

EĞİTİM TEKNOJİLERİ UYGULAMALARI (ETUS), 2018
GÜN AKIŞI - SUNULAR

KÜLTÜR MERKEZİ									
KAYIT									
ARA									
Serhat Yıldız moderatörlüğünde PANEL									
Yemek									
LİSE BİNASI									
ÖĞLE ARASI									
13:00-13:45	Biyoloji 1	Biyoloji 2	Biyoloji 3	Biyoloji 4	Fizik 1	Fizik 2	Fizik 3	Kimya 2	Ort. Bil. Lab.(221NOLU)
13:00-13:30	Gizem Göksel Orhan-Gamze Gümüüşçü Eğitimde Eğlenceli Süreç Değerlendirme Araçları	Burcu ARICAN & Hilal ÇELİK BİLİGİÇ Fen ve Matematik Eğitiminde Program ve Uygulama Önerileri 2016-2017 yılı ODTÜ mezunları olarak, lisans eğitimi sürecimizde elde ettiğimiz güncel ve uygulanabilir teknoloji materyallerinin tanıtımı için bu sunumu yapmaya karar verdik. Sunumumuzda, eğitim alanındaki bazı web sitelerini ve bilgisayar programlarını tanıtımaya	Fulda Bol Teknoloji Yardımıyla Global Bilimin Parçası Olmak: Citizen Science Projelerinin Müfredat İçin Kullanım Örnekleri Son yıllarda bilim insanları yaptıkları çalışmalara ve veri toplama süreçlerine bilim ile doğrudan ilgili olmayan her yaşta vatandaşları teknoloji yardımıyla katıyorlar. Bu sunumda bu teknolojilerin dersimiz ile gerçek yaşamın ilgisinin	Nazlı Sağlam, Pınar Kaya, Esin Tat, Cannur Yerkilaya Değişim: "Fareler ve İnsanlar"ın Öğretileyle Yeniden Yaratıcı okuma ve yazma etkinlikleri ile dili etkin bir şekilde kullanmak, öğrencilerin duyu ve düşüncelerini organize etme becerilerini geliştirmek, öğrencilere eleştirel bakış açısı kazandırmak, teknolojinin sürece dahil edilmesinin kevfili hale	Seçil Nazlier Abuşka MAKEITREAL ERASMUS+ PROJESİ 3D tasarım ve baskı yoluyla öğrencilerin STEM alanlarındaki başarısının artırılmasını ve 21.yy becerilerinin geliştirilmesini amaçlayan ERASMUS+ projesi olan MAKEITREAL Kapsamında ODTÜ G.V. Özel Lisesi'nde yürütülen pilot çalışma ve kazanımları hakkında bilgi verilecektir.	Bilgen Ege Özalkan YARDIMCIM GOOGLE Öğretmenlerin işini kolaylaştıran Google uygulamalarının genel bir tanıtımını yapacağım sunumunda özellikle Google drive, sheets, docs, hangouts ve forms üzerinde duracağım. Kendi kullandığım şekli ile uygulamaların öğretmenlere hangi durumlarda yardımcı olabileceğinden bahsedeceğim.	ÖZLEM BULUT SOCRATIVE ile Anlık Geri Bildirim Sınıf içerisinde, hazırlanan sorularla anlık geri bildirim alıp, anket yapabileceğiniz, online sınav uygulayıp sonuçlarını anında alarak paylaşabileceğiniz ücretsiz bir web 2.0 aracıdır.	Rukiye ALTIN Eylem Erkan İşler Reflection of MI Ortaokul Erasmus+ kapsamında yürüttüğümüz Motivation by Innovation (MI) projemizde yurtdışı okullarında atölye çalışmalarına katıldığımız Flipped Classroom, NearPod ve Picklers uygulamalarının derslere entegrasyonunu ile ilgili bilgi verilecektir.	Güneş Öncel- Miray Erberber 3D Printer ile Derstlerimizde Fark Yaratabilir miyiz? Son dönemde adını sıkça duyduğumuz 3D Printer teknolojisi nedir? Ne işe yarar? 3D Printer ile neler yapılabilir? CNC'den farkı nedir? Bir çok yerde karşılaştığımız ve ne olduğunu tam olarak bilemediğimiz 3D Printer'lar ve Eğitime kazandırabileceklerini konuşacağız ve uygulama
13:30-13:45	Biyoloji 1 Serpil Danci- Sevilay Özsoy Sosyal Derslerde Teknoloji Kullanımı Ders içerisinde kullanılabilecek materyalleri geliştirebileceğimiz, derste anlık ölçmeler yapabileceğimiz uygulamaları tanıtarak, sınıf içinde eğlenceli yarışmalar nasıl hazırlanır konularında çalışmalar yapılacaktır.	Biyoloji 2 Hakan ÖZTÜRK EĞİTİM TEKNOLOJİK YAKLAŞIMLAR, STEM, MAKER, KODLAMA, ROBOTLAR, ARDUİNO VS NEDİR? NE DEĞİLDİR? eğitim alanında günümüzün popüler kavramları olan stem, maker, Arduino, kodlama gibi kavramların eğitimimize katkıları nelerdir. bu yeni eğitim akımını anlamış olabilir miyiz?	Biyoloji 3 Serhat YILDIZ - Yıldırım AYMERGEN Dijital Hikayeleştirme ve Web araçları Ders içinde okunan ya da anlatılan bir hikayenin ve dijital görüntüleri ve diğer web araçları ile ilgi çekici ders sunumları.	Biyoloji 4 Tuğba İnanç Gök HARVARD EcoLearn Bu oturumda Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından hazırlanan ve 13-16 yaş öğrencilerin ekosistemlerin karmaşık yapılarını gelişmiş 3 boyutlu teknolojiler kullanarak öğrenmelerini destekleyen Ecolearn projesi anlatılacaktır. Proje, EcoMuve, EcoXPT, EcoMobile ve EcoMod gibi 4 farklı alt projeden oluşmakta olup hem sınıf içinde hem de arazide öğrencilerin üç boyutlu görsel simülasyonlarla çevrelerine sorgulama temelli bir yaklaşımla bakan genç bilim insanları olmalarını hedeflemektedir.	Fizik 1 Sertac Erden MAKEITREAL ERASMUS+ PROJESİ Bu oturumda 'MaketlReal' Erasmus Projesi kapsamında 3D projeleri tasarlayabilmek için FreeCad programı kullanılarak yapılacak. Bu oturumun ön koşulu olarak Seçil Nazlier Abuşka'nın sunumunun izlenmesi tavsiye edilir.	Fizik 2 Cenk Koray Baltacı Office365 101 Office 365 Uygulamaları Kullanımı ve Örnek Uygulamalar	Ort. Bil. Lab.(201NOLU) Kısa özet: 5. sınıf öğrencilerine Anadolu ve Mezopotamya uygarlıkları ile ilgili öntest ortamından çıkıp 40 dakikada en fazla kaç ülke görebilir ya da kaç tane hücrelerinizde gezebilir ya da uzaya çıkabilirsiniz? Üstelik tüm bunları yaparken ders planınızdan da ödün vermeyeceksiniz.	Kimya 2 Zeynep GÖK DÜNYA parmaklarınızın ucunda! Derstlerinizi 4 duvar arasından çıkarmaya ne dersiniz? Sınıf ortamından çıkıp 40 dakikada en fazla kaç ülke görebilir ya da kaç tane hücrelerinizde gezebilir ya da uzaya çıkabilirsiniz? Üstelik tüm bunları yaparken ders planınızdan da ödün vermeyeceksiniz.	Ort. Bil. Lab.(221NOLU) Burcu İnce Seda Adıgüzel Mehtap Gömeç Rukiye Altın Arduino ile Zenginleştirilmiş İçerik Geliştirme
14:15-14:30	Cihan Ahiskalı MS Word - Tablolar ile Profesyonel Görünümü Dosyalar Hazırlayın Tabloları kullanarak daha profesyonel görünen dosyalar hazırlayabilirsiniz. Testler, grafikler, mizelpaj vs. hazırlamak hiç bu kadar kolay olmamıştır.	Hakan ÖZTÜRK EĞİTİM TEKNOLOJİK YAKLAŞIMLAR, STEM, MAKER, KODLAMA, ROBOTLAR, ARDUİNO VS NEDİR? NE DEĞİLDİR? eğitim alanında günümüzün popüler kavramları olan stem, maker, Arduino, kodlama gibi kavramların eğitimimize katkıları nelerdir. bu yeni eğitim akımını anlamış olabilir miyiz?	Umut Şenkon İnteraktif ve Multimedya Öğrenme Modülleri LearningApps.org, etkileşimli öğelerle eğitim ve öğretim süreçlerini desteklemek için yapılmış bir 2.0 Web uygulamasıdır. Bu uygulama ile hem ders içerisinde hem de ders sonrasında kısa sürede interaktif uygulamalar (App'ler) hazırlanabilir ve daha eğlenceli bir öğrenme ortamı sunulabilir.	Pınar Özkan Tarsia puzzle ve web 2 araçları Etkinlik olarak derste kullanılabilecek eşleme tarzında puzzle hazırlama ve derste farklı etkinlikler hazırlamak için kullanılabilecek web araçları	Zübeyde Çopur MAKEITREAL ERASMUS+ PROJESİ Bu oturumda 'MaketlReal' Erasmus Projesi kapsamında 3D projeleri tasarlayabilmek için FreeCad programı kullanılarak yapılacak. Bu oturumun ön koşulu olarak Seçil Nazlier Abuşka'nın sunumunun izlenmesi tavsiye edilir.	Dilek ÖZDOĞAN TECH başına olmaz! Web 2.0 uygulamaları hem öğretmenler hem de öğrenciler için öğrenmeyi ve ödevleri yük olmaksızın kurtarmış, ders içi ve ders dışı etkinliklerde fark yaratılmasına katkı sağlamıştır. Google Forms, Quizizz, Quizlet, Padlet, Playposit programları uygulamalı şekilde anlatılacaktır.	Gizem Göksel Orhan-Gamze Gümüüşçü Eğitimde Eğlenceli Süreç Değerlendirme Araçları	Burcu İnce Seda Adıgüzel Mehtap Gömeç Rukiye Altın Arduino ile Zenginleştirilmiş İçerik Geliştirme	
13:30-15:30atölye	Cihan Ahiskalı MS Word - Tablolar ile Profesyonel Görünümü Dosyalar Hazırlayın Tabloları kullanarak daha profesyonel görünen dosyalar hazırlayabilirsiniz. Testler, grafikler, mizelpaj vs. hazırlamak hiç bu kadar kolay olmamıştır.	Hakan ÖZTÜRK EĞİTİM TEKNOLOJİK YAKLAŞIMLAR, STEM, MAKER, KODLAMA, ROBOTLAR, ARDUİNO VS NEDİR? NE DEĞİLDİR? eğitim alanında günümüzün popüler kavramları olan stem, maker, Arduino, kodlama gibi kavramların eğitimimize katkıları nelerdir. bu yeni eğitim akımını anlamış olabilir miyiz?	Umut Şenkon İnteraktif ve Multimedya Öğrenme Modülleri LearningApps.org, etkileşimli öğelerle eğitim ve öğretim süreçlerini desteklemek için yapılmış bir 2.0 Web uygulamasıdır. Bu uygulama ile hem ders içerisinde hem de ders sonrasında kısa sürede interaktif uygulamalar (App'ler) hazırlanabilir ve daha eğlenceli bir öğrenme ortamı sunulabilir.	Pınar Özkan Tarsia puzzle ve web 2 araçları Etkinlik olarak derste kullanılabilecek eşleme tarzında puzzle hazırlama ve derste farklı etkinlikler hazırlamak için kullanılabilecek web araçları	Zübeyde Çopur MAKEITREAL ERASMUS+ PROJESİ Bu oturumda 'MaketlReal' Erasmus Projesi kapsamında 3D projeleri tasarlayabilmek için FreeCad programı kullanılarak yapılacak. Bu oturumun ön koşulu olarak Seçil Nazlier Abuşka'nın sunumunun izlenmesi tavsiye edilir.	Dilek ÖZDOĞAN TECH başına olmaz! Web 2.0 uygulamaları hem öğretmenler hem de öğrenciler için öğrenmeyi ve ödevleri yük olmaksızın kurtarmış, ders içi ve ders dışı etkinliklerde fark yaratılmasına katkı sağlamıştır. Google Forms, Quizizz, Quizlet, Padlet, Playposit programları uygulamalı şekilde anlatılacaktır.	Gizem Göksel Orhan-Gamze Gümüüşçü Eğitimde Eğlenceli Süreç Değerlendirme Araçları	Burcu İnce Seda Adıgüzel Mehtap Gömeç Rukiye Altın Arduino ile Zenginleştirilmiş İçerik Geliştirme	
SAATLER	Biyoloji 1	Biyoloji 2	Biyoloji 3	Biyoloji 4	Fizik 1	Fizik 2	Fizik 3	Kimya 2	Ort. Bil. Lab.(221NOLU)

Notlar:

Sunumlarda 50 kişi sınırlaması vardır.