

National Geographic Learning Çevrimiçi Uygulama Dijital Platform Kılavuzu

Öğrenci/Veli Kılavuzu

İçindekiler

İçindekiler	2
1. Giriş	3
2. Sistem gereksinimleri	4
3. Çevrimiçi Uygulamada Oturum Açma	5
a. Okulunuz tarafından sağlanan kimlik bilgilerini kullanarak oturum açma	5
b. Çocuğunuzu kendiniz kaydetme	5
c. Parolamı unuttum	7
4. Hesabım	10
5. Platforma genel bakış	11
6. Ünite, Dersler, Etkinlikler ve Oyunlar	11
1. Etkinlik Türleri	13
2. Oyunlar	20
7. İlerleme	25
A. Öğrenci Ödülleri	26
B. Veli Görünümü	28
8. Mesajlar	29
9. Destek	31

1. Giriş

Bu belge, National Geographic Learning Çevrimiçi Uygulama'nın nasıl kullanılacağını açıklar.

Çevrimiçi Uygulama, mobil cihazların (akıllı telefonlar ve tabletler) yanı sıra hem dizüstü hem de masaüstü bilgisayarlarda kullanılmak üzere optimize edilmiştir.

Pratik yapmak ve sınava hazırlanmak için etkinlikler ve oyunlar içerir.



2. Sistem gereksinimleri

Ürünü kullanmak için önerilen sistem gereksinimleri şunlardır:

İşletim sistemi:

- Windows (sadece 64-bit) 7 / 8 / 8.1 / 10
- Mac OS 10.13 veya üstü
- Ubuntu 18.04 veya üstü

Tabletler ve akıllı telefonlar:

- iPad 2. nesil veya üstü
- iPhone 6 veya üstü
- Android 7.0, Donanım Google Pixel 1 referansına uygun

Tarayıcı:

WINDOWS

- Chrome en güncel sürüm
- FireFox en güncel sürüm
- Edge en güncel sürüm

MAC

- Safari en güncel sürüm

İnternet Hızı: 2 Mbps

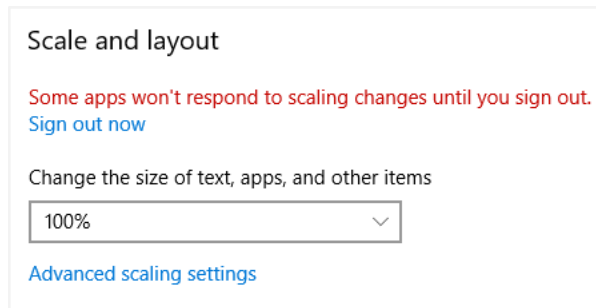
RAM: 4 Gb

Sabit Sürücü Alanı: 100 Mb boş alan

Ekran Boyutları:

- Yatay kullanım için 768 * 1024 px
- Dikey kullanım için 1334 * 750 px

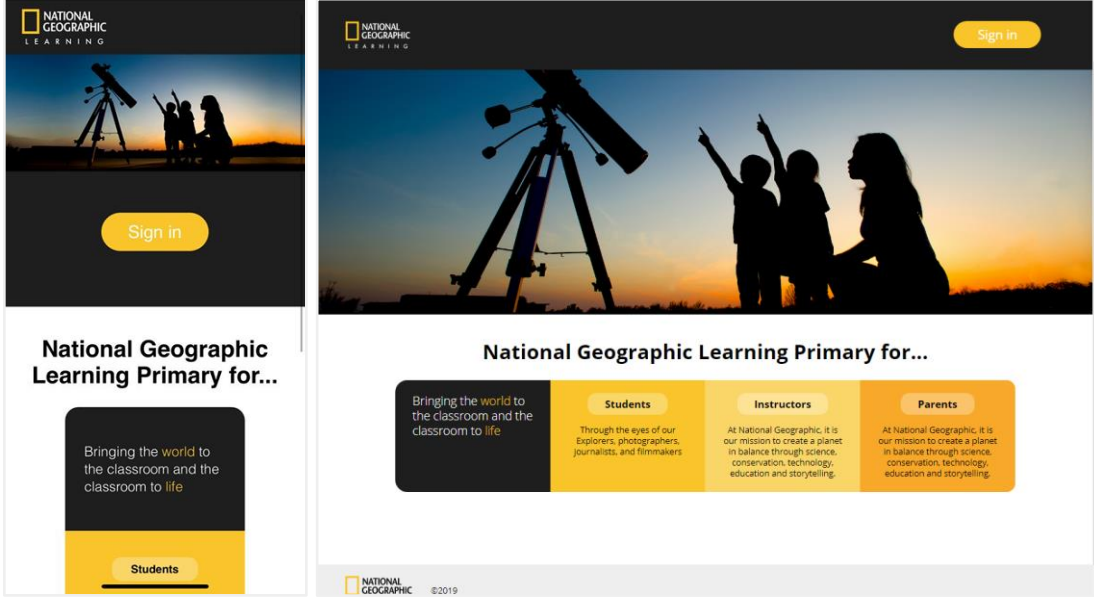
Optimum sonucu elde etmek için ekranınızı Ekran Ayarları içerisinde %100 ölçekle yapılandırın:



3. Çevrimiçi Uygulamada Oturum Açma

Erişim learn.eltngl.com üzerinden sağlanır; burada aşağıdakileri yapmanız gerekir:

- Okul tarafından sağlanan kimlik bilgilerini kullanarak oturum açma
- Çocuğunuzu kendiniz kaydetme



a. Okulunuz tarafından sağlanan kimlik bilgilerini kullanarak oturum açma

Çevrimiçi Uygulama ana sayfasında, **Oturum Aç** ögesine tıklayın ve kurumunuz tarafından sağlanan kullanıcı adı ile parolayı girin.

b. Çocuğunuzu kendiniz kaydetme

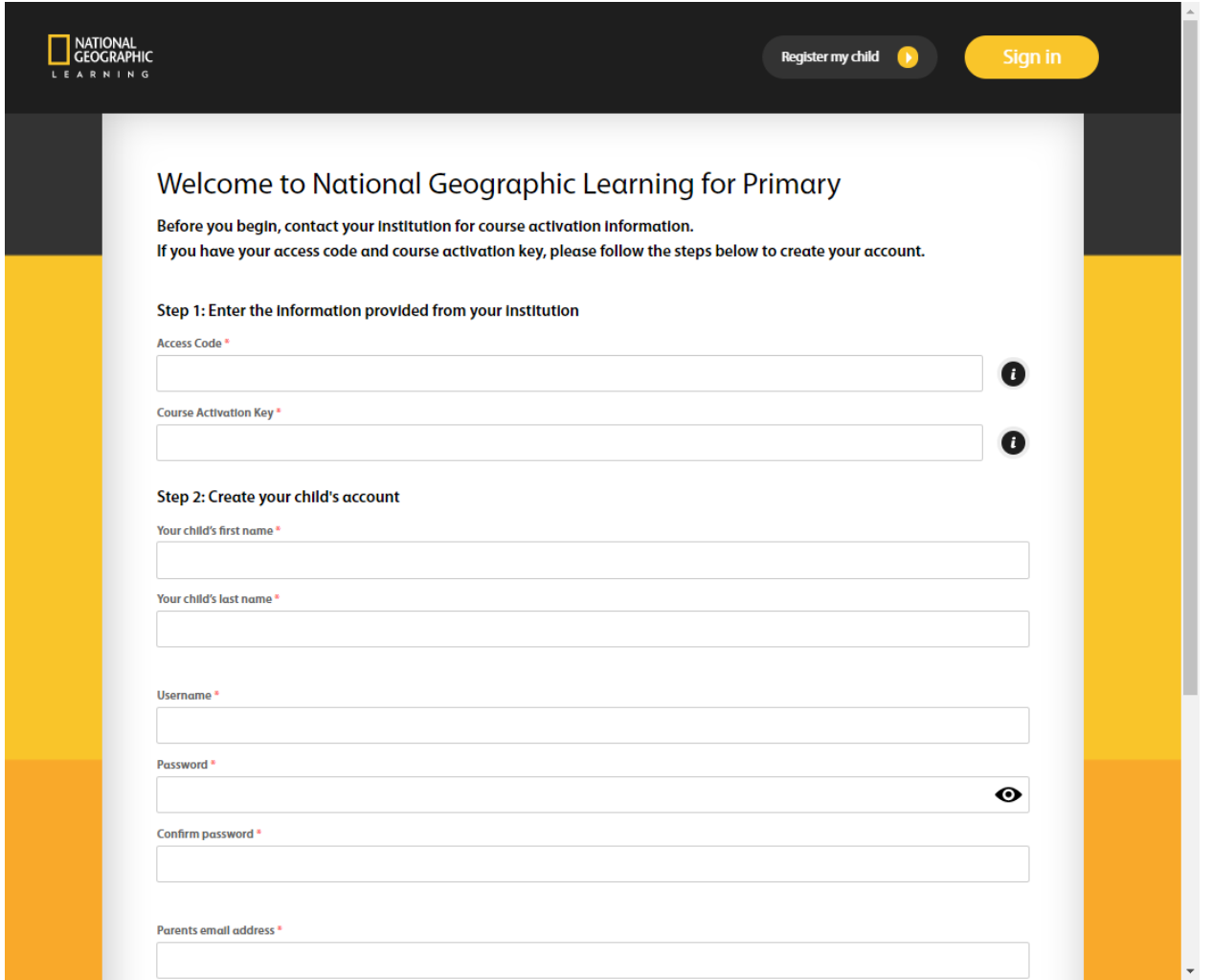
Çevrimiçi Uygulama ana sayfasında, **Çocuğumu kaydet** ögesine tıklayın ve formu doldurun. Aşağıdakilere ihtiyacınız vardır:


- Erişim kodu.** Erişim kodunu Öğrenci Kitabınızın ön kapağı içerisinde veya Basılı Erişim Kartı paketinizin iç sayfalarında bulabilirsiniz. Kod 10 haneli alfasayısal bir koddur.
- Kurs Anahtarı.** Kurs anahtarı, kurumunuz veya öğretmeniniz tarafından sağlanması gereken 8 haneli alfasayısal bir koddur. Çocuğunuz Bireysel olarak


calisan bir ogrenci ise ve herhangi bir kurumun parçasi olmadan kendi kendine çalışıyorsa, lütfen ELTNGL.com/coursekey adresini ziyaret edin.

Öğretmen tarafından yönlendirilen bir kursa da kayıtlı olmanız veya kendi kendinize çalışmayı planlamanızdan bağımsız olarak, hem erişim koduna hem de kurs anahtarına sahip olmanız gerekir. Oturum açma süreci aynıdır.

Formu çocuğunuza ilişkin bilgilerle doldurun, e-posta adresinizi belirtin ve platformda oturum açmak için kullanılacak bir kullanıcı adı ile parola tanımlayın.




 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING


Register my child  Sign in

Welcome to National Geographic Learning for Primary

Before you begin, contact your Institution for course activation Information.
If you have your access code and course activation key, please follow the steps below to create your account.

Step 1: Enter the Information provided from your Institution

Access Code * 


Course Activation Key * 

Step 2: Create your child's account

Your child's first name *

Your child's last name *

Username *

Password * 

Confirm password *

Parents email address *

Tek seferde yalnızca bir kursa kaydolabileceğinizi unutmayın.

Son olarak, platformun hüküm ve koşullarını tanıyın ve kabul edin, ardından **Çocuğunuzu kaydedin** ögesine tıklayın.

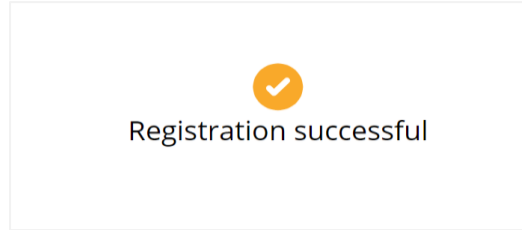
Step 3: Review the Terms of Use and Privacy Policy

I accept and agree to the:

- Terms of Use
 Privacy Policy

Register your child

Bu noktadan sonra "Kayıt başarılı" mesajını göreceksiniz ve kimlik bilgilerinizle oturum açmanız gereken Çevrimiçi Uygulama ana sayfasına yönlendirileceksiniz.



c. Parolamı unuttum

Parolanızı unutursanız iki şekilde sıfırlayabilirsiniz:

1. Kurumunuzdan, oturum açmanıza olanak verecek geçici bir parola sağlamalarını isteyin ve ardından istediğiniz parolayı ayarlayın. Kurumunuzun sağladığı parola ile ana sayfaya (learn.eltngl.com) gidin ve kullanıcı adı ile parolanızı kullanarak **Oturum açın.** Oturum açtıktan sonra karşınıza çıkacak açılır pencerede yeni bir parola ayarlayabilirsiniz:

Update Password

In order to use the app, please update your current password

Current password *

New password *

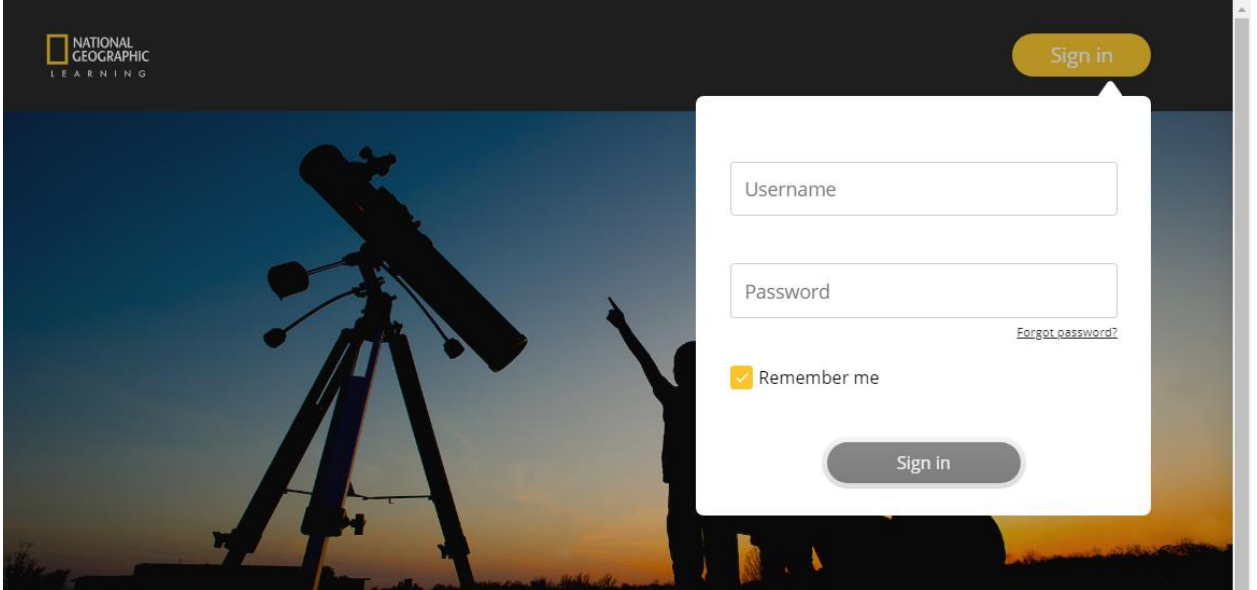
Repeat Password *


Cancel

NOT: Şu anki **Geçerli parolanız** kurumunuzun size sağladığı geçici paroladır. Parolalar en az 8 karakter olmalı ve 1 rakam, 1 büyük harf ve 1 küçük harf içermelidir.

Güncelle ögesine tıkladığınızda parolanız sıfırlanır.

2. Parolanızı sıfırlamak için, ana sayfada (learn.eltngl.com) **Oturum aç** ve ardından **Parolamı unuttum** bağlantısına tıklayın.

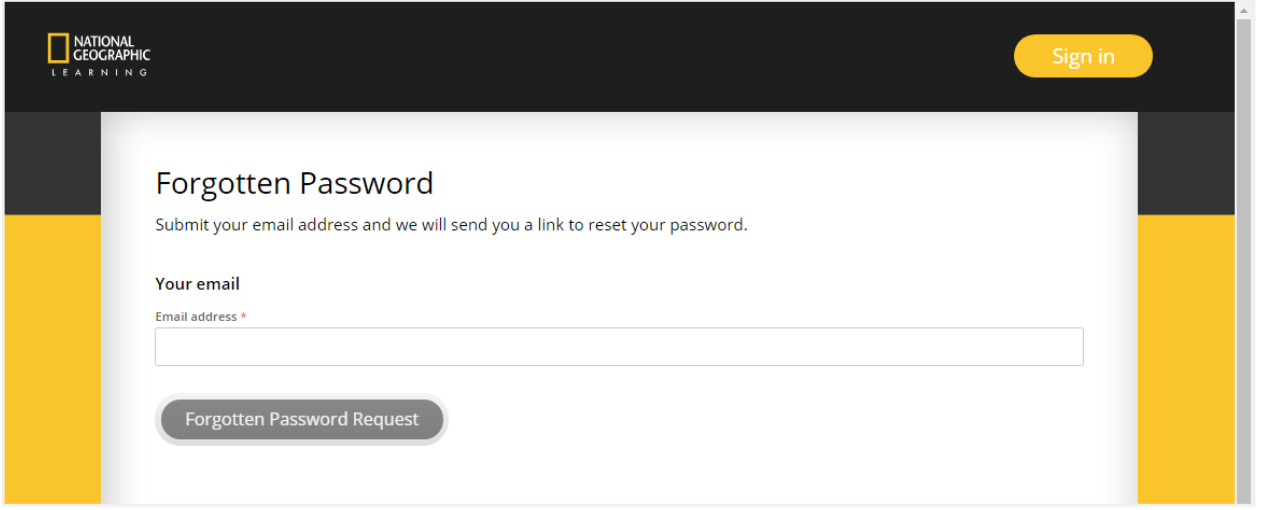



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

[Forgot password?](#)

Remember me

Parola sıfırlama talimatlarının gönderilmesini istediğiniz e-posta adresinizi girin:



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

Sign in

Forgotten Password

Submit your email address and we will send you a link to reset your password.

Your email

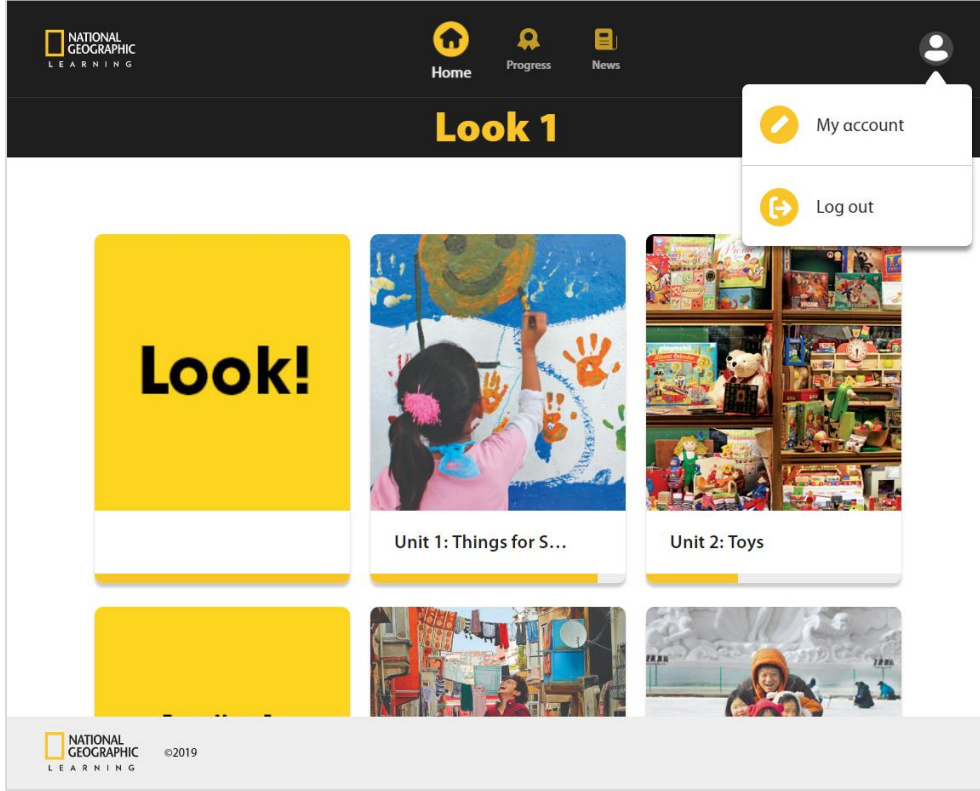
Email address *


Forgotten Password Request

Ardından e-postanıza gönderilen talimatları izleyin.

*Bu süreci gelecekte tekrarlamaktan kaçınmak için "Beni hatırla" seçeneğini tercih edebilirsiniz.


4. Hesabım



Çocuğunuzun hesabındaki profilini görüntülemek için  simgesine tıklayın: ad, soyadı, kullanıcı adı ve platform dili.


My account

Student

 First name

Last name




Username

Course key 

Cancel Save

5. Platforma genel bakış

Üç ana ekran vardır:

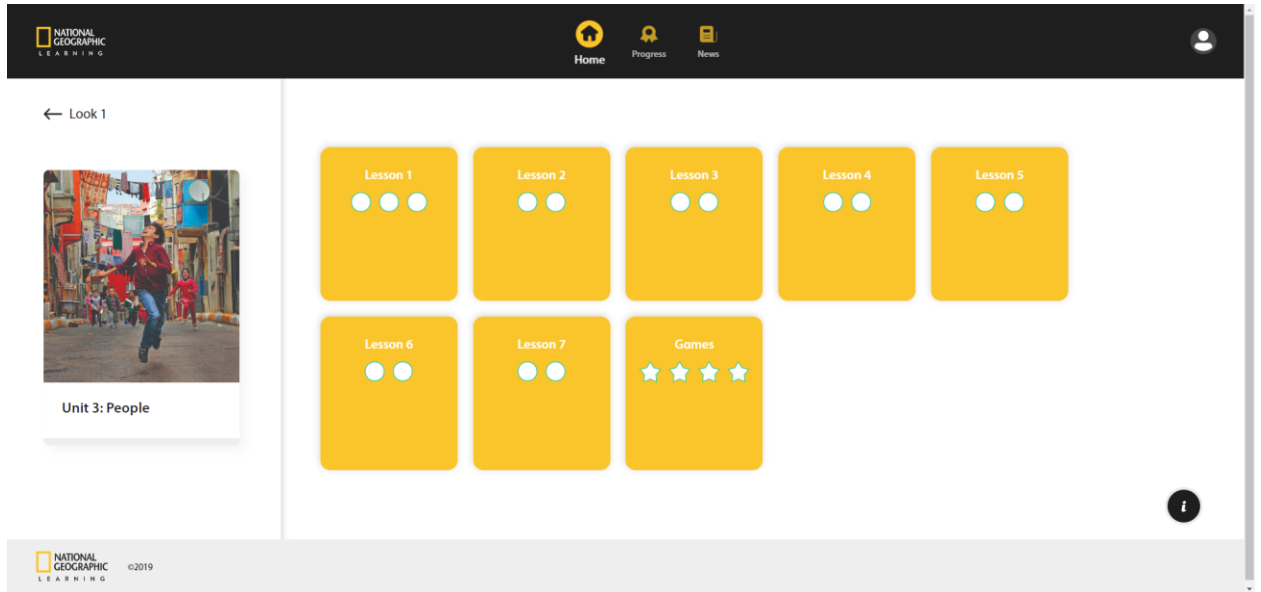
-  **Ana Sayfa:** tüm derslerinizi ve etkinliklerinizi görüntüleyin
-  **İlerleme:** çocuğunuzun ilerlemesini görün
-  **Haberler:** öğretmeninizle iletişime geçin

Öğretmeniniz ödev verirse, oturum açtıktan sonra görebilirsiniz.



Bu ekranda bir Üniteye tıklayın ve bu ünite içerisindeki dersleri görüntüleyin.

6. Ünite, Dersler, Etkinlikler ve Oyunlar

Bir kursun her bir ünitesinde çeşitli ders kartları bulunur ve her ders kartında birtakım etkinlikler ile oyunlar yer alır.



Görsel belirteçler, öğrenciye her karttaki ilerlemesini gösterir.

Etkinlikler daire  ve oyunlar yıldız  ile gösterilmektedir.

İçeride beyaz daireler ve yıldızlar, tamamlanmamış etkinlikleri ve oyunları temsil eder.

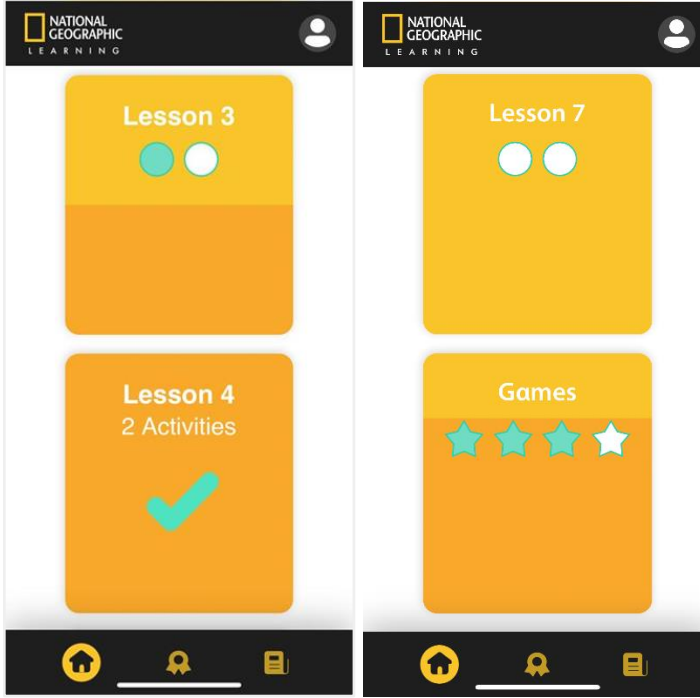
Etkinlikler ve oyunlar tamamlandıktan sonra, daireler ● ve yıldızlar ★ yeşil renkte görüntülenir.

Çocuğunuzun bir dersteki ilerlemesini de takip edebilirsiniz. Ders kartı tamamen sarı renkte ise, dersteki etkinliklerin hiçbiri tamamlanmamış demektir.

Ders kartının bir kısmı turuncu renkteyse, çocuğunuz dersteki etkinliklerin ve oyunların bir kısmını tamamlamıştır. Ders kartı tamamen turuncu renkte ise ve yeşil bir tik işaretine sahipse, çocuğunuz tüm dersi tamamlamıştır.

The screenshot displays the National Geographic Learning interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Progress, and News. Below this, the main content area is divided into two sections. On the left, there is a card for 'Unit 2: My Things' with a photo of children flying kites. On the right, there is a grid of lesson cards. Lesson 1, 2, 5, 6, and 7 are yellow, indicating they are not started. Lesson 3 is orange, indicating it is partially completed. Lesson 4 is orange with a green checkmark, indicating it is fully completed. The 'Games' card is orange with three stars, indicating it is partially completed. A legend in the bottom right corner explains the activity types (Homework, Game) and status (Not started, Completed).

Lesson	Activity Type	Status
Lesson 1	Game	Not started
Lesson 2	Game	Not started
Lesson 3	Game	Completed
Lesson 4	Game	Completed
Lesson 5	Game	Not started
Lesson 6	Game	Not started
Lesson 7	Game	Not started
Games	Game	Completed



Ek olarak, ünite seviyesinde ilerlemeyi takip etmek için, ünite başlığının altındaki sarı ilerleme çubuğundan ünite içerisinde ne kadar ilerleme kaydedildiğini görebilirsiniz.

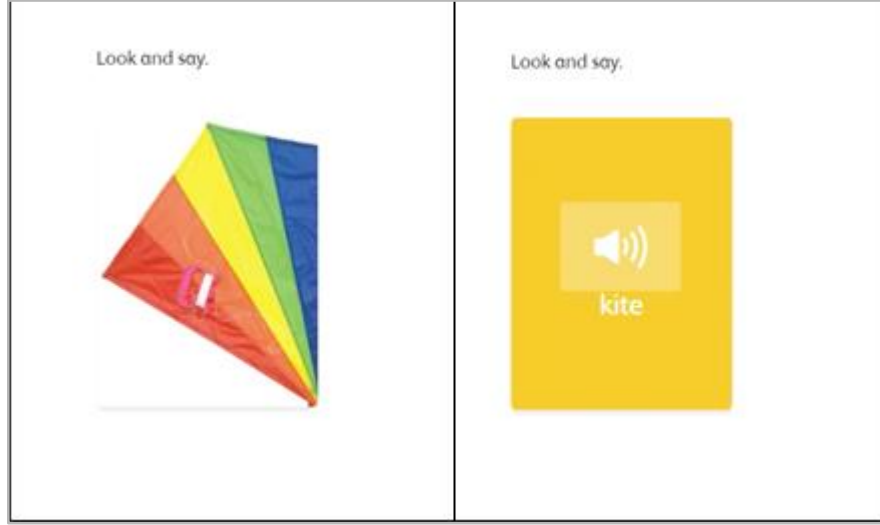
1. Etkinlik Türleri

Benzersiz çeşitli etkinlik türleri ve oyunlar mevcuttur. Bunların dört tanesi puanlanmayan etkinliklerdir: Bilgi Kartları, Hafıza, Oyunlar ve Diyalog. Etkinliğin sonuna gelindiğinde görüntülenen **Bitti** düğmesi, etkinliğin tamamlanmasını tetikler ve etkinliği platformda tamamlandı olarak işaretler (yıldız veya dairenin içi doldurulur).

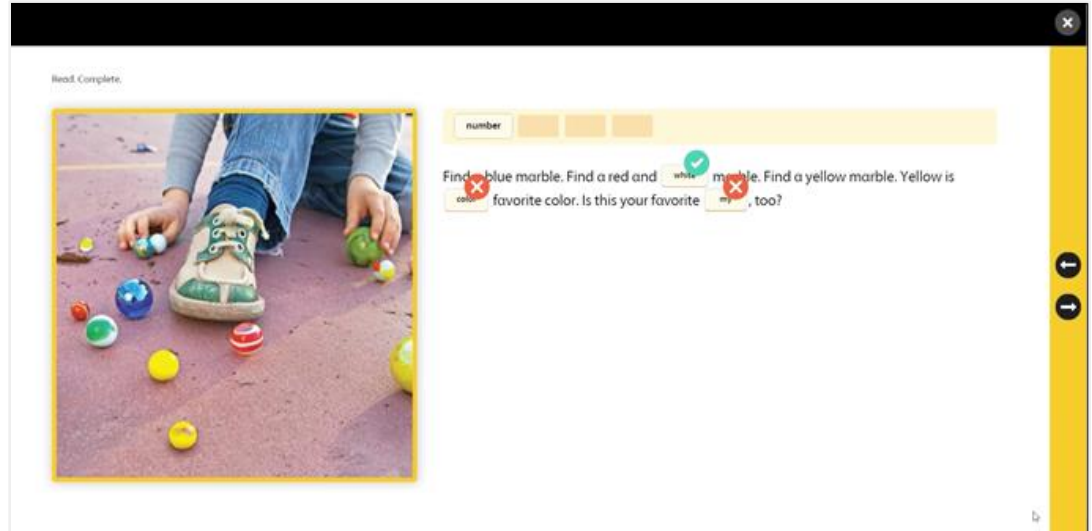
Etkinliğin birden fazla ekranı varsa, etkinliğin tamamlanmasını tetikleyen son ekrandaki **Bitti** düğmesi olacaktır. Bu etkinlikler, puan defterinde gösterilir ve puanları daima %0 olarak yazılır.

Bazı etkinlik türleri aşağıdaki gibidir:

- Bilgi kartları



- Boşluk Doldurma
 - Sürükle-bırak özelliği



Read. Complete.

number

Find a blue marble. Find a red and white marble. Find a yellow marble. Yellow is favorite color. Is this your favorite my, too?

○ Çoktan seçmeli



Claudia Chan Shaw is a toy collector in Australia. She has a lot of cool toys. Claudia has old and new toys. She really likes toy robots. Look at these robots from her collection!

Claudia has a robot named Robby. Robby is black. His head is big. His arms and feet are red. He can walk!

Claudia has a lot of ____.


A. toys

B. art



o Çoktan Seçmeli Çok yanıtlı

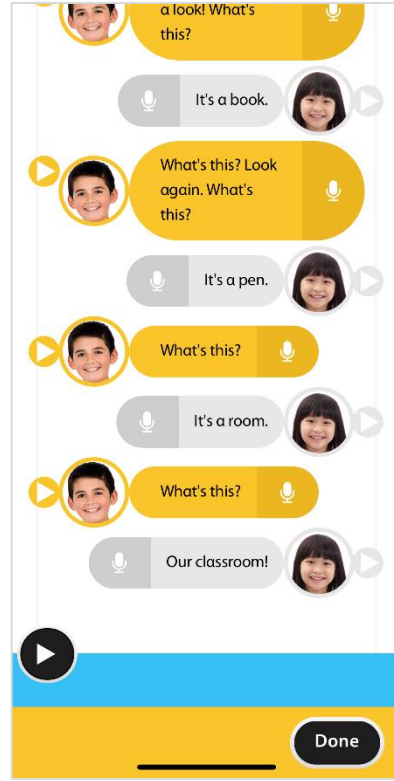
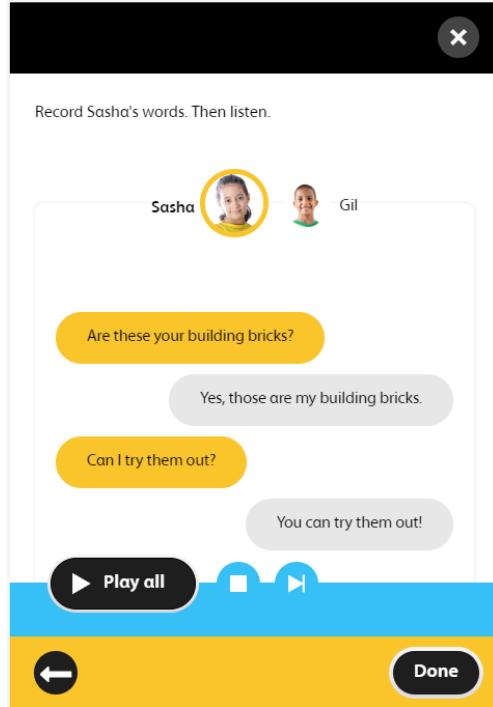
Choose the words about marbles.



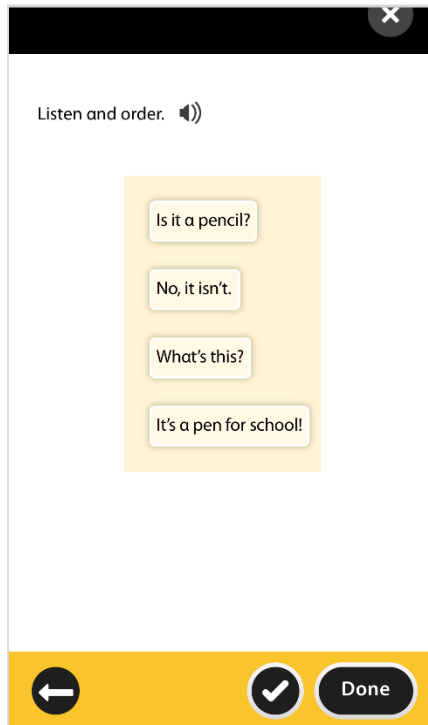
Look at the photo. This is a game of marbles. Marbles is my favorite game. It's fun!
A marble is small. It's a small ball.

- photo
- game ✓
- fun ✓
- small ✓
- look
- doll
- ball ✓

o Diyalog







o Sıralama









○ Eşleştirme

Match.




What color is his shirt?   They're blue. 


What color are his pants?   They're white. 



What color are his socks?   It's blue and white. 

○ Isaretleme



Listen and highlight three incorrect words.





 incorrect  Erase


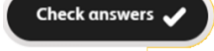
Oh, it's Friday. Yes, **it's** Friday.



Does **you** have homework today?


No, he don't. No **homework** Friday.


 

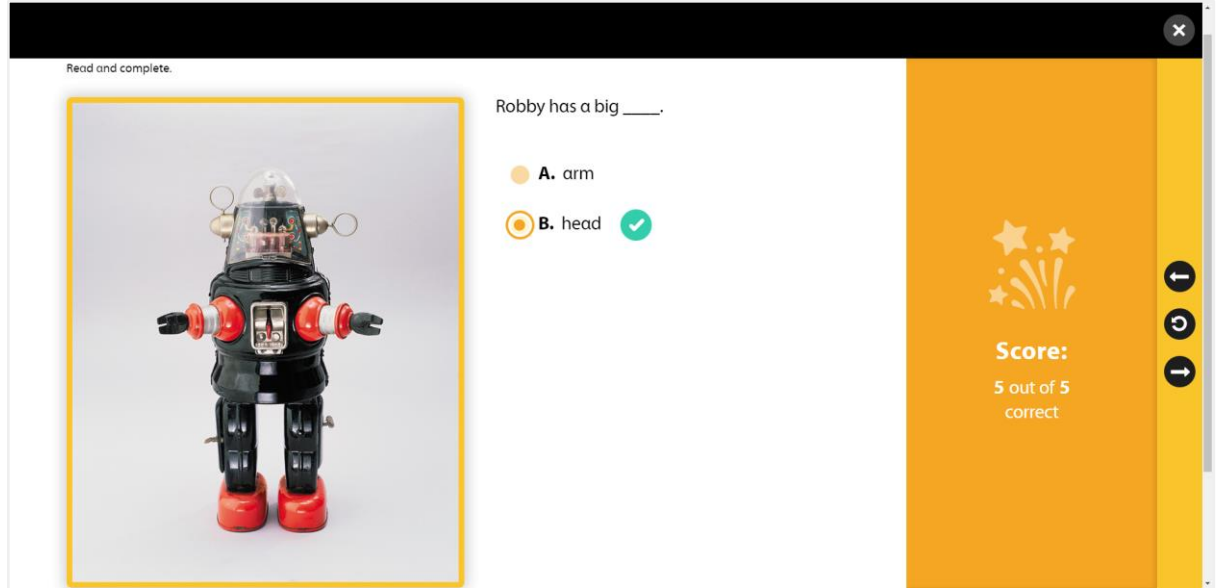
Birçok etkinlik içerisinde birden fazla ekran bulunur. Bir ekranı tamamladıktan sonra, akıllı

telefonunuzda  simgesine veya masaüstü bilgisayarınızda  simgesine tıklayarak yanıtı işaretleyin.

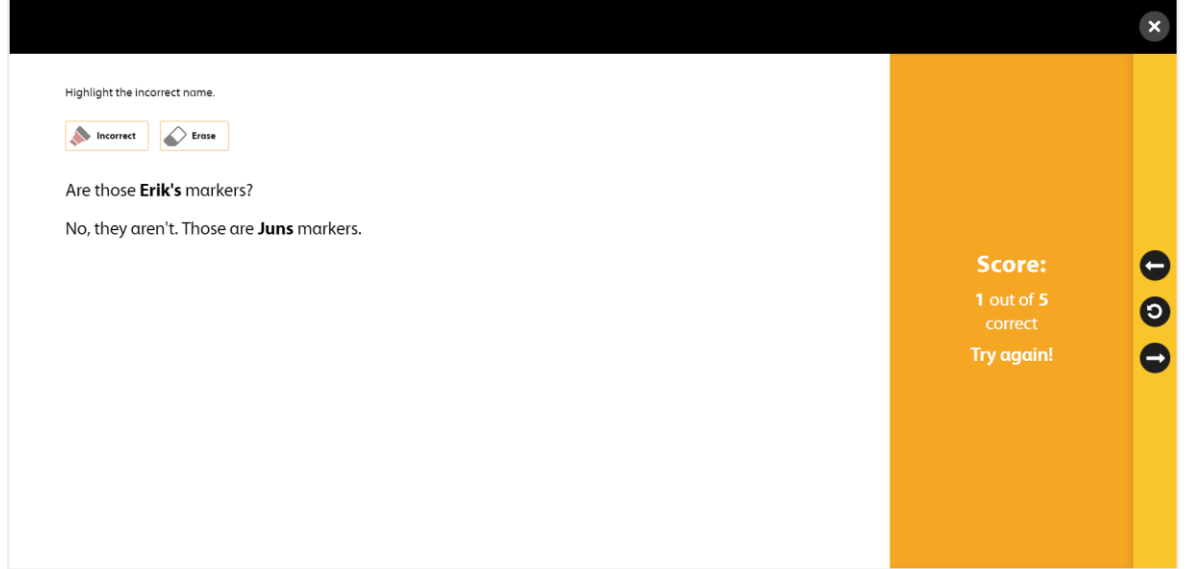
Bir sonraki ekrana geçmek için, akıllı telefonunuzun sol alt köşesindeki veya masaüstü bilgisayar ekranınızın sağ tarafındaki  okunu kullanın. Önceki ekrana gitmek için  okuna tıklayın.

Çocuğunuz tüm ekranları tamamladıktan sonra, son puanı görmek için  ögesine tıklayın.





Bir etkinlik tamamlandıktan sonra, çocuğunuz etkinlik puanını içeren bir mesaj ve  şeklini görür:



Puan çok düşükse, çocuğunuz "Yeniden dene!" mesajını görür:



Etkinlik tamamlandıktan sonra çeşitli seçenekler mevcut olacaktır:

-  geri oka tıklayarak her alt etkinlik yanıtını gözden geçirme
-  oka tıklayarak etkinliği yeniden yapma
-  ileri oka tıklayarak bir sonraki etkinliğe geçme
-  etkinliği kapatma ve ünite görünümüne geri dönme

2. Oyunlar


Çevrimiçi Uygulama çeşitli türde oyunlar içerir. Bazı programlarda bulunabilecek birtakım örnekler şu şekildedir:

1. Çapraz Bulmaca

Öğrenciler boş alanları klavye aracılığıyla harflerle doldurarak çapraz bulmacayı tamamlamalıdır. Yeni bir kelime doğru şekilde yazıldığında, ekrandan kaybolur.

4. Unit **Crossword**

Fill the blank spaces!
Use your keyboard to progress on the game.



Vertical

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

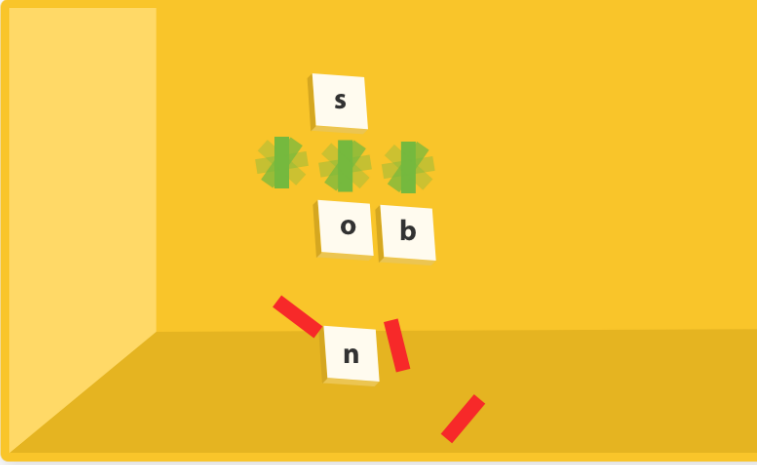
Horizontal

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

Check answers ✓

4. Unit **Crossword**

Fill the blank spaces!
Use your keyboard to progress on the game.



Vertical

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

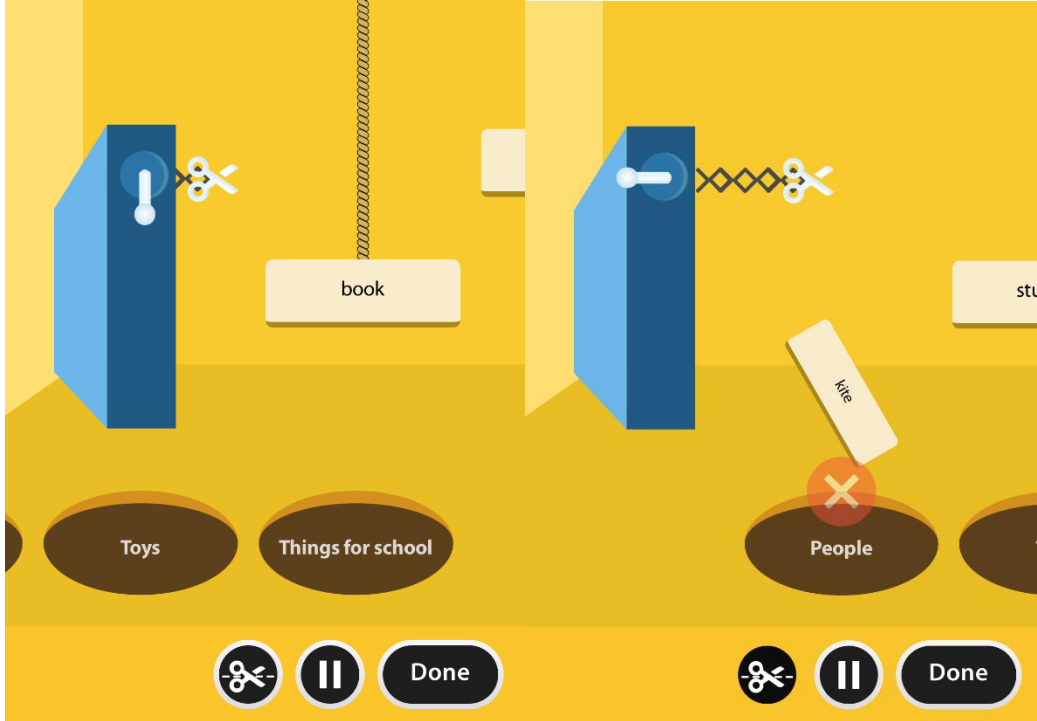
Horizontal

1. Name of an animal with that much letters.
2. Italian word for "goodbye"

Check answers ✓

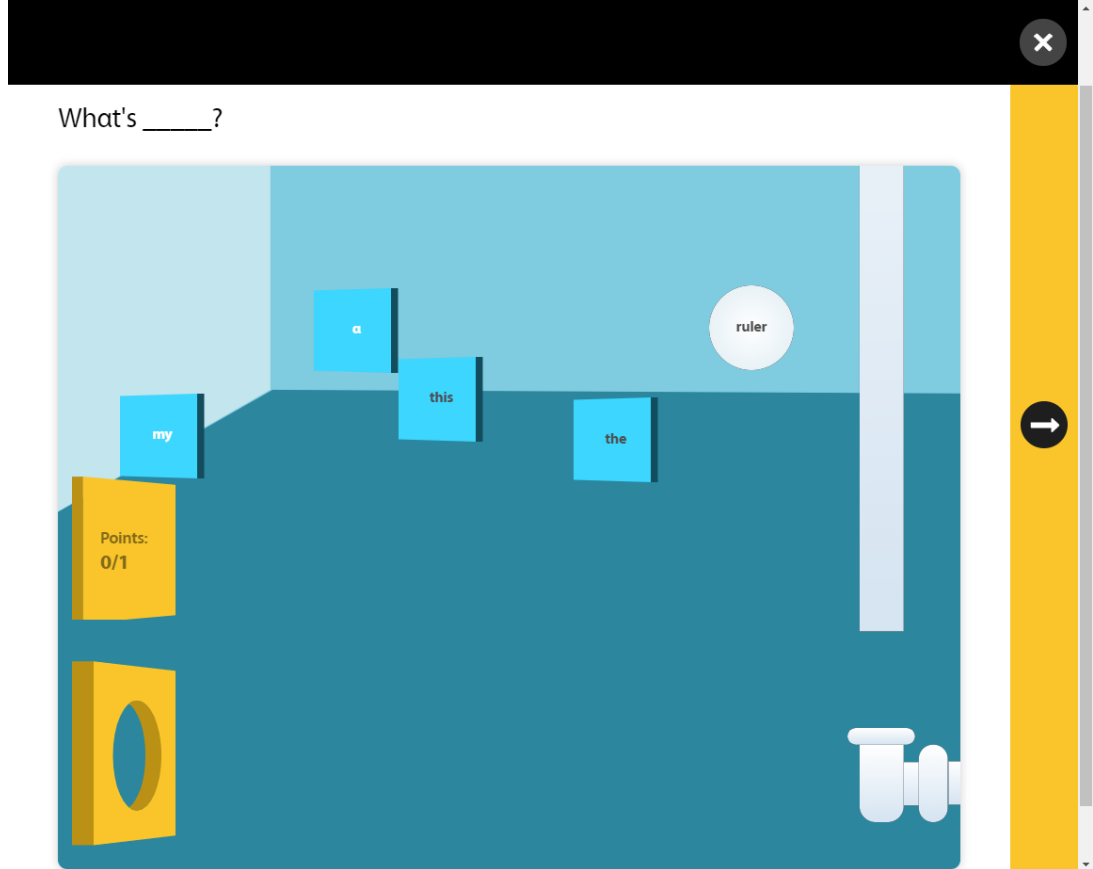
2. Kutuya Düşürme

Bu bir gruplara ayırma oyunudur. Öğrenciler ipi keserek öğenin doğru kategoriye düşmesini sağlar.



3. Yakalamaca

Öğrenciler puan toplamak için geometrik şekiller içerisindeki doğru yanıtlara tıklar.



What's _____?

my a this the ruler

Points: 0/1

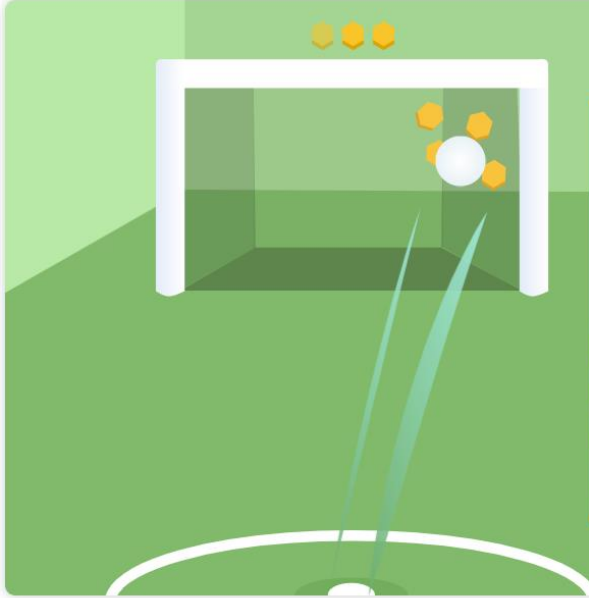
The image shows a 3D-rendered game interface. At the top, a black bar contains a close button (X). Below it, the question "What's _____?" is displayed. The main area is a dark blue floor with a light blue wall. On the floor, there are several blue rectangular blocks with the words "my", "a", "this", and "the" on them. A white circular block with the word "ruler" is on the wall. To the left, there is a yellow rectangular block with a hole and a yellow rectangular block with the text "Points: 0/1". On the right, there is a vertical yellow bar with a right-pointing arrow button. At the bottom right, there is a white 3D object resembling a camera or a small robot.


4. Kelimeyi Bul

Öğrenciler, klavye aracılığıyla harfler seçerek "gizli kelime"yi bulmaya çalışır.

✕

Guess the word.



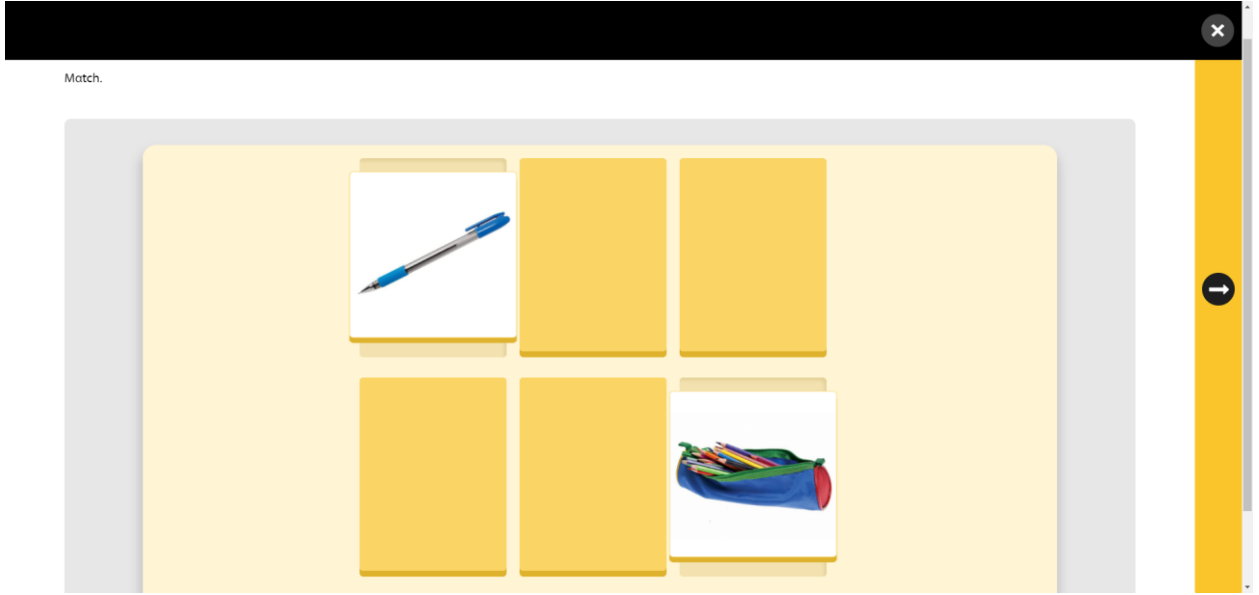

k _ _ _

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z				


→

5. Hafıza


Öğrenciler, benzer kartları eşleştirir.

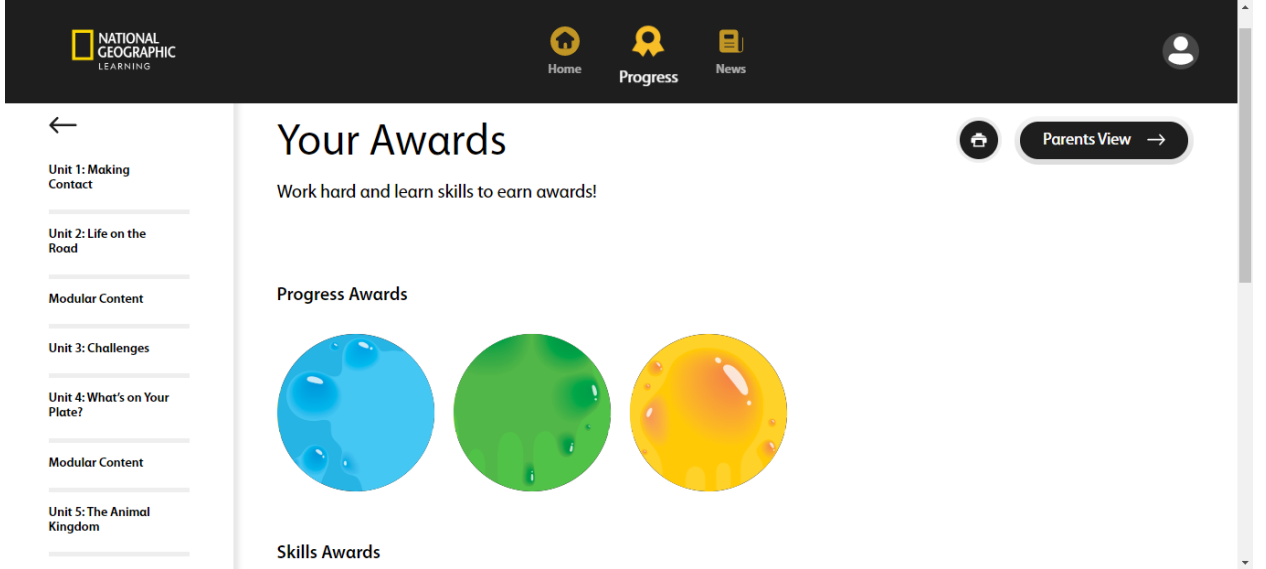



7. İlerleme

İlerlemenizi izlemek için, ekranın üst köşesindeki ödül simgesine  tıklayarak **İlerleme** görünümüne erişin. Kazandığınız ödüllerin yanı sıra etkinlikleri ve ödevleri doğru bir şekilde tamamlayarak kazanabileceğiniz tüm ödülleri de görürsünüz. Etkinliklerde ilerleme göstererek rozetler kazanabilir ve sürpriz öğeler açabilirsiniz.

Kurs öğretmen tarafından yönlendiriliyorsa, masaüstü ekranının sol tarafındaki ödevleriniz içerisinde bir ilerleme özeti bulabilirsiniz.

Bu görünümden ayrıca,  yazıcı simgesine tıklayıp **Ebeveyn Görünümüne** erişerek ödüllerinizi yazdırabilirsiniz.



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

Home Progress News

←

Unit 1: Making Contact

Unit 2: Life on the Road

Modular Content

Unit 3: Challenges

Unit 4: What's on Your Plate?

Modular Content

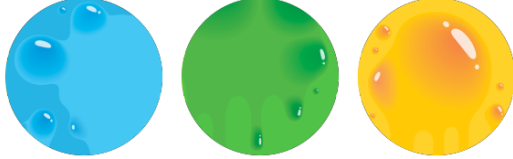
Unit 5: The Animal Kingdom

Your Awards

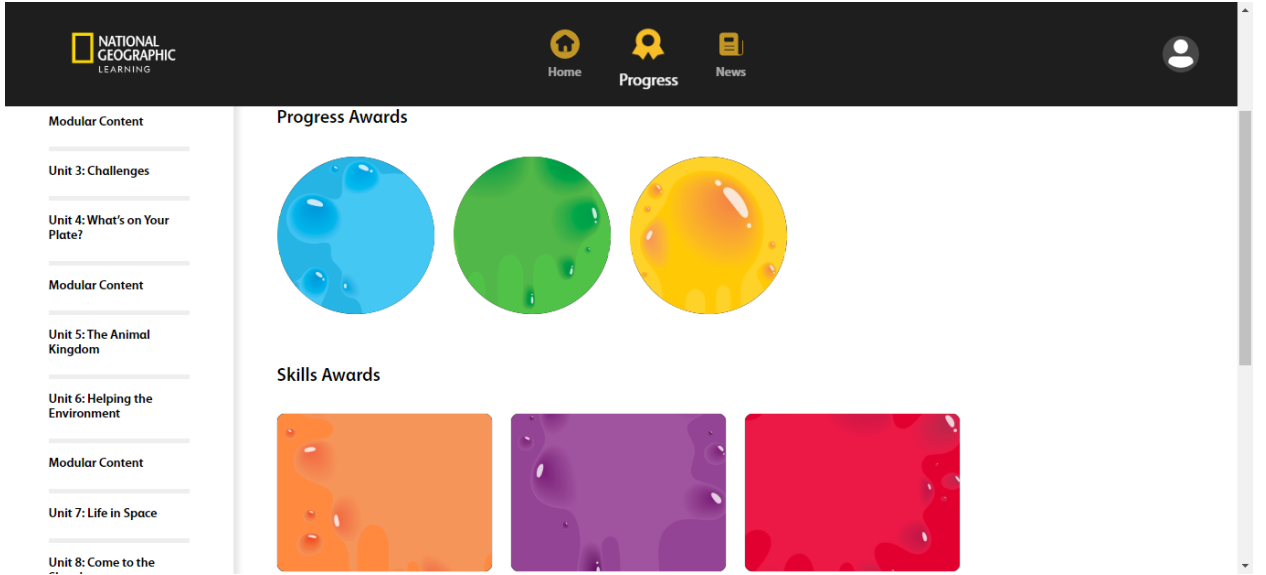
Parents View →


Work hard and learn skills to earn awards!

Progress Awards



Skills Awards



 NATIONAL
GEOGRAPHIC
LEARNING

Home Progress News

Modular Content

Unit 3: Challenges

Unit 4: What's on Your Plate?

Modular Content

Unit 5: The Animal Kingdom

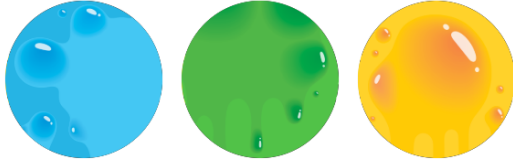
Unit 6: Helping the Environment

Modular Content


Unit 7: Life in Space

Unit 8: Come to the

Progress Awards



Skills Awards



A. Öğrenci Ödülleri

İki tür öğrenci ödülü bulunur:

- **1. İlerleme ödülleri.** Bir kursta ilerleme için verilen üç tür ilerleme ödülü vardır:
 - Mavi: Ödül, etkinliklerin 1/3'ü tamamlandığında alınır.
 - Yeşil: Ödül, etkinliklerin 2/3'ü tamamlandığında alınır.
 - Sarı: Ödül, etkinliklerin %100'ü tamamlandığında alınır.

Her ödül, başlangıçtan itibaren görünür durumdadır ancak "yapışkan" ile kaplıdır. Öğrenci, öğrenci hedefe yakınlaştıkça gizli görüntüyü kademeli olarak dört aşama halinde açar:

- %25 - Kursun %49'u tamamlanmıştır.
- %50 - Kursun %74'ü tamamlanmıştır.
- %75 - Kursun %99'u tamamlanmıştır.
- %100 - Kursun tümü tamamlanmıştır.

Görüntünün daha netleştiği ve daha az yapışkan ile kaplı olduğu her aşamada, ilerleme gezinti simgesinin yanında teşvik edici bir mesaj belirir. Ödül tamamen açıldığında, yapışkan ekranın üzerinde "patlar".

- **2. Beceriler ödülleri.** Bir kursta iyi performans için verilen üç tür beceriler ödülü vardır:
 - Turuncu: Öğrenci, kurstaki etkinliklerin %20'sinde %100 puan aldığıında.
 - Mor: Öğrenci, kurstaki etkinliklerin %40'ında %100 puan aldığıında.
 - Kırmızı: Öğrenci, kurstaki etkinliklerin %60'ında %100 puan aldığıında.

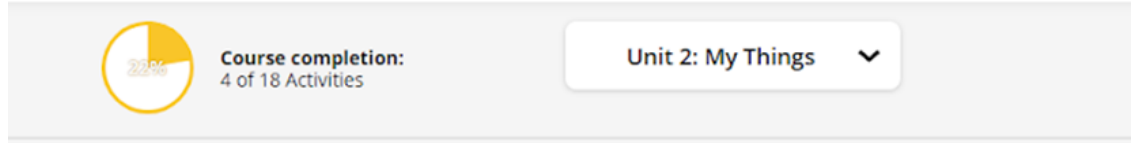
Her ödül, başlangıçtan itibaren görünür durumdadır ancak "yapışkan" ile kaplıdır. "Yapışkan" dört aşamada gizli videoyu açar. Videonun daha netleştiği her aşamada, ilerleme gezinti simgesinin yanında teşvik edici bir mesaj belirir. Bir ödül verildikten sonra, bir sonraki ödül için sayım tekrar %0 değerinden başlar.

Yapışkanın son kabarcığı da "patladığında" ödül görünür. Ardından, ödül gösterilecektir. Açılır ekranı kapatabilir ve geri gidip alınan ödüllerin her birine tıklayarak bunları tam ekran görüntüleyebilirsiniz.

B. Veli Görünümü

Ebeveynler, ünite tamamlama yüzdesinin yanı sıra etkinlik sonuçlarını bir bakışta görüntüleyebilir.

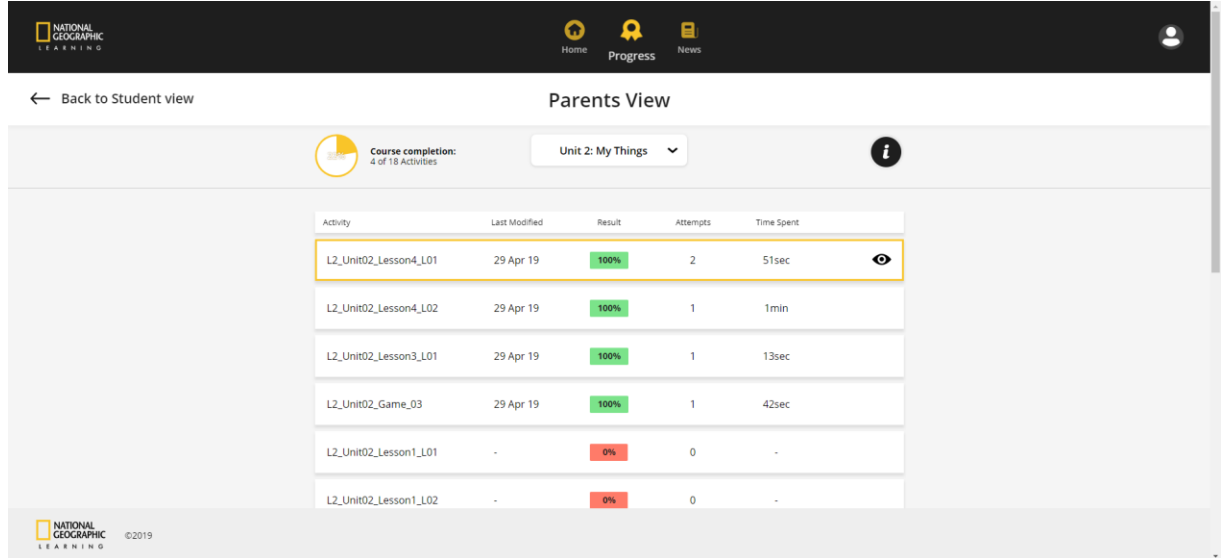
Parents View



Course completion: 4 of 18 Activities

Unit 2: My Things

Başka bir ünitedeki ilerlemeyi, "Ebeveyn Görünümü" altındaki açılır menüden istenilen üniteyi seçerek kolayca görüntüleyebilirsiniz.



← Back to Student view

Parents View

Course completion: 4 of 18 Activities


Unit 2: My Things

Activity	Last Modified	Result	Attempts	Time Spent
L2_Unit02_Lesson4_L01	29 Apr 19	100%	2	51sec
L2_Unit02_Lesson4_L02	29 Apr 19	100%	1	1min
L2_Unit02_Lesson3_L01	29 Apr 19	100%	1	13sec
L2_Unit02_Game_03	29 Apr 19	100%	1	42sec
L2_Unit02_Lesson1_L01	-	0%	0	-
L2_Unit02_Lesson1_L02	-	0%	0	-


NATIONAL GEOGRAPHIC LEARNING ©2019

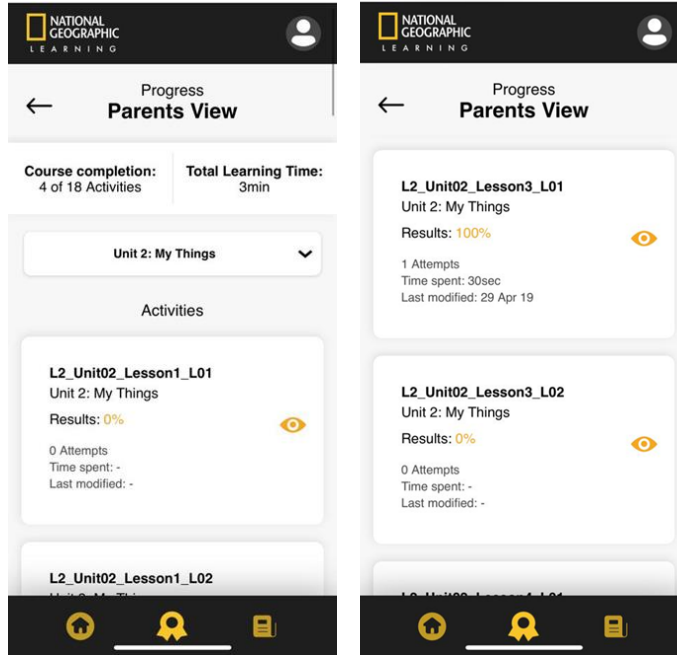
Her bir etkinlik için, çocuğunuzun etkinliği en son güncellediği tarihi, alınan sonuçları, deneme sayısını ve tamamlamak için geçirilen süreyi görürsünüz. Sonuç, doğru bir şekilde tamamlanan etkinlik yüzdesi olarak gösterilir ve bir renk anahtarını izler.

Activity	Last Modified	Result	Attempts	Time Spent
L2_Unit02_Lesson4_L01	29 Apr 19	100%	2	51sec

Renk anahtar  simgesine tıkladığında açıklanmaktadır:




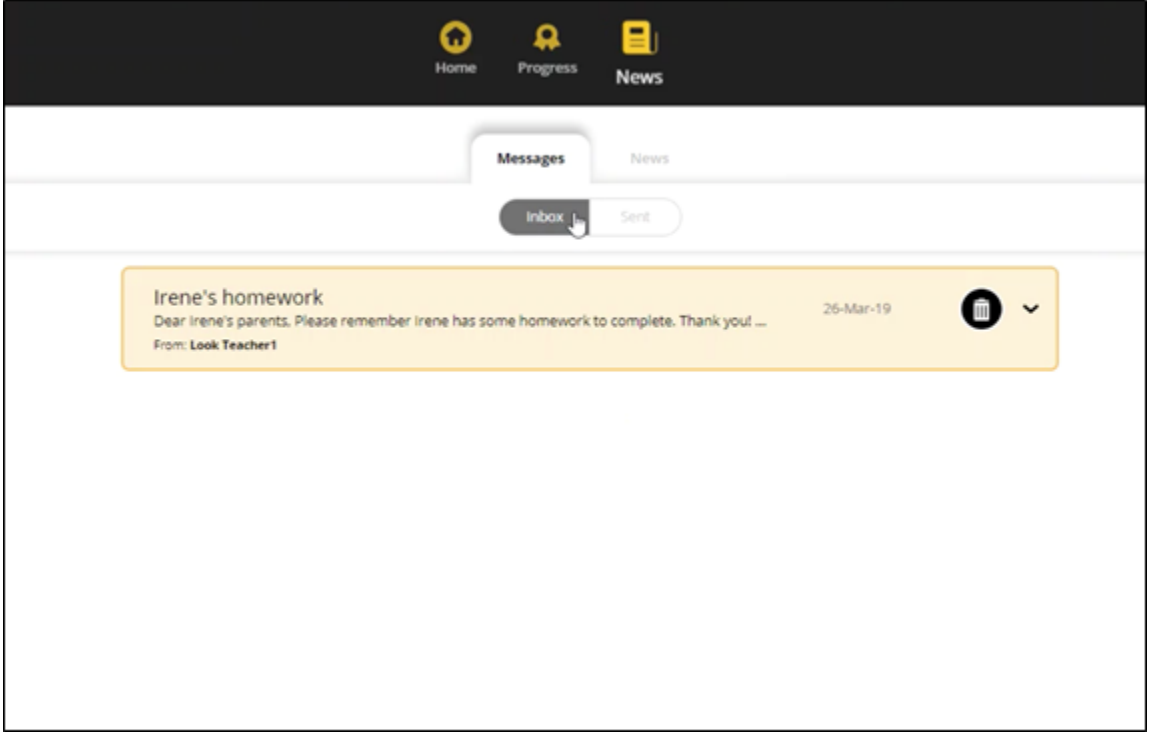
Bir etkinliğe tıklayarak  simgesini görebilirsiniz. Buna tıklayarak, bir etkinliğe verilen eksiksiz yanıtları görüntüleyebilirsiniz.



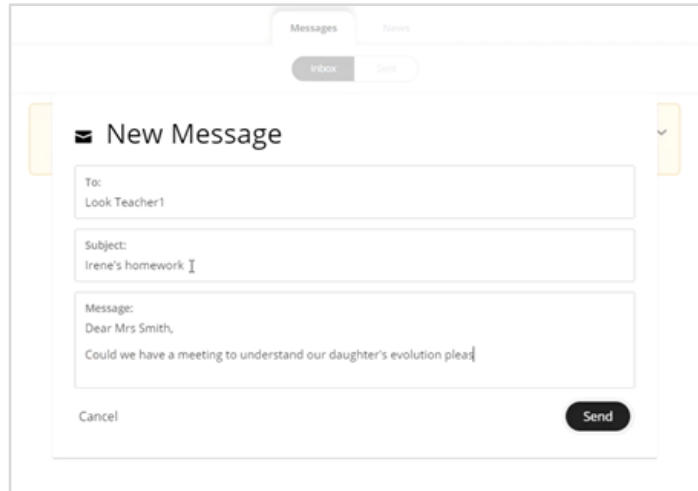
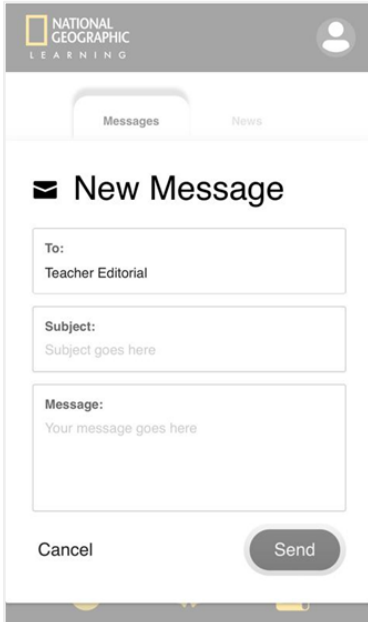
8. Mesajlar

Haberler aracılığıyla öğretmen ile kolayca iletişim kurun. Öğretmenden gelen **Mesajları**

ve kurumdan **Haberleri** kontrol edin.  simgesi sizi **Haberler** bölümüne yönlendirir. Gelen Kutunuzdaki tüm mesajları yönetin.



Kolayca yeni bir mesaj oluşturun veya yanıt verin:



9. Destek

Daha fazla bilgi için lütfen support.eltngl.com/onlinepractice sayfasını ziyaret edin.