

ENJOY CODING



Proje hakkında

Proje, ana stratejiler konusunda farkındalık yaratmayı ve bilişim teknolojileri aracılığıyla da kodlamayı kullanmayı amaçlayacaktır.

Proje amaçları:

Genç öğrenciler kazandırmak, dijital ve problem çözme becerilerini eleştirel ruh geliştirmek için bilgi toplumu teknolojilerine (IST) ile tanıtmak, eğitim yolu boyunca mantıksal-hesaplama becerileri sonradan edinimini kolaylaştırmak amacıyla, programlamada ilgiyi marka öğrenciler kodlamanın yaratıcılığı ve yeniliği nasıl teşvik edebileceğinin farkındadır.

HEDEFLER

A. Ulaşılabilecek hedefler Proje şunları amaçlamaktadır:

genç öğrencilere eleştirel ruhu geliştirmek için dijital ve problem çözme becerileri kazandırmak bilgi toplumu teknolojilerine (IST) aşına olmak, mantıksal-hesaplama öğrenmeyi kolaylaştırmak için programlamaya ilgiyi teşvik etmek Eğitim yolundaki beceriler, öğrencilerin kodlamanın yaratıcılığı ve yeniliği nasıl teşvik edebileceğinin farkına varmasını sağlar.

B. Edinilecek bilgi/beceriler Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) ve programlama dilinde temel beceri ve yeteneklere sahip olmak.

Kodlama ve robotiğin yaratıcılığı ve yeniliği nasıl destekleyebileceğinin farkında olun.

C. Süreci gerçekleştirme yöntemleri

- İşbirlikli Öğrenme

- Genel oturumda tartışma
- Laboratuvar öğretimi
- Proje öğretimi

D. Materyal ve araçlar

İnternet bağlantılı bilgisayar, LIM, CodyRoby kartları, CodyFeet kartları

E. Yapılan işin periyodik olarak değerlendirilmesi (prosedürler, kriterler, zamanlar ve araçlar)

Doğrulama testi Anket Sözlü doğrulama Yazılı doğrulama

ÇALIŞMA SÜRECİ

PROJE PLANI

1. Hafta 6-12 Eylül: Projenin açılışı. ORTAKLAR bölümüyle ilgili twinspace sayfalarını doldurun.
2. Hafta 13-19 Eylül: Proje için Afiş, Logo, Wordart Hazırlama. PROJELERİMİZ İÇİN TASARIMLARIMIZ bölümüne ilişkin twinspace sayfalarını doldurun.
3. Hafta 20-26 Eylül: AKTİVİTELER bölümü ile ilgili twinspace sayfalarını doldurun. Etkinlikleri Avrupa Kod Haftası etkinlik haritasına yükleyin.
4. Hafta 27 Eylül-Ekim 3: Proje ortakları ile ilk çevrimiçi toplantıyı düzenleyin. Avrupa Kod Haftası etkinlik haritasına yüklenecek ortak etkinlikler ve oyunlar düşünün.
5. Hafta 4-10 Ekim: Avrupa Kod Haftasının Başlangıcı. Önerilen oyunlar Avrupa kod Haftası haritasına yüklenecek ve hepsinin kodu paylaşılacaktır. Proje ortakları, programlamaya giriş, nesnelerin dili ve akıllı mucitlerin oyunu konusunda öğrencileriyle birlikte çalışacak. İnsanlığa faydalı akıllı bir nesne yaratıyoruz.
Beyin Fırtınası (Kodlama Nedir?)
6. Hafta 11-17 Ekim: Proje ortakları, öğrencileriyle birlikte kodsuz kodlama ve potansiyeli üzerinde çalışacaklar. Cody Ayaklar, Cody Roby, Cody Renk.
CodyRoby kartlarıyla takım oyunları.
Takılı olmayan kodlamadan çevrimiçi CodyColor'a (Kraliyet meydan okuması).
Piksel Sanatı ve Hex Kodu.
Kriptografi ve kriptoanaliz.
7. Hafta 18-24 Ekim: Avrupa Kod Haftası sona eriyor. Tüm faaliyetleri gerçekleştirin.
8. Hafta 25-30 Ekim: Öğrenciler ve öğretmenler için projenin nihai memnuniyet anketleri. Sertifikaları yükleyin.
9. Hafta 1-6 Kasım: Nihai ürün sunumu

BEKLENEN SONUÇLAR

BEKLENEN SONUÇLAR, DEĞERLENDİRME, DOKÜMANTASYON VE YAYINLAMA

Beklenen sonuçlar ve nihai ürünler.

Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) ve programlama dilinde temel beceri ve becerileri edinir.

Kodlama ve robotiğin yaratıcılığı ve yeniliği nasıl destekleyebileceğinin farkında olun.

Alınan yolda multimedya ürünlerinin oluşturulması.

Blok ve fişsiz görsel programlama yazılımının kullanımı

