

**CODEWEEK ETKİNLİK HAVUZU**  
**İLKÖĞRETİM SEVİYESİNDE ETKİNLİKLER**



<b>Etkinlik No</b>	01
<b>Aktivite Başlığı</b>	Yapay Zeka ile Okyanusu Temizliyorum
<b>Açıklama</b>	Yapay zekanın çalışma prensibini öğrenebilecekleri, makine öğrenmesinin önemini anlayabilecekleri bir etkinliktir. Sınıfta akıllı tahtadan açılarak öğrencilere soru cevap yöntemi uygulanarak etkinlik yapılacaktır.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Yapay Zeka
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://hourofcode.com/ai-oceans">https://hourofcode.com/ai-oceans</a>



<b>Etkinlik No</b>	02
<b>Aktivite Başlığı</b>	Kodlamanın Mantığını Anlıyorum
<b>Açıklama</b>	Python dilinin adım adım öğrenilmesini sağlayacak, döngü ve koşul yapılarının oyunla öğretebilecek bir etkinliktir. Etkileşimli tahtada linkin açılması sayesinde sınıfta uygulanacaktır. Etkinliğimizde klavye kullanılması gerekmektedir. Fiziksel bir klavye bağlantısı yoksa akıllı tahtada ekran klavyesi kullanılarak yapılabilecektir.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Temel programlama kavramları
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://hourofcode.com/toxicodecompute2">https://hourofcode.com/toxicodecompute2</a>



<b>Etkinlik No</b>	03
<b>Aktivite Başlığı</b>	Minecraft İle Su Yolculuğuna Başlıyorum
<b>Açıklama</b>	Minecraft ile karakterimizi seçerek kodlama ile görevleri tamamlayabileceğimiz bir etkinliktir. Blok tabanlı programlama sayesinde küçük yaşta çocukların da istenilen görevleri çok rahat yapabilecekleri bir etkinliktir. Etkileşimli tahtada linkin açılması sayesinde sınıfta uygulanacaktır.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Temel programlama kavramları, Görsel/Blok programlama
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://studio.code.org/s/aquatic/lessons/1/levels/1">https://studio.code.org/s/aquatic/lessons/1/levels/1</a>



<b>Etkinlik No</b>	04
<b>Aktivite Başlığı</b>	Kendi Galaksimi İnşa Ediyorum
<b>Açıklama</b>	Starwars droid ile blok tabanlı kodlama yaparak kendi galaksimizi inşa edeceğiz. Blok tabanlı programlama sayesinde küçük yaşta çocukların da istenilen görevleri çok rahat yapabilecekleri bir etkinliktir. Etkileşimli tahtada linkin açılması sayesinde sınıfta uygulanacaktır.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Temel programlama kavramları, Görsel/Blok programlama
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://studio.code.org/s/starwarsblocks/lessons/1/levels/1">https://studio.code.org/s/starwarsblocks/lessons/1/levels/1</a>



<b>Etkinlik No</b>	05
<b>Aktivite Başlığı</b>	Python ile kodlama öğreniyorum
<b>Açıklama</b>	Python ile kodlamada kullanılacak söz dizimlerini, döngüleri ve koşul yapılarını kavrayabilecekleri bir etkinliktir. Ortaokul seviyesindeki öğrencilerimizle uygulayabileceğimiz bu etkinliği Etkileşimli tahtada linkin açılması sayesinde sınıfta uygulanacaktır.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri Ortaokul seviyesi
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Temel programlama kavramları, Görsel/Blok programlama
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://hourofcode.com/toxicodepython">https://hourofcode.com/toxicodepython</a>



<b>Etkinlik No</b>	06
<b>Aktivite Başlığı</b>	Kahramanımızı Python Kodlama ile Yönlendiriyorum
<b>Açıklama</b>	Python ile kodlamada kullanılacak söz dizimlerini, döngüleri ve koşul yapılarını kavrayabilecekleri bir etkinliktir. Kahramanımızı Python ile oyun ortamında eğitecek ve sonrasında e-spora yönelik etkinliklere katılabilecektir. Ortaokul seviyesindeki öğrencilerimizle uygulayabileceğimiz bu etkinliği Etkileşimli tahtada linkin açılması sayesinde sınıfta uygulanacaktır.
<b>Hedef Kitle</b>	İlköğretim öğrencileri Ortaokul seviyesi
<b>Konu</b>	Eğlenceli Kodlama Aktiviteleri, Temel programlama kavramları, Görsel/Blok programlama
<b>Etiket Önerileri</b>	Manisa, Kodlama, Codeweek Türkiye, FATİH, Kodlamanisa, 100.yıl, Cumhuriyet
<b>Herkes İçin Kod Haftası Kodu</b>	cw23-Ffj8r
<b>Linki</b>	<a href="https://hourofcode.com/codecombatesports">https://hourofcode.com/codecombatesports</a>