

Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Kayıp Tavşan-1 Günlük İşlerim



Kayıp Tavşan 1 ve Günlük İşlerim Etkinlikleri

Kazanım

Günlük yaşantıya ilişkin durumlar için basit işlem akışlarını tasarlar.

Uygulama Adımları Kayıp Tavşan - 1

- 1- Derse başlarken Kayıp Tavşan Çalışma kağıdını öğrencilere gösteriniz.
- 2- Örnek olarak tavşanın ilk havuca ulaşması gereken adımları sıra sıra yazınız.
- 3- Öğrencilerin de diğer havuçları sıralı işlem şeklinde gerçekleştirmelerini sağlayınız.
- 4- Bu süreçte öğrencilere rehberlik ediniz.
- 5- Öğrenciler etkinliklerini tamamladıktan sonra bilgisayarların da komutları bu şekilde sıra sıra algıladığından bahsediniz.

Uygulama Adımları Günlük İşlerim

- 1- Günlük yaşantıda gerçekleştirilen bazı işlemlerden bahsedilir.
- 2- Bu iş veya işlemleri sözel olarak basamaklandırınız.
- 3- Yazılı hale getirerek basamaklandırmayı ayrıntılandırınız.
- 4- Çalışma kağıdını dağıtınız.
 - a- Dişleri Fırçalamak için gerekli olan tüm adımları ayrıntılı bir şekilde yazmasını isteyiniz.
 - b- Sınıf ortamında birkaç öğrencinin sözel olarak yazdıklarını okumasını isteyiniz.
 - c- Ekmek almaya gitmek için gerekli olan tüm adımları ayrıntılı bir şekilde yazmasını isteyiniz.
 - d- Sınıf ortamında birkaç öğrencinin sözel olarak yazdıklarını okumasını isteyiniz.
 - e- Daha nasıl ayrıntılandırılacağı noktasında beyin fırtınası gerçekleştiriniz.

Gerekli Materyaller

- 1- Kayıp Tavşan-1 Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Günlük İşlerim Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

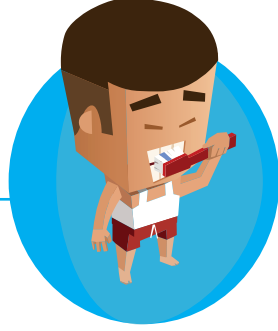
40 Dakika (1 Ders Saati)



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Günlük İşlerim



Dişlerimizi Fırçalamak

1

2

3

4

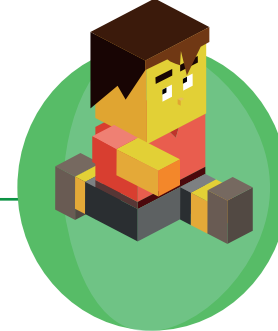
5

6

7

8

9



Ekmek Almaya Gitmek

1

2

3

4

5

6

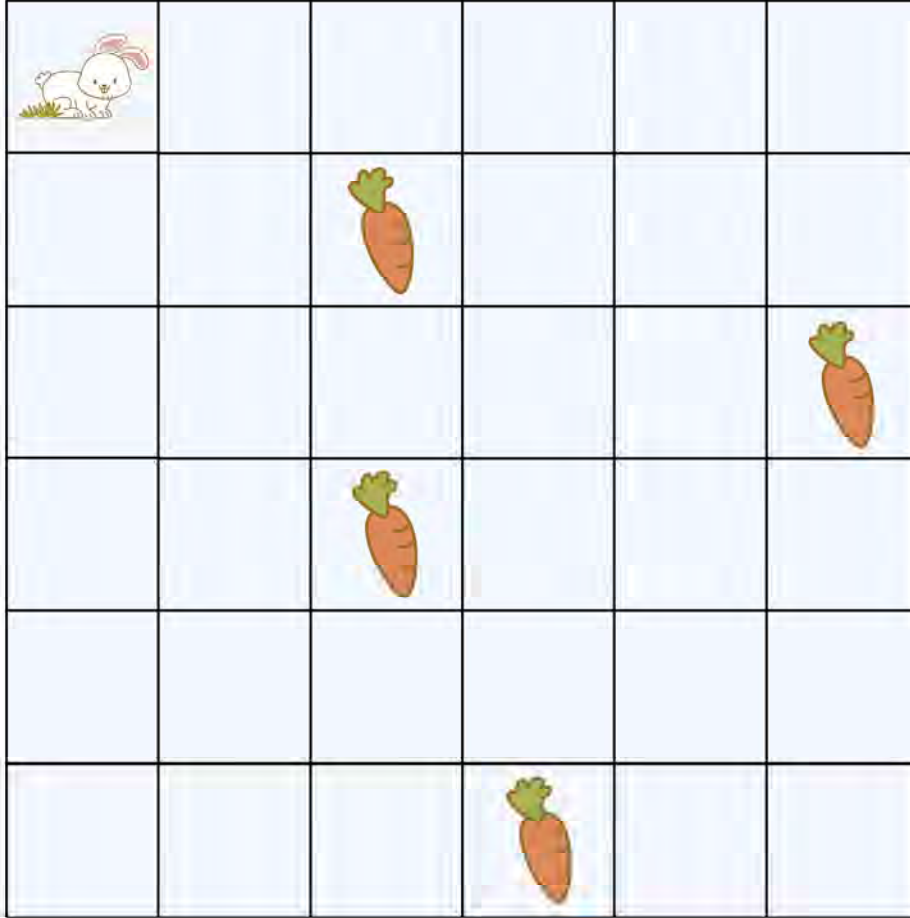
7

8

9



Kayıp Tavsan





Türkiye
Vodafone
Vakfı



				
Sag	Sol	Yukarı	Aşağı	Ye

Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Rutin İşler



Rutin İşler Etkinliđi

Kazanım

Tasarladığı işlem akışını arkadaşlarıyla birlikte uygular.

Uygulama Adımları

- 1- Etkinliğe başlarken bir önceki çalışma kağıdında öğrencilerin yaptığı Günlük İşlerden örnekler veriniz.
- 2- Bütün öğrencilerin boş bir kağıt edinmelerini sağlayınız.
- 3- Öğrencilerin kendi hayatlarında yaptıkları işlerden, oyunlardan vs. birer algoritma oluşturmalarını isteyiniz.
- 4- Gönüllü öğrencilerin algoritmalarını arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.
- 5- Öğrencilerin oluşturduğu algoritmaları inceleyerek ipuçları vererek algoritmalarını detaylandırmalarını sağlayınız.
- 6- Öğrencilerinizle birlikte dersi değerlendirerek tamamlayınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Boş Bir Kağıt (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika (1 Ders Saati)



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Parçaları Birleřtiriyorum
Kelime Bulmaca



Parçaları Birleştiriyorum - Kelime Bulmaca Etkinlikleri

Kazanım

Karışık biçimde verilen işlem adımlarını mantıksal olarak sıralar.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken parçalardan oluşan örnekler vermelerini isteyiniz.
- 2- Öğrencilerin verdikleri örneklerle daha farklı örnekler veriniz.
- 3- Parçaları Birleştiriyorum 1 ve 2 Çalışma Kağıtlarını öğrencilerinize dağıtınız.
- 4- Makas ve yapıştırıcı kullanımı hakkında uyarılarınızı yapınız.
- 5- Öğrencilerin kestikleri parçaları toplayıp gerekli şekilleri tamamlamasına rehberlik ediniz.
- 6- Dersin sonunda etrafımızdaki kullandığımız her şeyin parçalardan oluştuğunu hatta yaptığımız işlerin bile küçük küçük farklı işlerin bir bütünü olduğunu belirtiniz.
- 7- Öğrencilerin küçük adımlardan oluşan işlere örnekler vermesini sağlayınız.
- 8- Kelime Bulmaca Çalışma Kağıdını Dağıtınız.
- 9- Öğrencilerin kestikleri parçaları görsel üzerine yapıştırırken aynı zamanda aşağıda bulunan şifreyi de bulmalarına rehberlik ediniz.
- 10- Küçük küçük işlerin bir bütün oluşturduğunu ifade ediniz.
- 11- Küçük adımlardan oluşan farklı örnekler vererek dersi tamamlayınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Parçaları Birleştiriyorum Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Kelime Bulmaca Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 3- Kağıt Makası (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 4- Yapıştırıcı (Pritt vs.) Öğrenci Sayısı / 2

Uygulama Süresi

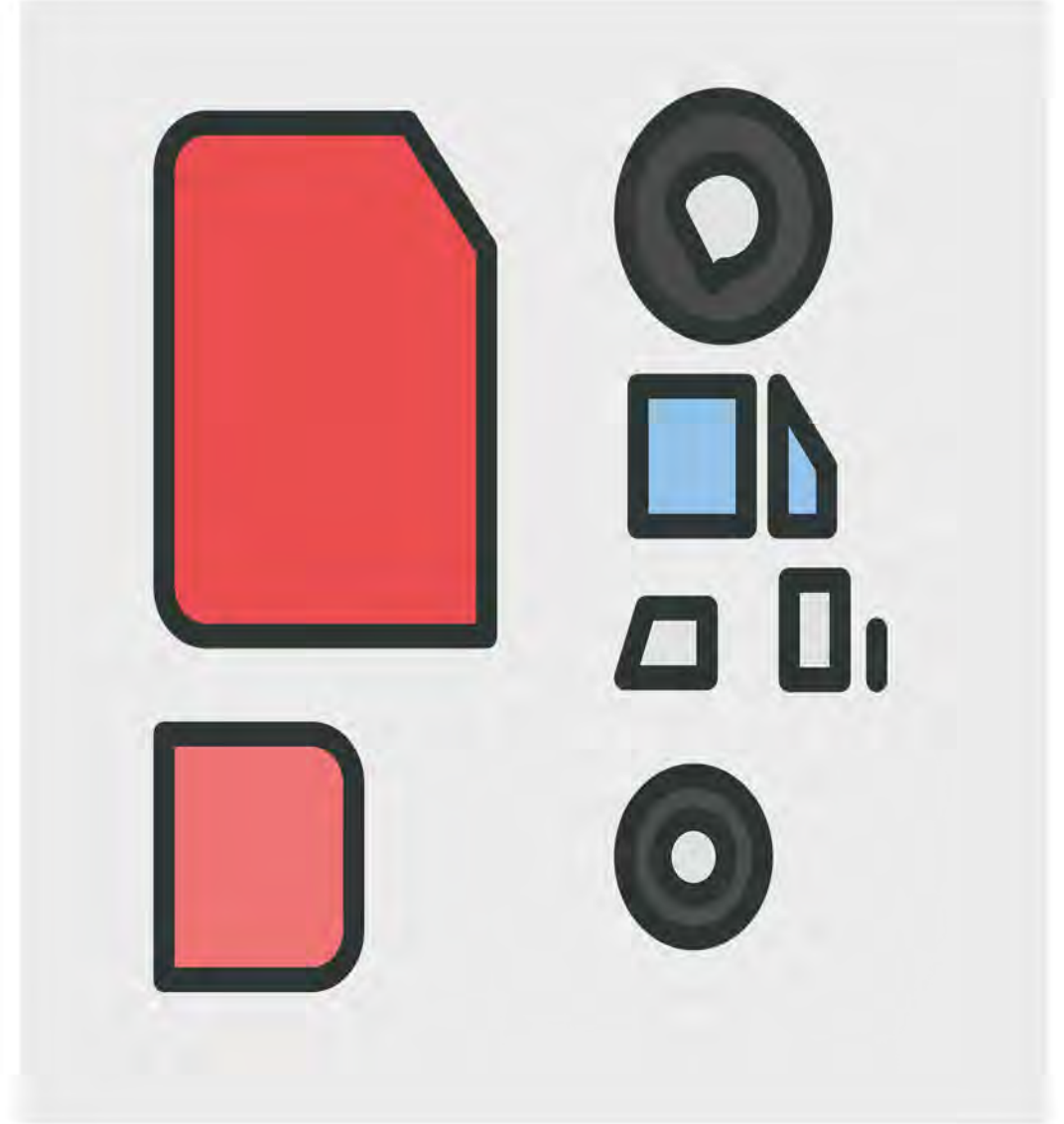
40 Dakika (1 Ders Saati)



Türkiye
Vodafone
Vakfı



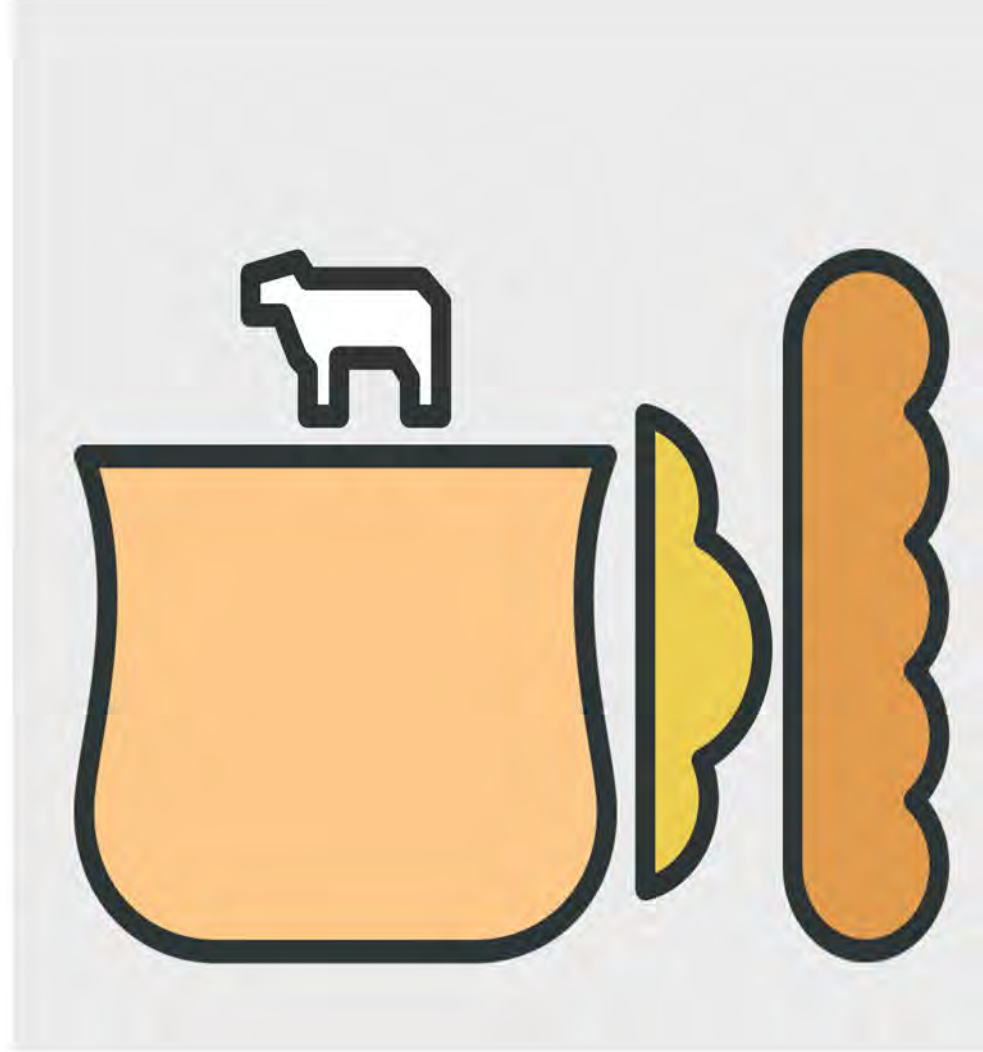
Parçaları Birleştiriyorum



Türkiye
Vodafone
Vakfı



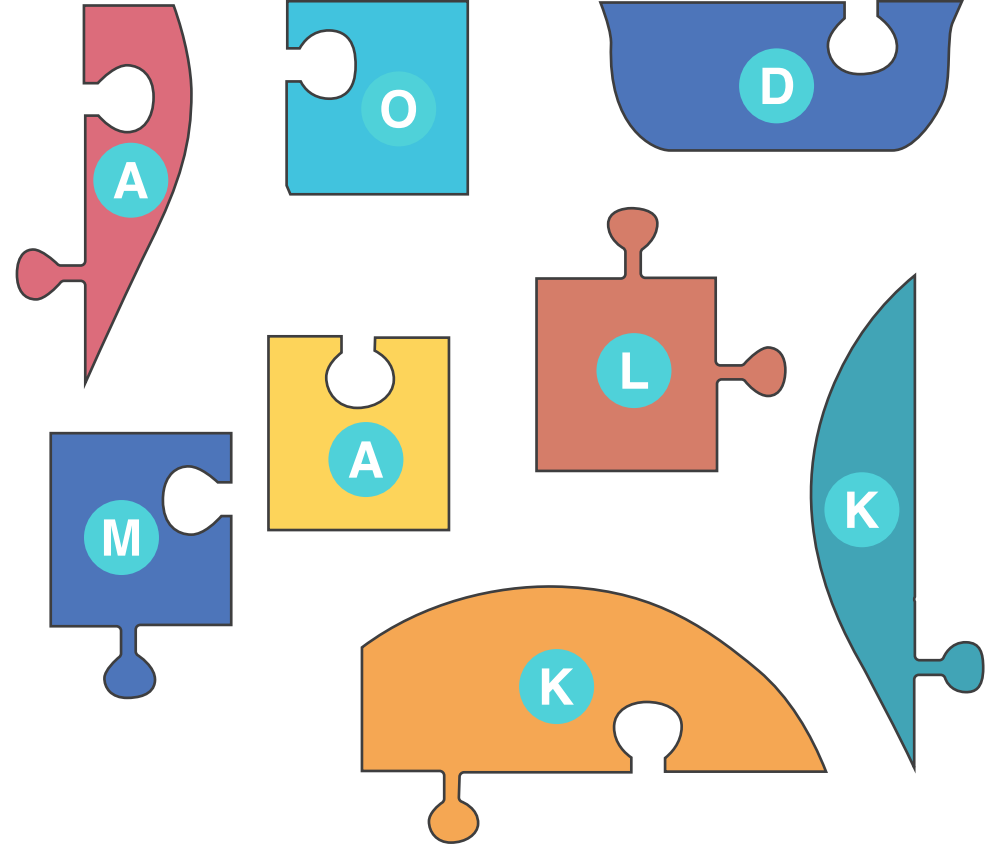
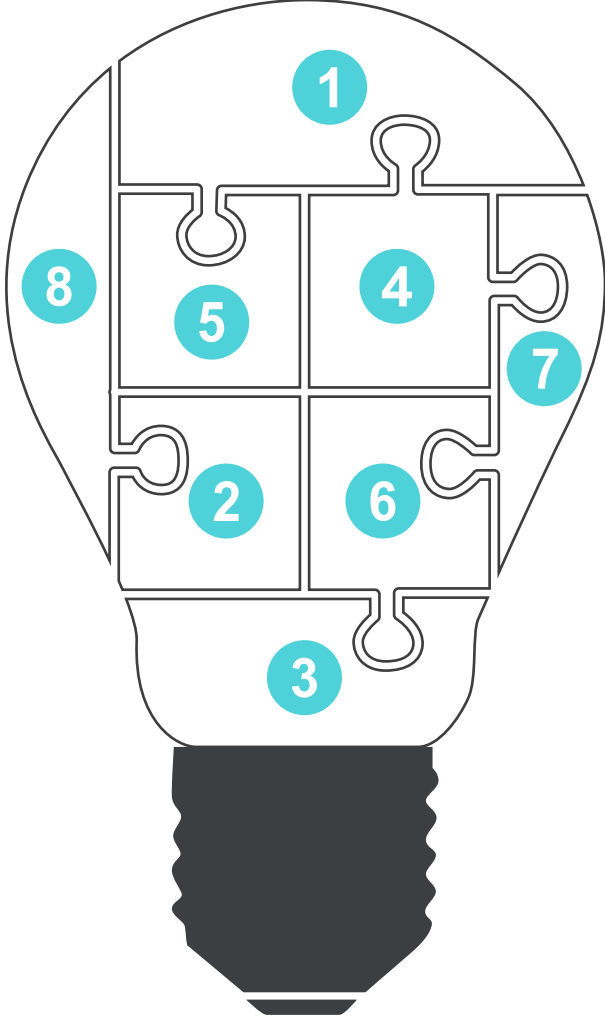
Parçaları Birleřtiriyorum



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Kelime Bulmaca



1	2	3	4	5	6	7	8
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Kağıttan Uçak



Kağıttan Uçak Etkinliği

Kazanım

Farklı problemlerin çözümü için mantıksal sorgulama yapar.

Uygulama Adımları

- 1- Origami'nin ne olduğu öğrencilere sorulur.
- 2- Sınıfın origami ile ilgili örnekler vermesi istenir.
- 3- Kağıttan Uçak etkinlik kağıdını boş A4 sayfa ile birlikte öğrencilerinize paylaşınız.
- 4- Çocukların boş A4 sayfası ile kağıttan uçak yapmalarını isteyiniz.
- 5- Kağıttan Uçak etkinlik kağıdında bulunan karmaşık 9 adımdan 6 adet seçim yapmasını ve sıraya dizmelerini isteyiniz.
- 6- Doğru cevabı sınıf içerisinde açıklayınız.
- 7- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Kağıttan Uçak Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Boş A4 Sayfa (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

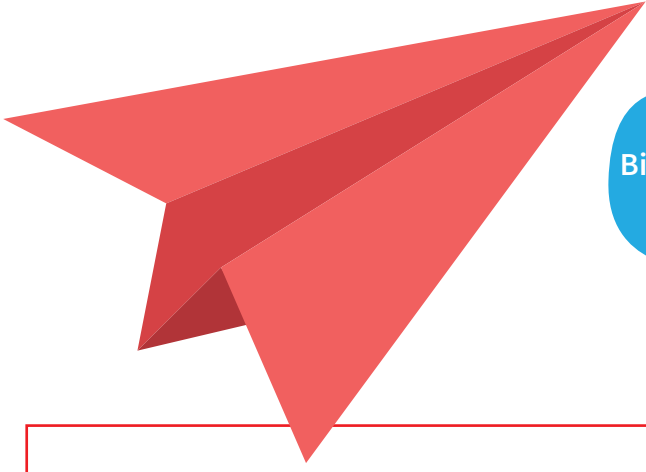
30 Dakika



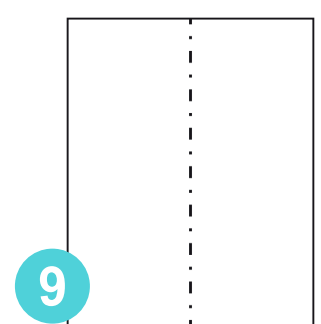
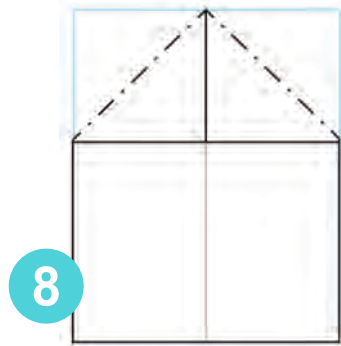
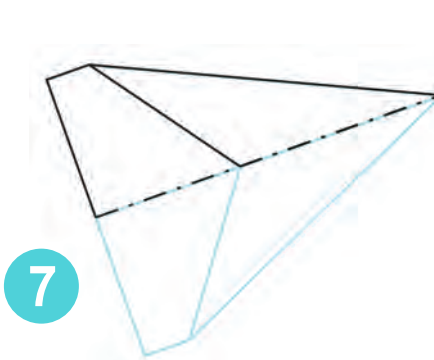
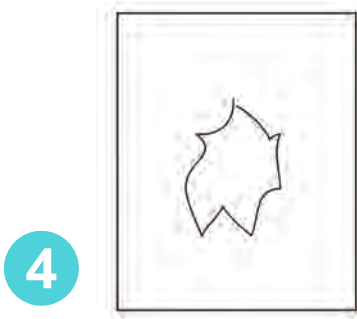
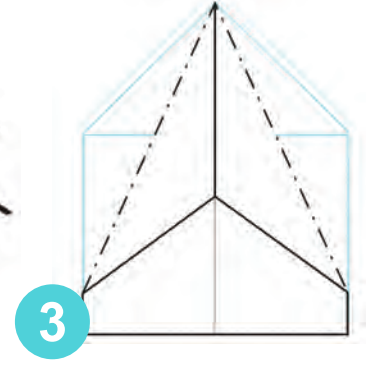
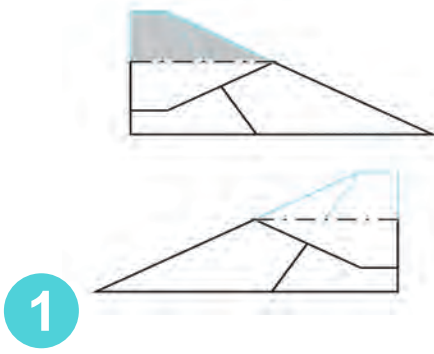
Türkiye
Vodafone
Vakfı



Kağıttan Uçak



Birlikte kağıttan uçak yapalım mı?
Haydi, önce sıraya dizelim!



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Amiral Battı



Amiral Battı Etkinliđi

Kazanım

Verilen iřlem adımları listesinin içinden hatalı olanları seçerek düzenler.

Uygulama Adımları

- 1- Günlük hayatta oynanan önemli oyunlar hakkında bahsedilir.
- 2- Bu oyunlar arasından satranç oyunu ve önemi hakkında bilgi veriniz.
- 3- Satranç oyununda bulunan harf ve sayısal kısımlardan, ne işi yaradığından bahsediniz.
- 4- Çocukların satranç tahtası üzerinde bulunan koordinatları sırasıyla tahtaya çıkartarak göstermelerini isteyiniz. (E4,B5 gibi)
- 5- Amiral Battı çalışma kağıdını çocuklar ile paylaşınız.
 - a- İlk aşamada koordinat seçenekleri verilmektedir. Tabloya göre hangi koordinatın kırmızı kare içermediğini çocukların keşfetmesini ve işaretlemesini sağlayınız.
 - b- İkinci aşamada yandaki tabloda belirtilen mavi karelere uygun koordinatlara uygun, _ (altı çizili) yerleri doldurmalarını isteyiniz.
 - c- Üçüncü aşamada verilen koordinatlara göre çocukların yanda verilen tabloda renkli kalemler ile işaretlemelerini isteyiniz.
- 6- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Amiral Battı Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Renkli Kalemler (Her Öğrenciye 1 Adet)

Uygulama Süresi

40 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Amiral Battı

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Yandaki tabloya göre
kırmızı kare olmayanları işaretleyiniz.

- | | | | |
|-----------------------|-----------|-----------------------|-----------|
| ☐ | A1 | ☐ | D1 |
| ☐ | B3 | ☐ | D4 |
| ☐ | C3 | ☐ | E5 |
| ☐ | C5 | ☐ | F5 |

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Yandaki tabloya göre
aşağıdaki _ gördüğünüz alanları doldurun.

- | | |
|-----------|-----------|
| B2 | D_ |
| B_ | D4 |
| C3 | E2 |
| C_ | E_ |

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						
F						

Sıra sizde! Cevaplara göre
tabloda işaretleme yapın.

- | | |
|-----------|-----------|
| B2 | C5 |
| B4 | D2 |
| C1 | D4 |
| C3 | E3 |



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Hayalimdeki Kumanda



Hayalimdeki Kumanda Etkinliđi

Kazanım

Bilgisayarın komutlarla çalıştığını fark eder.

Uygulama Adımları

- 1- Bilgisayarın çalışma mantığı hakkında bilgi veriniz.
- 2- Bilgisayarda yapılan her bir işlemin komutlarla yürütüldüğünü çocukların farketmesini sağlayınız.
- 3- Bilgisayarın komutlarla çalıştığını örnekler vererek pekiştirmelerini sağlayınız.
- 4- Sadece bilgisayarlar değil tüm elektronik aletlerde de onu bir insan tarafından kontrol edecek mekanizmalara sahip olduğunu örnekler vererek açıklayınız.
- 5- Hayalimdeki Kumanda çalışma kağıdını dağıtınız.
 - a- Kumanda şeklinde bulunan 3 düğmeye günlük hayatta uygulanabilir bir komut yazılmalıdır.
 - b-Yazılan komutlara karşılık gelen düğme üzerlerine simge yerleştirmelerini isteyebilirsiniz.
 - c-Drama yöntemi ile öğrencinin yapmış olduğu komutları her bastığında canlandırması istenir.
- 6- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Hayalimdeki Kumanda Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika



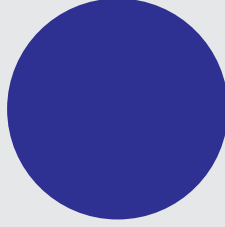
Türkiye
Vodafone
Vakfı



habitat

Hayalimdeki Kumanda

Kendi kumandanı
oluşturmaya ne dersin?









Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Kaybolan İnek



Kaybolan İnek Etkinliđi

Kazanım

Verilen belirli bir işlemin akışı için sonucu tahmin eder.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken Algoritma'nın tekrardan tanımı yapılır. Tanım içerisinde algoritmanın sıralı ve belirli mantık çerçevesinde dizilmesi gerektiđi üzerine vurgu yapılır.
- 2- Sınıf içerisinde fayanslar var ise řu uygulamayı yapabilirsiniz.
- 3- Bir öğrencinizi oyuncu olarak seçerek fayans karelerinden birinde durmasını sağlayınız.
- 4- Oyuncuya belirli işlem akışı sırası aktarınız. Kullanabileceğiniz komutlar:
 - a- İleri Git
 - b- Geri Git
 - c- Sağa Git
 - d- Sola Git
- 5- Sizin aktarmış olduğunuz işlem akış sırası sonunda oyuncunun doğrudan sonucu tahmin ettiđi noktaya gitmesini isteyiniz.
- 6- Oyuncunun konuyu kavrama durumuna göre işlem akışında adım sayısını artırabilirsiniz.
- 7- Bu oyunu farklı oyuncular ile birkaç kez tekrarlayabilirsiniz.
- 8- Öğrencilerinize Kaybolan İnek isimli çalışma kađıdını dağıtınız.
 - a- Çalışma kađıdında bulunan ineğin yönünü dikkate almaları gerektiđini hatırlatınız.
 - b- İşlem adımlarını uygularken öğrencilerinizin kareler üzerinde oynama ve işaretlemeler yapmamalarını hatırlatınız.
 - c- Öğrencilerinizden çalışma kađıdının en altında yer alan kare, üçgen ve daire şekillerini kesmelerini isteyiniz.
 - d- Şekillerin altında yer alan işlem akışı sonucunda ineğin hangi konumda bulunacağını öğrencilerin tahmin etmelerini ve ilgili şekli yerleřtirmelerini sağlayınız.
- 9- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Kaybolan İnek Çalışma Kađıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Kağıt Makası (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 3- Yapıştırıcı (Pritt Vs.) (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

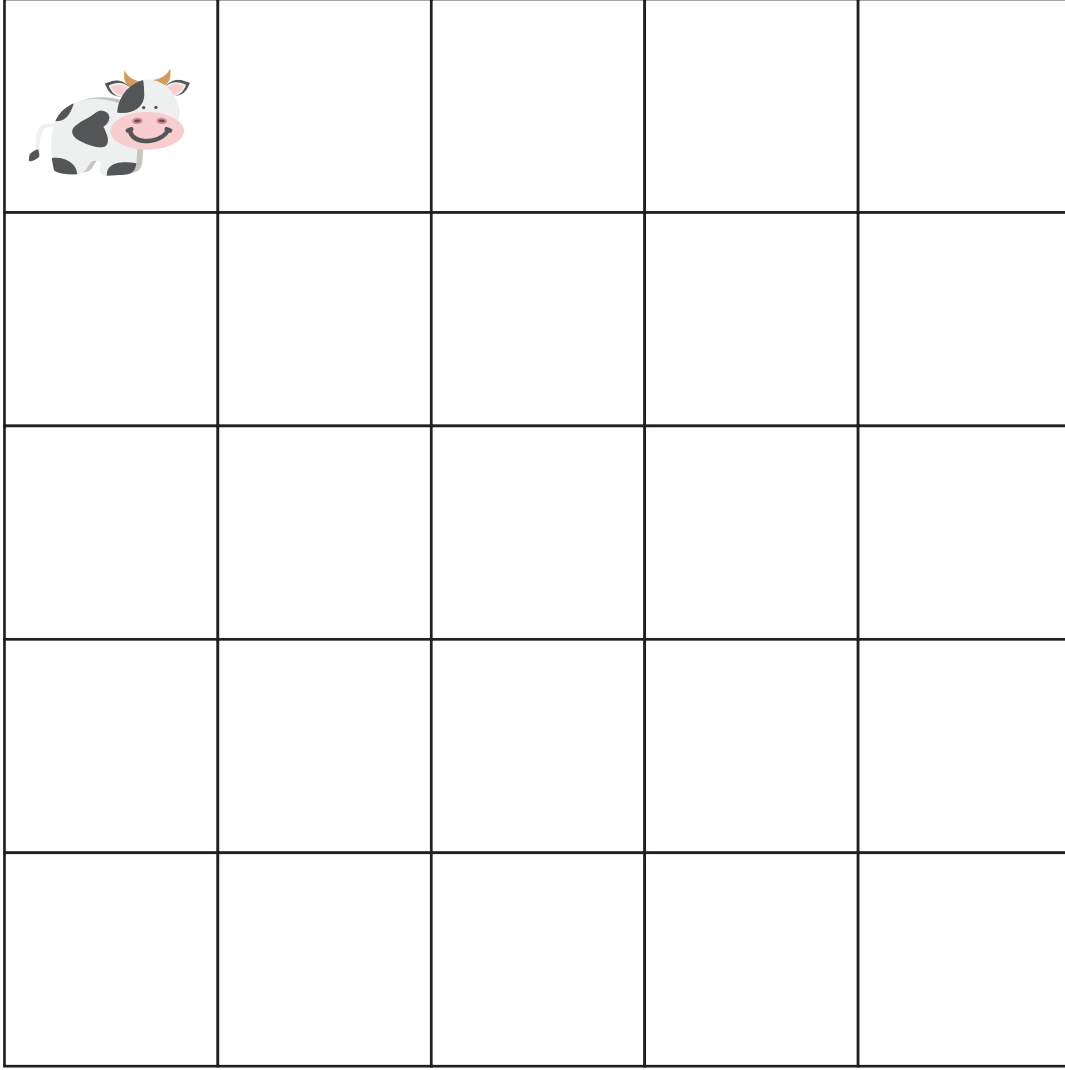
40 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Kaybolan İnek



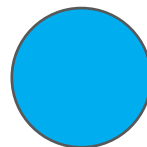
2 Adım sağa git.
3 Adım aşağı git.
2 Adım sola git.
Kareyi yerleştir.



2 Adım sağa git.
2 Adım aşağı git.
1 Adım sola git.
Üçgeni yerleştir.



1 Adım sağa git.
3 Adım aşağı git.
4 Adım sola git.
1 Adım aşağı git.
Daireyi yerleştir.



Türkiye
Vodafone
Vakfı

habitat

Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Kahvaltı Saati
Kardeşlerin Özellikleri



Kahvaltı Saati - Kardeşlerin Özellikleri Etkinliği

Kazanım

Verileri özelliklerine göre düzenler.

Uygulama Adımları

- 1- Öğrencilerinize "Veri Nedir?" sorusunu yönelterek ile etkinliğe giriş yapınız.
- 2- Öğrencilerinizden gelen cevapları anahtar kelimeler halinde tahtaya yazınız.
- 3- Anahtar kelimeleri sınıfla birlikte değerlendiriniz.
- 4- Sonrasında aşağıdaki tanımı yapınız.
Veri: bir araştırmada, bir tartışmada sonuca ulaşmak için gerekli olan bilgidir.
- 5- Kahvaltı saati etkinlik kağıdını dağıtarak öğrencilerin yönergeyi okumalarını sağlayınız.
- 6- Makas ve yapıştırıcı kullanırken dikkatli olmaları konusunda öğrencilerinizi bilgilendiriniz.
- 7- Öğrencilerin etkinliği tamamlamalarını sağlayınız.
- 8- Etkinlik bitiminde öğrencilerle birlikte dersi değerlendiriniz.
- 9- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Kahvaltı Saati Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 2- Kardeşlerin Özellikleri Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 3- Kağıt Makası (Öğrenci Sayısı Adetinde)
- 4- Yapıştırıcı (Pritt Vs.) (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Kahvaltı Saati

Merhaba, beslenme çantamdaki
5 bölüme kahvaltımı yerleştirmeme
yardımcı olur musun?

Problem=

Sebzeler

Meyveler

Tuzlular

içecekler

Tatlılar



1



2



3



D



4



A



5



6



7



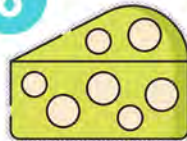
B



9



8



C



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Kardeřlerin Özellikleri



Ortak Yönleri

Farklı Yönleri

Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Gizemli Dil



Gizemli Dil Etkinliđi

Kazanım

Topladıđı verileri görselleřtirir.
Harf, sayı ve sembol kullanarak veriyi farklı biçime dönüřtürür.

Uygulama Adımları

- 1- Dünya çapında konuşulan dillere örnek verilmesi istenir.
- 2- Dünya'da konuşulan bu dillerin amacının ne olduđu sorulur.
- 3- Bilgisayarın anlayabileceđi bir dil olduđu çocuklara farkettilir.
- 4- Binary tablosunu gösteriniz. Binary tablosunda bulunan harflerin bilgisayar tarafındaki karşılıklarının farklı olduđu konusunda dikkat etmelerini sağlayınız.
- 5- "Gizemli Dil" çalışma kađıdını çocuklara dağıtınız.
 - a- İlk kısımda karakterin söylemiş olduđu numara dizisine karşılık gelen harfi ařađıya yazması istenir.
 - b- Ortaya çıkan isim/kelime "KODİ" olacaktır.
 - c- İkinci aşamada öğrencilerin kendi ismini numara-harf tablosunda bulunan karşılıđına göre numara yazılması istenir.
 - d- İkinci aşamada çocukların yaptıkları çalışmaları bileklik haline getirebilirsiniz.
- 6- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Gizemli Dil Çalışma Kađıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika

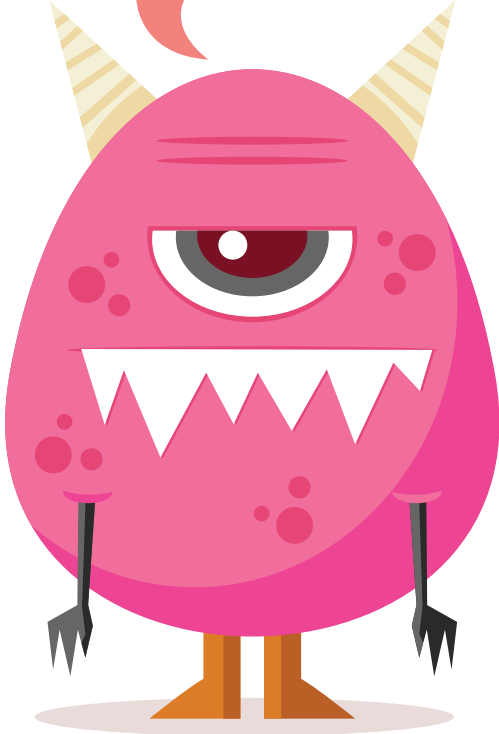


Türkiye
Vodafone
Vakfı

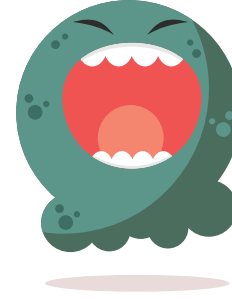


Gizemli Dil

Dilini anlayamıyorum.
Bana yardımcı olabilir misin ?



14 18 5 12



1	A	16	M
2	B	17	N
3	C	18	O
4	Ç	19	Ö
5	D	20	P
6	E	21	R
7	F	22	S
8	G	23	Ş
9	Ğ	24	T
10	H	25	U
11	I	26	Ü
12	i	27	V
13	J	28	Y
14	K	29	Z
15	L		

Kendi ismini
yazmaya ne dersin?



14 18 5 12

Cocuğun ismini
buldun mu?



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Oyuncaklarım



Oyuncaklarım Etkinliđi

Kazanım

Bir problemi alt problemlere bölerek gösterir.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken öğrencilere daha önceki etkinliklerde de üzerinde tartışılan Problem kavramı üzerine konuşunuz.
- 2- Oyuncaklarım çalışma kağıtlarını öğrencilerinize dağıtınız.
- 3- Öğrenciler çalışma kağıtlarını tamamlarken onlara rehberlik ediniz.
- 4- Tamamladıktan sonra öğrencilerin çözümlerini anlatabilmeleri için fırsat tanıyınız.
- 5- Öğrencilerle birlikte etkinlikten neler öğrendiklerini tartışınız.
- 6- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Oyuncaklarım Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

20 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Oyuncaklarım



Annem oyuncaklarımı toplarlamamı istiyor.
Bana yardımcı olabilir misin?

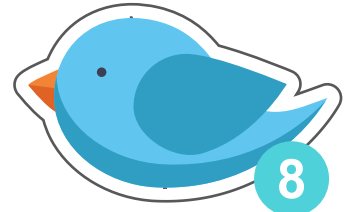
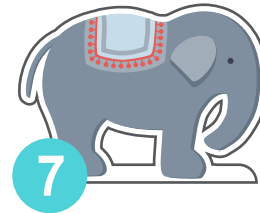
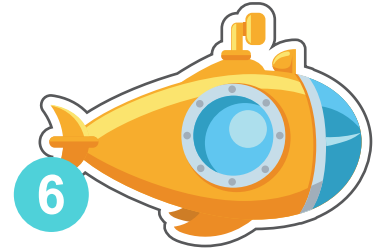
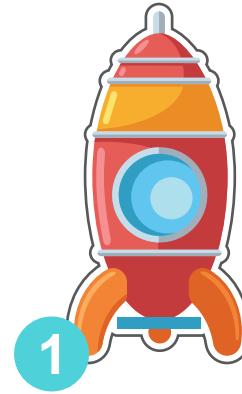
Tüm Oyuncaklarım

Oyuncaklarım (Araç)

Boyuna Göre Araçlar

Oyuncaklarım (Hayvan)

Boyuna Göre Hayvanlar



Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Sözde Kod



Sözde Kod Etkinliği

Kazanım

Problemin çözümü için sözde kod yazar.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken önceki etkinliklerde bahsi geçen sıralı işlem mantığından bahsediniz.
- 2- Sağ0, Sol0, Aşağı0, Yukarı0 gibi kodların düzlem üzerinde ne ifade ettiğini öğrencilerin cevaplamalarını sağlayınız.
- 3- Sözde Kod Çalışma Kağıdını öğrencilere dağıtınız.
- 4- Etkinliğin sol tarafındaki etkinlikleri tamamlamaları için öğrencilere zaman veriniz.
- 5- Öğrenciler çalışma kağıdının sol kısmındaki etkinlikleri tamamladıktan sonra öğrencilerden çözümleri açıklamak isteyenlere fırsat tanıyınız.
- 6- Eksik kısımları tamamladıktan sonra diğer kısma geçebilirsiniz.
- 6- tekrarla(3) {}, kodunun ne anlama geldiğini ve parantezlerin ne ifade ettiğini öğrencilerin cevaplamalarını sağlayacak ipuçları veriniz.
- 7- eğer renk {}, koşul ifadesinin ve parantezlerin ne anlama geldiğini öğrencilerin cevaplamalarını sağlayacak ipuçları veriniz.
- 8- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra siz de tekrarla ve eğer kodlarının ve parantezlerinin farklarını öğrencilerinize belirtiniz.
- 9- Öğrencilerinizin çalışma kağıdındaki kalan kısmı bitirmeleri için zaman veriniz.
- 10- Öğrenciler etkinlikleri tamamladıktan sonra çözümlerini birlikte tamamlayınız.
- 11- Son olarak bu derste neler öğrendiklerini öğrencilerle birlikte tartışarak dersi sonuçlandırınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Sözde Kod Çalışma Kağıdı (Öğrenci Sayısı Adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika

Not

- 1- Çalışma kağıdında bulunan örnekleri öğrencileriniz <http://compute-it.toxicode.fr/> adresinden bilgisayarlı bir şekilde oynayabilirler.
- 2- Çalışma kağıdında bulunan örneklerde **oyuncu karakteri olan noktanın bir kenara geldiğinde diğer kenardan devam edebileceği unutulmamalı** ve öğrencilere öncesinden anlatılmalıdır.



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Sözde Kod

Kodlara Göre beyaz noktanın son durumdaki yerlerini isaretleyiniz



```
sağ( )  
sağ( )  
sağ( )
```

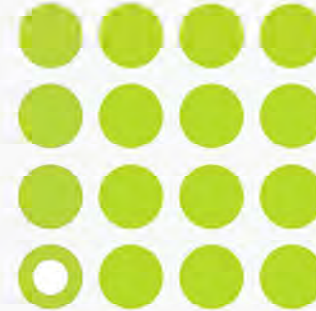


```
yukarı()  
tekrarla (3) {  
    sağ()  
}  
yukarı()
```

Beyaz topu X noktasına
götürecek kodu yazınız.



Beyaz Top için pembe renkteki
daireleri takip edecek kodu yazınız.



```
tekrarla (4) {  
    tekrarla (4) {  
        sağ()  
    }  
    yukarı()  
}
```



```
sağ( )  
eğer ● {  
    yukarı()  
}  
sol( )
```

aşağı() sol() sağ() yukarı()



Türkiye
Vodafone
Vakfı





Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Labirent



Labirent Etkinliđi

Kazanım

Bir problemin farklı çözümleri olabileceđini keşfeder.

Uygulama Adımları

- 1- Öğrencilere "problem" kelimesinin anlamı sorulur.
- 2- Her bir problemin çözüm noktalarının olduđu noktasında örnekler vererek açıklayınız.
- 3- Labirent isimli çalışma kağıdını öğrencilerinize dağıtınız.
 - a- Kağıt üzerinde iki farklı çözüm yolu olan aynı labirentlerden bulunmaktadır.
 - b- Başta bulunan topun iki labirentte farklı yollar izlenerek ilerlenmesi istenmektedir.
 - c- Labirentlerde farklı yollar ile çıkışa giden çocuklara en kısa yolun hangisi olduđu sorusu yöneltir.
 - d- Labirent'in bir problem olduğundan ve bu problemde çıkışa varıncaya dek birçok farklı çözüm olabileceđi üzerine vurgu yapınız.
- 4- Öğrencilerinize boş bir A4 sayfası dağıtınız.
 - a- Renkli kuru boya kalemleri ile öğrencilerinizin labirent tasarlamasını isteyiniz.
 - b- Hazırlamış oldukları labirent tasarımlarını yanındaki arkadaşları ile deđiştirerek çözölmesini sağlayınız.
- 5- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Labirent Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)
- 2- Renkli Kuru Boyalar (Her öğrenci için 1 adet)
- 3- Boş A4 Sayfası (Öğrenci Sayısı Adetinde))

Uygulama Süresi

30 Dakika

Not

Dilerseniz drama etkinliđi olarak öğrencilerinizin sınıf içersine çizeceđiniz veya bulunan fayans şekillerinden bir labirent ile farklı çıkış yollarını bulmasını sağlayabilirsiniz.

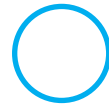
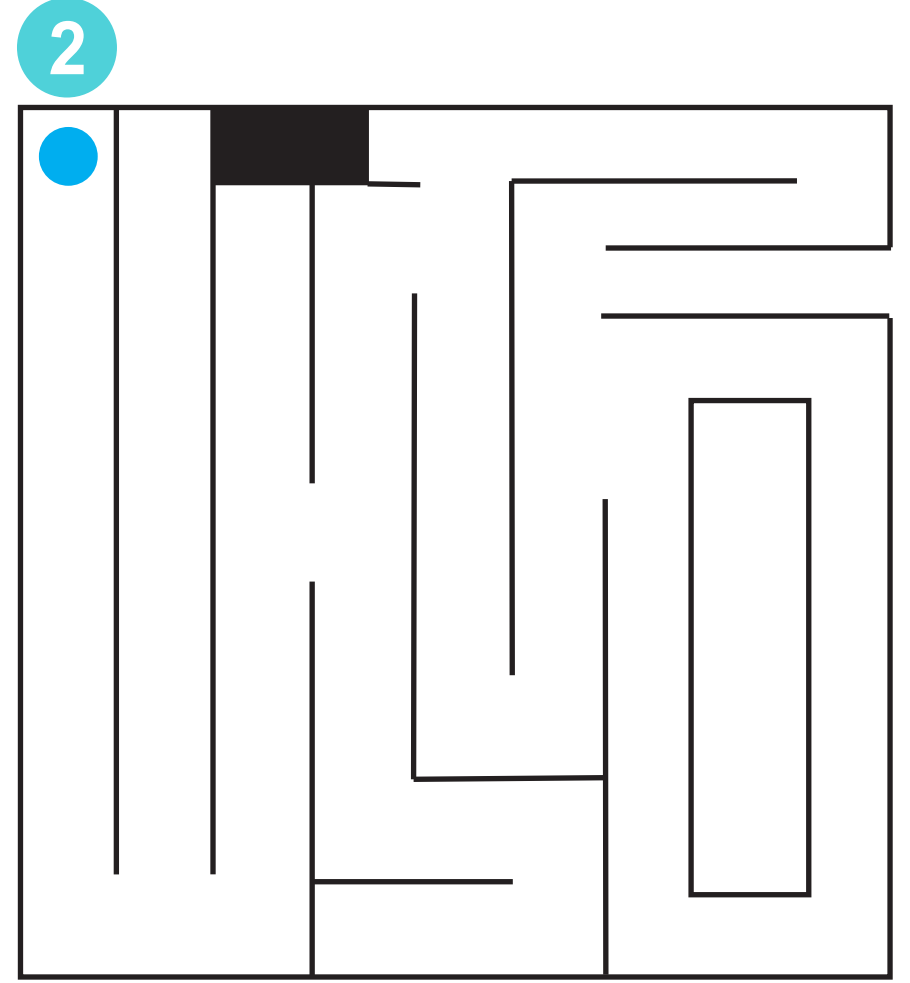
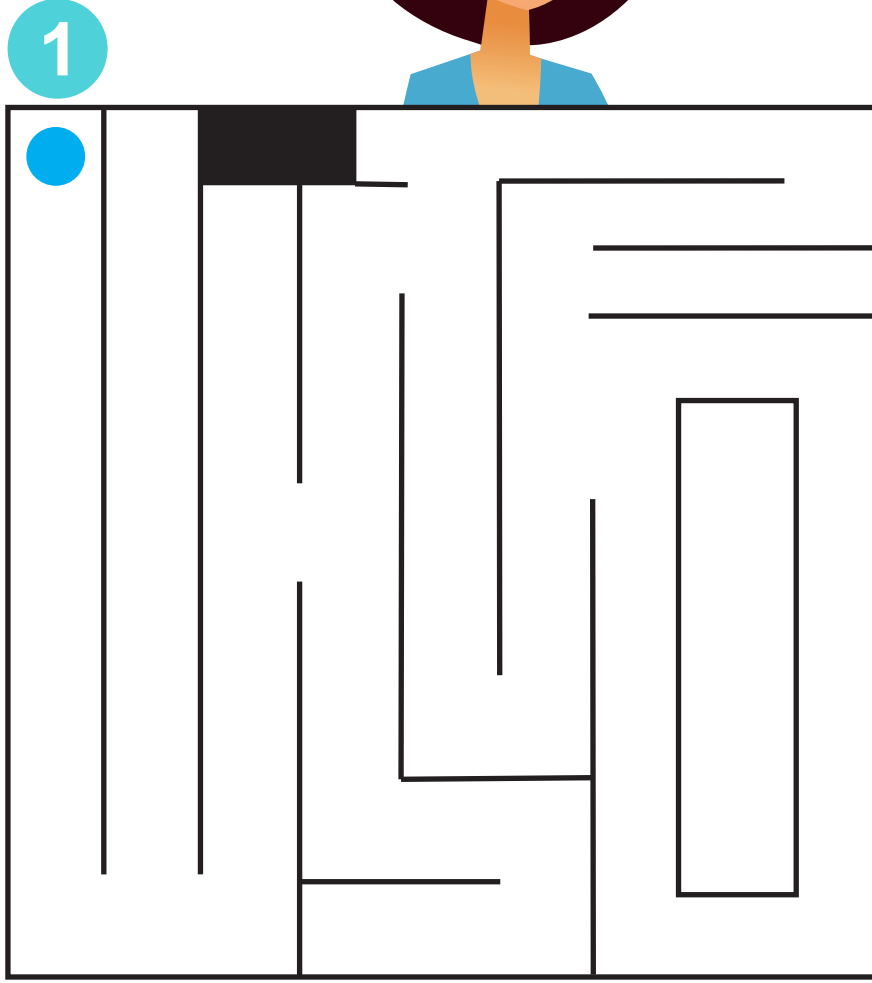


Türkiye
Vodafone
Vakfı



Labirent

Aşağıda aynı labirentten 2 tane bulunuyor. Çıkışa ulaşmak için birden fazla yolu olan bu labirenti 2 farklı yolla çıkışa ulaştırıp en kısa yol ile çıkışa ulaştığın labirenti belirtir misin?



numaralı labirent en az adımda çıkışa ulaşacak labirenttir.

Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Eđit Toplar



Eşit Toplar Etkinliği

Kazanım

Bir problemin çözümü için algoritma oluşturur.

Uygulama Adımları

- 1- Algoritma Nedir?" sorusu sorularak derse giriş yapılır.
- 2- Öğrencilerin verdikleri cevaplar birlikte tartışılır.
- 3- Algoritmanın tanımını aşağıdaki gibi yapabilirsiniz.

Algoritma: Bir problemi çözebilmek için geliştirilmiş, açık, yürütülebilir, sıralı, basit ve gerektikçe tekrarlanan adımlardan oluşan yöntemlerdir. Yani özetle gerçekleştirmek istediğimiz bir olay için yaptığımız adımların hepsidir.

- 4- Eşit Toplar çalışma kağıdını öğrencilere dağıtınız.
- 5- Öğrencilerin cevapları değerlendirilir.
- 6- Farklı çözüm yolları üzerine konuşulur.
- 7- Bu derste neler öğrendikleri tartışılarak ders tamamlanır.

Gerekli Materyaller

- 1- Eşit Toplar Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)

Uygulama Süresi

30 Dakika

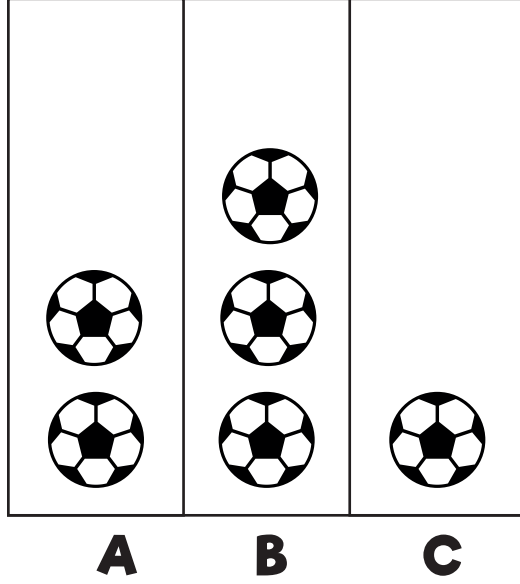


Türkiye
Vodafone
Vakfı

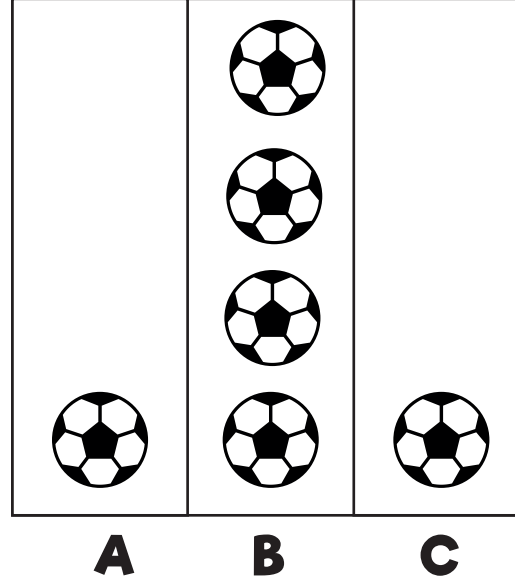


Eşit Toplar

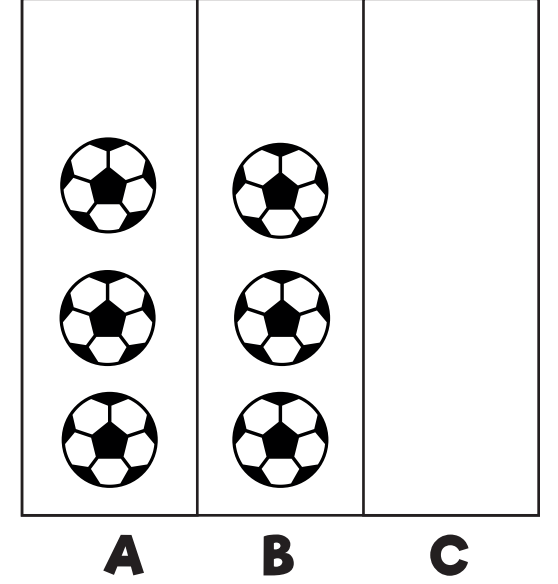
Aşağıdaki A-B-C kutularındaki top sayılarını eşit hale getirmek için topların hareketlerini adım adım altındaki boşluklara yazınız.



- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____



- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____



- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Kesedeki Toplar



Kesedeki Toplar Etkinliđi

Kazanım

Bir algoritmanın sonuçlarını tahmin eder.

Uygulama Adımları

- 1- Algoritma'nın doğru oluřturmanın öneminden bahsedilir.
- 2- Doğru oluřturulmayacak bir algoritmanın nasıl sonuçlar doğuracağı konusunda sınıf içerisinde tartışınız.
- 3- En iyi ve doğru algoritmayı oluřturmak için gerekli olan bileřenlerden bahsedilir.
 - a- Küçük parçalar halinde ele alınması,
 - b- Her algoritma sonucunda aynı algoritmaların elde edilmesi.
- 4- Kesedeki Toplar isimli çalışma kağıdını öğrencilerinize dağıtınız.
 - a- Çalışma kağıdında 3 senaryoda farklı keselerde farklı topalar bulunmaktadır.
 - b- 3 senaryonun her biri için yazılmış olan algoritmalar sonucunda A, B ve C keselerinde kaç topa kaldığını öğrencileriniz tahmin etmesi istenmektedir.
- 5- Dersi sonlandırın.

Gerekli Materyaller

- 1- Kesedeki Toplar Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)

Uygulama Süresi

30 Dakika



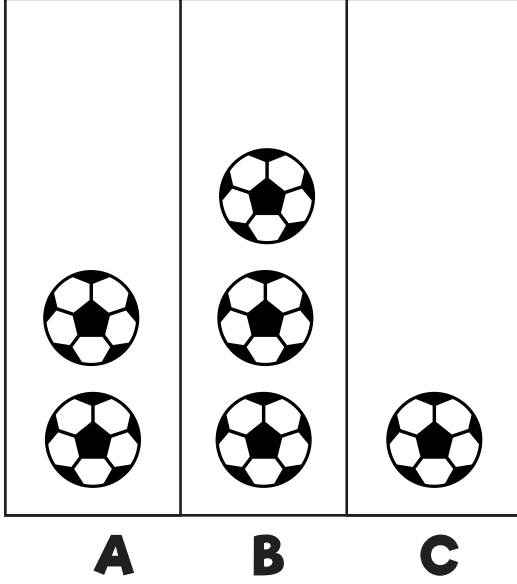
Türkiye
Vodafone
Vakfı



habitat

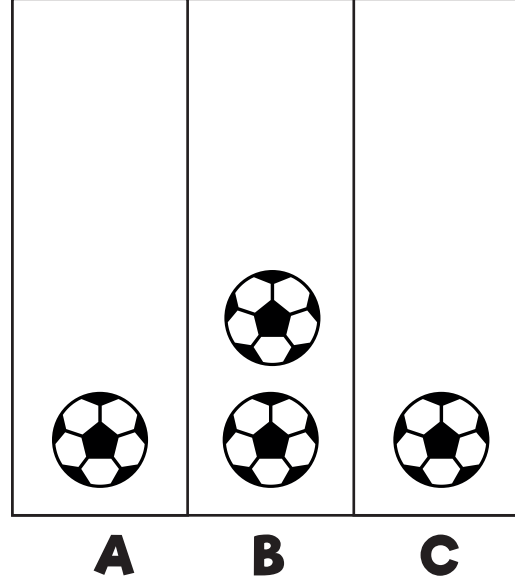
Kesedeki Toplar

1-2-3 nolu işlem adımları sırasıyla gerçekleştirildiğinde A-B-C kutularında son durumda kaç top olacağını alttaki kutucuklara yazınız.



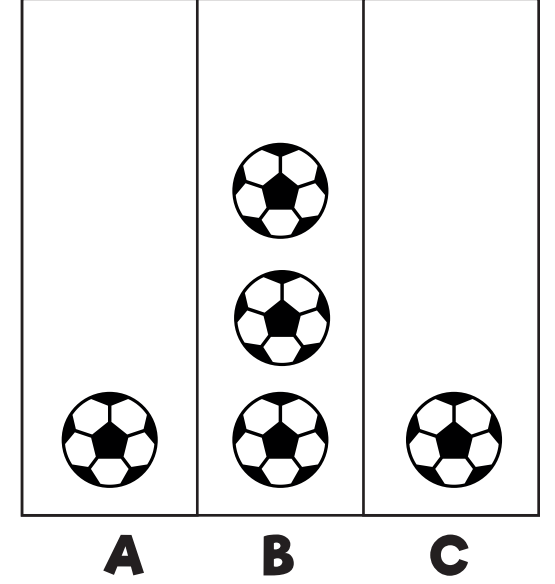
- 1) B Kesesinden C Kesesine 2 Top Koy.
- 2) A Kesesinden B Kesesine 1 Top Koy.
- 3) B Kesesinden A Kesesine 1 Top Koy.

A	B	C
		



- 1) A Kesesinden C Kesesine 1 Top Koy.
- 2) B Kesesinden A Kesesine 1 Top Koy.
- 3) C Kesesinden A Kesesine 2 Top Koy.

A	B	C
		



- 1) B Kesesinden A Kesesine 1 Top Koy.
- 2) B Kesesinden C Kesesine 2 Top Koy.
- 3) C Kesesinden B Kesesine 1 Top Koy.

A	B	C
		

Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Hatalı Ekim



Kesedeki Toplar Etkinliđi

Kazanım

Yazdıđı algoritmayı test eder.
Yazdıđı algoritmanın hatalarını düzeltir.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken öğrencilere bir Algoritmada yanlışlık olduğunda nelerle karşı karşıya kalabileceklerini sorunuz.
- 2- Yanlış algoritma örnekleri vermelerini isteyiniz.
- 3- Hatalı Ekim Çalışma Kağıdını öğrencilere dağıtınız.
- 4- Öğrencilerinizden çalışma kağıdındaki yönergeyi okumalarını isteyiniz.
- 5- Öğrencileriniz etkinliđi yaparken öğrencilerinize rehberlik ediniz.
- 6- Öğrencileriniz etkinlikleri tamamladıktan sonra çözümlerini açıklamak isteyen öğrencilere fırsat tanıyınız.
- 7- Ders sonunda bu derste neler öğrendiklerini tartışarak dersi tamamlayınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Hatalı Ekim Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



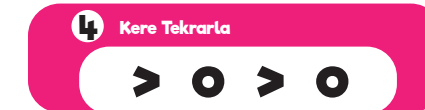
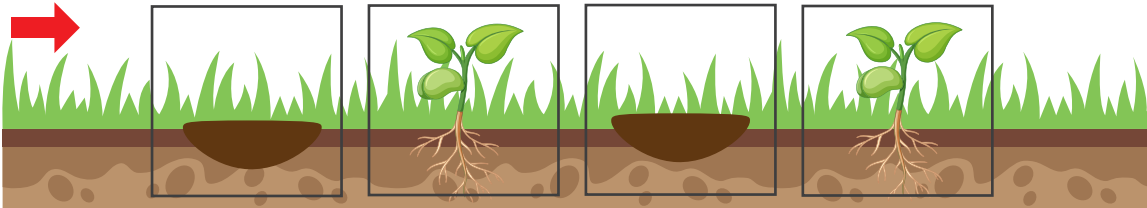
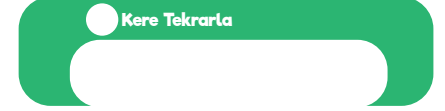
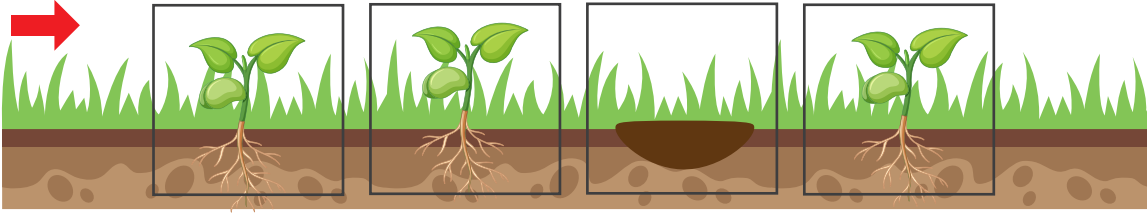
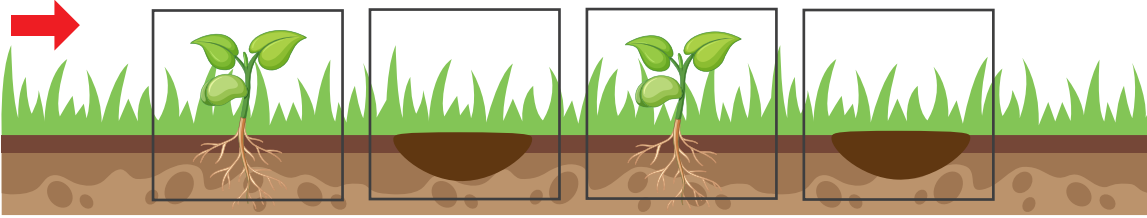
Fasulye ekerken yanlış yaptım.
Düzeltilmede bana
yardımcı olabilir misin?



Hatalı Ekim

Hareket Tablosu

- > 1 Basamak ileri git
- o Olduğun konuma tohum ek



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Temel Kodlama Eđitimi İlkokul Etkinlikleri

Veri Bulutu



Veri Bulutu Etkinliđi

Kazanım

Problemi çözebilmek için gerekli verileri ifade eder.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken önceki etkinliklerde işlenilen "Veri Nedir?" sorusunu öğrencilere tekrar yöneltiniz.
- 2- Sayısal, sözel ve mantıksal ifade ile cevap verebilecekleri sorular sorunuz.
- 3- Verdikleri cevapların farklı tipte veriler olduğunu belirtiniz.
- 4- Bu tiplerin hangi tipler olabileceđi hakkında ipuçları verip öğrencilerin sayısal, sözel ve mantıksal ifadelerini cevaplayabilmelerini sağlayınız.
- 5- Veri Bulutu Çalışma Kağıdını öğrencilere dağıtınız.
- 6- Çalışma kağıdındaki alanları numaralandırırken ve soruları cevaplarını yazarken öğrencilere rehberlik ediniz.
- 7- Gönüllü öğrencilerin verdikleri cevapları açıklayabilmeleri için fırsat tanıyınız.
- 8- Ders içerisinde neler öğrendikleri konusunda bir tartışma yaparak dersi tamamlayınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Veri Bulutu Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)

Uygulama Süresi

40 Dakika



Türkiye
Vodafone
Vakfı



Veri Bulutu

Aşağıdaki boşluklara gerekli bilgileri doldurunuz.

1	Doğum Tarihim		Ödevini Yaptın Mı?		6
2	Adım		Kilom		7
3	Sınıfım		Dişlerini Fırçaladın Mı?		8
4	Şubem		Yaşım		9
5	Yağmur yağıyor mu?		En Sevdiğim Renk		*

Yukarıda doldurduğunuz bilgilere göre veri tiplerine göre aşağıdaki boşluklara yukarıdaki bilgilerin yanındaki numaraları yazınız.

Sayısal İfade	Sözel İfade	Mantıksal İfade

Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Bitiş Noktası



Piksel Köprüsü Etkinliđi

Kazanım

Bir problemin çözümü için algoritma oluşturur.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken algoritmaların günlük hayatımızdaki öneminden bahsedilir.
- 2- Piksel'in kelime anlamından bahsedilir.
- 3- Görüntünün piksellerden oluştuđu hakkında öğrencilerinizi bilgilendiriniz.
- 4- Piksel Köprüsü isimli çalışma kağıdını öğrencilerinize dağıtınız.
 - a- Çalışma kağıdında pembe ve mavi olmak üzere 2 bölüm bulunmaktadır.
 - b- Piksel matrisinde piksel numaraları bulunmaktadır.
 - c- Öğrenciler piksel matrisinde bulunan dolu pikselleri sadece aşağı veya yukarı hareket ettirebilirler.
 - d- Çalışma kağıdının görevi,
 - d.1- Piksel matrisindeki numaraları kullanarak koyun karakterinin yatayda düz bir şekilde köprü oluşturarak diğer tarafına geçmesini sağlamaktır.
 - d.2- Piksellerin hareketini sırasıyla tanımlayacak algoritmayı oluşturmaktır.
- 5- Dersi sonlandırın.

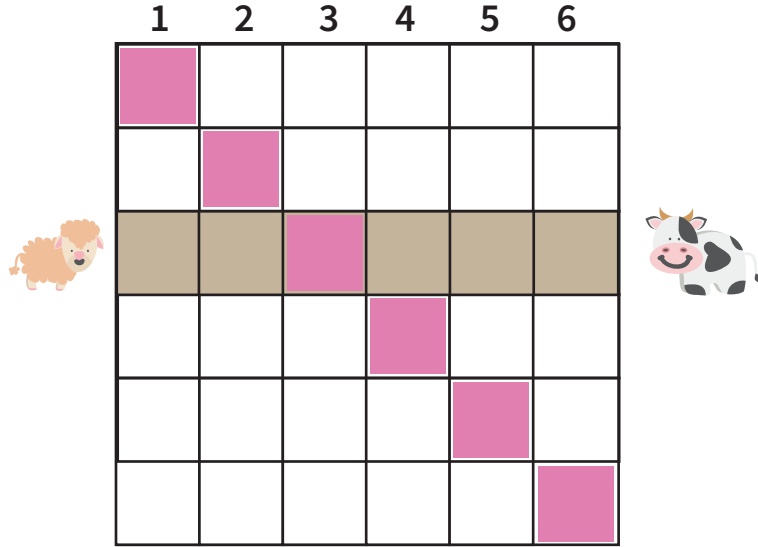
Gerekli Materyaller

- 1- Piksel Köprüsü Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetine)

Uygulama Süresi

40 Dakika

Piksel Köprüsü



1) 1 numaralı pikseli 2 birim aşağıya indir.

2)

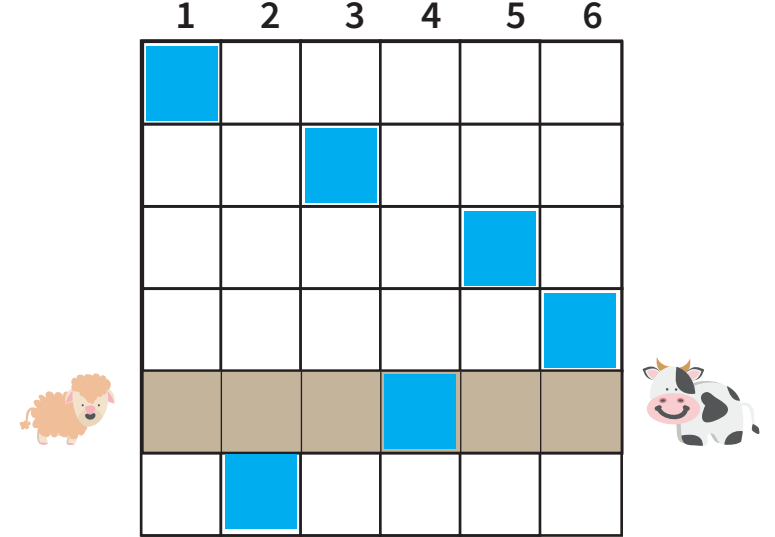
3)

4)

5)

6)

7)



1)

2)

3)

4)

5)

6)

7)

Temel Kodlama Eğitimi İlkokul Etkinlikleri

Bitiş Noktası



Bitiş Noktası Etkinliği

Kazanım

En iyi çözüme ulaşabilmek için algoritmayı geliştirir.
Verilen bir algoritma için mantıksal çıkarım yaparak sonucu tahmin eder.

Uygulama Adımları

- 1- Derse başlarken öğrencilere "Döngü nedir?" sorusu yöneltilir.
- 2- Öğrencilerden gelen yanıtlar birlikte tartışılır.
- 3- Döngü tanımını yapınız.
- 4- Öğrencilerden örnekler isteyiniz.
- 5- Farklı döngü örnekleri veriniz.
- 6- Bitiş Noktası çalışma kağıdınız öğrencilere dağıtınız.
- 7- Çalışma kağıdındaki nasıl bir döngü olduğunu öğrencilerin cevaplamasını sağlayınız.
- 8- Çalışma kağıdını öğrencilerin tamamlaması için zaman veriniz.
- 9- Öğrencilerin çözümlerini birlikte değerlendiriniz.
- 10- Dersi öğrencilerle birlikte değerlendirerek dersi sonlandırınız.

Gerekli Materyaller

- 1- Bitiş Noktası Çalışma Kağıdı (Öğrenci sayısı adetinde)

Uygulama Süresi

20 Dakika

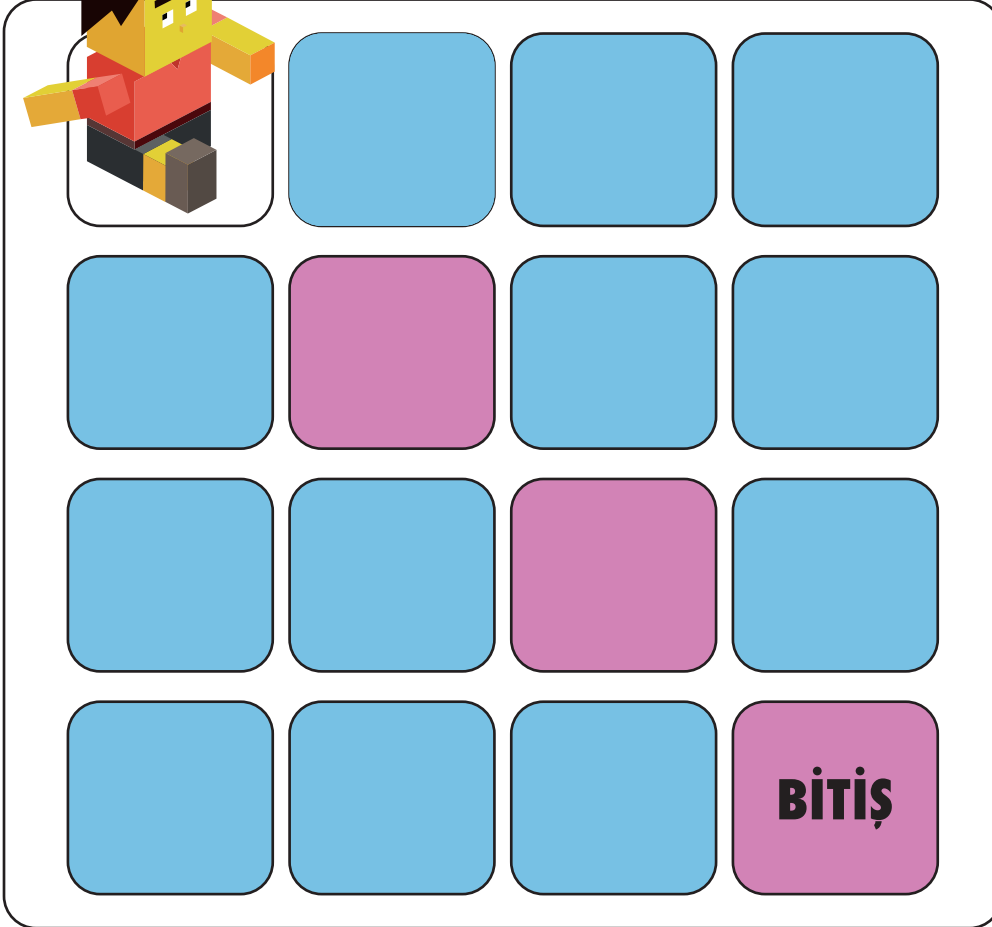
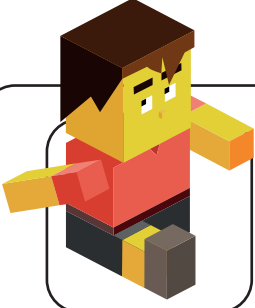


Türkiye
Vodafone
Vakfı



Bitiş Noktası

Bitiş noktasına varmam
için bana yardımcı
olabilir misin?



Kullanabileceğin Komutlar

İleri Git
Pembe Renge Boya
Sağa Dön
Sola Dön

kere tekrarla

