

SİSTEM REHBERİ

Edubee Nedir?

Edubee Dijital Eğitim Portalı; kodlama, robotik, elektronik, tasarım, yapay zekâ ve bilişim derslerini okullar için tek platformda toplar.

Okul için

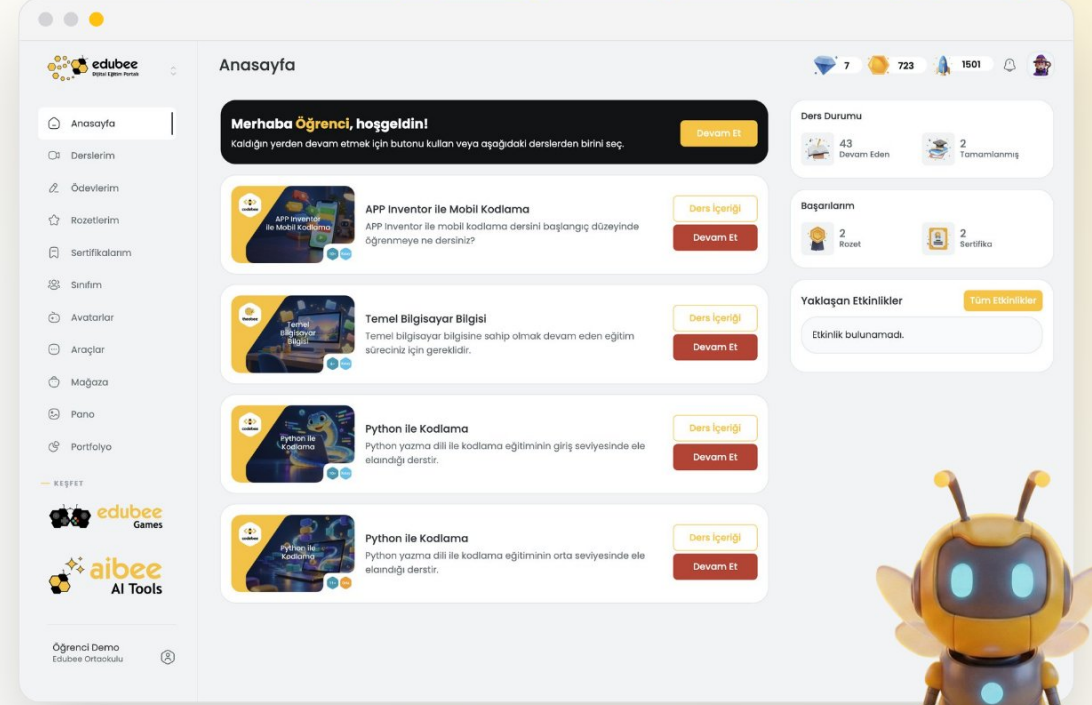
Sınıf, öğretmen,
veli

Uçtan Uca

Ders, uygulama,
ölçme

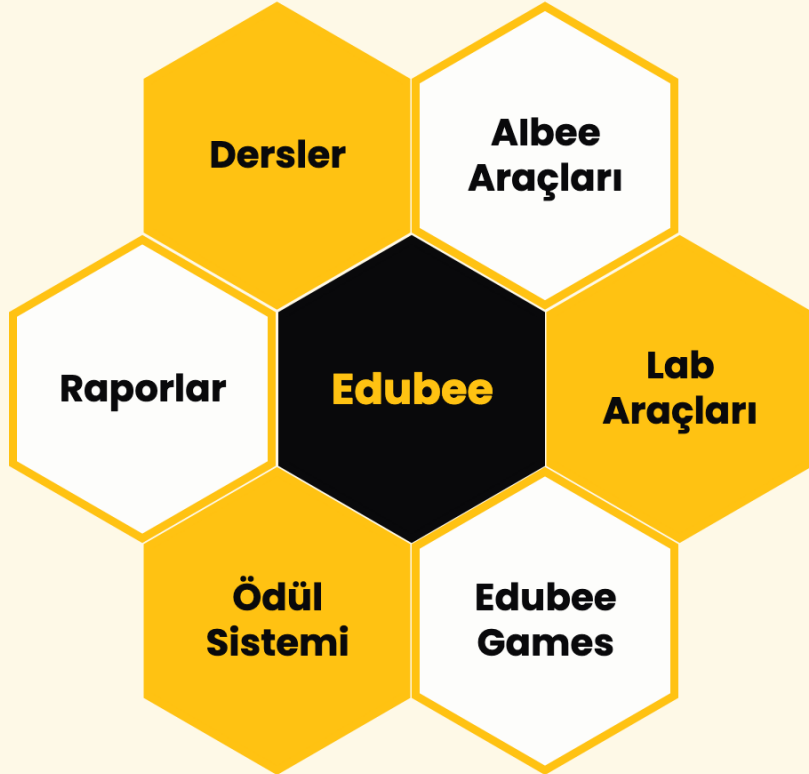
Her Cihazda

Web, Android, iOS



Edubee Nasıl Çalışır?

Neden: Ders, uygulama, ölçme ve rapor ayrı programlara dağılsın; hepsi aynı hesapta birleşsin.



- 1 Öğretmen Dersi Açar**
Sınıfını seçer, dersi sınıfta tahtaya yansıtır ya da öğrencilere açar.
- 2 Öğrenci Öğrenir ve Uygular**
Slaytları izler, soruları çözer, ders sonu etkinliği ve uygulamayı yapar.
- 3 Sistem Ölçer ve Ödüllendirir**
Doğru cevaplar, testler ve tamamlanan içerikler puana ve rozete dönüşür.
- 4 Herkes Kendi Panelinden İzler**
Öğretmen, okul, kurum ve veli aynı veriyi kendi yetkisi kadar görür.

Beş Rol, Tek Sistem

**Kurum
Yöneticisi**

Birden çok okulu tek
panelden izler.

**Okul
Yöneticisi**

Sınıf, öğretmen
ve öğrenci
hesaplarını yönetir.

Öğretmen

Sınıfını seçer, ders açar,
ödev verir, rapor okur.

Öğrenci

Ders çalışır, test çözer,
araç ve oyun kullanır.

Veli

Çocuğunun ders,
ödev, rozet ve
sertifikalarını izler.

7+

Kategori

140+

Ders

900+

Konu

18.000+

Materyal

110+

AI Aracı

18

Lab · 350+ Görev

27+

Eğitsel Oyun

Bir Dersin Sistemdeki Yolculuđu



1 • OKUL

**Hesapları
Açar**

Sınıf, öğretmen ve öğrenci tanımlanır, giriş kartları basılır.

2 • ÖĞRETMEN

**Sınıfı
Yönlendirir**

Sınıfını seçer, dersi açar, ödev ve etkinlik verir.

3 • ÖĞRENCİ

**İçeriğı
Çalışır**

Slaytları izler, soruları çözer, ders sonunda uygular.

4 • SİSTEM

**Başarıyı
Ödüllendirir**

Petek, elmas, rozet ve sertifika kendiliğinden işlenir.

5 • RAPOR

**Herkes
İzler**

Öğretmen, okul, kurum ve veli ilerlemeyi kendi düzeyinde görür.



Öğrencinin tamamladığı her içerik, öğretmenin ve okulun raporuna aynı anda düşer.

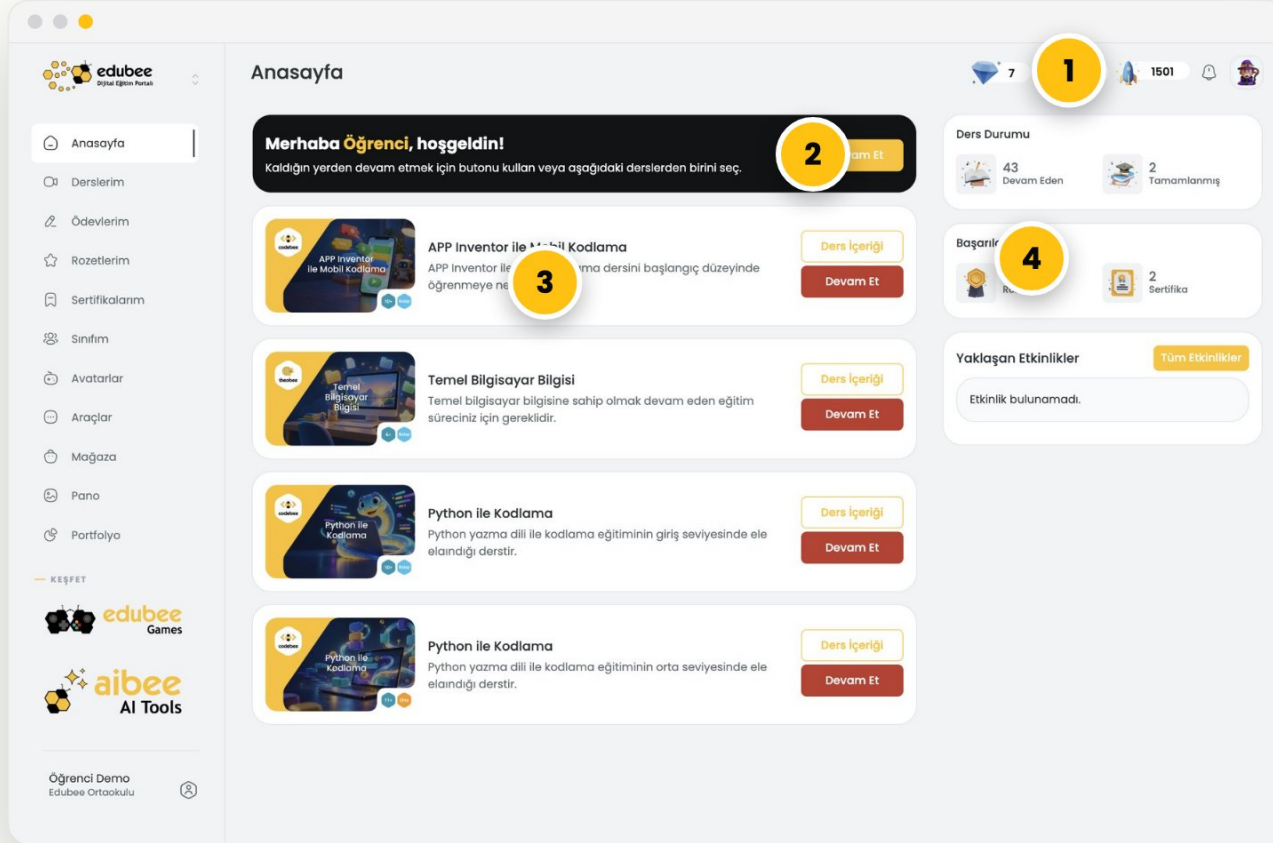
BÖLÜM 1 · ÖĞRENCİ DENEYİMİ

Öğrenci Sistemi Nasıl Kullanılır?

Ders kütüphanesi, içerik akışı, soru tipleri, ders sonu etkinlikleri ve uygulamalar.

Öğrenci Girişte Ne Görür?

Neden: Öğrenci ne yapacağını aramasın, yarım kalan ders tek tıkla açılsın.



- 1 Puan Sayaçları**
Elmas, petek ve başarı puanı her sayfanın üstünde.
- 2 Devam Et**
Son açılan içerik tek tıkla açılır.
- 3 Devam Eden Dersler**
Her dersin kendi Devam Et düğmesi var.
- 4 Başarılarım**
Kazanılan rozet ve sertifika sayısı.

   Sistemdeki puan ikonları

140+ Derslik Kütüphanesi

Neden: Öğrenci seviyesine uygun dersi kolayca bulsun.

Kodlama

Tasarım

Elektrik

Robotik

Teorik

Oyun

Yapay Zekâ

Yaş, Seviye ve Uygulama Filtresi

The screenshot displays the edubee platform interface. On the left, a sidebar lists navigation options: Anasayfa, Derslerim, Ödevlerim, Rozetlerim, Sertifikalarım, Sınıfım, Avatarlar, Araçlar, Mağaza, Pano, and Portfolyo. The main area shows a grid of course cards under the heading 'Derslerim'. The cards are categorized by subject (Kodlama, Tasarım, Elektrik, Robotik, Teorik, Oyun, Yapay Zekâ) and filtered by 'Yaş' (Age), 'Seviye' (Level), and 'Uygulama' (Application). The cards include titles like 'Akıllı Ev Sistemleri', 'APP Inventor ile Mobil Kodlama', 'Arduino ile Akıllı Cihaz Tasarımı', and 'Arduino ile Programlama'. Each card has a 'İçerik' (Content) button and a 'Devam Et' (Continue) button. On the right, a detailed view of a course titled 'Arduino ile Akıllı Cihaz Tasarımı' is shown. It includes a 'Konu' (Topic) section, 'Öğrenme Çıktıları' (Learning Outcomes), and 'Etkinlikler' (Activities). A 'Derse Bağlı AI Araçları' (AI Tools Related to the Lesson) section is also visible, listing tools like 'Devre ve Robot Proje Asistanı', 'Devre Hesap Asistanı', and 'Hata Avacı'.

Konular ve Öğrenme Çıktıları

Bir İçerik Baştan Sona Nasıl Akar?

Neden: Konu anlatılır, arada ölçülür, sonda uygulanır; her içerik aynı ritimle ilerler.

~22

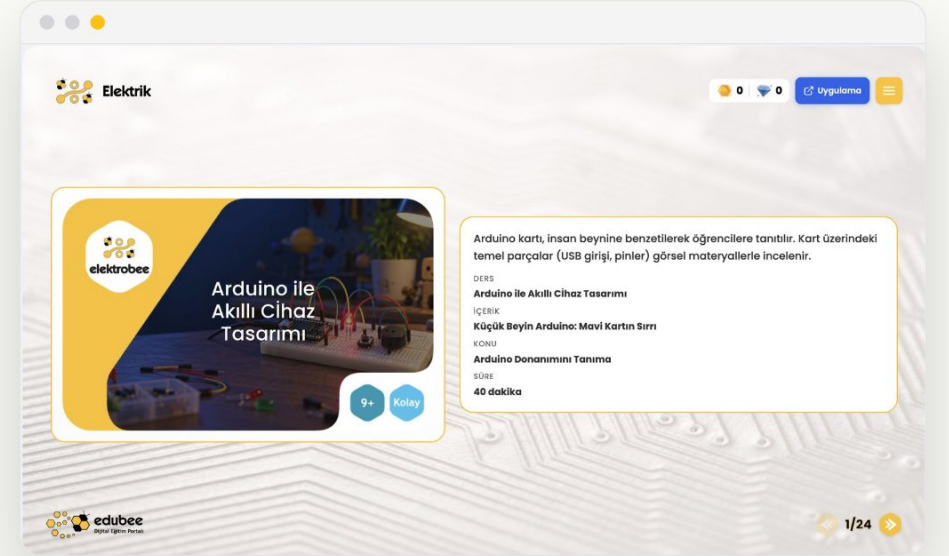
slayt, her içerikte

5

etkileşimli adım

%70

test geçme eşiği



Giriş



Öğrenme Çıktıları



Ne Biliyoruz?



Öğrenme



Ara Değerlendirme



Öğrenme



Ders Sonu Değerlendirme



Ders Sonu Etkinlik



Uygulama

Sarı adımlar öğrencinin cevap verdiği ya da bir ürün ortaya koyduğu etkileşimli adımlardır.

Her İçerik Sorularla İlerler

Neden: Öğrenci bilgisini o an sınasın, geri bildirimi beklemeden alsın.

Ara Değerlendirme

1. Arduino kartının üzerindeki en büyük siyah parça onun beyndir. ☒ Doğru ☐ Yanlış

2. USB girişini sadece pil takmak için kullanırsınız. ☒ Doğru ☐ Yanlış

3. Arduino, yazdığımız kodları hafızasında tutar. ☒ Doğru ☐ Yanlış

4. Güç girişi (siyah yuvarlak), bilgisayarı olmadan pil ile çalıştırmak içindir. ☒ Doğru ☐ Yanlış

5. Arduino kartı bir araba tekerleği kadar büyüktür. ☒ Doğru ☐ Yanlış

10/24

Doğru / Yanlış

Beş ifade işaretlenir; doğrular yeşil, yanlışlar kırmızı yanar.

Ders Sonu Değerlendirme

1. Arduino kartı insan vücudundaki hangi organa benzetilir?

☐ Kalp

☒ Beyin

☐ Mide

☐ Kol

16/24

Çoktan Seçmeli Test

Dört seçenek; doğru cevap yeşil olur, petek sayacı o an artar.

Ders Sonu Değerlendirme

1. Arduino kartı bir gibi çalışarak kodları uygular.

2. Bilgisayara bağlanmak için gümüş renkli girişini kullanırsınız.

3. Kartı korumak için her zaman tutmalıyız.

4. Pil takmak için siyah yuvarlak girişini kullanırsınız.

5. Kabloları takmak için kenarlardaki deliklerini kullanırsınız.

USB kenarlarından pin güç beyin

21/24

Boşluk Doldurma

Altındaki kelimeler doğru boşluğa yerleştirilir, cümle tamamlanır.

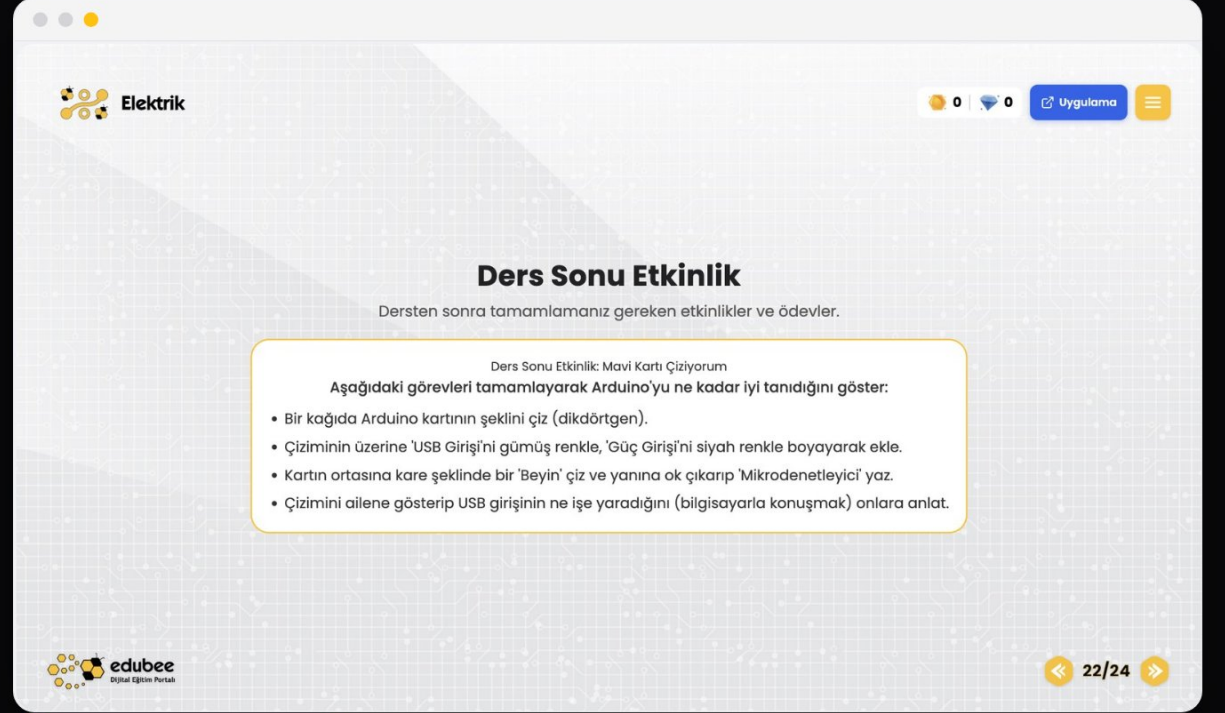
  Her doğru cevap petek kazandırır; test %70 doğruyla geçilir ve 1 elmas verir.

DERS SONU ETKİNLİK

Sınıfta Öğrenilen, Etkinlikle Pekiştir

Ders sınıfta işlenir. Her içeriğin sonunda öğretmenin sınıfta yürüttüğü bir etkinlik vardır; gerekirse etkinlik eve taşınır.

- 1 Görevler slaytta madde madde hazır.
- 2 Öğretmen etkinliği sınıfta yönlendirir.
- 3 Gerekirse ev görevi olur; ürün panoda paylaşılır.



Ders Sonu Etkinlik

Ders Sonu Etkinlik Örnekleri

Neden: Öğrenci konuyu kendi ürününe dönüştürsün; öğrenme tek yönlü anlatımda kalmamasın.

Ders Sonu Etkinlik
Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Akıllı Ev Dedektifi Görevi
Bugün öğrendiğin sensör bilgilerini kullanarak aşağıdaki görevleri tamamla:

- Evinde veya okulunda bulunan en az 2 farklı sensörü bul ve ne işe yaradığını not et (Örn: Apartman ısı sensörü).
- Hayalindeki 'Akıllı Oda'nı bir kağıda çiz ve içine en az 3 farklı sensör yerleştir. Hangi sensörü nereye, neden koyduğunu yaz.
- Bir aile bireyine sensörlerin insan duyu organlarına nasıl benzediğini bir örnekle anlat.

ELEKTRİK

Akıllı Ev Dedektifi

Öğrenci okulunda sensör arar, hayalindeki akıllı odayı çizer, sensörleri duyu organlarıyla karşılaştırır.

Ders Sonu Etkinlik
Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Kendi Etiketini Tasarla
Bugün öğrendiklerini kullanarak aşağıdaki görevleri yap:

- Canva'da arama çubuğuna "Okul Etiket" yaz.
- Beğendiğin ücretsiz bir şablonu seç.
- Şablona kendi adını ve soyadını yaz.
- Yazı tipini değiştirerek sevdiğin stili bul.

TASARIM

Kendi Etiketini Tasarla

Canva'da şablon seçer, adını yazar, yazı tiplerini deneyerek kendi etiketini hazırlar.

Ders Sonu Etkinlik
Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Ders Sonu Etkinlik İstem Ustası
Bugün öğrendiğin 'Görev, Bağlam, Kısıtlama' yapısını kullanarak aşağıdaki senaryolardan biri için bir kağıda veya dijital nota güçlü bir istem tasarla:

- **Senaryo 1:** Okul basketbol takımı için motive edici bir slogan ve kısa bir duyuru metni yaz.
- **Senaryo 2:** Tarih dersinde Lale Devri'ni 10 yaşındaki kardeşine anlatman gerekiyor.
- **Senaryo 3:** Sağlıklı beslenme konusunda haftalık basit bir menü oluşturmak istiyorsun.

Görev: Seçtiğin senaryo için tasarladığın istemde hangi kısmın 'Bağlam', hangisinin 'Görev' ve hangisinin 'Kısıtlama' olduğunu altını çizerek belirt.

YAPAY ZEKÂ

İstem Ustası

Görev, bağlam ve kısıtlama yapısıyla bir senaryo için kendi istemini yazar.

Her kategoride aynı yapı:

Görev

Adım Adım Yönerge

Somut Ürün

Panoda Paylaşım

Her Konunun Sonunda Bir Etkinlik

Neden: Ders bittiğinde öğrenci ne öğrendiğini kendi işiyle gösterebilir.

Teorik · Ağ Dedektifi

Ders Sonu Etkinlik
Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Ağ Dedektifi Görevi
Bugün öğrendiklerinizi evde gözlemleyerek pekiştir:

- Evinizdeki internet modemi bul ve üzerindeki ışıkları ince.
- Evde internete bağlanan cihazları (telefon, tablet, TV vb.) say ve bir kağıda listele.

Ders Sonu Etkinlik
Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Sağlıklı Duruş Kahramanı
Bugün öğrendiklerinizi evde uygulama zamanı! Aşağıdaki görevleri yapabilirsin:

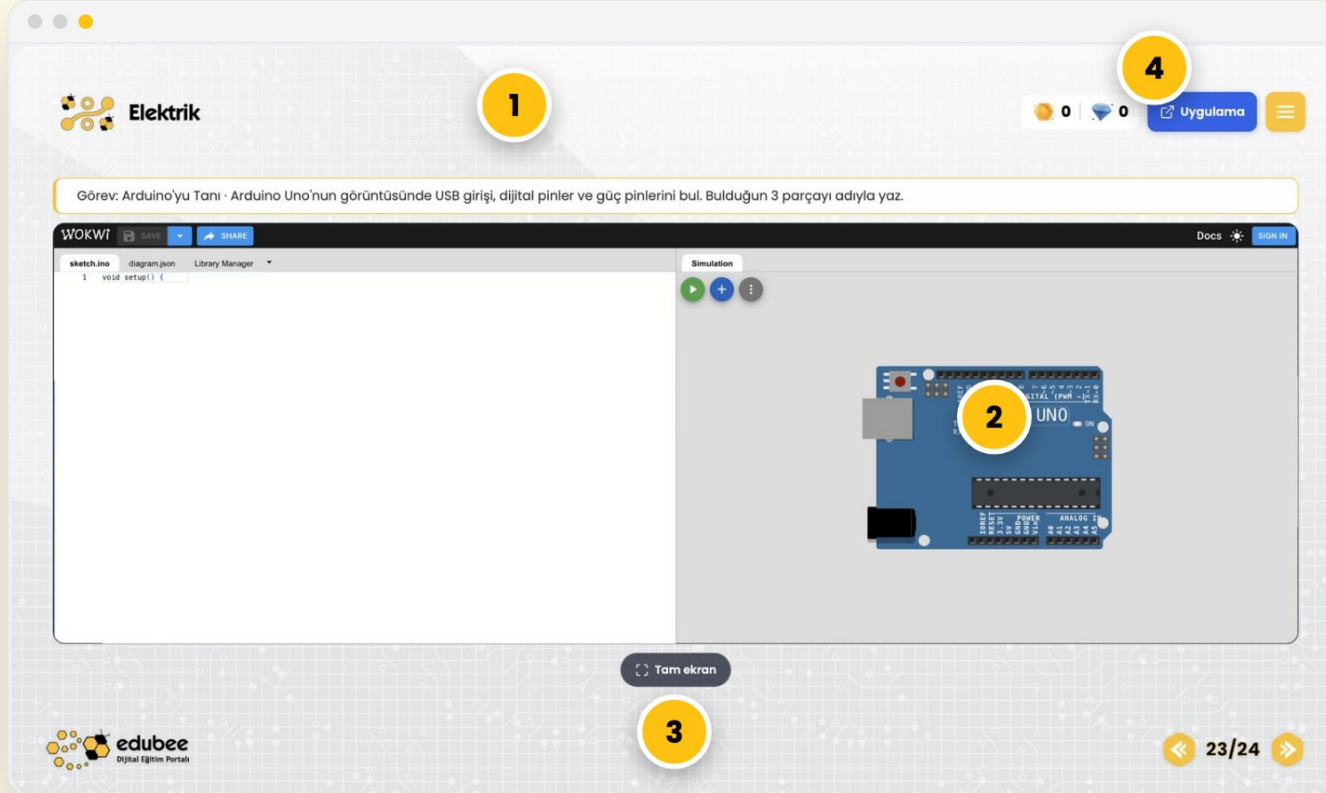
- Evde bilgisayar veya tablet kullanan birini bul ve oturuşunu kontrol et.
- Kendi çalışma masana otur ve ayaklarının yere basıp basmadığına bak.
- Bir kağıda 'Sağlıklı Duruş Kahramanı' resmi çiz ve odana as.

Teorik · Sağlıklı Duruş Kahramanı

- 1 Konu Sınıfta Pekiştir**
Etkinlik dersin son adımıdır, öğretmen sınıfta yürütür.
- 2 Öğrenci Üretir**
Çizim, tasarım, istem, afiş ya da gözlem notu.
- 3 Gerekirse Eve Taşınır**
Aileyle yapılacak görevler ev etkinliğine dönüşür.
- 4 Panoda Paylaşılır**
Öğretmen onaylayınca sınıf görür.

Her Dersin Sonunda Etkileşimli Uygulama

Neden: Öğrenci konuyu simülasyonda, etkileşimli bir araçta ya da Edubee laboratuvarında denesin.



UYGULAMA SLAYTI

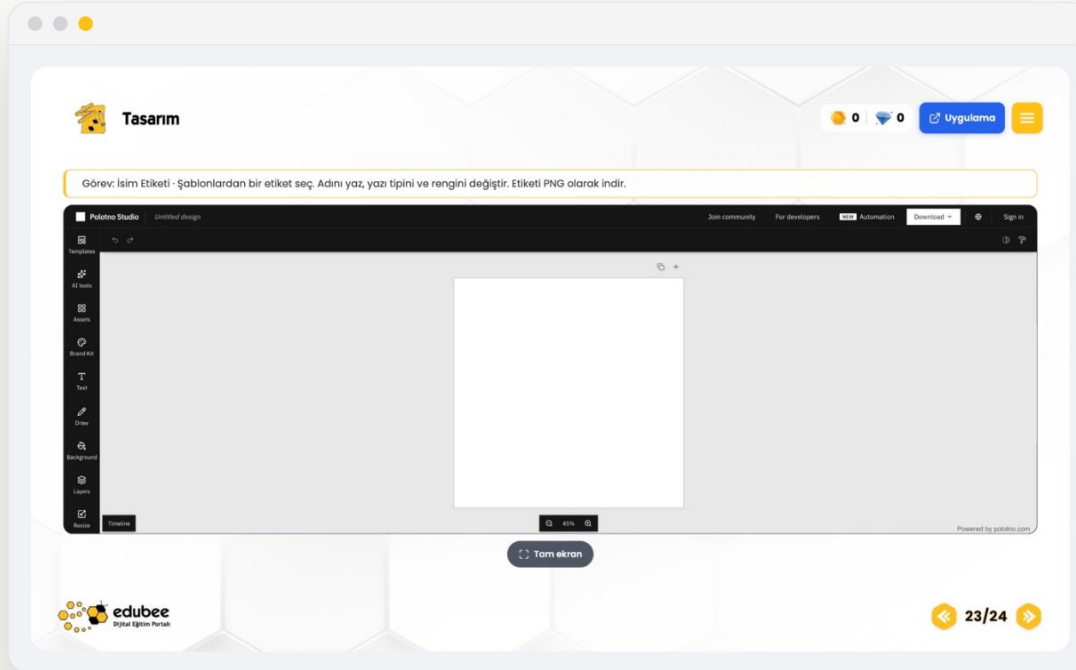
Tüm Dersler Etkileşimli

Her derste en az iki uygulama slaytı var. Uygun çevrim içi araç olmayan konular için Edubee laboratuvarları geliştirildi.

- 1 Görev Şeridi
- 2 Simülatör Ders İçinde
- 3 Tam Ekran
- 4 Uygulama Düğmesi

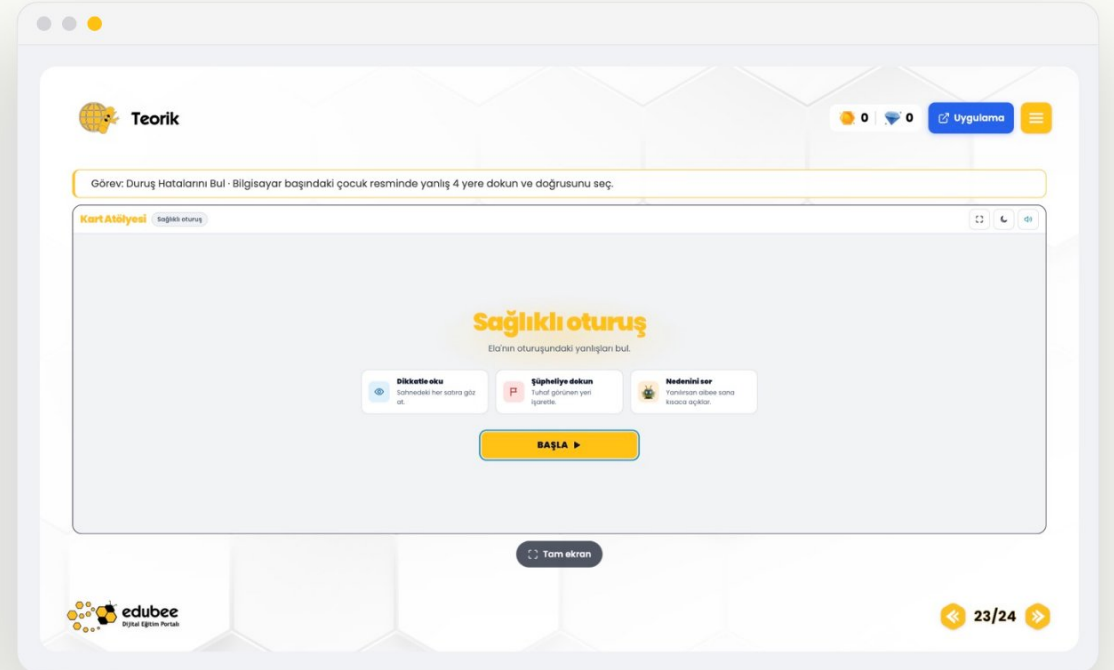
Uygulama Slaytı Örnekleri

Neden: Simülasyon, tasarım aracı ya da laboratuvar; öğrenci dersten çıkmadan uygular.



Canva Tasarım Aracı

Tasarım dersinde Canva ders içinde açılır; öğrenci etiket tasarımını sekme değiştirmeden yapar.



Edubee Klavye Lab

Bilişim ve etik dersinde Klavye Lab açılır; öğrenci önce doğru oturuşu, sonra on parmak yazmayı dener.

BÖLÜM 2 · YAPAY ZEKÂ

Albee AI Araçları

Araçlar derslerle eşleşir; öğrenci yapay zekâyı çalıştığı konuyla birlikte, güvenli bir çerçevede kullanır.

73

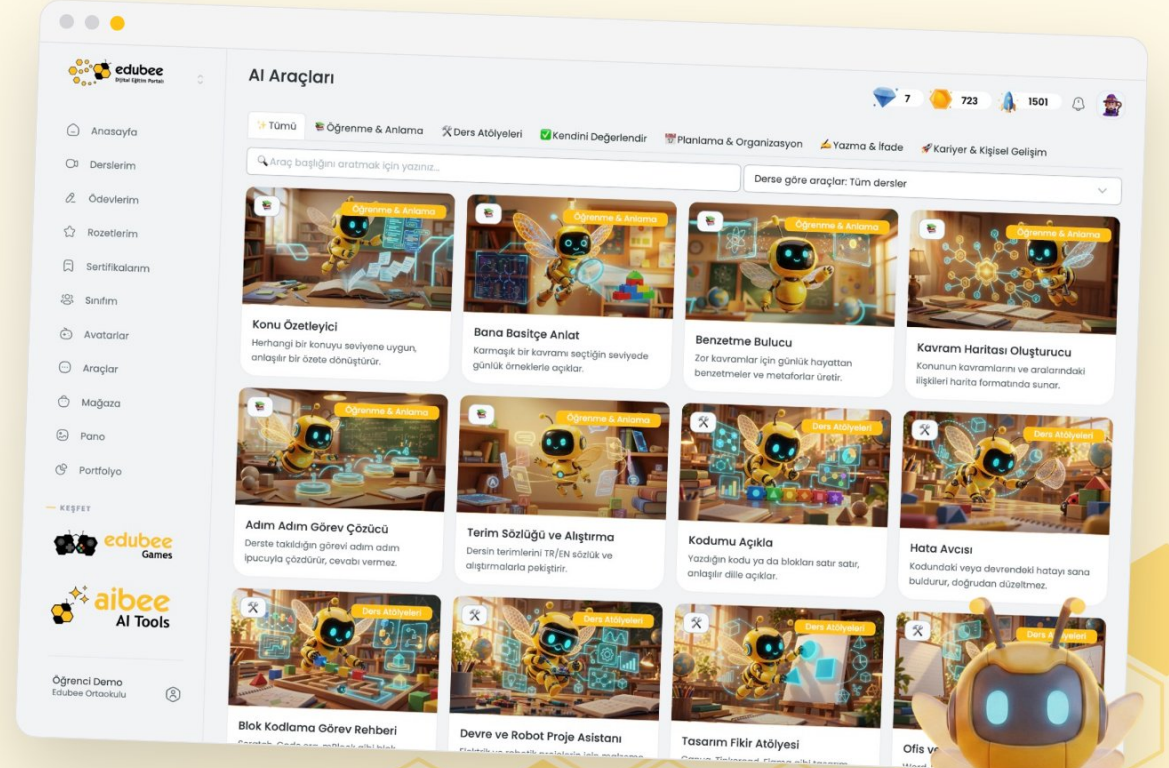
Öğrenci Aracı

39

Öğretmen Aracı

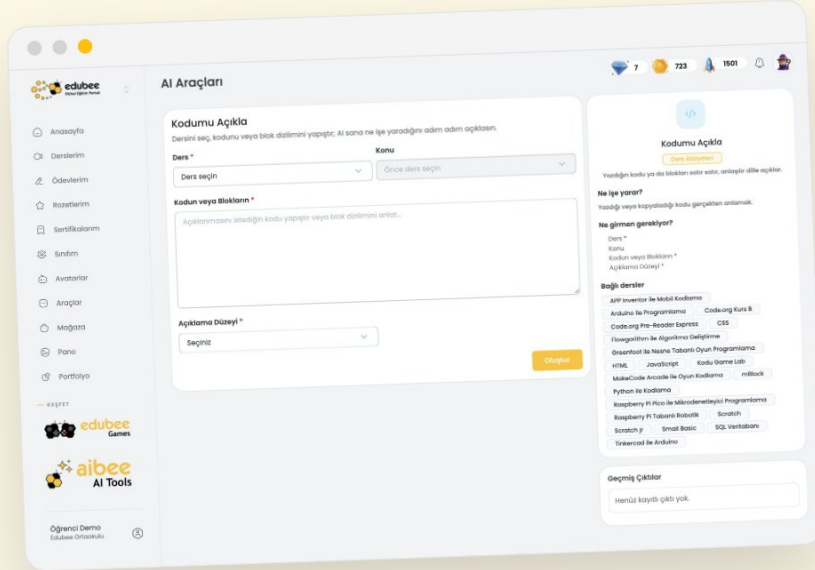
**Her
Derste**

Albee Asistanı

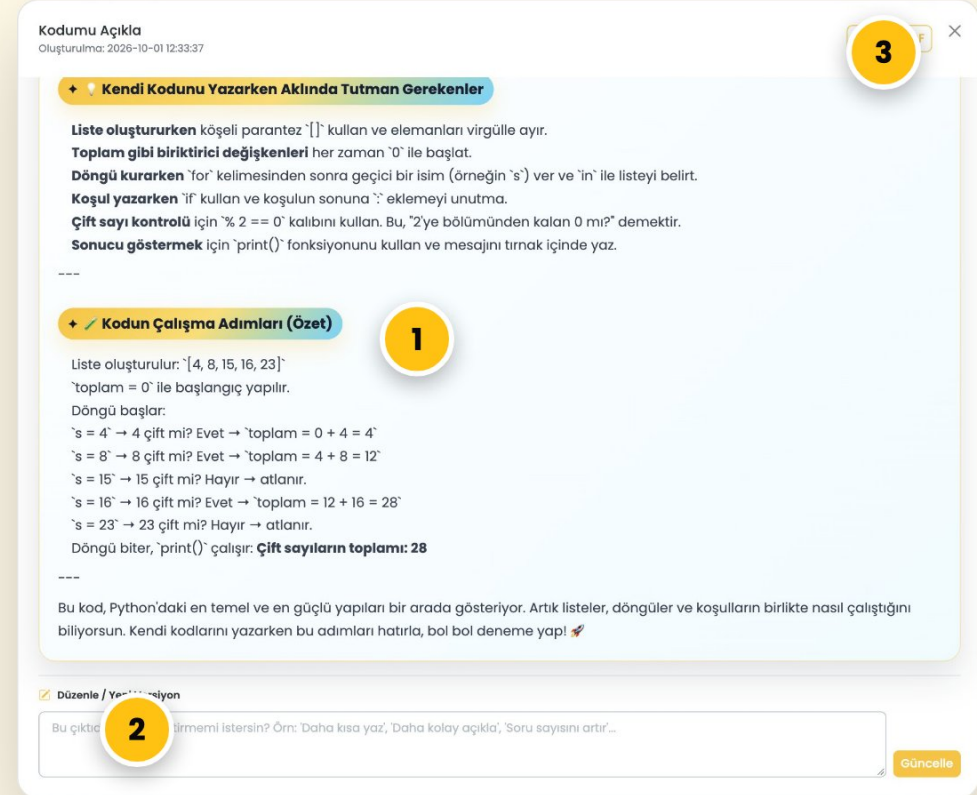


Kodumu Açıkla: Yapıştır, Satır Satır Anla

Neden: Kopyalanan kod ezberlenmesin, anlaşılsın.



Oluşturun

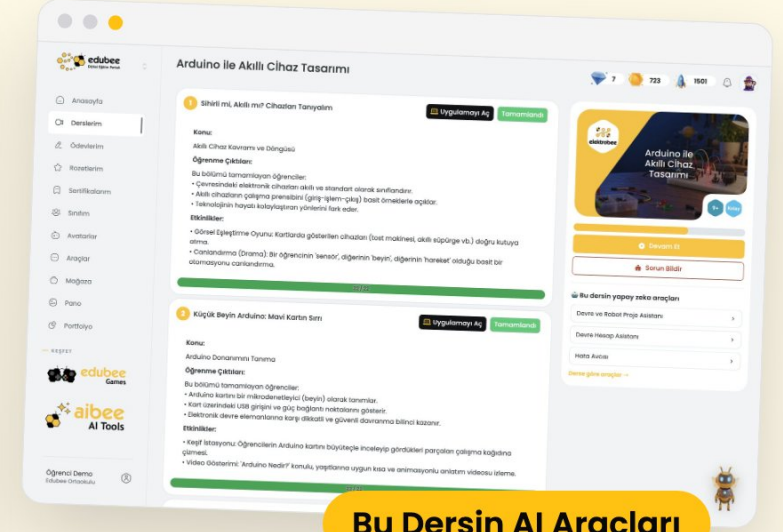
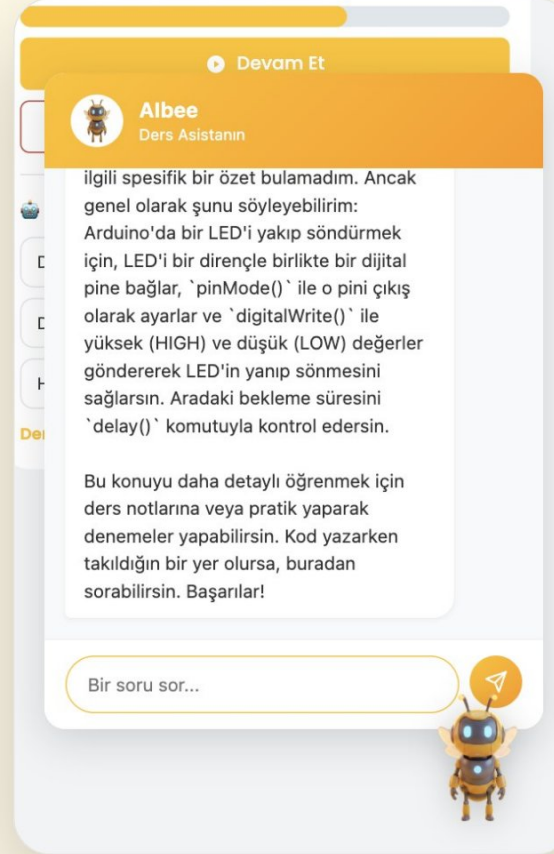


- 1 Kodun Çalışma Adımları
- 2 Yeni Versiyon: "Daha Basit Anlat"
- 3 Yazdır ya da PDF

Albee: Ders Sayfasındaki Asistan

Neden: Takılan öğrenci dersten çıkmadan sorsun.

- 1 Sağ Alttaki Arıya Tıklanır
- 2 Soru Yazılır, Cevap Gelir
Cevap o dersin bağlamında.
- 3 Araçlar da Hazır
Ders sayfasında derse bağlı araçlar listelenir.



BÖLÜM 3 · LABORATUVAR VE OYUN

Dene, Uygula, Oyna

Tarayıcıda çalışan 18 laboratuvar aracı ve 27+ eğitsel oyun.
Kurulum ve lisans gerekmez.

18 Laboratuvar Aracı, 350+ Görev

Neden: Öğrenci kurulum, lisans ya da donanım gerekmeden kavramı deneyerek öğrensin.



Görev

Her lab tek görevle açılır.



Dene

Sürükle, bağla, çiz, ayarla.



Kontrol Et

Sonuç anında denetlenir.



Bee İpucu

Takılırsa ipucu alır, cevabı değil.



Tamamla

Görev ilerlemesi kaydedilir.

Akış Lab

Kural Lab

Telefon Atölyesi

Mekanizma Lab

Enerji Lab

Ağ Lab

Belge Lab

Tablo Lab

Sunum Lab

Masaüstü Lab

YZ Lab

Prompt Lab

Piksel Atölye

3B Atölye

Klavye Lab

Brush Bee Katman Kipi

Girişim Kanvası

Kart Atölyesi

Kodlama, Robotik ve Ağ

Neden: Soyut kavram ekranda hareket etsin; öğrenci sonucu kendi gözüyle görsün.

"Kapı açık ise alarm çal" için şema kur: Başla, Oku, Karar, Yaz, Bitir kuralarını sıraya al ve oklarla bağla. Sonra kapıyı açık ve kapalı yaparak dene.

Kural: Kapı açıkta "Alarm çal" yaz. Kuralıya "Evet" yaz. Kapı değişiminin adı: Kapı (1 = açık, 0 = kapalı).

Akış Lab
Akış şeması çiz, adım adım çalıştır.

"Eğer hava karankas VE hareket varsa lamba yanar" kuralını kur. 4 durumu (karanlık/aydınlık x hareket var/yok) dene, hangisinde lamba yanıyor. Karanlık demek: ışık değeri düşük demek. İki kapıya VE ile bağla.

İşık: 80 % - Aydınlık - hareket: yok

Kural Lab
EĞER-YAP kurallarıyla akıllı ortam kur.

Sorudaki Ekranı bir Etiket ekle
Görev: Analizle Keşfet

PAKET: Telefonla görüşme ya da ses, sonra telefona dokun.

Düğme: Buton

Etiket: Etiket

Metin Kutusu: Textbox

Resim: Image

Yatay Düzen: Horizontal alignment

Telefon Atölyesi
Telefon uygulamaları tasarla ve kodla.

Küçük dişliyi büyük dişliye bağla. Sürücüyü 10 kez döndür, sürülenin kaç dönüş yaptığını gör.

SÜRÜCÜ: 0,0 dönüş → SÜRÜLEN: 0,0 dönüş

Sürücü 3 dönüş yapınca sürülen 1 dönüş yapar.

Mekanizma Lab
Dişli ve kranklarla hareketi dene.

Aylık kWh x birim fiyat = fatura tutarı. Tüketimi asaltınca tutar nasıl değişiyor?

BİRİM FİYAT: 3,5 TL/kWh

Aylık tutar: 390,60 TL

Günlük tüketim: 3,72 kWh/gün

Aylık tüketim: 111,6 kWh

Birim fiyat: 3,50 TL/kWh (pratikte)

Enerji Lab
Cihazların enerji harcamasını hesapla.

4 cihazı ağa kat: bilgisayar ve yazıcı kabloyla, telefon ve tablet kablosuz. Sonra deneyi gözle.

Çihazı sürükleyip taşıyabilirsin. Ekranı da Shift + ok.

1. Cihazı ağa bağla

2. Mesajları gönder

Bir cihazı, sonra bağlanmadığı cihazı dokun. Bir hatla durumunun girer.

Haber hat: Yönlendirici - Analizör (yazıcılar)

Haber hat: Yönlendirici - Analizör (yazıcılar)

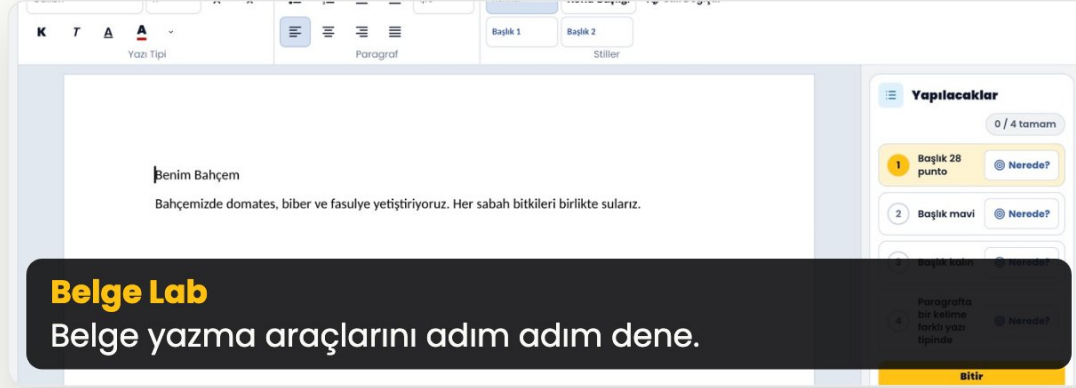
Bağlı cihaz: 0/4

Gönder: Bilgisayar → Yazıcı

Ağ Lab
Mesajın ağda nasıl yol aldığı izle.

Ofis ve Dijital Beceriler

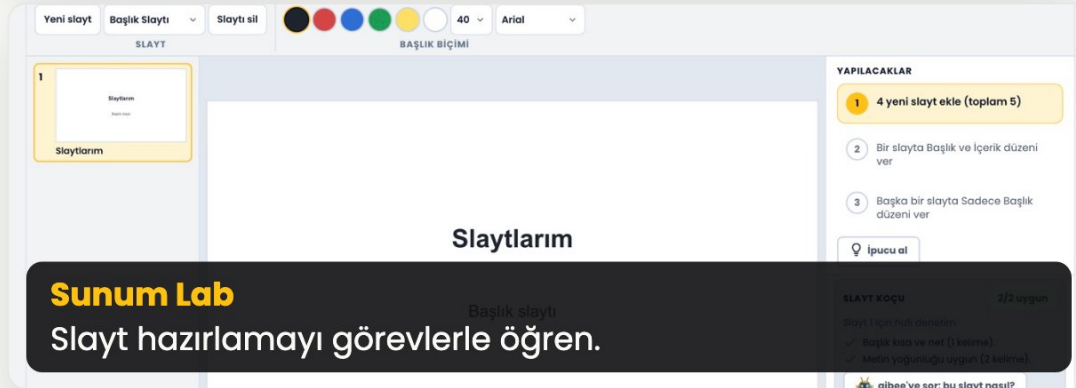
Neden: Belge, tablo ve sunum araçları gerçek programın mantığıyla, görev görev öğrenilsin.



Belge Lab
Belge yazma araçlarını adım adım dene.



Tablo Lab
Tablo hesaplamayı görevlerle öğren.



Sunum Lab
Slayt hazırlamayı görevlerle öğren.



Masaüstü Lab
Bilgisayar masaüstünü güvenle dene.

Yapay Zekâ ve Tasarım

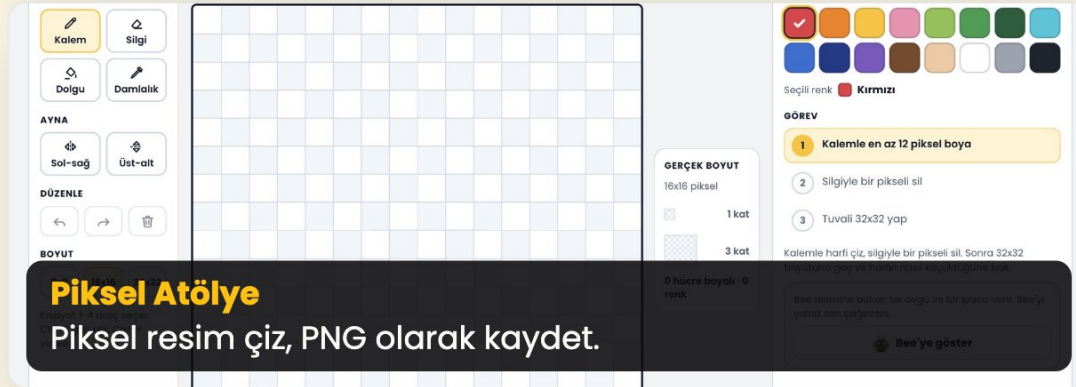
Neden: Öğrenci yapay zekânın nasıl öğrendiğini ve nasıl yönlendirildiğini kendi deneyerek görsün.



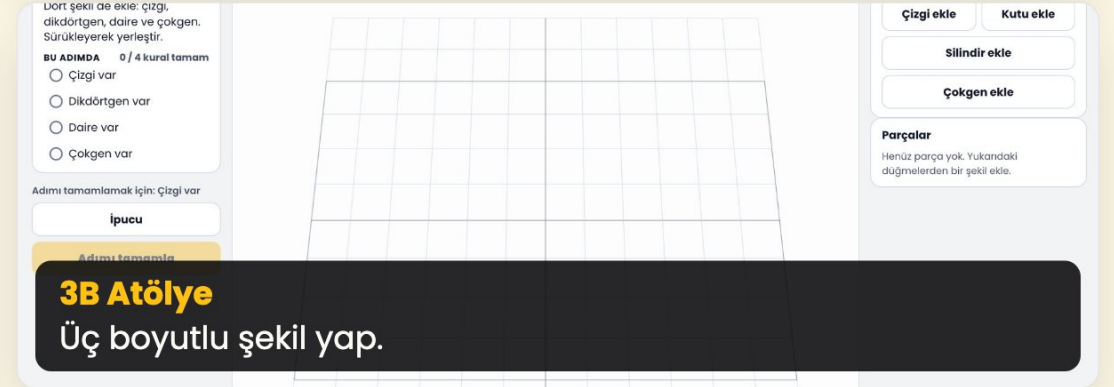
YZ Lab
Kamerayla ya da sesle bir model eğit.



Prompt Lab
İyi yapay zekâ isteği yazmayı öğren.



Piksel Atölye
Piksel resim çiz, PNG olarak kaydet.



3B Atölye
Üç boyutlu şekil yap.

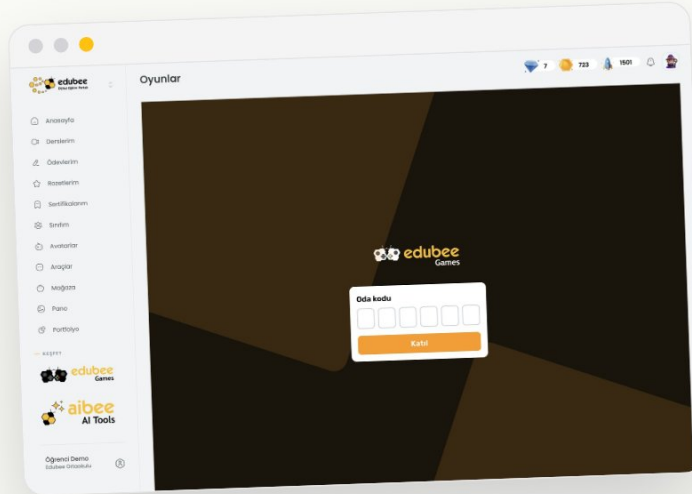
Klavye, Çizim ve Girişimcilik

Neden: Temel dijital beceriler ve üretim alışkanlığı erken yaşta kazanılsın.

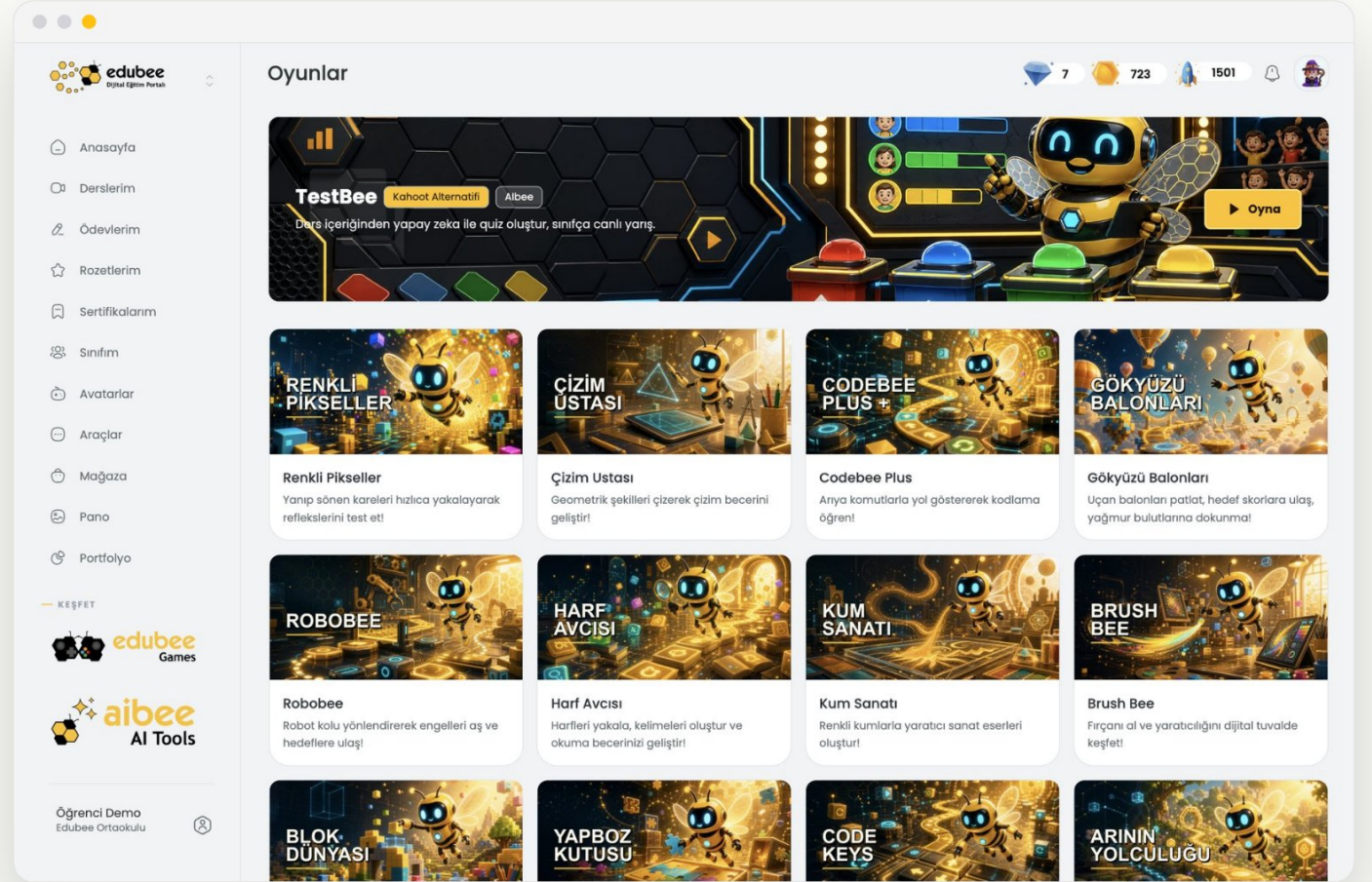
Oynayarak Tekrar

Neden: Derste öğrenilen beceri oyunda pekişsin; oyun da ödül kazandırсын.

27+ oyun panelin içinde açılır. **TestBee:** öğretmen dersin içeriğinden yapay zekâyla 5–20 soruluk quiz üretir, sınıf birlikte yarışır.



Öğrenci › Oyunlar



Kodlama ve Algoritma

Neden: Sıralama, döngü ve mantık oyun içinde tekrar edilsin.

Codebee Kids

Yol kartlarıyla arıya rota çizer.

Kapı Ustası

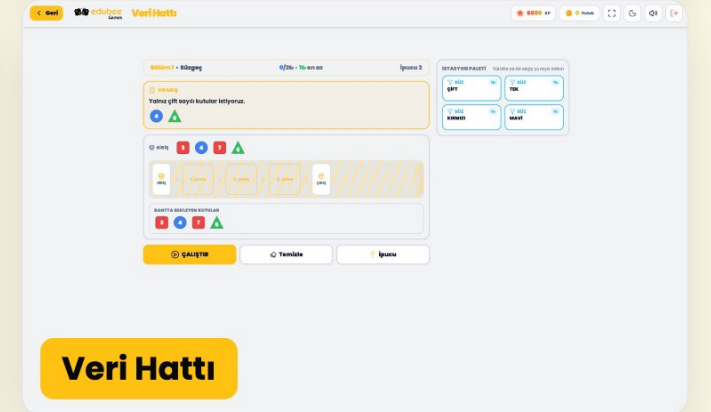
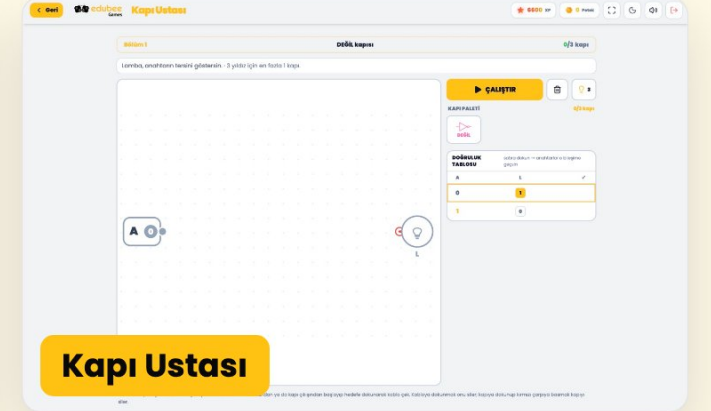
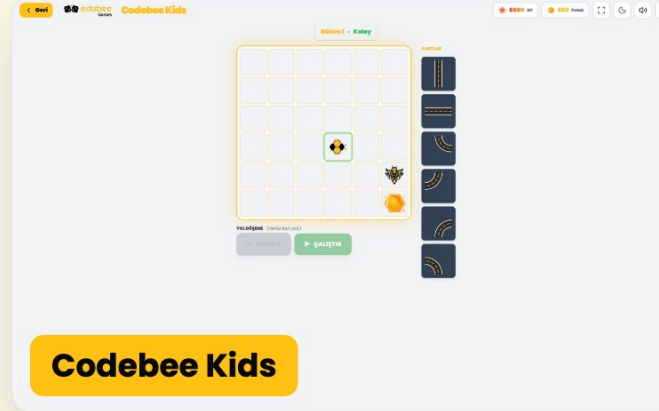
Mantık kapılarını bağlar, doğruluk tablosunu tamamlar.

Döngü Koşusu

Döngünün sıradaki değerini bulur.

Veri Hattı

İstasyonları sıraya dizer, hattı çalıştırır.



Sayısal Düşünme

Neden: İkilik sayı, renk kodu ve veri paketi gibi kavramlar oyunla somutlaşsın.

Bit Bakkal

Bit paralarla tam tutarı hazırlar.

Piksel Kule

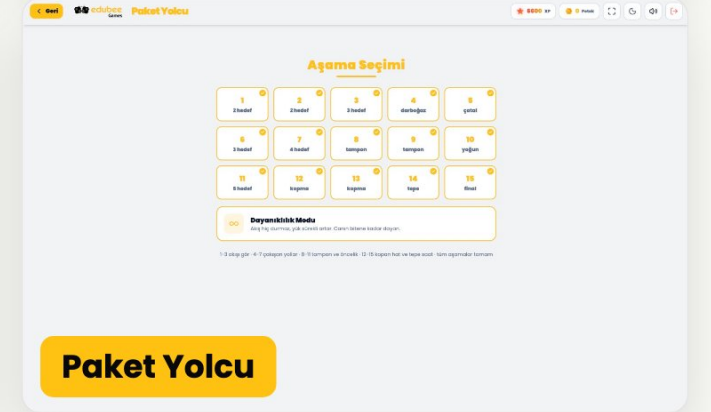
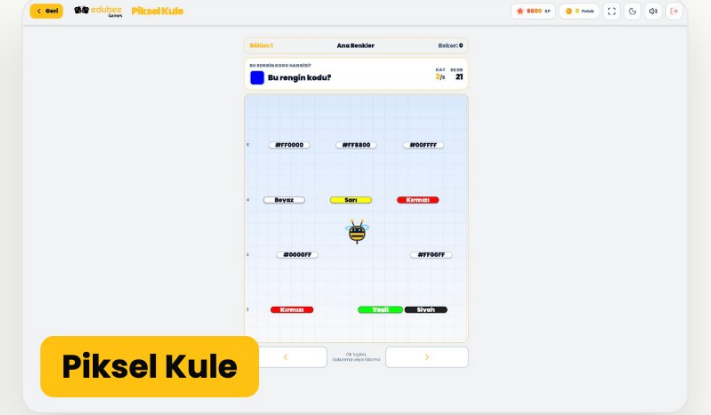
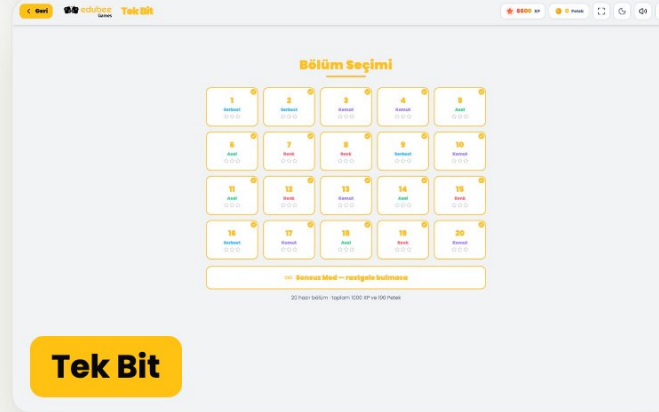
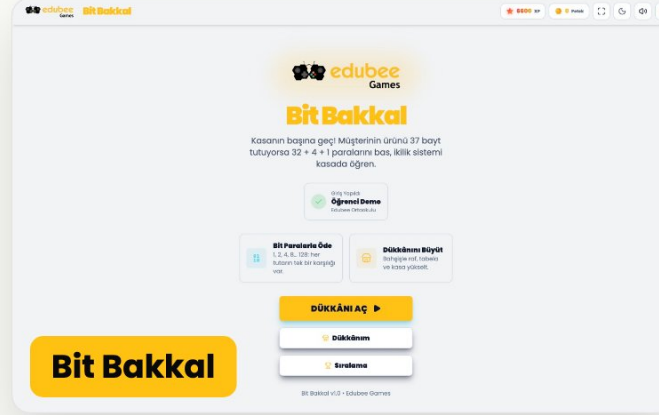
Renk kodunu okur, doğru platforma zıplar.

Tek Bit

Her hamlede tek bit çevirip hedefe ulaşır.

Paket Yolcu

Hat çekip paketleri hedefe ulaştırır.



Robotik, Tasarım ve Hareket

Neden: Uzamsal düşünme, yaratıcılık ve el-göz koordinasyonu birlikte gelişsin.

Robobee

Robot kolu yönlendirip hedefe ulaşır.

Blok Dünyası

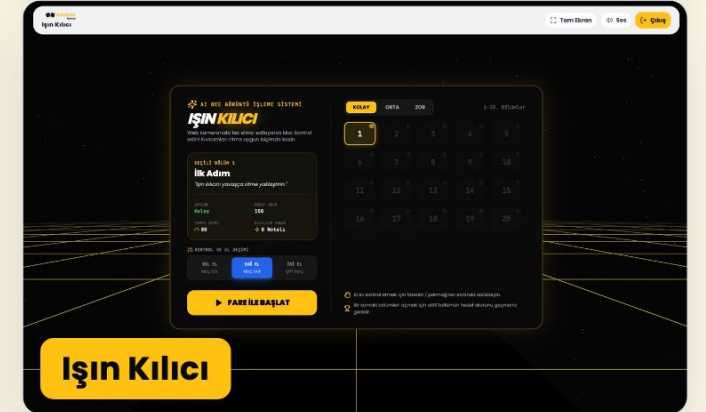
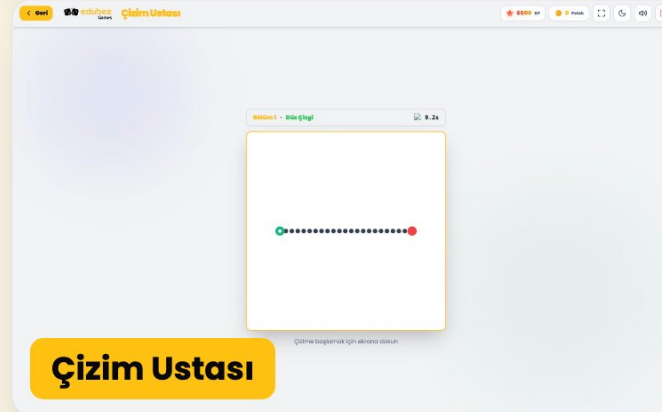
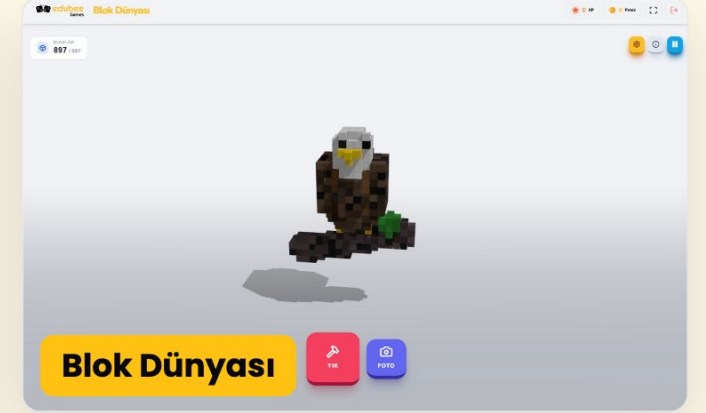
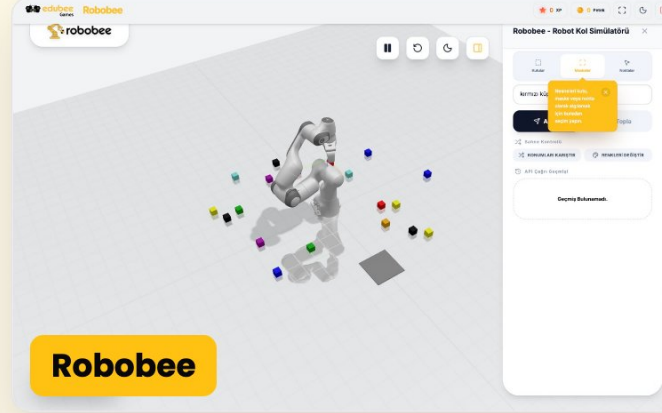
3B bloklarla yapı kurar.

Çizim Ustası

Geometrik şekilleri çizer.

Işın Kılıcı

El hareketiyle ritme uygun kıvılcımları keser.



İki Kişilik Oyunlar

Neden: Akıllı tahtada iki öğrenci yan yana yarışsın, tekrar oyuna dönüşsün.

Ekran ikiye bölünür

Sol yarı bir öğrencinin, sağ yarı diğerinin.

Tahta ya da klavye

Tahtada dokunarak, bilgisayarda ayrı tuşlarla oynanır.

5 tur, 3 alan kazanır

Her oyunda en az 20 bölüm.



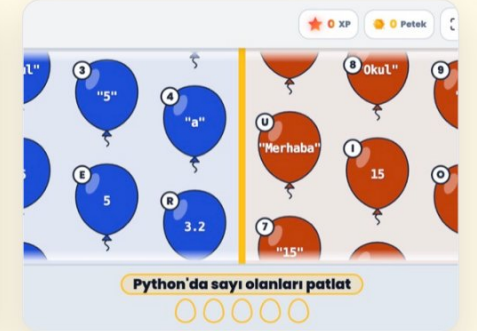
Halat Çekme

Doğru cevapla ipi kendi tarafına çek.



Bit Düellosu

Bit kartlarını aç, hedef sayıyı ilk sen kur.



Balon Kaptama

Komuta uyan balonları rakibinden önce patlat.

+10 akıllı tahta oyunu

Halat Çekme

Bit Düellosu

Balon Kaptama

Sıra Bende

Klavye Düellosu

Hata Avı Düello

Paket Kapişması

Piksel Ortakları

Başarı Görünür Olur

Neden: Öğrenci karşılığı anında görsün; sınıf içinde sağlıklı bir yarış olsun.



Petek

Doğru cevap, ödev, oyun, rozet.



Elmas

%70 test başarıları, orta ve zor ödev, rozet.



Başarı Puanı

Tüm başarının tek sayısı.

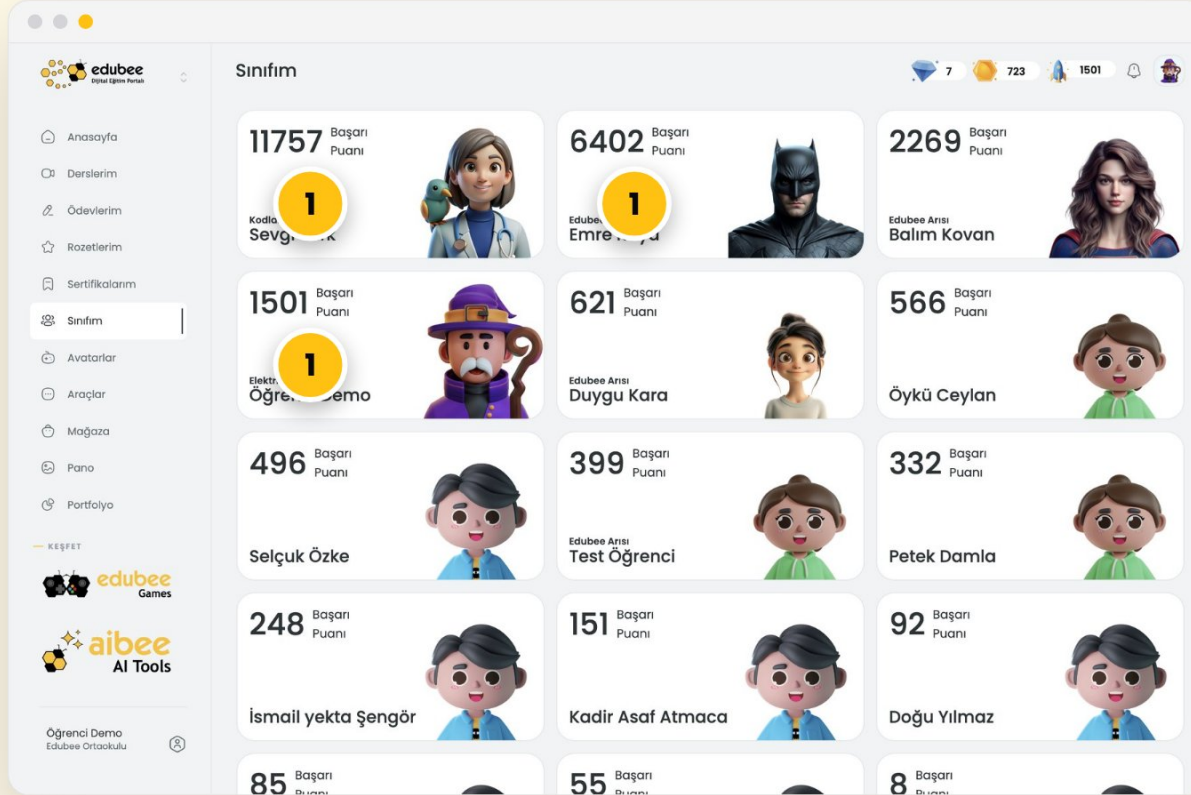
BAŞARI PUANI NASIL HESAPLANIR

$$\begin{array}{c} \text{Ders} \\ \times 20 \end{array} + \begin{array}{c} \text{İçerik} \\ \times 8 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Rozet} \\ \times 5 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Elmas} \\ \times 3 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Petek} \\ \times 1 \end{array} = \begin{array}{c} \text{Başarı Puanı} \end{array}$$

Harcama puanı düşürmez; yalnız kazanılan elmas ve petek sayılır.

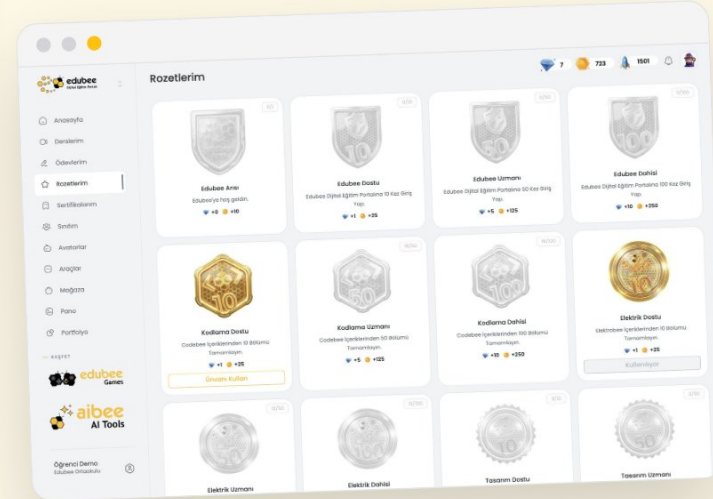
Rozet Kazanılır, Unvan Olur

Neden: Hedef koymak ilerlemeyi somutlaştırır; kazanılan rozet sınıfta görünür.



1. UNVAN

Sınıf sıralamasında ismin üstündeki “Kodlama Dostu”, “Elektrik Dostu” gibi unvanlar öğrencinin kazandığı rozetlerden gelir.



Rozetten Unvana Üç Adım

Neden: Öğrenci emeğinin karşılığını hem bakiyesinde hem sınıf listesinde görsün.



Koşulu Tamamla

İçerik tamamlama,
giriş günü gibi hedefler
sistemce izlenir.



Aktifleştir

Öğrenci rozeti açar; elmas
ve petek ödülü o an yüklenir.



Unvanı Kullan

Rozetin adı Sınıfım
sıralamasında öğrencinin
adının üstünde görünür.



Her rozet kendi elmas ve petek ödülüyle gelir. Gri rozetler henüz koşulu dolmamış olanlardır; öğrenci neyi hedeflediğini görür.



Kazandığını Harcar



Kazan

Ders, ödev, oyun ve rozetten petek ve elmas.



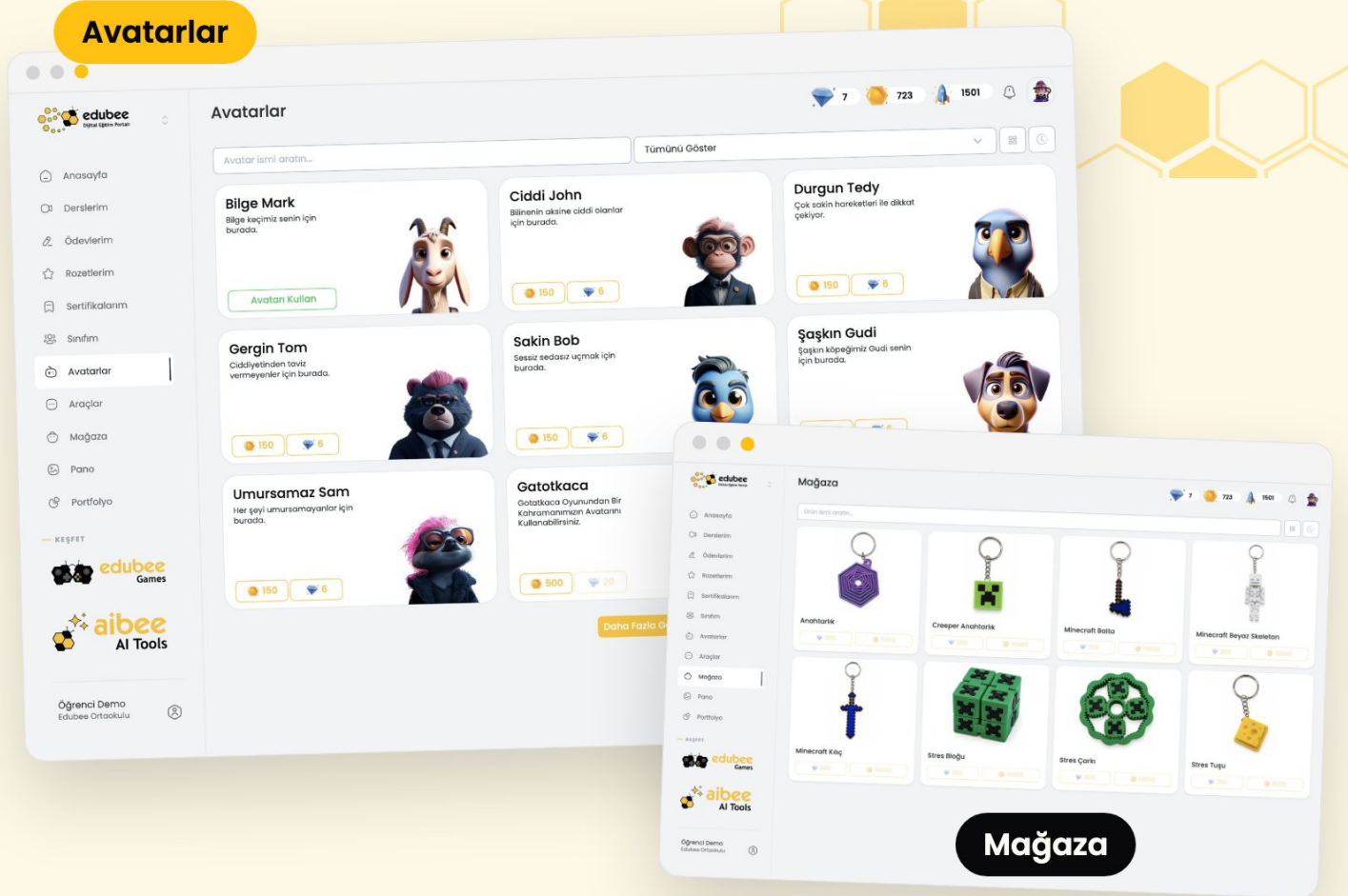
Harca

Avatar açar ya da mağazadan ürün ister.



Teslim Al

Öğretmen ürünü verir, Teslim Et der.



Tamamlanan Ders Belgelenir

Neden: Tamamlanan ders öğrenci ve veli için somut bir belgeye dönüşsün.

- 1 Ders Tamamlanır**
Tüm içerikler bitince sertifika açılır.
- 2 Belge Hazırlanır**
Ad, ders, numara ve tarih otomatik.
- 3 PDF İndirilir**
A4 yatay, yazdırılabilir.

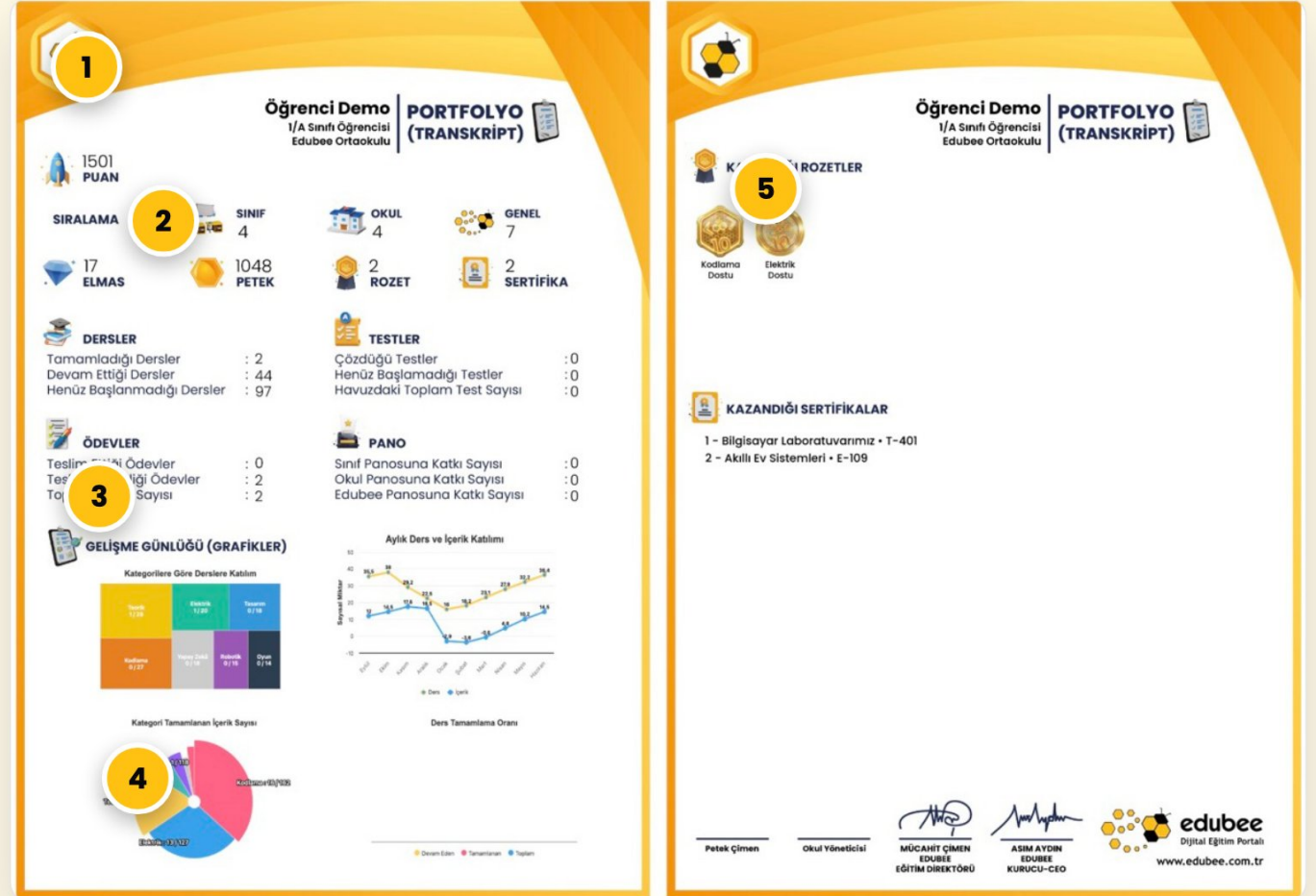
1 Kurum logosu: sol üstteki logo kurumunuzun logosuyla değiştirilebilir.



Portfolyo: Yılın Özeti Tek Belgede

Neden: Öğrencinin bir yılı veliye ve okula tek belgeyle anlatılsın.

- 1 Kurum Logosu**
Kurumun kendi logosuyla değiştirilebilir.
- 2 Puan ve Sıralama**
Sınıf, okul ve genel sıralama.
- 3 Ders, Test, Ödev, Pano**
Tamamlanan ve devam eden sayılar.
- 4 Gelişim Grafikleri**
Kategori ve aylara göre katılım.
- 5 Rozet ve Sertifikalar**
İkinci sayfada liste halinde.



Belgeler Kurumunuzun Logosuyla

Neden: Sertifika ve portfolyo okulun kendi belgesi gibi veliye ulaşsın.



Toplu Sertifika indirme

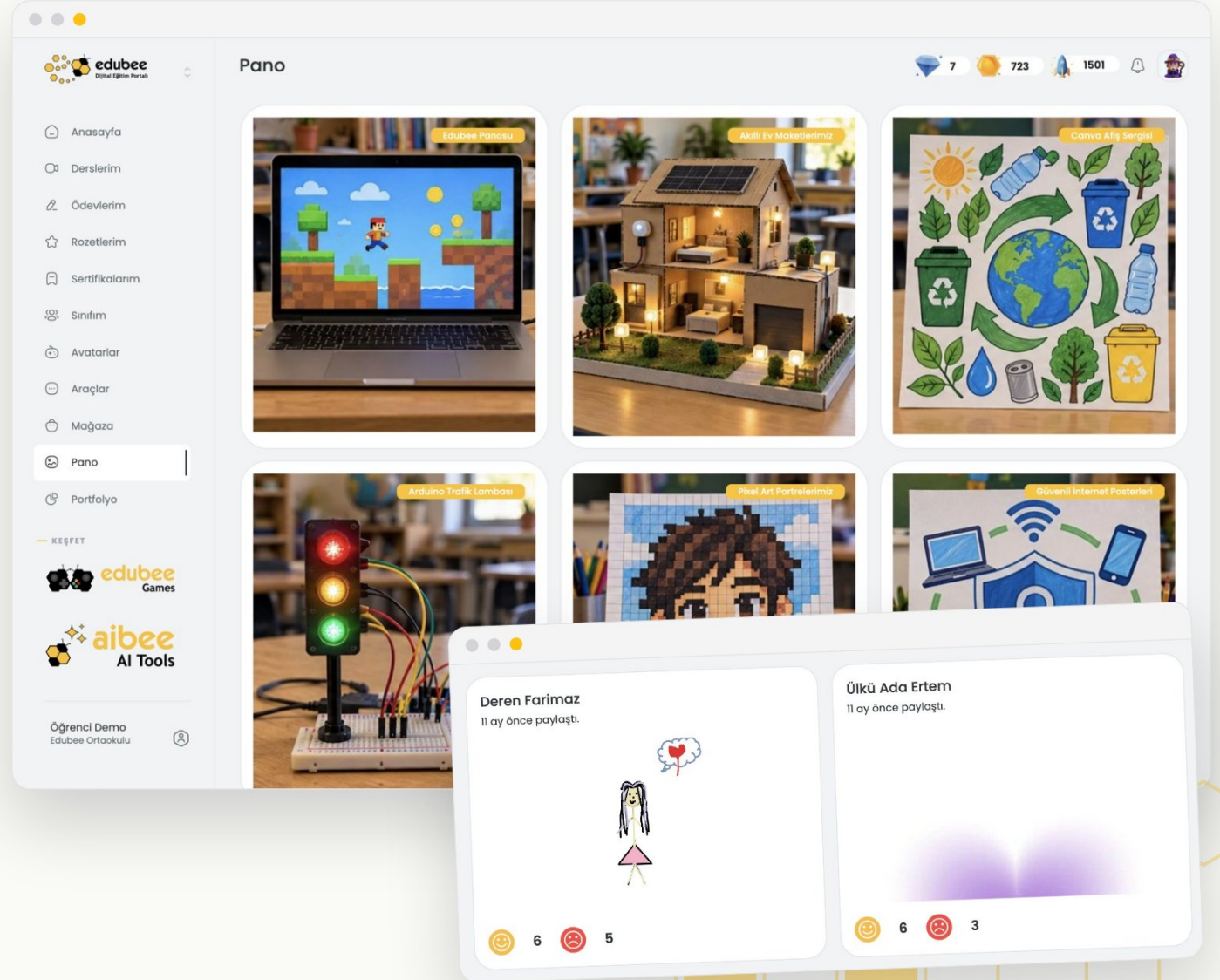
Toplu Portfolyo indirme

Öğretmen ve yönetici raporlarında

Pano: Sınıfın Ortak Vitrini

Neden: Öğrencinin ürünü defterde kalmasın, sınıfla paylaşılsın.

- 1 Öğrenci Yükler**
Ders sonu etkinliği ya da proje fotoğrafı.
- 2 Öğretmen Onaylar**
Uygun olmayan içerik sınıfa düşmez.
- 3 Sınıf Görür ve Beğenir**
Paylaşım portfolyoya katkı olarak yazılır.



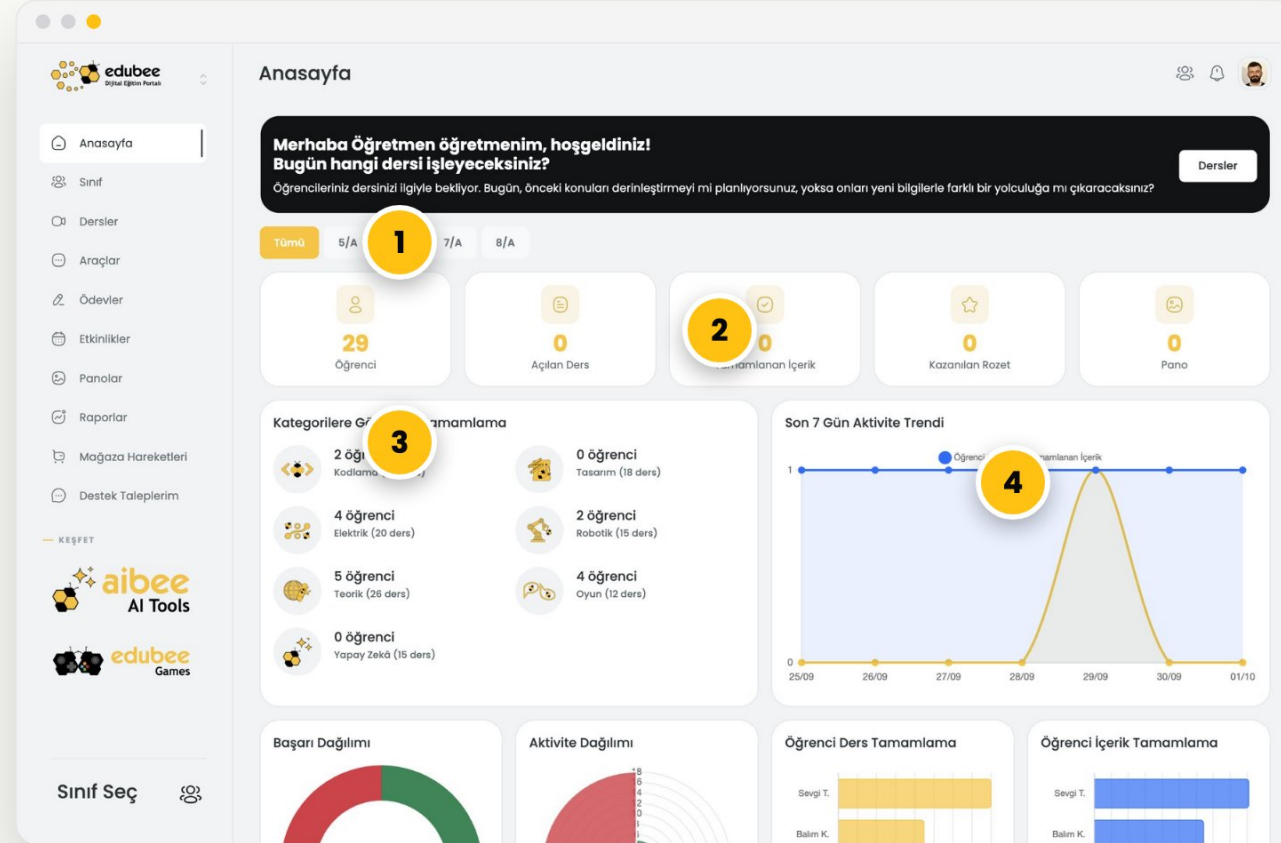
BÖLÜM 4 · ÖĞRETMEN

Öğretmen Sınıfını Nasıl Yönetir?

Sınıf ve dersler, yapay zekâ araçları, ders sonu etkinlikleri, laboratuvar ve oyunlar, ödev, etkinlik ve raporlar.

Sınıfın Nabızı Tek Ekranda

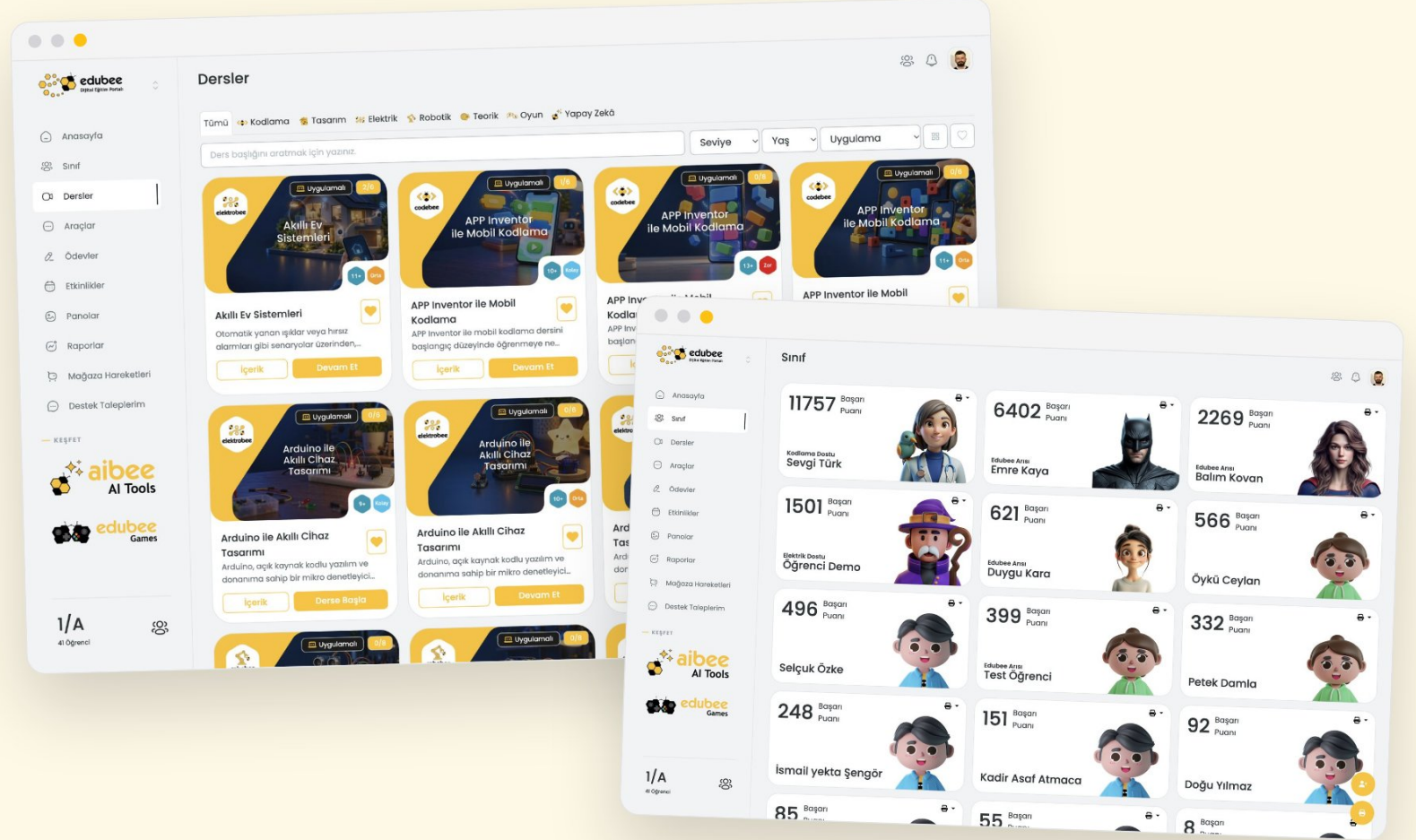
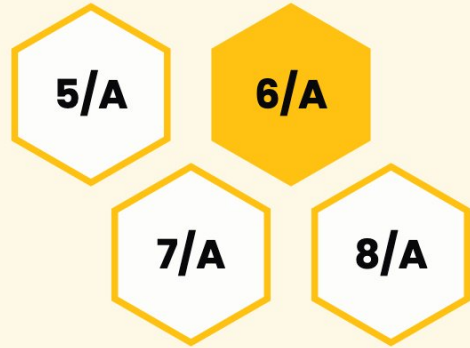
Neden: Öğretmen derse girmeden sınıfın durumunu bir bakışta görsün.



Önce Sınıf, Sonra Ders

Neden: Her işlem doğru sınıfa gitsin; sınıflar karışmasın.

- 1 Sınıf Seçilir
- 2 Dersler O Sınıf için Açılır
- 3 Öğrenciler Puanla Sıralı



Ders Planı Tek Formdan

Neden: Hazırlığa giden zaman derse kalsın.

Öğretmen ders, konu, sınıf, süre ve odağı seçer. Plan 5E aşamalarına göre dakika dakika çıkar.

39 ÖĞRETMEN ARACINDAN BAZILARI

5E Ders Planı

UDL Planı

UbD Ünite

Montessori

Proje Yol Haritası

Farklılaştırılmış Etkinlik

BEP Hedefi

Çalışma Kâğıdı

Okuduğunu Anlama

Bilgilendirici Metin

1 Dikkat Çekme Senaryosu

2 Öğretmen Yönergesi

3 Öğrenci Görevi

E Ders Planı Çıktısı

Yazdır / PDF İndir

İçerik oluşturulma: 2026-10-01 12:37:00

+ Ana Kavramlar

Sensör (algılayıcı)
Sıcaklık sensörü (termal algılayıcı)
Hareket sensörü (PIR)
Işık sensörü (fotodedektör)
Veri → Karar → Eylem döngüsü

1

+ ENGAGE — Dikkat Çekme (4 dakika)

+ Provokasyon: "Karanlık Koridor" Senaryosu

Öğretmen sınıfa şu senaryoyu sunar:
> "Akşam saat 21.00. Evde kimse yok. Koridorda hareket var. Ama eve hırsız girmiş değil. Ev, kendi kendine ışıkları açıyor. Bu nasıl mümkün?"

2

Merak Soruları:
"Ev nasıl 'görüyor' ve 'hissediyor'?"
"Bir evin duyu organları olabilir mi?"

+ Öğretmen Yönergesi

Öğrencilere 1 dakika düşünme süresi
2-3 öğrenciden kısa tahminler alın.
Tahminleri tahtaya "duyu organı" başlığı altında toplayın.

3

+ Öğrenci Görevi

"Bir ev hangi duylara sahip olabilir?" sorusuna bireysel tahmin üretir.
Tahminini sınıfta paylaşır.



Ders Sonu Etkinliğini Öğretmen Yönetir

Neden: Etkinlik plan gerektirmesin; görev, yönerge ve paylaşım alanı hazır olsun.

1 - Sınıfta Yürütür

Ders Sonu Etkinlik

Dersten sonra tamamlamanız gereken etkinlikler ve ödevler.

Akıllı Ev Dedektifi Görevi

Bugün öğrendiğin sensör bilgilerini kullanarak aşağıdaki görevleri tamamla:

- Evinde veya okulunda bulunan en az 2 farklı sensörü bul ve ne işe yaradığını not et (Örn: Apartman ışığı sensörü).
- Hayalindeki 'Akıllı Odanı' bir kağıda çiz ve içine en az 3 farklı sensör yerleştir. Hangi sensörü nereye, neden koyduğunu yaz.
- Bir aile bireyine sensörlerin insan duyu organlarına nasıl benzediğini bir örnekle anlat.

1 Sınıfta Yürütür

İçeriği tahtaya yansıtır; görevler slaytta hazır.

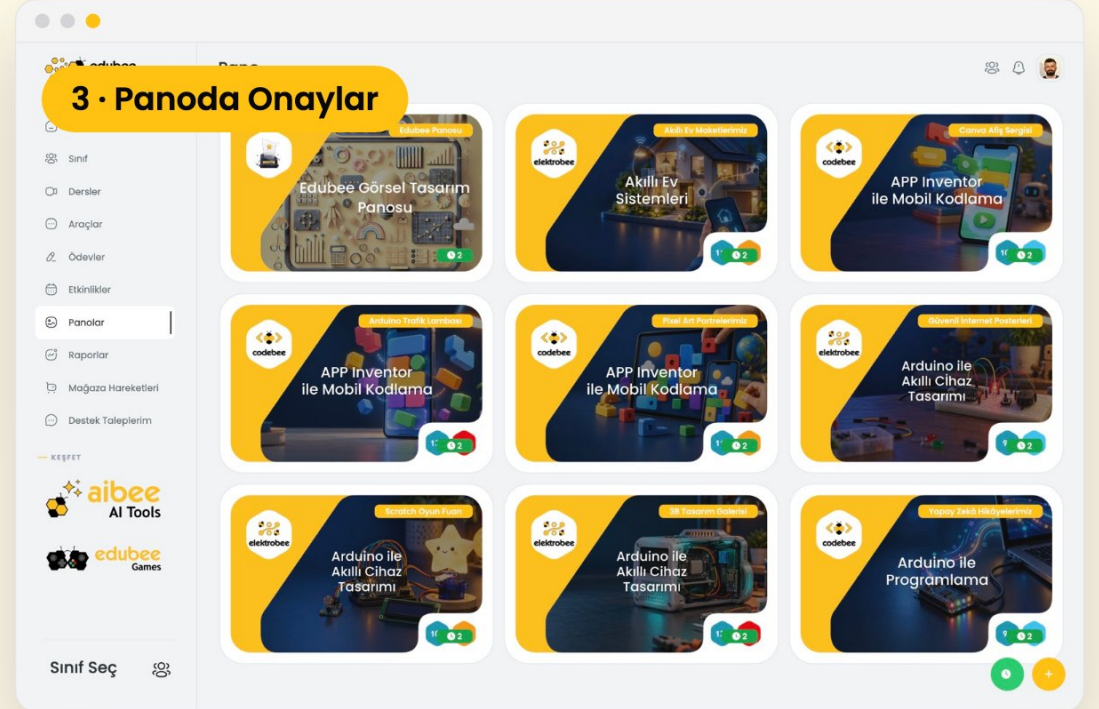
2 Gerekirse Eve Taşır

Gözlem ve aile görevleri ev etkinliği olur.

3 Panoda Onaylar

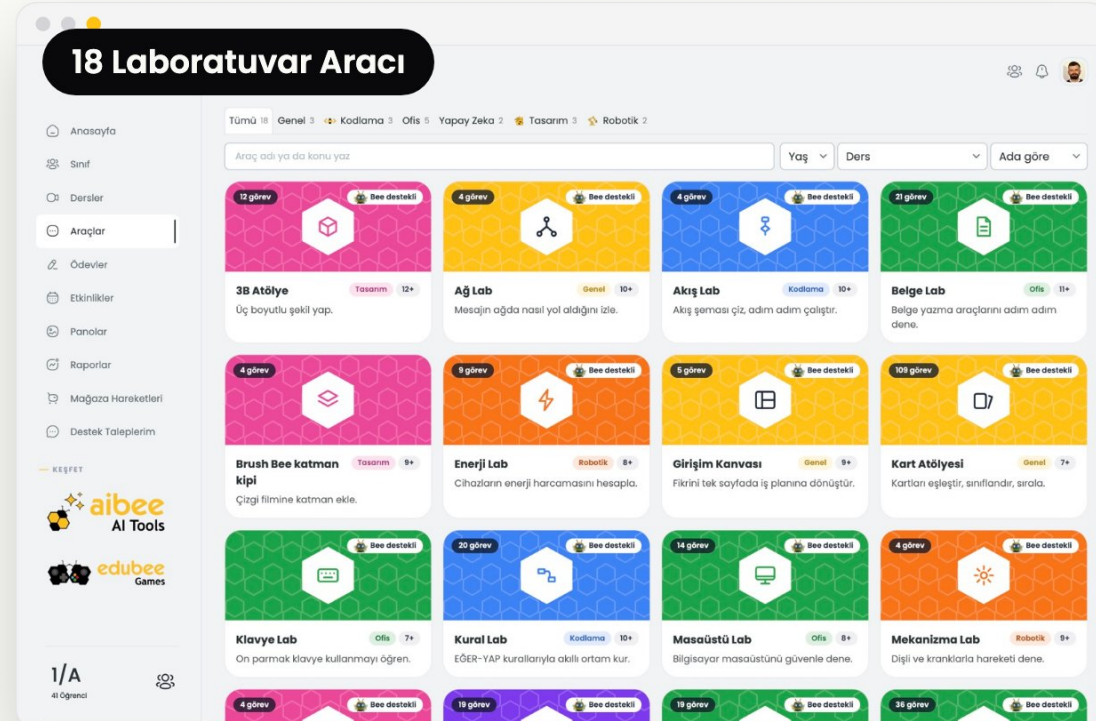
Öğrencinin yüklediği ürün onayla sınıfa açılır.

3 - Panoda Onaylar



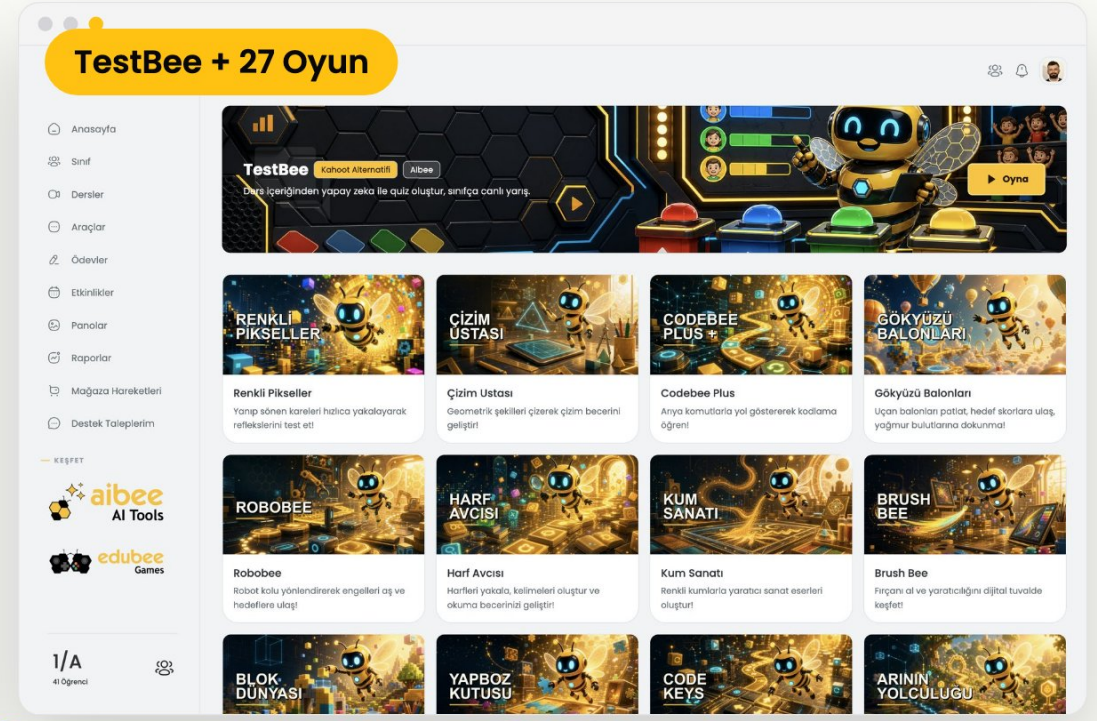
Laboratuvar ve Oyunları Derse Bağlar

Neden: Uygulama ve tekrar ayrı bir ders saati gerektirmesin.



Yaşa ve Derse Göre Süzer

Ders Sonu Uygulamasından Açır



TestBee ile İçerikten Quiz Üretir

Oyunu Ödül Olarak Kullanır

Ödev Verir, Değerlendirir

Neden: Ödev mesaj grubunda kaybolmasın;
teslim, onay ve ödül kayda girsin.

- 1 Öğretmen Verir**
Başlık, zorluk, son tarih, sınıflar.
- 2 Öğrenci Teslim Eder**
Not ve en fazla 5 dosya.
- 3 Öğretmen Değerlendirir**
Onay ya da gerekçeli red.
- 4 Ödül Yüklenir**
Zorluğa göre petek ve elmas.



Anasayfa

Sınıf

Dersler

Araçlar

Ödevler

Etkinlikler

Panolar

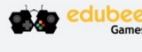
Raporlar

Mağaza Hareketleri

Destek Talepleri

KEŞFET

aibee
AI Tools

edubee
Games

1/A
41 Öğrenci

Ödevler

Başlık:
Akıllı Ev Sensör Planı

Alt Başlık:
Evin duyu organları dersi sonrası uygulama

Açıklama:
Evinizdeki üç odaya hangi sensörleri koyarsınız? Kısa bir plan çizip fotoğrafını yükleyin.

Zorluk:
Orta

Son Teslim Tarihi:
15.10.2026 17:00

Sınıf Seçimi:
Bu ödevi vermek istediğiniz sınıfları seçin.

☒ 5/A ☐ 6/A
☐ 7/A ☐ 8/A

Ödev Ver

Akıllı Ev Sensör Planı
Evin duyu organları

Üç oda için sensör planı çiz, fotoğrafını yükle.

Veriliş Tarihi
01.10.2026 09:00

Teslim Tarihi
15.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Canva ile İsim Etiketi
Şablonlarla tasarla

Kendi isim etiketini tasarla, PNG olarak teslim et.

Veriliş Tarihi
28.09.2026 10:00

Teslim Tarihi
06.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Prompt Defteri
Etikeli istem yazma

Aynı soruyu üç farklı promptla sor, cevapları karşılaştır.

Veriliş Tarihi
27.09.2026 11:30

Teslim Tarihi
10.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Ağ Haritamız
Ağ haritası çiz

Evindeki cihazların ağ haritasını çiz.

Veriliş Tarihi
25.09.2026 14:00

Teslim Tarihi
08.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Arduino Trafik Lambası
Wokwi simülatörü

Simülatörde trafik lambası devresini kur, bağlantıyı paylaş.

Veriliş Tarihi
22.09.2026 09:00

Teslim Tarihi
06.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Sağlıklı Duruş Afişi
Teknoloji ve etik

Bilgisayar başında doğru oturuşu anlatan bir afiş hazırla.

Veriliş Tarihi
20.09.2026 13:00

Teslim Tarihi
04.10.2026 17:00

Düzenle

İncele

Sil

Kolay  10

Orta  20  1

Zor  40  2

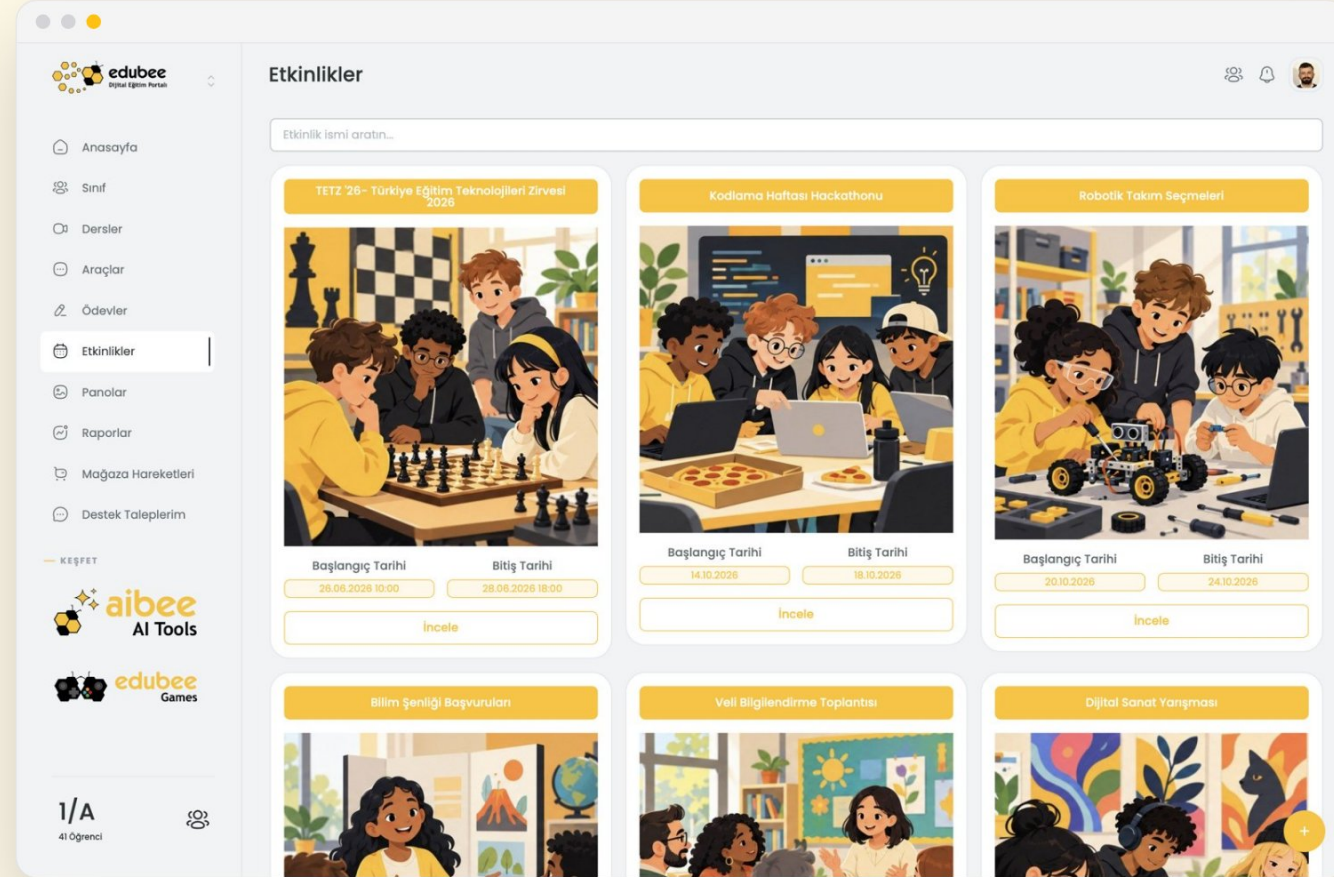
Öğretmen › Ödevler

43

 edubee
Dijital Eğitim Portalı

Etkinlikleri Duyurur, Başvuruları Toplar

Neden: Yarışma, gezi ve kulüp duyuruları tek yerde dursun; başvurular kâğıtta kalmasın.

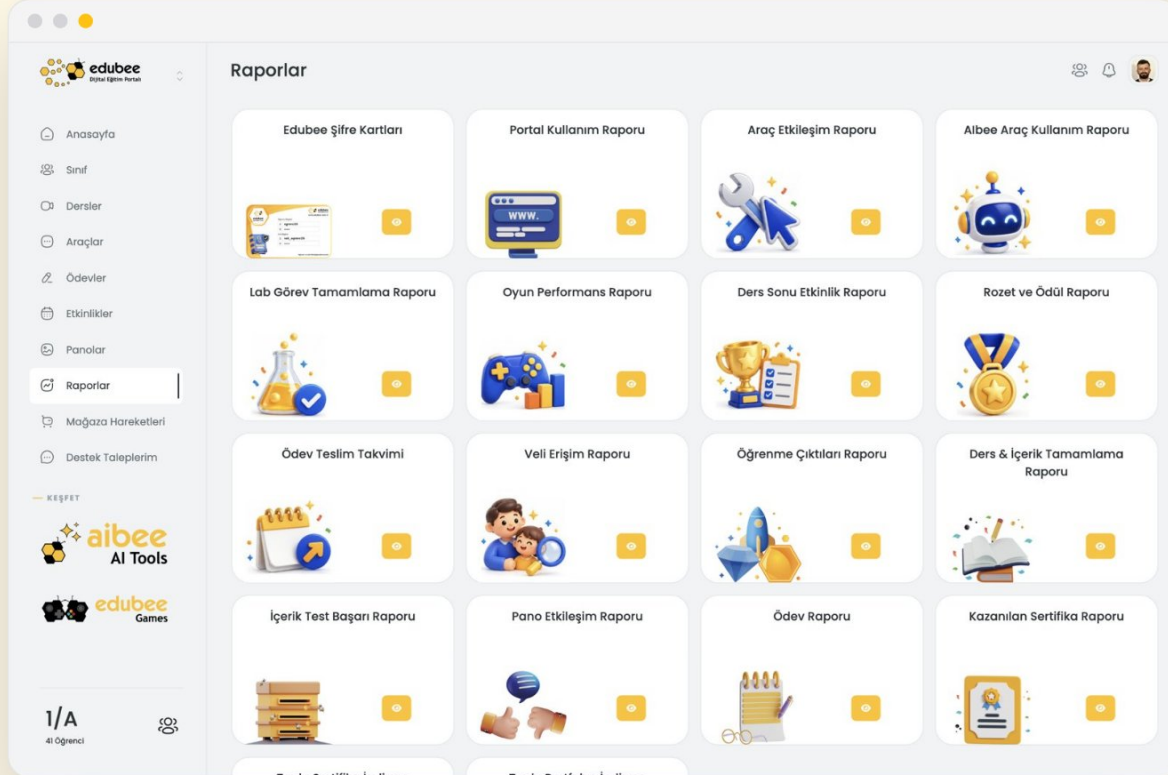


- 1 Duyuru ve Kapak**
Etkinlik görselle, tarih aralığıyla yayınlanır.
- 2 Başvuru Formu**
Öğrenciler panelden başvurur.
- 3 Başvurular Tek Listede**
Öğretmen ve okul yöneticisi inceler.



18 Hazır Rapor

Neden: Öğretmen veriyi elle toplamaz; veliye ve idareye hazır rapor versin.



KULLANIM

Portal Kullanım

Araç Etkileşim

Albee Araç Kullanım

Veli Erişim

ÖĞRENME

Öğrenme Çıktıları

Ders ve İçerik Tamamlama

İçerik Test Başarısı

Lab Görev Tamamlama

Oyun Performans

Ders Sonu Etkinlik

SINIF VE ÖDÜL

Ödev

Ödev Teslim Takvimi

Pano Etkileşim

Rozet ve Ödül

BELGE

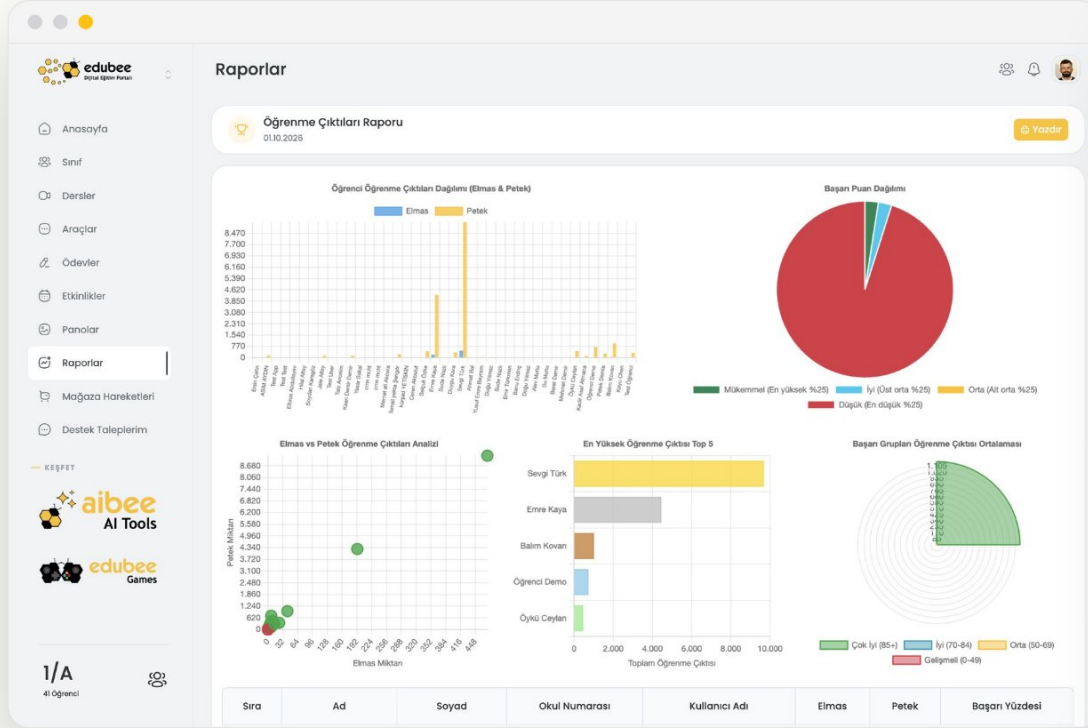
Şifre Kartları

Kazanılan Sertifikalar

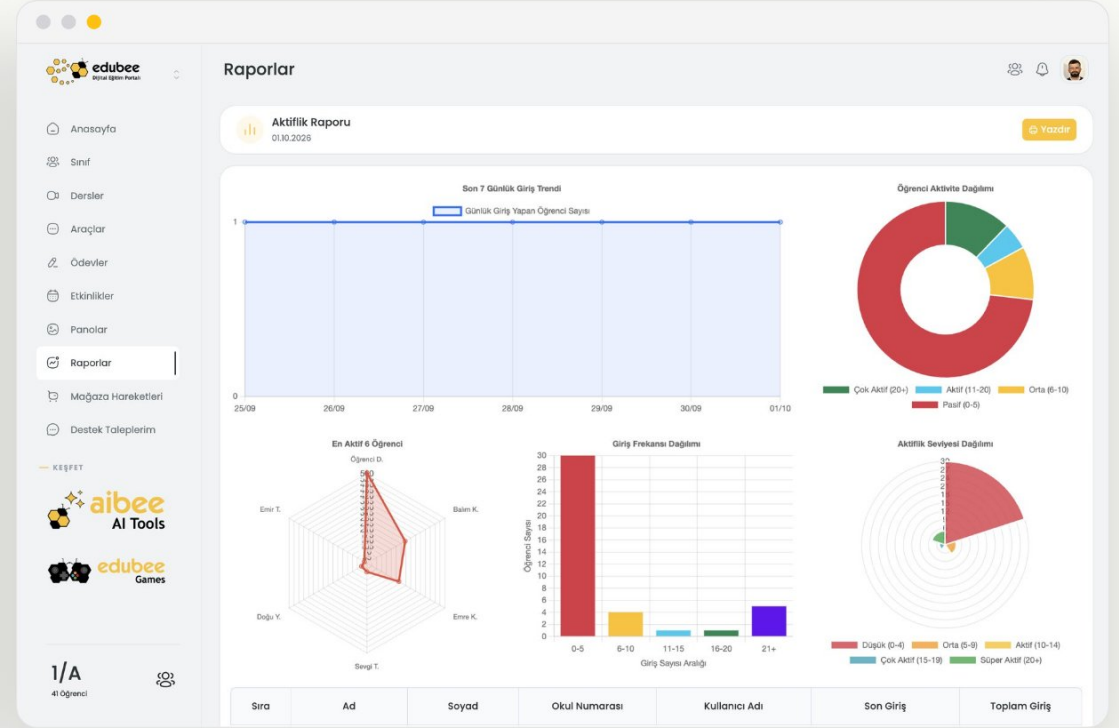
Toplu Sertifika

Toplu Portfolyo

Kim Geride Kaldı, Sınav Beklemeden Görülür



Öğrenme Çıktıları: öğrenci bazında başarı dağılımı ve en iyi 5 öğrenci.



Portal Kullanımı: son 7 gün girişleri, en aktif öğrenciler, giriş sıklığı.

Şifre Dağıtımı Dakikalar Sürer

Neden: İlk derste giriş sorunu yaşanmasın;
veli de kendi bilgisini alsın.

- 1 **Sınıfa Bir Tık**
Her öğrenciye bir kart.
- 2 **İki Giriş Birden**
Öğrenci ve veli bilgisi.
- 3 **Yazdır, Kes, Dağıt**



Raporlar

1/A – Şifre Kartları
25 öğrenci

Yazdır

 Öğrenci Bilgileri İsm: cmnmcht Veli Bilgileri İsm: veli_cmnmcht cmnmcht (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı	 Öğrenci Bilgileri İsm: cmnmcht Veli Bilgileri İsm: veli_cmnmcht cmnmcht (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı	 Öğrenci Bilgileri İsm: memetakara Veli Bilgileri İsm: veli_memetakara Memet ali Akcara (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı
 Öğrenci Bilgileri İsm: ismailsegor Veli Bilgileri İsm: veli_ismalsegor ismail yekta Şengör (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı	 Öğrenci Bilgileri İsm: kursadyetiskin Veli Bilgileri İsm: veli_kursadyetiskin kürşad YETİSKİN (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı	 Öğrenci Bilgileri İsm: cerenakbulut Veli Bilgileri İsm: veli_cerenakbulut Ceren Akbulut (1/A) Öğrenci ve Veli PIN Bilgilendirme Kartı
 Öğrenci Bilgileri İsm: selcukozke Veli Bilgileri İsm: veli_selcukozke 41 Öğrenci	 Öğrenci Bilgileri İsm: ogrenci10 Veli Bilgileri İsm: veli_ogrenci10	 Öğrenci Bilgileri İsm: ogrenci8 Veli Bilgileri İsm: veli_ogrenci8

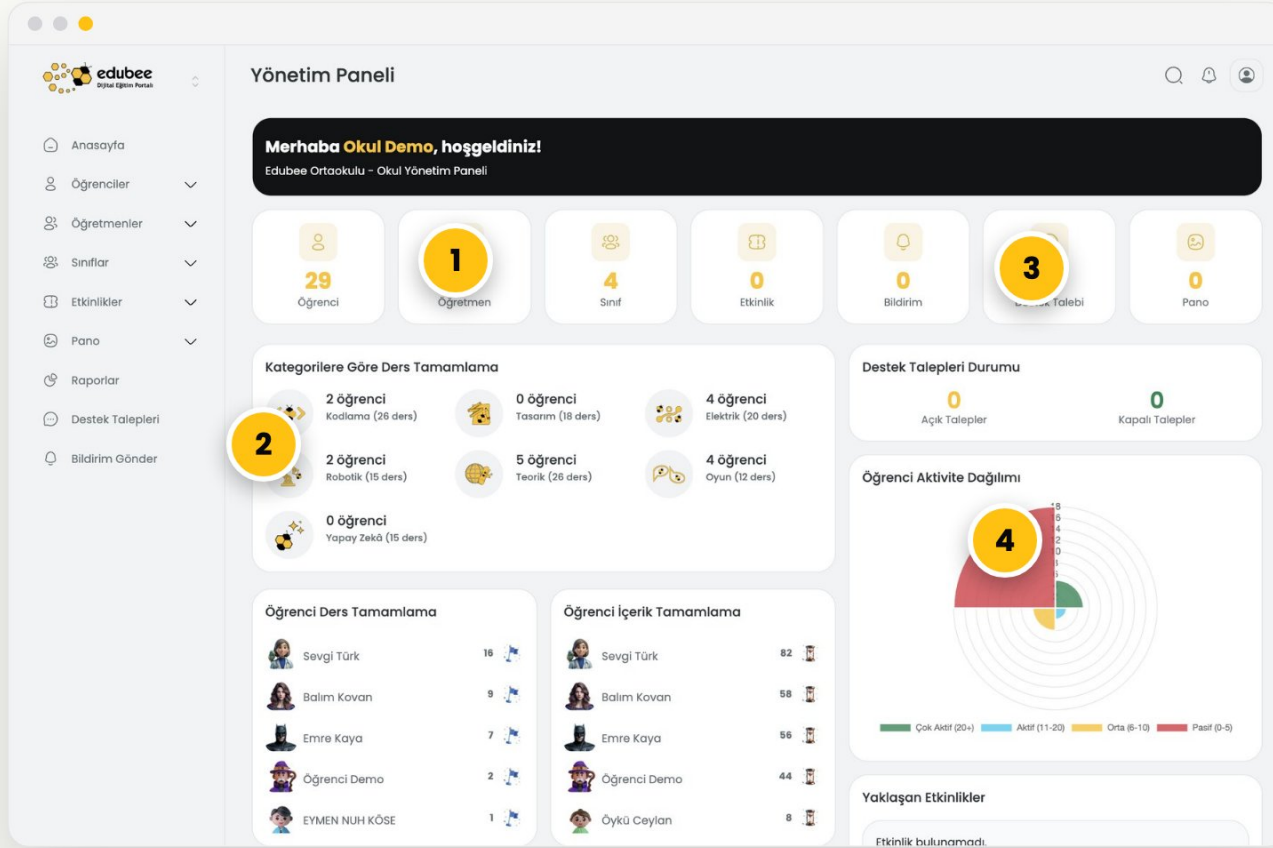
BÖLÜM 5 · OKUL VE KURUM

Yönetici Neyi Kontrol Eder?

Hesap yönetimi, okul içi duyuru, okul ve kurum düzeyinde izleme.

Okulun Tamamı Tek Ekranda

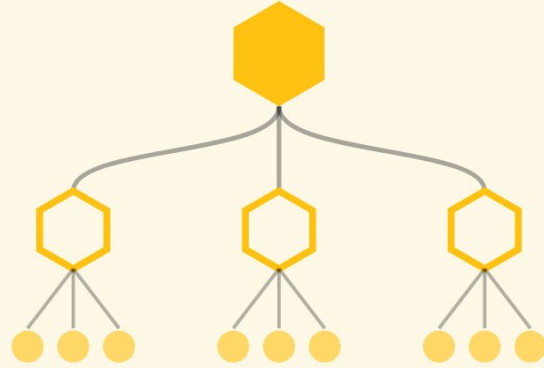
Neden: İdare, platformun okulda ne kadar kullanıldığını görsün.



- 1 Okul Özeti**
Öğrenci, öğretmen, sınıf, etkinlik, talep.
- 2 Kategoriye Göre Tamamlama**
- 3 Destek Talepleri**
Açık ve kapalı talepler.
- 4 Aktivite Dağılımı**
Öğrenciler ne kadar aktif.

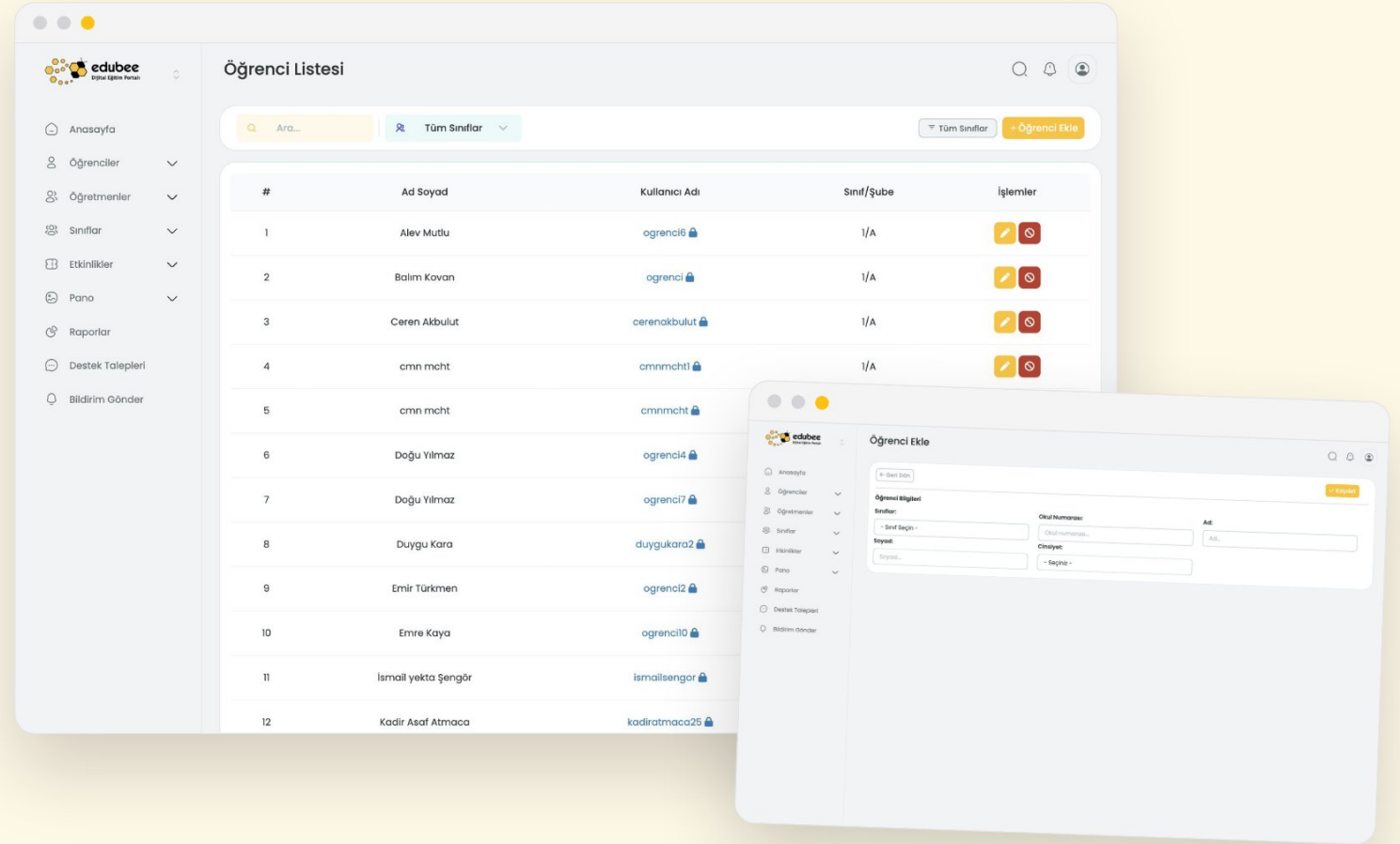
Hesaplar Okulun Elinde

Neden: Değişiklikler için destek beklemeden müdahale imkanı.



Okul → Sınıf → Öğretmen, Öğrenci

- 1 Sınıf Açılır, Öğretmen Atanır
- 2 Öğrenci Numarasıyla Eklenir
- 3 Ayrılan Pasife Alınır

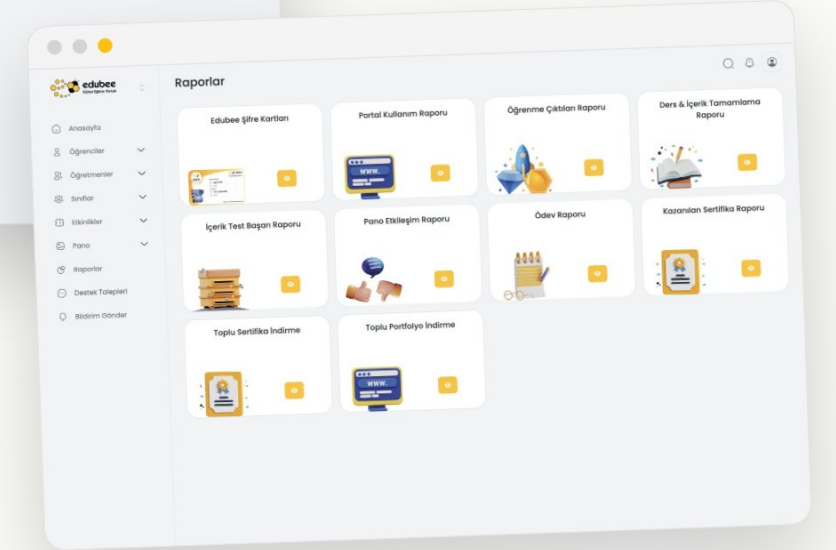
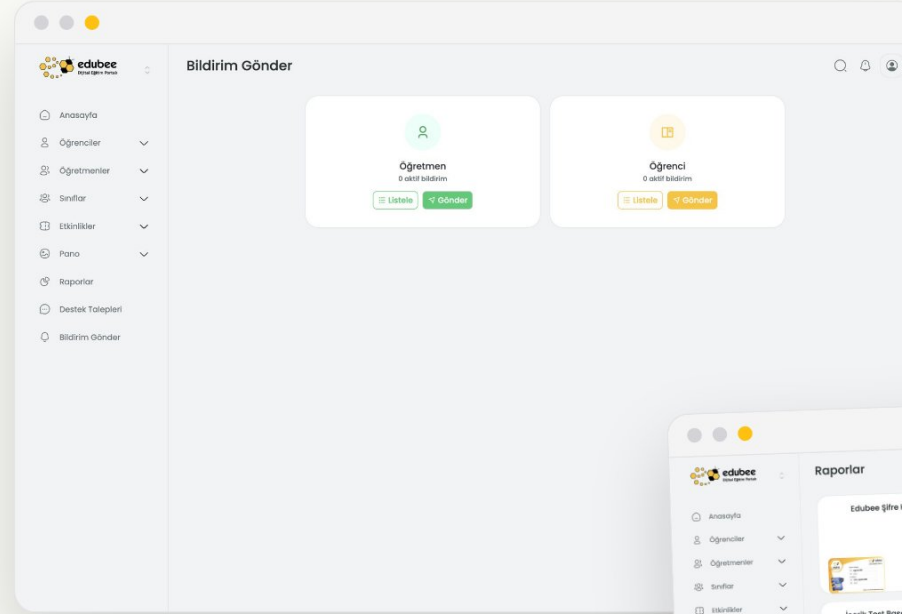


Duyuru Tek Tıkla Herkese

Neden: Duyuru panelin içinden, herkese aynı anda ulaşsın.

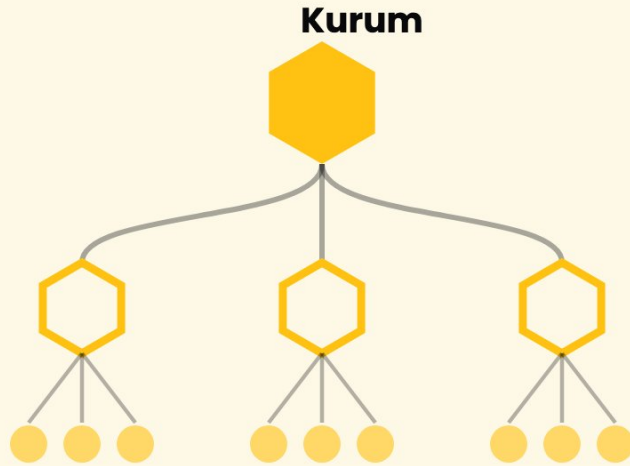


- 1 Kime: Öğretmen ya da Öğrenci
- 2 Başlık, Açıklama, Görsel
- 3 Bildirim Listesine Düşer

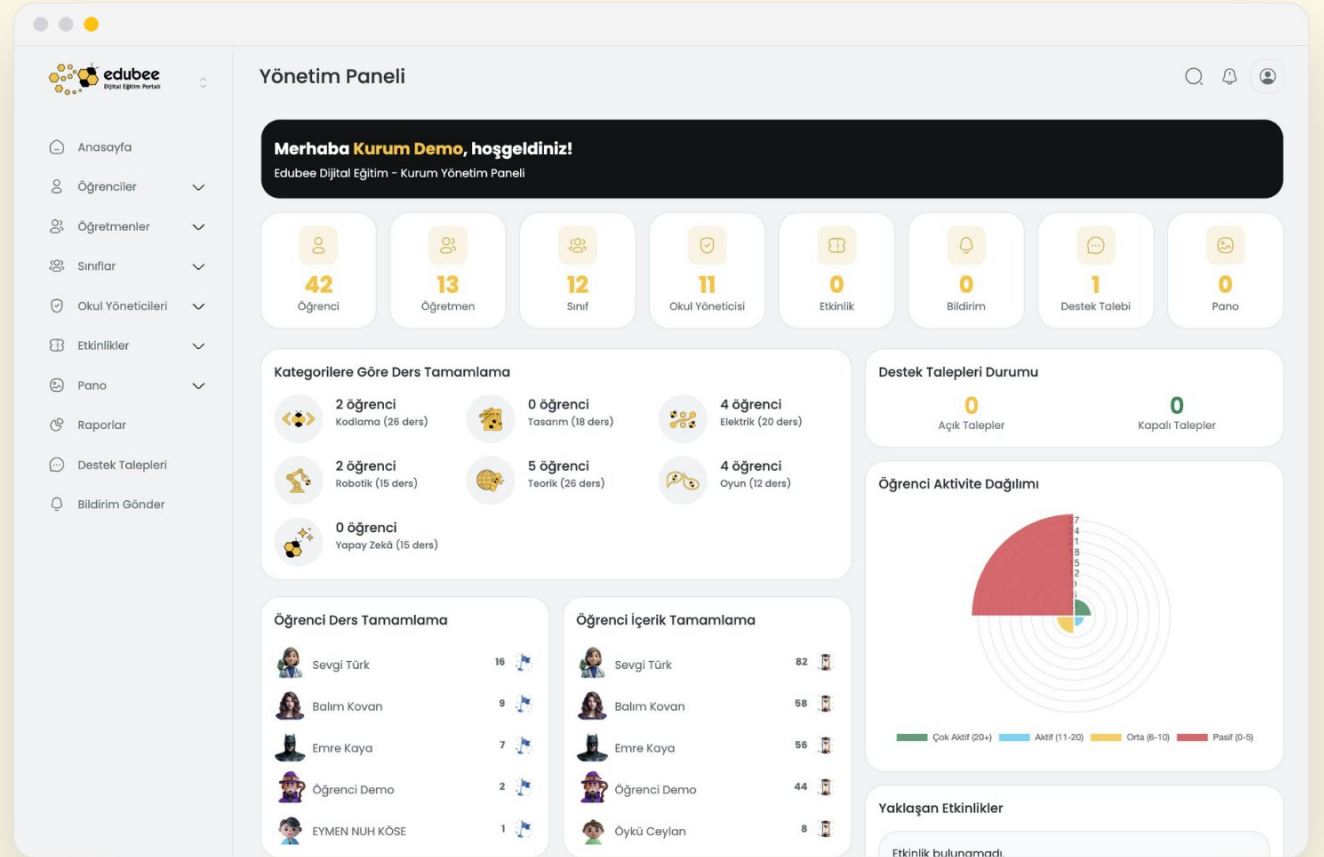


Birden Çok Okul, Tek Bakış

Neden: Kurum şubelerini ayrı ayrı açmadan karşılaştırsın.



Kurum → Okullar → Sınıflar



Veli Ayrı Hesap Açmadan İzler

Neden: Veli çocuğunun gelişimini evden görsün; yeni kayıt gerekmesin.

Giriş: **veli_ + öğrenci kullanıcı adı** + veli şifresi

Takip

Ders ilerlemesi, ödev teslimi ve test sonuçları tek ekranda.

Hareketler

Avatar ve mağaza hareketleri; hangi ödül ne zaman alındı.

Belgeler

Sertifika ve portfolyo veli ekranında da açılır.

VELİNİN GÖRDÜĞÜ SAYFALAR

Dersler

Ödevler

Sınıf

Rozetler

Sertifikalar

Etkinlikler

Pano

Avatar Hareketleri

Mağaza Hareketleri

Veli Girişi

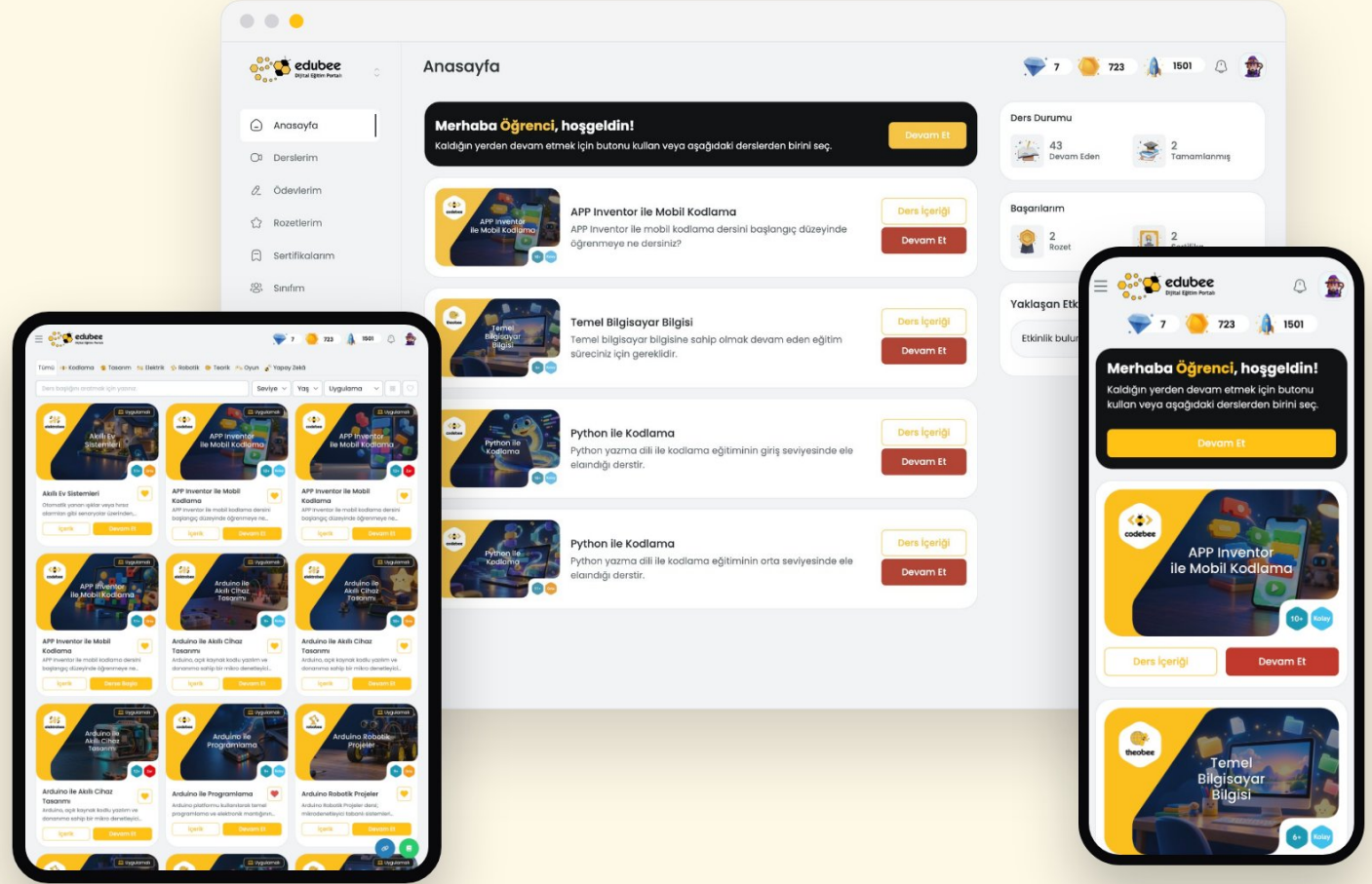
Her Cihazda Edubee

Neden: Öğrenci okulda bilgisayardan, evde tabletten ya da telefondan aynı hesapla devam etsin.

GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

- 1 Android ve iOS Uygulaması**
Mağazalarda Edubee Dijital Eğitim Portalı adıyla.
- 2 Web Tarayıcısı**
Bilgisayar ve akıllı tahtada kurulum gerekmez.
- 3 Aynı Hesap, Aynı İlerleme**
Kaldığı yer, puanı ve ödevleri her cihazda aynı.



ÖNERİLEN PLAN

Okulda İlk Hafta



Teşekkürler

Bilgi almak ve satın alma için bize ulaşın.

Web
edubee.com.tr

E-posta
info@edubee.com.tr

