

Maarif Modeli Temelinde

# TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI VE ETKİNLİK TASARIMLARI

Aleyna Gökçen SEVEN  
Eyüp AYDOĞDU  
Sercan SEYHAN

Editör  
Dr. Öğr. Üyesi Hakan SARITİKEN



*Maarif Modeli Temelinde*  
**TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE**  
**DİJİTAL ARAÇLARIN KULLANIMI VE**  
**ETKİNLİK TASARIMLARI**

**Aleyna Gökçen SEVEN<sup>1</sup>**

**Eyüp AYDOĞDU<sup>2</sup>**

**Sercan SEYHAN<sup>3</sup>**

**Editör**

**Dr. Öğr. Üyesi Hakan SARITİKEN<sup>4</sup>**

---

<sup>1</sup> Düzce Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, Doktora Öğrencisi.  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2978-1115>, aleynagokcenseven@gmail.com

<sup>2</sup> Düzce Üniversitesi, Türk Dili Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi, Öğretim Görevlisi.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4457-7528>, eyupaydogdu@duzce.edu.tr

<sup>3</sup> Düzce Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, Doktora Öğrencisi.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3772-5545>, sercan246741@ogr.duzce.edu.tr

<sup>4</sup> Düzce Üniversitesi/Eğitim Fakültesi/Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü/Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı/Orcid:0000-0002-0805-7330



*Maarif Modeli Temelinde*

*Türkçe Öğretiminde Dijital Araçların Kullanımı Ve Etkinlik Tasarımları*

*Aleyna Gökçen SEVEN, Eyüp AYDOĞDU, Sercan SEYHAN*

**Genel Yayın Yönetmeni:** Berkan Balpetek

**Editör:** Dr. Öğr. Üyesi Hakan SARITİKEN

**Kapak Tasarımı:** Mahmut Said SARITİKEN

**Sayfa Tasarımı:** Duvar DESIGN

**Basım Tarihi:** Nisan 2026

**Yayıncı Sertifika No:** 49837

**E-ISBN:** 978-625-8572-84-1

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

[www.duvar yayinlari.com](http://www.duvar yayinlari.com)

[duvarkitabevi@gmail.com](mailto:duvarkitabevi@gmail.com)

# İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ .....	V
GİRİŞ.....	1
1. STORYBİRD.....	4
1.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	13
2. VOKİ.....	17
2.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	25
3. WORDWALL .....	29
3.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	35
4. ACTIONBOUND .....	39
4.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	52
5. EDPUZZLE.....	55
5.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	70
6. FLİPPİTY.....	76
6.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI .....	85
7. PIXTON.....	89
7.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	96
8. LEARNINGAPPS.....	101
8.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	107
9. DERSLİĞ .....	111
9.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI.....	118
SONUÇ .....	123
KAYNAKÇA.....	125

## TABLULAR

<i>Tablo 1. Storybird uygulamasıyla tasarlanan 5. sınıf yazma etkinliđi</i> .....	14
<i>Tablo 2. Storybird uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf yazma etkinliđi</i> .....	15
<i>Tablo 3. Voki uygulamasıyla hazırlanan 5. sınıf konuşma etkinliđi</i> .....	26
<i>Tablo 4. Voki uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf konuşma etkinliđi</i> .....	26
<i>Tablo 5. Wordwall uygulamasıyla hazırlanan 5. sınıf eşleřtirme etkinliđi</i> .....	36
<i>Tablo 6. Wordwall uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf eşleřtirme etkinliđi</i> .....	36
<i>Tablo 7. Actionbound Ücretlendirme Paket Özellikleri</i> .....	41
<i>Tablo 8. Actionbound Menü Özellikleri</i> .....	50
<i>Tablo 9. Actionbound uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf okuma etkinliđi</i> .....	52
<i>Tablo 10. Actionbound uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf konuşma etkinliđi</i> .....	53
<i>Tablo 11. Edpuzzle Ücretlendirme Paket Özellikleri</i> .....	58
<i>Tablo 12. Edpuzzle uygulamasıyla hazırlanan 6. Sınıf dinleme etkinliđi</i> .....	70
<i>Tablo 13. Edpuzzle uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf dinleme etkinliđi</i> .....	73
<i>Tablo 14. Flippity uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf okuma etkinliđi</i> .....	85
<i>Tablo 15. Flippity uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf okuma etkinliđi</i> .....	87
<i>Tablo 16. Pixton uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf yazma etkinliđi</i> .....	97
<i>Tablo 17. Pixton uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf yazma etkinliđi</i> .....	99
<i>Tablo 18. LearningApps uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf okuma etkinliđi</i> .....	108
<i>Tablo 19. LearningApps uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf okuma etkinliđi</i> .....	109
<i>Tablo 20. Derslig uygulamasıyla hazırlanan 7. Sınıf dinleme etkinliđi</i> .....	119
<i>Tablo 21. Derslig uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf yazma etkinliđi</i> .....	121

## ÖN SÖZ

Dijital teknolojide yaşanan değişimler, eğitimde kullanılan ders materyallerini de dönüştürmüştür. Bu değişim, Türkçe öğretiminde kullanılan araç ve gereçlerinin de güncellenmesini gerekli kılmaktadır. Özellikle Türkçe öğretiminde dört temel beceriyi geliştirmeye yönelik etkileşimli öğrenme ortamları, Web 2.0 ve yapay zekâ destekli uygulamalar aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu çalışmada, Türkçe öğretmenlerine ders içerikleri oluştururken pratiklik kazandıracak ve ilgi çekici dijital uygulamalar belirlenmeye çalışılmıştır. Bu uygulamaların Türkçe öğretmenlerine rehberlik ederken etkin ve aktif öğrenme ortamları oluşturmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışmada söz konusu dijital araçlarla ilgili detaylı bilgilere yer verilirken diğer taraftan örnek etkinlik tasarımları ile çalışma desteklenmiştir.

Etkinlikler hazırlanırken 2024 Maarif Modeli Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan kazanımlar esas alınmıştır. Çalışma, beşinci ve altıncı sınıflarda uygulanmakta olan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin beceri temelli yaklaşımını desteklemektedir. Maarif Modeli'nin sonraki yıllarda uygulanacağı yedinci ve sekizinci sınıflar için modele geçiş sürecine katkı sunmaktadır.

Bu çalışmada yer alan Web 2.0 uygulamalarının tanıtımları ve ilgili etkinlik tasarımlarının hazırlanmasında farklı araştırmacılar katkı sağlamıştır. Dijital araçların belirlenmesi, etkinlik tasarımlarının biçimlendirilmesi, dil ve üslup düzenlemeleri *Dr. Öğretim Üyesi Hakan SARITİKEN* tarafından yapılmış; Storybird, Voki ve Wordwall uygulamaları *Aleyna Gökçen SEVEN*; Actionbound, Edpuzzle ve Flippity uygulamaları *Öğr. Gör. Eyüp AYDOĞDU*; Pixton, LearningApps ve Derslig uygulamaları *Sercan SEYHAN* tarafından hazırlanmıştır.

Bu çalışmanın Türkçe öğretiminde dijital araçların bilinçli ve işlevsel olarak kullanılması bağlamında Türkçe öğretmenleri ve öğretmen adaylarına katkı sağlamasını temenni etmekteyiz.

## TEŐEKKÜR

Bu alıőmanın hazırlanmasından yayımlanma sürecine kadar geen aőamalarda bilgi ve tecrübeleriyle bizlere rehberlik eden, deęerli gürőő ve katkılarıyla alıőmanın gelişmesine önemli katkılar sunan Dr. Öğr. Üyesi Hakan SARITİKEN'e teşekkür ederiz.

# GİRİŞ

Teknolojide yaşanan gelişmeler, eğitim anlayışı ve öğretim süreçlerinde önemli ölçüde değişimlere sebep olmuştur. İnternet teknolojilerinin ilk aşamasında tek yönlü bilgi aktarımına dayalı olan web ortamı, zamanla kullanıcıya bilgiyi üretme ve bunu paylaşma imkânı sunan bir yapıya evrilmiştir. Web 2.0 olarak adlandırılan bu dijital ortamlar, öğrenme ortamlarını daha aktif, iş birliğine dayalı ve üretim odaklı hâle getirmiştir.

Web 2.0, kullanıcıların kendi içeriklerini hazırlayıp paylaşabildikleri bir ortam sunarken, aynı zamanda kullanıcıların başkalarıyla etkileşimine (interactivity) olanak sağlayan bir yapıya sahiptir (Yaşar, 2020, s. 194). Nitekim Web 2.0; etkileşimli bir ortam yaratarak kullanıcılara, diğer kullanıcılarla fikir ve düşüncelerini paylaşabilme imkânı yaratmıştır (Özden, 2022, s.31). Çağımızda yapay zekâ destekli web 2.0 uygulamalarıyla birlikte öğrenme süreçlerinin bireyselleşmesi, geri bildirimlerin hızlandırılması ve öğrenme çıktılarının daha hızlı analiz edilmesi mümkün olmuştur. Bu değişim, eğitim süreçlerinin sadece yenilik alanı olarak değil, pedagojik yaklaşımlarla birlikte ele alınması gereken bir yapı olduğunu ortaya koymaktadır.

Covid-19 salgını süreci, eğitimde dijitalleşmeyi hızlandıran önemli bir kırılma noktası olmuştur. Yüz yüze eğitimin kesintiye uğradığı bu dönemde, eğitim ve öğretim faaliyetleri dijital platformlara taşınmıştır. Kısa sürede, dijital becerilere olan yatkınlıklarını gösteren öğretmenler, yeni eğitim sistemine adapte (Demir vd., 2022, s. 277) olmuşlardır. Bu süreçte öğretmenler ve öğrenciler çevrim içi öğrenme ortamlarına uyum sağlamak durumunda kalmışlardır. Salgın döneminde Türkiye’de Eğitim Bilişim Ağı, öğretim faaliyetlerinin ilerletilmesi açısından temel bir platform olarak kullanılmıştır. Karbeyaz ve Kurt’un (2020) pandemi döneminde öğretmenlerin EBA ile ilgili tutumlarını inceledikleri çalışmasında ilgili ağla birlikte derslerin öğretilmesinde pozitif etkisinin olduğu ve öğretmen tutumlarının olumlu yönde etkilendiği ifade edilmiştir. Covid-19 döneminde ders içerikleri, canlı ders uygulamaları ve dijital materyaller aracılığıyla desteklenmiş ve eğitim sürecinin devamlılığı sağlanmıştır. Salgın sonrası dönemde her ne kadar yüz yüze eğitime geçilmiş olsa da dijital araçların eğitim-öğretimdeki kullanımını devam etmiş, bu araçlar öğretim sürecinin bir paydaşı ve destekleyici unsuru hâline gelmiştir.

Söz konusu gelişmeler, Türkçe eğitimi açısından da dijital araçların kullanımını kaçınılmaz kılmıştır. Covid-19 dönemi boyunca EBA ve benzeri dijital platformlar üzerinden yürütülen dersler, öğretmenlerin dijital içerik üretebilme, çevrim içi ölçme ve değerlendirme yapabilme, etkileşimli etkinlikler tasarlayabilme becerilerinin önemini ortaya koymuştur. Web 2.0 ve yapay zekâ

destekli araçlar, Türkçe derslerinde öğrencilerin kendi ürünlerini ortaya koymalarına ve öğrenme sürecinin bir bileşeni olmalarına katkı sağlamaktadır. Dijital içerikli yazma, okuma, dinleme konuşma platformlarının olması, öğrencilerin dili yalnızca bir öğrenme aracı olarak değil, etkin bir araç olarak kullanmasına imkân tanımaktadır. Fakat bu araçların etkili biçimde kullanılabilmesi için öğretmenin rolü belirleyici hâle gelmektedir.

Türkçe eğitiminde Web 2.0 ve yapay zekâ temelli araçlar, öğretmeni sürecin dışında tutan bir yapıda değildir. Aksine öğretmeni, planlayan, yönlendiren ve öğrenme ortamını yapılandıran temel bir yaklaşımla sürece dahil etmektedir. Bu çalışma, teknoloji merkezli bir yaklaşıma odaklanmadan öğretmen merkezinde, bilinçli ve amaçlı bir dijital öğretimi ifade etmektedir.

Etkinler, maarif modelinde yer alan kazanımlar doğrultusunda hazırlanmıştır. Her bir Web 2.0 aracın hangi dil becerisine, öğrenme sürecine ve kazanıma hizmet ettiği aktarılmıştır. Bu etkinlik kitabında yer alan Storybird, Voki, Wordwall, Actionbound, Edpuzzle, Flippity, Pixton, LearningApps, Derslig uygulamaları; beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf Türkçe dersleri için hazırlanmıştır. Uygulamalar, sınıf içi öğretim süreçlerinde doğrudan kullanılabilir, uzaktan ve karma öğrenme ortamlarına uygulanabilir nitelikte yapılandırılmıştır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Model’inde, eğitimde beceri temelli, bütüncül ve değer odaklı bir yaklaşım benimsenmektedir. Türkçe öğretimi özelinde bakıldığında öğretim programının nihai hedefi temel dil becerilerini öğrencilere istedik düzeyde kazandırmak ve onların sosyal- duygusal öğrenme becerilerini; bilgiyi düzenleme, sorgulama ve kullanma becerilerini, 21. yüzyıl becerilerini geliştirmektir (Yıldırım, 2025, s.569). Yeni programla birlikte “Öğrencilerin aktif katılımının sağlandığı bir öğrenme ortamı ve düşüncelerin özgürce paylaşılabilirdiği, sosyal-duygusal becerilerin gelişiminin desteklendiği bir sınıf iklimi oluşturulmalıdır” (MEB, 2024, s. 6). Öğrenciyi bilgi alan konumundan, dili etkili kullanan, düşünen, iletişim kuran bireyler haline getirmeyi ve bu bireylerin iş birliği yapma becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Böylelikle de yeni program öğrencinin öğrenme-öğretme sürecinde etkin rol almasına hizmet etmektedir. Bu yönüyle Web 2.0 ve yapay zekâ destekli uygulamalar, öğrencinin üretme ve paylaşma süreçlerine aktif katılımlarını sağlaması Maarif Modeli’nin hedefleriyle örtüşmektedir.

Bu çalışmanın hazırlık aşamasında Maarif Modeli beşinci ve altıncı sınıf düzeylerinde uygulanmakta olup yedi ve sekizinci sınıf düzeylerinde uygulamaya geçmemiştir. Bundan dolayı Maarif Modeli’nin benimsediği beceri temelli yaklaşımlar, önümüzdeki yıllarda yedi ve sekizinci sınıflara yönelik Web 2.0

temelli hazırlanan etkinlik önerileriyle, öğretmenlerin modele geçiş sürecine pedagojik ve teknolojik açıdan bir hazırlık zeminini oluşturacaktır.

Sonuç olarak bu çalışma, özellikle Covid-19 sonrası değişen öğrenme ortamları dikkate alınarak bilinçli, planlı ve pedagojik temellere dayalı yeni öğrenme ortamlarına katkı sağlamayı hedeflemektedir. Öğretmen merkezli bir anlayışla ele alınan etkinliklerin, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmesinin yanı sıra dijital okuryazarlıklarını ve öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artıracakı düşünülmektedir. Bu çalışma, Türkçe öğretmenleri için uygulamaya dönük bir rehber niteliği taşımaktadır. Aynı zamanda Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli 'ne geçiş sürecinde Türkçe dersleri için yeni teknolojik yaklaşımları içeren örnek bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir.

# 1. STORYBİRD



## Uygulamanın Tanımı

Kullanıcıların seçili görsel materyalleri temel alarak hikâye, şiir gibi türlerde özgün metinler üretmelerine olanak tanıyan Storybird uygulaması, oluşturulan dijital içeriklerin basılı kitap formatına dönüştürülmesini de destekleyen, yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesine yönelik web 2.0 tabanlı bir dijital anlatım ve öğretim aracıdır.

Bir hafta ücretsiz deneme imkânı sunan uygulama temel, bireysel ve okul planı olmak üzere üç farklı ödeme sistemi bulunmaktadır. Temel plan ücretsizdir ve herkes tarafından kullanılabilir. Bireysel ve okul planında ise fiyatlandırmalar değişmektedir. Şimdiye kadar platform üzerinden toplam 30 milyondan fazla hikâye oluşturulmuştur.

## Uygulamanın Amacı

Dijital hikâye, bireylerin aktarmak istediği mesajı metin, ses, müzik, fotoğraf gibi dijital unsurları bir araya getirerek yazıldığı çoklu ortam temelli anlatılardır. Dijital teknolojiyle desteklenen bu türde, geleneksel hikâye anlatımının temel öğeleri korunurken anlatı, dijital araçlarla daha etkileşimli bir boyut kazanmaktadır. Dijital hikâyeleme sürecini Jakes ve Brennan (2005); yazma, senaryolaştırma, hikâye tahtası oluşturma, çoklu ortam araçlarının kullanımı, dijital hikâyeyi oluşturma ve paylaşma şeklinde altı basamakta sıralamıştır.

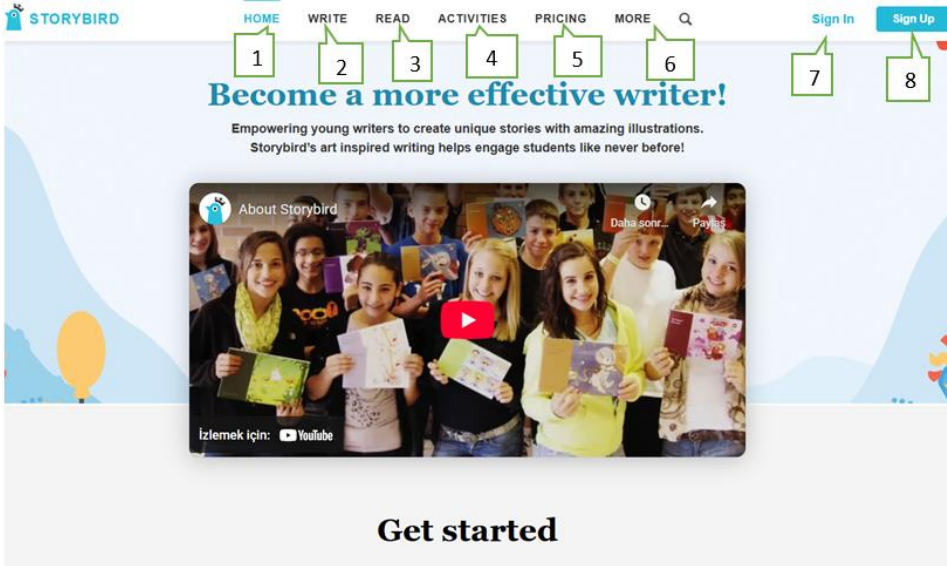
Storybird uygulaması da öğrencilerin görsel destekli hikâyeler, şiirler veya kitap oluşturmaya olanak tanıyan bir Web 2.0 tabanlı dijital hikâye yazma aracıdır. Uygulamada öğrenciler, hazır resimler arasından seçim yaparak bu görselleri temel alan hikâye, şiir veya kitaplar yazabilmektedirler. Storybird ile birlikte öğrenciler yaratıcı yazma becerisini geliştirebilir, yazma sürecini eğlenceli ve motive edici hale getirebilirler. Ayrıca öğretmenler, öğrencilerin görsel unsurlarla yazılı anlatımı ilişkilendirerek hayal güçlerini destekleyebilir ve Türkçe derslerinde yazma becerisini kazandırmada kullanabilirler. Robin (2006) dijital hikâyelerin öğrencilerin dikkatini çekeceğini ve yeni fikirlere keşfetmeye olan ilgilerini arttırmak için kullanılabilirliğini ifade etmektedir. Benzer ve Karadağ (2019)'ın yaptığı çalışmada ise mevcut araştırmaların aksine farklı bir yöntem denenmiş ve her iki grupta da yaratıcı yazma becerileri uygulanmıştır. Ek olarak bir grupta öğretim teknolojileri de dâhil edilmiştir. Araştırmanın

sonucunda Türkçe dersinde öğretim teknolojilerinin kullanılması, öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini ve yazma kalitelerini artırdığı ortaya konmuştur.

Storybird, ilkokul seviyesinden üniversite seviyesine kadar farklı yaş gruplarına hitap etmektedir. Ayrıca program, kullanıcıların bireysel, grup ya da sınıf olarak paylaşılan hikâyeleri okuyup yorumlayabildiği bir okuma ortamı da sunmaktadır. Quah ve Ng (2022) aynı zamanda dijital öykü anlatımını eğitim bağlamında birleştirmenin faydalarından birini, akranlar arasında iş birliğinin teşvik edilmesi olduğundan, işbirliğini teşvik eden bir öykü yazma aracı tasarlanmasının önemini vurgulamışlardır akt. (Ünal ve Çakır, 2022, s. 451). “Uygulamanın bir diğer özelliği ise “challenge” yani meydan okuma sekmesidir. Burada öğrenciler yarışma yoluyla oyunlar oynayabilmektedir” (Kökçü ve İpek, 2025, s. 711).

Hem öğretmenler için zengin bir eğitim materyali kaynağı hem de öğrencilerin dijital okuryazarlık ve yaratıcı ifade becerilerini geliştirmeye teşvik eden bu uygulama eğitsel bir hikâye, şiir ve kitap yazma platformudur. Ayrıca Storybird ile birlikte kullanıcılar, yazdıkları eserleri somut olarak da kitaplaştırabilmektedirler.

## Ana Sayfa Tanıtımı



Görsel 1

1. **Home/Ev:** Platforma ilk giriş yapıldığında kullanıcıyı karşılayan sayfa.
2. **Write/Yazmak:** Yazma etkinlikleri kapsamında resimli kitap, uzun hikâye, çizgi roman, kısa hikâye ve şiir olmak üzere çeşitli türler kullanıcıya sunulmaktadır. İlgilenilen herhangi bir türde yazı oluşturmak için ilgili bölüme bu ekrandan erişim sağlanmaktadır.
3. **Read/Okumak:** Resimli kitap, uzun hikâye, çizgi roman, kısa hikâye ve şiir türlerinde yayımlanan içeriklerin okunmasına olanak sağlayan bölümdür. Bu bölümde yer alan yayımlanmış metinler, filtreleme alanı üzerinden dil ve yaş seçenekleri isteğe bağlı olarak belirlenerek okunabilmektedir.
4. **Activities/Etkinlikler:** Yazma eğitiminin başlangıç sürecinde temel yazma, yaratıcı yazarlık, tematik kompozisyonlar, çocuk şarkıları, seviyeli okumalar ve ‘nasıl yapılır’ kılavuzları gibi çeşitli etkinlikler sunulmaktadır.
5. **Pricing/Fiyatlandırma:** Uygulama temel plan, bireysel plan ve okul planı olarak üç farklı fiyatlandırma sistemi sunmakta olup bu kapsamda çeşitli ödeme seçenekleri bulunmaktadır.
6. **More/Daha Fazlası:** Bu bölümde blog, eğitimler ve eğiticiler başlıkları yer almaktadır. Uygulamaya ilişkin haberler ile eğiticinin eğitimine yönelik içerikler sunulmaktadır.
7. **Sign In/Giriş Yapmak:** Bu seçenekte uygulamaya giriş yapılmaktadır.
8. **Sign Up/Üye olmak:** Bu seçenekte uygulamaya üye olunmaktadır.

**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur<sup>5</sup>.

1. **Adım:** <https://storybird.com/> (Erişim Tarihi: 29.10.2025) adresinden uygulama sayfasına ulaşılmaktadır.
2. **Adım:** Sayfaya ulaşıldıktan sonra sağ üst köşede bulunan *Üye olmak* seçeneğine tıklanır.

---

<sup>5</sup> İlgili adımlar tarayıcının sayfa çevirisi aracılığıyla çevrilerek aktarılmıştır.



Görsel 2

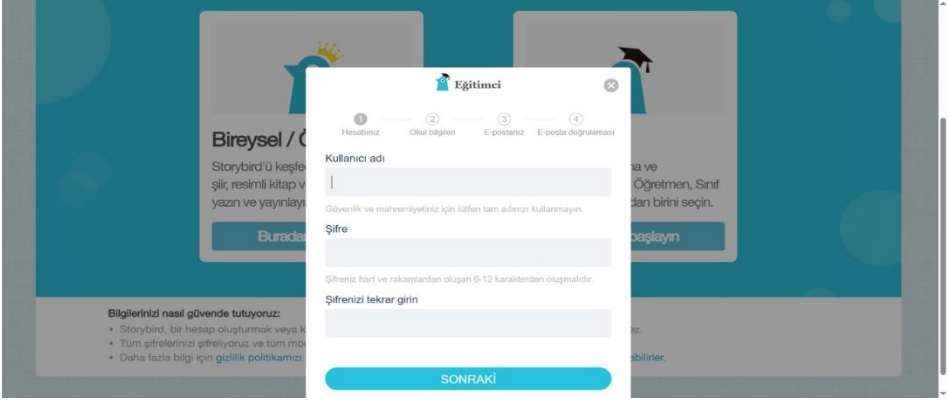
- 3. Adım:** Üye olmak seçeneğine tıkladıktan sonra bireysel/öğrenci ve eğitimci kimlik olmak üzere öğretmenin karşısına iki farklı seçenek çıkmaktadır<sup>6</sup>.



Görsel 3

- 4. Adım:** Öğretmen *Eğitimci* seçeneği aracılığıyla kayıt bölümüne yönlendirilir ve kullanıcı adı, şifre, okul bilgisi, e-posta adresi gibi gerekli alanları eksiksiz biçimde doldurarak uygulamaya kayıt işlemini tamamlar.

<sup>6</sup>Uygulama 7 günlük ücretsiz deneme hakkı da vermektedir.



Görsel 4

- 5. Adım:** Gerekli bilgiler tamamlandıktan sonra öğretmenin karşısına eğitimci platformunun sayfası çıkmaktadır. Sayfanın üst bölümünde yer alan *Sınıflar* sekmesi aracılığıyla çevrim içi sınıflar oluşturulabilmektedir. Öğretmen bu sınıflar üzerinden öğrencilere verilen ödevlerin takibini gerçekleştirebilmektedir.



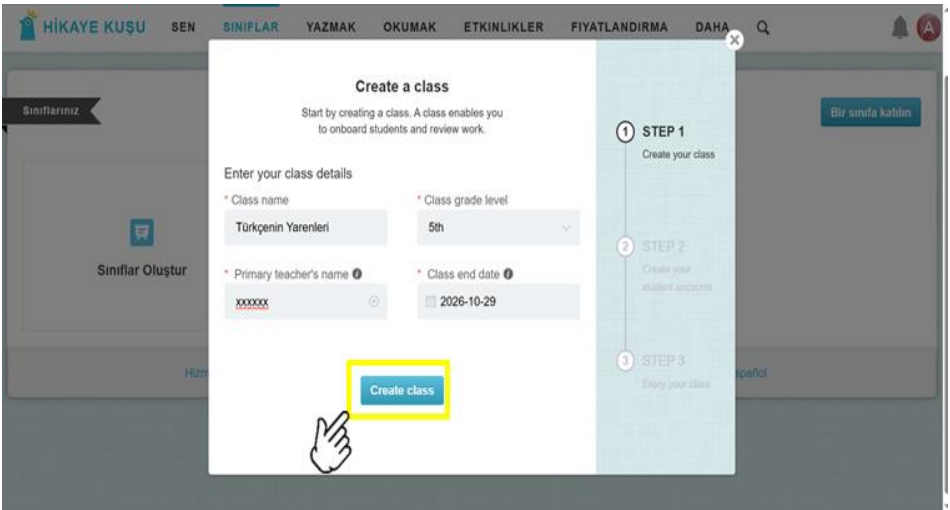
Görsel 5

- 6. Adım:** *Sınıflar* sekmesine tıklanmasının ardından öğretmenin karşısına sınıf oluşturma sürecini başlatmaya yönelik bir şablon arayüzü sunulmaktadır.



Görsel 6

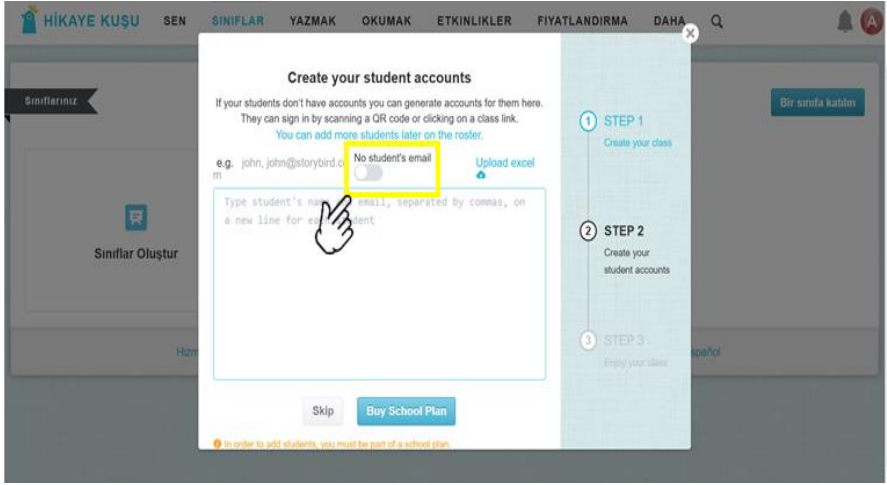
7. **Adım:** *Sınıf oluştur* seçeneğinin seçilmesinin ardından, sınıfın oluşturulmasına ilişkin gerekli bilgiler ilgili alanlara girilmektedir. Ayrıca öğretmen, Asınıfın geçerlilik süresini belirlemek amacıyla sınıfın aktif olacağı son tarihi işaretlemelidir. Ardından öğretmen *Sınıf yarat/Create class* seçeneğine tıklayarak sınıf oluşturma sürecinin ikinci adımına geçer.



Görsel 7

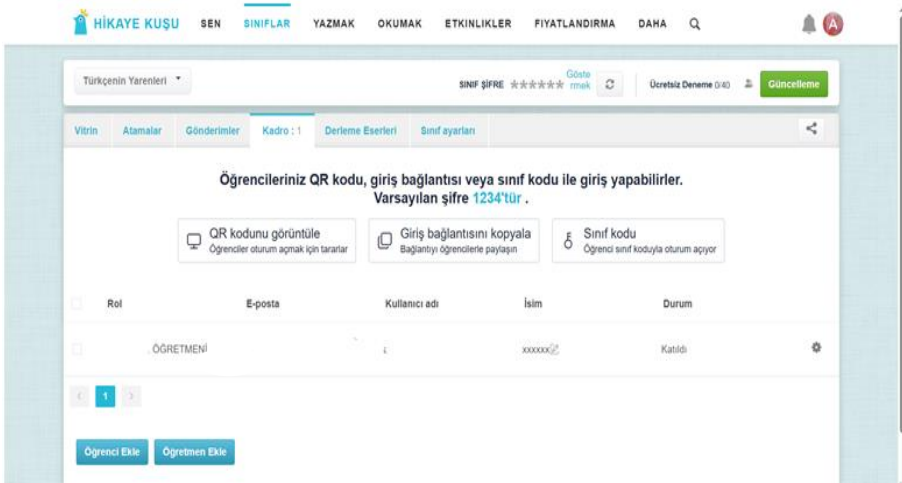
8. **Adım:** Sınıf oluşturma sürecinin ikinci aşamasında, öğrencilerin sınıfa dâhil edilmesini sağlamak amacıyla çeşitli katılım seçenekleri öğretmene sunulmaktadır. Öğrencilerin e-posta hesaplarının bulunması durumunda öğretmen, her bir öğrenciye ait ad ve e-posta adresi yeni bir satıra virgül ile ayrılmış biçimde girerek davet göndermelidir. Ancak öğrencilerin e-

posta adreslerinin bulunmaması hâlinde öğretmen, QR kod veya ders bağlantısı oluşturarak da öğrencilerin sınıfa erişimini sağlayabilir.<sup>7</sup>



Görsel 8

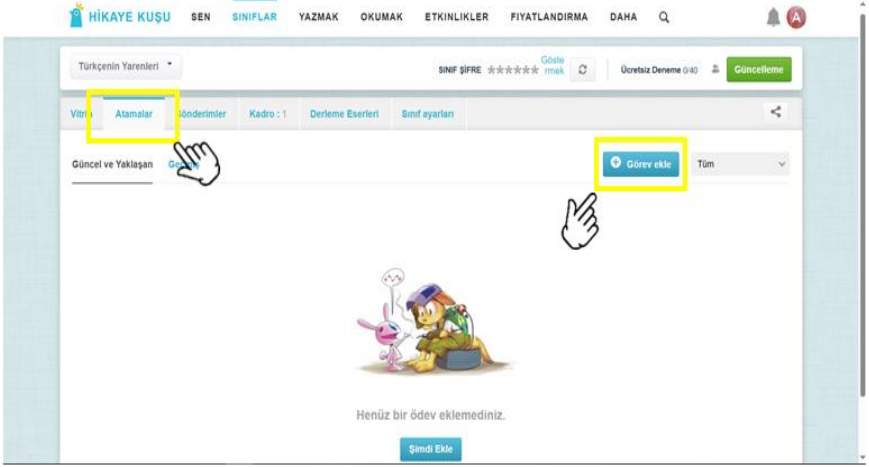
**9. Adım:** Öğrencinin *e-posta adresi yoktur* seçeneğinin işaretlenmesinin ardından, öğrencinin sisteme giriş yapabilmesini sağlamak amacıyla üç farklı erişim yöntemi öğretmene sunulmaktadır. Öğretmenin tercihine bağlı olarak öğrenciler, QR kodu, giriş bağlantısı veya sınıf kodu aracılığıyla sisteme erişim sağlayabilmektedir.



Görsel 9

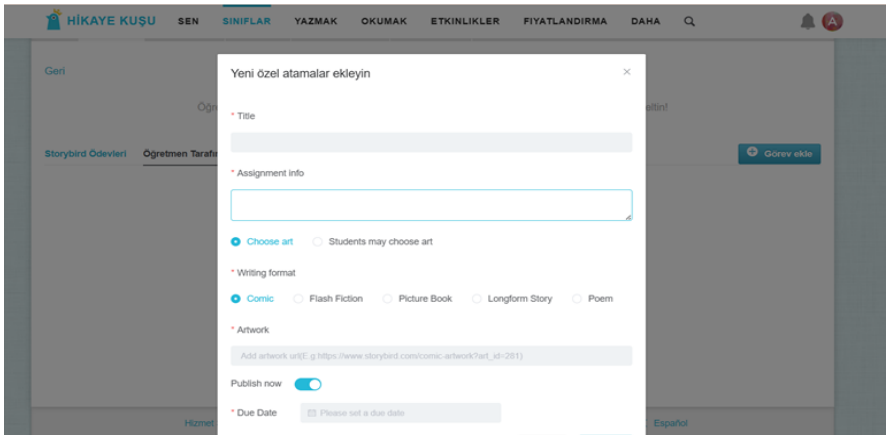
<sup>7</sup> Bu aşamadan sonra programın anlatımı öğrencinin *e-posta adresi yoktur* seçeneğinden devam edecektir.

**10.Adım:** Öğretmen sınıf oluşturma işlemini tamamladıktan sonra *Atamalar* seçeneğini seçmekte ve ardından *Görev ekle* seçeneğine tıklayarak ödev oluşturma sürecine ilişkin gerekli bilgilerin girileceği arayüze yönlendirilir.



Görsel 10

**11.Adım:** Görev ekle seçeneğinin seçilmesinin ardından, öğrencilere iletilecek ödevlere ilişkin gerekli yönergeler girilir. Öğretmen, gerekli gördüğü durumlarda görseli kendisi seçebilmekte ya da görsel seçim sürecini öğrenciye bırakabilmektedir<sup>8</sup>.



Görsel 11

<sup>8</sup> Burada öğrencinin yaratıcılığı arttıracağı düşünüldüğü için uygulamanın anlatımı *öğrencinin resim seçmesi* seçeneğinden devam edilecektir.

**12.Adım:** Öğrencinin resim seçmesi seçeneğinin işaretlenmesinin ardından ödevle ilgili gerekli yönergeler sisteme girilir. Ayrıca öğretmen tarafından ödevin bitiş tarihi ayarlanabilmektedir. *Doğrulamak/Confirm* seçeneğine tıklanarak ödev oluşturulma işlemi tamamlanır. Ayrıca bu adım kapsamında yer alan ikinci ekran görüntüsünde ise örnek bir ödev yönergesi sunulmuştur.

Yeni özel atamalar ekleyin

\* Title

Please input the title

\* Assignment info

Please input the assignment info

Choose art  Students may choose art

Publish now

\* Due Date Please set a due date

Cancel Confirm

Tüm özel zorlukları seçtiniz.

Hizmet Şartları Gizlilik Politikası Yönergeleri Soru -Cevap ve Yardım Güncellemeleri Bize Ulaın 中文 Español

Görsel 12

Yeni özel atamalar ekleyin

\* Title

Ormanın Fısıltısı

\* Assignment info

Bir gün ormanda yürürken hayvanlarla konuşabiliğini ve onlarla geleneksel oyunlarını oynadığını düşünerek resimli hikaye oluşturmuştur.

Choose art  Students may choose art

Publish now

\* Due Date 2025-11-04

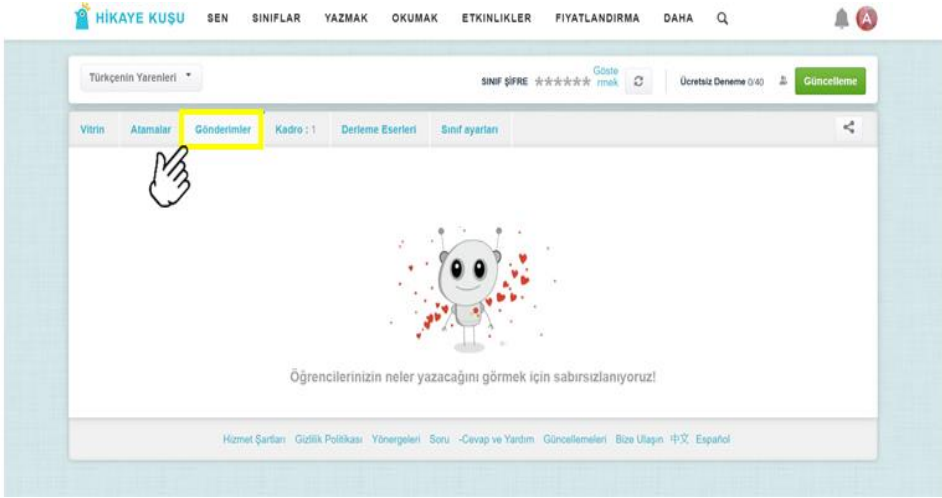
Cancel Confirm

Tüm özel zorlukları seçtiniz.

Hizmet Şartları Gizlilik Politikası Yönergeleri Soru -Cevap ve Yardım Güncellemeleri Bize Ulaın 中文 Español

Görsel 13

**13.Adım:** Öğrencilere yönelik ödev oluşturma işlemi tamamlandıktan sonra öğretmen *Gönderimler* sekmesi aracılığıyla öğrenciler tarafından gönderilen ödevlere erişim sağlayabilir.



Görsel 14

### **1.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI**

Görsel temelli hikâye anlatımı yoluyla öğrencilerin yaratıcılıklarını ve dil becerilerinin geliştirme imkânı sunan Storybird uygulaması, hazır görseller aracılığıyla yazma sürecinin ilk aşamalarında öğrencilere bilişsel ve düşünsel destek sağlamaktadır. Bu özellik, öğretmenin yönlendirme ihtiyacını azaltırken öğrencinin sürece daha aktif ve sorumluluk sahibi bir katılımcı olarak dâhil olmasına olanak tanımaktadır. Bilindiği üzere Maarif Modeli ile birlikte ders içeriklerinin öğretmen tarafından öğrenen ihtiyaçlarına göre zenginleştirilmesi öngörülmektedir. Temadan hareketle özgün bir oyun (kutu oyunu, kâğıt kalem, sokak oyunu, temel kodlamaya dayalı dijital oyunlar vb.) tasarlanması ve tasarlanan oyunun sınıfta ya da uygun ortamlarda tanıtılması istenir (MEB, 2024,s. 92). Bununla birlikte söz konusu uygulama, öğretmenin ders materyallerini çeşitlendirmesine ve öğretim sürecini daha zengin, etkileşimli ve yapılandırılmış bir içerikle hazırlanmasına katkı sağlamaktadır.

Aşağıda 5.-6. sınıf için sunulan iki örnek etkinlik Storybird uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 5. Sınıflar içindir ve *oyun dünyasını* temel almaktadır. İkinci etkinlik ise 6. Sınıflar için tasarlanmıştır ve *dilimizin zenginliği* konusu ele alınmıştır.

<b>Etkinlik Adı</b>	Hayalimdeki Oyun Dünyası
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	5.Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.Y.5.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.5.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme T.Y.5.4. Yazılı üretim ve yazılı etkileşiminde ön bilgilerinden yararlanabilme T.Y.5.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.Y.5.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 1. Storybird uygulamasıyla tasarlanan 5. sınıf yazma etkinliği*

Yukarıdaki etkinliğin amacı, beşinci sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Storybird uygulamasını kullanarak planlı ve yaratıcı hikâye yazma becerilerini geliştirmektir. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve öğrencilere ev ödevi olarak uygulanmaktadır. Öğretmen, Storybird uygulaması üzerinden hikâye yazma etkinliğine ilişkin ödev adımlarını oluşturur ve öğrencilerin platformda yer alan görsel şablonlar arasından uygun bir görsel seçmelerini gerektiğini belirtir. Ödev yönergesinde öğretmen hikâye yazım süreci ilişkin yapısal (giriş-gelişme-sonuç vb.) ve “Hayalimdeki oyun dünyası” konusuna yönelik beklentilerini açık bir şekilde ifade eder. Bununla birlikte öğretmen uygulama üzerinden oluşturduğu sınıfla, ödevi paylaşır. Öğrenciler QR kodu, giriş bağlantısı veya sınıf kodu aracılığıyla ödevi erişir. Ardından öğrenciler ödevi oluşturur ve öğretmen, öğrenciler tarafından teslim edilen hikâyeleri inceleyerek planlı yazma, yaratıcılık, anlam bütünlüğü açısından değerlendirir. Öğrenmenin nihai amacı, her bir dil becerisi çerçevesinde öğrencilerin Türkçe alan becerilerini [yönetme, anlam/ içerik oluşturma, çözümlenme, kural uygulama ve kendini uyarlama (öz yansıtma)] geliştirmek olmalıdır (MEB, 2024, s. 6). Böylelikle öğretmen bu tür etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin Türkçe alan becerilerinin geliştirmesine katkı sunmuş olacaktır.

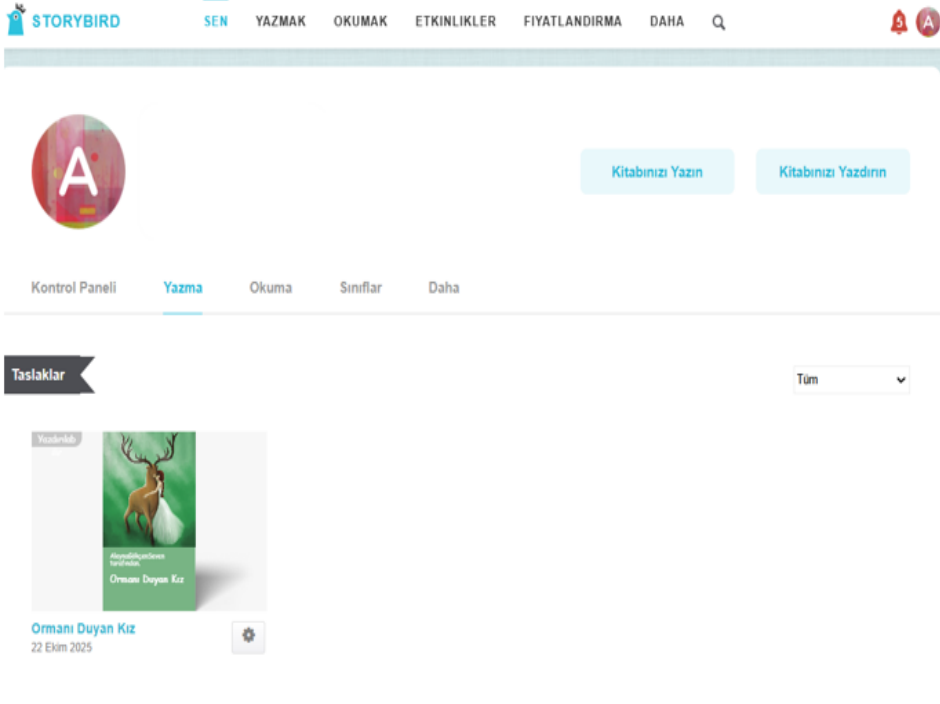
<b>Etkinlik Adı</b>	Kelimelerin Konuştuğu Bir Ülke
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	6.Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.Y.6.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.6.2. Yazma strateji, yöntem ve tekniklerine yönelik seçimlerini yönetebilme T.Y.6.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme T.Y.6.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.Y.6.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabileme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 2. Storybird uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf yazma etkinliği*

Yukarıdaki etkinliğin amacı, altıncı sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Storybird uygulamasını kullanarak planlı ve yaratıcı hikâye yazma becerilerini geliştirmektir. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve öğrencilere ev ödevi olarak uygulanmaktadır. Öğretmen, Storybird uygulaması üzerinden hikâye yazma etkinliğine ilişkin ödev adımlarını oluşturur ve öğrencilerin platformdaki görsel şablonlar arasından uygun bir görsel seçmelerini gerektiğini belirtir. Ödev yönergesinde öğretmen hikâye yazım süreci ilişkin yapısal (giriş-gelişme-sonuç vb.) ve “*Bir gün kelimelerin konuştuğu ülkeye giden çocuk*” teması çerçevesinde mecazlı ifadeler, deyimler, atasözlerinin kullanımına yönelik içerik beklentilerini ifade eder. Bununla birlikte öğretmen uygulama üzerinden oluşturduğu sınıfla ödevi paylaşır. Öğrenciler QR kodu, giriş bağlantısı veya sınıf kodu aracılığıyla ödevine erişir. Ardından öğrenciler ödevi oluşturur ve öğretmen, öğrenciler tarafından teslim edilen hikâyeleri inceleyerek planlı yazma, yaratıcılık, anlam bütünlüğü açısından değerlendirir. Maarif modeliyle birlikte “Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ve öğrenme stilleri göz önünde bulundurularak öğrenme çıktılarıyla tutarlı farklı materyaller (bilgi notu, sunum, etkinlik, çalışma kâğıtları, proje, okuma parçaları vb.) yapılandırılmalı ve kullanılmalıdır” (MEB, 2024, s. 6). Söz konusu uygulama etkinliğiyle birlikte öğretmen, dersin içeriğini zenginleştirmiş olacaktır.

## ÖRNEK ETKİNLİK GÖRÜNTÜLERİ

Bu bölümde, beşinci ve altıncı sınıf düzeyleri için ayrı ayrı hazırlanmış Storybird etkinliklerini örnekleme amacıyla, bir etkinliğe ait görüntülere yer verilmiştir. Sunulan görseller öğretmenler için etkinliklerin sınıf içi uygulama sürecine ilişkin genel bir bakış sunmaktadır.



Görsel 15



Görsel 16

## 2. VOKİ



### **Uygulamanın Tanımı**

Voki, öğrencilerin konuşma becerilerinin geliştirilmesinde başlangıç düzeyinde kullanılabilen ve kullanıcıların kişisel avatarlar oluşturarak bu karakterler aracılığıyla yapay sesler ya da kendi ses kayıtlarını kullanmak suretiyle sözlü ifadeler üretmelerine imkân tanıyan bir web 2.0 aracıdır. Uygulamanın adı “Vox” ve “Loki” kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. “Vox”, Latince’de ses anlamına gelmektedir. Loki, İskandinav mitolojisinde bir İskandinav tanrısıdır ve şeklini değiştirebilme yeteneğine sahiptir” (<https://www.voki.com/site/aboutVoki> Erişim Tarihi: 01.12.2025). Uygulama kullanıcılara karakterlerin görünümünü değiştirme ve ses ekleme gibi özellikler sunduğu için “Vox” ve “Loki” kelimeleri birleştirilerek “Voki” olarak adlandırılmıştır.

Ücretsiz 15 günlük deneme imkânı sunan uygulama temel, seviye 1, seviye 2 ve seviye 3 olmak üzere dört farklı ödeme seçeneği sunmaktadır. Temel seviye ücretsizdir, herkes tarafından kullanılabilir. Ancak beş öğrenci, bir öğretmen ve bir sınıfla sınırlıdır. Seviye 1, seviye 2 ve seviye 3 için çeşitli fiyatlandırma seçenekleri sunulmaktadır.

### **Uygulamanın Amacı**

Öğretmen ve öğrencilerin konuşan karakterler oluşturabildiği bir eğitsel Web 2.0 aracı olan Voki uygulamasıyla kullanıcı, seçtiği bir avatarın kendi sesiyle ya da yazdığı metinle programda bulunan yapay seslerle konuşmasını sağlayabilmektedir. Bilindiği üzere, Maarif Modeli ile birlikte öğrencilerin temel becerilerinin geliştirilmeye yönelik çalışma programları oluşturulmuştur. Türkçe eğitiminde ise özellikle dört temel beceri olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma odaklı yaklaşımlar ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda programda konuşmanın üretime dayalı bir dil yetisi hem de sosyal bir etkileşim aracı olarak öne çıkarıldığını ifade eden Yıldırım (2025) ayrıca akıcılık, değerlendirme ve konuşmanın süreç-ürün boyutlarının vurgulanmasının programın güçlü yönleri arasında yer aldığını ifade etmektedir.

Voki uygulaması da öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmede kullanabilecek uygulamalar arasında değerlendirilebilir. Öğrencilerin kendilerine özgü ve sahiplik duygusu geliştirdikleri bir ürün ortaya koymalarını sağlayan uygulama, öğretmen merkezli ve sınıf temelli öğrenmeden, öğrencinin bireysel

sorumluluk üstlendiği bir öğrenme yaklaşımına geçişi kolaylaştırmakta; bunun yanı sıra, öğrenenlerin bir avatar aracılığıyla rol canlandırmalarına olanak tanıyarak daha çekingen konuşucular için rahatlatıcı bir etki oluşturmaktadır (Picardo, 2009). Sınıf ortamında doğrudan bir konunun verilerek öğrenciden konuşma yapmasının istenmesi özellikle içe kapanık ve çekingen öğrenciler için stres oluşturabilmektedir. Okullarda konuşma etkinliklerinin istekli öğrenciler tarafından yürütüldüğünü ve isteksiz öğrencilerin konuşma etkinliklerine katılmamasının birçok sebebi olduğunu ifade eden Göçer ve Aksoy (2025) öğrencilerin, Türkçe dersindeki konuşma etkinliklerinde en çok çekinilen alanlardan biri olduğunu ifade etmektedir. Voki uygulamasıyla da öğretmen, belirlediği konular doğrultusunda öğrencilerden ev ortamında kendi yarattıkları karakterlerle kendi seslerini kaydederek konuşmalarını isteyebilir. Öğrenciler, bu kayıtları öğretmenin yönlendirmesiyle başka bir Web 2.0 aracı üzerinden paylaşabilirler. Farklı dijital araçların birlikte kullanımı, öğrenciyi öğrenme sürecinin aktif bir paydaşı haline getirerek motivasyonlarını artırır. Ayrıca öğrencinin elektronik ortamda konuşma deneyimini yaşaması, kendisini daha rahat hissetmesini sağlar. Bu durum, ilerleyen süreçlerde öğrencinin sınıf ortamında herhangi bir konuda konuşma yapması istendiğinde öğrencinin, konuşma becerisiyle ilgili hazırbulunuşluk düzeyi olduğundan, stres ve endişe baskısı olmadan düşündüklerini daha rahat ifade edebilecektir.

## Ana Sayfa Tanıtımı

The image shows the homepage of Voki Hangouts, a platform for social learning. The page features a navigation bar with links for CREATE, PRESENT, CLASSROOM, HANGOUT, PRODUCTS, and PRICING. Below the navigation bar, there are several callouts numbered 1 through 11, pointing to various elements on the page. The main content area includes the Voki Hangouts logo, a tagline 'THE VOICE OF SOCIAL LEARNING', and a list of features: Social & Intuitive, Engaging & Collaborative, Empowering & Fun, and Safe & Secure. There are also buttons for 'TRY IT - IT'S FREE' and 'WATCH THE VIDEO'. Below this, there are four sections: CREATOR (with an icon of a person speaking), PRESENTER (with an icon of a person with a play button), CLASSROOM (with an icon of two graduation caps), and HANGOUTS (with an icon of three people talking). Each section has a '15 DAY TRIAL' button. At the bottom, there are four short descriptions for each section.

**CREATOR**  
 IT'S FREE  
 Voki is a fun tool that students can use for homework, classwork or projects. Customize their appearance and what they say, and share with others!

**PRESENTER**  
 15 DAY TRIAL  
 A presentation tool for both teachers and students. Lessons, homework and projects have never been more engaging and fun. Easily share among teachers, students and parents.

**CLASSROOM**  
 15 DAY TRIAL  
 A classroom management tool allowing teachers to manage and monitor students and their classwork.

**HANGOUTS**  
 15 DAY TRIAL  
 Spur conversation, debate and engagement in your students that mirrors the online social experience with a focus on learning.

Görsel 17

1. **Create/Yaratmak:** Bu bölüm, oluşturulmak istenen avatarın hazır şablonlar kullanılarak tasarlanmasına imkân sağlamaktadır.
2. **Present/Sunmak:** Kullanıcıların oluşturmak istedikleri avatarı kendi hayal güçlerine göre tasarlamalarına olanak sağlamaktadır.
3. **Classroom/Sınıf:** Oluşturulan sınıfa ilişkin öğrenci yönetimi, sınıf ve ders düzenleme, ödevleri gözden geçirme ve vitrin gibi işlevler bulunmaktadır. Bu alan üzerinden sınıf, ihtiyaçlara uygun biçimde yönetilebilmektedir.
4. **Hangout/Oyalanmak:** Bu bölümde kullanıcılar etkileşimli, işbirliğine dayalı ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturabilmektedir.
5. **Producis/Ürünler:** Yaratıcı, sunucu, sınıf ve takımlı olmak üzere farklı kimlik seçenekleri sunulmaktadır. Kullanıcı bu seçenekler arasından istediğini tercih ederek ders sürecini zenginleştirebilmektedir.
6. **Pricing/Fiyatlandırma:** Temel, seviye 1, seviye 2, seviye 3 olmak üzere dört farklı fiyatlandırma sistemi sunulmaktadır.
7. **App/Uygulama:** Uygulamaya ilişkin genel bilgilerin sunulduğu bölümdür.
8. **Teach/Öğretmek:** Öğretmenler tarafından öğretmenler için oluşturulan dersler, kancalar ve projeler bu alanda yer almaktadır.
9. **FAQ/Sıkça Sorulan Sorular:** Uygulamayla ilişkin sıkça sorulan sorular bu bölümde yer almaktadır.
10. **Support/Desteklemek:** Uygulamayla ilgili temel tanıtıcı bilgiler bu bölümde yer almaktadır.
11. **Log In/Giriş Yapmak:** Kullanıcının uygulamaya girişini gerçekleştirdiği alandır.

**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur<sup>9</sup>.

1. **Adım:** Öğretmen <https://1-www.voki.com/> (Erişim Tarihi: 30.10.2025) adresi üzerinden uygulama sayfasına erişir ve ekranın sağ üst köşesinde yer alan *Giriş Yap* seçeneği aracılığıyla oturumunu açar.

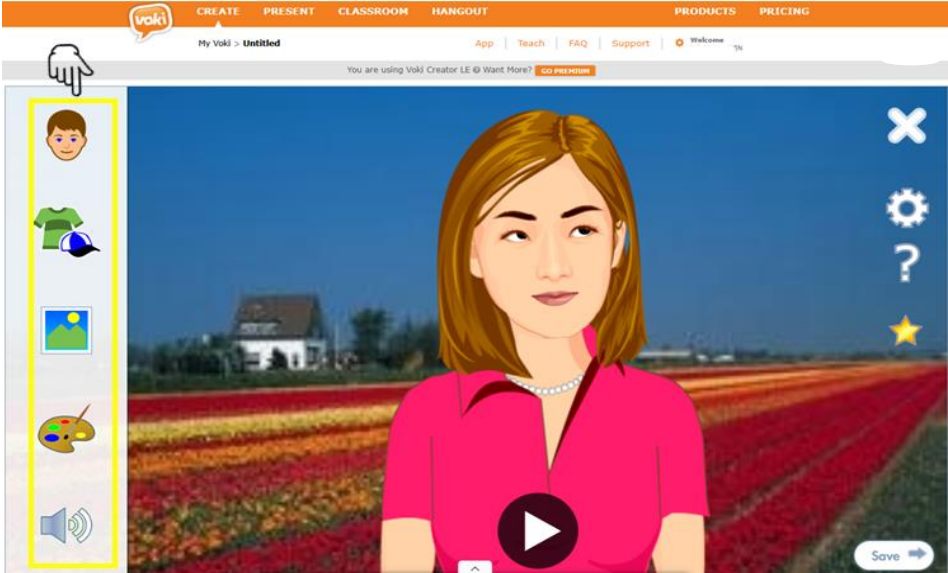
---

<sup>9</sup> İlgili adımlar tarayıcının sayfa çevirisi aracılığıyla çevrilerek aktarılmıştır.



Görsel 18

- 2. Adım:** Oturum açma işleminin ardından kullanıcıya avatar şablonları sunulmaktadır. Sayfanın sol sütununda yer alan seçenekler aracılığıyla karakterin yüz özellikleri, kıyafetleri, bulunduğu arka plan, görsel renk düzenlemeleri ve ses efektleri üzerinde özelleştirme yapılabilmektedir.



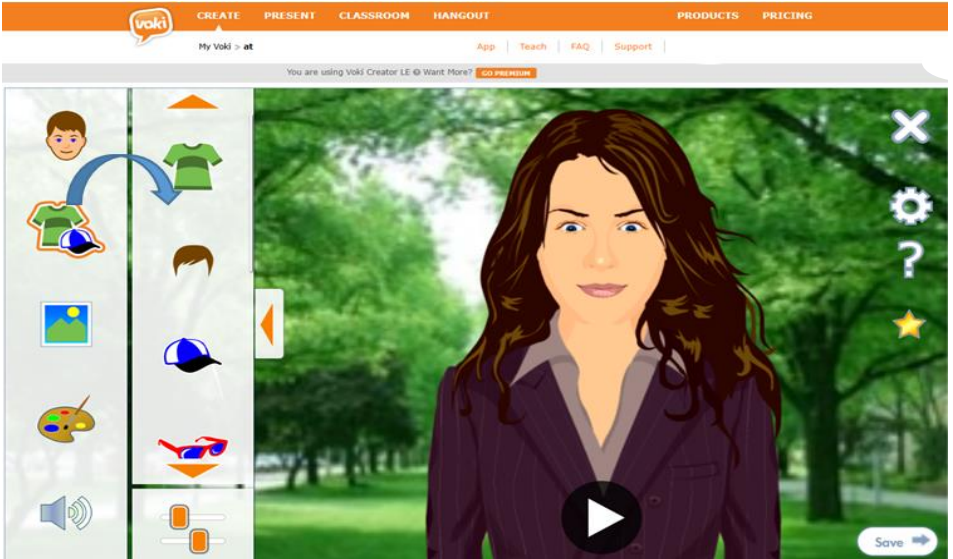
Görsel 19

3. Adım: Kullanıcı, kendi karakterini oluşturma sürecinde tercihleri doğrultusunda yüz seçimini gerçekleştirir.



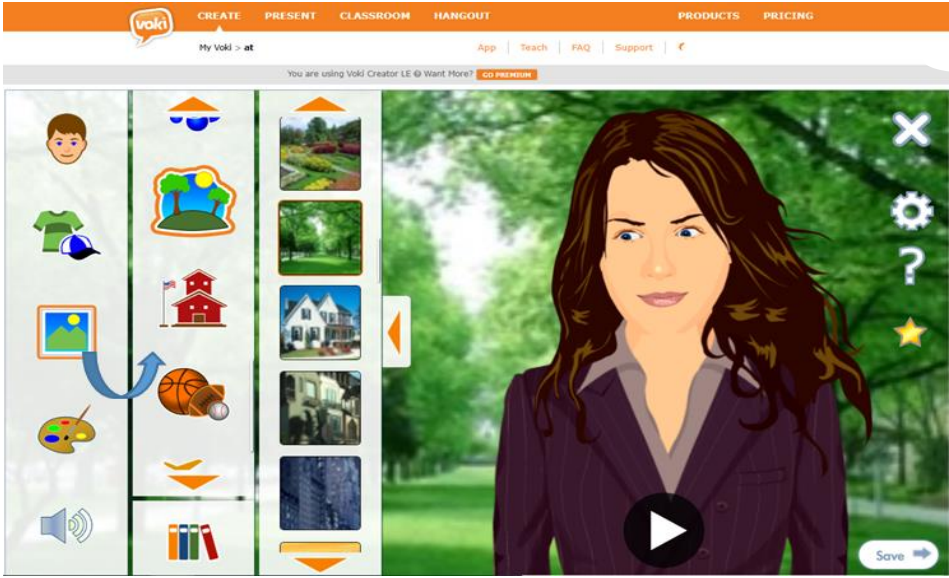
Görsel 20

4. Adım: Kullanıcı, oluşturma istediği karakterin kılık ve kıyafet özelliklerini seçer.



Görsel 21

**5. Adım:** Kullanıcı, karakterini konuşurmak istediği ortamı tercih eder.



Görsel 22

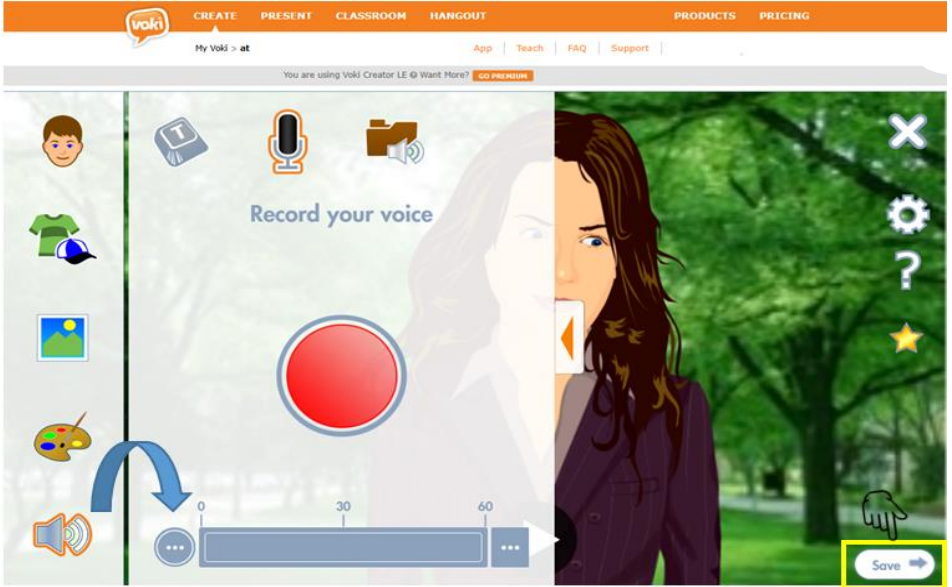
**6. Adım:** Bu aşamada kullanıcıya üç farklı seçenek sunmaktadır: metin yazarak yapay zekâ seslerinden birini kullandırma, kendi sesini anlık olarak kaydetme ve daha önce alınmış bir ses kaydını dosya olarak aktarma. Birden fazla dil seçeneği sunan programda Türkçe tercih edilir ve kullanıcı, oluşturmak istediği karakterin durumuna göre uygun sesi belirler<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> Bu aşamadan sonra anlatım kullanıcı, kendi sesini anlık olarak kaydetme özelliği üzerinden devam edecektir.



Görsel 23

- 7. Adım:** Bu aşamada kullanıcı, ses kaydı seçeneğine tıklar ve kırmızı butona basarak sesini anlık olarak kaydetmeye başlar. Ses kaydını tamamladıktan sonra, sayfanın sağ alt köşesinde bulunan *Kaydet/Save* seçeneğine tıklayarak işlemi sonlandırır.



Görsel 24

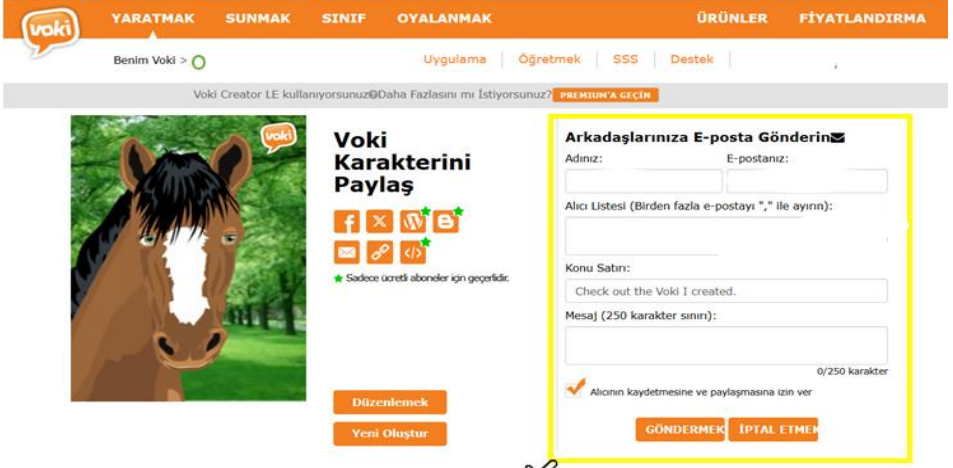
8. **Adım:** Ardından kullanıcıya oluşturduğu avatarı paylaşabilmesi için çeşitli seçenekler sunulur. Bu aşamada e-posta veya bağlantı gibi paylaşım yöntemleri, öğretmenin tercihlerine bağlı olarak kullanıcı tarafından seçilir<sup>11</sup>.



Görsel 25

9. **Adım:** Öğretmen öğrencilerden e-posta adresine göndermelerini talep ederse, kullanıcıya bilgilerini doldurması gereken bir form sunulur. Formu tamamladıktan sonra öğrenci gerçekleştirdiği uygulamayı öğretmene iletebilir.

<sup>11</sup> Bu aşamadan sonra anlatım öğretmenin öğrencilerden e-posta yoluyla göndermelerini istediği seçenekten devam edecektir.



Görsel 26

## 2.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

Konuşma becerisinin geliştirilmesinde öğretmene önemli bir dijital kolaylık sağlayan Voki uygulaması, öğrencilerin oluşturdukları karakter aracılığıyla konuşmalarını kaydedebilmesi, özellikle çekingen öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyesini yükseltmesini sağlamaktadır. Eğitimde dijitalleşme, teknolojinin eğitim-öğretim ortamlarına özenle dâhil edilmesiyle birlikte öğrencilere çeşitli öğrenme fırsatları sunmakta ve böylelikle öğrencilerin içsel motivasyonlarının artırılması açısından da çok büyük bir öneme sahip olmaktadır (Çıldır ve Koçak, 2022, s. 54). Öğretmen açısından değerlendirildiğinde ise Voki uygulaması, konuşma sürecinin planlanması, yapılandırılması ve değerlendirilmesi süreçlerinde pratik bir dijital araç işlevi görmektedir; öğrencilerin telaffuz, akıcılık ve içerik yeterliliklerini somut biçimde dinlemesini/izlemesini mümkün kılmaktadır. Bilindiği üzere Maarif Modeli ile birlikte atölye çalışmalarına vurgu yapılmıştır. Konuşma ve yazma becerisi bağlamında yapılacak atölye çalışmaları dijital içerik platformları aracılığıyla gerçekleştirilebilir (MEB, 2024). Bu yönüyle Voki, öğretmenin hem öğrenme ortamını zenginleştirmesine hem de konuşma becerisinin kazandırılmasına yönelik öğretim tasarımlarını geliştirmesine katkı sunmaktadır.

Aşağıda 5.-6. sınıf için sunulan iki örnek etkinlik Voki uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 5. Sınıflar içindir ve *gelenekleri* temel almaktadır. İkinci etkinlik ise 6. Sınıflar için tasarlanmıştır ve *farklı dünyalar* konusu ele alınmıştır

<b>Etkinlik Adı</b>	Geleneklerimizi Anlatıyoruz
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	5. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.K.5.1. Konuşma sürecini yönetebilme T.K.5.12. Konuşmasında karşılaştırma yapabilme T.K.5.17. Sözlü olarak tartışmaya katılabilme T.K.5.20. Hazırlıklı konuşmasını yapılandırabilme T.K.5.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 3. Voki uygulamasıyla hazırlanan 5. sınıf konuşma etkinliği*

Yukarıdaki etkinliğin amacı, beşinci sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Voki uygulamasını kullanarak hazırlıklı konuşma becerilerini geliştirilmesidir. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve öğrencilere ev ödevi olarak uygulanmaktadır. Öğretmen, ödevi farklı Web 2.0 araçları aracılığıyla paylaşabileceği gibi sözel ya da yazılı yönergelerle de açıklayabilir. Bununla birlikte öğretmen, Voki uygulaması üzerinden öğrencilerden “*Geleneklerimizi anlatıyoruz*” teması doğrultusunda çevrelerinde uygulanan bayramlaşma, düğün, doğum gibi geleneklerden birini seçerek konuşma yapmalarını ister. Bununla birlikte öğretmen, tercihinin bağlı olarak öğrenciler tarafından hazırlanan konuşmaların e-posta veya bağlantı paylaşımı gibi seçenekler aracılığıyla ulaştırılacağını belirtir. Böylelikle öğretmen, öğrencinin konuşma becerisini geliştirmeye ve süreci değerlendirmeye yönelik olarak dijital öğrenme ortamlarını oluşturmuş olur (MEB, 2024).

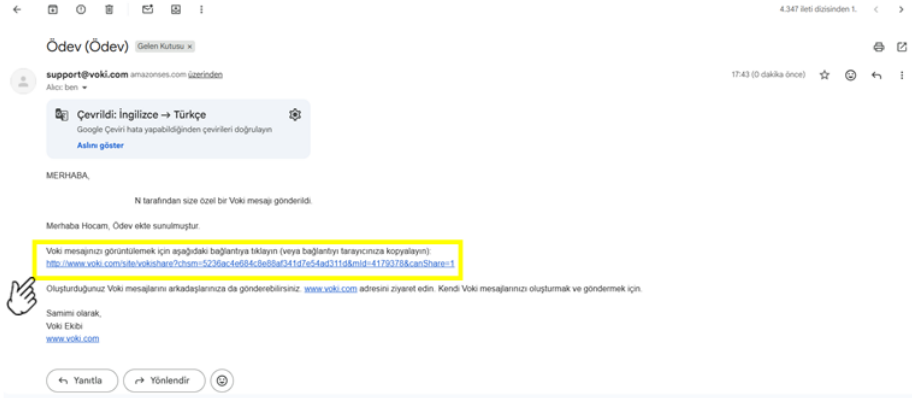
<b>Etkinlik Adı</b>	Farklılıklarımız Bizi Zenginleştirir
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	6. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.K.6.1. Konuşma sürecini yönetebilme T.K.6.6. Konuşmasında çoklu ortam öğeleriyle içerik oluşturabilme T.K.6.13. Konuşmasında sınıflandırma yapabilme T.K.6.14. Yorumunu sözlü olarak ifade edebilme T.K.6.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 4. Voki uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf konuşma etkinliği*

Yukarıdaki etkinliğin amacı, altıncı sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Voki uygulamasını kullanarak hazırlıklı konuşma becerilerini geliştirilmesidir. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve öğrencilere ev ödevi olarak uygulanmaktadır. Öğretmen, ödevi farklı Web 2.0 araçları aracılığıyla paylaşabileceği gibi sözel ya da yazılı yönergelerle de açıklayabilir. Bununla birlikte öğretmen Voki uygulaması üzerinden “*Farklılıklarımız bizi zenginleştirir*” teması doğrultusunda farklı bir kültür, ülke ya da yaşam tarzlarından birini seçerek konuşma yapmalarını ister. Ayrıca öğretmen, tercihinin bağlı olarak öğrenciler tarafından hazırlanan konuşmaların e-posta veya bağlantı paylaşımı gibi seçenekler yoluyla ulaştırılmasını belirtir. Derslerde konuşma eğitiminin verimli ve amaca uygun olması, süreçte öğretmene nesnel bir değerlendirme imkânı sağlayabilmesi açısından önemlidir (MEB, 2024). Bu etkinlik aracılığıyla öğretmen, öğrencilerin konuşma düzeylerini geniş bir perspektiften ve nesnel ölçütler doğrultusunda değerlendirme olanağı elde edebilmektedir.

### **ÖRNEK ETKİNLİK GÖRÜNTÜLERİ**

Bu bölümde, beşinci ve altıncı sınıf düzeyleri için ayrı ayrı hazırlanmış Voki etkinliklerine örnekleme amacıyla, öğrencilerin etkinlik çıktılarını öğretmene ilettikleri aşamaya ait örnek ekran görüntüsüne yer verilmiştir. Sunulan görseller, öğretmenler için etkinliklerin değerlendirme ve geri bildirim süreciyle ilgili örnek bir nitelik taşımaktadır.



Görsel 27

[YARATMAK](#)[SUNMAK](#)[SINIF](#)[OYLANMAK](#)[ÜRÜNLER](#)[FİYATLANDIRMA](#)[Uygulama](#) | [Öğretmek](#) | [SSS](#) | [Destek](#) |

## Ödev

**Kaydetmek**

Bu Voki'yi hesabınıza kaydedin.

**Paylaşmak**

Bu Voki'yi bir arkadaşınızla paylaşın

**İTİBAREN:****DERS:** OdevMerhaba Hocam,  
Odev ekte sunulmuştur.**VOKI  
HABERLERİNİ  
ALIN****BİZİ TAKİP  
EDİN****UYGULAMAYI  
İNDİRİN**[Hakkında](#)[Blog](#)[Gizlilik Politikası](#)[Kullanım Şartları](#)[Toplum](#)[Uygulama](#)

Görsel 28

### 3. WORDWALL



#### **Uygulamanın Tanımı**

Öğrencinin öğretim sürecinin aktif bir paydaşı haline getiren Wordwall uygulaması, öğretmenlere sanal ortamda etkileşimli ve oyun temelli etkinlikler oluşturma olanağı sunan bir web 2.0 uygulamasıdır. Uygulamada şu ana kadar toplam 103.303.960 (<https://wordwall.net/tr> Erişim Tarihi: 01.12.2025) kaynak oluşturulmuştur.

Üç farklı ödeme planı sunan uygulamada temel, standart ve pro seçenekleri mevcuttur. Temel bölüm ücretsiz olmakla birlikte üç etkinlik oluşturma ve on iki standart şablona erişim izin vermektedir. Standart ve pro ödeme seçeneklerinde ise çeşitli fiyatlandırma seçenekleri bulunmaktadır.

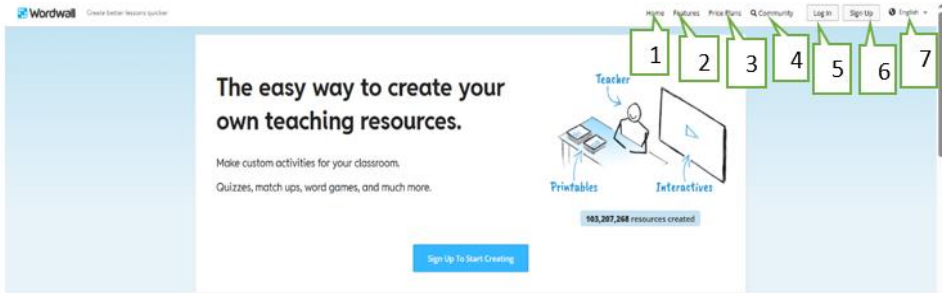
#### **Uygulamanın Amacı**

Bir Web 2.0 uygulaması olan Wordwall, dijital öğrenme ortamlarında etkileşimli ve oyun temelli etkinlikler oluşturmayı amaçlamaktadır. Platform özellikle öğrencilerin derse aktif katılımını artırarak öğrenme sürecinde isteklendirmeyi sağlamak ve kalıcı öğrenmeyi desteklemek amacıyla kullanılmaktadır. Eğitim öğretim ortamlarında oyunlar; dersin daha keyifli bir hale dönüştürülmesi, etkili öğrenmelerin gerçekleşebilmesi için gereken güdülenmenin sağlanması, dersin sonunda öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi amacıyla kullanılabilir (Erkan ve Kerimgil Çelik, 2023, s. 670). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisini inceleyen 23 çalışmanın incelendiği bir meta-analiz araştırmasında, oyun-tabanlı uygulamaların deney grubu lehine anlamlı ve yüksek düzeyde etki yarattığı belirlenmiştir (etki büyüklüğü = 0.785) (Ünal ve Akyüz, 2025, s.26). Kalın Sali vd. (2023)'nin yaptığı bir çalışmada Wordwall uygulamasının öğretim sürecinde kullanılmasının rekabetçi ortamın öğrenmeyi pekiştirdiğini, aynı zamanda bir tartışma ortamı yarattığını bu yolla yeni bilgilerin daha iyi anlaşıldığını ve kalıcı öğrenmeyi desteklediği ifade edilmiştir. Çil (2021)'in yapmış olduğu deneysel çalışmada ise Wordwall uygulamasının kelime öğreniminde kullanılmasında oldukça etkili olduğunu kanıtlamıştır.

Öğretmenlere eşleştirme, çoktan seçmeli test, doğru-yanlış, hafıza kartları, cümleyi tamamla, çarkifelek, kelime çorbası gibi çeşitli etkinliklerin hazırlama olanağı sunan uygulama, öğrencilerin de güdüleneceği uygun etkileşimli içerikler

üretmeyi kolaylaştırmaktadır. Bununla birlikte geleneksel öğretim yöntemlerine dijital bir boyut kazandırarak hem sınıf içi hem de çevrim içi öğrenme ortamlarına esneklik sağlamaktadır. Bu tutumla Wordwall, öğrencilerin isteklenmesini artıran, katılımı teşvik eden ve öğretim sürecinde teknoloji entegrasyonunu güçlendiren yenilikçi bir öğretim aracıdır. Ayrıca öğretmen, öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlamak amacıyla belirlenen konuyla ilgili etkinlik hazırlanmasını ödev olarak isteyebilir. Bu durum öğrenciyi yalnızca bilgiyi alan bir konumdan çıkararak sürecin etkin bir paydaşı hâline getirir. Böylece öğrencinin, bilgisayar başında zamanını daha verimli, yaratıcı ve eğitim odaklı biçimde geçirmesi sağlanabilir.

## Ana Sayfa Tanıtımı



Görsel 29

1. **Home/ Ana Sayfa:** Ana sayfanın yer aldığı bölümdür.
2. **Features/Özellikler:** Kullanıcının uygulama içinde gerçekleştirebileceği işlemler bu bölümde açıklanmaktadır.
3. **Price Plans/ Fiyat Planları:** Temel, standart ve pro olmak üzere üç farklı fiyatlandırma seçeneği bulunmaktadır.
4. **Community/Topluluk:** Herkese açık etkinlikler bu alanda yer almaktadır.
5. **Log In/Oturum Açma:** Uygulama için oturum açmanın gerçekleştirildiği bölümdür.
6. **Sign Up/Kaydolmak:** Uygulamaya kayıt işleminin gerçekleştirildiği alandır.
7. **Language/Dil:** Kullanıcının tercih ettiği dile göre arama yapabilmesini sağlayan bir seçenek bulunmaktadır.

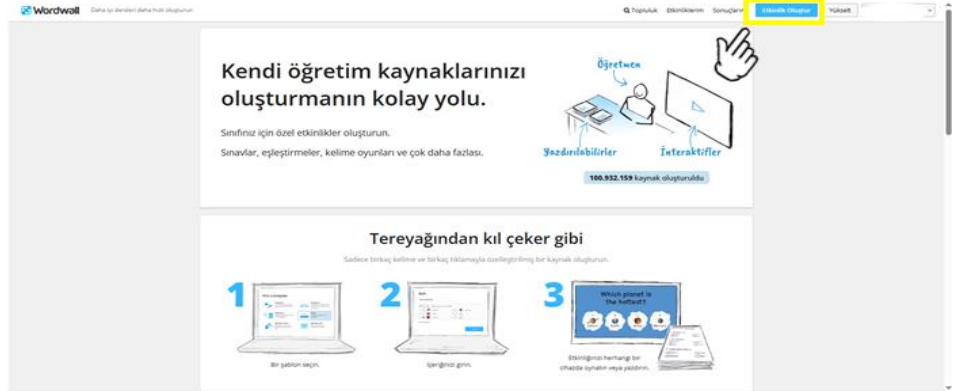
**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur<sup>12</sup>.

1. **Adım:** <https://wordwall.net/tr/> (Erişim Tarihi: 31.10.2025) adresinden siteye ulaşılır ve sağ üst köşeden kaydol seçeneğine tıklayarak kayıt olunur.



Görsel 30

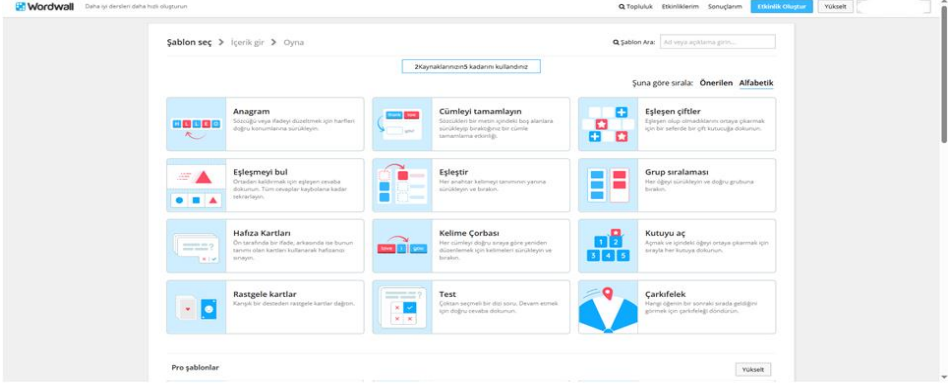
2. **Adım:** Öğretmen uygulamaya giriş yaptıktan sonra sağ üst köşede baştan dördüncü seçenekte bulunan *Etkinlik Oluştur* sekmesine tıklar.



Görsel 31

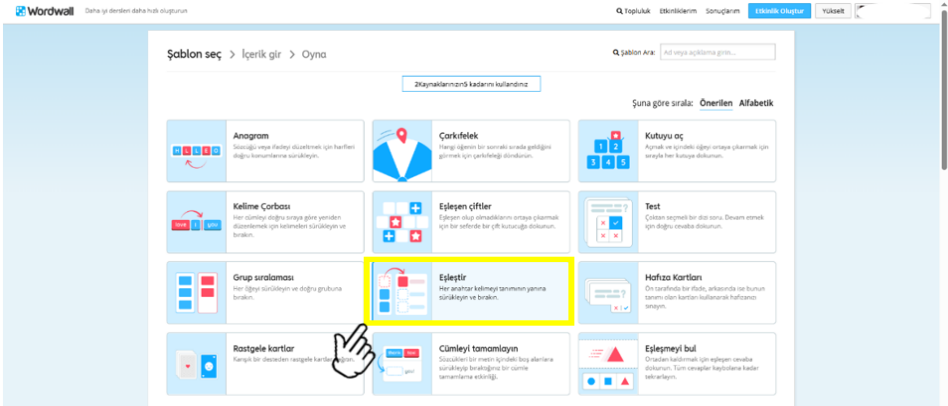
<sup>12</sup> İlgili adımlar tarayıcının sayfa çevirisi aracılığıyla çevrilerek aktarılmıştır.

**3. Adım:** Etkinlik oluştur sekmesi seçildikten sonra öğretmenin karşısına uygulamanın ücretsiz kısmında bulunan on iki farklı şablon türü çıkmaktadır<sup>13</sup>.



Görsel 32

**4. Adım:** Öğretmen etkinlik oluşturmak için *Eşleştir* şablonunu seçer.



Görsel 33

**5. Adım:** Öğretmen etkinlikle ilgili gerekli bilgileri doldurduktan sonra, tercihe bağlı olarak etkinliğe resim veya ses kaydı da ekleyebilir. Daha sonra etkinliği tamamlamak amacıyla *Bitti* seçeneğini kullanır<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Uygulamanın ücretli kısmında ek olarak 22 etkinlik türü mevcuttur. Ayrıca bu aşamadan sonra anlatım *Eşleştir* şablonunun seçilmesiyle devam edecektir.

<sup>14</sup> Öğretmen uygulamanın ücretli bölümünü kullandığında, yapay zekâ desteği ile de içerik oluşturma imkânına da sahip olmaktadır.

Etkinlik Başlığı

Atasözleri ve Deyimlerin Anlamı

Yapay zeka kullanarak içerik oluşturun

Anahtar kelime	Eşleşen tanım	Sürünleri Yer Değiştir
1. Damlaya damlaya göl olur.	azar azar olagelen şeyler birikerek önemli bir	
2. El kazanıyla aş kaynatmak	başkasının hazırladığı imkânları kendi hesabı	
3. İki dinle, bir söyle.	Çok konuşmak yerine az söz söyleyip karşını	

+ Öğe ekle



Görsel 34

6. Adım: Öğretmen ödevi oluşturduktan sonra tercihine bağlı olarak, etkinliğin hemen altında yer alan görsel stil ve yazı tipi seçeneklerini kullanarak etkinliğin görünümünü özelleştirebilir. Ardından öğretmen sağ alt köşede dördüncü sırada bulunan *Ödev Ver* seçeneğine tıklayarak ödevi oluşturur.

Eşleştir

## Atasözleri ve Deyimlerin Anlamı

Çok konuşmak yerine az söz söyleyip karşındakilerden çok dinlemelisin.

azar azar olagelen şeyler birikerek önemli bir niceliğe ulaşacağı için küçümsenmemelidir.

başkasının hazırladığı imkânları kendi hesabına kullanmalıdır.

Her anahtar kelimeyi tanımının yanına sürükleyin ve bırakın.

BAŞLAT

Atasözleri ve Deyimlerin Anlamı

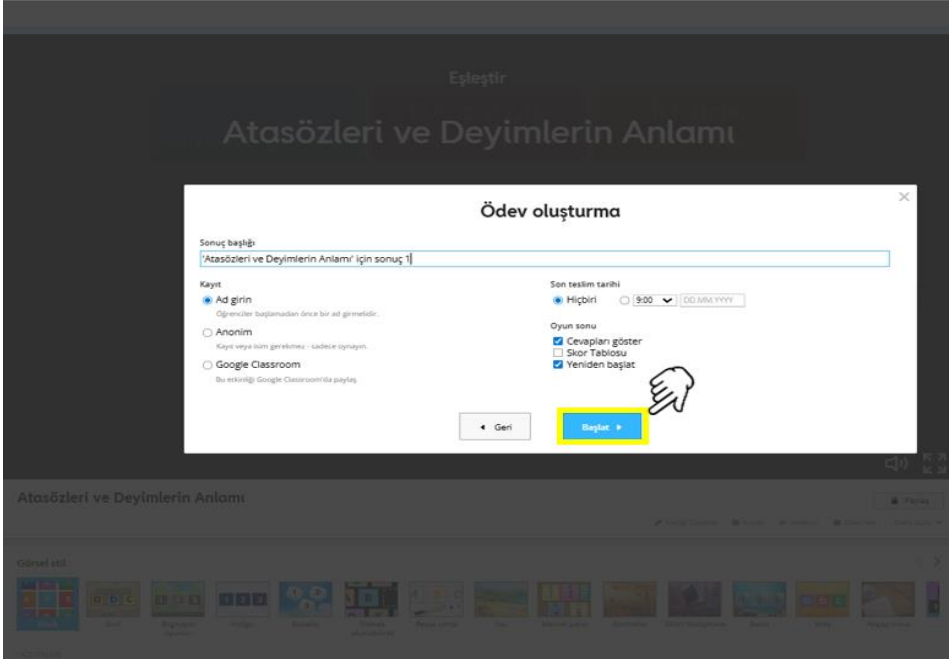
Paylaş

Görsel stil

Varsayılan abc 123

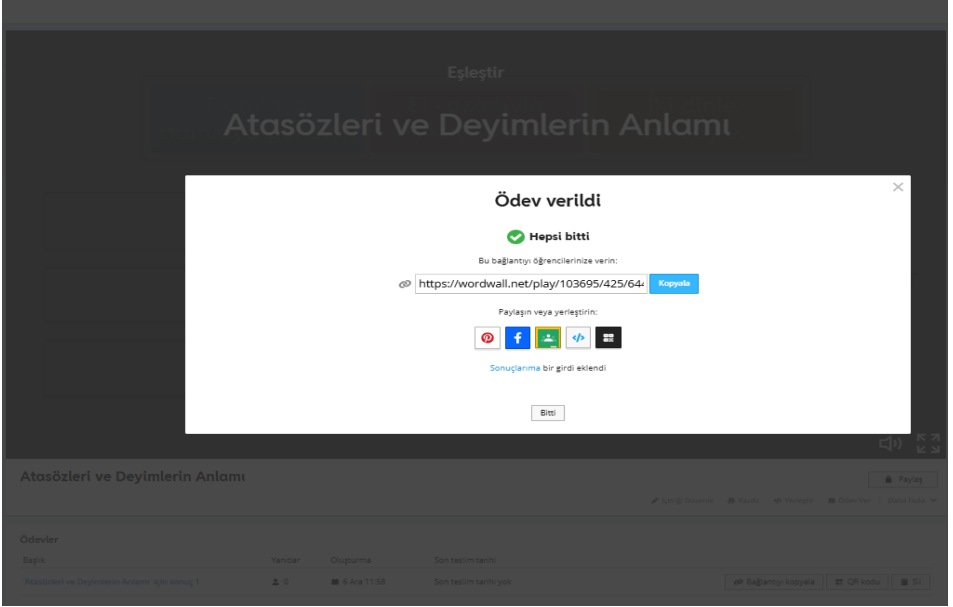
Görsel 35

7. **Adım:** Öğretmen, *Ödev oluşturma* arayüzü ile karşılaşmaktadır. Bu bölümde, öğrencilerin etkinliğe erişimini sağlamak üzere öğretmene üç farklı seçenek sunulmaktadır: “Ad Girin”, “Anonim” veya “Google Classroom” ile erişim. Ayrıca, ödevin son teslim tarihi ve saati ile oyun sonunda cevapların görüntülenip görüntülenmeyeceği, skor tablosu ve yeniden başlatma gibi işlevler de arayüzde yer almaktadır. Öğretmen, ilgili tercihleri belirledikten sonra *Başlat* seçeneğini kullanarak ödevi uygulamaya açar.



Görsel 36

8. **Adım:** Öğretmene, öğrencilere paylaşabilmesi amacıyla bir bağlantı sunulmakta olup, öğretmen bu bağlantıyı tercihine bağlı olarak farklı uygulamalar aracılığıyla öğrencilerine iletilebilmektedir.



Görsel 37

### 3.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

Wordwall uygulaması, oyunlaştırılmış bir öğrenme ortamı sunarak öğretmenin ölçme-değerlendirme sürecini kolaylaştırmaktadır. Wordwall, Türkçe dersleri için çeşitli aktiviteler ve ders şablonları sunmakta, öğretmenlerin ya da öğrencilerin kendi ihtiyaçlarına göre yeni etkinlikler oluşturmalarına imkân sağlamaktadır (Yılmaz ve Arslan, 2024, s. 640). Eşleştirme, sıralama veya resimden anlam tahmin etme gibi hedeflenen dil unsurlarını kısa sürede uygulamaya aktarmasına olanak tanımakta ve aynı zamanda öğrencilerin derse yönelik ilgisini de arttırmaktadır. Bununla birlikte sınıfın ölçme değerlendirme sürecini pratikleştirerek öğretmenin zaman yönetimine ve pedagojik etkinlik çeşitliliğine katkı sağlamaktadır.

Aşağıda 5.-6. sınıf için sunulan iki örnek etkinlik Wordwall uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 5.-6. sınıflar için atasözleri ve deyimler konusu temel alınmıştır.

<b>Etkinlik Adı</b>	Atasözleri ve Deyimler
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	5. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.5.21. Söz varlığı unsurlarının kaynaklardaki (sözlük, genel ağ vb.) diğer anlamlarını ve varsa görsel karşılığını (resim, işaret, emoji vb.) belirler. Ayrıca üzerinde çalışılan söz varlığı unsurlarıyla ilgili (eş ve yakın anlamlı kelime, zıt anlamlı ve eş sesli kelime, çağrıştırdığı kelime; atasözü, deyim, kalıp söz, terim, ikileme, pekiştirme) kelimeleri tespit edip aralarındaki anlam ilişkilerini ortaya koyar.

*Tablo 5. Wordwall uygulamasıyla hazırlanan 5. sınıf eşleştirme etkinliği*

Yukarıdaki etkinliğin amacı, beşinci sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Wordwall uygulamasını kullanarak, deyim ve atasözlerinin anlamlarını fark edebilmelerini sağlamaktır. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve ev ödevi şeklinde uygulanmaktadır<sup>15</sup>. Öğretmen ödevle ilgili yönergeleri farklı Web 2.0 aracılığıyla ya da sözel veya yazılı olarak paylaşabilir. Söz konusu yönergede, kartın ön yüzünde yer alan deyim ya da atasözlerinin anlamlarının tahmin edilmesi, çağrıştırdığı anlamların not edilmesi ve deyim ya da atasözünün geçtiği bir cümle yazılması istenir. Ardından öğrenci kartı çevirerek deyim veya atasözünün doğru anlamını öğrenir. Böylelikle öğrenci, okuduğundan hareketle söz varlığını zenginleştirerek dil zevkini geliştirme ve dil bilincine ulaşma olanağı (MEB, 2024) elde eder.

<b>Etkinlik Adı</b>	Atasözleri ve Deyimler
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	6. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.5.21. Söz varlığı unsurlarının kaynaklardaki (sözlük, genel ağ vb.) diğer anlamlarını ve varsa görsel karşılığını (resim, işaret, emoji vb.) belirler. Ayrıca üzerinde çalışılan söz varlığı unsurlarıyla ilgili (eş ve yakın anlamlı kelime, zıt anlamlı ve eş sesli kelime, çağrıştırdığı kelime; atasözü, deyim, kalıp söz, terim, ikileme, pekiştirme) kelimeleri tespit edip aralarındaki anlam ilişkilerini ortaya koyar.

*Tablo 6. Wordwall uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf eşleştirme etkinliği*

<sup>15</sup> Fakat öğretmen sınıf içi ders materyali olarak da kullanabilmektedir.

Yukarıdaki etkinliğin amacı, altıncı sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde Web 2.0 araçlarından biri olan Wordwall uygulamasını kullanarak, deyim ve atasözlerinin anlamlarını fark edebilmelerini sağlamaktır. Etkinlik öğretmenin rehberliğinde yapılandırılmakta ve ev ödevi şeklinde uygulanmaktadır. Öğretmen, Wordwall uygulamasından “kelime kartı” etkinliğini oluşturur ve her kartta bir görsel yer verir. Öğrencilerden sunulan görselleri inceleyerek hangi atasözünün veya deyimimin anlatıldığını tahmin etmeleri istenir. Ardından öğrenciler, tahmin ettikleri atasözü veya deyimle ilgili defterine ilgili yapıyla bir cümle yazmaları istenir. Son aşamada öğrenciler kartı çevirerek atasözünün doğru anlamını öğrenerek tahmin ettikleri anlamları kontrol eder. Bu süreç sayesinde öğrenciler, görsel ipuçlarından hareketle anlam çıkarma becerilerini geliştirirken atasözlerini bağlam içinde öğrenme olanağı elde ederler. Maarif modeli ile birlikte zenginleştirme bölümünde “görsellerden hareketle bilmediği deyim ve atasözlerinin anlamlarını tahmin etmelerini sağlayacak web tabanlı oyunlar geliştirmeleri ve hazırladıkları oyunu uygun dijital ortamlarda paylaşmaları istenir” (MEB, 2024, s. 124). Bu kapsamda tasarlanan Wordwall etkinliği, öğrencilerin hem söz varlıklarını geliştirmelerine hem de dijital ortamda üretim yaparak öğrenme sürecine aktif katılım sağlamalarına imkân tanımaktadır.

### **ÖRNEK ETKİNLİK GÖRÜNTÜLERİ**

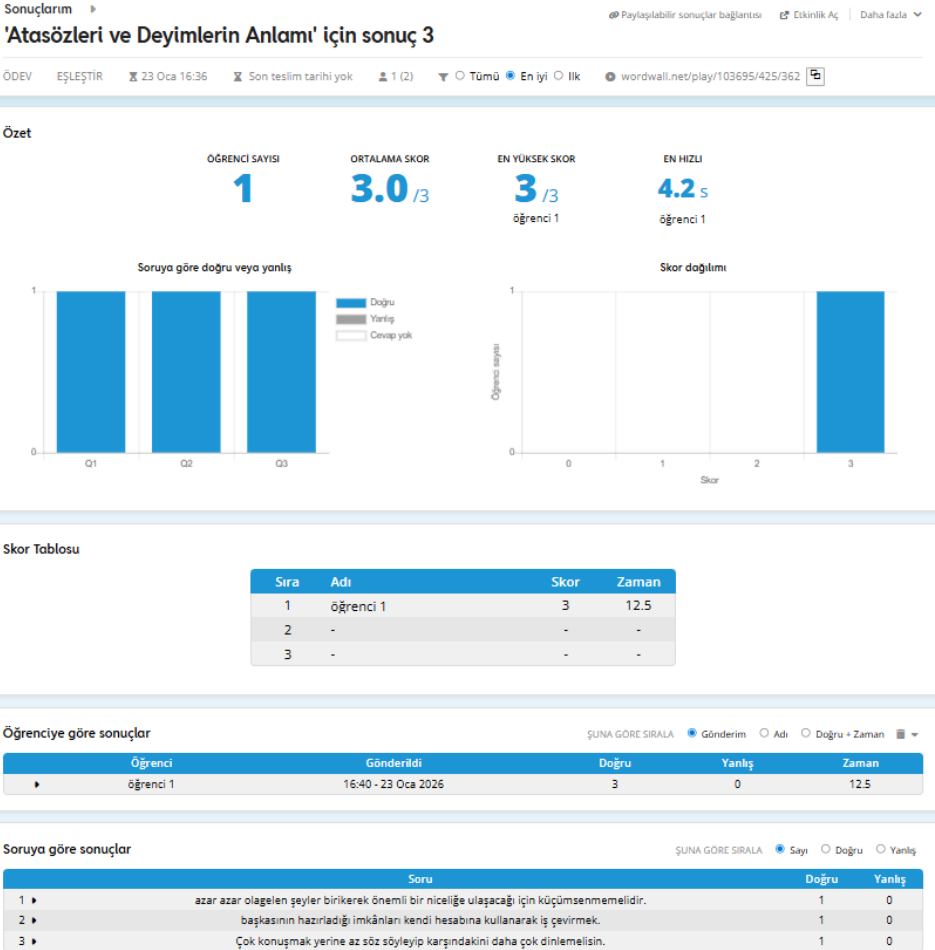
Bu bölümde, beşinci ve altıncı sınıf düzeyleri için ayrı ayrı hazırlanan Wordwall etkinliklerini örneklemek amacıyla, öğrencilerin etkinliklerini tamamlayıp göndermelerinin ardından öğretmen ekranında oluşan görünüme ait örnek görüntülere yer verilmiştir. Sunulan görseller, öğretmenler için etkinliklerin izlenmesi ve değerlendirilmesine yönelik örnek bir nitelik taşımaktadır.



Görsel 38



Görsel 39



Görsel 40

## 4. ACTIONBOUND



**Uygulamanın Tanımı:** Actionbound, dijital ve fiziksel etkileşimle öğrencilerin merakını harekete geçiren bir web 2.0 aracıdır. Actionbound açık erişimli sitesinde platformun tarihi hakkında şu bilgilere yer verilmiştir.

*2012 yılında Berlin'de kuruldu. O zamandan beri ona büyük bir sevgiyle bağlıyız. Başlangıçta bir eğitim projesi olarak başladı, ancak artık dünyanın dört bir yanındaki insanlar tarafından her türlü farklı amaç için kullanılıyor. Bir deneyin; siz de mutlaka bir kullanım alanı bulacaksınız. (Erişim: 12.11.2025)*

**Uygulamanın Amacı:** Açık erişimli web sitesi ve mobil uygulama üzerinden erişilen platformda oluşturulan alanlara “Bound (Sınırlar)” adı verilmiştir. Sınırlar ile öğrencilerin belirledikleri temalarda hayal gücü ile sınırlı etkinlikler düzenlenmesine imkân tanınır. Kullanıcıların mobil cihazlarını kullanarak dijital ve gerçek yaşam deneyimleri ile öğrenme sürecinin zenginleşmesini sağlar.

Kullanıcılar, tasarladıkları oyunları GPS koordinatları, karekodlar, görseller, resimler ve videolar yardımıyla etkili içerik haline getirebilir. Bu özelliği ile bir ülke, şehir, bölge tanıtımının yanı sıra bir bütünden parçaya veya parçadan bütüne etkinliklere erişimler için ideal bir web 2.0 aracı olduğu söylenebilir.

Bound oluşturucu arayüzü, yol tarifleri, haritalar, pusula, resim, video, konum, test, görev ve karekod olmak üzere etkinlik oluşturmak için geniş öge ve araç içerir. Geliştirilen etkinliklerin hedeflerine en üst düzeyde ulaşmak bu sayede mümkün hale gelir. Hazırlanan içerikler diğer kullanıcılarla da paylaşılabilir. Uygulama sayfasında belirtilen özellikler aşağıda sunulmuştur.

### **Ana Sayfa Tanıtımı**

<https://en.actionbound.com> adresinden erişim sağlandığında (Erişim tarihi: 13.11.2025) web sayfası görünümü aşağıda verilmiştir.



Görsel 41

- 1. Actionbound:** Tıklandığında “Ana Sayfa”ya dönüş sağlar.
- 2. Play Bound/Bağlı Oyna:** İmleç üzerine getirildiğinde “ActionBound Uygulamasını İndirin” ve “Kamu Sınırları” seçenekleri yer alır. *ActionBound Uygulamasını İndirin* sayfasında Apple İOS, Google Android ve APK dosyası indirme seçenekleri yer alır. *Kamu Sınırları* sayfasında kullanıcılar tarafından paylaşılan sınırlar harita üzerinde konum olarak belirtilir. Ayrıca kullanıcı etkinlikleri de aynı sayfada verilir.
- 3. Creat Bound/Sınır oluştur:** İmleç üzerine getirildiğinde “Başla”, “Kendin Yarat”, “Akademi” olmak üzere üç sayfa görülür. *Başla* sayfasında,
  - Nasıl oluşturulacağı,
  - Kendi kendine çalışma materyalleri,
  - Actionbound akademisi,
  - Forum,
  - İletişim,
  - Sıkça sorulan sorular, sayfalarında detaylı bilgilendirme yapılır.
- 4. Pricing/Fiyatlandırma:** Üç farklı temada fiyatlandırma yapılır. Profesyonel, EDU ve Kişisel. Her bir seçenekte yararlanılabilecek özellik listesi ile temaların sınırları belirtilmiştir.
  - a. Profesyonel:** İş kullanımı. Ekip oluşturma etkinlikleri, sunumlar, eğitimler ve şirket turları ve daha fazlası için. PRO lisansı ile istenildiği kadar bound oluşturma imkânı verilir.
  - b. EDU:** Okullar, Kolejler ve Üniversiteler, Kütüphaneler ve Ders Dışı Eğitim olmak üzere dört ayrı seçenekte ücretlendirme yapılır. EDU

lisansıya da sınırsız bound oluşturulabilir. Ücretlendirme kişi sayısı ile belirlenir.

- c. *Kişisel*: Doğum günü partisi, eğlence amaçlı kişisel, ticari olmayan kullanımlar için hesap oluşturularak ücretsiz deneyim sunulur. Aşağıda, web sayfasında verilen ücretlendirme ve özellikler tablosu yer almaktadır.

Özellik	Kişisel	EĞİTİM	PRO
Sınırlar Oluştur	✓	✓	✓
Yayınlama Sınırları	✓	✓	✓
Sınırları Değerlendir	✓	✓	✓
Anahtarlar	✓	✓	✓
Gizli Sınırlar	7 € / Sınır	✓	✓
Zaman sınırı		✓	✓
Paylaşım Sınırları		✓	✓
Birleştirme Sınırları		✓	✓
Sınırlı Mücadele		✓	✓
Klasörler oluştur		✓	✓
Lisans Yönetimi		✓	✓
Hesaplar		✓	
Ticari Kullanım			✓

Tablo 7. Actionbound Ücretlendirme Paket Özellikleri

- 5. Free Trial/Ücretsiz Deneme:** Ücretlendirme sayfasına yönlendirerek *kişisel* kısımdan ücretsiz giriş sunulur.
- 6. Login/Giriş:** Sisteme kayıtlı e-posta ve şifre ile giriş yapılan bölümdür.
- 7. Actionbound Helpdesk/Actionbound Yardım Masası:** Uygulamanın kullanımı ile ilgili temelden ileri seviyeye kadar geniş bilginin verildiği sayfada videolar ile de bilgilendirme desteklenmiştir. Uygulama ile ilgili tüm sorular basit ve etkili anlatımlar cevaplanır.
- 8. Language/Dil:** İngilizce ve Almanca olmak üzere yalnızca iki dil seçeneği sunulur. Bu, gelişime açık yönü olarak görülür.
- 9. Menu/Menü:** Bound yap, Oyna, Lisanslama ve Fiyatlandırma, Bound Fabrika, Akademi, Yardım, Actionbound Hakkında seçenekleri bulunur.

*Bound yap;* başla, kaydol ve giriş bulunur.

*Oyna;* uygulamayı indirme, sınırları görme sağlanır.

*Fiyatlandırma;* dördüncü maddede verilen bilgilere ulaşılır.

*Bound Fabrika,* kullanıcıların talepleri doğrultusunda etkinlik tasarlama, bound oluşturma hizmeti ile ilgili bilgiler verilir.

*Akademi,* kurslar ve danışmanlık bölümlerinden oluşur. *Kurslar* ile bound oluşturma sürecinde kaydolarak adım adım rehberlik yapılır. Kullanıcılar kendi oluşturdukları boundlar ile ilgili dönüt ve profesyonel destek almak istediklerinde “Danışmanlık” bölümüne ulaşabilir.

*Yardım,* yedinci maddede verilen bilgilerle aynıdır.


*Actionbound Hakkında;* özellikler, kullanıcı görüşleri, blog, action ekibi, veri koruma, şartlar, koşullar, gizlilik, iletişim, yasal uyarı bilgileri yer alır.

**10.Creat İn Your Browser/Tarayıcınızda Oluşturun:** PC ve mobil cihazlarda kullanım için giriş sağlandığı bölüm.

**11.Play in the App/Uygulamada Oynayın:** Mobil cihazınıza uygulama indirme bölümüdür. Apple İOS, Google Android ve APK File seçenekleri bulunur.

## Uygulama Sürecine İlişkin Adımlar

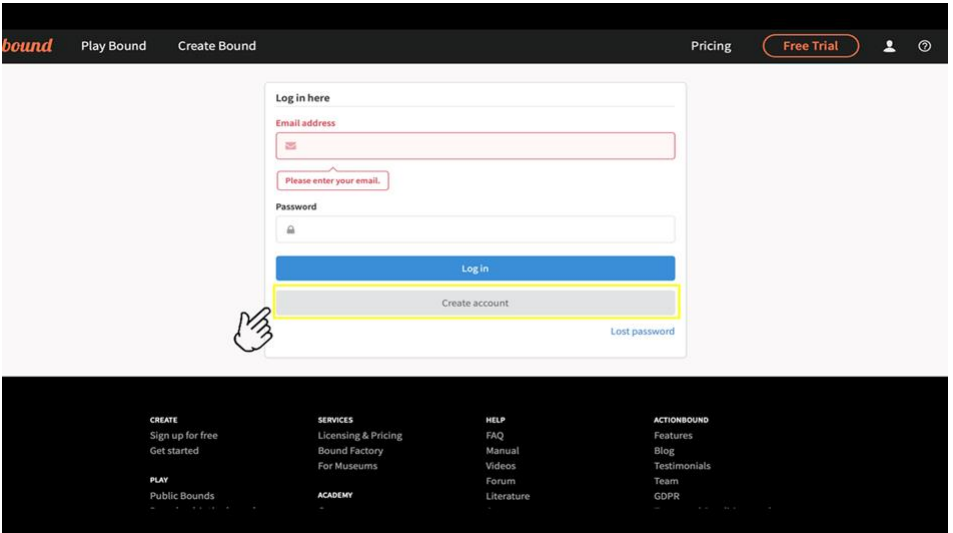
### Bound Hesap Oluştur

- 1. Adım:** <https://en.actionbound.com> (Erişim tarihi: 13.11.2025) adresinden uygulama sayfasına ulaşılmaktadır.
- 2. Adım:** Sayfaya ulaşıldıktan sonra sağ üst köşede yer alan “” ikonuna tıklanarak sayfaya kaydolduktan sonra sahip olunan kullanıcı adı ve şifre ile giriş yapılır. Kullanıcı adı ve şifre oluşturmak için de aynı ikon ile hesap oluşturma adımlarına geçilebilir.



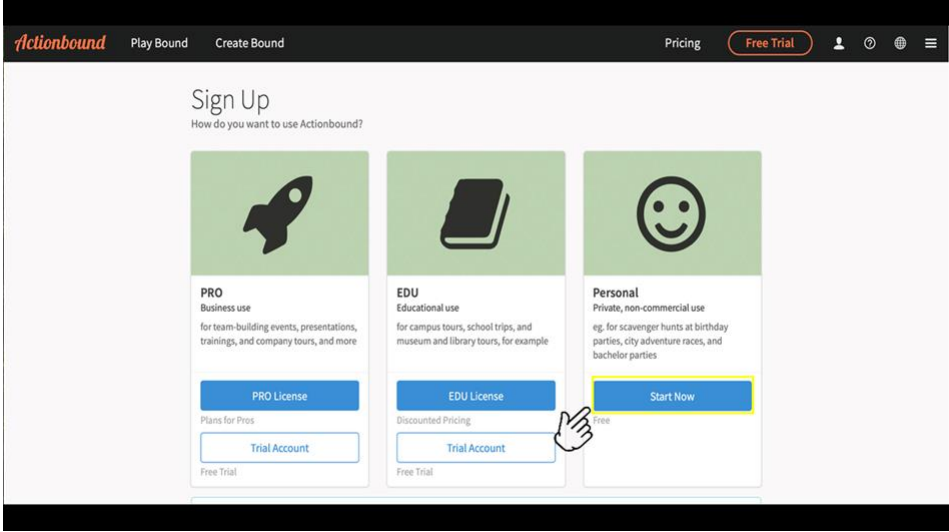
Görsel 42

3. Adım: Açılan sayfada “Create account” yazısına tıklanarak hesap oluşturma adımlarına geçilir.



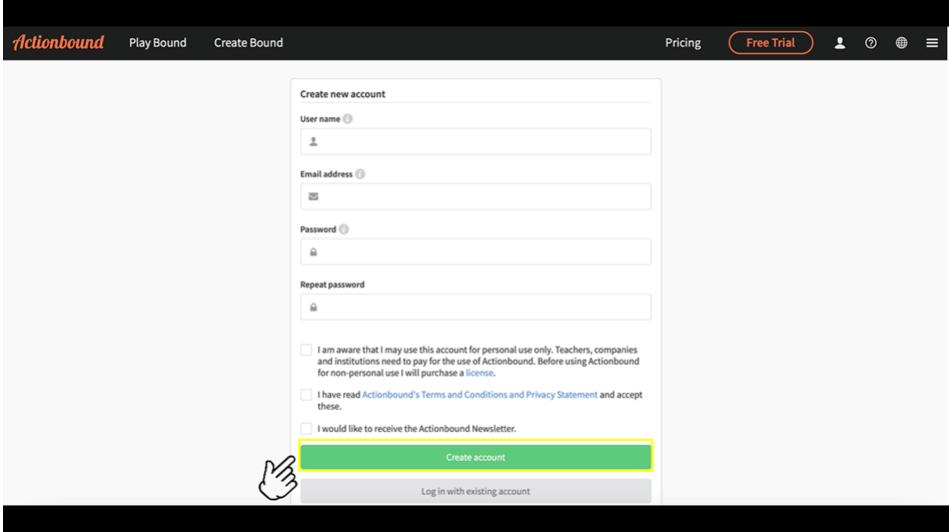
Görsel 43

**4. Adım:** Kullanım amacına uygun seçenek tercih edilir. Bu bölümde tanıtım amaçlı “personal” seçeneği üzerinden örnek hesap oluşturulmuştur.




Görsel 44

**5. Adım:** Gerekli bilgiler doldurulduktan sonra “Create account” yazısına tıklanarak hesap oluşturma işlemi tamamlanır.




Görsel 45

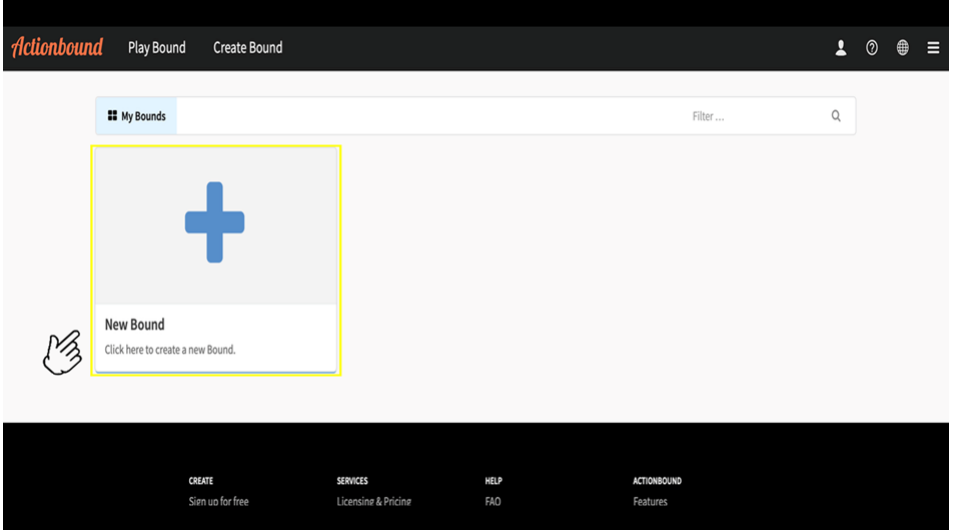
## Etkinlik (Bound) Oluştur

**1.Adım:** Actionbound ana sayfasının sağ üst köşesinde yer alan “” ikona tıklanır. Oluşturulan hesaba ait e-mail ve şifre yazılarak sayfaya giriş yapılır.



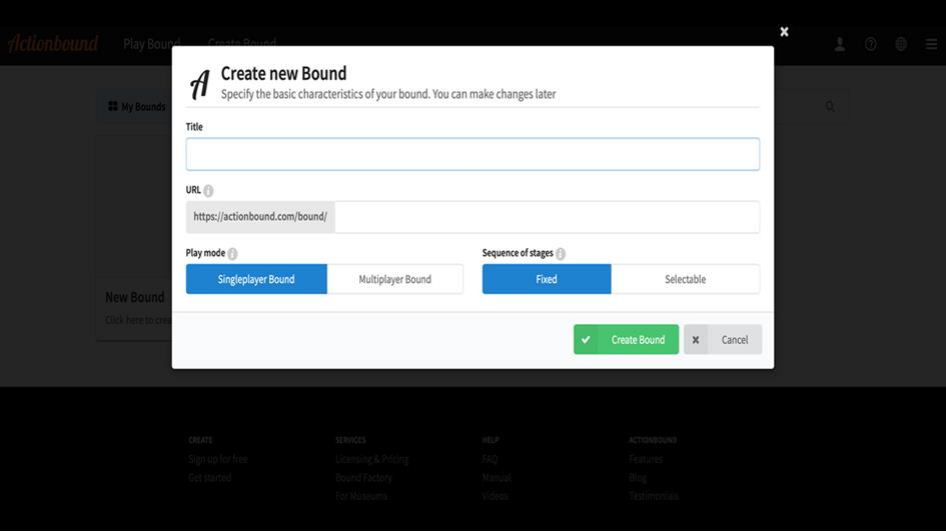
Görsel 46

**2.Adım:** Açılan sayfada “” ikona tıklanarak yeni bound sayfasına girilir.



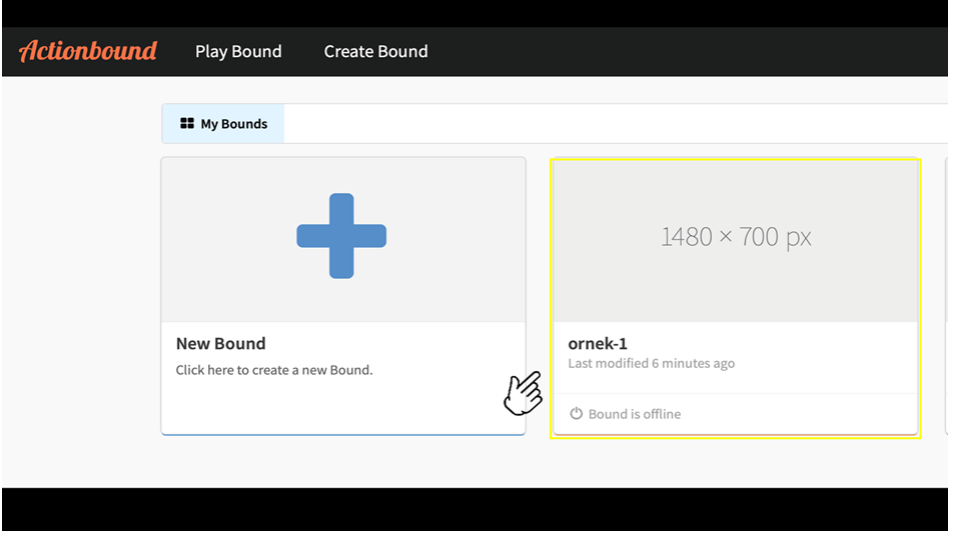
Görsel 47

**3.Adım:** Açılan sayfada “Title” oluşturulan etkinliğin ismi olur. Buraya verilen isim aynı zamanda sistem tarafından otomatik olarak bir alt satırda yer alan “URL” kısmının sonundaki boşluğa yazılır. Bu şekilde bağlantı linki hazır hale gelir. Etkinliğin bir (singleplayer) ya da birden fazla (multiplayer) kişi tarafından oynanabileceği seçeneği “play mode” kısmında yer alır. “Sequence of stages” kısmında oyun aşamalarının *sabit* (fixed) veya *seçilebilir* (selectable) olması durumu ayarlanır. Sağ alt köşede yer alan “Creat Bound” ile bound çerçevesi oluşturulmuş olunur. Bu noktada tarafımızca tanıtım amaçlı “Örnek-1” başlık adı ile multiplayer ve fixed seçenekleri işaretlenerek bir bound oluşturuldu.



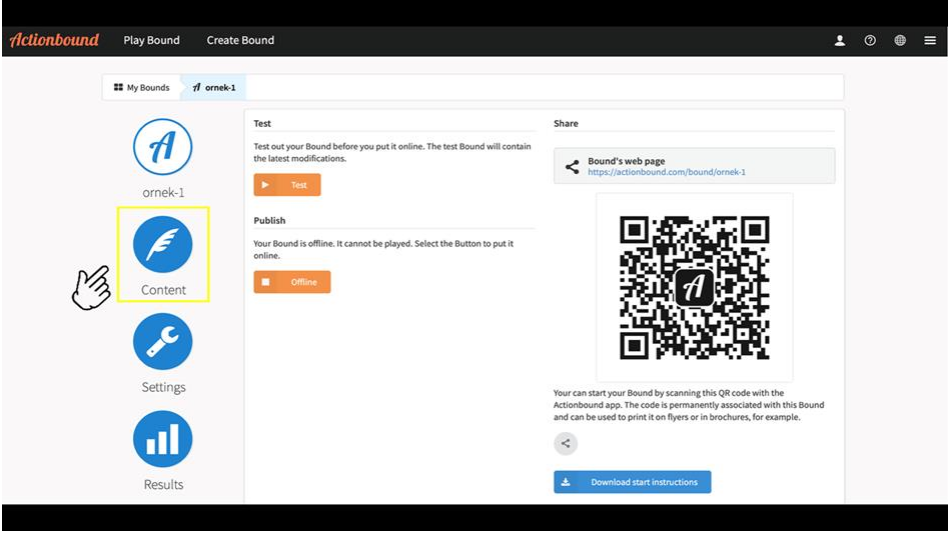
Görsel 48

**4.Adım:** Bound oluşturulduğunda sistem aşağıda görseli verilen sayfaya geçiş yapmaktadır. Ana sayfanın sağ üst köşesinde yer alan “” ikonundaki “My bounds” sekmesi ile de aynı sayfaya geçilebilmektedir. Sayfanın sol ortasında yer alan “+” ikonu ile yeni bir sınır (bound) oluşturulur. Bu sekmenin sağ tarafında, daha önce oluşturulan diğer sınırlar yer alır. Bu sınırlara tıklanarak içerik oluşturma bölümüne geçilir. Bu noktadan sonra, tarafımızca oluşturulan “ornek-1” adlı sınıra tıklanarak içerik oluşturma adımlarına geçilecektir.



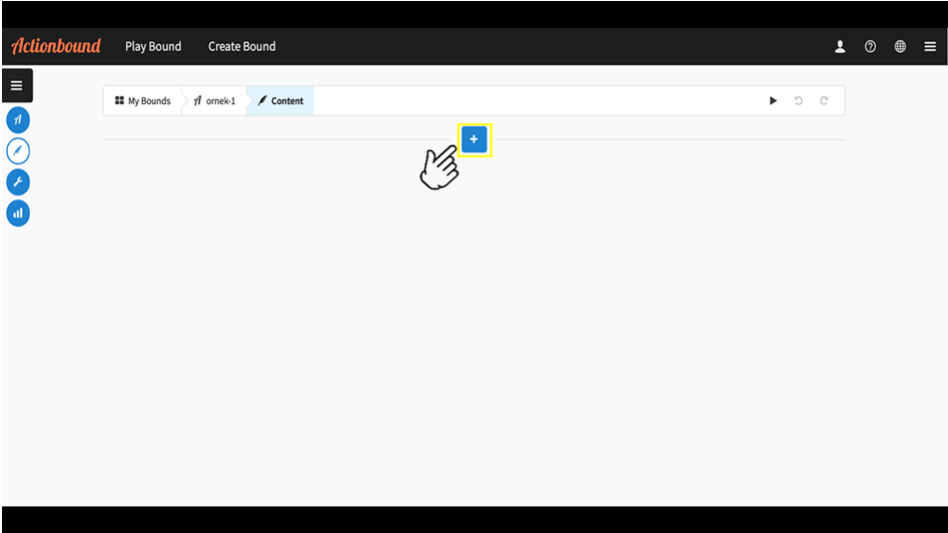
Görsel 49

**5. Adım:** Açılan sayfada ekranın sol bölümünde yer alan yuvarlak, mavi-beyaz ikonlar, oluşturulan sınırların içerikleri (content), ayarları (settings) ve sonuçları (results) ile ilgili bilgilerin yer aldığı sekmelerdir. Orta bölümdeki “Test” bölümünden oluşturulan sınırın test edilebilmesi için karekod oluşturulur. Telefon uygulamasından karekod okutularak test edilebilir. “Publish” sekmesi ile oluşturulan sınır yayınlanarak aktif hale getirilir. Ekranın sağ bölümündeki “share” kısmında link ve karekod ile paylaşım imkânı verilir. Bu kısmın hemen altında ise karekodların ve uygulama talimatlarının indirilme sekmeleri yer alır. İndirilen talimat, oluşturulan sınır için telefon ile giriş yapılarak karekodun okutulmasını bildiren görsel bulunur. Detaylı anlatım yoktur. Diğer adıma ekranın solunda bulunan “Content” sekmesine tıklanarak devam edilmiştir.



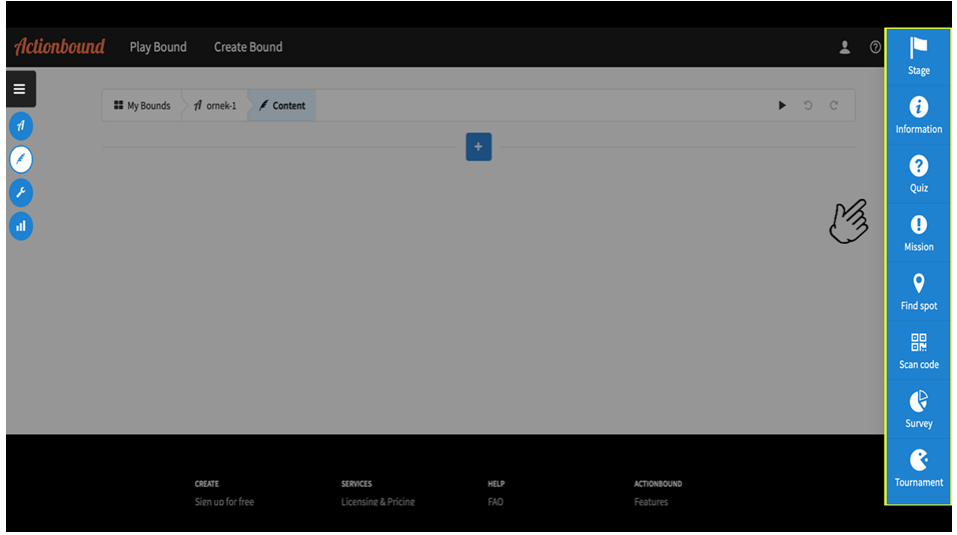
Görsel 50

**6.Adım:** İçerik oluşturmak için ekranın ortasındaki “+” ikonuna tıklanır. Ekranın sağ bölümünden bir menü açılır.



Görsel 51

**7.Adım:** Açılan menüde sahne (Stage), bilgi (Information), sınav (Quiz), görev (Mission), yer bul (Find spot), kodu tara (Scan code), anket (Survey), turnuva (Tournament) seçenekleri bulunur.



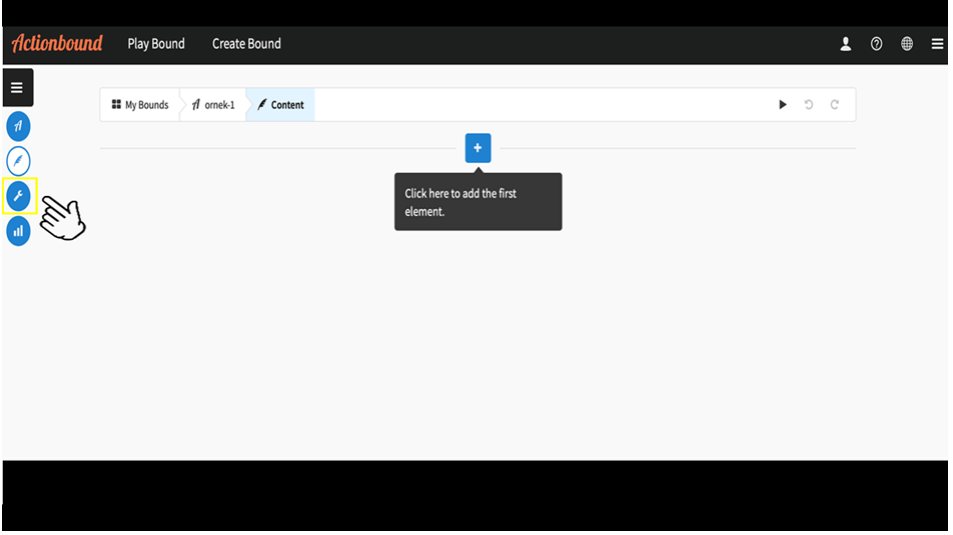
Görsel 52

<b>Stage</b>	<b>Sahne</b>	: Bir bölümün başlangıcı veya sonunu işaret eden kısımdır. Koordinat harita üzerinden belirlenebilir.
<b>Information</b>	<b>Bilgi</b>	: Hazırlanan bound ile ilgili bilgi verilmek istenildiğinde bu bölüme metin, ses, video, görsel veya link verilebilen bölümdür.
<b>Quiz</b>	<b>Sınav</b>	: Etkinliklere sorular hazırlandığı bölümdür. Sorular metin, görsel, ses, video veya bağlantı olarak verilebilir. Cevaplar açık uçlu, çoktan seçmeli, tahmini sayı, sıralama listesi şeklinde istenebilir. Ayrıca yanlış cevabın gösterilmesi, devam etmek için doğru cevaplanmasının zorunlu olması, ipucu verilmesi, ceza belirlenmesi ve zaman sınırının olması ayarlanabilir. Cevaplar ve zaman olarak ceza puanı da belirlenebilir.
<b>Mission</b>	<b>Görev</b>	: Katılımcılara etkinlik ile ilgili bir görev atanabilir. Görev metin, ses, video, görsel ve bağlantı olabilir. "... ile röportaj paylaş, ... ile fotoğraf paylaş, ...'nın fotoğrafının at, ... yap." benzeri görevlerin verilebildiği bölümdür.

<b>Find spot</b>	<b>Yer bul</b>	: Oyuncuların puan kazanmak ve/veya bir sonraki adıma geçmek için belirli bir GPS koordinatın belirlenebildiği bölümdür. Oyuncular için harita veya yön okunun gösterilmesi, bir sonraki adıma geçebilmek için bu bölümün tamamlanmasının şart koşulmasının ayarlanabilmesi de mümkündür.
<b>Scan code</b>	<b>Kodu tara</b>	: Katılımcıların devam etmesi için görev verilebilmektedir. Sitede “Sol taraftaki ilk ağacın arkasına gizlenmiş kodu tarayın.” örneği verilmiştir. Verilen görev ile ilgili kodun taranması ile bir sonraki görev geçilebilme şartı da ayarlar kısmından aktif edilebilir.
<b>Survey</b>	<b>Anket</b>	: Etkinlik, ders veya istenilen bir durumla ilgili katılımcı görüşlerinin alınabildiği, soru sorularak kazanım durumlarının ölçülebildiği kısımdır. Sınav bölümünden farklı zaman sınır ve farklı cevap türlerinin olmayışıdır. Diğer bölümlerde olduğu gibi sorular ve cevaplar metin, ses, görüntü, video, bağlantı şeklinde düzenlenebilme imkânı sunulur.
<b>Tournament</b>	<b>Turnuva</b>	: İki grup veya kişi arasında meydan okuma, yarış düzenlenebildiği bölümdür. Ödül töreni de eklenebilir. Meydan okuma ve ödül töreninde metin, ses, görüntü, video, bağlantı şeklinde girdi sağlanabilir.

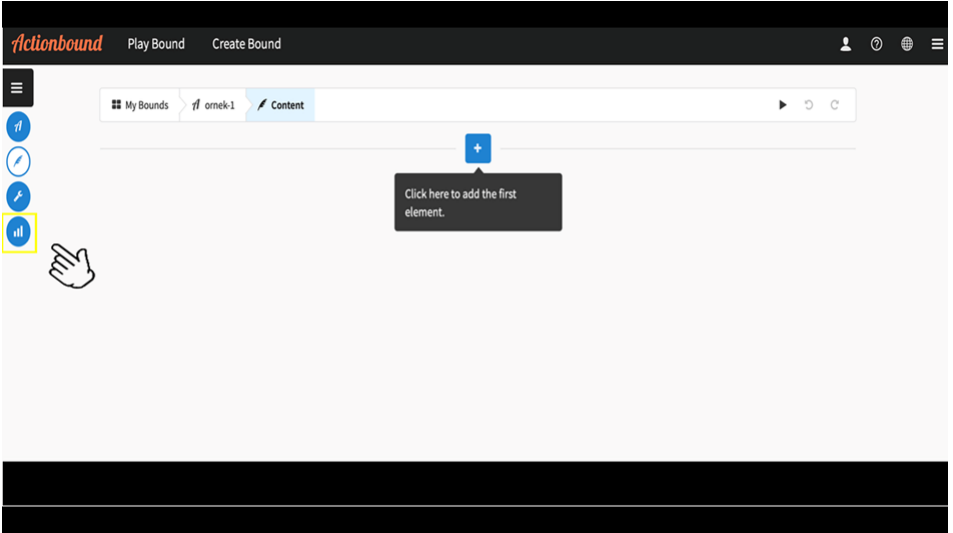
*Tablo 8. Actionbound Menü Özellikleri*

**8.Adım:**“Settings” bölümünden etkinliğin görselinin eklenmesi, başlama-bitiş noktalarının belirlenmesi, etkinliğin uzunluğunun belirtilmesi, zaman sınırının konulması, kamuya açık olması, aşamaların sabit veya seçilebilir olması, harita görünümü gibi oluşturulan etkinlik ile ilgili birçok düzenleme yapılabilir.



Görsel 53

**9.Adım:** “Result” kısmından katılımcıların ilerleme durumları ile ilgili tüm sonuçları görülebilir.



Görsel 54

#### 4.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

<b>Etkinlik</b>	Sözcük Avı
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	6
<b>Süre</b>	30 dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.6.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme. T.O.6.2.Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme. T.O.6.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme. T.O.6.4. Okuyacağı metnin içeriğine yönelik tahminde bulunabilme. T.O.6.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme. T.O.6.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme T.O.6.16. Bilgilendirici metinde anahtar kelimeleri belirlemeye yönelik çözümlene yapabilme T.O.6.21. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümlene yapabilme T.O.6.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

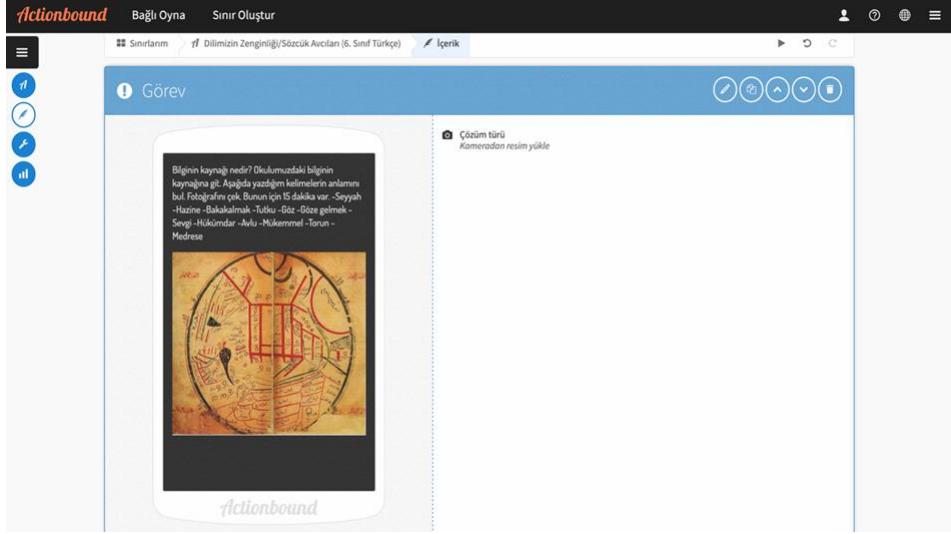
*Tablo 8. Actionbound uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf okuma etkinliği*

Bu örnek etkinlikte Actionbound aracılığıyla bir görev tasarlanmıştır. Bu görev etkinliğin ana temasını oluşturmaktadır. Katılımcılardan ders kitabında belirlenen kelimelerin sözlük anlamlarını bularak sözlükteki görseli ilgili programa yüklenilmesi beklenmektedir.

Bu uygulama ile öğrencinin temaya uygun olarak sözlükle fiziksel yakınlığının kurulması, sözlük kullanım alışkanlığı kazanması amaçlanır. Uygulama, bu amaca aktif katılım yönüyle katkı sağlar. Teknoloji kullanımı, aktif katılım ve araştırmada kullanılacak materyalleri kullanma becerisi kazandırması yönüyle Actionbound öğretmenlere yardımcı olur. Bireysel çalışmaya veya grup çalışmasına olanak tanır. Öğretmenlerin, yapılan çalışmaları etkinlik sırasında ve sonrasında takip ederek öğrencilere anında dönüt vermesi ve değerlendirmesi için gerekli verileri eş zamanlı sunar. Maarif Modelinde yer alan ön bilgileri harekete geçirme ve kullanma, tahmin etme, görselleştirme, metin yapılarını analiz etme, bilgileri organize etme, soru sorma, çıkarım yapma stratejilerine hizmet eder.

Aşağıda uygulamanın öğretmen tarafından hazırlanan bölüm görseli yer almaktadır. Bölümde tanıtım amacı taşıdığı için hesap oluşturulmamıştır. Kişisel kullanım ile ilgili sayfaların görselleri alınmıştır. Actionbound, kullanıcıların

kişisel amaçlı kullanımları dışında sorumluluk almaları için bir sözleşme kabul etmelerini şart koştuğu için uygulama ve sonuç sayfalarının görselleri alınamamıştır.



Görsel 55

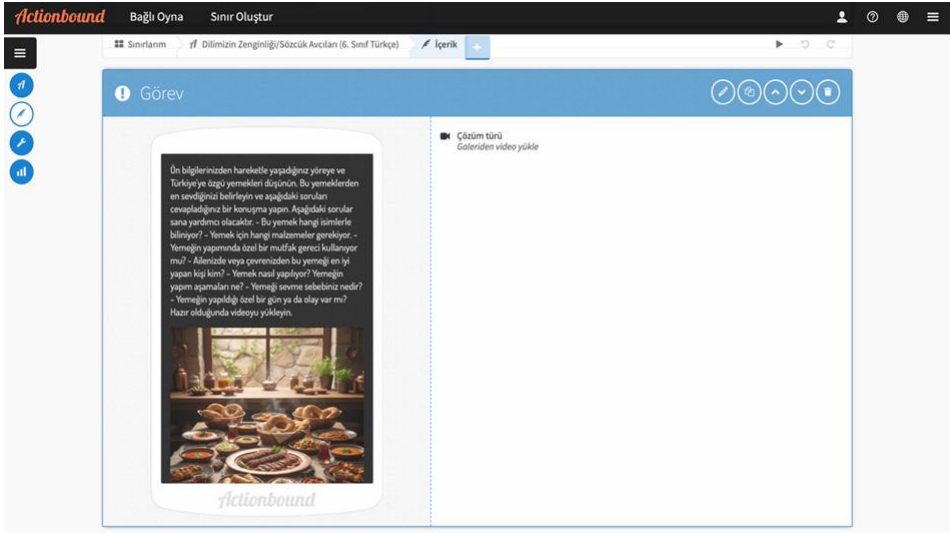
<b>Etkinlik</b>	Mikrofon Sende
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	6
<b>Süre</b>	Değişken
<b>Kazanım</b>	T.K.6.1. Konuşma sürecini yönetebilme T.K.6.2. Konuşma yöntem ve tekniklerine yönelik seçimlerini yönetebilme T.K.6.3. Konuşmasında amaç ve içeriğe yönelik seçimlerini yönetebilme T.K.6.9. Konuşmasında sesini uygun şekilde kullanabilme T.K.6.22. Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.K.6.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

Tablo 9. Actionbound uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf konuşma etkinliği

Bu örnek etkinlikte Actionbound aracılığıyla bir görev tasarlanmıştır. Bu görev, etkinliğin ana temasını oluşturmaktadır. Ders kitabında ilgili sayfada verilen “*Ön bilgilerinizden hareketle yaşadığınız yöreye ve Türkiye’ye özgü yemekleri düşününüz. Bu yemeklerden en sevdiğinizi belirleyiniz ve aşağıdaki soruları cevapladığınız bir konuşma yapınız.*” etkinliğine uygun olarak yapacakları konuşmayı yine kitaptaki sorulardan hareketle yapmaları ve video olarak programa yüklemeleri beklenmektedir.

Bu uygulama ile öğrencinin temaya uygun olarak hazırlıklı konuşma yapma alışkanlığı kazanması amaçlanır. Uygulama, bu amaca aktif katılım yönüyle hizmet eder. Tüm öğrencilerin konuşma yapmasının ders saatinde mümkün olmadığı durumlarda öğretmenlere destek sağlar. Ayrıca öğrencilere topluluk önüne çıkmadan önce hazırlıklı konuşma yapabilmelerine, konuşmalarını kontrol ederek düzeltme ve geliştirmelerine destek olur.

Maarif Modelinde yer alan ön bilgileri harekete geçirme ve kullanma, tahmin etme, görselleştirme, metin yapılarını analiz etme, bilgileri organize etme, soru sorma, çıkarım yapma, özetleme stratejilerine hizmet eder.



The screenshot shows the Actionbound application interface. At the top, there is a navigation bar with the Actionbound logo, the text "Bağlı Oyna" and "Sınır Oluştur", and user profile icons. Below this is a search bar with the text "Sınırlarım" and "Dilimizin Zenginliği/Sözcük Avuçları (6. Sınıf Türkçe)". The main content area is titled "Görev" (Task) and contains a task card. The card has a blue header with a white exclamation mark icon and the word "Görev". Below the header is a white box with a black border containing text in Turkish. The text asks students to prepare a speech about traditional foods from their region and Turkey, and to answer questions about the food. Below the text is a photo of a table with various traditional Turkish dishes. The card also has a "Çözüm türü" (Solution type) section with the text "Galeriden video yükleyin" (Upload video from gallery). The interface also shows a sidebar with navigation icons and a top bar with the Actionbound logo and user information.

Görsel 56

## 5. EDPUZZLE



**Uygulamanın Tanımı:** Edpuzzle, temelde kullanıcıların ister kendi videolarını ister YouTube video-larını düzenleyerek etkileşimli videolar hazırlamalarına imkân sağlayan bir web 2.0 aracıdır. Edpuzzle açık erişimli sitesinde resmi kuruluşu 2013 olarak verilirken kuruluş hikayesi aynı zamanda CEO'su olan matematik öğretmeni Quim Sabrià üzerinden anlatılır. (Erişim: 12.11.2025)

**Uygulamanın Amacı:** Tanımından da anlaşılacağı üzere amaç, öğrenciler için hazırlanan dinleme/izleme etkinliklerinde öğrencilerin etkin katılımını sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda kullanıcılara kolay kullanım sağlar. Kullanıcılar, kendi videoları ve YouTube videolarının yanında daha önce Edpuzzle ile hazırlanmış videolara da erişebilir.

Temelde videolar üzerine kurulu olsa da açık uçlu ve çoktan seçmeli soruların hazırlandığı sınavlar, Google drive veya kullanıcı bilgisayarından yüklenen PDF'lerden sunumlar, öğrenci projeleri hazırlamak için de kullanışlı bir web 2.0 aracı olduğu söylenebilir.

Tüm sınıfın aktif katılımının sağlandığı bazı dinleme/izleme etkinliklerinde bir ya da birden fazla ders süresinin yetersiz kaldığı durumlar yaşanabilir. Edpuzzle, kalabalık sınıflarda süreyi verimli kullanmak için yardımcıdır. Bir videoyu yansıtıp öğrencilerin kendi cihazlarında gerçek zamanlı yanıt vermesi sağlandığında bireysel gelişime destek olur.

Açık erişimli web adresinde uygulama ile ilgili geniş bilgi ve öneriler bulunur. Bunlardan biri, Edpuzzle ile çevrimiçi veya çevrimdışı istasyon tekniğinin kullanılmasıdır. İstasyonlarda çeşitli etkinliklerle aynı konuyu derinlikli kavratmak mümkün olabilir.

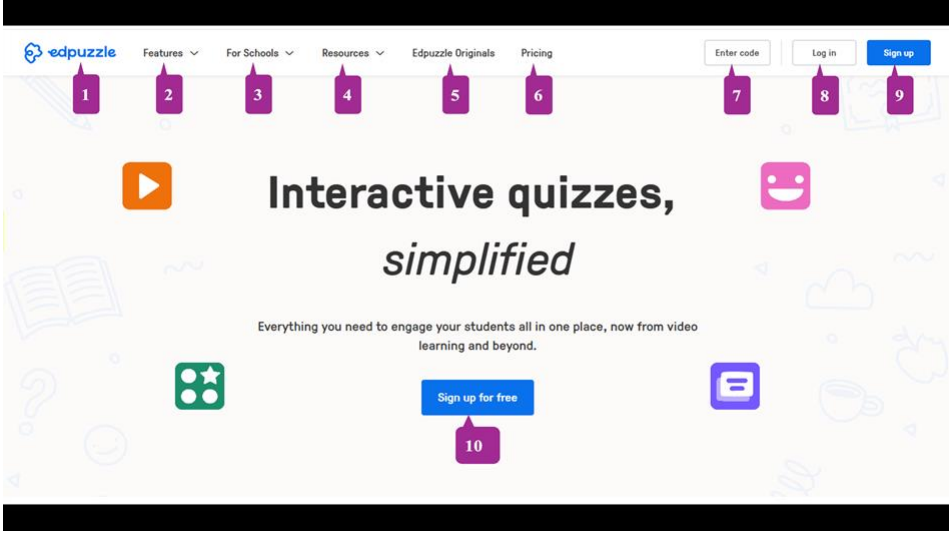
Öğretmenler uygulama üzerinden sınıf oluşturabilir, öğrencileri bu sınıflara davet edebilir. Bu yöntemle etkinlik yapım amacıyla gerçek zamanlı bir sınıftaki öğrenciler sanal sınıflara ayrılarak farklı görevler verilebilir. Öğretmenler sınıf listesinden ödevlerin tamamlanıp tamamlanmadığını, cevapları ve puanları takip edebilir.

Uygulamanın olumlu diğer yönü, Google Classroom, Microsoft Teams, Canvas, Schoology, Moodle, Blackboard, Blackbaud, ClassLink, eKadence, PowerSchool, Clever ve D2L ile uyumlu olmasıdır.

Kullanımı basit olarak tasarlanan Edpuzzle, Apple ve Android cihazlara yüklenebilen uygulamaya da sahiptir. Kullanıcılar “edpuzzle.com” adresinden açık erişim ile ulaştıklarında tüm tasarımı burada hayata geçirebilirler.

### Ana Sayfa Tanıtımı:

<https://edpuzzle.com> adresinden erişim sağlandığında (Erişim tarihi: 13.11.2025) web sayfası görünümü aşağıda verilmiştir.



Görsel 57

- 1. Edpuzzle:** Tıklandığında ana sayfaya/ilk ekrana geri dönlür.
- 2. Features/Özellikler:** Video, sınav, sunular ve öğrenci projeleri alt sayfaları açılır. Her sayfaya ayrı ayrı giriş yapıldığında konuyla ilgili kısa bilgilendirmeler yer alır.
- 3. For Schools/Okullar İçin:** Okullar ve Bölgeler, Gizlilik ve Güvenlik alt sayfaları açılır. Yine, bu sayfalara giriş yapıldığında ilgili sayfa hakkında bilgiler verilir. Okullar ve Bölgeler sayfasında ücretlendirme ile ilgili “Fiyat teklifi al” ikonu da yer alır.
- 4. Resources/Kaynaklar:** Başlarken, Edpuzzle’da sunum, Blog, Yardım Merkezi.

*Başlarken* sayfasında Edpuzzle kullanımı ile ilgili basit bilgiler sonrasında uygulama kullanımı ile ilgili sürecin anlatımının yapıldığı video listesine erişim de sağlanması uygulamanın olumlu yanlarından. Ayrıca kullanıcılara kullanma önerileri de verilir.

*Edpuzzle’da Sunum*, sayfasında uygulama reklamı yapanlar için bir çeşit ayrıcalık istek linki de bırakılmıştır. İş arkadaşlarına öneren veya sunum yaptığı

yeri ve zamanı form ile gönderen kullanıcılara hediye olarak belirli bir seçenek göndereceği bildirilir.

*Blog*, eğitim ve teknoloji ile ilgili yazıların paylaşıldığı bölümdür.

*Yardım Merkezi*, uygulamanın kullanımı ile ilgili üç bölümde bilgi verilir. Bu bölümler, Öğretmenler İçin, Öğrenciler İçin, Ebeveynler İçin. Uygulama hakkında detaylı bilgi yer alır. Nasıl kullanılır, sorusu üzerine akılda kalan tüm sorulara cevap verilen bölümdür.

**5. Edpuzzle Originals/Edpuzzle Orijinalleri:** Hazır video derslerdir. Uygulamada şu an yalnızca Amerika Birleşik Devletleri'nde mevcut olduğu yazmakta. Ayrıca fiyat teklifi için bir forma yönlendiren ikon da mevcuttur.

**6. Pricing/Fiyatlandırma:** Uygulamanın ücretlendirmesi Basic, Pro Teacher, Schools & Districts olmak üzere üç hesapta belirtilir. Basic paketi ücretsiz sunulurken diğer paketler için ücretlendirme değişmektedir. Ücretlendirme kısmında kullanıma açılan özellik tablosu sitede şu şekilde belirtilmiştir. (Erişim: 12.11.2025)

Basic	Pro Teacher	Schools & Districts
	<i>Temel paketin özelliklerine ek olarak:</i>	<i>Profesyonel Öğretmen paketine ek olarak:</i>
İlk 20 video ders için sınırsız kullanım	Sınırsız video dersleri	Edpuzzle orijinallerin standartlara uygun ek içerik paketlerine erişim.
Edpuzzle eğitim kurslarına erişim	Sınırsız video yükleme	Edpuzzle Profesyonel'e erişim: ilgi çekici, eş zamanlı olmayan profesyonel gelişim içeriği ve analizleri.
Seçilmiş Edpuzzle orijinalleri	Sınırsız ekran kaydı	İş birliği kanalı: Tüm öğretmenlerinizi birbirine bağlayın ve okulunuzun veya bölgenizin kendi video kütüphanesini oluşturun.
Öğretmen Asistanı: Otomatik notlandırma ve soru oluşturucu gibi özelliklerle öğretmenler için kullanımı kolay yapay zeka.	Sınırsız öğrenci projeleri	Yeni sistemlerin kullanıma alınması, uygulanması ve LMS entegrasyonları için özel destek.

	Öncelikli müşteri desteği	Müfredat uzmanı rolü: Tüm öğ-retmenleriniz için içerik tasar-layın ve yayınlayın.
	Teacher Assist'in sınırsız kullanımı	Kişiye özel profesyonel gelişim ve eğitim seçenekleri.
		Okul ve ilçe genelindeki kullanım raporlarına erişim.

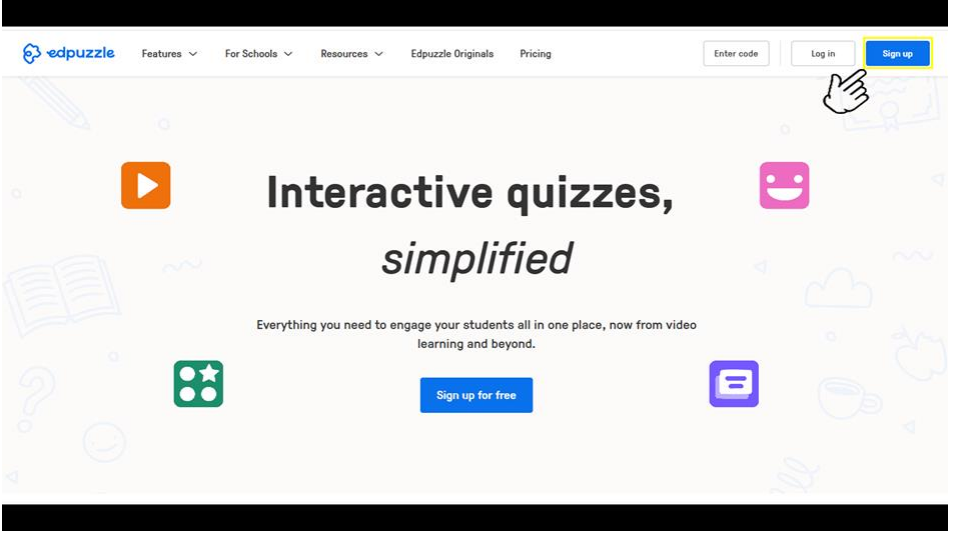
*Tablo 10. Edpuzzle Ücretlendirme Paket Özellikleri*

- 7. Enter Code/Kodu Girin:** öğretmen tarafından hazırlanan sınıf ve içerik için bir kod oluşturulur. Öğretmen bu kodu otomatik oluşturabildiği gibi kendisinin de belirleyebildiği bir kod da üretilebilir. Öğrencilerin bu kodu girdiği bölümdür. Kod girildikten sonra ilgili sınıfa ve içeriğe erişilir.
- 8. Log in/Giriş:** Tıklandığında “Öğretmenim”, “Öğrenciyim” ikonları ile giriş yapılan bölüme geçilir. Kaydılduktan sonra belirlenen e-posta ve şifre ile giriş yapılır. Bunun yanında kullanıcılara Google ve Microsoft ile de giriş yapılabilme imkânı sunulmuştur.
- 9. Sign up/Kaydol:** Giriş kısmında olduğu gibi “Öğretmenim”, “Öğrenciyim” ikonları yer alır. Seçimden sonra ad, soyad, e-posta ve şifre kısımlarının doldurulması beklenir. Son olarak şartlar kabul edildikten sonra işlem tamamlanır.
- 10. Sign up for free/Ücretsiz Kaydol:** Bir üst maddede verilen bilgiler bu madde için de geçerlidir.

## Uygulama Sürecine İlişkin Adımlar

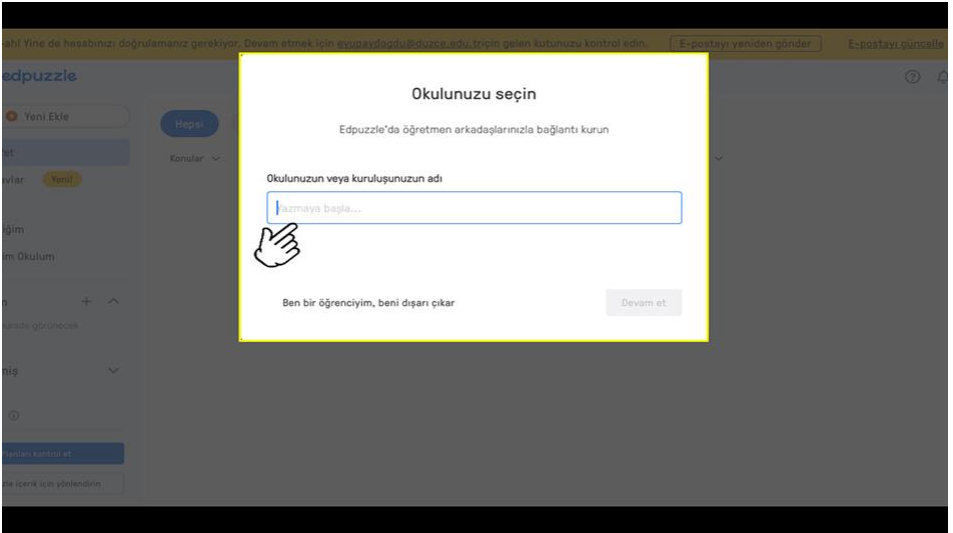
### Hesap Oluştur

- 1. Adım:** [edpuzzle.com](https://edpuzzle.com) (Erişim tarihi: 13.11.2025) adresinden uygulama sayfasına ulaşılmaktadır.
- 2. Adım:** Tarayıcının çeviri seçeneğinden ilerlenebilir. Sağ üst köşede yer alan Sign up/Kaydol ikonu ile hesap oluşturma sayfasına geçilir. İstenilen bilgiler girildikten sonra e-posta ve alınan şifre ile log in/giriş kısmından giriş yapılır.



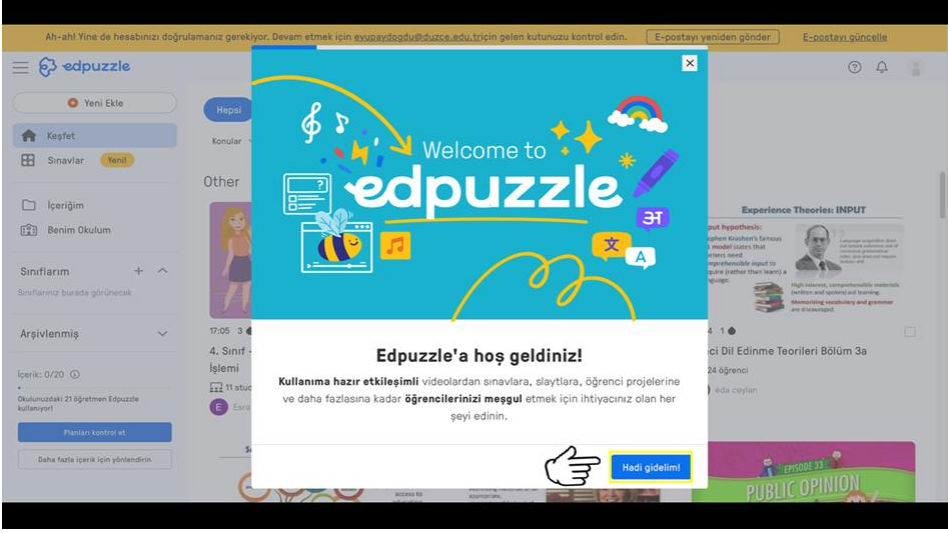
Görsel 58

- 3. Adım:** Giriş sonrası ekranın ortasında beliren kutucukta kurumunuz, sorusu sorulur. Listede yoksa ekleme seçeneği mevcuttur. Bu bilgiler girildikten sonra kullanıcı ile aynı kurumda edpuzzle kullanıcısı sayısı da görülebilir.



Görsel 59

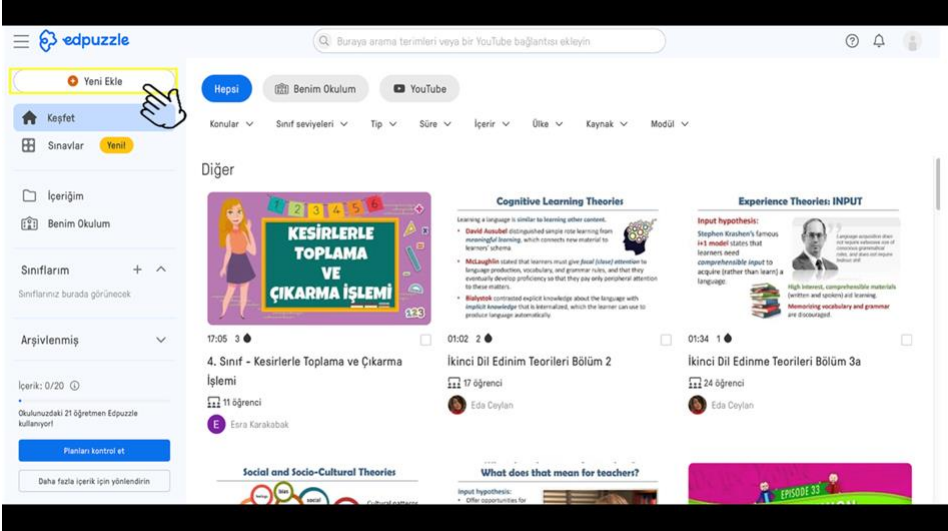
- 4. Adım:** Ekranın ortasında beliren kutucukta “Edpuzzle’a Hoş geldiniz” karşılama mesajının altında kısa bilgilendirme yer alır. Kutucuğun sağ alt köşesinde yer alan “Hadi Gidelim” yazısına tıklanarak sayfalara geçilir.



Görsel 60

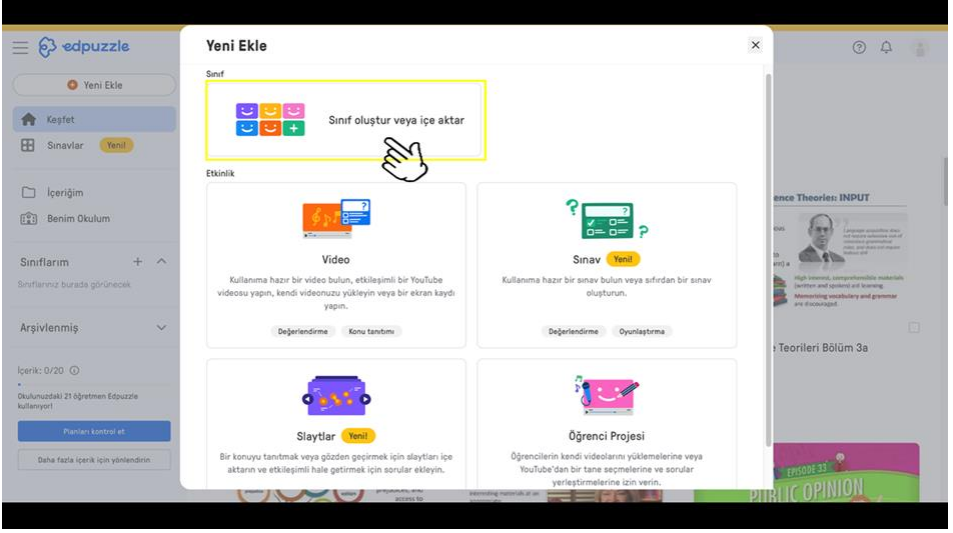
## Etkinlik Oluştur

- 1. Adım:** Giriş yapıldıktan sonra sayfanın sol üst köşesinde yer alan “Yeni Ekle” yazısına tıklanır.



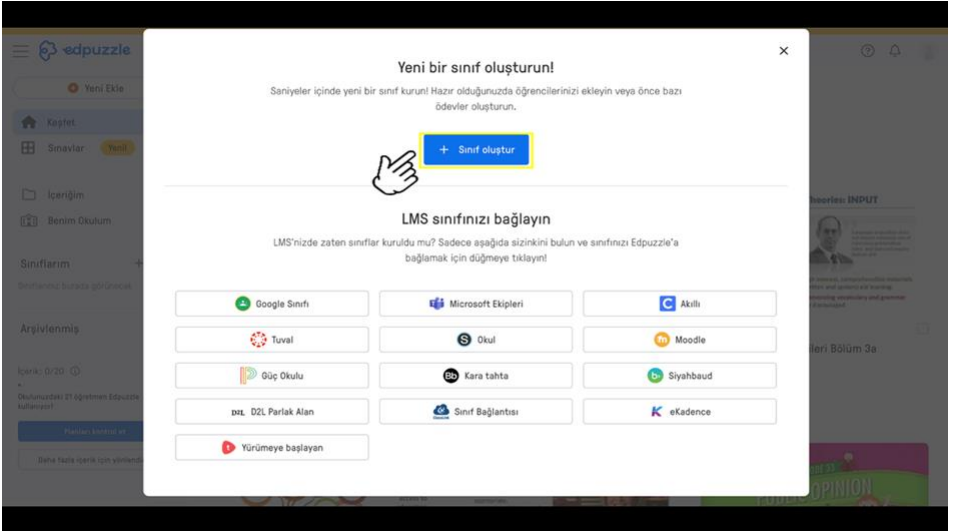
Görsel 61

- 2. Adım:** Açılan sayfada sınıf, video, slayt, sınav, öğrenci projesi ekleme seçenekleri yer alır. Bu noktada her bir seçeneğin eklenme adımları sırasıyla verilecektir. “Sınıf oluştur veya içeri aktar” seçeneği tıklanır.



Görsel 62

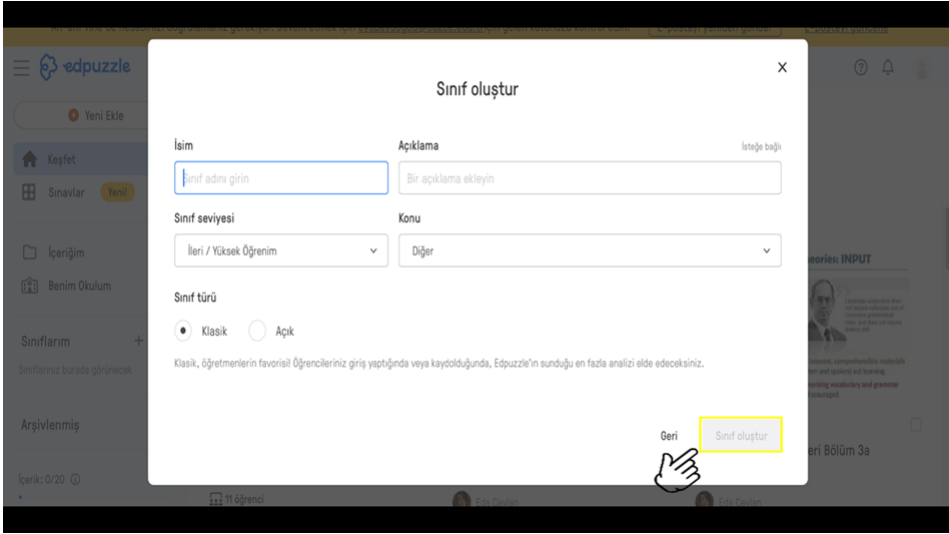
- 3. Adım:** Yeni bir sınıf oluşturulabilir veya kullanıcıların LMS sınıfları bağlanabilir. “Sınıf oluştur” yazısına tıklanır.



Görsel 63

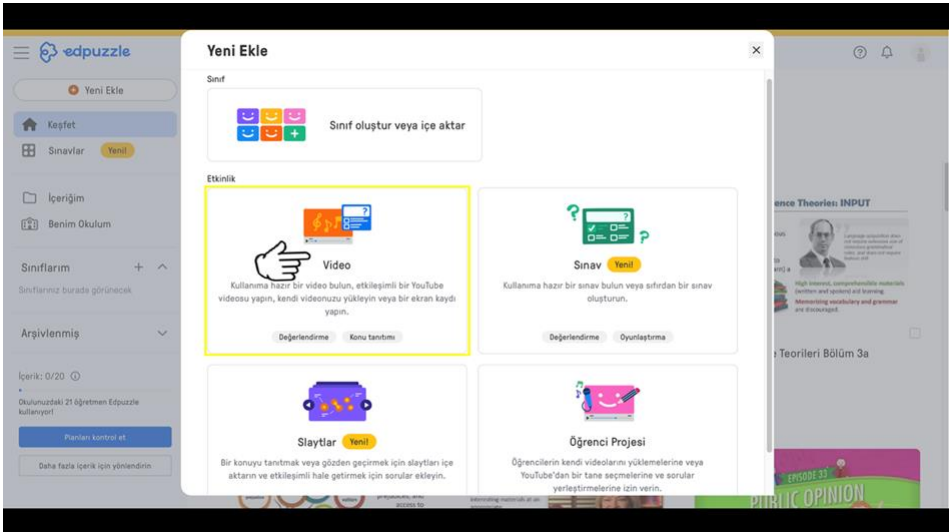
- 4. Adım:** Açılan sayfada oluşturulmak istenilen sınıf için isim, açıklama, sınıf seviyesi ve konu belirlendikten sonra sınıfın klasik veya açık olma özelliği seçilir. Bu noktada klasik seçeneği ile devam edildi. Açık seçeneğinde öğrencilerin takma adları ile katılmalarına izin verilmektedir.

Son olarak sağ alt köşede yer alan “Sınıf Oluştur” yazısına tıklanarak sınıf oluşturulmuş olur.



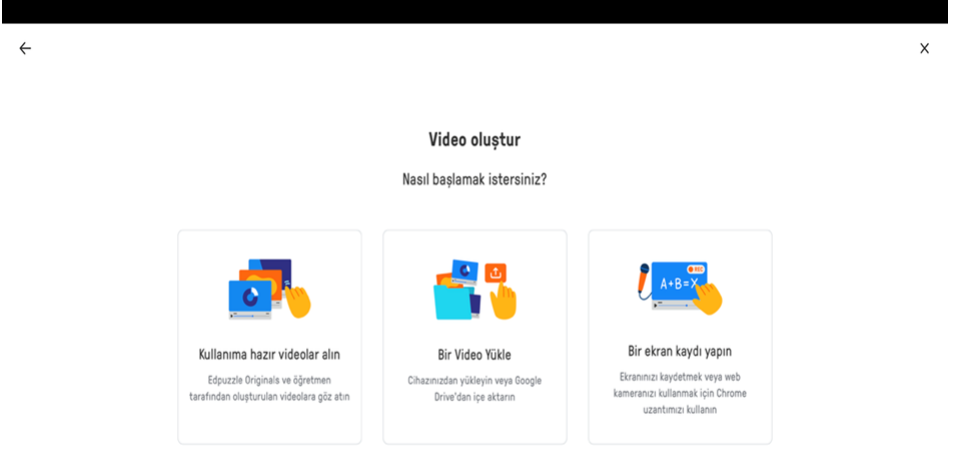
Görsel 64

**5. Adım:** Yeni ekle kısmında “Video” seçeneği tıklanır.



Görsel 65

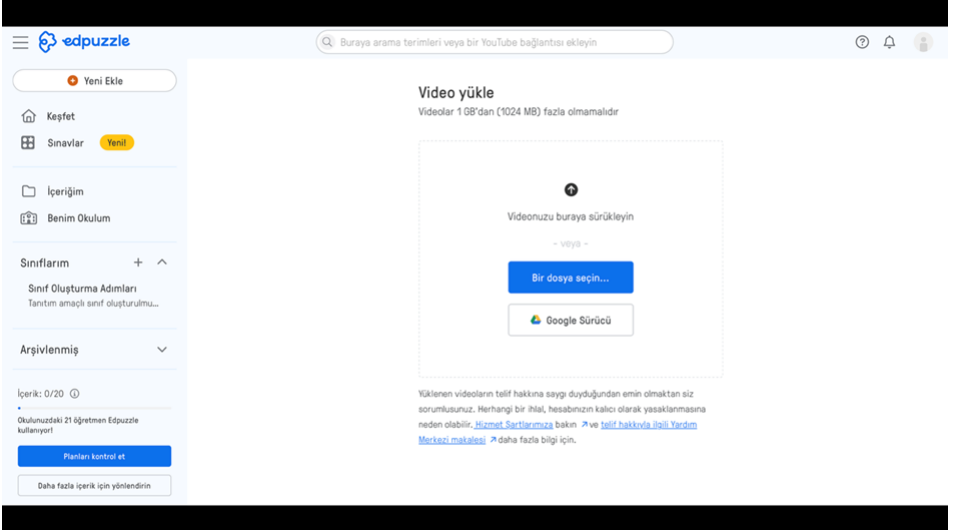
**6. Adım:** Açılan sayfada hazır videolardan yararlanma, video yükleme ve ekran kaydı yapma seçenekleri yer alır.



*Görsel 66*

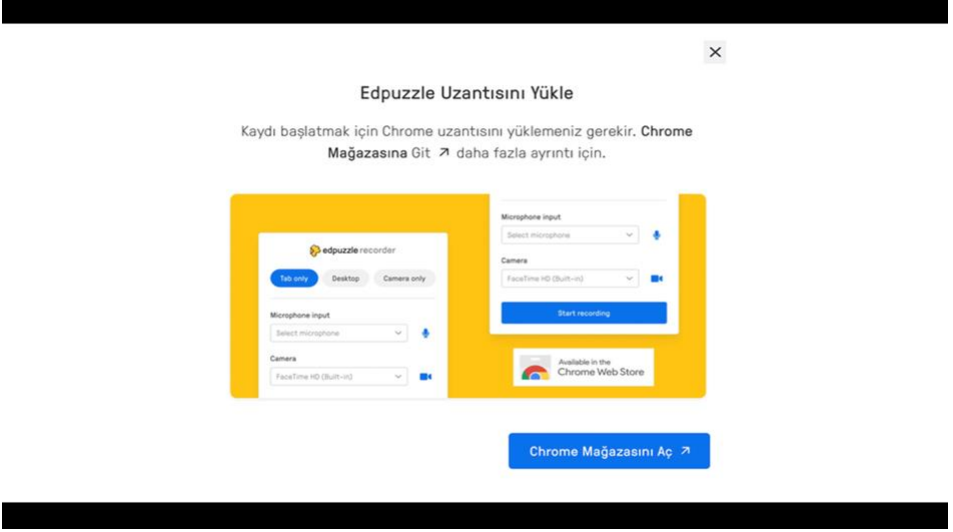
*Kullanıma hazır videoları alın* seçeneğine tıklandığında bir önceki kullanıcı sayfasına geçilir. Diğer kullanıcıların hazır videoları incelenir.

*Bir video yükle* seçeneğine tıklandığında 1GB'a kadar videoları yükleme imkânı sunulur.



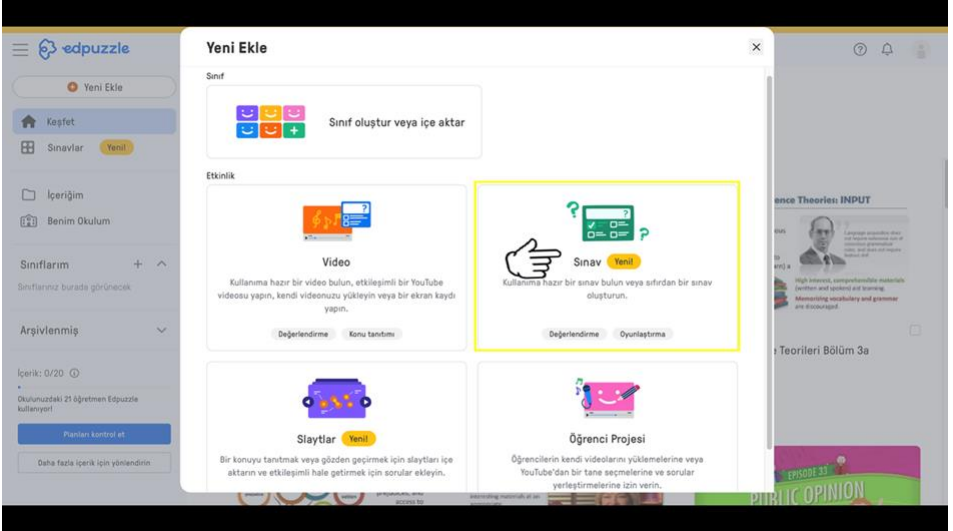
*Görsel 67*

Bir ekran kaydı yapın seçeneğine tıkladığında Chrome uzantısı ekleme uyarısı verir. Chrome mağazasından uzantı eklenerek devam edilir.



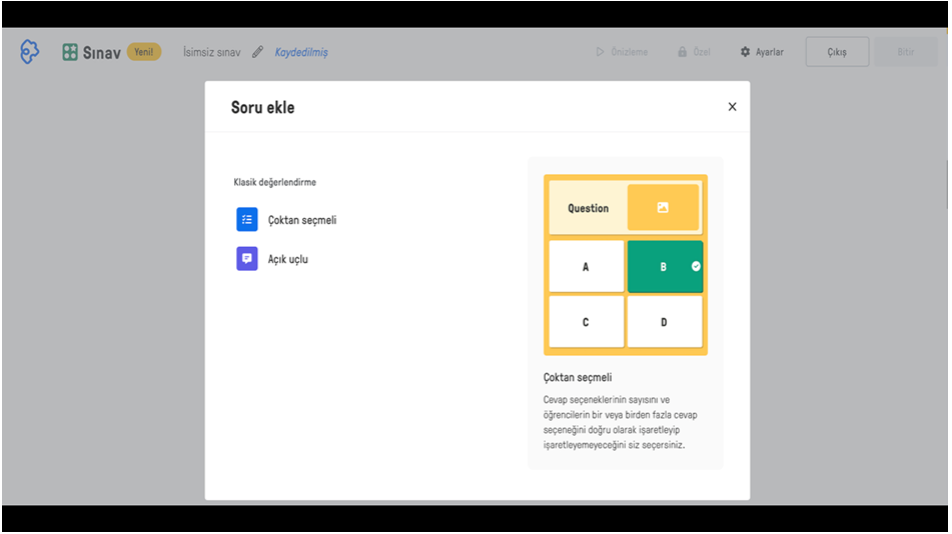
Görsel 68

7. Adım: Yeni Ekle kısmına girerek “Sınav” seçeneği tıklanır.



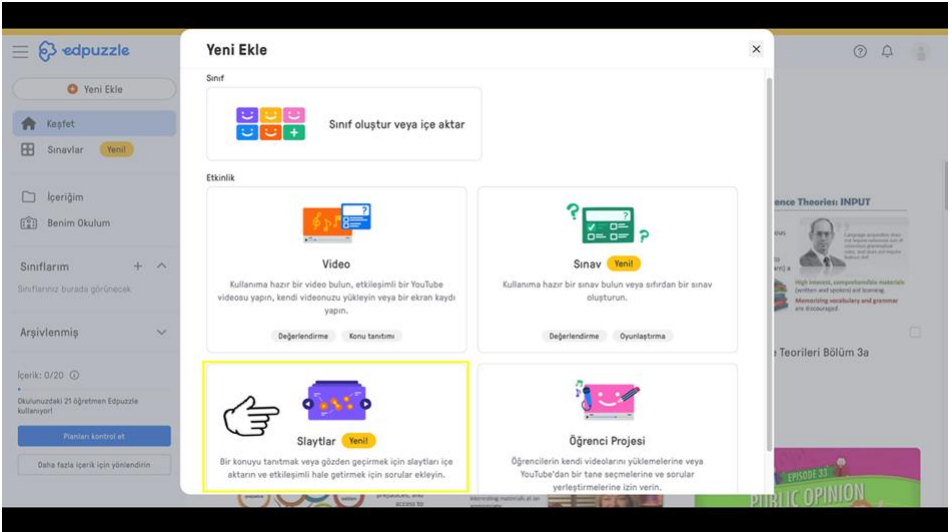
Görsel 69

- 8. Adım:** Açılan sayfada çoktan seçmeli ve açık uçlu soru ekleme butonları bulunur. Kullanıcılar eklemek istedikleri soru türünü seçerek beklenen cevaplar işaretlenir veya girilir. Bu bölümde sorularda veya cevaplarda görsel, ses ve bağlantı eklenmesi uygulamayı etkili kılar. Ayrıca sınav adı verilerek sorular için cevaplama süresi ve puan da belirlenebilir.



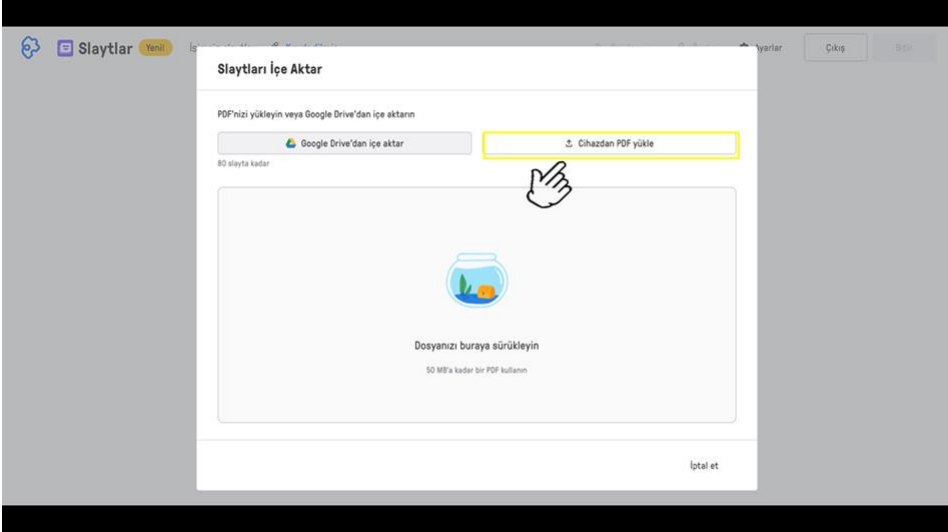
Görsel 70

- 9. Adım:** Yeni Ekle kısmına girerek “Slaytlar” seçeneği tıklanır.



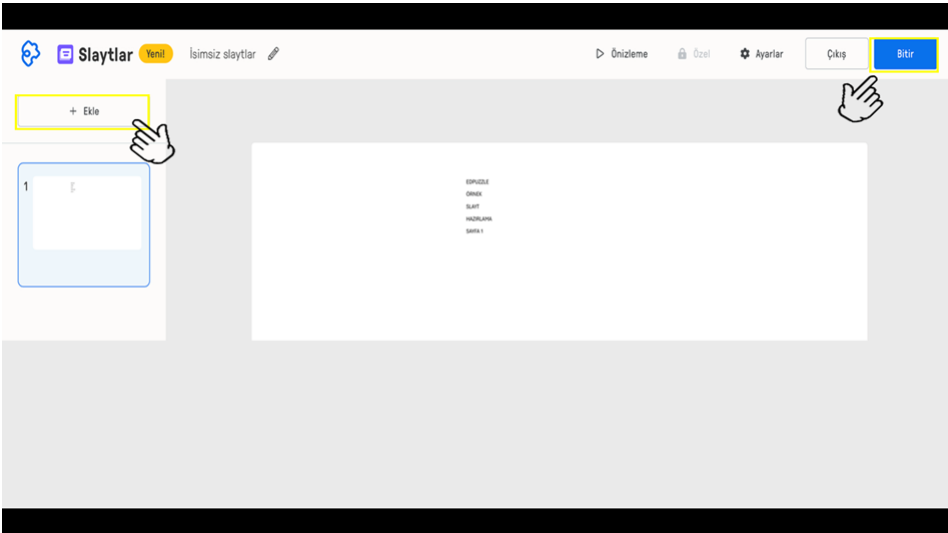
Görsel 71

**10.Adım:** Açılan sayfada slaytları içeri aktar kısmını yer alır. Google Drive veya kullanıcının cihazından PDF yükleyerek slayt oluşturulabilir. Cihazdan PDF yükle seçeneği ile kullanıcı cihazından PDF içeri aktarılır.



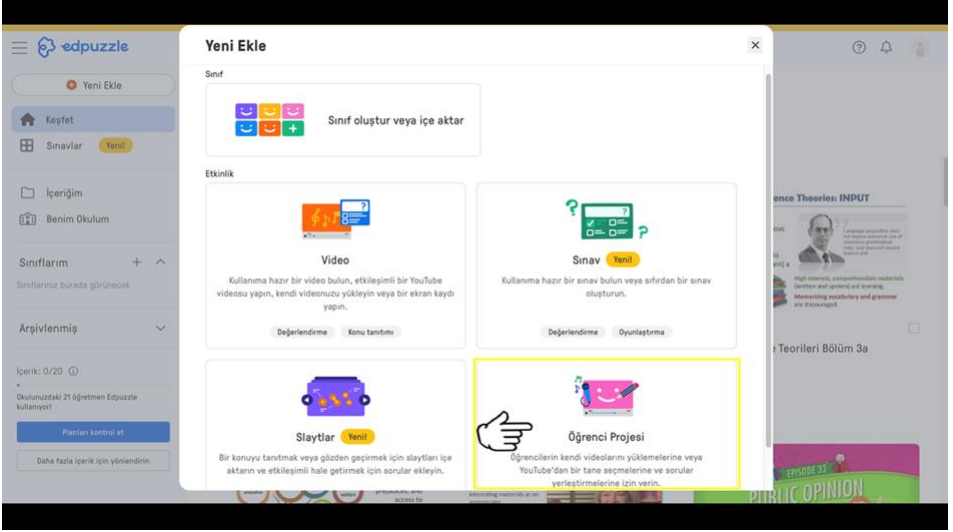
Görsel 72

**11.Adım:** Açılan sayfada slayta isim verilebilir. “Ekle” yazısına tıklanarak tekrar sayfa yüklenebilir. Bunun yanı sıra sayfalara çoktan seçmeli veya açık uçlu soru eklenebilir. Son durumda ön izleme yapılabilir. Sağ üst köşede yer alan “Bitir” seçeneği ile slayt hazır hale getirilir.



Görsel 73

**12.Adım:** Yeni Ekle kısmına girerek “Öğrenci Projesi” seçeneği tıklanır.



Görsel 74

**13.Adım:** Açılan sayfada öğretmenlerin, öğrenciler için tasarladıkları projeleri, ödevleri girilir. Konu, projenin amacı ve talimatlar girildikten sonra sayfanın sağ bölümünden YouTube'dan, öğrencilerin kendi cihazlarından hazır videoları veya kamera ile çektikleri videoları yükleme görevleri eklenebilir. Planlama bitirildikten sonra sağ alt köşede yer alan “Projeyi Kaydet”, “Kaydet ve Ata” seçenekleri ile tasarı kaydedilir. “Kaydet ve Ata” seçeneği ile projenin başlığı, başlangıç ve bitiş tarihleri, atanan sınıf belirlenebilir.

Yeni Öğrenci Projesi

Konu  
İm. Basit ekleme

Projenin amacı  
örn. Son dersi sentezleyen bir video bulun

Talimatlar  
örn. İy. İy bir projenin soruları ve sesli notları olmalıdır

Video Kaynağı  
Öğrencilerin YouTube'dan seçim yapmalarına veya proje için videolarını yüklemelerine izin verin.  
 YouTube videosunu bulun  
 Kendini kaydet  
 Bir video yükle

Projeyi kaydet Kaydet ve ata

Görsel 75

Atama

Başlık  
Örnek Konu  
10 / 200 karakter  
+ Talimatlar ekle (isteğe bağlı)

Başlangıç tarihi  
Bugün saat 12:00, 12:00

Bitiş tarihi  
Son tarih yok

Atamak  
Sınıf seç

Bireysel öğrencileri seçin  
+ Sınıf oluşturun

Görsel 76

**14.Adım:** Youtube videosu eklenmek istendiğinde, giriş yapıldıktan sonra açılan sayfanın üst kısmındaki boşluğa (Görsel-76) aranan video adı girilirse, Edpuzzle kütüphanesindeki videolardan arama yapılır. YouTube videosu eklenmek istenildiğinde ilgili videonun bağlantısının YouTube üzerinden kopyalanıp yapıştırılması yeterlidir. Uygulama, YouTube üzerinden videoyu çeker ve video üzerinde değişiklik yapılmasının yanında videoya sorular ve notlar da eklenebilir. Üretilen etkinlik sona erdiğinde sayfanın sağ üst köşesinde yer alan “Bitir” yazısına (Görsel-76)

tıklanarak hazır hale getirilir. Daha sonra açılan sayfanın sağ üst köşesinde “Atama, Düzenle, Özel” kısımları bulunur (Görsel-76). Atama, bir sınıf için ilgili videonun gönderilmesinin sağlandığı kısımdır. Düzenle, videonun kesilmesinin, sorular eklenmesinin mümkün olduğu bir önceki kısma geri dönmek için kullanılır. Özel, hazırlanan içeriğin herkese açık veya belirlenen sınıf için gösteriminin ayarlandığı bölümdür. Bunların dışında “...” ile belirtilen kısımda içeriğin belirlene klasöre taşınması, oynatma listesine eklenmesi veya silinmesi seçenekleri yer alır.

The screenshot shows the Edpuzzle website interface. At the top, there is a search bar with the text "Buraya arama terimleri veya bir YouTube bağlantısı ekleyin". Below the search bar, there are navigation tabs for "Hepsi", "Benim Okulum", and "YouTube". A dropdown menu is open, showing options for "Konuslar", "Sınıf seviyeleri", "Tıp", "Süre", "İçerik", "Üste", "Kaynak", and "Modül". The main content area displays a list of video lessons under the heading "Diğer". The first video is titled "4. Sınıf - Kesirlerle Toplama ve Çıkarma İşlemi" and is 17:05 long. The second video is "İkinci Dil Edinim Teorileri Bölüm 2" and is 01:02 long. The third video is "İkinci Dil Edinim Teorileri Bölüm 3a" and is 01:34 long. Each video entry includes a thumbnail, a duration, a play button, and the number of students who have viewed it.

Görsel 77

The screenshot shows the Edpuzzle website interface with a video player. The video player is titled "YEŞİL OKUL İZLEME METNİ" and is 00:00 long. The video player has a play button, a progress bar, and a volume icon. The video player is set to "Kesim ekle" (Cut) mode. The video player is also set to "Deri Al" (Skin) mode. The video player is also set to "Sifariş" (Order) mode. The video player is also set to "Paylaş" (Share) mode. The video player is also set to "Toplam yeni süre 00:44" (Total new duration 00:44). The video player is also set to "Neden bir videoyu kesmelisiniz?" (Why cut a video?). The video player is also set to "Videonun öğrencilerinizle ilgili olmayan bölümleri keserek zaman kazanın." (Cut out parts of the video that are not relevant to your students to save time.).

Görsel 78

Yeşil Okul Dinleme Metni - 6. Sınıf Türkçe \ 3. Tema \ 171. Sayfa

Eyüp AYDOĞDU



Görsel 79

### 5.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

<b>Etkinlik</b>	Lafla Peynir Gemisi Yürür mü?
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	6
<b>Süre</b>	3 dakika
<b>Kazanım</b>	T.D.6.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme T.D.6.8. Dinlediğinin/izlediğinin derin anlamını belirlemeye yönelik üst düzey çıkarımlar yapabilme T.D.6.9. Dinlediğini/izlediğini kendi içinde karşılaştırabilme T.D.6.10. Dinledikleri/izledikleri arasında karşılaştırma yapabilme T.D.6.17. Bilgilendirici metinde düşüncüyü geliştirme yollarını belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme T.D.6.20. Çoklu ortam öğelerine yönelik çözümleme yapabilme T.D.6.21. Dinlediğini/izlediğini özetleyebilme T.D.6.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

Tablo 11. Edpuzzle uygulamasıyla hazırlanan 6. Sınıf dinleme etkinliği

Bu örnek etkinlikte Edpuzzle aracılığıyla 6. sınıf Türkçe ders kitabındaki etkinlik etkileşimli dinleme metnine dönüştürülmüştür. Seçilen metin “Lafla Peynir Gemisi Yürümez” adlı metindir. Bu örnek ve diğer örnek etkinlikteki dinleme metinleri DilBilgisi Net Youtube kanalından alınmıştır.

Etkinlik kapsamında kazanımlar çerçevesinde videoya sorular eklenmiş, soruların hazırlanmasında maarif modeli esas alınmıştır. Aşağıda videoya eklenme zamanı ve eklenen sorular yer alır. İlgili içerik için öğrencilere ödev olarak verilebilir veya eş zamanlı sınıfta cevaplama beklenebilir. Bu durumda öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine olanak tanınır.

00.14: Sizce bu söz hangi durumda, kime söylenir? Tahmin edelim.

00.50: Sizce bu söz hangi durumda, kime söylenir? Tahmin edelim.

01.16: Tahminin ne kadar doğru?

01.08: Dinlediğiniz metinde neresi doğru?

01.09: Dinlediğiniz metinde Aksi Yusuf nasıl biri?

01.11: Sizce bu söz hangi durumda, kime söylenir? Tahmin edelim.

01.13: Sizce bu metnin başlığı ne olmalıdır?

Bu uygulama ile öğretmenlerin, yapılan çalışmaları etkinlik sırasında ve sonrasında takip ederek öğrencilere anında dönüt vermesi ve değerlendirmesi için gerekli verileri eş zamanlı sunar. Maarif Modelinde yer alan ön bilgileri harekete geçirme ve kullanma, tahmin etme, görselleştirme, metin yapılarını analiz etme, bilgileri organize etme, soru sorma, çıkarım yapma, özetleme stratejilerine hizmet eder.

The screenshot displays the edpuzzle application interface. At the top, the edpuzzle logo and the video title "Lafla Peynir Gemisi Yürür mü İzle..." are visible. The main content area features a video player with a blue and white title card that reads "5. SINIF TÜRKÇE LAFLA PEYNİR GEMİSİ YÜRÜR MÜ? (1. TEMA - 28. SORU - 6. ETKİNLİK) İZLEME METNİ". To the right of the video player, there is a "Soru" (Question) tab selected, and a "Soru oluştur" (Create Question) button. Below this, a menu of question types is shown: "Çoktan seçmeli soru" (Multiple choice question), "Açık uçlu soru" (Open-ended question), and "Not" (Note). A hand icon points to the "Çoktan seçmeli soru" option. At the bottom, there is a section titled "Bunları neden eklemelisiniz?" (Why should you add these?) with a brief explanation: "Hangi öğrencilerin dersi eniyi görmek için sorular oluşturun ve daha fazla bilgi vermek veya huz bir sesli notta öğrencilerin dikkatini çekmek için notlar ekleyin!" (Create questions for which students learn best and add more information or use a voice note to attract students' attention!).

Görsel 80

edpuzzle

Buraya arama terimleri veya bir YouTube bağlantısı ekleyin

Video Önizlemesi

Atama Düzen Özel

Lafla Peynir Gemisi Yürür mü İzleme Metni'nin kopyası - 6. Sınıf Türkçe \ 1. Tema \ 28. sayfa \ 6. Etkin EYÖP AVDÖDÜJ

Lafla Peynir Gemisi Yürür mü İzleme Metni - 6. Sınıf Türkçe \ 1. Tema \ 28. sayfa \ 6. Etkinlik

DAHA FAZLA VIDEO

00:02 01:13

CC

Video Etkinlikleri

- 00:14 Açık uçlu
- 00:50 Açık uçlu
- 01:06 Açık uçlu
- 01:08 Çoktan seçmeli
- 01:09 Çoktan seçmeli
- 01:11 Açık uçlu

Görsel 81

Lafla Peynir Gemisi Yürür mü İzleme Metni - 6. Sınıf Türkçe \ 1. Tema \ 28. sayfa \ 6. Etkinlik

Paylaş

AÇIK UÇLU SORU

Bu söz hangi durumda, kime söylenir? Tahmin edelim.

Type your answer here

A 00

Tekrar izle Atla Gönder

TRT HABER

ATA

f t i y TRTHABER

Görsel 82

<b>Etkinlik</b>	Yeşil Okul
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	6
<b>Süre</b>	5 dakika
<b>Kazanım</b>	T.D.6.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme T.D.6.8. Dinlediğinin/izlediğinin derin anlamını belirlemeye yönelik üst düzey çıkarımlar yapabilme T.D.6.9. Dinlediğini/izlediğini kendi içinde karşılaştırabilme T.D.6.10. Dinledikleri/izledikleri arasında karşılaştırma yapabilme T.D.6.17. Bilgilendirici metinde düşüncüyü geliştirme yollarını belirlemeye yönelik çözümlene yapabilme T.D.6.20. Çoklu ortam öğelerine yönelik çözümlene yapabilme T.D.6.21. Dinlediğini/izlediğini özetleyebilme T.D.6.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 12. Edpuzzle uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf dinleme etkinliği*

Bu örnek etkinlikte Edpuzzle aracılığıyla 6. sınıf Türkçe ders kitabındaki etkinlik etkileşimli dinleme metnine dönüştürülmüştür. Seçilen metin “Yeşil Okul” adlı metindir. Etkinlik kapsamında kazanımlar çerçevesinde videoya sorular eklenmiştir. Soruların hazırlanmasında maarif modeli esas alınmıştır. Aşağıda videoya eklenme zamanı ve eklenen sorular yer alır. İlgili içerik için öğrencilere ödev olarak verilebilir veya eş zamanlı sınıfta cevaplama beklenebilir. Bu durumda öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine olanak tanınır.

00.05: Sizce dinlediğiniz metindeki bu okul nasıl bir okuldur? Tahmin edelim.

00.13: Hangisi bu okulun kullandığı yenilenebilir kaynaklardan olabilir?

00.43: Tahmininiz ne kadar doğru?

00.43: Bu okulla ilgili düşünceleriniz nelerdir?

00.43: Hangisi dinlediğiniz okul ile ilgili yanlış bir bilgidir?

Bu uygulama ile öğretmenlerin, yapılan çalışmalarını etkinlik sırasında ve sonrasında takip ederek öğrencilere anında dönüt vermesi ve değerlendirmesi için gerekli verileri eş zamanlı sunar. Maarif Modelinde yer alan ön bilgileri harekete geçirme ve kullanma, tahmin etme, görselleştirme, metin yapılarını analiz etme, bilgileri organize etme, soru sorma, çıkarım yapma, özetleme stratejilerine hizmet eder.



Kes

Seslendirme

Sorular



Öğretmen Yardımı Beta

Daha fazla bilgi edinin

Sorular oluşturun

Çoktan seçmeli soru

Açık uçlu soru

Not

Görsel 83

Video Önizlemesi



Yeşil Okul Dinleme Metni - 6. Sınıf Türkçe \ 3. Tema \ 171. Sayfa

EYÜP ARDOĞDU



Video Etkinlikleri

- 00:05 Açık uçlu
- 00:13 Çoktan seçmeli
- 00:43 Açık uçlu
- 00:43 Açık uçlu
- 00:43 Çoktan seçmeli

Görsel 84

Yeşil Okul Dinleme Metni - 6. Sınıf Türkçe \ 3. Tema \ 171. Sayfa

Paylaş

**6. SINIF TÜRKÇE**

**YEŞİL OKUL**

**İZLEME METNİ**



AÇIK UÇLU SORU

Sizce dinlediğiniz bu metindeki okul nasıl bir okuldur? Tahmin edelim.

Type your answer here

Tekrar izle

Atla

Gönder

Görsel 85

## 6. FLIPPİTY

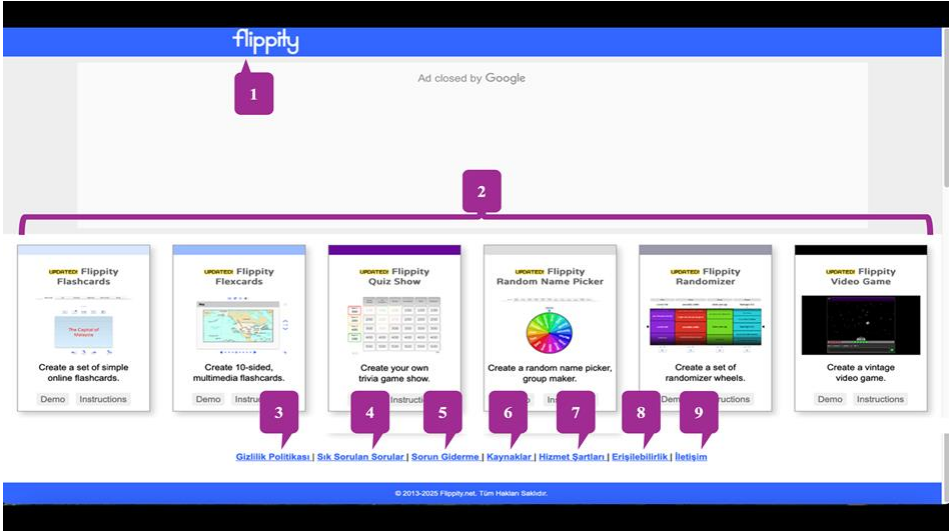


**Uygulamanın Tanımı:** Kısaca, Google e-tablolar kullanılarak bilgi kartları, yarışma listeleri, soru bankası, hafıza oyunu gibi içeriklerin üretildiği ücretsiz bir araçtır.

**Uygulamanın Amacı:** Açık erişimli web sitesinden girilerek kullanıcıların ücretsiz olarak bireysel veya grup etkinlikleri tasarımları için şablonlar verilir. Bu amaç doğrultusunda uygulamaya özel bir fiyatlandırma planı ve hesap oluşturma bölümü bulunmamaktadır.

Kullanıcılar [www.flippity.net](http://www.flippity.net) adresinden hazır şablonlara erişebilmektedirler. Kullanıcılar ihtiyaç ve planlarına uygun şablonu seçerek Google e-tablolar üzerinden içeriği değiştirerek kişisel gelişim veya grup çalışmalarında kullanabilecekleri içerikleri kolayca oluşturmaktadır.

**Ana Sayfa Tanıtımı:** [www.flippity.net](http://www.flippity.net) adresinden erişim sağlandığında (Erişim tarihi: 13.11.2025) web sayfası görünümü aşağıda verilmiştir.



Görsel 86

1. **Flippity:** Tıklandığında ana sayfaya/ilk ekrana geri dönlür.
2. **Şablonlar:** Uygulamaya son erişim tarihi itibarıyla otuz iki şablon kullanıma sunulmuştur. Kullanıcılar hazır şablona girerek örnek uygulamaları inceleyebilir, yönlendirmelerle kendi içeriklerini aynı şablonda yeniden oluşturabilir ve düzenleyebilir.

Şablonlar ve kısaca kullanım amaçları:

1. *Bilgi kartları:* Basit bilgi kartları oluşturulur. Kartlar metin, ses, görüntü ve video bağlantısı eklenerek zengin içerikli etkinliğe dönüştürülebilir.

2. *Esnek kartlar:* Bilgi kartlarından farkı on konuda on kart biçiminde oluşturularak bir konuda bilgi verilebileceği gibi verilen bilginin ölçülmesinde de kullanışlıdır.

3. *Bilgi yarışması:* Bireysel ve grup çalışması için birkaç konuda zorluk derecesine göre sorular hazırlanır. Örneğin grup etkinliğinde takımlar oluşturulur. Çeşitli konularda zorluk seviyelerine göre sorular oluşturulur. Takımlar önce konuları daha sonra zorluk seviyesini seçerler. Öğretmen soruyu açar. Takım doğru cevap verirse puan değeri kadar puan alır. Yanlış cevap vermeleri durumunda puan değeri kadar puanlarından düşülür.

4. *Rastgele İsim Seçici:* Çark biçimindeki isim listesi çevrilir. Çark durduğunda üst kısımda yer alan okun gösterdiği ismin seçildiği kabul edilir. İsim yerine yazılacak kelimeler veya cümleler kullanıcıların hayal güçlerine bırakılır.

5. *Rastgeleleştirici:* Rastgele isim seçiciden farkı, birden fazla konunun seçilebilmesidir. Bu şablonda cümlenin öğeleri yazılarak çarkların çevrilmesiyle cümle oluşturulabilir, yaratıcı yazma etkinliği tasarlanabilir.

6. *Video Oyunu:* Bilgisayar oyunlarının nostaljik versiyonu olan bir oyun görünümünde sorulara verilen doğru cevaplar ile yukarıdan gelen nesnelerin vurulması sağlanır. Oyunda beş yanlış cevap hakkınız bulunur. Öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine olanak tanınır.

7. *Sayıya Göre Renk:* Örnek bir resim ve renkler seçilir. Hazırlanan sorulara verilen cevaplar boş görseli renklendirir. Renkler oyuncuları yönlendirir. Doğru cevaplar belirlenen görseli oluşturur. Görsel tamamlandıkça oyun biter.

8. *Sanal Kilit Kırma:* Bilgi kartlarında olduğu gibi hazırlanan sorulara verilen doğru cevaplarla kilitlerin açılmasının amaçlandığı oyun tasarımıdır.

9. *Masa Oyunu:* Birden fazla kişi ile oynanan masa oyunlarının sanal versiyonudur. Burada yine hazırlanan sorulara doğru cevap aranır.

10. *Manipülatifler:* Özellikle kelime etkinliği için kullanışlı bir ayrıntı içeriktir. Örneğin sıfatlar ve isimlerden oluşan listede öğrencilerden sıfatlar ve isimleri ayırmaları istendiğinde bu kart tercih edilebilir. Belirlenen kelimeler e-tabloda listelenir. Oyun başladığında kelimeler kartlara yazılır. Öğrenciler kartları

bilgisayar faresi ile tutup ekranda istedikleri bir yere taşır. Öğretmen, öğrenci(ler)in tercihlerini sözel olarak değerlendirir.

11. *Eşleştirme/Hafıza Kartlar*: Kullanıcıların kendi hafıza veya eşleştirme oyunlarını tasarlayabildikleri bölümdür. Kelime tercihlerinde seslendirme de yapılmaktadır.

12. *XO oyunu*: 3x3, 4x4, 4x5, 5x6, 6x7 karelerden oluşan zeminde O ile belirlenen karelere tıklanarak açılan sorulara doğru cevap veren oyuncunun X veya O harflerinden birini seçerek kareye yerleştirmesine dayanan oyun tasarlanır. Sorular görsellerle desteklenebilir.

13. *BINGO*: Buradaki girişler de oyun temelli etkinlik tasarlama içindir.

14. *Boşluk Doldurma*: Bir metinde/cümlede boş bırakılan kelimeleri tamamlama için idealdir. Kullanıcı açılan sayfadaki kutucuğa ilgili metni girer. “Üret” butonuyla etkinlik üretilir. Bu yönüyle diğer bilgi kartlarından daha hızlı tasarlandığı söylenebilir. Her bir kelime boş olarak üretilir. Kullanıcı, görünmesini istediği kelimelere tıklar. Diğerleri öğrenciler tarafından tahmin edilir.

15. *Zaman Çizelgesi*: Zaman çizelgesi ve etkinlikten oluşan kısımdır. Zaman çizelgesinde tarihsel akışa kullanıcı tarafından bilgiler girilir. Öğrencilere bir akışta neler olduğunu aktarmak için kullanılabilir. Etkinlik kısmında zamansal sıralama ile öncelik sonralık ilgilisi kurulur.

16. *Rozet İzleyici*: Bir yarışma, etkinlik vb. durumlarda tüm katılımcıların erişmiş olduğu derece, kazanmış olduğu rozet/madalya takibi yapılabilmektedir.

17. *Liderlik Tablosu*: Okul turnuvalarında, kitap okuma yarışmalarında vb. etkinliklerde sıralama amaçlı kullanılabilir bölümdür.

18. *Yazma Testi*: Klavye ile yazma için hazırlanan metinlerin hız ve doğruluk takibi için kullanışlı etkinliğin tasarlandığı bölümdür. Hazır metinlerde klavye ile yazımda doğru harfler siyah, yanlış harfler kırmızı olarak belirir. Anında dönüt olarak yazma hızını geliştirir.

19. *Kelime Oyunu*: Kelimelerin heceleme, yazım, farklı şekil ve düzenleme ile baskılarının da alınabildiği bölümdür. Kelime öğretiminde seslendirme ile yazım da yapılabilmektedir.

20. *Kelime Bulmaca*: Klasik gazete bulmacaları şeklinde karışık harflerin içinde belirlenen kelimeleri bulma etkinliği tasarlanır.

21. *Bulmaca*: Yukarıdan aşağıya, sağdan sola şeklinde konumlanmış kelimelerin sorularla bulunmasına dayalı klasik bulmacalar tasarlanabilir.

22. *Karışık kelimeler*: Harflerinin yerleri değiştirilerek doğru kelimenin bulunmasına dayalı kelime bulmaca etkinliği tasarlanır.

23. *Kardan Adam*: Bir çeşit kelime bulma oyunu tasarlanır. Katılımcılar harf tahmin eder. Her yanlış tahminde kardan adamın bir uzvu erir. Bölümün ismi kardan adam olsa da bomba, çiçek, elmalar ile de figürler değiştirilebilir.

24. *Kelime Ustası*: Belirlenen kelimelerin öğrenciler tarafından tahmin edilmesi istendiğinde etkili bir uygulama tasarlanabilir. Öğrencilere her kelime için altı tahmin hakkı verilir. Tahminlerde renklerle yönlendirme yapılır. Gri, kelimedede yok. Sarı, kelimedede var ama yeri yanlış. Yeşil, kelimedede var ve yeri doğru.

25. *Kelimeleri Gruplandır*: Dört kategoride kelimeleri belirleyerek ürettikten sonra öğrencilerden karışık kelimeleri gruplandırması beklenir.

26. *İlerleme Göstergesi*: Grup çalışmalarında bireysel veya takım ilerleyişini görsel olarak hazırlamanın etkin bölümüdür. İster gerçek ister sanal ortamda üretilen etkinliklerde katılımcıların son durumlarının bir tabloda ifade edilmesinde kullanışlıdır.

27. *Kelime Bulutu*: Kelimelerin bir bulut biçiminde farklı boyut, renk, şekil ve düzende yer aldığı tasarımlar oluşturulur. Daha sonra öğrencilerden bu kelimeleri bulmaları beklenebilir.

28. *Yazı Tipleri*: Eğlenceli kelimeler düzenlemek için idealdir.

29. *Hikâye Yaz*: Belirli konu ve kelimelerin öğrenciler tarafından belirlendiği otomatik hikâye yazma uygulaması tasarlanır. İlk olarak öğrenciden konu seçmesi beklenir. Diğer sayfada yönlendirici sorularla (isim, nerede, ne yaptı...) kelimeleri girmesi beklenir. Daha sonra sistem öğrencinin kelimeleri ile seçilen konu üzerine kısa hikâye yazar.

30. *Turnuva Listesi*: Grup etkinliklerinde bireysel veya grup olarak elenen ve bir üst tura geçen isimlerin yazılabildiği bir çeşit liste tasarlandığı bölümdür.

31. *Sınav*: Video, görsel ile desteklenebilen çoktan seçmeli sınavlar tasarlanabilir.

32. *Öz Değerlendirme*: Kişisel gelişim veya eğlence amaçlı değerlendirmeler tasarlanabilir?

**3. Gizlilik Politikası**: Kullanıcıların bilgilerinin uygulamaya erişimlerinde kaydedilmediği ve herhangi bir bilgi talep edilmediği için veri korumaya gerek olmadığı açıklanır.

**4. Sık Sorulan Sorular**: Uygulama ile ilgili gelebilecek genel sorular cevaplanır. Bu sorular şunlardır:

- Flippity kullanmak ücretsiz mi?
- Flippity herhangi bir bilgisayarda çalışır mı?
- Aynı Flippity bağlantısını aynı anda kaç kişi kullanabilir?
- Öğrencilerim ilerlemelerini bir şekilde kaydedebilir mi?

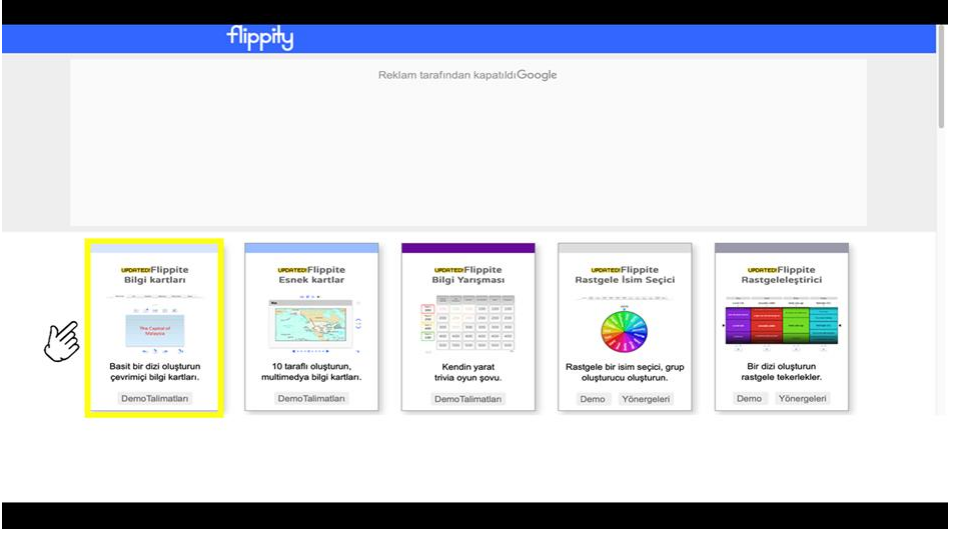
- Öğrencilerimin ne yaptığını nasıl görebilirim? Öğrencilerin etkinlikleri tamamlayıp tamamlamadığını nasıl anlayabilirim?
- E-posta sonuçları özelliğine ne oldu?
- Flippity uygulaması var mı?
- Görüntüleri nasıl eklerim?
- Flippity neden benim için çalışmıyor?
- Flippity internet bağlantısı olmadan çalışır mı?
- Birkaç Google hesabım var. Flippity şablonlarımın hangi hesaba kopyalanacağını nasıl seçebilirim?
- Flippity güvenli mi?
- Flippity elektronik tablolarım gizli mi?
- Flippity gizlilik politikası nedir?
- Bir tür premium hesap var mı? Reklamları engelleyebilir miyim?
- Teachers Pay Teachers’da tasarladığım Flippity etkinliklerinin satabilir miyim?
- Sizinle nasıl iletişime geçebilirim?

### **Uygulama Sürecine İlişkin Adımlar**

**Hesap Oluştur:** Flippity, diğer birçok web aracından farklı olarak herhangi bir hesap oluşturma talep etmemektedir. Kullanıcılar yalnızca siteye girerek tüm bilgi kartlarına kolayca erişebilme imkanına sahiptir. Bilgi kartlarının birçoğu Google e-tablolar aracılığıyla düzenlendiğinden kullanıcıların Google hesaplarının olması gerekir.

**Etkinlik Oluştur:** Tarayıcıya Flippity yazıp siteye giriş yapılır. Tarayıcının çeviri seçeneği ile ilerlenebilir. Flippity’de bilgi kartları şablonları genel olarak e-tablolar aracılığıyla düzenlenir. Bu nedenle Google hesabınız gerekecektir. E-tablolar ile düzenlenmeyen kartların kullanımı şablona tıklanıldığında açık ve sade olarak verilmiştir. Kutucuklara, kullanıcının seçtiği bilgiler girilerek “üret” butonuyla aktif hale getirilir. Bu noktada yalnızca e-tablolar ile düzenleme adımlar verilecektir.

1. **Adım:** Flippity sayfasına girildikten sonra bir şablon seçilir. “Demo Talimatları” yazısına tıklanır. Çeviri yapılmadan yapılan girişlerde “Demo” ve “Instructions” yazıları bulunur. *Demo* ile örnek bir uygulama görülür. Sayfanın üst kısmında “*Want to Make Your Own Set of Flashcards?*” yönlendiricisi ile uygulama yapma adımlarına geçilebilir. *Instructions* ise uygulama yapma adımları verilir.



Görsel 87

**2. Adım:** Belirtilen adımlar takip edilir. Adım 1 olarak verilen kısımda “Bu şablonun” yazısına tıklanır.

#### Google E-Tablolar

##### Adım 1: Google Sayfa Şablonunu Değiştirin

- **Bu şablonu** bir kopyasını oluşturun. (Google hesabınızla oturum açmanız gerekecek.)
- **Side1** ve **Side2** metnini düzenleyin. İstedğiniz kadar terim girin.
  - Kart ve metin renkleri için kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, mor, pembe, kahverengi ve gri arasından seçim yapın. Beyaz kartlardaki siyah metin için renk seçeneklerini boş bırakın.
- A1 hücresindeki adı değiştirerek bilgi kartı setinizi adlandırın.
- **Mavi arka planlı hiçbir hücreyi düzenlemeyin.**

##### Adım 2: Elektronik Tablonuzu Yayınlayın

- **Dosya, Paylaş, Web'de Yayınla'ya** gidin, ardından **Yayınla'yı** tıklayın.
- Web'e yayımla iletişim kutusunda oluşturulan bağlantıyı **kopyalayın** (Adım 3'te buna ihtiyacınız olacak).

##### Adım 3: Flippity.net Bağlantınızı Alın

- Şablonun **Bağlantıyı Buraya Alın** sekmesine tıklayın (altta).
- Adım 2'de kopyaladığınız bağlantıyı A3 hücresine yapıştırın.
- Flippity.net bilgi kartlarınızda gitmek için A5 hücresinde görünen bağlantıya tıklayın.

##### Adım 4: Yer imlerine ekleyin ve paylaşın

- Hızı bir şekilde tekrar bulmak için sayfayı yer imlerine ekleyin.
- Flippity.net bağlantısını bilgi kartlarınızı görüntülemek istediğiniz herkesle paylaşın.

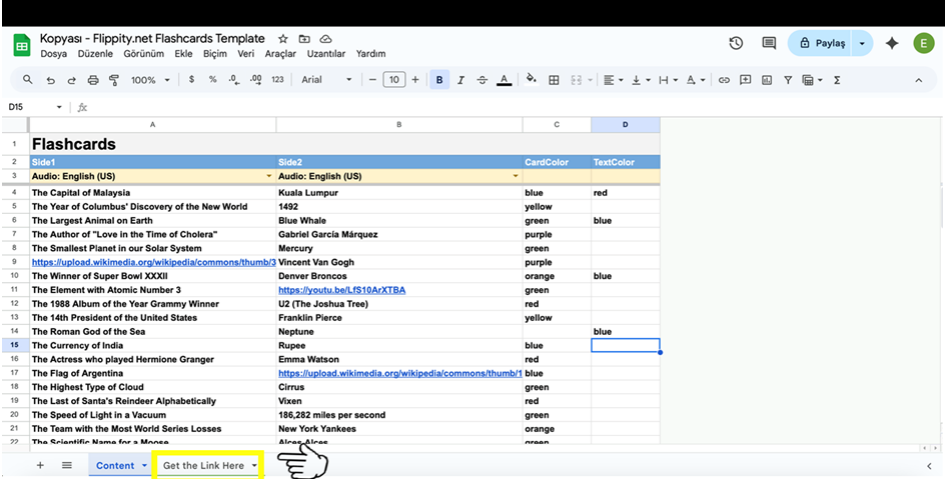
Görsel 88

**3. Adım:** Açılan sayfa “Kopya oluştur” butonuna tıklanır.



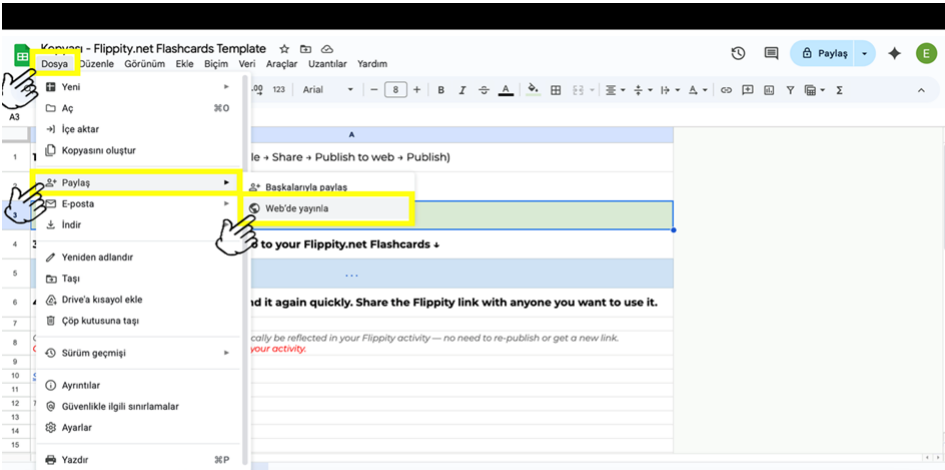
Görsel 89

**4. Adım:** Açılan sayfada e-tablo ile içerik düzenlenebilir. A1 sütunundan bilgi kartının adı değiştirilir. Side1, Side2, Card Color, Text Color sütunlarından içerik ve kartlar düzenlenir. Tablonun altında “Content” ve “ Get the Link Here” sayfaları yer alır. *Content* içerik düzenleme sayfası, *Get the Link Here* ise bilgi kartlarının Flippity olarak yayınlama adımlarının olduğu sayfadır. Düzenleme sona erdikten sonra *Get the Link Here* sayfasına tıklanır.



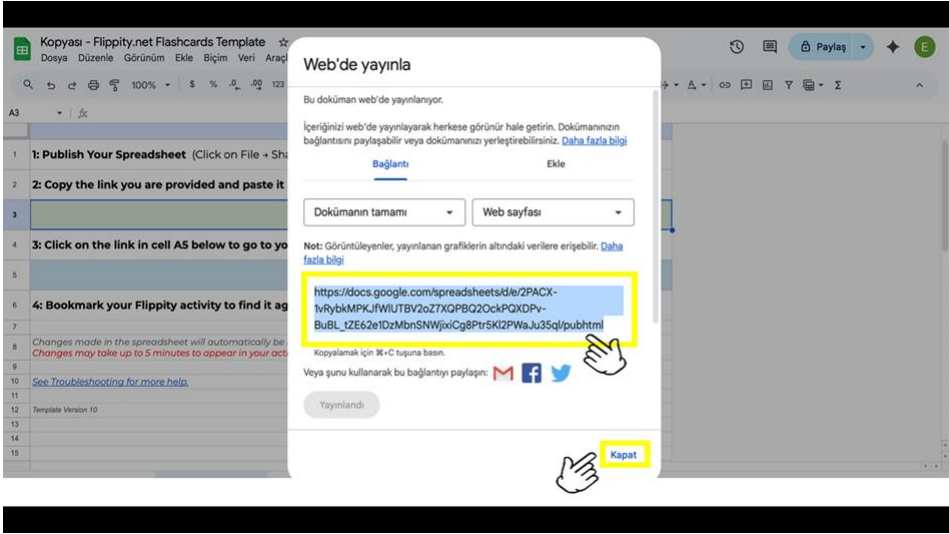
Görsel 90

5. Adım: Açılan sayfada üst menüde sırasıyla Dosya, Paylaş, Web'de yayımla sekmeleri tıklanır.



Görsel 91

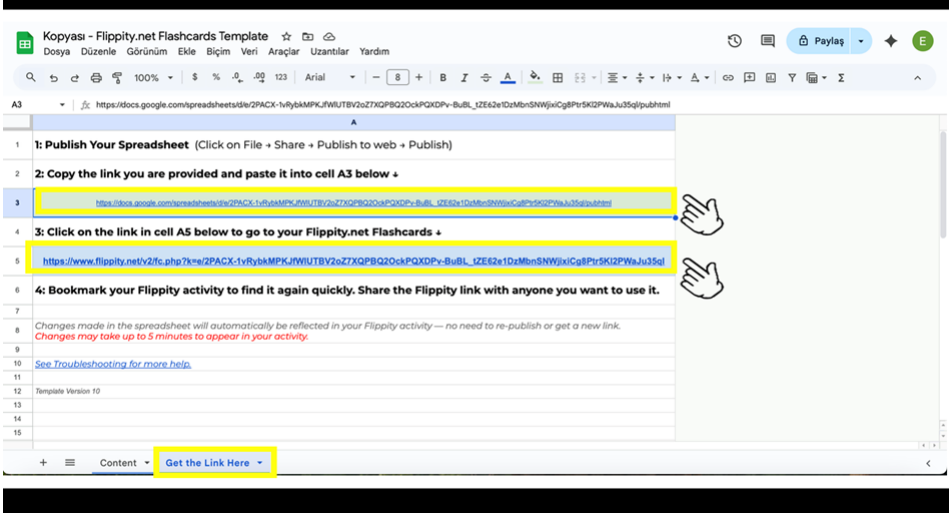
**6. Adım:** Sayfanın ortasında açılan kutucukta yer alan link kopyalanıp sağ alt köşede yer alan “Kapat” sekmesinden sayfa kapatılır.



Görsel 92

**7. Adım:** Kopyalanan link, yeşil renkle belirlenmiş A3 satırına yapıştırılır. Sistem otomatik olarak A5 satırına Flippity linki oluşturur. Bu linke tıkladığında düzenlenmiş olan bilgi kartları Flippity sayfasında kullanıma hazır olarak görünür.

**8.**



Görsel 93

### 6.1. UYGULMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

<b>Etkinlik</b>	Bulmaca
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	6
<b>Süre</b>	20 dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.6.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme T.O.6.2.Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme T.O.6.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme T.O.6.4. Okuyacağı metnin içeriğine yönelik tahminde bulunabilme T.O.6.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.O.6.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme T.O.6.16. Bilgilendirici metinde anahtar kelimeleri belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme T.O.6.21. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.O.6.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 13. Flippity uygulamasıyla hazırlanan 6. sınıf okuma etkinliği*

Bu etkinlikte 6. sınıf Türkçe kitabının ilgili sayfasında yer alan kelime bulmacası Flippity şablonu ile yeniden oluşturulur. Flippity şablonu aynı bulmacayı farklı şekillerde düzenlemeye olanak sağlar. Bu durum öğrencilerin, etkinliği bireysel olarak çözmeleri için uygun şartları yaratır. Kitaptaki bulmacanın 1. sorusu, Flippity şablonunda 4. soru olabilir. Birden fazla düzenleme ile tüm öğrencilerin katılımları mümkün hale getirilir.

Kopyası - Flippity.net Crossword Template

Dosya Düzenle Görünüm Ekle Biçim Veri Araçlar Uzantılar Yardım

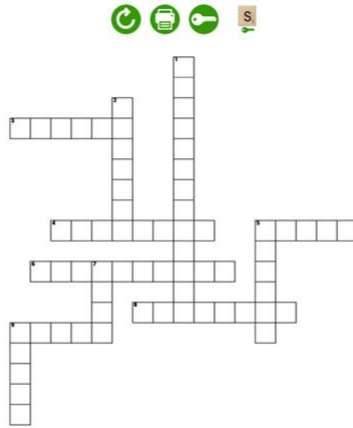
100% Arial 18

A1B1 Kelime Bulmaca

	A	B
1	<b>Kelime Bulmaca</b>	
2	<b>Kelime</b>	<b>Soru</b>
3	Seyyah	Gezmek, tanımak, görmek, dinlenmek amacıyla geziye çıkan kimse; gezmen, gezgin.
4	Hazine	Değerli şeylerin saklandığı yer; hazne.
5	Bakakalmak	Şaşkınlığa uğruşup ne yapacağını bilmez durumda kalmak.
6	Tutku	Güçlü istek ve eğilimin yöneldiği amaç.
7	Göz Göze Gelmek	Her iki tarafın bakışları karşılaşması anlamında bir deyim.
8	Sevgi	İnsanı bir şeye veya bir kimseye karşı yakın ilgi ve bağlılık göstermeye yönelen duygu; muhabbet.
9	Hükümdar	Padşah, kral, hakan gibi taht sahibi devlet başkanı; yabgu.
10	Avlu	Bir yapının veya yapı grubunun ortasında kalan üstü açık, duvarla çevrili alan.
11	Mükemmel	Eksiksiz, kusursuz, harikulade bir biçimde.
12	Tonun	Bir kimseye göre çocuğunun çocuğu.
13	Medrese	İslam ülkelerinde, genellikle İslam dini kurallarına uygun bilimlerin okutulduğu yer.
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		

Content - Get the Link Here

Görsel 94



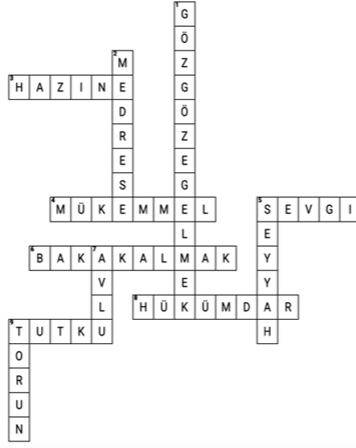
Across

Down

- Değerli şeylerin saklandığı yer; hazne.
- Eksiksiz, kusursuz, harikulade bir biçimde.

- Her iki tarafın bakışları karşılaşması anlamında bir deyim.
- İslam ülkelerinde, genellikle İslam dini kurallarına uygun bilimlerin okutulduğu yer.

Görsel 95



Görsel 96

<b>Etkinlik</b>	Deyim ve Atasözlerini Yerinde Kullan
<b>Ders</b>	Türkçe
<b>Sınıf</b>	7
<b>Süre</b>	10 dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.6.4. Okuyacağı metnin içeriğine yönelik tahminde bulunabilme T.O.6.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.O.6.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme T.O.6.16. Bilgilendirici metinde anahtar kelimeleri belirlemeye yönelik çözümleme yapabilme T.O.6.21. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme

Tablo 14. Flippity uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf okuma etkinliği

7. sınıf Türkçe kitabı ilgili sayfasında atasözü ve deyimler verilmiş, öğrencilerden anlamları ile eşleştirme beklenmiştir. Bu etkinlikte Flippity bilgi kartları ile bir kartın bir yüzüne örnek bir olay, diğer yüzüne uygun atasözü/deyim yazılır. Öğrenciler bireysel veya grup etkinliği ile örnek olayları okur. Uygun atasözünü ve deyimini söyler. Bu etkinlikte örnek olayların kısa videolarını veya gif ile hareketini karta bağlayarak izletilmesi, etkinliği daha verimli hale getirebilir.

flippity Nane Limon Kabuđu

Ad closed by Google

Flashcards List Matching Practice More...

Ahmet Bey iflas edince otobüsün kendi evine gelip kendisini almasını bekliyormuş.

1 / 8

Görsel 97

flippity Nane Limon Kabuđu

Ad closed by Google

Flashcards List Matching Practice More...

Zürefanın düşkünü, beyaz giyer kış günü.

1 / 8

Görsel 98

## 7. PIXTON



### Uygulamanın Tanıtımı

Pixton, her yaştan ve yetenekten insanın hikâye anlatma becerilerini geliştirmesine, yazma ve görsel iletişimini geliştirmesine, öğrendiklerini göstermesine ve kişiselleştirilmiş avatarlar aracılığıyla kimlik ve kültürünü kutlamasına olanak tanıyan bir çizgi roman oluşturma platformudur.

### Uygulamanın Amacı

Rapor, ödev, okul projeleri gibi çalışmalarını çizgi roman tarzında hazırlayabileceğimiz bir WEB 2.0 aracıdır. Şekilden şekle giren ifadeli karakterler, 2.000'den fazla nesne içeren ve içinde arama yapılabilen özellikli kitaplığı, önceden ayarlanıp temalara göre gruplanmış arka planlar içermektedir. Tasarlanabilir metin, resim yazıları ve konuşma balonları değişken panel genişliği ve yüksekliği ile esnek yerleşim düzenleri bulunmaktadır. Pixton ile bir kavramı ya da düşünceyi kısa ve öz bir şekilde anlatabilirsiniz. Özelleştirilebilir karakterlerle incelikli duyguları betimleyebilirsiniz Bir film senaryosu çizebilirsiniz.

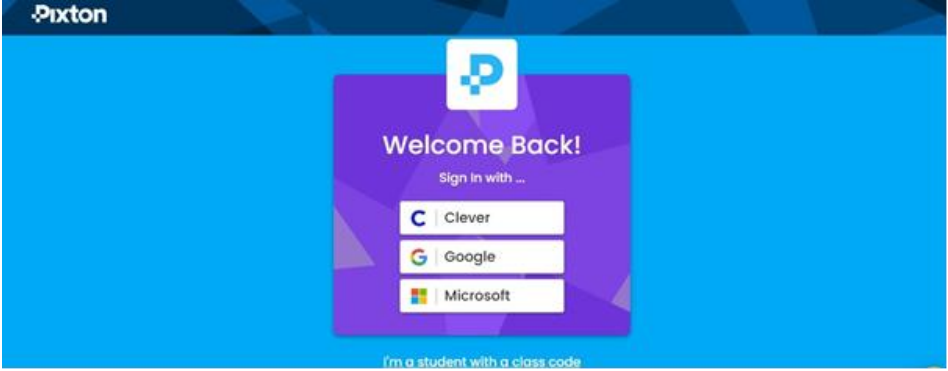
**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur.

- 1. Adım:** <https://www.pixton.com/> (Erişim Tarihi: 29.10.2025) adresinden uygulama sayfasına ulaşılmaktadır.
- 2. Adım:** Sayfaya ulaştıktan sonra sağ alt köşede bulunan EDUCATOR SIGNUP seçeneğine tıklanır.



Görsel 99

3. **Adım:** LOG IN seçeneğine tıkladıktan sonra karşımıza Clever, Google(Gmail) ve Microsoft seçeneğiyle üç seçenek karşımıza çıkmaktadır. Bu seçeneklerin en sonunda uygulamaya öğrencilerin kayıt olmadan sınıf koduyla girebilmelerini sağlayan I'm a student with class code seçeneği vardır. Ayrıca uygulama 30 günlük ücretsiz başlangıç paketi (Free Starter Plan) ile deneme hakkı vermektedir.



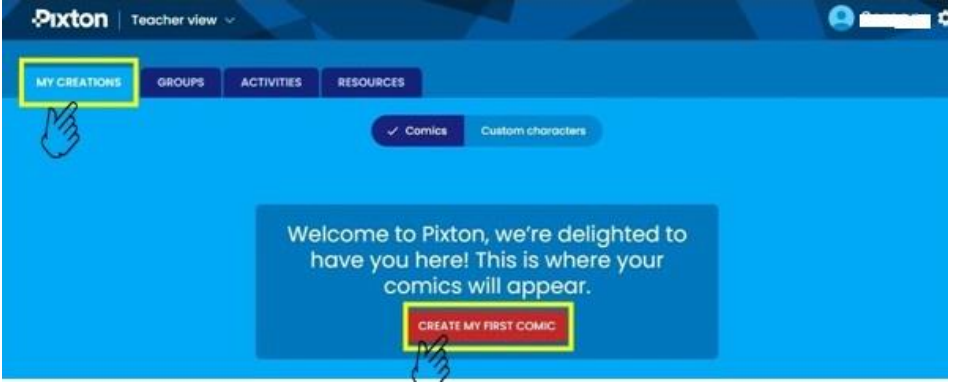
Görsel 100

4. **Adım:** Google (Gmail) seçeneğine tıklandıktan sonra gerekli bilgiler tamamlanır.



Görsel 101

5. **Adım:** Gerekli bilgiler tamamlandıktan sonra karşımıza Öğretmen platformunun (Teacher view) sayfası çıkmaktadır. Sayfanın üst kısmında bulunan seçeneklerden My Creations sekmesinden Create my first comic sekmesine basılarak ilk çizgi roman oluşturma süreci başlatılır.



Görsel 102

6. **Adım:** Groups seçeneğine tıklandıktan sonra karşımıza sınıf oluşturmak için bir sekme gelmektedir.



Görsel 103

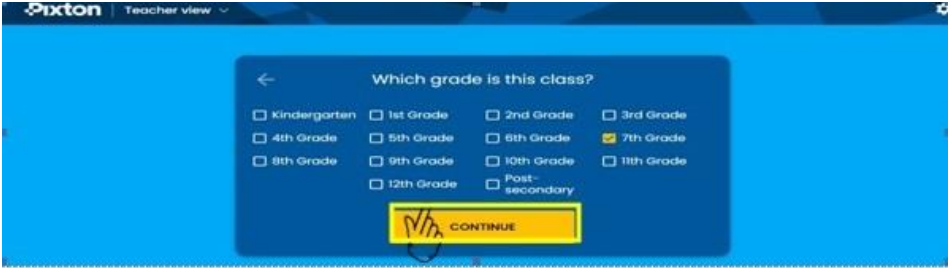
7. **Adım:** Create my first classroom sekmesine tıklanır ve sınıf oluşturmak için gerekli bilgiler doldurularak next ve continue sekmelerine tıklanır.



Görsel 104



Görsel 105



Görsel 106

8. **Adım:** Sınıf oluşturmak için beşinci adıma geldiğinde karşımıza öğrenciyi sınıfa dâhil etmek için iki seçenek çıkmaktadır. Öğrencilerin mail hesabı varsa onları yazarak girmelerini sağlamak ya da öğrencilerin her biri için Pixton kullanıcı adı belirleyip bir ders bağlantısı ile girmelerini sağlamak.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Bu aşamadan sonra programın anlatımı *Using Pixton usernames (Pixton kullanıcı adı belirle)* seçeneğinden choose (seç) bölümüne basılarak devam edilecektir.



Görsel 107

9. **Adım:** Pixton Using Pixton usernames (Pixton kullanıcı adı belirle) seçeneğine tıkladıktan sonra öğrencinin adını yazarak continue (devam et) seçeneğini tıklamamız gerekmektedir.



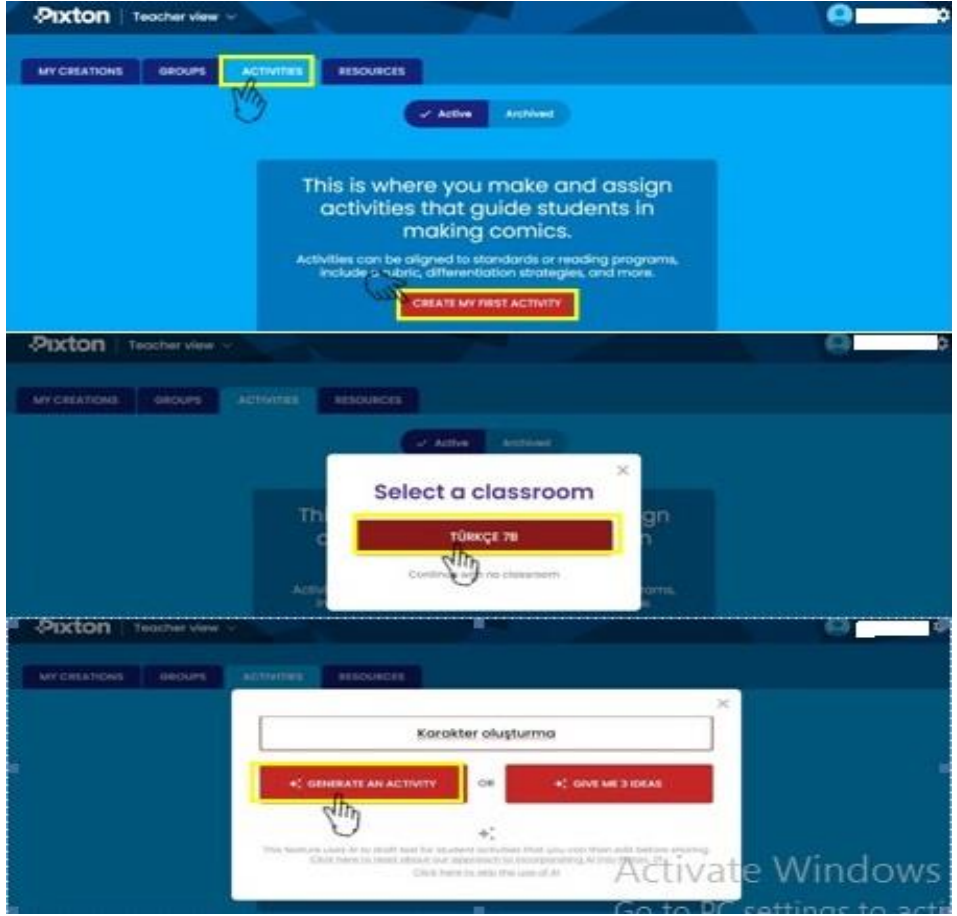
Görsel 108

10. **Adım:** Sınıfımızı oluşturduktan sonra karşımıza çıkan linki kopyalayıp öğrencilere gönderebiliriz.

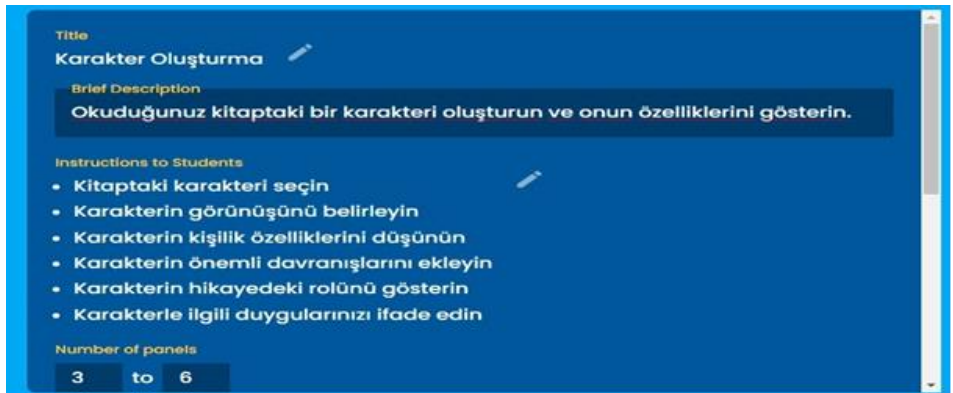


*Görsel 109*

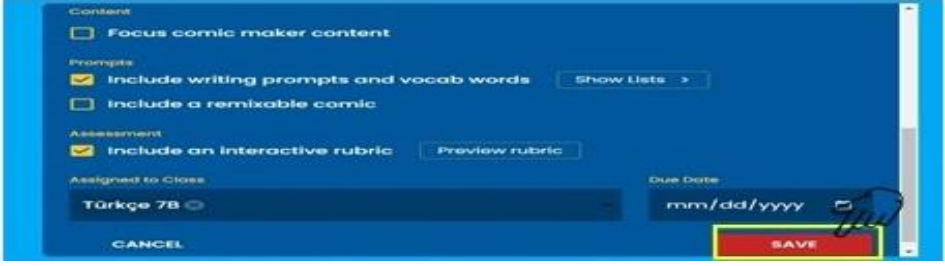
- 11. Adım:** Activities seçeneğine tıklandıktan sonra öğrencilere gönderilecek ödev için create my first activity seçeneğine tıklanır. Oluşturulan sınıf seçilir, ödev konusu girilerek yapay zeka yardımıyla generate an activity seçeneği tıklanarak ödev oluşturulması için save seçeneğine tıklanır.



Görsel 110



Görsel 111



Görsel 112

**12. Adım:** Öğrenciler için ödevi oluşturduktan sonra *view comics* seçeneğinden öğrencilerinizin gönderdiği ödevleri görebilirsiniz.



Görsel 113

### 7.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

Pixton, Ortaokul Türkçe dersini sadece bir "okuma-yazma" dersi olmaktan çıkarıp, bir "anlam yaratma ve iletme" laboratuvarına dönüştürür. Özellikle görsel okuma, yaratıcı yazma, metin oluşturma ve dijital okuryazarlık kazanımlarını desteklemede son derece etkilidir. Farklı öğrenme stillerine (görsel, kinestetik, sosyal) hitap ederek derse katılımı artırır ve öğrenmeyi kalıcı hale getirir.

Çizgi romanlar 1920'li yıllardan bu yana eğitim ortamlarında eğitsel amaçlarla kullanılmaktadır. Bu durum yakın tarihimize kadar artan veya azalan ilgilerle devam etmiştir. Ancak yakın tarihten bugüne kadar geçen sürede yapılan çalışmalara bakıldığında çizgi romanlara yönelik bu ilginin sürekli olarak arttığı görülmektedir. Özellikle bilgisayar tabanlı uygulamalarla dijital çizgi roman üretebilme olanağı sayesinde süreç hızlanmış ve bu süreçte farklı bakış açıları kazanılmıştır. Teknolojinin sunduğu imkânların artmasıyla birlikte çizgi roman alanına katılan kavramlardan biri dijital çizgi romanlardır. Bilgisayar tabanlı

uygulamalar aracılığıyla yapılan çizgi romanlara dijital çizgi romanlar denilmektedir (Craciun & Bunoiu, 2019, s. 324). Dijital çizgi romanlar aynı zamanda e-çizgi roman yani elektronik çizgi roman olarak da adlandırılmaktadır (Nasrulloh, Hanik & Satiti, 2020, s. 35). Bu kavramların yanında web çizgi romanları, çevrimiçi çizgi romanlar veya internet çizgi romanları şeklinde farklı kavramlar da dijital çizgi romanla aynı türü temsil etmektedir (Yunus, Salehi, Tarmizi, Syed, Balaraman, 2011, s. 53)

Çizgi romanın eğitim ortamlarında kullanılmasının faydaları bulunmaktadır. İlhan'a (2016, s. 22) göre bunlardan bazıları öğrencinin ilgisine hitap etme, farklı duyulara seslenme ve çoklu ortam sağlamadır. Bucher ve Manning'a (2004, s. 68) göre bazı eğitimciler edebiyatla ilgili temel kavramları öğretmek ve yazma becerisini geliştirmek için grafik romanları kullanırlar. Tekin ve İlhan (2021, s. 117) dinleme, konuşma, okuma, yazma gibi dil becerilerinin geliştirilmesinde dijital çizgi roman araçlarıyla üretilen çizgi romanlardan yararlanılabileceğini belirtmektedir. Humola ve Talib (2016, s. 615-621) "öyküleyici metin yazma sorunlarının üstesinden gelmek ve genel olarak yazma becerilerini geliştirmek için" alternatif bir araç olarak çizgi romanları önermektedir. Bunun yanında çizgi romanlarla dinleme, konuşma, okuma ve kelime hazinesinin de geliştirilebileceği belirtilmiştir. McVicker'e (2007, s. 85) göre çizgi romanlar sınıfta öğretimi farklı kılmanın bir yoludur.

Aşağıda 7.-8. sınıf için sunulan iki örnek etkinlik Pixton uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 7. Sınıflar içindir ve *iletişim ve sosyal ilişkiler temasını* temel almaktadır. İkinci etkinlik ise 8. Sınıflar için tasarlanmıştır ve *akademik düşünme dünyası* teması ele alınmıştır.

<b>Etkinlik Adı</b>	"Empati ve Çatışma Çözümü: Dijital İletişim Senaryoları"
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	7.Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanımlar</b>	T.Y.7.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.7.9. Yazısında karşılaştırma yapabilme T.Y.7.17. Yazısında düşünceyi geliştirme yollarını kullanabilme T.Y.7.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.7.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

Tablo 15. Pixton uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf yazma etkinliği

## 30 DAKİKALIK HIZLI ETKİNLİK PLANI

### Ön Hazırlık (Derse Hazır - Öğretmen)

#### Materyaller:

- Pixton hesap girişleri hazır (QR kod veya link)
- Hazır senaryo kartları (opsiyonel)
- "Hızlı Yazım Kontrol Listesi" (PDF veya basılı)

#### Sınıf Düzeni:

- Öğrenciler ikişerli çiftler halinde oturur
- Her çiftte bir tablet/bilgisayar

### ADIM ADIM 30 DAKİKA PROGRAMI

Bu 30 dakikalık hızlı etkinlik planı, Pixton dijital çizgi roman aracı kullanılarak gerçekleştirilecek yoğunlaştırılmış bir iletişim becerileri dersini özetlemektedir. Öğrenciler ikişerli gruplar halinde, önceden hazırlanan senaryo seçeneklerinden birini hızla seçip planlayacak (5 dakika), ardından çatışma, empati ve çözüm aşamalarını içeren dört panelli bir diyalog senaryosu yazacaktır (10 dakika). Sonraki aşamada, iletişim tarzlarındaki değişimi "önce-sonra" formatında karşılaştıracak (5 dakika), yazım, noktalama ve "ben" dili kullanımını kontrol edecek (5 dakika) ve en son olarak senaryoları üzerinden kısa bir öz değerlendirme yaparak öğrendikleri kuralı ve kişisel gelişim hedefini belirleyeceklerdir (5 dakika). Etkinlik, hızlı karar verme, işbirliği, yaratıcı yazma ve dijital okuryazarlık becerilerini tek bir oturumda desteklemeyi amaçlamaktadır.

Bu 30 dakikalık etkinlik, 7. sınıf öğrencilerinin iletişim becerilerini, yazma kazanımlarını ve teknoloji okuryazarlığını aynı anda geliştiren etkili bir çalışmadır. Pixton'un görsel ve interaktif yapısı, öğrencilerin iletişim senaryolarını somutlaştırmalarını ve empati kurmalarını kolaylaştırır.



Görsel 114

<b>Etkinlik Adı</b>	Akademik Hızlı Yazma Maratonu: Mini Araştırma Makalesi
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	8.Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanımlar</b>	T.Y.8.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.8.15. Eleştirisini yazılı olarak ifade edebilme T.Y.8.16. Problem çözümüne yönelik yazabilme T.Y.8.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.8.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 16. Pixton uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf yazma etkinliği*

## **ETKİNLİK PLANI: 30 DAKİKALIK PROGRAM**

### **Ön Hazırlık (5 Dakika)**

**Öğretmen:** Sınıfa güncel bir akademik sorunu tanıtır:

- **Konu:** "Okullarda Dijital Bağımlılıkla Mücadele"
- **Problem:** "8. sınıf öğrencilerinin ortalama ekran süresi 6 saat. Bu akademik başarıyı ve sosyal gelişimi nasıl etkiliyor?"

### **Materyal Dağıtımı:**

- Her öğrenciye "Hızlı Yazma Şablonu" (PDF veya basılı)
- Pixton giriş bilgileri (QR kod veya link)

## **30 DAKİKALIK ADIM ADIM ETKİNLİK**

Bu 30 dakikalık hızlı etkinlik, öğrencilerin Pixton dijital çizgi roman platformunu kullanarak kısa sürede akademik bir mini makale yazma sürecini deneyimlemelerini sağlar. Öğrenciler önce bir sorunu tanımlayarak 5 dakikada bir plan oluşturur, ardından 10 dakika içinde giriş, analiz, çözüm önerisi, sonuçlar ve kapanıştan oluşan beş bölümlü bir makaleyi yazar. Sonraki 5 dakikada yapıcı bir eleştiri (güçlü yön, gelişim önerisi, soru) yaparlar. Daha sonra 5 dakika içinde yazım, noktalama ve akademik dil kontrolü ile metinlerini düzeltirler. Son 5 dakikada ise performanslarını dört panelli bir öz değerlendirme çizgi romanı ile analiz ederek bir sonraki adımlarını planlarlar. Tüm süreç, hızlı düşünme, yapılandırılmış yazma, eleştirel analiz ve öz yansıtma becerilerini geliştirmeyi hedefler.

Bu etkinlik, 8. sınıf öğrencilerinin LGS'ye yönelik yazma becerilerini hızlı, etkili ve eğlenceli bir şekilde geliştirmelerini sağlar. Pixton'un görsel arayüzü,

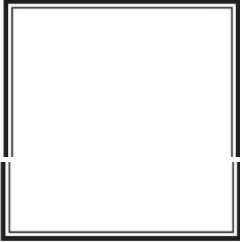


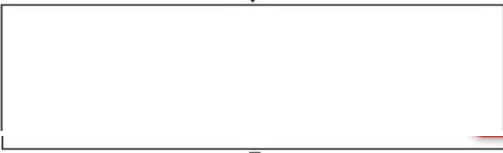
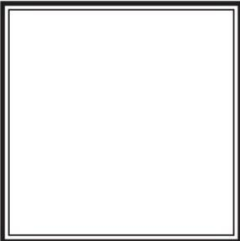
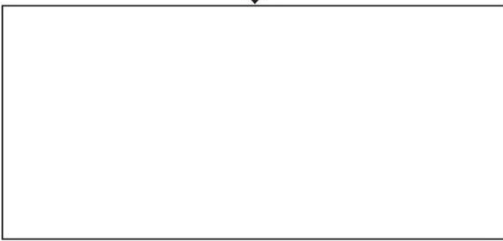
zaman baskısı altında bile yaratıcılığı tetikler ve akademik yazım sürecini somutlaştırır.

← Planla, Sonra Yaz

VAZDIR

**Pixton**  
Plan Then Write

Student Name

Beginning		 <p>Activate Windows Go to PC settings to activate Windows</p> <p>?</p>
Middle		
End		

Görsel 115

## 8. LEARNINGAPPS



### Uygulamanın Tanıtımı

Kodlama bilmeden derslerinizde kullanabileceğiniz eğitici oyunlar geliştirmenize yardımcı olacak ücretsiz bir web 2 aracıdır. Kullanımı çok kolay olduğu için sanki bir google anketi doldurur gibi çok basit bir şekilde sadece yönergeleri izleyerek eğitici oyunlar yapabileceğiniz. learningapps.org sitesinde hali hazırda bulunan kategori sayesinde adımları izleyerek oyunlar geliştirebilir ve bunları paylaşabilirsiniz.

LearningApps, farklı alanlarda, konularda ve seviyelerde oyun tasarlayabileceğiniz ya da var olan oyunlardan da faydalanabileceğiniz bir alan. Ders giriş ve çıkışlarında küçük oyunlar hazırlayarak, öğrencilerinizin dikkatini çekebilirsiniz. Öğrencilerinizin de LearningApps üzerinden oyun tasarlamasını isteyebilirsiniz.

### Uygulamanın Amacı

LearningApps'ın amacı, sınıfta yaygın olarak kullanılan medya metinleri ve görüntülerine ek olarak ses ve video içeriklerinin kullanımını daha da artırmaktır. Bulmaca ve alıştırmaya gibi yaygın görev türlerine ek olarak bu uygulamada geliştiriciler tarafından sürekli olarak genişletilen yaklaşık yirmi farklı görev türü bulunmaktadır. Daha önce oluşturulmuş olan öğrenim modülleri LearningApps'ta yayınlanabilir ve bu modüller başkaları tarafından ihtiyaçlara göre yeniden uyarlanabilir. Ayrıca yapılandırmacı öğrenme bağlamında, öğrenciler sınıfta bir konuyu pekiştirmek ve tekrarlamak için kendi görevlerini oluşturabilirler. Yani LearningApps'ta hem öğretmenler hem de öğrenciler yeni içerikler üretebilmekte ve bu içeriklerin yapısında değişiklikler yapabilmektedirler. Böylece öğrencilerin sürece aktif katılımı üst seviyelerde olabilmektedir

**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur.

1. **Adım:** <https://learningapps.org/> (Erişim Tarihi: 30.10.2025) adresinden uygulama sayfasına gidilir ve sağ üst köşede bulunan dil seçeneğinden Türkçe seçilir.



Görsel 116

2. **Adım:** Giriş yap bölümünden yeni hesap oluştur bölümüne tıklanır ve açılan sayfaya gerekli bilgiler girilerek hesap oluşturulur.



Görsel 117

3. **Adım:** Uygulamaları incele sekmesine tıklanır ve Türkçe dersi seçilir. Ayrıca basamak kısmı Ortaokul-Meslek eğitimi ve eğitici kurslar olarak ayarlanır.

LearningApps.org

Türkçe

Hesap ayarları:

Uygulamalarda ara Uygulamaları incele Uygulama oluştur Koleksiyon oluştur Malzemelerim

Kategori: Medya Dosyaları: hepsi Basamak: Orta okul — Meslek eğitimi ve eğitim kurslar

- Almanca
- Astronomi
- Bilgi Teknolojileri
- Biyoloji
- Coğrafya
- Din Dersi
- Diğer Diller
- El işi
- Felsefe
- Fen Bilimleri
- Fizik
- Fransızca
- Kimya
- Latince
- Matematik
- Meslek Eğitimi
- Mühendislik dalları
- Müzik
- Politika
- Psikoloji
- Resim Dersi
- Rusça
- Spor / Beden Eğitimi
- Tarih
- Tüm kategoriler
- Türkçe
- Türkçe
- İktisat
- İngilizce
- İnsan / Çevre
- İspanyolca
- İtalyanca

Ornekler

7. Sınıf Melek ve Ahiret İnancı ile ilgili

OSMÇ AKADEMİ Sözcükte Anlam (Bilgi Yarışması) (Sözcükte Anlam 5)-1

OSMÇ AKADEMİ Cümlelerin İlettiği Anlam Özellikleri

PERSPEKTİF GÖRÜNÜŞLERİNİ

Ar. Er o. Ir verbos

OSMÇ AKADEMİ Anlatım Bozuklukları (Nedenini Bul 7)-2

OSMÇ AKADEMİ Cümle Çeşitleri (Yapısına Göre (BUL-

Coğrafya 7.ci sınıf. Test

OSMÇ AKADEMİ Anlatım Teknikleri (Eşleştirme)-2

Vartik Bilgi Değer

Görsel 118

4. **Adım:** Seçilen Türkçe sekmesindeki konular incelenir ve uygun olan konu seçilir.<sup>17</sup>

LearningApps.org

Türkçe

Hesap ayarları:

Uygulamalarda ara Uygulamaları incele Uygulama oluştur Koleksiyon oluştur Malzemelerim

Kategori: Türkçe Medya Dosyaları: hepsi Basamak: Orta okul — Meslek eğitimi ve eğitim kurslar

- Anlatım Bozuklukları
- Anlatım Teknikleri
- Atasözleri
- Cümlede Anlam
- Deyimler
- Dil Bilgisi
- Edebiyat
- Eş anlamlı kelimeler
- Kelime Bilgisi
- Medya Okuryazarlığı
- Noktalamaya İşaretleri
- Okuma becerisi
- Paragraf
- Sea Bilgisi
- Sözcük Bilgisi
- Yabancılar İçin Türkçe
- Yazma Becerisi
- Yazım Kuralları
- Zamirler
- dinleme becerisi
- eş ve zıt anlamlı kelimeler
- fiiller
- zıt anlamlı kelimeler
- Çocuklar için
- özel eğitim
- Şiir ve İmge

OSMÇ AKADEMİ Fiillerde Yapı (Kazanım)

OSMÇ AKADEMİ Fiiller (Eylemler)

OSMÇ AKADEMİ Virgünün Görevleri (BUL-EŞLEŞTİR)-2

Atasözü Atasözlerini Öğreniyorum -1

OSMÇ AKADEMİ Sıfat (Ön Ad)

OSMÇ AKADEMİ Deyim - Anlam Eşleştirme

OSMÇ AKADEMİ Fiillerde Yapı (Türünü Bul)-1

OSMÇ AKADEMİ Metnin Virgünün Görevleri (BUL-EŞLEŞTİRME)-2

OSMÇ AKADEMİ Cümlelerin Öğeleri (Kazanım)

OSMÇ AKADEMİ Fiilimsiler (Eylemliler)

Görsel 119

5. **Adım:** Seçilen Şiir ve İmge konusu üzerine tıklanır ve ŞAİRLERİ TANIYOR MUYUZ? Eşleştirme oyunu açılır.

<sup>17</sup> Şiir ve imge konusu ile ilerlenecektir.

LearningApps.org

Türkçe

Hesap ayarları:

Uygulamaları ara Uygulamaları incele Uygulama oluştur Koleksiyon oluştur Malzemelerin

Kategori: Türkçe

- Anlatım Bozuklukları
- Anlatım Teknikleri
- Atasözleri
- Cümlede Anlam
- Deyimler
- Dil Bilgisi
- Edebiyat
- Eş anlamlı kelimeler
- Kelime Bilgisi
- Medya Okuryazarlığı
- Noktalama İşaretleri
- Okuma becerisi
- Paragraf
- Ses Bilgisi
- Medya Dosyaları: hepsi
- Sözcük Bilgisi
- Yabancılar için Türkçe
- Yazma Becerisi
- Yazım Kuralları
- Okur İncele
- Başlamak
- Zamirler
- dinleme becerisi
- eg ve zıt anlamlı kelimeler
- fiiller
- Malzeme eğitimi ve eğitim kurslar
- zıt anlamlı kelimeler
- Çocuklar için
- Okul hayatım
- Şiir ve İmge

Anlatılamam Dertimi Dertsiz İnsana

Fidan

Akırm Kız Seni Komam İlere

ŞAIRLERİ TANİYOR MUYUZ?

Yürün Astarlarım Savaş Edelim

Şiir Ve İmge

Şiir ve İmge

ŞİİR & İMGE

Deniz KE SEN

Şiir Ve İmge

Görsel 120

6. Adım: Açılan eşleştirme oyunu öğrencilere gönderilmek üzere Bunu “Uygulamalarım”a at! seçeneği seçilerek kaydedilir.

LearningApps.org

Türkçe

Hesap ayarları:

Uygulamaları ara Uygulamaları incele Uygulama oluştur Koleksiyon oluştur Malzemelerin

ŞAIRLERİ TANİYOR MUYUZ?

EDİP CANSEVER

CAHİTSİTİK TARANCI

CEMAL SUREYA

ATILLA İLHAN

Denzer uygulama oluştur

Bunu "Uygulamalarım"a at!

Bu uygulama üzerinden

Bu uygulamayı değerlendirdin:

Yükleyenin adı: User13996273

Kategori: Türkçe

Uygulamayı kullan

Başlantı / link: <https://learningapps.org/view34017172>

Siteye yerleştirmek etmek için bağlantı / beik: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?app=3">`

Paylaş: <https://learningapps.org/34017172>

Sorun bildir

QR-Code

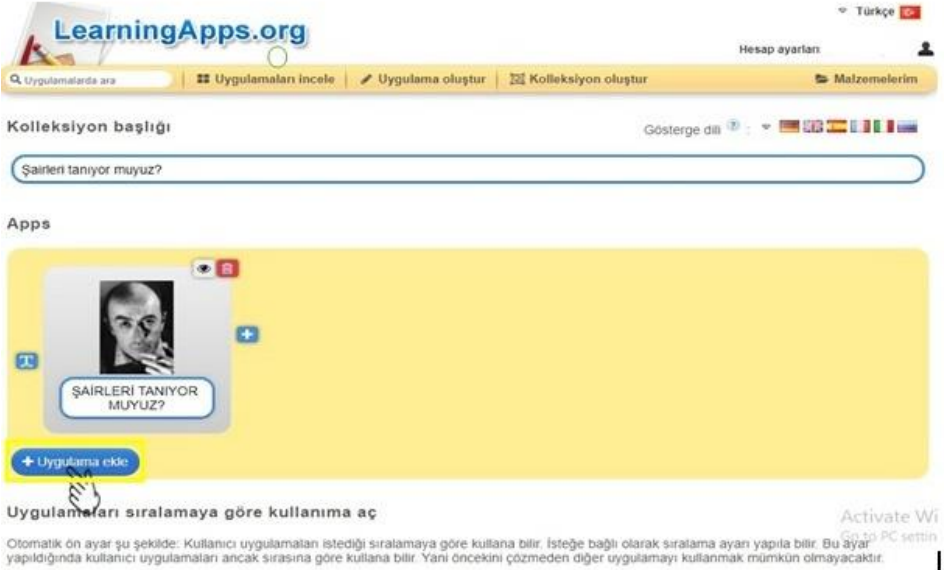
Görsel 121

7. **Adım:** Bu adımda Öğretmenin uygulamada kaydettiği eşleştirme oyununu öğrencilerin çözdüklerini takip edebilmesine imkân veren Koleksiyon oluştur seçeneği seçilir ve Yeni koleksiyon oluştur sekmesi tıklanır.



Görsel 122

8. **Adım:** Açılan Yeni koleksiyon oluştur bölümünde ilgili bölümler doldurulur kaydedilen eşleştirme oyunu uygulama ekle sekmesine tıklanarak eklenir ve en altta bölümde bulunan Koleksiyonu kaydet sekmesine basılarak işlem tamamlanır.



Görsel 123

Uygulamaları sıralamaya göre kullanıma aç

#### Çalışma durumunu takip et

Öğretmenin isteğine bağlı olarak öğrenciler bir uygulamayı çözdükten sonra kendilerini kaydedebilirler. Böylece öğretmen, öğrencilerin çalışma durumları hakkında bilgi edinebilecektir. Öğretmen, çalışma durumlarını dosya olarak dışa aktarabilir veya sıfırlayabilir. Çalışma durumları otomatik olarak bir yıl sonra sistem tarafından silinmektedir.

Çalışma durumunu takip et

#### Uygulama oluşturmaya veya eklemeye izin ver

Herkes bu koleksiyonda uygulama oluşturma veya koleksiyona uygulama ekleyebilir. Bunun için LearningApps hesabı gerekmemektedir. Bu opsiyon istendiği zaman kapatılabilir.

Uygulama oluşturmaya veya eklemeye izin ver

#### Arka plandaki resim (isteğe bağlı)

İsteğe bağlı olarak arka plandaki resmi belirleyin

#### Dönüt (isteğe bağlı)

İsteğe bağlı olarak, tüm uygulamalar çözüldükten sonra görüntülenecek bir metin girin.

#### Başlangıçta görüntülenecek açıklamalar / ipuçları (isteğe bağlı)

Bu metin isteğe bağlı olarak koleksiyon başlatıldığında görüntülenir.



Görsel 124

- Adım:** Kaydedilen koleksiyon sonucu en alt bölümde ortaya çıkan bağlantı linki öğrencilere gönderilir ve isimlerini yazarak kayıt olmaları istenir. Sonrasında sağ üst köşede ortaya çıkan öğrencilerin oyunu çözdüklerinin takibinin yapıldığı çalışma durumu sekmesine tıklanarak öğrencilerin durumları kontrol edilir.

LearningApps.org

Hesap ayarları: [User Icon]

Uygulamalarda ara Uygulamaları incele Uygulama oluşturun Koleksiyon oluşturun Malzemelerim

Çalışma durumu: şairleri tanıyor muyuz? Çalışma durumu

Kayıt ol

Çalışma durumu: şairleri tanıyor muyuz?

İsim	✓	Σ / 1
Ahmed	✓	1
Ayşe	✓	1

Benzer koleksiyon oluşturun Bu koleksiyonu başkaları için benim profil sayfamda göster Koleksiyonu düzenle

Koleksiyonu kullan

Bağlantı / link: <https://learningapps.org/watch?v=pthuj98zk25>

Siteye yerleştirmek etmek için bağlantı / link: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pthuj98zk25" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull>`

QR-Code

Görsel 125

### 8.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

Pekiştirme çalışmaları, genellikle ders sonlarında gerçekleştirilen ve bir ünitenin veya konunun içselleştirilerek bütüncül bir şekilde öğrenimini sağlayan uygulamalardır. Bu uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin hem konuyla ilgili tekrar yapabilmeleri sağlanmakta hem de eksik kalan noktalar tespit edilerek bu eksiklikleri giderme yoluna gidilebilmektedir. Böylelikle öğretimi tamamlanmış bir konu veya ünitenin içselleştirilmesi gerçekleştirilebilir. Fakat bu çalışmaların içeriği ve şekli tekdüzelikten ziyade ilgi çekici olmalı ve öğrenci aktifliği barındırmalıdır. Çünkü bu çalışmalar eğlenceli oyunlar ve etkinlikler aracılığıyla gerçekleştirilirse öğrencilerin katılım düzeyleri ve istekleri artmaktadır (Cassar & Jang, 2010). Bu sayede de işlenen konu veya ünitenin öğretimi daha başarılı olabilmektedir. Ayrıca yeni veya farklı olan şeyler fazlaca ilgi çektiği için (Brinkerhoff & Keefe, 2009) pekiştirme çalışmalarının farklı ortamlarda veya materyallerle sunulması öğrencilerin dikkatini de daha çok çekmektedir. Türkçe derslerinde de pekiştirme çalışmalarının önemi büyüktür. Bireyin temel dil becerilerinin dengeli bir şekilde geliştirilmesinde, bireylere üst düzey düşünme

becerileri kazandırılmasında ve konu veya ünitelerin kavratılmasında bu çalışmalar önemli bir işlev üstlenmektedir. Pekiştirme çalışmaları sayesinde öğrenmenin kalıcılığı sağlanabilmektedir (Özgün Koca, Yaman & Şen, 2005). Böylelikle öğrenciler gerek dil bilgisi yapılarını gerekse de diğer kazanımları edinme noktasında başarılı olabilmektedirler. LearningApps'ın da hem pekiştirme çalışmalarında eğlenceli oyunlar ve etkinlikler sunması hem de öğrenilenlerin kalıcılığını sağlamaya yönelik nitelikler barındırması açısından Türkçe derslerinde kullanılabilecek bir Web 2.0 uygulaması olduğu düşünülmektedir.

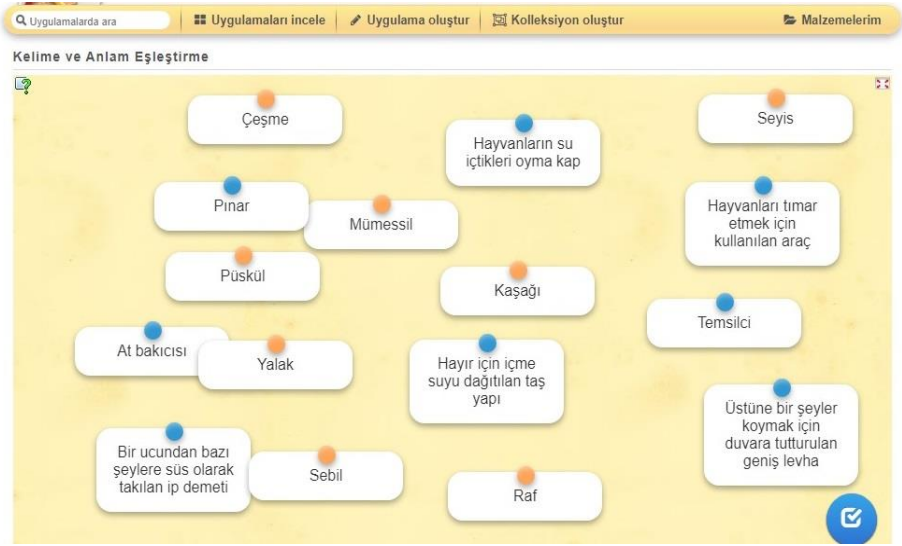
Aşağıda 7.-8. sınıf için sunulan örnek etkinlikler LearningApps uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 7. Sınıflar içindir ve *okuma kültürü temasını* temel almaktadır. İkinci etkinlik ise 8. Sınıflar için tasarlanmıştır ve *sanat ve estetik* teması ele alınmıştır.

<b>Etkinlik</b>	"Kelime ve Anlam Eşleştirme"
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	7. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.7.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme T.O.7.2.Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme T.O.7.12. Metni yorumlayabilme T.O.7.24. Okuduğunu değerlendirebilme T.O.7.27. Metindeki probleme çözüm üretebilme T.O.7.28. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 17. LearningApps uygulamasıyla hazırlanan 7. sınıf okuma etkinliği*

Türk Maarif Modeli'nin öğrenciyi aktif bir öğrenen ve anlam yapılandırıcısı olarak konumlandıran yaklaşımıyla uyumlu olarak, LearningApps'taki "Kelime ve Anlam Eşleştirme" etkinliği, 7. sınıf düzeyinde basit bir eşleştirme egzersizinin ötesine geçen bütüncül bir okuma hazırlık sürecine dönüşür. Öğrenci, etkinliğe belirli bir tema veya metin türüne (örneğin, bir macera hikâyesinin kelimeleri) odaklanan bir kelime havuzundan materyal seçerek (T.O.7.1) başlar ve bu kelimeleri öğrenmek için kendine bir strateji belirler (T.O.7.2). Eşleştirme sırasında, sadece doğru anlamı bulmakla kalmaz, aynı zamanda kelimenin metin bağlamındaki kullanımını ve çağrışımlarını düşünerek onu yorumlar (T.O.7.12). Etkinlik sonunda, kelimelerin seçimini ve sunuluş şeklini, öğrenmeyi kolaylaştırıcı veya zorlaştırıcı yönleriyle değerlendirir

(T.O.7.24). Kelime eksikliğinin bir iletişim sorunu olduğu gerçeğinden hareketle, öğrenilen yeni kelimeleri kullanarak küçük bir iletişim problemi için (örneğin, bir yanlış anlaşılmayı çözmek) çözüm cümleleri yazar (T.O.7.27). Son olarak, hangi kelimeleri daha kolay/hızlı öğrendiğini, hangi stratejilerin işe yaradığını düşünerek öz yansıtma yapar ve bir sonraki kelime öğrenme sürecini bu kazanımla nasıl uyarlayacağına karar verir (T.O.7.28). Böylece kelime öğrenimi, anlamın aktif keşfi, eleştirel değerlendirme ve gerçeğe uyarlanabilir beceri gelişimi ile bütünleşir.



Görsel 126

<b>Etkinlik</b>	" Olayları Oluş Sırasına Göre Düzenleme "
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	8. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.O.8.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme T.O.8.4. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.O.8.9. Metin içi karşılaştırma yapabilme T.O.8.10. Metinler arası karşılaştırma yapabilme T.O.8.24. Okuduğunu değerlendirebilme T.O.8.28. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

Tablo 18. LearningApps uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf okuma etkinliği

Türk Maarif Modeli'nin eleştirel düşünmeyi, analizi ve öz yönetimli öğrenmeyi merkeze alan yaklaşımıyla uyumlu olarak, LearningApps'taki "Olayları Oluş Sırasına Göre Düzenleme" etkinliği, 8. sınıf düzeyinde kapsamlı bir okuma becerileri laboratuvarına dönüşür. Öğrenci, öncelikle hedefine uygun bir metin seçerek (T.O.8.1) çalışmaya başlar ve karışık verilen olay kartlarını sıralarken, anlamını tam bilmediği ifadelerin anlamını bağlamdan tahmin eder (T.O.8.4). Bu sıralama eylemi, metin içindeki neden-sonuç, öncelik-sonralık gibi ilişkileri karşılaştırmalı olarak analiz etme (T.O.8.9) ve farklı metinlerin olay örgüsü yapılarını disiplinler arası bir bakışla kıyaslama (T.O.8.10) için bir zemin hazırlar. Öğrenci, yalnızca doğru sırayı bulmakla kalmaz, aynı zamanda yazarın amacını ve kurgunun etkililiğini değerlendirir (T.O.8.24). Sürecin sonunda ise, kullandığı stratejileri ve karşılaştığı zorlukları yansıtarak, bu beceriyi gelecekteki öğrenme durumlarına nasıl uyarlayacağına dair bir öz farkındalık geliştirir (T.O.8.28). Böylece basit bir sıralama aktivitesi, öğrenciyi aktif bir metin araştırmacısı ve kendi öğrenmesinin sorumluluğunu alan bir birey haline getiren derinlemesine bir öğrenme deneyimine evrilir.

Görsel 127

## 9. DERSLİG



### Uygulamanın Tanıtımı

Derslig çevrimiçi olarak öğretmenlerin ve öğrencilerin interaktif bir şekilde bilgi paylaşımı yaptığı herkese açık olan ücretsiz bir platformdur. Okullarda bulunan akıllı tahtalara uyumlu olarak çalışmaktadır. Android ve iOS uygulaması mevcuttur.

Derslig’de onaylı ve onaysız olmak üzere iki tip öğretmen üyeliği bulunmaktadır.

Onaysız öğretmen üyeliğinde;

- Yaprak Test
- Konu Özeti
- Mini Sınav
- Deneme Sınavı indirebilirsiniz.

Onaylı öğretmen üyeliğinde yukarıdaki özelliklere ek olarak;

- Yazılı örneği ve öğretmen belgelerini indirebilme
- İçerik yükleyebilme
- Animasyon konu anlatımlarına ulaşabilme
- İnteraktif içeriklere ulaşabilme
- Soru&cevap etkileşiminde bulunabilme özellikleri vardır.

### Uygulamanın Amacı

#### Her Bireyin Eğitimdeki Potansiyelini Açığa Çıkarmak

Derslig, her bireyin eğitimdeki potansiyelini keşfetmesine, geliştirmesine ve en üst düzeye çıkarmasına olanak sağlamayı amaçlar. Hedefimiz, teknolojiyi kullanarak öğrenme deneyimini dönüştürmek ve her bir öğrencinin benzersiz öğrenme tarzına, ihtiyaçlarına ve hedeflerine uygun bir ortam sunmaktır.

### Öğretmenleri Desteklemek

Öğretmenlerin başarılarına ve gelişimlerine odaklanarak, onlara en yeni teknoloji ve pedagojik yaklaşımları sunmaktayız. Öğretmenlerimizin öğrencilerle daha verimli etkileşim kurmalarına yardımcı olurken aynı zamanda da öğrenci başarı takibini kolaylaştıran bir sistem sunmaktayız. Bu sayede öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirerek başarılarını artırmayı hedefliyoruz.

## Sürekli İyileştirme ve İnovasyon

Sürekli olarak platformumuzu geliştirmekte, en yeni teknolojileri entegre ederek yenilikçi eğitim çözümleri sunmaktayız. Öğrencilerin ve öğretmenlerin ihtiyaçlarına yanıt verirken sürekli iyileşmeyi hedefleriz.

## İnteraktif Bir Eğitim Deneyimi

İnteraktif sınıf ortamları oluşturarak, Türkiye'nin eğitim vizyonunu şekillendirme ve geleceğin öğrencilerini donatma amacıyla çıktığımız bu yolda, global ölçekte de eğitime katkıda bulunarak, uluslararası alanda eğitimdeki yenilikçi yaklaşımların öncüsü olmayı amaçlıyoruz.

Derslig, öğrenci-veli-öğretmen arasında güçlü bir işbirliği ve iletişim ağı kurarak eğitimdeki dönüşümü destekleyen, geleceği şekillendiren bir marka olma yolunda ilerlemektedir.

**Uygulama Sürecine İlişkin Yönergeler:** Aşağıda uygulamayla ilişkin adım adım yönergeler sunulmuştur.

- 1. Adım:** <https://www.derslig.com/> (Erişim Tarihi: 12.12.2025) adresinden uygulama sayfasına ulaşılmaktadır.
- 2. Adım:** Sayfaya ulaştıktan sonra sağ üst köşede bulunan Ücretsiz Üye Ol seçeneğine tıklanır.



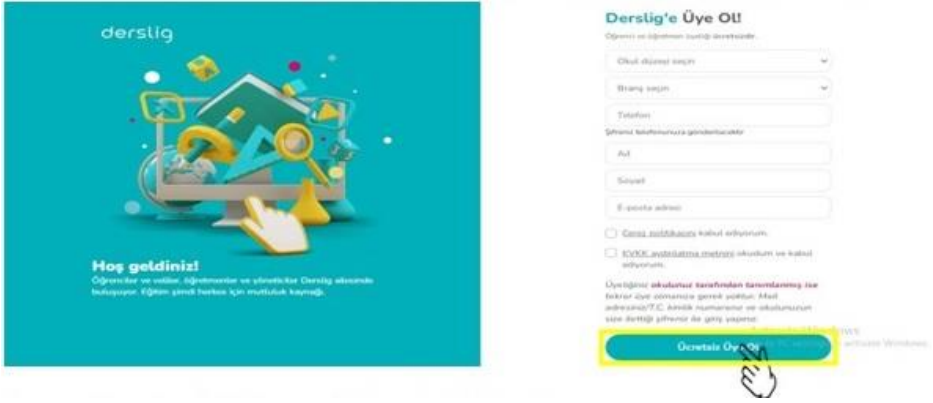
Görsel 128

3. Adım: Öğretmen Üyelığı bölümünden ücretsiz üye ol seçeneği tıklanarak üyelik süreci başlatılır.



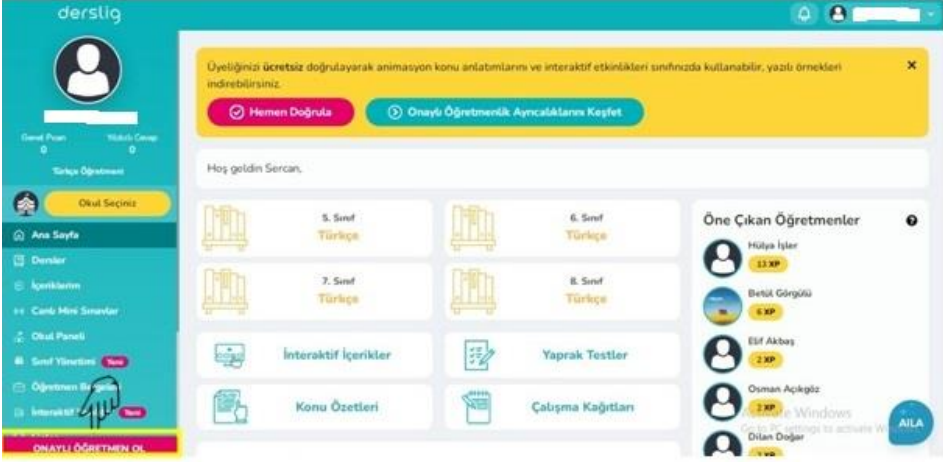
Görsel 129

4. Adım: Üyelikle ilgili istenilen bilgiler yazılır ve ücretsiz üye ol sekmesine tıklanır.



Görsel 130

**5. Adım:** Onaylı Öğretmen ol sekmesine tıklanır.



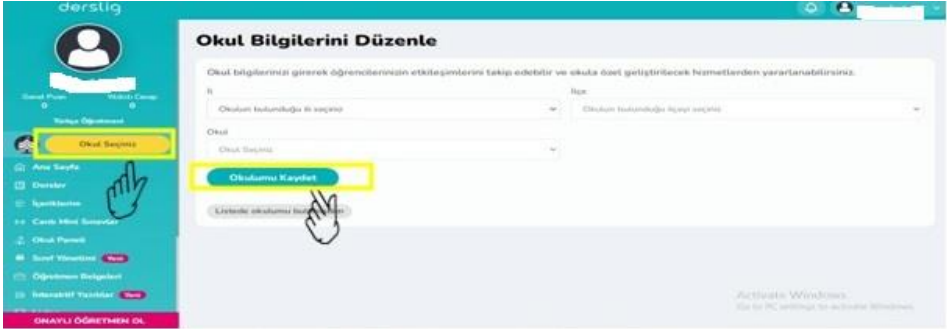
Görsel 131

**6. Adım:** Gerekli belgelerden birini yüklemek için Belge yükle sekmesine tıklanır.



Görsel 132

7. **Adım:** Okul Seçiniz sekmesine tıklanır ve ilgili okul bulunarak Okulumu Kaydet sekmesine tıklanır.



Görsel 133

8. **Adım:** Dersler sekmesine tıklanır ve ilgili sınıf ve ders seçilir.<sup>18</sup>



Görsel 134

<sup>18</sup> 7. Sınıf Türkçe dersi ile devam edilecektir.

9. Adım: İlgili konular ve ünite dışı içerikler incelenir.

derslig

### 7. Sınıf Türkçe

Bölüm 1: Sözcükte Anlam  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 2: Cümlede Anlam  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 3: Deyimler ve Atasözleri  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 4: Söz Sanatları  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 5: Paragrafta Anlam  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 6: Filler  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 7: Zarflar  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 8: Anlatım Bozuklukları  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 9: Yazım Kuralları  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 10: Noktalama İşaretleri  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Bölüm 11: Sözcük Mantık  
Başarı Oranı: %0  
Tamamlama: %0

Activate Windows  
Go to PC settings to activate Windows.

derslig

### Ünite Dışı İçerikler

Deneme Sınavı | Yazılı Örneği | Videolar

Kurumsal Denemeler  
İncele

Tanıtım Denemeleri  
İncele

1. Dönem Denemeleri  
İncele

2. Dönem Denemeleri  
İncele

Genel Denemeler  
İncele

Çıkmış Sorular  
İncele

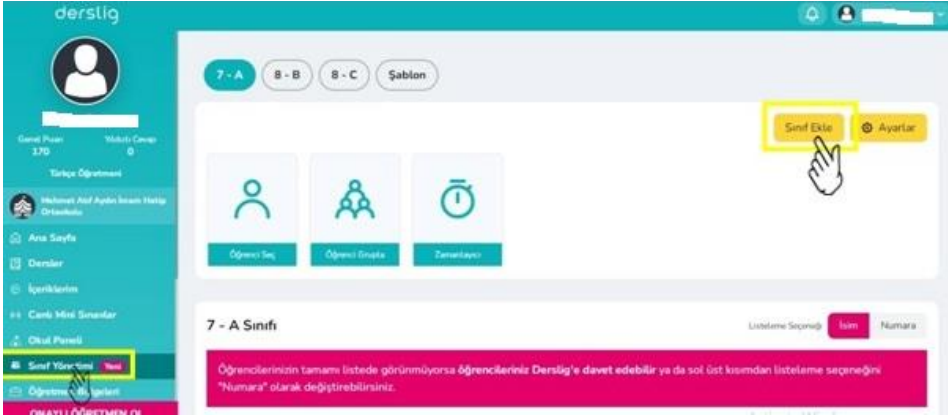
Hazırlanışlık Sınavı  
İncele

ONAYLI ÖĞRETMEN OL

Activate Windows

Görsel 135

**10.Adım:** Sınıf Yönetimi sekmesine tıklanır ve Sınıf Ekle sekmesinden yeni sınıflar eklenir.



Görsel 136

**11.Adım:** Canlı Mini Sınavlar sekmesine tıklanır ve Canlı Mini Sınav Oluştur sekmesinden öğrenciler için ödevler hazırlanır.



Görsel 137

**12.Adım:** Hazırlanan ödevin linki öğrencilerle paylaşılır ve öğrenci durumları rapor kısmından kontrol edilir.



Görsel 138

### 9.1. UYGULAMAYA ÖRNEK ETKİNLİK TASARIMI

Derslig, eğitimin tüm rollerini bir araya getirerek hem öğrenci hem öğretmen hem de veli için takip edilebilir bir sistem kurmayı hedefler. Derslig’de öğrenciler yaptıkları tüm işlemlerden puan kazanarak liglerde yükselir, bu sayede öğrenci motivasyonu artırılır. Derslig’de öğrenciler konu tekrarı yapabilir, bilmediği ya da eksik kaldığı noktaları geliştirerek deneme sınavlarında kendilerini test edebilirler. Yapay zeka destekli güçlendirme merkezi, öğrencilerin Derslig’de yaptığı işlemleri raporlayarak öğrencinin güçlü ve zayıf yönlerini belirler ve bu rapora göre bir güçlendirme programı sunarak öğrencinin gelişimini kolaylaştırır.

Zengin içeriği ve interaktif yapısıyla Derslig, öğrenciye alternatif bir eğitim anlayışı sunarak ders çalışmayı sevdirmeyi hedeflemenin yanında öğretmen ve velilere de takip edilebilir bir sistem sunar.

Aşağıda 7.-8. sınıf için sunulan iki örnek etkinlik Derslig uygulamasıyla tasarlanmıştır. İlk etkinlik 7. sınıflar için okuma kültürü teması temel alınmıştır. İkinci etkinlik ise 8. Sınıflar için tasarlanmıştır ve *doğa ve insan* teması ele alınmıştır.

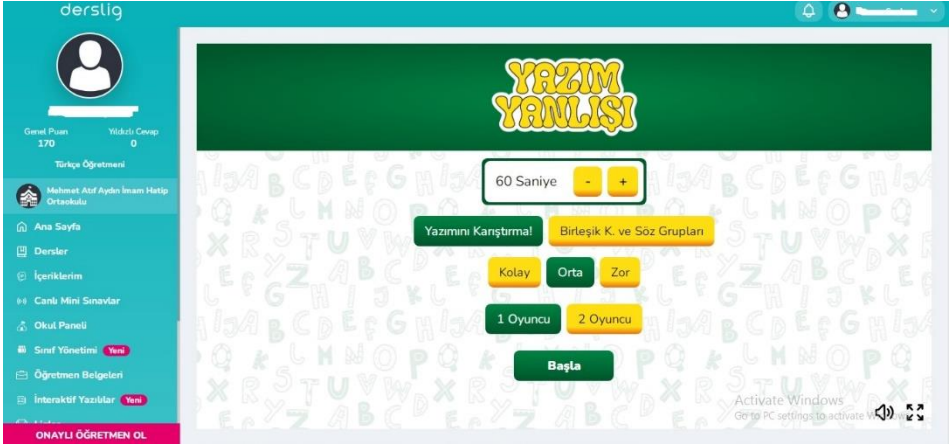
<b>Etkinlik Adı</b>	"Yazım Yanlışı Etkinliği " ( <b>Yazımını Karıştırma</b> )
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	7. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.D.7.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme T.D.7.2. Dinlemede/izlemede strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme T.D.7.4. Dinlediğinde/izlediğinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.D.7.5. Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme T.D.7.16. Metnin bölümlerini belirlemeye yönelik çözümlene yapabilme T.D.7.27. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 19. Derslig uygulamasıyla hazırlanan 7. Sınıf dinleme etkinliği*

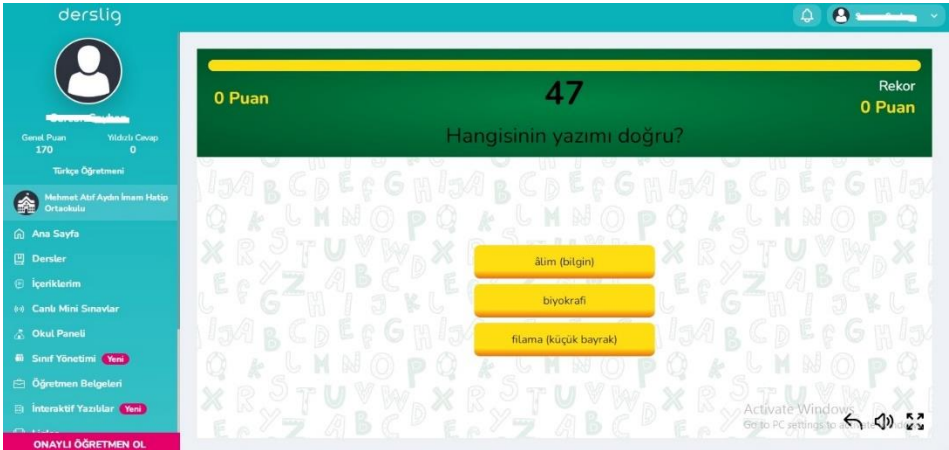
Türk Maarif Modeli'nin öğrenciyi merkeze alan, yapılandırmacı ve beceri odaklı yaklaşımı doğrultusunda, Derslig platformundaki **Türkçe Yazım Yanlışı Etkinliği (Yazımını Karıştırma)**, öğrencilerin aktif birer "dil kâşifi" olarak yazım ve noktalama becerilerini yaparak-yaşayarak geliştirmelerini sağlayan interaktif bir öğrenme ortamı sunar. Maarif Modeli'nin vurguladığı "üst düzey düşünme becerileri" bağlamında, etkinlik öğrencilerin yalnızca hatayı bulmalarını değil, hatanın nedenini analiz etmelerini (T.D.7.16), dil bilgisi kurallarını bağlam içinde yönetmelerini (T.D.7.2) ve bir sonraki yazma süreçlerinde bu bilgiyi uyarlayabilmelerini (T.D.7.27) hedefler.

Etkinlik, modelin "gerçek yaşam bağlantısı" ilkesiyle, öğrencinin günlük iletişimde sık karşılaştığı yazım sorunlarına odaklanır. Öğrenci, içinde "de/da" ayrımı veya "ki" bağlacı gibi hatalar bulunan bir iletiyi (T.D.7.1: Materyal seçimi/sunumu) analiz ederken, öncelikle metnin yüzey anlamını (T.D.7.5) kavrar, ardından anlamını bilmediği veya karıştırdığı sözcükleri (örneğin, "herhangi bir" bitişik mi?) bağlamdan tahmin etme (T.D.7.4) ve strateji geliştirme sürecinden geçer. Anında geri bildirim mekanizması, öğrenciye düşünme sürecini yansıtma ve kendi öğrenmesini düzenleme (T.D.7.27) fırsatı vererek özerk öğrenen profiline katkı sağlar.

Bu dijital uygulama, geleneksel düzeltme çalışmalarının ötesine geçerek, Maarif Modeli'nin "teknolojiyle zenginleştirilmiş öğrenme" vizyonuna uygun, dinamik, ilgi çekici ve öğrenci katılımını maksimize eden bir araçtır. Öğrenci, kuralları ezberlemek yerine, onları keşfeder, uygular, hatalarından öğrenir ve nihayetinde yazılı iletişimdeki özgüvenini ve doğruluğunu geliştirir.



Görsel 139



Görsel 140

<b>Etkinlik Adı</b>	"Yazım Yanlışı Etkinliği " ( <b>Birleşik Kelime ve Söz Grupları</b> )
<b>Ders</b>	Türkçe Dersi
<b>Sınıf</b>	8. Sınıf
<b>Süre</b>	30 Dakika
<b>Kazanım</b>	T.Y.8.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.8.11. Yorumunu yazılı olarak ifade edebilme T.Y.8.17. Yazısında düşünceyi geliştirme yollarını kullanabilme T.Y.8.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.8.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme

*Tablo 20. Derslig uygulamasıyla hazırlanan 8. sınıf yazma etkinliği*

Türk Maarif Modeli'nin "anlamli öğrenme" ve "üst düzey düşünme becerileri" odağıyla uyumlu olarak, Derslig platformundaki "**Yazım Yanlışı Etkinliği (Birleşik Kelime ve Söz Grupları)**" etkinliği, öğrencileri pasif bir kural uygulayıcısı olmaktan çıkarıp aktif bir dil araştırmacısı ve stratejik yazar konumuna taşır. Öğrenci, yazma sürecini, belirli bir metin türü ve hedef kitle için hazırlanmış, birleşik kelime hataları içeren anlamli bir metin parçası seçerek yönetir (T.Y.8.1). Hataları tespit ederken, sadece düzeltmekle kalmaz, her bir birleşik yapının neden bitişik veya ayrı yazıldığını dilbilgisel ve anlamsal gerekçeleriyle yorumlayarak ifade eder (T.Y.8.11). Ardından, bu doğru kullanımları, yazdığı orijinal bir paragrafta, tanımlama veya karşılaştırma gibi düşünceyi geliştirme yollarını kullanarak etkili bir şekilde konumlandırır (T.Y.8.17, T.Y.8.21). Sürecin doruk noktası olan öz yansıtma aşamasında ise, hangi tür birleşik yapılarda sık hata yaptığını analiz eder, öğrenme stratejisini değerlendirir ve bu kazanımı gelecekteki akademik veya günlük yazışmalarında nasıl otomatikleştireceğine dair kişisel bir uyarlama planı oluşturur (T.Y.8.22). Bu yaklaşım, kuralı ezberletmek yerine, onun anlam ve işlev temelinde içselleştirilmesini ve kalıcı beceriye dönüşmesini sağlar.

derstlig

0 Puan **54** Rekor **0 Puan**

Hangisinin yazımı doğru?

acıbadem kurabiyesi  
gözü tok (aç gözlü olmayan)  
cici baba

ONAYLI ÖĞRETMEN OL

derstlig

**YAZIM YANLIŞI**

60 Saniye - +

Yazımını Kaştrırma! Birleşik K. ve Söz. Grupları

Kolay Orta Zor

1 Oyuncu 2 Oyuncu

Başla

ONAYLI ÖĞRETMEN OL

Görsel 141

## SONUÇ

Teknolojinin hızla geliştiđi ve eğitim paradigmalarının dönüşüme uğradığı günümüzde, Web 2.0 araçları, öğrenme-öğretme süreçlerini zenginleştiren, etkileşimi artıran ve öğrenciyi merkeze alan yaklaşımlar sunmaktadır. Bu çalışma, özellikle Türkçe eğitimi bağlamında, pedagojik bir temele dayalı olarak seçilmiş dokuz farklı Web 2.0 aracının (Storybird, Voki, Wordwall, Actionbound, Edpuzzle, Flippity, Pixton, LearningApps, Derslig) teorik çerçevesini, uygulama adımlarını ve sınıf içi etkinlik örneklerini kapsamlı bir şekilde ele almıştır.

Covid-19 salgınıyla birlikte hızlanan dijitalleşme süreci, eğitimde teknoloji entegrasyonunun yalnızca acil bir çözüm olmadığını, aksine kalıcı ve dönüştürücü bir unsur olduğunu ortaya koymuştur. Bu süreçte öğretmenlerin dijital pedagoji becerileri, içerik üretme kapasiteleri ve etkileşimli öğrenme ortamları tasarlama yetkinlikleri önem kazanmıştır. Çalışmada sunulan araçlar, bu yetkinlikleri destekleyerek, öğretmenlere yalnızca teknolojiyi kullanan değil, onu amaçlı ve bilinçli bir şekilde öğretim sürecine dahil eden bir rehberlik sunmayı hedeflemektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin beceri temelli, bütüncül ve değer odaklı eğitim anlayışı, öğrencilerin yalnızca bilgiyi alan değil, aynı zamanda üreten, paylaşan, iş birliği yapan ve eleştirel düşünen bireyler olarak yetişmelerini öngörmektedir. Bu modelle uyumlu olarak, kitapta yer alan etkinlikler, öğrencilerin temel dil becerilerini (okuma, yazma, konuşma, dinleme/izleme) geliştirmelerinin yanı sıra dijital okuryazarlık, yaratıcı düşünme, problem çözme ve öz yansıtma gibi 21. yüzyıl becerilerini de destekleyecek şekilde tasarlanmıştır.

Sunulan her bir Web 2.0 aracı, farklı öğrenme stillerine hitap etmekte ve öğretmene ölçme-değerlendirme, geri bildirim ve süreç takibi konularında pratik çözümler sunmaktadır. Örneğin:

- **Storybird** ile yaratıcı yazma ve görsel okuma,
- **Voki** ile konuşma becerisi ve özgüven gelişimi,
- **Wordwall** ile oyunlaştırılmış pekiştirme ve değerlendirme,
- **Actionbound** ile fiziksel ve dijital dünyayı birleştiren keşif temelli öğrenme,
- **Edpuzzle** ile etkileşimli dinleme/izleme ve bireyselleştirilmiş öğrenme yolları,
- **Flippity** ile hızlı ve esnek alıştıırma üretimi,
- **Pixton** ile görsel anlatım ve dijital hikâyeleme,
- **LearningApps** ile modüler ve paylaşılabılır alıştıırma havuzu oluşturma,

- **Derslig** ile kapsamlı bir dijital öğrenme yönetim sistemi deneyimi sağlanabilmektedir.

Sonuç olarak, bu çalışma, Türkçe öğretmenleri için uygulamaya dönük bir başvuru kaynağı olmanın yanı sıra, eğitimde dijital dönüşümün pedagojik bir perspektifle ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Teknoloji, öğretmenin yerini alan bir araç değil, onun rehberliğini güçlendiren, öğrenme ortamlarını zenginleştiren ve öğrenci katılımını derinleştiren bir destekleyicidir. Geleceğin eğitim ortamları, bu bilinçle kurgulandığında, öğrencilerimiz yalnızca dil becerilerini değil, dijital çağda etkin birer birey olarak ihtiyaç duyacakları tüm becerileri kazanma fırsatı bulacaklardır. Bu çalışmanın, Türkçe eğitiminde anlamlı bir teknoloji entegrasyonu için atılmış bir adım olması ve öğretmenlerimizin mesleki gelişimlerine katkı sunması en temel amacımızdır.

## KAYNAKÇA

- Benzer, A. & Karadağ, K. (2019). Storybird uygulamasının 5.sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine ve yazmaya yönelik tutumlarına etkisi. *International Journal of Language Academy*, 7(1), 56-79.
- Brinkerhoff, J. D. & Keefe, E. B. (2009). Creating rich literacy learning environments for all students. In S. R. Copeland ve E. B. Keefe (Eds.), *Effective literacy instruction for students with moderate or Severe disabilities* (2nd ed.). Baltimore: Paul H. Brookes.
- Bucher, K. T. & Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House*, 28(2), 67-72. <https://doi:10.3200/TCHS.78.2.67-72>.
- Cassar, A. G. & Jang, E. E. (2010). Investigating the effects of a game-based approach in teaching word recognition and spelling to students with reading disabilities and attention deficits. *Australian Journal of Learning Difficulties*, 15(2), 193-211.
- Çıldır, M. & Koçak, M. (2022). Web 2.0. araçlarının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşleri. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 52-88.
- Çil, E. (2021). The effect of using Wordwall.net in increasing vocabulary knowledge of 5th grade EFL students. *Language Education & Technology (LET Journal)*, 1(1), 21-28.
- Craciun, D. & Bunoiu, M. (2019). Digital comics, a visual method for reinvigorating Romanian science education. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 11(4), 321-341. <https://doi:10.18662/rrem/172>.
- Demir, F., Özdaş, F. & Çakmak, M. (2022). Covid-19 salgın sürecinin eğitime yansımaları: fırsatlar ve zorluklar. *Eğitim ve İnsani Bilimler Dergisi*, 13(26), 276-298.
- Erkan, A. & Kerimgil-Çelik, S. (2023). İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunun öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *TEBD*, 21(2), 668-685. <https://doi.org/10.37217/tebd.1174432>.
- Göçer, A. & Aksoy, E., (2025). Ortaokul öğrencilerinin konuşma becerilerinin geliştirilmesine yönelik bir eylem araştırması. *Studies in Educational Research and Development*, 9(1), 17-41.
- Humola, Y. & Talib, R. (2016). Enhancing the students writing ability by using comic strips. In *Proceeding of International Conference on Teacher Training and Education*, 1(1): 614-623. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ictte/article/view/7678> [04.03.2021].

- İlhan, G. O. (2016). Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi roman kullanımı (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar, Türkiye.
- Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005). "Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling".
- Kalin Sali, M., Dargut Güler, T. & Kalin Sali, M. (2023). Student views on the use of web 2.0 tools in teaching Turkish as a foreign language: example of wordwall application. *International Journal of Innovative Approaches in Education*, 7(1), 1-14.
- Kökçü, Y. & İpek, Y. (2025). Yazma becerisinin geliştirilmesinde dijital dönüşüm çağı: web 2.0 ve yapay zekâ araçları. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 705-722.
- Karbeyaz, A. & Kurt, M. (2020). Covid-19 sürecinde eğitim bilişim ağı (eba) ile ilgili öğretmen tutumları: bir karma yöntem çalışması. *Ekev Akademi Dergisi*, 24(84), 39-66.
- McVicker, C. J. (2007). Comic strips as a text structure for learning to read. *The Reading Teacher*, 61(1), 85-88. <https://doi.org/10.1598/RT.61.1.9>.
- MEB (2024). Ortaokul Türkçe dersi öğretim programı (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=1979> adresinden ulaşılmıştır (Erişim Tarihi: 07.12.2025).
- Nasrulloh, M. F., Hanik, S. & Satiti, W. S. (2020). E-comic learning media based problem based learning in subject of linear equation system. *Hipotenusa, Journal of Mathematical Society*, 2(1), 34-40. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v2i1.34-40>.
- Özgün Koca, S. A., Yaman, M. & Şen, A. İ. (2005). Öğretmen adaylarının etkin öğrenme-öğretme ortamı hakkındaki görüşlerinin farklı yöntemler kullanılarak tespit edilmesi. *H. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 29, 117-126.
- Özden, A. T. (2022). 1.0'dan 5.0'a dünya: web, pazarlama, endüstri ve toplum. *Journal of Business in The Digital Age*, 5(1), 29-44.
- Picardo, J. (2009). "Using Blogs and Voki to increase motivation and oral participation amongst boys in Modern Foreign Languages". <https://www.slideshare.net/slideshow/using-blogs-and-voki-to-increase-motivation-and-oral-participation-amongst-boys-in-modern-foreign-languages/1359255> adresinden erişilmiştir (Erişim Tarihi: 19.11.2015).
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. Presented at the Society for Information Technology and Teacher Education International Conference.

- Tekin, E. & İlhan, G. O. (2021) Çizgi romanların yabancı dil öğretiminde kullanımı üzerine bir inceleme. *Anasay*, (17), 105-124. <https://doi.org/10.33404/anasay.961190>.
- Ünal, F. E. ,& Akyüz, H. İ., (2025). The effect of digital game-based teaching methods on students' academic achievement and perceptions of gamification in Turkish education. *Online Journal of Mathematics, Science and Technology Education (OJOMSTE)*, 6(2), 22-39.
- Ünal, C. & Çakır, H. (2022). Eğitimde dijital öykü arařtırmalarının incelenmesi ve dijital öykü araçlarının sınıflandırılması. *Türkiye Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 27(2), 437-456.
- Yaşar, İ. H. (2020). İletişim tarihine kısa bir bakış: Analogdan dijitale iletişim araçlarının gelişimi ve bireye yansması. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20 (1), 183-207.
- Yıldırım, N. (2025). Ortaokul Türkçe dersi öğretim programı'nın (Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli-2024) konuşma öğrenme alanı bağlamında değerlendirilmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 14(2), 568-586.
- Yılmaz, A. & Arslan, M. (2024). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde Wordwall Web 2.0 platformunun dil becerilerinin gelişimine katkısı ve etkin kullanımı. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(36), 637-651.
- Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Syed, S. & Balaraman, S. (2011). Using digital comics in teaching ESL writing. *Wseas. us*, 53-58. <https://www.voki.com/site/aboutVoki> (Erişim Tarihi: 01.12.2025). <https://www.derslig.com/yaritim/ogretmen> (Erişim Tarihi: 14.12.2025).