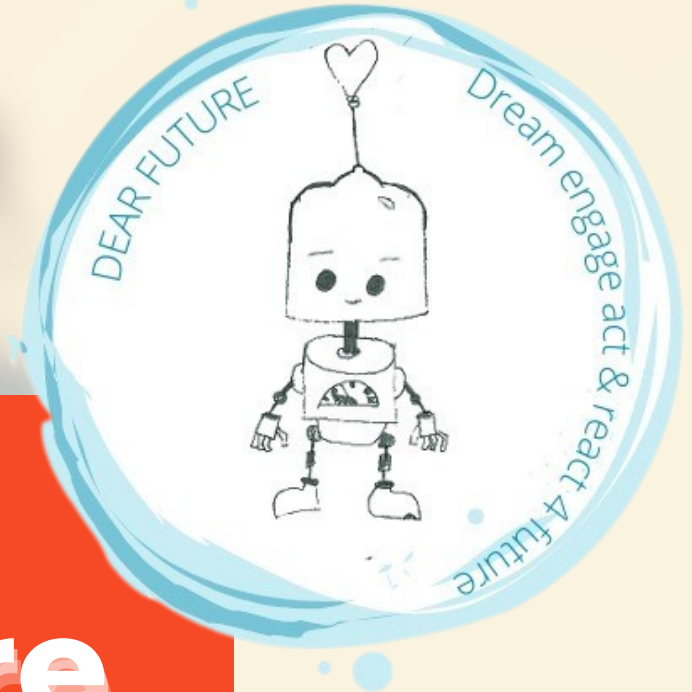




Dear Future E-Kitap

Dream, Engage, Act and Re-act 4 the Future

Proje adı: *Dream, Engage, Act and Re-act 4 the Future*

Proje no: 2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581

Proje kısaltması: *Dear Future*

Süre: 01/03/2022 - 31/12/2024



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Yazarlar: *Szkola Podstawowa im Wladyslawa Stanislawa Reymonta w Szczutowie, Agrupamento de Escolas de Barcelos, Základníškola Želiv, okres Pelhřimov, Detskagradina "Radost", Djecji Vrtic Varazdin, Avrasya*
Grafik Dizayn: Avrasya
Dizayn, Düzenleme & Prodüksiyon: Avrasya



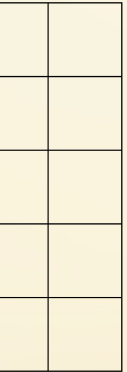
Copyright © 2023
All rights are reserved.

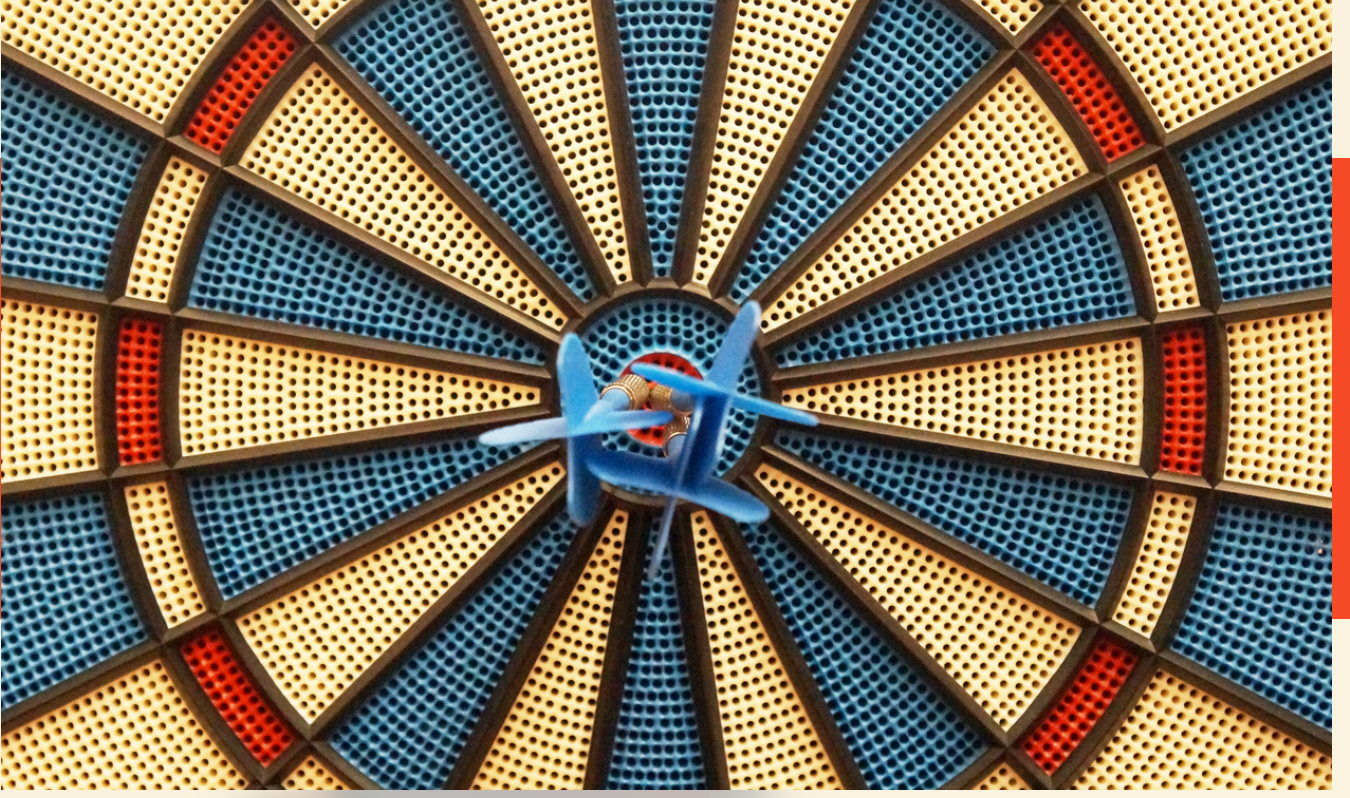
içindekiler

- 01 Proje Hakkında
- 02 Bölüm 1: Yapay Zeka ve Tarihsel Gelişimi
- 03 Bölüm 2: AB'de Yapay Zeka ve Politikalar
- 04 Bölüm 3: Yapay Zekanın Temel İlkeleri
- 05 Bölüm 4: Yapay Zeka Öğretiminde Oyun Tabanlı Etkileşimli Hikaye Anlatımı Yaklaşımı
- 06 Bölüm 5: Yapay Zeka ve Geleceğin Meslekleri
- 07 Bölüm 6: Müfredatın Uygulama Planı

Proje Hakkında

Okul öncesi eğitimde yapay zekayı teşvik etmek istiyoruz çünkü 2021-2030 Erken çocukluk eğitimi ve bakımı stratejisi, "okul öncesi öğrencilerin hem fiziksel hem de bilişsel olarak yüksek bir gelişim aşamasında olmaları nedeniyle erken yaşlardan itibaren temel dijital becerilerin ve yeterliliklerin kısıtlandığını" belirtmiştir. DEAR FUTURE konsorsiyumu, yapay zekanın okul öncesi öğrenciler için çok karmaşık, somut olmayan ve yeni bir konu olması nedeniyle yapay zeka öğretiminin kolay olmadığının farkındadır. Karmaşıklığı hafifletmek ve öğretimde YZ'nin soyutluğunu azaltmak için yeni bir yaklaşım geliştirmek istiyoruz. Bu bağlamda, YZ'yi Oyun Tabanlı Etkileşimli Hikaye Anlatımı (CBS) yaklaşımıyla tanıtmak istiyoruz. CBS'yi seçtik çünkü okul öncesi öğrenciler oyunlar ve hikayeler aracılığıyla daha iyi öğreniyorlar.





Proje Hedefleri

- Okul öncesi eğitimde oyun tabanlı interaktif hikaye anlatımı yaklaşımıyla yapay zeka öğretme ve öğrenme konusunda dijital ve yenilikçi bir eğitim paketi oluşturmak, test etmek ve pilot uygulamasını yapmak;
- İlkokul öncesi öğretmenlerini yenilikçi bir yaklaşımla yapay zekanın nasıl öğretileceği konusunda eğitmek ve profillerini güçlendirmek;
- Okul öncesi çocuklara (3-6 yaş) yenilikçi bir yaklaşımla yapay zekayı nasıl anlayacaklarını öğretmek;
- Ortak ülkelerdeki okul öncesi eğitimde yapay zekayı yenilikçi bir yaklaşımla teşvik etmek için katılımcı kuruluşların yapay zeka alanındaki kapasitelerini geliştirmek üzere uluslararası aktörlerle işbirliği yapmak;
- Erken çocukluk eğitiminde yapay zekanın önemi konusunda farkındalık yaratmak;
- Okul öncesi eğitim kurumlarını temsil eden dernekler, eğitim kurumları, üniversitelerin okul öncesi ve pedagoji bölümleri ve okul öncesi eğitimle bağlantılı STK'lar ile işbirliği yapmak ve daha modern, dinamik, bağlılık ve gelecekle ilgili bir yapay zeka eğitimi oluşturmak için ağ kurmak.

Partnerler



Szkoła Podstawowa im
Władysława Stanisława
Reymonta w Szczutowie

Polonya



DJEČJI VRTIĆ
VARAŽDIN

Djecji Vrtic Varazdin

Hırvatistan



Základníškola Želiv,
okres Pelhřimov,

Çek Cumhuriyeti



EURASIA INSTITUTE

Eurasia

Türkiye



AGRUPAMENTO DE
ESCOLAS DE BARCELOS
EDUCAÇÃO PÚBLICA DE QUALIDADE

Agrupamento de
Escolas de Barcelos

Portekiz



Detskagradina "Radost"

Bulgaristan

Bölüm 1

Yapay Zeka ve Tarihsel Gelişimi



Öğrenim Çıktıları

- Öğrenme sırasında arzu edilen ve edilmeyen davranışları ayırt eder;
- Öğrenmek için hazır internet kaynaklarını kullanmak;
- Yapay zekanın tarihsel gelişimini öğrenme.

Giriş

Günümüz çocukları akıllı telefonları ya da tabletleri, boya kalemleri ve yazı araçlarından çok daha önce kullanmaya başlıyor ve en sevdikleri animasyon filmlerine ve elektronik oyunlara giden arayüzde de ustalaşıyorlar. Çocuklar erken yaşlardan itibaren davranışlarını, hayal güçlerini ve değerler dünyalarını şekillendiren medya alanında büyüyorlar. Gerçek ortamda ve sanal dünyada eşzamanlı olarak işlev görürler. Araştırmalara göre, 6,5 yaşına kadar olan çocukların çoğunluğu (%64) mobil cihazlar kullanmakta (%62'si akıllı telefon veya tablette oynamakta) ve bunların bir kısmı her gün (%25) mobil cihaz kullanmaktadır. Bu yaştaki çocukların benzer bir kısmı (%26) mobil cihazlara sahiptir. Bu neslin "internetin çocukları" olarak adlandırılması sebepsiz değildir.

Yetişkinlerin görevi, çocukları medya teknolojisinin güvenli kullanımıyla tanıştırırken, bunun gelecekteki günlük, eğitimsel ve profesyonel yaşamlarındaki önemini anlamak ve kabul etmektir. Aynı zamanda, yapay zeka alanını, sadece pratik eğitim veya çalışan faaliyetlerindeki uygulamalarına odaklanmaktan çok daha geniş bir şekilde tanımaya değer.



Tarihsel Geliřim

"Yapay zeka" terimi 1956 yılında ortaya atılmış olsa da, günümüzde daha fazla veri, gelişmiş algoritmalar ve hesaplama gücü ve bellekteki gelişmeler sayesinde popülerlik kazanmıştır. 1950'lerdeki ilk yapay zeka araştırmaları, problem çözme ve sembolik yöntemler gibi konuları kapsıyordu.



1960'larda ABD Savunma Bakanlığı bu tür faaliyetlerle ilgilenmeye başladı ve bilgisayarları temel insan muhakemesini taklit edecek şekilde eğitmeye başladı. Örneğin, Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansı (DARPA) 1970'lerde sokak haritalama projeleri yürüttü.

2003 yılında DARPA, Siri, Alexa ve Cortana'nın ev eşyası haline gelmesinden çok önce akıllı kişisel asistanlar da yarattı. Bu ilk çabalar, insan yeteneklerini tamamlamak ve artırmak için tasarlanabilen karar destek sistemleri ve akıllı arama sistemleri de dahil olmak üzere bugün bilgisayarlarda gördüğümüz otomasyon ve resmi akıl yürütmenin yolunu açtı.

Tarihsel Gelişim

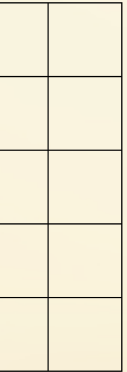
Yapay zekanın tarihi birkaç döneme ayrılabilir. Yapay zeka felsefi düşüncelere ilham vermekte ve birçok kavramın geçerliliğini kanıtlamaktadır. Makinede yaratıcı bir unsur olabileceğine dair derin inanç - zeka veya varoluş bilinci, zamanın başlangıcından beri insanlığa eşlik etmektedir. Yapay zeka, hem algoritmik hem de algoritmik olmayan birçok alandan yöntem ve teknikleri eşzamanlı olarak kullanan kendi araştırma alanına sahiptir. Klasik eğilim mantıksal programlamaya dayanırken, biyolojiden esinlenen akım beynin yapısı üzerine araştırmalara, genetik algoritmaları kullanma girişimine ve insan beyninin nöronal ağ yapısına benzer bir yapıya sahip yapay sistemlerin inşasına dayanmaktadır.

Daha 20. yüzyılın 50'li yıllarının ortalarında, yapay zeka yaratmaya, yani çözüme götüren bir algoritmanın olmadığı problemleri çözmeye yönelik ilk fikirler ortaya çıktı. Allen Newell ve Herbert Simon'ın "Genel Problem Çözücü" ve diğerleri de dahil olmak üzere iddialı projeleri, evrensel akıllı programların yaratılmasına yol açmadı, ancak sorunun karmaşıklığını ve zekanın doğasını daha iyi anlamaya yardımcı oldular. O dönemde mantık alanına ve mantıksal anlama yollarına büyük önem veriliyordu. Yapay zeka, doğal insan faaliyetleri ve bilişsel süreçler üzerine modellenmiş problemleri çözmek için bir düşünme algoritması ve genel kurallar arıyor, bunları uyaran bilgisayar programları kullanıyordu.

20. Yüzyıl

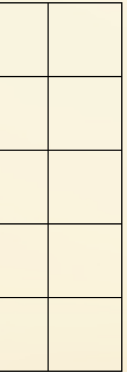
Poznan Üniversitesi'nden Polonyalı kriptologların Alman Enigma şifre makinesinin kodlarını kırmasından yaklaşık 20 yıl sonra, İngiliz matematikçi Alan Turing şu soruyu sordu: "Makineler düşünebilir mi?" "Hesaplama Makineleri ve Zeka" (1950) adlı makalesinde yapay zekanın temel amacını ve vizyonunu özetledi. Ana görevi insan zihninin yerine geçecek bir şey yaratmaktı.

Polonyalı kriptologlar Alman Enigma şifreleme makinesini diğer makinelerle karşılaştıran ilk kişilerdi. CSE ayrıca kriptologların yoğun çalışmaları sayesinde İkinci Dünya Savaşı sonrasında gerçekleşen bilişim devrimini anlatan bir sergi hazırlamıştır. Bu devrim günümüzde, yani yapay zekanın dinamik bir şekilde geliştiği çağımızda da devam etmektedir.



21. Yüzyıl

Öte yandan, 21. yüzyılın ikinci on yılında, aşağıdakiler de dahil olmak üzere, yapay zekanın muazzam potansiyelini ortaya koyan birçok muhteşem çözüm geliştirildi: 2016 yılında Google DeepMind AlphaGo ekibi Go oyununda dünya şampiyonu Lee Sadol'u mağlup etti. Eski Çin oyununun karmaşıklığı daha önce yapay zeka için büyük bir zorluk olarak kabul edilmişti. 2016'da Hanson Robotics, yüz tanıma, sözlü iletişim ve yüz ifadesi yeteneğine sahip Sophia adlı ilk insansı robotu geliştirdi. 2018'de Waymo, Phoenix, Arizona metropol bölgesinde bulunan kullanıcıların sürücüsüz araçları kullanmasına olanak tanıyan Waymo One hizmetini başlattı.



Yapay Zeka: Zaman Çizelgesi

1918

Yapay zeka için tarih öncesi dönem. Charles Babbage tarafından ilk analitik makinenin ortaya çıkarılmasından (1842) programlanabilir bilgisayarların ortaya çıktığı yaklaşık 1940 yılına kadar yapay zekanın orijinal modellerinin dönemi.



1938

Biçimsel mantığın gelişim dönemi ve bilim insanlarının deneysel psikolojiye olan ilgisinin ortaya çıkması, disiplinler arası yapay zeka alanının inşasında yer alan alanlardan biridir.



1954

İlk bilgisayar projesi oluşturuldu. Yapay zekanın gelişimine en büyük katkısı olan kişiler H. Simon "İdari Davranış", N. Wiener "Sibernetik", A. M. Turing "Bilgisayar Makineleri ve Zeka", Macy - Sibernetik Konferansı, McCulloch ve Pitts - perceptron ve nörobenzer ağların araştırmacılarıdır.



1960

Programlama dillerinin eşzamanlı gelişimi ile bilgisayarların yeteneklerindeki artış. Bilgi işleme psikolojisine dikkat edilmesi. İlk programlama dili "Bilgi İşleme Dili (IPL - I)" oluşturuldu.



1970

Yapay zekanın romantik dönemi olarak adlandırılan 1961-1965 yılları arasında, yapay zekanın 10 yıl içinde hedeflerine ulaşacağı öngörülmüştür. Başlangıçta birçok başarı elde edilmiştir. "Human Problem Solving" kitabını yazan H. Simon'un faaliyetleri; LISP programlama dili doğar; sezgisel yöntemler (Shanon, Turing), robotik ve satranç programları geliştirilir. "Human Problem Solving"i yazan H. Simon'un faaliyetleri; LISP programlama dili doğar; Sezgisel yöntemler (Shanon, Turing), robotik ve satranç programları geliştirilir.



1980

Yapay zekanın rönesansı olarak adlandırılan dönem (1971 - 1975). İlk entegre işlemcilerin ve danışmanlık sistemlerinin kurulması: MYCIN - Shorliffe (Stanford Üniversitesi), HEARSAY II (Carnegie - Mellon), MACSYMA (MIT). Yapılandırılmış programlamanın geliştirilmesi. Yapay zekanın bilgi mühendisliğini mükemmelleştirme dönemi (Minsky, Feigenbaum). EMYCIN, GUIDON (Stanford Üniversitesi) sistemleri oluşturulur. Prologue adı verilen mantıkta bir programlama dili oluşturulur.



1990

Danışma sistemlerinin ve evrensel armatürlerinin ticari satışı başlar. Nesne yönelimli teknoloji, nöro-benzeri ağlar ve görüntü tanıma yöntemleri gelişmektedir. Öğrenen makineler ortaya çıkar - D. Lenat (Samuel, McCarthy) ve Eurisco ve Prospector sistemleri (SRI). Japon Beşinci Nesil Bilgisayar Projesi gerçekleşir.



1990-...

Bilişsel bilimler, 3D grafikler, bilgisayar ağları, sanal gerçeklik, CSCW grup işbirliği sistemleri, komut dosyası dillerinde bir gelişme var. Sanal VRML protokolü oluşturulmuştur. Doğal dil ve konuşma tanıma bilgisayar yöntemlerinde bir gelişme vardır.



Bölüm 2

AB'de Yapay Zeka ve Politikalar



Öğrenim Çıktıları

- Yapay zekaya ilişkin AB politikaları;
- AB düzenlemeleri.

Giriş

Yapay zeka (AI), bir dizi sektör ve toplumsal faaliyette çok çeşitli ekonomik ve toplumsal faydalar sağlayabilen, hızla gelişen bir teknoloji ailesidir. Tahminleri iyileştirerek, operasyonları ve kaynak tahsisini optimize ederek ve hizmet sunumunu kişiselleştirerek, yapay zeka kullanımı toplum ve çevre için faydalı sonuçlara katkıda bulunabilir ve işletmeler ve Avrupa ekonomisi için rekabet avantajları sağlayabilir. Bu tür eylemlere özellikle iklim değişikliği, çevre ve sağlık, kamu sektörü, finans, mobilite, içişleri ve tarım gibi yüksek etkili sektörlerde ihtiyaç duyulmaktadır. Bununla birlikte, yapay zekanın sosyo-ekonomik faydalarını üreten aynı unsurlar ve teknikler, vatandaşlar ve toplum için yeni riskler veya olumsuz sonuçlar da getirebilir. Teknolojik değişimin hızı ve potansiyel zorluklar ışığında AB, dengeli bir yaklaşım benimseme konusunda kararlıdır. AB'nin teknolojik liderliğini korumak ve Birliğin değerleri, temel hakları ve ilkeleri doğrultusunda geliştirilen ve işletilen yeni teknolojilerin Avrupa vatandaşlarının hizmetinde olmasını sağlamak AB'nin menfaatinedir.



Giriş- I

Başkan Ursula von der Leyen, "Daha iddialı bir Birlik" başlıklı 2019-2024 Siyasi Kılavuzunda, Komisyon'un yapay zekânın beşeri bilimler ve etik alanındaki etkilerine yönelik koordineli bir Avrupa yaklaşımı için bir yasa teklifi sunacağını açıkladı. Bu duyurunun ardından Komisyon, 19 Şubat 2020 tarihinde Yapay Zeka - Mükemmellik ve Güven için Avrupa Yaklaşımı başlıklı Beyaz Kitabı yayınladı. Beyaz Kitap, yapay zekanın yaygınlaştırılması ve bu teknolojinin belirli kullanımlarıyla ilişkili risklerin ele alınması şeklindeki ikiz hedeflere nasıl ulaşılacağına dair politika seçeneklerini ortaya koymaktadır. Bu teklif, güvene dayalı yapay zeka için yasal bir çerçeve önererek bir güven ekosistemi geliştirerek ikinci hedefi uygulamayı amaçlamaktadır. Teklif, AB değerlerine ve temel haklarına dayanmakta ve şirketleri yapay zeka tabanlı çözümler geliştirmeye teşvik ederken, insanlara ve diğer kullanıcılara bu çözümleri benimsemeleri için güven vermeyi amaçlamaktadır. Yapay zekâ, insanların hizmetinde bir araç ve nihai hedefi insanların refahını arttırmak olan toplum için olumlu bir güç olmalıdır. Bu nedenle, Birlik içinde piyasaya sunulan veya Birlik içindeki insanları etkileyen yapay zeka teknolojilerine uygulanabilir kurallar insan merkezli olmalıdır, böylece insanlar teknolojinin güvenli bir şekilde ve temel haklara saygı da dahil olmak üzere yasalara uygun olarak kullanıldığına güvenebilirler.

Yasal Çerçeve

- Birlik pazarına sunulan ve kullanılan yapay zeka sistemlerinin güvenli olmasını ve temel haklar ve Birlik değerleri ile ilgili mevcut mevzuata uygun olmasını sağlamak,
- Yapay zeka alanında yatırımları ve inovasyonu kolaylaştırmak için yasal kesinliğin sağlanması,
- Tek pazarın gelişiminin kolaylaştırılması,



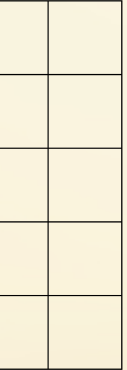
- Yapay zeka sistemleri için geçerli olan temel haklar ve güvenlik gerekliliklerine ilişkin mevcut mevzuatın yönetişimini ve etkili bir şekilde uygulanmasını iyileştirmek.

Avrupa Yaklaşımı

AB'nin yapay zekâya yaklaşımı, güvenlik ve temel hakları güvence altına alırken araştırma ve endüstriyel kapasiteyi artırmayı amaçlayan mükemmellik ve güven üzerine odaklanmaktadır.

Yapay Zekaya (YZ) yaklaşım şeklimiz gelecekte yaşayacağımız dünyayı belirleyecektir. Dijital On Yıl için dirençli bir Avrupa inşa etmeye yardımcı olmak için, insanlar ve işletmeler kendilerini güvende ve korunmuş hissederken yapay zekanın faydalarından yararlanabilmelidir.

Avrupa Yapay Zeka Stratejisi, AB'yi yapay zeka için dünya çapında bir merkez haline getirmeyi ve yapay zekanın insan merkezli ve güvenilir olmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Böyle bir hedef, somut kurallar ve eylemler yoluyla Avrupa'nın mükemmeliyet ve güven yaklaşımına dönüşmektedir.



Avrupa Yaklaşımı - I

Nisan 2021'de Komisyon, aşağıdakileri içeren yapay zeka paketini sundu:

- Yapay zekaya yönelik bir Avrupa yaklaşımının teşvik edilmesine ilişkin tebliği;
- Yapay Zeka Koordinasyon Planının gözden geçirilmesi (AB Üye Devletleri ile birlikte)
- Yapay zeka konusunda uyumlaştırılmış kuralları belirleyen bir yönetmelik önerisi (Yapay Zeka Yasası) ve ilgili etki değerlendirmesi.

Yapay zeka alanında mükemmelliği teşvik etmek, Avrupa'nın küresel rekabet potansiyelini güçlendirecektir.

AB bunu şu yollarla başaracaktır:

- 1.AB'de yapay zekanın geliştirilmesini ve benimsenmesini sağlamak;
- 2.AB'yi YZ'nin laboratuvardan pazara kadar geliştiği bir yer haline getirmek;
- 3.YZ'nin insanlar için çalışmasını ve toplumda iyilik için bir güç olmasını sağlamak;
- 4.Yüksek etkili sektörlerde stratejik liderlik oluşturmak.

Komisyon ve Üye Devletler, politika ve yatırımlar konusunda güçlerini birleştirerek YZ'de mükemmelliği artırma konusunda anlaştı. YZ Koordineli Planının 2021 gözden geçirmesi, hızlandırmak, harekete geçmek ve öncelikleri mevcut Avrupa ve küresel YZ ortamıyla uyumlu hale getirmek ve YZ stratejisini eyleme geçirmek için bir vizyon ortaya koymaktadır.

Avrupa Yaklaşımı - II

Kaynakların en üst düzeye çıkarılması ve yatırımların koordine edilmesi, YZ mükemmelliğinin kritik bir bileşenidir. Komisyon, Horizon Europe ve Digital Europe programları aracılığıyla yapay zekaya yılda 1 milyar Avro yatırım yapmayı planlamaktadır. Dijital on yıl boyunca yıllık 20 milyar Avroluk bir yatırım hacmine ulaşmak için özel sektör ve Üye Devletlerden ek yatırımları harekete geçirecektir.

Kurtarma ve Dayanıklılık Tesisi, dijital için 134 milyar Avroyu kullanılabilir hale getirmektedir. Bu, Avrupa'nın hedeflerini büyütmesine ve son teknoloji, güvenilir yapay zeka geliştirmede küresel bir lider olmasına olanak tanıyan bir oyun değiştirici olacaktır.

Yüksek kaliteli verilere erişim, yüksek performanslı ve sağlam yapay zeka sistemlerinin oluşturulmasında önemli bir faktördür. AB Siber Güvenlik Stratejisi, Dijital Hizmetler Yasası ve Dijital Piyasalar Yasası ve Veri Yönetişimi Yasası gibi girişimler, bu tür sistemlerin kurulması için doğru altyapıyı sağlamaktadır.

Bölüm 3

Yapay Zekanın Temel İlkeleri



Öğrenim Çıktıları

- Eğitim faaliyetlerinde yapay zekanın uygulanmasının anlamını ve faydasını anlamak;
- Yapay zeka ürünlerini kullanmak;
- Faydaları bilgi yoluyla değerlendirin.

Giriş

Yapay zeka, insanlığın evriminde yeni bir başlangıca işaret ediyor. Herhangi bir toplumun geleneksel işleyiş biçimini tamamen değiştirme kapasitesine sahiptir. Yapay zekanın hem bilimsel hem de teknolojik açıdan ileriye doğru atılmış büyük bir adım olduğu ve insan yaşamının birçok alanının gelişmesine ve modernleşmesine önemli ölçüde katkıda bulunabileceği inkar edilemez. Ancak bundan faydalanabilmek için bu sistemlerin güvenliği ve verimliliğinin güvence altına alınması gerekmektedir ve bu da ancak etik değerler ve insan haklarına dayalı bir yasal çerçeve oluşturularak sağlanabilir.

22 Mayıs 2019 tarihinde Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü (OECD) üyesi ülkeler, yapay zekâ sistemlerinin güvenilir ve emniyetli olacak şekilde tasarlanmasını sağlamayı amaçlayan uluslararası standartlar olan Yapay Zekâ İlkelerini kabul etmiştir.



Giriş - II

Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Örgütü (OECD) Yapay Zeka İlkeleri, hızla gelişen bir alanda zamanın testine dayanacak kadar pratik ve esnek olan yapay zeka standartlarını ortaya koymaktadır. Gizlilik, dijital güvenlik risk yönetimi ve sorumlu ticari davranış gibi alanlarda mevcut standartları tamamlamaktadırlar.

Güvenilir yapay zekânın sorumlu bir şekilde uygulanması için değerlere dayalı beş ilke ve hükümetler için beş tavsiye bulunmaktadır. Bu ilkeler, hükümetlere, kuruluşlara ve bireylere yapay zekâ sistemlerini insanların çıkarlarını ön planda tutacak ve geliştiricilerin ve operatörlerin bu sistemlerin düzgün işleyişinden sorumlu olmalarını sağlayacak şekilde tasarlama ve yönetme konusunda rehberlik etmeyi amaçlamaktadır.

- 1) Kapsayıcı büyüme, sürdürülebilir kalkınma ve refah
- 2) İnsan merkezli değerler ve adalet
- 3) Şeffaflık ve açıklanabilirlik
- 4) Sağlamlık, güvenlik ve emniyet
- 5) Hesap Verebilirlik

Birinci İlke: Kapsayıcı büyüme, sürdürülebilir kalkınma ve refah

Bu ilke, güvenilir yapay zekanın herkes için - bireyler, toplum ve gezegen - genel büyüme ve refaha katkıda bulunma ve küresel kalkınma hedeflerini ilerletme potansiyelini vurgulamaktadır.



Bu ilke, YZ'nin gelişimini ve kullanımını insanlar ve gezegen için refah ve faydalı sonuçlara doğru yönlendirmenin bir öncelik olduğunu kabul eder. Güvenilir YZ, kapsayıcı büyüme, sürdürülebilir kalkınma ve refah ile küresel kalkınma hedeflerinin ilerletilmesinde önemli bir rol oynayabilir. Gerçekten de, YZ sosyal fayda için kullanılabilir ve diğerlerinin yanı sıra eğitim, sağlık, ulaşım, tarım, çevre ve sürdürülebilir şehirler gibi alanlarda Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine (SKH'ler) ulaşılmasına önemli ölçüde katkıda bulunabilir.

İkinci İlke: İnsan merkezli değerler ve adalet

YZ sistemleri, hukukun üstünlüğüne, insan haklarına, demokratik değerlere ve çeşitliliğe saygı gösterecek şekilde tasarlanmalı ve adil ve adaletli bir toplum sağlamak için uygun önlemleri içermelidir.



YZ, temel özgürlükler, eşitlik, adalet, hukukun üstünlüğü, sosyal adalet, veri koruma ve mahremiyetin yanı sıra tüketici hakları ve ticari adalet gibi insan merkezli değerlerle tutarlı bir şekilde geliştirilmelidir.

YZ sistemlerinin bazı uygulamaları veya kullanımları, insan hakları (İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nde tanımlandığı gibi) ve insan merkezli değerlerin kasıtlı veya kazara ihlal edilme riskleri de dahil olmak üzere insan hakları üzerinde etkilere sahiptir. Bu nedenle, YZ sistemlerinde "değerlerin hizalanmasını", yani uygun önlemlerle tasarlanmalarını teşvik etmek önemlidir.

Üçüncü İlke: Şeffaflık ve Açıklanabilirlik

Bu ilke, insanların bu sistemlerle ne zaman etkileşime girdiklerini anlamalarını ve sonuçlara itiraz edebilmelerini sağlamak için YZ sistemleri etrafında şeffaflık ve sorumlu açıklama ile ilgilidir.



Şeffaflık terimi birden fazla anlam taşımaktadır. Bu ilke bağlamında, ilk olarak YZ'nin ne zaman kullanıldığının (bir tahminde, tavsiyede veya kararda veya kullanıcının bir sohbet robotu gibi bir YZ aracısıyla doğrudan etkileşime girdiğinin) ifşa edilmesine odaklanılmaktadır. Açıklama, etkileşimin önemi ile orantılı olarak yapılmalıdır. YZ uygulamalarının artan yaygınlığı, bazı durumlarda ifşanın arzu edilebilirliğini, etkinliğini veya fizibilitesini etkileyebilir.

Şeffaflık ayrıca, insanların bir YZ sisteminin ilgili uygulama alanında nasıl geliştirildiğini, eğitildiğini, çalıştığını ve konuşlandırıldığını anlamalarını sağlamak anlamına gelir, böylece örneğin tüketiciler daha bilinçli seçimler yapabilirler.

Dördüncü İlke: Sağlamlık, güvenlik ve emniyet

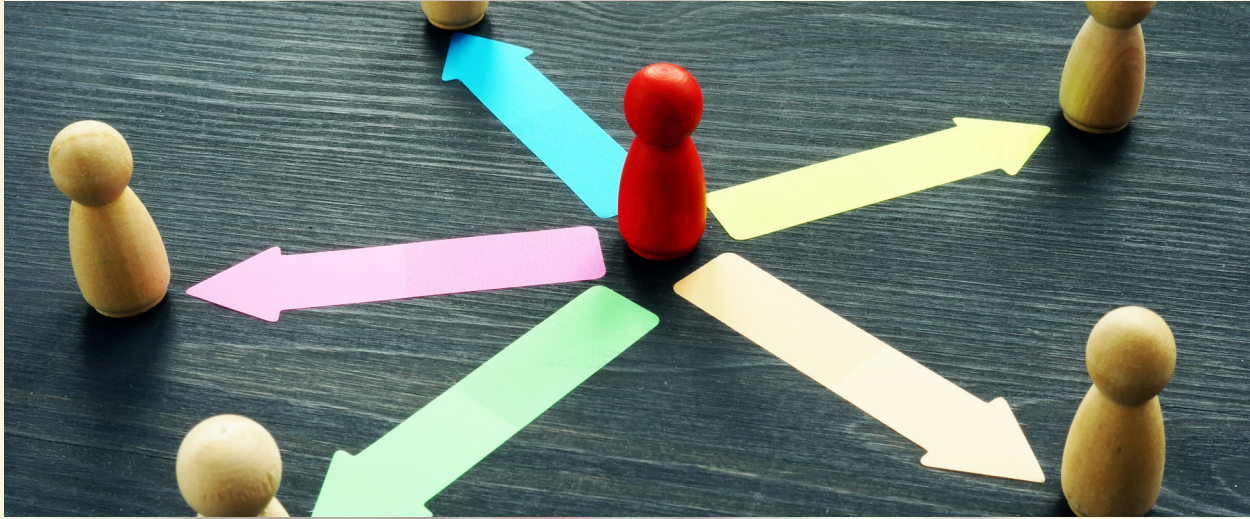
YZ sistemleri, yaşam süreleri boyunca sağlam, güvenli ve emniyetli bir şekilde çalışmalı ve potansiyel riskler sürekli olarak değerlendirilmeli ve yönetilmelidir.



Karmaşık YZ sistemlerinin emniyet ve güvenlik sorunlarının ele alınması, YZ'ye olan güvenin artırılması için kritik öneme sahiptir. Bu bağlamda sağlamlık, dijital güvenlik riskleri de dahil olmak üzere olumsuz koşullara dayanma veya bunların üstesinden gelme yeteneğini ifade eder. Bu ilke ayrıca, YZ sistemlerinin yaşam döngüleri boyunca normal veya öngörülebilir kullanım veya kötüye kullanım koşullarında fiziksel güvenlik de dahil olmak üzere makul olmayan güvenlik riskleri oluşturmaması gerektiğini belirtmektedir. Tüketicinin korunması gibi alanlardaki mevcut yasa ve yönetmelikler, makul olmayan güvenlik risklerini neyin oluşturduğunu zaten tanımlamaktadır. Paydaşlarla istişare halinde olan hükümetler, bunların YZ sistemleri için ne ölçüde geçerli olduğunu belirlemelidir.

Beşinci İlke: Hesap Verebilirlik

YZ sistemlerini geliştiren, dağıtan veya işleten kuruluşlar ve bireyler, OECD'nin YZ için değerlere dayalı ilkeleri doğrultusunda düzgün işleyişlerinden sorumlu tutulmalıdır.



Hesap verebilirlik, sorumluluk ve yükümlülük terimleri birbirleriyle yakından ilişkili olmakla birlikte farklıdır ve ayrıca kültürler ve diller arasında farklı anlamlar taşır. Genel olarak "hesap verebilirlik", bireylerin veya kuruluşların eylemlerine veya davranışlarına rehberlik eden ve hangi kararların ve eylemlerin neden alındığını açıklamalarına olanak tanıyan etik, ahlaki veya diğer beklentileri ifade eder. Olumsuz bir sonuç söz konusu olduğunda, gelecekte daha iyi bir sonuç elde etmek için harekete geçilmesi anlamına da gelir. "Sorumluluk" genellikle bir kişinin (veya bir kuruluşun) eylemlerinden veya eylemsizliklerinden kaynaklanan olumsuz yasal sonuçları ifade eder. "Sorumluluk" etik veya ahlaki beklentileri de içerebilir ve hem yasal hem de yasal olmayan bağlamlarda bir aktör ile bir sonuç arasındaki nedensel bağlantıya atıfta bulunmak için kullanılabilir.

Bölüm 4

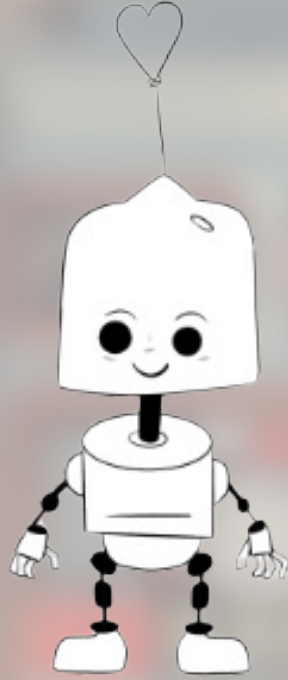
Yapay Zeka Öğretiminde Oyun
Tabanlı Etkileşimli Hikaye
Anlatımı Yaklaşımı



Öğrenim Çıktıları

- Robotun nasıl çalıştığını anlayın;
- Robotun hedefe ulaşması için bir eylem planı oluşturur;
- Robot için yanlış prosedürü değerlendirir.

Ders no1: Albert ile tanışın

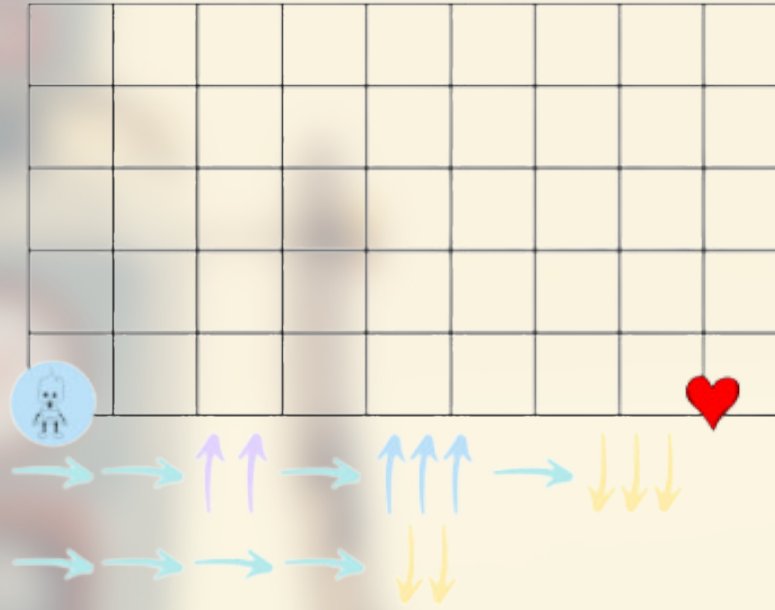
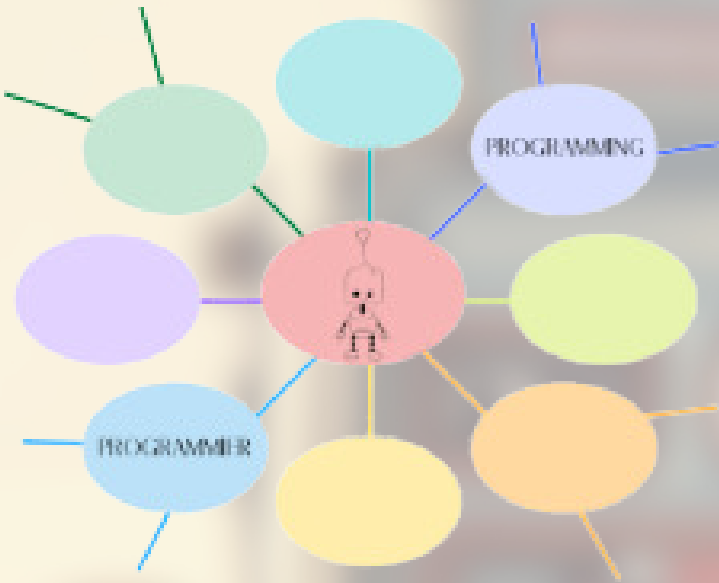
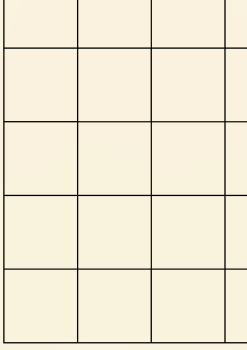


Merhaba, benim adım
Albert.
Ben bir robotum.
Arkadaşın olabilir
miyim?

Beyin fırtınası - Sorular - Zihin haritası

- Robotun ne olduğunu biliyor musunuz?
- Robot nasıl çalışır?
- "Programlama" ne anlama geliyor?
- Bu kelime ile (programlama ile) nerede karşılaşabiliriz?
- Neden programlama öğrenmeliyiz
- Programcı kimdir?
- Bir programcı ne iş yapar?

Ders no1



Web'de seyahat - birinci bölüm

1. TPR motivasyonu: Çocuklar büyüü söyledikten sonra robot olacaklar:

Elektron kapandı.

Kablolar kafanın içinde sıkışıyor.

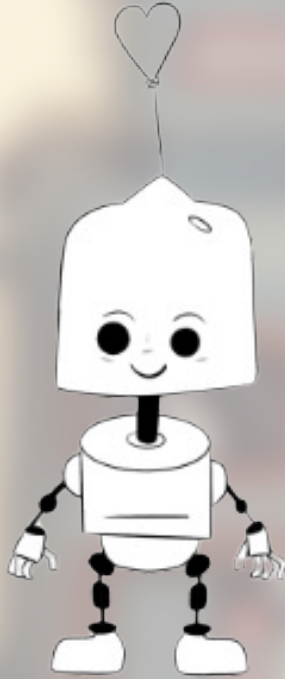
Pil, devre,

Beni bir robot yap.

2. Bundan sonra çocuklar robotlar olarak sınıfta dolaşıyor ve biz de onlara talimatlar veriyoruz:

Robotumuz kalp antenini kaybetti. Onu bulabilir misin? Dikkatli olun, robotlar okları takip etmelidir.

Ders no2



Arkadaşımı çizim.
Arkadaşımın nasıl
göründüğünü
dinleyin/okuyun.

Dikte çizimi (CLIL İngilizce - şekiller, renkler, sayılar)

Vücudum büyük bir dikdörtgen. (istediğiniz rengi tamamlayın)

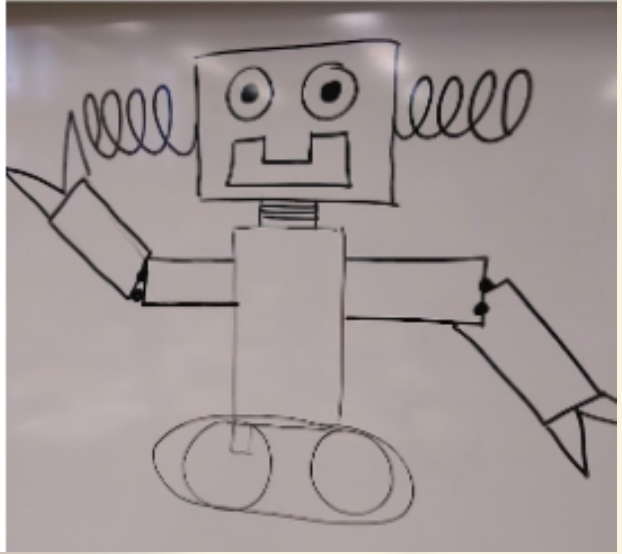
Bacaklarım yerine iki tanetekerlek var.

Kollarım iki parmaklı birbirine bağlı ikidikdörtgen.

Kafam birkare. İki gözüm ve kare şeklinde bir ağızım var.

Burnum yok ve kulaklarım yay gibi görünüyor.

Ders no2



Düşünme Etkinliği

Çalışmanızı birlikte kontrol edin!

Ders no2

Web'de seyahat - ikinci bölüm

1. TPR motivasyonu: Çocuklar büyüü söyledikten sonra robot olacaklar:

Elektron kapandı.

Kablolar kafanın içinde sıkışıyor.

Pil, devre,

Beni bir robot yap.

2. Bundan sonra çocuklar robotlar olarak sınıfta dolaşiyor ve biz de onlara talimatlar veriyoruz.

3. Çiftler halinde çalışın. Biriniz robot, diğeriniz programcı olacak:

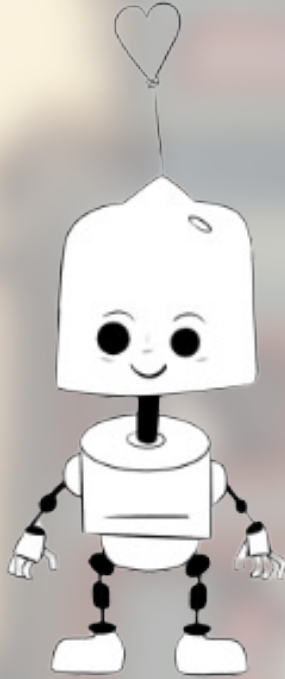
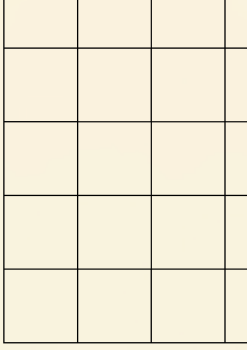
Kağıt oklar kullanacak ve ağlarda yollar hazırlayacaksınız.

Robot kalbinize giden yolları bulacaksınız.

Oklar ağınızın önünde tek sıra halinde hareket ediyor.

Biriniz robot ve ağın içinde hareket ediyor. Biriniz programcı ve size ikinizin programladığı yolu anlatıyor.

Ders no3



Arkadaşlarımla
tanışın:
Bluebots



Dikte çizimi (CLIL İngilizce - şekiller, renkler, sayılar)

Vücudum büyük bir dikdörtgen. (istediğiniz rengi tamamlayın)

Bacaklarım yerine iki tanetekerlek var.

Kollarım iki parmaklı birbirine bağlı ikidikdörtgen.

Kafam birkare. İki gözüm ve kare şeklinde bir ağızım var.

Burnum yok ve kulaklarım yay gibi görünüyor.

Ders no3

Web'de seyahat - üçüncü bölüm

1. TPR motivasyonu: Çocuklar büyüü söyledikten sonra robot olacaklar.

Elektron kapandı.

Kablolar kafanın içinde sıkılaşıyor.

Pil, devre,

Beni bir robot yap.

2. Bundan sonra çocuklar robotlar olarak sınıfta dolaşıyor ve biz de onlara talimatlar veriyoruz.

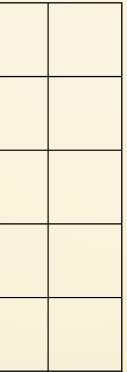
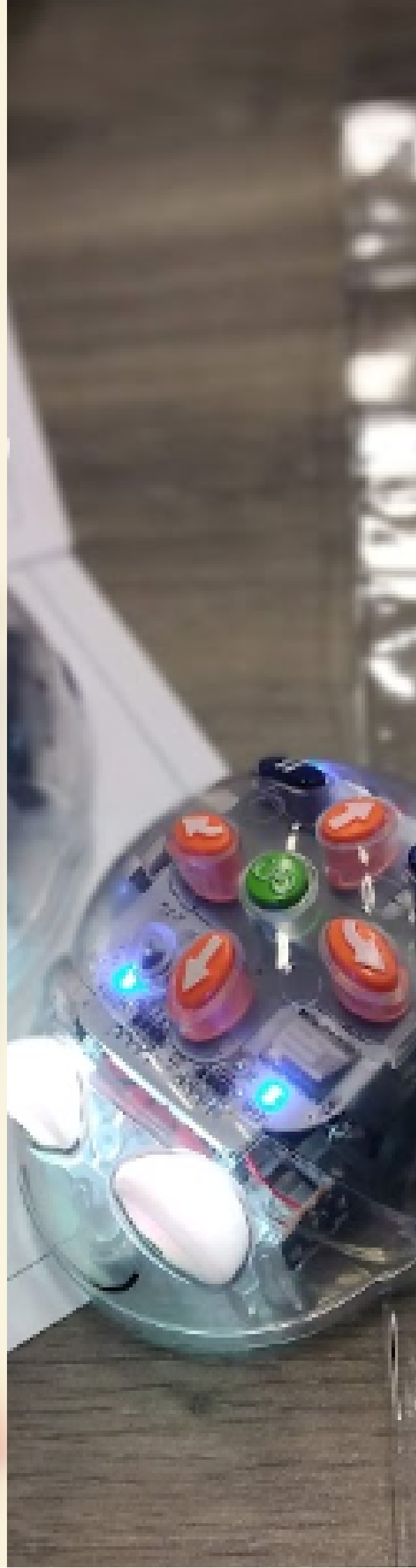
3. Kendi başına çalış.

Okları kullanacak ve bluebotunuz için cepleri olan şeffaf mat üzerinde yollar hazırlayacaksınız. Robot kalbinize giden yolu bulacaksınız.

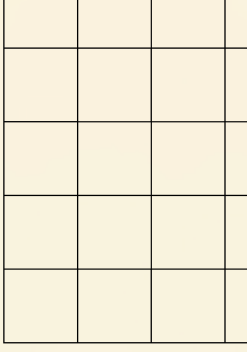
Oklar ağınızın önünde tek bir çizgi halinde hareket eder.

Bluebot'unuza komut verin.

Bluebot'unuzun izini izleyin.



Ders no3



Düşünme Etkinliği

Senin bluebot'unun yolu doğru muydu?

Bölüm 5

Bölüm 5: Yapay Zeka ve Geleceğin Meslekleri



Öğrenim Çıktıları

- Yapay zekanın sağladığı iş fırsatlarını anlayın;
- Yapay zekanın gelecekteki iş fırsatları hakkında bilgi edinin;
- Sektörel gereksinimlerin temelleri hakkında konuşun

Giriş

İşgücü piyasasının arzı ve işçi talebi ile bunların istihdamı ve işten çıkarılması, işgücü piyasasının unsurlarını temsil etmektedir. Sınırların açılması daha fazla istihdam fırsatı yaratırken aynı zamanda daha fazla rekabete ve dolayısıyla iş güvencesizliğine de yol açmaktadır. Teknolojinin gelişmesi yeni bir çalışma biçimine yol açmaktadır. Giderek daha fazla sayıda şirket evden çalışmaktadır. Bu sayede kamu hizmetleri maliyetlerinde bir rahatlama görüyorlar. Ofisin kapalı olduğu ve çalışanların evden çalıştığı haftada sadece bir günle, gelecek ve alternatif enerji kaynaklarının kullanımı hakkında düşünmede ortak bir yer olan enerji tasarrufu elde edilir. Bir fabrikada makine üzerinde çalışmayan bir işçi veya bir anaokulunda çalışan eğitimciler elbette evden çalışamaz, ancak işin bilgisayar ve internet kullanılarak yapıldığı işyerlerinin sayısı giderek artıyor. Bu tür mesleklerin avantajlı olduğu görülüyor çünkü evden çalışarak sadece işverenleri için değil kendileri için de tasarruf sağlayabilirler.

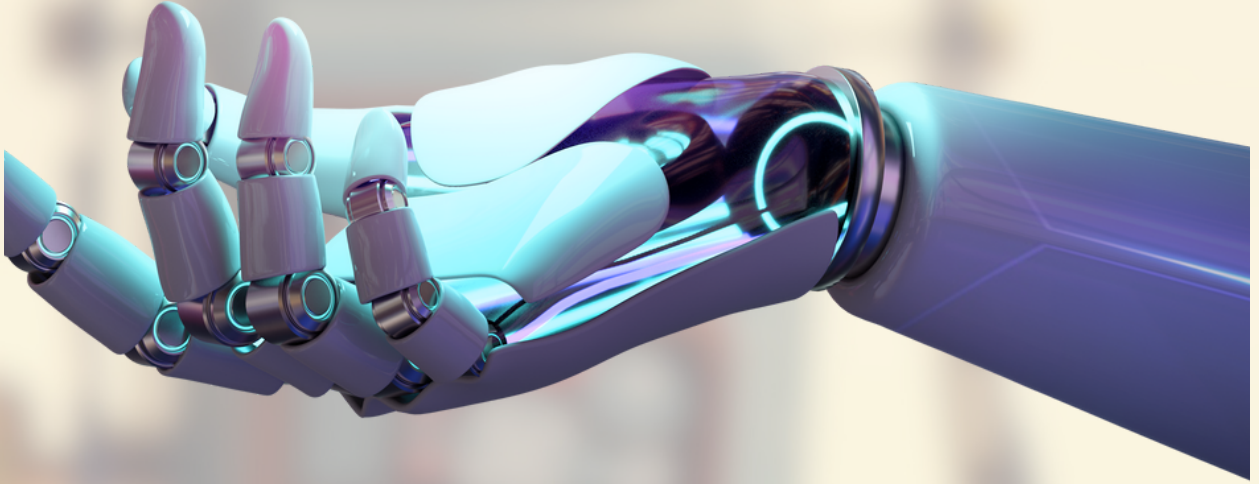


Giriş - I

Aynı zamanda, diğer insanların evden çalışması nedeniyle kaçınılmaz olarak tehdit altında olan diğer işleri koruma zorluğu da burada ortaya çıkmaktadır: tramvay, tren ve otobüs şoförü, çalışanları kısmen evden çalışan şirketlerin yakınındaki bir fırında satıcı vb. Sınırların açılmasıyla, ekonomik koşulların daha iyi olduğu ve işgücü piyasasının daha büyük fırsatlar sunduğu komşu bir ülkede iş aramak giderek daha kolay hale geliyor. Peki gelecekte bize kolay istihdam sağlayabilecek meslekler nelerdir? Dünyada ve Avrupa'da en iyi ücret ödenen işlerle ilgili internette bulunan verileri incelediğimizde, ilk on mesleğin istisnasız olarak yazılım mühendisi, JavaScript geliştiricisi, proje yöneticisi, bulut mühendisi, büro memuru, çözüm mimarı olduğunu görüyoruz. Tüm bu meslekler yapay zeka alanından, gelecekte de böyle bir eğilimin devam edeceği kesin. Yani, YZ giderek daha fazla işe dahil oluyor ve YZ alanındaki uzmanlar bugün hala talep görüyor ve dünyanın hemen hemen her yerinde istihdam konusunda hiçbir zorluk yaşamıyor.

AB'de Yapay Zeka ve Geleceğin Meslekleri

Eurostat, Temmuz 2022'de yaklaşık 13 milyon işsiz olduğunu tahmin etmektedir ki bu da bir önceki yıla kıyasla işsizlikte hafif bir düşüş anlamına gelmektedir. En yüksek işsizlik İspanya ve Fransa'da görülürken, Çek Cumhuriyeti ve Polonya en düşük işsizlik oranlarına sahiptir. Hırvatistan'da ise işsizlik oranı %6'dır. İşsiz gençlerin oranının genel işsizlik oranının iki katı olması endişe vericidir ve kadınlar da daha kırılgan bir gruptur ve erkeklere göre yüzde 15 daha az istihdam edilmektedir.



Yaşam beklentisindeki artış ve aynı zamanda AB'deki doğum oranındaki düşüş, nüfusun yaşlanmasına ve dolayısıyla çalışan sayısında azalmaya yol açmaktadır. Önümüzdeki 50 yıl içinde çalışan yetişkin sayısının yaklaşık %15 oranında azalması beklenmektedir. Basit bir hesaplama şunu göstermektedir: 2050 yılında çalışanların emeklilere oranı 1:2 olacaktır ki bu endişe verici bir rakamdır. Avrupa çözümü yaşam boyu öğrenmede, aynı zamanda işgücü piyasasının ihtiyaçlarına yönelik kaliteli eğitimde ve eğitimden erken ayrılma oranının azaltılmasında görüyor. Bugünkü veriler, özellikle Akdeniz ülkelerinde gençlerin yüzde 16'sının eğitimi bıraktığını göstermektedir. Öte yandan, Kuzey Avrupa'nın gelişmiş demokrasilerinde ve bazı Orta ve Doğu Avrupa ülkelerinde bu oran çok düşüktür.

AB'de Yapay Zeka ve Geleceğin Meslekleri - I

Gelecekte istihdamın en kolay yapay zeka alanında olacağı kesindir ve bu nedenle Avrupa Parlamentosu, teknolojinin birey ve toplum yaşamı üzerindeki etkisini incelemek üzere Dijital Çağda Yapay Zeka Komitesi kurmuştur. Araştırma, vatandaşların sağlık hizmetlerinin tam da yapay zekâ ve onun tıptaki uygulamaları sayesinde iyileşeceğini gösterdi. Günümüzde, örneğin kalp ameliyatı gibi karmaşık ameliyatların, hastadan binlerce kilometre uzakta olan uzmanların bilgisi kullanılarak uzaktan gerçekleştirildiği vakalara tanık oluyoruz. Bilgiye erişim her vatandaş için her geçen gün daha da kolaylaşıyor. Yapay zeka zor ve tehlikeli mesleklerde kullanılıyor ve giderek daha fazla kullanılacak. Yapay zeka, ürünlerin AB içinde taşınmasını kolaylaştıracak ve enerji tasarrufuna da yardımcı olacaktır. Aynı şekilde, müşteri hizmetleri de yapay zeka sayesinde daha iyi hale geliyor.

AB'de Yapay Zeka ve Geleceğin Meslekleri - II

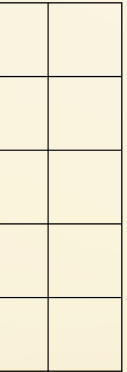
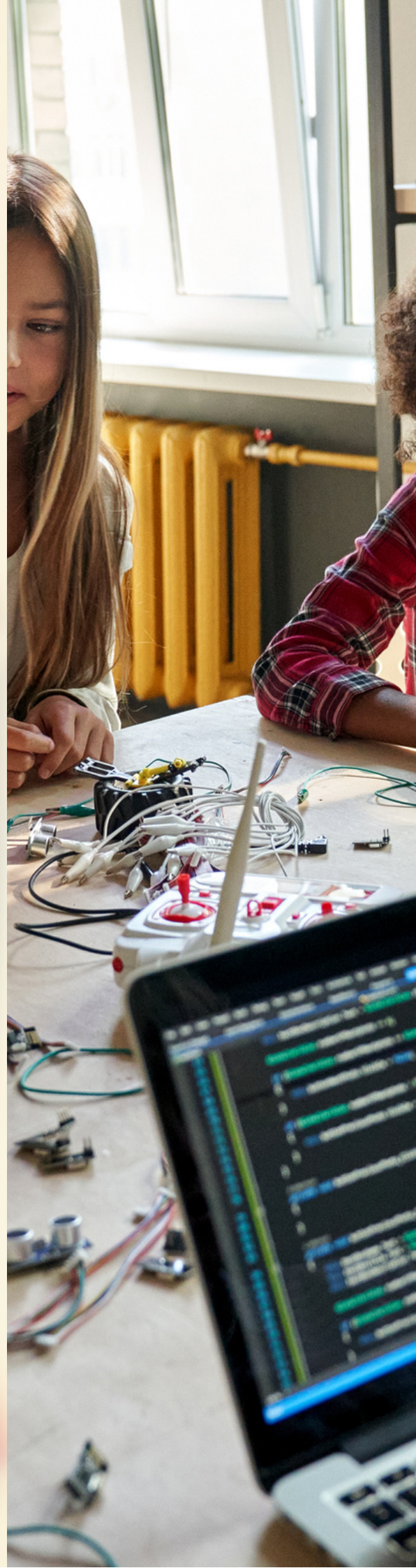


Bununla birlikte, yapay zekanın yakın gelecekte kesinlikle karşılaşacağımız zorlukları da var. Örneğin, mağazalarda müşterinin kendisinin kullandığı hızlı kasalar, hizmeti gerçekten hızlandırıyor, ancak aynı zamanda kasiyerin işini tehlikeye atıyor. Yapay zeka akıllıca kullanılmazsa, işten çıkarmalara yol açabilir. Tehlikelerden biri de kesinlikle yapay zekanın demokratik süreçler üzerindeki etkisidir. Yapay zeka, geçmiş çevrimiçi davranışlara dayalı olarak yanlış bir imaj yaratılmasına katkıda bulunabilir, aynı zamanda gerçekçi sahte video ve görüntülere de katkıda bulunabilir.

Yapay zeka gelecekte bir dizi yeni iş yaratacak, ancak aynı zamanda çok sayıda işin ortadan kaldırılmasına da katkıda bulunabilir. Geleceğimizde yapay zekayı nasıl kullanacağımız bize bağlıdır ve bu nedenle ülkelerin eğitim sistemleri, internetin ve çeşitli web araçlarının sorumlu kullanıcılarını yaratmanın yanı sıra yapay zeka alanında gerekli uzmanları yetiştirmekten de sorumludur.

Eğitim ve Yapay Zeka

Avrupa'daki işgücü piyasasının geleceği belirsiz olduğundan, eğitim sistemlerinin, bugünün çocuklarının yirmi yıl sonra işgücü piyasasında rekabet edebilmelerine yardımcı olacak yapay zeka alanında kaliteli programlarla işgücüne katkıda bulunma konusunda büyük bir sorumluluğu vardır. YZ alanındaki uzmanlar için çok sayıda iş sağlanacağı kesindir ve bu tür işler, anaokuluna başladıkları andan itibaren eğitim sistemine dahil edilmelerinden itibaren yaratılmalıdır. Elbette okul öncesi çağıdaki bir çocuk, yaşına ve yetkinliklerine uygun çeşitli web araçlarını kullanarak oyun yoluyla öğrenmelidir. Bunun için öncelikle öğretmek istediğimiz alanda iyi eğitilmiş öğretmenlere ihtiyacımız var. Yaşam boyu öğrenme bir zorunluluk haline geliyor, örgün eğitimi tamamladıktan sonra bile, öğretmenlerin yapay zeka ile çevrili olarak büyüyen en küçüklerin eğitim talebine mümkün olduğunca yetkin bir şekilde cevap verebilmek için kendilerini sürekli eğitmeleri gerekiyor.



Bölüm 6

Müfredat Uygulama Planı

Giriş

Yapay zeka tüm sektörlerde büyüme ve inovasyonun ana kaynağıdır, eğitim sektörü de bundan farklı değildir. e-Öğrenim Endüstrisi'nin araştırmasına göre, önümüzdeki üç yıl içinde yapay zeka yetenekleriyle bağlantılı öğrenme yönetimi araçlarının yaklaşık %47'si kullanılacak.

Yapay zeka destekli çözümler her zaman vardı, ancak sektör yeni araçları yakalamakta ve sektöre entegre etmekte yavaş kaldı. Pandemi tartışmasız insanlığın son on yılda yaşadığı en kötü deneyimdi ve bundan olumlu bir şey çıkarmamız gerekiyorsa, bu eğitim ortamının dönüşümü olmalıdır. Profesörler geleneksel öğretim yönteminden sanal öğrenime geçmek zorunda kaldılar. İlk etapta bu zorlamaydı, ancak şimdi eğitimcilerin %86'sı teknolojinin eğitimin temel bir parçası olması gerektiğini belirtiyor. Yapay zeka, hem öğrenmeyi hem de öğretmeyi optimize etme ve aynı zamanda öğrencilere ve öğretmenlere fayda sağlama kapasitesine sahiptir.



Giriş - II

Hikâye anlatıcılığı, teknolojinin eğitim sektöründe kendine yer bulmasından önce de kendini kanıtlamış bir yöntemdir. Nitekim MacDonald (1998) çalışmasında toplumların öğretmek için hikâye anlatımından yararlandıklarını açıklamıştır. Aynı doğrultuda Andrews ve diğerleri (2009) de hikaye anlatımının her türlü eğitim, diş hekimliği, genel tıp, hukuk ve iş dünyası çerçevesinde yer aldığını belirtmektedir.

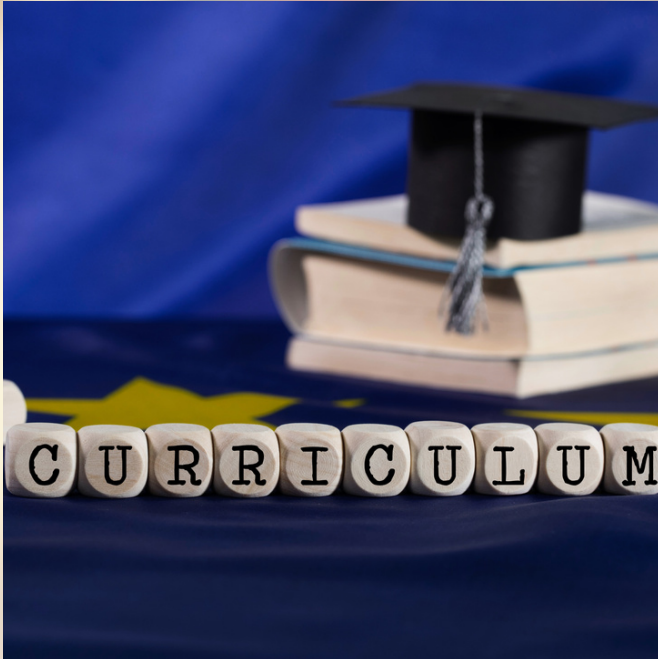
Bu yüzyılda teknolojinin hayatımıza dahil olmasıyla birlikte hikaye anlatımı yeni bir şekil almıştır. Videolar, ses dosyaları ve görüntüler gibi dijital medyanın entegrasyonu, entelektüel hikaye anlatımı olarak adlandırılan yöntemin başlıca parçası olarak ortaya çıkmıştır. Ancak bu unsurlarla sınırlı kalmamakta, haritalar ve tweetler gibi sosyal unsurlar da kullanılabilir. Sınıflar entelektüel hikâye anlatımını giderek daha fazla kabul etmektedir. Smeda ve diğerlerine (2014) göre dijital hikâye anlatımı, öğrencileri derin ve anlamlı öğrenmeye dahil edebilen yenilikçi bir pedagojik yaklaşımdır".

Ayrıca, dijital hikaye anlatımı hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin ilgisini çekmek için güçlü bir öğretme ve öğrenme aracı olarak potansiyelini kanıtlamıştır (Robin, 2008). Profesörler ve eğitimciler, öğrencilerin ilgisini çekmek ve katılımlarını sağlamak için entelektüel hikayelerden faydalanabilir. Farklı öğrenme stillerine başvurma imkanı, derse olan ilgiyi arttırmak ve sentez, analiz ve değerlendirme gibi yeni beceriler kazandırmak için bir başka faktördür.

Önceki iki yöntemden de anlaşılabilir gibi, sadece ders kitabıyla öğrenme eski moda bir yöntemdir. Oyun tabanlı öğrenme (GBL) başka bir bakış açıdır ve öğrencilere öğretim hedeflerine ulaşma yolunda yardımcı olmak için giderek daha popüler hale gelmektedir. Öğrenme çıktılarına oldukça farklı bir şekilde ulaşmak için oyunların gücünden ve yaratıcılığından faydalanır. Hedeflerine katılım, anında ödüller ve sağlıklı rekabet gibi eğitsel oyunlar aracılığıyla ulaşır. Böylece öğrenciler eğlenirken öğrenmeye motive olurlar.

Müfredatın Amacı

2021-27 Dijital Eğitim Eylem Planı (DEAP), öğretmen eğitiminde yapay zekanın gelecekteki gelişim için temel olduğunu belirtmektedir. DEAP, öğretmenler öğretim aşamasında ve öğrenciler için ilk kaynak olduklarından, onları güçlendirmenin ve profillerini güçlendirmenin bir zorunluluk olduğunu belirtmektedir. Konsorsiyum üyeleri tarafından okul öncesi öğretmenleri arasında yürütülen araştırmamız, BİT ile büyümenin yeni nesli yetiştirmek için gereken dijital becerileri geliştirmek için yeterli olmadığını göstermektedir.



Yeni toplumsal ve dijital bağlamla yüzleşirken, öğretme ve öğrenmeye yönelik yeni yaklaşımlar, uygun öğrenme platformları, kaynaklar ve deneyimlerle öğretmenlerimize gelişen yapay zeka alanlarında genç nesli eğitecek bilgi ve becerileri sağlayabilecek yeni bir müfredat oluşturmamız gerektiği açıktır.



Muhtemel Etki ve Hedef Gruplar

Müfredat, okul öncesi ve okul öncesi öğretmenleri tarafından kullanılacaktır. Müfredat 6 farklı AB ülkesinde 18 farklı okul öncesi eğitim kurumunda uygulanacağından, etki kazanılan beceriler ve yetkinlikler açısından gözlemlenebilir olacaktır. Etki, görüşmeler ve çevrimiçi anketler yoluyla ölçülecektir.

- Okul öncesi öğretmenleri;
- Okul öncesi eğitim kurumları;
- Müfredat geliştiriciler;
- Üniversitelerin okul öncesi eğitim bölümleri;
- ICT öğretmenleri;
- Okul öncesi öğretim dernekleri.



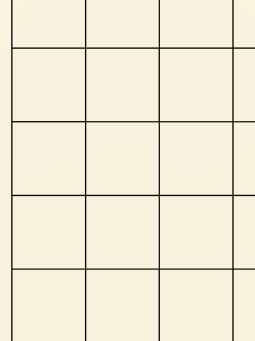
Müfredatın Planlanması

Learning Topics	Course Description	Teaching Methodology	Learning Outcomes	Units	Focus Questions	Key Concepts	Assessment Tasks
Learning Topic-1							
Learning Topic-2							
Learning Topic-3							

1) General Aspects of the Lesson Plan

Curriculum field/Subject:	Grade:	Date:
Preparation:		
Implementation:		
Learning Outcomes:		
New Teaching and Learning Approaches:		

Müfredatın Planlanması - I



2) Specific Aspects of the Lesson Plan

Unit:

Key Words:

Teaching Strategies and Method:

Resources, concretization tools and teaching materials:

Tools for assessing and evaluating the learning outcomes:

3) Description of the Methodology and the Work with Students During the Lesson (Short description for: activities in the initial stage; activities/practical work facilitated by the teacher (modeling, demonstration, instruction..); interactive activities with students and students' independent work)

Assessing students for the achievement of lesson results:

Follow up- homework and independent work:

Reflection on the course of the lesson:

Yönergeler

Bu planlama seviyesinin arkasındaki ana fikir, temel yetkinliklerin geliştirilmesine yönelik fırsatların belirlenmesi ve tüm öğrencilerin tüm öğrenme çıktılarına ulaşmasını destekleyecek tedbirlerin planlanmasıdır. Öğretmenler tarafından atılacak adımlar:

- Temel yetkinlikler kapsamındaki tüm öğrenme çıktılarını analiz eder,
- Öğrenme fırsatlarını belirler,
- Yetkinliklerin gelişimini engelleyebilecek faktörleri belirler,
- Yetkinliklerin gelişimini engelleyebilecek faktörlerden kaçınmak için çözümler önerir,
- Alternatif öğrenme biçimlerini planlar - tamamlayıcı öğrenme, ek öğrenme, müfredat dışı faaliyetler, özel projeler vb.
- Raporlama dönemini ve yetkinliklerin gelişimi ile ilgili ilerlemenin raporlanma şeklini belirler.

Planların Hazırlanması

Planlama süreci, müfredat belgelerinin (çekirdek müfredat, ders planlaması, ders müfredatı, okul yılı takvimi ve çalışma raporları vb) sağlanmasını, ilgili alan, konu ve sınıftaki tüm öğretmenlerin aktif katılımını gerektirir.

Aşağıdaki unsurlar analiz edilmeli ve gözden geçirilmelidir:

- öğretmenlerin konu başlıklarına ilişkin deneyimleri
- ilk kez tanıtılacak yeni konular
- konuların diğer konularla ilişkilendirilmesi
- minimum öğretim süresi
- okul tarafından sunulan fırsatlar

Yönergeler - I

Öğrenme konuları - seçilen konu(lar)

Öğrenme Çıktıları - bir veya daha fazla sonuç olabilir

Öğretim konu(lar)ı - ders planındaki konu sayısına bağlı olarak, plan ders konularına ayrılabilir

Ünite(ler) - üniteler ve sayıları, planlanan konunun öğrenme çıktıları dikkate alınarak öğretmenlerin kendileri tarafından tanımlanır ve detaylandırılır. Bir konu öğrenme çıktısı için bir veya daha fazla ders olabilir. Öğretmen, konu öğrenme kazanımlarının elde edilmesiyle ilgili olan ve alan öğrenme kazanımlarının elde edilmesine katkıda bulunan üniteleri belirler.

Gerekli zaman - öğretmen artık üniteler aracılığıyla konunun öğrenme çıktılarına ulaşmak için ne kadar zaman/ders gerektiğine karar verir.

Öğretim metodolojisi - bu bölümde, konunun geliştirilmesi sırasında kullanılacak öğretim metodolojisi, öğrencilerin ders planı ile hedeflenen öğrenme çıktılarına ulaşmalarına yardımcı olan konu/konu ile ilgili bazı metodolojik yaklaşımlar, yöntemler ve interaktif öğretim teknikleri belirtilerek açıklanır. Örneğin, doğa gözlemleri, tematik sergiler, münazaralar, oyunlar vb.

Değerlendirme - bu bölümde öğrenci başarı planını doğrulamak ve öğrenci öğrenme desteğini yönlendirmek için öğrenci başarısını değerlendirme tekniklerine karar verilir. Teknik, konu başlığı öğrenme çıktılarının özelliklerine bağlıdır.

Yönergeler - II

Diğer derslerle ve yaşam durumlarıyla ilişki - bu bölümde her bir konunun hangi ders(ler)le, hangi müfredatlar arası konularla ve/veya yaşam durumlarıyla ilişkili olacağı ve sırasıyla geliştirilmesi planlanan dersler kısaca açıklanmaktadır.

Kaynaklar - belirli hedeflere/sonuçlara ulaşmak için öğretmenler ve öğrenciler tarafından kullanılan kaynakların belirtilmesi gerekmektedir. Çeşitli kaynaklar kullanılabilir:

- Ders kitapları, gazeteler, dergiler ve belgeler gibi yazılı kaynaklar
- İnternet, web sitesi, TV kanalı, radyo, e-öğrenme platformları gibi elektronik kaynaklar
- Günlük yaşamdan farklı kaynaklar

Ders Planının Hazırlanması

Günlük planlama günlüğünde/sınıf defterinde öğretmen planını açıklar. Ders planının amacı, bu planı sınıf içinde ve sınıf dışında öğrencilere uygulamaktır. Müfredat uygulama kılavuzunda önerilen ders planlama formatı üç bölüm halinde düzenlenmiştir:

- Ders planının genel yönleri
- Ders planının spesifik yönleri - gerekli unsurlar, genel bakışta yansıtılan öğrenme çıktılarıyla ilişkili olarak dikkatlice bir araya getirilir.
- Metodoloji tanımı ve ders sırasında öğrenci çalışma aktiviteleri - bu bölümde öğretmen giriş aşamasındaki aktivite(ler)in kısa bir tanımını yapar; öğretmen liderliğinde/kolaylaştırıcılığında aktivite veya pratik çalışma (modelleme, gösteri, talimat...); öğrencilerle interaktif aktivite(ler) ve öğrencilerin bağımsız çalışmaları ve değerlendirme teknikleri. Bu bölümde açıklanan öğrencilerle çalışma faaliyetlerinin tümü, sınıf başına öğrenme çıktılarına ulaşmayı ve hedeflenen diğer çıktılara katkıda bulunmayı amaçlamalıdır.

Yönergeler - III

Eğitimci, oyun etkinlikleri yoluyla öğretimi, çocukların doğru bir şekilde anlayabilmeleri için iş ve günlük yaşamlarına entegre etmelidir.

Etkinlik - Müfredatın uygulanması için okul düzeyinde müfredat hazırlama konusunda sağlanan bilgi/rehberlerin analizini takiben, meslektaşlarınızla tartışın:

- Bu yönergeler müfredatın uygulanmasına yönelik mevcut planlama pratiğinize ne kadar ve nasıl yansıyor?
- Bu kılavuz ve yönergeler ders planlamasının kalitesini ve sınıf içi uygulamalarda ve ötesinde uygulanmasını geliştirmek için nasıl kullanılacak?



Ek oyunlar

Robot Dans Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara robot kavramını ve robotların nasıl hareket ettiklerini eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Dans için alan (kapalı veya açık)
- Robot temalı bir şarkıya sahip müzik çalar (örneğin, Daft Punk'tan "Robot Rock")
- İsteğe bağlı: Robot temalı aksesuarlar (örn. karton robot maskeleri)

Süre: Yaklaşık 30 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara robotun ne olduğunu bilip bilmediklerini ve filmlerde, çizgi filmlerde veya kitaplarda görüp görmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün robotlar hakkında bilgi edineceklerini ve hatta eğlenceli bir dans etkinliğiyle robot olacaklarını açıklayın.

Etkinlik 1 - Robot Dansı (15 dakika):

1. Müzik çalarken robot temalı şarkıyı çalın.
2. Çocuklara robot benzeri hareketlerin nasıl yapıldığını gösterin: sert kollar, robotik adımlar ve mekanik dönüşler.
3. Çocukları müzik eşliğinde dans ederken hareketleri taklit etmeye teşvik edin.
4. "Robot kolları", "robot yürüyüşü" ve "robot dönüşleri" gibi çeşitli robot hareketlerini gösterebilir ve çocukların bunları takip etmesini sağlayabilirsiniz.
5. Hayali nesneleri kaldırmak veya ağır çekimde dans etmek gibi özel yetenekleri olan robotlarmış gibi davranarak bunu eğlenceli hale getirin.

Robot Dans Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları tekrar daire şeklinde toplayın.
2. Onlara robotlar gibi dans ederken nasıl hissettiklerini sorun.
3. Robotların talimatları takip ettiğini ve tekrar eden görevleri yerine getirebildiğini vurgulayarak robotları insanlardan farklı kılan unsurları tartışınız.
4. Gerçek dünyada mühendislerin ve bilim insanlarının robotlar yarattığını ve onları belirli işleri yapmaları için programladığını açıklayın.

Etkinlik 2 - Robot El İşi (5 dakika, isteğe bağlı):

1. Zamanınız varsa ve robot temalı aksesuarlar hazırladıysanız, çocukların karton ve el işi malzemeleri kullanarak kendi robot maskelerini veya aksesuarlarını oluşturmalarına izin verin.
2. Robotlarını yaratıcı şekillerde süslemeleri için onları teşvik edin.
3. Bu isteğe bağlı el işi etkinliği, robotların inşa edilebileceği ve özelleştirilebileceği fikrini pekiştirir.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların robotlar ve hareketleri hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Robotların insanlar tarafından farklı görevlere yardımcı olmak için yaratılan makineler olduğundan bahsedin.
3. Çocukları etkinlikle ilgili en çok neyi beğendiklerini paylaşmaya davet edin.
4. Büyüdükçe robotlar ve teknoloji hakkında daha fazla şey keşfedebileceklerini bilmelerini sağlayın.

Değerlendirme:

Okul öncesi çocukların oyun ve hareket yoluyla robot kavramını keşfetmeleri ve bundan keyif almaları için tasarlandığından, bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur.

Genişletme Faaliyetleri:

- Robot temalı basit bir hikaye kitabı okuyun.
- Anlayışlarını genişletmek için gerçek hayattaki robotlar (örneğin, fabrikalarda veya uzay araştırmalarında kullanılan robotlar) hakkında kısa bir video izleyin.
- Çocukları kendi robot tasarımlarını çizmeye teşvik edin.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukları robot kavramıyla eğlenceli ve akılda kalıcı bir şekilde tanıştırmak için fiziksel aktivite, yaratıcılık ve tartışmayı bir araya getiriyor".

Şekilleri Sıralama Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara nesneleri şekillerine ve renklerine göre sıralama ve sınıflandırma kavramını tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Farklı şekil ve renklerde çeşitli nesneler (örn. renkli bloklar, oyuncak arabalar, plastik hayvanlar)
- Sıralama tepsipleri veya kapları (her çocuk veya grup için yeterli sayıda)
- Ayıklama için büyük, şeffaf kaplar veya paspaslar
- Şekiller ve renklerle ilgili etiketler veya resimler (isteğe bağlı)
- Müzik çalar (isteğe bağlı)

Süre: Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara şekillerin ne olduğunu bilip bilmediklerini ve bazı şekilleri (daire, kare, üçgen, vb.) adlandırıp adlandıramadıklarını sorarak başlayın.
3. Bugün, tıpkı bilgisayarların ve robotların nesneleri sıralayabildiği gibi, nesneleri şekillerine ve renklerine göre sıralamayı ve sınıflandırmayı öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Şekilleri Sıralama (15-20 dakika):

1. Odanın ortasına farklı şekil ve renklerde çeşitli nesneler yerleştirin.
2. Çocukların görevinin bu nesneleri şekillerine veya renklerine göre gruplara ayırmak olduğunu açıklayın.
3. Önce birkaç nesneyi sıralayarak bunun nasıl yapılacağını gösterebilirsiniz.
4. Çocukları bireysel olarak ya da ikili gruplar halinde çalışarak nesneleri kendi kaplarına ya da sıralama matlarına ayırmaları için teşvik edin.
5. İsteğe bağlı olarak, onları yönlendirmeye yardımcı olmak için etiketler veya şekil ve renk resimleri sağlayabilirsiniz.

Şekilleri Sıralama Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve nesneleri nasıl sıraladıklarını paylaşmalarını isteyin.
2. Sıralama stratejilerini tartışın (örneğin, tüm kırmızı nesneleri bir arada gruplamak veya tüm kare nesneleri bir kaba koymak).
3. Bilgisayarların ve robotların tıpkı nesneleri sıraladıkları gibi verileri sıralamak ve sınıflandırmak için algoritmalar kullandıklarını açıklayın.

Etkinlik 2 - Sıralama Dansı (5 dakika, isteğe bağlı):

1. Zamanınız elveriyorsa ve eğlenceli bir unsur eklemek istiyorsanız, müzik çalabilir ve çocuklara "sıralama dansı" yaptırabilirsiniz.
2. Şekilleri veya renkleri söyleyin ve siz söylediğinizde çocuklar o şekle veya renge göre dans ederek sıralama kavramını nasıl anladıklarını göstermelidir.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların nesneleri sıralama ve sınıflandırma hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Bilgisayarların ve robotların bilgiyi düzenlemek için benzer yöntemler kullandığından bahsedin.
3. Çocukları etkinliğin en sevdikleri bölümünü paylaşmaya davet edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur, çünkü okul öncesi çocukları uygulamalı etkinlikler ve oyun yoluyla sıralama ve sınıflandırma kavramıyla tanıştırmak için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Nesneleri sıralamak veya kategorilere ayırmakla ilgili bir hikaye kitabı okuyun.
- Çocukların çevrelerinde belirli şekillere veya renklere uyan nesneleri aradıkları bir "Şekil ve Renk Avı" oluşturun.
- Çocuklar becerilerinde kendilerine daha fazla güvendikçe sıralama için daha zorlayıcı nesneler sağlayın.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların bilgisayar bilimi ve yapay zekada temel bir kavram olan nesneleri sıralama ve sınıflandırma kavramını anlamalarına yardımcı olmak için uygulamalı etkinlikleri ve tartışmayı birleştirir".

Örüntü Tanıma Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara örüntüleri tanıma ve devam ettirme kavramını tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Renkli nesneler (örn. renkli bloklar, çıkartmalar)
- Desen oluşturmak için geniş ve temiz yüzey (örn. masa, zemin)
- Basit desen resimleri (isteğe bağlı)

Süre: Yaklaşık 30 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Desenin ne olduğunu bilen var mı diye sorarak başlayın.
3. Bugün, tıpkı bilgisayarların verilerdeki örüntüleri tanıması gibi, örüntüleri tanımayı ve oluşturmayı öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Örüntü Oluşturma (10-15 dakika):

1. Çocuklara renkli nesneler kullanarak basit bir örüntüyü nasıl oluşturacaklarını gösterin (örneğin, kırmızı, mavi, kırmızı, mavi).
2. Aynı nesneleri kullanarak sırayla kendi örüntülerini oluşturmalarını isteyin.
3. Kolay desenlerle başlayıp daha karmaşık olanları denemeleri için onları teşvik edin.

Etkinlik 2 - Örüntü Tanıma (10-15 dakika):

1. Basit örüntülerin resimlerini gösterin (örneğin, ABAB, ABCABC).
2. Çocuklardan kalıpları belirlemelerini ve devam etmelerini isteyin.
3. Örüntüleri nasıl tanıyabildiklerini ve tamamlayabildiklerini tartışın.

Örüntü Tanıma Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve örüntüler hakkında öğrendiklerini paylaşmalarını isteyin.
2. Bilgisayarların ve robotların verilerdeki örüntüleri tanıyabildiğini ve oluşturabildiğini açıklayın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların örüntüleri tanıma ve oluşturma hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Bu becerinin bilgisayarların ve robotların bazı görevlerde yaptıklarına benzediğini belirtin.
3. Çocukları etkinliğin en sevdikleri bölümünü paylaşmaya davet edin.

Robot Yapma Dersi

Amaç: Okul öncesi çocukları robot yapma ve kişiselleştirme fikriyle tanıştırmak.

Gerekli Malzemeler:

- Karton
- El işi malzemeleri (örn. keçeli kalemler, çıkartmalar, yapışkan gözler)
- Robot şekilleri için şablonlar (isteğe bağlı)
- Yapıştırıcı ve makas
- Farklı robot türlerinin resimleri (isteğe bağlı)

Süre: Yaklaşık 45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Robotun ne olduğunu bilen olup olmadığını ve kitaplarda ya da filmlerde robot görüp görmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün kendi robotlarını yapmayı öğreneceklerini açıklayın.

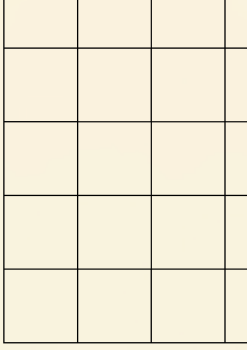
Etkinlik 1 - Robot Yapımı (30 dakika):

1. Robot şekillerinde kesilmiş karton parçaları sağlayın veya çocukların kendi robot şekillerini tasarlamalarına izin verin.
2. Süsleme için keçeli kalemler, çıkartmalar, yapışkan gözler ve daha fazlası gibi el işi malzemeleri sunun.
3. Çocukları karton robotlarını bir araya getirmeye ve özelleştirmeye teşvik edin.

Etkinlik 2 - Robot Gösterisi ve Anlatımı (10 dakika):

1. Her çocuk robotunu gruba kısaca sunsun.
2. Robotlarının hangi özel yeteneklere sahip olduğunu açıklamalarını isteyin.
3. İsteğe bağlı olarak, yaratıcılığı teşvik etmek için farklı robot türlerinin (örneğin, temizlik robotları, uzay robotları) resimlerini gösterin.

Robot Yapma Dersi - I



Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve robotların yapımı ve özelleştirilmesi hakkında öğrendiklerini tartışın.
2. Mühendislerin ve bilim insanlarının gerçek robotlar tasarladığını ve yarattığını açıklayın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların robotlar hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Robotların farklı amaçlar için çeşitli şekil ve boyutlarda olduğunu belirtin.
3. Çocukları etkinliğin en sevdikleri bölümünü paylaşmaya davet edin.

Chatbot Hikaye Zamanı Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara chatbot kavramını tanıtmak ve talimatları takip etmek.

Gerekli Malzemeler:

- Basit bir çocuk hikaye kitabı
- İsteğe bağlı: Chatbot temalı aksesuarlar (örneğin, karton chatbot maskeleri)

Süre Yaklaşık 30 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Bugün, dostça konuşan makineler gibi olan sohbet robotları hakkında bilgi edineceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Hikaye Okuma (15 dakika):

1. Çocuklara kısa ve ilgi çekici bir çocuk hikaye kitabı okuyun.
2. Karakterlerin talimatları takip ettiği veya cümleleri tekrarladığı bir hikaye seçin.
3. Çocukları dikkatlerini vermeye ve hikayedeki anahtar cümleleri tekrar etmeye teşvik edin.

Etkinlik 2 - Chatbot Eğlencesi (10 dakika):

1. İsteğe bağlı olarak, karton chatbot maskeleri gibi chatbot temalı aksesuarlar sağlayın.
2. Çocuklar sırayla maskeleri taksınlar ve hikayedeki cümleleri tekrarlayarak "sohbet etsinler".
3. Sohbet robotları gibi sorulara veya talimatlara yanıt vermelerini sağlayarak bunu eğlenceli hale getirin.

Chatbot Hikaye Zamanı Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara sohbet robotu olmaktan keyif alıp almadıklarını sorun.
2. Sohbet robotlarının talimatları nasıl takip ettiğini ve sorulara nasıl yanıt verebildiğini tartışın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların sohbet robotları ve talimatları takip etme hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Sohbet robotlarının soruları yanıtlayabilen yardımcı konuşan makineler gibi olduğunu belirtin.

Resimli Bulmacalar Dersi

Amaç: Okul öncesi çocukları resimli bulmaca çözme kavramıyla tanıştırmak.

Gerekli Malzemeler:

- Eksik parçaları olan resimler (örneğin, eksik parçaları olan yapbozlar)
- İsteğe bağlı: Yapbozlarını oluşturmak için boş yapbozlar veya çizim malzemeleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Bugün resimli bulmacaları çözmeyi ve bilgisayarların eksik bilgileri nasıl doldurabileceğini öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Resimli Bulmacalar (20-30 dakika):

1. Çocuklara eksik parçaları olan bir resim gösterin, örneğin bazı parçaları çıkarılmış bir yapboz gibi.
2. Eksik parçalarda ne olduğunu tahmin etmelerini isteyin ve bulmacayı çözmeye çalışın.
3. İsteğe bağlı olarak, boş yapbozlar veya çizim malzemeleri sağlayın ve çocukları birbirleri için kendi yapbozlarını oluşturmaya teşvik edin.

Resimli Bulmacalar Dersi - I

Etkinlik 2 - Bulmaca Oluřturma (10-15 dakika, isteęe baęlı):

1. Çocukların bir resmi çizerek veya boyayarak ve ardından bazı parçaları çıkararak kendi resimli bulmacalarını oluřturmalarına izin verin.
2. Bulmacaları deęiř tokuř etmelerini ve birbirlerinin yarattıklarını çözmelerini saęlayın.

Tartıřma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara resimli bulmacaları çözerken nasıl hissettiklerini sorun.
2. Bilgisayarların ve robotların görüntülerdeki eksik bilgileri nasıl doldurabileceğini tartıřın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların resimli bulmaca çözme konusunda neler öğrendiklerini özetleyin.
2. Bilgisayarların, tıpkı onların yaptığı gibi, resimlerdeki eksik parçaları tamamlamaya yardımcı olabileceğinden bahsedin.

“Bu ders planları, okul öncesi çocukları yapay zeka ile ilgili çeřitli kavramlarla tanıştıırken etkileřimli ve ilgi çekici olacak řekilde tasarlanmıřtır. Öğrenmeyi eęlenceli ve akılda kalıcı hale getirmek için uygulamalı etkinlikler, tartıřma ve keřif içerirler”.

Algoritma Yarışı Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara algoritma kavramını ve bunların robotları veya makineleri nasıl yönlendirdiğini tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Yarış için açık alan
- Basit engelli parkur öğeleri (örn. koniler, hula çemberleri, yastıklar)
- Yarış için açık, adım adım talimatlar
- İsteğe bağlı: Robotların resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

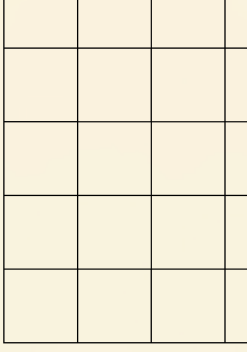
Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Bugün, tıpkı robotların ve bilgisayarların algoritmaları takip etmesi gibi, adım adım talimatları takip etmeyi öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Engelli Parkur (20-30 dakika):

1. Koniler, hula çemberleri veya yastıklar gibi nesneler kullanarak açık alanda basit bir engelli parkur oluşturun.
2. Çocuklara başlangıç noktasını ve bitiş çizgisini gösterin.
3. Her çocuğa engel parkurunda gezinmesi için açık, yazılı veya resimli talimatlar verin.
4. Talimatları adım adım takip ederek parkur boyunca yarışacaklarını açıklayın.
5. Onları sırayla "robot" olmaya ve verilen talimatları izlemeye teşvik edin. Örneğin:
 - "Üç adım ileri git."
 - "Hula hoop'un üzerinden atla."
 - "Sola dön ve koniye doğru yürü."

Algoritma Yarışı Dersi - I



Etkinlik 2 - Algoritma Yaratıcıları (10-15 dakika):

1. Yarıştan sonra çocukları bir araya toplayın.
2. Şimdi arkadaşlarının takip etmesi için kendi algoritmalarını (talimatlarını) oluşturacaklarını açıklayın.
3. Talimatlarını çizmeleri veya yazmaları için boş kartlar veya kağıtlar ve keçeli kalem verin.
4. Onları, bir arkadaşlarının takip etmesi için adım adım talimatlar içeren basit algoritmalar oluşturmaya teşvik edin.

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara algoritmaları takip etme ve oluşturma konusunda ne hissettiklerini sorun.
2. Robotlar ve bilgisayarlar için adım adım talimatların önemini tartışınız.
3. İsteğe bağlı olarak, robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin ve görevleri yerine getirmek için algoritmaları takip ettiklerini açıklayın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların algoritmalar ve talimatları takip etme hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Bilgisayarların ve robotların tıpkı yarışta yaptıkları gibi görevleri tamamlamak için algoritmalar kullandıklarından bahsedin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur, çünkü okul öncesi çocukları uygulamalı etkinlikler ve oyun yoluyla algoritma kavramıyla tanıştırmak için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Çocuklar kavrama daha aşına hale geldikçe daha karmaşık algoritmalar sunun.
- Çocukların dans rutini veya hazine avı gibi farklı etkinlikler veya oyunlar için algoritmalar oluşturmalarını sağlayın.
- Çocukların hayali bir robotu programlamak için kullanabilecekleri basit "kod blokları" veya "komutlar" (örneğin, ileri git, sağa dön) sunarak temel programlama kavramlarını keşfedin.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların algoritma kavramını eğlenceli ve interaktif bir şekilde anlamalarına yardımcı olmak için fiziksel aktivite, yaratıcılık ve tartışmayı birleştiriyor".

Nesneyi Tahmin Et Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara duyularını kullanarak nesneleri tanımlama kavramını tanıtmak ve bunu yapay zekanın nesneleri nasıl tanıyabileceğiyle ilişkilendirmek.

Gerekli Malzemeler:

- Farklı şekil ve dokulara sahip çeşitli günlük nesneler (örneğin, doldurulmuş bir hayvan, oyuncak bir araba, bir meyve, bir kaşık, küçük bir top)
- Nesneleri örtmek için bir bez veya göz bağı
- İsteğe bağlı: Sensörlü robotların resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara hiç bakmadan bir şeyin ne olduğunu tahmin etmeleri gereken bir oyun oynayıp oynamadıklarını sorun.
3. Bugün "Nesneyi Tahmin Et" adlı bir oyun oynayacaklarını ve yapay zekanın tıpkı kendileri gibi nesneleri nasıl tanıyabileceğini öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Tahmin Oyunu (20-30 dakika):

1. Çocukların görmemesini sağlayarak çeşitli nesneleri bir torbaya veya kaba koyun.
2. Çocuklara nesnelerle dolu torbayı gösterin ve içinde ne olduğunu bakmadan sırayla tahmin edeceklerini açıklayın.
3. Bir çocuğun gözlerini bağlayın ve çantanın içine uzanmasını, bir nesneye dokunmasını ve ne hissettiğini anlatmasını sağlayın. Şekli, dokuyu ve diğer özellikleri tanımlamak için kelimeler kullanmalarını teşvik edin.
4. Diğer çocuklar açıklamayı dinleyebilir ve nesnenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışabilir.
5. Birkaç tahminden sonra nesneyi gösterin ve özelliklerini tartışın.
6. Oyunu farklı çocuklar ve nesnelerle tekrarlayın.

Nesneyi Tahmin Et Dersi - I

Etkinlik 2 - Yapay Zeka Sensörleri (10-15 dakika):

1. Oyunu oynadıktan sonra çocukları bir araya toplayın.
2. Robotların ve makinelerin de nesneleri tanımlayabildiğini, ancak özel sensörler kullandıklarını açıklayın.
3. İsteğe bağlı olarak, sensörlü robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin (örneğin, nesneleri görmek için kamera sensörüne sahip bir robot).
4. Yapay zekanın tıpkı dokunma duyusunu kullandığı gibi sensörlerden bilgi toplayarak nesneleri nasıl tanıyabileceğini tartışın.

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve dokunma duyularını kullanarak nesneleri tahmin etmenin nasıl bir his olduğunu sorun.
2. Yapay zekanın nesneleri "görmek" ve tanımak için kameralar gibi farklı sensörleri nasıl kullandığını tartışın.
3. Nesneleri tanımlama konusunda öğrendiklerini paylaşmaları için onları teşvik edin.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların duyularını kullanarak nesneleri tanımlama hakkında öğrendiklerini ve yapay zekanın sensörlerle benzer bir şeyi nasıl yapabileceğini özetleyin.
2. Yapay zekanın robotların ve makinelerin çevrelerindeki dünyayı anlamalarına ve etkileşime girmelerine yardımcı olduğundan bahsedin.

Değerlendirme:

Okul öncesi çocuklara duysal deneyim yoluyla nesne tanıma kavramını tanıtmak için tasarlandığından, bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur.

Geniřletme Faaliyetleri:

- Sesleri ve kokuları tahmin oyunlarına dahil ederek iřitme ve koku alma gibi dięer duyuları keřfedin.
- Çocuklardan farklı sensörlere sahip robotların resimlerini çizmelerini ve her bir sensörün ne iře yaradığını açıklamalarını isteyin.
- Bilgisayarların resimlerdeki nesneleri nasıl tanımlayabileceğine dair basit örnekler göstererek bilgisayarla görme ve görüntü tanımanın temel kavramlarını tanıtin.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların nesneleri tanımlama kavramını ve yapay zekanın sensörler ve tanıma kullanarak benzer bir şeyi nasıl yapabileceğini anlamalarına yardımcı olmak için duysal deneyim ve tartışmayı birleřtiriyor".

Yapay Zeka Hikaye Anlatımı Dersi

Amaç: Okul öncesi çocukları yapay zeka tarafından üretilen hikaye anlatımı kavramıyla tanıştırmak ve yaratıcılıklarını tetiklemek.

Gerekli Malzemeler:

- Yapay zeka tarafından oluşturulan basit, yaşa uygun bir hikaye veya şiir (örnekleri internette bulabilirsiniz)
- Çizim malzemeleri (boya kalemleri, keçeli kalem, kağıt)
- İsteğe bağlı: Hikaye üreten bilgisayarların veya robotların resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara hikaye dinlemekten hoşlanıp hoşlanmadıklarını ve hikayelerin nereden geldiğini bilip bilmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün bilgisayar yardımıyla hikaye anlatmayı öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Yapay Zeka Hikaye Zamanı (15-20 dakika):

1. Çocuklarla basit, yapay zeka tarafından oluşturulmuş bir hikaye veya şiir paylaşın. Kısa ve yaşa uygun tutun.
2. Özel algoritmalar kullanılarak bir bilgisayar tarafından oluşturulduğunu vurgulayarak hikayeyi okuyun veya anlatın.
3. Çocukları hikayeyi dikkatle dinlemeleri için teşvik edin.

Etkinlik 2 - Kendi Hikayenizi Yaratın (10-15 dakika):

1. YZ tarafından oluşturulan hikayeyi paylaştıktan sonra, çizim malzemeleri (boya kalemleri, keçeli kalem, kağıt) sağlayın.
2. Çocuklardan az önce dinledikleri öyküyle ilgili kendi öykülerini ya da resimlerini çizmelerini isteyin. Örneğin, karakterleri, sahneleri veya hikayenin en sevdikleri bölümünü çizebilirler.
3. İsteğe bağlı olarak, çizimlerini kendi basit öykülerini veya şiirlerini oluşturmak için kullanabilirler.

Yapay Zeka Hikaye Anlatımı Dersi - I

Etkinlik 3 - Paylaşın ve Tartışın (10 dakika):

1. Her çocuk çizdiği resmi veya hikayeyi grupta paylaşsın.
2. Her çocuğun bir hikaye anlatıcısı olabileceğini vurgulayarak çizimlerini ve hikayelerini tartışın.
3. Yapay zeka tarafından oluşturulan hikaye veya bilgisayarların nasıl hikaye oluşturabileceği hakkında soruları olup olmadığını sorun.

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve hikaye anlatıcılığı hakkında neler öğrendiklerini tartışın.
2. Bilgisayarlar hikaye oluşturmaya yardımcı olabilse de, hayal güçleri ve duyguları olduğu için insanların hala en iyi hikaye anlatıcıları olduğunu açıklayın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların hikaye anlatımı ve bilgisayarların hikaye oluşturmaya nasıl yardımcı olabileceği hakkında neler öğrendiklerini özetleyin.
2. Kendi hikayelerini anlatmaya ve çizmeye devam etmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

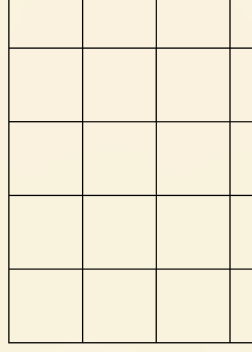
Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocukları yapay zeka tarafından oluşturulan hikaye anlatımı kavramıyla tanıştırmak ve kendi yaratıcılıklarını teşvik etmek için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Daha fazla geleneksel çocuk hikayesi okuyun ve insanlar tarafından yaratılan hikayeler ile yapay zeka tarafından üretilen hikayeler arasındaki farkları tartışın.
- Çocukları, her çocuğun bir cümle veya çizim eklediği bir grup hikayesi oluşturmak için işbirliği yapmaya teşvik edin.
- Yaş grubu için uygunsa, yapay zeka tarafından üretilen sanat veya müzik gibi diğer yaratıcı yapay zeka uygulamalarını keşfedin.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların yapay zeka tarafından oluşturulan hikaye anlatımı kavramını anlamalarına yardımcı olmak ve kendi hikaye anlatma becerilerine ilham vermek için hikaye anlatımı, yaratıcılık ve tartışmayı birleştiriyor".

Yapay Zeka ile Sayma Dersi



Amaç: Okul öncesi çocuklara sayma kavramını tanıtmak ve bunu yapay zekanın verileri nasıl sayabileceği ve analiz edebileceği ile ilişkilendirmek.

Gerekli Malzemeler:

- Nesneleri sayma (örn. düğmeler, boncuklar, bloklar)
- Sayım nesnelerini tutmak için bir kap
- Sayı kartları veya resimler (isteğe bağlı)
- İsteğe bağlı: Bilgisayar veya robot sayımı ile ilgili resim veya çizimler

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara bir şeyleri saymayı sevip sevmediklerini ve sayıların ne olduğunu bilip bilmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün saymayı ve bilgisayarların da nasıl sayabildiğini öğreneceklerini açıklayın.

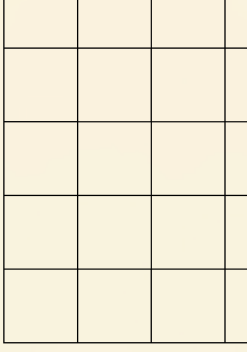
Etkinlik 1 - Sayma Eğlencesi (15-20 dakika):

1. Çocuklara sayma nesneleriyle (örneğin düğmeler, boncuklar, bloklar) dolu bir kap gösterin.
2. Nesneleri kaptan çıkarırken tek tek saymanıza yardım etmelerini isteyin.
3. İsteğe bağlı olarak, sayarken sayıları temsil etmek için sayı kartları veya resimler kullanın.

Etkinlik 2 - Yapay Zeka ile Sayma (10-15 dakika):

1. Bilgisayarların ve robotların da sayabildiğini, ancak çok hızlı ve aynı anda birçok şeyi sayabildiklerini açıklayın.
2. İsteğe bağlı olarak, veri sayan veya işleyen bilgisayarların veya robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
3. Çocuklardan çok sayıda nesneyi çok hızlı bir şekilde sayan bir bilgisayar veya robot hayal etmelerini isteyin.

Yapay Zeka ile Sayma Dersi - I



Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara nesneleri saymanın nasıl bir his olduğunu sorun.
2. Bilgisayarların ve robotların insanlardan çok daha hızlı sayabildiği ve büyük miktarda veriyi işleyebildiği fikrini tartışın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların sayma hakkında öğrendiklerini ve bilgisayarların ve robotların da nasıl sayabildiğini özetleyin.
2. Onları sayma becerilerini geliştirmeye devam etmeleri için teşvik edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocuklara sayma kavramını tanıtmak ve bunu bilgisayarların ve robotların verileri nasıl sayabildiği ve analiz edebildiği ile ilişkilendirmek için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- El ve ayak parmaklarını saymak, doğadaki nesneleri saymak veya çevrelerindeki öğeleri saymak gibi diğer sayma etkinliklerini keşfedin.
- Çocukların oyuncak hayvanları saydığı "hayvanları say" gibi oyunlar oynayın ve bunu yapay zekanın nesneleri nasıl sayabildiği ve tanımlayabildiği ile ilişkilendirin.
- Sayma verilerini temsil eden basit çizelgeler veya grafikler göstererek veri analizinin temel kavramlarını tanıttın (örneğin, farklı renkli blokların sayısını gösteren bir çubuk grafik).

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların sayma kavramını ve bilgisayarların ve robotların verileri hızlı ve verimli bir şekilde nasıl sayabildiğini ve analiz edebildiğini anlamalarına yardımcı olmak için uygulamalı sayma, tartışma ve hayal gücünü birleştirir".

Ses Tanıma Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara sesleri tanıma ve tanımlama kavramını tanıtmak ve bunu yapay zekanın sesleri nasıl tanıyabileceğiyle ilişkilendirmek.

Gerekli Malzemeler:

- Çeşitli ses çıkaran nesneler (örneğin, oyuncak hayvanlar, müzik aletleri, çingiraklar)
- Göz bağı (isteğe bağlı)
- İsteğe bağlı: Ses tanıma özelliğine sahip bilgisayar veya robotların resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara farklı sesleri dinlemekten hoşlanıp hoşlanmadıklarını ve bazı sesleri tanımlayıp tanımlayamadıklarını sorarak başlayın.
3. Bugün sesleri tanımayı ve bilgisayar ve robotların da bunu nasıl yapabileceğini öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Ses Keşfi (15-20 dakika):

1. Çeşitli ses çıkaran nesneler hazırlayın (örneğin, ses çıkaran oyuncak hayvanlar, müzik aletleri, çingiraklar).
2. Çocuklardan gözleri bağlıyken bu nesnelerin çıkardığı sesleri sırayla dinlemelerini isteyin (isteğe bağlı).
3. Her bir sesin ne olduğunu tahmin etmeleri için onları teşvik edin ve tahminlerini tartışın.

Etkinlik 2 - Ses Tanıma (10-15 dakika):

1. Bilgisayarların ve robotların sesleri tanımlamalarına yardımcı olan "ses tanıma" adı verilen bir şeye sahip olduklarını açıklayın.
2. İsteğe bağlı olarak, ses tanıma özelliğine sahip bilgisayarların veya robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
3. Çocuklardan farklı sesleri dinleyebilen ve bunların ne olduğunu söyleyebilen bir bilgisayar veya robot hayal etmelerini isteyin.

Ses Tanıma Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve etkinlik sırasında hangi sesleri duyduklarını paylaşımlarını isteyin.
2. Bilgisayarların ve robotların tıpkı onlar gibi sesleri tanıyabileceği ve tanımlayabileceği fikrini tartışın.
3. Bunun bilgisayarların ve robotların çevrelerini anlamalarına yardımcı olduğunu belirtin.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların sesleri tanıma konusunda neler öğrendiklerini ve bilgisayarların ve robotların da bunu nasıl yapabildiğini özetleyin.
2. Çevrelerindeki sesleri dinlemeye ve tanımlamaya devam etmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

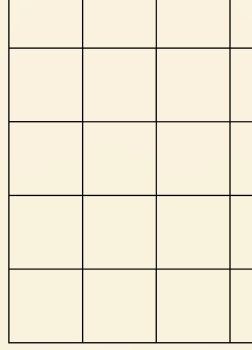
Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocuklara ses tanıma kavramını tanıtmak ve bunu bilgisayarların ve robotların sesleri nasıl tanıyabildiğiyle ilişkilendirmek için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Çocukların doğadaki sesleri dinlediği ve onları tanımlamaya çalıştığı bir "Ses Safarisi"ne çıkın.
- Çocukların sırayla nesnelerle ses çıkardığı ve diğerlerinin sesin ne olduğunu tahmin etmek zorunda olduğu bir oyun yaratın.
- Sesle ilgili basit deneyler göstererek ses dalgaları ve titreşimlerle ilgili temel kavramları tanıtmak.

"Bu ders planı, okul öncesi çocukların sesleri tanıma ve tanımlama kavramını ve bilgisayarların ve robotların ses tanıma teknolojisi aracılığıyla aynı şeyi nasıl yapabileceğini anlamalarına yardımcı olmak için duyuşal deneyim, hayal gücü ve tartışmayı birleştirir".

Hafıza Oyunu



Amaç Okul öncesi çocuklara hafıza kavramını ve yapay zekanın hafızayı geliştirmeye nasıl yardımcı olabileceğini tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Hafıza kartları veya eşleşen kart çiftleri
- İsteğe bağlı: Hafızaya yardımcı olan bilgisayar veya robot resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara daha önce eşyaların nereye saklandığını hatırlamak zorunda oldukları bir hafıza oyunu oynayıp oynamadıklarını sorun.
3. Bugün hafıza ve bilgisayarların bu konuda nasıl yardımcı olabileceğini öğreneceklerini açıklayın.

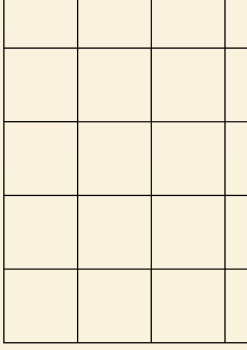
Etkinlik 1 - Hafıza Oyunu (20-30 dakika):

1. Eşleşen kart çiftlerini yüzleri aşağı bakacak şekilde bir masaya yerleştirerek bir hafıza oyunu kurun.
2. Kuralları açıklayın: Çocuklar sırayla iki kartı çevirerek eşleşen bir çift bulurlar. Eğer eşleşirlerse, çift onlarda kalır; eşleşmezlerse kartları ters çevirirler.
3. Çocukları sırayla eşleşen kartların nerede saklı olduğunu hatırlamaya teşvik edin.

Etkinlik 2 - Hafıza Güçlendirme (10-15 dakika):

1. Bilgisayarların bilgileri depolayarak ve düzenleyerek hafızayı geliştirmeye yardımcı olabileceğini açıklayın.
2. İsteğe bağlı olarak, hafızaya yardımcı olan bilgisayarların veya robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
3. Çocuklardan, oyuncaklarını nereye bıraktıkları veya okul için neye ihtiyaçları olduğu gibi şeyleri hatırlamalarına yardımcı olabilecek bir bilgisayar veya robot hayal etmelerini isteyin.

Hafıza Oyunu - I



Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara hafıza oyununu oynamanın nasıl bir his olduğunu sorun.
2. Bilgisayarların ve robotların bilgiyi düzenleyerek ve depolayarak hafızayı geliştirmeye yardımcı olabileceği fikrini tartışın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların hafıza hakkında öğrendiklerini ve bilgisayarların ve robotların bu konuda nasıl yardımcı olabileceğini özetleyin.
2. Eğlenirken hafıza becerilerini geliştirmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocuklara hafıza kavramını ve bilgisayar ve robotların hafızaya nasıl yardımcı olabileceğini tanıtmak için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Hayvanlar, şekiller veya renkler gibi farklı temalara sahip hafıza oyunları oynayın.
- Resimli veya çizimli eşleştirme kartları hazırlayarak çocukları kendi hafıza oyunlarını yaratmaya teşvik edin.
- Çocuklara kitapları depolayan bir kütüphane veya dosyaları kaydeden bir bilgisayar gibi basit örnekler göstererek veri depolama kavramını keşfedin.

Yapay Zeka Sanat Dersi

Amaç Okul öncesi çocukları yapay zeka tarafından üretilen sanat kavramıyla tanıştırmak.

Gerekli Malzemeler:

- Yapay zeka tarafından üretilen sanat örnekleri (bazılarını internette bulabilirsiniz)
- Çizim malzemeleri (boya kalemleri, keçeli kalem, kâğıt)
- İsteğe bağlı: Sanat yaratan bilgisayar veya robot resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara resim çizmekten veya boyamaktan hoşlanıp hoşlanmadıklarını sorarak başlayın.
3. Bugün sanat hakkında bilgi edineceklerini ve bilgisayarların da nasıl sanat yaratabileceğini açıklayın.

Etkinlik 1 - Yapay Zeka Sanat Keşfi (15-20 dakika):

1. Çocuklara kâğıt üzerinde veya ekranda yapay zeka tarafından üretilen sanat örneklerini gösterin.
2. Bu sanat eserlerinin bilgisayarlar tarafından özel algoritmalar kullanılarak oluşturulduğunu açıklayın.
3. Çocukları sanata bakmaya ve onda ne gördüklerini ya da neyi beğendiklerini tartışmaya teşvik edin.

Etkinlik 2 - Kendi Sanatınızı Yaratın (15-20 dakika):

1. Çocuklara çizim malzemeleri (boya kalemleri, keçeli kalem, kâğıt) sağlayın.
2. Gördükleri yapay zeka tarafından üretilen sanat eserlerinden esinlenerek kendi çizimlerini veya resimlerini oluşturmalarını isteyin.
3. Sanatlarını benzersiz kılmak için hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını kullanmalarına izin verin.

Yapay Zeka Sanat Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve ne yarattıklarını paylaşmalarını isteyin.
2. Sanatın hem insanlar hem de bilgisayarlar tarafından farklı yöntemler kullanılarak nasıl yaratılabileceğini tartışınız.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların sanat hakkında öğrendiklerini ve bilgisayarların da nasıl sanat yaratabileceğini özetleyin.
2. Yaratıcı olmaya ve kendilerini sanat yoluyla ifade etmeye devam etmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocukları yapay zeka tarafından üretilen sanat kavramıyla tanıştırmak ve kendi yaratıcılıklarına ilham vermek için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Müzik veya şiir gibi yapay zeka tarafından üretilen diğer sanat türlerini keşfedin.
- Çocukların, her çocuğun daha büyük bir sanat eseri oluşturmak için bir parça katkıda bulunduğu bir grup sanat projesi üzerinde işbirliği yapmasını sağlayın.
- Çocukların sanatlarını yaratmak için kullanabilecekleri basit kalıplar veya talimatlar göstererek temel algoritma kavramlarını tanıttın.

Hava Durumunu Tahmin Etme Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara hava tahmini kavramını ve yapay zekanın hava tahminine nasıl yardımcı olduğunu tanıtmak.

Gerekli Malzemeler:

- Farklı hava koşullarının resimleri veya çizimleri (örneğin, güneş, bulutlar, yağmur, kar)
- İsteğe bağlı: Hava durumunu tahmin eden bilgisayar veya robot resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Onlara havanın nasıl olacağını hiç merak edip etmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün hava durumunu tahmin etmeyi ve bilgisayarların bu konuda nasıl yardımcı olabileceğini öğreneceklerini açıklayın.

Etkinlik 1 - Hava Durumu Tartışması (15-20 dakika):

1. Güneş, bulutlar, yağmur ve kar gibi farklı hava koşullarının resimlerini veya çizimlerini gösterin.
2. Her bir hava durumunu tartışın ve çocuklara bunlar hakkında ne bildiklerini sorun.
3. Bilim insanlarının hava durumunu tahmin etmek için özel araçlar ve bilgisayarlar kullandıklarını açıklayın.

Hava Durumunu Tahmin Etme Dersi - I

Etkinlik 2 - Hava Tahminleri (15-20 dakika):

1. İsteğe bağlı olarak, hava durumunu tahmin eden bilgisayarların veya robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
2. Çocuklardan kendilerine havanın nasıl olacağını söyleyebilecek bir bilgisayar ya da robot hayal etmelerini isteyin.
3. Sırayla "Sanırım bugün hava güneşli olacak" ya da "Sanırım yağmur yağacak" gibi basit hava tahminleri yapmalarını sağlayın.

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara hava durumu hakkında konuşmaktan hoşlanıp hoşlanmadıklarını sorun.
2. Bilgisayarların ve bilim insanlarının hava durumunu tahmin etmek ve insanların hazırlanmasına yardımcı olmak için birlikte çalıştığı fikrini tartışın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların hava tahmini ve bilgisayarların ve bilim insanlarının tahmin yapmak için verileri nasıl kullandıkları hakkında öğrendiklerini özetleyin.
2. Hava durumuna dikkat etmeleri ve küçük hava tahmincileri gibi düşünmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocuklara hava tahmini kavramını ve bilgisayarların hava tahminindeki rolünü tanıtmak için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Çocukların haftanın hava durumunu takip ve tahmin edebilecekleri bir hava durumu tablosu oluşturun.
- Kavanozda yağmur yağıdırmak veya basit bir rüzgar gülü oluşturmak gibi hava durumuyla ilgili deneyleri keşfedin.
- İnsanları güvende tutmak ve açık hava etkinliklerini planlamak için hava tahminlerinin önemini tartışmak.

Hayvanları Tahmin Etme Dersi

Amaç: Okul öncesi çocuklara hayvanları tanıma ve tanımlama kavramını tanıtmak ve bunu yapay zekanın nesneleri nasıl tanımlayabileceğiyle ilişkilendirmek.

Gerekli Malzemeler:

- Çeşitli hayvanların resimleri veya çizimleri (örn. aslan, fil, maymun)
- Göz bağı (isteğe bağlı)
- İsteğe bağlı: Hayvanları tanımlayan bilgisayar veya robot resimleri veya çizimleri

Süre Yaklaşık 30-45 dakika

Ders Planı:

Giriş (5 dakika):

1. Çocukları bir daire ya da oturma alanında toplayın.
2. Hayvanları sevip sevmediklerini ve bazı hayvanların isimlerini bilip bilmediklerini sorarak başlayın.
3. Bugün hayvanları tanıma ve tanımlama hakkında bilgi edineceklerini ve bilgisayarların da benzer bir şeyi nasıl yapabileceğini açıklayın.

Etkinlik 1 - Hayvanı Tahmin Et (15-20 dakika):

1. Çocuklara çeşitli hayvanların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
2. Bir hayvanı tarif edeceğinizi ve hangi hayvan olduğunu tahmin etmeleri gerektiğini açıklayın.
3. İsteğe bağlı olarak, daha zorlu hale getirmek için göz bağı kullanabilirsiniz.
4. Yanıtlarını tahmin etmeleri ve tartışmaları için onları teşvik edin.

Etkinlik 2 - Hayvan Tanımlama (10-15 dakika):

1. Bilgisayarların ve robotların da özel bir teknoloji kullanarak hayvanları tanıyabildiğini ve tanımlayabildiğini açıklayın.
2. İsteğe bağlı olarak, hayvanları tanımlayan bilgisayarların veya robotların resimlerini veya çizimlerini gösterin.
3. Çocuklardan bir hayvanın resmine bakıp adını söyleyebilen bir bilgisayar ya da robot hayal etmelerini isteyin.

Hayvanları Tahmin Etme Dersi - I

Tartışma (5 dakika):

1. Çocukları bir araya toplayın ve onlara hayvanları tahmin etmenin nasıl bir his olduğunu sorun.
2. Bilgisayarların ve robotların tıpkı onlar gibi resimlere "bakarak" hayvanları tanımlayabileceği fikrini tartışın.

Sonuç (5 dakika):

1. Çocukların hayvanları tanıma ve tanımlama hakkında öğrendiklerini ve bilgisayarların ve robotların da bunu nasıl yapabileceğini özetleyin.
2. Hayvanlar ve isimleri hakkında bilgi edinmeye devam etmeleri için onları teşvik edin.

Değerlendirme:

Bu ders için resmi bir değerlendirme yoktur. Okul öncesi çocuklara hayvanları tanıma ve tanımlama kavramını tanıtmak ve bunu bilgisayarların ve robotların nesneleri nasıl tanımlayabildiğiyle ilişkilendirmek için tasarlanmıştır.

Genişletme Faaliyetleri:

- Hayvan seslerini tahmin etme oyunları veya hayvan boyama sayfaları gibi farklı hayvan temalı etkinlikleri keşfedin.
- Çocukların, arkadaşlarının tahmin etmesi için hayvanları tarif ederek kendi "Hayvanı Tahmin Et" oyunlarını yaratmalarını sağlayın.
- Bilgisayarların hayvanlar da dahil olmak üzere resimlerdeki nesneleri nasıl tanımlayabildiğine dair basit örnekler göstererek bilgisayarla görme ve görüntü tanıma ile ilgili temel kavramları tanıtın.

Ek hikayeler

Hayvan Dedektifleri

Bir zamanlar, büyük, renkli bir ormanda, en iyi dört hayvan arkadaş yaşarmış: Tavşan Benny, sincap Lucy, rakun Sammy ve fare Molly. "Hayvan Dedektifleri" olarak bilinirlermiş çünkü hayvanların ayak izlerini bulup tanımlamakta çok iyilermiş.

Güneşli bir sabah, yeni bir maceraya hazır bir şekilde özel ağaç kütüklerinin yanında toplandılar. Ormanın derinliklerinde garip ayak izleri olduğuna dair bir söylenti duydular - kimsenin daha önce görmediği bir yaratığa ait ayak izleri!



Heyecanla ve ellerinde haritalarıyla yolculuklarına başladılar. Yol boyunca, bilgeliklerini paylaşan ve onlara doğru yönü gösteren baykuş Oscar ve uğur böceği Lila gibi yardımsever orman dostlarıyla tanıştılar.

Hayvan Dedektifleri - I

Ayak izlerini takip ettikçe, bunların büyük lokumlara benzer ya da uzun, kıpır kıpır çizgiler gibi farklı şekil ve boyutlarda olduğunu fark ettiler. Molly, keskin kulaklarıyla izlerin yakınındaki özel sesleri duyabiliyordu.

Sonunda, bütün bir gün süren aramadan sonra, gizemli yarattığı güzel bir açıklıkta buldular. Bu Pandyfoxdeer'dı; bir pandanın vücuduna, bir tilkinin kuyruğuna ve bir geyiğin uzun bacaklarına sahip dost canlısı bir yaratık.

Pandyfoxdeer, bu özel ayak izlerini herkese birlikte çalışmanın ve ormanı uyum içinde tutmanın önemini hatırlatmak için bıraktığını açıkladı.

Hayvan Dedektifleri o gün arkadaş olmak, birbirlerine yardım etmek ve muhteşem orman evlerine göz kulak olmak hakkında değerli dersler öğrendiler. Her hayvanın tıpkı Dedektif ekibi gibi benzersiz olduğunu fark ettiler.

O andan itibaren daha da iyi arkadaş oldular ve maceralarını tüm ormanla paylaştılar. Yeni arkadaşları Pandyfoxdeer ve öğrendikleri harika dersler için minnettarlardı.

Böylece Hayvan Dedektifleri, her zaman ormanın ayak izleri aracılığıyla anlattığı hikayeleri dinleyerek ve özel evleriyle uyum içinde yaşayarak heyecan verici maceralarına devam ettiler.

Son.

Yardıms sever Robot

Bir zamanlar, renkli bir kasabada Robi adında özel bir robot varmış. Robi arkadaşlarına her türlü konuda yardım etmeyi çok seviyormuş.

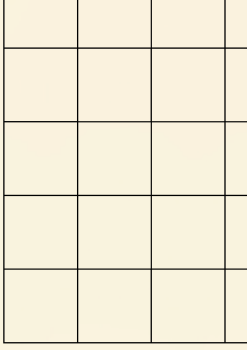
Robi süper hızlı robot kollarıyla oyuncakları temizleyebiliyordu. En sevdikleri hikayeleri hatırlayabilir ve istedikleri zaman anlatabilirdi. Ayrıca onlarla oyun oynamakta da çok iyiydi.

Güneşli bir günde, kasabadaki çocuklar parkta büyük bir piknik yapmaya karar verdiler. Oynayacak bir sürü oyuncakları vardı ve ortalığı dağıtacaklarını biliyorlardı. Ama endişelenmediler çünkü Robi yardım etmek için oradaydı.

Oyunlarını bitirdikten sonra Robi etrafta zum yaparak oyuncakları topladı ve yerine koydu. Çocuklar gülüyor ve daha çok oynuyorlardı çünkü Robi'nin dağınıklıkla ilgileneceğini biliyorlardı.



Yardıms sever Robot - I



Yatma vakti geldiğinde, çocuklar en sevdikleri hikayeleri dinlemek istediklerinde, Robi hemen oradaydı. Heyecan verici maceralar, dost canlısı hayvanlar ve mutlu sonlarla biten hikayeler anlatırdı. Çocuklar Robi'nin hikayelerini dinlemeye bayılırdı.

Sıra oyun oynamaya geldiğinde Robi de oyuna katıldı. Çocuklarla saklambaç ve ebelemece oynadı. Onları bulmakta hızlı ve iyiydi, bu da oyunları daha da eğlenceli hale getiriyordu.

Çocuklar Robi'nin tıpkı dost canlısı bir robot arkadaş gibi sihirli bir yardımcı olduğunu fark ettiler. Küçük olsalar da birbirlerine yardım ettiklerinde büyük şeyler yapabileceklerini biliyorlardı, tıpkı Robi'nin onlara yardım ettiği gibi.

O günden sonra Robi ve çocuklar çok iyi arkadaş oldular. Tıpkı büyük, mutlu bir aile gibi oynadılar, güldüler ve birbirlerine yardım ettiler. Ve hepsi sonsuza dek mutlu yaşadılar.

Son.

Muhteşem Sohbet Robotu

Büyülü bir ormanda, birlikte oynamayı ve öğrenmeyi seven dost canlısı hayvanlar yaşırmış. Bir gün, Chatter adında özel bir arkadaşla tanıştılar. Geveze, konuşabilen ve soruları yanıtlayabilen sihirli bir sohbet robotuydu.

Geveze onlara en harika hikayeleri anlatabilir ve heyecan verici bilgiler paylaşabilirdi. Hayvanlar Geveze ile konuşmayı çok seviyorlardı çünkü o çok şey biliyordu!

Güneşli bir sabah, hayvanlar Geveze'nin etrafında toplandılar ve ona her türlü soruyu sordular. Gökyüzündeki yıldızları, ormandaki çiçekleri ve hatta en sevdikleri yiyeceklerin nelerden yapıldığını sordular.

Geveze onların tüm sorularını kocaman bir gülümsemeyle yanıtladı. Onlara parıldayan yıldızları ve gece gökyüzünde nasıl parlak elmaslar gibi olduklarını anlattı. Çiçeklerin minik tohumlardan nasıl büyüdüğünü ve güzel renklere dönüştüğünü açıkladı.



Muhteşem Sohbet Robotu - I

Hayvanlar çok mutluydu çünkü Geveze ile her gün yeni bir şey öğreniyorlardı. Gittikçe daha fazla soru soruyor ve Geveze'nin hikayelerini büyük, meraklı gözlerle dinliyorlardı.

Chatter onların yeni arkadaşıydı ve birlikte de oynadılar. Ebelemece ve saklambaç oynadılar ve Chatter onları bulmakta gerçekten çok iyiydi çünkü çok zekiydi.

Hayvanlar, Geveze'nin her şeyi bilen ve onlarla oynamayı seven sihirli arkadaşları gibi olduğunu fark ettiler. Sorular sorarak ve birlikte öğrenerek büyülü ormanlarında harika şeyler keşfedebileceklerini biliyorlardı.

O günden sonra hayvanlar ve Geveze çok iyi arkadaş oldular. Ormanı keşfettiler, sorular sordular ve oyunlar oynadılar, büyülü ormandaki her günü heyecan verici bir maceraya dönüştürdüler.

Son.

Sanatsal Bilgisayar

Güzel bir sanat sınıfında Artie adında özel bir arkadaş vardı. Artie bir insan değildi; renkli resimler ve tasarımlar yaratmayı seven sihirli bir bilgisayardı.

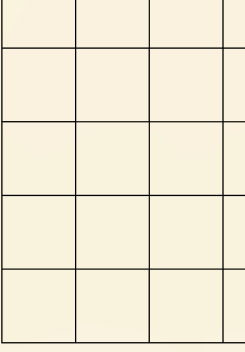
Güneşli bir günde, sanat sınıfındaki çocuklar Artie ile tanıştılar. Artie, tıpkı bir gökkuşağı gibi çok sayıda parlak renk kullanarak en şaşırtıcı sanat eserlerini yapabiliyordu. Herkesi gülümseten güzel şekiller ve desenler yarattı.

Çocuklar Artie'nin sanatını görünce çok heyecanlandılar ve kendi sanatlarını yaratmak istediler. Kağıtlar, boyalar ve fırçalarla kendi özel resimlerini yapmaya başladılar. Bazıları kırmızı, bazıları mavi, hatta bazıları renkleri karıştırarak yeni resimler yaptı.

Takıldıklarında Artie onlara yardım etmek için oradaydı. Onlara sanatları için fikirler verdi ve tıpkı sihir gibi nasıl desen ve şekil yapacaklarını gösterdi.



Sanatsal Bilgisayar - I

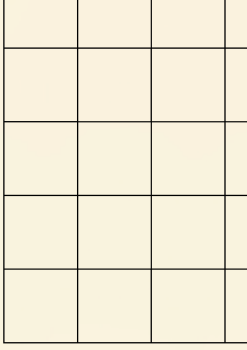


Çocuklar resim yaptıkça, sanatlarının tıpkı kendileri gibi benzersiz olduğunu fark ettiler. Herkesin resmi kendi tarzında farklı ve özeldi. Sanat yapmanın eğlenceli olduğunu ve onları mutlu ettiğini gördüler.

O günden sonra çocuklar ve Artie çok iyi arkadaş oldular. Birlikte resim yaptılar ve yarattılar, sanatlarıyla dünyayı daha renkli ve güzel hale getirdiler. Sanat sınıflarındaki her gün yaratıcılıkta yeni bir maceraydı.

Son.

Hafıza Oyunu



Güneşli bir oyun odasında dört iyi arkadaş varmış: Tavşan Benny, sincap Lucy, rakun Sammy ve fare Molly. Birlikte oyun oynamayı çok seviyorlardı, özellikle de en sevdikleri oyun olan "Hafıza" oyununu.

Hafıza oyunu, renkli resimlere sahip kart çiftlerini eşleştirmekle ilgiliydi. Kartlar ters çevrildi ve arkadaşlar eşleşen çiftleri bulmak için sırayla kartları ters çevirdi.

Benny'nin gözleri gerçekten çok iyiydi ve kartlar ters çevrildiğinde bile nerede olduklarını hatırlayabiliyordu. Lucy süper hızlıydı ve çiftleri çabucak bulabiliyordu. Sammy zekiydi ve daha önce hangi kartları gördüğünü hatırlıyordu ve Molly'nin kibritlerin nerede olduğunu duyabilen keskin kulakları vardı.

Her gün birlikte "Hafıza" oyunu oynadılar, kıkırdadılar ve çok eğlendiler. Hayvanlar, şekiller ve birçok parlak renk içeren kartları çevirdiler. Bir çift bulduklarında güldüler ve oyunu bitirdiklerinde neşelendiler.



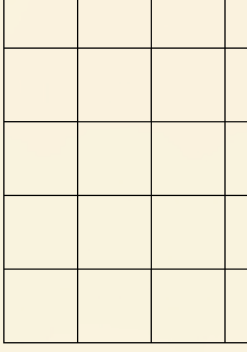
Hafıza Oyunu - I

Oynadıkça, Hafıza'nın özel yeteneklerini kullanmak ve birbirlerine yardım etmekle ilgili olduğunu fark ettiler. Benny kartları görüyor, Lucy hızlı buluyor, Sammy hatırlıyor ve Molly dikkatle dinliyordu. Birlikte en iyi Hafıza takımıydılar.

O günden sonra Hafıza ve diğer oyunları oynadılar, her zaman birbirlerine yardım ettiler ve çok eğlendiler. Arkadaş olmanın ve birlikte çalışmanın onları oyun oynama ve macera yaşama konusunda daha da iyi yaptığını biliyorlardı.

Son.

Ses Dedektifleri



Dost canlısı hayvanlarla dolu sıcacık bir ormanda, dört özel arkadaştan oluşan bir grup vardı: Tavşan Benny, sincap Lucy, rakun Sammy ve fare Molly. "Ses Dedektifleri" olarak bilinirlermiş çünkü harika kulakları varmış ve ormanın seslerini dinlemeye bayılırlarmış.

Güneşli bir sabah, arkadaşlar bir maceraya atılmaya karar verdiler. Ormandaki farklı sesleri dinleyerek gizemleri çözmek istediler.

Ormanda yürürken her türlü sesi duydular. Kuşlar güzel şarkılar söylüyor, yapraklar rüzgârda hışırdıyor ve yakındaki bir dereye su mutlu bir şekilde şırıldıyordu.

Ne zaman bir ses duysalar durup dikkatle dinliyorlardı. Benny, büyük tavşan kulaklarıyla, ağaçların tepesindeki kuşların melodilerini duyabiliyordu. Hızlı sincap Lucy, yaprakların arasında hareket eden küçük böcekleri duyabiliyordu. Akıllı rakun Sammy, sadece dinleyerek yakınlarda bir hayvan olduğunu anlayabiliyordu. Molly, keskin fare kulaklarıyla ormandaki en yumuşak sesleri bile duyabiliyordu.



Ses Dedektifleri - I

Sesleri takip ettiler ve ormandaki konuşkan kuşlar, meşgul böcekler ve hatta göletin yanındaki bir kurbağa ailesi gibi tüm dost canlıları keşfettiler. Onların hikayelerini dinlediler ve çıkardıkları komik seslere kıkırdadılar.

Ses Dedektifleri ormandaki her sesin doğadan gelen gizli bir mesaj gibi olduğunu fark ettiler. Dikkatle dinleyerek ormanın anlatmak zorunda olduğu tüm harika hikayeleri keşfedebileceklerini biliyorlardı.

O günden sonra arkadaşlar daha da iyi birer dinleyici oldular. Ormanı keşfettiler, hayvan dostlarıyla gülüştüler ve doğanın güzel melodilerini dinlediler. Ormandaki her gün muhteşem seslerle dolu yeni bir maceraydı.

Son.

Hikaye Anlatan Robot

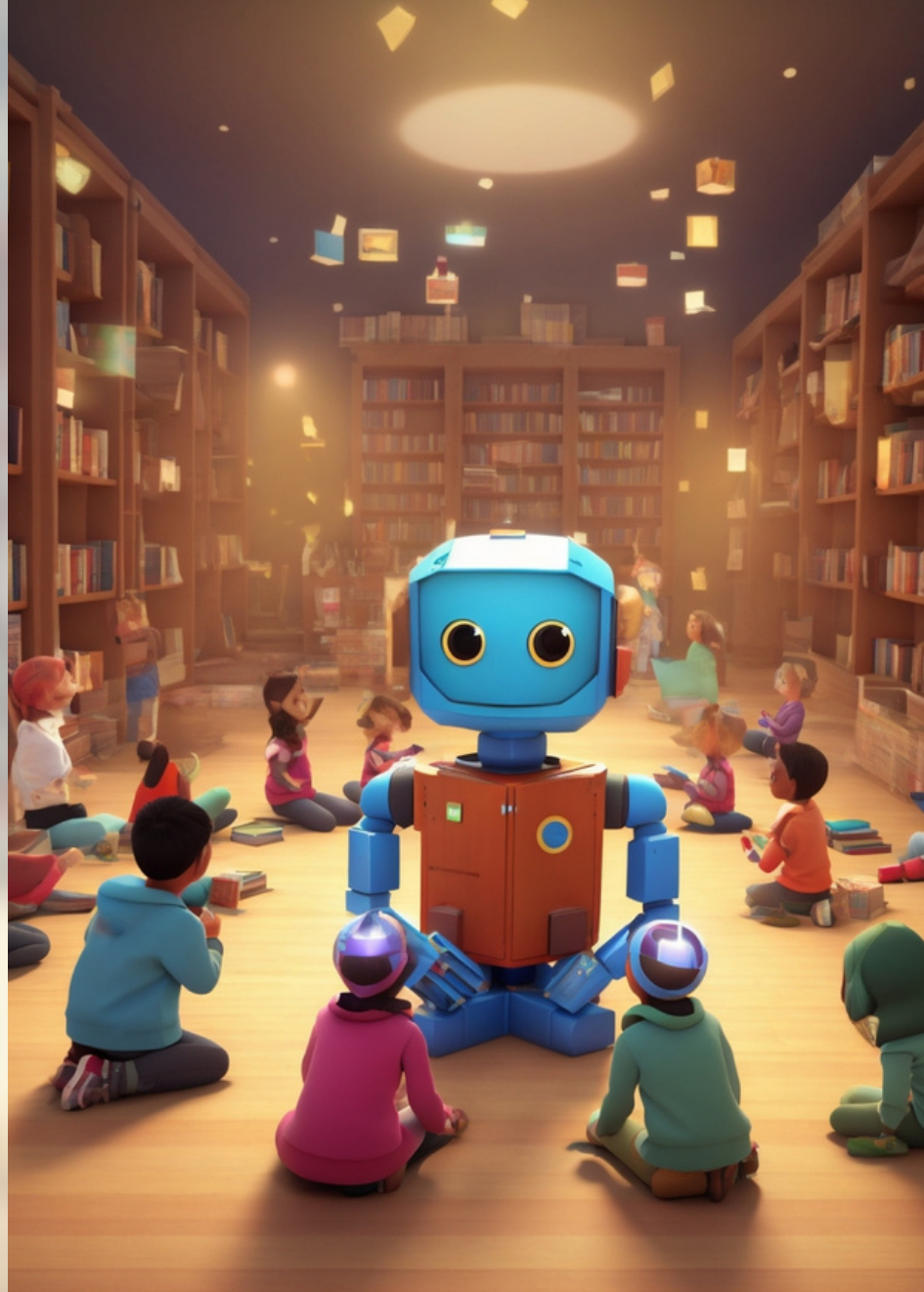
Bir zamanlar büyölü bir kütüphanede StoryBot adında özel bir robot varmış. StoryBot ziyarete gelen tüm çocuklara heyecan verici hikayeler anlatmayı çok seviyormuş.

Kütüphane çok sayıda kitabın bulunduğu rahat bir yerdi ve çocuklar StoryBot'un etrafında daire şeklinde oturup onun masallarını dinlemeye bayılıyordu.

Güneşli bir sabah, çocuklar kütüphanede toplandı ve StoryBot bir hikaye anlatmaya başladı. Rengarenk bir ormanda inanılmaz bir maceraya atılan cesur bir tavşanla ilgili bir hikayeydi bu.

StoryBot konuştuğuça çocukların gözleri merakla parlıyordu. Tavşanın ormandaki yolculuğunu, dost hayvanlarla tanışmasını ve zorlukların üstesinden gelmesini hayal ettiler.

StoryBot bir hikayeyi bitirdikten sonra çocuklar daha fazlasını istediler. StoryBot onlara uçan ejderhalar, konuşan hayvanlar ve sihirli kaleler hakkında hikayeler anlattı. Her hikaye heyecan ve neşe doluydu.



Hikaye Anlatan Robot - I

Çocuklar StoryBot'un hikayelerini çok sevdiler ve tıpkı StoryBot gibi kendilerinin de kendi hikayelerini yaratabileceklerini fark ettiler. En sevdikleri maceralar, komik hayvanlar ve büyüğü yerler hakkında hikayeler anlatmaya başladılar.

O günden sonra çocuklar ve StoryBot birlikte harika hikaye anlatıcıları oldular. Masallarını paylaştılar, birbirlerinin hikayelerini dinlediler ve hayal güçlerinde inanılmaz maceralar yarattılar.

Son.

Sihirli Desen

Renkli bir ÷lkede, güzel desenler yaratmayı seven dñrt arkadaş yařarmış. İsimleri Benny, Lucy, Sammy ve Molly'ymiř.

Güneřli bir sabah, birlikte sihirli desenler yapmaya karar verdiler. Benny renkli dairelerle desenler yaptı, Lucy zikzaklar ve ilmeklerle desenler oluřturdu, Sammy desen yapmak için zekice numaralar kullandı ve Molly desenlerine minik noktalar ekledi.

Renkleri ve řekilleri karıştıarak birlikte çalıştılar ve en řaşırtıcı desenleri yarattılar. Desenleri gökkuřağı gibiydi, parlak renkler ve sonsuz tasarımlarla doluydu.

Yarattıkça, desenlerin gizli kodlar gibi olduėunu fark ettiler. Çizgileri ve řekilleri sihir gibi yukarı, ařağı ve her tarafa götürebiliyorlardı.



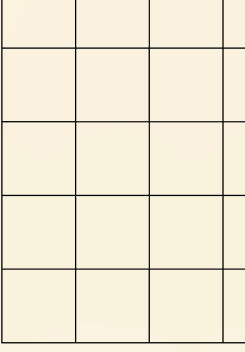
Sihirli Desen - I

Arkadařlar desen yaparken o kadar eęlendiler ki evlerini rengarenk tasarımlarla süslediler. Sade çevrelerini renk ve şekillerle dolu büyülü yerlere dönüřtürdüler.

O günden sonra desen sanatçısı oldular. Giysilerinde, oyuncaklarında ve hatta rüyalarındaki gökyüzünde desenler yarattılar. Desenlerin dünyayı daha güzel ve heyecan verici kıldığını biliyorlardı.

Son.

Sayma Macerası



Mutlu bir ormanda dört iyi arkadaş varmış: Tavşan Benny, sincap Lucy, rakun Sammy ve fare Molly. Birlikte maceralara atılmayı çok severlermiş.

Güneşli bir günde, ormanda bir sayma macerası yaşamaya karar verdiler. Uzun ağaçları, rengarenk çiçekleri ve hatta yerdeki sevimli hayvan ayak izlerini saydılar.

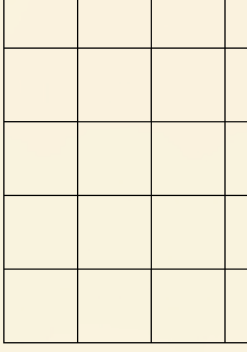
Benny tavşan zıplamalarıyla, Lucy ağaçlara tırmanarak, Sammy zekice numaralar yaparak ve Molly minik fare adımlarıyla sayıyordu. Hepsinin kendine özgü bir sayma yöntemi vardı.

Keşfettikçe ormanın sayılarla dolu olduğunu keşfettiler. Renkli kanatlı kelebekleri, ağaçlardaki elmaları ve hatta gökyüzündeki bulutları saydılar.

Arkadaşlar saymanın eğlenceli bir oyun olduğunu fark ettiler ve birlikte sayarken güldüler. Sayıların her yerde olduğunu ve onları oyun oynamak ve öğrenmek için kullanabileceklerini öğrendiler.



Sayma Macerası - I



O günden sonra sayma şampiyonu oldular. Oyuncaklarını, atıştırmalıklarını ve hatta yatmadan önce tatlı rüyalarını bile saydılar. Sayıların dünyayı daha ilginç ve heyecan verici bir yer haline getiren arkadaşlar olduğunu biliyorlardı.

Son.

Hava Durumu Sihirbazı

Dost bir köyde, Büyücü Will adında bilge bir büyücü yaşarmış. Sihir kullanarak hava durumunu tahmin edebildiği için "Hava Durumu Büyücüsü" olarak bilinirmiş.

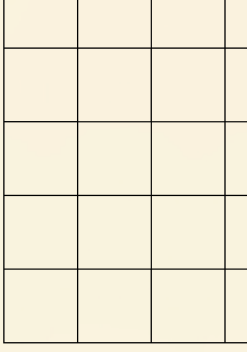
Güneşli bir sabah, köyün çocukları Büyücü Will'in etrafında toplandılar. Her gün havanın nasıl olacağını nasıl bildiğini merak ediyorlardı.

Büyücü Will gülümsedi ve anlatmaya başladı. Onlara hava durumunu anlamak için özel büyüler kullandığını söyledi. Bulutları izledi, rüzgârı dinledi ve tahminlerini yapmak için güneşin sıcaklığını hissetti.

Çocuklar büyülandiler ve hava durumu hakkında da bilgi edinmek istediler. Böylece Sihirbaz Will onlara havayı nasıl hissedeceklerini, gökyüzüne nasıl bakacaklarını ve hatta yağmurdan sonra ortaya çıkan gökkuşaklarını nasıl göreceklerini gösterdi.



Hava Durumu Sihirbazı - I



Gökyüzü parlak ve açık olduğunda bunun dışarıda oynamak için güneşli bir gün anlamına geldiğini öğrendiler. Kabarık bulutlar toplandığında yağmur yağabileceğini ve şemsiyelerini getirmeleri gerektiğini öğrendiler.

Büyücü Will ve çocuklar birlikte hava durumu gözlemcisi oldular. Değişen mevsimleri fark ettiler ve yağmur, kar ve güneş ışığını öğrendiler. Ayrıca güzel gökkuşakları gördüler ve hafif esintiyi yüzlerinde hissettiler.

O günden sonra çocuklar ve Büyücü Will hava durumu uzmanı oldular. Hava durumunu anlamanın büyülü bir macera olduğunu ve köylerini yaşamak için eğlenceli ve heyecan verici bir yer haline getirdiğini biliyorlardı.

Son.

Kaynaklar

Bölüm 1

- Fazlagić Jan (scientific editor), Artificial intelligence (AI) as a megatrend shaping education. How to prepare for socio-economic opportunities and challenges related to artificial intelligence?, Educational Research Institute, Warsaw 2022.
- Leżańska Wiesława, Płóciennik Elżbieta, Pre-school pedagogy with methodology, University of Lodz Publishing House, Lodz 2021.
- Różycka Ewa (lead editor), Pedagogical Encyclopedia of the 21st Century, volume VI, Wydawnictwo Akademickie "Żak", Warsaw 2007.
- www.sas.com.pl

Bölüm 2

- European Commission
- <https://blog.solides.com.br/inteligencia-artificial-e-o-mercado-de-trabalho/>
- <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence>

Bölüm 3

- Наръчник за защита на личните данни за малки и стартиращи предприятия, <https://duncheva.bg/2019/06/01/oиср-прие-принципи-за-изкуствен-интел/>
- Правни ценности и етични измерения в технологичното развитие на XXI век /Изкуственият интелект и етичните принципи/, Сибел Хасан, http://www.bili-bg.org/cdir/bili-bg.org/files/Сибел_Хасан.pdf
- OECD AI Principles overview, <https://oecd.ai/en/ai-principles>

Bölüm 4

We inspired by books:

- *CODEWEEK LEKCE PRO 1. – 3. TŘÍDU.* (23. 11. 2022). Načteno z <https://digikoalice.cz/wp-content/uploads/2021/08/cw21-metodika-lekce-1-3-trida.pdf>

Bölüm 5

- Što se događa na tržištu rada u regiji i EU. preuzeto 21.11.2022. sa <https://www.moj-posao.net/Vijest/82568/Sto-se-dogadja-na-trzistu-rada-u-regiji-i-EU/>
- Most in-demand jobs. Preuzeto 21.11.2022. sa <https://business.linkedin.com/talent-solutions/recruiting-tips/thinkinsights-emea/most-in-demand-jobs-and-industries-in-europe-middle-east-and-latin-america>.
- Božiković, N. *Tržište rada u Europskoj uniji i Republici Hrvatskoj* preuzeto 19.11.2022. sa <https://hrcak.srce.hr/file/374576>
- Ključni izazovi za Europska tržišta rada. Preuzeto 9.11.2022. sa <http://erc-online.eu/wp-content/uploads/2014/04/2008-01866-E.pdf>
- *Umjetna inteligencija: prilike i prijetnje*. Europski parlament. Preuzeto 15.11.2022. sa <https://www.europarl.europa.eu/news/hr/headlines/society/20200918STO87404/umjetna-inteligencija-prilike-i-prijetnje>

Bölüm 6

- Lead Your School's Curriculum Process With A Strategic Plan - Atlas. (2018, February 28). Retrieved November 25, 2022, from <https://www.onatlas.com/blog/lead-your-schools-curriculum-process-with-a-strategic-plan>
- 7 curriculum planning tips that will make your school year easier - Classcraft Blog. (2019, December 19). Retrieved November 25, 2022, from <https://www.classcraft.com/resources/blog/curriculum-planning-tips/>
- Elements of Curriculum – Educare. (2021, May 24). Retrieved November 25, 2022, from <https://educarepk.com/elements-of-curriculum.html>
- Vontz, T., & Goodson, L. (n.d.). Module 6: Curriculum Planning – EDCI 702: Curriculum, Instruction, and Assessment. Retrieved November 25, 2022, from <https://kstatelibraries.pressbooks.pub/EDCI702/chapter/module-6-curriculum-planning/>
- <https://www.onatlas.com/wp-content/uploads/2019/02/componentscurriculumplan.pdf>
- <https://chiefsforchange.org/wp-content/uploads/2020/07/Curriculum-Implementation-Guide.pdf>
- https://www.pivotallearning.org/curriculum-implementation-planning-toolkit/?utm_source=c-website&utm_medium=core&utm_term=curriculum-implementation-showcase&utm_content=curriculum_instruction&utm_campaign=c-website-curriculum-implementation-showcase
- <https://www.education.vic.gov.au/PAL/fiso-curriculum-planning-and-assessment-implementation-guide.pdf>
- <https://www.niet.org/assets/1da4c1fbd6/high-quality-curriculum-implementation.pdf>
- kosovotpd.eu/wp-content/uploads/2019/12/planning-for-curriculum-implementation-1.pdf

Takipte kalın!



info@eurasiavision.eu



<https://dear4future.eu/>

**Stay
tuned**