

3.2.9. CODE.ORG İÇERİKLERİNİ TANIYORUM



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

<https://code.org>

<https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/1>

UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

Önceki dersimizde Code.org platformu ile tanışmış ve üyelik işlemlerimizi gerçekleştirmiştik. Bugünkü dersimizde 'Kurs Kataloğu' alanında bulunan ders içeriklerini inceleyeceğiz.

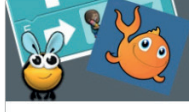
Açıklamanın ardından 'Kurs Kataloğu' bölümünü açarak, 'Bilgisayar Biliminin Temelleri' başlığı altında bulunan 4 bölümü öğrencilere tanıtınız.

3.2.9. CODE.ORG İÇERİKLERİNİ TANIYORUM

Bilgisayar Bilimi Temelleri

Son kurslarımı görüntüle >

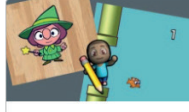
Bilgisayar Bilimi öğrenmeye her yaş için olan bu 20 saatlik kurslarla başlayın.



Kurs 1

Okumaya yeni başlayanlar için 1. Dersten başlayın.

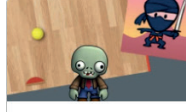
4-6 yaş arası



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 oluştururken programlamanın derinlerine inin. Kurs 3, Kurs 2'nin devamıdır.

8 yaş ve üstü (Ders 2 sonrası)



Kurs 4

Şununla say döngüleri ve parametrelili fonksiyonlar kullanarak daha karmaşık programlar oluşturun. Bu Kurs 3'ün devamıdır.

10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)

Öğrencilere bundan sonraki derslerde daha çok 3. ve 4. kursta yer alan dersleri işleyeceğimizi söyleyerek Kurs 3 bölümünü açınız. Daha sonra aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Kurs 3

Ders 3, Ders 2'yi alan öğrenciler için tasarlanmıştır. Öğrenciler, daha karmaşık sorunlar için esnek çözümler bulmak için önceki derste öğrendikleri programlama konularını daha çok inceleyecekler. Bu dersin sonunda, öğrenciler, herkesle paylaşabilecekleri interaktif hikaye ve oyun oluşturabilecekler. 4 ve 5. sınıflar için önerilir.



Devam

Yardım Al

Ders adı	İlerleme Durumu
1. Sayısal Düşünme	<div>Bilgisayarsız Etkinlik</div> <div>12</div>
2. Labirent	<div>123456789101112131415</div>
3. Sanatçı	<div>123456789101112131415</div>
4. Fonksiyonel Güneş Avoları	<div>Bilgisayarsız Etkinlik</div> <div>12</div>
5. Sanatçı: Fonksiyonlar	<div>12345678910</div>
6. Anı: Fonksiyonlar	<div>1234567891011</div>
7. Anı: Koşullandırıcılar	<div>12345678910</div>
8. Labirent: Koşullar	<div>123456789101112</div>
9. Şarkı yazma	<div>Bilgisayarsız Etkinlik</div> <div>1</div>

Kurs 3 bölümünde pek çok ders bulunuyor. Bu derslerden bazılarını ilerleyen derslerimizde birlikte yaparak adım adım ilerleyeceğiz. Şimdi gelin bir bölüme göz atalım.

Açıklamanın ardından Code.org platformunda aşağıda bilgileri verilen bölüme gidiniz ve öğrencilerden burada yer alan görevi incelemelerini isteyiniz:

KURS	DERS	BÖLÜM	SEVİYE
3	2	LABİRENT	1

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/s/course3/stage/2/puzzle/1>

3.2.9. CODE.ORG İÇERİKLERİNİ TANIYORUM

Bu derste ilk kez kullanacağınız blokları öğrencilerinize açıklayınız:

Çalıştığı zaman

Çalıştığı zaman: Çalışma alanında bulunan bu blok program çalıştığı zaman altında dizili blokların sırayla çalışacağını ifade eder.

ilerle

İlerle kod bloğu: İleri doğru bir birim ilerlemeyi sağlar.

▶ Çalıştır

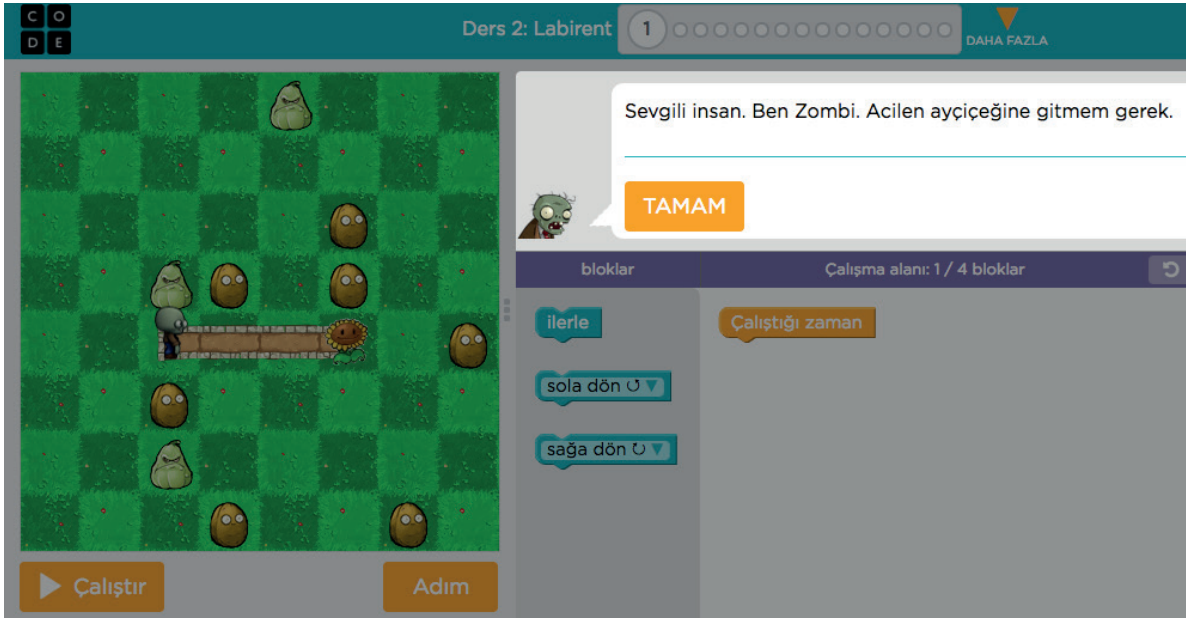
Çalıştır: Dizilen kod bloklarının tamamının uygulanmasını sağlar.

Adım

Adım: Dizilen kod bloklarında sadece bir adımın uygulanmasını sağlar.

↺ Varsayılanla sıfırla

Varsayılanla sıfırla: Dizilen kod blokların çalıştırdıktan sonra bu tuş karşımıza çıkar. Kodları uygulayan karakterin ilk konumuna dönmesini sağlar.



Gördüğünüz gibi açılan sayfada çeşitli bölümler bulunmakta. Sol tarafta hareketli bir alan yer alırken üst kısımda görevimiz ile ilgili bir ipucu yer alıyor.

“Bloklar” kısmında görevimizi gerçekleştirmek için kullanacağımız blok kodlar yer alıyor. Bu blokları çalışma alanına taşıyarak zombinin hareket etmesini sağlayacağız.

İpucunda belirtildiği gibi zombinin ayçiçeğine ulaşması gerekiyor. Zombi ile ayçiçeği arasında iki boşluk bulunduğu için zombinin iki defa ilerlemesi gerekecek. Bunu çalışma alanında bulunan “çalıştığı zaman” bloğuna iki adet “ilerle” bloğu ekleyerek sağlıyoruz.

3.2.9. CODE.ORG İÇERİKLERİNİ TANIYORUM

Çalıştığı zaman

ilerle

ilerle

Blokları ekledikten sonra “çalıştır” butonuna bastığımızda görevimizi tamamlamış olacağız.

Öğretmene not:

Code.org da yer alan tüm dersler bu bölümde gördüğümüz şablona uygun olarak hazırlanmıştır. Sürenizin kalması durumunda öğrencilere diğer bölümleri incelemeleri için zaman verebilirsiniz.

BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere bu derste ücretsiz ve Türkçe dil destekli programlama dersleri sunan Code.org platformunda bulunan ders içeriklerini incelediklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.