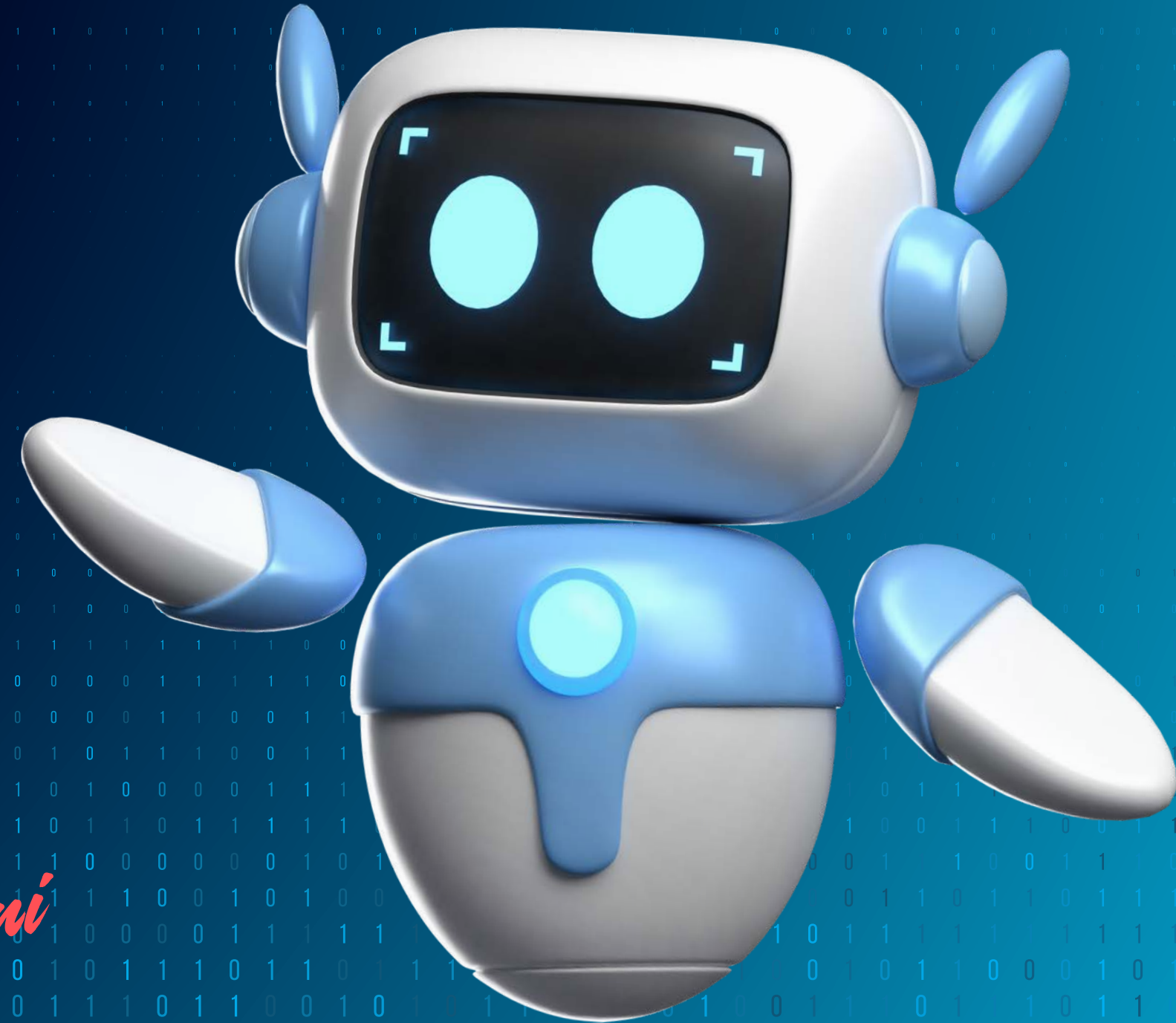




DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

FATİH PROJESİ BİRİMİ

EĞİTİMDE YAPAY
ZEKÂ
UYGULAMALARI



Uğur
ECEVİT
ile Fatih Eğitmeni



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

İ Ç E R İ K

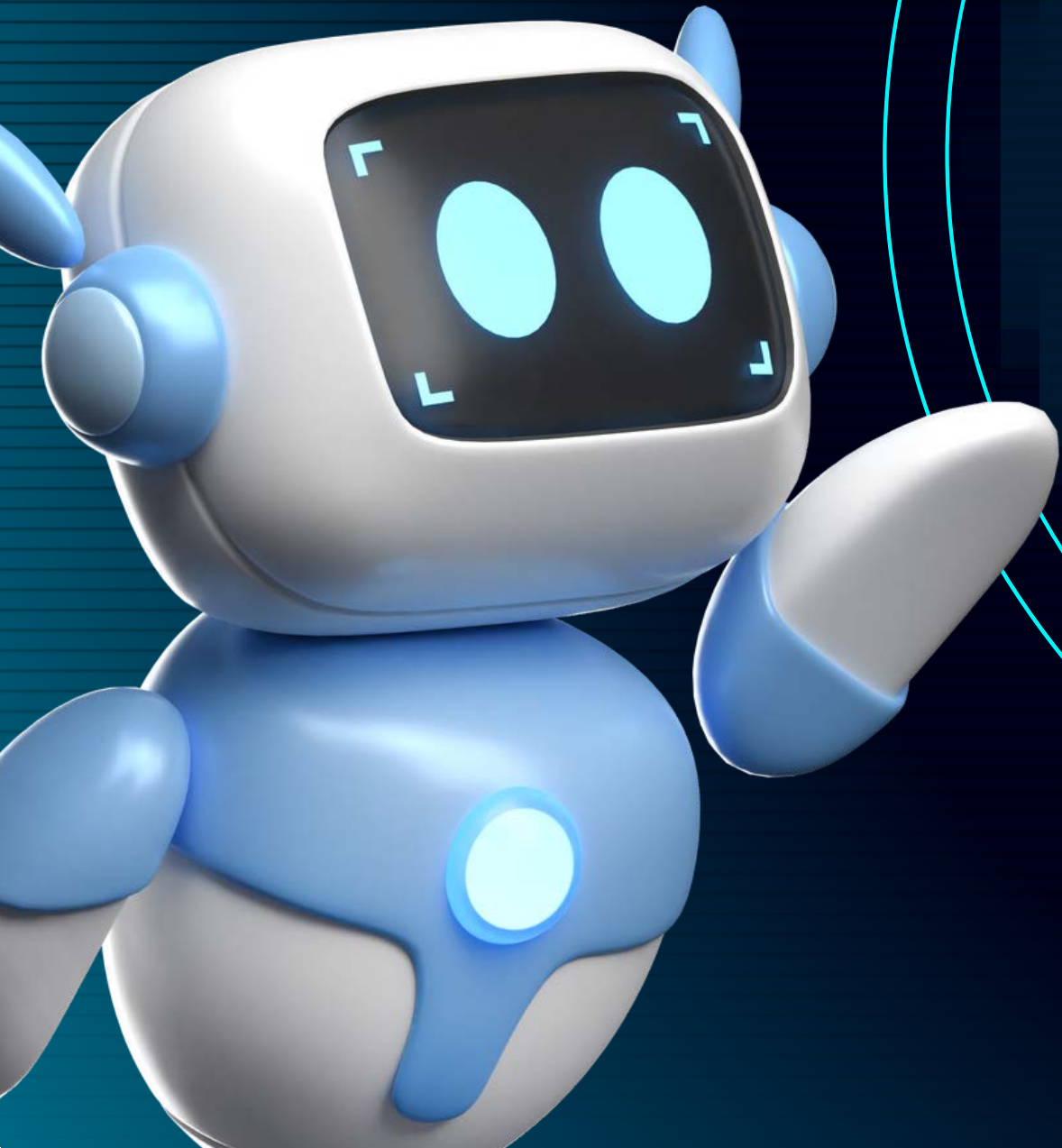


- 1 Yapay Zekâ Nedir?
- 2 Yapay Zekânın Tarihçesi
- 3 Yapay Zekânın Kullanım Alanları
- 4 Prompt Kavramı
- 5 Yapay Zekâ Uygulamaları Araçları
- 6 Branşlara Göre Yapay Zekâ Araçları



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

YAPAY ZEKÂ NEDİR ?





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

1 YAPAY ZEKÂ nedir?

- İnsan zekâsını taklit ederek, modellemeye yapmak için problemlere çözüm üretebilmeye, anlamlandırabilmeye, genellemeye yapabilmeye, deneyimle kazandıklarını öğrenebilmeye gibi yetenekleri olan bilgisayar sistemleridir.
 - Makine Öğrenmesi, verilerden öğrenen algoritmalar
 - Yapay Sinir Ağları, karmaşık veri analizleri için yapay sinir ağları kullanımı
 - Derin Öğrenme,





YAPAY ZEKA nedir?

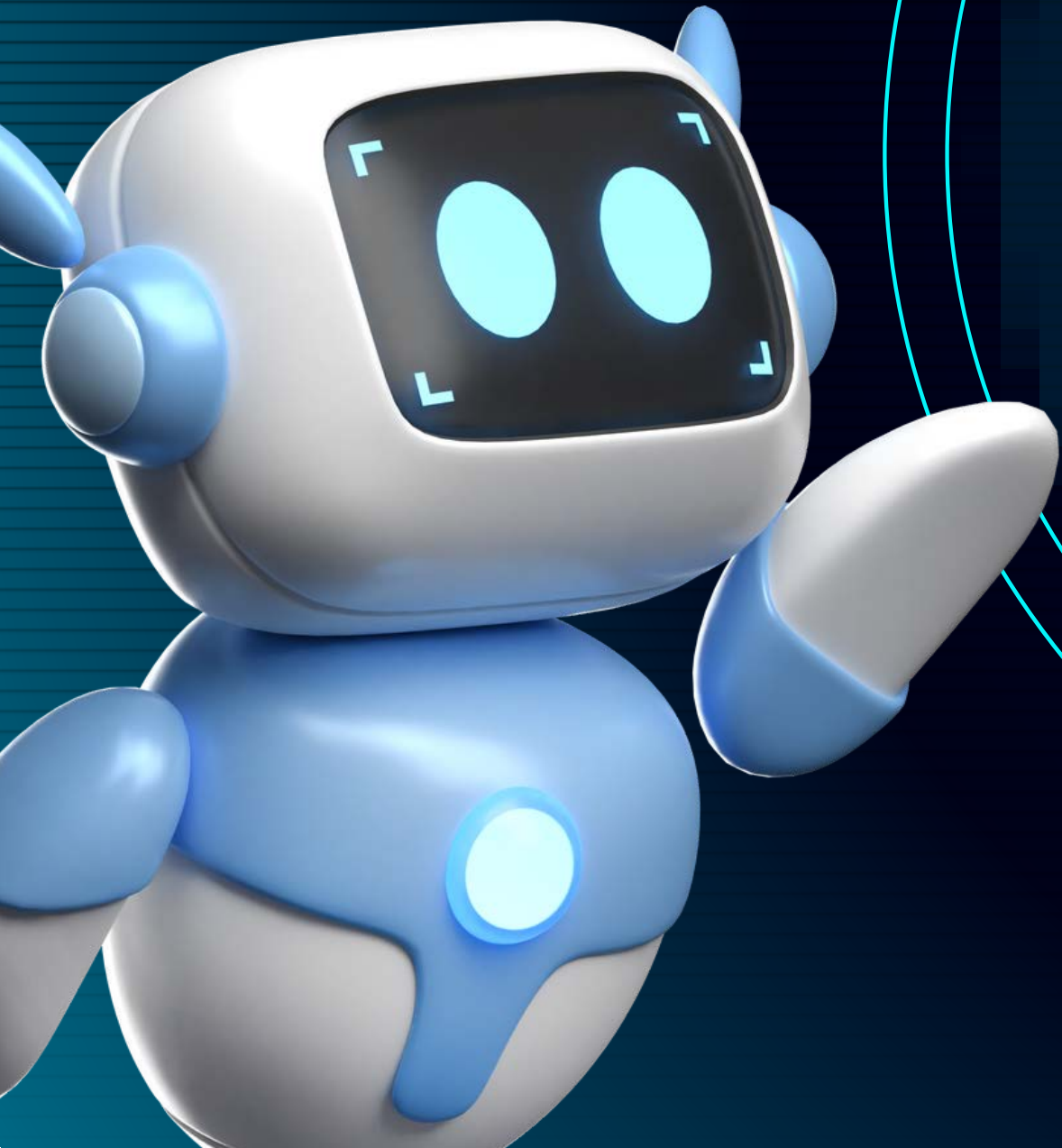
- DAR KAPSAMLI YZ: Sadece belirli görevleri halleden sistemler.
- GENEL YZ: İnsan beyninin marifetlerini öğrenip kendi kendini ilerletebilen sistemler.
- SÜPER YZ: Performans ve başarı anlamında insanlardan üstün ve insanların algılayabileceğinin ötesinde gelişim kaydedebilen, öğrenen ve bağımsız kararlar alıp uygulayabilen sistemler.





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

YAPAY ZEKÂNIN TARİHÇESİ





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

3

YAPAY ZEKÂNIN TARİHÇESİ

İlk olarak İngiliz Bilim İnsanı Alan Turing 1950'lerde “Makine ler Düşünebilir mi?” sorusuna cevap aramaya başlaması ile hayatımıza girmiştir.

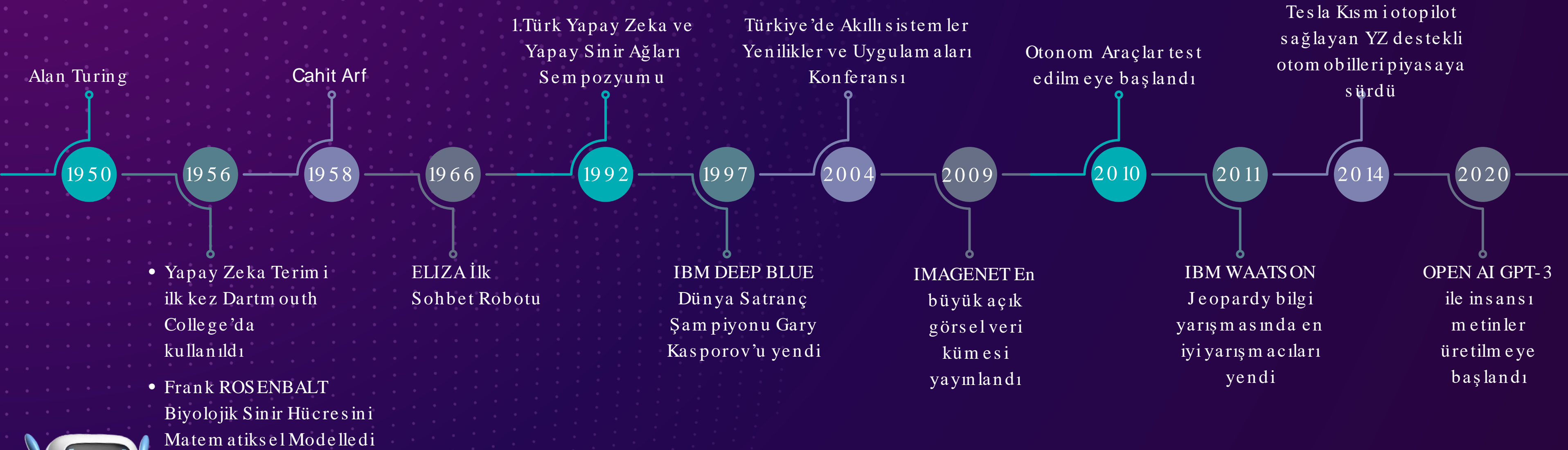
Aynı yıllarda ülkemizde Ordinaryüs Prf. Cahit Arf, Erzurum Atatürk Üniversitesinde “Makine ler Düşünebilir mi ve Nasıl Düşünür?” konulu çalışmasını sunmuştur.





DENİZLİ
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

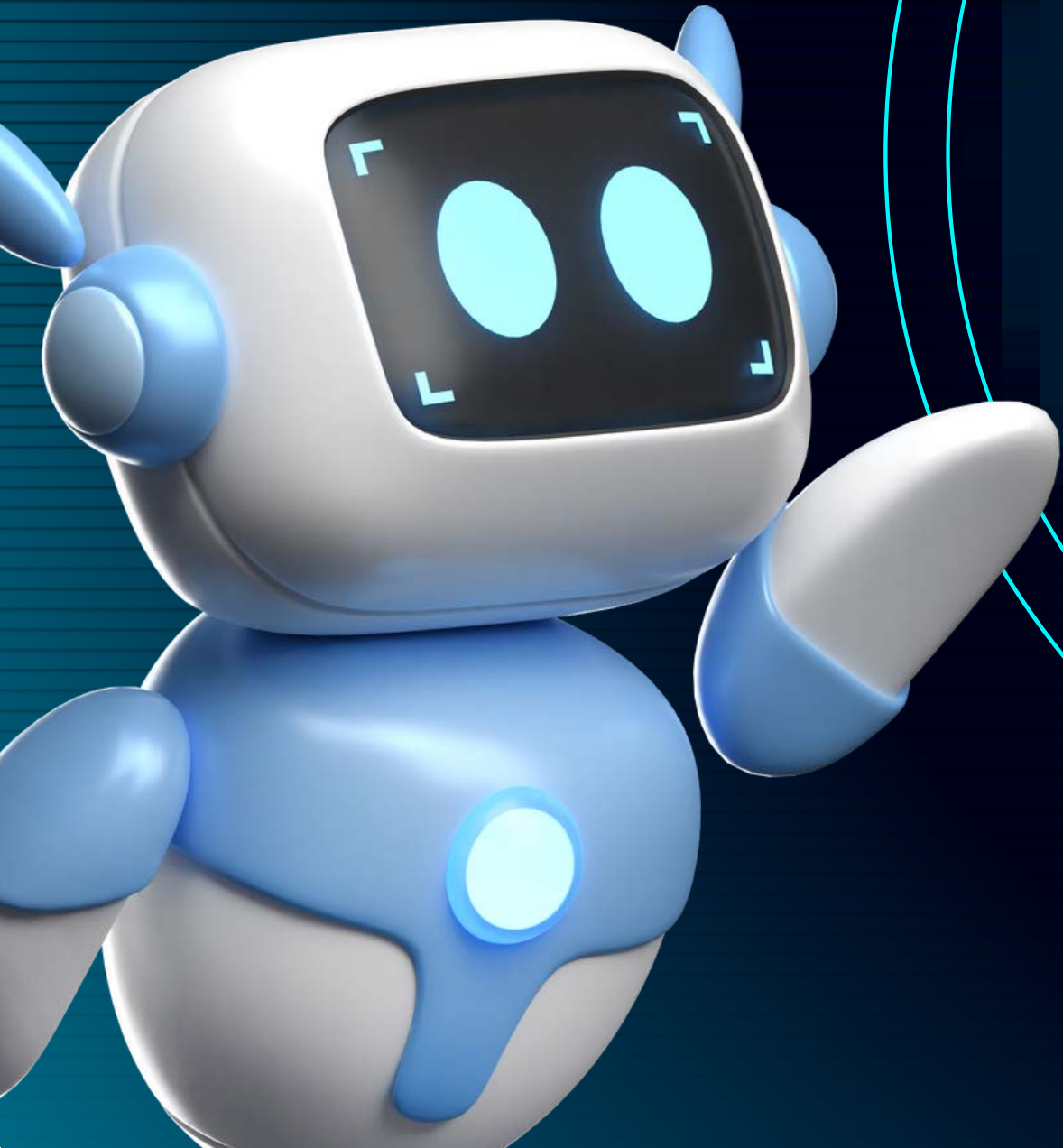
4 YAPAY ZEKÂNIN TARİHÇESİ





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

YAPAY ZEKÂ KULLANIM ALANLARI



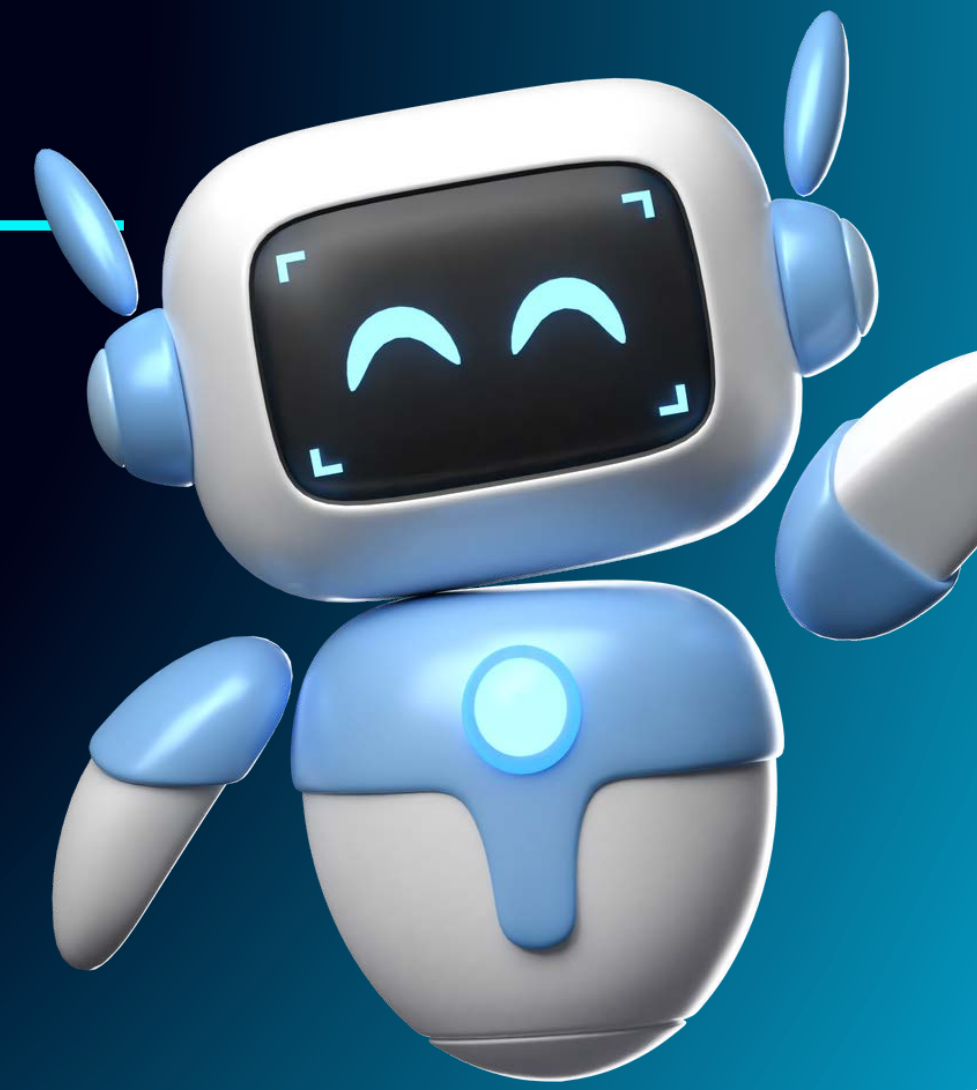


DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

5

YAPAY ZEKÂNIN KULLANIM ALANLARI

- Sanayi
 - Üretim
 - Otonom Araçlar
- Eğitim
 - Akıllı öğretim sistemleri
 - Öğrenci performans analizi ve kişiselleştirilmiş öğrenme
- Sağlık
 - Hastalık teşhisi
 - Medikal görüntü analizi
- Bankacılık
 - Müşteri hizmetleri
 - Veri analitiği





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

6

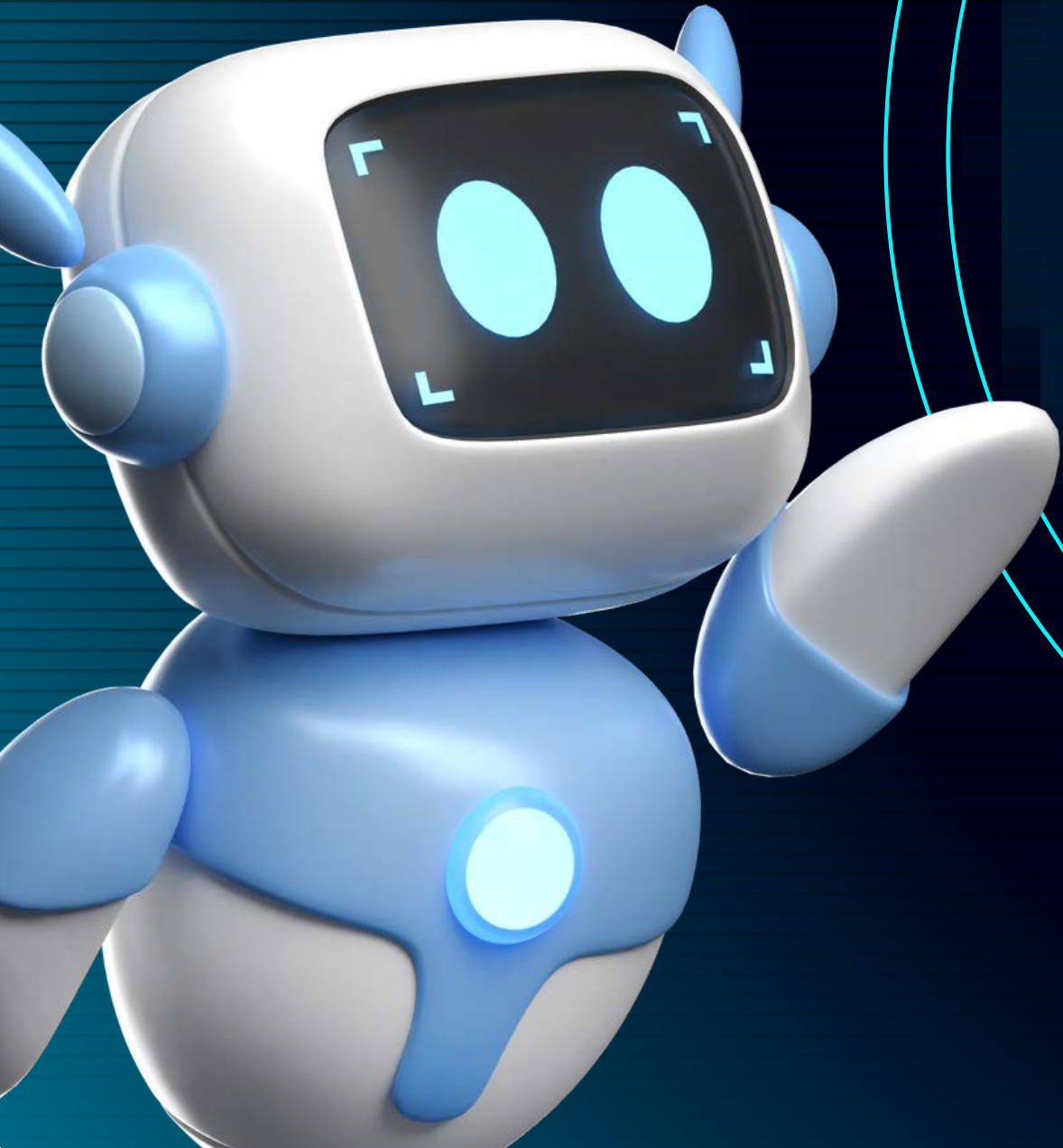
YAPAY ZEKÂNIN YERİNİ ALACAK MESLEKLER

- Telem arket
- İngilizce Öğretmenliği
- Tarih Öğretmenliği
- Avukatlık
- Mim arlık
- Doktorluk



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

P R O M P T K A V R A M I





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

7 Prompt KAVRAMI



Yapay zekâya isteğimizi belirttiğimiz komutlar dizisine prompt ya da istem adı verilir.

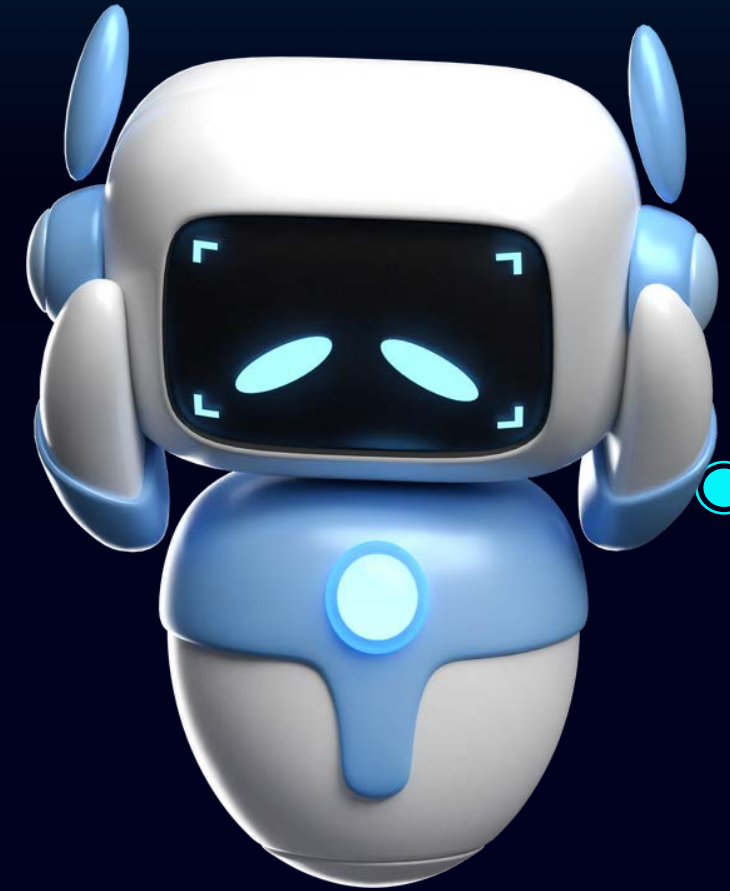


8 Prompt yazımında dikkat edilmesi gereken hususlar

- TON
- FORMAT
- ROL VERMEK

- HEDEF
- BAĞLAM
- KAPSAM, ANAHTAR KELİMELELER

- SINIRLAMA
- HEDEF KİTLE
- BAKIŞ AÇISI



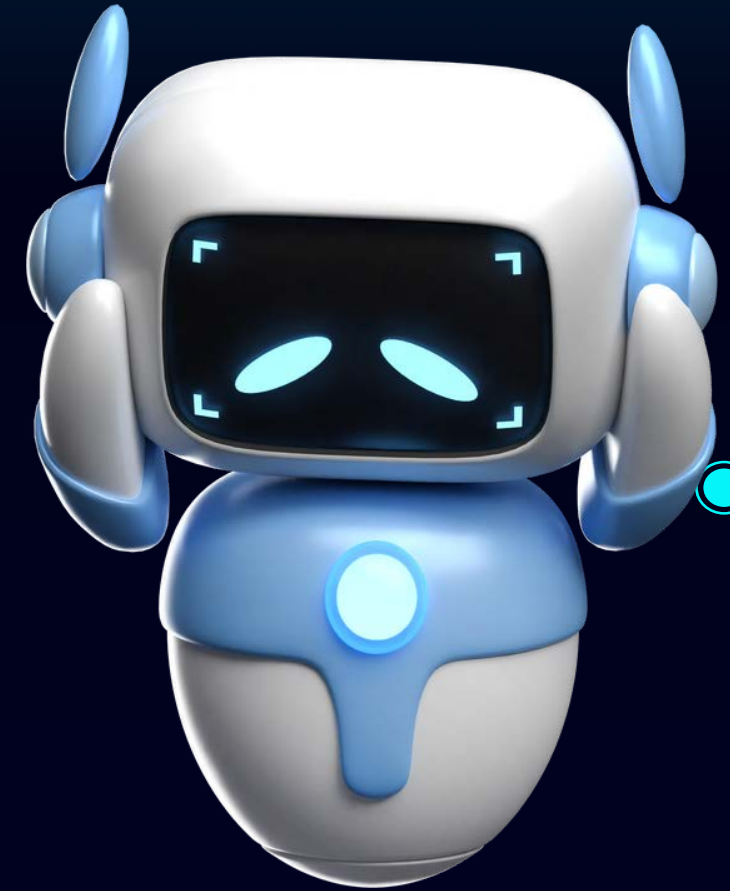


9 Prompt yazımında dikkat edilmesi gereken hususlar

- Spesifik olmaya çalışın, özelleştirmeye yapın
- Değişiklikler yapın
- Kesin bir dil kullanın

- Karmaşık cümlelerden kaçının
- Yazım kurallarına uyun
- Gerektiğinde negatif prompt kullanın

- Konu uzun ise parçalara ayırarak çalışın
- Hiyerarşik sıralama yapın.
- Kontrol edin.



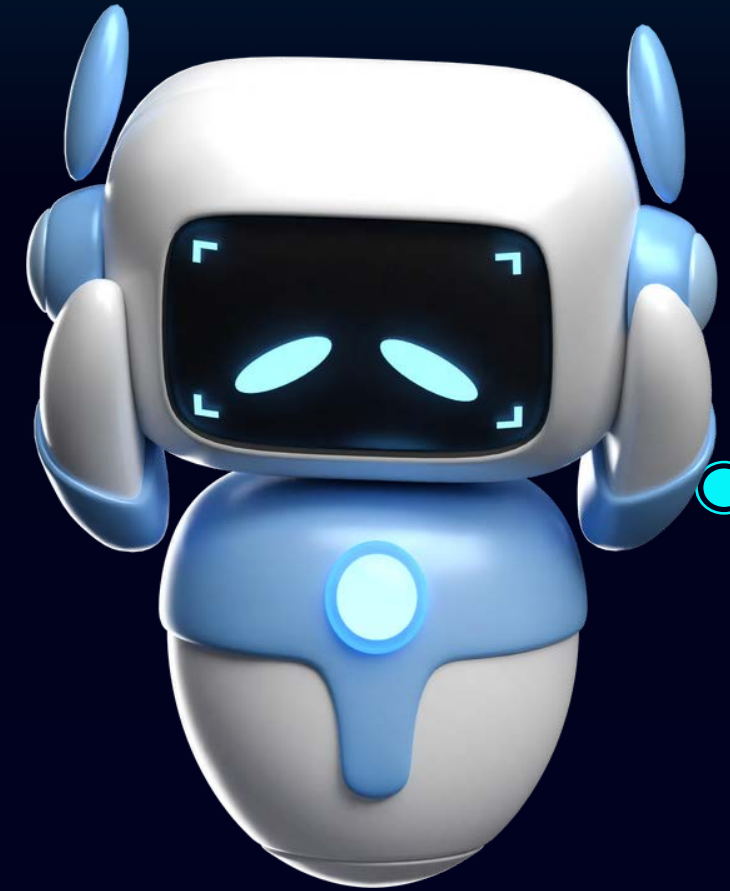


10 Öğretmenler için prompt örnekleri

Türkiye’de A okulunda X öğretmeni olarak görev yapıyorsun. 10-11 yaş düzeyi Y dersi Z konusu için;

- Yapay zekâyı kullanarak X dersi y konusu için ilgi çekici bir ders materyali örneği verir misin?
- Derslerde öğrencilerin aktif katılımını nasıl sağlayabilirim ?
- Öğrencilere proje ve sunum konuları için nasıl fikirler sağlayabilirim , 5 örnek

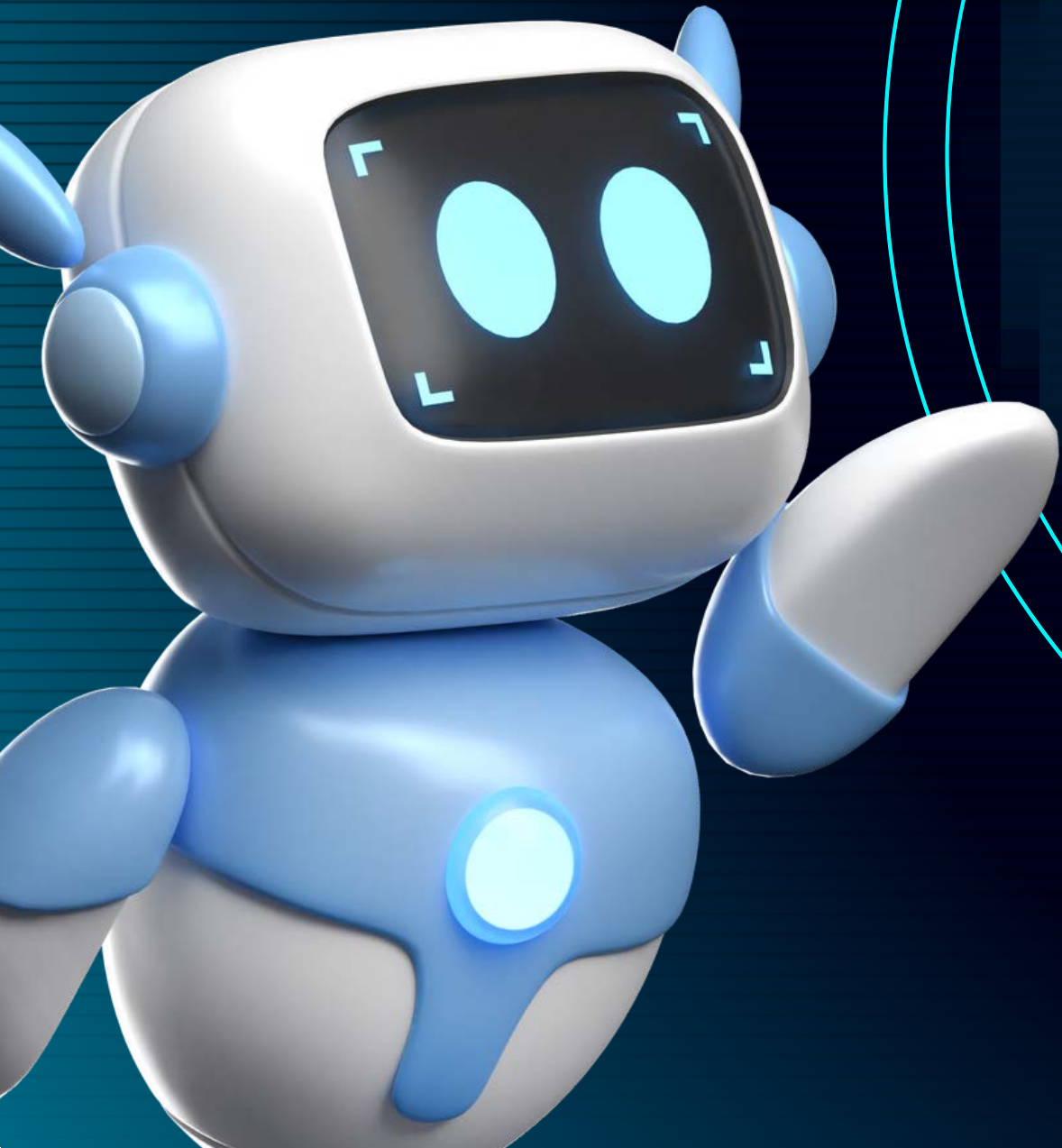
- X dersi y konusu için öğrencilere nasıl geri dönütler verebilirim .
- Bana öğrencilerin ilgisini çeken, onların yapmak isteyeceği ödev, proje başlıkları verir misin?





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

YAPAY ZEKÂ UYGULAMA ARAÇLARI





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



chat GPT

jasper AI

papperr type

copilot

Me t İ n v e
İ ç e r İ k
ü r e t m e
a r a ç l a r ı

Agent GPT

gemini

copy AI



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

auto draw

viza rd

Nvidia Canvas

looka

TASARIM
ÇİZİM
ARAÇLARI

canva

galileo AI

photoshop AI





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



Dalle - E

Canva

lexica

stocking AI

copilot designer

midjourney

Leonardo AI

görsel
oluşturma
düzenleme
araçları



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



supercreator AI

tavus

fliki

video
düzenleme
araçları

windsor

oxolo

synthesia

designsai



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ





DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

profile pic maker

avarturn



a v a t a r
o l u ŝ t u r m a
A R A Ç L A R I

photoleap

magic AI



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



paperpal

writesonic

a k a d e m i k
y a z m a
a r a ç l a r ı

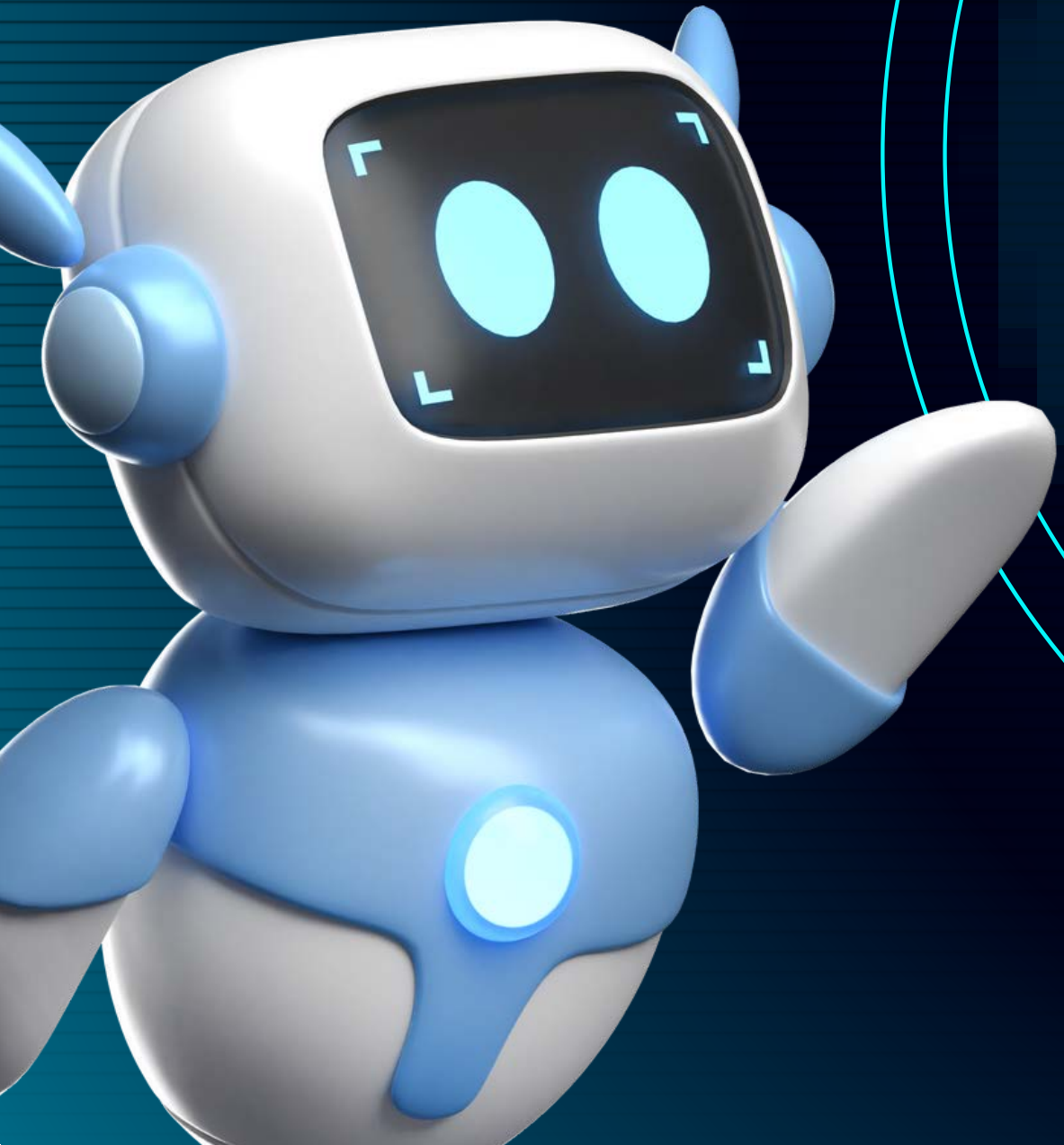
jenni

scholarcy



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

branşlara
göre
ARAÇLARI



1 TÜRKÇE



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

ELLO

Okuma alışkanlığı kazandırmak için kullanılır

WORD BRAIN

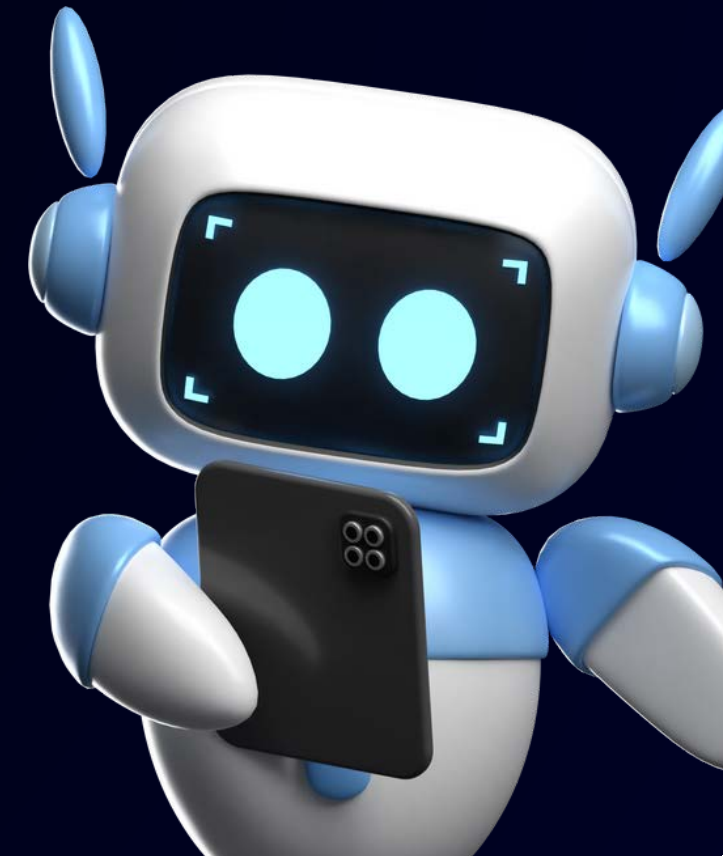
Kelime bulmaca oyunu

b a b b e l

Türkçe kelime dağarcığını geliştirmek için kullanılır

t a l k p a l AI

GPT destekli dil eğitmeni. Konuşma, dinleme, yazma ve telaffuz becerilerini geliştirmek için kullanılır.



2 matematİK



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

math GPT PRO

Karmaşık matematik problemlerini çözmeye yardımcı olan YZ platformu.

Dreambox Learning

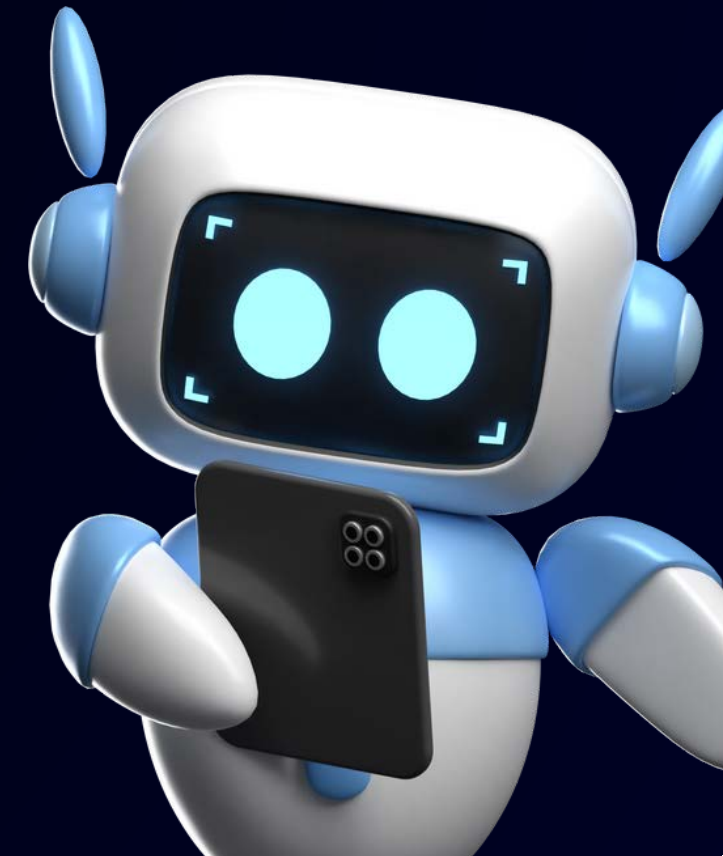
Öğrencilere interaktif bir öğrenim ortamı sunar.

mathway

Matematik problemlerinde adım adım çözümler sunar ve farklı konularda pratik yapmaya yardımcı olur.

mathseeds

İlkokul öğrencilerine yönelik temel matematik kavramlarını öğretmekte yardımcı olan interaktif etkinlikler ve oyunlar sunar.



3 f e n b İ l İ m l e r İ



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

s c i e n c e 3 6 0

Bilimsel ve mühendislik konularını keşfetmek için interaktif ve 3 boyutlu simülasyonlar sunan bir uygulamadır.

t o c a l a b e l e m e n t s

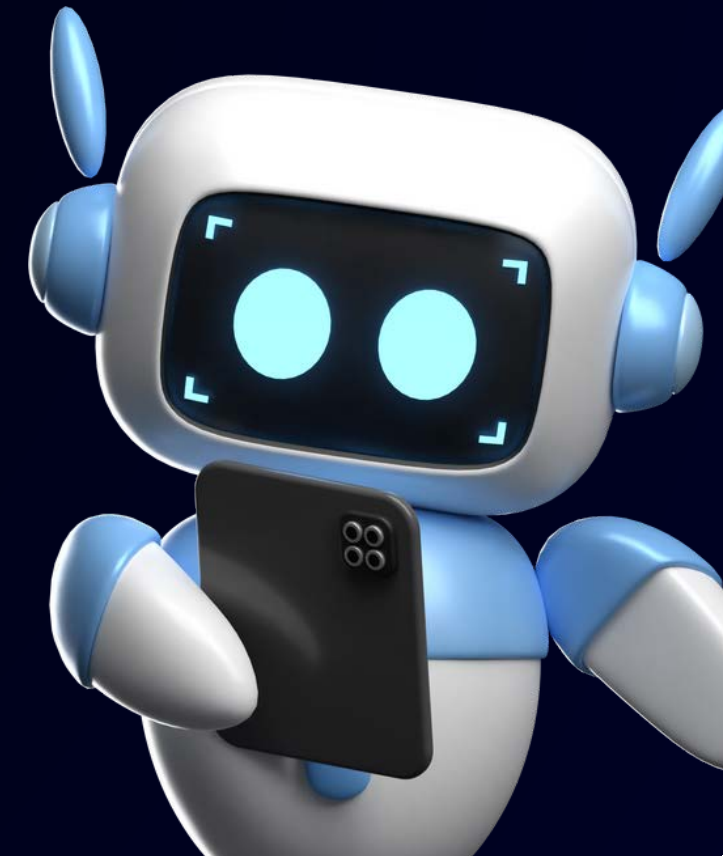
Öğrencilere elementleri keşfetme ve elementler arası etkileşimi deneyerek öğrenme fırsatı sunar.

m y s t e r y s c i e n c e

Fen konularını keşfetmeye yönelik interaktif bir platform.

D I Y N a n o

Nano teknolojiyi anlamaya yönelik interaktif bir platform.



4 sosyal bilimler



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

t i m e z o n e x

Coğrafya konularını öğretmek için kullanılır.

t i m e m a p s

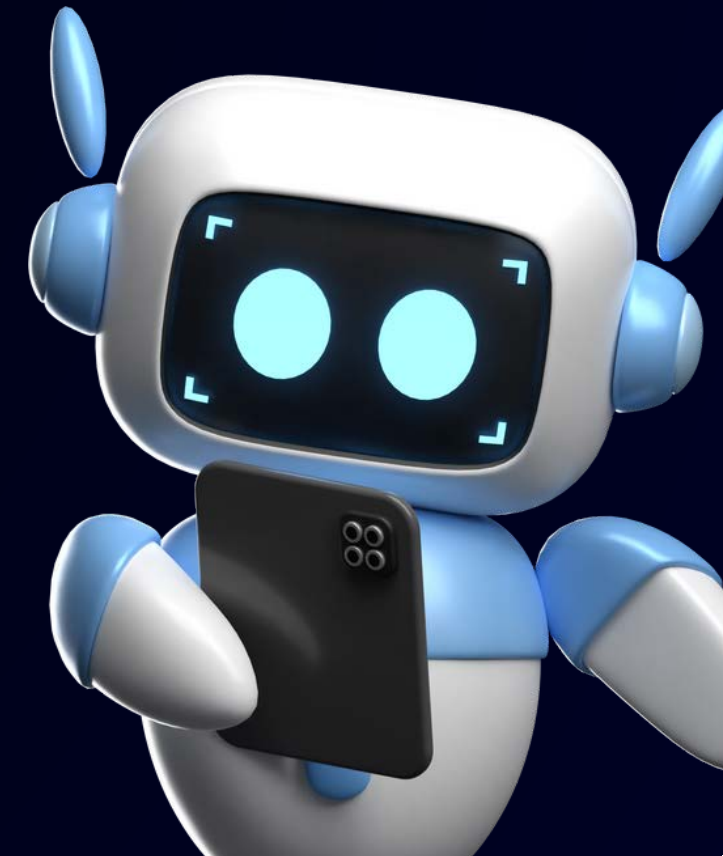
Tarihi olayları ve dönemleri interaktif haritalar üzerinde gösteren bir platformdur.

h i s t o r i a

Öğrencilere tarih konularını öğretmek için kullanılan bir platformdur.

n a t i o n a l
g e o g r a p i c h k i d s

Coğrafya ve doğa konularında interaktif içerikler sunar.



5 İngilizce



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Deepl

Çeviri için kullanılan uygulama.

Cambly AI

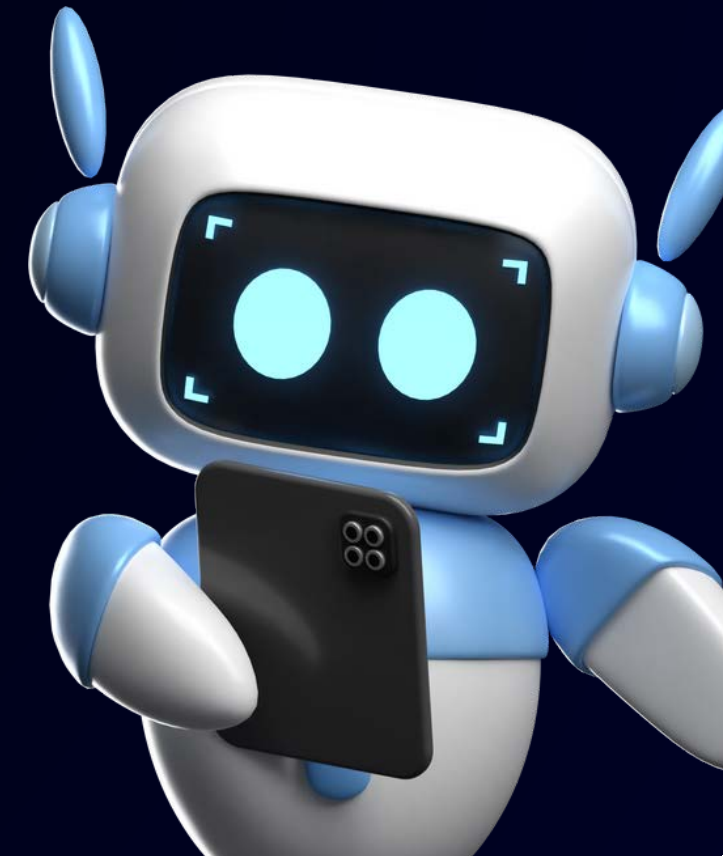
Yabancı dil sohbet robotu.

Language reactor

Videoları alt yazı ile izleyebilirsiniz.

TalkPal a1

Yabancı dil eğitim asistanı.



6 BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Code org

Öğrencilerin kodlama becerilerini geliştirmek için interaktif dersler ve oyunlar sunar.

blockly

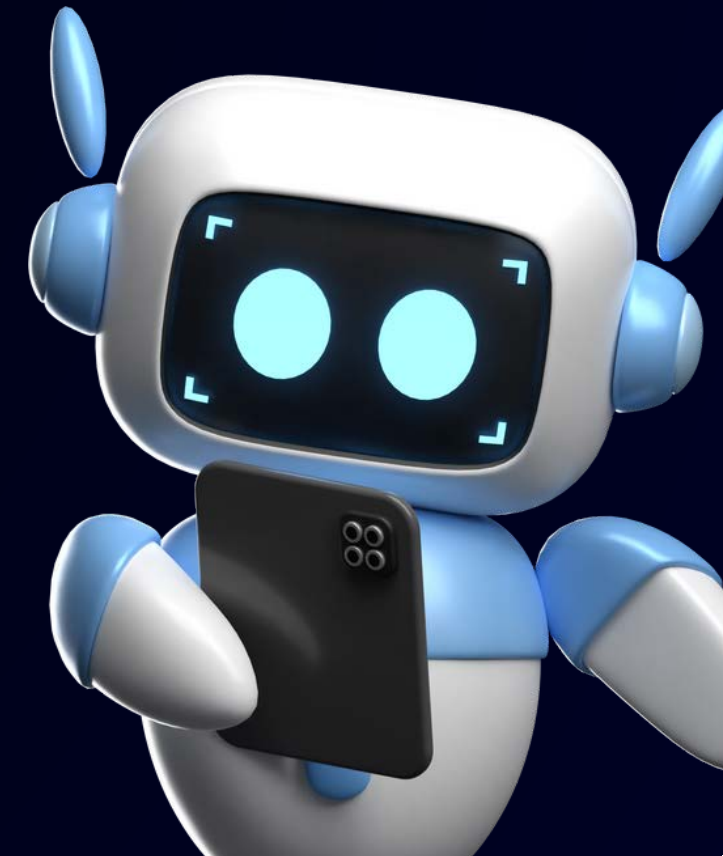
Blok tabanlı bir programlama editörü olan Blockly, kullanıcıların kodlama mantığını anlamalarına yardımcı olur.

Swift playgrounds

Apple'ın geliştirdiği Swift programlama dilini öğretmek için tasarlanmış bir uygulamadır.

kodable

İlkokul düzeyindeki öğrencilere kodlama öğretmeyi amaçlayan bir platformdur.



7 İlkokul



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

h o m e r

Öğrencilerin okuma yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olan platform.

a b c m M o u s e

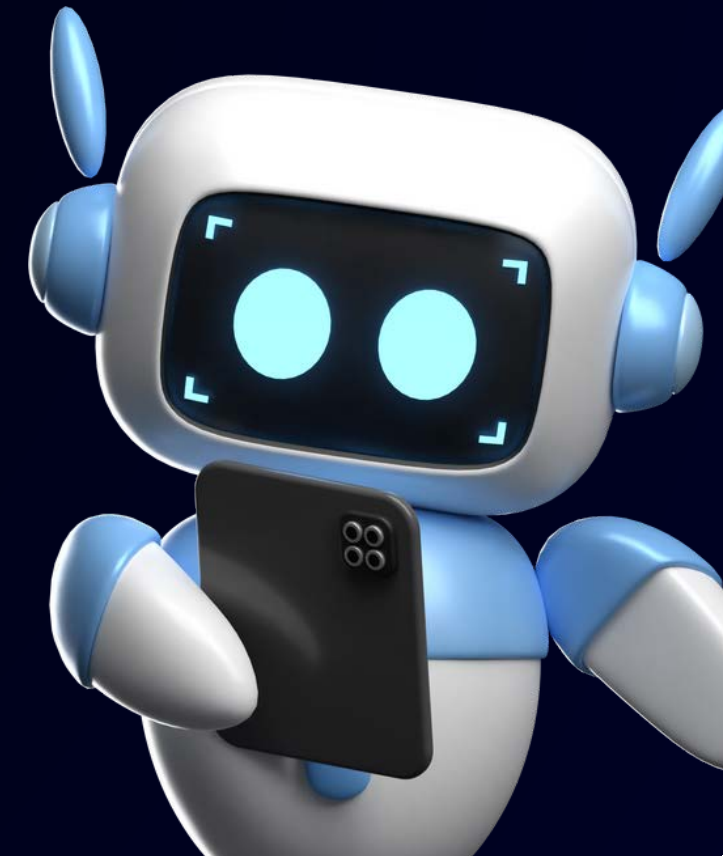
Okuma ve matematik becerilerini geliştirmeye yönelik interaktif bir platform.

e p 1 c

Öğrenciler için dijital kütüphane platformu.

r a z - k 1 d s

Okuma becerilerini geliştiren bir platform. YZ öğrencinin seviyesine göre kitap önerileri sunar.



8 okul öncesi



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

l u m o s i t y a 1

Beyin egzersizi ve zihin oyunları içeren platform .

a u d i b l e a 1

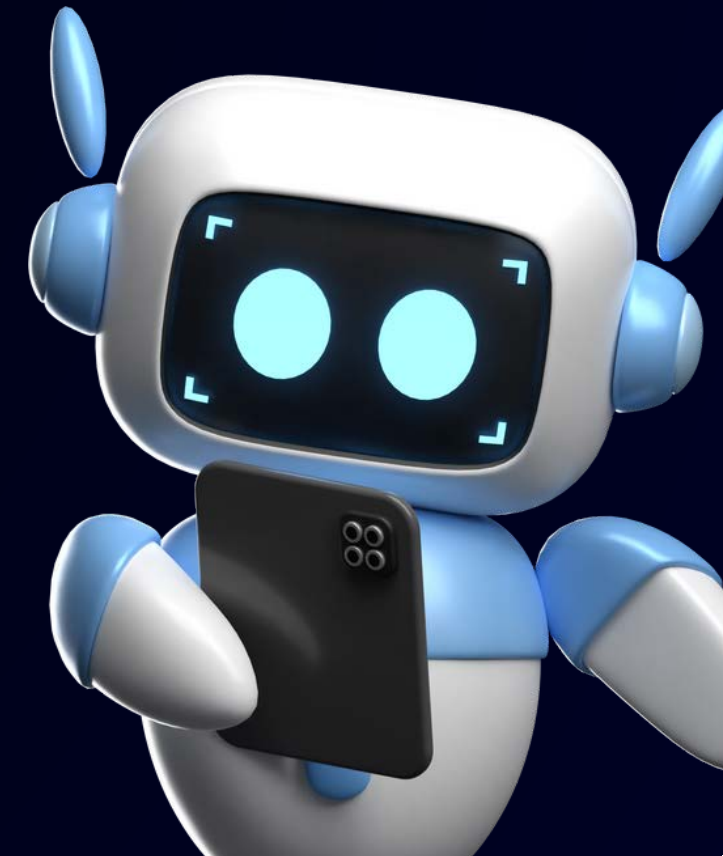
Sesli kitaplar ve hikaye anlatım ı uygulam ası.

p e a k a 1

Zihinsel yetenekleri geliştiren platform .

b r a i n h q

Hafıza, dikkat, hız gibi becerileri geliştirmeye yönelik oyunlar içeren bir platform .



9 özel eğitim işleme



DENİZLİ
İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

signal chat

İşitme yetersizliğine sahip bireylerin işaret dili kullanarak işaret dili hareketlerini metne dönüştüren bir uygulamadır.

motionsavvy unı

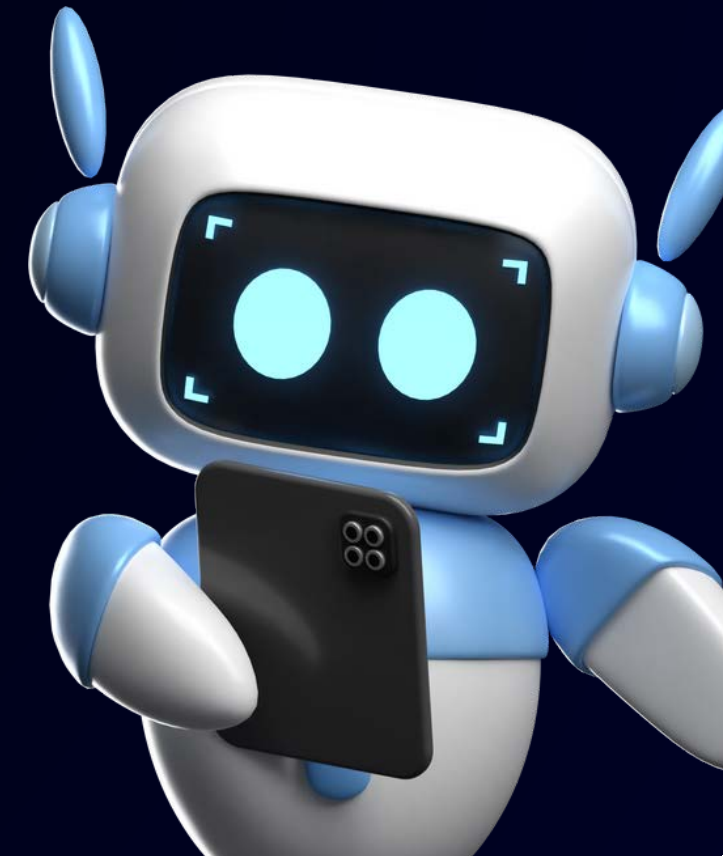
İşaret dilini tanıyarak konuşma diline veya metne çeviren platformdur.

handspeak

İşaret dili temel kavramları görsel olarak öğreten bir uygulamadır.

spread signs

İşitme yetersizliği olan bireyler için görsel işaret dili sözlüğü. İşaret dilindeki kelimelerin videolarını ve açıklamalarını içerir.





10 özel eğitim görme

seeing ai

Microsoft tarafından geliştirilen görme yetersizliği olan bireyler için metinleri okuyan, nesnelere tanıyan bir uygulamadır.

JAWS (Job Access With Speech)

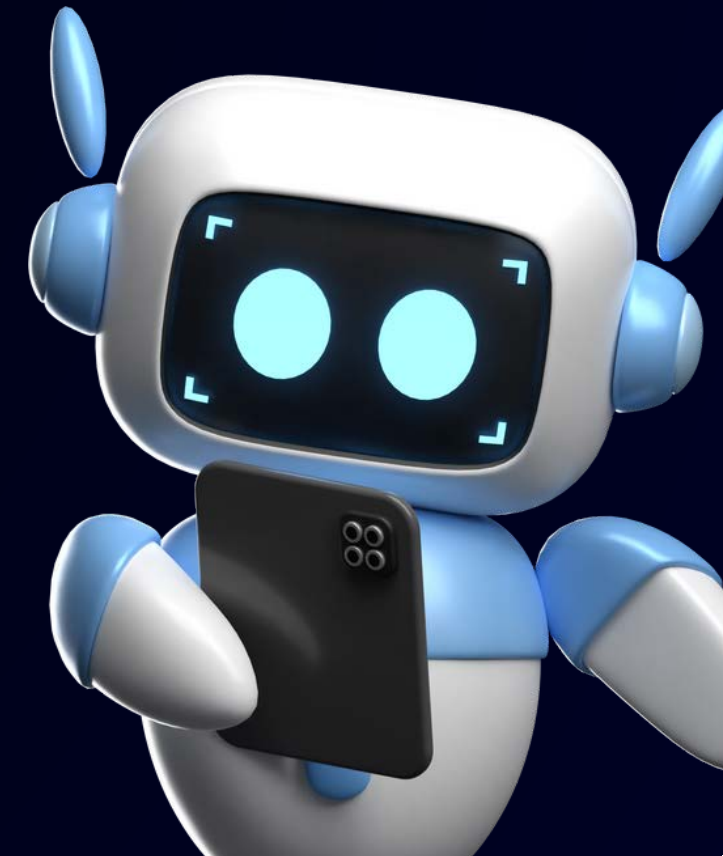
Windows tabanlı bilgisayarlar için bir ekran okuyucusudur. Görme yetersizliği olan öğrencilerin bilgisayar kullanmalarına yardımcı olur.

color inspector

Görme yetersizliği olan bireyler için tasarlanmış bir renk tanıma uygulamasıdır. Kamerası bir nesnenin üzerine yönlendirilerek o nesnenin rengini tanımlar ve nesneyi sesli olarak açıklar.

aira

Görme yetersizliği olan bireylere çevresel rehberlik sağlayan bir hizmettir. Görme yetersizliği olan bireyler, Aira uygulamasını kullanarak uzaktan bir rehberle bağlanabilir ve çevresel bilgileri sesli olarak alabilirler.





11 özel eğitim zihinsel

seeing ai

Microsoft tarafından geliştirilen görme yetersizliği olan bireyler için metinleri okuyan, nesnelere tanıyan bir uygulamadır.

JAWS (Job Access With Speech)

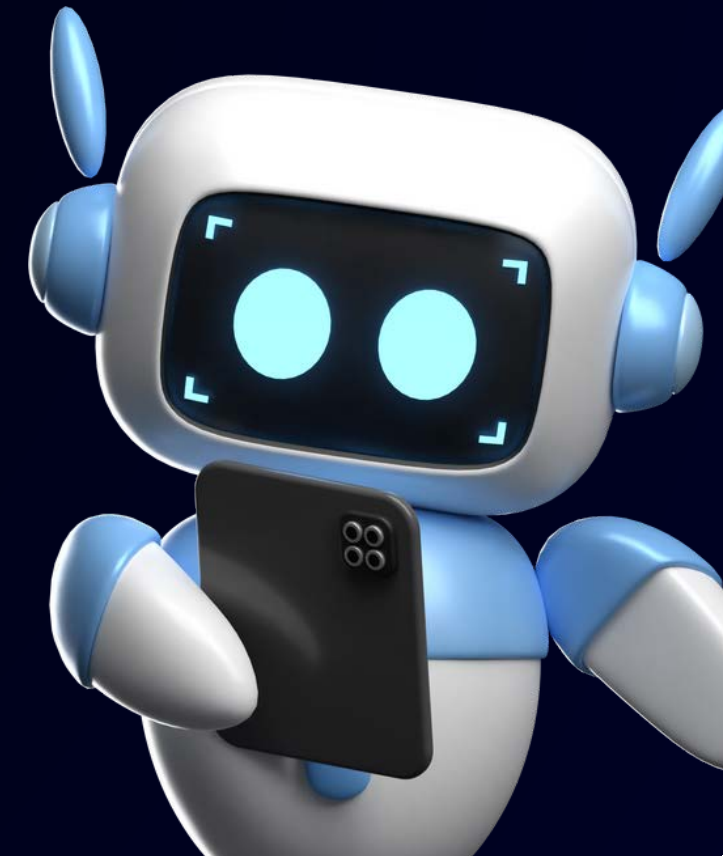
Windows tabanlı bilgisayarlar için bir ekran okuyucusudur. Görme yetersizliği olan öğrencilerin bilgisayar kullanmalarına yardımcı olur.

color inspector

Görme yetersizliği olan bireyler için tasarlanmış bir renk tanıma uygulamasıdır. Kamerası bir nesnenin üzerine yönlendirilerek o nesnenin rengini tanımlar ve nesneyi sesli olarak açıklar.

aira

Görme yetersizliği olan bireylere çevresel rehberlik sağlayan bir hizmettir. Görme yetersizliği olan bireyler, Aira uygulamasını kullanarak uzaktan bir rehberle bağlanabilir ve çevresel bilgileri sesli olarak alabilirler.



TEŞEKKÜR
EDERİM.

