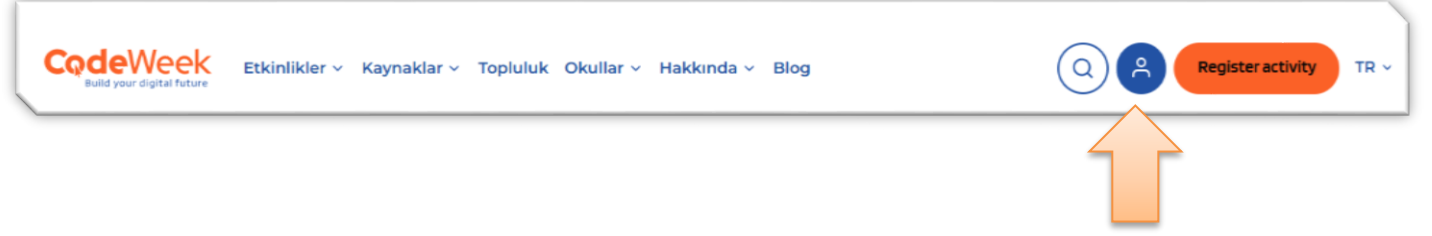


AVRUPA KOD HAFTASI ETKİNLİK OLUŞTURMA REHBERİ

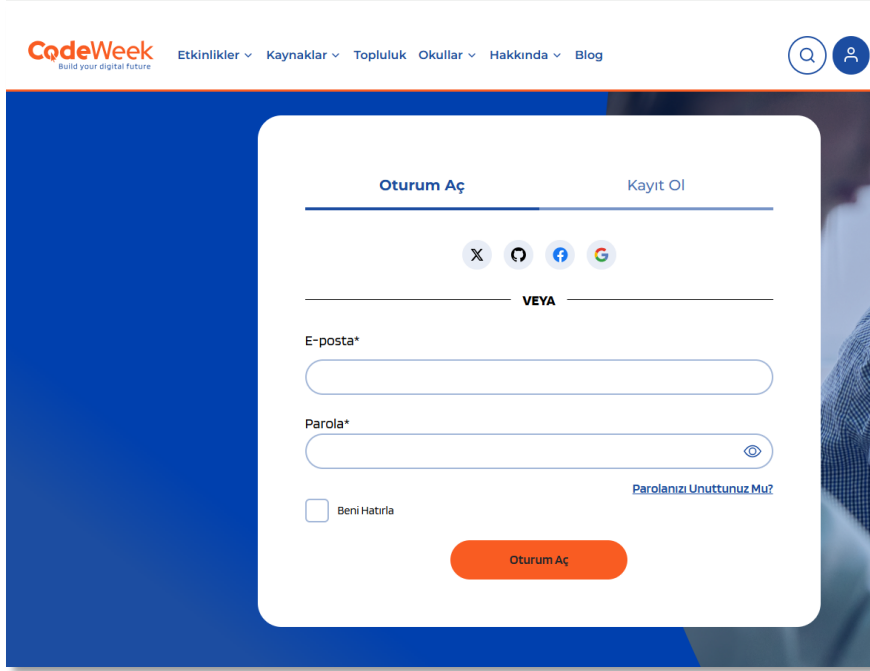
Rize İl Milli Eğitim Müdürlüğü

1. <http://codeweek.eu> sitesine girin ve ana sayfada sağ üstteki **Giriş** düğmesine tıklayın.

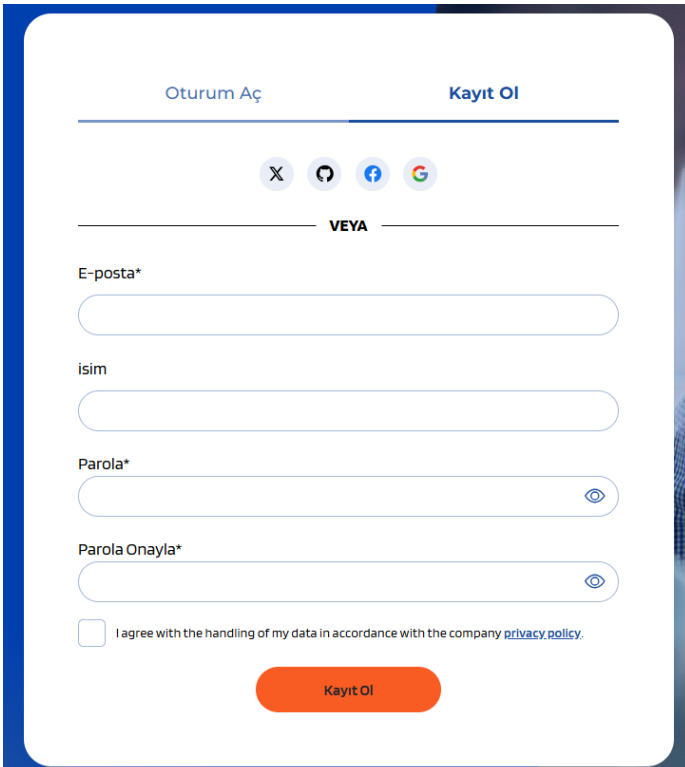


2. Yandaki gibi bir sayfa açılacak. Üstteki düğmelere tıklayıp X, Facebook, Google hesaplarınızla otomatik giriş yapabilirsiniz.

3. Daha önce üye olduysanız bu sayfadan mail adresiniz ve şifrenizi yazarak giriş yapabilirsiniz.



4. Hesabınız yoksa **Kayıt Ol** sekmesine tıklayıp bilgileri doldurarak üye olun. Üyelik işlemi tamamlanınca **Oturum Aç** sekmesinden e-posta adresiniz ve şifrenizle giriş yapın.

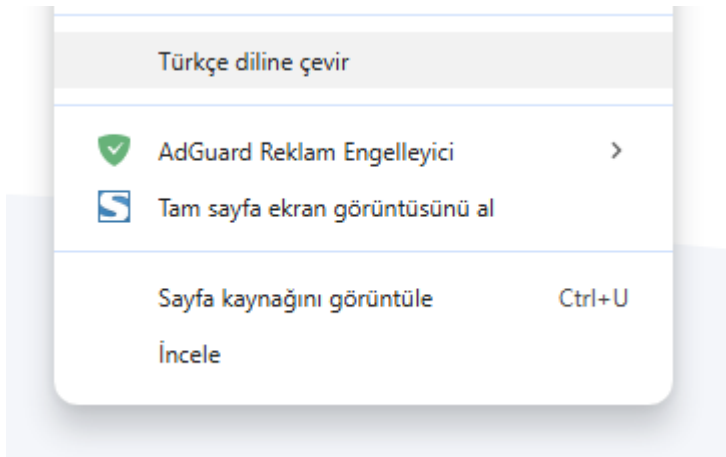




5. Giriş yaptıktan sonra üst menüdeki kırmızı **Register activity** düğmesine tıklayıp etkinlik oluşturabilirsiniz.

Existing venues		
A list of activity venues you have already created		
Name	Address	Action
Rize Milli Eğitim Müdürlüğü	Atatürk Caddesi, Rize, Turkey	Go →
Adem Türk	Eminettin, Sendika Sk. No:5, 53020 Rize Merkez/Rize, Türkiye	Go →

6. Etkinlikler menüsü altındaki Etkinlik Ekle seçeneğini seçerek te etkinlik oluşturabilirsiniz. Bu menüye tıkladığınızda daha önce oluşturduğunuz etkinlik yerleri görünecektir. Önceki etkinlik yerlerinden birini seçerek te devam edebilirsiniz.



7. Sayfadaki Türkçeleştirme düğün yapılmadığı için bazı alanlarda Türkçe olmayan metinler görülmektedir. Chrome tarayıcısında iken ekrana sağ tıklayıp **Türkçe diline çevir** seçeneğini seçerek sayfayı Türkçe diline çevirebilirsiniz.

Aktivite Bařlıđı*	Rize Milli Eđitim M¼d¼rl¼đ¼ 2025 Kod Haftası Etkinliđi
Etkinlik biđimini belirtin	Kod Haftası M¼cadelesi X Diđer (örneđin grup alıřmaları, seminerler, atölyeler) X
Etkinlik tür¼*	Aık yüz yüze etkinlik
	Emin olduđunuz bilgiler yoksa, l¼tfen bir tahmin sađlayın.
Adres *	Eminettin, Rize, TUR
Aktivitenin s¼resi*	0-1 saat
Veri*	2025-10-11 09:00 X - 2025-10-26 15:00 X
Bu tekrarlayan bir olay mı?*	☐ Olumsuz ☒ HAYIR
Ana tema*	Görsel/Blok Programlama X Bađlantısız ve Eđlenceli Etkinlikler X Web, Uygulama ve Yazılım Geliřtirme X Robotik, Dronlar ve Akıllı Cihazlar X Yapay Zekâ ve Üretken Yapay Zekâ X
Etkinlik açıklaması*	Dosya Düzenlemek Görüş Biđim ↶ ↷ Paragraph B I Rize Milli Eđitim M¼d¼rl¼đ¼ KodlaRize Projesi il koordinatörl¼đ¼ önc¼l¼đ¼nde il genelinde eřitli etkinlikleri yapılacaktır.

8. Etkinlik ekleme sayfasındaki formu doldurun. Etkinlik tür¼ kısmından yapacağınız etkinliđe göre yüz yüze veya uzaktan seebilirsiniz.

9. Adres kısmına okulunuzun tam adresini (cadde, ile, il adını yazarak) yazın. Adresi yazında açılır listeden ıkması gerekiyor. Listede ıkmıyorsa haritada görünmeyebilir. Yazdığınız adres listede ıkmıyorsa en yakın adresi de seebilirsiniz.

10. Süre olarak kaç saat veya ders saati ayıracağınızı sein. Bařlangı ve bitiş tarihlerini **11-26 Ekim** tarihleri arasında 1 hafta veya daha uzun seebilirsiniz.

11. Ana tema kısmında yapacağınız etkinliđin kategorisini sein. Birden ok seim yapabilirsiniz. Açıklama kısmına etkinlikle ilgili kısa bir açıklama yazın. Açıklamada “Yeřil Vatan” temasına vurgu yapmayı unutmayın. Sonraki adım düđmesine tıklayın.

Bu etkinlik kimler için?

Hedef grup*

İlköğretim öğrencileri ✕

Lise öğrencileri ✕



Katılımcı sayısı*

150



Emin olduğunuz bilgiler yoksa, lütfen bir tahmin sağlayın.

Bu sayıdan kaç tanesi:

Erkekler

Kadınlar

70

80

Diğer

Bir sayı girin

Katılımcıların yaşı*

10-12 yaş - İlkokulun üst sınıfları ✕

13-15 yaş - Ortaokul yılları ✕



16-18 yaş - Lise yılları ✕

Bu müfredatın dışında bir ders dışı etkinlik midir?*



Evet



Hayır

Bu, standart okul müfredatı dahilinde bir etkinlik midir?



Evet



Hayır

Kod Haftası 4 Tüm Girişim Kodları (isteğe bağlı) ?

cw25-xazmm

Ortak Etkinlik Kodu

12. Sonraki sayfada hedef grup kısmından öğrencilerin sınıf seviyesini seçin. Yapacağınız etkinliğe katılacak toplam öğrenci sayısını da yazdıktan sonra kız ve erkek öğrenci sayısını yazın.

13. Katılımcı yaşı seçeneğinde öğrencilerin yaş aralıklarını seçin. Birden çok seçim yapabilirsiniz. Müfredatla ilgili seçenekleri de seçin.

14. Son kısımda (Code Week 4 All) ortak etkinlik kodunu yazmalısınız. Ortak etkinlik kodu ile mükemmeliyet sertifikası alabilirsiniz. Aynı kodu kullanarak en az 10 etkinlik eklenmesi veya aynı kodu kullanarak 3 farklı ülkeden etkinlik eklenmesi ile mükemmellik sertifikası alınabilmektedir.

Ortak Etkinlik Kodu: cw25-xazmm

Sayfada görsel yükleme alanı da bulunmaktadır. Etkinlikle ilgili afiş hazırlayıp yükleyebilirsiniz. Tüm alanları doldurduktan sonra sonraki adım düğmesine tıklayın.

Organizatör

Organizasyonun adı*

Rize Milli Eğitim Müdürlüğü

Okul adını yazın

Organizasyon türü*

Okul

Dil (isteğe bağlı)

Türkçe X

Ülke*

Türkiye

Bu etkinlikte Code Week kaynaklarını kullanıyor musunuz?

☐

Evet

☒

Hayır

Organizatörün Web Sitesi isteğe bağlı

https://rize.meb.gov.tr

Herkese açık e-posta adresi (isteğe bağlı)

İrtibat e-posta adresini göstermek istiyor musunuz?

İrtibat e-posta adresi*

e-posta@adresi.com



İrtibat e-posta adresiniz, yalnızca etkinliğinizi harita üzerinde gösterilmeden önce kontrol edecek ve düzenleme gerekmesi hâlinde ya da etkinliğin ardından istatistiksel amaçla anketleri yönetmek üzere sizinle irtibat kurabilecek olan AB Kod Haftası Elçileri ve Kod haftası organizatörleri tarafından görülecektir.



event.privacy bu belgede açıklanan şekilde

Gizlilik bildirimi

Önceki adım

Gönder

15. Sonraki sayfada organizasyon bilgilerini girmek gerekiyor. Organizasyon adı kısmına okulunuzun adını yazın. Organizasyon türünü okul olarak seçin. Organizatörün web sitesi kısmına okul sitesinin web adresini yazın. İrtibat e-posta adresine kendi mail adresinizi yazın. Herkese açık e-posta kısmını doldurmayabilirsiniz.

Son olarak gizlilik bildirimini de işaretledikten sonra **Gönder** düğmesine tıklayın.



The image shows a user profile menu with the following items: Profil, Activities Locations, Etkinliklerim, Sertifikalarım, Etkinliklerimi rapor et, Katılım Sertifikası, and Oturumu Kapat. Three red arrows point from the text explanations to the 'Etkinliklerim', 'Sertifikalarım', and 'Katılım Sertifikası' items.

Register activity TR

Profil

Activities Locations

Etkinliklerim

Sertifikalarım

Etkinliklerimi rapor et

Katılım Sertifikası

Oturumu Kapat

Düzenlediğiniz etkinliği etkinliklerim menüsünden görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz.

Etkinlik tarihi geçtikten sonra Sertifikalarım menüsünden katılım ve mükemmellik sertifikanızı alabilirsiniz.

Katılım Sertifikası menüsünden öğrencilerinizin adını yazarak onlara katılım sertifikası çıkartabilirsiniz.

AÇIKLAMALAR:

- Eklenen etkinlikler onaylandıktan sonra yayınlanır.
- Etkinlik bitiminden sonra sertifikanızı alabilirsiniz.
- Mükemmellik sertifikası için kullanılan ortak kodların kontrol süresi uzun olduğu için sertifika alanlar bir kaç ay sonra belli oluyor.

Düzenlenen etkinliklerin daha fazla katılımcıya ulaşabilmesi adına sosyal medya paylaşımlarında #mebyegitek, #Yeşil Vatan, #codeweek #codeweekturkiye etiketlerini kullanalım.

YEŞİL VATAN KODLAMA ATÖLYESİ

11-26 Ekim



**Bilgisayarsız
Etkinlikler**



**Görsel/Blok
Programlama
& Oyun Tasarımı**



**Robotik &
3B Tasarım**



**Web / Mobil
Uygulama
+ Yapay Zekâ**



Etkinlik Süresince Çalışma Yapılabilecek Konular

1. Temel Programlama

- **Çevrim içi:** Python’da “Orman Yangını Tahmin Simülasyonu” → Sensör verilerini taklit ederek risk bölgelerini tahmin eden küçük bir algoritma.
- **Yüz yüze:** Scratch’te “Ağaç dikme oyunu” → Karakter belirli koşullarda fidan dikip büyütüyor.

2. Robotik Teknolojileri

- **Arduino / Micro bit ile:**
 - **Yangın sensörlü mini robot:** Isı ve duman sensörüyle yangın uyarısı veren küçük devre.
 - **Akıllı sulama sistemi:** Toprak nemine göre otomatik sulama yapan prototip.

3. Web Tasarımı

- **Çevrim içi proje:** “Yeşil Harita” → HTML/CSS/JS ile şehirlerdeki yeşil alanları, parkları, dikilen fidan sayılarını gösteren bir web sayfası.

4. Mobil Uygulama

- **MIT App Inventor / Flutter:**
 - Fidan Takip Uygulaması → Kullanıcılar diktikleri fidanın koordinatını kaydedip gelişimini fotoğrafla yükleyebilir.
 - “Yeşil Günlük” → Günlük çevre dostu davranışlarını kaydeden mobil uygulama.

5. Görsel / Blok Programlama

- **Scratch etkinliği:** “Doğayı Korumaya Oyunu” → Çöpleri doğru kutuya atan karakter, puan kazanır.
- **Tynker / Kodable:** Küçük yaş gruplarına çevre bilinci kazandıran eğlenceli bulmacalar.

6. Bilgisayarsız Etkinlikler

- Kart oyunları: “Geri Dönüşüm Domino’su” → Atık türlerini eşleştirme.
- Kodlama mantığını öğretmek için “Ağaç dikme algoritması” → Adım adım yönergelerle kağıt üzerinde çözüm.

7. Artırılmış Gerçeklik (AR)

- **AR ile Yeşil Vatan:**
 - Unity + Vuforia kullanarak, telefon kamerasını bir resme tuttuğunda 3D ağaç fidanı belirsin.
 - “AR Fidan Dikimi” uygulaması → Kullanıcılar boş arazi üzerine sanal fidan ekleyebilir.

8. Giyilebilir Teknolojiler

- **Akıllı bileklik prototipi:** Hava kalitesini ölçüp kullanıcıya renkli LED ile uyarı versin.
- **Eko-aksesuar:** Güneş paneliyle telefon şarj eden küçük bir sırt çantası tasarımı.

9. 3B Tasarım

- **Tinkercad / Fusion 360:**
 - Geri dönüşüm kutularını daha işlevsel ve eğlenceli tasarlama.
 - Orman yangınlarında kullanılabilecek drone şasisi tasarımı.

10. Yapay Zekâ

- **Makine Öğrenmesi ile:**
 - Çöp fotoğraflarını tanıyıp geri dönüşüm türüne göre ayıran basit bir model (Teachable Machine ile).
 - Orman yangını ihtimalini tahmin eden veri analizi çalışması.

Seviyeye göre çalışmalar:

1. Küçük yaşlar için → bilgisayarsız etkinlik + Scratch.
2. Ortaokul için → Arduino robotik + blok tabanlı mobil uygulama.
3. Lise için → Web tasarımı + mobil uygulama + yapay zekâ.

Örnek Etkinlikler

Bilgisayarsız Etkinlikler

Amaç: Katılımcılara çevre bilinci ve temel algoritma mantığını tanıtmak.

- **Etkinlik 1 (Bilgisayarsız Kodlama):**
 - "Ağaç Dikme Algoritması" → Kağıt üzerinde “ileri 3 adım, sağa dön, fidan dik” gibi yönergelerle algoritmik düşünme.
 - **Etkinlik 2:**
 - Geri dönüşüm domino’su → Atıkları doğru geri dönüşüm kutusuna eşleştirme oyunu.
 - **Mini Görev:** Katılımcılar evde/okulda en az bir geri dönüşüm malzemesi toplayıp haftaya sunacak.
-

Görsel/Blok Programlama & Oyun Tasarımı

Amaç: Scratch veya benzeri bir platformda ile çevre bilinci temalı basit bir oyun tasarlamak.

- **Etkinlik 1 (Scratch):**
 - “Yeşil Kahraman” oyunu → Karakter çöpleri toplayıp doğru kutuya atıyor, puan kazanıyor.
 - **Etkinlik 2:**
 - “Ağaç Dikme Yarışı” → Tuşlarla kontrol edilen karakter, belli sürede en çok fidanı dikip büyütüyor.
 - **Mini Görev:** Katılımcılar oyunu kendi fikirleriyle geliştirip paylaşacak.
-

Robotik & 3B Tasarım

Amaç: Gerçek dünyada çevre sorunlarına çözüm için prototip geliştirmek.

- **Etkinlik 1 (Arduino):**
 - **Akıllı Sulama Sistemi** → Toprak nemini ölçüp gerektiğinde su pompasını çalıştırma.
 - Alternatif: Duman sensörüyle basit “yangın alarmı” prototipi.
 - **Etkinlik 2 (3B Tasarım – Tinkercad):**
 - Geri dönüşüm kutusu veya küçük bir “eko-drone” tasarımı.
 - **Mini Görev:** Tasarım veya robotu fotoğraf/video ile kaydedip paylaşma.
-

Web / Mobil Uygulama + Yapay Zekâ

Amaç: Katılımcıların dijital ortamda Yeşil Vatan için çözüm geliştirmesi.

- **Etkinlik 1 (Web):**
 - HTML/CSS ile “Yeşil Harita” → Fidan dikim alanlarını veya parkları gösteren basit web sayfası.
- **Etkinlik 2 (Mobil – MIT App Inventor):**
 - “Yeşil Günlük” → Kullanıcı her gün yaptığı çevre dostu davranışları kaydediyor.
- **Etkinlik 3 (AI – Teachable Machine):**
 - Basit model → Fotoğraftan “kâğıt, plastik, cam” ayrımı yapabilen geri dönüşüm sınıflandırıcısı.

Öğretmen Örnek Ders Planları:

Bilgisayarsız Etkinlikler ve Giriş

Hedef: Çevre bilinci + algoritmik düşünme becerisi kazandırmak.

Süre: 80 dk

Araçlar: Kağıt, renkli kalem, geri dönüşüm malzemeleri (karton, plastik şişe), etkinlik kartları.

Etkinlik Akışı:

- Isınma (15 dk):** Yeşil Vatan nedir? Doğa için teknoloji örnekleri (drone, yapay zekâ, akıllı sulama vb.) kısa sunum.
- Ağaç Dikme Algoritması (40 dk):**
 - Öğrenciler bir ızgara üzerinde (kağıt veya yerde çizilmiş kareler) “ileri 2 adım, sağa dön, fidan dik” gibi yönergelerle algoritma kurar.
- Geri Dönüşüm Domino’su (20 dk):** Atık kartlarını doğru kutularla eşleştirme. Oyunlaştırılmış şekilde puanlama.
- Kapanış (5 dk):** Haftaya kendi getirecekleri geri dönüşüm malzemeleriyle küçük robotik/oyun prototipi yapacaklarını duyur.

Blok Programlama & Oyun Tasarımı

Hedef: Scratch ile çevre temalı oyun geliştirme.

Süre: 80 dk

Araçlar: Bilgisayar + internet, Scratch hesabı.

Etkinlik Akışı:

- Hatırlatma (10 dk):** Geçen hafta öğrendiklerimizi tekrar et.
- Scratch tanıtımı (10 dk):** Arayüz, hareket blokları, olay blokları.
- Oyun Yapımı (40 dk):**
 - Oyun fikri: “Yeşil Kahraman” çöpleri topluyor → doğru kutuya atarsa puan alır.
 - Karakter hareketi (ok tuşlarıyla).
 - Çöplerin rastgele ekrana düşmesi.
 - Doğru/yanlış seçimlere göre puan artışı veya azalışı.
- Paylaşım & Geliştirme (20 dk):** Öğrenciler kendi oyunlarını renklendirip özgün hale getirir.

Robotik & 3B Tasarım

Hedef: Gerçek hayata dokunan prototip geliştirme.

Süre: 80 dk

Araçlar: Arduino veya Mbot, nem sensörü, buzzer, LED, Tinkercad hesabı.

Etkinlik Akışı:

1. **Giriş (10 dk):** “Akıllı sulama” veya “yangın alarmı” neden önemli?
2. **Robotik Çalışma (40 dk):**
 - Nem sensörü → LED ve buzzer kontrolü.
 - Kod örneği göster, öğrenciler kendi devresini kursun.
3. **3B Tasarım (30 dk):**
 - Tinkercad ile geri dönüşüm kutusu tasarımı.
 - Alternatif: Yangın söndürücü drone gövdesi hayali tasarım.

Web / Mobil Uygulama + Yapay Zekâ

Hedef: Dijital platformlarda Yeşil Vatan’a katkı sağlayan uygulama geliştirmek.

Süre: 80 dk

Araçlar: Bilgisayar, internet, MIT App Inventor veya FlutterFlow, Google Teachable Machine.

Etkinlik Akışı:

1. **Giriş (5 dk):** Web, mobil ve yapay zekânın doğa için kullanımına örnekler.
2. **Web Tasarım (25 dk):**
 - HTML’de “Yeşil Harita” → Dikilen fidanların işaretlendiği basit sayfa.
 - Öğrenciler kendi okul veya mahallelerini işaretleyebilir.
3. **Mobil Uygulama (30 dk):**
 - MIT App Inventor → “Yeşil Günlük”
 - Her günlük çevre dostu davranış (ör. su tasarrufu, elektrik tasarrufu) kaydedilir.
4. **Yapay Zekâ (20 dk):**
 - Teachable Machine → Çöp fotoğraflarını tanıyıp “kağıt, plastik, cam” sınıflandırması.
 - Modeli deneyerek eğlenceli hale getir.

Ek: Kod Haftası 2025 yılı uygulamada dikkat edilecek hususlar:

- Kod Haftası kapsamında her yıl düzenlenen etkinliklerin yanı sıra Yeşil Vatan temasına yönelik düzenlenecek etkinliklerde ilgili Bilişim Teknolojileri, Sınıf, Sosyal Bilgiler, Tarih, Türkçe ve Türk Dili ve Edebiyatı ile tüm branşlardan öğretmenlerin iş birliği içinde etkinlik düzenleyebilmeleri için gerekli bilgilendirmenin yapılması,
- İl ve ilçe genelinde verilmesi planlanan çevrim içi/yüz yüze eğitimlerin YEĞİTEK Bilişim Koordinatörü ve YEĞİTEK Okul Sorumluları ile koordineli şekilde düzenlenmesi,
- İl ve ilçe genelinde kodlamanın ilişkisine yönelik seminerler, webinarlar ve eğitimlerin mümkün olması hâlinde ilgili akademisyenler desteğiyle düzenlenmesi,
- Düzenlenecek tüm etkinliklerin sitedeki haritaya işaretlenmesine dikkat edilmesi ve düzenlenen etkinliklerin açıklamasına “Yeşil Vatan” ana tema kapsamında yapıldığının belirtilmesi,
- Kod Haftası; kodlama, yapay zekâ, robotik, algoritmik düşünme gibi dijital becerileri geliştirmeye yönelik düzenlenen en geniş katılımlı sosyal etkinliktir. Etkinliklerin donanım, robot teknolojileri, veri işleme ve görselleştirme, web geliştirme, temel programlama kavramları, görsel/blok kodlama etkinlikleri, yazılım geliştirme, oyun tasarımı, nesnelerin interneti ve giyilebilir bilgi işlem, 3D baskı, artırılmış gerçeklik, yapay zekâ gibi 18 farklı konu alanından en az birine yönelik olması,
- Düzenlenen etkinliklerin etkileşiminin artırılması için ilçe, il, bölge düzeyinde ortak etkinliklerin planlanması ve bu etkinliklerin ortak bir kodla sitedeki haritaya işaretlenmesi,
- Düzenlenen etkinliklerin daha fazla katılımcıya ulaşabilmesi adına sosyal medya paylaşımlarında #mebyegitek, #Yeşil Vatan, #codeweek #codeweekturkiye etiketlerinin kullanılması,
- Sosyal medyada paylaşımlarında yer alacak 18 yaşından büyük kişilerin kendilerinden, 18 yaşından küçük olan öğrencilerin ise yasal vasilerinden gerekli izinlerin ıslak imzalı olarak alınması.