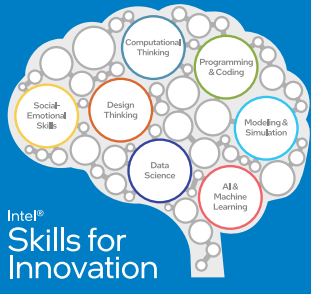




intel + logo



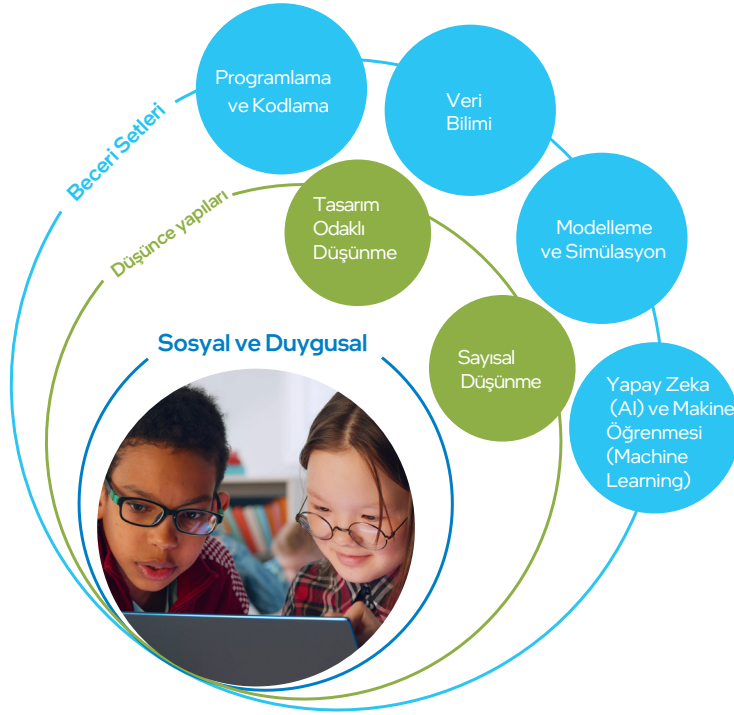
# Intel® İnovasyon Becerileri Başlangıç Paketine Genel Bakış

“Başlangıç Paketi, özellikle eğitim içeriğini öğrenme hedefi olan dijital projelerle eşleştirmeye çalıştığınızda çok değerli öğrenme deneyimleri sunabiliyor. Teknoloji son derece önemli bir araç ve sürekli gelişen bir dünyada öğrencilerin dijital becerilere kesinlikle sahip olmaları gerektiğini söyleyebiliriz.

”

Kerry H.  
Öğretmen, The Ovington School, Brooklyn, New York

# Intel® İnovasyon Becerileri Sistemi

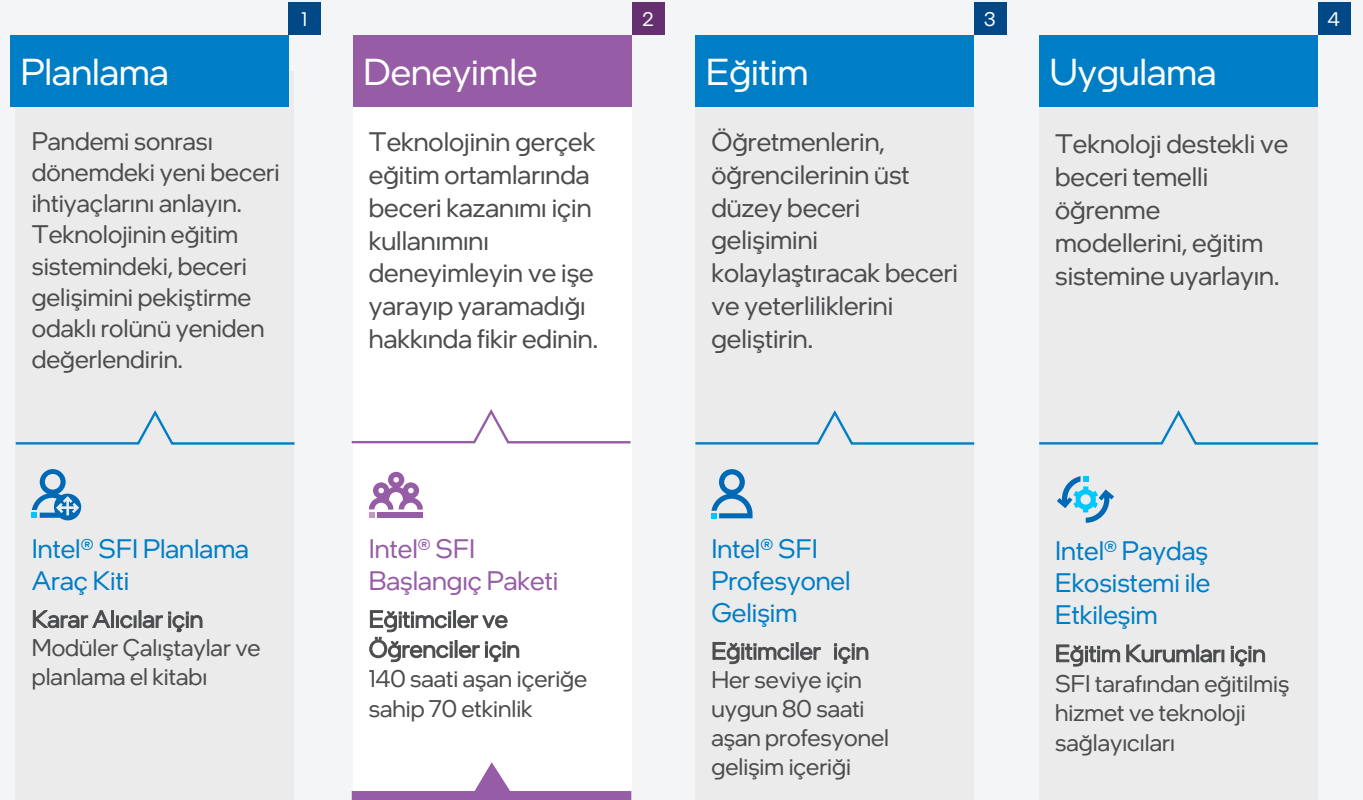


Intel® İnovasyon Becerileri (Intel® SFI) Sistemi, öğrencilerin Dördüncü Sanayi Devrimi'nin değiştirdiği ortama uyum sağlamak için gerekli becerilere sahip olduğu bir dünya öngörüyor. Öğrenciler, geleceğin meslekleri için hazırlık yaparken, onları hayal ederken, hatta oluştururken, birer inovatör olmak için yetiştiriliyor.

Sistem, karar alıcıları ve eğitimcileri, gerekli düşünce yapılarını ve beceri setlerini geliştirmek amacı ile teknolojik etkinlikleri mevcut müfredata entegre edebilmeleri için yönlendiriyor.

Hedeflenen Düşünce Yapıları ve Beceri Setleri

## Intel İnovasyon Becerilerini Edinme Yolu



# Intel® SFI Başlangıç Paketine Giriş

Intel SFI Başlangıç Paketi, eğitimcilerle, öğrencilerinin geleceğın becerilerini edinmelerine yardımcı olmak için kullanabilecekleri uygulamaya hazır, teknoloji ile dolu öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Eğitimciler, gerçek hayattan örnekler üzerinden ilerleyen uygulamalı etkinlikleri kullanarak dijital teknolojiler tarafından desteklenen inovasyon becerilerini mevcut müfredatla entegre edebilirler. Etkinlikler, yüz yüze, uzaktan ya da sanal öğrenme ortamları için tasarlanmış olup ters yüz sınıf modeli ile de uyumludur. Intel SFI Başlangıç Paketi, Intel SFI Platformunda sunulmaktadır.

K-12 Okulları için  
farklı konularda

**140**

saati aşan  
içeriğe sahip

**70**

etkinlik ile

## sürekli büyümekte olan bir kütüphane

Intel SFI Başlangıç Paketi, Intel SFI Sistemindeki becerileri mevcut müfredat ile eşleştirirerek, teknolojiyi, öğrenci katılımını ve ilgisini arttıran, sınıf düzeyine uygun etkinlik ve projelere entegre eder. Teknolojik araçların gerçek hayattan alınan senaryolarda kullanılması, öğrencilerin geleceğın becerilerini edinmelerine yardımcı olur.

### Teknoloji Kullanımı Örnekleri

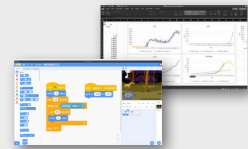
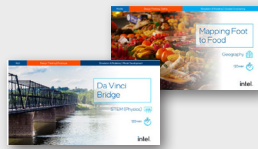
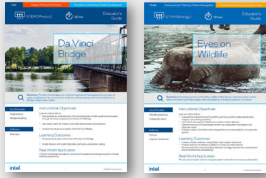
- 3 boyutlu modelleme, simülasyon ve veri analizi için bulut tabanlı yazılımlar
- Scratch ve Python gibi programlama yazılımları
- 3 boyutlu baskı ve lazerli kesim gibi dijital üretim araçları

### Geleceğın Becerilerini Geliştirmek

- Yaratıcılık, değerlendirme ve analiz becerileri (üst düzey bilişsel beceriler)
- İnovatif düşünce yapısı
- Dördüncü Sanayi Devrimi'ne yönelik talepleri karşılayabilmek için hazırlık

## Bir Intel SFI Başlangıç Paketi Etkinliğini Keşfedin

Her Intel SFI Başlangıç Paketi Etkinliğı, eğitimciler için eksiksiz bir kaynaktır ve farklı müfredat konularını desteklemek amacı ile tasarlanmıştır. Bir öğretmen rehberi, sınıfta kullanılacak bir sunum ve çalışma dosyalarından oluşur. Her bir etkinliğın iki saat sürmesi beklenmektedir.



### Öğretmen Rehberi

- Öğretim Hedefleri
- Derse Genel Bakış
- Etkinlik Rehberi
- Çözüm Önerileri
- Değerlendirme Bölümü

### Sunum

- Konuya Giriş
- Uygulamalı Etkinlikler
- Rehberli Öğrenme
- Konuşma Konuları
- Düşünme

### Çalışma Dosyaları

- Çalışma Sayfaları
- Kurulum Rehberleri
- Uygulamalar
- Kaynak Dosyalar ya da Kodlar
- Veri Setleri

Etkinliklerin tamamı, bir Windows ya da Chromebook\* platformunda yapılabilir.

\*Chromebook'ta yapılabilecek etkinlikler için Intel SFI Başlangıç Paketi terimler sözlüğüne göz atabilirsiniz.

# Intel® SFI Başlangıç Paketi Etkinliklerine Neler Dahil?

Öğretmen Rehberi, eğitimcilere etkinlikleri sınıflarında uygularken neler bekleyebileceklerine dair detaylı bilgiler sunmaktadır.

Sınıf Düzeyi

Konu

Süre

Düşünce Yapısı

Beceri Seti

Her Başlangıç Paketi etkinliği, 7 inovasyon becerisi arasından en az bir düşünce yapısı ve bir beceri seti üzerinde yoğunlaşır. Toplam 70 etkinliğin tamamı, öğrencilerin sosyal ve duygusal becerilerini geliştirmek üzere tasarlanmıştır.

Etkinliklerde işlenen önemli kavramlar vurgulanmıştır.

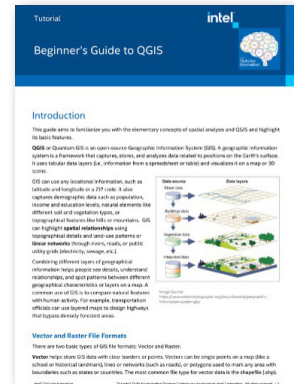
Kullanılan teknolojiler – 70 etkinlik için programlamadan bulut tabanlı yazılımlara kadar geniş bir yelpazede yer alan teknolojiler seçilmiştir.

Bu bölümde, konunun öğretim hedefleri ve teknolojiyle harmanlanmış öğrenme kazanımları bir araya getirilmiştir. Gerçek hayattan alınan bir örnek, etkinliğin sınıf dışı geçerliliği hakkında öğrencilere fikir verir.

The screenshot shows the activity page for 'VR Science Museum'. The page is divided into several sections: 'Elementary' (Computational Thinking | Algorithms), 'Simulation & Modeling | Problem Definition', and 'Educator's Guide'. The main content area features a large image of a museum interior with a large blue whale skeleton. Below the image, there is a summary: 'Summary: Learners will create a virtual reality simulation of a museum featuring different animal groups based on their characteristics.' The page also includes sections for 'Key Concepts' (Virtual Reality, Simulation), 'Software' (CoSpaces Web), 'Instructional Objectives' (Classify different animals into groups based on their common characteristics, Apply the basics of VR simulation using an online 3D creation tool), 'Learning Outcomes' (Create a virtual museum showing the characteristics of different groups of animals, Create a simulation model using virtual reality), and 'Real World Application' (Creation of a virtual world for leisure activities, such as an online tour.).

## Teknoloji Konusunda Deneyimsiz Misiniz?

Intel® SFI Başlangıç Paketi etkinliklerinde yer alan yazılım ve teknolojilerin nasıl kullanılacağı ve nasıl uygulamaya konulacağı konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyen eğitimciler için hazırlanan başlangıç rehberleri, ek kaynaklar olarak eğitimciler teknolojiyi kendilerinden emin bir şekilde kullanabilmeleri için ilave destek sağlamaktadır.



# K-12 Okulları için Intel® SFI Başlangıç Paketleri

Sınıf düzeyine göre tasarlanmış ve konulara göre kategorilendirilmiş Intel® SFI Başlangıç Paketi etkinlikleri, eğitimcilerin kendi alanlarına göre etkinlik seçimi yapabilmelerine olanak sağlamaktadır.

## Intel SFI Başlangıç Paketi Etkinlik Kategorileri

	Dil	STEM	Beşeri Bilimler
İlkokul (15 Etkinlik)	<ul style="list-style-type: none"><li>İngilizce</li><li>Edebiyat</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>Coğrafya</li><li>Tarih</li><li>Sosyal Bilimler</li></ul>
Ortaokul (25 Etkinlik)	<ul style="list-style-type: none"><li>İngilizce</li><li>Edebiyat</li><li>Dil Bilimleri</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Matematik</li><li>Biyoloji</li><li>Kimya</li><li>Fizik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Coğrafya</li><li>Tarih</li><li>Sosyal Bilimler</li></ul>
Lise (30 Etkinlik)	<ul style="list-style-type: none"><li>İngilizce</li><li>Edebiyat</li><li>Dil Bilimleri</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>Ekonomi</li><li>Coğrafya</li><li>Tarih</li><li>Sosyal Bilimler</li></ul>

## Müfredat Entegrasyonu

Intel® SFI Başlangıç Paketi etkinliklerinin her biri, müfredata sorunsuz bir şekilde entegre edilebilmeleri için tasarlanmıştır.

SFI Başlangıç Paketi Etkinlikleri Common Core, NGSS ve ISTE gibi ABD merkezli standartlar ile uyumludur.

Başlangıç Paketi Etkinlikleri aynı zamanda Singapur ve Birleşik Krallık Ulusal Müfredatları ile de uyumludur.

High School	Subject	Activity Title	Description	Supporting Technology	Mindset	Skillset	Chrome-book
1	Language	AI Roleplaying	Experience game-based learning in creative writing using AI Dungeon to simulate text adventures.	Software used: AI Dungeon	Comp. Thinking: Algorithms	AI & Machine Learning; Natural Language Processing	✓
2	Social Studies	Anatomy of Safety	Learn how to use 3D game engines to discover potential danger zones or fall areas for senior citizens.	Software used: Unity	Design Thinking: Define	Simulation & Modeling; Problem Definition	✓
3	STEM (Physical)	Architecture of Wind	Learn how architects test to see if the tall buildings they are designing will be able to withstand strong winds.	Software used: Ansys 3D, Ansys Virtual, Wind	Design Thinking: Test	Programming & Coding; Iterative Refinement	✓
4	History	As A Matter of Fake	Learn how to differentiate fake news or deliberate online falsehoods by analyzing texts using natural language processing.	Software used: Python, Jupyter Notebook	Comp. Thinking: Pattern Recognition	AI & Machine Learning; Natural Language Processing	✓
5	STEM (Math)	Benford's Law	Create a computational experiment using the Monte Carlo Method and Markov Chain to solve complex problems.	Software used: Python, Jupyter Notebook	Comp. Thinking: Abstraction	Data Science: Data Modeling	✓
6	STEM (Math)	Big O Notation	Learn about Big O Notation and how it is used in coding to explain the complexity of an algorithm.	Software used: Python	Comp. Thinking: Algorithms	Programming & Coding; Iterative Refinement	✓
7	History	Causes of Genocides	Investigate the causes of genocides through data wrangling to prepare data for trend and correlation analysis.	Software used: Python, Jupyter Notebook	Comp. Thinking: Decomposition	Data Science: Data Wrangling	✓
8	Geography	Clean Water	Investigate the relationship between a lack of access to good sanitation and child mortality using Gampinder.	Software used: Gampinder, Dollarstreet	Design Thinking: Empathize	Data Science: Data Visualization	✓
9	STEM (Physics)	Da Vinci Bridge	Reconstruct the historical Da Vinci Bridge without nails or ropes using laser cutting.	Software used: Inkscape	Design Thinking: Prototype	Simulation & Modeling; Model Development	✓
10	STEM (Biology)	Diversity of Flowers	Investigate how diversity enables flowers to adapt to their environment and create a machine learning model to classify irises.	Software used: Python, Jupyter Notebook	Comp. Thinking: Algorithms	AI & Machine Learning; Learning Models	✓

## Intel SFI Başlangıç Paketi Etkinlik Listesi

Intel SFI Başlangıç Paketi etkinliklerinden her birinde yer alan öğretim hedefleri, platform uyumluluğu, kullanılan teknolojiler ve işlenen inovasyon becerileri hakkında detaylı bilgi almak için [Başlangıç Paketi Kataloğuna](#) göz atın.

# Intel® SFI Öğrenme Platformu

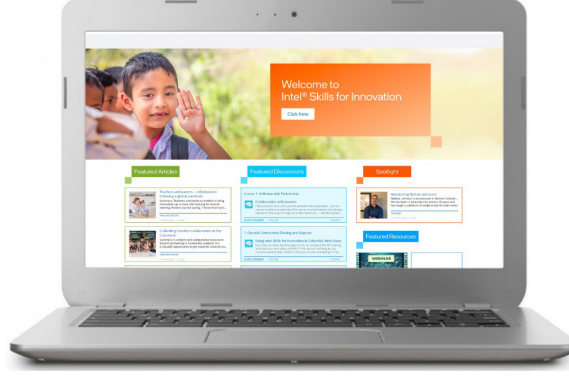
Intel® SFI Öğrenme Platformu, eğitimci ve idareciler için yeni şeyler öğrenebilecekleri, paylaşımda bulunabilecekleri ve diğer eğitimcilerle buluşabilecekleri, zengin ve interaktif bir sosyal öğrenme ortamına erişim sağlamaktadır. Eğitim yöneticileri ve idareciler, organizasyonları adına, sistem genelinde sunulan raporlama ve analitik verileriyle çalışanlarının gelişimlerini takip edip desteklemek için önemli içgörüler elde edebilirler.

## Öğrenme

Etkileşimli öğrenme ve tamamlama sertifikaları

## Kaynak Kütüphanesi

Ders Planları, PDF'ler, videolar, başlangıç rehberleri, sunumlar ve çok daha fazlası



## Canlı Konuşmalar

Konulara, kohortlara, içeriğe ve sohbet alanına göre gruplar

## İçgörü Anketleri

Öğrenme ve öğrenci gelişimi ile ilgili inovatif yaklaşımlar ve trendler hakkında bilgi edinin

## Topluluk Tarafından Üretilen İçerik

Ortak ders planları, iyi uygulama örnekleri ve topluluk aracılığı ile diğer profesyoneller ile bağlantı kurma fırsatı

## Akıllı Arama

Eğitimcinin ilgi alanlarıyla uyumlu arama kategorileri ve filtreler

## Başlamak İçin Hazır Mısınız?

Intel® SFI Başlangıç Paketleri, eğitimcilerin artmakta olan pedagojik ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmış olup öğrencileri geleceğin iş gücünün başarılı iş insanları olmaları için hazırlamaktadır.

Intel® SFI Başlangıç Paketini kendi eğitim ortamınızda nasıl uygulamaya koyabileceğinize dair daha fazla bilgi edinmek için lütfen Intel Teknoloji Sağlayıcınızla iletişime geçin.

Eğitimcilerin teknoloji ile dolu öğrenme deneyimleri oluşturmak için ihtiyaç duydukları becerileri geliştirmelerine destek olmaya devam etmek için Intel İnovasyon Becerileri Sisteminin bir diğer önemli ögesi olan [Intel® SFI Profesyonel Gelişim Paketine](#) göz atın.

Daha fazla bilgi için

[skillsforinnovation.intel.com](https://skillsforinnovation.intel.com)

adresini ziyaret edin.



Intel teknolojileri etkinleştirilmiş donanım, yazılım ya da servis aktivasyonu gerektirebilir.

Hiçbir ürün ya da bileşen mutlak güvenliğe sahip değildir.

Maliyetler ve elde edilen sonuçlar değişkenlik gösterebilir.

Intel® İnovasyon Becerileri Programının İçeriği Intel Corporation tarafından hazırlanmaktadır. Tüm hakları saklıdır.

© Intel Corporation. Intel, Intel logosu ve diğer tüm Intel markaları, Intel Corporation ya da Intel alt kuruluşlarının ticari markalarıdır. Üçüncü şahıslar diğer isim ve markalar üzerinde mülkiyet talep edebilir.