



# KOD SAATİ: İKİ KÖYLÜ BİR MINECRAFT MASALI EĞİTİMCİ KILAVUZU

45 dakika

Bu Eğitimci Kılavuzu aşağıdakileri içerir:

- Temaya genel bakış
- Çeşitlilik ve kapsayıcılık hakkında tartışma konuları
- Ders yordamları
- CSTA ve ISTE standartları
- Genişletme etkinlikleri için fikirler

## ÇALIŞMAYA BAŞLAMA

- Minecraft: Education Edition'ı yüklemek için şu adresi ziyaret edin: <https://aka.ms/HourofCode2020>
- Bu Kod Saati temasını tanımak için [tanıtım videosunu](#) izleyin
- Dersi nasıl başlatacağınızı ve dünyada nasıl gezineceğinizi daha iyi anlamak için [gidiş yolu videosunu](#) izleyin
- Dünyayı açın ve oynayın
- Cevap [anahtarının](#) bir kopyasını indirin
- Başka sorularınız mı var? [SSS bölümüne göz atın.](#)

## TEMAYA GENEL BAKIŞ

Köylüler ve Serseri Köylüler yüzyıllardır aynı alanı paylaşıyor ama birbirleriyle çok az etkileşimde bulunuyorlar. Şimdi kodun gücünden yararlanarak iki köyü bir araya getirebilirsin. Oyuncular komşuları için empati ve şefkat deneyimini yaşarken iş birliği ve kapsayıcılığı öğrenecek, hepimizi birbirimizden özel kılan çeşitliliği kucaklayacaklar.

Bu yılın dersleri hem Blocks hem de Python dilinde verilmektedir.

## DERS HEDEFLERİ

Dersin sonunda öğrenciler şunları yapabilecek:

- Bir toplulukta çeşitlilik ve kapsayıcılığın rolü de dahil olmak üzere çeşitliliğin önemini ve faydasını anlamak
- Ön yargıyı anlamak ve nasıl zararlı olabileceğini fark etmek
- Diziler, yinlemeler ve döngüler içeren kodlama çözümleri oluşturmak
- Bir sorunu kesin bir yönerge dizisine çözmek için gereken adımları ayırtmak (listelemek)
- Bir görevi tamamlamak için kodlama çözümlerini yinlemek

## UZAKTAN ÖĞRENME

Bu dersi uzaktan öğrenme ile vermeyi planlıyorsanız lütfen şu ipuçlarını göz önünde bulundurun:

1. Bu ders, çok oyunculu bir deneyim olarak tasarlanmamıştır. Her bir öğrenci kendi dünya versiyonunda çalışmalıdır.
2. Öğrencileri kodlama bulmacalarını çözerken birbirlerine yardımcı olabilmeleri için takım odaları yoluyla çiftlere veya küçük gruplara ayırın.
3. Öğrencilerin Minecraft ve kodlama konusundaki bilgi düzeyleri birbirinden farklı olabileceğinden, belirli yerlerde takılan akranlarına yardımcı olmak üzere öğrenci grup liderleri atamak faydalı olabilir.

Minecraft: Education Edition'da uzaktan öğrenme hakkında daha fazla bilgi için lütfen <https://aka.ms/remote-learning-kit> sayfasına bakın.





## DERS KAVRAMLARI VE GİRİŞ: 10 dakika

Aşağıdaki kavramları ve soruları tanıtın ve/veya öğrencilerin gruplar halinde tartışmasına izin verin:

- Ön yargı nedir ve ön yargıya katkıda bulunan faktörler nelerdir?
  - **Ön yargı**, kendi deneyim ve fikirlerimize dayanarak düşünce ve görüşler oluşturduğumuz algısal (düşünmeyle ilgili) bir süreçtir.
  - **Bilinçsiz ön yargı**, bir kişinin başka bir kişi ya da grup lehinde ya da aleyhinde, farkında **olmadığı** halde ifadeleri, eylemleri veya varsayımları ile dışarı aktardığı tercihleridir. Diğer bir deyişle kişi, ön yargıya sahip olduğunun farkında değildir. Bilinçsiz ön yargı, bir kişiyi, şeyi veya grubu taraflı kabul edilen bir şekilde kayırmamıza neden olan basmakalıp inanışlar, peşin hükümler veya tercihler oluşturur.
  - **Bilinçli ön yargı** ise açık seçik veya kasıtlı ön yargıdır. Diğer bir deyişle ön yargılı kişi, ön yargıya sahip olduğunun farkındadır.
  - En yaygın ön yargı örneklerinden bazıları ırk, etnik köken, yaş, cinsiyet, cinsel kimlik, fiziksel engel, din ve vücut ağırlığı ile ilgili ön yargılardır.
- Ön yargılar nasıl zarar verebilir?
  - Hem bilinçli hem de bilinçsiz ön yargılar, olumsuz şekilde davranmamıza veya insanlara karşı ayrımcılık yapmamıza neden olabilir.
  - Cinsiyet, etnik köken, cinsel yönelim veya diğer özelliklere göre insanları kategoriye soktuğumuzda bu hem bize hem de topluluğumuza zarar verebilir. Daha geniş ve aşırı ölçülerdeki ön yargılar zulüm, soykırım ve hatta köleliğe yol açabilir.
- Etrafımızdaki ön yargıları nasıl fark edebiliriz?
  - Başkalarıyla, özellikle de farklı olabilecek kişilerle etkileşimlerinizde daha dikkatli olun.
  - Sizden farklı olan insanlara karşı tepkilerinizi iyi düşünün ve anlamaya çalışın.
- Çeşitlilik nedir?



- **Çeşitlilik**, bireyleri ve grupları birbirinden farklı kılan özellikler de dahil olmak üzere insanların farklılık gösterdiği tüm şekillerdir. Çeşitlilik farklı fikirleri, bakış açılarını ve değerleri de içerebilir.
- Kapsayıcılık nedir?
  - **Kapsayıcılık**, geleneksel olarak dışlanmış kişileri veya grupları süreçlere, etkinliklere ve kararlara dahil etmektir.
- Bir toplulukta çeşitliliğin faydası nedir?
  - Topluluklar kapsayıcılığı sağladığında ve fikir, bakış açısı, değer ve insan çeşitliliği olduğunda olaylara çok çeşitli anlayışlar getirebilir.
- Düşüncelerinizle ve/veya eylemlerinizle farklı birisini kabul ettiğinizi hangi yollarla gösteriyorsunuz?
  - Sözleriniz veya davranışlarınız hakkında düşünüyor musunuz?
  - İnanç, düşünce veya fikir farklılıklarını kabul ettiniz mi?
  - Düşünceleriniz ve eylemleriniz hoşgörölü mü?

Farklılıkların anlaşılması değerlidir ancak anlaşılması gereken en önemli konu, bu farklılıkların kişiler, gruplar veya topluluklar üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler bırakabileceğini nasıl *algıladığımızdır*.

Aşağıdaki kolay hatırlanabilecek **CALM** yöntemini düşünün:

- Varsayımlarınızı sınavın (**Challenge**): İnsanları basmakalıp inanışlar yerine bireyler olarak görmeye odaklanın
- Bakış açınızı ayarlayın (**Adjust**): Olayları başka birinin açısından görmeye çalışın.
- Farkına varmayı öğrenin (**Learn**): Ön yargılarınızın farkına varmayı öğrenin ve ne zaman olumlu veya olumsuz olduklarını anlamaya çalışın.
- Tartışın (**Mix it up**): Sizden farklı insanlarla daha fazla zaman geçirme ve bu insanlardan bir şeyler öğrenme fırsatlarınızı artırın. Buna okuduğunuz kitaplar ve kullandığınız kitle iletişim araçları da dahildir.

## **DERSE GİRİŞ:** 2 dakika

Öğrenciler kodlama etkinliklerine başlamadan önce oyunda bu giriş bölümünü okuyacaktır:



*Bu, iki köylü bir hikaye: Doğudaki Çiftçi Köylüler ile batıdaki Serseri Köylüler arasında geçen bir masal. İki kasabada da yeterince yiyecek vardı ve hiçbir komşusuyla etkileşimde bulunmaya ihtiyaç duymuyordu. Bunun sonucunda iki kasaba da kendinden farklı olan herkesten ve her şeyden korkmaya başladı.*

*Ve dünya bile değişirken Köylüler ve Serseri Köylüler hep aynı yolda devam ettiği için, sonunda kendi dünyalarındaki değişimler göz ardı edilemez hale geldi. Köylüler artık yeterince ekin yetiştiremiyordu, Serseri Köylüler ise balık kaynaklarının azaldığını fark etti. İki kasaba da hayatta kalmanın başka bir yolunu bilmiyordu ve ikisi de komşusundan yardım istemeye korkuyordu. Bugün Köylüler ve Serseri Köylüler zor zamanlarla mücadele etmeye devam ediyor. Belki de senin yardımınla farklılıklarına değer vermeyi öğrenebilir ve ilerlemenin yeni bir yolunu bulabilirler... birlikte.*

## **KODLAMA ETKİNLİKLERİ:** 30-40 dakika

Öğrenciler iki başlangıç kodlama görevi ile kodlama yolculuklarına kalede başlarlar. Bu görevler sayesinde MakeCode Blocks veya Python'da kodlama yapmak istediklerine karar vereceklerdir. Başlangıç seviyesindeki kodlayıcıların Blocks ile başlamasını öneririz.

## **BAŞLANGIÇ KODLAMA GÖREVLERİ**

**Görev 1: Agent Taşıma.** Agent'ı altın bloku üzerinde duracak şekilde ilerlet.

**Görev 2: Fidan Dikme.** Agent'tan bir hediye al ve kalenin merkezine dik.

Başlangıç görevlerini tamamladıktan sonra öğrenciler iki köyden birine giderler. Serseri Köylülerin tarafına veya Köylülerin tarafına gitmeyi seçebilirler. 6 kodlama görevi vardır ve herhangi bir sırayla tamamlanabilir.

## **KÖYLÜ KODLAMA GÖREVLERİ**

**Görev 1: İskele inşa etme.** Balıkçılık, Köylülerin asla iyi olmadığı bir alan. Yan köydeki Serseri Köylüler, öğrenmelerine yardımcı olmayı teklif etti ancak



önce bir iskele inşa etmeyi önerdi. Agent'ı kullanarak kıyıda bir iskele inşa et. 4 blok genişliğinde ve 6 blok uzunluğunda olmalıdır.

*Ders: Eşitlikçilik herkese aynı şeyi vermek değil, herkesin başarılı olmak için gerekenlere sahip olmasını sağlamaktır. İskeleyi inşa etmeden önce, Köylüler balık tutmayı öğrenmek için gereken şeye sahip değil. Yaptığın iskele ve Serseri Köylülerden öğrenilen bazı dersler sayesinde Köylüler kendi başlarına balık tutmayı öğrendiler. Şimdi bol bol yiyecekleri olacak. Paylaşmaya yetecek kadar!*

**Görev 2: Çapulcuyu Köylülere tanıtmak.** Çapulcular yanlış anlaşılmış yaratıklardır. Kasabadaki herkes onlardan korkuyor ancak bir Köylü, dost canlısı olduklarını öğrendi! Agent'ı kullanarak, evlerinin yanında duran üç Köylüye çapulcuyu tanıtmak ve aslında ne kadar kibar yaratıklar olduklarını görebilmelerini sağlamak.

*Ders: Köylüler daha önce duydukları hikayelere dayanarak çapulculardan her zaman korktu. Gerçekte hiçbir zaman bir çapulcuyla tanışmamalarına rağmen korkuları yüzünden bu yaratıklara karşı bir korku oluştu. Köylüler bu çapulcunun nazik olduğunu gördükten sonra onlarla ilgili görüşlerini yeniden düşünmeye başladılar ve bir yargıya varmadan önce birini gerçekten tanımayı beklemenin önemli olduğunu fark ettiler.*

**Görev 3: Pancar tarlasını koru.** Bir şeyler sürekli Köylülerin pancar tarlasına zarar veriyor ve Köylüler buna Serseri Köylülerin evcil hayvanları olan çapulcuların neden olduğunu düşünüyor. Serseri Köylüler bunu çapulcuların yapmadığını söylüyor, peki başka kim olabilir? Agent'ı kullanarak çiftliğin etrafını koruyucu çit ile çevirip pancar hırsızını uzak tut.

*Ders: Köylülerin çiftliğini çit ile çevirmemiz sayesinde pancarları sökenin çapulcu olmadığını, gerçek suçluların bir grup tilki olduğunu öğrendik! Köylüler varsayımda bulunmadan veya bir yargıya varmadan önce doğruları öğrenmenin ne kadar önemli olduğunu anladı.*



## SERSERİ KÖYLÜ KODLAMA GÖREVLERİ

**Görev 4: Tarlayı çiftçiliğe uygun hale getir.** Serseri Köylüler çok fazla ekilebilir araziye sahip değil ve nasıl tarım yapacaklarını bilmiyorlar. Köylüler onlara öğretmeyi teklif etti ama öncelikle Serseri Köylülerin toprağı sürmek için yardıma ihtiyacı var. Agent'ı kullanarak bu toprak blokunu nasıl süreceklelerini öğret.

*Ders: Eşitlikçilik herkese aynı şeyi vermek değil, herkesin başarılı olmak için gerekenlere sahip olmasını sağlamaktır. Köylüler ve Serseri Köylüler benzer miktarlarda araziye sahip olsa da, her iki grubun da eşit fırsata sahip olabilmesi için Serseri Köylülerin yardıma ihtiyacı var. Agent toprağı sürmelerine yardım ettikten sonra Serseri Köylüler de Köylüler ile aynı fırsatlara sahip oldu.*

**Görev 5: Çocukların toplarını almalarına yardım et.** Bir grup Serseri Köylü çocuğı, toplarını bir Köylünün evinin çatısına kaçırdı ve almaya korkuyor. Çocuklar Köylüyü iyi tanımıyorlar ama bir cadı olabileceğini duymuşlardı. Agent'ı kullanarak duvarı yukarı taşı ve yol üzerindeki düğmelere basarak topu aşağı getirebilmesi için Köylünün asansörünü çalıştır.

*Ders: Bazen bilinmeyen şey korkutabilir. Serseri Köylü çocukları Köylüyü hiç tanımıyorlar ancak daha önce onun hakkında korkunç hikayeler duydular. Agent asansörü onardıktan sonra Köylü aşağı inip çocuklarla tanışabildi. Çocuklar Köylünün çok kibar olduğunu ve sandıkları gibi korkunç bir cadı olmadığını öğrendiler.*

**Görev 6: Motorlu bir demir yolu inşa et.** Serseri Köylüler iki kasabanın bir araya gelip ticaret yapması için bir fuar düzenledi ancak Köylüler gelmemeye başladı. Serseri Köylüler, Köylülerin kendilerini sevmediğini düşündü ancak Köylüler mallarını tepeye taşımanın çok zor olduğunu söylüyor. Agent'ı kullanarak köylülerin tepeye çıkıp fuara katılabilmesi için motorlu bir demir yolu inşa et.





*Ders: Demir yolu tamamlandıktan sonra Köylüler gerçekten de fuara geldiler! Fuarda daha fazla insanın olması, alınıp satılacak daha fazla şey ve iki kasaba arasında iyi bir ticaret ilişkisi olduğu anlamına geliyordu. Motorlu demir yolu hem Köylülere hem de Serseri Köylülere faydalı oldu ve fuar bir kez daha herkese hitap eden bir etkinlik haline geldi!*

### **DERS SONU:** 5 dakika

Aşağıdaki soruları düşünün ve/veya öğrenci grubu tartışmalarına yardımcı olun:

- Çeşitliliğin önemini fark etmek ve anlamak neden önemlidir?
- CALM yöntemi günlük hayatınızda nasıl işe yarayabilir?
- Cinsiyet, ırk, sosyoekonomik geçmiş gibi özelliklerine bakılmaksızın her türden insanı kapsayıcı davranmak neden önemlidir?
- Çeşitlilik ve kapsayıcılıktan hangi yollarla yararlanabiliriz?



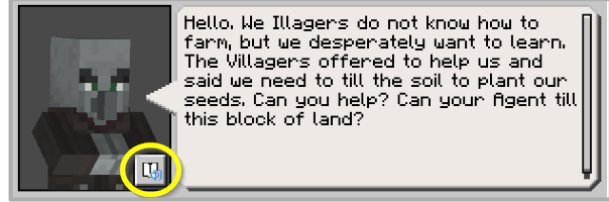
## İPUÇLARI VE PÜF NOKTALARI

**Soru işareti arayın:** Kafalarının üstünde sarı bir soru işareti duran ODK'leri (oyuncu dışı karakterler) arayın. Bunlar en fazla yardıma ihtiyaç duyan kasaba insanlarıdır. Öğrenciler bu karakterlere sağ tıklayarak yeni bir kodlama görevi başlatabilirler. Bu soru işareti, görevi başlattıktan sonra yeşil olur ve ODK bir ipucu paylaşabilir, etkinliği sıfırlayabilir veya etkinlikten çıkabilir.



**Resim çizme:** Öğrenciler bir yerde takılırsa veya nereden başlanacağını bilemiyorsa, onlara Agent için planladıkları yolun resmini çizmeyi veya ODK ile konuşarak görsel bir ipucu almayı önerin. Bunun yapılması, rotalarını planlamaya ve yol oluşturma zorluklarını aşmak için değişkenleri ayarlamalarına yardımcı olacaktır.

**Tam Ekran Okuyucu:** Öğrenciler ODK iletişim kutularının sağ alt köşesindeki Tam Ekran Okuyucu simgesine tıklayarak metinlerin sesli okunuşlarını duyabilir, hatta farklı bir dile çevirisini görebilir.



**Işınlama, ipuçları alma ve daha fazlası:** Kaleden ayrıldıktan sonra öğrencilere bir iletişim cihazı verilecektir. Bir etkinlikte yardım almak veya bölgeler arasında hızlıca seyahat etmek için iletişim cihazına sağ tıklayın. Bir ipucu alabilir, etkinliği sıfırlayabilir, iki köy arasında atlayabilir veya fidanı kontrol etmek için geri dönebilirsiniz.



## PYTHON KODLAMA İPUÇLARI:

- Yeni tanıtılan komutlar hakkında bilgi almak için örnek kodu çalıştırın.
- Kendi kodunuzu yazarken örneklerden kopyalayıp yapıştırmak için CTRL+C ve CTRL+V tuş kombinasyonlarını kullanın.

## PEKİŞTİRME ETKİNLİKLERİ

Ders eksiksiz bir şekilde tamamlandıktan sonra öğrencilere birkaç seçenek sunulabilir:

1. Aynı dünyada öğrencilerin Minecraft'taki yaratıcı kodlamayı keşfetmesini sağlayacak başka kodlama etkinlikleri yapmak.
  - a. Dünyayı diğer kodlama dilinde yeniden oynamak.
  - b. Yeni bir şekilde kodlamak için kendilerini aşmalarını sağlamak. Örneğin, öğrenciler ilk etkinlik sırasında döngüleri kullanmadıysa, onları geri dönüp aynı etkinliği döngü kullanarak denemeye teşvik edin.
2. Çeşitlilik ve kapsayıcılık hakkında daha fazla bilgi almak için aşağıdaki dersleri/kaynakları inceleyin
  - a. Teaching Tolerance:
    - i. Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Sınıf K-2:  
<https://www.tolerance.org/learning-plan/diversity-and-inclusion-1>
    - ii. Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Sınıf 3-5:  
[https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet\\_content\\_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet\\_sitewide\\_grade\\_level%3A36](https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A36)
    - iii. Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Sınıf 6-8:  
[https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet\\_content\\_type%3A](https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3A)



[earningplan&f%5B1%5D=facet\\_sitewide\\_grade\\_level%3A37](https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A37)

iv. Çeşitlilik ve Kapsayıcılık Sınıf 9-12:

[https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet\\_content\\_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet\\_sitewide\\_grade\\_level%3A38](https://www.tolerance.org/search?query=diversity%20and%20inclusion&f%5B0%5D=facet_content_type%3Alearningplan&f%5B1%5D=facet_sitewide_grade_level%3A38)

v. Tartışma – Okulunuzda Bir Çeşitlilik Kampanyası

Başlatın: Güvenli alanınızdan çıkın ve öğle yemeğinde yeni biriyle bağlantı kurun:

<https://www.tolerance.org/mix-it-up>

b. Flipgrid Discovery Library’de bulunan Konu Koleksiyonları:

i. Irk, Eşitlikçilik ve Adalet ile İlgili Konuşmalar:

<https://admin.flipgrid.com/manage/discovery/collections/details/22304>

ii. ADL Education:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/37?name=adl-education>

iii. Equal Justice Initiative:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/53?name=equal-justice-initiative>

iv. Langston League:

<https://admin.flipgrid.com/discovery/partners/31?ns=&name=langston-league>

c. Çeşitlilik ve kapsayıcılıkla ilgili yaşa uygun kitapları/literatürü inceleyin

i. [ADL Books Matter](#)

ii. [Farklılıklarımızı Kucaklamak](#)

iii. [Çeşitlilik ve Kapsayıcılık - Yardımcı](#)

3. Blok tabanlı kodlama veya Python’da diğer Minecraft kodlama etkinliklerini incelemek için:

a. Minecraft Bilgisayar Bilimleri Konu Seti:

<https://education.minecraft.net/class-resources/computer-science-subject-kit>

4. Code.org üzerinden daha fazla Kod Saati etkinliği incelemek için:



- a. Code.org üzerinden daha fazla Kod Saati etkinliđi incelemek için:  
<https://hourofcode.com/us/learn>

## Minecraft Kontrol Kılavuzu

### KLAVYE

W – İleri Taşı  
S – Geri Taşı  
A – Sola Taşı  
D – Sağa Taşı  
ARA ÇUBUĞU – Zıpla  
C – Kodlama penceresini aç

### FARE

Sol Tıklama – Kaz veya Saldır  
Sağ Tıklama – Sık kullanılanlar çubuğundaki seçili eşyayı kullan veya Bir karakter ile etkileşim kur  
Fareyi hareket ettir – Çevreye bak

### DOKUNMA

Minecraft'ı dokunmatik ekranlı bir cihazda kullanıyorsan, oyun kontrolleri klavye/fareli bir cihazdan farklıdır.

- **Hareket:** Ekranın sol alt köşesindeki hareket kontrol yüzeyini ara.
- **Çevreye bak:** Çevreye bakmak için ekranda herhangi bir yere sürükleyin.
- **Karakterlerle konuş:** Oyundaki karakterlere yaklaştığında onlarla etkileşimde bulunmana izin veren bir “konuş” düğmesi görünür.
- **Kod:** Kodlama arabirimini açmak için ekranın üst kısmındaki Agent/robot simgesine dokun.
- **Zıpla:** Sağ alt köşedeki düğme zıplamaya yarar.

Daha fazla Minecraft kontrolü içeren yazdırılabilir .pdf dosyası için şu adresi ziyaret edin: [https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide\\_MEE.pdf](https://education.minecraft.net/wp-content/uploads/Key-Terms-and-Control-Guide_MEE.pdf)



## EĞİTİM STANDARTLARI

CSTA K-12	
1A-AP-08	Görevleri tamamlamak için algoritmalar (adım adım yönerge kümeleri) oluşturup takip ederek günlük süreçler modellemek.
1A-AP-09	Bilgileri temsil eden sayılar veya başka semboller kullanarak programların verileri depolama ve denetleme yöntemini modellemek.
1A-AP-11	Bir sorunu kesin bir yönerge dizisine çözümlemek için gereken adımları ayırtmak (listelemek).
1B-DA-07	Neden-sonuç ilişkilerini vurgulamak veya önermek, sonuçları tahmin etmek ya da bir fikri iletmek için verileri kullanmak.
1B-AP-10	Diziler, olaylar, döngüler ve koşullular içeren programlar oluşturmak.
1B-AP-13	Başkalarının bakış açılarını dahil edip kullanıcı tercihlerini göz önünde bulundurarak program geliştirmeyi planlamaya yönelik yinelemeli bir işlem kullanmak.
1B-IC-18	Dünyayı değiştiren bilgi işlem teknolojilerini tartışmak ve bu teknolojilerin kültürel uygulamaları nasıl etkilediğini ve bu uygulamalardan nasıl etkilendiğini açıklamak.

ISTE	
1C	Öğrenciler, uygulamalarını bilgilendirip iyileştiren geri bildirimler istemek ve öğrendiklerini çeşitli yöntemlerle göstermek üzere teknolojiyi kullanır.
2B	Öğrenciler internet üzerindeki sosyal etkileşimler de dahil olmak üzere teknolojiyi kullanırken veya ağa bağlı cihazları kullanırken pozitif, güvenli, yasal ve etik davranışlarda bulunurlar.
3A	Öğrencilerin pozitif, sosyal sorumluluk taşıyan katkılarda bulunması ve internet ortamında ilişkiler ile topluluklar kuran empatik davranışlar sergilemesi için deneyimler oluşturmak.



3B	Merakı ve çevrimiçi kaynakların incelenmesini destekleyen ve dijital okuryazarlık ile medya bilincini geliştiren bir öğrenme kültürü oluşturmak.
6B	Dijital platformlarda, sanal ortamlarda, uygulamalı maker atölyelerinde veya sahada teknoloji kullanımını ve öğrenci öğrenme stratejilerini yönetmek.

### **TOLERANCE.ORG SOSYAL ADALET STANDARTLARI**

6.	Öğrenciler hem kendilerine benzeyen hem de kendilerinden farklı insanların yanında rahat davranacak ve tüm insanlara saygılı bir şekilde davranacaktır.
7.	Öğrenciler insanların (kendileri de dahil olmak üzere) birbirleri ve kendi kimlik gruplarındaki diğer kişiler ile benzerlik ve farklılıklarını doğru ve saygılı bir şekilde anlatacak dil ve bilgi birikimini geliştirecektir.
9.	Öğrenciler çeşitliliğe empati, saygı, anlayış ve bağlantı inşa ederek yanıt verecektir.
11.	Öğrenciler basmakalıp inanışları tanıyacak ve insanlarla grupların temsilcileri olmak yerine bireyler olarak ilişki kuracaktır.
13.	Öğrenciler geçmişte ve günümüzde ön yargının ve adaletsizliğin dünyada bıraktığı zarar verici etkileri analiz edecektir.



## KODLAMA KAVRAMLARI

Ders ařağıdaki bilgisayar programlama kavramlarını arařtırmaktadır:

- **Sıralama:** Agent, sıraladığınız düzende ilerler. Sıra, bilgisayar programlamadaki temel mantık yapılarından biridir. Sıra yapısında bir eylem veya olay, önceden belirlenmiş bir düzende sonraki sıralanmış eyleme götürür.
- **Yineleme:** Bilgisayar Biliminde “yineleme”, işlemleri tekrar tekrar yapmayı ifade eden süslü bir terimdir. Daha fazla bilgi için: <https://minecraft.makecode.com/courses/csintro/iteration>
- **Döngüler:** Döngü komutu yalnızca bir koşul yerine getirildiğinde (‘true’) tekrarlanır. Koşul yalnızca ‘true’ veya ‘false’ olabilir. ‘True’ ise kodlama bloku kodu tekrarlar, ‘false’ ise durdurur.





## Sözlük

**Mob** – Moblar; hayvanlar ve canavarlar gibi yaşayan, hareket eden varlıklardır.

**ODK** – Oyuncu Dışı Karakterler, öğrencilerle etkileşime girecek ve konuşacak Minecraft moblarıdır. Bazıları tamamlanacak etkinlikler bile sunabilir.

**Doğma** – Minecraft'ta bir karakter, hayvan veya mob oluşturulduğunda kullanılan kavram.

**Agent** – Agent, öğrencilerin kodlamayı öğrenmesine yardımcı olan bir Minecraft mobudur. Agent, kodlama yoluyla hareket etme, kazma, inşa etme, bitki ekme ve hasat etme gibi görevleri gerçekleştirebilir.

**Çapulcu** – Minecraft'ta çapulcu, dört bacağı ve boynuzları olup hem oyunculara hem de Köylülere düşmanca davranan büyük bir Minecraft mobudur. Serseri Köylü gruplarıyla dolaşırken görülürler ve bazen onları sırtlarında gezdirirler. Bu derste çapulcular dost canlısıdır, Köylülerin tarafındaki dünyada bulunabilirler ve başlangıçta Köylüler tarafından yanlış anlaşılırlar.

**Serseri Köylü** – Minecraft'ta Serseri Köylüler, dünyada yaşayan ve oyuncuya ya da Köylülere saldırabilen düşman moblardır. Bu derste Serseri Köylüler, dünyanın batı yakasındaki dost canlısı balıkçılardır ve başlangıçta Köylüler tarafından yanlış anlaşılırlar.

**Köylü** – Minecraft'ta Köylüler, dünyada yaşayıp köyleriyle ilgilenen ve oyuncuyla ticaret yapabilen dost canlısı moblardır. Bu derste Köylüler, dünyanın doğu yakasındaki dost canlısı çiftçilerdir ve başlangıçta Serseri Köylüler tarafından yanlış anlaşılırlar.



**Varsayım** – Gerçek bilgiler veya kanıtlar olmadan bir şeyin doğru olduğuna inanılması.

**Çeşitlilik** – Çeşitli veya farklı parçalara sahip olmak.

**Eşitlikçilik** – Adil ve makul olma eylemi.

**Kimlik** – Kendinizle ilişkilendirdiğiniz nitelik ve özellikler.

**Kapsayıcılık** - Bir kişiyi veya şeyi grubun parçası yapma.

**Ön yargı** - Bir kişiyi, şeyi veya fikri muhtemelen haksız bir şekilde diğerine göre tercih etme veya üstün tutma.

**İş birliği** - Bir şey yaratmak veya bir sorunu çözmek amacıyla diğer bireylerle birlikte ya da grup halinde birlikte çalışma eylemi.

**Basmakalıp inanış** - Bir grup insan hakkında çok sayıda insanın inandığı ancak her zaman doğru olmayan sabit bir tasvir, fikir ya da inanış.

**Görüş** - Bir kişinin başka bir kişi, düşünce veya fikir hakkındaki kanısı ya da tutumu.

**Bakış açısı** - İnanış veya deneyimlerinize göre bir şeyi belirli bir şekilde görme ya da düşünme.

**Kabul** - Bir şeyi onaylama ya da tasdik etme.

