

Öğretmenler için Eğitim Teknolojileri Sözleşmesi

Bu sözleşmede yer alan uygulamaları en az 10 tanesini bu yıl içerisinde en az bir kez uygulayacağım.

1- BLOG (günce): Yazmak üretmektir, paylaşmaktır. Paylaştıkça bilgi çoğalır, öğrettiğimiz ve anlattığımız kadar da öğrenme fırsatı yakalarız. Blog yazmak sadece bir konu hakkında yazma becerisini geliştirmekle kalmaz aynı zamanda öğrencilere araştırma yapma, bilgi okur yazarlığı, alıntılama, bilgiyi yönetme ve içerik geliştirme konusunda da onların yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesini sağlar.

Blogger: www.blogger.com ücretsiz blog oluşturma sitesi

Weebly: www.weebly.com ücretsiz web sayfası oluşturma sitesi

2. Video tabanlı sunumlar : Sunumlarınızı daha canlı ve etkileyici bir biçimde eğlenceli hale getirebilirsiniz.

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

Slidely: <http://slide.ly/>

Tellagami: (mobil uygulama)

3. Gerçek zamanlı ve Etkileşimli Formatif Değerlendirme Araçları: Ders içerisinde öğrencilerinizin neleri öğrenip öğrenmediğini neleri bilip neleri bilmediğini bireysel olarak eğlenceli ve hızlı şekilde öğrenebileceğiniz gerçek zamanlı oyun temelli de diyebileceğimiz uygulamalar.

Kahoot: <https://getkahoot.com/> (öğrencilerinizin mobil cihazları varsa Kahoot'u kullanabilirsiniz)

Plickers: <https://www.plickers.com/> (uygulamasını mobil cihazınıza indirmelisiniz) (öğrencilerinizin mobil cihazı yoksa, bu uygulamayı kullanabilirsiniz)

4. Sosyal Medya Araçları: Anlık olarak gönderiler yapabildiğiniz sosyal medya araçları aynı zaman eğitim için de etkin olarak kullanılabilirler.

Twitter: www.twitter.com

*Beyin fırtınası yapabilir, soru cevap ortamları oluşturabilirsiniz

Facebook: www.facebook.com

*Grup kurarak paylaşıma dayalı işbirlikçi bir okul dışı öğrenme ortamı yaratabilirsiniz.

Periscope: (mobil uygulama)

* Bir dersinizi ya da bir etkinliğinizi yayınlayıp geri bildirim alabilirsiniz.

Pinterest www.pinterest.com (mobil uygulama)

* Hem yapmayı düşündüğünüz etkinlikleri zengin alternatifler bulabilirsiniz hem anlattığınız konu ile ilgili etkileyici görseller bulabilirsiniz hem de öğrencilerinizin ilgi alanlarına göre onlara farklı bir vizyon katabilirsiniz.

5. Youtube altyapılı uygulamalar: Youtube'un zengin içeriğinden eğitsel amaçlarla faydalanabileceğiniz sınıf etkinlikleri yaratın. Böylece dersinizin hem katılıcı olmasını sağlamış olursunuz hem de eğlenceyi sınıfa taşımış olursunuz.

TEDTalk : <https://www.ted.com/talks> aynı zamandan Youtube'da "TED" "TED-ed" "TEDx Talks" gibi kanallara da üye olarak da takip edebilirsiniz. Burada, alanının uzmanları tarafından yapılan ilham verici konuşmaları öğrencilerinize izleterek , onların vizyonlarını genişletebilirsiniz.

Khan Academy : <http://www.khanacademy.org.tr/> Khan Academy, alışlagelen eğitim sistemini değiştirip geliştirmeyi ve özgürleştirmeyi hedefleyen; kar amacı gütmeyen bir organizasyondur. Amacımız, isteyen herkesin, istediği an, istediği yerde dünya standartlarında ve ücretsiz eğitim alabilmesini sağlamaktır.

EDPUZZLE : <https://edpuzzle.com/> Videoları dersinizle ilişkilendirerek öğrencilerin katılımını artıracak çok başarılı bir uygulama. Video'yu durdurup sesli açıklamalar yapabilirsiniz, Video hakkında sorular ekleyebilirsiniz, Video'nun istediğiniz kısmını alıp derste etkili şekilde kullanabilirsiniz.

6. Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik) Artırılmış gerçeklik, cihazların nesnelere tanıma özelliklerinden faydalanarak, sanal nesnelere gerçek görüntülerin ilıştırılması olarak tanımlanabilir.

Quiver: (mobil uygulama) (örnek uygulama: <https://www.youtube.com/watch?v=tmfXgvT9h3s>)

Aurasma: (Mobil Uygulama) (örnek uygulama) https://www.youtube.com/watch?v=VJ_UEf0Nzbl

7. Google Drive: Artık neredeyse elimiz ayađımız. Bulut sistemi üzerine kurulu Google drive'ın özellikleri ile bir çok eđitsel çalıřma yapmanız mümkün. Google Drive ile dosyalarınızı istediđiniz yere taşıyabilirsiniz, Google Forms ile öđrencilerinize anket uygulayabilirsiniz, dosyalarınızı öđrencilerinizle paylaşabilir ve bu dosya üzerinde ortak çalıřma yapabilirsiniz ve de öđrencilerinizin grup çalıřmalarında projelerini Google Docs üzerinden devam ettirme kolaylıđını öđrencilerinize sunabilirsiniz.

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

8. QR KOD: QR Kodları (Kare barkodlar) hemen hemen her yerde görmek mümkün. Bu kadar yaygın olarak kullanılan bu barkod sisteminden eđitimde de faydalanılıyor. Mobil cihazların bu kodları okuyarak, kiřiyi ilgili içeriđe ulařtırma özelliđi sayesinde fazlaca kullanılan bu barkod sistemi, derse eđlence, merak ve arařtırmacılık heyecanı katabiliyor. Ücretsiz QR KOD üretebileceđiniz birkaç adres.

<http://goqr.me/>

<http://qrcode.kaywa.com/>

<http://www.qr-code-generator.com/>

9. Jeopardy : Uzun zamandır kullanılan bir bilgi yarışması türü. Bir tür televizyonlardaki "Büyük Risk" oyunu gibi. İnternette aradıđınızda farklı siteler bulabilirsiniz bunun için. Hatta hazır olanları da var.

Jeopardyapp: www.jeopardyapp.com Hazırlaması çok kolay olan ve öđrencilerin katılımını artıran bir bilgi yarışması

10. Kelime Bulutu: Kelime bulutları bir çok alanda kullanılabiliyor. Dersi özetlemeden, hafıza yarışmalarına yazıları görselleřtirmekten kelime çalıřmalarına kadar farklı uygulamalar ile sınıflarda kullanılabiliyorlar. Kullanılıř kolaylıkları ve görselleřtirmedeki çeřitlilikleri ile yaygın řekilde kullanılmakta olan keyifli uygulamalardır.

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

Tagul: <https://tagul.com/>

11. **Öğrenme Yönetim Sistemleri:** Öğrencilerinizin öğrenme süreçlerini takip edebileceğiniz platformlar. Öğrencilerinize okul dışı etkinlikler gönderebilir, mini sınavlar yapabilir, iletişim halinde olabilir, öğrenme süreçlerine destek olabilirsiniz.

Beyazpano: www.beyazpano.com

Edmodo: www.edmodo.com

(Bu opsiyoneldir. Kullanmak sizin , okulunuzun ve öğrencilerinizin uygunluk durumuna göre değişir.)

Bu sözleşmede yer alan uygulamaları en az 10 tanesini bu yıl içerisinde en az bir kez uygulayacağım.

AD SOYAD:

<u>Kullanılan Uygulama</u>	<u>Tarih</u>
1. _____	___/___/___
2. _____	___/___/___
3. _____	___/___/___
4. _____	___/___/___
5. _____	___/___/___
6. _____	___/___/___
7. _____	___/___/___
8. _____	___/___/___
9. _____	___/___/___
10. _____	___/___/___