

## DENİZLİ İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ 14-27 EKİM 2024 AB KOD HAFTASI (CODEWEEK) ETKİNLİKLERİ

Etkinlik Adı	Etkinliğin Açıklaması	Kimler bu Etkinliğe Katılım Sağlayabilir?	Etkinlik Kodu
<i>Yapay Zeka Çizim Kağıt Kalemsiz Çizim Yapma</i>	Bu etkinlik, yapay zeka teknolojilerini kullanarak dijital ortamda çizim yapmayı keşfetmek isteyen her yaştan katılımcıya yöneliktir. Geleneksel kağıt ve kalem yerine, yapay zeka destekli platformlar kullanarak kendi dijital çizimlerinizi yaratacaksınız. Etkinlik boyunca, yapay zekanın sanat ve tasarım alanındaki işlevlerini öğrenecek, dijital sanatın temel prensiplerini keşfedecek ve yaratıcı projeler üreteceksiniz.	İlkokul Ortaokul Lise	<b>cw24-pCh3o</b>
<i>Yapay Zeka ile Ses Oluşturma ve Müzik Kompozisyonu</i>	Bu interaktif atölye, yapay zeka teknolojilerini kullanarak ses ve müzik yaratımıyla ilgilenen herkese yöneliktir. Atölye kapsamında, yapay zekanın ses teknolojisi alanındaki temel kavramlarını ve işlevlerini öğrenirken, konuşma sentezi, müzik kompozisyonu ve ses tasarımı ile ilgili heyecan verici bilgiler keşfedeceksiniz. Katılımcılar, yapay zeka tabanlı ses platformlarını deneyimleyerek, yapay zeka tarafından oluşturulan sesleri kendileri yaratma fırsatı bulacak. Atölye, hem teknoloji hem de sanatla ilgilenenler için benzersiz bir öğrenme deneyimi sunuyor.	İlkokul Ortaokul Lise	<b>cw24-IYG4b</b>
<i>Yapay Zeka ile Video Hazırlama</i>	Bu interaktif atölye, yapay zeka teknolojilerini kullanarak etkileyici videolar oluşturmak isteyen herkese yöneliktir. Atölye boyunca, yapay zeka destekli video düzenleme ve içerik oluşturma araçlarının temel kavramlarını öğrenecek, yapay zekanın video prodüksiyon sürecindeki işlevlerini keşfedecek ve kendi videolarınızı kolayca nasıl hazırlayabileceğinizi öğreneceksiniz. Katılımcılar, metinden videoya, seslendirme ekleme ve otomatik düzenleme gibi yapay zeka tabanlı platformları test ederek, profesyonel düzeyde içerik üretme deneyimi yaşayacaklar.	İlkokul Ortaokul Lise	<b>cw24-j7dcP</b>
<i>Code.org ile Kodlamayı Keşfet</i>	Bu etkinlik, kodlama dünyasına adım atmak isteyen her yaştan öğrenci için düzenlenmiştir. Katılımcılar, Code.org gibi kolay ve eğlenceli platformlar kullanarak temel programlama becerilerini öğrenecekler. Blok tabanlı kodlama yöntemiyle algoritma mantığını anlamaya başlayacak, basit oyunlar ve projeler geliştirecekler. Etkinlik boyunca rehberli eğitimlerle, yaratıcı çözümler geliştirmek ve problem çözme yeteneklerini artırmak hedefleniyor.	Okul Öncesi İlkokul Ortaokul	<b>cw24-Bryer</b>

<i>Kağıttan Devreler</i>	Bu etkinlikte öğrenciler, hem kağıt devreler yaparak temel elektronik devre mantığını öğrenecek hem de bilgisayarsız kodlama (unplugged coding) aktiviteleriyle algoritma ve problem çözme becerilerini geliştirecekler. Teknolojinin arka planında yer alan temel kavramları anlamak için harika bir fırsat sunan bu etkinlik, özellikle başlangıç seviyesindeki öğrenciler için uygundur.	Okul Öncesi İlkokul Ortaokul	<b>cw24-GesFf</b>
<i>Scratch ile Hikaye Anlatımı</i>	Bu etkinlik, ilkokul öğrencilerinin Scratch platformu kullanarak kendi dijital hikayelerini oluşturmasını amaçlıyor. Öğrenciler, karakterler ve sahneler kullanarak bir hikaye yaratacak, olayları sıraya koyarak kodlama mantığını öğrenecekler. Bu etkinlik, hem yaratıcılığı artıracak hem de kodlama becerilerini eğlenceli bir şekilde geliştirecek.	İlkokul Ortaokul Lise	<b>cw24-mfSTz</b>
<i>3D Modelleme ile Tasarım</i>	Bu etkinlik, lise öğrencilerinin Tinkercad gibi basit 3D modelleme araçlarını kullanarak kendi dijital tasarımlarını yapmasını sağlayacak. Öğrenciler, üç boyutlu düşünmeyi öğrenirken yaratıcılıklarını konuşuracak, dijital prototipler oluşturacaklar. Ayrıca bu tasarımlar, 3D yazıcılarla gerçek nesnelere dönüştürülebilir.	Ortaokul Lise	<b>cw24-Fh6TK</b>
<i>Taş Kağıt Makas Oyunu</i>	Bu etkinlikte öğrenciler, popüler "Taş, Kağıt, Makas" oyununu kodlayarak eğlenceli ve etkileşimli bir oyun geliştirecekler. Bu proje ile hem temel programlama mantığını öğrenip hem de algoritma geliştirme yeteneklerini geliştirecekler. PictoBlox veya mBlock platformlarını kullanarak, sürükle-bırak bloklarıyla kolayca oyun mekaniklerini oluşturacaklar.	Ortaokul Lise	<b>cw24-10C9L</b>
<i>Akıllı Ev Sistemleri</i>	Bu etkinlikte, lise öğrencileri Arduino kullanarak temel elektronik devreler ve sensörlerle "Akıllı Ev Sistemleri" tasarlayacaklar. Amacımız, öğrencilerin fiziksel programlama dünyasıyla tanışmasını sağlamak ve gerçek hayatta kullanılabilir teknolojiler geliştirmelerini teşvik etmek.	Ortaokul Lise	<b>cw24-V47QO</b>
<i>Doğru Prompt Yazımı ile Yapay Zeka ile Etkileşim</i>	Bu etkinlikte lise öğrencileri, yapay zeka modellerine nasıl doğru talimatlar (prompt) vereceklerini öğrenerek etkili sonuçlar elde etmeyi keşfedecekler. Doğru prompt yazımı, özellikle doğal dil işleme (NLP) ve yapay zeka ile yapılan projelerde kritik bir rol oynar. Öğrenciler, yapay zeka ile nasıl etkili şekilde iletişim kuracaklarını öğrenerek geleceğin teknolojilerine dair önemli bir beceri kazanacaklar.	İlkokul Ortaokul Lise	<b>cw24-Q169O</b>