

3.2.8. CODE.ORG İLE TANIŞIYORUM



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D3.6. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü keşfeder.
Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen araçlar kullanılabilir.



ANAHTAR KELİMELER

Blok tabanlı programlama



MATERYALLER

www.code.org çevrim içi platformu



YENİ KAVRAMLAR

Programlama: Bir bilgisayarın ya da cihazın nasıl davranacağını, hangi durumlarda ne tepki vereceğini komutlar aracılığı ile belirleme işlemidir.

Blok tabanlı programlama: Metin temelli program yazımındaki karmaşayı en aza indirebilmek için programcıya görsel bloklar halinde sunulan komutların, dikey yada yatay olarak ekrana yerleştirilmesi yoluyla gerçekleştirilen programlama sürecidir.



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Code.org ile ilgili olarak daha ayrıntılı bilgi edinmek için EBA platformu üzerinde yer alan “Code.org ile kodlamaya ilk adım” eğitimini alabilirsiniz. Eğitimin bağlantı adresi aşağıda verilmiştir:

<http://etwinningonline.eba.gov.tr/course/code-org-ile-kodlama>

Code.org platformu çevrim içi kullanım gerektirdiğinden sınıfta bulunan etkileşimli tahta veya bilgisayarda internet bağlantısı bulunduğundan emin olunuz. Ders içerisinde kullanılacak olan aşağıdaki bağlantıyı kontrol ediniz:

<https://code.org>

Öğretmene not:

Derste kullanacağımız Code.org platformunda, öğrencilerinizin kullanabileceği bir sınıf oluşturabilmek için öğretmen girişi yapmalısınız. Eğer öğretmen üyeliğiniz yoksa “Giriş” alanında bulunan “hesap oluştur” bölümünden öğretmen hesabı açınız.

3.2.8. CODE.ORG İLE TANIŞIYORUM

UYGULAMA

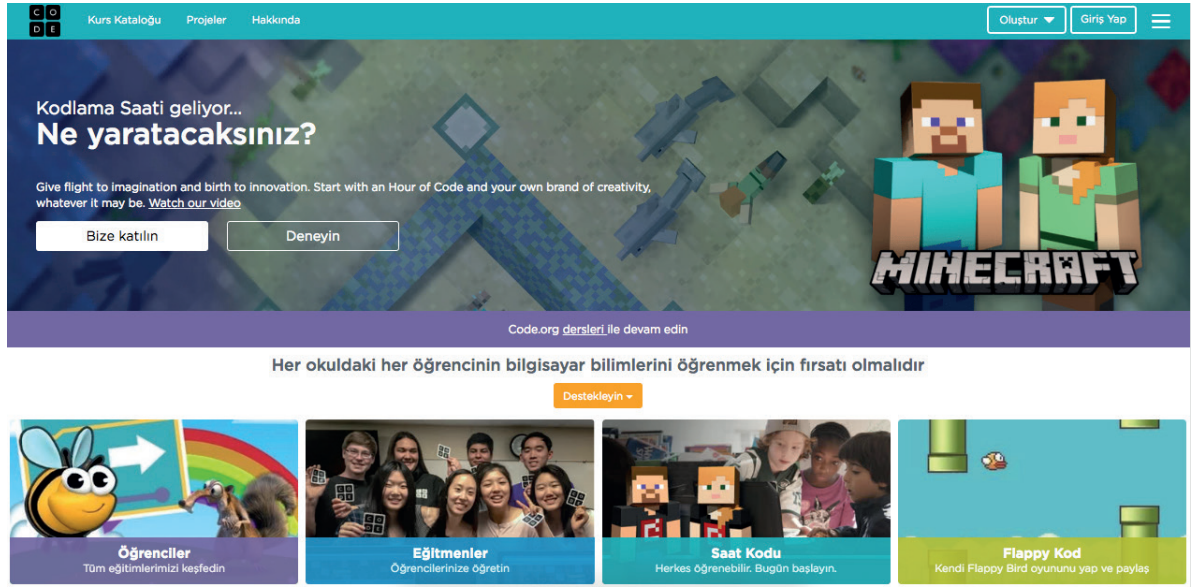
Öğrencilere programlama kavramı hakkında neler hatırladıklarını sorduktan sonra aşağıdaki açıklamayı yapınız:

İnternet üzerinde programlama eğitimi veren pek çok site ve uygulama var. Bu dersimizde bu sitelerden biri olan Code.org ile tanışacağız.

Her yaştan insana ücretsiz programlama eğitimi vermek amacıyla 2013 yılında kurulmuş olan Code.org tüm dünyada milyonlarca öğrenci ve bir milyondan fazla öğretmen tarafından kullanılmaktadır.

Türkçe dil desteğine de sahip olan platformda sonraki derslerimizde de göreceğimiz, oldukça zengin bir ders içeriği bulunmaktadır.

Açıklamadan sonra etkileşimli tahtada Code.org sayfasını açınız ve öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yapınız:



Üst kısımda yer alan “Kurs Kataloğu” bölümünden yaşa göre düzenlenmiş içeriklere ulaşabiliriz. İlerleyen derslerimizde bu bölümü sık sık ziyaret edeceğiz.

3.2.8. CODE.ORG İLE TANIŞIYORUM

Code Studio'da Öğrenin

31 milyon öğrenci tarafından 22,298,681,699 satır kod yazıldı. İlerlemenizi ve projelerinizi kaydetmek için bir hesap oluşturun. Ya da herhangi bir hesaba girişiniz olmadan direkt programlamaya başlayabilirsiniz. Bütün dersler ücretsiz olarak sunulmaktadır.

Hesap oluştur

Bilgisayar Bilimi Temelleri

Bilgisayar Bilimi öğrenmeye her yaş için olan bu 20 saatlik kurslarla başlayın.

Son kurslarınıza görüntüle

Kurs 1
Okumaya yeni başlayanlar için 1. Dersleri başlayın.
4-6 yaş arası

Kurs 2
Kurs 2 Bilgisayar Bilimlerine Giriş, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır.
6 yaş ve üstü (Okuma becerisi gerektirir)

Kurs 3
Kendi oyunlarınızı kodlayıp, etkileşimli hikayeler oluşturarak programlamaya derinlenin. Kurs 3, Kurs 2'nin devamıdır.
8 yaş ve üstü (Ders 2 sonrası)

Kurs 4
Şu anda say döngüleri ve parametrik fonksiyonlar kullanarak daha karmaşık programlar oluşturun. Bu Kurs 3'ün devamıdır.
10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)

Öğretmene not:

Öğrenciler Code.org platformuna bireysel olarak üye olabilir veya oluşturmuş olduğunuz bir sınıfa giriş yapabilirler. Sınıf oluşturma işlemlerini kontrol panelinizde bulunan "sınıf ayarla" bölümünden yapabilirsiniz.

"Bölüm oluşturma" butonuna tıklayarak öğrencilerin oluşturduğunuz sınıfa nasıl giriş yapabileceklerini belirleyebilirsiniz.

Yeni bölüm

Öğrencilerinizi nasıl eklemek istediğinizi seçin:

Kendi öğrencilerimin listesini oluşturma ve yönet

Resimle oturum açma

4-8 yaş için önerilir

Öğrencileriniz için hesaplar oluşturacaksınız. Öğrenciler gizli bir resim ile oturum açacaklar.

Oturum açmak için resim kullan

Kelime işlemci oturumu açma

9-12 yaş için önerilir

Öğrencileriniz için hesaplar oluşturacaksınız. Öğrencileriniz bir çift gizli kelime ile oturum açacaklar.

Kelime işlemci oturumu kullan

Kişisel oturum açma

13 yaş üzeri için önerilir

Her öğrenci kendi e-posta adresini kullanarak kendi Code.org hesabını oluşturacak.

Oturum açmak için e-posta kullanın


İptal

3.2.8. CODE.ORG İLE TANIŞIYORUM

Öğrencilerinizin sınıfa nasıl giriş yapacaklarını belirledikten sonra onlara giriş bilgilerini veriniz ve aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Size verdiğim bilgilerle sınıfa giriş yaptıktan sonra kendinize ait bir kontrol paneline ulaşabilirsiniz. İlerlediğiniz bölümler ve projeler bu alanda kayıt altında tutulur. Aldığımız dersleri ve oluşturduğunuz projeleri buradan takip edebilirsiniz.

Kontrol panelim




Derslerim


[Öğrenmeye başla](#)
Bir üst seviye için Code.org'daki kursları tarayın.


Bir ders bul


Projeler

Yeni bir proje başlat

 Sprite Lab

 Sanatçı

 Minecraft Tasarımcısı

 Flappy

Proje galerisini incele >

Tam listeyi görüntüle

Sınıf Bölümleri

Aşağıya bölüm kodunu girerek öğretmeninin oluşturduğu sınıfa katıl. Öğretmenler senin kurstaki ilerlemeni, projeleri görebilecekler ve unuttuğun takdirde şifreni sıfırlayabilecekler.

[Bir bölüme katıl](#)
Sınıf Kodunu girerek öğretmeninin sınıfına katıl.

Bölüm kodu (ABCDEF)

Bölüme Katıl

Öğretmene not:

Dersin sonunda öğrencilere kullanıcı adı ve şifrelerini unutmamaları gerektiğini hatırlatınız.



BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere bu derste ücretsiz ve Türkçe dil destekli programlama dersleri sunan Code.org platformunun arayüzünü tanıdıklarını ve siteye üyelik işlemlerini gerçekleştirdiklerini söyleyerek dersti sonlandırınız.