



İZMİR
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Başvurular
izmirinternethaftasi.org

eBa

EĞİTİMDE YENİ TEKNOLOJİLER

#izmirinternetHaftası2023



Eğitimde
Yapay Zeka ve
Doğal Dil İşleme

14.00-16.00
14 NİSAN 2023

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
109 Nolu Salon

Dijital Ayak İzi

10.00-12.00
13 NİSAN 2023

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
UZEM

Mathigon ile
Matematik
Öğreniyorum

14.00-16.00
12 NİSAN 2023

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
UZEM

Kod Yazmadan
Web Sitesi
Tasarımı

14.00-16.00
11 NİSAN 2023

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
UZEM

Algodoo ile Bilim

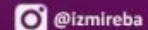
10.00-12.00
12 NİSAN 2023

İl Millî Eğitim Müdürlüğü
UZEM

İzmir EBA İçerik Geliştirme Ekibi Çalışmasıdır.



İzmir EBA



@izmireba



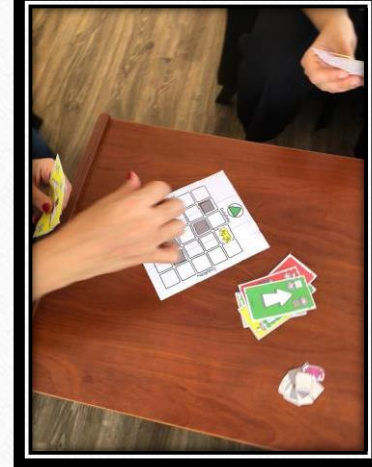
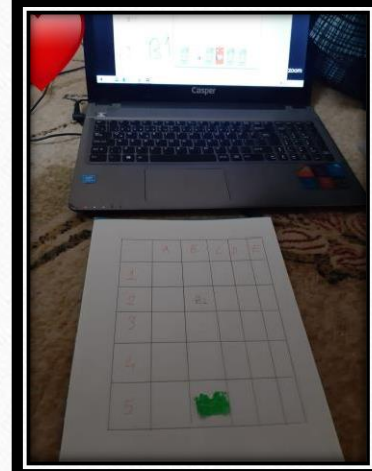


2023 İzmir İnternet Haftası (10-24 Nisan) teması olan "**Eğitimde Yeni Teknolojiler**" ile ilgili okulumuzda gerçekleştirilen etkinlikler kapsamında, öğretmenimiz Zarife ALKAN «Cody Yetkinlik Oyunu» okul geneline yaygınlaştırılmıştır.



Cody Yetkinlik Oyunu

- **Öğrenme hedefleri, beceri ve yetkinlikler:**
- Bu ders, öğrencilerin müfredat yeterliklerini test ederken, onları temel kodlama prensipleri ile tanıştıran, rekabetçi / işbirlikçi bir oyuna dâhil ederek bir bağlantısız kodlama etkinliği sunar.



Cody Yetkinlik Oyunu

Etkinlikler ve roller

- Bu etkinlik sırasında öğrenciler:
- İşbirliği ve rekabeti deneyimleyecekler
- Kodlayıcı (Cody) ve robot (Roby) arasındaki rol dağılımını anlayacaklar
- Temel komut ve komut seti kavramlarını tanıyacaklar
- Temel bir komut dizisinin bir problem çözebileceğini öğrenecekler
- Verili bir programın çalıştırılmasını simüle ederek bu programın doğruluğunu test edecekler
- Kodlamanın teknolojiden daha çok muhakeme gerektirdiğini anlayacaklar
- Strateji tasarlayacak, uygulayacak ve uyarlayacaklar
- Eleştirel düşünecek ve problem çözeceklerdir.
- Öğretmen gerektiğinde açıklama, destek ve geri bildirim sağlayacaktır.



Nelere ihtiyacınız var?

- [CodyRoby kendin yap seti](#) ile büyük kartlar
- Karo döşeli bir zemin ve kâğıt bant
- 25 adet karton
- Keçeli kalem

Ders hazırlığı:

- Not: Öğrenciler hazırlığın her aşamasına dâhil olabilirler.
1. [CodyRoby](#) kendin yap setini karşıdan yükleyin ve yazdırın;
 2. Zeminde 5x5'lik ızgara oluşturacak şekilde kâğıt bantla işaretleyin;
 3. Sınıfı 3 gruba bölün: A takımı, B takımı ve oyun yöneticileri;
 4. Oyun yöneticileri ile birlikte bir veya daha fazla konuda sorular hazırlayın ve bunları her bir kartın tek bir yüzüne, kart başına bir soru olacak şekilde yazın.

Etkinlik tanımı

Komut seti

- Eğer CodyRoby kartlarını öğrencilerinizle ilk kez kullanıyorsanız, üç temel komut olan ileri git, sola dön, sağa dön ile ilgili eylemi göstermek için örnekler verin.

Roller ve oyun alanı

- Öğretmen tarafından desteklenen bir grup oyun yöneticisi, soruları hazırlar, onları yüzleri aşağıya bakacak şekilde nereye yerleştireceğine karar verir ve oyunu yönetir. Diğer iki grup (A ve B) maçı oynar. Her takımın, oyun alanında Roby rolünü oynayan bir üyesi vardır.

Oyunun oynanışı ve kurallar

- Başlangıçta ızgaranın karelerinin büyük çoğunluğu (eğer hepsi değilse) hedef veya bir soru tarafından işgal edilmiştir. Oyun alanında takımları temsil eden iki öğrenci aynı konumdan veya hedeften eş uzaklıkta iki farklı konumdan başlarlar.
- 40 Cody kartı karıştırılır ve yüzleri aşağı dönük bir deste olarak yerleştirilir.
- Her turda bir takım diğer takımın göremeyeceği şekilde destenin üstünden üç kart alır. Eğer mümkünse (ör. robotu oyun alanı dışına çıkarmayan bir hamle varsa) her üç kart da robotu veya hedefi hareket ettirmek için kullanılmalıdır.
- Piyonunu hedefe (ya da hedefi piyona) getiren takım kazanır.
- Robot bir soru içeren karede her durduğunda, oyun yöneticisi her iki takımın da yanıt verebilmesi için yüksek sesle soruyu okur. Doğru yanıtı veren ilk takım bir sonraki turda oyunun kontrolünü alır. Robot boş karelerde (soru içermeyen) durduğunda iki takım dönüşümlü hamle yapar.