

EDUCATHUB YARDIM KILAVUZU

1) EducatHUB'da Kurum Hesabınızda Sınıf Nasıl Oluşturursunuz?

The screenshot shows the EducatHUB interface. On the left sidebar, the 'Sınıf Yönetimi' (Class Management) menu item is highlighted with a red box and a red number 1. In the main content area, the 'Tüm Sınıf Listesi' (All Class List) section is visible. The 'Yeni Kayıt' (New Record) button is highlighted with a red box and a red number 2. Below the button, there is a dropdown menu showing '10' and 'kayıt göster' (show records). Below this, there is a table with columns: 'İşlem' (Action), '#', 'Sınıf Adı' (Class Name), and 'Dışarıdan Kayıt Linki' (External Record Link).

Kurumunuza giriş yaptıktan sonra Sınıf Yönetimi ardından açılan sınıf listesinden yeni kayıt butonuna tıklıyoruz.

The screenshot shows the 'Yeni Kayıt' (New Record) form. The 'Sınıf Adı' (Class Name) field is filled with '4/A'. The 'Kaydet' (Save) button is highlighted with a red box. The form also includes fields for 'Seçmeli Sınıf Olarak Ekle' (Add as Elective Class), 'Dışarıdan Öğrenci Kaydı' (External Student Record), and 'Dosya Yükleme' (File Upload), all of which are currently set to 'HAYIR' (No).

Açılan Pencereden sınıf adını yazıyoruz ve kaydet butonuna tıklıyoruz.

Tüm Sınıf Listesi

Başarılı! Yeni kayıt başarıyla eklendi.

⊕ Yeni Kayıt

10 kayıt göster

İşlem	#	Sınıf Adı	Dışarıdan Kayıt Linki
   	1	4/A	Link yok veya paylaşılamıyor.

Oluşturduğumuz yeni sınıfımız listede bu şekilde gözükecektir.

2) EducatHUB'da Kurum Hesabınızda Sınıfınıza Öğrenci Nasıl Eklersiniz?

Giriş Paneli

Hesap Bilgileri

Derslerim

Sınıf Yönetimi

Yıllık Planlar

⊕ Yeni Kayıt

10 kayıt göster

İşlem	#	Sınıf Adı	Dışarıdan Kayıt Linki
   	1	4/A	Link yok veya paylaşılamıyor.

Sınıf Yönetiminden kurumunuzdaki bütün sınıfları görüntüleyebilirsiniz. Daha sonra öğrenci eklemek istediğiniz sınıfın yanındaki göz işaretine tıklıyoruz.

4/A Sınıfı Öğrenci Listesi

⊕ Yeni Kayıt

📁 Excelden Yükle

⊕ Örnek Excel Dosyası

10

kayıt göster

İşlem

↑↓

#

↑↓

Durum

↑↓

Avatar

↑↓

Kullanıcı Adı

↑↓

Adı Soyadı

Tablo kullanılabılır değil.

Hiç kayıt bulunamadı

Açılan pencereden yeni kayıt butonuna tıklayarak sınıfınıza yeni bir öğrenci ekleyebilirsiniz.

Yeni Kayıt

×

Kurum

Yetki Grubu

Sınıfı

4/A Sınıfı Öğrenci Listesi

Başarılı! Kayıt başarıyla eklendi.

⊕ Yeni Kayıt

📁 Excelden Yükle

⊕ Örnek Excel Dosyası

10

kayıt göster

Ara

İşlem

↑↓

#

↑↓

Durum

↑↓

Avatar

↑↓

Kullanıcı Adı

↑↓

Adı Soyadı

↑↓

Sınıfı



1

Aktif Kayıt



demoogrenci

Demo ÖĞRENCİ

4/A

1 ile 1 arasındaki kayıtlar gösteriliyor. Toplam 1 kayıt

EducatHUB Bir Sınıfa Nasıl Ders Atılır?



DERS MODÜLÜ

 Aktif Dersler

 HUB Dersleri

 Kurum İçi Ders

Ders Modülü

1

EducatHUB'a hoşgeldiniz

Sayın Okul/Kurum Yöneticisi,

EducatHUB'da uzmanların oluşturduğu dersleri kullanabilir veya kendi oluşturabilirsiniz.

Yönetici olarak HUB ile online eğitime başlamak için yapmanız gerekir

Ders modülüne tıkladığımızda 3 çeşit dersin olduğunu görürüz. Biz bu derslerden HUB derslerine tıklıyoruz. Burada lisanslı HUB kullanıcılarının kullandığı bütün dersleri görüntüleyebilirsiniz.

Ders Adı

Kodu Game

Kategori Etiket

TÜMÜ

Seviye

TÜMÜ

Sınıf

TÜMÜ

Filtrele



Oyun Tasarımı

Başlangıç Seviyesi

Kodu Game Lab

Microsoft'un geliştirdiği üç boyutlu ortamda üç boyutlu karakterlerle oyun kodlama ve tasarlama becerilerini geliştirirler.



Oyun Tasarımı

Başlangıç Seviyesi

Kodu Game Lab - 101

Üç boyutlu oyun geliştirme platformunda üç boyutlu karakterlerle oyun kodlama ve tasarlama becerilerini geliştirir



Oyun Tasarımı

Orta Seviye

Kodu Game Lab - 102

Üç boyutlu oyun geliştirme platformunda üç boyutlu karakterlerle oyun kodlama ve tasarlama becerilerini geliştirir

HUB derslerinden Kodu Game derslerini daha kısa sürede bulmak için filtreleme işlemi yapıyoruz. Arama sonucunda gelen derslerden bir tanesini seçiyoruz.

Kodu Game Lab – 101

Akış Etkinlikler Beyin Fırtınası Projeler Değerlendirme Soruları Ders Hakkında

Üç Boyutlu Oyun Geliştirme Platformunda Üç Boyutlu Karakterlerle Oyun Kodlama Ve Tasarlama Becerilerini Geliştirir

 16992+ Kullanıcı İçin Uygun	 0 Kullanıcı Abone	 10 Bölüm	 56 Konu
--	--	---	---



» Öğrenmeye Başla!

Bu Dersi Sınıfına Ata

Bu Dersi Paylaşımından Kaldır

Bu Dersin Yazarı

Seçtiğimiz dersin içeriği yukarıdaki gibi açılacaktır. Ders açıldıktan sonra sınıfa atamak için sağ taraftaki “Bu Dersi Sınıfına Ata” butonuna tıklarız.

Bu Dersi Sınıfına Ata

Paylaşım Türü

Sınıflara

Seçim Yapın

* 4A * 4C

Kaydet

Açılan pencereden atama yapmak istediğimiz bütün sınıfları seçiyoruz ve Kaydet diyerek atama işlemini tamamlıyoruz.

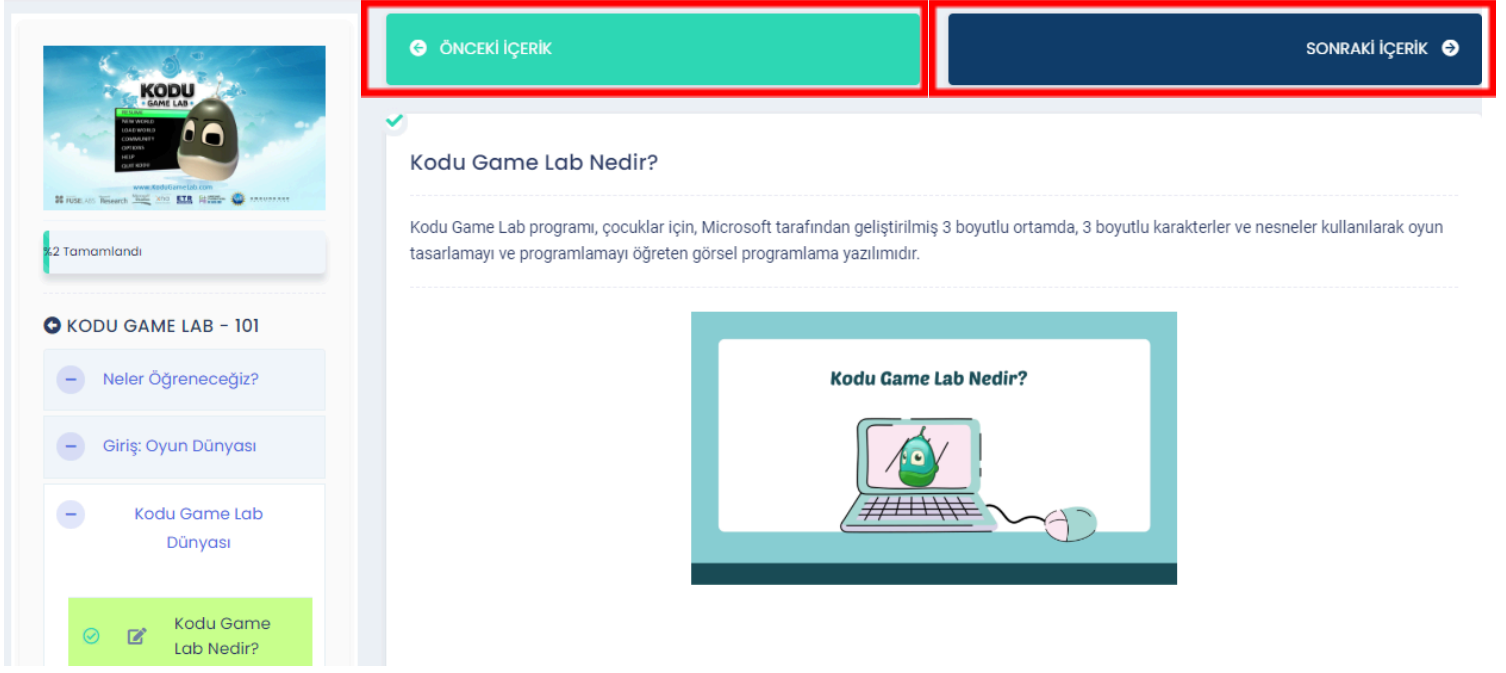
EducatHUB Ders İeri Nasıl Grntlenir? (ğrenciler İin)

The screenshot shows the EducatHUB user interface. On the left, a blue sidebar contains navigation icons and a list of options: 'HOŞGELDİNİZ', 'Giriş Paneli', 'Hesap Bilgileri', 'Derslerim' (highlighted with a red box), 'Ders Kayıtları', 'Ödüller', 'Rozetler', 'Beceriler', and 'Sertifikalar'. The main content area displays two course cards for 'Kodu Game Lab - 101'. Each card features a 'KODU GAME LAB' logo, a 'Oyun Tasarımı' (Game Design) button, and a description: 'Ü boyutlu oyun geliştirme platformunda ü boyutlu karakterlerle oyun kodlama ve tasarlama becerilerini geliştirir'.

EducatHUB’da giriş yaptıktan sonra ana sayfada bulunan derslerim kısmına tıklıyoruz. Ve sınıfa atanan bütün dersleri görüntüleyebiliyoruz. İstediğimiz dersi seçmek için üzerine tıklıyoruz.

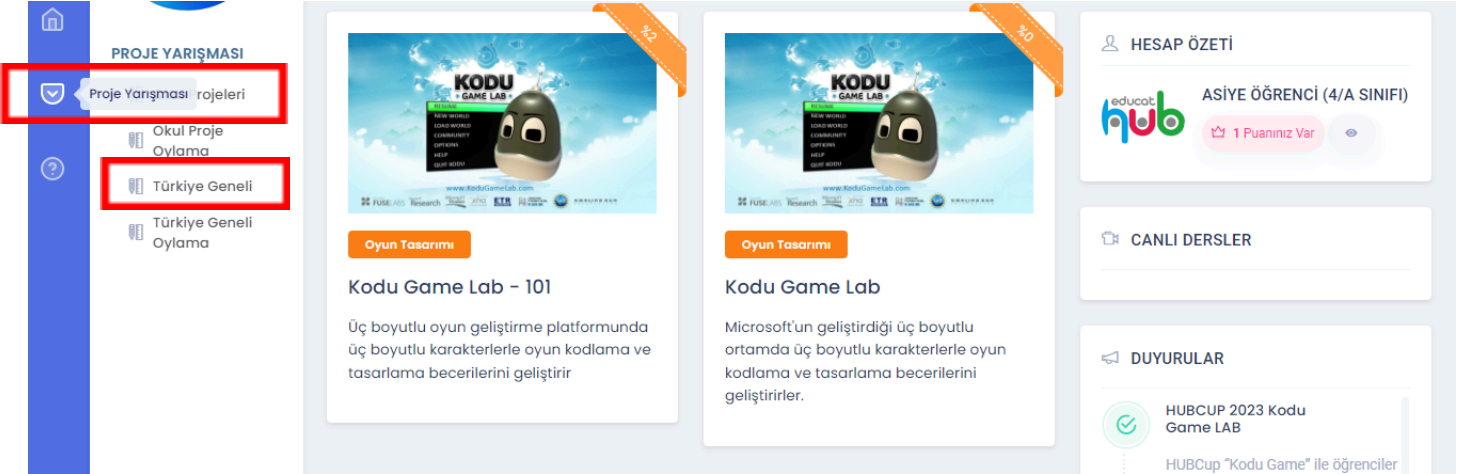
The screenshot shows the 'Kodu Game Lab - 101' course page. The header features the EducatHUB logo and the text 'Eğitimde İnovasyon = EducatHUB Hayal Et - Tasarla - Kodla - Üret!'. Below the header, the course title 'Kodu Game Lab - 101' is displayed. A navigation bar contains tabs: 'Akış', 'Etkinlikler', 'Beyin Fırtınası', 'Projeler', 'Değerlendirme Soruları', and 'Ders Hakkında'. A red box highlights the 'Öğrenmeye Başla!' button. Below the navigation bar, the text 'Ü Boyutlu Oyun Geliştirme Platformunda Ü Boyutlu Karakterlerle Oyun Kodlama Ve Tasarlama Becerilerini Geliştirir' is visible.

Dersimiz açıldıktan sonra öğrenmeye başla butonuna tıklıyoruz.



Açılan ders içeriklerimizi sırasıyla öğrenmeye başlıyoruz. Yukarıda ki Önceki İçerik ve Sonraki İçerik butonları sayesinde istediğimiz sayfaya geçiş yapabiliyoruz.

EducatHUB'da Proje Nasıl Oluşturulur ve Nasıl Gönderilir? (Öğrenciler İçin)



Giriş yaptıktan sonra Anasayfadan Proje yarışması modülüne tıklıyoruz. Açılan yan pencereden Türkiye Geneli 'ne tıklıyoruz.

PROJE YARIŞMASI

Okul Projeleri

Okul Proje Oylama

Türkiye Geneli

Türkiye Geneli Oylama

Online

HUBCUP

Kodu Game Lab²³ HubCup Turnuvası



Sürdürülebilir Yaşam

Sürdürülebilir Enerji Kaynakları Nelerdir?

Sürdürülebilir Yaşam İçin Neler Yapılabilir?

Son Tarih: 08 Ocak



Detaylı Bilgi

www.educathub.com/hubcup

www.educathub.com (533) 357 90 72

HUBCup 2023 Kodu Game İlkokul Turnuvası

HUBCup "Kodu Game" ile öğrenciler "Sürdürülebilir Yaşam" temasıyla Kodu Game üzerinden kodlayarak oluşturacakları oyun-animasyon ile sürdürülebilir ya

Online

HUBCUP

Kodu Game Lab²³ HubCup Turnuvası



Sürdürülebilir Yaşam

Sürdürülebilir Enerji Kaynakları Nelerdir?

Sürdürülebilir Yaşam İçin Neler Yapılabilir?

Son Tarih: 08 Ocak



Detaylı Bilgi

www.educathub.com/hubcup

www.educathub.com (533) 357 90 72

HUBCup 2023 Kodu Game Ortaokul Turnuvası

HUBCup "Kodu Game" ile öğrenciler "Sürdürülebilir Yaşam" temasıyla Kodu Game üzerinden kodlayarak oluşturacakları oyun-animasyon ile sürdürülebilir ya

Türkiye Geneli Başvuru yapabileceği yarışmalar yukarıda gibi açılacaktır. Bunlardan hangisine katılmak istiyorsak onun üzerine tıklıyoruz. Katılmak istediğimiz projenin detaylarının olduğu pencere açılır.

TAKVİM

Başlama Tarihi : 13.12.2022

Teslim Tarihi : 17.02.2023

Oylama Tarihleri : 20.02.2023 - 26.02.2023

KATILIM TİPİ

Grup

DÖKÜMANLAR

Başvuru Yap

Açılan pencereden Başvuru yap butonuna tıklıyoruz.

Projeye Başvuru Yap



Projenin Afiş Resmi 1600x900px boyutunda olmalıdır.

Dosya Seç Dosya seçilmedi

Projenin Adı

kodugamedeneme

Projenin Ekibinin Adı

demenetakımı

Projenin Ekip Üyeleri (Projeyi birlikte yapacak kişileri seçin. Kendi kullanıcınız otomatik seçili gelecektir.)

* ASIYE ÖĞRENCİ (4/A) * Demo ÖĞRENCİ (demo sınıf)

Kısa Proje Açıklama

kodu game deneme

Projemin Detaylı Açıklaması

File Edit View Insert Format Tools Table

Undo Redo Formats Bold Italic Text Color Background Color Bulleted List Numbered List Decrease Indent Increase Indent Link Unlink Print Preview Full Screen

Font Color Background Color Smile

kodu game deneme

P

3 WORDS POWERED BY TINYMCE

Başvurumu Tamamla

Açılan pencerede projenin detayları yazılır ve başvurumu tamamla butonuna basılır.

HAYAL ET - TASARLA - KODLA - ÜRET

SPONSORLARIMIZ



kodu game deneme

Projenin Aşamaları

#	Çalışmanın Adı	Açıklama	Video	Ekleyen	İşlem
---	----------------	----------	-------	---------	-------

⊕ Projemi Teslim Et

📅 Projemi/Ekip Arkadaşlarımı Düzenle

⊕ Yeni Çalışma Ekle



kodugamedeneme

kodu game deneme

★ **Proje Başkanı** : ASIYE ÖĞRENCİ

👥 **Proje Ekibi** : ASIYE ÖĞRENCİ, Demo ÖĞRENCİ,

Başvuru tamamlandıktan sonra yukarıdaki gibi yeni bir pencere açılır.

Projenizi veya ekip arkadaşlarınızı düzenlemek için Projemi/Ekip Arkadaşlarımı Düzenle butonuna tıklıyoruz.

Projenize yeni bir çalışma eklemek için Yeni Çalışma Ekle butonuna tıklayıp düzenleme yapabiliriz.

Son olarak Projemizi Öğretmenimize Teslim etmek için Projemi Teslim Et butonuna tıklıyoruz ve Projemiz sınıf öğretmenimize teslim edilmiş oluyor.

Hayal Et - Tasarla - Kodla - Üret

SPONSORLARIMIZ

HUBCİ



kodu game deneme

Projenin Aşamaları

#	Çalışmanın Adı	Açıklama	Video	Ekleyen	İşlem
---	----------------	----------	-------	---------	-------



kodugamedeneme

kodu game deneme

★ **Proje Başkanı** : ASIYE ÖĞRENCİ

👥 **Proje Ekibi** : ASIYE ÖĞRENCİ, Demo ÖĞRENCİ,

Tebrikler! Projeniz başarıyla teslim edildi.

👤 **Teslim Edilen Proje**

Bir sonraki pencerede Projenizin başarıyla teslim edildiği mesajını alacaksınız. Hem alt kısmında bulunan teslim edilen projelerim kısmından ise teslim ettiğiniz projeleri takip edebilirsiniz.

EducatHUB'a Teslim Edilen Bir Projeyi Mentör Ulusal Oylamaya Nasıl Gönderir?

PROJE YARIŞMASI

- Okul Projeleri
- Okul Proje Oylama
- Türkiye Geneli**
- Türkiye Geneli Oylama

Kodu Game Lab HubCup Turnuvası

Online 23

Sürdürülebilir Yaşam

Sürdürülebilir Enerji Kaynakları Nelerdir?

Sürdürülebilir Yaşam İçin Neler Yapılabilir?

Son Tarih: 08 Ocak

Detaylı Bilgi: www.educathub.com/hubcup

www.educathub.com (533) 357 90 72

HUBCup 2023 Kodu Game İlkokul Turnuvası

HUBCup "Kodu Game" ile öğrenciler "Sürdürülebilir Yaşam" temasıyla Kodu Game üzerinden kodlayarak oluşturacakları oyun-animasyon ile sürdürülebilir ya

HUBCup 2023 Kodu Game Ortaokul Turnuvası

HUBCup "Kodu Game" ile öğrenciler "Sürdürülebilir Yaşam" temasıyla Kodu Game üzerinden kodlayarak oluşturacakları oyun-animasyon ile sürdürülebilir ya

EducatHUB' giriş yaptıktan sonra Anasayfadan Proje modülüne tıklıyoruz ve yan tarafta açılan pencereden Türkiye Genelini seçiyoruz. Daha sonra açılan turnuvalardan hangisini inceleyeceksek onu seçiyoruz.

KATILIM TİPİ

Grup

DÖKÜMANLAR

Başvuru Yapan Projeler

Teslim Edilen Projeler

Okul Oylamasındaki Projeler

Ulusal Oylamadaki Projeler

Ulusal Oylama İçin Bekleyen Projeler

Proje Puan Tablosu

Oy Kullanan Kullanıcılar

İlgili Turnuvaya tıkladığınızda açıldığında pencerede sağ alt köşede proje ile ilgili butonlar bulunacaktır. Bu butonlardan Teslim Edilen Projelere tıklayarak öğrencilerinizin size gönderdiği projeleri aşağıdaki gibi görüntüleyebilirsiniz. Daha sonra üzerine tıklayarak projeyi açıyoruz.

TESLİM EDİLEN PROJELER



Detaylı Bilgi
www.educathub.com/hubcup

www.educathub.com (533) 357 90 72

kodugamedeneme

kodu game deneme



ASIYE ÖĞRENCİ (4/A) Projeyi Göster

26.12.2022 17:06:35 →

Hayal Et - Tasarla - Kodla - Üret

SPONSORLARIMIZ



kodu game deneme

kodu game deneme



kodugamedeneme

kodu game deneme

Kurum : Darıca Aslan Çimento İlkokulu

Öğretmen : Eyyüp Eriman

Proje Başkanı : ASİYE ÖĞRENCİ

Proje Ekibi : ASİYE ÖĞRENCİ, Demo ÖĞRENCİ,

★ Projeyi Değerlendir

🔄 Projeyi İade Et

Teslin edilen projeyi seçtiğimizde inceledikten sonra projeyi değerlendiriyoruz. Bu kısımda isterseniz projeyi iade et butonu ile projesini düzenlemesi için tekrar öğrenciye gönderebilirsiniz.

Projeyi Değerlendir

Projeye Verilen Puan

Değerlendirme Notu

Projeyi Değerlendir

Eğer Projeyi iade etmeyecekseniz bir puan ve değerlendirme notu ile değerlendirmesini yapabilirsiniz.

Proje Durumunu Deęiřtir

Türkiye geneli yarışmaya en fazla 30 proje gönderebilirsiniz. 30 hakkınız daha var.

Durum

Projeyi Ulusal Yarışmaya Gönder

Projeyi Deęerlendir

Projeyi Ulusal Yarışmaya Gönder seçildikten sonra Projeyi deęerlendir butonuna tıklıyoruz ve projemiz artık Ulusal Yarışmaya gönderilmiştir. Bu aşamadan sonra proje üzerinde herhangi bir deęiřiklik yapamazsınız.