraf barındırdığı görülmektedir.

Aralık 2015 tarihinde bu alan 360 derecelik özel kameralarla çekilen fotoğrafları destekler duruma getirilmiştir. Bugün bu alana bakıldığında depolanan fotoğraf sayısının 15 milyarı geçtiği görülmektedir (www. blog.flickr.net).

## 9. GLOGSTER

# Glogster

“Glogster”, sunumlar ve etkileşimli öğrenim oluşturmak için bulut tabanlı (SaaS) bir platformdur. (support.”Glogster”.com) Bir kullanıcıları, çoğunlukla öğrenci ve eğitimcilerin denilen etkileşimli, Web tabanlı metin, resim, video ve ses birleştirerek aynı zamanda poster oluşturmak için kullanılan bir platformdur. “Glogster”, sanat, müzik, fotoğraf gibi birçok farklı alanda sosyal bilgilerin aktarılmasını kolaylaştırmaktadır. Kullanıcılar ayrıca dünya çapındaki diğer öğrenciler ve eğitimciler tarafından oluşturulan ilgi çekici eğitim içeriği posterlerinden oluşan bir kütüphaneye erişebilir. “Glogster” etkileşimli, işbirliğine dayalı eğitim ve dijital okuryazarlık sağlamaktadır.

“Glogster” as, Inc, Prag ve Boston'da ofisleri bulunan Martin Santorci, Patrik Prepsl, Roman Smola, Stanislav Sramek ve Tomas Plojhar tarafından 2007 yılında kurulmuştur. İlk platform olan “Glogster”.com'u 2007'de de başlatılmıştır. Bu platform başlangıçta görsel bir ağ olarak tanıtılmış ve kullanıcıların kendilerini “grafik bloglar” veya “glogs” aracılığıyla ifade etmelerine izin vermiştir. Bununla birlikte, “Glogster”ı derslere ve ödevlere dâhil eden eğitimcilerin ihtiyaçlarına yanıt olarak, “Glogster” EDU (veya edu.”Glogster”.com) 2009'da “Glogster”.com ile birlikte kurulmuş ve daha güvenli ve eğitime özel bir platform sunmuştur. “Glogster” EDU'nun yıllık abonelik ücreti vardır, ancak eğitimcilere sınıfları için şablon ve gösterge panosu oluşturması sağlamaktadır.

## **Özellikleri**

Sosyal ağ platformu olan normal “Glogster”.com, yeni kayıtlar nedeniyle kapatıldı ve hesap erişimi Şubat 2015'te durdurulmuştur. Bundan sonra şirket yalnızca “Glogster” EDU platformuna yönelmiştir. Bununla birlikte, tek kullanıcılar için kişisel tip lisans mevcuttur. Platform, hizmetteki toplam 45 milyon glogs'den 25 milyondan fazla eğitici glogs oluşturan 17 milyondan fazla öğrenci hesabına sahip 1,9 milyon öğretmen hesabıyla 200'den fazla ülkede bir topluluk oluşturmuştur (support.”Glogster”.com).

## **Çevrimiçi Düzenleyici**

“Glogster”ın çevrimiçi editörü, kullanıcıların multimedya posterleri oluşturmak için tek bir sayfada görüntüleri, grafikleri, sesleri, videoları ve metinleri düzenlemelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca arka planlar, metin kutuları, çerçeveler ve daha fazlası gibi 10.000 orijinal grafik öğesine erişim sağlamaktadır. Medya, web üzerinden URL aracılığıyla içe aktarılabilir veya kullanıcıların kendi dosyalarından yüklenebilmektedir.

## **İçerik Kitaplığı**

Glogpedia kütüphanesi, doğruluk ve sunuma dayalı olarak seçilen ve K-12 müfredatına göre 9 disiplin altında 80 konuya kategorize edilen 40.000'den fazla glog içeren sürekli büyüyen bir koleksiyondur. “Glogster” kullanıcıları, herhangi bir genel glog'un üst kısmındaki bir düğmeye tıklayarak, kütüphaneye dâhil edilmek üzere değerlendirilmek üzere glogs atanabilmektedir.



Glogpedia içeriđi, geleneksel müfredat metinlerinin yerine veya bunların yanında, örneđin etkileşimli araştırma materyali olarak veya öğrencileri yeni bir konuya dikkat çekerek ilgilenmesi için tasarlanmıştır. Kullanıcılar ayrıca glog'ları istedikleri gibi düzenleyebilmektedir ve kopyalarını kendi kontrol panellerine kaydederek bunları kendi ihtiyaçlarına göre uyarlayabilmektedir.

## **Mobil Uygulamaları**

### **iOS**

“Glogster”, Eylül 2014'te iPad için bir iOS uygulaması yayınlayarak düzenleyicinin ve içerik kitaplığının güncellenmiş bir sürümünü iPad'e getirdi. Glog arayüzü, Web Seçici olarak bilinen yerleşik bir tarayıcı içerir ve kullanıcıların doğrudan uygulamadan medyayı aramasına ve bunları glog tuvallerine sürüklemesine olanak tanır. Uygulama ayrıca iPad'in yerleşik kamerası ve mikrofonu ile senkronize edilerek kullanıcıların video, ses ve fotoğrafları doğrudan kendi glog'larına kaydetmesine olanak tanımaktadır.

IPad uygulaması, öğrenmeyi geleneksel sınıfın ötesine genişleterek, kullanıcıların olayları gerçekleştikçe olaylara dayalı olarak glog oluşturmalarına olanak tanır ve onlara kendi zamanlarında öğrenme ve yaratma özgürlüğü vermektedir.

### **Android**

2015'in başlarında “Glogster”, “Android” için tam düzenleme işlevinin yıl içinde kullanıma sunulacağını duyuran “Android” için bir Glogpedia kitaplık tarayıcı uygulaması yayınlamıştır. Ekim 2015'te “Glogster”,

tam düzenleme yapabilme işlevine sahip tablet cihazlar için bir “Android” uygulaması yayınlanmıştır.

### **Sınıfta “Glogster”**

“Glogster” EDU kişinin düşünme becerilerini geliştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Poster veya glogs oluşturmak, öğrencilerin bir konuyla yakından ilgilenmelerine, uygun medyayı seçmede ve düzenlemede yaratıcı becerilerini kullanmalarına olanak tanımaktadır. “Glogster”, geleneksel poster ödevleri yerine kullanılıyor ve böyle bir poster oluşturma aracının sağlam eğitim pedagojisi ve öğretmen yaratıcılığı ile ortaklaşa yapılarak çok yönlü olabildiğini göstermektedir. Bir çalışma, “Glogster” EDU eğitim platformunun kullanımının iletişim, yaratıcılık vb. bilgi ve medya becerileri ile işbirliğine dayalı ve kişilerarası beceriler, problem tanımlama ve çözme gibi gerekli yeterlikleri geliştirdiğini göstermiştir.

### **Eğitim ve Sertifika**

2015 yılında “Glogster”, “Glogster” eğitimcilerine eğitim materyalleri ve sertifikaları sunmanın yanı sıra “Glogster”ı çevrimiçi olarak ve yerel alanlarında tanıtmaya yardımcı olacak küçük bir grup temsilci işe almaya odaklanan GATE (Eğitimde Teknoloji için Küresel Elçiler) programını başlatmıştır.

### **Yarışmalar, İşbirliği ve Ortaklıkları**

“Glogster”, NASA Spinoff Promosyon ve Araştırma Yarışması - OPSPARC için kullanılan bir araçtır. Amacı, öğrencilerin NASA'dan ilham alan yan fikirler yaratması ve bunları “Glogster” aracılığıyla bir

çevrimiçi multimedya posteri olan "Glog" oluşturarak göstermesidir. Yarışmanın üç seviyesi vardır: 3-6. Sınıflar için İlkokul Kategorisi, 7-8. Sınıflar için Ortaokul Kategorisi ve 9-12. Sınıflar için Lise Kategorisi. Öğrencilere, evlerinde veya okullarında bulunan yan ürünleri araştırmaları talimatı verilmiştir ve tıpkı bir mühendis gibi, günlük bir nesneyi almak için bir mühendislik tasarım sürecini kullanılmaktadır ve onu, paha biçilemez STEM'den ilham alan becerileri öğrenen bir problemi çözecek, yeni şekillerde kullanılmaktadır. Öğrenciler, video, çizim, resim ve metin kullanarak ve bunları bir glog biçiminde göndererek çalışmalarını sergileyeceklerdir.

## 10. JING



JING; “Camtasia Studio” programının üreticileri tarafından hazırlanan bir ekran görüntüsü yakalama programıdır. Bu program genellikle **Ekran görüntüsü almak ve ekranın videosunu çekmek** için kullanılmaktadır. Oldukça kolay olan bu program ile ekranın tamamından ya da bir kısımdan hızlıca resim alınabilmektedir. Program uygulaması ücretsizdir.

“Jing” programının kurulumu yapıldıktan sonra yapılacak tek şey yazılımın ekranındaki üst kısmında çıkan güneş simgesindeki **"Capture"** kısmını seçerek ekran görüntüsü mü, ekran videosu mu çekmek istendiğini belirtmektir. Bu seçim yapıldıktan sonra hemen hiç beklemeden kayda başlanılmaktadır. Ücretsiz sürüm kullanıcının

yalnızca kısa süreli video kayıtlarına göre hazırlandığı için 3-4 dakikalık bir sınır vardır. Program daha uzun süre kullanılmak istenilirse PRO sürümüne geçiş yapılmaktadır.

Ayrıca alınan fotoğraf veya videoları **Flickr**, “**YouTube**” vb. diğer sosyal ağ platformlarında hızlı bir şekilde paylaşılmaktadır. Bu programların dışında “**ScreenCast.com**” sitesine de kolayca gönderebileceğiniz içerikleri dilerseniz **FTP sunucunuza da** yollanabilir veya e-posta ile arkadaş grubu ile paylaşılabilir.

“**SWF**” formatında videolar çeken ve video düzenleme yazılımı olan “**Camtasia Studio**” ile uyumlu olarak çalışmaktadır. Çekilen ekran videolarını düzenlemek için kullanılmaktadır (https://www.tamindir.com, 2020).

“**JING**” ile; Öğrenciler, kütüphane web sayfasının URL'sini ve veri tabanlarının nerede olduğu öğrenebilir. Öğrenciler, Magill Çevrimiçi'de temel bir arama açabilmekte ve çalıştırabilmektedir. Öğrenciler, bir aramayı daraltmak için sayfanın sol tarafındaki menüyü kullanabilmektedir. Öğrenciler kullanmak üzere tam metin makaleleri seçebilir, “Magill” Çevrimiçi’ de alıntı işlevini bulabilir ve kullanabilmektedirler. “Jing”i kurup kurduktan sonra kullanımı çok kolaydır. Web 2.0'da kullandığımız tüm araçlar arasında “Jing”, oldukça pratik olanıdır. Ekran yakalama yazılımı ve ekran kaydı, gerektiğinde öğrenciler tarafından eş zamansız olarak erişilebilen veya bir üniteye başlayan öğretmenlere gönderilebilen bir dizi öğretici oluşturmak için kullanabilmektedirler. Örneğin Magill Çevrimiçi, öğrencilere en çok kullanmayı öğretilen veri tabanıdır. Öğrenciler yıllık

olarak (bazen daha sık) Öğreticinin çevrimiçi olarak sunulması öğretmen / öğrenci zaman sınırlamalarına karşı daha yararlı ve daha hassas olabilmektedir.

## 11. NING



“Ning”, kullanıcıların kendi sosyal ağlarını oluşturmalarına olanak tanıyan internet tabanlı bir hizmettir. “Ning”'in sürükle ve bırak özelliği taşıyan ağ editörüyle birlikte Design Studio'nun web sitesinde görüldüğü sosyal ağ oluşturmak için kullanılan basit bir araçtır. Zaten önceden alınmış var olan bir alan ile doğrudan çalışır ve basit ancak güçlü bir tasarım stüdyosu yardımıyla bir web sitesi yapmanıza yardımcı olmaktadır

“Ning”'in platformunda çok sayıda önceden yüklenmiş uygulama ile harika bir ağ kurmanıza yardımcı olacak özelliklerle birlikte gelmektedir. Portalı görselleştirmek için fotoğraflar ve videolar eklenebilmektedir. Ek olarak, üyelerle daha iyi ilişkiler kurmak için sosyal ağdaki blog ve forumları uygulama olanağı vardır. Sosyal ağ tasarlarken çok önemli bir şey olan takipçilerle bir iletişim sürecine girilmesine izin vermektedir. Ayrıca, size ait olan ağa olaylar eklenebilmektedir. Ayrıca daha büyük bir kullanıcı tabanı oluşturulmasına izin vermektedir. Bir sosyal ağ kurmak için teknik beceriye gerek kalmadan her bir kullanıcının katılabileceği ağ sayısının sınırı yoktur. “Ning” de ücretsiz olarak bu hizmet sunulmaktadır. “Ning”, tüm

topluluđu “Facebook”, “Twitter”, Google vb. sosyal hesaplarına bağlamak için **Bağlama ve Sosyal Paylaşma seçeneđiyle** birlikte gelmektedir. Böylece diđer sosyal ağlarda kişinin kendi alanın da neler yazdığını görmesini sağlamaktadır. Ayrıca, grubun ya da topluluğun kayıt işlemini kolaylaştırmak için bu farklı ağlar üzerinden giriş yapma olanađı sağlamaktadır. Reklamlar tarafından desteklenen ağlar veya kullanıcılar “Premium” için ödeme yapabilmektedir. Reklamları ortadan kaldıran ve kullanıcıların ayrı ağ URL'leri seçmesine izin veren hizmetler “Ning” alanından temin edilebilmektedir.

### Nasıl Kullanılır?

1. Öğrenciler, belirli bir konuda “Ning” sitelerini arayabilirler. Bir ödev/ proje için veya sadece genel ilgi için araştırma bilgileri vb.. Örneđin, “Ning” sitesi ile turizm hakkında bilgi edinmek isteyen biri onlara yardımcı olacak tüm ilgili bilgilere buradan ulaşılabilir.
2. Diđer kişilerin ilgi alanlarıyla ilgili bilgilerini içeren yayınlar okunabilir, fotoğrafları ve videoları görebilir ve yeni bilgiler edinilir.
3. Ayrıca, kayıt yapılırsa ve “NING” sayfasına üye olunursa, şunlar da yapılabilir: tartışmaya katkıda bulunabilir ve kendinize ait bir içerik yüklenebilir ( Ning ve Eğitim Potansiyeli, 2009).

## 12. PREZI



“Prezi”, 2009 yılında “Adam Somlai-Fischer”, “Peter Halacsy” ve “Peter Arvai” tarafından Budapeşte’de kurulmuştur. Şirket kurulduktan sonra ilk yatırımını TED’den almıştır. 2011 yılında iPad, 2012 yılında da iPhone, 2015 yılında ise Android uygulaması yayınlanmıştır. 2015 Şubat ayında fotoğraflardan sunumlar, mini klipler oluşturmak için kullanılan “Nutshell” uygulamasını yayınlamıştır. 2017 Nisan ayında HTML5 tabanlı “Prezi” Next piyasaya sürülmüştür. 2017 Mayıs ayında ise Letonya merkezli bir veri görselleştirme şirketi olan “Infogram”ı satın almıştır. Geleneksel slayt tabanlı sunum formatlarına benzer sunum hazırlama yazılımıdır. “Prezi” sunum yazılımının güncellenmesiyle oluşmuştur. “Prezi” Next, mobil cihazlara uygun olarak birçok yeni özellik ve işlev eklenerek hazırlanmıştır. “Prezi” Business tarafından profesyonellerin kullanımı için tasarlanmış olup, iş odaklı araçlarla birleştirilmiş sunum hazırlama yazılımıdır.

Ortaokuldan itibaren tüm bireyler için uygundur. Prezi kullanıcılara ücretsiz hizmet vermektedir. Ücretsiz sürüm için sizlere belirli bir depolama alanı vermektedir. Daha fazla özellik ve işlemler için Premium sürümüne geçmeniz gerekecektir. Prezi uygulaması web üzerinden hizmet vermektedir. Bu yüzden web platformuna ulaşılabilecek tüm cihazlar kullanılarak giriş yapılabilir. Kullanıcılar Prezi’yi kullanmak için üye olmak zorundadır. Türkçe dil desteği bulunmaktadır.

Nasıl Kullanılır?

- “<https://prezi.com>” adresinden Prezi sitesine erişim sağlanmaktadır.
- Sisteme “**Log in**” bölümünden giriş yapılmaktadır.
- Giriş yapıldığında Prezi ana sayfası sizi karşılamaktadır.
- “**New presentation**” butonu ile “Yeni bir sunum” dosyası oluşturulmaktadır.
- Yapılacak sunuma uygun bir tasarım şablonu seçilmesi için önerilerde bulunan şablonlar ve sol tarafta da bu şablonların kategorilerine göre ayırmaya yardımcı olan bir menü sayfası vardır. İstenilirse yine şablonlar sayfasında renklere göre de şablonlar aranabilmektedir.
- Şablonda bölümünde belirlenen şablona tıklatılır ve alt kısımda yer alan “**Use this template**” butonuna tıklanarak şablon düzenlenebilir biçimi açılmaktadır.
- Artık sunum hazırlanabilir. Açılan ekranda şablonu ortada olacak şekilde konumlanmış olarak gelecektir. Sol köşede yeni oluşturulan sunum sayfaları yer almaktadır. Gerek duyulduğunda “**Topic**” butonu kullanılarak yeni sunum sayfaları eklenebilmektedir.
- Sayfanın üst kısmında oluşturulan dosyaların düzenlenmesine yardımcı olacak dosya, düzen, ekle, görünüm menüleri yer almaktadır. Bu menüler yardımı ile yeni metin kutuları, animasyonlar düzenlemeler yapılarak dosyalar eklenebilmektedir.



- Sağ üst köşede sunumu ön izleme görünümünde görüntüleyebilir, paylaşma linki oluşturabilir ya da ortak çalışanlar görüntülenebilir.
- Sol üst köşede sunumun “isim” kısmı yer almaktadır. Buradan sunuma isim verilmektedir. “File (dosya)” bölümünü kullanarak sunum kaydedilir.
- Kaydettikten sonra File menüsünde bulunan “**Your prezis**” seçeneği ile ana sayfaya dönülmektedir. (<https://egitimaraclari.net>, 2020)

### 13. SKYPE



Skype; Skype iş hayatında ve günlük hayat da en çok görülmesi gereken kişilerle mobil cihazından veya web ortamından bire bir konuşma yapmak veya grup konuşmaları için tasarlanıp hizmete sunulan bir programdır. Skype, nerede olursanız olun metin, ses ve video deneyimlerini paylaşmayı kolaylaştırmaktadır. Bu uygulama da “VoIP” teknolojisini kullanmaktadır. Yazılım uzmanları tarafından kodlanmıştır. İlk olarak Amerikalılar tarafından sıklıkla kullanılan ve çok ucuza konuşulmasını sağlayan bu yazılımla artık dünyada milyonlarca insan internet veya telefonla konuşma imkânı bulmaktadır

Skype sayesinde çalışma grubu, öğrenciler veya mesai arkadaşlarıyla toplantı yapılabilir ve arkadaşlarla ve aile ile doğum günü kutlanabilir veya bir hikâye paylaşılabilir. Bir öğretmen desteğiyle yeni bir beceri veya hobi edinilebilir. İleti en fazla 50 kişinin bulunduğu

gruplara gönderilmekte ve bu gruplarla sesli ve görüntülü çağrı yapılabilmektedir. Uygulamanın daha fazla özelliğinden yararlanabilmek için ücret ödenmesi gerekmektedir (<https://www.skype.com>, 2020).

### Nasıl Kullanılır?

“Chris Clark”a (2011) göre Skype, aşağıdaki gibi eğitim ve öğretime entegre edilebilir.

1. Bir konferansta uzakta olmanız gerektiğinde kullanılabilir.
2. Konuk konuşmacı: Konusunda uzman bir kişiyi konuk ederek sınıfla konuşmaya davet edilebilir.
3. Panel: Sınıfla birlikte farklı yerlerdeki birçok sektörle ilgili kişilerle görüşme sağlanarak, bir konu tartışılabilir.
4. Saha gezisi: Alanla ilgili sahalarda işin uzmanları ile görüşmek yaparak sorular iletilerek, öğrencilerin de katılımı sağlanabilir.
5. Dil pratiği: öğrencileri başka ülkelerdeki öğrencilerle ve gönüllülerle eşleştirerek ve alanla ilgili ya da konuşma dili için pratik yapmaları sağlanabilir.
6. Grup çalışması: Poje çalışmaları için öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurmaları sağlanarak grup çalışması yaptırılabilir.
7. Ofis saatleri: Evden veya ofisten öğrenci toplantıları veya yardım oturumları düzenlenebilir veya bir veri toplama projesini başka yerlerdeki sınıflarla paylaşılabilir.
9. Performans: Bir öğrenci sunumunu değerlendirici bir uzmana gösterip, değerlendirmesi istenilebilir.

10. Devamsızlık: Bir öğrenci hastalık nedeniyle dersi kaçırmak durumunda kalırsa Skype bağlantısı üzerinden derse katılabilmektedir.

İletişim kurmanın kolay ve ucuz yolunu sağlan Skype, öğrenci katılımını artırabilecek geniş bir yelpaze sunmaktadır. Öğrenciler kültürel farklılıkları anlar, tarih ve sosyal normlar hakkında bilgi edinir ve yabancı dil becerileri kazanır. Öğrenme işlevi sınıfın duvarlarının ötesine genişler ve bir telefon görüşmesi veya dünyanın diğer ucundaki biriyle görüntülü sohbet sayesinde katılım sağlanabilir. Skype gibi ucuz olması nedeniyle yaygın olarak erişilebilen bir araç olduğundan öğretim üyeleri ve öğrencilerin kullanımını kolaylaştırır (Educause 2007).

#### 14. SLIDESHARE

“SlideShare” profesyonel içerik hazırlayan ve sunumlar, infografiler, belgeler, videolar barındıran bir sitedir. Katılımcılar tarafından yüklenen PowerPoint, Word, PDF, ve “OpenDocument” biçimindeki dosyaları özel veya herkese açık olarak yüklenebilmektedir.

Rashmi Sinha tarafından 4 Ekim 2006'da başlatılan web sitesinin “YouTube”'a benzediği, ancak slayt gösterileri olduğu düşünülmektedir. “Linkedin” tarafından 2012 yılında satın alınmıştır. Web sitesi başlangıçta işletmelerin slaytları çalışanlar arasında daha kolay paylaşması için tasarlanmıştır, uzman alanlarını ilgilendiren bilgiler, proje, ödev, ders notu yayınlanabildiği gibi, yalnızca eğlendirmek

amaçlı yüklenen birçok slayta da ulaşmak mümkündür. Web sitesi öncelikle bir slayt barındırma hizmeti olsa da, aynı zamanda belgeleri, PDF'leri, videoları ve webinar da destekler. “SlideShare” ayrıca kullanıcılara yüklenen içeriği derecelendirme, yorumlama ve paylaşma olanağı da sağlamaktadır.

Web sitesi ayda tahmini 80 milyon tekil ziyaretçi almaktadır ve yaklaşık 38 milyon kayıtlı kullanıcısı vardır. “SlideShare”'in en büyük rakipleri arasında “Zoho.com”, “Scribd”, “Issuu” ve “edocr” bulunmaktadır. “SlideShare”'in kayda değer kullanıcılarından bazıları “Beyaz Saray”, “NASA”, “Dünya Ekonomik Forumu”, “O'Reilly Media”, “Hewlett Packard” ve “IBM”dir. 11 Ağustos 2020'de, Scribd'in “SlideShare”i LinkedIn'den satın aldığı bildirilmiştir. (<https://tr.Wikipedia.org/Wiki/SlideShare>).

### Nasıl Kullanılır?

- Üst düzey bilgi ve beceriler kazandırır.
- Hedef kitle belirlenerek taslak hazırlanır ve farklı materyallerle renklendirilebilir.
- Eğitimci dönem projelerini ve ders notlarını buradan paylaşabilir. Ders planını takip etmek için ve Sınav soru ve çözümlerini paylaşmak için kullanılabilir.
- Klasik eğitimin dışında farklı öğrenme yöntemlerini kullanma açısından avantajlı olan bu platform uzaktan eğitim ortamında kullanılabilir. Dosyalar aracılığı ile bilgiye kolayca ulaşılmaktadır.

Uzaktan eğitim; öğrencilerin İnternette öğrenme sürecini hızlandırır. Problem çözümlerinde pratik yardımcı bir araç olarak kullanılmaktadır.

## 15. TWITTER



“Tweet” kısa mesajlar gönderip, almanıza izin veren bir “mikroblog” sistemidir. Tweetler en fazla 140 karakterden oluşan metinler paylaşılabilir. İlgili web sitelerine, sosyal ağlara ve kaynaklara bağlantı verilebilmektedir.

“Twitter” kullanıcıları diğer kullanıcıları takip ederler. Biri takip edilirse, tweet'lerini “Twitter” 'zaman akışında' görülmektedir. Mevcut iş alanınızla ya da benzer akademik ve kişisel ilgi alanlarına sahip kişi ve kuruluşları takip edilebilmektedir.

Herkes kendi tweet'lerini oluşturabilir veya başkaları tarafından tweetlenen bilgileri retweet'leyebilir. “Retweetleme” bilgilerin çok sayıda insanla hızlı ve verimli bir şekilde paylaşılabilir.

**Trending Topic:** “Twitter” ana sayfasının solunda yer alan “**Trending Topic**” **TT** şeklinde kısaltılmıştır. En çok konuşulan 10 konunun listesidir. **TT** listesi ülkelere göre değişiklik göstermektedir.

**Direct Message:** “Twitter” kullanıcıları arasında gönderilen özel mesajlara verilen isimdir. “**DM**” olarak kısaltılır. Mesaj özelliğinin bir nevi e-mail işlevinde olduğu da söylenmektedir.

**Mention:** Yazılan Tweet başına @ işareti koyarsanız “**Menti”on**” yapmış olunur. En kısa ve öz haliyle yazıyı görmesi istenilen kişiyi hedef olarak göstermeye yarayan bir özelliktir. “**Mention**” gönderileri, Twitter da bahsedilenler kısmından görülmektedir.

**Retweet:** “**Retweet**”: Diğer kullanıcıların Tweet’lerini kendi platformunda takipçilerinin de görmesi için alıntı şeklinde paylaşılmasından ibarettir. Twitter ın en çok kullanılan özelliklerinden biridir. “RT” olarak kısaltılmıştır.

**Friday Follow:** Sadece Cuma günleri yapıldığı için “**FF**” şeklinde kısaltılan “Friday Follow” ismini aldığı bilinmektedir. “**FF**” takip edilen kişilerin sizi takip etmesi anlamında da kullanılmaktadır.

**Hashtag:** Konu başlığı olarak da tabir edilen “**Hashtag**” dilimize “etiket” olarak çevrilmiştir. Kelimelerin başına diyez yani “#” işareti konulduğunda “**Hashtag**” yapılmış olur.

“Twitter” internet dünyasına basit bir takip mekanizması sağlamaktadır.

“Twitter” uygulaması ile gündem yakından takip edilmekte, paylaşımlara katkıda bulunarak, olaylardan ve yeniliklerden en hızlı şekilde haberdar olunmaktadır.

## 16. VOICETHREAD



VOICETHREAD

“Voicethread”, öğrencilerin resimler, belgeler ve videolarla ilgili metin, video ve ses dosyaları hakkında yorum yapmalarına olanak tanıyan ortak bir multimedya slayt gösterisidir. Öğretmenler tarafından gruplar ve sınıflar ayarlayabilmektedir. Öğrencilerin yorumları bloglara yerleştirebilir ve ses dosyaları aktarabilmektedir. Öğrenmeyi daha etkili bir hale getirmek için kullanılabilir ve öğrencilerin konuşmalara katılmasını, içerik hakkında fikir vermeleri sağlanabilir.

“Voicethread” bir bulut uygulamasıdır. Yani herhangi bir yazılımın yüklenmesine gerek yoktur. Yalnızca son sürüm Adobe Flash’ın yüklenmesi yeterlidir. Modern ve güncel her internet tarayıcısında çalışmaktadır. • Öğrenme yönetim sistemlerinden “Blackboard”, “Sakai”, “Angel”, “Canva”s, “Desire2Learn”, “BrainHoney” and “Moodle”’a bütünleşmiş olarak çalışabilmektedir.

“Voicethread”, öğrenci katılımını ve çevrimiçi varlığını geliştirmek için bir öğrenme aracıdır. “Voicethread” ile eğitmenler veya öğrenciler mikrofon, web kamerası, metin, telefon ve ses dosyası yüklemesini kullanarak görüntüler, Microsoft PowerPoint sunumları, videolar, ses dosyaları, belgeler ve PDF’ler oluşturabilir, paylaşabilir ve bunlara yorum yapabilmektedir.

“Voicethread” ayrıca “Canvas” derslerinde “Voicethreads”’e erişmek için “iOS” ve “Android” uygulamalarına sahiptir; talimatlar için





## Nasıl Kullanılır?

Bunu, öğrencilerin ev ödevleri veya sınıftaki önemli kavramlar hakkında sorular gönderebilecekleri harika bir iletişim aracı olarak görebilir. Diğer öğrenciler bu soruları cevaplayabilir veya konuları kendi yapışkan notlarını ekleyerek tartışabilirler. Yapışkan notlar, farklı fikirler için duvarınızın farklı alanlarını düzenleyebilmeniz için hareket ettirilebilir. Belki insanların Perşembe veya Cuma günü bir sınava girmeyi tercih edip etmediklerini görmek istersiniz? Sadece öğrencilerin adlarını yapışkan bir not üzerine yazmalarını ve istedikleri günün altında eklemeleri gerekmektedir.

Teknoloji ilerledikçe ve eğitimciler bu değişikliklere uyum sağladıkça, “Wallwisher” gibi ücretsiz web siteleri sanal iletişimi daha ilginç ve yönetilebilir hale getiren benzersiz deneyimler sağlamaktadır. Bir adım geri gidilirse, “Wallwisher” temelde bir “Twitter” yazısı/ blog sayfasıdır. Aradaki fark ara yüzdür; gönderileri (yapışkan notlar) taşınabilir ve yeniden düzenleme yapılabilir.

## 18. WIKI



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

“Wiki”; “Özgür Belgeleme Lisansı” adı altında anılmaktadır. Kullanıcıların yeni bir sayfa yaratmasına, yaratılan sayfada düzenlemeler yapmasına ve bu sayfaları birbirine bağlamasını sağlayan bir yazılımdır. Genel olarak bilgi depolama ortamları olarak kullanılmaktadır. Özellikle eğitim alanında işbirliğine dayalı öğrenme, proje

tabanlı öğrenme, probleme dayalı öğrenme gibi yöntemler ile öğrencilerin gruplar halinde belirli bir konu alanına yönelik, problemleri çözmeye becerilerini geliştirmek amacıyla kullanılan etkili bir teknolojidir. Öğrenciler arası sosyal etkileşimi sağlamaya yardımcı olurlar. Günlükler orijinalde araştırma makaleleri, yeni hikâyeler ve diğer web sitelerini yorumlarken kullanılmaktadır. Ayrıca elektronik dergi veya günlüklerden farklı olarak kişisel düşünceler ve hikâyeler içerebilmektedir.

“Wiki”lerden en çok bilineni Wikipedia’dır. “Wiki” sayesinde gruplar kolayca geniş kapsamlı dokümantasyonlar oluşturmaktadır, “diff” özelliği ile sayfanın yazılmış önceki sürümleri görülebilmektedir. Bu sayede belgeler arasındaki sürüm farklılıkları giderilebilmektedir. Sayfalar arasındaki bağlantılar ve sayfa biçimlemeleri sistem tarafından otomatik olarak yapılandırılmaktadır. Bilgiye erişim ve bilgi belgeleme “Wiki” ile son derece kolaylaşmıştır. Hazır “Wiki” sitelerine daha önce eklenmiş bir bilgiyi bulmak için arama yapılmaktadır. “Wiki” site şablonlarını kullanılarak kişisel “Wiki”ler oluşturulabilir. Oluşturulan bilgiler üyelik şartı olmadan okunabilmektedir. Hazır “Wiki” sitelerine ekleme, düzeltme işlemi veya kişisel görüşte yazılabilmektedir.

Sitede tek bir şablon olduğu için var olan şablon seçilebilir. Bu da yayınlanmasında kolaylık sağlamaktadır. Web sayfası kodlarına veya veri tabanına gerek yoktur. Herkesin İnternet’te istediği türdeki bilgileri yayınlamasını sağlamaktadır. Herkese eşit, tarafsız, özgür katılım sağlamakta ve ücretsiz katılım hakkı vermektedir. Dil, ülke ve içeriğe göre gelişmiş kategorize edilmiş bir sisteme sahiptir. Tartışma

sayfasına g6r6ş yazılabilir. Yapılan deęişiklikler kolayca izlenebilmektedir ve hatalı ve deęiştirilmek istenen bilgiler kolaylıkla deęiştirilmekte ve d6zeltilebilmektedir. S6rekli oęalan ve geliřen t6m bilgiler iin kaynak g6sterilebilmektedir.

En basit tanımıyla “Wiki” dilinde HTML kodlarının yerini basit iřaretlemeler almıř ve ierik y6netimini basitleřtirip, kolaylařtırmıřtır. “Wiki” internetin en geniř ierięine sahiptir. evrimii ansiklopedisi olan “Wikipedia.org” tarafından geniř kitlelere tanıtılan “Wiki” dili, pek ok farklı programlama platformunda “Javascript”, “Asp”, “Php”, “C++” vb. kullanmaktadır. Bu sayfalara, “WordPress-tr Wiki Sayfası”, “Hukuk Ansiklopedisi”, “Pardus İřletim Sistemi” iin oluřturulmuř “Pardus Wiki” sayfası 6rnek olarak verilebilir.

### Nasıl Kullanılır?

1. 6ęrenciler, arařtırma projeleri geliřtirmek iin bir “Wiki” kullanabilirler.
2. 6ęrenciler “Wiki”leri iřbirlięine dayalı problemler 6zmek iin platformlar olarak kullanabilir. Grup laboratuvar raporları; sınıf ii projeleri ile "ders kitabı" oluřturulabilir.
3. 6ęrenciler 6ng6r6len okumalardan d6ř6ncelerinin 6zetlerini ekleyebilir, “Wiki” 6zerinde ortak aıklamalı bir kaynaka oluřturabilirler.
4. Mesleki Geliřim: “Wiki”ler, Eęitimciler yaptıkları at6lye alıřmalarını veya konferanslar. Belgelerini ve dięer kaynakları “Wiki”ye g6nderebilirler. At6lye alıřmalarından 6nce ve

- katılımcıların kendi notlarını oluşturup göndermelerini sağlayabilir. Daha sonra, katılımcılar öğrendikleri bilgiler dâhilinde daha fazla bilgi edinmek için “Wiki”ye dönebilirler.
5. Yöneticiler, öğretmenler izin vermek için “Wiki”lerden yararlanabilmektedir. Tteknoloji personeli ve diğerkleri için birçok belgelenin oluşturulmasına ve düzenlenmesine yardımcı olmaktadır.
  6. Müfredat ve bildiriler gibi ders kaynaklarını yayınlamak için bir “Wiki” kullanılabilir ve öğrenciler doğrudan herkesin görmesi için bunları düzenleyebilir ve yorumlayabilir.
  7. Öğretmenler “Wiki”leri bir bilgi tabanı olarak kullanabilir ders notlarını ve öğretim uygulamaları ile ilgili düşüncelerini doküman haline getirebilir.
  8. “Wiki”lerle kavram haritaları oluşturmak için kullanılabilir. Beyin fırtınası için faydalıdırlar ve belirli bir “Wiki” konusunun düzenlenmesi için bağlantılı bir kaynak ağı oluşturabilir.
  9. Bir “Wiki”, geleneksel yazılımların yerine sunum aracı olarak kullanılabilir ve öğrenciler sunu üzerinde doğrudan yorum yapabilir ve bunları gözden geçirebilir.
  10. “Wiki”ler grup yazma araçlarıdır. Genellikle grup üyeleri bir grubun her üyesine, her bir kişinin bilgisayarlarında düzenlemeler yapar ve daha sonra bunları koordine etmek için bazı girişimlerde bulunulabilir. Herkesin çalışmasının eşit şekilde temsil edilmesi için düzenler. “Wiki” üyeleri birlikte gruplandırır ve belgeyi oluşturup tek merkezden düzenlenmesini sağlamaktadır (Oftade, 2009:124).

## 19. YOUTUBE



YouTube” Mayıs 2005'te “Steve Chen”, “Chad Hurley” ve “Jawed Karim” tarafından yayınlanmaya başlamıştır. “**YouTube**” üyelerin video içeriğini depolamasına ve sunmasına olanak tanıyan ücretsiz bir video barındırma sitesidir. YouTube üyeleri ve web sitesi ziyaretçileri, “YouTube” videolarını bir bağlantı kullanarak veya HTML kodu yerleştirerek çeşitli web platformlarında paylaşabilmektedir. “YouTube” resmi web sitesi, orijinal olarak oluşturulmuş videoları izleyip paylaşacak milyarlarca kullanıcıya izin veren bir alan olarak tanımlanmaktadır.. İnsanlar için bir forum sağlar. Dünyanın her yerinden başkalarına bağlanmak, bilgi vermek ve ilham vermek. Hem büyük hem de küçük orijinal içerik oluşturucular ve reklamcılar için bir dağıtım platformu görevi yapmaktadır.

“YouTube”un temel amacı videoları çevrimiçi paylaşmaktır. Herkes tarafından videolar yaratılmakta ve videolarını bu platforma yükleyebilmektedir. Videolar başkaları tarafından yorumlama, oylama yapabilmekte ve paylaşım yapabilmektedir. Video blog fenomeni, insanların kayıt yaptığı bu sosyal medyadan ortaya çıkmıştır.

### Nasıl Kullanılır?

Video formatı olan “Flash Video” formatı (\*.flv) kullanılmaktadır. YouTube web sitesinde istenilen “videolar” “Flash Video” olarak izlenebilmektedir. Kullanıcı bilgisayarına “\*.flv” formatında dosya

olarak indirebilmektedir. Videoları izlemek için önceden “Adobe Flash” eklentisi kurulmalıdır. Siteye eklenen videolar otomatik olarak “320x240” pixele çevrilip küçültülmektedir ve Flash Video Format'a (.flv) dönüştürmektedir. Ayrıca Mart 2008’de yüksek kalite açısından “480x360” piksel seçeneği eklenilmiştir. Daha sonra “720p”, “1080p” ve “4K” eklenmiştir. Şu anda ise son teknoloji olan “8K” sistemi beta olarak kullanılmaya başlanmıştır.

AVI, Quicktime veya MPEG gibi video formatına sahip videolar, kullanıcı tarafından YouTube’a en fazla “1 GB” kapasitesinde yüklenebilmektedir.

Kullanıcılar “YouTube” platformunda var olan videoları izleyebilmekte ve eğer isterlerse kendi videolarını “YouTube”a ekleyebilmektedir.

Kullanıcının yüklediği içerikler, kişisel amatör klip’ler, videolar, film, TV programları parçacıkları ve videolarından oluşmaktadır. “YouTube”a günlük yaklaşık 65.000 adet yeni video eklenmekte ve 100 milyona yakın video izlenmektedir.

Kullanım koşullarına uymayan video kullanıcılara bildirim yapılarak “YouTube” yetkilileri tarafından incelenmekte ve uygun görülmeyen videolar silinmektedir.

“YouTube” üyeleri izledikleri videoları değerlendirip not verebilmektedir. Ayrıca izledikleri videolar hakkında yorum yapabilmektedir.

“YouTube” üyelerinin, kanallarını daha uygun hale getirebilmesi için kullanılan bazı kanal türleri vardır.

- “Youtuber”: Standart “YouTube” hesabıdır.
- “Director (Yönetmen)”: Profesyonel film yapımcıları için ayarlanmıştır. Bu hesaba sahip üyelerin yükledikleri video boyutunda avantaj getirilmiştir.
- “Musician (Müzişyen)”: Müzik eserleri bulunanlar içindir.
- “Comedian (Komedyen)”: Mizah videosu yapımcıları içindir.
- “Guru (Uzman)”: İlgi alanına bağlı video yapanlar içindir.
- “Reporter Bildirici”: Uygunsuz videoları rapor edenler içindir.

Video, güçlü bir eğitim ve motivasyon aracı olabilir. Ancak, birçok ortamın gücü kendi içinde değil, nasıl kullanıldığına bağlıdır. Videolar öğrenme amaçlarına ve hedeflerine ulaşmaya yönelik etkili bir araçtır. Eğitimciler tarafından bir kaynak olarak giderek daha fazla kullanılmaktadır.

“YouTube” öğrencilerin görsel bilgisini arttırarak yapılan etkinlikler ile kullanıcıyı video izleme deneyimine çeker. “YouTube”daki içeriğin çoğu eğitim amaçlı olmasa bile değerli bir öğrenme alıştırmasıdır. Öğrenciler konu ve içeriği oluşturmak için kullanılan araçları deneyimlerken yeni medyadaki yeniliklerle de karşılaşmış ve bilgi edinmiş olacaktır. Ayrıca bütün bunların yanı sıra sosyal bir yazılım olarak çeşitli çevrimiçi topluluklara bağlantı kurulmasını sağlar. “YouTube”, Net Generation öğrencileri arasında bir trendin parçasıdır. Pasif öğrenmeyi, herkesin söz sahibi olduğu aktif katılımı

değiştirebilir ve katkıda bulunabilirsiniz. İçerik etrafında şekillenen ve öğrenme hedeflerinde birbirlerini destekleyen grup oluşturmalarını ve farklı kişilerle bağlantı kurmalarını sağlayacaktır.

“YouTube” öğrenciler için videonun belirli bir şekilde videoyu aktif görüntüleme ve kullanabilmesi için aşağıda tanıtım amaçlı kullanıma ilişkin bazı yönergeler yer almaktadır.

1. **“Segment”** - öğrencilerinizin videoyu kısa bölümler halinde izlemelerine izin verin.
2. **“Notlar”** - videolar not alma becerilerini geliştirmek için idealdir. İle ilgili notlar alın. Önce görüntüleyin, sonra geri sarın, tekrar oynatın ve kontrol edin. Bu bireysel veya toplu olarak sınıf tartışması / beyin fırtınası oturumu olarak yapılabilir.
3. **“Duraklat”** Videoyu geçici olarak durdurmak ve kaydın dinlenmesine izin vermek için "duraklat" özelliğini kullanın. Öğrencilerin bundan sonra ne olacağını tahmin etmeye/hatırlamaya çalışmaları sağlanabilir.
4. **“Ses Kapalı”** - Görsellere dayanan video dizileri için sesi kapatın ve anlatın.
5. **“Resim Kapalı”** Ekranda ne olduğunu açıklamak için sesli ipuçlarını kullanın. Karşılaştırma ve tahminleri gerçek videoyla karşılaştırın.
6. Derse uygunluğunu belirlemek için her videoyu dikkatlice **“Ön izleme”** yapın. Videonun hedefler ve öğrencinin öğrenme çıktılarına uygun olup, olmadığını belirleyin.



7. Videoyu genel öğrenme deneyimine **“Entegre Edin”**. Dersin deneysel bileşeni olarak öncesinde veya sonrasında faaliyetler yapılabilir.
8. **“Cut”** “www.cuts.com” veya “www.eyespot.com” gibi çevrimiçi video düzenleyicilerini kullanarak ders konunuzla en alakalı kavramları yakalayın. Bir programı bütünüyle taramak için gereksiz ve zaman alıcı olabileceğini unutmayın. Programın ön izlemesini yaparken, özellikle ilgili veya yararlı olan segmentleri arayın ve planınızı yapın.
9. **“Odak”** Öğrencilere görüntülerken belirli bir sorumluluk verin. Tanıtın. bir soru sorarak bulunacak şeyler, bilinmeyen kelimeler veya bir etkinlik içeren videonun dikkatle izlenmesi programın içeriğini daha net veya anlamlı hale getirecektir. Video sonrası hedefinize ulaşmış, ulaşmadığınızdan emin olun.
10. **“İzleme Sonrası”** öğrenciler videoyu izlediklerinde göz önünde bulundurun; Neyi anlamadılar?

Deneyimler ve duyguları ile ilgili Öğrencilerden bloğa yorum eklemelerini istenilebilir.

(Source: <http://www.idahoptv.org/ntti/strategies.html>, 2020).

## 20. WORDLE

Belirlenen bir konuyla alakalı kelimelerin farklı boyut ve renklerde bir araya gelmesiyle oluşan bir resimdir. “Kelime bulutu” yaygın adıyla “wordle” de denilmektedir. “Kelime bulutları (Wordle)” anlatılan bir

dersten sonra özellikle derste öğretilen terimler varsa onların öğrencilerin aklındaki kalıcılıklarını arttırmak için kullanılabilir. Aslında dersin bir özetidir de denilebilir. “Wordle” dersin kaynak metninde daha sık görünen kelimelere daha fazla önem verir. Metin içerisinde geçen kelimelerin yazı tipini değiştirebilir, düzeni değiştirebilir ve renk düzenini değiştirilmektedir. Eğer bir kere olsun "kelime bulutu" oluşturulursa, öğrenciler kaydetmek için bir ekran görüntüsü alabilir ve bir uygulamaya yapıştırabilir veya “Paint”, “Photoshop” a kaydedilir ve ardından bir “jpg” görüntüsü olarak kaydedilir. Böylece öğrencilerin görüntüyü almaları daha kolay olacaktır. Bunun için “PowerPoint”, “SlideShare”, PhotoStory, Blog, “Wiki” vb. gibi bir projede kullanılabilir veya bir çıktısını alarak okuldaki mevcut panoya asılabilir.

### Nasıl Kullanılır?

Aşağıdakiler, Wordle kullanmanın bazı yollarıdır:

1. Bir makalenin veya herhangi bir çalışmanın içeriğini özetlemek ve insanlara makalenin ne hakkında olduğunu anlatmak için kullanılabilir.
2. “Wordle” öğretmen tarafından bir değerlendirme aracı olarak kullanılabilir. Öğrenci sunumlarının bir kelimesini “wordle” ile oluşturup ve bunu da bir tartışmanın temeli olarak kullanılabilir.
3. Metin alanlarından anket sonuçlarını özetlemek için kullanılabilir.
4. Bir öğrencinin yazdıkları bir resimle gösterilebilir.

5. Belgeler veya web sayfaları okunduğunda metinleri hatırlamaya yardımcı olmak için bunları kelime bulutlarına dönüştürülebilmektedir. (<http://www.wordle.net>, 2020).

## 21. WORDPRESS



“WordPress” yeni bir yazılımdır. Kökleri ve gelişimi 2001'e kadar uzanmaktadır. “WordPress” “GPL” lisanslı “PHP” ve “MySQL” yazılımı kullanılarak yazılmış bir kişisel yayın sistemidir. “B2/cafelog” projesinin devamı olarak kabul edilmektedir. “WordPress” bir “CMS” “Content Management System/ İçerik Yönetim Sistemi” dir. Bu nitelik sadece makale yazma ve düzenleme ya da blog sistemi olarak değil, her türlü içeriğin düzenlenip yayımlanabileceği bir platform olduğu anlamına gelmektedir. Google tarafından hızlıca arşivlenir. Sayfaların açılışı oldukça hızlıdır.

Kullanım hızı, geniş kullanıcı tecrübesine ve rahatlığına odaklanmış bir yazılım sistemidir. Açık kaynak yazılımına dışardan katılan aktif bir toplulukla birlikte geliştirilmiştir.

İlk günden bugüne kadar kullanımı giderek artmıştır. Kullanım oranı arttıkça da “WordPress” daha kullanışlı hale getirilmek için sürekli geliştirilmektedir.

İlk çıkışı bir blog alt yapısıdır. “WordPress” ile sadece “blog” değil, haber, e-ticaret, sosyal medya, kurumsal siteler ve hatta forum siteleri

de kurulmaktadır. Türkiye'deki popüler birçok site de “WordPress” alt yapısını kullanmaktadır.

“WordPress” güçlü bir kişisel yayın platformudur. İnternette bir yayıncı olarak kullanıcının tecrübesini mümkün olduğu kadar çekici hale getirebilecek şekilde tasarlanmış özellikler barındırmaktadır. Dağıtımı özgürce yapılan, hızlı, hafif ve kişisel ayarlarıyla birlikte tamamen istenilen özelliklere sahip istenildiği gibi değiştirilerek kolayca düzenlemeler yapılabilmektedir.

Her kullanıcı kendi ihtiyaçları ve kodlama bilgileri doğrultusunda temalar üretip kullanabilmektedir. Bu alanda “WordPress” rakiplerine göre oldukça başarılı ve zengindir.

“WordPress”in en önemli özelliklerinden biri çok geniş kapsamlı dokümantasyona sahip olmasıdır. Oldukça yoğun kullanıcı kitlesinin her türlü sorun ve sorularına cevap bulabileceği forumları ve kaynakları bulunmaktadır.

Bütün bunlara ek olarak, “WordPress” üzerine geliştirilen çok sayıda eklenti kullanılarak hiçbir yazılım bilgisine sahip olunmadan çok hızlı bir şekilde sadece blog değil, e-ticaret veya sosyal medya platformu haline getirilebileceğidir. Bu “ddypress” ve “Woocommerce” bu tür eklentilere örnek olarak verilebilmektedir. Bununla birlikte, genelde

“WordPress” temaları, kullanıcıların siteleri için kullanabilecekleri hazır tasarımlardır. Sadece işlevsel sistem değil, aynı zamanda temalar da sürekli olarak değişip, geliştirilmektedir. Dolayısıyla “WordPress”in alt yapısında kullanıcıya sunulan binlerce ücretsiz tema

bulunmaktadır. Tema üretimi sadece “WordPress”in geliştiricileri ile birlikte dış kaynaklı olarak da yapılmaktadır. Ancak bu üretimler de genellikle ücretli olarak kullanıcıya sunulmaktadır.

“Temalar” kullanıcıların web sitesi görünümünü ve işlevselliğini değiştirmelerine izin vermektedir. Sitenin içeriği değiştirilmeden yüklenebilmektedir. Her “WordPress” web sitesinde en az bir temanın bulunması ve her temanın yapısal “PHP”, “HTML” ve “Stil Sayfaları (CSS)” ile “WordPress” standartlarını kullanarak tasarlanması gerekmektedir.

“Temalar” doğrudan WordPress admin panelindeki WordPress "Görünüm" sekmesinden yükleme aracı kullanarak veya “FTP” ile yüklenebilmektedir. Temalarda bulunan “PHP”, “HTML” ve “CSS” kodu, daha gelişmiş özellikler sağlamak için düzenlenebilir veya daha da ekleme yapılabilir.

“WordPress”in eklentileri kullanıcıların bir “WordPress” sitesinin veya blog’unun özelliklerini ve işlevselliğini genişletmelerini sağlar. “WordPress” 40.000’den fazla eklentiyi bünyesinde barındırmaktadır. Bu eklentiler kullanıcılara sitelerini kendi özel ihtiyaçlarına göre uyarlamasını sağlayan özel işlevler ve özellikler sunmaktadır. Bu özelleştirmeler arama motoru optimizasyonundan, üyelik sistemlerine, içerik yönetim sistemlerine kadar “WordPress”e birçok ek özellik kazandırmaya kadar uzanmaktadır.

“WordPress” kişilerin kendi web sunucularında ya da paylaşılan “hosting” hesabında kurulmak için tasarlanmıştır. Üçüncü kişiler tarafından “host” edilmiş servislerden farklı olarak, “weblogla” ilgili

her şeyi değiştirebilir ve “weblogla” ilgili her şeye ulaşılabilir. “WordPress” evdeki bilgisayarın masaüstüne, hatta bir iç ağa bile kurulabilir. “WordPress”’in en bilinen özelliklerinden olan 5 dakikalık kurulumu, basitliği ve kullanım kolaylığı açısından çok pratik bir konudur. Yazılımın en son sürümüne yükseltilmesi de oldukça kolaydır (<https://WordPress.com>, 2020).

## 22. KHAN ACADEMY

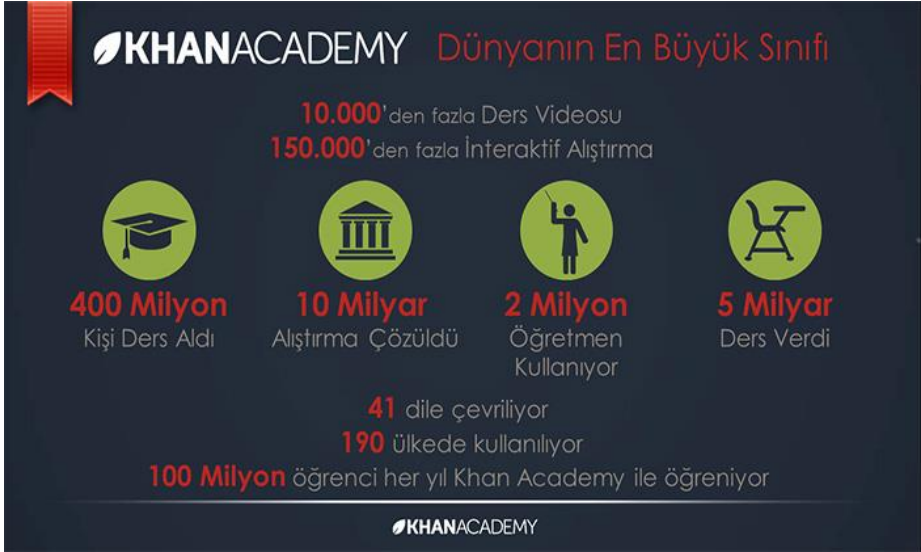


Dünyada var olan alışılmış eğitim sistemini değiştirerek daha çok gelişmeyi ve özgürleşmeyi hedefleyerek; kar amacı gütmeyen hizmet veren bir kuruluştur. Amaçları isteyen herkesin, istediği anda, istediği yerde dünya standartlarında ve ücretsiz bir öğrenim imkânına sahip olmasını sağlamaktır.

“Khan Academy” platformunda sunulan tüm eğitim içeriği herkese açıktır. Öğrenci, öğretmen, işadamı vb. “Khan Academy” deki eğitici içerik ve öğrenim kaynaklarına hiçbir bedel ödemediği takdirde ulaşabilmektedir. “Khan Academy” nin amacı eğitimde fırsat eşitliği sunmaktır.

Kişi, sunulmakta olan öğrenim kaynaklarını kendi hız ve ihtiyaç doğrultusunda öğrenebilmektedir Kişi kendisini geliştirebilir, ders çalışabilir, sınava hazırlanabilir ya da öğretmenseniz yardımcı bir kaynak olarak derslere katılabilmektedir. “Khan Academy” nin amacı örgün eğitimin yerine geçmek değil, okullardaki eğitimi desteklemeyi

ve daha verimli hala getirmeyi hedeflemektedir. Eğitimciler platformu sınıf da da kullanabilirler. “Khan Academy” hem öğrenciler için **bireysel öğrenim kaynağı** hem de öğretmenler için sınıflarında, ya da veliler için evlerinde kullanabilecekleri yardımcı bir “Eğitim Aracı”dır. “Khan Academy” dünya genelinde eğitim reformunun ve eğitimde dijital dönüşümün en önemli temsilcilerinden biridir. “**Teknoloji destekli**” ve “**insan odaklı**” bir eğitim modeli olarak yaygınlaşmıştır. “**Hayat boyu öğrenme**” anlayışıyla her bireyin kendini geliştirebilmesi için ücretsiz bir kaynak sunmaktadır.



**Resim 22.1.** Dünya’da Khan Academy’den ders alanların oranları

“Khan Academy” bugüne kadar **41 dilde 5 milyardan** fazla ders vermiştir. Her yıl **100 milyon öğrenci** “Khan Academy” ile öğrenmektedir. Bugün **2 milyondan fazla öğretmen** kendi sınıflarında “Khan Academy” derlerinden yararlanmakta ve bu sayı her geçen gün

artmaktadır. “Khan Academy” dünyanın en büyük ücretsiz “çevrimiçi” öğrenim platformu olarak 200'e yakın ülkede eğitim için kullanılmaktadır. “Khan Academy” ile birçok öğrenci artık sınıfa gitmeden önce konuları buradan öğrenebilmektedir. Böylece sınıfın gerisinde kalan öğrenciler eksiklerini telafi edebilmektedir. Hızlı öğrenen öğrenciler ise ilerlemeye devam edebilmektedir. Öğrenci dersleri kendi hızında takip etme şansını yakalayabilmektedir. “Khan Academy” sistemi ile öğrenciler bir konuyu anlamadan bir sonraki konuya geçemez, sistem her kullanıcının bilgi seviyesini gelişmiş tespit algoritmaları sayesinde teşhis etmektedir ve bilgi haritası üzerinden kendilerine en uygun seviye ve konulara yönlendirmektedir. “Khan Academy” sisteminde bulunan yönlendirme, seviye belirleme, raporlama ve ödüllendirme algoritma ve mekanizmaları gibi gelişmiş özelliklerin tamamı 2014-2015 eğitim dönemi itibariyle [tr.khanacademy.org](http://tr.khanacademy.org) adresinde Türkçe olarak sunulmaya başlanmıştır.

“Khan Academy” “**Milli Eğitim Bakanlığı**’nın kısaca “**EBA**” olan “Eğitim Bilişim Ağı”nda Türkçe dersleri yayınlanmaktadır ve ülke genelinde on binlerce okula ulaşmaktadır. Aynı zamanda Milli Eğitim Bakanlığıyla “Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü” ile yapılan bir işbirliği çerçevesinde eğitim içeriğinden geçmişte dilediği gibi eğitim alma şansı olmamış ya da eksiklerini telafi etmek isteyen bireylerin de yararlanması amaçlanmaktadır.

Khan Academy tüm dünyada büyük ilgi gören “**You Can Learn Anything**” (**Her Şeyi Öğrenebilirsin**) kampanyasını Türkiye’de de başlatmıştır. “Her Şeyi Öğrenebilirsin” tanıtım videosunda kampanya-



nın ilham aldığı değerler çarpıcı şekilde vurgulanırken, kampanya çerçevesinde, “Her insan öğrenebilir. Kim olursan ol, nerede olursan ol, tek bir şeyi bilmelisin: Her şeyi öğrenebilirsin!” sloganı ile ülkemizde de toplumsal farkındalık yaratılması hedeflenmiştir.

“Khan Academy” dünyanın en büyük çevrimiçi eğitim platformudur. sanal ortama sivil bir katkı olarak sunduğu “Her Şeyi Öğrenebilirsin” kampanyası ile her insanın öğrenebileceğini, zekânın doğuştan, genetik faktörlerle belirlendiği yönündeki yargıları yıkıp gelişme odaklı bir zihniyeti teşvik etmektedir. (<https://www.khanacademy.org>, 2020).

### 23. EDMODO



Sanal sınıf oluşturmak amacıyla kullanılan bir “web 2.0” aracıdır. “Edmodo” akademisyen, eğitimci, öğretmen, öğrenci ve veliler için özel olarak hazırlanmıştır. Öğretmenlerin öğrencilerine grup daveti yapabildiğini sağlayan bir uygulamadır. “Edmodo” ile mesaj yazabilir, Quizler oluşturabilir ve ders dokümanlarını paylaşabilmektedir. Eğitim için kurgulanmış, güvenlik ayarı oldukça yüksek olan bir sınıf yönetim aracı ve sosyal ağıdır.

“Edmodo”, sınıfta poster, sunum veya deney gibi bir proje üzerinde işbirliği yapması gerekebilecek çalışma grupları oluşturmak için kullanılmaktadır. Bir öğretmen olarak bu tür gruplar oluşturmanıza ve öğrencilere duyurular, tartışma, video, bağlantı ve diğer multimedya- ların yayınlanmasına olanak tanımaktadır.

## Nasıl Kullanılır?

- Sınıf içinde küçük gruplarla farklı yapıları oluşturarak etkinlikler yapılabilir.
- Dosya ve klasör paylaşımı yapılabilir.
- Ödevler, Anketler ve Quizler için son giriş tarihi belirlenmektedir.
- Farklı kullanıcılarla mesajlaşma imkânı sağlamaktadır.
- Öğrencilere duyurular yapılabilir.
- Sosyal paylaşım ağı olarak da kullanılabilir.
- Veliler eğer isterlerse öğrencilerini takip edebilir.
- Ödevlerini teslim eden öğrencilere not verilmektedir. Ödevlerin not ortalaması görülebilmektedir.
- “Edmodo” kullanmak için ilk önce oturum açmak gerekmektedir.
- Öğretmenler oturum açtıktan sonra sınıf yönetimi için önce sınıflarını oluşturup, öğrencilerini eklemelidirler.
- **Sınıf oluşturma:** Bir sınıf oluşturmak için ana sayfada sayfanın sol tarafındaki “Sınıflar” bölümünden “Sınıf oluştur” seçeneğine tıklanmalıdır.
- Açılan pencerede sınıfın adını, düzeyini (kaçıncı sınıf olduğunu) ve ders bilgileri girilir. Sınıfları ayırt edebilmek adına birde renk atanabilmektedir. Bilgileri girdikten sonra “Oluştur” butonuna basılır.
- Sınıfı oluşturduktan sonra öğrencileri sınıfa eklenir.
- **Sınıfa öğrenci eklemek:** Öğrencileri sınıfa eklemek için yine sol menüden oluşturulan sınıf seçilir.

- Sınıfın içerisinde iken sağ taraftan “Öğrenci Ekl”e butonunu görülür. Onu tıklayarak öğrencileri eklemek için eğitimciye bir sınıf kodu verilecektir. Öğrenciler bu kodu kullanarak sınıfa katılabilirler. Ya da mail yoluyla öğrenciler sınıfa davet edilebilir.
- Öğrencileri de sınıfa ekledikten sonra onlara bazı etkinlikler yapmaya başlanabilmektedir.
- **Yapılabilecek etkinlikler:** Sınıf içerisindeyken “Gönderiler” menüsünün altından öğrencilerinize bir “duyuru” duyurabilir, anket yapabilir, Quiz yapabilir ya da ödev verilebilir.
- **Sınıf içinde alt gruplar oluşturmak:** Bir sınıf içerisinde “alt grup” oluşturmak için Sınıf seçili iken “sol menüden” sınıfın hemen altından “Bir Küçük Grup” oluştur seçeneğine tıklanır. Küçük grubun adını yazıp “oluştur” denilir. Küçük gruplar sayesinde bir sınıfta belirli öğrenci gruplarına etkinlikler yapıp görevler tanımlanabilir.
- **Duyuru Ekleme:** Bir duyuru eklemek için bu menüden “Not” bölümündeyseniz duyuru yazılabilir. Tercihe göre yine aynı menüden duyuru bir bağlantı, “dosya”, “kütüphane” veya “Google Drive” dosyası ekleyerek duyuruyu öğrencilere yayınlanabilir. Duyuru ayarlarından duyuruyu ileri bir tarihte yayınlanması için ayarlama yapılabilir. Duyuru yayınladığında öğrencilere bildiri gidecektir.
- **Ödev Ekleme:** Öğrencilere bir ödev vermek isteniyorsa “Ödev” menüsünden “Ödev başlığını”, “Son teslim tarihini” girip gerekli ayarları (yükleme tarihi geçince yüklemeye işlemleri kapanması ayarı gibi) da yaptıktan sonra “Ödevi Gönder” diyerek

öğrencilere göndermiş olmaktadır. İsteğe bağlı olarak ödeve bağlantı ve dosya eki de konulabilmektedir. Teslim edilen ödevleri görmek için ödev üzerindeki “Teslim Edildi” butonu tıklanmaktadır.

- **Quiz oluşturmak:** Bir “Quiz” oluşturmak istiyorsanız “Quiz” menüsünde iken bir “Quiz Oluştur” butonuna tıklanır. Daha sonra açılan pencerede soru başlığını yazarak türü seçilir (Çoktan Seçmeli sorular, Doğru-Yanlış cevaplama, Kısa Cevap, Boşlukları Doldur, Eşleştirme). Soru türünü seçtikten sonra bu soru türüne göre Quiz’i yazılır ve tamamladıktan sonra sağ taraftan “Yapıldı” butonuna tıklanır. Bu işlemden sonra ana menüye dönülecektir. “Bitiş tarihini” de belirledikten sonra “Gönder” butonuna tıklanarak “Quizi” yayınlanabilmektedir. Cevaplanan “Quiz”leri görmek için “Gönderiler” altında “Quiz”in içindeki “Teslim Edildi” butonun basılır.
- **Anket Oluşturmak:** Bir anket oluşturmak isteniyorsa “Anket” menüsünden anket sorusunu ve cevaplarını yazarak “Gönder” denmesi yeterlidir. Anketin yanıtlanma oranları Gönderiler altında ve ana sayfada görünecektir.
- **Sınıf Üyelerini görmek:** Sınıfınızdaki üyeleri görmek için oluşturulan sınıfın altındaki menülerden” Üyeler” tıklanır ve burada öğrencileri ve diğer üyeleri görülebilmektedir.
- **Başka bir sınıfa katılmak:** Başka bir sınıfa katılmak için “Ana sayfadan” sol menüden Bir “Sınıfa Katıl” seçeneği seçilir. Daha sonra o sınıfın grup kodunu yazarak katılım sağlanmaktadır.

- **Grup oluşturmak:** Bir Grup oluşturmak için yine “Ana sayfadan” sol menüden Grupların altından “Grup Oluştur” seçeneği tıklanır ve Sınıf oluşturmada olduğu gibi ayarlayıp grup oluşturulur.
- **Bildirimler:** Gelen bildirimleri görmek için en üst menüden “Duyurular” tıklanır.
- **Mesajlar:** Gelen mesajları görmek için en üst menüden “Mesajlar” tıklanır. (<https://egitimaraclari.net>, 2020), (<https://Edmodo.com>, 2020).

## 24. EASELly



“Easelly”, Edu210’da birlikte çalışma şansı bulunan bir çevrimiçi “infografik” oluşturucudur. İnsanların bilgilerini ve tasarımlarını paylaşarak birbirlerine ilham vermelerine olanak tanır. Pek çok bilgi sunmak için sınıfa kolayca dâhil edilebilir: Kitap incelemeleri, hücre diyagramları, deneysel bilim tasarımları, eğlenceli laboratuvar raporları vb. amaçlarla kullanılmaktadır.

“Easelly” imgeleri, resimleri, yazıları kolayca sürükleyip bırak özelliğindedir. Bu nedenle bir öğrencinin gurur duyduğu bir şeyi yaratması için çok fazla teknik uzmanlığa gerek yoktur. Yazmak yerine daha görsel bir sunum tarzını tercih eden öğrenciler için inanılmaz derecede yardımcı olacaktır. Kitap bazında bir laboratuvar raporu yerine, bir öğrenci hipotezleri/ yöntemleri/ prosedürleri hakkında bir akış şeması/ infografik oluşturabilir. Böylelikle bilimsel terimler veya yazı

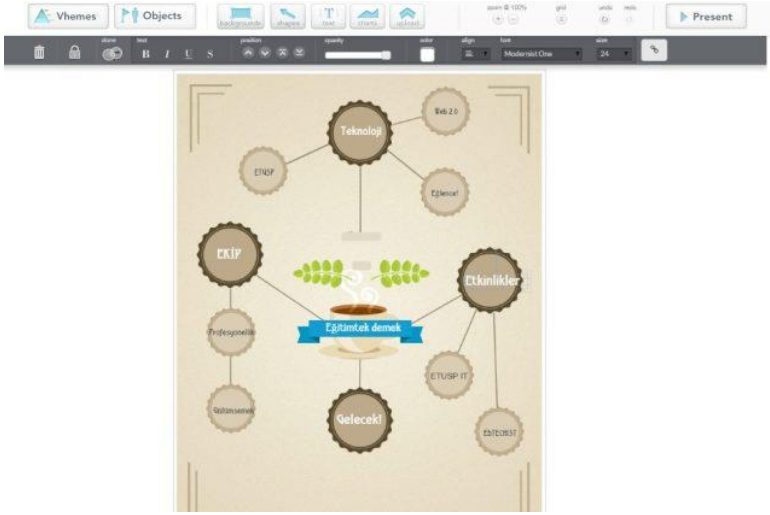
konusunda o kadar güçlü olamayacak bir öğrenci, öğrendiklerini yaratıcı bir şekilde sunma şansına sahip olabilmektedir.



Resim 24.1. Easelly Uygulama örnekleri

Bu programa mail adresi, “Facebook” ya da Google+ plus hesabı ile üye olunabilir. Üyelik işlemi gerçekleştirdikten sonra yönlendirilen ana sayfada tasarım fikrine uygun bir şablon seçilerek işlem yapılabilmektedir. Ayrıca hangi kategoride çalışma yapılmak isteniliyorsa, o kategoriyi sağ bölümde bulunan alandan seçerek ona uygun şablon seçilebilir.

Seçilen bir şablonu düzenleme ekranı seçilerek şablon üzerinde değişiklik yapılabilir ve görselleri siler ya da ekleme yapılabilir. Üst kısımda bulunan seçeneklerden “backgrounds” ile arka plan rengini ve tasarımını değiştirebilir, “shapes” ile şekiller ekleyebilir, “text” ile metin oluşturabilir, “charts” ile grafik ekleyebilir ve “upload” seçeneği ile hazırda bulunan grafiğimizi şablon üzerine entegre edebilir. Diğer seçenekler ise kelime düzenleme ve yapılandırma seçenekleridir.



**Resim 24.2.** Uygulama Örneği (<https://www.egitimizm.com>, 2020)

Oluşturulan görsel unsur tasarım ayarlarının üstünde bulunan seçeneklerden “Download” seçeneği ile oluşturulan görseli bilgisayara düşük kalitede, yüksek kalitede ya da PDF olarak indirip kullanılabilir. Ayrıca “Share” seçeneği ile paylaşılabilir bir bağlantı olarak, bağlantıyı paylaştığımız kişilerin bu görseli görmesini sağlayabilmektedir. (<https://www.easel.ly>, 2020).



## 25. SHADOW PUPPET

“Shadow Puppet, Dijital hikâye anlatımı ile fikirleri sunmak ve ilerlemeyi değerlendirmek için kullanılabilir. Öğrenciler öğrendiklerini açıklayabilir, bir grup projesini belgeledirir, sesli okuma alıştırmaları yapabilir veya işaretçiler kullanarak sayma işlemi yapabilmektedir. Öğretmenler kısa dersler oluşturabilir, kavramları görsel olarak açıklayabilir veya tartışma yönlendirmeleri sağlayabilmektedir.

Paylaşması kolay özel videolar oluşturulur. Fotoğrafları ve videoları kendi sesinizle ve en sevilen şarkıyla birleştirebilirsiniz. Ekranda çizim yapabilirsiniz, emoji çıkartmaları ekleyebilirsiniz, yakınlaştırıp ve kaydırma işlemi yapılabilir. Bir hikâyeye anlatmak, bir fikri açıklamak veya kişiselleştirilmiş bir mesaj göndermek için videolar oluşturulmaktadır.



**Resim 25.1.** Shadow Puppet Uygulama Ekranı Görüntüleri  
<https://apps.apple.com/us/app/shadow-puppet-edu/id888504640>

### Nasıl Kullanılır?

- Kamera rulosundaki tüm medyayı kullanılır.
- Fotoğraflar,
- Videolar (30 saniyelik klipler),
- Diğer uygulamalarda oluşturulan ekran görüntüleri veya grafikler,
- Fotoğraflar ve videolar arasında gezinirken ses kaydı yapılır,
- iTunes Kitaplığınızdan müzik eklemek veya arka plan parçalarından biri seçilebilir,
- Fotoğrafları ve videoları ekranda değiştirebilir ve ilerledikçe kaydetme işlemi yapılır,
- Animasyonlu işaretçiler ve emojiyle çizim yapılır,
- Yakınlaştırma veya uzaklaştırma, resimler arasında kaydırma işlemi yapılır,



- Animasyonlu metin başlıkları eklenebilir,
- Metin geçişleri, yazı tipi, rengi, boyutu ve yerleşimi seçilebilir,
- Kolayca paylaşılır,
- E-posta veya SMS yoluyla paylaşılır,
- “Facebook”, “YouTube”, Instagram, “Twitter”’da paylaşılır,
- iCloud, Drive veya Dropbox'a yüklenebilir,
- Web sitesine veya bloga yerleştirilir,
- Video dışa aktarma yapılabilir,
- .mp4 video dosyası otomatik olarak kamera rulosuna kaydedilmektedir.
- “YouTube”, Vimeo, Instagram, iCloud, Dropbox, Drive'a yüklenebilir,
- HD dışa aktarma yükseltmesi mevcuttur
- Video Hazırlamak için kullanılır;
- “Seç” özelliği ile film rulonuzdan fotoğrafları veya videoları seçip veya görseller ve animasyonlu GIF'ler için web'de arama yapılabilir,
- “Oluştur” seçeneği ile Müzik eklenir, anlatım üzerine ses kaydı yapılır veya her ikisi birden yapılmaktadır.
- “Canlandırma” seçeneği ile animasyonlu başlıklar eklenebilir, emoji çubuklarıyla çizim yapılır, yakınlaştırma ve uzaklaştırma işlemleri yapılmaktadır,
- “Paylaş” seçeneği ile kolayca istenilen yerde paylaşım yapılabilmektedir (<https://techcrunch.com>, 2020).

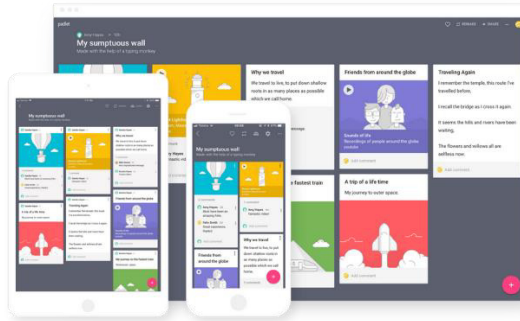
## 26. PADLET



“Padlet” bir web 2.0 aracıdır. “Padlet” uygulaması ile okulların içinde veya dersler için listeler oluşturulur ve dersin anlaşılmasını kolaylaştırmak amacıyla kavram haritaları oluşturulmaktadır.

Performans ve Proje ödevlerinde öğrencilerin “Padlet” uygulamasında yapılması istenebilmektedir. Böylelikle öğrencilerin ödevlerini “Padlet” sisteminin içinden öğrenci sayfasından kolayca kontrol edilebilmektedir. Öğrencilerin teknolojiye olan ilgileri kullanılarak ödev süreci daha eğlenceli bir olanak sağlanabilmektedir.

“Padlet” sistemine giriş yapabilmek için herhangi bir arama motoruna “Padlet” yazarak ya da internet tarayıcısından URL adres satırına “Padlet.com” yazarak sistem sayfasına giriş yapılabilir. Öğretmen veya eğitimci üyeliğin özelliklerini görmek ve üye olmak için “For School”, İşletme üyeliğini özelliklerini görmek ve üye olmak için “For Business” butonu tıklanmalıdır. Ücretsiz bir dijital pano oluşturmak için “Create a “Padlet”” butonu tıklanır (<https://tr.padlet.com>, 2020).



**Resim 26. 1.** “Padlet” Ekran görüntüsü (<https://tr.padlet.com>, 2020)

## 27. THINGLINK



“Thinglink” fotoğraf veya videonun üzerine, konuya ilişkin metin, resim ya da video ekleyerek “etkileşimli görsel” oluşturulabilen bir web sitesidir. “Thinglink” ile fotoğrafların ve videoların üzerlerine ikonlar yerleştirilerek eklenecek linklerle eğlenceli sunumlar hazırlanabilir veya öğretici materyaller haline getirilebilmektedir

“Thinglink” Web 2.0 aracı ile bilgisayardan, internetten ya da “Facebook” hesabından seçilmiş olunan bir fotoğrafa interaktif veriler eklenmektedir. Örneğin, bir fotoğrafın üzerinde bir nokta seçilerek “YouTube” üzerinden bir video ya da bilgi verici bir yazı veya başka bir görsel eklenebilmektedir. Eklenti yapılan fotoğrafın üzerine gelindiğinde otomatik olarak eklenmiş ikonlar görünecek ve onların üzerine gelinerek eklenen verilere ulaşılabilecektir. “Thinglink” le oldukça eğlenceli ve faydalı bir uygulama hazırlanabilmektedir. Tamamen ücretsizdir. Yapılması gereken tek şey üye olmaktır.

### Nasıl Kullanılır?

“Thinglink”in web adresine gidilerek üye olunmalıdır. Yeni bir uygulama yapmak için “Create” seçeneği seçilmelidir. Bu seçenek altında 4 farklı sekme “Upload Image”, “Upload Video”, “Upload 360° VR Image”, “Upload 360° VR Video” mevcuttur. Bu sekmelerden birincisi ile fotoğraf, ikincisi ile video yüklenmektedir. “Upload Image” seçeneği seçilmekte ve daha sonra görüntülenen ekranın sağında



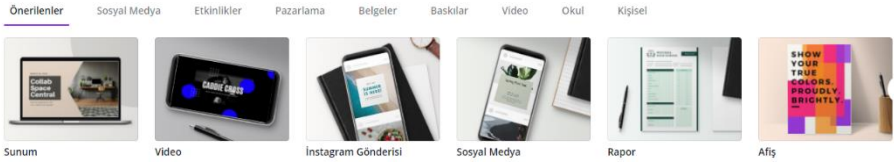
Kısacası “Thinglink” ile hazırlanan görseller ve videolarla ders anlatımı zenginleştirilebilmektedir. Öğrencilerden geri bildirim almak için veya kendi etkileşimli görsellerini hazırlamaları için uygulama kullanılabilir (<https://mektepp.com/thinglink-nedir,2020>).

## 28. CANVA



“Canva” ücretsiz bir şekilde poster, afiş, sunum gibi materyaller oluşturmayı sağlamaktadır. Öğrencilerle etkileşimli sunumlar yapmaya imkân sunar. Hazırlanan materyalleri PNG, PDF ve MP4 formatlarında bilgisayara ücretsiz bir şekilde indirmeye imkân tanımaktadır.

### Tasarım oluşturun



**Resim 28.1.** Canva Web Sitesi Ekran Görüntüsü (<https://www.canva.com/tr>, 2020).

“Canva” uygulaması kısmen ücretsiz bir uygulamadır. “Canva”ya giriş yaptıktan sonra sınırsız materyal oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Ancak, “Canva” içerisinde bulunan ücretli görseller, ikonlar, şablonlar kullanılamaz. Ücretli görselleri kullanabilmek için aylık ya da yıllık abone olunması veya anlık olarak istenilen materyal ücret ödenerek

satın alınabilmektedir. Ancak genel olarak “Canva”da herhangi bir ücret ödmeden birçok işin yapılabileceği söylenebilmektedir.

### Nasıl Kullanılır?

“Canva” kullanımı oldukça basit bir uygulamadır. Öncelikle ne tasarlamak istendiğine karar verilmelidir. Buna göre şablon seçerek bu işe başlanabilir. Daha sonra o şablon boyutunda “Canva” programı bazı tasarım önerileri sunmaktadır. Kişi isterse bu önerilerden faydalanılabilir, isterse de tasarımı kendi tarafından yapabilmektedir. Materyalin boyutunu istendiği gibi hazırlanabilmektedir. Bilgisayara PNG, PDF, MP4 gibi formatlarda dosyalar indirilebilmektedir.

Canva ile afişler, sunumlar, infografikler, sosyal medya için hazırlanan gönderiler ve daha fazlası oluşturabilmektedir. Oluşturulan bazı tasarım örnekleri aşağıda verilmektedir:

### **Sosyal Medya Gönderileri**

Canva ile “Twitter Gönderisi”, “Facebook Gönderisi”, “Instagram Gönderisi”, “Tumblr Grafiği” ve “Pinterest Grafiği” oluşturulmaktadır.

### **Belgeler**

Canva ile Sunum, A4 ya da US Letter, Antetli Kağıt, Dergi Kapağı, Sertifika, Yıllık tasarımlar oluşturulmaktadır.

## **Bloglar ve e-Kitaplar**

Canva ile “Kitap Kapađı”, “Masauüü Duvar Kađıdı”, “Wattpad” “Kitap Kapađı”, “Fotođraf Kolajı”, “CD Kapađı” ve “İnfografi”ler oluşturulmaktadır.

## **Pazarlama Malzemeleri**

Canva ile “Afiş”, “Menü”, “El İlanı”, “Logo”, “Broşür”, “Hediye Sertifikası”, “Kartvizit” ve “Etiket” oluşturulmaktadır.

## **Sosyal Medya ve E-Posta Başlıkları**

Canva ile “Facebook Etkinlik Kapađı”, “Youtube Kanal Resmi”, “Twitter Başlıđı”, “Facebook Kapađı” ve “E-posta Başlıđı” oluşturulmaktadır.

## **Etkinlik**

Canva görselleri kullanılarak “Posta Kartı”, “Davetiye, Kart”, “Etiket, Program” ve “Duyuru” tasarımları oluşturulmaktadır (<https://egitimaraclari.net>, 2020).

## **29. CLASSDOJO**



## **ClassDojo**

“ClassDojo” bir sanal sınıf uygulamasıdır. Özellikleri bakımında diđer sanal sınıf uygulamalarında farkları vardır. Daha çok anlık geri bildirimle dayalı, çevrimiçi ve yüz yüze eğitimde kullanılabilen, öğrencinin motivasyonunu arttırmayı amaçlayan bir uygulamadır.

“ClassDojo” ile öğrenciler ve veliler bir platformda toplanabilir, öğrencilere ödev yaptırılabilir ve onlarla sanal ortamda etkileşim kurulabilmektedir.

Nasıl Kullanılır?

Kod mantığıyla çalışan bir uygulamadır. Kullanımı oldukça kolaydır. Eğitimci olarak üye olunduktan sonra, sınıf için “ClassDojo” kodu alarak öğrencilerin ve velilerin de bu kod sayesinde sınıfa katılması sağlanmaktadır. “ClassDojo” sitesinde öğretmen, öğrenci ve veli girişi seçenekleri mevcuttur. Bu seçeneklerden uygun olan seçilerek “ClassDojo” kodu ile giriş yapılmaktadır. Daha sonra öğretmen, platformda materyal paylaşabilir, yoklama alabilir, öğrencilere geri bildirimler verebilir. Öğrenciler de “ClassDojo” sistemi üzerinden yaptıkları etkinliklerle puanlar toplayabilirler.

“ClassDojo” gibi bir uygulama öğretmenlerin öğrenci takip yükünü oldukça hafifleten bir uygulamadır. “ClassDojo” ile uzaktan veya yakından ödev takibi çok kolay bir şekilde yapabilmektedir. Ayrıca, “ClassDojo” üzerinde anlık geri bildirimler vererek, değerlendirme etkinlikleri de gerçekleştirilebilmektedir. Öğrencilerin materyaller paylaşması da sağlanmış olacaktır. Velilerin de “ClassDojo” veli girişi sayesinde çocukların süreçlerini takip etme fırsatı bulabilmektedirler.



## Daha Mutlu Sınıflar

Muhteşem bir sınıf topluluğu oluşturmamın kolay yolu  
Free for teachers, forever.

Şunlardan birisi olarak kaydolun...



**Resim 29.1.** ClassDojo Uygulama Ekranı  
(<https://www.webegitimaraclari.com>,2020).

“ClassDojo” kodu almak oldukça basittir. Öğretmenler giriş yaptıktan sonra öğrenci girişi seçeneği ile sınıf kodu alabilmektedir veya öğrencileri direkt kendisi tarafından eklenebilmektedir  
(<https://www.webegitimaraclari.com>,2020).

## 30. COGGLE *coggle*

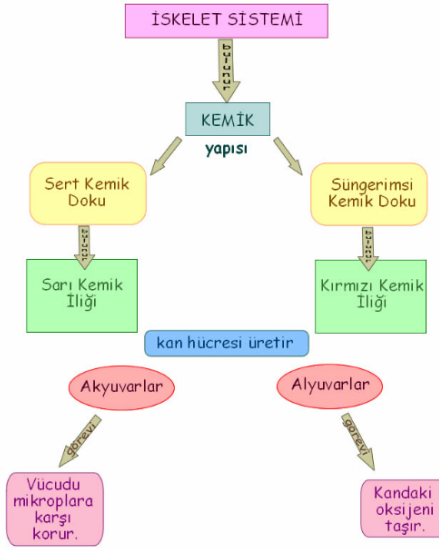
“Coggle” “kavram haritası” ya da “zihin haritası” oluşturulmasına yarayan bir çevrimiçi araçtır. “Coggle” ile ücretsiz çalışmalar yapılabilir. Akademisyenler, öğretmenler ve öğrenciler açısından “Coggle” kullanımı oldukça pratik ve kolaydır. Öğrencilerin kavramları daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenmeleri için kullanılan bir uygulamadır. Oluşturulan zihin haritaları bir klasör içerisine aktarılarak daha sonra üzerinde değişiklik yapılarak geliştirilebilmektedir. Tamamlanan haritaları pdf, jpg,mm olarak bilgisayara aktarılabilir (https://Coggle.it,2020).



**Resim 30.1.** Uygulama Örneği (<https://Coggle.it>, 2020)

Nasıl Kullanılır?

“Coggle” kullanımı oldukça basit bir uygulamadır. “Coggle” sitesine Google hesabınızla giriş yaptıktan sonra kavramlar ekleyerek haritalar oluşturulmaktadır. Kullanımı ücretsizdir.



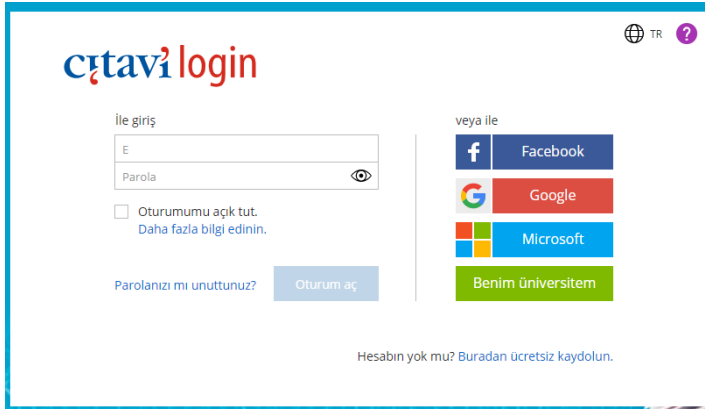
**Resim 30.2.** Uygulama Örneği (<https://www.egiteknoloji.com>, 2020).

“CıTAVİ” programı özellikle akademisyenler tarafından akademik araştırma, yazma, okuma ve organize olunarak bir proje oluşturma aşamalarının tümü için tüm gerekli sistemi içerisinde barındıran bir programdır. “CıTAVİ” programını öğrenen araştırmacının başka hiç bir programı öğrenmeye ihtiyacı kalmayacaktır. Kullanıcı akademisyen veya öğrenci istediği tezi veya makaleyi bu program ile kolayca yazabilecektir.

“CıTAVİ” programının deneme sürümü bulunmaktadır bu sürüme araştırmacı en fazla 100 eser eklenebilmektedir. Kullanıcı programı beğenirse daha fazla işlem yapabilmek için satın almak zorundadır. “CıTAVİ” “programı kullanıcılarına istedikleri kadar proje üretme ve bu projeler arasında bilgi aktarımı yapma imkânı sağlamaktadır.

Nasıl Kullanılır?

1. Konu Tespiti yapılır
2. Kaynak araştırması yapılır,
3. Kaynakları fişleme,
4. Okuma aşaması
5. Yazma aşaması gerçekleştirilir.



**Resim 31.1.** Giriş Ekranı Görüntüsü

“Citavi” uygulaması kaynak araştırmasını da içine alarak son aşamaya kadar tüm ihtiyacı karşılamaktadır. Konuyu tespit ettikten sonra kaynak arama ve bulma işlemleri tamamlandıktan sonra bulunan künyeler farklı şekillerde yazılıma eklenebilmektedir.

Kaynaklar “Reference” alanından veya yazılımın tarayıcı eklentileri sayesinde otomatik olarak eklenebilmektedir. Yazılıma “kaynak ekleme” yazılımının kendi içinde bulunan alandan “manuel” olarak da gerçekleştirilmektedir.

1. Bölümde; Online search” bölümünde “çevrimiçi” olarak katalog ve veri tabanlarından tarama yapılarak, bulunan künyeler yazılıma aktarılabilir.
2. Bölümde; kaynağın başlığı, yazar veya bütün alanlarda yıl sınırlaması da yapılarak basit tarama veya operatörleri kullanarak gelişmiş tarama yapılabilir.

3. Bölümde; “Add database or catalog” bölümünde arama yapılacak olan “veri tabanı” veya “kataloglar” belirlenebilmektedir
4. Bölümde; taranacak “veri tabanları” veya “kataloglar” eklenebilmektedir. Yazılımın “kategori ağacı” odaklı çalışma özelliği gerçekleştirilecek çalışmada öncelikle çalışılan başlıkları ortaya çıkarmak açısından işe yaramaktadır ve bir kemik yapı oluşturulmasını sağlamaktadır. Bu kemik yapı ile çeşitli “zihin haritaları” ve “akış şemaları” yapmak ve yazılımlarda gruplandırma yaparak “.mm” dosya uzantısı şeklinde indirilip yazılıma aktarılabilir.

<http://akademikarastirmaveyazma.blogspot.com>

<https://citaviweb.citavi.com/>

## 32. EDPuzzle



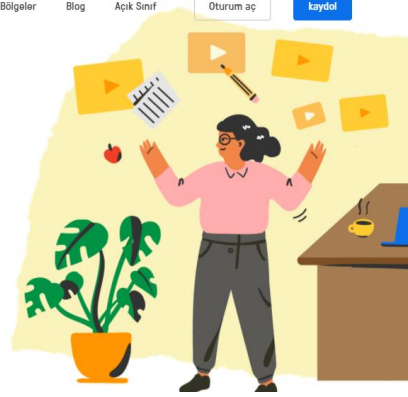
“Edpuzzle” videolara etkileşim ekleyerek videoların belirlenen belli saniyelerinde durarak sorular sorulmasına yarayan bir web 2.0 aracıdır. “Edpuzzle” ile asenkron eğitimler için hazırlanan videolar etkileşimler sayesinde daha eğlenceli hale gelecektir.

“Edpuzzle” kullanımı oldukça kolay bir uygulamadır. “Edpuzzle” sitesine giriş yaptıktan sonra istenilen bir videoyu “YouTube” üzerinden seçilir. Daha sonra bu videonun belirlenen dakikalarına sorular eklenilir ve kaydedilmektedir. Bu videonun linkini de öğrencilerle paylaşarak bu alıştırmaları yapmalarını sağlanabilmektedir.

## Herhangi bir videoyu dersiniz yapın

Bir video seçin, ona sihirli bir dokunuş katın ve öğrencilerinizin anlayışını izleyin.

Başlamak



**Resim 32.1.** Edpuzzle Ana Ekran Görüntüsü (<https://edpuzzle.com>, 2020).

“Edpuzzle” dili maalesef Türkçe değildir. “Edpuzzle”ı Türkçe kullanmak için “Google Chrome”da farenin sağ tuşuna tıklanır ve “Türkçe diline çevir” işlemleri yapılarak kullanılabilir.

### Nasıl Kullanılır?

- **Video Yükle veya Varolan Videolardan Seç:** Kullanıcının kendi çektiği video yükleyerek “Youtube video” linki verilir ya da öğretmenlerin, eğitimcilerin daha öncesinden “Public” olarak sunulmuş videolar da kullanılmaktadır.
- **Videoyu Kes:** “Kesme aracı” videonun istenilen kısımlarından kesilip video içerisinde gereksiz bulunabilecek veya değinilmesi istenilmeyen bölümleri çıkartılabilmektedir.
- **Seslendir:** “Public” olarak hazırlanmış mevcut videolardan seçilen video istenilen herhangi bir yabancı dilde yayımlanmış olabilmektedir. “EdPuzzle” uygulaması sayesinde videolar

üzerinde kesip, düzenleme yapabilir ve videonun üstüne komple seslendirme yapman mümkündür.

- **Ses Kaydı Ekle:** Kendiniz tarafından çekilen veya başkasının çekmiş olduğu hazır bir video üzerinde seslendirme yapabilmektedir ve vurgulanmak istenilen noktalar seslendirilebilmektedir
- **Soru Ekle:** Öğrencilere video arasında soru sorarak anında dönüş almak mümkündür. Bu sayede soru yanlış cevaplanmış olsa bile videoyu tekrardan izlemesi için bir seçenekte sunmaktadır. Yalnızca sorulan sorularda sadece klasik ve çoktan seçmeli sorular sorulabilmektedir.
- **Yayınla:** Video uygulamaya hazır hale getirildikten sonra istenilirse tüm eğitimci ve öğretmenlerin tekrar kullanımına açılabilir; istenilirse gizlenebilmektedir.

“EdPuzzle” uygulamasını aynı zamanda sınıf içi veya ev ödevi ile verilen durumlarda ayrı ayrı bir istatistik sayfasına sahip olmasıdır. Öğrenci ve sınıf geneli istatistiklere bakılabilmektedir.

Aşağıda İstatistiklerin nasıl görüntülediği bilgisi verilmektedir:

- Sınıf Geneli İçin;
  - Sınıfta kaç kişi videonun tamamını izlemiş?
  - Sınıfın kaç %X üzeri puanla tamamlamış?
  - Sınıfın üst grubunu kimler alt grubunu kimler oluşturuyor?
  - Sınıfta X öğrencisi videonun yüzde kaçını izlemiş? Ne not almış?

- Sınıfta Y sorusuna öğrencilerin % kaçını doğru cevap vermiş?
- Öğrenci İçin;
  - Öğrenci hangi soruya hangi yanıtı vermiş?
  - Öğrenci her bir soru aralığını kaç kere izlemiş?
  - Öğrenci soruların kaçına cevap vermiş?
  - Öğrencinin toplam notu nedir?

(<http://www.egitimdeteknoloji.com>, 2020).



### 33. GOOGLE CLASSROOM

“Google Classroom” bir sanal sınıf uygulamasıdır. Akademisyenlerin, öğretmenlerin ve eğitimcilerin kolayca ödev verip, düzenleme yapılmasını, verimli bir şekilde geri bildirim alınmasının sağlanmasını ve öğrencileriyle kolayca iletişim kurmasını sağlayan çok kullanışlı bir uygulamadır. “Google Classroom” ile oluşturulan sınıf üzerinden, “ödev”, “proje” ve “içerik” klasörleri ile öğrenci ve öğretmen belgelerini kullanıcılarının “Google drive” hesapları üzerinde düzenli bir şekilde depolamaktadır.

Akademisyen, öğretmen ve eğitimcilerin sanal ortamda sınıf oluşturmalarını sağlayan “Google Classroom” ile eğitimciler farklı dersler ve bu derslerin konularına göre sınıflar oluşturabilmektedir. Öğrencilerin



sınıflara kayıt olmasını sağlayarak onlar ile “duyuru” paylaşımları, “ödev-proje”, “sorular” oluşturarak onları değerlendirme ve bu paylaşımlarda soruları cevaplamak adına yorum alma imkânı sağlamaktadır. Sınıflara birden fazla öğretmen atama işlemleri de sağlanabilmektedir.

### Nasıl Kullanılır?

- <https://classroom.google.com> adresinden “Google Classroom” uygulamasına erişim sağlanır.
- “Google Classroom” a “Google” hesabı ile giriş yapılmalıdır.
- Uygulamaya giriş yapıldığında “ana sayfası” görüntülenecektir.
- “Ana sayfa” üzerinde sağ üst köşede bulunan “+” ikonuna ile sınıf oluşturma veya bir sınıfa katılma işlemi başlatılmaktadır.
  - “+” ikonuna tıklandığında “Sınıfa katıl” ve “Sınıf oluştur” alanlarından oluşan menü karşılamaktadır.
  - Eğer bir sınıfa öğrenci olarak katılmak isteniliyorsa bu aşamada “Sınıfa katıl” alanı yardımı ile sınıf kodu alanına girerek girmek istenilen sınıfa katılım sağlanmaktadır.
  - Eğer yeni bir sınıf oluşturmak isteniliyorsa: “Sınıf oluştur” alanından devam edilmelidir. Eğitiminin oluşturmak istediği sınıfın adını, isteğe bağlı olarak bölümü ve konu bilgisi girilmesi gerekmektedir.
  - Artık sınıf oluşturulmuştur. Eğitimi sınıfın “ana sayfası” karşılayacaktır.

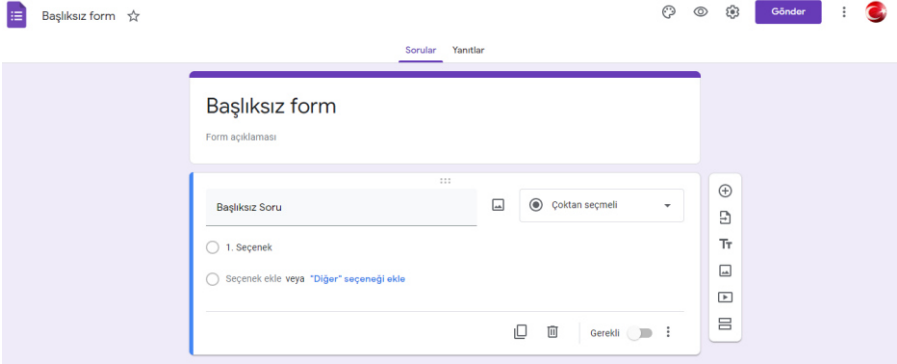
- Sınıf ana sayfasında sol üst köşede bulunan sınıf, orta kısımda ise paylaşımların bulunduğu genel akış alanı, sınıfına katılan öğrencilerin kontrolü için “Öğrenciler” ve sınıf hakkındaki bilgileri içeren “Hakkında” menüleri yer almaktadır. Akış menüsündeyken sağ alt bölümde yer alan “+” ikonu yardımı ile öğrenciler ile paylaşımlar yapılabilmektedir.
- “Google Classroom” uygulamasına iki şekilde öğrenci eklenebilmektedir. Bunlardan bir tanesi “öğretmenin davetiyesi” ile diğeri ise “sınıf kodu” iledir.
- Öğrenci daveti işlemi için sınıfın ana sayfasında yer alan “Öğrenciler” menüsüne giriş yapılmaktadır.
- Dersi verenin sınıf kodu, “öğrenci davet et” ve “işlemler” bölümlerinin yer aldığı bir sayfa karşılayacaktır. Bu adımda istenilirse öğrencilere sınıf kodunu vererek onların “Google Classroom” hesaplarından bu kod yardımı ile sınıfa girmeleri sağlanabilmektedir.
- Diğer bir seçenek ise; öğrencileri direkt davet ederek sınıfa katılmalarını sağlamak için “Öğrenci Davet Et” bölümünden devam edilmektedir. Bu adımda eklemek istenilen öğrencinin Google hesabının girilmesi istenilmektedir. Hesabı girdikten sonra “Davet Et” bölümünün seçilmesi halinde öğrenciye “davet isteği” gönderilecektir. Kabul etmesi durumunda sınıfa katılabilecektir.
- “İşlemler” menüsü ile seçilmiş olunan öğrenci sınıftan çıkartılabilir veya “E-posta” gönderilebilmektedir.

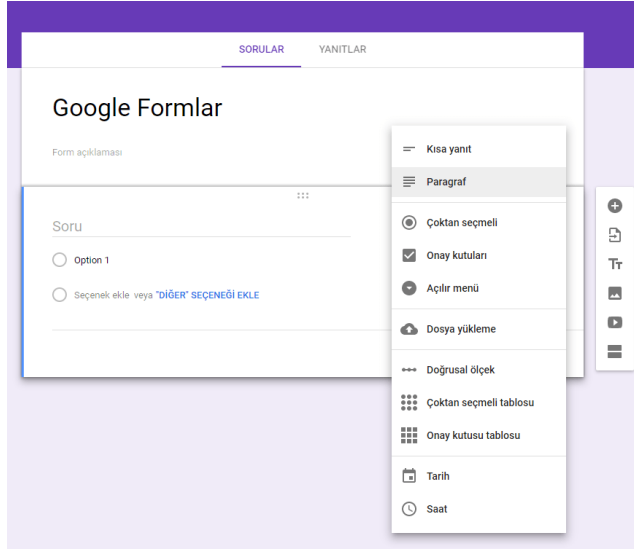
- Sınıfa yeni bir “öğretmen” daha eklemek isteniliyorsa sınıfın ana sayfasında yer alan “Hakkında” menüsünden devam edilmelidir.
- Menü ile karşılaşılan sayfanın sol kısımda yer alan “Öğretmenler” bölümü yer almaktadır. Bu alanda “Öğretmen Davet Et” bölümü ile eklemek istenilen öğretmenin Google hesabını girerek sınıfa davet edilmesi sağlanmaktadır (<https://egitimaraclari.net>)

### 34. GOOGLE FORMLAR



“Google Formlar” çevrim içi ortamda anket ve açık uçlu ve çoktan seçmeli, kısa cevaplı sorulardan oluşan testler oluşturulmasına yardımcı olan bir “web 2.0” aracıdır. “Google Formlar” kullanımı oldukça basit bir uygulamadır.





**Resim 34.1** Google Form Ekran Görüntüsü (<https://docs.google.com/forms>, 2020).

- “Google Formlar” la kısa yanıtlı sorular, paragraf şeklinde sorular, çoklu cevap içeren sorular, açılır menülü sorular barındıran bir anket hazırlanabilmektedir.
- “Google Formlar” kişisel görüş, e-posta gibi verileri hızlı bir şekilde toplamanıza imkân sağlamaktadır.
- Hazırlanılan anketlere amaca uygun temalar eklenebilir.
- Anketlere Youtube vidoları ve görseller eklene bilinmektedir.
- Kişisel bilgisayar, tablet ve mobil cihazlardan sorular hazırlanabilir ve yanıtlanabilir.
- Anket verilerinizi E-Tablolarda detaylı bir şekilde görüntülenebilir.
- Ortak çalışma ile kullanıcılar bir anketi eşzamanlı birlikte tasarlayabilirler.

- Hazırlanılan sorulara doğru cevap ve puan değerleri tanımlanabilir.
- Cevaplayan kullanıcılardan isteğe bağlı olarak e-postalarını talep edilebilir.
- Forma yanıt verilmesi zorunlu sorular eklenebilir.
- Eklenen tüm sorular otomatik olarak Drive üzerine kayıt edildiği için yedek alma gibi bir duruma ihtiyacınız yoktur

### Nasıl Kullanılır?

- Google Formları kullanmak için ilk önce tarayıcı da “Google” üzerinden “Gmail” ile oturum açmak gerekmektedir.
- Oturum açıldıktan sonra “google.com” adresinden sağ üstteki menüden “Google uygulamalarından” “daha fazla” seçeneği seçilerek buradan “Google Formlara” tıklanır ve açılan sayfada “Google Formalara Git” butonu tıklanır.
- **Yeni bir Google Form oluşturmak:** Yeni bir Google Form dosyası oluşturmak için sağ alttaki kırmızı renkli “artı” butonuna basılması gerekmektedir. Bu buton tıklandığında boş bir Form dosyası açılacaktır.
- **Ortak çalışma başlatmak:** Eğer farklı kullanıcılarla ortak çalışma yürütülmek isteniyorsa sağ üstte “Diğer” seçeneğinden “Ortak Çalışan Ekle” seçeneği ile form çalışmasına farklı kullanıcılar da eklenebilmektedir.
- **Farklı türde sorular eklemek:** “Yeni Form” oluşturulduğunda soru hazırlama penceresi karşınıza gelecektir. Forma farklı türde sorular eklemek için soru hazırlama penceresinin sağ tarafından

soru türünü kısa cevaplı, paragraf (uzun cevaplar almak için), çoktan seçmeli (tek cevabı olan sorular), onay kutuları veya açılır menü şeklinde sorular eklenebilmektedir.

- **Temayı değiştirmek:** Formun temasını değiştirmek istenirse sağ üstteki “Renk Paleti” butonu kullanılabilir. Bu butona tıklanıldığında istenirse “renk” istenilirse de “görselli tema” eklenebilmektedir.
- **Formun ön izlemesi:** Hazırlanan Formu ön izlemede görmek için sağ üstteki “ön izlem”e butonu kullanılır. “Ön izleme” butonuna tıklanıldığında hazırlanmış olan Formu, yeni sekmede kullanıcılara nasıl görüldüğüne bakılabilir.
- **Form ayarları:** Formla ilgili ayarlamaları yapmak için yine sağ üstteki ayarlar düğmesi kullanılmaktadır. Ayarlar düğmesini kullanarak formla ilgili genel ayarları (e-posta toplama ayarları gibi) soru sıralamaları ile ilgili ayarlar ve sorulara puan değeri atama ile ilgili ayarları buradan yapılmaktadır.
- **Formu hedef kitleye göndermek:** Form hazırlama işlemi bittiğinde cevaplandırılmak üzere hedef kitleye uygulanmak üzere sağ üstten “Gönder” butonu tıktatıp istenilirse Formu “e-posta” ile formun paylaşım adresini kopyalayarak ya da direk “Sosyal Medya” üzerinden paylaşarak hedef kitleye ulaştırılır.
- Formda düzeltme veya ekleme işlemi bittiğinde herhangi bir kaydetme işlemi yapılmasına gerek yoktur. Hazırlanmış olan Form “Google Drive” üzerinde otomatik olarak kaydedilmektedir.

- **Yanıtlara ulaşmak:** Hedef kitleden yanıtlar toplandıktan sonra Google Formu üzerinde “Yanıtlar” sekmesinden analizleri ile birlikte bu yanıtlar görülmektedir. Daha detaylı gözlem yapmak istenilirse yanıtları “E-Tablolar” üzerinde açılarak da incelenebilmektedir. (<https://www.google.com>, 2020).

### 35. GOOGLE JAMBOARD

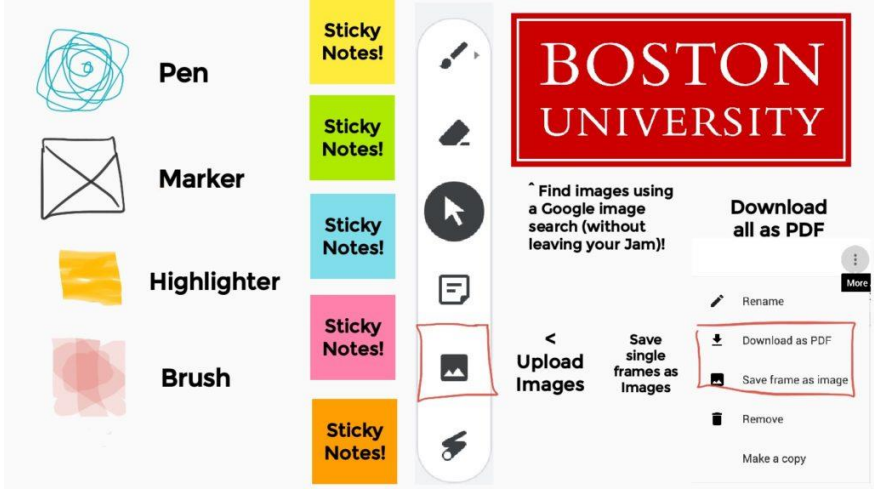


“Google Jamboard”, paylaşılan bir alanda uzaktan veya yüz yüze ortak çalışmaya olanak tanıyan dijital bir beyaz tahtadır. Akademisyenler, öğretmenler ve öğrenciler fikirlerini çizebilir, problem çözebilir veya işbirliği içinde ve eşzamanlı olarak çizim yapabilmektedir. Bu çalışmaları “Google Drive”a, bilgisayarlara “PDF” olarak veya belirli çerçevelerin ayrı görüntüleri kaydedilebilmektedir.

“Jamboard” “iOS” ve “Android” işletim sistemlerinde indirilebilen ücretsiz bir uygulamadır. Bu uygulama, eğitim için “GSuite” lisansı ile birlikte ücretsiz olarak gelmektedir. Tüm öğretim üyeleri, personel ve öğrenciler için kurumsal düzeyde etkinleştirilmiştir.

Bu uygulamayı kullanabilmek için “Googl”e hesabının etkinleştirilmesi gerekmektedir.

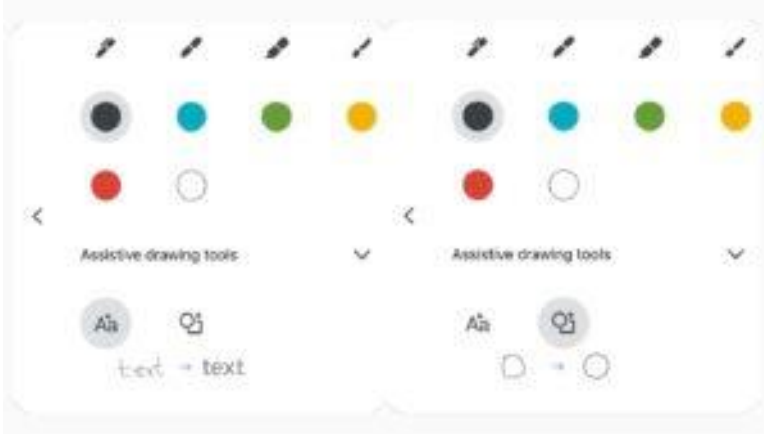
Uygulamayı ayrıca “iOS” cihazlarda “App Store”dan veya “Android” cihazlarda “Google Play” mağazasından indirebilmektedir. Bu uygulamalar tabletlerde ve akıllı telefonlarda çalışmaktadır.



**Resim 35.1.** Google Jamboard Ekran Görüntüsü

“Google Jamboard” uygulaması ortak çalışanların çeşitli sınıf amaçlarıyla kullanabileceği çeşitli işaretleme özellikleri sunmaktadır. Kişisel ihtiyaçlara uyacak şekilde dört farklı serbest form çizim seçeneğinden “Kalem, işaretçi, vurgulayıcı ve fırça” seçimi yapılabilmektedir. Mevcut altı renk seçeneği arasından seçim yapılabilmektedir. Siyah, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Sarı ve Beyaz. “Yapışkan Notlar”, doğrudan metin eklemek için kullanılabilir. Renkleri değiştirebilir, notlar yeniden boyutlandırabilir, metinler çerçevesi içine taşınabilir ve tercihe göre döndürülebilmektedir. Ayrıca bilgisayardan “Görsel” yüklenebilmektedir. “Google Drive”, “Google Fotoğrafları” veya bir “Google Görsel” araması aracılığıyla yükleme yapılabilmektedir.



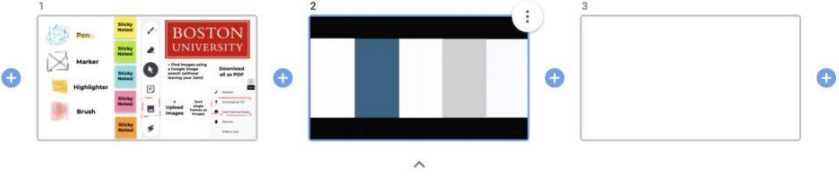


**Resim 35.2.** Yardımcı Çizim Özelliği Ekran Görüntüsü

Mobil veya tablet uygulaması kullanılıyorsa, iki “Yardımcı Çizim” özelliğine daha erişebilir. Çizilen metnin yazılı metne dönüştürülmesi sağlanabilmektedir veya çizilen şekillerin daha iyi şekillere dönüştürülmesi sağlanabilmektedir. Örneğin, düzgün çizilemeyen bir yuvarlak şeklin düzgün çizilmiş daireye dönüştürülecektir.

Varsayılan beyaz çerçeveye ek olarak, “Jamboard” kullanıcıları ihtiyaçlarına göre altı farklı çerçeve arka plan seçeneğinden birini seçebilir: noktalar, kurallar, kareler, grafik, mavi ve kara tahta.” Noktalar”, küçük noktalardan oluşan bir ızgara deseni görüntüler. “Kurallar”, yatay çizgilerin kurallı bir dizilimini gösterir. “Kareler”, mavi çizgiler içeren beyaz bir grafik ızgarası görüntüler. “Grafik”, beyaz çizgiler içeren gri bir grafik ızgarası görüntüler. ”Mavi”, kesintisiz mavi bir arka plan görüntüler. “Kara tahta” düz beyaz bir arka plan gösterir. “Arka planlar”, sıkışma içindeki belirli çerçeveler için

ayarlanır. Gerekirse her çerçeve kendi arka planıyla özelleştirilebilmektedir.



**Resim 35.3.** Çerçeve Örnekleri

Her bir sıkışma, yirmi kareye kadar eklenmeyi destekler. Grup çalışmasını izlemek için 20 farklı çerçeve üzerinde aynı anda çalışan 20 gruba sahip olunur veya işlerini yapmak için birden fazla çerçeveye ihtiyaç duyuyorsa her grubun kendi aralarında çalışması sağlanabilmektedir. Çerçeveler ihtiyaç duyulan sırayla ön izlenebilir, eklenebilir, silinebilir, çoğaltılabilir veya sürüklenip bırakılabilir.

“Jam”ler, ihtiyaçlarınıza bağlı olarak çeşitli şekillerde doğrudan bir bağlantı yoluyla paylaşılabilir. Varsayılan seçenek bağlantıların “Sınırlandırılmasıdır”; bu, yalnızca dosyanın sahibi tarafından eklenen kişilerin bağlantıya erişebileceği anlamına gelmektedir.

“Google “Jamboard” da iki kullanıcı rolü vardır. “**İzleyiciler**”, “**jam'e**” erişebilir, çerçeveleri görebilir ve düzenlemeleri olurken görebilirler, ancak jam'i düzenleyemez veya açıklama yapamazlar. “**Editörler**” düzenleme ve ek açıklama özelliklerine tam erişime sahiptir. Bir jam'yi

kimlerin görüntüleyebileceği veya düzenleyebileceğine ilişkin genel ayarları belirlenebilmektedir.

İstenildiği zaman, tüm çalışma kaydedilerek “**PDF**” olarak İndirebilir veya belirli kareleri bir “**PNG**” dosyası olarak veya kaydetmek için “**kare görüntü**” olarak kaydedebilmektedir. Jam'ler otomatik olarak Google Drive'da depolanır ve diğer tüm Google dosya türleri (ör. Dokümanlar, E-Tablolar ve Slaytlar) gibi klasörler halinde düzenlenebilmektedir.

(<https://digital.bu.edu/5-reasons-to-use-google-”Jamboard”>, 2020)

### 36. KAHOOT



“Kahoot” internet bağlantısı olan her akıllı cihazla ulaşılabilen oyun ve eğlence tabanlı öğrenme portalı’dır. “Kahoot” programı öğrenmeyi oyunlaştırarak kolaylaştıran bir platformdur. “Kahoot” ile zaman ve mekândan bağımsız olarak dünyanın herhangi bir noktasında bulunan kişilerle birlikte oluşturulan yarışmalar öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.

“Kahoot” öğrencilere basit bir şekilde quizler, anketler hazırlanabilecek eğitimci ve öğretmenler için tasarlanmış bir “soru-cevap” platformudur. Öğretmen olarak “get”Kahoot”.com” sitesine giriş yapılarak ücretsiz üye olunabilir ve quizler oluşturmaya başlanabilmektedir. Uzaktan eğitim araçları içerisinde yer alan

“Kahoot” öğrencilerle evden çalışırken ve çevrimiçi eğitim verirken bağlantıda kalınmasına olanak tanımaktadır.

Uzaktan eğitim, sınıf alanına, okul saatlerine ve sabit programlara bağlı değildir, bu da eğitimcilere ve öğrencilere süreci planlama konusunda daha fazla esneklik sağlamaktadır. Okul kapalı olsa ve öğrenciler derslere şahsen katılamasalar bile, uzaktan eğitim sürecinin çevrimiçi olarak devam ettirilmesini ve müfredata bağlı olarak eğitimin sürdürülmesine olanak tanımaktadır.

“Kahoot” uygulamasının 180’den fazla ülkede, aylık ortalama “50 milyon” kişinin faydalandığı görülmektedir.



**Resim 36.1.** Kahoot uygulaması giriş ekranı



**Resim 36.2.** Kahoot’un kullanılabileceği alanlar

Öğrenmek, öğretmek ya da eğlenmek isteyen herkes “Kahoot”’un sunmuş olduğu olanaklardan yararlanabilmektedir.

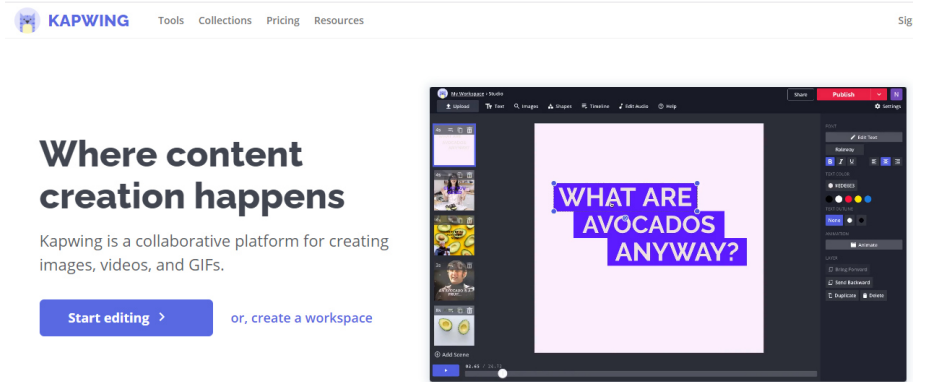
1. **Esnek Yapı:** “Kahoot” ile belirlenen bir konu hakkında eğlenceli oyunlar oluşturulabilmektedir.
2. **Basit:** “Kahoot”’da herkes kolayca test, anket, tartışma vb oluşturabilmektedir. Ayrıca katılımcıların bir hesap oluşturup giriş yapmasına gerek yoktur.
3. **Çeşitlilik:** “Kahoot” oyunlarına internet bağlantısı olan bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi farklı cihazlardan rahatlıkla ulaşılmaktadır.
4. **İlgi Çekici:** “Kahoot” sahip olunan oyunlaştırılmış altyapısının yanında, zengin ses ve görsel yapısı sayesinde oldukça ilgi çekici olup öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.
5. **Ücretsiz:** “Kahoot” ile oyun oluşturmak ve oyunlara katılmak herkes için ücretsizdir.
6. **Raporlama İmkânı:** Düzenlenen oyunlar hakkında katılımcıların performanslarını analiz edebilen raporlar alınabilmektedir. (<https://create.kahoot.it/auth/register>, 2020)

### 37. KAPWINGT



Kendi içeriklerini üretmek isteyenler için hazırlanmış bir web sitesidir. Kısa videolar oluşturulması için gerekli tüm hizmetleri tek bir ortamda toplayan ve eğlenceli videolar oluşturulması imkânı sağlamaktadır.

Oluşturulan veya hazır videolara altyazı ekleme, montaj oluşturma, video kolajı, video filtreleri, video boyutlandırıcısı, döngü videoları, video kırpma aracı, ses efektleri oluşturucusu ve stop motion video oluşturma gibi birçok aracı kullanma imkânı sunmaktadır.



**Resim 37.1.** Kapwing Web Sitesi Ekran Görüntüsü  
(<https://www.kapwing.com/>, 2020)

## Nasıl Kullanılır:

- **Studio:** En önemli uygulamalardan olan “Studio” ile yaratıcılık kolaydır. Herhangi bir “resim”, “gif” veya “video” çekip ve “metin” ekleyerek, mesajlar oluşturulur, yeniden boyutlandırılır ve daha fazlasını yapma imkânı sunar.
- **Video Maker:** Montajlar için kullanımı oldukça basit bu aracı kullanarak video birleştirilebilir, görüntüler eklenebilir ve bir slayt gösterisi oluşturulabilir.
- **Mem Creator:** Kolayca çevrimiçi “memler” oluşturulmaktadır. Bir şablon seçilir ve “mem” resmi veya videoyu ekleyerek sadece birkaç tıklamayla oluşturulmaktadır.
- **Subtitled:** Tarayıcı üzerinden videolara altyazı eklenebilmektedir.
- **Add Audio to Video:** Bir videoya kolayca ses veya müzik eklenebilmektedir. Sesin başlama zamanını ayarlamak gerekmektedir.
- **Resize Video:** Birkaç tıklama ile videoyu kare, geniş ekran veya dikey karelere sığacak şekilde yeniden boyutlandırma yapılabilmektedir.
- **Remove Background From Image:** Saydam (PNG) bir arka Plan hazırlamak için görüntünün arka planı kaldırılabilir.
- **Trim Video:** Bir videoyu kırmak ve kesmek için başlangıcı ve bitişi sürükleyip bırakmak yeterlidir.
- **Add Audio to GIF:** Animasyonlu bir GIF’e şarkı dosyası veya müzik parçası eklenebilir.

- **Add Image to Video:** Bir videoya veya fotoğrafa görüntü eklenebilir. Bir resim arayıp, içe aktararak yükleme yapılabilir.
- **Add Progress Bar to Video:** Videonun veya GIF'ini video süresini görselleştirmek amacıyla dinamik bir ilerleme çubuğu eklenebilir.
- **Add Text to Image:** “Kapwingt” ile görüntülerin üstüne metin ve yazı konumlandırılabilir.
- **Add Text to Video:** Videoya, GIF'lere ve görüntülere kolayca metin eklenebilir. Yazı tipleri, rengi ve boyutu değiştirilebilir.
- **Adjust Video:** Video görüntüsünün parlaklık, doygunluk ve kontrast kontrolleri sağlanabilir ve ayarlanabilir.
- **Caption Video:** Çevrimiçi videoya altyazı eklenebilmektedir. Otomatik altyazıyı bile desteklemektedir.
- **Clip Video:** “Kapwingt” ile videonun bir bölümü çevrimiçi olarak kesilebilir.
- **Collage Maker:** Çevrimiçi kolaj oluşturucu ile hazırlanan görüntüler gif'ler ve videolar yan yana konumlandırılmaktadır.
- **Combine Video and Images:** “Kapwingt” kullanarak görüntüler ve videolar birleştirilebilir.
- **Convert Video:** Videoyu bir görüntü çerçevesine, GIF'e veya başka bir video biçimine dönüştürülmektedir.
- **Crop GIF:** Herhangi bir animasyonlu GIF'i çevrimiçi olarak istenilen şekilde boyutlandırılarak kesilebilmektedir.
- **Crop Photo:** Herhangi bir fotoğraf çevrimiçi olarak istenilen boyutlarda kesilebilir.



- **Crop Video:** Sosyal medya için videoyu en uygun boyutta getirmek için kırpma işlemi yapılabilir.
- **Cut Video:** Videonun istenmeyen bölümleri kesilmesi için kırpma noktaları eklenebilir.
- **Filter Video:** Videoyu çevrimiçi olarak filtre uygulanabilir. Parlaklığı, doygunluğu ve kontrastı ayarlanabilir.
- **Fit Video:** Video Instagram, “Facebook”, “Twitter” için gerekli boyutlara getirilebilmektedir.
- **Flip Image:** Herhangi bir görüntü yatay veya dikey eksen boyunca çevrilebilir.
- **Frame Video:** Videolar, resimler veya GIF’ler için çerçeve oluşturulabilir. Videolar ve görüntüler yan yana çerçevesizleştirilebilir.
- **Free Image Editor:** Fotoğraf düzenlemeleri için çevrimiçi görüntü düzenleyicisi olarak ücretsiz kullanılmaktadır.
- **Free Video Editor:** Tüm video dosyaları için ücretsiz çevrimiçi video düzenleyicisidir.
- **Image to Video:** Bir görüntüyü anında videoya dönüştürebilir.
- **Loop Video:** Sadece birkaç adımla videoyu çevrimiçi hale getirebilir ve döngü yaratılabilir. Kısa bir videoyu uzatmayı kolaylaştırır.
- **Montage Maker:** Görüntüleri, GIF’leri, müzikleri ve videoları MP4 ile birleştirerek çevrimiçi bir video montajı oluşturulur.
- **Mute Video:** Çevrimiçi bir videodan sesi kaldırılabilir.
- **Photo Montage:** “Kapwingt” ile fotoğraf montajı oluşturulur.

- **Repeat Video:** Sadece üç tıklamayla video ve mp4 çevrimiçi olarak tekrarlanabilir.
- **Resize GIF:** Bir GIF'in çerçevesi veya en boy oranı değiştirilebilir.
- **Resize Image:** Bir görüntünün çerçevesi veya en boy oranı değiştirilebilir.
- **Reverse Video:** Videoyu geri sarma efekti ile birlikte geriye doğru oynatabilmektedir.
- **Rotate GIF:** Herhangi bir animasyonlu GIF ücretsiz çevrimiçi döndürebilmektedir.
- **Rotate Image:** Herhangi bir görüntüyü ücretsiz çevrimiçi döndürebilmektedir.
- **Rotate Video:** Bir videoyu yanlamasına veya baş aşağı döndürülmesini sağlayabilir veya ters çevrilmiş bir efekt uygulanabilir.
- **Slideshow Maker:** Görüntüleri, GIF'leri, müzikleri ve videoları MP4'te birleştirerek çevrimiçi bir video slayt gösterisi oluşturabilir.
- **Stop Motion Maker:** Herhangi bir videoya kolayca yavaşlatma efekti verilebilir.
- **Trim Audio:** Kendi sesinizden parça kolayca alınır.
- **Video Editor for "YouTube":** "Kapwingt" ile "YouTube" için videolar oluşturulur ve düzenlenebilir.
- **Watermark GIF:** Bir GIF'e özel bir filigran veya logo eklenebilir.

- **Watermark Video:** Bir videoya özel bir filigran veya logo eklenebilir. (<https://www.egitimcantasi.com>, 2020). (<https://www.kapwing.com/>).

### 38. MENTIMETER Mentimeter

“Mentimeter” quiz, sunum, anket, yarışma ve formlar oluşturulabilen bir “Web 2.0” aracıdır. “Menti” ders sonrasında anlık ve eğlenceli bir şekilde öğrenilenleri ölçme ve değerlendirmeye yarayan bir araçtır. Bu aracı kullanmak için ihtiyaç duyulan şey ise sınıfta bir akıllı tahta veya projeksiyon’dur. Öğrencilerin ihtiyacı olan şey ise tablet, akıllı telefon veya bilgisayardır. Daha önce anlatmış olduğumuz araçlara benzer olarak “Menti”, tablet, akıllı telefon ya da bilgisayar aracılığıyla etkileşimli bir şekilde soru çözme, yarışma yapma gibi imkânlar sunmaktadır. “Menti”nin en beğenilen özelliklerinden başlıca gelenleri ise, öğrencilere beyin fırtınası yapma fırsatı vermesi, açık uçlu sorularla yorumlara açık olması, hızlı bir şekilde seçim yapma imkânı sunması, öğrencileri de bu seçimlere dâhil edebilmesi ve bunları yapmak için öğrencilerin isimlerine ihtiyaç duymamasıdır. Öğrenciler ölçme ve değerlendirme kısmında kendilerini özgürce ifade edebilme imkânına sahip olabilmektedirler. Türkçe olarak kullanılabilir.

## Interact with your audience in three easy steps

Get started for free

### Sign up for Mentimeter

No installations or downloads needed - simply create an account to start using Mentimeter in seconds!



### Create your first presentation

Fill your presentation with questions that you would like to ask your audience.



### Engage your audience

Show your presentation to begin audience participation!

**Resim 38.1.** Mentimeter Uygulaması Ana Ekran Görüntüsü

### Nasıl Kullanılır;

- Etkileşimli sorular ve slaytlar, eğlenceli test yarışmaları,
- Kelime bulutları,
- Görsel çoktan seçmeli sorular,
- Hızlı cevaplayan kazanır soruları,
- Hızlı formlarla
- Eğlenceli ölçme ve değerlendirme yapılabilmektedir.

### Ücretsiz sürümünde;

- Sınırsız sunum
- Sınırsız Hızlı Slayt
- Temel soru tipleri kullanılarak ölçme ve değerlendirme,
- Görüntü ve PDF dışı aktarma
- Sunum başına 2 soru hazırlama
- Sunum başına 5 küçük sınav hazırlama gibi imkânlar sunmaktadır.

“Mentimeter” eğitimlerde, seminerlerde dinleyicilerle sürekli diyalog halinde olmayı sağlamaktadır. Pratik bir şekilde bütün dinleyicilerin cevapları da alınmış olmaktadır. “Mentimeter” da hazırladığınız içerikleri “present” düğmesi ile başlatılır. Verilen kodu dinleyiciler “menti.com” sitesine giriş yapıp ilgili alana yazarak hazırlanacak içeriğe göre yanıt verebilirler.

- “Mentimeter” ile görsel soru eklenebilir ve cevaplara da görsel eklenebilmektedir.
- Grafik şekli eklenip dinleyicilerin, öğrencilerin hangi cevabı daha çok işaretlediği görülebilmektedir.
- Açık uçlu sorular eklenebilir.
- Kelime bulutu seçeneğini seçip kişiler cevap yazdığına direk akıllı tahtada kelime bulutu şeklinde görünmesi de sağlanabilmektedir.

Programın olumlu yanlarına bakacak olursak; sınırsız katılımcı, kolay oturum açma sağlanmaktadır, hazırlanması kolaydır, birden çok soru çeşidi bulunmaktadır, anında geri dönüş imkânları bulunmaktadır. Ücretli sürümde sınırsız sayıda özellik vardır. Dinleyicileri yönlendirmeyi sağlamaktadır. Ölçme ve değerlendirmeyi sağlamaktadır. Öğretilen içeriği test etmek için kullanılabilir. Grup içi değerlendirmeler yapmak için kullanılabilir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlarla konunun hangi kısmının eksik kaldığı tespit edilir ve öğretilen içeriğinin tamamlanmasında kullanılabilir. Öğrenciler hata yapma korkusu olmadan etkinliklere katılabilirler.

Arka planda kalan öğrencilerin de cevabı alınarak onlar hakkında da değerlendirme yapılabilir. Gruptaki herkesin düşüncesi alınır ve aktif katılım sağlanabilmektedir. Olumsuz yanları ise; birden çok teknolojik alet gerektirmektedir. Çok fazla ekrana bakmak dikkat dağınıklığına neden olabilmektedir. Ücretsiz hesapta soru sayısı sınırlı olmasıdır.

<https://www.protopars.com/mentimeter-nedir-nasil-kullanilir/>

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

### 39. NEARPOD



“Nearpod” sanal bir sınıf uygulamasıdır. Kendi içerisinde birçok aracı hizmete sunmaktadır. İnteraktif bir sunum hazırlayarak tek sunum içerişine “ders notları”, “quizler”, “videolar”, “sorular”, “çizimler”, “testler” eklenebilmektedir. İnteraktif sunumu oluşturduktan sonra eğitimciye verilecek olan “Pin” kodunu “ortak olarak kullanılan bir platformu üzerinden paylaşılabilir, öğrenciler belirlenen saatte online olarak derse katılabilmektedirler. Sunum içerisinde yer alan etkinliklerde öğrenci performanslarını izleme olanağı sunmaktadır. “Nearpod” tablet veya telefon ile kullanılacaksa “Nearpod” uygulamasını yüklenmesi gerekmektedir. PC ile bağlanılacaksa herhangi bir yükleme gerektirmemektedir.



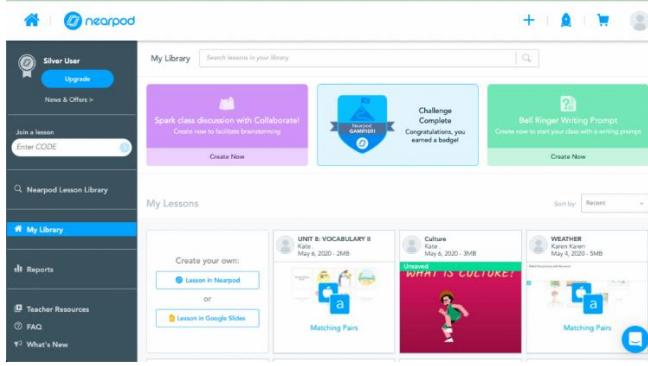
**Resim 39.1.** “Nearpod” Ana Ekran Görüntüsü

## Nasıl Kullanılır?

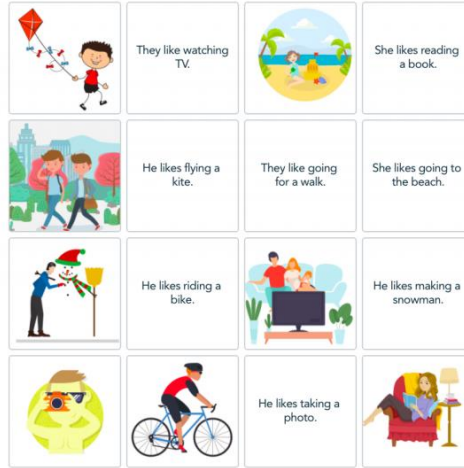
Eğitimlerde, workshoplar’ da, toplantılarda, konferans veya meetup etkinliklerinde yapılan işleri kolaylaştıracak, uygulayıcılara pratik bir yöntemle veri toplama imkânı vererek sunum yapılmasına ve katılımcılarla devamlı “diyolog” halinde olunmasını sağlayacak bir platformdur. Tamamen ücretsiz kullanabilmektedir. İnteraktif sunuma sınırsız katılım sağlanabilmektedir. “SSL” ile korunan sistem tamamıyla “web tabanlı” bir uygulamadır ve bu sebeple platform bağımsızdır. Tablet, akıllı telefon veya bilgisayarla istenildiği gibi kullanılabilir. “Nearpod” un sunmakta olduğu interaktif ara yüzlerden bazıları “çoktan seçmeli sorular”, “imaj seçme” ile “oylama”, “kelime bulutu”, “Quiz”, “açık uçlu” sorulardan” oluşmaktadır. “Nearpod” a “Powerpoint” sunuları eklenebilmekte ve bu eklentiler

sayesinde aynı özellikleri “Powerpoint” sunumları içerisine dâhil ederek, sonuçları Excel ile analiz edebilmektedir.

(<https://www.gelecekegitimde.com>, 2020).



Resim 39.2 “Nearpod” Kullanıcı Paneli.



Resim 39.3. Eşleştirme Etkinliğinde Öğrenci Ekranı (<https://www.Nearpod.com>, 2020)



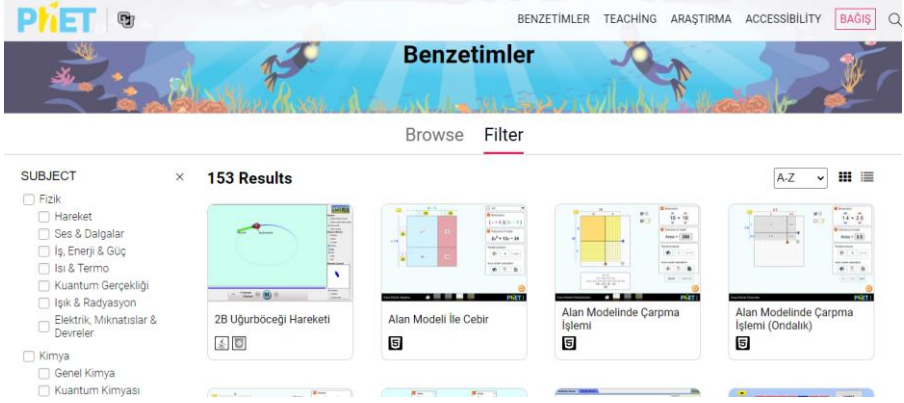
## 40. PHET



“PhET” Simülasyonları Colorado Boulder Üniversitesi tarafından başlatılan ve geliştirilen bir projedir. PhET “Physics Education Technology” (Fizik Eğitim Teknolojisi)’nin baş harflerinden oluşan bir kısaltmadır ve bu ekip kendisini bu kısaltmayla tanıtmaktadır. Öğretmenlere ve eğitimcilere derslerde destek olmak ve öğrenenlerin daha iyi anlayarak öğrenmelerini sağlamak, aynı zamanda öğretime destek amaçlı geliştirilen tamamen gönüllülük esaslarına dayanan bir projedir. İstenilirse “simülasyonlar” çevrimiçi çalıştırabilir, istenirse “PhET” web adresinden ücretsiz olarak indirilmektedir. Kullanımı oldukça kolaydır. Bilgisayara “Java” yüklenerek “simülasyon” dosyasını açmak uygulamayı çalıştırmak için yeterli olacaktır.

Bu uygulama Fizik, Kimya, Matematik ve diğer bilim alanları için eğitim ve öğretim alanında kullanmak üzere geliştirilmiş, araştırma tabanlı interaktif bilgisayar simülasyonları takımındadır. PhET simülasyonlarını çevrimiçi çalıştırabilir veya “PhET” web sitesinden ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Simülasyonlar etkileşimli ve animasyonludur. Öğrencilerin keşif yoluyla öğrenmesi için oyun gibi ortamları vardır. Bunlar gerçek olaylar ve olayların altında yatan bilim arasındaki bağlantıları vurgular ve öğrencilere uzman bilim adamlarının görsel ve kavramsal modelleri erişilebilmektedir. “PhET”

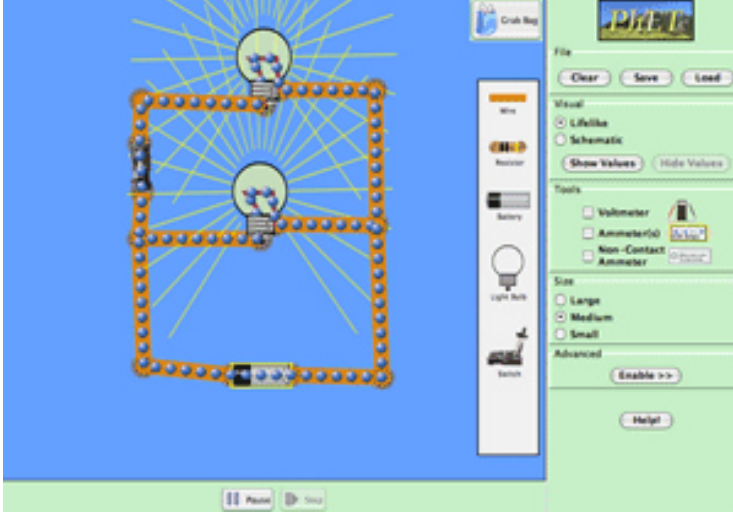
animasyonları öncelikle üniversite ve lise öğrencileri ile test edilmiş ve öğrenciler için eğitici ve eğlenceli olduğu tespit edilmiştir.



**Resim 40.1.** Ana ekran görüntüsü

## Nasıl Kullanılır?

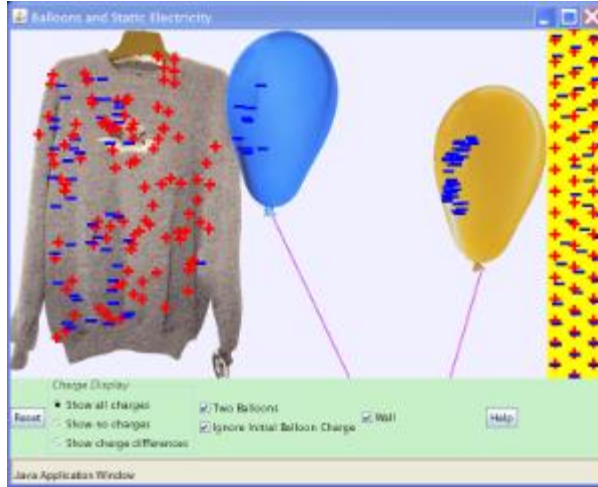
Devre Yapım Kiti (The Circuit Construction Kit) simülasyonu öğrencilerin sanal piller, teller, ampuller, dirençler, anahtarlar ve (AC versiyonu) kondansatör ve bobin üzerinden devreleri oluşturmasına olanak vermektedir. Simülasyonları değiştirebilir veya öğrenciler ders demolarını, laboratuvarları ve ilave ekipmanları deneyleri tamamlamak için kullanılabilir. Simülasyonda deneyler uygulanırken asla kırılma, ekipmanların çalışmaması veya öğrencilerin bozma korkusu olmamaktadır.



**Resim 40.2.** Uygulama örneği

Gerçek ekipmanlarla doğrudan gözlemlenebilir olguların benzerine ek olarak ve/ veya doğal dünyada birçok “PhET” simülasyonları, uzman modellerini ortaya koymaktadır. Örneğin, “Devre Yapım Kiti” simülasyonu öğrencilere akımı görselleştirerek teller aracılığıyla hareketli elektronlar gösterir. “Gaz Özellikleri” (The Gas Properties) simülasyonu gaz moleküllerinin mikroskobik davranışını gösterir ve “Radyo Dalgaları” ve “Elektromanyetik Alanlar” (The Radio Waves and Electromagnetic Fields) simülasyonu elektrik alanının hareketlerini gösterir. Bu uzman modeller öğrencilere elektronları, fotonları, atomlar, dalga girişimi ve doğrudan gözlem değil diğer kuantum olayları görselleştirmek için de yardımcı olmaktadır. Simülasyonlar özellikle kuantum mekaniği gibi gelişmiş konularda yararlıdır.

“Devre Yapım Kiti” ve “Gaz Özellikleri” gibi bazı “PhET” simülasyonları, açık uçlu ve birçok farklı aktivitelerle çok detaylı bilimi keşfetmek için kullanılmaktadır. Diğer simülasyonlar daha hedefli ve tek belirli bir fiziksel kavramı ele almaktadır. Örneğin, “Balonlar ve Statik Elektrik” (The Balloons and Static Electricity) simülasyonu balon bir duvara, bir kazağa ve sopalara sürtüldüğü zaman öğrencilerin yük dağılımındaki değişiklikleri görselleştirmelerine yardımcı olmaktadır.



**Resim 40.3.** Balon ve Durgun Elektrik Fizik dersi için kullanılan bir örnek

“PhET” simülasyonları sadece animasyonlar değildir. Onlar kullanıcı girişiyle doğrudan ve hemen yanıt veren interaktif öğrenme ortamlarıdır. Mümkün olan yerlerde, öğrenciler piller, ampuller, mıknatıslar, kollar ve anahtarlar, sürgü veya metin kutuları gibi gerçek nesnelere hareket ettirerek simülasyonlarla etkileşimde bulunmaktadır. “PhET” Simülasyonları konuyu gerçekte bire bir sunmakta ve öğrencinin gerçek yaşam deneyimlerine benzer bir deneyim elde

etmesine, etkileşimde bulunmasına ve anlamlı deneyimler gerçekleşmesini desteklemektedir.

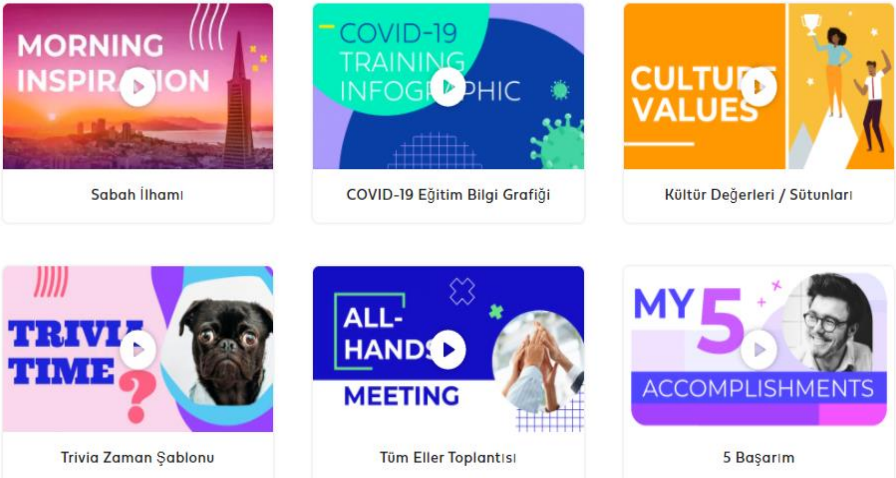
<https://www.phet.colorado.edu/tr>.

#### 41. POWTOON



“Powtoon” programı “konuşma balonları”, “şekiller”, “resimler”, “karakterler” ve daha birçok materyal kullanarak bir “animasyon” oluşturmanıza sağlayan bir araçtır. “Powtoon” ücretli ve ücretsiz seçenekler sunmaktadır. Bu animasyonları oluşturmak tamamen eğitiminin ya da öğretmenin yaratıcılığına kalmıştır. İyi planlanarak ve yaratıcılığın kullanılmasıyla “Powtoon” ile ilgi çekici animasyonlar oluşturulabilmektedir.

Dakikalar içinde harika bir video oluşturmak için bir şablon seçin



**Resim 41.1.** “Powtoon” Ekran Görüntüsü <https://www.Powtoon.com>

## Nasıl Kullanılır?

“Powtoon” un kullanımı oldukça basittir. Dezavantajlarından birisi menülerin İngilizce olmasıdır. Oluşturulan animasyonlar ücretsiz sürümde “YouTube” ve diğer video paylaşım sitelerinde paylaşılabilir. Bu video paylaşım siteleri aracılığıyla da derslerde animasyonlar kullanılabilir.

<https://www.Powtoon.com>

## 42. SCREENCASTIFY Screencastify

“Screencastify” videoları kolayca kaydetmek, düzenlemek ve paylaşmak için kullanılan bir uygulamadır. Öğretmenlerin, öğrencileri ile birebir etkileşimlerini arttırmak ve video içerikler hazırlamak için, öğrenciler ise düşüncelerini ve seslerini duyurmak için kullanabildikleri bir uygulamadır. “Screencastify” herkesin kolaylıkla kullanabileceği ücretsiz bir “google chrome” eklentisidir. Bilgisayar ekranındaki her türlü içerik üzerinde ekran kayıt videoları oluşturmak için kullanılmaktadır.

“Webcam” den kayıt yapan kişinin yüzü de istenirse videoda görüntülenebilmektedir. Yapılan kayıtlar “Google Drive” a otomatik olarak kayıt altına alınmaktadır. İstenirse “Publish to Youtube” seçeneği ile “Youtube” kanalına da yüklenebilmektedir. Ekran kayıt formatı, “mp4 , mp3” gibi ayrı indirme seçenekleri de mevcuttur. “Edpuzzle”, “Wakalet” uygulamalarına da doğrudan videolar iletilmektedir. Eğer kayıt seçeneklerinde bu uygulamalar görünmü-

yorsa “Chrome” da yeni bir “sayfa” açıp web adresine gidilmesi ya da “enter” ile açılması yeterli olacaktır. Ardından video yüklemek için “Edpuzzle” ve “Wakelet” de listede görünür olacaktır.

Ücretsiz üyelik de en fazla 5 dakikalık videolar oluşturulabilir. “Drawing Tool (Çizim Aracı)” kullanarak anlatımlarda “Focus Mouse Control”, “Highlight” gibi izleyenin takip etmesini kolaylaştırıcı özellikler yer almaktadır. Ekrandaki içerik üzerine yazı, işaretleme yapılabilmesi için “Pen (Kalem)” seçeneği ve “Eraser (Silgi)” özellikleri de bulunmaktadır. Tüm kayıtlara “Google Drive” içerisinde “Screencastify” klasöründen ulaşılabilir. Ayrıca videoların kayıt yeri olarak “Ayarlardan” bilgisayarın diski de gösterilebilmektedir.

**Hangi Yöntemler**

WEB KONFERANS ARAÇLARI İLE YAPABİLECEĞİNİZ GİBİ AŞAĞIDAKİ YÖNTEMLERİ DE KULLANABİLİRSİNİZ

**Ekran Kaydı**  
Screencastify,  
Screencast-Q-Magic,  
Snagit  
Connect wise control

**Sunum Araçları**  
Loom , Camtasia,  
Powerpoint

**Mobil Cihazlar**  
Movie Maker,  
iMovie, Apps



**Resim 42.1.** Ekran Görüntüsü

“Screencastify” ile “kısa açıklamalar”, “ödev çözümleri”, “konu anlatım videoları”, “geri bildirim”, “tanıtım videoları” yaratılabilir, ihtiyaca göre farklı alanlarda kullanılmaktadır. Özellikle uzaktan eğitimde kullanılan videolarda dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır. Çevrim içi öğrenmenin en temel unsuru da “Etkileşim” dir. Bu yöntem ile hazırlanacak videolara “soru,” “açıklama” vb. ekleyerek öğrencilerin içerik ile etkileşimi de sağlanabilmektedir. Videolar hazırlanırken dikkat edilecek hususlardan bahsetmek gerekirse; İçerik kısa ve öz olmalıdır, “5-6 dakika”, “max. 10 dakika” uzunluğunda olmalıdır, Karşımızdaki kişi ile konuşuyormuş gibi anlatım yapılabilir. Kamera ile olan mesafenin iyi ayarlanması gerekmektedir. Etkileşim sağlanmalıdır. Ekranda yapılan işlemlerin sözel anlatımları da mutlaka yapılmalıdır. Ayrıca video hazırlamak için “Screencastify” uygulamasının yanı sıra “Loom”, “Camtasia” programı, “iMovie” vb. programlar da kullanılabilir.



## Nasıl Kullanılır?

- Web kamerayı kaydın herhangi bir yerine yerleştirilir.
  - Mikrofona anlatım yapılır.
  - Çevrimdışı kayıt yapılır.
  - Hedef kitleyi, neyin önemli olduğuna odaklamak için ek açıklama araçlarından “Fare” “spot ışığı”, “Çizim kalemi aracı”, “Vurgulama” seçeneklerinden yararlanılır.
  - Kayıtlar “Google Drive”a otomatik olarak kaydedilmektedir.
  - “Google Drive” bağlantısı anında paylaşılabilir.
  - Doğrudan “YouTube”a yükleme yapılmaktadır.
  - MP4, animasyonlu GIF veya MP3 olarak dışa aktarılabilir.
  - Birden fazla video birleştirilebilir.
  - Klipleri kesilip, yeniden düzenleme yapılabilir veya silinebilir.
  - Klipler kırılabilir.
  - Kliplere yer paylaşımını metin eklenebilir.
- (<https://www.Screencastify.com>, 2020).

### 43. SOCRATIVE



“Socrative” ile sınıf içerisinde akademisyen veya öğretmenlerin belirleyeceği zamanlarda hazırlanan sorularla, anlık geri bildirim alınmaktadır. Anında anket yapabilmekte ve çevrimiçi sınav yapılarak sınavın sonuçları anında alınıp paylaşılabilir. Grup olarak çevrimiçi sınav ve dersle ilgili olarak “3 soruluk” dersten çıkış etkinliği

(exit ticket) yapılmasına olanak sağlayan ücretsiz bir “Web 2.0” aracıdır.

Nasıl Kullanılır?

www.Socrative.com adresine girildiğinde “Teacher Login” sekmesine tıklanarak önerilen yollardan biri ile kayıt olunmaktadır.



**Resim 43.1.** “Socrativ”e Giriş Ekran Görüntüsü

Kullanıcı öğrenciler “www.Socrative.com” web adresine giriş yaparak “Student Login” ya da “ios” ve “android” tabanlı telefon ya da “tablet” den “Socrative” “Student” uygulamasını indirerek etkinliğe katılabilmektedir.

“Student Login” bölümünde öğrencilerden bir oda numarası girmeleri istenilmektedir. Öğrencilere eğitimci veya öğretmenin ana sayfasında en üstte bulunan “Room” numarasını vermesi gerekmektedir. Bu numara istenilirse “Menu” altındaki “Profil” ayarlarından değiştirilebi-

lir. Öğrenciler bu numarayı girdiklerinde Öğretmenlerin aktiviteyi başlatması gerektiği mesajını alacaklardır. Oluşturulacak bir sınavı başlatılması için;

1. Ana sayfada “Start a Quiz” sekmesine tıklanır.
2. İstenilen sınav seçilir.
3. Sınavla ilgili bir kaç soru cevaplandırılır. Sorular karışık olsun mu? “Öğrenciler cevapları verdikten sonra “doğru” ya da “yanlış” olduğunu görsünler mi?” vb.
4. “Start” denildiğinde sınav başlamış olmaktadır.

Bu aşamada öğrencinin ekranında ismini girmesi istenmektedir. Öğrenci ismini girdikten sonra sınava başlar ve öğretmenin ekranında kimin ne yaptığı anlık olarak görülmektedir.

Ekranın sağ üst köşesinde “Finish” sekmesi tıklanırsa aktivite sonlandırılır ve raporlaması istenildiği şekilde seçilerek aktivite sonlandırılır (<http://www.egitimdeteknoloji.com>, 2020).

Sosyal testlerin oluşturulması ve indirilmesi oldukça kolaydır. Ne kadar ihtiyaç varsa, o kadar kullanılır. Otomatik olarak gerçek zamanlı olarak not verilebilmesi için daha az zaman harcanacak ve grubun ihtiyaçlarını karşılamak için daha fazla zaman bulunabilecektir. “Socrative”, öğrencilerin tüm cihazlarda kullanabilmesi için “% 100” ücretsizdir. (<https://www.Socrative.com>, 2020).

#### 44. STORYBOARDTHAT



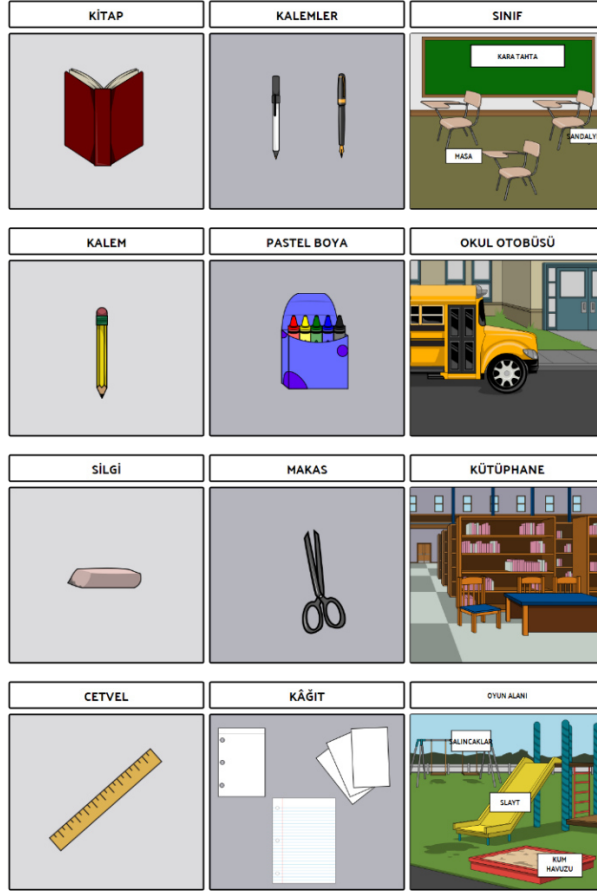
“Storyboard That” uygulaması “Storyboard” veya çizgi roman yapabilecek bir yazılımdır. Web 2.0 araçları arasında eğitimde en çok tercih edilen araçlardan biridir. İlk defa 2004 yılında kullanılmaya başlanan bu teknoloji sayesinde iletişim ve veri paylaşımı daha kolay hale gelmiştir.

“Storyboard” sadece sinema filmi, reklâm filmi, animasyon gibi birçok sahneden oluşan çalışmalarda değil, görsel üretimin olduğu her alanda sıkça kullanılan bir görsel anlatım biçimidir.

#### Nasıl Kullanılır?

Storyboard uygulamasında film şeridindeki görüntülerin mantığı gibi metin ya da senaryo kareler içinde, sadece çarpıcı sahnelerin çizimi ile anlatılmaktadır. Burada önemli olan yazılan metne sadık kalmaktır. Çizilen her karenin altına eylemin kısa açık metni yazılmalıdır. Storyboard’u tasarlayan kişi yalnızca kendisine verilen metni resmetmektedir. Eğitim alanında “Sanat”, “tarih” veya “dil” öğretiliyorsa kullanılabilir en iyi eğitim aracıdır. En temel düzeyde kullanmak ücretsizdir ve ücretli bir seçenek seçmeden önce test etmek için ücretsiz deneme sürümü kullanılabilir. Temel düzey kullanımında yazılım ücretsiz olarak kullanılabilir. Yazılımın daha fazla özelliğine erişmek için aylık bir abonelik ödenmesi gerekmektedir. Fiyatlandırma çizelgesi, ücretsiz pakete neyin dâhil olduğunu listeler, ana özellikler-

den bazıları üç- altı arası hücre öykü tahtası, binlerce resim ve sınıf öykü panosu mizanpajını içermektedir.



**Resim 44.1.** “StoryboardThat” uygulama örneği.

“Storyboard That” derste öğretim yapabilmek için görsel interaktif bir yol sunmaktadır. Bu da karmaşık fikirleri ve anlamları açıklamaya çalışırken özellikle faydalanılan bir yöntemdir. Öğrenciler, sözel bir

açıklamayı tamamlayan görsel görüntüleri ve yüz ifadelerini görebilmektedir.

“Storyboard That” öğretmek için kullanılabilen “Storyboard That” sayısız yolu vardır. Sadece web sitesi birkaç öneri sunar ve hatta öğretmenler için bazı kaynaklar içermektedir. Öğrencilere, öğretmek için en iyi şekilde nasıl kullanabileceğini araştırılabilir ve denenebilir. Özellikle Dil eğitimi alanında sıklıkla kullanılmaktadır. (<https://www.storyboardthat.com/tr>, 2020).

#### 45. VOKI



“Voki” çevrimiçi karakterler oluşturup, bu karakterlerin yazılan metinleri seslendirmesine imkân sunan bir uygulamadır. “Voki” ile oluşturulan karakterler, birçok dilde yazılmış metinleri seslendirme yeteneğine sahiptirler. Ayrıca her dilde kadın ve erkek farkıyla birlikte, dilin farklı aksanlarını da seslendirme imkânı sunmaktadır. “Voki” karakterleri sadece metni seslendirmekle kalmıyor, aynı zamanda kullanıcının ses kaydını da seslendirme ve bilgisayara kaydetme yeteneğine de sahiptir. Bu özellikleriyle birlikte “Voki”nin dersleri ilgi çekici ve eğlenceli bir hale getirmesi mümkündür.

## Nasıl Kullanılır?

“Voki” özellikle yabancı dil dersleri için oldukça kullanışlı bir uygulamadır. Birçok dil seçeneği ile yabancı dil öğretmenlerine ve akademisyenlere iyi bir imkân sunmaktadır. Yabancı dil derslerinde öğrencilerin en büyük sorunlarından birisi konuşmadır. Öğrencilerin çoğu hata yapma korkusu ile öğrendiklerini hayata geçirememektedirler. Ancak bu tip öğrenciler için “Voki” üzerinden kendi sesleriyle okudukları bir metni başka bir karaktere verebilirler. Böylece öğrencilerin kendilerine güveni gelerek derste ve öğrendiklerini hayata geçirmekte daha başarılı olacaklardır. Uygulama yalnızca “Yabancı dil” eğitimlerinde değil, farklı konular da da uygulanabilecek bir uygulamadır. “Voki.Com” sitesi, karakterler oluşturulmasına, oluşturulan karakterleri konuşturulmasına ve hazırlanan çalışmayı istenildiği şekilde paylaşılmasını sağlamaktadır. “Voki” ile hazırlanan karakterler aynı zamanda konuşurabilmektedir.

Öğretmen kendi sesini kaydederek konuşan “avatarlar” oluşturabilmektedir. “Quizler” hazırlanıp ve yarışma yapılabilir. Öğretmenlerin fazlasıyla işini kolaylaştıracak bir “masaüstü” uygulamasıdır. Uygulamada “timer”, “öğrenci gruplama”, “flash card”, “oyunlar” ve daha fazlası bulunmaktadır. (www.voki.com, 2020).



Resim 45.1. “Voki” uygulaması Ekran Görüntüsü (www.voki.com, 2020).

## 46. WORDART

# WORDART

Türkçe kelime karşılığı “Kelime bulutu” bir diğer adıyla “wordle”, birbiriyle alakalı kelimelerin bir şekil ve düzen içinde değişik boyutlarda bir araya gelmesiyle oluşmuş yapılardır. Kelime bulutları oluşturmak için çeşitli program ve “çevrimiçi” uygulamalardan faydalanılmaktadır. Grafik tasarım konusunda önceden hiçbir bilgisi olmayan kullanıcılar bile yüksek kalitede sonuçlar elde edebilmektedir.





Resim 46.1. “WordArt “ Uygulama Örneği

“Kelimeler” bir öğrencinin kavrama düzeyinin alt yapı taşıdır. Öğrenilen her yeni kelime, her bir kavram öğrenciye farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu yöntemse öğrenciye yeni yollar sunarken, kavrama-anlama düzeyinin gelişmesine de katkı da bulunacaktır. Öğrencinin konuşması, yeni fikirler üretip yazabilmesi için sahip olduğu kelime dağarcığıyla doğru orantılıdır. Kelime dağarcığı zengin öğrencilerin okuldaki başarı durumu da diğer öğrencilere göre çok daha iyi durumda olduğu görülmektedir.

## Nasıl Kullanılır?

- **Ön Bilgileri Görme:** Ünite veya konu başında öğrencilerin yeni ünite ile ilgili ne bildikleri kelime bazında öğrenilebilir Anlık hazırlanan kelime bulutunun çıktısını alıp sınıfa asılabilir.
- Ünite veya konu işlendikçe anlatımda geçen kelimeler işaretlenir. Hatta o kelimeyi hazırlık aşamasında kim bulduysa ona ödüllendirme yapılır. Bu sayede öğrenciler sonraki ünite ve konulara önceden hazırlıklı gelmek için motive edilmiş olunur.
- **Dikkat Çekme:** Yeni tema ya da konu öncesi önceden hazırlanmış kelime bulutu öğrencilere gösterilmektedir. Bir süre incelemeleri istenmektedir. En çok hangi kelimeyi merak ettikleri sorulduktan sonra derse geçiş yapılmaktadır.
- **Hikaye Karakter Analizi Yapma:** Örneğin; “Ana karakter Mehmet Ağa nasıl birisidir?” sorusundan yola çıkarak okunan hikayede geçen karakterlerin analizini yapılabilir.
- **Yabancı Dil Öğretimi:** Bir tema ya da konuda geçen kelimelerden bir kelime bulutu oluşturulur. Öğrencilerin ders giriş-çıkışlarında gözüne çarpacağı bir yere asılarak sürekli kelimelerle göz göze gelmesi sağlanır. Kelimelerin yazımı ve ezberlenmesi konusunda faydalı olmaktadır.
- **Ders Sonlarında Değerlendirme:** Derste öğrenilen yeni kelimelerden bir kelime bulutu hazırlanır. Her öğrenciden o derste öğrendiği bir kelimeyi söylemesi istenilir. Hep birlikte “anlık” kelime bulutu hazırlanır.

- **Ödev Olarak Verilebilir:** Ders içerisinde öğrenilen konuyla ilgili olarak “kelime bulutu” hazırlama ödevi verilir. Ya da “Sevgi denilince aklınıza ne geliyor?” gibi benzeri sorularla bir kavram hakkında araştırma yapılması ve “kelime bulutu” hazırlanması istenebilir. Öğrenciler ödevlerini sınıfa getirebilecekleri gibi “Facebook” vb. sosyal ağlarda grupları varsa orada da paylaşım yapabilirler.
- **Proje ve Sunumlarda:** Okul veya sınıf bazında katılım sağlatılan projelerde afiş olarak kelime bulutu kullanılabilir. Sunumlarda konunun içeriğini vurgulamak amacıyla kullanılabilir. Okul veya sınıfa asılması sağlanır.
- **Kelime Dağırcığının Geliştirilmesinde:** Herhangi bir derste öğrenilen kavramlarla ilgili ders içi etkinlik olarak kelime bulutları hazırlanabilir.

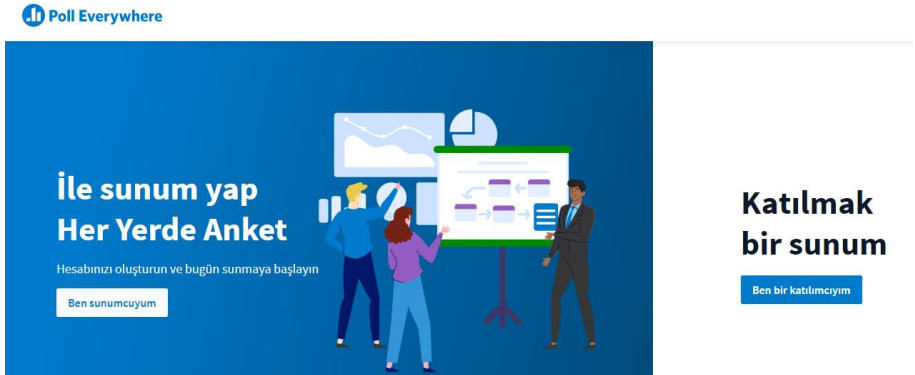


**Resim 46.2.** “WorArt” Giriş Ekran Görüntüsü (<https://WordArt.com>,2020)

## 47. POLL EVERYWHERE



Merkezi San Francisco, California'da bulunan özel bir şirkettir. Nisan 2007'de kurulan şirket, sınıf içi yanıt ve kitle yanıt sistemleri için çevrimiçi verilen bir hizmettir. Anlık çevrimiçi anket olanağı sunan bir araçtır. “Web tarayıcısı”, “mobil uygulamalar” ve “Twitter” üzerinden ankete yanıtlar verilebilmektedir. Toplanan sonuçlar anlık olarak web’den takip edilebilmekte ve “PowerPoint” ve “Keynote”a gömülebilmektedir. Ücretsiz olarak kısıtlı olarak kullanılabileceği gibi 5 farklı ücretli plan mevcuttur. Öğrenme aracı olarak; Öğretmenler için geniş katılımı olmasa da geri dönüş anlamında anlık veri toplama aracı olarak kullanılabilir. Toplanan bu verilerin analizi öğretmenin hızlıca karşısına gelebilmektedir. Bu şekilde aldığı geri dönüşlerle dersin ilerleyen aşamalarında ne yapması gerektiğine karar verecektir.



**Resim 47.1.** Poll everywhere Anasayfa Ekran Görüntüsü

Everywhere, çoklu seçenek, kelime bulutu, sorular-cevaplar, sıralama, tıklanabilir resim, anket ve açık uçlu sorular olmak üzere yedi bölümden oluşmaktadır. Uygulamanın çalışma esası, öğrencinin cep telefonu ya da bilgisayar aracılığıyla belirlenen sorulara cevap vermesine dayanmaktadır. Bu cevaplama sistemi Whatsapp ve Facebook, Messenger mesaj sistemine ve cep telefonlarının kısa mesaj sistemine benzemektedir. Öğrenciler uygulamaya internet üzerinden girerek aktif olan soru havuzlarını görüp mesaj gönderebilmektedir. Gönderilen her mesaj, anlık olarak anonim bir şekilde cevap havuzunda görülebilmektedir. Uygulayıcı aktif soruları değiştirdiğinde, öğrencilerin herhangi bir işlem yapmasına gerek kalmaksızın ekranlarındaki sorular da otomatik olarak değişmektedir. Uygulama, ders içinde gerçekleşiyorsa uygulayıcının soru ve cevap havuzunu yansıtıcı yardımıyla öğrencilere göstermesi uygulamanın daha kolay ve etkili kullanılmasını sağlamaktadır (Baş, B., Turhan O, 2017),

(<https://www.polleverywhere.com>).

### **Nasıl Kullanılır?**

- Sınıfın isimlerinden oluşan bir sınıf bulutu yapılabilmektedir.
- Derse başlamadan önce veya dönem başında öğrencilerden dersle ilgili beklentilerini yazmaları istenebilmektedir.
- Yeni başlanılacak ya da tekrar edilecek konu ile ilgili kelimeleri verip üzerine tartışmalar yapılabilmektedir.
- Bir hikâyeyi özetlerken kullanılabilir.
- Matematikte şekilleri gösteren bir bulut oluşturulabilmektedir.

- Sınav/Quiz konularını verirken kullanılmaktadır.
- Öğrencilere İngilizce bir şarkı dinletilip, duydukları kelimelerden bir bulut oluşturmaları istenebilir.
- Öğrencilerin yazacağı bir hikâyeye farklı şekillerde yapılacak bulutlarla kapak tasarımı yaptırılabilir.
- Öğrencilerin birbirleri hakkındaki özelliklerini yazmalarını isteyip bunlarla “Bu kişi kimdir?” etkinliği yapılabilir.
- Yabancı dil derslerinde, sevdikleri şarkıcı, oyuncu, film vs. hakkında bulutlar oluşturup konuşma etkinlikleri tasarlanabilir.
- Ünlü bilim insanlarıyla ilgili bir bulut hazırlatıp sınıfın bir köşesine asılabilir.
- Sene sonunda karne alan okullarda dosyayı süslerken kullanılabilir.

## KAYNAKÇA

- Bayram BAŞ, Osman TURHAN (2017), "Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 13(3): 1233-1248"
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. 2002. E-Lear"NING" and the Science of Instruction: Proven.
- Caladine, R. (2008). Enhancing E-Lear"NING" with Media-Rich Content and Interactions. Information Science Publishing, New York.
- Duffy, P. 2008. Engaging the "YouTube" Google-Eyed Generation: Strategies for Using Web 2.0 in Teaching and Lear"NING". The Electronic Journal of e-Lear"NING" 6(2):119 – 130.
- Educause. (2007).7 Things you should know about Skype. Educause Learning Initiative, 1---2. From ([http:// net.educause.edu/ir/ library](http://net.educause.edu/ir/library) ).
- Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Lear"NING". San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Godwin-Jones, R., (2007). Digital Video Update: "YouTube", flash, high-definition. (Kapp ve Driscoll, 2010).
- Jalali, Ali Akbar, (2009). "Halkla ilişkiler 2.0", Tahran, Kargozare ravabet omumi yayın evi Mayfield, Antony; "what is social media", (Erişim [http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What\\_is\\_Social\\_Media\\_iCrossing\\_ebook.pdf](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf)).
- Kapp, K. M., & O'Driscoll, T. (2010). Learning in 3D: Adding a New Dimension to Enter-prise Learning and Collaboration, Pfeiffer A Willey Imprint, USA.
- Oftadeh, Javad; (2009), "Sosyal medya çağında, halkla ilişkiler 2.0'm temeli kullanıcıların ürettikleri içerikler", Birinci Halkla İlişkiler 2.0 Uluslararası Konferansı, Kargozare ravabet umumi yayınevi, Tahran, 120-146.
- <http://www.allbusiness.com/technology/4051526-1.html>
- <http://www.idahoptv.org/ntti/strategies.html>
- <https://kb.iu.edu/d/bduw>
- [https://tr."Wiki"pedia.org/"Wiki"/"Delicious"\\_\(web\\_sitesi\)](https://tr.)
- [https://tr."Wiki"pedia.org/"Wiki"/"WordPress"](https://tr.)

<https://WordPress.com>  
<http://www.wordle.net/>  
<https://tr.Wikipedia.org/wiki/Prezi>  
<https://www.egiteknoloji.com/web-2-0-araclari>  
<https://www.socialbusinessstr.com>, 2020  
(<https://bilgibilimi.net/web-1-0-web-2-0-web-3-0-nedir>,2020).  
<https://www.Facebook.com/>, 2020.  
[www.blog.flickr.net](http://www.blog.flickr.net).  
<https://www.tamindir.com/windows/Jing>, 2020  
<https://egitimaraclari.net>  
(<https://tr.Wikipedia.org/wiki/SlideShare>)  
<http://Voicethread.com/>, 2020  
<http://www.idahoptv.org/ntti/strategies.html>, 2020.  
(<http://www.wordle.net>, 2020)  
<https://WordPress.com>, 2020.  
(<https://www.khanacademy.org>, 2020).  
(<https://www.egitimizm.com>, 2020)  
<https://www.easel.ly/>  
<https://techcrunch.com/2013/09/18/shadow-puppet-app/>  
<https://apps.apple.com/us/app/shadow-puppet-edu/id888504640>  
<https://egitimaraclari.net>, 2020.  
<https://www.egiteknoloji.com>, 2020  
<https://Coggle.it>, 2020.  
<http://akademikarastirmaveyazma.blogspot.com>  
<https://citaviweb.citavi.com/>  
<http://www.egitimdeteknoloji.com>, 2020.  
<https://egitimaraclari.net>, 2020.  
(<https://www.google.com>, 2020)  
<https://docs.google.com/forms>, 2020.  
<https://digital.bu.edu/5-reasons-to-use-google-Jamboard>”, 2020.  
<https://www.egitimcantasi.com>, 2020.



<https://www.kapwing.com>.  
<https://www.protopars.com/mentimeter-nedir-nasil-kullanilir>.  
<https://www.menti.com/>  
<https://www.gelecekegitimde.com>, 2020.  
<https://nearpod.com>, 2020.  
<https://phet.colorado.edu/tr>.  
<https://www.screencastify.com/>  
<https://www.socrative.com>, 2020.  
<https://www.storyboardthat.com/tr>, 2020.  
(<https://www.polleverywhere.com>).





