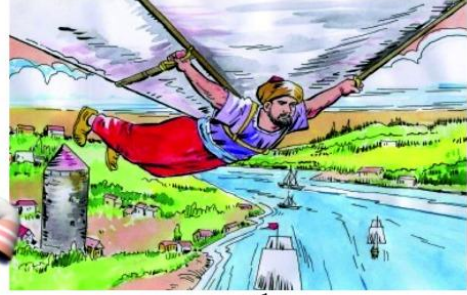




T.C.
ÇANAKKALE VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Masallarla Kodlama



Deniz ALTINTAŞ
Dilek KARAÇELİK
Serap ERDEMİR

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	2
YAZILIM NEDİR?.....	3
OKUL ÖNCESİ VE 1. SINIFLARDA KODLAMA EĞİTİMİNE DAİR	5
İLKOKUL 2, 3, 4. SINIFLARDA KODLAMA EĞİTİMİ.....	6
HER DERSTE KODLAMA !	7
TEŞEKKÜR	9
KOD BLOKLARIMIZ.....	10
MASALLARLA KODLAMA EĞİTİMİ.....	14
OKUL ÖNCESİ ETKİNLİKLERİ	16
İLKOKUL 1. SINIF ETKİNLİKLERİ	19
MASALLARLA KODLAMA EĞİTİMİNDE ELDE EDİLEN SONUÇLAR.....	31
SINIF İÇİ KODLAMA ETKİNLİKLERİMİZ (2-3-4. SINIF).....	32
SINIF İÇİ KODLAMA ETKİNLİKLERİMİZ İNGİLİZCE (2-3-4. SINIF)	48
KAĞIT ÜZERİNDE KODLAMA ETKİNLİKLERİ	65
KAĞIT ÜZERİNDE KODLAMA ETKİNLİKLERİ UYGULAMALAR(17 Eylül İlkokulu 3/D Sınıfı)	68
KODLAMA İLE İLGİLİ GERİ DÖNÜTLER	70
KAYNAKÇA	71

ÖNSÖZ

Teknoloji her geçen gün hızla gelişmektedir. Bu gelişmeyle paralel olarak eğitim alanında gün geçtikçe teknolojiye olan ihtiyaç artmaktadır. Bu gereksinimi karşılayabilmek adına bakanlığımız da son zamanlarda dünyada hızla çalışmaları yapılan kodlama ve yazılım eğitimi üzerinde yoğunlaşmıştır. Önümüzdeki dönemde kodlama ve yazılım eğitimi müfredata eklenecektir.

Kodlama eğitimi ile ilgili ülkemizde il ve ilçelerde çeşitli çalışmalar yürütülmektedir. Bu çalışmalar genelde dijital ortamlarda robotik uygulamalar şeklindedir. Kodlama ve yazılım konusunda öğrencilerin algoritma mantığını kavramaları, dijital ortamlarda doğru ve sistemli çalışmalar yapabilmeleri için kodlama eğitiminin erken yaşlardan itibaren verilmesi gereklidir. Dünyaca ünlü yazılım uzmanlarının hayatlarını incelediğimizde kodlamayla 5-6 yaşlarında tanıştıklarını görüyoruz.

Buradan yola çıkarak sınıf öğretmenlerimiz Deniz ALTINTAŞ ve Dilek KARAÇELİK kodlama eğitimi somutlaştırarak sınıf ortamına taşımışlardır. Öğrencilerimiz, hem kültürümüzü yansıtan masal kahramanlarını canlandıracak hem de kodlama eğitiminin ilk adımlarını masallarla atmış olacaklardır.

İlçemizde başlattığımız “Masallarla Kodlama” projemizin tüm Türkiye’ye ışık tutmasını ve tüm öğrencilerimize yararlı olmasını diler, bu çalışmada emeği geçen okul idarecilerime, öğretmenlerime ve öğrencilerime teşekkür ederim....

Osman ÖZKAN

Çanakkale İl Milli Eğitim Müdürü

(Bandırma İlçe Milli Eğitim Müdürü)

YAZILIM NEDİR?

Teknoloji baş döndürücü bir hızla gelişirken insanoğlu da bu gelişim ve değişime ayak uydurmaya çalışmış, ihtiyaçları doğrultusunda değişik araçlar üretmiştir. Çağımızın vazgeçilmez bir aracı olan bilgisayar da hiç şüphesiz bu icatlardan biridir.

Bilgisayar donanım ve yazılım olmak üzere iki kısımdan oluşur. Donanım; bir bilgisayarı oluşturan fiziksel parçaların genel adıdır. Yazılım ise donanımı kullanmak ve ona hükmetmek için gerekli olan programlar bütünüdür.

Yazılım; bilgisayar programlama dilleriyle oluşturulan dökümanları, dosyaları ifade eder. Yani bilgisayarınızda işletilmek, çalıştırılmak üzere tasarlanmış dosyalar yazılım kapsamına girer. Yazılım programlama dilleri ile tasarlanır ve yazılır. Bilgisayarın parçalarına hükmedebilmek, ona istediklerimizi yaptırabilmek için programlama dillerine ihtiyacımız vardır. Bu diller; bilgisayarımızın donanımları ile bizim aramızda bir nevi köprü kurarak anlaşmamızı sağlar. Yani bilgisayarın dili olan 0, 1 gibi rakamları bizim kullandığımız programlara, işletim sistemlerine, oyunlara çevirir. Örneğin kullanılmakta olduğumuz Windows işletim sistemi on binlerce sayfa milyonlarca bilgisayar kodunun bir araya gelmesinden oluşur.

İnsanoğlunun bilgisayara ve dolayısı ile teknolojiye hükmedebilmesi için kodlara ve kodlama bilgisine ihtiyacı vardır. Gelişebilmek, dünyaya ayak uydurabilmek için var olan hazır programları kullanmak yetmez, ihtiyacımız olan programları kendimiz de yazabilmeliyiz. Peki bu nasıl olacak?

1. 1. Nasıl kod yazarım? Neler yapmalıyım?

Kodlama için kullanabileceğimiz bir çok programlama dili bulunmaktadır. VisualBasic, C#, Java, Pascal gibi. Hangi dili kullanırsak kullanalım yapacağımız ilk iş, sorunumuzu belirlemektir. Daha sonra sorunun en kısa yoldan nasıl çözüleceğini bulmalıyız. Son olarak ta çözüme ulaşmak için yapacağımız işlerin bir taslağını oluşturmaktır. Nasıl ki mühendisler bir ev inşaatına başlamadan önce kroki çizip maketini yapıyorlarsa kodlama yani programlamaya başlamadan önce de ne yapacağımızı adım adım planlamalıyız. İşte buna algoritma diyoruz.

Algoritma; verilen herhangi bir sorunun çözümüne ulaşmak için uygulanması gerekli adımların hiçbir yoruma yer vermeksizin açık, düzenli ve sıralı bir şekilde söz ve yazı ile ifadesidir. Örneğin daha önce hiç kahve pişirmemiş birine kahve pişirmeyi anlatacağıız. Bunun için yapılacak işlemleri adım adım hiçbir sıra atlamadan en pratik şekilde tarif etmelisiniz.

Mesela;

Adım 1: Başla

Adım 2: Mutfağa git

Adım 3: Uygun büyüklükte cezveyi al

Adım 4: Cezveye her fincan için 1 fincan su, 1 tatlı kaşığı kahve ekle

Adım 5: Cezveyi ocağa koy

Adım 6: Pişir

Adım 7: Fincanlara bölüştür

Adım 8: Bitir

İşte bu yaptıklarınız bir algoritmadır ve amacınız arkadaşınıza kahve yapmayı bu algoritma yardımıyla tarif etmektir...

Bilgisayar programlama dilleri de programcılıkta bunu gibi yöntemler kullanarak çözüme gider. Algoritmanın uzunluğu kullanılan programlama dilinin seviyesi ve problemin karmaşıklığı ile doğru orantılıdır. Yapılan algoritma ve tasarımdan sonra yazılım aşamasına gelinir ve bu aşamada yapılacak programın kullanım ömrü, programın kullanım düzeyi ve hangi amaçla kullanılacağı gibi soruların cevaplarına bakılarak programlama dili seçilir. Dil seçimi bazı kriterlere göre yapılmaktadır, örneğin kısa sürmesi ve görsel tasarım içermesi vb gibi.

Kısaca özetlersek; bir bilgisayar programı yazmak için belirli aşamalar vardır ve bu aşamalar geçildiğinde kodlamaya başlanabilir. Bunlar:

1. **Sorun tespiti**
2. **Algoritma**
3. **Dil Seçimi**
4. **Kodlama**

Görüldüğü üzere sorun tespiti ve algoritma olmadan kodlamaya geçmek söz konusu değildir.

Dünyanın en büyük firmalarının kurucuları ve en meşhur programcılar herkesin küçük yaşlardan itibaren programlama öğrenmesi gerektiğini savunuyorlar. Kodlamanın bu kadar önemli olduğu bir dünyada, çocuklarımızı küçük yaşlardan itibaren kodlama ile tanıştırmak, hem kendi gelecekları, hem ülkemizin geleceği için oldukça önemlidir. Anaokulu düzeyinde algoritma ve temel kodlama mantığı ile tanışan çocuklarımız bu kazanımlarını ileriki yıllara taşıyacak ve yazılım dünyasında önemli yerlere gelebileceklerdir. Böylece sadece tüketen değil üreten bir nesil yetiştirmiş olacağız. Ayrıca kodlama ile erken yaşta tanışan çocuklar; problemlere farklı yönleriyle bakıp çözümler üretebilmeyi, sistemli ve yaratıcı düşünebilmeyi ve en kısa çözüm önerileri sunabilmeyi kazanacaklardır.

Serap ERDEMİR

Haydar Çavuş Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi

Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

OKUL ÖNCESİ VE 1. SINIFLARDA KODLAMA EĞİTİMİNE DAİR

Dünyadaki tüm ülkeler eğitim kalitelerini arttırmak için her geçen gün yeni eğitim stratejileri geliştirmekte ve uygulamaktalar. Ülkemizde de aynı kaygılardan hareketle birçok yeni eğitim modelleri tartışılmakta ve çocuklarımızın geleceği için en iyi eğitim sistemi oluşturmak adına çalışmalara devam edilmekte. Geliştirilen modeller ne olursa olsun asla değişmeyecek olan hedeflerimiz ise; temel yaşam becerileri kazanan, anlayarak ve yorumlayarak bilgiye kendisi ulaşabilen, problemlere çözüm önerileri üretebilen, girişimci, yenilikçi ve üretken öğrenciler yetiştirebilmek.

Üretken nesiller yetiştirebilmek adına ise birçok gelişmiş ülkede ve ülkemizde bazı özel okullarda kodlama eğitimi erken yaşlardan itibaren dijital ortamda verilmektedir. Bunun için okullarda atölyeler hazırlanmakta ve her öğrenci için bilgisayar temin edilmektedir. **Peki, ülkemizde kodlama eğitimi halen ilkökul programına ders olarak girmemiş olsa da, kendi imkânımızla biz öğretmenler bu eğitimi çalıştığımız okullarda veremez miydik?**

Kodlama eğitiminin temelinde problemleri çözebilme, eleştirel düşünme, karar verebilme becerisi var ise; **kodlama eğitimi için gerekli olan bu becerileri çocuklarımıza erken yaşta bilgisayar ortamı olmadan da kazandırılmaz mıydık?** Bu soruları sorarak çıktığım bu yolda; okul ve sınıf içerisinde masallar eşliğinde hazırladığım canlandırma tekniğini kullanarak birçok etkinliği sınıfta uyguladım. Çocuklar ile yaptığımız her etkinliğin içeriği gereği aslında kodlama eğitimindeki temel basamaklar olan; **“başla - ilerle-sağa/sola dön – tekrarla- bitir”** komutları canlandırmalar sırasında doğal olarak kullanılmak zorunda kalınmıştı. Hedeflediğim algoritmik düşünme becerisini öğrencilerimin kazandığını görmek doğru yolda olduğumun habercisiydi.

Bedensel olarak aktif bir şekilde herhangi bir oyun ya da etkinlik içerisinde bulunmak bir çocuk için en güzel eğlence ve aslında öğrenme yöntemidir. Bu etkinlikleri uygulamak; öğrencilerimin eğlenceli vakit geçirmesini sağlamış, eğlenerek ve oynayarak öğrenme ortamı oluşturmuştu. Bütün bunlar ise eğitime olan bakış açımı **“En iyi eğitim mutluluk verendir.”** yansıtıyordu.

Ayrıca birçok dersin kazanımını bir arada elde etmişim. Değerler eğitimine dair fırsat bulduğum bu etkinlikler sayesinde öğrencilerime olumlu davranışlar edindirmiştim. Arkadaşlık ve okul sevgisini öğrenmişlerdi. Karşılaşacakları güçlüklerle mücadele edebilme, problemlerine çözüm yolları üretebilme, belirledikleri bir hedefe ulaşabilmeleri için plan yapmayı ve planlarını işlem sırasına göre gerçekleştirmeyi öğrenmişlerdi. Bunlar ise onlara strateji geliştirebilme becerisi kazandırmıştı. **Tüm bunlar oluşurken onlar farkında değildi ama kodlama eğitiminin temel düşünme becerilerini de öğrenmişlerdi bile.**

Dilek KARAÇELİK

Şehit Pilot Üsteğmen Cemil Kaya İlkokulu

Sınıf Öğretmeni

İLKOKUL 2, 3, 4. SINIFLARDA KODLAMA EĞİTİMİ

“Çocuklarımız sandığımızın çok ötesinde zihinsel yeteneklere sahip. Yeter ki onları nasıl ortaya çıkarabileceğimizi, hangi araç ve yöntemleri kullanacağımızı bilelim...” (Eylül 2015, Zafer DEMİRKOL)

Haydi bir düşünelim... Ailemizle harika bir bayram tatili geçirmeyi planlıyoruz... **Doğru bir planlama** yapıp, planladıklarımızı **sırasıyla uygularsak** harika bir tatil geçirmez miyiz?

İşte tüm mesele burada... Kodlama ile ilgili araştırmalar yaptıkça, bu konu ile ilgili yazılan kitapları ve makaleleri okudukça şunu anladım aslında hepimiz hayatımızı programlıyoruz... **Erken yaşta kodlama eğitimi** ile biz çocuklarımıza yaşamlarını programlamayı öğretiyoruz...

Peki çocuklarımıza eğlendirerek, sevdirek nasıl kodlama eğitimi verebiliriz? Bu sorudan hareketle erken yaşta (okul öncesi dönemde ve ilkokulda) kodlama eğitimi yapmak için çocuklarımızın çok sevdiği masal kahramanlarından yararlanmanın iyi bir fikir olacağını düşündüm... **Somut işlemler dönemindeki** bu çocuklarımız için masal ve hikaye kahramanlarımızı sınıflarımıza çağırdık.

Bilgisayar ortamına geçmeden önce (sanki bilgisayarın içine girmişiz gibi) kodlama etkinliklerimizi sınıf ortamında masal ve hikaye kahramanlarımızla birlikte yaptık... Bu kitapçıkta sınıf ortamında Türkçe ve İngilizce komutlarla yapılmış etkinlikler bulacaksınız... Bu etkinlikleri sınıf ortamında uygularken öğrencilerle birlikte çok eğlendik... Bir problemi çözerken **doğru çözüm yolunu bulma, çözümü planlama ve çözümü adım adım uygulayarak çözme** amacımıza ulaştık... Çocukların bu etkinliklerden sınıf ortamında birebir keyif aldıklarını sınıf öğretmeni arkadaşlarımızla gözlemledik...

Problem çözme çocuklarda kazandırmaya çalıştığımız, üzerinde durduğumuz önemli bir süreç... Bu kitapçıkta çocukların her etkinlikte farklı bir problemle karşılaşarak problemi çözmek için nasıl **algoritma** planladıklarını göreceksiniz...

Algoritma nedir ?

Algoritma, bir problemi çözmek veya bir amaca ulaşmak için tasarlanan yoldur. Algoritma, **problem çözümünün adımlar halinde yazılmasıyla** oluşturulur. Bu adımları, yani algoritmayı oluşturan her bir adımı doğru tanımlamak önemlidir. Bir problemi çözerken sonuca ulaşmak için gideceğimiz adımları algoritma ile tasarlarız. (Temel Kodlama Eğitimi 1, Pusula Yayıncılık)

Bu kitapçıkta problem çözme sürecinin yanı sıra İngilizce de kullanılan emir cümlelerinin kodlama etkinlikleri içinde eğlenceli bir şekilde çocuklar tarafından nasıl öğrenildiğini ve pekiştirildiğini göreceksiniz... Bu kitapçığın hedefindeki öğrenciler okul öncesi ve ilkokul çağında olduğu için somut işlemler dönemindedir... Somut işlemler dönemindeki çocuklar sürecin içinde aktif olduklarında daha iyi öğrenmektedirler... Sınıf içerisinde eğlenceli uygulamalarla, kodlama etkinliklerinin mantığını kavrayan çocuklar bilgisayar ortamında daha hızla ilerleyecektir. Etkinliklerimizi sınıf ortamında uygulamak sınıf ortamı hazırladık. Sınıf içerisine çizilen (öğrencileri yönlendirmek için) oklar, canlandırdığımız masal kahramanlarının kostümleri, vermek istediğimiz kazanımlar doğrultusunda hazırladığımız soru kağıtları... vs

HER DERSTE KODLAMA !

Kodlama etkinliklerinin belki de en güzel yanı! Öğretmen arkadaşlarım, işleyeceğimiz temaya, konuya ve vermek istediğimiz kazanımlara göre kodlama eğitimini planlayarak her derste kullanabiliriz. Kitabımızdaki etkinlikler, örnek etkinlikler olup sizler algoritma mantığı çerçevesinde farklı etkinlikler planlayabilirsiniz...

Milli Eğitim Bakanlığımız tarafından yayınlanan **önümüzdeki yıl uygulamaya konulacak programı** incelediğimizde kazanımlar doğrultusunda erken yaşta kodlama eğitimini uygulamamız mümkün.

Programda yayınlanan kazanımlardan örnekler:

TÜRKÇE DERSİ

- 1. Anlama: (T.1.2.16.)** Okuduğu metindeki olayları **oluş sırasına göre** ana hatlarıyla anlatır.(1.sınıf)
- 2. Anlama: (T.2.2.16.)** Okuduğu metinlerdeki **olayları ve işlemleri oluş sırasına ya da işlem basamaklarına göre** açıklar. (2.sınıf)
- 3. Anlama: (T.3.2.17.)** Okuduğu metinlerdeki olayları ve işlemleri oluş sırasına ya da işlem basamaklarına göre açıklar. (3.sınıf)
- 4. Anlama: (T.4.2.20.)** Okuduğu metinlerdeki olayları ve işlemleri oluş sırasına ya da işlem basamaklarına göre açıklar. (4.sınıf)

HAYAT BİLGİSİ DERSİ

- 1. (HB.1.2.6.)** Gün içerisinde neler yapabileceğini planlar.(1.sınıf)
- 2. (HB.2.2.8.)** Gün içerisinde planladığı işleri uygular. (2.sınıf)
- 3. (HB.3.1.4.)** Sınıfının ve okulunun krokisini çizer. (3.sınıf)

MATEMATİK DERSİ

- 1. (M.1.1.2.6.)** Doğal sayılarla toplama işlemini gerektiren problemleri çözer.(1.sınıf)
- 2. (M.2.1.4.3.)** Doğal sayılarla çarpma işlemi gerektiren problemler çözer ve kurar. (2.sınıf)
- 3. (M.3.2.1.3.)** Cetvel kullanarak kare, dikdörtgen ve üçgeni çizer.(3.sınıf)
- 4. (M.4.1.3.4.)** Doğal sayılarla toplama ve çıkarma işlemini gerektiren problemleri çözer ve kurar.(4.sınıf)

ÖNEMLİ: Öğrencilerin problemleri işlem basamaklarına göre çözebilmelerinde ve bir öğrenciye kare, dikdörtgen, üçgen çizdirmede algoritma mantığından yararlanılabilir.

FEN BİLİMLERİ DERSİ

3.sınıflarda “Maddeyi Tanıyalım” ünitesinde yapılan **deneyler yapılırken işlem basamaklarını sırayla takip etme** aşamasında algoritma mantığından yararlanılabilir.

SOSYAL BİLGİLER DERSİ

- 1. (SB.4.1.2.)** Yaşamına ilişkin belli başlı olayları **kronolojik sıraya** koyar. (4.sınıf)
- 2. (SB.4.3.2.)** Günlük yaşamında kullandığı mekânların krokisini çizer. (4.sınıf)

GÖRSEL SANATLAR DERSİ

1. (G.1.1.1.) Görsel sanat çalışmalarını oluştururken **uygulama basamaklarını** bilir.(1.sınıf)
2. (G.3.1.1.) Görsel sanat çalışmasını oluştururken **uygulama basamaklarını** kullanır. (3.sınıf)

OYUN ve FİZİKİ ETKİNLİKLER DERSİ

1. (O.1.2.3.2.) Kültürümüze ait basit ritimli halk dansları adımlarını yapar.(1.sınıf)
2. (O.3.2.2.12.) Oyunlarda karşılaştığı problemlere çözümler önerir. (3.sınıf)
- 3.

Bizim erken yaşta kodlama eğitiminde en büyük amacımız algoritma mantığını somutlaştırarak öğrencilerimizin anlamasını sağlamaktır. Yukarıdaki örnek kazanımları incelediğimizde **algoritma mantığını** planlayacağımız farklı etkinliklerle öğrencilerimize rahatça verebiliriz.

Uygulama yapan öğretmenlerimiz ve kıymetli çocuklarımız için hazırladığım örnek bir kodlama materyali ve sınıf içinde uygulayabileceğiniz kağıt üzerinde etkinlikler mevcuttur... Bu etkinliklerin hepsi (hazırlanan materyalle oynanan oyun dahil) sınıf ortamında uygulanmıştır, uygulama videoları DVD’de toplanmıştır. Ayrıca PlayStore de bulunan **AURESMA** adlı uygulama akıllı telefona yüklendiğinde görsel üzerinde oluşturulan QR kodu okutup bu kitapçıktaki uygulamaları izleyebilirsiniz.

Bu süreçte bizim sınıf içinde kodlama etkinliklerimizi uyguladığımızda keyif aldığımız gibi bu etkinlikleri uygulayacak meslektaşlarımızın ve kıymetli çocuklarımızın keyif alması dileğiyle....

Deniz ALTINTAŞ

(Bandırma İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü-Özel Büro)

Sınıf Öğretmeni

TEŞEKKÜR

Bu çalışmalarını yapmamız için bizi yüreklendiren ve çalışmalara fırsat veren Bandırma İlçe Milli Eğitim müdürümüz sayın Osman ÖZKAN'a, etkinliklerin alanda uygulanmasına yardımcı olan 17 Eylül İlkokulu müdürü Nuray DİLBER'e, 2/E ve 3/D sınıflarını kodlama eğitimine hazırlayan müdür yardımcısı Önder HOROZ'a ve meslektaşlarımız Dürdane ÖRKÇÜ ve İkbâl DEĞİRMENCİOĞLU'na, etkinliklerin İngilizceye çevirisini yapan ve uygulayan mesai arkadaşım İngilizce öğretmeni Sevda SARGIN'a, çalışmalarda desteklerini esirgemeyen mesai arkadaşlarımız Esra AYDIN ÖZTÜRK ve Batuhan KAYA'ya, ayrıca kodlama eğitimi ile ilgili uygulama çalışmaları yapmak için okullarındaki bilgisayar laboratuvarını öğrencilerimize açan Bandırma Bahçeşehir Koleji müdürü MebrikeBALVAR'a ve Bilişim Teknolojileri öğretmeni Samet DURMAZ'a, kodlama materyalini hazırlama konusunda destek olan ve ellerinden geleni esirgemeyen Kuğu Kırtasiye Özdemir Çete ve eşine, çalışmalarımızı kitapçık haline getirmemizde destek olan Albayrak Reklam Ajansı Ali ALBAYRAK'a teşekkürü borç biliriz...

Deniz ALTINTAŞ, Dilek KARAÇELİK, Serap ERDEMİR

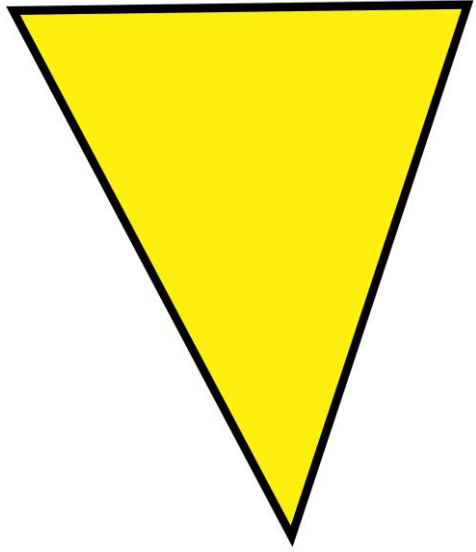
Bandırma, Ocak 2017

KOD

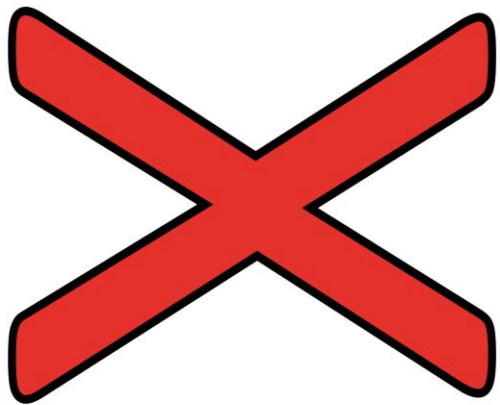
BLOKLARIMIZ

Hazırlayan:
Deniz ALTINTAŞ
Sınıf Öğretmeni

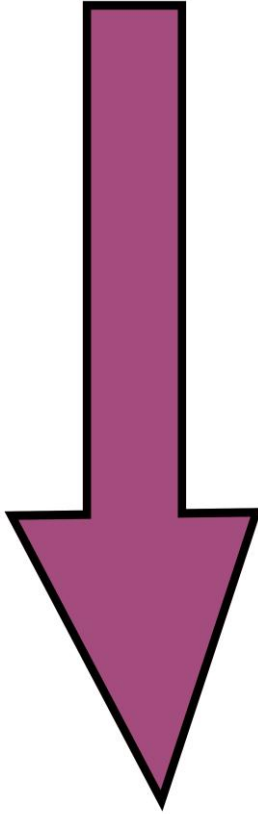
BAŞLA



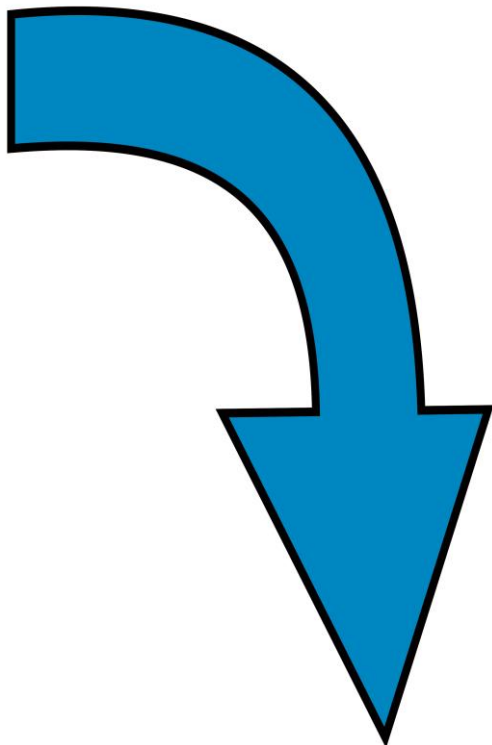
BITİR

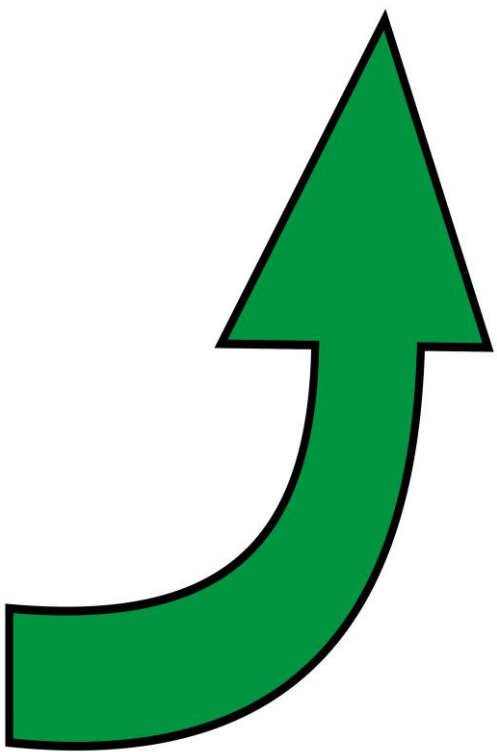


ILÉRLÉ

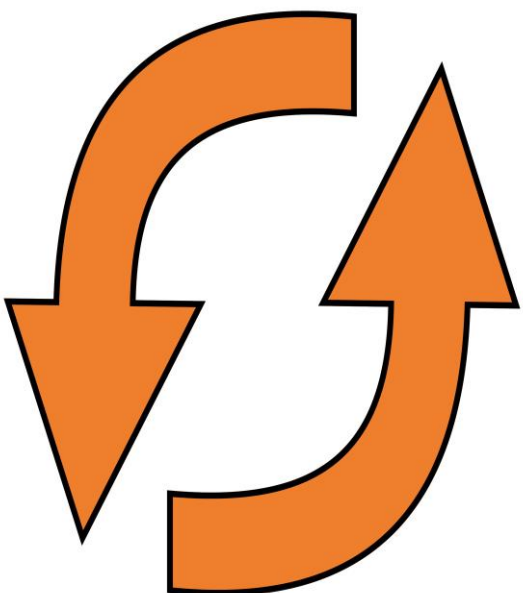


SAĞA
DÖN





SOLA
DÖN



TEKRAK
ET

MASALLARLA KODLAMA EĞİTİMİ

ETKİNLİKLER İÇİN YAPILAN ÖN HAZIRLIKLAR:

- Kodlama eğitiminin en temel basamakları olan “başla- ilerle - sağa/sola dön- tekrarla- bitir” komutları öğrencilerin gerçekleştirdiği canlandırma tekniği ile masallar eşliğinde öğretilmeye çalışıldı.
- Temel komutları öğretebilmek için etkinliklerin yapılacağı sınıfta yer zeminine **ok resimleri** yapıştırılarak ve boyanarak yol şeklinde düzenlendi. Ana sınıfı için ise bloklar kullanıldı.



Resim 1: Birinci sınıf örnek zemin



Resim 2: Birinci sınıf örnek boyalı zemin



Resim 3: Ana sınıftan örnek zemin

- Canlandırılan her masalda rol alan öğrencilerin **kostümlü** olması sağlandı.



Resim 4: Örnek kostümler

- Etkinliklere ve canlandırmalara dayalı olarak hazırlanan etkinlikler çalışmakta olduğum okulda ana sınıfı ve birinci sınıfların seviyesine uygun hazırlandı.
- Ana sınıfta gerçekleştirilen etkinliklerde sadece “**başla- ilerle – bitir**” komutunu içeren zeminde hazırlanan yolda ilerleyebilmeye dayalı canlandırmalar gerçekleştirildi.
- Birinci sınıfta gerçekleştirilen etkinlikler ise; ilk etkinlikte “**başla-ilerle-bitir**” komutu varken gerçekleştirilen her bir etkinlikte “**sağa dön-sola dön-tekrarla**” komutları da eklenmiştir.
- Yapılan her etkinliğin görüntüleri(fotoğraf/video) kayıt altına alınmış ve depolanmıştır.

OKUL ÖNCESİ ETKİNLİKLERİ

ETKİNLİK 1:

TAVŞANCIĞI HAVUCUNA ULAŞTIR



MASAL: Küçük tavşancığın bir problemi vardır çünkü karnı çok acıkmıştır. Ama havucunun nerede olduğunu bilmemektedir ve yolunu da kaybetmiştir. Küçük Elif yolu biliyordur ve ona yolu bulması için yardımcı olacaktır.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Hayvan sevgisini bilir ve beslenme şekillerini öğrenir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEM BELİRLE: Tavşancığın yolunu kaybetmesi ve havucunu bulmak istemesi

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1: BAŞLA
- Adım 2: İLERLE
- Adım 3: SAĞA DÖN
- Adım 4: İLERLE
- Adım 5: SAĞA DÖN
- Adım 6: İLERLE
- Adım 7: BİTİR

DİKKAT: Bu canlandırmada hayvan türlerinden “tavşan” seçilmiştir. Siz de bu etkinliğin sayısını arttırıp birçok hayvan türünü seçebilirsiniz.

ETKİNLİK 2:

KEDİCİĞİ TOPUNA ULAŞTIR



MASAL: Zavallı kedicik miyavlayarak ağlıyordur. Çünkü topunu kaybetmiştir. Ama küçük Çağan kedicğin topunun yerini biliyordur. Ona yardım ederek küçük kediyi topuna ulaştırır.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Hayvan sevgisini bilir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEM BELİRLE: Kedicğin topunun kaybolmuş olmasıdır.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1: BAŞLA
- Adım 2: İLERLE
- Adım 3: SAĞA DÖN
- Adım 4: İLERLE
- Adım 5: SAĞA DÖN
- Adım 7: İLERLE
- Adım 8: BİTİR

DİKKAT: Sınıf zemininde tasarlanan yolların yönleri, tek yön olarak değil her iki yönde olacak şekilde tasarlanabilir. (sağ/sol)

ETKİNLİK 3:

TAVŞANCIK VE ENGELLİ YOLU



MASAL: Küçük tavşancık yine çok acıkmıştır yolunu da kaybetmiştir. Ve havucunun nerede olduğunu bilmemektedir. Küçük Elif yolu biliyordur ve ona yardımcı olacaktır. Ancak bu defa tavşancığın gitmesi gereken yolda bazı engeller vardır.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Hayvanları sevgisini bilir.

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: Küçük tavşancığın yolunu kaybetmesi ve havucuna ulaşmak istemesi

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

1. Adım: BAŞLA
2. Adım: İLERLE
3. Adım: SAĞA DÖN
4. Adım: İLERLE
5. Adım: SOLA DÖN
6. Adım: İLERLE
7. Adım: BİTİR

DİKKAT: Tavşanın yoldaki engelleri aşabilmesi için zıplaması gerektiği çocuklar tarafından söylenmesi gerekir.

İLKOKUL 1. SINIF ETKİNLİKLERİ

ETKİNLİK 4:

PRENSES AZRA'NIN ELMA SEVGİSİ



MASAL: Prenses Azra ağlıyordu çünkü yolda elma görmüştü ve onu yemek istemektedir. Fakat elmayı nerede gördüğünü hatırlamamaktadır. Yoldan geçen iyilik meleği ise elmanın nerede olduğunu biliyordu. Onu elmaya ulaştıracaktır.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: Prenses Azra'nın yolda gördüğü bir elmayı yemek istemesi ve nerede gördüğünü hatırlamamasıdır.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA

- Adım 1: BAŞLA
- Adım 2: İLERLE
- Adım 3: SAĞA DÖN
- Adım 4: İLERLE
- Adım 4: SAĞA DÖN
- Adım 5: İLERLE
- Adım 6: SOLA DÖN
- Adım 7: SOLA DÖN
- Adım 8: İLERLE
- Adım 8: SAĞA DÖN
- Adım 9: İLERLE
- Adım 10: BİTİR.

DİKKAT: Bu etkinlik okul kantinin önünde gerçekleştirilmiştir. Ahşap paravanlar labirent olarak düşünülmüştür. Siz de okulunuzun istediğiniz her alanında etkinliklerinizi düzenleyebilirsiniz.



ETKİNLİK 5:

KÖTÜLÜK İLE PRENSES



MASAL: Prenses Cansu akşam bir partiye katılmak için heyecanla hazırlanmaktadır. Hazırlığı sona ermek üzereyken tacının olmadığını fark etmiştir. Çünkü kötülük gizlice gelip tacını saklamıştır. Fakat kısa sürede iyilik meleği gelerek prensese yardımcı olacaktır. Ancak prensesin yolda gizli olan siyah kaşığı bulması gerekmektedir. Bulduktan sonra kötülüğün elinden tacı alırlar. O sırada kötülük olduğu yerde yok olmaya başlar ve cezasını alır. Böylece prenses Cansu 'da katılmak istediği partiye gider.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

- 2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.
- 3) İyilik ve kötülük kavramlarını bilir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Prenses Cansu'nun tacının kaybolması ve partiye gidememesidir.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA

- Adım 1:** BAŞLA
- Adım 2:** İLERLE
- Adım 3:** SOLA DÖN
- Adım 4:** İLERLE
- Adım 5 :** İLERLE
- Adım 6 :** SAĞA DÖN
- Adım 7 :** İLERLE
- Adım 8 :** İLERLE
- Adım 9 :** İLERLE
- Adım 10:** İLERLE
- Adım 11:** İLERLE
- Adım 12:** İLERLE
- Adım 13:** İLERLE
- Adım 14:** İLERLE
- Adım 15:** İLERLE
- Adım 16:** SAĞA DÖN
- Adım 17:** İLERLE
- Adım 18:** İLERLE
- Adım 19:** İLERLE
- Adım 20:** SOLA DÖN
- Adım 21:** İLERLE
- Adım 22:** BİTİR

DİKKAT: Bu etkinlikte okulun farklı bir alanında tiyatro sahnesinde yapılmıştır. Bu etkinliğin en önemli yönü artık sadece ilerle komutunun olmaması. Kaç adım ilerlenmesi ve kaç defa sola ya da sağa dönmesi gerektiği komut veren öğrenci tarafından hesaplanarak söyleniyor. Bundan sonraki etkinliklerimizde bu şekilde komutlar verilmiştir. Zeminde ilerlenecek yol, adım sayısına uygun şekilde tebeşirle çizildi. Her bir kare bir adımı ifade ediyor. Ayrıca her yanlış komutta tekrar başlangıç noktasına gidilmesi gerektiği etkinliğin videosunda yer almaktadır.

ETKİNLİK 6:

HACİVATI SAHNEYE YETİŞTİR



MASAL: Hacivat telaşlı bir şekilde etrafta dolanıyordur. Çünkü sahneye yetişmesi gerekiyordur. Ancak yolunu şaşırmıştır. Onu gören Melis ise yolu biliyordur ve Hacivat'ı sahneye yetiştirecektir.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.

3) Kültürel miraslarını bilir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Hacivat'ın yolunu şaşırmamasından ötürü sahneye geç kalması.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1:** BAŞLA
- Adım 2:** SAĞA DÖN
- Adım 3:** SAĞA DÖN
- Adım 4:** İLERLE
- Adım 5:** İLERLE
- Adım 6:** İLERLE
- Adım 7:** İLERLE
- Adım 8:** İLERLE
- Adım 9:** İLERLE
- Adım 10:** İLERLE
- Adım 11:** SOLA DÖN
- Adım 12:** İLERLE
- Adım 13:** İLERLE
- Adım 14:** İLERLE
- Adım 15:** İLERLE
- Adım 16:** İLERLE
- Adım 17:** SAĞA DÖN
- Adım 18:** İLERLE
- Adım 19:** İLERLE
- Adım 20:** BİTİR

DİKKAT: Bu etkinlikte milli gölge oyunu karakterlerinden Hacivat tanıtılmaya çalışılmıştır. Siz de kültürel mirasımıza ait önemli öğeleri kendi etkinliklerinize uyarlayabilirsiniz.

ETKİNLİK 7:

YOLUNU KAYBEDEN KÜÇÜK ECE VE İYİLİK MELEĞİ



MASAL: Küçük Ece annesinin uyarılarına rağmen geç saate kalmış ve yolunu şaşırmıştır. Telaşlı haldeyken iyilik meleğine rastlar ve iyilik meleği onu evine ulaştırır. Ancak, Ece'nin yolda karşılaştığı beşerli ritmik saymadan oluşan panoları okuması gerekmektedir.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.

3) İleriye doğru ritmik sayar.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Küçük Ece'nin evinin yolunu şaşırması.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1: BAŞLA
- Adım 2: İLERLE
- Adım 3: İLERLE
- Adım 4: İLERLE
- Adım 5: SAĞA DÖN
- Adım 6: SOLA DÖN
- Adım 7: İLERLE
- Adım 8: İLERLE
- Adım 9: İLERLE
- Adım 10: SOLA DÖN
- Adım 11: İLERLE
- Adım 12: İLERLE
- Adım 13: İLERLE
- Adım 14: SAĞA DÖN
- Adım 15: İLERLE
- Adım 16: İLERLE
- Adım 17: BİTİR

DİKKAT: Bu etkinlik içerisinde ileriye doğru beşerli ritmik sayma becerisi yerleştirilmiştir. Siz de matematik dersinin herhangi bir kazanımlarından birini ya da birkaçını ekleyebilirsiniz.



ETKİNLİK 8:

ARI BEGÜM İLE ARI ELİFNAS



MASAL: Arı Begüm ile Arı Elif Nas birlikte çiçeklerden polen toplayıp kovanlarına dönmeyi planlamaktadır. Ancak birbirlerini kaybetmişlerdir. Oysa Arı Elif Nas' ın kanatları bir ağacın dalları arasına sıkışmıştır. Arı Begüm ise arkadaşını bulmak ister fakat bunu başaramaz çünkü yolunu kaybetmiştir. Ona o sırada geçmekte olan iyi kalpli bir çocuk yardım edecektir. İyi kalpli çocuk ona uygun komutları vererek Arı Begüm'ü arkadaşı Elif Nas' ın yanına götürür. İyi kalpli çocuk Arı Begüm'e yolunun üstündeki şekilde bulunan çiçekleri de ikişerli sayarak toplaması gerektiğini söyler. Böylece Arı Elif Nas' ın yanına ulaşırlar.

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.

3) İleriye doğru ritmik sayar.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Bu masalın iki problemi vardır

- 1) Arı Begüm'ün arkadaşı arı Elif Nas'ı kaybetmesi.
- 2) Arı Elif Nas'ın kanatlarının ağaç dallarına takılmış olması.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1:** BAŞLA
- Adım 2:** İLERLE
- Adım 3:** İLERLE
- Adım 4:** SAĞA DÖN
- Adım 5:** SAĞA DÖN
- Adım 6:** İLERLE
- Adım 7:** İLERLE
- Adım 8:** İLERLE
- Adım 9:** İLERLE
- Adım 10:** SOLA DÖN
- Adım 11:** SOLA DÖN
- Adım 12:** İLERLE
- Adım 13:** İLERLE
- Adım 14:** İLERLE
- Adım 15:** İLERLE
- Adım 16:** SAĞA DÖN
- Adım 17:** İLERLE
- Adım 18:** İLERLE
- Adım 19:** İLERLE
- Adım 20:** BİTİR



ETKİNLİK 9:

ALİ'NİN SÜSLÜ BİSİKLETİNE BİN



MASAL: Erdem Doğu küçük kardeşini kaybetmiştir ve çok üzgündür. Kardeşini bulabilmesi için “Ali'nin süslü bisikletine bin.” Sihirli cümlesinin kelimelerini bulması gerekiyordur. Arkadaşı Ela ona yardım edecektir.

KAZANIMLAR 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

- 2) Yakın çevresindeki yardıma ihtiyaç duyan insanlara karşı duyarlı olur.
- 3) Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur.

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: Erdem Doğu 'nun kardeşini kaybetmesi için sihirli cümlelerin kelimelerini bulması gerekmektedir.

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

- Adım 1 : BAŞLA
- Adım 2 : İLERLE
- Adım 3: İLERLE
- Adım 4: SOLA DÖN
- Adım 5: İLERLE
- Adım 6: İLERLE
- Adım 7: SAĞA DÖN
- Adım 8: İLERLE
- Adım 9: SOLA DÖN
- Adım 10: SOLA DÖN
- Adım 11: İLERLE
- Adım 12: İLERLE
- Adım 13: SAĞA DÖN
- Adım 14: İLERLE
- Adım 15: İLERLE
- Adım 16: İLERLE
- Adım 17: SOLA DÖN
- Adım 18: İLERLE
- Adım 19: BİTİR

DİKKAT: Bu etkinlikte ilk okuma yazma çalışmalarından okuma ve anlama faaliyetleri dâhil edilmiştir. Siz de uygun okuma yazma faaliyetlerini etkinliğinize dâhil edebilirsiniz.



MASALLARLA KODLAMA EĞİTİMİNDE ELDE EDİLEN SONUÇLAR

- Tüm masalarda bir problem ve çözüm yolu belirlenmiştir. Bu sürece tüm öğrenciler dâhil edilmeye çalışılmıştır. Problemin ve çözüm yolunun ne olduğu hakkında karşılıklı konuşularak belirlenmeye çalışılmıştır.
- Etkinliklerdeki problemi çözmeye çalışan öğrenciler gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri güçlükler ve çözüm yolları hususunda bedensel ve zihinsel egzersiz yapmış oldular.
- Karşılıklı konuşmalar şeklinde uygulanmaya çalışılan bu etkinlikler ayrıca öğrencilerin dil gelişimine katkı sağlamıştır.
- Canlandırmalarda nezaket cümlelerinin kullanılması, yardımseverlik, iyilik ve kötülük kavramlarına yer verilmesi ile değerler eğitimi verilmeye çalışılmıştır.
- Etkinlikler için hazırlanan tüm masallar çocuklar da olumlu davranış değişikliği oluşturacak şekilde yazılmıştır.
- Etkinliklerdeki problemleri çözüm aşamalarına uygun çözmeye çalışmaları ise onları sabırlı bireyler olarak yetiştirmemize fırsat tanımıştır.
- Disiplinler arası bir geçiş sağlayan masalarla kodlama eğitiminde; tek bir etkinlik içerisinde birden fazla ders kazanım ve hedefleri yerleştirilip uygulanmıştır.
- Çocuklara yön kavramının öğretilmesi için tüm etkinlikler uygun ortam sağlamıştır.
- Her etkinlik atılan adım sayılarından ötürü ana sınıfı ve birinci sınıflar için ritmik sayma becerisi kazandırmıştır.
- Kitapta var olan tüm etkinlikler öğretmenlerimizin isteyeceği her derse göre tasarlayabileceği her türlü kazanım ve hedefe uygun şekilde değiştirilip uygulanabilir.
- Tüm etkinlikler bedensel aktiviteye dayanması hem çocuklarda beden sağlığının korunması, gelişmesi hem de eğlenceli vakit geçirmeleri açısından önem arz etmektedir.

DİLEK KARAÇELİK

SINIF İÇİ KODLAMA ETKİNLİKLERİMİZ (2-3-4. Sınıf)

Hazırlayan,
Deniz ALTINTAŞ
Sınıf Öğretmeni

ETKİNLİK 10:

KEDİMİZ ÇOK ACIKMIŞ!



MASAL : Elif okuldan eve giderken yol kenarında üşümüş ve karnı acıkmış bir kedi görmüş ve çok üzülmüş. Evden koşarak bir kap getirmiş ve bakkaldan süt almış. (**Masalın bundan sonrası öğrencilerle birlikte tamamlanır.**) Haydi, bakalım çocuklar Elif'e yardım edelim! Vereceğimiz komutlarla kediyi süt kabına ulaştıralım... Bu olayı sınıfta öğrencilerle masalı canlandırarak uygulayalım, kediyi süte komutlarla **adım adım** ulaştıralım...

- KAZANIMLAR :**
- 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
 - 2) Manevî ve insanî değerleri yaşantısal hale getirir.
 - 3) Doğaya, çevreye ve canlılara karşı duyarlı olur.

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: Karnı acıkan kediyi süte ulaştırmak için ona nasıl yardım edebilirim?

Kediyi süte nasıl ulaştırabilirim?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. **Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır.** Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır.



1.YOL

Adım 1: BAŞLA

Adım 2: İLERLE

Adım 3: İLERLE

Adım 4 : İLERLE

Adım 5 : BİTİR

2.YOL

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 : “İLERLE” KOMUTUNU 3 KEZ TEKRARLA

Adım 3 : BİTİR

DİKKAT : Kediye, süte ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

ETKİNLİK 11:

LEYLEĞİMİZ ÇOK SUSAMIŞ!



MASAL : Bir yaz günü leylek çok susamış. Karşıdaki evin camında bir su kabı görmüş fakat bu evin camının önündeki su kabına nasıl ulaşacağını bilmiyormuş. O sırada orada olan iyi kalpli prenses, leyleği su kabına ulaştırabilecek mi? (**Sınıf öğretmeni burada hayvan sevgisinden, çevremizdeki canlılara göstermemiz gereken duyarlılıktan bahsedebilir...**)

- KAZANIMLAR:**
- 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
 - 2) Manevî ve insanî değerleri yaşantısal hale getirir.
 - 3) Doğaya, çevreye ve canlılara karşı duyarlı olur.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: İyi kalpli prenses, leyleği su kabına ulaştırabilecek mi?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol, 10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 2.etkinliğin öncesinde “**sağ**” ve “**sol**” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 :“İLERLE” KOMUTUNU 13 KEZ TEKRARLA

Adım 3: BİTİR

DİKKAT : Leyleği ,evin camındaki suya ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 2/E sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 12:

ÖMER'İN MASAL KİTABI



MASAL : Ömer, babasının ona doğum gününde aldığı masal kitabını odasında nereye koyduğunu bir türlü bulamıyormuş ve çok üzülüyormuş. Bir an önce kitabını bulup okumak istiyormuş. Haydi, verdiğimiz komutlarla Ömer'i masal kitabına ulaştıralım...

- KAZANIMLAR :**
- 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
 - 2) Kendine ait eşyalarına özen gösterir.
 - 3) Etkinlik sürecinde üzerine düşen görev ve sorumlulukları fark eder.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Masal kitabını kaybeden Ömer'i, kitabına ulaştırmak için ona nasıl yardım edebilirim?

Ömer'i, masal kitabına nasıl ulaştırabilirim?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. **Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır.** Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 3. etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

1.YOL

Adım 1: BAŞLA

Adım 2 : İLERLE

Adım 3: İLERLE

Adım 4: SAĞA DÖN

Adım 5 : İLERLE

Adım 6 : BİTİR

2.YOL

Adım 1 :BAŞLA

Adım 2 :“İLERLE” KOMUTUNU 2 KEZ TEKRARLA

Adım 3 : SAĞA DÖN

Adım 4: İLERLE

Adım 5 : BİTİR

DİKKAT : Ömer'i, masal kitabına ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlikte öğrencilerimize **kitap okumanın çok zevkli olduğunu** vurgulayıp okuma alışkanlığından bahsedebiliriz.(kitap sevgisi)

ETKİNLİK 13:

NASRETTİN HOCA ve UĞUR BÖCEKLERİ



MASAL : Nasrettin Hoca,17 Eylül İlkokulu uğur böcekleri sınıfı öğrencilerine fıkra anlatmaya gelmiş ancak okulda kaybolmuş...Aramış aramış bir türlü uğur böcekleri sınıfını bulamamış...Derken okul içinde bir öğrenciyle karşılaşmış.Bakalım yanındaki öğrenci Nasrettin Hoca'yı verdiği komutlarla uğur böcekleri sınıfına ulaştırabilecek mi?

- KAZANIMLAR :**
- 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
 - 2) Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.
 - 3) Etkinlik sürecinde üzerine düşen görev ve sorumlulukları fark eder.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Nasrettin Hoca, uğur böcekleri sınıfına nasıl ulaşacak?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde tasarlayabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol,10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 5.etkinliğin öncesinde “**sağ**” ve “**sol**” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 :“İLERLE” KOMUTUNU 13 KEZ TEKRARLA

Adım 3 : SAĞA DÖN

Adım 4: İLERLE

Adım 5 : BİTİR

DİKKAT : Nasrettin Hoca'yı, uğur böcekleri sınıfına ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 2/E sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 14:

HEZARFEN AHMET ÇELEBİ BANDIRMA'DA



MASAL :17 Eylül İlkokulu öğrencilerinin hayatını çok merak ettiğini duyan Hezarfen Ahmet Çelebi, Bandırma'ya gelip; takma kanatlarla Galata Kulesi'nden, Üsküdar'a kadar nasıl uçtuğunu anlatmak istemiş... Çıkmış yola Bandırma'ya gelmiş... Gelmiş gelmesine ama Bandırma'da 17 Eylül İlkokulu'nu bulamamış... Siz Hezarfen Ahmet Çelebi'ye yardım eder misiniz?

KAZANIMLAR :1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

- 2) Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.
- 3) Etkinlik sürecinde üzerine düşen görev ve sorumlulukları fark eder.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Hezarfen Ahmet Çelebi,17 Eylül İlkokuluna gelip takma kanatları ile Galata Kulesi'nden, Üsküdar'a kadar nasıl uçtuğunu meraklı öğrencilere anlatmak istemiş.Acaba Hezarfen Ahmet Çelebi 17 Eylül İlkokulu'nu bulabilecek mi?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA:

Algoritmayı iki şekilde tasarlayabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(Birinci yol,10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır.Okul

öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 5. etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 :“İLERLE” KOMUTUNU 8 KEZ TEKRARLA

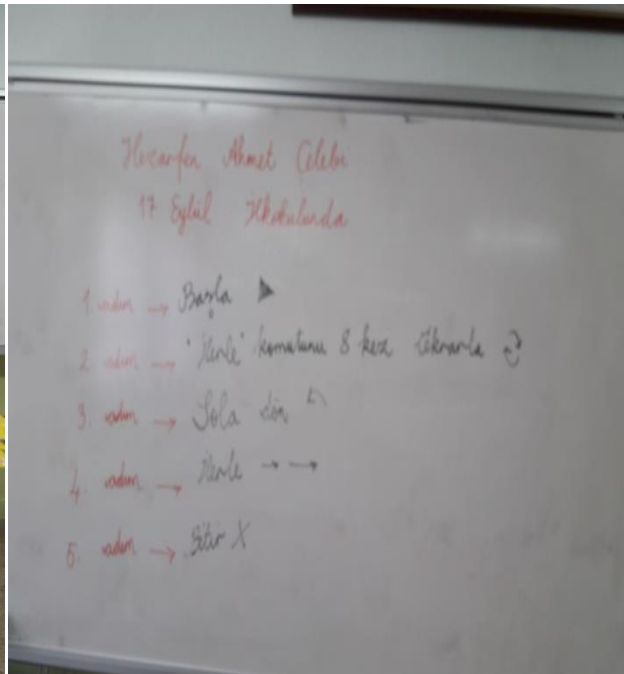
Adım 3 : SOLA DÖN

Adım 4: İLERLE

Adım 5 :BİTİR

DİKKAT :Hezarfen Ahmet Çelebi’yi,17 Eylül İlkokulu’na götürürken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT:Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 2/E sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 15:

AYŞEGÜL ve YARDIMSEVER KÜÇÜK KUŞ



MASAL : Ayşegül, hastalanan babaannesine yiyecek götürmek istemiş ancak ormanda kötü kalpli bir kurt yaşamaktaymış. Ayşegül'ün annesi bunu biliyormuş bu sebeple kızını koruması için peşinden bir kuş göndermiş. Ayşegül, babaannesinin evine giderken ormanda kaybolmuş. Bakalım yardımsever küçük kuş, Ayşegül'e yardım edecek mi? Ayşegül, babaannesinin evini bulabilecek mi?

- KAZANIMLAR :**
- 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
 - 2) Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.
 - 3) Etkinlik sürecinde üzerine düşen görev ve sorumlulukları fark eder.
 - 4) Manevî ve insanî değerleri yaşantısal hale getirir.(yardımseverlik)

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: Ayşegül, babaannesinin evini bulabilecek mi?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol,1.etkinlikte ve 3.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır .Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 6.etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Tasarlanan Algoritma :

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 : “İLERLE” KOMUTUNU 5 KEZ **TEKRARLA**

Adım 3 : SOLA DÖN

Adım 4 :“İLERLE” KOMUTUNU 4 KEZ **TEKRARLA**

Adım 5 : SAĞA DÖN

Adım 6 : “İLERLE” KOMUTUNU 3 KEZ **TEKRARLA**

Adım 7: BİTİR

DİKKAT : Kırmızı Başlıklı Kızı,babaannesinin evine ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 3/D sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 16:

KELOĞLAN T.B.M.M'YE GİDİYOR



MASAL : Keloğlan,T.B.M.M binasını çok merak ediyormuş. Annesi “Kel oğlum keleş oğlum gitme kaybolursun.” dese de Keloğlan dinlememiş. Düşmüş yollara... Yolda giderken Keloğlan.prensesi görmüş.Prenses “Keloğlan nereye gidiyorsun?” diye sormuş.Keloğlan “T.B.M.M’ye gidiyorum.” demiş.Prenses “Ben de seninle gelmek istiyorum.” demiş. Birlikte düşmüşler yollarla...Prenses “Keloğlan yolu biliyor musun ?” demiş.O sırada Bilgecan Dede yanlarından geçmekteymiş ve onları duymuş. “Keloğlan keleş oğlan T.B.M.M’ye gitmek için kısa bir yol biliyorum.” demiş. Yalnız bu kısa yoldan gitmek içinde karşına çıkan soruları cevaplaman ve cevapladıktan sonra ortaya çıkan komutlara uyman gerekiyor” demiş. Sizce Keloğlan soruları cevaplayıp, kodlara ulaşip çok merak ettiği T.B.M.M binasına ulaşabilecek mi?

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) Ülkesini sever, tarihî ve kültürel değerlerini yaşatmaya istekli olur.

3) Etkinlik sürecinde üzerine düşen görev ve sorumlulukları fark eder.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Keloğlan, TBMM’yi çok merak etmektedir... Annesi her ne kadar gitme dese de Keloğlan merak ettiği meclisi görmek için düşmüş yollara... Keloğlan, TBMM’yi bulabilecek mi?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA, İLERLE, SAĞA DÖN, SOLA DÖN, BİTİR

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol, 10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır .Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 7.etkinliğin öncesinde “**sağ**” ve “**sol**” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : BAŞLA

Adım 2 : “İLERLE” KOMUTUNU 6 KEZ TEKRARLA

Adım 3 : SOLA DÖN

Adım 4: “İLERLE” KOMUTUNU 2 KEZ TEKRARLA

Adım 5: SAĞA DÖN

Adım 6 : “İLERLE” KOMUTUNU 4 KEZ TEKRARLA

Adım 7 : “SOLA DÖN” KOMUTUNU 2 KEZ TEKRARLA

Adım 8: BİTİR

ÖNEMLİ: Keloğlan’ın adımların birinde geri dönmesi gerekli... **GERİ DÖN** komutu olmadığı için “**SOLA DÖN KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET**” ya da “**SAĞA DÖN KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET**” komutlarını kullanıyoruz.

DİKKAT : Keloğlan ve prensesi, T.B.M.M’ye götürürken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

KELOĞLAN’IN YOLDA CEVAPLAMASI GEREKEN SORULAR

1.T.B.M.M binası hangi ilimizdedir?

(Komut ➡ **BAŞLA**)

2.T.B.M.M kaç tarihinde açılmıştır?

(Komut ➡ “**İLERLE” KOMUTUNU 6 KEZ TEKRAR ET**)

3.T.B.M.M’de kaç milletvekili vardır?

(Komut ➡ “**SOLA DÖN**)

4.İstiklal Marşı’mızın şairi kimdir?

(Komut ➡“**İLERLE KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET**)

5.İlk cumhurbaşkanımız kimdir?

(Komut ➡ **SAĞA DÖN**)

6.İstiklal Marşı'mızın bestecisi kimdir ?

(Komut → “İLERLE KOMUTUNU 4 KEZ TEKRAR ET)

7. EYVAH! Keloğlan T.B.M.M binasını geçtik. Geriye dönmeniz gerekiyor...

(Komut → “SOLA DÖN” KOMUTUNU 2 KEZ TEKRARLA)

8.Çanakkale Savaşı'nda 215 kg lık mermiyi tek başına kaldıran kahraman askerimizin adı nedir?

(Komut → “İLERLE KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET)

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 3/D sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



SINIF İÇİ
KODLAMA
ETKİNLİKLERİMİZ
İNGİLİZCE
(2-3-4. Sınıf)

Hazırlayan:
Sevda SARGIN
İngilizce Öğretmeni

ETKİNLİK 17:

KEDİMİZ ÇOK ACIKMIŞ!



MASAL : Elif okuldan eve giderken yol kenarında üşümüş ve karnı acıkmış bir kedi görmüş ve çok üzülmüş. Evden koşarak bir kap getirmiş ve bakkaldan süt almış. (**Masalın bundan sonrası öğrencilerle birlikte tamamlanır.**) Haydi, bakalım çocuklar Elif'e yardım edelim! Vereceğimiz komutlarla kediyi süt kabına ulaştıralım... Bu olayı sınıfta öğrencilerle masalı canlandırarak uygulayalım, kediyi süte komutlarla **adım adım** ulaştıralım...

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.
2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ:

PROBLEMİ BELİRLE: The little kitten is hungry. How can I help it reach the milk bowl ?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. **Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır.** Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır.



1.YOL

Adım 1: START

Adım 2: MOVE FORWARD

Adım 3: FORWARD

Adım 4 : FORWARD

Adım 5 : FINISH

2.YOL

Adım 1 : START

Adım 2 : REPEAT THE ‘MOVE FORWARD’ INSTRUCTION THREE TIMES

Adım 3 : FINISH

DİKKAT : Kediye, süte ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış** yapılan adımda **tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

ETKİNLİK 18:

LEYLEĞİMİZ ÇOK SUSAMIŞ!



MASAL : Bir yaz günü leylek çok susamış. Karşıdaki evin camında bir su kabı görmüş fakat bu evin camının önündeki su kabına nasıl ulaşacağını bilmiyormuş. O sırada orada olan iyi kalpli prenses, leyleği su kabına ulaştırabilecek mi? (**Sınıf öğretmeni burada hayvan sevgisinden, çevremizdeki canlılara göstermemiz gereken duyarlılıktan bahsedebilir...**)

KAZANIMLAR: 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Can the golden hearted princess, take the stork to the water bowl?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. (**Birinci yol, 10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden

oluřturulan **kodlama bloęları** kullanılmalıdır .Kodlama bloęları etkinlik öncesi öęrencilere tanıtılmalıdır. 2.etkinlięin öncesinde “**saę**” ve “**sol**” kavramları ile ilgili sınıf ii etkinlik yaparak (saę elimde sarımsak, sol elimde soęan oyunu gibi) öęrencilerin yön kavramlarını bildięinden emin olunuz.

Adım 1 : START

Adım 2 : REPEAT THE MOVE FORWARD 13 TIMES

Adım 3: FINISH

DİKKAT : Leyleęi ,evin camındaki suya ulařtırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacaęız, **yanlıř yapılan adımda tekrar en bařa döneceęimizi** vurgulayacaęız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylöl İlkokulu 2/E sınıfında öęrencilerle uygulanmıřtır. **Fotoęrafları ve video kaydı mevcuttur.**,



ETKİNLİK 19:

ÖMER'İN MASAL KİTABI



MASAL : Ömer, babasının ona doğum gününde aldığı masal kitabını odasında nereye koyduğunu bir türlü bulamıyormuş ve çok üzülüyormuş. Bir an önce kitabını bulup okumak istiyormuş. Haydi, verdiğimiz komutlarla Ömer'i masal kitabına ulaştıralım...

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: How can I help Ömer find his story book which he has lost?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), SAĞA DÖN (TURN RIGHT), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. **Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır.** Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır. Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 3.etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

1.YOL

Adım 1: START

Adım 2 : MOVE FORWARD

Adım 3: FORWARD

Adım 4: TURN RIGHT

Adım 5 : FORWARD

Adım 6 : FINISH

2.YOL

Adım 1 :START

Adım 2 : REPEAT THE “MOVE FORWARD” INSTRUCTION TWICE 2

Adım 3 : TURN RIGH

Adım 4: FORWARD

Adım 5 : FINISH

DİKKAT : Ömer'i, masal kitabına ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlikte öğrencilerimize **kitap okumanın çok zevkli olduğunu** vurgulayıp okuma alışkanlığından bahsedebiliriz.(kitap sevgisi)

ETKİNLİK 20:

NASRETTİN HOCA ve UĞUR BÖCEKLERİ



MASAL : Nasrettin Hoca,17 Eylül İlkokulu uğur böcekleri sınıfı öğrencilerine fıkra anlatmaya gelmiş ancak okulda kaybolmuş...Aramış aramış bir türlü uğur böcekleri sınıfını bulamamış...Derken okul içinde bir öğrenciyle karşılaşmış.Bakalım yanındaki öğrenci Nasrettin Hoca'yı verdiği komutlarla uğur böcekleri sınıfına ulaştırabilecek mi?

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: How will Nasrettin Hodja, get to the Ladybugs class ?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), SAĞA DÖN (TURN RIGHT), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde tasarlayabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol,10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır.Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 5.etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : START

Adım 2 : REPEAT “MOVE FORWARD” 13 TIMES

Adım 3 : TURN RIGHT

Adım 4: FORWARD

Adım 5 : FINISH

DİKKAT : Nasrettin Hoca’yı, uğur böcekleri sınıfına ulaştırırken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 2/E sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 21:

HEZARFEN AHMET ÇELEBİ BANDIRMA'DA



MASAL : 17 Eylül İlkokulu öğrencilerinin hayatını çok merak ettiğini duyan Hezarfen Ahmet Çelebi, Bandırma'ya gelip; takma kanatlarla Galata Kulesi'nden, Üsküdar'a kadar nasıl uçtuğunu anlatmak istemiş... Çıkış yola Bandırma'ya gelmiş... Gelmiş gelmesine ama Bandırma'da 17 Eylül İlkokulu'nu bulamamış... Siz Hezarfen Ahmet Çelebi'ye yardım eder misiniz?

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Hezarfen Ahmet Çelebi, has paid a visit to 17 Eylul Primary School. He want to tell the curios pupils how he flew from the Galata Tower to Uskudar using his artificial wings that he himself had designed. Let's see whether Hezarfen Ahmet Çelebi will be able to get to 17 Eylul Primary School or not!

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), SOLA DÖN (TURN LEFT), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde tasarlayabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir.(**Birinci yol,10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır.Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 5.etkinliğin öncesinde “**sağ**” ve “**sol**” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : START

Adım 2 : REPEAT “MOVE FORWARD” COMMAND 8 TIMES

Adım 3 : TURN LEFT

Adım 4: FORWARD

Adım 5 : FINISH

DİKKAT : Hezarfen Ahmet Çelebi’yi, 17 Eylül İlkokulu’na götürürken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 2/E sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**



ETKİNLİK 22:

KELOĞLAN T.B.M.M'YE GİDİYOR



MASAL : Keloğlan,T.B.M.M binasını çok merak ediyormuş. Annesi “Kel oğlum keleş oğlum gitme kaybolursun.” dese de Keloğlan dinlememiş. Düşmüş yollara... Yolda giderken Keloğlan.prensesi görmüş.Prenses “Keloğlan nereye gidiyorsun?” diye sormuş.Keloğlan “T.B.M.M’ye gidiyorum.” demiş.Prenses “Ben de seninle gelmek istiyorum.” demiş. Birlikte düşmüşler yollarla...Prenses “Keloğlan yolu biliyor musun ?” demiş.O sırada Bilgecan Dede yanlarından geçmekteymiş ve onları duymuş. “Keloğlan keleş oğlan T.B.M.M’ye gitmek için kısa bir yol biliyorum.” demiş. Yalnız bu kısa yoldan gitmek içinde karşına çıkan soruları cevaplaman ve cevapladıktan sonra ortaya çıkan komutlara uyman gerekiyor” demiş. Sizce Keloğlan soruları cevaplayıp, kodlara ulaşıp çok merak ettiği T.B.M.M binasına ulaşabilecek mi?

KAZANIMLAR : 1) Kodlama etkinliğini kullanarak var olan problemi çözer.

2) İngilizce komutlarla emir cümlelerini pekiştirir.

ETKİNLİK SÜRECİ

PROBLEMİ BELİRLE: Keloğlan, has a desire for visitniğ the Grand National Assembly of Turkey. Although his mother doesn’t consent, Keloğlan sets out to see it. Will Keloğlan be able to find the Grand National Assembly of Turkey building?

ALGORİTMA İÇİN KULLANILACAK KOMUTLAR: BAŞLA (START), İLERLE (MOVE FORWARD), SAĞA DÖN (TURN RIGHT), SOLA DÖN (TURN LEFT), BİTİR (FINISH)

ALGORİTMA TASARLA :

Algoritmayı iki şekilde oluşturabilirim.

İlk uygulamalarda birinci yolun kullanılması gereklidir. (**Birinci yol, 10.etkinlikte ve 12.etkinlikte gösterilmiştir.**) Kodlar tahtaya öğrencilerle birlikte tek tek yazılmalıdır. Okul öncesi ve birinci sınıflarda (birinci dönem) okuma yazma bilmedikleri için sembollerden oluşturulan **kodlama blokları** kullanılmalıdır .Kodlama blokları etkinlik öncesi öğrencilere tanıtılmalıdır. 7.etkinliğin öncesinde “sağ” ve “sol” kavramları ile ilgili sınıf içi etkinlik yaparak (sağ elimde sarımsak, sol elimde soğan oyunu gibi) öğrencilerin yön kavramlarını bildiğinden emin olunuz.

Adım 1 : START

Adım 2 : REPEAT “MOVE FORWARD” 6 TIMES

Adım 3 : TURN LEFT

Adım 4: REPEAT “MOVE FORWARD” 2 TIMES

Adım 5: TURN RIGHT

Adım 6 : REPEAT “MOVE FORWARD” 4 TIMES

Adım 7 : REPEAT “ TURN RIGHT” COMMAND 2 TIMES

Adım 8: FINISH

ÖNEMLİ: Keloğlan’ın adımların birinde geri dönmesi gerekli... **GERİ DÖN** komutu olmadığı için “**SOLA DÖN KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET**” ya da “**SAĞA DÖN KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET**” komutlarını kullanıyoruz.

DİKKAT : Keloğlan ve prensesi, T.B.M.M’ye götürürken komutları **adım adım** sırayla uygulayacağız, **yanlış yapılan adımda tekrar en başa döneceğimizi** vurgulayacağız...

KELOĞLAN’IN YOLDA CEVAPLAMASI GEREKEN SORULAR

1.T.B.M.M binası hangi ilimizdedir?

(Komut ➡ **BAŞLA**)

2.T.B.M.M kaç tarihinde açılmıştır?

(Komut ➡ “İLERLE” KOMUTUNU 6 KEZ TEKRAR ET)

3.T.B.M.M’de kaç milletvekili vardır?

(Komut ➡ “SOLA DÖN)

4.İstiklal Marşı’mızın şairi kimdir?

(Komut ➡ “İLERLE KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET)

5.İlk cumhurbaşkanımız kimdir?

(Komut ➡ SAĞA DÖN)

6.İstiklal Marşı’mızın bestecisi kimdir ?

(Komut ➡ “İLERLE KOMUTUNU 4 KEZ TEKRAR ET)

7. EYVAH! Keloğlan T.B.M.M binasını geçtik. Geriye dönmeniz gerekiyor...

(Komut ➡ “SOLA DÖN” KOMUTUNU 2 KEZ TEKRARLA)

8.Çanakkale Savaşı’nda 215 kg lık mermiyi tek başına kaldıran kahraman askerimizin adı nedir?

(Komut ➡ “İLERLE KOMUTUNU 2 KEZ TEKRAR ET)

NOT: Bu etkinlik 17 Eylül İlkokulu 3/D sınıfında öğrencilerle uygulanmıştır. **Fotoğrafları ve video kaydı mevcuttur.**

KODLAMA MATERİYALİMİZ

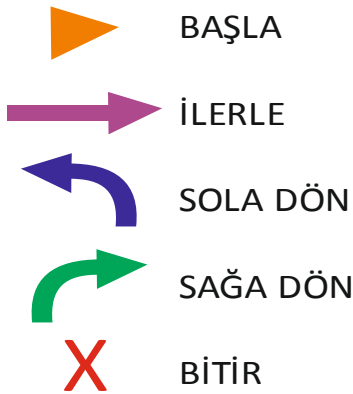


Hazırlayan,
Deniz ALTINTAŞ
Sınıf Öğretmeni

Sevgili Meslektaşlarım,

Hazırlamış olduğum bu materyali öğrencilerle uygularken aşağıdaki yönergeleri takip ederseniz daha yararlı olacaktır...

- 1) Materyali kullanmadan önce materyalin posterini öğrencilere gösterip posterle ilgili öğrencilerle fikir alışverişinde bulunabilirsiniz...
- 2) “Denizin Altındaki Gizemi Kodlama ile Çözelim” hikayemizi öğrencilerimize anlatabilirsiniz. (Dikkat çekme aşamasında öğrencilerde merak uyandırıyor, isterseniz hikayeyi kendinizde zenginleştirebilirsiniz...)
- 3) Tıpkı sınıf içi uygulama videolarımızda olduğu **gibi her kare bir adım**...Oyuna başlamadan önce **her karenin bir adım** olduğu, adımların **sırası ile yapılması** gerektiği, **yanlış yapılan adımda en başa döneceği** öğrencilere vurgulanmalıdır.
- 4) Kod bloklarını (sembolleri) öğrencilere tanıtmalısınız...



- 5) Engeller yosunlar...Engeli oyunun başında da koyabilirsiniz,oyun devam ederkende koyabilirsiniz...
- 6) Oyunu oynarken **kolaydan zora** doğru gitmelisiniz...
 - . önce sadece **ileri** komutu
 - . sonraileri ve **sağa dön** komutu
 - .daha sonra **ileri** ve **sola dön** komutu
 - . en son **ileri,sağa dön** ve **sola dön** komutu... gibi
- 7) Önce öğrenciler tek tek oynasın daha sonra “Sandığa kim daha çabuk ulaşacak?” diye iki kişi ile **yarışma şeklinde** oynatabilirsiniz.

Materyalimizin kullanımı ile ilgili 2 tane uygulama videosu mevcuttur... Kodlama etkinliklerini sınıf içerisinde somutlaştırmak adına siz de farklı materyaller üretebilirsiniz...

Kağıt üzerine tasarladığınız oyunları,yine kartonlardan,evalardan,keçelerden (her türlü uygun atık malzemeden) yapacağınız kod blokları ile öğrencilerle sınıf içinde oynayabilirsiniz...

Hatta materyali öğrencilerinizle birlikte yapabilirsiniz...

DENİZİN ALTINDAKİ GİZEM

Bir grup dalgıç denizin altında saklı bir hazinenin olduğunu duyarlar. Bir araya gelirler. Binerler bir denizaltına çıkarlar macera dolu bir yolculuğa. Sizce hazine dolu sandığa ulaşabilecekler mi?

Haydi, çocuklar denizin altındaki gizemi kodlama ile keşfedelim! Dalgıçlarımızın, hazineyi bulması için onlara yardımcı olmamız gerekiyor... Yalnız **adım adım** hazineye gitmeye ve **engellere** dikkat edelim!

ACABA SANDIĞIN İÇİNDE NE VAR ?



KAĞIT ÜZERİNDE KODLAMA ETKİNLİKLERİ

Hazırlayan;
Deniz ALTINTAŞ
Sınıf Öğretmeni

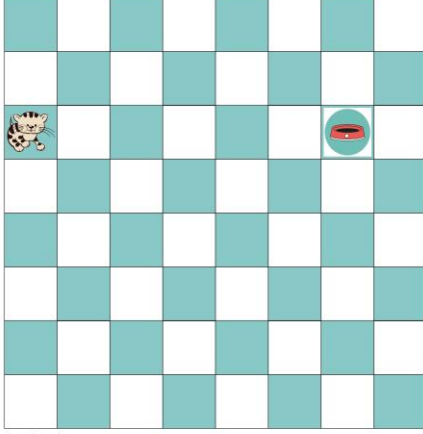
KEDİMİZ ÇOK ACIKMIŞ

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak acikan kedimizi süte ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

1

KEDİMİZ ÇOK ACIKMIŞ

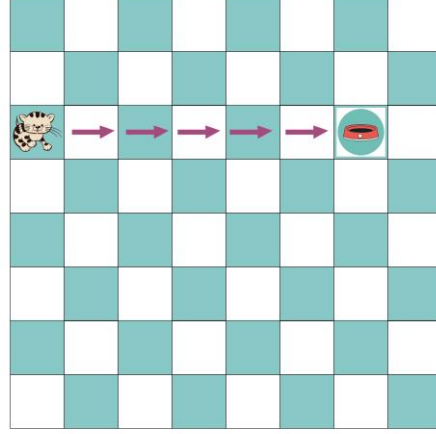
ETKİNLİĞİN UYGULAMASI

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak acikan kedimizi süte ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

BAŞLA,İLERLE,İLERLE,İLERLE,İLERLE,İLERLE,İLERLE,İLERLE,BİTİR

2

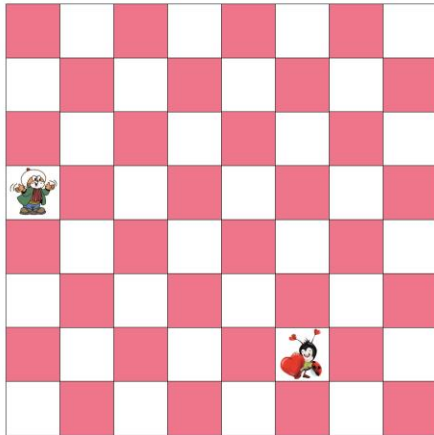
NASRETTİN HOCA VE UĞUR BÖCEKLERİ

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Nasrettin Hoca'yı, uğur böcekleri sınıfına ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

3

NASRETTİN HOCA VE UĞUR BÖCEKLERİ

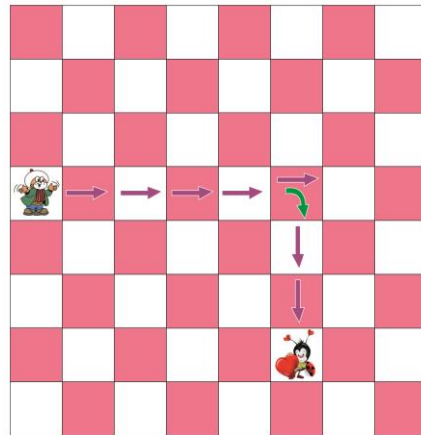
ETKİNLİĞİN UYGULAMASI

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR

Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Nasrettin Hoca'yı, uğur böcekleri sınıfına ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

BAŞLA, İLERLE komutunu 5 kez TEKRARLA,SAĞA DÖN İLERLE komutunu 3 kez TEKRARLA,BİTİR

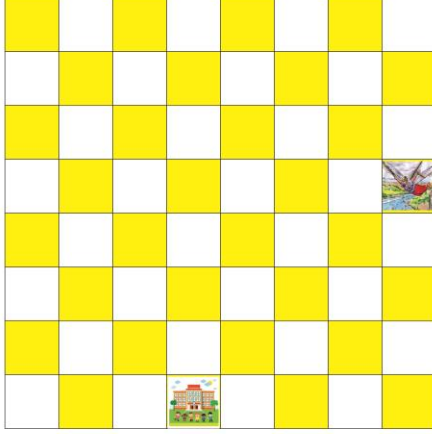
4

HEZARFEN AHMET ÇELEBİ BANDIRMA' DA

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR
Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Bandırma'ya gelen Hezarfen Ahmet Çelebi'yi 17 Eylül İlokokuluna ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

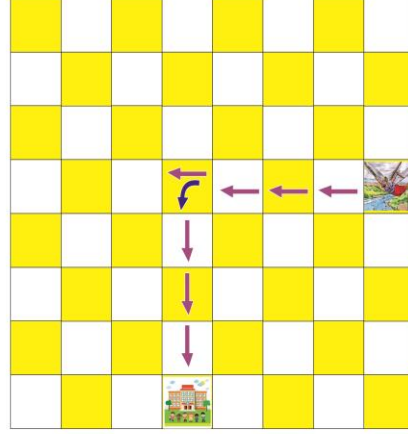
5

HEZARFEN AHMET ÇELEBİ BANDIRMA' DA ETKİNLİĞİN UYGULAMASI

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR
Kod Blokları :



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Bandırma'ya gelen Hezarfen Ahmet Çelebi'yi 17 Eylül İlokokuluna ulaştıralım!



Algoritma Tasarla:

BAŞLA, İLERLE komutunu 4 kez TEKRARLA, SOLA DÖN İLERLE komutunu 4 kez TEKRARLA, BİTİR

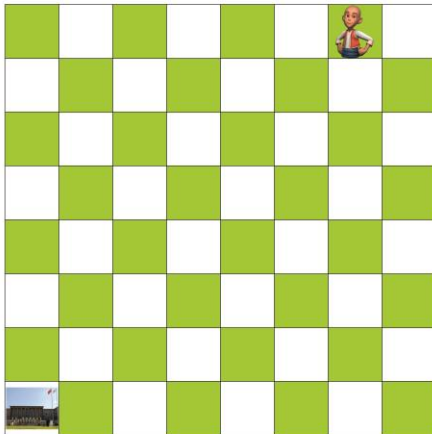
6

KELOĞLAN TBMM'YE GİDİYOR...

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Keloğlanı TBMM'ye ulaştıralım.



Algoritma Tasarla:

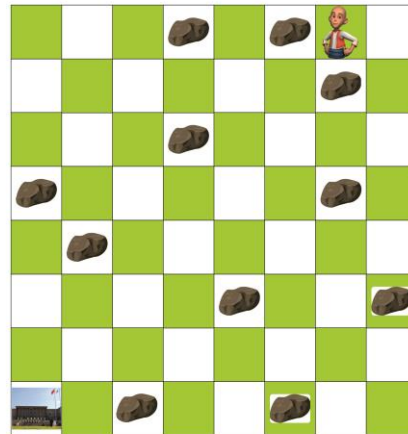
7

KELOĞLAN TBMM'YE GİDİYOR...

Kullanılacak Komutlar: BAŞLA, İLERLE, BİTİR



Haydi çocuklar, yukarıdaki komutları kullanarak Keloğlanı TBMM'ye ulaştıralım.



Algoritma Tasarla:

7

**KAĞIT ÜZERİNDE
KODLAMA
ETKİNLİKLERİ
UYGULAMALAR**

*17 Eylül İikokulu
3-D Sınıfı*

KODLAMA İLE İLGİLİ GERİ DÖNÜTLER

Öğrencilerimin kodlama çalışmalarına katılmak için çok istekli ve hevesli olduklarını gözlemledim. Bu çalışmalarda görev almak için birbirleriyle yarıştılar. Onları güdülemek çok daha kolay oldu.

Kodlama çalışmaları sonucunda; öykü yazma (olayları oluş sırasına göre anlatabilme),problem çözme (problemleri basamak sırasına göre çözebilme),deney yapma (işlemleri sırayla, sabırla yapma),hayat bilgisi dersinde hayatta karşılaştığı sorunları sakin ve sistematik düşünerek doğru karar verme becerilerini kazandılar.

Nasıl düşünmemiz gerektiğini eğlenerek öğreniyoruz. Bu da öğrenmeyi kalıcı kılıyor.

Dürdane ÖRKÇÜ

17 Eylül İlkokulu

3-D Sınıf Öğretmeni

Kodlama eğitimi ile öğrencilerim amaçlarına,belirli şartlarda ve düzene göre ulaşmayı öğrendiler.Ayrıca benim uğur böceklerim kodlama eğitimi sayesinde sağ ve sol yönlerini tam olarak kavradılar.Birbirlerine komutlar vererek,engeller çıksa dahi amaca ulaşmayı başardılar.

İyi bir planlama yaparak kodlama eğitimi her derste kullanılabilir. Çünkü öğrenciler bu süreçte hem çok eğlenmekte hem de aktif olmaktadır. Bütün derslerde kodlama eğitiminden faydalanılabilir.

Özet olarak kodlama eğitimi çocuklara sistematik düşünme, problem çözebilme, olaylar arasındaki ilişkileri görebilme gibi yetiler kazandırıyor...

İkbal DEĞİRMENCİOĞLU

17 Eylül İlkokulu

2-E Sınıf Öğretmeni

KAYNAKÇA

1)ÇELİKKOL,Zafer (2016) Çocuklar için Kodlama Pusula Yayıncılık

2)TURAN,İpek;AKÇA,Metin;KÜÇÜKKURT,Melek Temel Kodlama Eğitimi 1 Pusula Yayıncılık