



GİRNE ÜNİVERSİTESİ

UZAKTAN EĞİTİM MERKEZİ

UZAKTAN EĞİTİMDE ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME KILAVUZU

Nisan, 2020

Sayın Öğretim Elemanları,

UZEM platformunda gerçekleřtirdiđiniz derslerinizin ölçme ve deđerlendirme etkinlikleri de yine UZEM platformunda uzaktan eđitim řeklinde yürütülecektir. Bu bağlamda öncelikle dönem başında hazırladıđınız ders izlencelerinizin uzaktan eđitim formatında yeniden düzenlenmesi ve öğrencileriniz ile paylaşılması önem arz etmektedir. Ders izlencelerinizi UZEM platformunda yer alan derslerinizin içerisine yeniden kaydetmeyi unutmayınız.

Ders izlencenizde yer alan deđerlendirme kriterlerinizin uzaktan eđitim ile uyumlu, süreç odaklı deđerlendirme türleri ve araçları ile zenginleřtirilmesi gerekmektedir.

E-Öğrenme Ortamının Düzenlenmesine Yönelik İpuçları

UZEM platformu üzerindeki derslerinizin daha etkili olması için aşağıda verilen önerileri uygulayabilirsiniz.

The screenshot shows the course page for 'CIS132- Introduction to Algorithm & Programming'. A red callout bubble on the left points to the 'Eğitmcinin öğrenciye mesajı' (Instructor's message to students) section. A blue callout bubble on the right points to the 'Learning Objectives' section, with the text 'Hedefler belirtilmeli' (Objectives should be specified). Another blue callout bubble on the right points to the 'Course Content' section, with the text 'Ders izlenceniz ve varsa kaynak kitaplar öğrenciye' (If you have a course content and source books, they should be provided to students). The interface includes a navigation menu on the right with options like 'Ders yönetimi', 'Ayarları düzenle', 'Düzenlemeyi aç', 'Kurs tamamlama', 'Kullanıcılar', 'Filtreler', 'Raporlar', 'Not defteri kurulumu', 'Nişanlar', and 'Yedekle'. The course content list includes 'Computer Programming- An Algorithmic Approach: Algorithmic Programming' and 'Practical programming : an introduction to computer science using Python 3.6'.

Eğitmcinin öğrenciye mesajı

CIS132- Introduction to Algorithm & Programming

Welcome to our online learning platform. Please check the system everyday for new activities and tasks.
Please don't hesitate to ask your questions with message if you have.

Learning Objectives

Introduction to Algorithm and Programming Course aims to give you a thorough and practical introduction to algorithm and programming. Also it's include exercises using Flowgorithm software and focusing on discussing structural programming concepts.

After the course you:

- are aware of complexity of algorithms,
- can to find alternative ways to solve problems in programming,
- can use flowcharts and psuedocode.

CIS132- Course Content

- Computer Programming- An Algorithmic Approach: Algorithmic Programming
- Practical programming : an introduction to computer science using Python 3.6


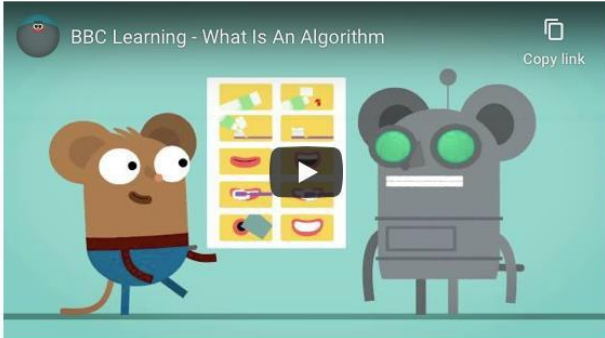
Hedefler belirtilmeli

Ders izlenceniz ve varsa kaynak kitaplar öğrenciye

Programming Tools

- What is an Algorithm?
- Tools Used in Algorithms

Chapter4: Presentation



Konu ile ilgili canlı ders etkinliği, sunum dokümanı video, görsel veya ses dosyaları ile

Konu ile ilgili tartışma forumları yaratarak sizlerde tartışmalara geri dönüt veriniz.

Watch the videos and then discuss about "What is an algorithm in simple terms?"

CIS132

Hi Everyone,
We have online class on Thursday at 12:00.
Take Care.

CIS132

What is the Data Flow Diagram ? Explain it with references

Konu ile ilgili ödevler vermeyi veya quizler gerçekleştirmeyi unutmayınız. Ayrıca

- Ders modülleri düzenlenirken öncelikle sayfanın başında eğitimcinin öğrenciye mesajı yer almalıdır.
- Dersin öğrenme hedefleri açıkça belirtilmeli ve ders izlencesi öğrencilere sunulmalıdır.
- Öğrenciler her hafta işleyecekleri konuları tarih aralıkları ile birlikte görebilmelidirler.

- Konu modülleri düzenlenirken canlı ders yanında diğer çoklu ortam materyalleri (video, görsel, sunum vb.) ile destekleyiniz. Sunumlarınızı hazırlarken bir slide üzerine çok fazla metin yerleştirmeyin. Eğer mümkünse bilgileri maddeler şeklinde verin böylelikle akılda kalıcılığı daha kolay olur. Kullanılan dilin açık ve anlaşılır olduğundan emin olun. Cümle içerisindeki anahtar kelimeleri **kalın** yapabilirsiniz. Sunumunuzun sonunda verdiğiniz ödevlerin sisteme yüklenmesi için ödev modülünü aktifleştirmeyi unutmayın. Konunuza uygun olarak simülasyonlar, 3 boyutlu görseller ekleyebilirsiniz. Sunumun tasarımı için UZEM sistemi üzerindeki örnek sunumları inceleyiniz. Kullandığınız kaynakları referans olarak göstermeyi unutmayınız.
- Dersler, alıştırmalar ve quizler ders öncesinde yüklenmiş olmalıdır.
- Canlı ders öncesi ve sonrası sohbet odalarınızı öğrencilerin soru sorması, online sınıfa bağlanamaması gibi durumlarda sizinle iletişime geçebilmesi için aktif hale getiriniz. Canlı dersler konu anlatımı ise kayıt altına alıp sistem üzerinden paylaşım yapılmalıdır.
- İşlediğiniz her bölüm ile ilgili öncesi veya sonrasında tartışma forumları ile destekleyiniz. Tartışma forumlarına öğrencileri motive etme amaçlı sizlerde katılınız.
- Her bölüm sonunda NEARPOD, Formative, Quiziz gibi uygulamalarla bölüm sonu değerlendirmesi gerçekleştiriniz. Bu uygulamalarla çoktan seçmeli, açık uçlu, oyunlaştırılmış, eşleştirmeli, boşluk doldurma, çizim yaparak yanıt verme gibi farklı türlerde sorular hazırlayabilirsiniz. Bunlarla ilgili kullanım kılavuzları sizlere sunulmuştur. Değerlendirmeler içerisinde yer alan sorular sadece işlenen konuya ait olmalıdır. Ayrıca online rubrikler kullanarak akran değerlendirmesi veya kendini değerlendirme yaklaşımlarından faydalanabilirsiniz.
- Öğrenciler arasında iş birliğini destekleyecek aktiviteler ekleyiniz.
- Ödevleri sistem üzerinden aktifleştirin. Değerlendirmeleri zamanında ve sistem üzerinden gerçekleştirin. Ayrıca teslim edilen ödevlerin Turnitin benzerlik raporlarını almayı unutmayınız.
- Öğrenciler tarafından gerçekleştirilen tüm eylemlerde motivasyonlarını artırma amaçlı geri dönüt sağlayınız.

Uzaktan Eğitimde Alternatif Değerlendirme Yaklaşımlarına Yönelik Yönerge

1. Değerlendirme aşamalarından hangisinin gerçekleştirileceğine karar verme (Tanıma – Yerleştirme / Biçimlendirme – Yetiştirme / Sonuç Değerlendirmesi). Öğrencilerinizi dijital araçları kullanarak aşağıdaki amaçlar için değerlendirebilirsiniz:
 - Ünitenin başında öğrencilerinizin konuyla ilgili önbilgilerini belirlemek için (İçeriği öğrencilerinizin önbilgilerine uygun şekilde tasarlamamız gerektiğinden konu ile ilgili öğrenci düzeyini belirlemek önemlidir).
 - Konu anlatımına devam ederken aktarılan içeriğe yönelik herhangi bir eksiklik olup olmadığını belirlemek için kullanılmalıdır.
 - Her ünitenin sonunda öğrencilerin öğrenme yetersizliklerini belirlemek ve gidermek için kullanılmalıdır.
2. Hazırlamış olduğunuz ders izlencelerinizi gözden geçirerek, dersinize yönelik değerlendirme kriterleri ve biçimlerini yeniden düzenleyiniz. Ders izlencelerinizin içerisinde yer alan değerlendirme bölümünde süreç odaklı değerlendirme biçimlerine yer veriniz. Süreç odaklı değerlendirme için sizlere önerilen dijital ölçme araçlarından faydalanabilirsiniz. Öğrencileriniz ile güncel ders izlencelerinizi paylaşmayı unutmayınız.
3. Öğrencilerin her ünitenin sonunda kazanması planlanan niteliklerin/kazanımların listesini oluşturun.
4. Ölçme için kriterleri belirleyin.
5. Önceden hazırladığınız niteliklere/kazanımlara uygun olacak şekilde her ölçme için belirli bir ölçüt puan oluşturun (Yapacağınız her ölçme işleminin yüzdelik ağırlığını kazanımların ve içeriğin önem sırasına göre belirleyin).
6. Ölçme işleminden önce öğrencilerinize dijital ölçme araçlarının nasıl kullanılacağına yönelik yönerge vermeyi unutmayınız.
7. Dijital ölçme araçlarında yer alan sorularınıza yönelik önceden bir cevap anahtarı hazırlayın.
8. Dijital ölçme aracınızda yer alan her soru için önceden bir puan belirleyin ve buna sadık kalın.
9. Değerlendirme sürecinin sonunda öğrencilerinize gerçekleştirdiğiniz canlı derslerde sınava yönelik dönütler vermeyi ihmal etmeyiniz. Özellikle süreç odaklı değerlendirmenizin sonunda öğrencilerinize yaygın hataları açıklayarak, öğrenme yetersizliklerini giderecek etkinlikler planlayınız.

Uzaktan Eğitimde Değerlendirme Biçimleri Yönerge Tablosu

	Ne Zaman	Nasıl	Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar
1. Sözlü	Dönem boyunca, her derse başlamadan/der s sonunda	Öğrencilerle canlı ders sırasında önceden hazırlanan sorular sorulabilir. ZOOM içerisindeki farklı oturum oluşturma seçeneği kullanılabilir.	Öğrencilere sorulacak sorular farklı olmalıdır. Veya aynı sorular kullanılacaksa, öğrencilere canlı görüşme için belli vakitler verilerek, teker teker/gruplar halinde oturuma dahil edilmelidirler. Her sorunun beklenen cevabı ve/veya değerlendirme kriterleri önceden belirlenmeli ve öğrencilerle paylaşılmalıdır. Sözlü sınavlar şeffaflık ve güvenilirlik açısından canlı ders kaydı yapılması gerekmektedir.
2. Ev Sınavı	Her ünite/hafta sonunda	Moodle içerisindeki Quiz aracı Quizziz, Kahoot gibi araçlar kullanılabilir.	Sınav başlamadan önce öğrencilere sınav kuralları ile ilgili bilgi verilmelidir.
3. Poster Sınavı (Bireysel veya grup)	Öğrenilen konuların tekrar edilmesi ve pekiştirilmesi/ Konular arasındaki ilişkileri keşfetmeyi sağladığından geniş zaman aralığında/ Yeni bilgiler edinme sürecinde/	Öğrenciler öğrendikleri konuların tekrarı ve pekiştirilme için hazırladıkları posterleri canlı ders sırasında Google Hangout Meet ortamında sunabilir. Rubrick maker ile değerlendirme araçları hazırlanabilir.	Öğrencinin hazırladığı poster dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Posterin değerlendirilmesi için ölçütler ve ölçüt tanımları oluşturulmalıdır. Öğrencilere poster hazırlarken dikkat edilecek hususlara yönelik yönerge verilmelidir ve değerlendirme kriterleri öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır.
4. Grup Sunumu	Her ünite/her ders başında	Canlı ders sırasında Google Hangout Meet ortamında grup sunumu yapılabilir.	Gruplara sunum konuları eşit bir şekilde paylaşılır. Tüm gruplara sunum tarihleri ve konuları önceden bildirilir (En az 1 hafta önce). Grup üyeleri arasında adaletli bir iş yükünün olmasına özen gösterilir. Grup üyelerinin akran değerlendirme formları ile birbirlerini değerlendirmesi önemlidir. Grup üyelerine çalışmaya sunmuş oldukları bireysel katkılar sorulmalıdır. Grup sunumları için önceden değerlendirme ölçütleri belirlenerek, bu ölçütlere göre sunumlar puanlanmalıdır. Bu ölçütler öğrencilerle paylaşılmalıdır.

			Akran değerlendirme formu da hazırlanmalıdır. Öğrencilere verilecek dönütler değerlendirme kriterleri bazında olmalıdır.
5. Bireysel Sunum	Her ünite/her ders başında	Canlı ders sırasında Google Hangout Meet ortamında bireysel sunumu yapılabilir.	Öğrencilere sunum konuları ve tarihleri önceden bildirilir (En az 1 hafta önce). Öz değerlendirme formu kullanılarak, bireyin sunumuna yönelik güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirmesi sağlanabilir. Bireysel sunum için önceden değerlendirme ölçütleri belirlenerek, bu ölçütlere göre sunumlar puanlanmalıdır. Ölçütler öğrencilerle sunum öncesinde paylaşılmalıdır. Öğrencilere verilecek dönütler değerlendirme kriterleri bazında olmalıdır.
6. Yazılı Ödev	Dönem boyunca, her derse başlamadan/ders sonunda	UZEM platformunda oluşturulan ödev klasörüne yüklenebilir.	Yazılı ödevlerin teslim tarihi öğrencilere önceden bildirilmelidir. Yazılı ödevin teslim tarihi ödevin kapsamına göre planlanmalıdır. Yazılı ödev için belirlenen kriterler öğrencilere önceden bildirilmelidir. Öğrencilerin yazılı ödevleri en kısa sürede kontrol edilerek, öğrencilere dönüt verilmelidir.
7. Reflektif (Derinlemesine Düşünme) Günlük	Deneyime dayalı öğrenme önemlidir. / Sınıf içi uygulamadan önce, uygulama sırasında ve uygulamadan sonra kullanılabilir. Her ünitenin sonunda, her materyal paylaşımında kullanılabilir.	Öğrencilerin mesleği uygulayarak edindiği bilgiler veya başkalarını izleyerek deneyim bilgisi edinmesi önemlidir. Öğrencilerle UZEM üzerinden paylaşılacak olan metinler/kayıtlar/videolar üzerine derin düşünme yapılabilir. Web 2.0 araçlarından biri olan Seesaw kullanılabilir.	Bireysel ve mesleki yeterlilikler sürekli değerlendirilir ve geliştirilir. Öğrencilerin öğretim hakkında kendi bilgilerini oluşturmaları / yapılandırmaları gerekmektedir.
8. Günlük	Her dersin / haftanın / öğrenme deneyiminin sonunda Dönem boyunca	Öğretim elemanının öğrenciye sorduğu sorulara yönelik günlükler oluşturulabilir. Öğrenci öğrenme deneyimlerinin sonunda duygu ve düşüncelerini günlükler ile ifade eder.	Öğretim sürecini değerlendirmek için kullanılabilir. Öğrenciler kazandıkları öğrenme deneyimlerine yönelik duygu ve düşüncelerini paylaşma imkanı bulur.

		<p>Günlükler UZEM ortamında, ZOOM veya Google Hangout Meet ortamında paylaşılabilir.</p> <p>Bireysel günlükler veya UZEM ortamında FORUM veya FEEDBACK araçları kullanılarak paylaşımlı günlükler de tutulabilir.</p> <p>Web 2.0 araçlarından biri olan Seesaw kullanılabilir.</p>	<p>Günlüklere yapılan katkılarının nasıl değerlendirileceğine dair kriterler belirlenerek öğrencilerle paylaşılmalıdır.</p>
9. Araştırma Projesi (mini)	<p>Bir ünitenin /dönemin sonunda</p> <p>Dönem boyunca</p>	<p>UZEM ortamında ASSIGNMENT olarak projeler verilebilir. Projenin her bir ayağı farklı bir ödev olarak verilebilir ve notlanabilir. Dönem sonunda projenin son haline puan verilebilir.</p> <p>UZEM ortamında WORKSHOP aracı da kullanılarak akran değerlendirmesi ve öğretim elemanı geribildirimleri verilebilir.</p> <p>Araştırma projesi sonuçlarının sunumu book creator aracılığı ile etkileşimli kitap olarak tasarlanabilir.</p>	<p>Proje için not çizelgesi hazırlanmalıdır.</p> <p>Puanlama ölçütleri belirlenmelidir.</p> <p>Proje konuları öğrencilerin düzeyine uygun olmalıdır.</p> <p>Proje değerlendirme formu kullanılabilir.</p> <p>Projenin her aşaması öğretim elemanı tarafından kontrol edilmeli ve öğrenciye geri bildirim verilmelidir.</p> <p>Proje için öğrencilere ayrıntılı bir yönerge verilmelidir.</p>
10. E-Portfolyo	Dönem boyunca	<p>Geliştirilen materyaller Bookcreator ile tek bir elektronik kitap içerisine eklenebilir.</p> <p>Portfoliogen, Weebly, Edublogs gibi dijital portfolyo araçları kullanılabilir.</p> <p>Dış ortamda kullanılacak herhangi bir araç, EXTERNAL TOOL aracılığı ile UZEM platformuna eklenebilir.</p>	<p>Öğrenci ürünleri elektronik ortamda toplanır.</p> <p>Öğrenciler uzakta olsa bile çalışmalarını rahatlıkla teslim eder.</p> <p>E-portfolyo oluşturma kriterleri önceden belirlenmelidir.</p> <p>Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur.</p> <p>Portfolyo çalışmaları için rubrik ve değerlendirme formları oluşturulmalı ve öğrencilerle paylaşılmalıdır.</p>
11. Sergi	<p>Özellikle dönem sonunda veya belirlenen dönemlerde öğrencilerin yapmış olduğu proje/çizim/yapıtlar</p> <p>Öğrenciler gruplar şeklinde de çalışabilirler.</p>	<p>UZEM ortamında WORKSHOP aracı ile</p> <p>YouTube üzerinden açılacak bir kanala sergilenecek eserler ile ilgili video yüklenebilir. Öğretim elemanı YouTube kanalı açarak öğrencilerle hesap bilgilerini paylaşabilir. Öğrenciler sergileriyle ilgili videoları bu kanala yükleyerek halka açabilir.</p>	<p>Öğrenci eserlerini uygun ortamlarda yaratır.</p> <p>Akran değerlendirmesi yapılabilmesi için formlar hazırlanmalı, serginin dışarıdan katılımcılarla da buluşturulması söz konusu ise, geribildirim alma yöntemleri düşünülmelidir.</p> <p>Değerlendirme kriterleri önceden belirlenmeli ve öğrencilerle paylaşılmalıdır.</p>

		<p>UZEM üzerinden ASSIGNMENT veya WORKSHOP olarak öğrencilere gösterilerinin linkini teslim etme şansı verilir.</p> <p>Sergileri https://driZOOMle.com üzerinden oluşturulacak</p>	<p>Öğretim elemanı açacağı YouTube kanalının bilgilerini öğrencilerle paylaşarak gerekli düzenlemeyi yapmalıdır.</p>
12. Gösteri	<p>Belirlenen aralıklarda veya dönem sonunda</p>	<p>portfolyolar ile yapılabilir. Bireysel veya grup çalışması şeklinde tasarlanabilir.</p> <p>Öğrenciler yapacakları gösteriyi çevrimiçi ortamda kaydederek, YouTube üzerinden paylaşabilir. YouTube üzerinden açılacak bir kanala sergilenecek eserler ile ilgili video yüklenebilir. Öğretim elemanı YouTube kanalı açarak öğrencilerle hesap bilgilerini paylaşabilir. Öğrenciler sergileriyle ilgili videoları bu kanala yükleyerek halka açabilir.</p> <p>UZEM üzerinden ASSIGNMENT veya WORKSHOP olarak öğrencilere gösterilerinin linkini teslim etme şansı verilir.</p>	<p>Öğrenci eserlerini uygun ortamlarda yaratır.</p> <p>Akran değerlendirmesi yapılabilmesi için formlar hazırlanmalı, serginin dışarıdan katılımcılarla da buluşturulması söz konusu ise, geribildirim alma yöntemleri düşünülmelidir.</p> <p>Değerlendirme kriterleri önceden belirlenmeli ve öğrencilerle paylaşılmalıdır.</p> <p>Öğretim elemanı açacağı YouTube kanalının bilgilerini öğrencilerle paylaşarak gerekli düzenlemeyi yapmalıdır.</p>
13. Kısa Cevap Soruları	<p>Her dersin başında/ortasında / sonunda</p>	<p>Öğrencilerle canlı ders sırasında önceden hazırlanan sorular sorulabilir.</p> <p>ZOOM kullanılabilir.</p> <p>UZEM ortamında QUIZ aracı kullanılabilir.</p>	<p>Sorular öğrenci düzeyine uygun olmalıdır.</p> <p>Sorular açık, anlaşılır olmalıdır.</p> <p>Cevap anahtarı hazırlanmalıdır.</p> <p>Puan anahtarı hazırlanmalıdır.</p> <p>Belirlenen öğrenme yetersizlikleri düzeltilmelidir.</p> <p>Her maddenin tek bir doğru yanıtı olmalıdır.</p> <p>Yoruma açık olan durumlar soru olarak kullanılmamalıdır.</p> <p>Maddelerin içerisinde cevabın bulunmasına yönelik ipuçları <u>olmamalıdır.</u></p> <p>Maddeyi oluşturan cümle kaynaklardan aynen <u>alınmamalıdır.</u></p> <p>Testte biri diğerinin cevabı olan sorular bulundurulmamalıdır.</p> <p>Maddelerde cevapların yazılması için bırakılan boşluklar eşit olmalıdır.</p>

14. Performans Görevi (Bireysel veya Grup) - Ör. Bir ürün yarat	Süreç içine yayılmalıdır.	Rubrick-maker ile proje değerlendirmesi, thinglink ile öğrencilerden hazırladıkları veya edindikleri bilgileri bir araya getirmeleri istenebilir.	Ürünün ortaya konmasında geçen süreç takip edilerek geri bildirim verilmelidir. Etkinlik veya ödevler belirli performans ölçütlerine göre değerlendirilmelidir. Her değerlendirme adımı için bir form hazırlanmalıdır. Performans görevi/ödevi iyi tanımlanmalıdır.
15. Yazılı Derslerle İlgili - Yazar Görüşünün İfade Edildiği Tez Cümlesi Gibi Daha Küçük Görevler	Her ders sonunda / Belirlenen dönemlerde	UZEM ortamında ASSIGNMENT aracı ile	Görevlerin açık ve anlaşılır olması, değerlendirme kriterlerinin açıkça belirtilmesi ve öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir.
16. Örnek Olay - Problem Çözme Modeli	Her ünite sonunda	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile ZOOM veya Google Meet ortamında yapılabilir.	Öğrencilerin teorik bilgilerini pratiğe yansıtabilmeleri için örnek olaylar/problemler verilerek çözümleri istenebilir. Bireysel veya grup çalışması olarak düşünülebilir. Değerlendirme kriterlerinin açıkça belirtilmesi ve öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir.
17. Durum Çalışması	Süreç içerisinde	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile ZOOM veya Google Meet ortamında yapılabilir.	Canlı sınıfta konu ile ilgili öğrencilere gerçek bir örnek sunulur. Öğrencilere bu süreçte rehberlik yapılır. Seçilen örnek öğrencilerin kazanacakları niteliklere uygun olmalıdır. Değerlendirme kriterlerinin açıkça belirtilmesi ve öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir.
18. Çapraz Konu Bütünsel Vaka Çalışması veya Projesi,	Süreç içerisinde	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile ZOOM veya Google Meet ortamında yapılabilir.	Canlı sınıfta konu ile ilgili öğrencilere gerçek bir vakalar sunulur. Öğrencilere bu süreçte rehberlik yapılır. Seçilen vaka öğrencilerin kazanacakları niteliklere uygun olmalıdır. Değerlendirme kriterlerinin açıkça belirtilmesi ve öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir.
19. Tartışmalar	Canlı ders saatlerinde / ders sırasında	Öğrencilerle canlı ders sırasında ZOOM veya Google Hangout Meet ortamında gerçekleştirilebilir. UZEM ortamında FORUM aracı ile asenkron olarak da gerçekleştirilebilir.	Tartışmanın sınırları çok iyi belirlenmelidir. Öğrencilerin dersi farklı konulara çekmesini engelleyecek önlemler alınmalıdır. Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur.

		Nearpod aracı içerisindeki collaborate özelliğini kullanarak beyin fırtınası yapılabilir.	Her öğrenciye söz hakkı verilmelidir.
20. Broşürler	Belirlenen aralıklarda veya dönem sonunda	Broşür hazırlamak için rubrick-maker kullanılabilir.	Öğrencinin hazırladığı broşürler dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Posterin değerlendirilmesi için ölçütler ve ölçüt tanımları oluşturulmalıdır. Öğrencilere poster hazırlarken dikkat edilecek hususlara yönelik yönerge verilmelidir ve değerlendirme kriterleri öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır.
21. Reklamlar	Belirlenen aralıklarda veya dönem sonunda	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile Sesli ve görsel reklamlar bireysel veya grup çalışması şeklinde tasarlanabilir. Öğrenciler reklamlarını çevrimiçi ortamda kaydederek, YouTube üzerinden paylaşabilir. YouTube üzerinden açılacak bir kanala sergilenecek eserler ile ilgili video yüklenebilir. Öğretim elemanı YouTube kanalı açarak öğrencilerle hesap bilgilerini paylaşabilir. Öğrenciler sergileriyle ilgili videoları bu kanala yükleyerek halka açabilir. UZEM üzerinden ASSIGNMENT veya WORKSHOP olarak öğrencilere gösterilerinin linkini teslim etme şansı verilir.	Öğrencinin hazırladığı reklamlar dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Posterin değerlendirilmesi için ölçütler ve ölçüt tanımları oluşturulmalıdır. Öğrencilere poster hazırlarken dikkat edilecek hususlara yönelik yönerge verilmelidir ve değerlendirme kriterleri öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır.
22. Ek Açıklamalı Kaynakça	Derste işlenen konulardan sonra	Öğrencileriniz öncelikle konuya yönelik kaynak seçimi yapılmalıdır. Öğrenciden kaynakların bölümlerini okuyup içerik hakkında bir fikir edinmesi beklenir. UZEM platformunda öğrencilere ödev verilerek, öğrencilerin raporlarını yine UZEM platformuna yüklemesi istenilebilir.	Derste işlenen konular hakkında yazılmış makalelerin ve kitapların tam bir özetini vermek için kullanılır. Öğrencilerin konuya yönelik yayınlanmış olan araştırmalar hakkında açıklamalar sunmasını sağlar. Kaynak içeriği özetlenmeli ve kaynağın niçin ve neden önemli olduğu açıklanmalıdır. Kaynakça girişleri alfabetik olarak verilmelidir. Çalışmalarındaki kaynakların sayısı önemli olup, kaynakça sayısının fazla olması ödevin kapsamlı olmasını sağlayacaktır.

23. Başyazı	Bir ders/ Ünite / Dönem boyunca	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılır.	Öğrenci ürünlerinin değerlendirileceği kriterler öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır. Öğrencilerin hazırlayacakları başyazıya yönelik bir yönerge hazırlanmalıdır.
24. Durumun Teşhisi	Öğrenci öğrenmesine yönelik veri toplama ve yorumlama	Öğrenci öğrenmesini geliştirmek için kullanılır.	Ölçüt ve standartların belirlenmesi gerekmektedir.
25. Eleştiri (Sanatsal, Edebi, Siyasi Çevre, Sosyal vb.)	Her ders sonunda / Belirlenen dönemlerde	UZEM ortamında ASSIGNMENT aracı ile	Görevlerin açık ve anlaşılır olması, değerlendirme kriterlerinin açıkça belirlenmesi ve öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir.
26. Reflektif (Derinlemesine Düşünme) Makale	Dönem boyunca / sonunda	UZEM ortamında ASSIGNMENT aracı ile Canlı dersler ile öğrencilere makale üretme konusunda rehberlik yapılır.	Süreç ve ürün değerlendirilmelidir.
27. Dergi Makalesi	Bir dönem veya Bir yıl sürebilir	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile Canlı dersler ile öğrencilere rehberlik yapılabilir.	Makale yazımı konusunda öğrencilere hem bilimsel hem de etik konusunda rehberlik yapılmalıdır. Lisan üstü programlar için uygundur. Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur.
28. Haber veya Baş Hikaye	Bir ders/ Ünite / Dönem boyunca	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılır.	Öğrenci ürünlerinin değerlendirileceği kriterler öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır. Öğrencilerin hazırlayacakları habere/hikayeye yönelik bir yönerge hazırlanmalıdır.
29. SPSS ve / veya Diğer Grafik (Bilgilerin Yorumlanması ve Gösterilmesi)	Her ders sonunda / Belirlenen dönemlerde	Öğrenciler hazırladıkları yorumları canlı ders sırasında Google Hangout Meet ortamında sunabilir. UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılır.	Öğrencinin sunumları/ raporları dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir. Değerlendirilme ölçütleri ve ölçüt tanımları oluşturulmalıdır. Öğrencilere poster hazırlarken dikkat edilecek hususlara yönelik yönerge verilmelidir ve değerlendirme kriterleri öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır.
30. Makale ya da Diğer Edebiyat Eserlerinin İncelenmesi ya da Sergi, Teşhir İncelemesi	Bir ders/ Ünite / Dönem boyunca	Öğrenciler ders konusuna uygun olarak inceledikleri makale veya edebiyat eserlerini Google Hangout Meet ortamında sunabilir. UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile	Makale veya edebiyat eserlerinin seçiminde öğrencilere rehberlik yapılmalıdır. Makale veya edebiyat eserlerinin incelenmesi için gerekli olan kriterler öğrencilerle önceden paylaşılmalıdır.

			<p>Öğrencilerin hazırlayacakları raporlara yönelik bir yönerge hazırlanmalıdır.</p> <p>Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılır.</p>
31. Web Sayfası Tasarımı	Bir ders/ Ünite / Dönem boyunca	Hazırlanan web sayfası belirlenen kriterler ile rubrick-maker kullanılarak değerlendirme aracı oluşturulabilir.	<p>Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılmalıdır.</p> <p>Web sayfası tasarımı için yönerge hazırlanmalıdır. Değerlendirme için belirli kriterler oluşturulmalıdır.</p> <p>Öğrencinin Web sayfası tasarlayabilmesi için önkoşul öğrenmelere sahip olması gerekmektedir.</p>
32. Web Sitesi Değerlendirme si (Doğruluk, Akım, Güvenilirlik, Yetki)	Bir ders/ Ünite / Dönem boyunca	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile	<p>Web sitesi değerlendirmesi için kriterlerin oluşturulması gerekmektedir.</p> <p>Web sayfası değerlendirmesi için yönerge hazırlanmalıdır.</p> <p>Öğrencinin Web sitesi değerlendirmesi için önkoşul öğrenmelere sahip olması gerekmektedir.</p> <p>Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılmalıdır.</p>
33. Araştırma Makalesi	Bir dönem veya bir yıl sürebilir.	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile	<p>Makale yazımı konusunda öğrencilere hem bilimsel hem de etik konusunda rehberlik yapılmalıdır.</p> <p>Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur.</p> <p>Lisans üstü programlar için uygundur.</p> <p>Öğrencilerin bilimsel araştırma yöntemleri konusunda bilgi ve beceriye sahip olması gerekiyor.</p> <p>Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılmalıdır.</p>
34. Araştırma Önerisi	Bir dönem veya bir yıl sürer.	UZEM ortamında ASSIGNMENT veya WORKSHOP araçları ile	<p>Öğrencilere araştırma önerisi hazırlama aşamasında rehberlik yapılmalıdır.</p> <p>Kalabalık sınıflarda uygulanması zordur.</p> <p>Lisans son sınıflar için veya Lisans üstü programlar için uygundur.</p> <p>Canlı ders ortamında öğrencilere rehberlik yapılmalıdır.</p>
35. Kavram Haritaları	Ünite veya ders sonunda	Xmind, MindMeister, Mindmup uygulamaları Zihin/Kavram	Öğrencilerin kavram yapılarını ortaya çıkarmak ve gidermek için kullanılabilir.

		<p>haritaları oluşturmak için kullanılabilir.</p> <p>Dış ortamda kullanılacak herhangi bir araç, EXTERNAL TOOL aracılığı ile UZEM platformuna eklenebilir.</p>	<p>Canlı derslerin sonunda öğrencilerin kavramlar arasındaki ilişkiyi yansıtacağı haritalar hazırlamaları ve bu haritaları sunmaları sağlanabilir.</p>
36. Yapılandırılmış Grid	Ünite veya ders sonunda	<p>Bilgisayarda oluşturulan yapılandırılmış grid UZEM ortamında öğrencilere paylaşılarak, öğrencilerin cevaplandırması istenebilir.</p> <p>Puzzlemaker uygulaması ile bulmaca oluşturularak derste işlenen kavramları içeren bir bulmaca hazırlanabilir ya da öğrencilerden konu hakkında bir bulmaca hazırlamaları istenebilir.</p> <p>Dış ortamda kullanılacak herhangi bir araç, EXTERNAL TOOL aracılığı ile UZEM platformuna eklenebilir.</p>	<p>Öğrencilerin bilgi seviyesini, eksikliklerini ve kavram yanlışlarını tespit etmek için kullanılır.</p> <p>Kutucukların sayısı öğrencilerin gelişim düzeyine göre oluşturulmalıdır.</p> <p>Üniversite öğrencileri için 20 kutucuktan oluşan grid önerilmektedir.</p> <p>Canlı derste girdi hazırlamak için öğretim elemanı konuyla ilgili bir soru hazırlar ve sorunun yanıtını rastgele, önceden hazırladığı kutucuklara yerleştirir. Sonra ikinci soruyu hazırlar ve kutucuklara yerleştirir. Öğrencilerden, her soru için doğru kutucuğu bulmaları ve kutucuk numaralarını mantıksal bir çerçevede sıralaması beklenir.</p>
37. Tanılayıcı Dallanmış Ağaç	Ünite veya ders sonunda	<p>Bilgisayarda oluşturulan tanılayıcı dallanmış ağaç UZEM ortamında öğrencilere paylaşılarak, öğrencilerin kendi bilgisayar ortamlarında tamamlamaları ve sisteme yüklemeleri talep edilebilir.</p> <p>Dış ortamda kullanılacak herhangi bir araç, EXTERNAL TOOL aracılığı ile UZEM platformuna eklenebilir.</p>	<p>Öğrencilerin öğrenme sürecindeki yanlış bilgilerinin tespit edilmesi amaçlanır.</p> <p>Öğrencilere ifadeler sunulur. Öğrenciler ise sunulan ifadeleri doğru veya yanlış cevaplama durumlarına göre diğer sorulara geçebilir.</p> <p>Dallanma sayısı arttıkça soruların zorluk derecesi artmaktadır.</p> <p>Soruların anlaşılır olması gerekmektedir.</p> <p>Sorular aynı konudan oluşturulmalıdır.</p> <p>Sorular “Doğru” ve “Yanlış” olarak cevaplanmalıdır.</p> <p>Tanılayıcı dallanmış ağaç değerlendirme biçiminin nasıl kullanılacağına yönelik öğrencilere yönerge verilmelidir. Yönergede kazanım, tema, süre vb. bilgiler belirtilmelidir.</p>
38. Akran Değerlendirme	Etkinliklerin sonunda	<p>Rubric-maker kullanılabilir.</p>	<p>Öğrencilerin arkadaşlarının hazırladığı ödev, proje, sunum vb. etkinliklerini değerlendirmeleridir.</p> <p>Öğrencilerin yanlış davranışlarını engellemek amacıyla akran değerlendirme formları hazırlanmalıdır.</p>

			Akran değerlendirme formunda öğrencilerin hazırladıkları etkinliklere yönelik kriterler yer almalıdır. Öğrenciler belirli ölçütlere göre akranlarını değerlendirmelidir.
39. Öz Değerlendirme	Süreç içerisinde	Rubrick-maker içerisinde oluşturulan check listler ile öz değerlendirme yapılabilir. Ayrıca Nearpod, Quiziz, Formative gibi araçlar kullanılarak öğrenciler konuya ne kadar hakim olduklarını öğrenebilirler.	Öğrencilerin kendi güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmesi amacıyla önceden hazırlanan öz-değerlendirme formları ile gerçekleştirilir. Belirli bir performans veya ürün üzerinden yapılabilir. Öğrencilerin öz-değerlendirme yapabilmesi için belirli ölçütlerin oluşturulması gerekmektedir.
40. Açık Jüriler	Ünite / Ders / Dönem sonunda	Öğrencilerin seçilen bir konuya yönelik gerçekleştirdiği projesini alan uzmanlarından oluşan bir jüri karşısında sunması beklenir. Öğrenci ile jüri üyeleri Google Hangout Meet ortamında buluşarak etkinliği gerçekleştirebilir.	Jüri üyelerinin alan uzmanı olması gerekmektedir. Belirli kriterlerin oluşturulması ve bu kriterlere göre jüri üyelerinin öğrenciyi değerlendirmesi gerekmektedir

Dikkat!

* Yukarıdaki tabloda yer alan değerlendirme biçimlerinin ara sınav yerine kullanılması önerilmektedir.

*Değerlendirme biçimlerini seçerken dersinizin kazanımlarını, içeriğini ve sınıf mevcudunuzu dikkate alınız.

*Ders izlencelerinizde yer alan değerlendirme kriterlerinin gözden geçirilerek, uzaktan eğitimde değerlendirme biçimlerine göre yeniden düzenlenmesi önerilmektedir. Ayrıca güncel ders izlencelerinizin UZEM platformunda yer alan duyuru bölümünden öğrencilerinize paylaşılması gerekmektedir.

Uzaktan Eğitimde Dijital Ölçme Araçlarına Yönelik Uygulama Örnekleri

Uzaktan eğitimde derslerinize katılan öğrencilerinizin şeffaf bir şekilde değerlendirilmesi amacıyla dijital ölçme araçlarından faydalanabilirsiniz. Dijital ölçme araçlarına yönelik bazı uygulamalar aşağıda tanıtılmıştır.

NEARPOD

Nearpod nedir? Ne amaçla kullanılır?

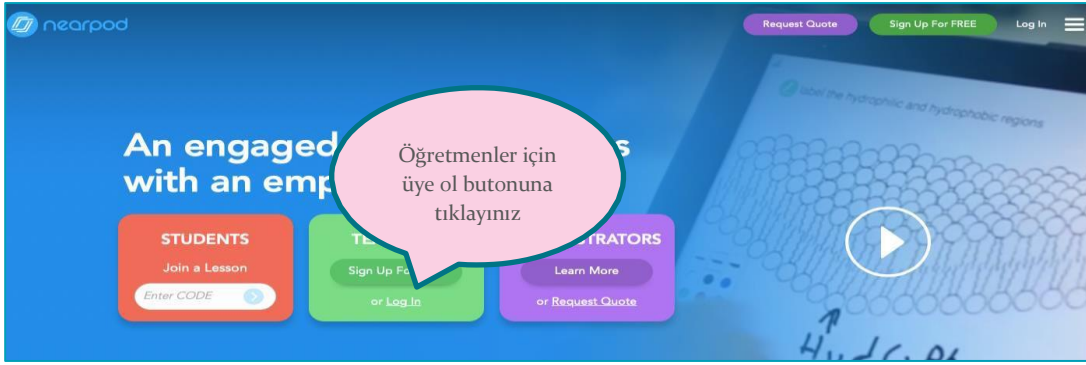
Sanal sınıf uygulaması olan Nearpod kendi içerisinde birçok aracı bizlere sunmaktadır. İnteraktif bir sunum hazırlayarak tek sunum içerisine ders notları, eğlenceli quizler, videolar, sorular, çizimler, testler ve ödevler eklenebilir. İnteraktif sunumunuzu oluşturduktan sonra size verilecek olan Pin kodunu UZEM platformu üzerinden paylaşırsanız öğrenciler belirlenen saatte online olarak derse katılabilmektedirler.

A- Nearpod'a Giriş

Nearpod tablet veya telefon ile kullanılacaksa Nearpod uygulamasını yüklemeniz gerekmektedir. PC'den bağlanacaksanız herhangi bir yükleme gerektirmemektedir.

<https://nearpod.com> adresine giriş yapınız.

Nearpod hesabınız yoksa, Kaydol düğmesine dokununuz ve formu doldurun.

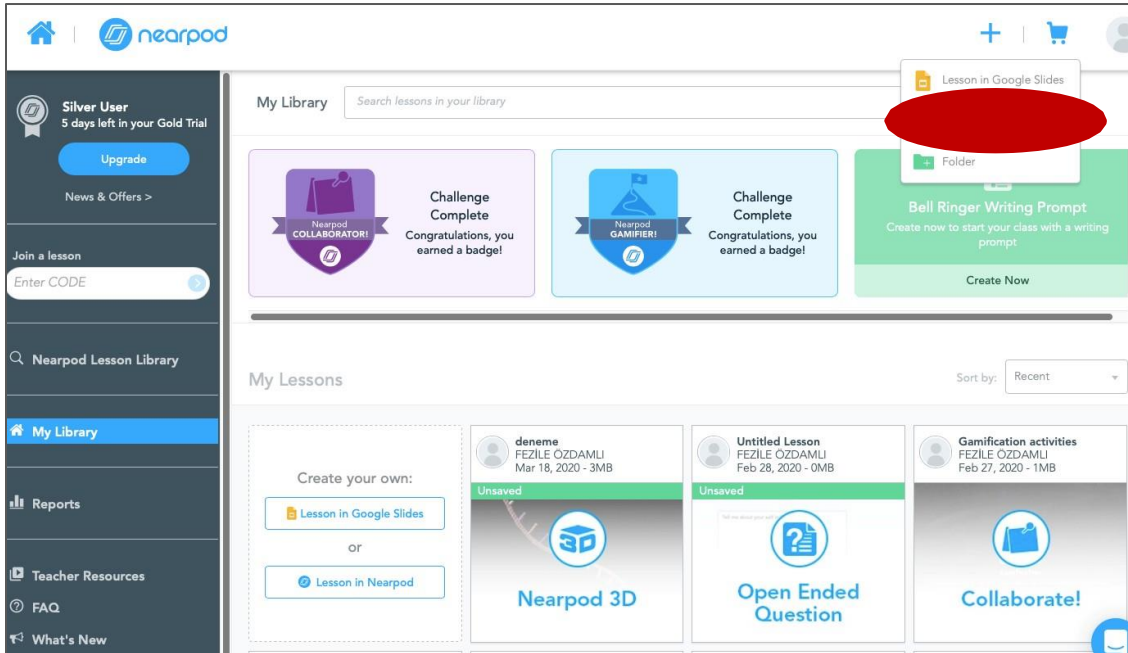


Nearpod uygulamasını başlatın ve Kullanıcı Adınız ve Parolanızla oturum açın. Google hesabı kimlik bilgilerinizi kullanarak giriş yapma seçeneği de vardır.

Öğrenciler aktivitelere katılmak için sadece kodu bilmesi yeterlidir..

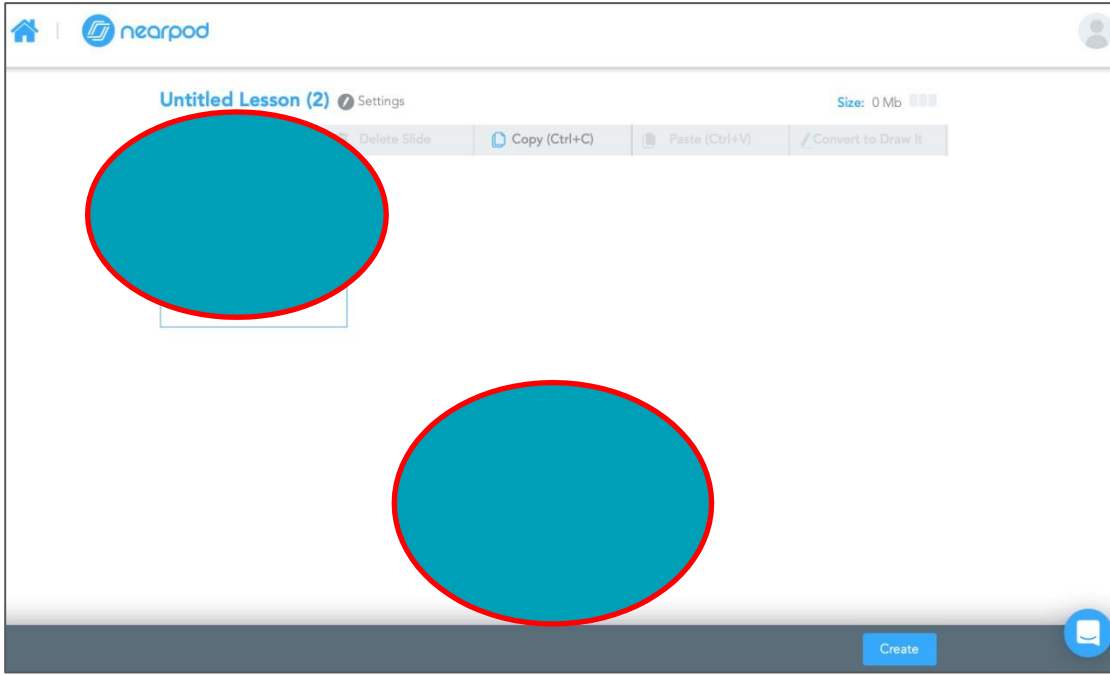
B- Materyallerin Hazırlanması

Hesabımızla giriş yaptıktan sonra yeni ders oluşturuyoruz:



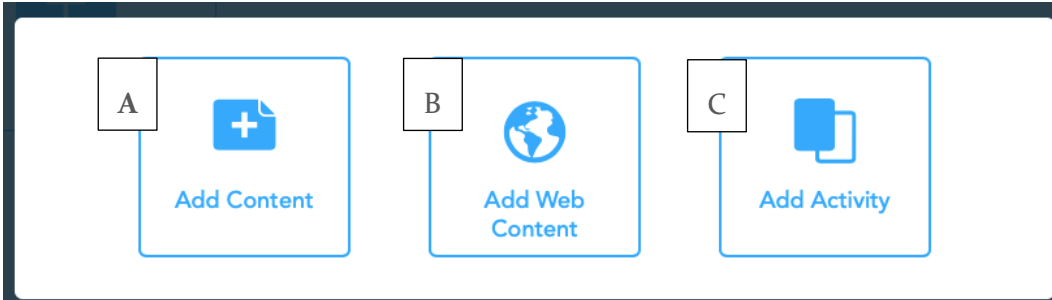
+ butonuna tıklayarak açılan menüden “Lesson in Nearpod” seçeneğine tıklıyoruz.

Yeni ders yaratmak için aşağıdaki ekran karşımıza çıkmaktadır



Eğer mevcut power point sunumlarınızı veya PDF dökümanlarınızın üzerinden yapmak istiyorsanız “Upload Files” kısmına gerekli dökümanları yükleyebilirsiniz veya “Add Slide” butonuna tıklayarak uygulama içerisinde slide oluşturabilirsiniz.

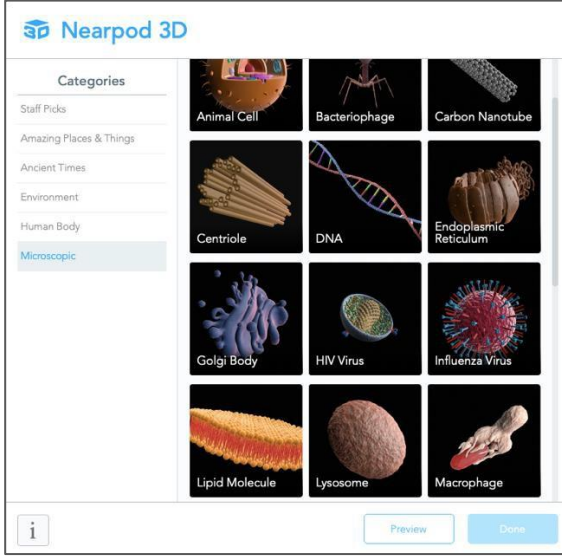
“Add Slide” linkine tıkladığımız zaman bize 3 seçenek sunar. İçerik ekleme, Web içeriği ekleme ve aktivite ekleme.



A- İçerik Ekleme (Add Content)

İçerik eklemeye tıkladığımız zaman bizlere Twitter içerikleri, 3D görseller, simulasyon, BBCVideo, Slide gösterisi, video, ses veya pdf eklememize olanak sunar. Sunumuza 3D görsel ekleyelim.

“Add Content” Menüsünden “Nearpod 3D” seçiyoruz ve açılan listeden konumuza uygun 3D görselimizi seçerek “Done” butonuna basıyoruz.



DNA ve RNA arasındaki farkları 3 boyutlu incelemek için hazırlanan sunum..



B- Web İçeriği Ekleme (Add Web Content)

3 boyutlu görsellerin ardından aynı sunum içerisine Web Sayfasından içerik eklemek için “Add Web Content” butonuna tıklıyoruz. Daha sonra URL kısmına eklemek istediğimiz web içeriğinin adresini yapıştırıyoruz ve Save butonuna tıklıyoruz.

Web Content

Enter the website URL that students will see. Please note that Flash websites will not work on iOS devices. Remember: some websites might be blocked by your school.

[Test this link](#)

[Save](#)

Eklediğimiz web içeriği sunumda aşağıdaki gibi görünmektedir. Öğrenci eğer isterse “Click here to open web page” butonuna tıklayarak yeni bir tarayıcıda web sayfasını açabilir.

Student Preview

ThoughtCo.

Science, Tech, Math - Science

The Differences Between DNA and RNA

SHARE FLIP [Click here to open web page](#)

DNA vs. RNA

DEOXYRIBONUCLEIC ACID (DOUBLE-STRANDED) vs. **RIBONUCLEIC ACID** (USUALLY SINGLE-STRANDED)

DEOXYRIBOSE vs. **RIBOSE**

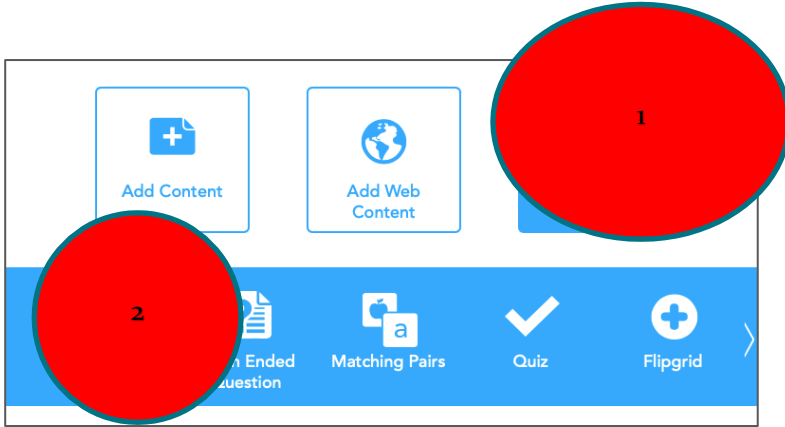
BASE PAIR vs. **SINGLE PAIR**

NUCLEOTIDES

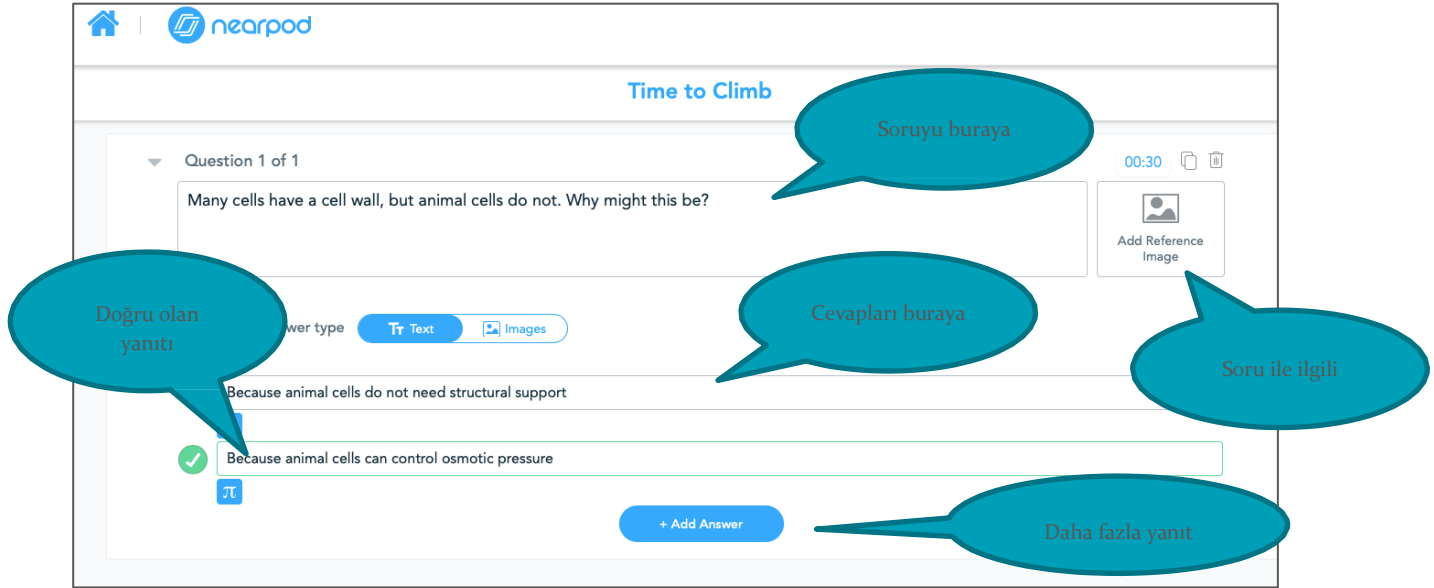
C- Etkinlik Ekleme (Add Activity)

“Add Activity” butonuna tıkladığımız zaman bizlere işbirlikli pano, anket, boşluk doldurma, hafıza testi, açık uçlu sorular, eşleştirme, quiz, flipgrid ve oyunlaştırılmış quiz ekleme imkanı sağlıyor.

Oyunlaştırılmış quiz ekleme (Time to Climb): Tırmanma zamanı isimli etkinliği sunum içerisine eklemek için “Add Slide ->Add Activity” Butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden “Time to Climb” seçiyoruz.



Açılan sayfada soru ve seçenekleri görseldeki gibi ekliyoruz.



“Add question” butonuna tıklayarak daha fazla soru ekleyebiliriz.

nearpod

Time to Climb

Many cells have a cell wall, but animal cells do not. Why might this be?

Cell Wall

Choose your answer type Text Images

Because animal cells do not need structural support

Because animal cells can control osmotic pressure

Because animal cells only exist in the multicellular form

Because animal cells are capable of movement

+ Add Answer

+ Add Question

Collapse All

Sorularımızı hazırladıktan sonra oyunlaştırılmış quizi kaydediyoruz. Yanıtları ister metin şeklinde ister görsel şeklinde öğrencilere sunabilirsiniz.

Öğrenci kendi cihazından soruyu aşağıdaki şekilde görecektir.

Student Preview

Many cells have a cell wall, but animal cells do not. Why might this be?

Slide 4 /

Because animal cells do not need structural support

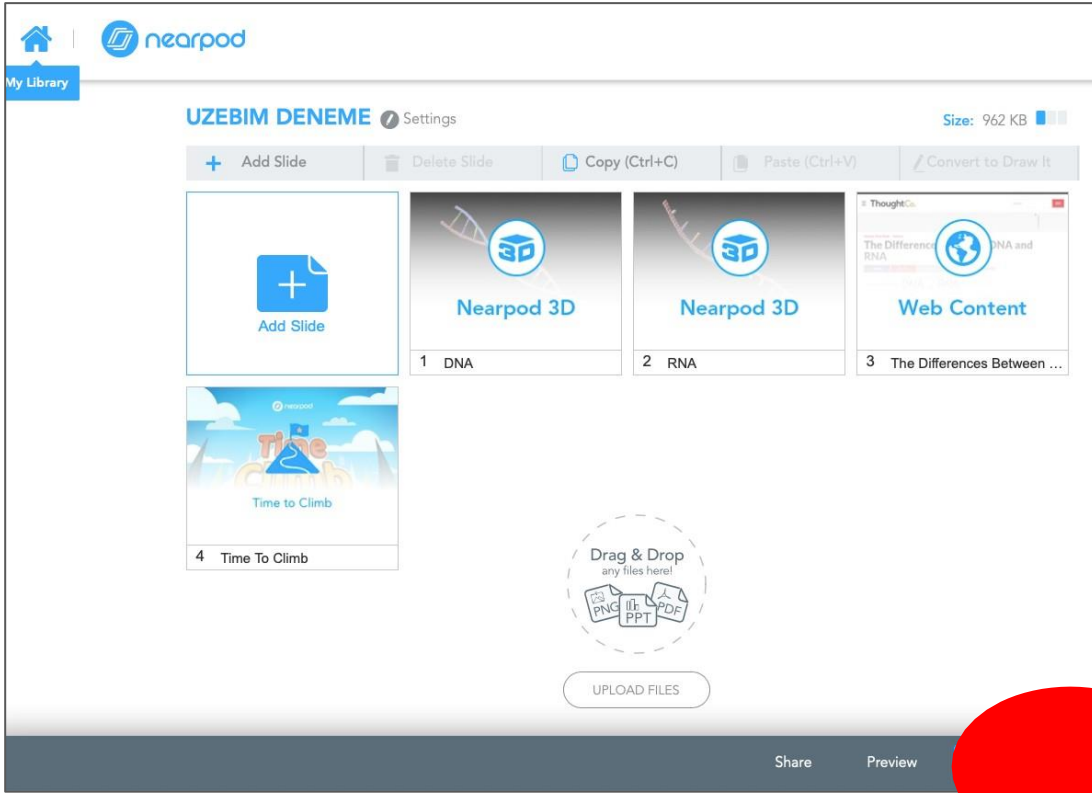
Because animal cells can control osmotic pressure

Because animal cells only exist in the multicellular form

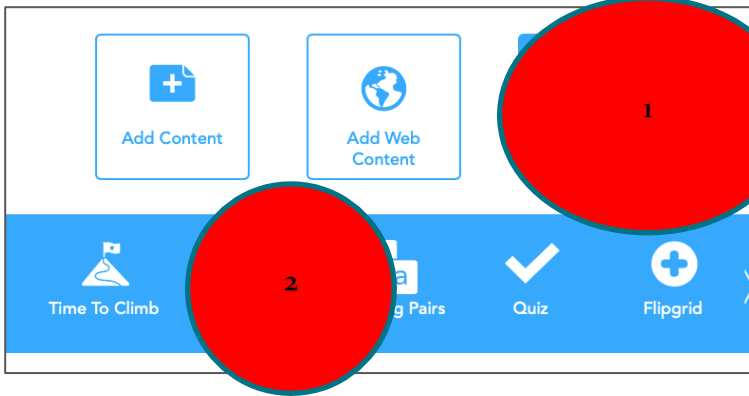
Because animal cells are capable of movement

Save & Exit

Sunuma farklı bir slide, içerik veya etkinlik eklemeyeceksek "Save & Exit" butonuna tıklayarak kapatabiliriz. Preview butonundan çalışmanızın öğrenci tarafından nasıl görüneceğini izleyebilirsiniz. "Share" butonuna tıklayarak istediğiniz kişi ile sunumunuzu editlenebilir şekilde paylaşabilirsiniz böylece sunum üzerinde birlikte çalışabilirsiniz.



Açık uçlu sorular ekleme (Open Ended Question): Açık uçlu sorular oluşturmak için “Add Slide ->Add Activity” butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden “Open Ended Question” seçiyoruz.



The screenshot shows the Nearpod interface. At the top left, there is a home icon and the Nearpod logo. The main content area displays the question: "What is the difference between RNA and DNA? Explain." Below the question is a large empty text box for the answer. On the right side, there is a sidebar with several options: "Add Timer", a gallery of images including a DNA double helix, and a toggle switch for "Enable Student Audio Recordings". Three blue callout boxes provide instructions: one points to the question text, another to the "Add Timer" button, and a third to the "Enable Student Audio Recordings" toggle.

nearpod

What is the difference between RNA and DNA? Explain.

Bu alana sorunuzu

Cevaplama süresini ayarlayabilirsiniz

Soru ile ilgili görsel eklenebilir

Enable Student Audio Recordings

Sorularınızı oluşturduktan sonra kaydetmeyi unutmayınız.

Çoktan seçmeli quiz (Quiz): Quiz oluşturmak için "Add Slide ->Add Activity" butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden "Quiz" linkine tıklıyoruz.

The screenshot shows the activity menu in Nearpod. It features a blue header with two buttons: "Add Content" and "Add Web Content". Below this is a blue bar with several activity icons: "Time To Climb", "Open Ended Question", "Matching Pairs", and "Flipgrid". Two red circles are overlaid on the menu: circle 1 is positioned over the "Add Content" button, and circle 2 is positioned over the "Flipgrid" button.

Add Content

Add Web Content

1

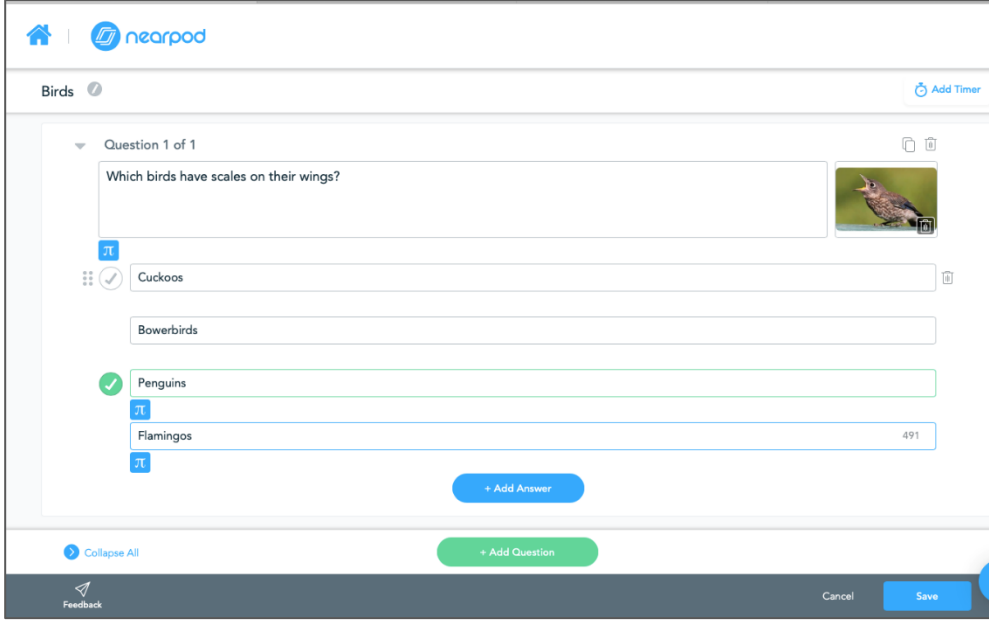
Time To Climb

Open Ended Question

Matching Pairs

Flipgrid

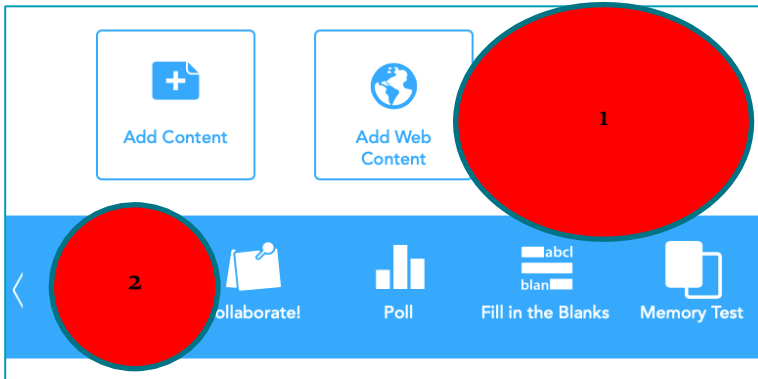
2

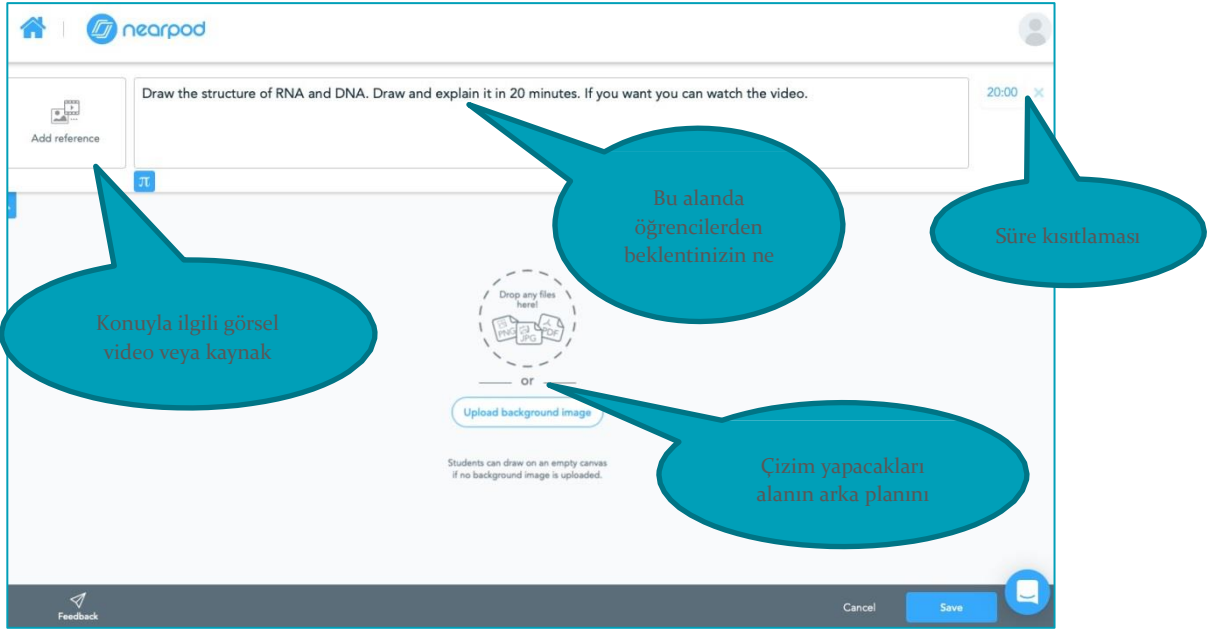


Sorumuzu ve yanıtları verilen alanlara yazıyoruz. Doğru olan yanıt işaretliyor. Soruya görsel eklemek isterseniz ekleyebilirsiniz. Yeni soru eklemek için “Add Question” butonuna tıklamak yeterli olacaktır.

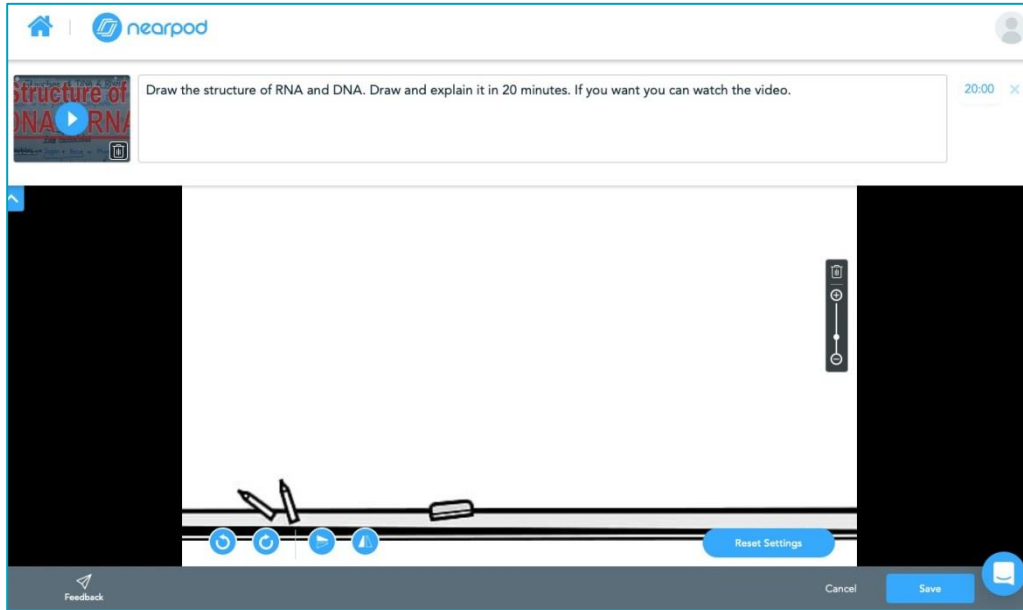
Eğer istenilirse “Add Timer” özelliği eklenerek öğrencinin vereceği cevap süresini ayarlayabilirsiniz.

Çizim (Draw it): Öğrencilerin verdiğiniz bir görsel veya beyaz tahta üzerinde çizimler yapabilmesini sağlamak için “Add Slide ->Add Activity” butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden “Draw It” linkine tıklıyoruz.



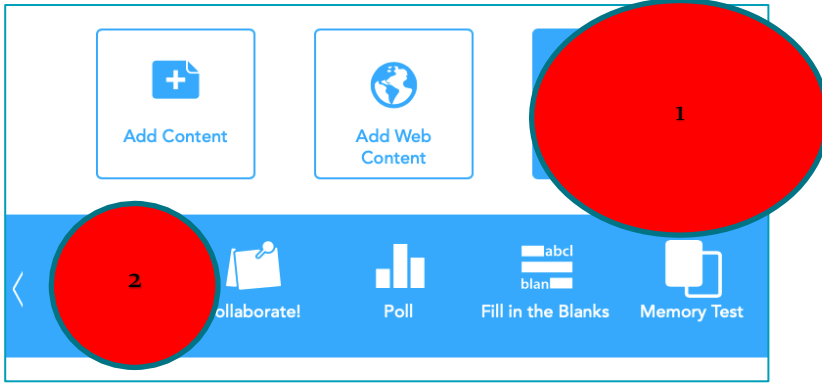


“Çizim yap” etkinliğimizi düzenledikten sonra aşağıdaki gibi görünecektir.



Etkinliğinizi oluşturduktan sonra kaydetmeyi unutmayınız.

İşbirliği (Collaborate): Öğrencilerin işbirliği içerisinde tartışmalar yapabilmesini, fikirlerini paylaşmasını sağlamak için “Add Slide ->Add Activity” butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden “Collaborate” linkine tıklarız.



Bu etkinlik sayesinde öğrenciler belirlediğiniz konu ile ilgili beyin fırtınası yaparak görüşlerini, fikirlerini sizlere ve arkadaşlarına sunacaktır.

“Like” özelliği ile öğrencilerin motivasyonunu artırdığı kullanıcılar tarafından belirtilmektedir.

Konu başlığı ve açıklama bu satırlara


Konu ile ilgili görsel ekleyebilirsiniz

Collaborate!

Enter topic 60

Enter description 300

Introducing Collaborate! - an interactive brainstorming tool.



Using Collaborate students can see their text and images responses shared with the class in real time. Keep classroom discussion lively and engaging with Nearpod!

Choose a style:

Cancel Save

Arka plan ve post-it formatını

Etkinliğinizi oluşturduktan sonra kaydetmeyi unutmayınız.

Etkinlik öğrencileriniz tarafından aşağıdaki gibi görülecektir.

The screenshot shows a Nearpod Collaborate poll interface. The title is "Do you think coding education is important? Why?". The interface is set against a corkboard background. A green speech bubble on the left says "Post-it içerisinde görsellerde eklenebilir". The poll contains several responses from students and teachers, each with a heart icon indicating likes. The responses include:

- nearpod: Yes, it tells the computer what the user wants. (2 likes)
- Teacher: Yes, because in the modern era everything is programmed. From Cars to Robots. From House held devices such as: Air Conditions to modern electronics such as: Smart phones. Everything is programmed. (3 likes)
- fatimamuhammad15: Fatima Muhammad Alhassa (1 like)
- DMAEV: yes it is because we live in a very digital age where technology is playing a very vital role and with the emergence of artificial intelligence coding will play a very vital role in the realization of the digital era (2 likes)
- ridwan abanur: yes it's for ppl who interested in the subject , but in general i think its not necessary (2 likes)
- Teacher: Ridwan Please explain why are u thinking its not necessary? (2 likes)
- Emmanuel Alexander: It important because it make works easy.It also been used in IT world to make educational financial and other .it also important because it teach us how to communicate in verbal and writing skills (2 likes)
- dmaev: yes it is a basic literacy in the digital age, and it is important for kids to understand and be able to work with and understand the technology around them. Having children learn coding at a young age prepares them for the future. (3 likes)
- Teacher: Fatima You didn't give any answer (1 like)
- nearpod: Yes, it tells the computer what the user wants. Amro (1 like)
- Nafisa Tela: Yes,i think coding is important because (1 like)
- fatimamuhammad15: yes it is programming is the way forward and thu having progammng skills will be very vrtial in the technological market (4 likes)
- Teacher: Ok then please indicate your names with your answers :) (2 likes)
- ridwan abanur: i mean we dont need it in regular baisc life routin (2 likes)
- Teacher: This card was deleted
- Teacher: This card was deleted
- ridwan abanur: i mean coding its for specialists (2 likes)
- nearpod: Yes, it tells the computer what the user wants. Amro (1 like)
- Nafisa Tela: Yes,i think coding is important because (1 like)
- fatimamuhammad15: yes it is programming is the way forward and thu having progammng skills will be very vrtial in the technological market (4 likes)
- Teacher: Ok then please indicate your names with your answers :) (2 likes)
- ridwan abanur: kids and teen should (1 like)
- DMAEV: Zainab Yes, because in the modern era everything is programmed. From Cars (1 like)

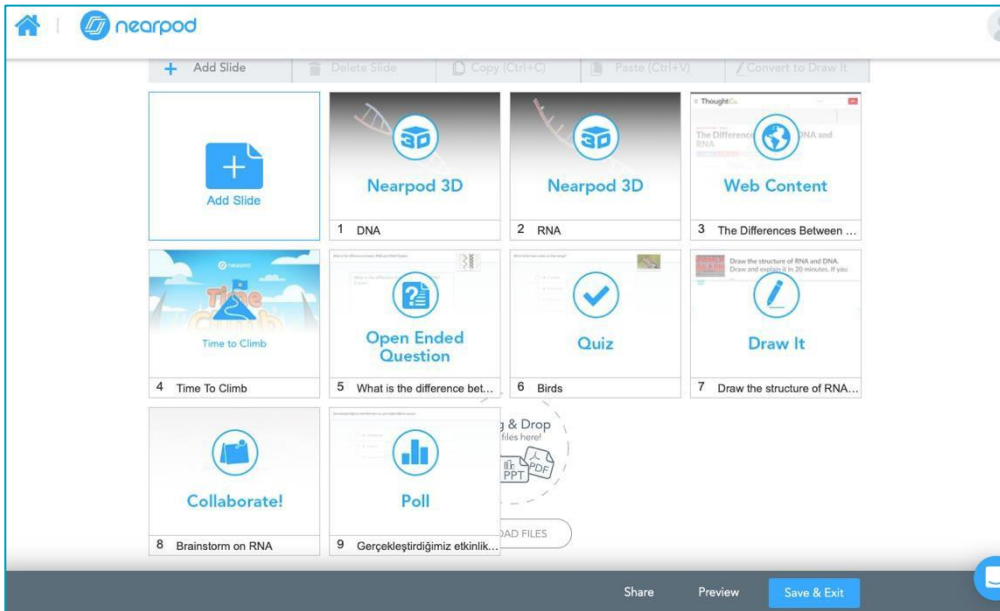
Anket (Poll): Öğrencilerden bilgi toplama amaçlı anket özelliğini kullanabilirsiniz “Add Slide ->Add Activity” butonuna tıkladıktan sonra açılan menüden “Poll” linkine tıklıyorsunuz.

The screenshot shows the Nearpod interface with a blue header and a white main area. The header contains the Nearpod logo and the text "Engage your students with Collaborate!" and "Learn More". The main area contains several buttons: "Add Content", "Add Web Content", "Draw It", "Collaborate!", "the Blanks", and "Memory Test". A red circle highlights the "Add Activity" button, which is located in the bottom right corner of the main area. Another red circle highlights the "Add Content" button.



Etkinliğinizi oluşturduktan sonra kaydetmeyi unutmayınız.

Sunumunuza istediğiniz materyalleri, web içerikleri ve etkinlikleri ekledikten sonra aşağıdaki gibi görünecektir:

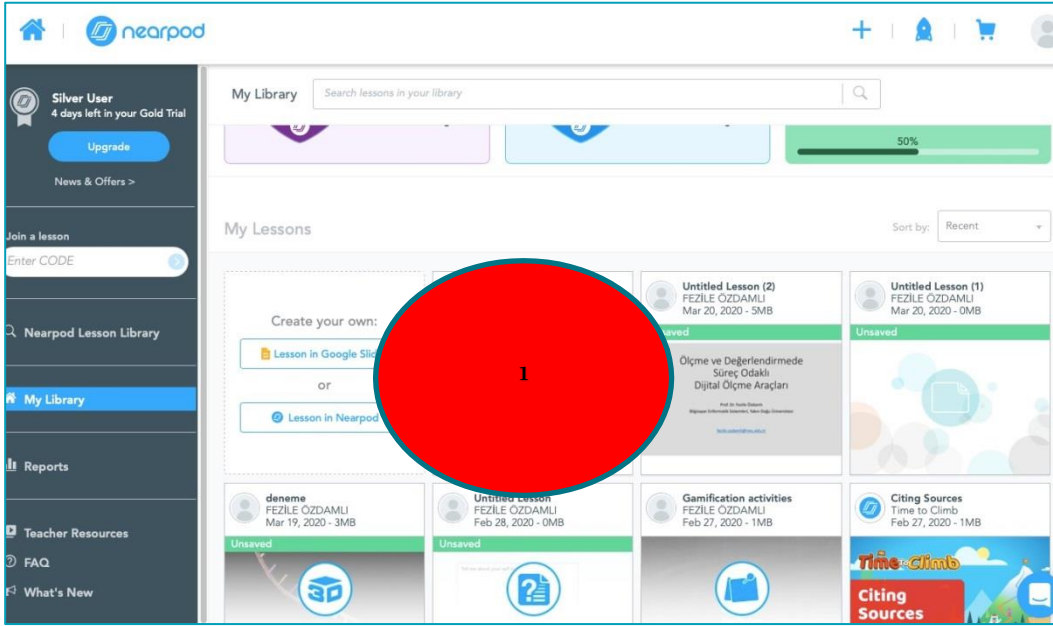


“Preview” butonuna tıklayıp sunumunuzun nasıl gerçekleşeceğini görebilirsiniz.

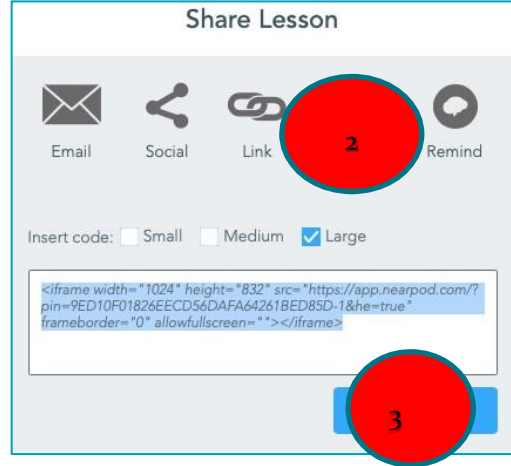
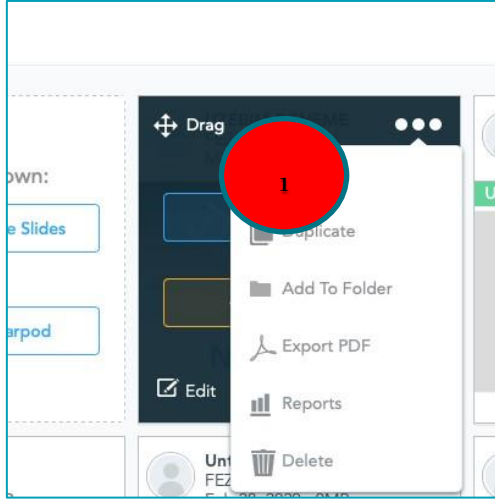
Bu klavuzda sunum içerisinde birden çok slide ve etkinlikler eklenmiştir. Sizler sadece tek etkinlik düzenleyip kodu UZEM üzerinden öğrencilerinize gönderip uygulamanızı yapabilirsiniz.

C- Materyallerin Kullanımı

Nearpod sitesinde anasayfanıza gittiğiniz zaman aşağıdaki görselde olduğu gibi hazırlamış olduğunuz tüm derslerinizi görebilirsiniz.

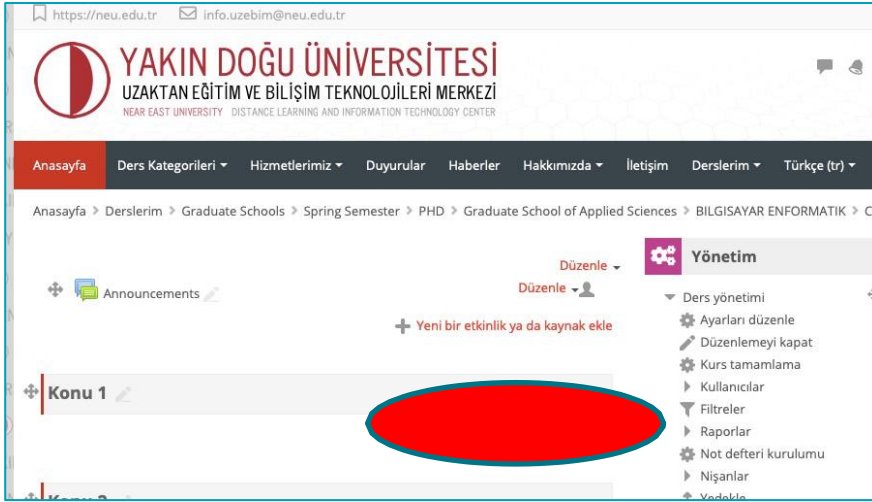


Ana sayfanıza gittiğiniz zaman hazırlamış olduğunuz dersler arasında yapacağınız dersin üzerine fare imleciyle gidiniz. Fare imleci ile üzerinde gezindiğiniz zaman aşağıdaki gibi olacaktır. Sağ üst köşedeki ... işareti üzerine tıkladığınız zaman menü açılacaktır. Bu menüden “Share” linkine tıklayınız.

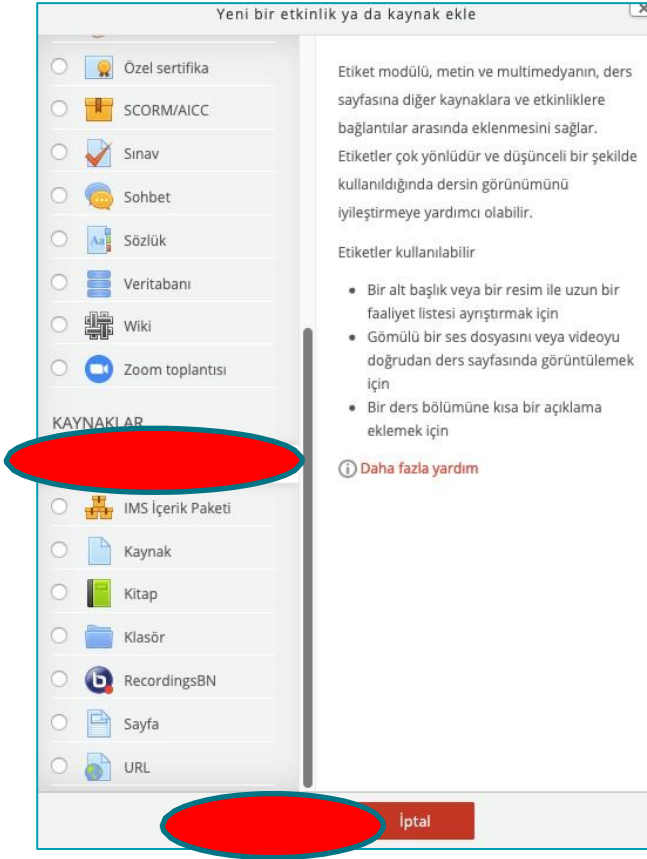


“Share Lesson” menüsünden “Embed” ve Insert Code: Large seçiyoruz. Daha sonra Copy butonuna tıklıyoruz.

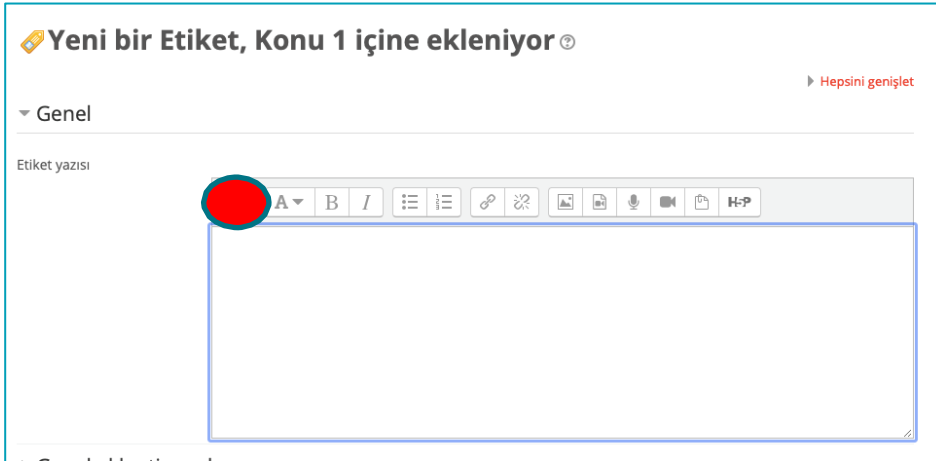
Hazırladığımız ders materyalini UZEM platformunda paylaşacağımız için UZEM ortamındaki dersinizi açıp düzenlemeyi etkinleştir linkine tıklayınız.



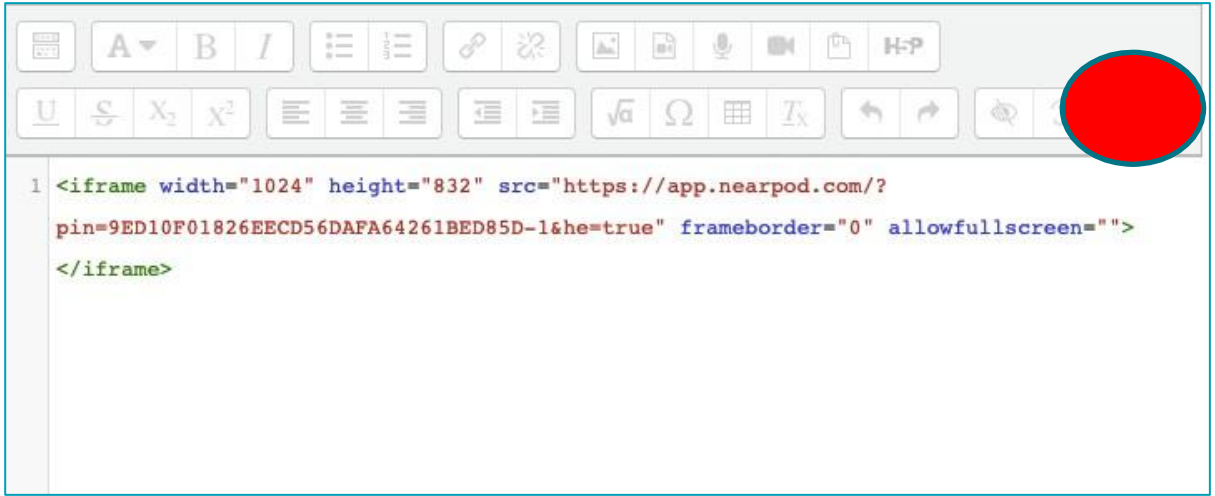
Açılan menüden Etiket özelliğini seçip “Ekle” butonuna tıklıyoruz.



Açılan ekrandan sol en üst köşedeki butona tıklıyoruz.



Eklenti yapabilmemiz için ekranın sağ köşesindeki <> butonuna tıklayıp Nearpod üzerinden kopyaladığımız kodu buraya yapıştırıyoruz.



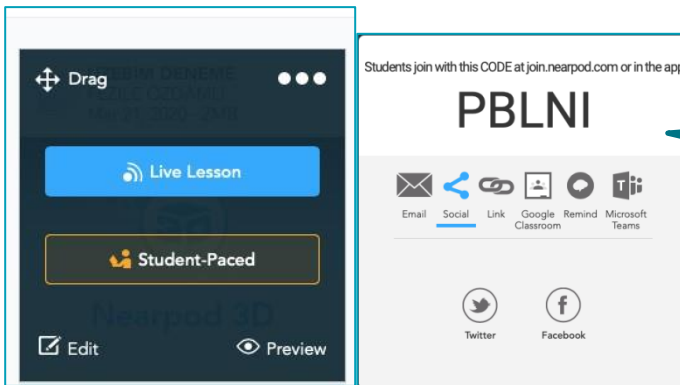
```
1 <iframe width="1024" height="832" src="https://app.nearpod.com/?  
pin=9ED10F01826EECD56DAFA64261BED85D-1&he=true" frameborder="0" allowfullscreen="">  
</iframe>
```

Gerekli kodu eklenti alanına yapıştırdıktan sonra “Kaydedip derse dön” butonuna tıklayınız ve UZEM ortamındaki dersinizde “düzenlemeyi kapat” linkine tıklayınız.

Ders sunumumuzu ve etkinliklerimizi içeren materyalimizi hazırladık ve UZEM sistemine yükledik.

Dersler eş zamanlı olacağı için öğrencilerinize önceden etkinlik zamanını bildirmeyi unutmayınız...

..



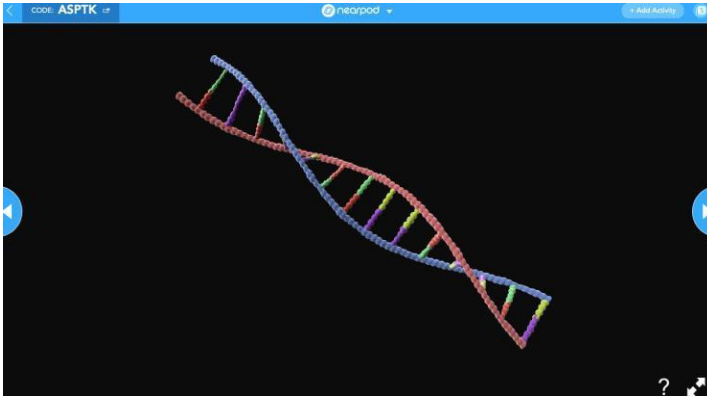
“Live Lesson” butonuna tıkladıktan sonra karşımıza çıkan kodu öğrencilerimize UZEM platformu üzerinden bildiriyoruz.



Öğrencilerden derse girerken gerçek isimleri ve okul numaraları ile giriş yapmalarını isteyiniz.

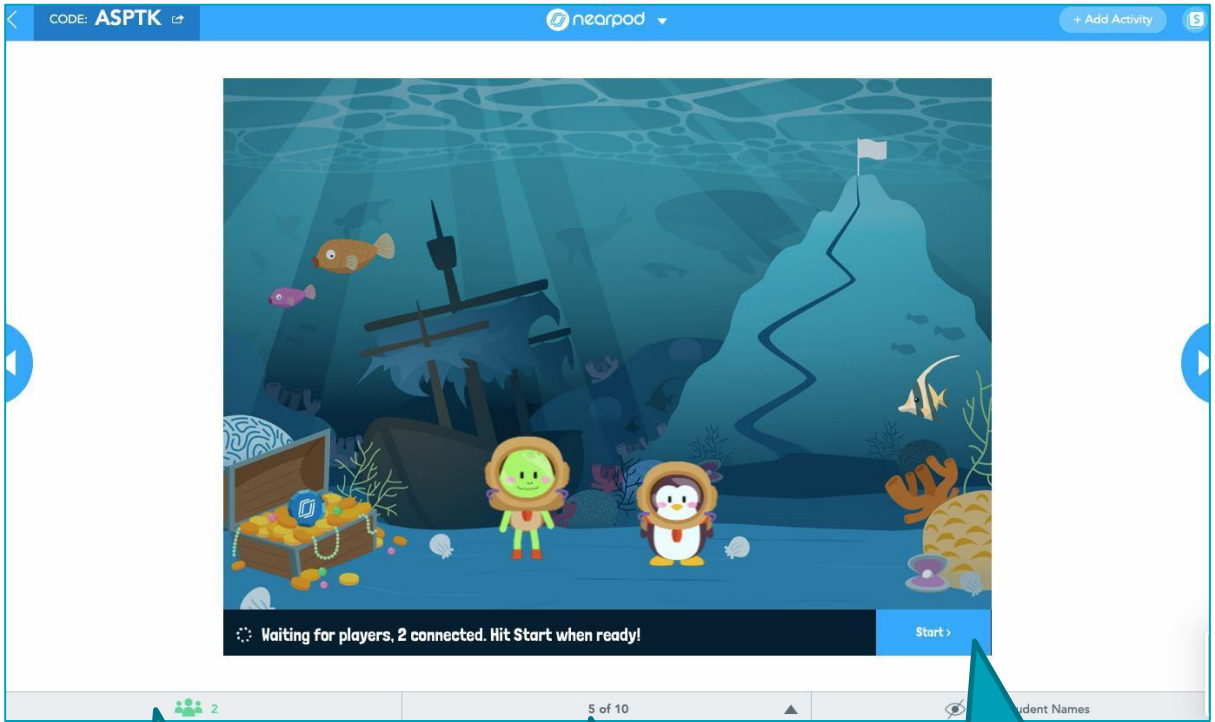
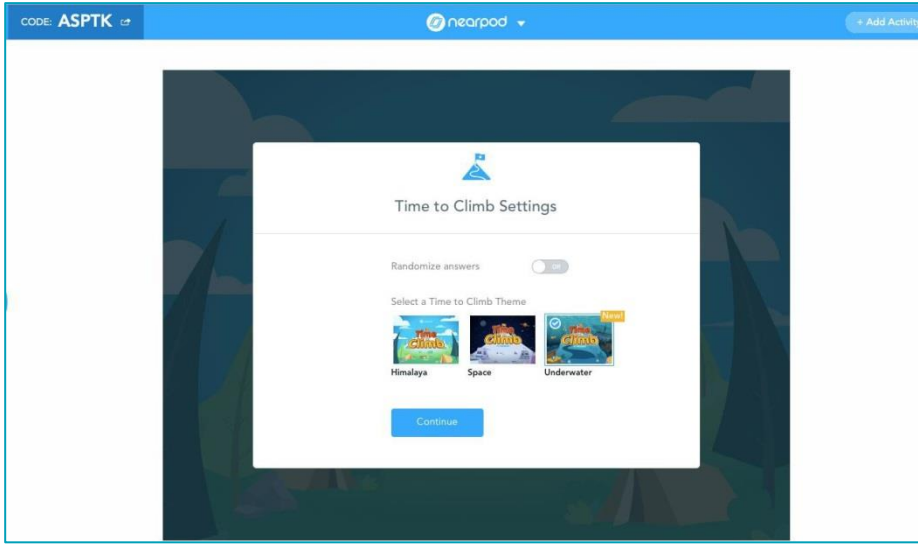
Artık dersinize başlayabilirsiniz!

Dersi başlattığınız zaman sunumunuzun ilk sayfası ekrana gelecektir. Öğrenci de kendi cihazında aynı ekranı görmektedir. Siz ileri geri butonlarına tıkladığınız zaman öğrenci de sizin gördüğünüz slide içeriğini görmektedir.



3D içeriğinde öğrenci ekrandaki 3 boyutlu şekli istediği gibi hareket ettirebilmektedir.

“Time to Climb” etkinliği başlayacağı zaman sizden arka plan seçmenizi, öğrencilerden de kendilerine bir avatar seçmelerini istemektedir.



Derste kaç öğrencinin olduğunu gösterir.

Hangi slide da olduğunuzu gösterir

Etkinliği başlatmak için start butonuna tıklayınız

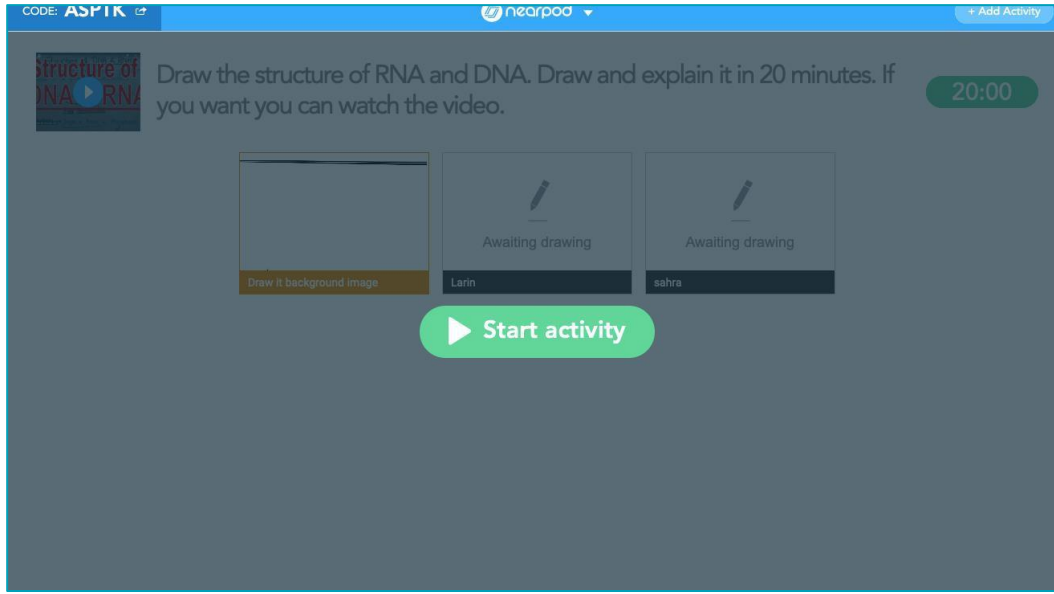
“Time to Climb” etkinliğinde ve “quiz” etkinliklerinde eğitimci ekranında öğrenci isim ve puanlarını da görürken, öğrenciler sadece soruyu görmektedir.

The screenshot shows the 'Time to Climb' quiz interface. On the left, under 'Overall Leaders', there is a list of participants: 1. sahra (0 points) and 2. Larin (0 points). On the right, the 'Question 1/1' is displayed with a score of 23. The question is: 'Many cells have a cell wall, but animal cells do not. Why might this be?'. A small diagram of a cell wall is visible next to the question text. The background features a colorful underwater scene with a diver and various marine life.

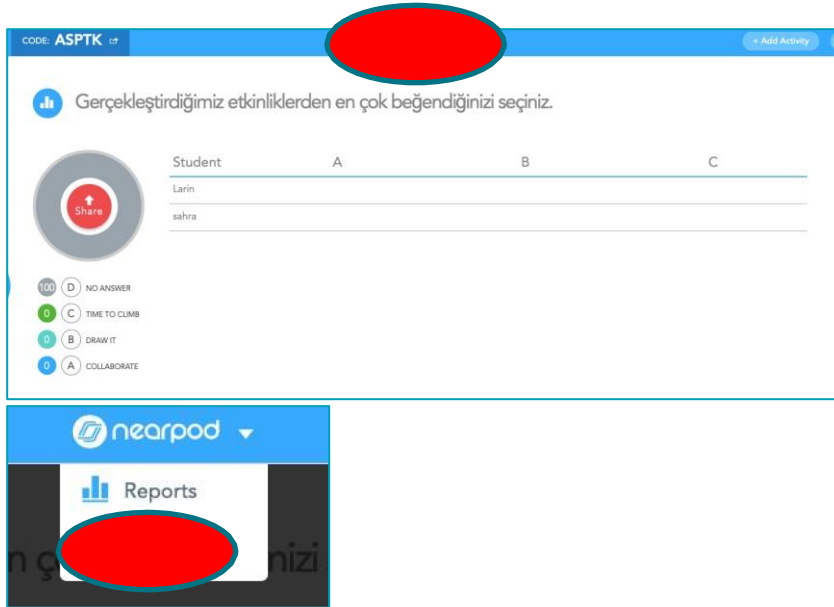
Eğitimci ekranı yukarıdaki gibi görünmektedir.

The screenshot shows the student's quiz interface for 'Question #1'. The question is: 'Many cells have a cell wall, but animal cells do not. Why might this be?'. A small diagram of a cell wall is visible next to the question text. The student is presented with four possible answers in colored boxes: 1. 'Because animal cells do not need structural support' (light blue), 2. 'Because animal cells can control osmotic pressure' (orange), 3. 'Because animal cells only exist in the multicellular form' (purple), and 4. 'Because animal cells are capable of movement' (grey). The background features a colorful underwater scene with a diver and various marine life.

Öğrenci ekranı yukarıdaki gibi görünmektedir.



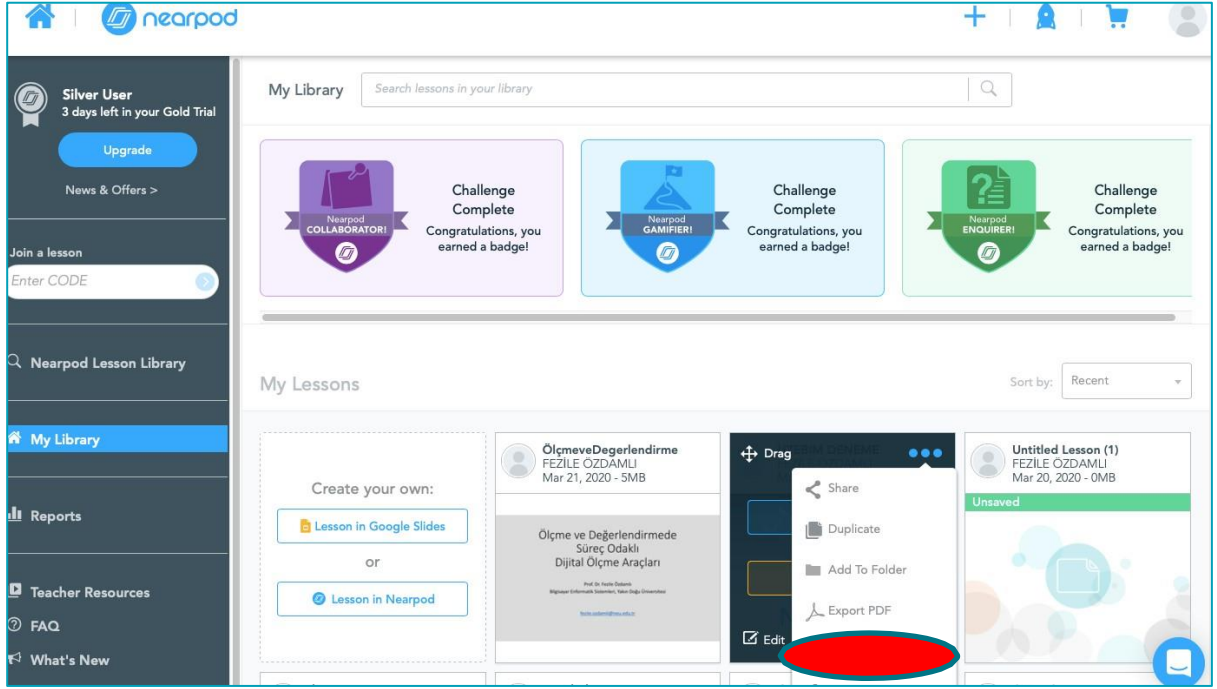
Aktivite içeren slidelarda öğrencilerin gerekli işlemleri yapabilmesi ve sürenin başlaması için “Start activity” butonuna tıklamanız gerekmektedir.



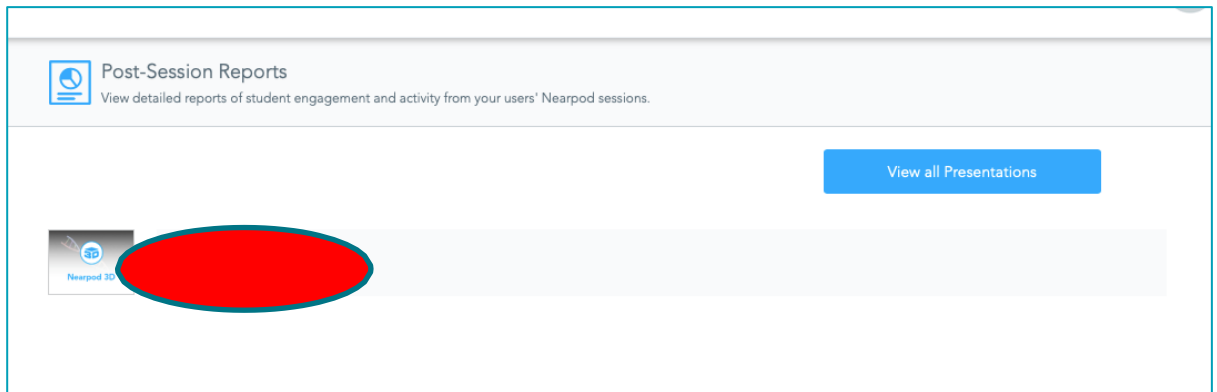
Son sayfaya geldiğiniz zaman dersi sonlandırmanız gerekmektedir. Dersi sonlandırmak için ekranın en üstünde ortada bulunan nearpod butonuna tıklayıp “End session” tıklamanız yeterli olacaktır.

D- Raporların İncelenmesi

Tamamladığınız derslerde öğrencilerin etkinliklerine katılım durumlarını ve vermiş oldukları yanıtları takip etmek için raporları incelememiz gerekmektedir.



Nearpod sisteminde ana sayfamıza gidip raporunu almak istediğimiz ders üzerine klasörümüzü götürdüğümüzde dersin sağ üst köşesindeki ... tıkladığımızda açılan menüden "Reports" linkine tıklıyoruz.



Post-Session Report kısmına girdiğiniz zaman dersimizin üzerine tıkladığımızda dersi kaç kez aktive edilmişse hepsinin raporunu ayrı ayrı görebiliriz.

Post-Session Reports
View detailed reports of student engagement and activity from your users' Nearpod sessions.

[View all Presentations](#)

UZEKİM DENEME
FEZİLE ÖZDAMLİ
Slides: 9

Session from 2020-3-21 10:53 pm Students: 2

Session from 2020-3-21 10:00 pm Students: 2

Students: 4

İstedığınız oturuma tıklayarak raporları açabilirsiniz.

Session Report

UZEKİM DENEME
Author: FEZİLE ÖZDAMLİ - Slides: 9 - Date: Saturday, March 21, 2020 05:31:49 PM

SUMMARY Quiz Poll Open Ended Draw It Matching Pairs Collaborate! Time To Climb Flipgrid

Student Participation General

50 Answered
50 Skipped

Correct Answer ratio Quiz

25 Correct Answer
25 Wrong Answer
50 No Answer

Student engagement details Students: # 4

Nick name	Other	Features					Participation	
		Poll	Open Ended	Quiz	Draw It	Matching Pairs		Collaborate!
1. deneme		100%	100%	0%	100%	-	-	100%
2. Deneme		0%	0%	0%	0%	-	-	0%
3. Deneme1		100%	100%	100%	100%	-	-	100%
4. FEZİLE ÖZDAMLİ		0%	0%	0%	0%	-	-	0%

Raporu sistem üzerinden inceleyebilir veya PDF olarak indirebilirsiniz. “Downloads” linkine tıklarsanız raporu cihazınıza indirebilirsiniz. “Share” butonuna tıklarsanız istediğiniz e-posta adresine raporu gönderebilirsiniz.

Raporları incelerken fark edeceğimiz bir durum ise “Collaborate” etkinliğini raporlar üzerinde göremezsiniz bunun yerine rapor üzerinde “Class board” linkine tıklarsanız sizi etkinliğe yönlendirecektir.

Lesson: UZEBİM DENEME nearpod Post Session Report

Collaborate! Brainstorm on RNA

Poll Gerçekleştirdiğimiz etkinliklerden en çok beğendiğinizi seçiniz.

Date	Nickname	Other	Response	Poll Stats
03/21/2020	deneme		Draw It	
03/21/2020	Deneme			
03/21/2020	Deneme1		Collaborate	
03/21/2020	FEZİLE ÖZDAMLİ			

50% No Answer
25% Collaborate
25% Draw It
0% Time to Climb

Rubric Maker

Rubrik Nedir?

Rubrik öğrenci çalışmaları için beklentilerinizi ifade etmenize, neyin değerlendirileceğini tanımlamanıza ve nasıl değerlendirileceğine ilişkin kriterleri açıklamanıza yardımcı olan bir araçtır. Öğrencilerin üzerinde çalışmaları gerekenleri anlamalarına yardımcı olur.

Hazırladığınız aracı online ortama yükleyerek öğrencilerin bilgilendirilmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca akran değerlendirmesi, kendi kendini değerlendirme ve eğitimci değerlendirmesi şeklinde kullanılabilir.

Böylece öğrencilerin almış oldukları dönütlere göre ne kadar değişiklik yaptıklarını da takip etme imkanınız olur.

Adım 1

<https://rubric-maker.com> adresine giriyoruz. Herhangi bir üyelik gerekmemektedir.

Adım 2

Rubric Maker

Make customized

You can create customized rubrics for primary, elementary, middle, and high school.

When you make a rubric, you can choose from a variety of existing performances, or create your content from scratch.

Start by giving the

1- Konu başlığını yazıyoruz

Create a Rubric

Title: Level:

2- Make butonuna tıklıyoruz.

Samples

Primary Elementary Secondary

Adım 3

Rubric Maker

Make customized

You can create customized rubrics for primary, elementary, middle, and high school.

When you make a rubric, you can choose from a variety of existing performances, or create your content from scratch.

Start by giving the

1- Konu başlığını yazıyoruz

1- Açılır listeden konu seçebilirsiniz

You can edit the checklist item for each performance. Click the Checklist icon to view the

Poster Tasarımı

Topic: Component: Custom Component: Description:

Clear everything in this row. Checklist:

	Proficient	2. Apprentice	1. Novice

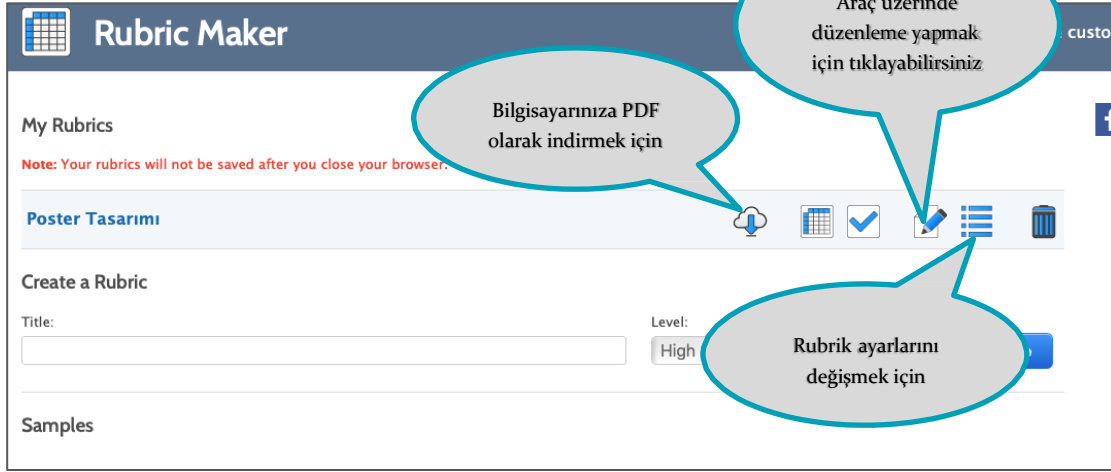
2- Değerlendireceğiniz alt kriteri listede varsa seçebilirsiniz yoksa Custom Component alanına kendiniz

Adım 4

<p>Component</p> <p>Fonts</p> <p>Custom Component</p> <p>Description</p> <p>Appropriate typeface and size</p> <p>Clear everything in this row.</p>	<p>appropriate for content. Used larger text sizes to make headings clear. Fonts matched the theme of the presentation.</p>	<p>appropriate for content. Used larger text sizes to make headings clear.</p>	<p>were not appropriate for the content.</p>	<p>change font size or style.</p>
<p>Topic</p> <p>Design</p> <p>Component</p> <p>Navigation</p> <p>Custom Component</p> <p>Description</p> <p>Clear and consistent navigation</p> <p>Clear everything in this row.</p>	<p>4. Distinguished</p> <p>All links in the project are labeled and connect to the right place. Project is very easy to navigate. Included more than one method for navigation.</p>	<p>3. Proficient</p> <p>All links in the project are labeled and connect to the right place.</p>	<p>2. Apprentice</p> <p>Most links connect to the right place. A few links are mislabeled, hard to find, or link to the wrong place.</p>	<p>1. Novice</p> <p>Navigation was not complete. Links were missing or incorrect.</p>
	<p>Checklist</p> <p>My project uses fonts that are appropriate for the content.</p>			
	<p>Checklist</p> <p>Project is easy to move through.</p>			
	<p>Add a row + Finished</p>			

Uygulamada otomatik olarak 4 kriter satırı açılmaktadır daha fazla kriter satırı eklemek için [Add a row +](#) butonuna tıklayabilirsiniz. Eğer rubriki tamamlamışsanız [Finished](#) butonuna tıklayınız.

Adım 5

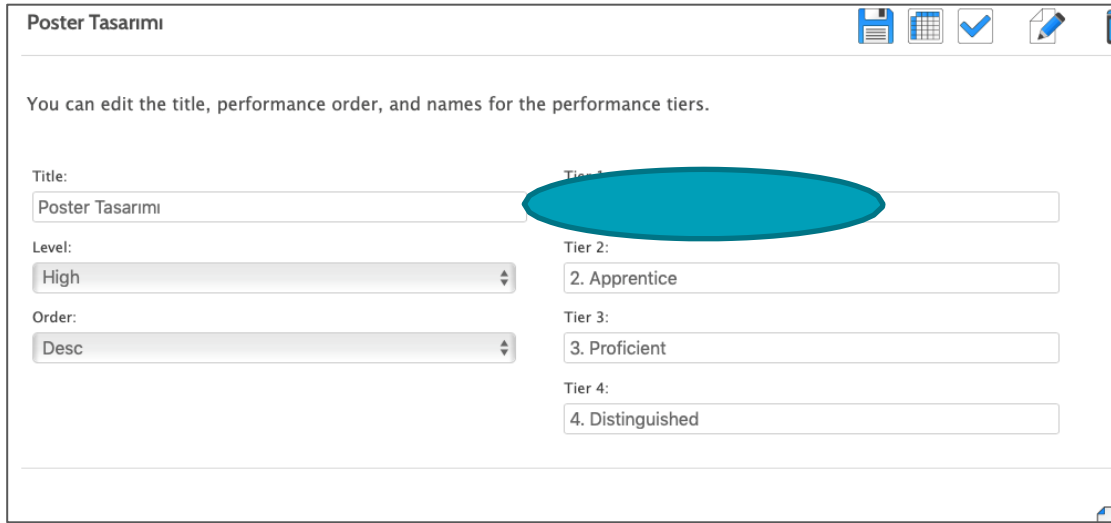


The screenshot shows the Rubric Maker interface. At the top, there is a header with the logo and the text "Rubric Maker". Below the header, there is a section titled "My Rubrics" with a note: "Note: Your rubrics will not be saved after you close your browser." Below this, there is a section titled "Poster Tasarımı" with a toolbar containing icons for download, grid, checkmark, edit, list, and trash. Below the toolbar, there is a section titled "Create a Rubric" with a "Title:" input field and a "Level:" dropdown menu set to "High". Below this, there is a section titled "Samples".

Callouts explain the following actions:

- Bilgisayarınıza PDF olarak indirmek için (To download as PDF to your computer)
- Araç üzerinde düzenleme yapmak için tıklayabilirsiniz (You can click to edit on the tool)
- Rubrik ayarlarını değiştirmek için (To change the rubric settings)

Eğer aracınızın ayarlarını değiştirmek istiyorsanız  ikonuna tıklayınız. Aşağıdaki gibi bir ekran göreceksiniz:



The screenshot shows the settings screen for "Poster Tasarımı". At the top, there is a toolbar with icons for save, grid, checkmark, edit, and trash. Below the toolbar, there is a section titled "Poster Tasarımı" with a note: "You can edit the title, performance order, and names for the performance tiers." Below this, there is a "Title:" input field containing "Poster Tasarımı". Below the title field, there is a "Level:" dropdown menu set to "High" and an "Order:" dropdown menu set to "Desc". To the right of these fields, there are four "Tier" input fields: Tier 1 (empty), Tier 2: "2. Apprentice", Tier 3: "3. Proficient", and Tier 4: "4. Distinguished".

Bu ekranda likert kısmındaki isimleri değiştirebilirsiniz. Örneğin Novice yerine inexperienced yazabiliriz veya Türkçe olarak hazırlayabilirsiniz.

Rubric Maker

Poster Tasarımı

You can edit the title, performance order, and names for the performance tiers.

Title:

Level:

Order:

Tier 1:

Tier 2:


Tier 3:

Tier 4:

Duplicate Rubric: The new rubric will be titled "Poster Tasarımı(copy)" and will show up in your rubrics list.

Adım 6

Gerekli düzenlemeleri yaptıktan sonra  butonuna basarak kaydediniz.

Daha sonra  butonuna basarak rubrik ve check listi bilgisayarımıza indirelim. PDF dosyasını bilgisayarınıza indirdikten sonra aşağıdaki gibi görünecektir:

Poster

Name: _____

	4. Distinguished	3. Proficient	2. Apprentice	1. Inexperienced
Design-Color: Visual appeal and emotion	Color choice for backgrounds and text was thoughtful, appropriate, and used consistently throughout. Contrasting colors made text easy to read. Used color to convey emotion.	Color for backgrounds and text was consistent and appropriate. Used contrasting colors to make text easy to read.	Used too many colors. Did not use color for effect. Lack of contrast between background and text colors made text hard to read.	Did not change background or text color.
Design-Creativity and Originality: Creative design and original artwork	Design was unique and interesting. Used more than five original media items.	Design was original. Used three to five original media items.	Made a few changes to background or layout. Used one or two original media items.	Used only design templates. Media and ideas were not original.
Design-Fonts: Appropriate typeface and size	Font choices were consistent. Fonts were appropriate for content. Used larger text sizes to make headings clear. Fonts matched the theme of the presentation.	Font choices were consistent. Fonts were appropriate for content. Used larger text sizes to make headings clear.	Used too many fonts or used fonts that were not appropriate for the content.	Did not change from default font. Did not change font size or style.
Design-Navigation: Clear and consistent navigation	All links in the project are labeled and connect to the right place. Project is very easy to navigate. Included more than one method for navigation.	All links in the project are labeled and connect to the right place.	Most links connect to the right place. A few links are mislabeled, hard to find, or link to the wrong place.	Navigation was not complete. Links were missing or incorrect.

Poster

Name: _____

____ My project uses color for visual appeal or to make the viewer feel a certain way.

____ My project is creative and original.

____ My project uses fonts that are appropriate for the content.

____ Project is easy to move through.

***Hazırlamış olduğunuz aracı öğrenciler çalışmalarına başlamadan önce UZEBİM içerisinde yer alan ders materyalleri içerisine yükleyebilirsiniz.

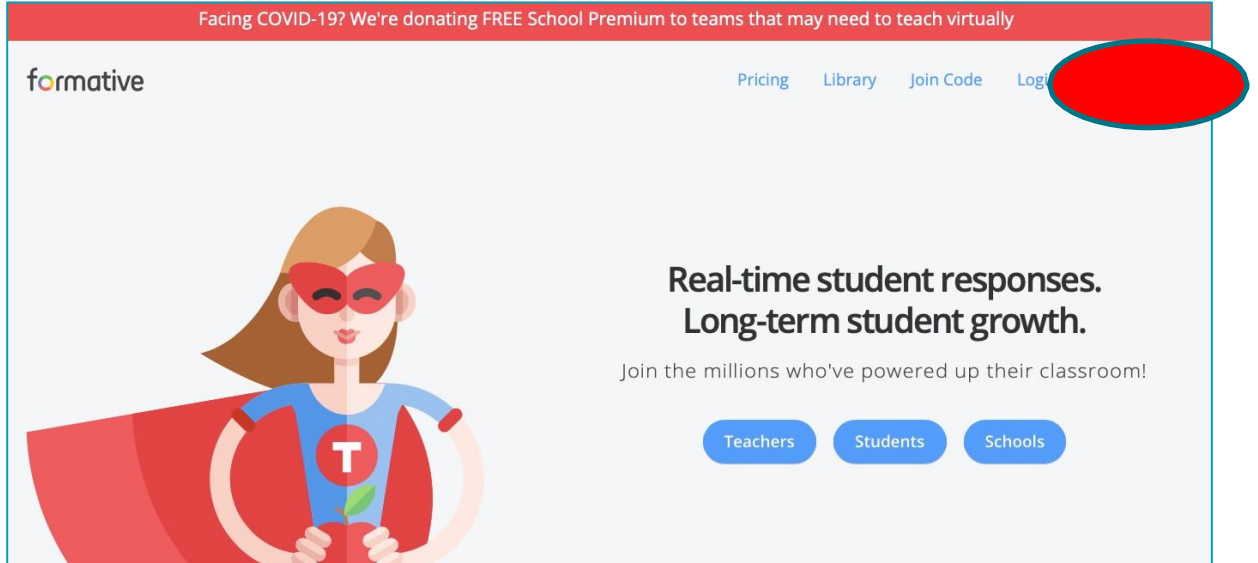
Formative Kullanımı

Kullanım amacı: Süreç değerlendirilmesinde kullanılacak bir araçtır. Öğretmenlerin öğrencilere canlı ödev vermesine olanak tanıyan bir web uygulamasıdır. Formative ile kolaylıkla quizler oluşturabilirsiniz.

Üye Olma

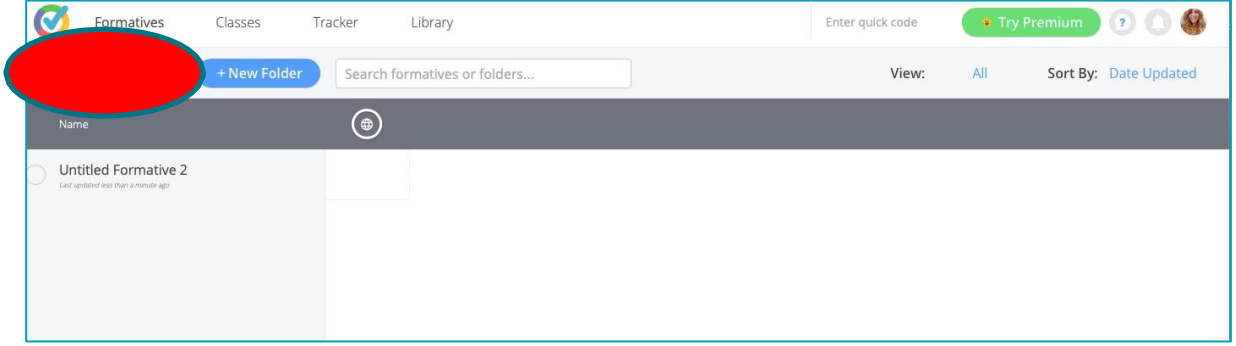
<https://goformative.com/> adresine giriş yapıyoruz.

Sign Up kısmından okul e-posta adresimizle giriş yapıyoruz.



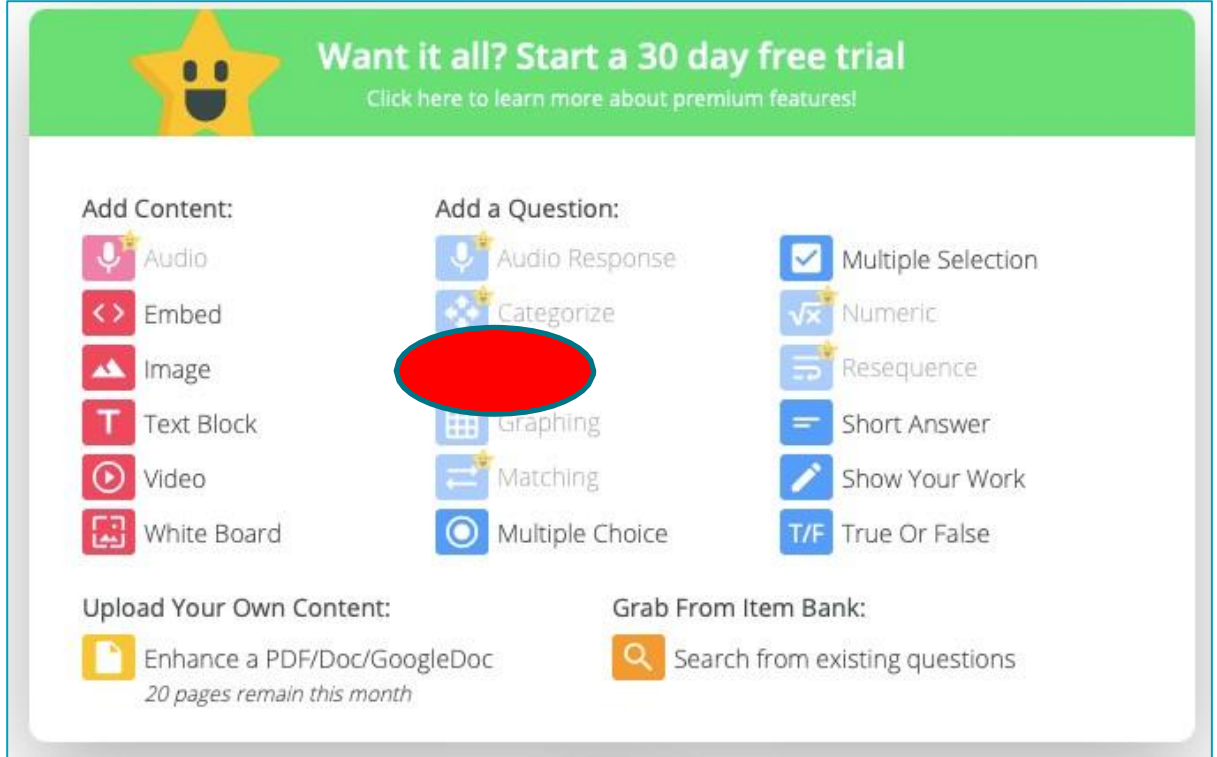
Quiz etkinliđi Oluřturma

Yeni quiz etkinliđi oluřturmak iin +New Formative linkine tıklıyoruz.

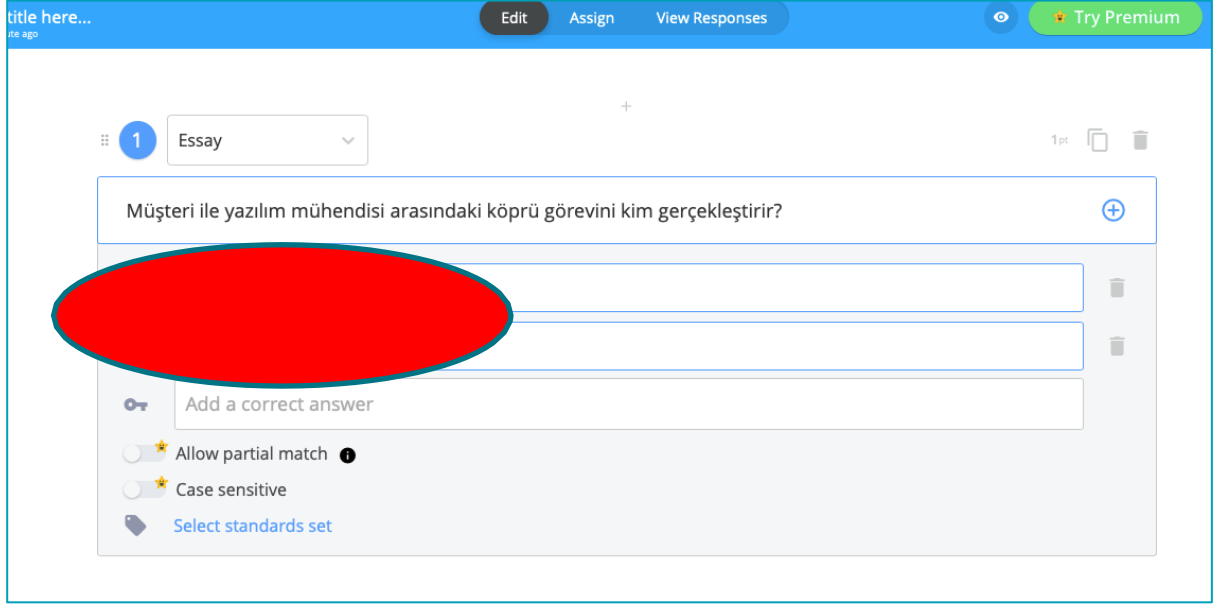


Essay tipinde soru ekleme

Aılan menüden oluřturmak istediđimiz soru tipini seiyoruz.

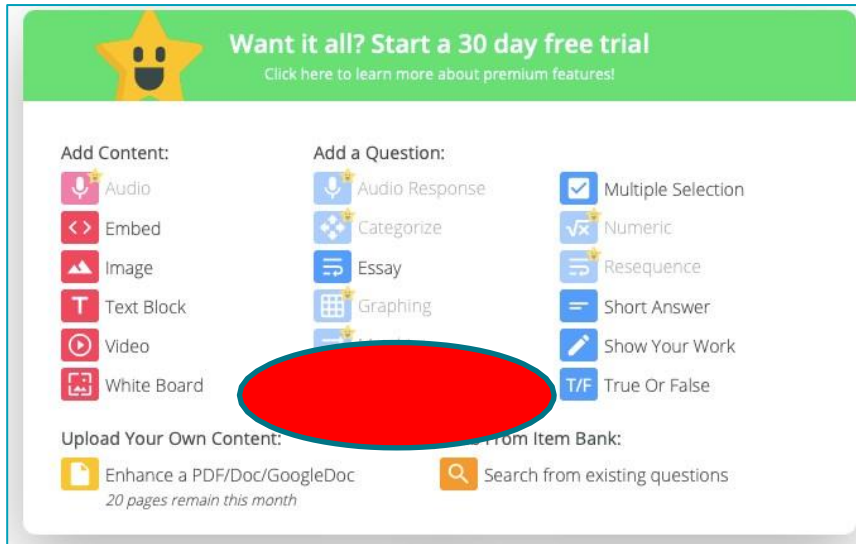


Essay türünde soru eklerken aşağıdaki gibi bir ekran karşımıza çıkacaktır. Cevap içerisinde geçebilecek anahtar kelimeleri yazmanız kontrol açısından kolaylık sağlayacaktır.

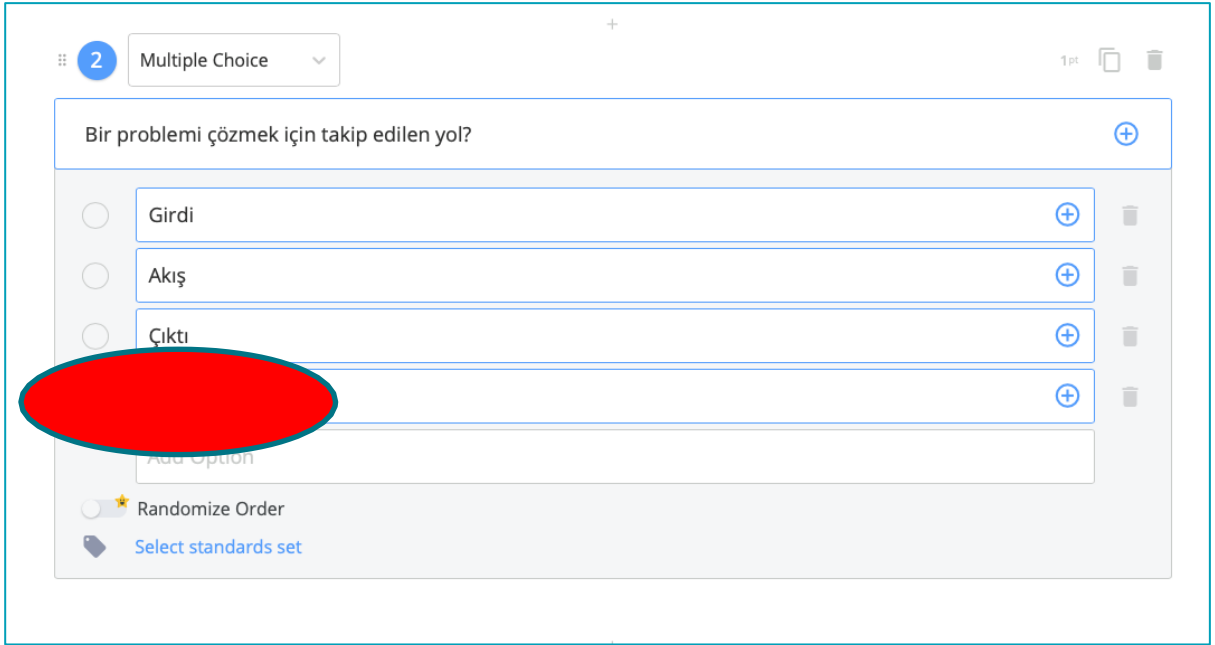


Çoktan seçmeli soru ekleme

Çoktan seçmeli soru eklemek için ekranın altında bulunan + işaretine basarak yeni soru ekleyebiliriz. Açılan menüden Multiple Choice seçeneğine tıklayarak açılan alanda soru yazılabilir.

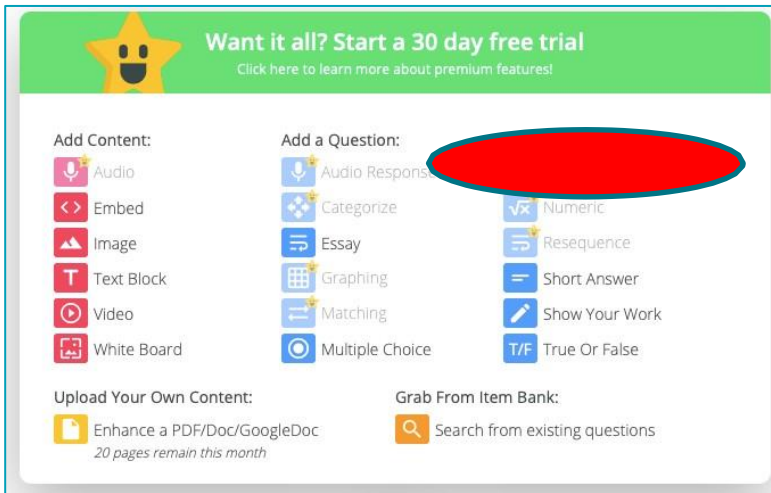


Çoktan seçmeli soru eklediğiniz zaman doğru cevabı seçmeyi unutmayınız.



Çok cevaplı soru ekleme

Check list tipi soru eklemek için ekranın altında bulunan + işaretine basarak yeni soru ekleyebiliriz. Açılan menüden Multiple Selection seçeneğine tıklayarak açılan alanda soru yazılabilir.



Öğrencilerinize konuyla ilgili doğru veya yanlış olanları seçmesini istediğiniz tipteki sorularda Multiple Selection sorularını tercih edebilirsiniz.

3 Multiple Selection

Aşağıdakilerden hangileri bir programcının sahip olması gereken becerilerdir?

Yaşamboyu öğrenme becerisi

İşbirliği içerisinde çalışabilme becerisi

Matematiksel problemleri çözebilme

Etik çalışabilme becerisi

Type option...

Add Option

Allow Partial Credit

Randomize Order

Select standards set

Multiple selection tipindeki sorularda doğru yanıtları işaretlemeyi unutmayınız.

Çizim ile cevap ver tipinde soru ekleme

Öğrencilerin soruya çizim yaparak cevap verebilmesi için yeni soru ekleme menüsünden Show Your Work butonuna tıklıyoruz. Açılan alanda sorunuzu yazabilirsiniz.

Want it all? Start a 30 day free trial

Click here to learn more about premium features!

Add Content:

- Audio
- Embed
- Image
- Text Block
- Video
- White Board

Add a Question:

- Audio Response
- Categorize
- Essay
- Graphing
- Matching
- Multiple Choice
- Multiple Selection
- Numeric
- Resequence
- True Or False

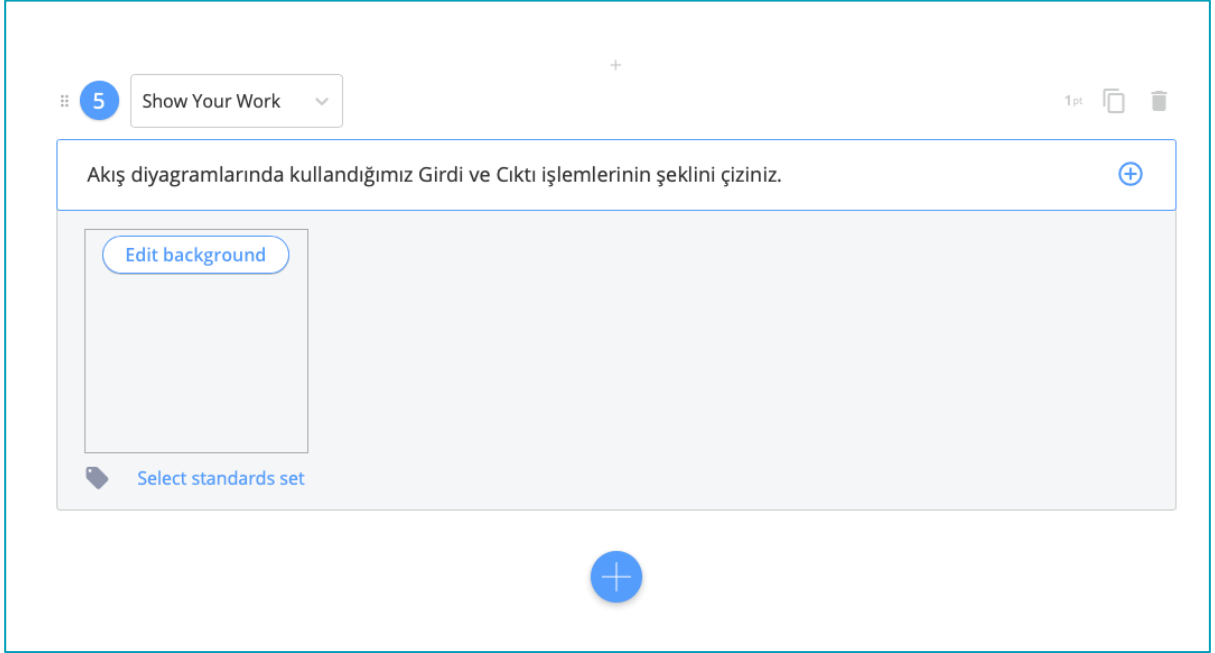
Upload Your Own Content:

- Enhance a PDF/Doc/GoogleDoc
- 20 pages remain this month

Grab From Item Bank:

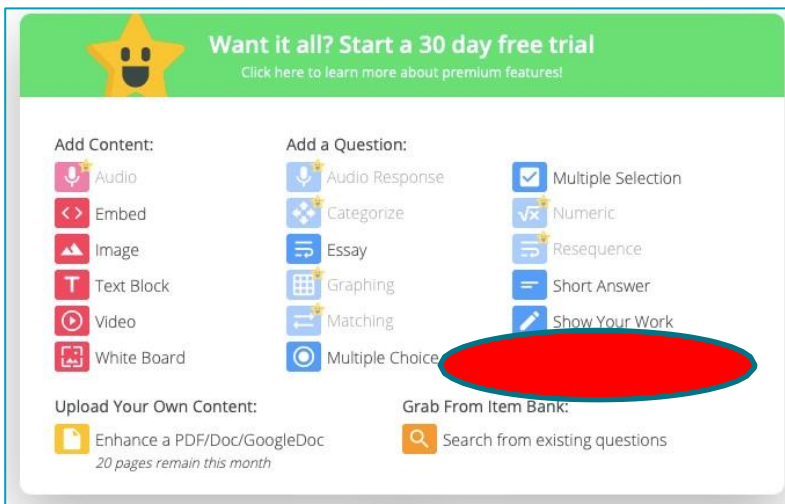
- Search from existing questions

Öğrenciler verdiğiniz arka plan görseli üzerine sorunun yanıtını çizerek vermeye çalışacaklardır.

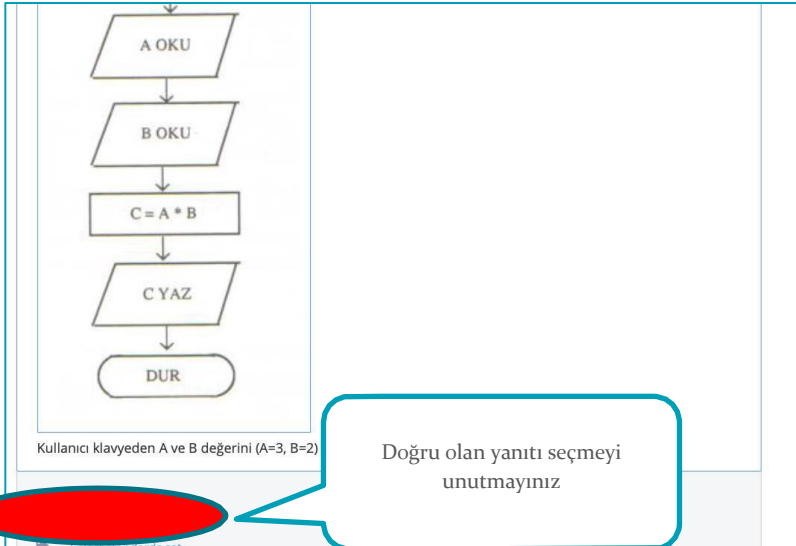
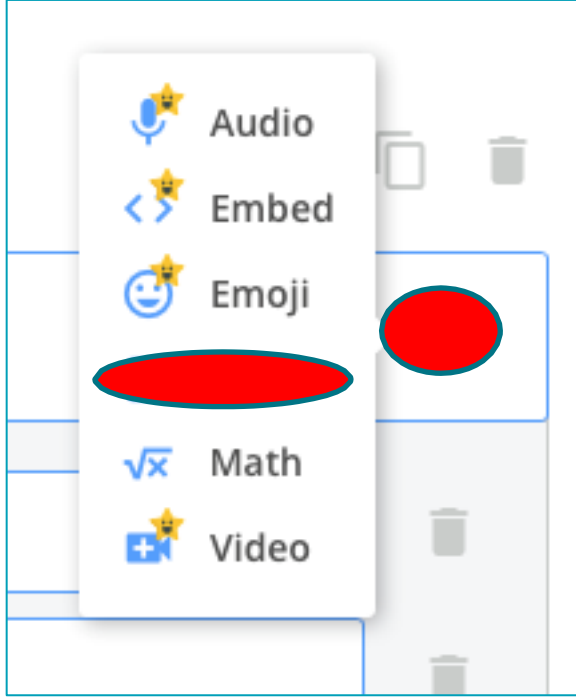


Doğru/Yanlış tipinde soru ekleme

Formative uygulaması sizlere Doğru/Yanlış (True/False) tipinde sorular hazırlamanıza imkan vermektedir.

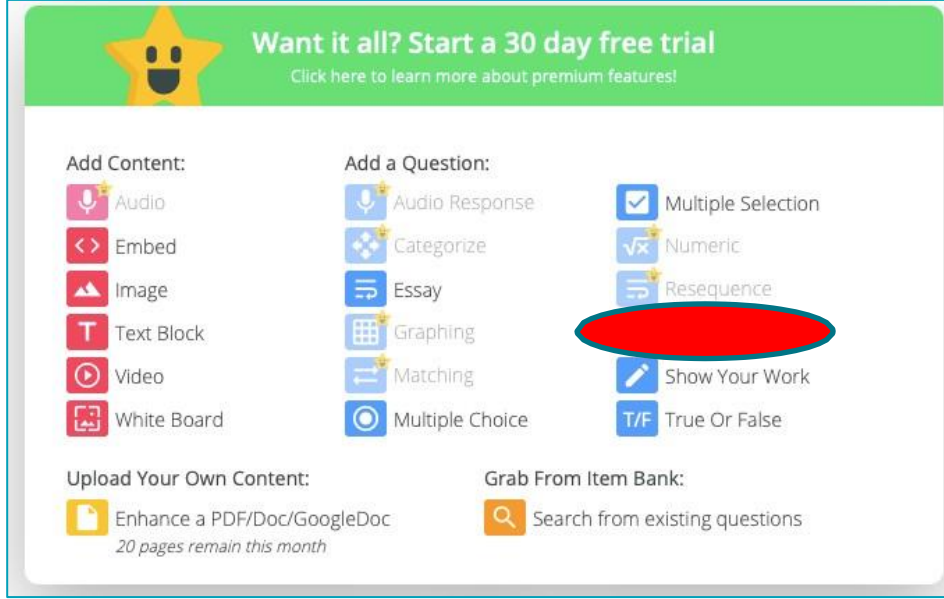


Ayrıca tüm sorularda soru kısmına görselde ekleme imkânınız mevcuttur görsel eklemek için sorunun sağ üst köşesinde bulunan + işaretine tıklayınız Image seçiniz ve görseli yükleyiniz.

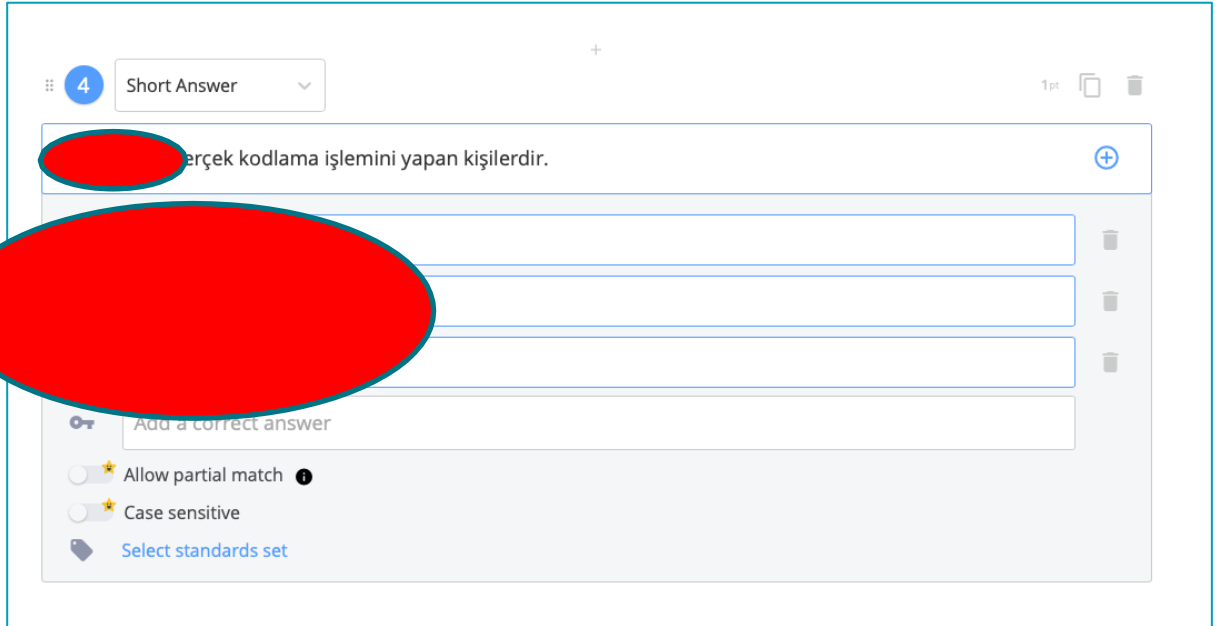


Kısa cevaplı soru ekleme

Formative uygulaması ile kısa cevaplı sorular da hazırlayabilirsiniz. Soru ekleme menüsünden Short Answer tipini seçiyorsunuz



Bu soru tipini dilerseñiz aşağıdaki gibi boşluk doldurma şeklinde de yazabilirsiniz. Yanıtın birkaç farklı şekilde verilebileceğini düşünüyorsanız anahtar kelimeleri vermelisiniz.



Quiz etkinliđini yayınlama

Quiz etkinliđini öğrencilerle paylaşmak için ekranın üst kısmındaki menüden Assign butonuna tıklıyoruz. Önceden sınıf tanımlamamışsak +add new class linkine tıklıyoruz.

Edit View Responses

Select classes No classes selected

FEzile 0

Deneme 0

Guest Students 0

Adjust settings (optional)

Açılan menüden Guest yanıtını seçiyorsunuz ve Assign butonuna tıklıyoruz.

Select classes Algorithm

FEzile 0

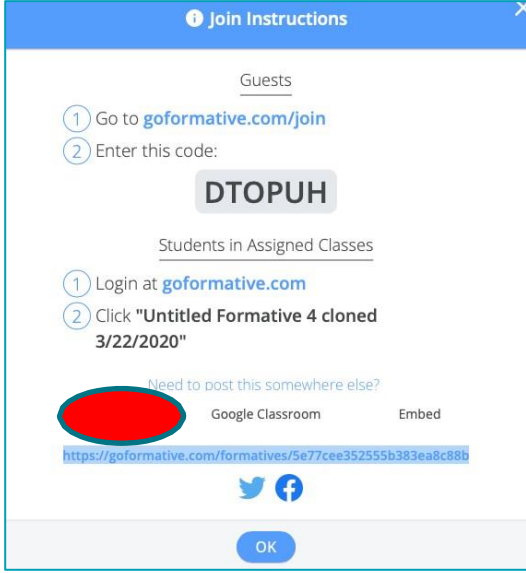
Deneme 0

Algorithm 0

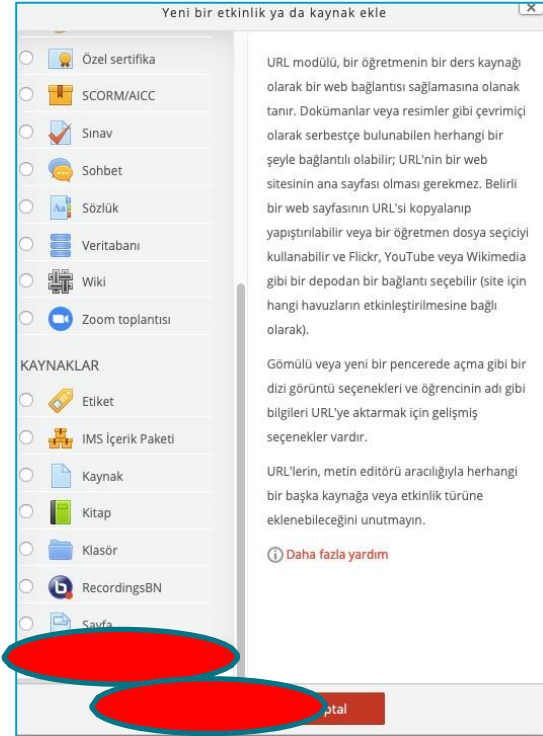
+ add new class

Adjust settings (optional)

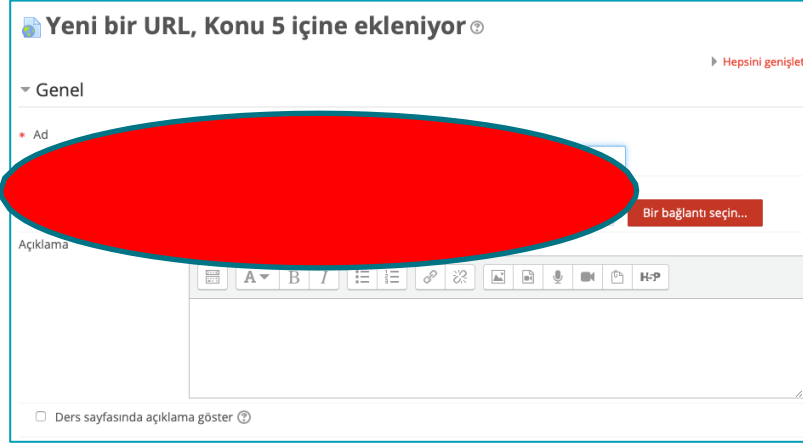
Açılan pencereden Link seçeneğine tıklıyoruz ve aşağıda beliren linki kopyalıyoruz.



UZEM platformu üzerindeki dersimizi düzenlemeye giriyoruz. Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekle menüsünden URL seçeneğini tıklıyoruz.



Açılan menüye kopyaladığımız linki Harici URL kısmına yapıştırıyoruz. Ad kısmına Quiz ismi verebilirsiniz.



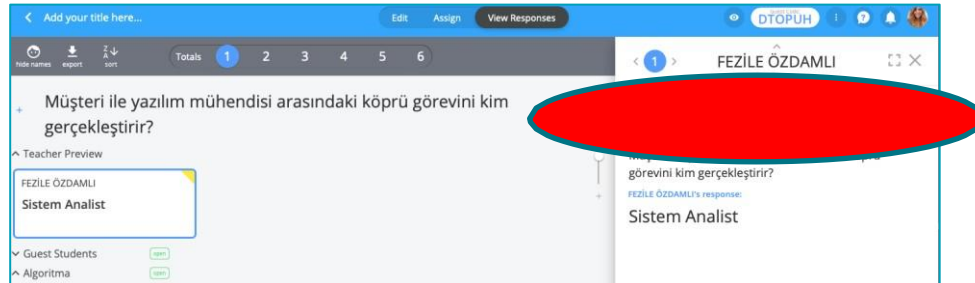
Son olarak Kaydet ve Derse Dön butonuna tıklayabilirsiniz. Artık öğrencileriniz quiz etkinliğine katılabilir.

Sonuçları takip etme

Öğrencilerin vermiş olduğu yanıtları takip etmek için View Responses sekmesine giriyoruz. Soruların genel olarak yanıtlarını görmek istiyorsanız Totals seçiyorsunuz. Ayrı ayrı incelemek istiyorsanız soru numaralarını takip edebilirsiniz.



Essay ve Çizim tipindeki sorulara sizin puan vermeniz gerekmektedir. İşaretlenen yerden imleci hareket ettirerek puanlama yapabilirsiniz.



Book Creator

Giriş

Niye e-kitap?

Etkileşimli e-kitaplar içerisinde yer alan çoklu ortam elementleri (metin, ses, görsel, video veya eylemsel özellikler) sayesinde öğrencilerin ilgisini çekmek daha kolaydır. Öğrenciler konuyu daha kolay öğrenebilmekte böylelikle öğrenme sürecinde verimlilik artmaktadır. Çoklu ortam materyalleri içeren interaktif bir kitabı okumak sadece metin içeren bir pdf dosyasını okumaktan daha eğlencelidir. Bu el kitabında Book Creator ile nasıl etkileşimli kitap oluşturulur, nasıl paylaşılır ve kütüphanede nasıl yer alır anlatılmaya çalışılmıştır.

Niye Book Creator kullanmalıyım?

Kovid-19 sürecinde eğitimcilere ücretsiz olanaklar sunması,

Ders içeriklerinizi interaktif bir şekilde öğrencilerinize sunma imkanı,

Öğrenci portfolyosu olarak kullanma imkanınız olması,

Öğrenciler projelerini interaktif bir şekilde kitap şekline dönüştürebilmesi,

Çalışma ekibi olarak aynı kitap üzerinde çalışabilme imkanı,

Öğrenciler arasında iş birliği sağlayabilecek bir ortam olması,

Sesli veya müzikli e-kitap tasarımı imkanı,

Fotoğraf albümü oluşturabilme imkanı,

İnteraktif hikaye kitabı oluşturabilme,

Kullanım kılavuzu hazırlayabilme,

Sesli şiir kitabı oluşturabilme,

Deney kitabı oluşturabilme imkanı,

Matematik etkinlik kitabı oluşturabilme,

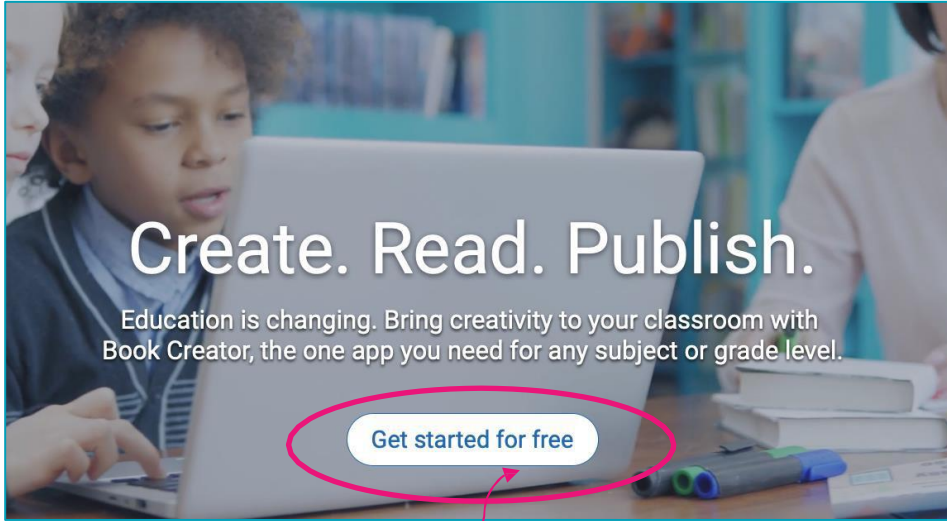
İnteraktif kelime oyunu oluşturabilme ve daha birçok olanak sunması.

Book Creator'ü değerlendirme amaçlı kullanma:

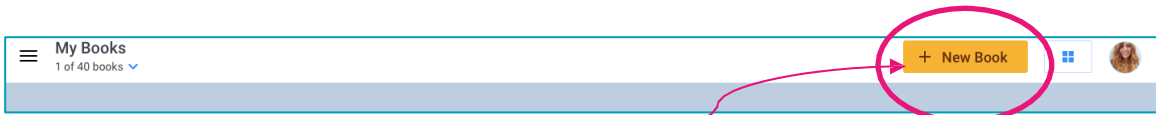
Bir e-kitap oluşturmak, öğrencilerinizin öğrenme sürecini, neler öğrendiklerini kontrol etmek için mükemmel bir yoldur. Öğrencilerin öğrendikleri bilgileri sentezlemeleri için üst düzey düşünme becerilerini kullanması gerekmektedir. Aktarılan bilgileri tekrarlamak yerine öğrenciler kendi orijinal interaktif materyallerini kullanarak bir e-kitap oluştururlar.

E-Kitap oluşturma

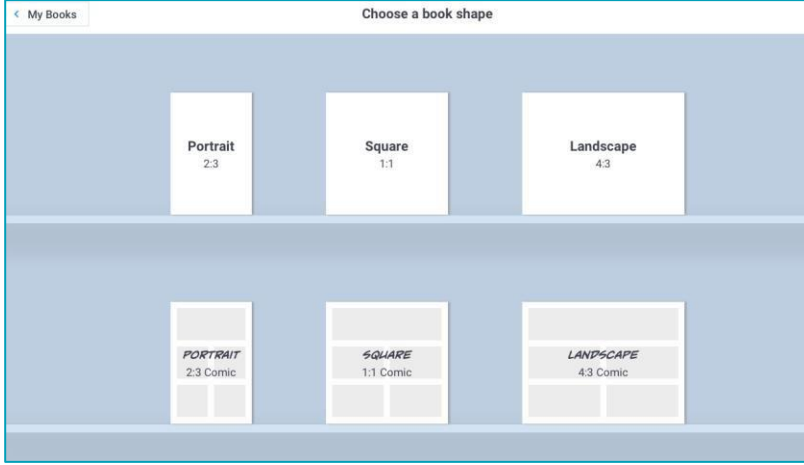
Öncelikle <https://bookcreator.com> adresine giriş yapmanız gerekmektedir.



Ana sayfada bulunan "Get started for free" butonuna tıklayınız. Üniversite e-posta adresinizle üye olunuz.

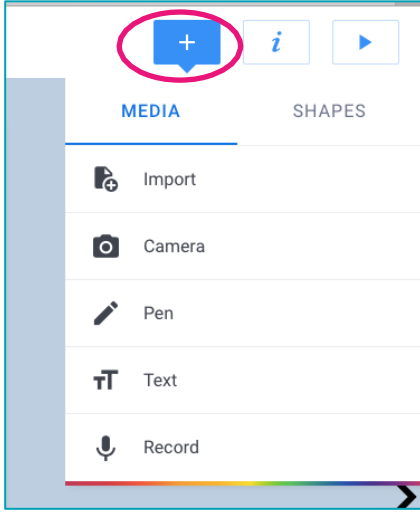


Yeni bir kitap projesi başlatmak için +New Book linkine tıklayınız.

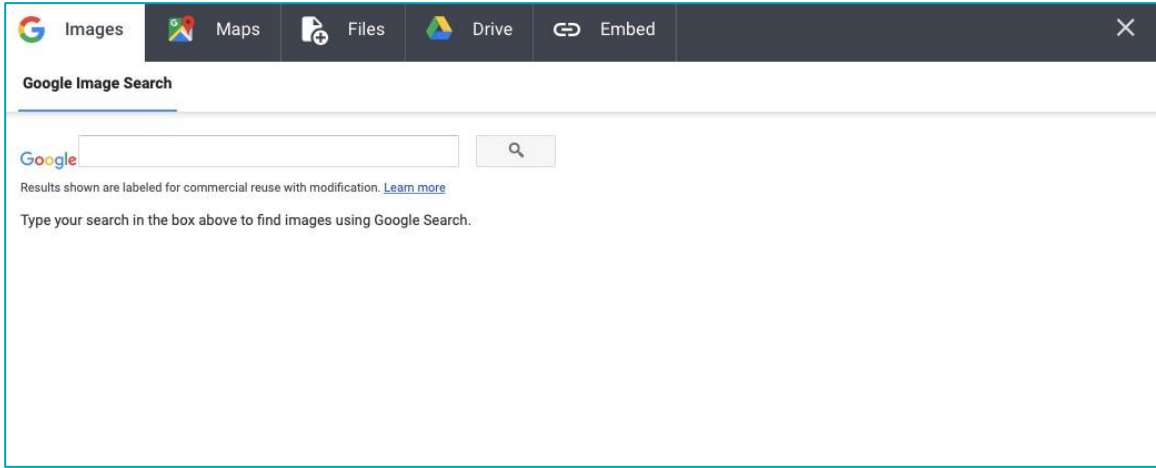


Açılan menüden istediğiniz kitap temasını seçiniz. Ekleyeceğiniz içerikleri düşünerek seçmeniz işinizi kolaylaştıracaktır.

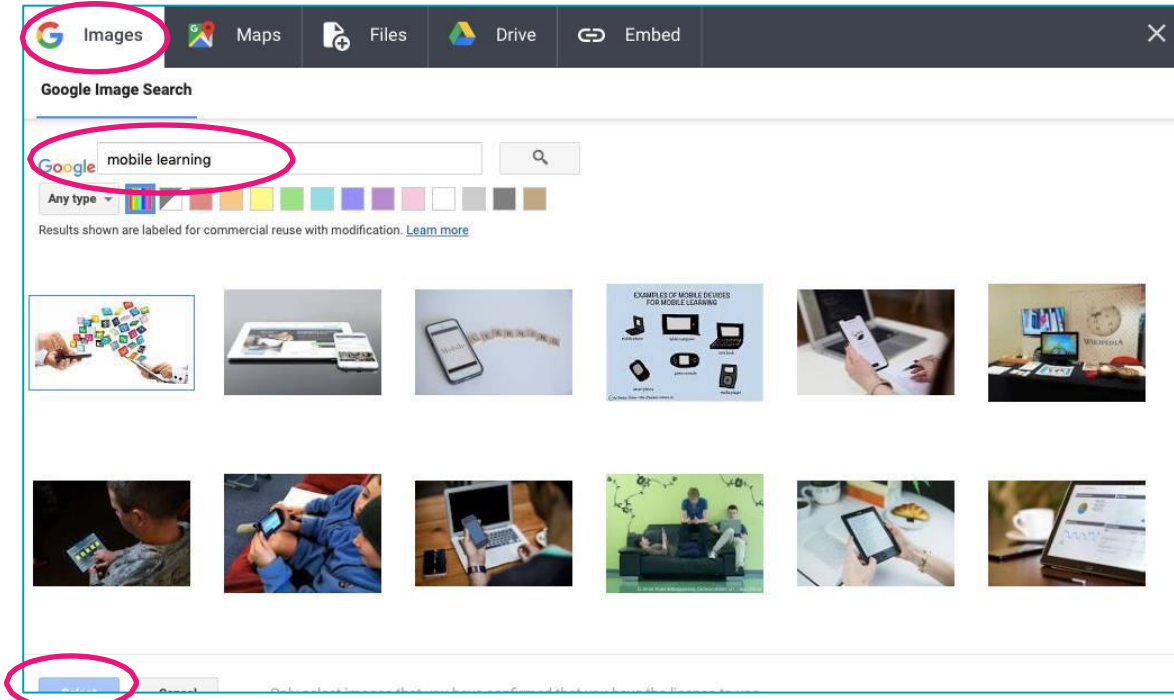
Kitap temasını seçtiğimize göre artık içerik eklemeye başlayabiliriz. İçerik eklemek için ekranın sağ üst köşesinde bulunan + işaretine tıklayınız. Açılan menüden istediğiniz türdeki içeriği seçebilirsiniz.



Import seçeneğine tıkladığınız zaman karşınıza yeni bir menü açılmaktadır.

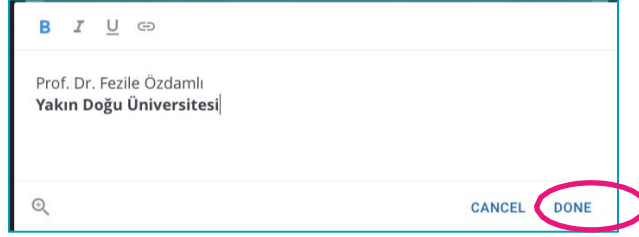
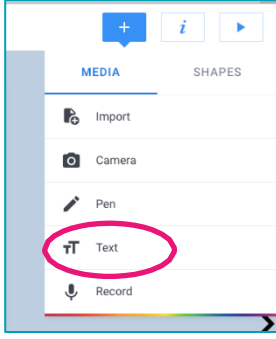


Açılan menüden G images ile Google üzerinden arama yaparak görsel ekleyebilirsiniz, Maps seçmeniz durumunda istediğiniz bir yerin adres bilgilerini kitabınıza ekleyebilirsiniz. Files seçeneği ile bilgisayarınızdaki herhangi bir dosyayı kitabınıza taşımış olursunuz. Yine Drive seçeneği ile drive içerisinde bulunan herhangi bir dosyayı kitaba aktarabilirsiniz. Embed ile web ortamında bulunan materyalleri embed kodu kullanarak kitabınıza yerleştirebilirsiniz.



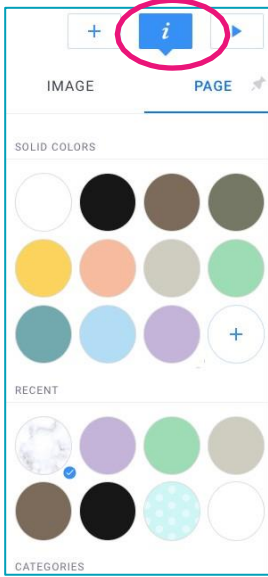
G Images linkine tıkladıktan sonra arama kısmında eklemek istediğiniz görsel için aramanızı yapınız. İsteddiğiniz görseli seçtikten sonra Select butonuna tıklayınız.

Kapak sayfanıza istediğiniz görseli ekledikten sonra isminizi veya farklı bilgiler eklemek için metin ekleyebiliriz.

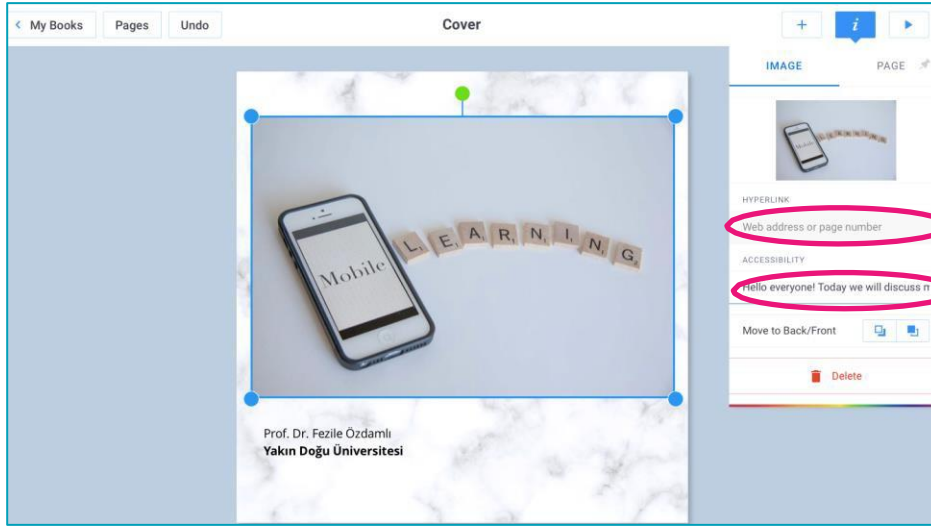


Açılan alan içerisine istediğiniz metni yazıp Done tuşuna tıklayınız.

Kapak sayfanızın arka planını seçmek için “i” harfine tıklayınız. Açılan menüden istediğiniz arka planı seçip uygulayınız.

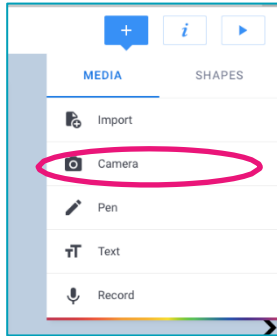


Kapak sayfanıza eklediğiniz görsele tıkladıktan sonra “i” harfine tıkladıktan sonra açılan menüde “Hyperlink” adresini yazarak kitap içerisindeki farklı bir sayfaya yönlendirebilir veya bir web adresine yönlendirebilirsiniz. Ayrıca “Accessibility” alanına yazacağınız mesaj “Read Me” butonuna tıkladığı zaman sesli mesaj olarak dinlenebilecektir.

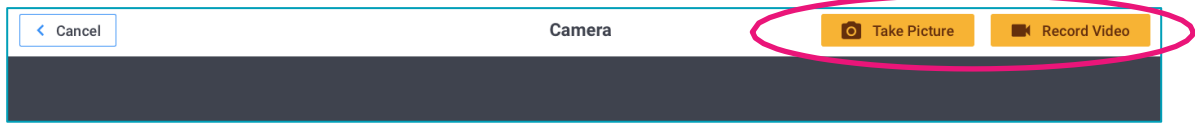


Kapak sayfanızın tasarımını bitirmişseniz ekranın sağındaki ok işaretine tıklayarak ikinci sayfanıza geçebilirsiniz. Okları kullanarak önceki ve sonraki sayfalarınızı düzenleyebilirsiniz.

Kitabınıza kendi fotoğrafınızı veya videonuzu eklemek istiyorsanız “Camera” butonuna tıklayınız.



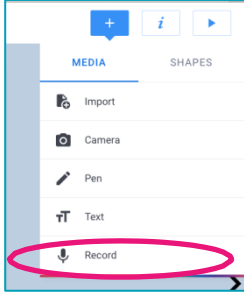
Açılan menüden fotoğraf çekmek için “Take Picture”, video çekmek için “Record Video” butonuna tıklayınız.



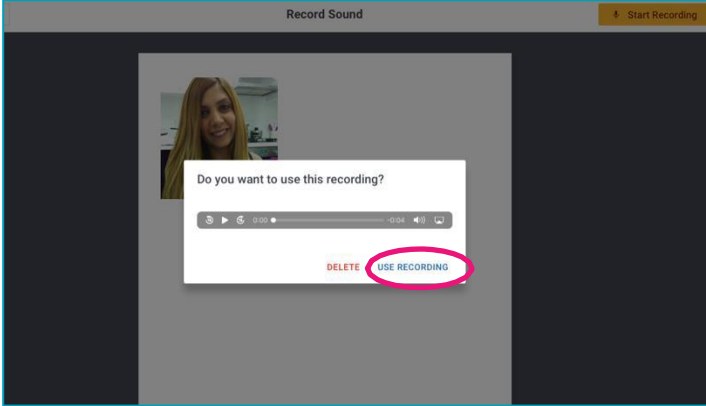
Kameranız ile çektiğiniz fotoğrafınızı kolaylıkla ekleyebilirsiniz.

Not: Eđer internet tarayıcısı olarak Safari kullanıyorsanız video kaydını desteklememektedir. Bu sebeple Chrome kullanmanız gerekmektedir.

Sayfanıza kendi sesinizi eklemek istiyorsanız “Record” tuşuna tıklayınız.

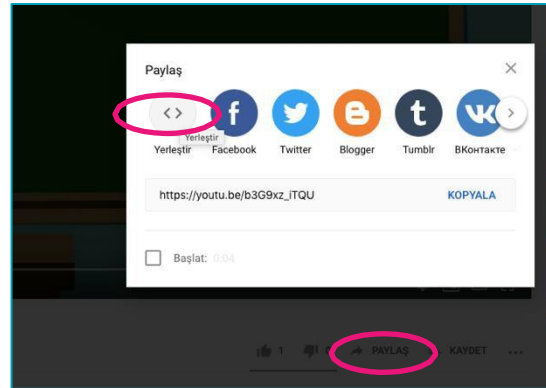


Daha sonra ise açılan menüden “Start Recording” butonuna tıklayarak ses kaydını başlatabilirsiniz. Sonlandırmak istediğinizde “Stop Recording” butonuna tıklamanız yeterli olacaktır.

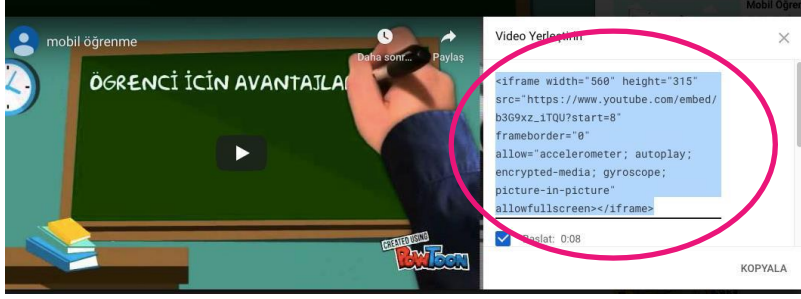


Eđer kaydettiğiniz sesi eklemek istiyorsanız. “Use Recording” linkine tıklayınız.

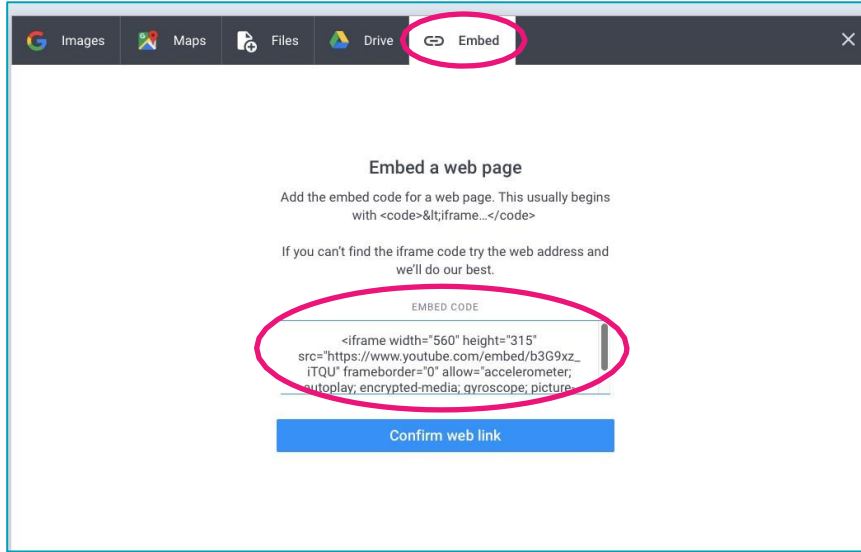
Etkileşimli kitap içerisine video eklemek için öncelikle YouTube veya diđer bir platform üzerinden eklemek istediğiniz videoyu bulunuz. Daha sonra Paylaş butonuna tıklayınız. Açılan menüden Yerleřtir <> (Embed) seçeneđine tıklayınız.



Daha sonra açılan menüden kodları kopyalayınız.



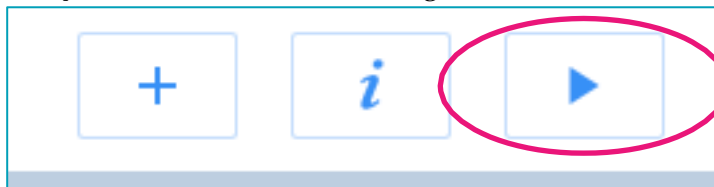
Kopyaladığınız kodu e-kitabınız içerisine yerleştirmek için Import menüsünden “Embed” seçiniz. Açılan alan içerisine kopyaladığınız kodu yapıştırmanız ve “Confirm web link” butonuna tıklamanız yeterli olacaktır.



Youtube üzerinden aldığımız video kodu sayesinde artık etkileşimli kitabınız içerisinde videoyu izleyebileceksiniz.

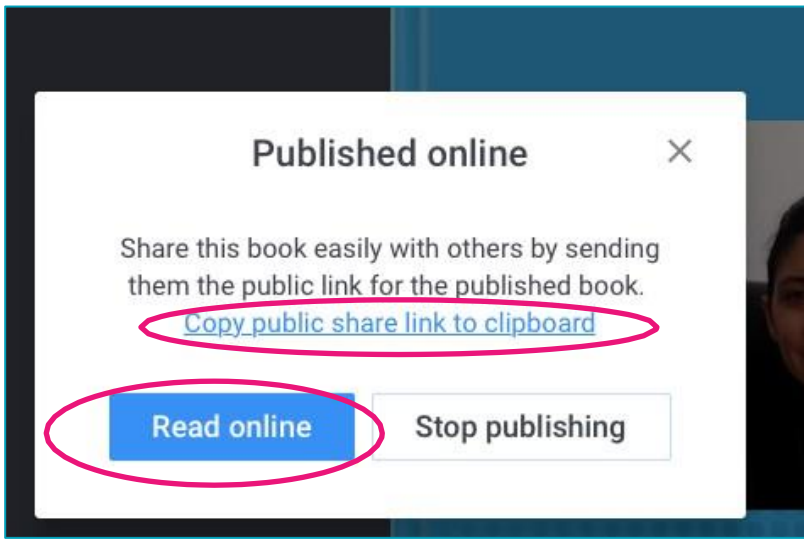
Kitabı yayınlamak

Tamamlamış olduğunuz kitabı yayınlamak için öncelikle Sağ üst köşedeki “Play” butonuna tıklayınız ve tasarladığınız kitabınıza ön izleme yapınız.

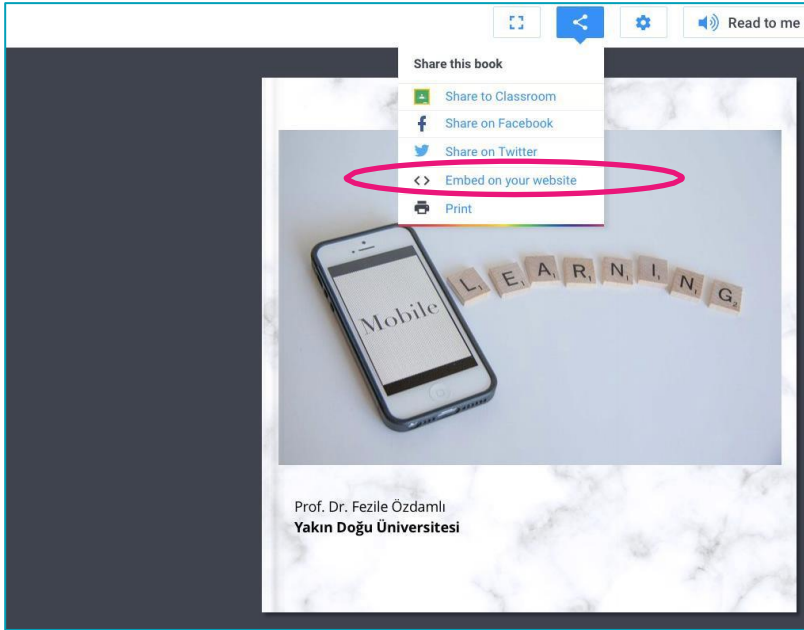




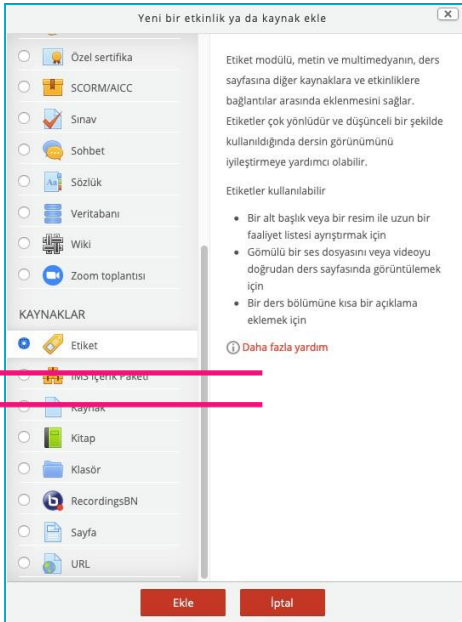
Eğer kitabınız tamamsa “Share” butonuna tıklayıp “Publish Online” seçeneğine tıklayınız veya “Download as ebook” olarak bilgisayarınıza indiriniz.



Online olarak yayınladığınız kitabınızla ilgili mesajı gördüğünüzde “copy public share link to clipboard” linkine tıklayıp kopyalayınız. Kopyaladığınız linki ders modülünüze yerleştirin ve öğrencilerinizin kitaba ulaşmasını sağlayın.



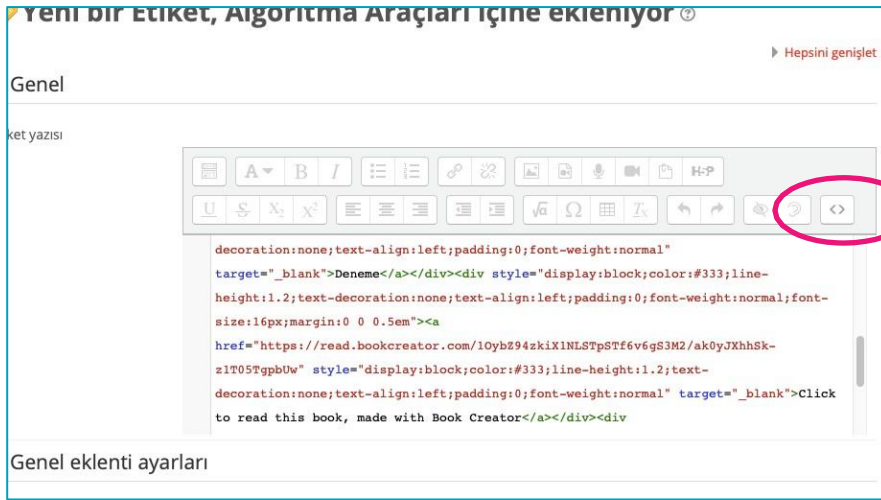
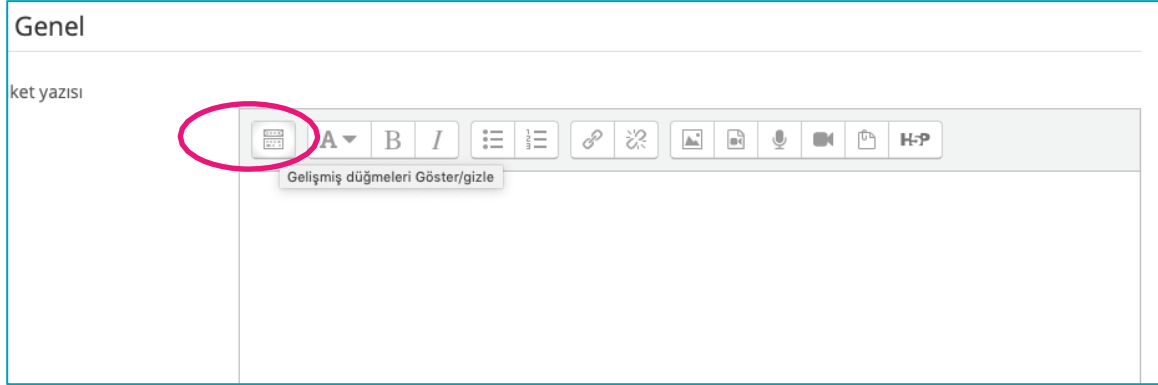
Ayrıca “Read Online” butonuna tıklarsanız kitabınız görüntülenecektir. Dilerseniz Share butonuna tıklayarak açılan listeden “Embed on your website <>” seçerseniz ders modülünüz içerisinde görüntüleyebilirsiniz.



Açılan ekrandaki kodu kopyalayınız. Daha sonra UZEM platformu üzerindeki ders modülünü açarak. Düzenlemeyi aç linkine tıklıyoruz. Ekleme istediğimiz bölüme +Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekleyi seçiyoruz.

Açılan menüden Etiket seçeneğine tıklayıp EKLE butonuna tıklarız.

Önünüze gelen ekranda Gelişmiş düğmeleri göster/gizle butonuna tıklayınız.




Açılan menüden <> butonuna tıklayarak ekran içerisinde kopyaladığımız etiketi yapıştırıyoruz. Daha sonra kaydet ve derse dön butonuna tıklıyoruz.

31 Mart Canlı Dersi Kaçırınlar izlesin Düzenle

+ Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekle

Konu 6 Düzenle

Düzenle



Prof. Dr. Fazile Özdemir
Yakın Doğu Üniversitesi

Deneme
Click to read this book, made with
Book Creator
<https://read.bookcreator.com>

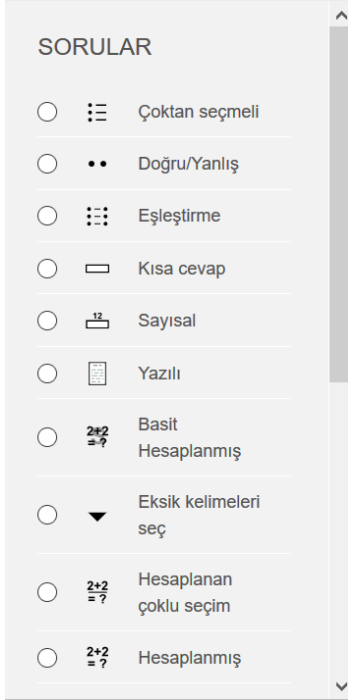
Ve kitabınız ders modülüne eklendi.

Keyifli çalışmalar..

E-Sınavlar

Öneriler, Kurallar ve Yönergeler

E- sınav sistemi geleneksel birçok sınav türünün gerçekleştirilmesine olanak tanımaktadır. E-sınavların final sınavları olarak kullanılması planlanmaktadır.



E-Sınavlara Yönelik Öneriler

1. Öğretim üyeleri değerlendirme biçimlerini gözden geçirmeli, ders izlencelerinde hazırladıkları değerlendirme kriterlerini yeniden düzenlemelidir.
2. E-sınavların gerçekleştirilmesi için tüm öğretim üyelerine kullanıcı adı ve şifre bilgileri oluşturulmalıdır.
3. E-sınav sisteminin tüm aşamalarını öğretim üyelerine tanıtan bir kullanım kılavuzunun hazırlanması önerilmektedir.
4. E-sınav sisteminde sınav platformunun içerisine **standart bir yönerge taslağının** oluşturulması ve sabit içeriğin tüm e-sınavlarda otomatik olarak kullanılması önerilmektedir. Ayrıca, öğretim üyeleri hazırladıkları e-sınav türüne ve soru çeşitliliklerine uygun yönergeler de hazırlamalıdır.
5. Öğrenciler için sınav kurallarını anlatan bir yönerge oluşturulmalı ve GÜ duyuru bölümüne eklenmelidir.

6. Kopya davranışını önlemek amacıyla tüm sınav türleri için sınav süresinin sınırlı olması önerilmektedir.
7. Sınav sorularının ve seçeneklerin her öğrenci için farklı bir düzende / karışık olarak verilmesi önerilmektedir.
8. Kopya davranışını önlemek amacıyla öğrenciler cevapladıkları sorular için geriye dönmemelidir.
9. Sınavlar ZOOM içerisindeki oturumlar veya Google Hangout Meet ortamında video kamerası ile kayıt edilmelidir.
10. Öğretim üyeleri sınav tarihinden en az 7 gün öncesinde öğrencilerine sınavın sesli video kaydı altında olacağını bildirmesi gerekmektedir. Ayrıca, öğretim üyeleri sınav esnasında kayıt için öğrencilerinden izin almalıdır.
11. Bilgisayar, internet, kamera ve mikrofon düzeneği öğrencinin sorumluluğunda olup, öğrenci sınavdan önce kamera ve mikrofonunun çalışıp çalışmadığını kontrol etmelidir.
12. Öğrenciler için e-sınav kuralları duyuru sayfasında yayınlanmalı ancak öğretim üyesi de sınav başlamadan önce öğrencilere sözlü olarak kuralları hatırlatmalıdır.
13. Öğrencilerin kamera ve mikrofonlarının sınav süresince açık olması gerekmektedir.
14. E-sınav platformundan çıkan / kamerası ya da internet bağlantısı kopan / kamera kişiyi göstermeyecek şekilde engellenen ya da sonradan kapatan / mikrofondan ses gelmediği halde biri ile konuştuğu görüntülerden tespit edilen öğrencilerin sınavları, kayıtların incelenmesinden sonra veya öğretim elemanının tutanaklarından kontrol edilerek kişinin sınavı geçersiz sayılacaktır. Bu bağlamda internet ve donanım alt yapısı öğrencilerin kendi sorumluluğunda olmalıdır ve bu öğrenciye önceden tebliğ edilmelidir.
15. Öğretim üyeleri sınav başlamadan önce yoklama almalı (ZOOM içerisindeki oturumlar veya Google Hangout Meet ortamında), öğrenciler ise kimlik kartları ile sınavda sözlü olarak yoklamaya katılmalıdır.
16. E-sınav platformundan herhangi bir sebeple çıkan öğrenci yeniden sınava giremez.
17. Sınav esnasında öğrencilerin soru sorma hakkı yoktur.
18. Tüm sınavlar kayıt altına alınmalıdır.

E-Sınav Sisteminde Bulunması Gereken Standart Yönerge

1. E-sınavlar kayıt altında gerçekleşmektedir.
2. Sınavdan herhangi bir nedenle çıkış yapan öğrenciler yeniden sınav ortamına giriş yapamaz. Öğrencinin sınavı iptal edilir.
3. Sınav başlamadan önce öğrencilerin kimlik kontrolü ZOOM oturumu veya Google Hangout Meet ortamında sözlü olarak yapılacaktır.
4. Sınav esnasında öğrencilerin soru sorması yasaktır.
5. Cevaplandırılan sorular için geriye dönme şansı yoktur.
6. Sınav süresinde öğrencilerin kamera ve mikrofonu açık olmalıdır.
7. Bilgisayar, internet, kamera ve mikrofon düzeneği öğrencinin sorumluluğunda olup, öğrenci sınavdan önce kamera ve mikrofonunun çalışıp çalışmadığını kontrol etmelidir.

8. Sınavın başlama süresine dikkat ediniz ve sınav platformuna katılmak için geç kalmayınız. Sınavın ilk 10 dakikasından sonra geç kalan öğrenciler sınav platformuna kabul edilmeyecektir.

Öğretim Üyelerine Yönelik E-Sınav Kuralları

1. Öğretim üyelerinin ders izlencelerinde yer alan değerlendirme kriterlerini yeniden gözden geçirmesi ve uzaktan eğitim ile uyumlu düzenlemeler yapması gerekmektedir.
2. E-sınavların Girne Üniversitesi Uzaktan Eğitim Merkezi E-Sınav Sistemi aracılığıyla gerçekleştirilmesi gerekmektedir.
3. E-sınavlarınızı hazırlarken sizler için hazırlanan e-sınav yönergelerini ve kullanım kılavuzunu takip ediniz.
4. E-sınavlarınızda yer alan sorularınız basılı materyallerden aynen alıntı yapılarak kullanılmamalıdır .
5. Kopya davranışını önlemek amacıyla sınav süresinin çok uzun olmamasına özen gösteriniz.
6. Sınavlarınızda mutlaka yönerge kullanın. Ayrıca, sınav başlamadan önce öğrencilerinize sınav kuralları ile yönergeyi sözlü olarak okuyun.
7. E-sınavlarınızın kayıtlı olması gerekmektedir. Bu bağlamda, tüm öğrencilerinizi sınav platformuna kabul ettiğiniz andan itibaren sınavı kaydetmeye başlayınız. Kayıt için öğrencilerinizden izin almayı lütfen unutmayınız.
8. E-sınavlarınız için ZOOM içerisindeki oturumları veya Google Hangout Meet ortamını kullanın.
9. Sınav başlamadan önce öğrencilerinizin kimlik bilgilerini kontrol ederek, görüntülü ve sözlü bir şekilde yoklama alın.
10. Öğrencilerinize sınav başladıktan sonra internet vb. sorunlar nedeniyle sınavdan çıkıp, yeniden sınava girme durumunun olmayacağını lütfen sınav öncesinde bildirin. İnternet vb. alt yapı öğrencilerin sorumluluğunda olup, sınavdan çıktığı anda sınavı geçersiz sayılacaktır.
11. Tüm öğrencilerin sınav esnasında kameraları ve mikrofonları açık olmalıdır. Sınav boyunca öğrenciler kamera ve mikrofonlarını kapatmamalıdır_. Aksi bir durum kopya sayılacaktır.
12. E-sınavlarınızda yer alan soruların cevaplanma süresi, soruların cevaplanma uzunluğuna göre planlanmalıdır.
13. E-sınavlarda öğrenciler soruları cevaplandıktan sonra tekrar soruya dönemez. Bu bağlamda öğretim üyeleri sınav başlamadan önce öğrencilerini bu konuda bilgilendirmelidir.
14. Kopya davranışını engellemek amacıyla tüm soruların ve seçeneklerin yeri her öğrenciniz için farklı bir sırada olmalıdır.
15. Sınavdan sonra öğrencilerinize yaygın hatalar ile ilgili dönüt vermeyi unutmayınız.
16. Sınavdan önce her soru için cevap anahtarı hazırlamayı unutmayınız.
17. Tüm öğrencileri platforma kabul ettikten sonra sınavı başlatın. Sınava geç kalan öğrencileri sınavın ilk 10 dakikasından sonra platforma kabul etmeyiniz. Sınav tarihinden en az 7 gün önce bu kuralı öğrencilerinize duyurmayı unutmayınız.

Öğrencilere Yönelik E-Sınav Kuralları

1. E-sınav kurallarını sınavdan önce lütfen okuyunuz.
2. Sınav platformunda öğretim elemanının size okuyacağı sınav kuralları ve yönergelerini dikkatlice dinleyiniz.
3. E-sınavlar kayıt altına alınacaktır.
4. E-sınava kimlik kartınız ile katılmalısınız. Fotoğraflı bir kimlik belgesi olmayan öğrenciler sınav oturumuna alınmayacaktır.
5. E-sınav süresince konuşmak yasak olup, kamera ve mikrofonunuz açık olmalıdır. Mikrofon veya kameranızın kapalı olması durumunda sınavınız geçersiz olacaktır.
6. Size duyurusu yapılan saatte sınav için hazır olmalısınız. Sınava ilk 10 dakikadan sonra geç kalan öğrenciler sınav platformuna kabul edilmeyecektir.
7. İnternet vb. altyapı sorumluluğu size ait olup, sınavdan herhangi bir sebeple çıktığınız anda yeniden sınav platformuna girme hakkınız olmayacaktır. Yani sınavınız geçersiz sayılacaktır.