

# KONYA İNSAN MEKTEBİ GELİŞİM DAVAMIZ SEVDİREK OYUNLARLA MATEMATİK PROJESİ KODLAMA ETKİNLİK KILAVUZU



EKİM 2019

KONYA

**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: İmran ARSLAN**  
**SELÇUKLU / ZEKİ ALTINDAĞ İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Keçeden Kodlama Kitabı

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** Öğrencilerimizin bilgi, tecrübe ve farkındalık düzeylerini arttırmak. Fen, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (STEM) müfredatlar arası disiplinlerle bağlantı kurarak, öğrenilen ama gerçek hayatta uygulama imkânı bulunamayan bazı bilgileri somutlaştırma şansı vererek eğitimlerine (ders başarılarına) katkıda bulunmak.

**Etkinliğin Konusu:** Fişsiz Kodlama Etkinlikleri (Oyuncakla veya değişik materyallerle kod yazmayı öğrenebilir veya bilgisayar olmadan kodlama aktiviteleri yapabilir.).

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme Yöntemi, Proje Tabanlı Öğrenme Yöntemi, Yaparak Yaşayarak Öğrenme Yöntemi.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım ve Göstergeler:**

**Bilişsel alan Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Göstergeleri:**

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

**Kazanım 2:**Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler.

İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

**Kazanım 3:** Algıladıklarını hatırlar.

Göstergeleri:

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Etkinliğin Süresi:** Şablonların zorluk düzeyine göre değişir.

**Kullanılacak Malzemeler:** Oyuncak, keçe, cırtlı oklar.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Veliler tarafından öğretmenin verdiği yönergelerle uygun olarak keçeden kodlama kitabı oluşturuluyor. Öğrenci kodlama kitabındaki etkinlikleri yönergelere uyararak gerçekleştiriyor. Kitapta her sayfada farklı bir etkinlik yer almaktadır. Öğrenci belirlediği oyuncakları, okları yerleştirerek hedefe ulaştırıyor. Bu kodlama etkinliği bir kişi ile sınırlıdır. Bireysel etkinliktir. Özellikle kaynaştırma öğrencilerinde başarılı sonuçlar vermektedir.

### Etkinlik Görseli:



### Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?

Veliler, öğretmenin verdiği yönergelerle uygun olarak keçeleri keserek bu kitabı oluşturabilirler.

**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: İmran ARSLAN**

**SELÇUKLU / ZEKİ ALTINDAĞ İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Koridorlarda Kodluyorum

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** Çocukların serbest zaman etkinliklerinde, teneffüslerde veya boş zamanlarında okul koridorlarında oluşturulan bölümlerde kodlama çalışmaları yaparak zamanlarını verimli bir şekilde değerlendirmelerini sağlamak.

**Etkinliğin Konusu:** Fişsiz Kodlama Etkinlikleri (Oyuncakla veya değişik materyallerle kod yazmayı öğrenebilir veya bilgisayar olmadan kodlama aktiviteleri yapabilir.).

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme Yöntemi, Proje Tabanlı öğrenme Yöntemi, Yaparak Yaşayarak Öğrenme Yöntemi.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:** Öğrencinin yön kavramının gelişmesini sağlamak, algoritma ve kodlama becerilerini geliştirerek onlara algoritma ve kodlamanın mantığını kavratmak.

**Etkinliğin Süresi:** Şablonların zorluk düzeyine göre değişir.

**Kullanılacak Malzemeler:** Kodlama Şablonları, renkli kâğıtlar.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Bu kodlama etkinliğinde kişi sınırlaması yoktur. Gruplarla da yapılabilir. Öğrenci, okul koridorlarında bulunan Kodlama Kütüphanesinden kodlama şablonunu seçerek alır. Kodlama Kumbaralarında da kullanacağı materyalleri seçer. Şablonu kullanarak materyalleri koridordaki karoların içerisine dizer.

**Etkinlik Görseli:**





KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Yasemin ATILGAN**  
**SELÇUKLU ANAOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Masallarla Kodlama “Aç Tırtıl”

**Hedef Kitle:** 48-60 Ay

**Etkinliğin Amacı:** Dinlediği masaldan yola çıkarak akıl yürütme becerisiyle kodlamayı öğretmek.

**Etkinliğin Konusu:** Masallarla Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme Yöntemi, Proje Tabanlı öğrenme Yöntemi, Yapararak Yaşayarak Öğrenme Yöntemi.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

#### **Bilişsel Alan**

- Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir.
- Kazanım 2. Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.
- Kazanım 3. Algıladıklarını hatırlar.
- Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.
- Kazanım 12. Geometrik şekilleri tanıır.
- Kazanım 13. Günlük yaşamda kullanılan sembollerini tanıır.
- Kazanım 19. Problem durumlarına çözüm üretir.
- Kazanım 20. Nesne/sembollerle grafik hazırlar.

#### **Dil Alanı**

- Kazanım 5. Dili iletişim amacıyla kullanır.
- Kazanım 6. Sözcük dağarcığını geliştirir.
- Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar.
- Kazanım 10. Görsel materyallerini okur.

#### **Sosyal Duygusal Alan**

- Kazanım 3. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Kazanım 15. Kendine güvenir.

#### **Motor Becerileri**

- Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar.
- Kazanım 2. Denge hareketleri yapar.
- Kazanım 4. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.

## Öz Bakım Becerileri

Kazanım 3. Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeleri yapar.

**Kullanılacak Malzemeler:** Elektrik bandı, masal resimlerinin olduğu kartlar, üzerinde yön resimleri olan kartlar, kâğıt, kalem.

### **Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):**

Sınıf içinde uygun ortam oluşturulunca çember saatine geçilir ve öğrencilere öğretmen tarafından “Aç Tırtıl “ masalı anlatılır. Masal sonrası, çocuklara masadaki algoritmaya yönelik soru ve cevaplar sayesinde beyin fırtınası yoluyla masal hep birlikte değerlendirilir.

Önceden hazırlanan 6\*6’lık elektrik bandıyla zemine oluşturulan karelerin bulunduğu bölüme geçilir. Zeminin hemen yanında yön kartları mevcuttur. Tercih eğitimciye kalmış masalın resim kartlarını ister öğrencilere boyatarak hazırlayabilirsiniz isterseniz farklı materyal ve tekniklerle hazırlayabilirsiniz. Masal kartları karelerin içine eğitimci tarafından rastgele yerleştirilir.

Öğrencilere, “Aç Tırtıl” masalımızı kodlayacağız, tırtılımızın doğru kodlarla yiyeceklerle beslenmesini ve kelebeğe dönüşmesini sağlayacağız, yönergesi verilir. Uygulama 3 versiyonda da yapılabilir:

**Uygulama 1:** Öğrenci kare zeminde yön kartlarını başlangıç noktasından başlayarak doğru kodları yerlerine yerleştirerek bitiş noktasındaki kelebeğe ulaşır.

**Uygulama 2:** Bir öğrenci komut veren olur, diğer öğrenci komut veren öğrencinin robotu olur ve komut veren öğrencinin söylediği komutları kare zemin üzerinde gerçekleştirerek tırtılın başlangıç noktasından başlayarak doğru şekilde sıralama ile kelebeğe dönüşmesini sağlar.

**Uygulama 3:** Bu aşama bir üst seviye olarak kullanılabilir. Kare zeminde masalımızı doğru kodlarla kelebeğe ulaştıran bir öğrenci ve öğrencinin ayak komutlarını rahat göreceği şekilde duran bir öğrenci vardır. Bu ikinci öğrencinin eline kare zeminde ki şeklin aynısının çizildiği bir kâğıt ve kalem verilir. İki öğrenci de hazır olduğun da oyun başlar ve zemin dışında arkadaşının komutlarını takip eden öğrenci elinde ki kağıda komutları çizerek bir yol haritası çıkarır. Örneğin: İlk sırada 3. kareden başladı buraya ileri yön komut çizilir, sağa döndü sağ yön komutu çizilir, iki kare ilerledi ilerle çizgisi gibi devam edilir.

Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız? Yapılan çalışmanın video kayıtları gönderilerek evde de uygulama yapmaları önerilir.



KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Etkinlik Görseli:

Konya  
insan  
mektebi





**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Şerife SAKARYA**

**SELÇUKLU/ AYŞE TÜMER İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Masalını Seç Kodlamaya Başla (Masalımıza İsim Bulduk) ( Kurt İle Üç Öküz)

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul 1, 2 ve 3. sınıf öğrencileri.

**Etkinliğin Amacı:** Anadil gelişimine önemli düzeyde katkı sağlarken, öğretmenler öğrencileriyle daha etkili ders işleyecek, hayal gücünün gelişmesine yarar sağlarken aynı zamanda ilişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlanacaktır. Sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunar.

**Etkinliğin Konusu:** Kurt İle Üç Öküz Masalı İle Algoritma ve Kodlama. Türkçe-Dil Etkinliği (Büyük Grup Etkinliği). Masalımıza İsim Bulduk (Kurt İle Üç Öküz Masalı)

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** İnteraktif Masal Anlatma, Drama- Rol Oynama, Beyin Fırtınası, Algoritma Temelli Kodlama.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

#### **Bilişsel Gelişim**

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler. Eksilen ya da eklenen nesneyi söyler. Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

Kazanım 4: Nesnelere sayar. İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler.

Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler. Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler.

Kazanım 19: Problem durumlarına çözüm üretir. Problemi söyler. Probleme çeşitli çözüm yolları önerir. Çözüm yollarından birini seçer. Seçtiği çözüm yolunun gerekçesini söyler. Seçtiği çözüm yolunu dener. Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer. Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.

Kazanım 20: Nesne/sembollerle grafik hazırlar. Nesnelere kullanarak grafik oluşturur. Nesnelere sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesnelere veya sembollere sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.



### **Dil Gelişimi**

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir. Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır. Cümle kurarken çoğul ifadeler kullanır.

Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinledikleri/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.

Kazanım 8: Dinledikleri/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinledikleri/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinledikleri/izlediklerini resim yoluyla sergiler. Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler. Dinledikleri/izlediklerini öykü yoluyla sergiler.

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.

### **Motor Gelişim**

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür.

**Kullanılacak Malzemeler:** Çalışma Kağıtları, Renkli Kalemler, Tahta Kalemi – Boyalar, A4 Kağıdı, Elektrik Bandı, Makas, Yapıştırıcı, Renkli Yada Beyaz Fon Karton, İp Yada Paket Lastiği, Kurt Ve Öküz Görselleri İle Hazırlanmış Kare Kağıtlar

### **Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):**

**Güne Başlama Zamanı:** Selamlaşma, oyun zamanı öğrenme merkezlerinde oyun, özellikle fen doğa merkezine yerleştirilen kurt, öküz, inek gibi çeşitli hayvan kartları incelenir. Öğretmenin kurt ve öküz resimleri ile daha önce hazırlanmış olduğu eşini bul kartları akıl oyunları masasında çocuklar ile sırayla küçük gruplar hâlinde oynanır.

Etkinlik Zamanı siyah, beyaz, kırmızı ve gri fon kartonlara hazırlanmış, çizilmiş kurt ve öküz maskeleri çocuklar tarafından kesilir. Renkli kalemler ve boyalar ile istedikleri şekilde desen çalışması yaparak maskeler süslenir. Öğretmen delikli zımba yardımı ile maskelere ip geçirir ve çocuklar maskelerini kafalarına takarlar.

“Öküz Dağda” adlı tekerleme oyunu hep birlikte tekrar edilir.

Anam Bağda, Öküz Dağda, At Harmanda, İnek Damda.

Bilmece sorulur, Otu samanı yer, Sütüm yok ki çocuklar içse der “Mö mö” diyerek kırlarda gezer (Öküz).

Öğretmen çocuklara bir masal anlatacağını bu masalın isminin olmadığını, masal sonunda hep birlikte isim bulacakları söylenir.

## KURT İLE ÜÇ ÖKÜZ

Buldum bir köşe, başladım işe. Soğan sarımsak satarken terazimin kolu kırıldı. Kurbağa kanatlandı, gitti gelin getirmeye. Gelin çıktı çardağa, çat yerleşti bardağa. Masaldır bunun adı, dinlemekle çıkar tadı.

Bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde kalbur saman içinde, çayır çimenlerde biri beyaz, biri siyah, diğeri de kırmızı üç öküz otlarmış. Günlerden bir gün, bu öküzlere bir kurt bela olmuş. Ancak kurt bu öküzlerin yanına nasıl yaklaşacağına bir türlü karar verememiş. Çünkü öküzlerin üçüne birden saldırırsa onların sivri boynuzları arasında öleceğini biliyormuş. Kurdun aklına bir fikir gelmiş. Kurt, biraz sonra öküzlerin ayrı ayrı yerlere dağıldığını görünce dedesinin ona dediği “Önce parçala, sonra yut.” sözünü hatırlayarak sinsiye siyah öküze yaklaşmış. Ardından da diğer öküzlere seslenerek:

“Şu siyah öküzün rengi ne kadar çirkin, sizin güzelliğinizi bozuyor. Eğer isterseniz ben bunun icabına bakayım. Bu otlaklar da tamamen size kalsın.” diye teklifte bulunmuş.

Çayır çimen sözünü duyan ve kurdun kötü planından habersiz zavallı öküzler, teklifi hemen kabul etmişler. Kurt da siyah öküzü oracıkta yemiş.

Aradan birkaç gün geçince kurt, bu defa da kırmızı öküzün yanına gelmiş ve beyaz öküz hakkında şunları söylemiş:

“Bak kırmızı öküz, karşıda duran beyaz öküz ‘Benim rengim beyazdır.’ diye gururlanıp duruyor. Sen hiç sesini çıkartma; ben şimdi onun icabına bakarım. Böylece bütün otlar da sana kalır.”

Kırmızı öküzün bütün otlakların kendisine kalması fikri çok hoşuna gitmiş ve teklifi kabul etmiş. Böylece kurt, beyaz öküzü de bir güzel yemiş.

Aradan birkaç gün geçince kurt tekrar dönmüş ve “Otlak yalnız sana kalacak.” dediği kırmızı öküzün yanına yaklaşarak “Şu güzelim otlar burada dururken onları beğenmez çiğnersin ha? Gel bakalım yanıma, şimdi sıra sende.” demiş.

Zavallı öküz çok yalvarıp yakarmış fakat bir türlü sonuç alamamış. Kurt onu da yiyecekmış. Bunun üzerine kurda dönerek “İzin ver de dünyaya bir nasihat edeyim.” demiş.

Kurt da “Peki.” demiş.

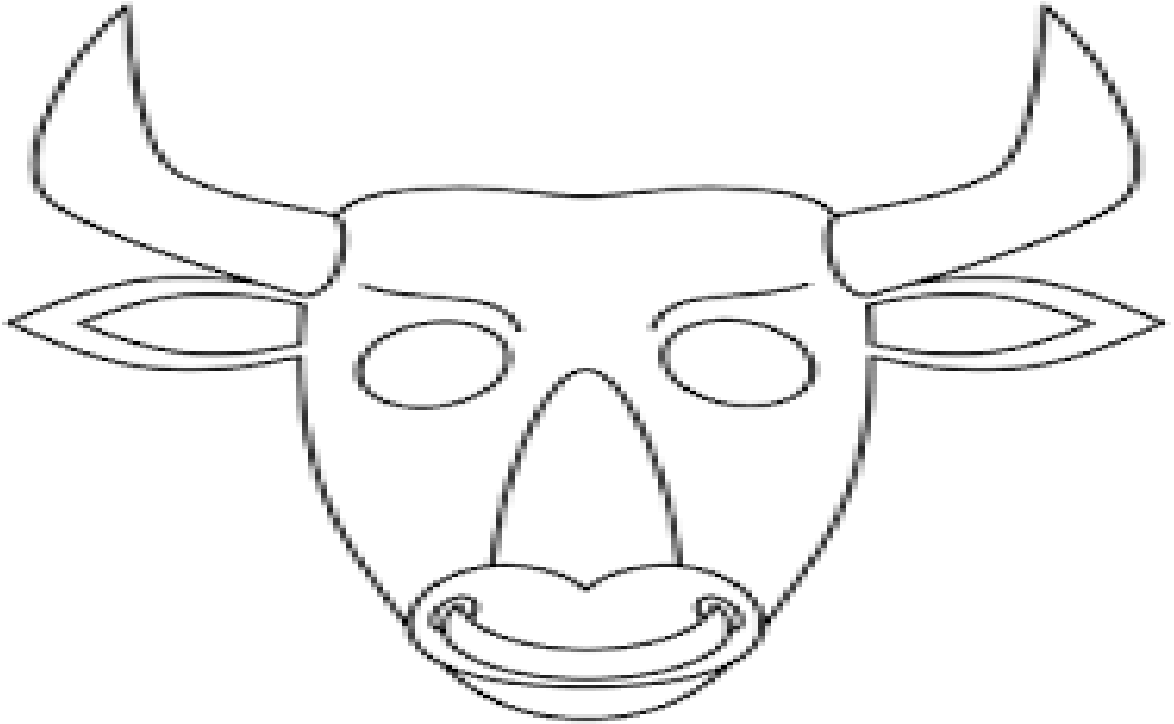
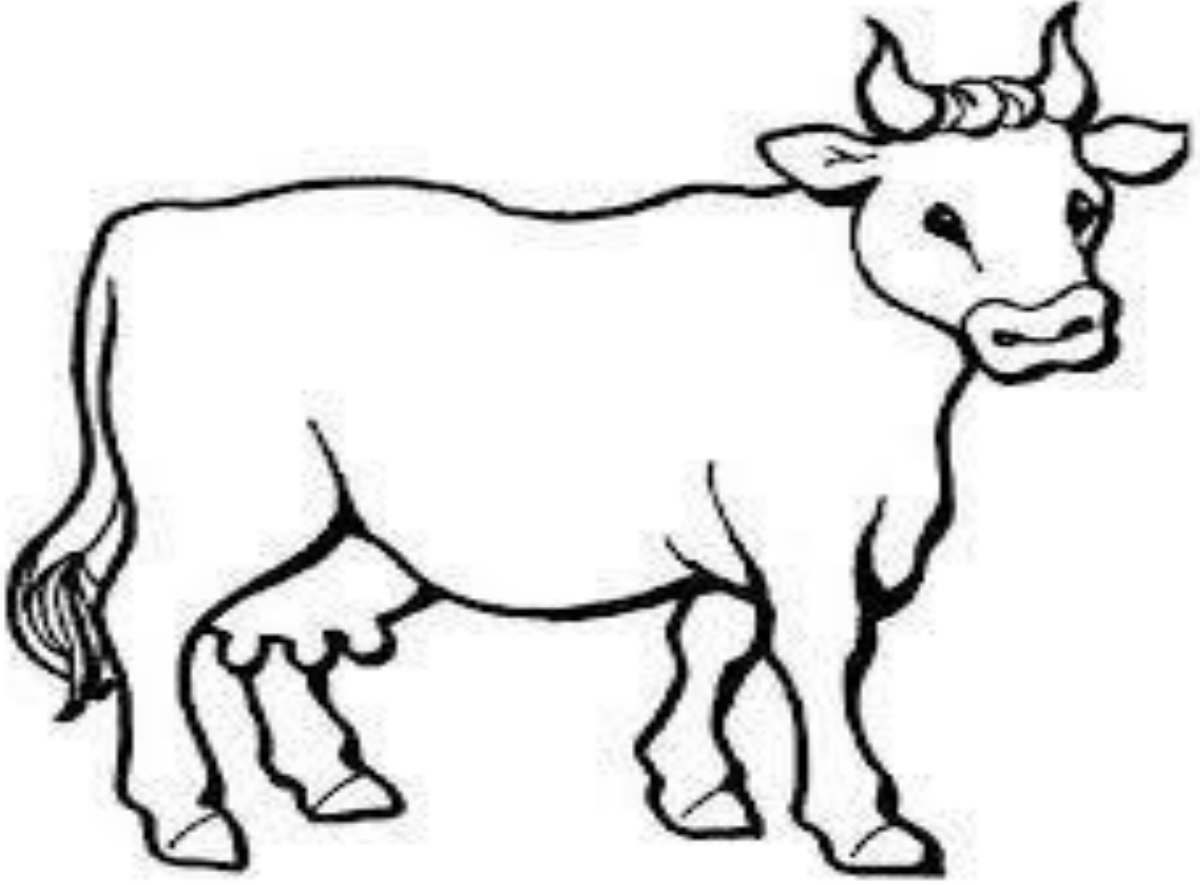
Öküz:

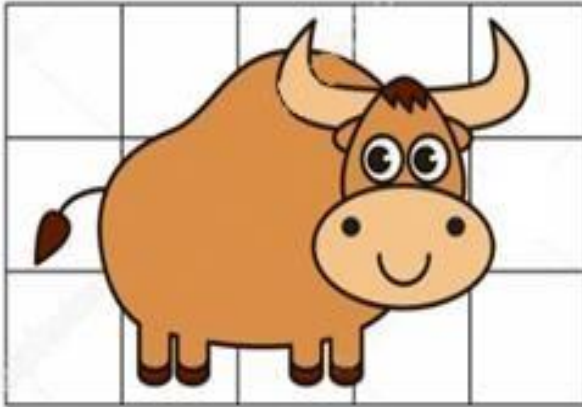
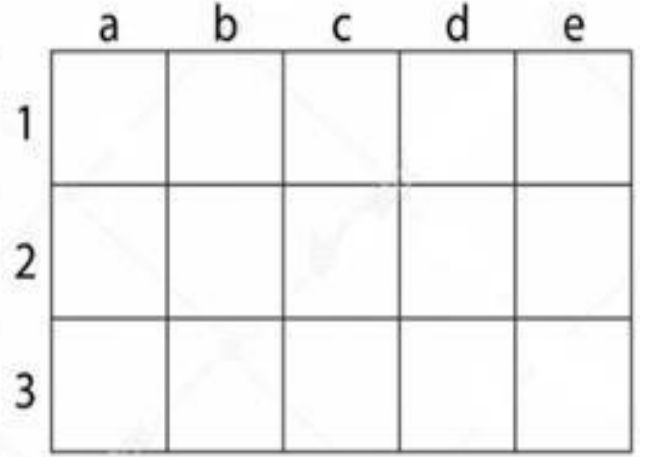
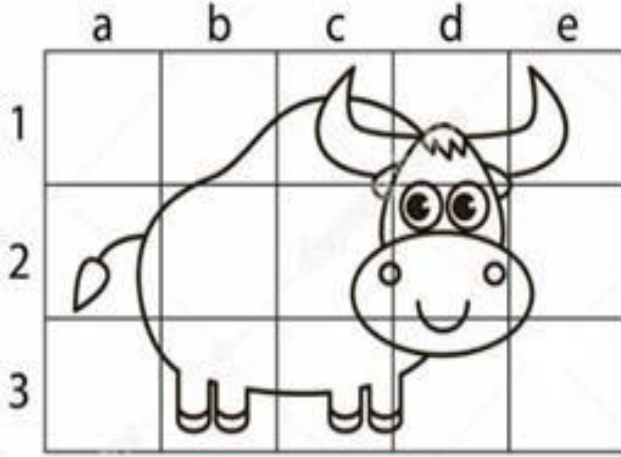
“Ey bu dünyada kalanlar, benim hâlimden ibret alın. Benim şimdi öleceğimi zannetmeyin. Ben aslında siyah öküzün öldüğü gün ölmüştüm ama ne acıdır ki haberim bile olmadı.” demiş. Öküz sözlerini bitirir bitirmez kurt onu afiyetle yemiş. Masal bitince öğretmen çocuklara herkes masala bir isim bulsun der. Bulunan isimler bir kâğıda yazılır ve bir kutunun içine konur. Kutunun içinden bir kâğıt seçilerek masalın ismi belirlenir.

Öğretmen, masal anlatımı esnasında ve masaldan sonra kurt öküzleri yemek için nasıl bir plan yapabilir? Hepsini aynı anda yemiş olabilir mi? Önce hangi öküzü yemiş olabilir? Siz kurt olsaydınız öküzleri yemek için nasıl bir yol izlerdiniz? gibi sorular ile çocukları düşünmeye sevk eder.

Masalın rol dağılımı öncelikle istekli çocuklar olmak üzere tüm çocuklara sırayla dağıtılır. Önceden yapmış oldukları maskeleri de kullanarak ve mekân düzenlemeleri de yapıldıktan sonra masalın draması (canlandırması) çocuklar ile yapılır.









KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**

**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Sürpriz Yumurta

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak.

**Etkinliğin Konusu:** Basit Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, Yaparak Yaşayarak Öğrenme, Beyin Fırtınası, Algoritma Temelli Kodlama.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

**Bilişsel Alan**

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Göstergeleri:**

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur.

Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler.

İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler.

Gerçek durumu inceler.

Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

**Göstergeleri:**

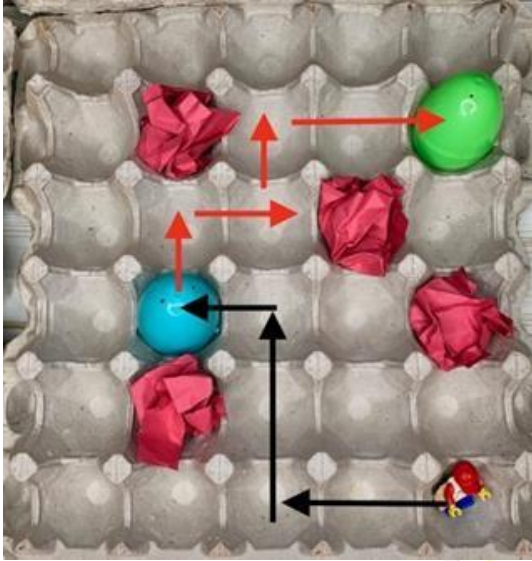
Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

**Kullanılacak Malzemeler:** Farklı renklerde sürpriz yumurtalar, renkli kâğıtlar, yumurta kolisi.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Etkinlik 2 çocuk içindir. 2 çocuk karşılıklı otururken yumurta kolisi aralarında. Öğretmen renkli kartonları buruşturarak yumurta kolisinin çeşitli yerlerine yerleştirerek bunların lavlar olduğunu söyler. Öğretmen tarafından sürpriz yumurtalar, yumurta kolisinde belli noktalara yerleştirilir. Sürpriz yumurtaların 2 ya da 3 tane olması yeterlidir. Gerekirse sürpriz yumurtalar içerisine küçük bir resim ya da nesne gibi gerçek bir sürpriz koyulabilir. Öğrencilerin ortak kullanacağı yön kartları vardır. Öğrenciler küçük bir nesne ya da lego ile hareketi sağlayacaklardır. Lav olan bölmelere girmeden yumurtaya ulaşmak asıl amaçtır. Öğrencilerden bir tanesi kendi başlama noktasına logosunu koyar. Yön kartlarından uygun olanı seçerek sürpriz yumurtaya ulaşacak şekilde hareket sağlar. En önce sürpriz yumurtaya ulaşan çocuklar oyunu kazanırlar. Önemli olan şey lavlara girmek ve sürpriz yumurtaları en kısa yoldan ulaşabilmeyi sağlamaktır. Bunun için çocuklar en uygun yön kartlarını seçip hareket etmelidir.

#### Etkinlik Görseli:



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**  
**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Kodlama Tahtamız

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak. Görselde görülen şekli tahta üzerine oluşturmak

**Etkinliğin Konusu:** Basit Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, Yapararak Yaşayarak Öğrenme, Beyin Fırtınası, Algoritma Temelli Kodlama.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

#### **Bilişsel Alan**

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

#### **Göstergeleri:**

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır.

#### **Psikomotor Alan**

Kazanım 4: Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.

#### **Göstergeleri:**

Nesneleri toplar./ Nesneleri kaptan kaba boşaltır./ Nesneleri üst üste dizer. /Nesneleri yan yana dizer. /Nesneleri iç içe dizer.

Nesneleri takar./ Nesneleri çıkarır.

#### **Sosyal Duygusal alan**

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.

#### **Göstergeleri:**

Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.

Nesneleri alışılmadık dışında kullanır.

Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.



**Kullanılacak Malzemeler:** Yumurta kolileri, büyük ponponlar.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** En az 10 tane koli duvara yapıştırılır. Öğretmenin daha önceden hazırladığı bazı şekil kartları vardır. Öğrenciler ponponları bu şekil kartlarındaki gibi sıralı bir şekilde kodlama tahtası üzerine oluştururlar. İsterlerse ponponlardan serbest şekiller de oluşturabilirler

**Etkinlik Görseli:**



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**  
**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Hedefe Ulaşma

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak.

**Etkinliğin Konusu:** Basit Kodlama

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme, Proje Tabanlı Öğrenme, Yaparak Yaşayarak Öğrenme, Beyin Fırtınası, Algoritma Temelli Kodlama.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

#### **Bilişsel Alan**

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar.

#### **Göstergeleri:**

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.

Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır

#### **Sosyal Duygusal Alan**

Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

#### **Göstergeleri:**

Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.

Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

#### **Psikomotor Alan**

Kazanım 4: Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.

#### **Göstergeleri:**

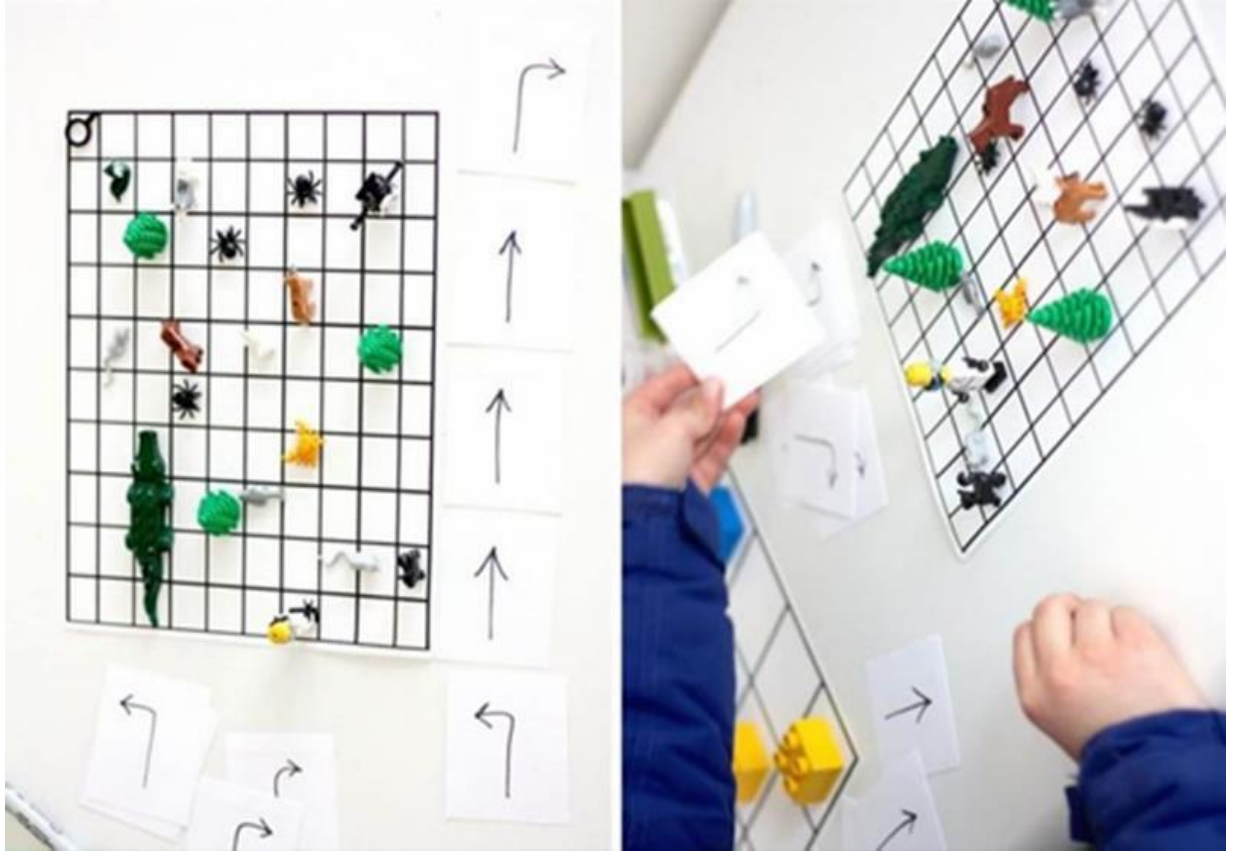
Nesneleri toplar./ Nesnelere kaptan kaba boşaltır./ Nesnelere üst üste dizer. /Nesneleri yan yana dizer. /Nesneleri iç içe dizer.

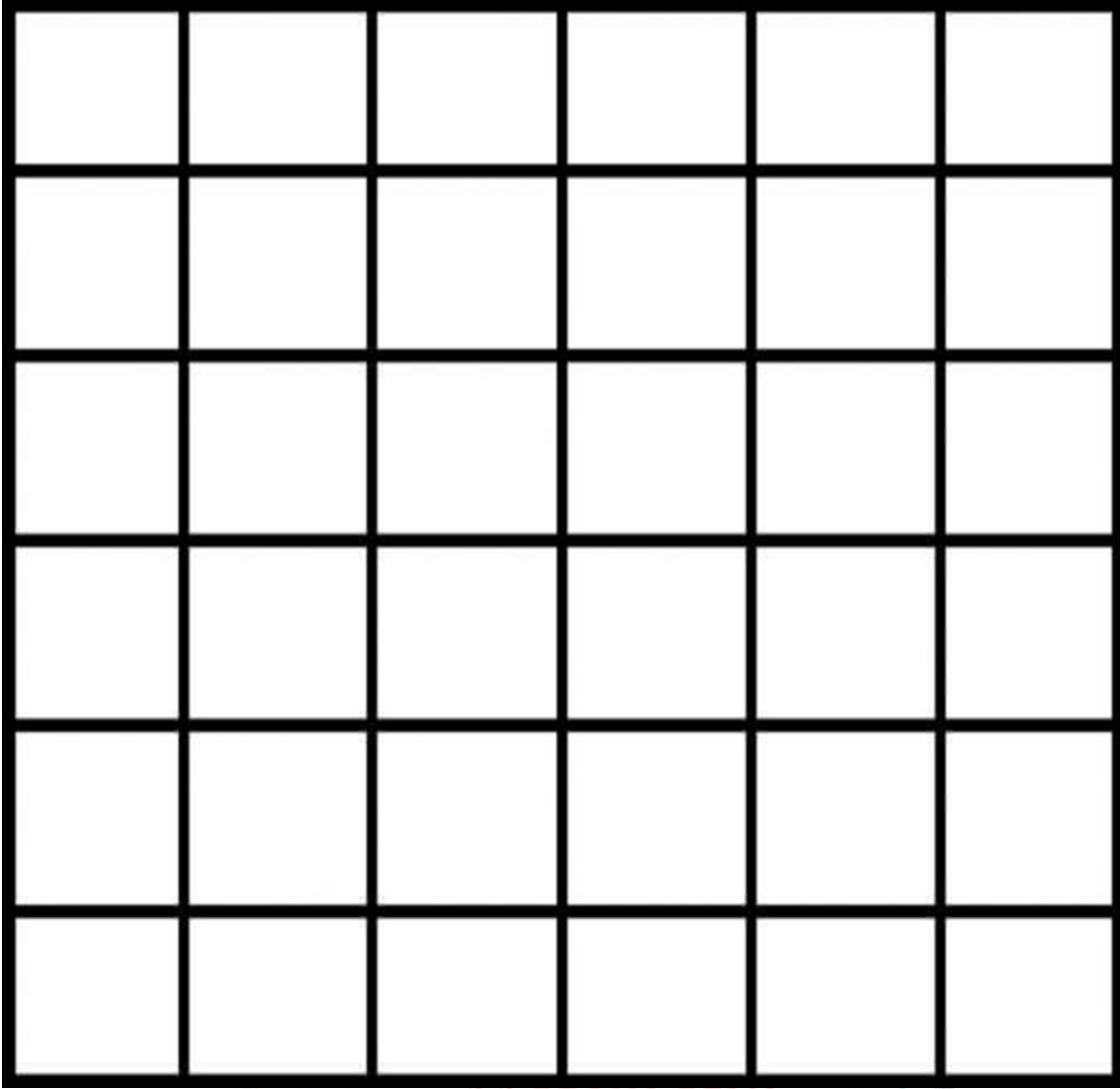
**Kullanılacak Malzemeler:** Kodlama levhası (Ek-1), yön kartları (Ek-2), sınıf içerisindeki küçük oyuncak ya da legolar.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** İki kişilik bir oyundur. Etkinlik levhası öğrenciler arasına yerleştirilir. Aynen bir satranç oyunu gibi öğrenciler tarafından seçilen küçük nesne ya da legolar levha üzerine rastgele bir şekilde yerleştirilir. Oyuncaklardan ya da legolardan bir tanesi hedef olarak belirlenir. Öğrencilerin elinde yön kartları vardır. Yön kartları ortak kullanım içindir. Öğrenci kendisine bir nesne belirler. Hedefe ulaşmak üzere o nesneyi hareket ettirecektir. Öğrencilerden bir tanesi oyuna başlar. Yön kartlarından bir tanesini seçerek o yön kartında belirtildiği üzere nesnesini ya da oyuncaklarını hareket ettirir. Her yön kartı bir kare gitmek içindir. Bir kare gittikten sonra sıra diğer arkadaşına geçer. Sırası gelen çocuk hedefe gidecek şekilde bir yön kartı seçerek nesnesini ya da oyuncaklarını hareket ettirir. Hedefe en önce ulaşan çocuk oyunu kazanmıştır. Oyunu tekrarlamak için kendilerine başka bir nesne seçerek yön kartları ile oyuna devam ederler.

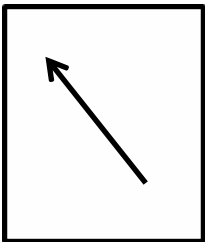
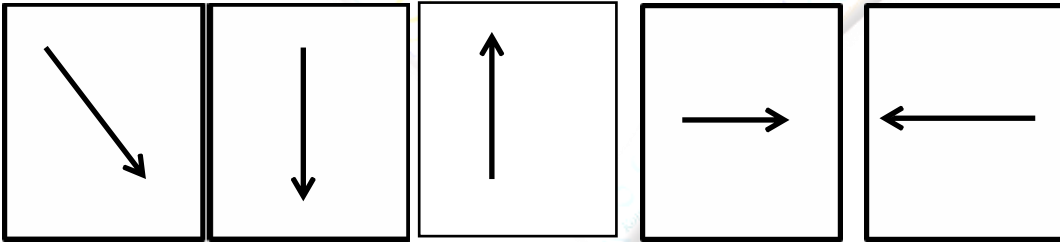
**Etkinlik Görseli:**

**Ek-1**





Ek-2



( çoğaltılabilir)



KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**

**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı:** El ve Ayaklar İle Kodluyorum (Birleştirilmiş Sanat ve Oyun Etkinliği)

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak. Kodlamadaki hareket kavramını öğrencilere kazandırabilmek.

**Etkinliğin Konusu:** Basit Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler arası öğrenme, proje tabanlı öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme, beyin fırtınası, algoritma temelli kodlama.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

**Bilişsel Alan**

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Göstergeleri:**

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.

Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

**Psikomotor Alan**

Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar.

**Göstergeleri:**

Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar.

Yönergeler doğrultusunda yürür.

Yönergeler doğrultusunda koşar.

Kazanım 2: Denge hareketleri yapar.

**Göstergeleri:**

Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır.

Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Başlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.

Tek ayak üzerinde durur.

Tek ayak üzerinde sıçrar.

Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar.

Kazanım 4: Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar.

### Göstergeleri:

Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.  
Malzemeleri keser.

**Kullanılacak Malzemeler:** Her çocuk için el ve ayak çizimleri olan renkli kâğıtlarda fotokopiler.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Birleştirilmiş sanat ve oyun etkinliği için öğretmen öncelikle öğrencilerin masalarına geçmelerini söyler. Öğretmen daha önceden renkli kartlara hazırlanmış el ve ayak çizimleri öğrencilerden kesmesini ister. Öğrencilerin kestiği çalışmalar öğretmen tarafından toplanır el ve ayaklar sınıf içerisinde uzun bir koridor hazırlanarak ya da kartonlarla zemin hazırlanarak belli aralıklarla yere yapıştırılır. Bu koridorun çift sıra olması öğrencileri yarış yaptırmak için de kullanılabilir. Öğretmen sınıftan 2 öğrenci seçer el ve ayakların farklı dizilerde sıralanmış olduğu koridordan hızlı bir şekilde el olan yere ellerini koymalarını ayak olan yerleri ayaklarını koyarak, bu çalışmanın sonuna ulaşmalarını söyler en önce bitiren çocuk yarış kazanır.

\* Çalışmanın bir diğer versiyonunda hulahoplar da kullanılabilir. Hulahopla sınıfın içerisinde hizalı bir şekilde tek sıra halinde koyulur bazı el şekilleri hulahopun içine bazıları dışına yerleştirilecek şekilde hazırlanır. Öğrenciden başlama noktasından başlayarak içeride ve dışarıda olan el ayak şekilleri dikkate alarak el ve ayakların üzerine gereken şekilde elini ayağını koymasını söyleyip bitiş noktasına ulaşması istenir.

### Etkinlik Görseli:





KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**  
**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Arabalarla Kodlama

**Hedef Kitle:** Okul öncesi ve ilkokul.

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak. sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak. Kodlamadaki hareket kavramını öğrencilere verebilmek

**Etkinliğin Konusu:** Basit Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme Yöntemi, Proje Tabanlı Öğrenme Yöntemi, Yaparak Yaşayarak Öğrenme Yöntemi.  
Beyin Fırtınası, Algoritma temelli Kodlama

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

**Bilişsel alan Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

**Göstergeleri:**

Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.  
Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.

**Sosyal duygusal alan Kazanım 7:**

Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

**Göstergeleri:**

Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.  
Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

**Kullanılacak Malzemeler:** Yön kartları ve sayı kartları

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):**

Öğretmen sınıfın herhangi bir merkezine yollar oluşturur. Örnek 1 de gösterildiği gibi 2 ya da 4-5 kişilik öğrenci grupları bu oyunda yer alabilir. Her öğrencinin bir arabası vardır.. Arabaları belirlenen başlama noktasından çıkış noktasına ulaştırmak öğrencilerin hedefidir. Levha Üzerine Bazı kartonlarla engeller koyulur. Öğrenciler bu engelleri çarpmadan çıkış noktasına ulaşmak zorundadır. Öğrenciler sırası geldiği zaman yön kartlarından kendileri için uygun olanlarını seçerler. Arabalarını yön kartlarına göre hareket ettirerek çıkış noktasına ulaşırlar. Öğrenciler engellerden bir tanesi ile karşı karşıya geldiği zaman diğer öğrenciye sıra geçer.

Böylece sıralı bir şekilde öğrenciler oyuna devam ederler. Oyunda işbirliğini sağlamak için öğretmen yön kartlarını diğer öğrencilere vererek oyuncuyu yönlendirme görevini onlara verebilir. Öğrenci arabayı ilerletirken arkadaşları ona yön kartını gösterir. Böylece işbirlikçi öğrenmede sağlanmış olabilir.

### Etkinlik Görseli:







KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Selma TATLIPINAR**

**Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü AR-GE Birimi**

**Etkinlik Konu Başlığı: Aç Tırtıl**

**Hedef Kitle: Okul öncesi ve ilkokul.**

**Etkinliğin Amacı:** İlişkiler arasında bağ kurmaya çalışan küçük yaş çocuklarının soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayarak. sebep-sonuç ilişkisine dair pratik olanağı sunmak. Kodlamadaki hareket kavramını öğrencilere verebilmek, : öğrencilerin akıl yürütme becerilerini desteklemek. Hazırlanan oyun levhası üzerinde tırtıllı belirlenen hedefe götürmek

**Etkinliğin Konusu: Basit Kodlama**

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Disiplinler Arası Öğrenme Yöntemi, Proje Tabanlı Öğrenme Yöntemi, Yaparak Yaşayarak Öğrenme Yöntemi.  
Beyin Fırtınası, Algoritma temelli Kodlama

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

**Bilişsel Alan Kazanım 1:** Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.  
Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.  
Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.

**Kazanım 3:** Algıladıklarını hatırlar.

**Göstergeleri:**

Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.  
Hatırladıklarını yeni durumlarda kullanır

**Sosyal Duygusal Alan:**

**Kazanım 7:** Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler.

**Göstergeleri:**

Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar.  
Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.

**Psikomotor Alan:**

**Kazanım 4:** Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

**Göstergeleri:**

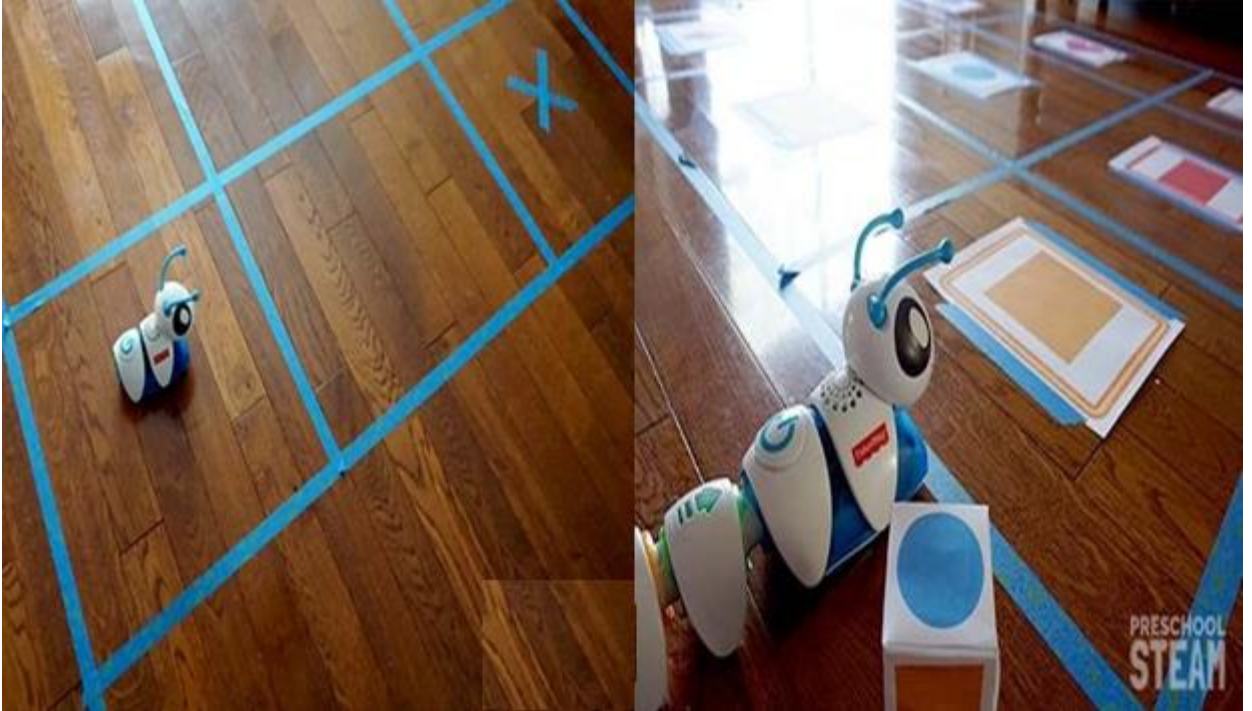
Nesneleri toplar./ Nesnelere kaptan kaba boşaltır./ Nesnelere üst üste dizer. /Nesneleri yan yana dizer. /Nesneleri iç içe dizer.

**Kullanılacak Malzemeler:** Tırtıl ya da başka bir oyuncak hayvan, renkli bantlar

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):**

Hazırlanan oyun levhasının bir ucuna çarpı işareti ile çıkış noktası belirlenir. Tırtılın başlama noktası da bir diğer taraftan belirlenmiştir. Öğrencilerin elinde yönlerin olduğu kartlar vardır (sağ sol yukarı aşağı gösteren kartlar). Öğrencilerden bir tanesi yön kartlarını göstermek ile görevlidir. Diğer tırtılı hareket ettirmek ile görevlidir. İkisi iş birliği hâlinde devam etmek zorundadır. Yön kartlarını gösteren öğrenci, tırtılın gideceği yolu arkadaşına gösterir tırtılı hareket ettiren öğrenci ise arkadaşının gösterdiği oklar yönünde oyun levhası üzerinde tırtılı hareket ettirir. Oyunun ilerleyen aşamalarında kesilmiş kartlar ya da sınıf içerisindeki legolar karelere yerleştirilip tırtıla engel oluşturulur ve tırtıl bu engellere çarpmadan diğer yönlere hareket edecek şekilde şekil üzerinden çıkarılarak tırtıl hedefteki yemeğe ulaştırılır.

**Etkinlik Görseli:**



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Seçil GEDİK DOĞANER**  
**SELÇUKLU/ MUSTAFA FEVZİ SERİN İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Çözümleyerek Kodluyorum

**Hedef Kitle:** İlkokul 3. sınıf (Kazanımlara göre 2 ve 4. sınıflar için de basamak sayıları değiştirilerek kullanılabilir.).

**Etkinliğin Amacı:** Üç basamaklı doğal sayıları kavrarken 21. yüzyıl becerilerini kazanmış bireyler olabilmeleri için kodlamaya ilk adımı atmak, eğlenerek öğrenmek.

**Etkinliğin Konusu:** Üç Basamaklı Doğal Sayılar ve Kodlama.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Oyun Yoluyla Kodlayarak Öğrenme.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

M.3.1.1.1 Üç basamaklı doğal sayıları okur ve yazar.

M.3.1.1.3 Üç basamaklı doğal sayıların basamak adlarını, basamaklarındaki rakamların basamak değerlerini belirler.

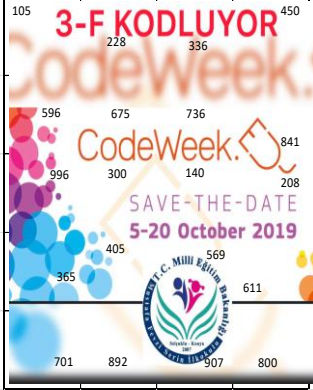
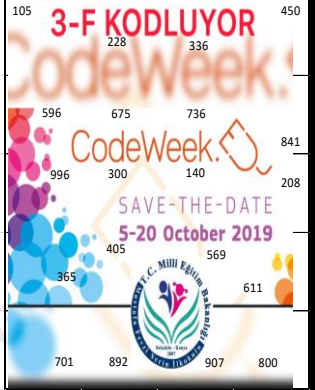




**Etkinliğin Süresi:** 40 dakika

**Kullanılacak Malzemeler:** Ekteki yapboz kâğıdı, makas, yapıştırıcı.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Bir tablo üzerinde yer alan çözümlenmiş sayıyı, yapbozun parçalarından bularak tablo üzerindeki yerine yerleştirecekler. Yapboz tamamlandığında “SEVDİREREK OYUNLARLA MATEMATİK” işlemesine ulaşacaklar. Bu etkinlik ile kodlamaya da ilk adımı atmış olacaklar.

**Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?** Etkinlik kâğıtları çoğaltılıp eve de gönderilebilir. Evde anne, baba bir takım olup, çocuklar da bir takım olup yapbozu ilk tamamlayan takım belirlenebilir. Kazanan takım tebrik edilir.

### Etkinlik Görseli:

				1 yüzlük 5 birlik	2 yüzlük 2 onluk 8 birlik	3 yüzlük 3 onluk 6 birlik	4 yüzlük 5 onluk		
				5 yüzlük 9 onluk 6 birlik	6 yüzlük 7 onluk 5 birlik	7 yüzlük 3 onluk 6 birlik	8 yüzlük 4 onluk 1 birlik		
				9 yüzlük 9 onluk 6 birlik	3 yüzlük	1 yüzlük 4 onluk	2 yüzlük 8 birlik		
				3 yüzlük 6 onluk 5 birlik	4 yüzlük 5 birlik	5 yüzlük 6 onluk 9 birlik	6 yüzlük 1 onluk 1 birlik		
				7 yüzlük 1 birlik	8 yüzlük 9 onluk 2 birlik	9 yüzlük 7 birlik	8 yüzlük		
				1 yüzlük 5 birlik	2 yüzlük 2 onluk 8 birlik	3 yüzlük 3 onluk 6 birlik	4 yüzlük 5 onluk		
				5 yüzlük 9 onluk 6 birlik	6 yüzlük 7 onluk 5 birlik	7 yüzlük 3 onluk 6 birlik	8 yüzlük 4 onluk 1 birlik		
				9 yüzlük 9 onluk 6 birlik	3 yüzlük	1 yüzlük 4 onluk	2 yüzlük 8 birlik		
				3 yüzlük 6 onluk 5 birlik	4 yüzlük 5 birlik	5 yüzlük 6 onluk 9 birlik	6 yüzlük 1 onluk 1 birlik		
				7 yüzlük 1 birlik	8 yüzlük 9 onluk 2 birlik	9 yüzlük 7 birlik	8 yüzlük		

Matematik

**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Seçil GEDİK DOĞANER**  
**SELÇUKLU/ MUSTAFA FEVZİ SERİN İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Harflerden Sayılara Kodlama

**Hedef Kitle:** İlkokul 3. sınıf.

**Etkinliğin Amacı:** Türkçe dersinde kazanılan alfabetik sıralama ve sözlük kullanma becerilerini matematik dersi ile ilişkilendirerek öğrencilere tek ve çift sayıları oyun yoluyla kavratmak; bunu yaparken de alfabetik sırayı pekiştirmek.

**Etkinliğin Konusu:** Harfler ve tek-çift sayılar.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Tematik Yaklaşım, Bulmaca Temelli Öğrenme.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

M.3.1.1.8. Tek ve çift doğal sayıları kavrar.

M.3.1.1.9. Tek ve çift doğal sayıların toplamlarını model üzerinde inceleyerek toplamların tek mi çift mi olduğunu ifade eder.

M.3.1.2.1. En çok üç basamaklı sayılarla eldesiz ve eldeli toplama işlemini yapar.

**Etkinliğin Süresi:** 40+40 dakika.

**Kullanılacak Malzemeler:** Alfabe kartı.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Alfabemizdeki harflerin sırasıyla yazılı olduğu ve sayılarla kodlandığı alfabe kartı tahtaya yapıştırılır. Öğrencilerden bir kelime yazmaları istenir (Kelimeler tamamen öğrencinin istediği bir kelime de olabilir ya da derslerde öğrendikleri yeni kavram da olabilir örneğin “magma” gibi.) bu kelimeyi oluşturan harflerin toplamının kaç olduğunu bulmaları istenir ve buldukları sayının tek mi çift mi olduğu sorulur.

**Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?** Çocuklar evlerine döndüğünde aile üyelerinin isimlerini kodlayarak isimlerin tek mi çift mi olduğunu bularak eğlenceli zaman geçirebilirler.

**Etkinlik Görseli:**



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Özkan SEYREK**  
**MERAM / ATATÜRK İLKOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Kodlayarak Yönümü Öğreniyorum

**Hedef Kitle:** İlkokul 3. sınıf (Kazanımlara göre 2 – 5. sınıflar için de kullanılabilir.).

**Etkinliğin Amacı:** Yer, yön ve hareket belirtmek için matematiksel dil kullanabilme. Bir noktanın diğer bir noktaya göre konumunu yön ve birim kullanarak ifade edebilme. Uzamsal (durum, yer, yön) ilişkileri ifade edebilme.

**Etkinliğin Konusu:** Uzamsal İlişkiler Alt Öğrenme Alanında;

1. Sınıfta öğrencilerin yer ve yön bildiren ifadeleri günlük hayat durumları ile ilişkilendirerek kullanmaları beklenmektedir.
2. Sınıfta bir doğru boyunca konum, yön ve hareketi tanımlamak için matematiksel dil kullanmaları ve çevrelerindeki simetrik şekilleri bulmaları hedeflenmiştir.
3. Sınıfta kare, dikdörtgen gibi şekillerin birden fazla simetri doğrusu olduğunu fark etmeleri ve bir parçası verilen şekli yatay veya dikey simetri doğrusuna göre tamamlamaları beklenmektedir.
4. Sınıfta simetrinin geometrik yapı ve modeller üzerinden açıklanması ve simetri doğrusunun çizilmesine yönelik kazanımlara yer verilmiştir. Ayrıca verilen bir şeklin doğruya göre simetriğinin çizilmesi hedeflenmiştir.
5. Sınıfta kaplama yapmaya, yaptığı kaplama örüntüsünü noktalı ya da kareli kâğıt üzerine çizmeye imkân veren kazanımlar yer almaktadır.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Oyun/Bulmaca Yoluyla Öğrenme.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:**

- M.2.2.2.1. Yer, yön ve hareket belirtmek için matematiksel dil kullanır.  
M.5.2.1.2. Bir noktanın diğer bir noktaya göre konumunu yön ve birim kullanarak ifade eder.  
M.1.2.2.1. Uzamsal (durum, yer, yön) ilişkileri ifade eder.

**Etkinliğin Süresi:** 40 dakika.

**Kullanılacak Malzemeler:** Ekteki yapboz kâğıdı, boya kalemi.

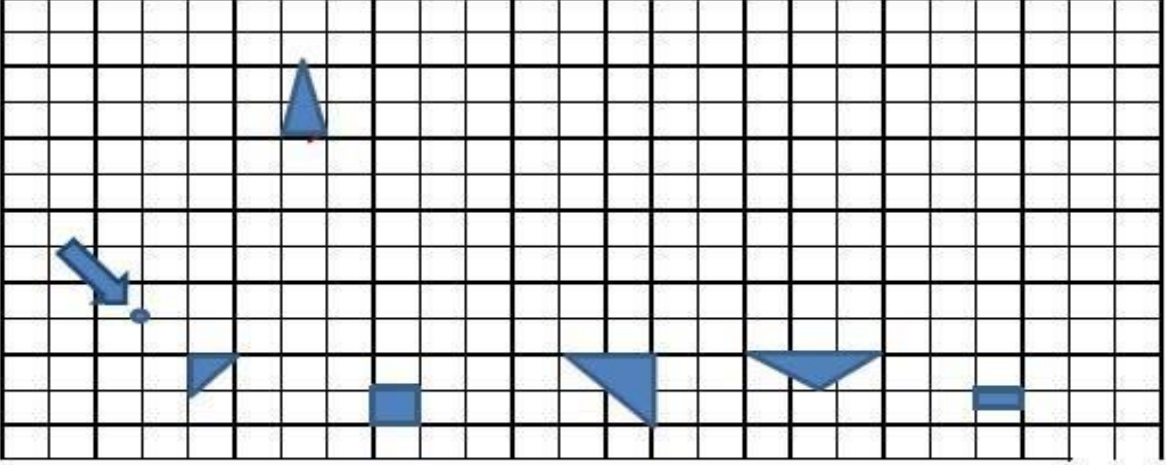
**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** Etkinliğe başlamadan önce yön kavramları (ileri, geri, sağa, sola, öne, arkaya, çapraz, yukarı aşağı kavramlarının anlaşılıp anlaşılmadığı yoklanır. Not: (Uygun sınıflarda kare yardımıyla dik açı ve 45 derecelik açıların iletke ve gönye kullanılmadan çiziminden bahsedilebilir.) Başka bir örnek tabloda bir tanıtım uygulaması gösterilip kodların yazılı olduğu şablonun her öğrenciye dağıtılıp çözümün yapılması istenir. Çözüm sonucunda Konya'mızı ifade eden bir görsele ulaşacaklar.

**Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?** Bu ve daha sonrasında yapılacak çalışmaların etkinlik kâğıtları çoğaltılıp eve de gönderilir. Velilerin de öğrencilerinin okulda yaptığı güzel uygulamalardan haberdar olması sağlanmış olur.

### Etkinlik Görseli:

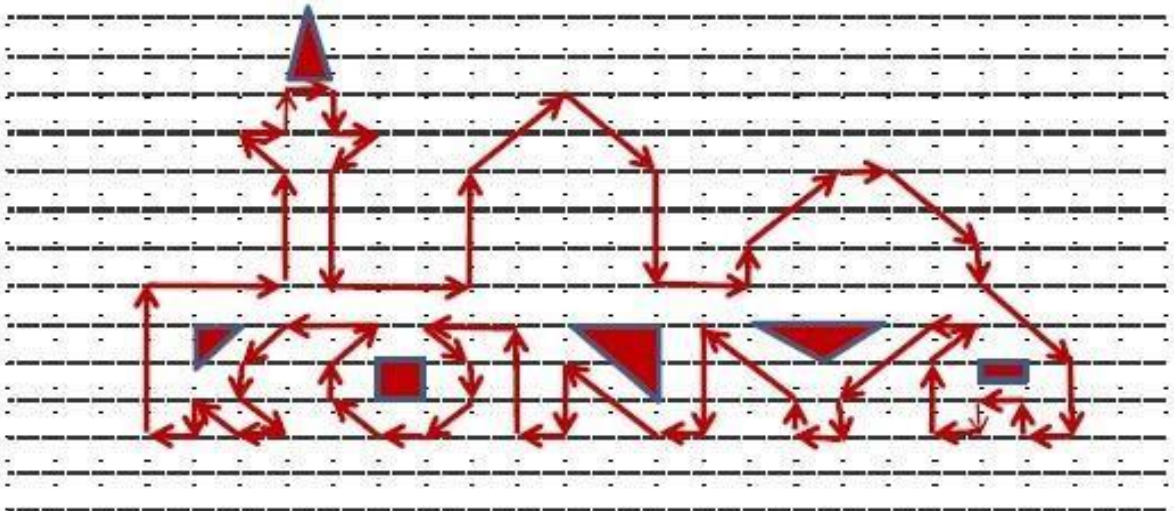
### Öğrencilere Dağıtılacak Bulmaca Şablonu

Kodlama Örnek çalışması. OZKAN SEYREK



3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	3
3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1
1	1	2	3	1	2	2	1	1	2	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	4							

### Etkinlik Sonunda Ulaşılmaması Beklenen Görsel:





**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen:** Elif BABAOĞLU  
SELÇUKLU/ KAZIM ÖZENÇ SEÇEN ORTAOKULU

**Etkinlik Konu Başlığı:** Daireyi çizmesi benden, hesaplaması senden (robotik-kodlama).

**Hedef Kitle:** 6, 7 ve 8. sınıf.

**Etkinliğin Amacı:** Günlük hayatta pergel kullanmadan daire çizmekte zorlanırsınız. Bu etkinlikte uygun maliyette malzemelerle daire çizen kendi robotumuzu tasarlayarak oluşan daire üzerinde çeşitli hesaplamalar yapmak.

**Etkinliğin Konusu:** Bilgisayarla üretim yapma ve kendilerini ifade etme, problemleri çözmeyi ve projeler tasarlamayı öğrenme. Matematik ve algoritma dilini anlamlı ve motive edici bir bağlamda kullanma. Bu etkinlikle kendi tasarladığımız robotumuzla farklı çaplarda daireler çizerek yarıçapları, çapları, dairelerin çevrelerini, pi sayısını hesaplama.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:**

M.6.3.3.1. Çember çizerek merkezini, yarıçapını ve çapını tanıır.

- Pergel kullanmaya yönelik çalışmalara yer verilir.
- Çember ile daire arasındaki ilişki belirtilir.

M.6.3.3.2. Bir çemberin uzunluğunun çapına oranının sabit bir değer olduğunu ölçme yaparak belirler.

Bu sabit değere  $\pi$  (pi) denildiği vurgulanır.  $\pi$  ile ilgili problemler verildiğinde, kullanılması istenen yaklaşık değer her seferinde “ $\pi$ ’yi 3 alınız; 22/7 alınız; 3,14 alınız.” gibi ifadelerle belirtilir.

M.6.3.3.3. Çapı veya yarıçapı verilen bir çemberin uzunluğunu hesaplamayı gerektiren problemleri çözer.

M.7.3.3.2. Çemberin ve çember parçasının uzunluğunu hesaplar.

Merkez açı ile çember parçasının uzunluğu ilişkilendirilirken orandan yararlanmaya yönelik çalışmalara yer verilir.

M.7.3.3.3. Dairenin ve daire diliminin alanını hesaplar.

Merkez açı ile daire diliminin alanı ilişkilendirilirken orandan yararlanmaya yönelik çalışmalara yer verilir.





KONYA  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



M.8.3.3.2. Benzer çokgenlerin benzerlik oranını belirler, bir çokgene eş ve benzer çokgenler oluşturur.

- Somut modellerle, kareli kâğıtla veya kâğıtları katlayarak yapılacak çalışmalara yer verilir.
- Gerektiğinde uygun bilgi ve teknolojilerden yararlanır.
- Çokgenlerde benzerlik problemlerine girilmez.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Algoritma, Üç Boyutlu Düşünme, Bilgisayar Destekli Proje, Anlatım, Soru-Cevap, Beyin Fırtınası, Tartışma, İşbirlikçi Öğrenme.

**Etkinliğin Süresi:** 40 dakika (Ön hazırlık süresi dâhil değildir.).

**Kullanılacak Malzemeler:**

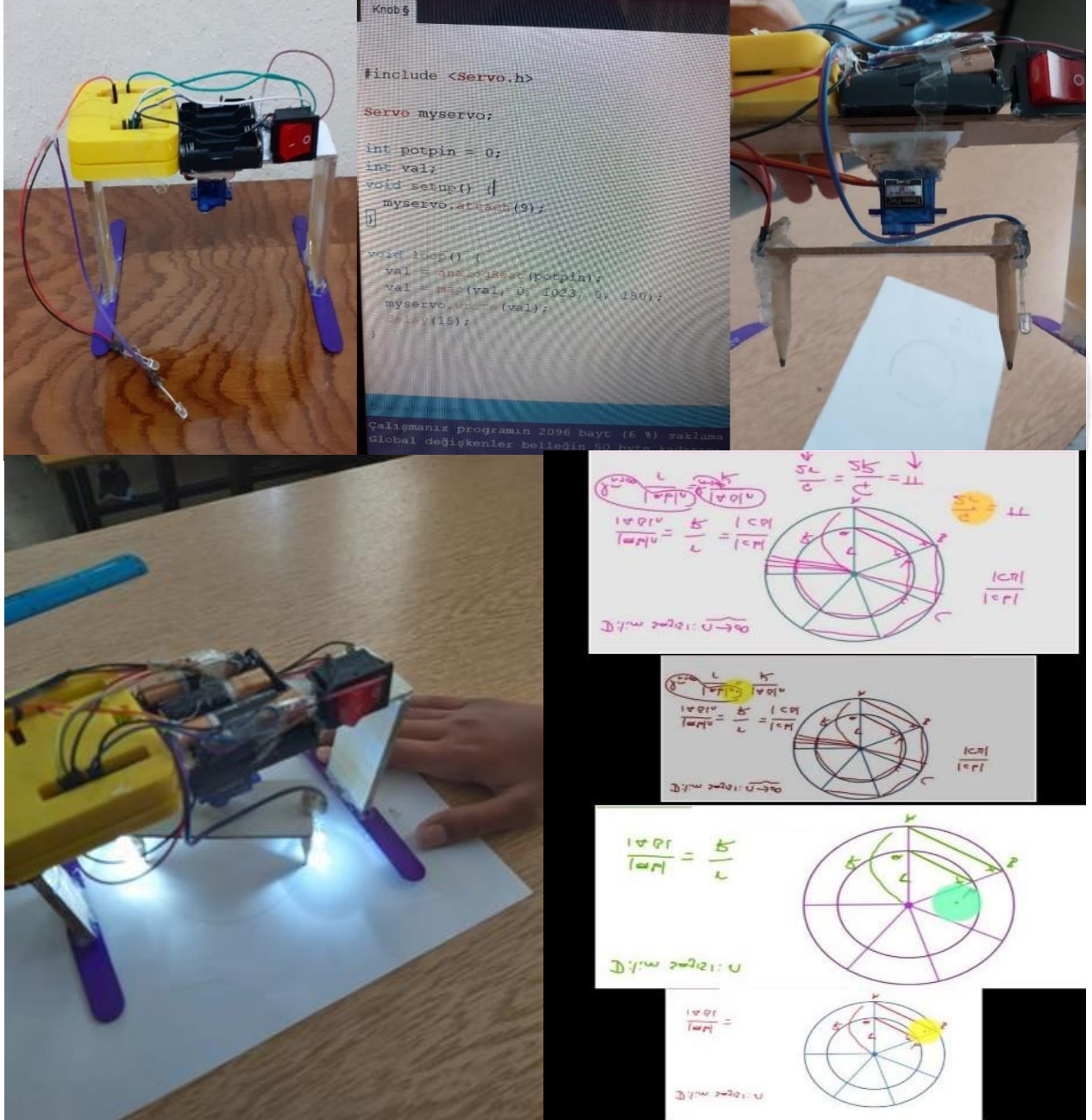
- \*Arduino (3d yazıcı ile basılmış arduino kabın içinde), \*Servo motor, \*2 adet kalem
- \*cetvel \*farklı çapta sunta \*jumper kablo \*2 adet led \*silikon \*2 adet abeslang
- \*3 adet çöp şiş \*4lü pil yatağı \*on-off anahtar \*4 adet kısa çok damarlı kablo
- \*4 adet pil \*kâğıt, defter, kalem, tahta.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):**

Bu etkinlikte öncelikle daire çizen robot tasarlanır. Daha sonra da kodları oluşturularak arduinoya yüklenir. Kendi tasarladığımız robotla daireler çizerek ilk önce çaplarını ve yarıçapları hesaplanır. Daha sonra formül kullanmadan çevre hesabı yapılır. Ölçümler tahtaya not alınır. Farklı çaplardaki dairelerde bu hesap tekrarlanır ve en sonunda çevre çap'a bölündüğünde hep aynı sabit sayının elde edildiği görülür. Buna pi sayısı denildiği vurgulanır. Bu tasarlanan robot 8. sınıfta da kullanılarak benzerlikten yararlanarak nasıl pi sayısı bulunur gösterilebilir (videoya bkz.). Böylece hem iş birliği içinde hem grup çalışması şeklinde eğlenceli bir matematik dersi işlenmiş olur.

**Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?** Tasarlanan robot yapılırken aile bireylerinin fikirleri alınır, tasarıma fikir olarak katkı sağlamaları beklenir.

## Etkinlik Görsele:



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Yücel YÜCEL**  
**MERAM/GÖKYURT ORTAOKULU**

**Etkinlik Konu Başlığı:** Hedefi Yakala

**Hedef Kitle:** 5. Sınıf.

**Etkinliğin Amacı:** Bilgi işlemsel düşünme modelini kullanarak bilgisayarsız kodlama yapmak, algoritma mantığını kavramak.

**Etkinliğin Konusu:** Açılar, dik açı, tam açı.

**Etkinlik ile İlgili Kazanım:** 5.2.1.4 -  $90^\circ$  'lik bir açıyı referans alarak dar, dik ve geniş açı oluşturur.

a ) Kareli, noktalı kâğıt vb. üzerinde çalışmalar yapar.

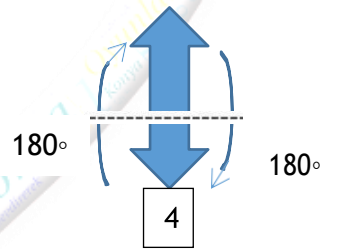
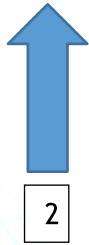
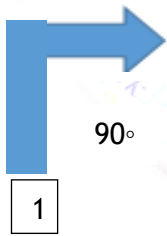
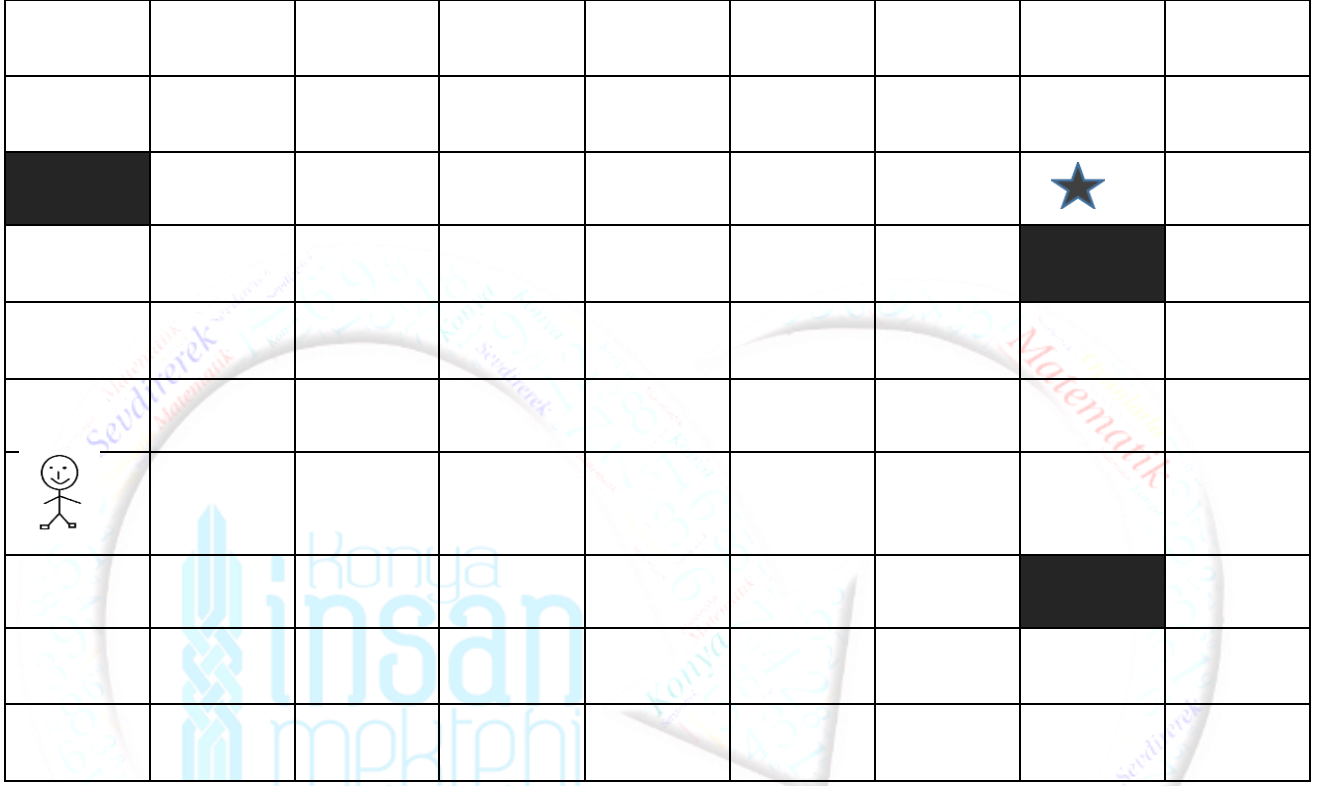
**Etkinliğin Süresi:** 40 dakika.

**Kullanılacak Malzemeler:** Renkli fon kartonları, makas, bant, renkli keçeli kalemler, A4 kâğıdı, cetvel.

**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** En az 64 kareden oluşan bir zemin hazırlanır. Zeminin bir karesine maskotumuz bir karesine ise hedefimiz yerleştirilir. Zemindeki bazı kareler karartılarak oyun zorlaştırılabilir. Katılımcılardan , zemin altında bulunan “ sağa  $90^\circ$  dön, dik ilerle; sola  $90^\circ$  dön ve  $180^\circ$  dön (geriye )” levhalarından en az birer tane kullanarak hedefe ulaşmaları istenir.

**Etkinliklere Aile Katılımını Nasıl Sağlarız?** Evde ailelerle beraber yeni oyun zeminleri, yeni hedefler planlanarak aile içi bir yarış haline döndürülebilir.

**Etkinlik Görsele:**





**Etkinliđi Hazırlayan Öğretmen: Betül ESEN**

**SELÇUKLU/ MUSTAFA BÜLBÜL ORTAOKULU**

**Etkinlik Konu Başlıđı:** Mustafa Bülbül Ortaokulu Yarını Kodluyor

**Hedef Kitle:** İlkokul-ortaokul-lise.

**Etkinliđin Konusu:** Kodlama Haftası/ Codeweek

**Etkinliđin Amacı:**

- Kodlamanın sadece bilgisayar bilimleri ile sınırlı olmayıp, disiplinler arası etkileşim açısından önemini ortaya koymak,
- Ezber yapan, sorgulamayan ve eleştiremeyen nesiller yerine 21.yüzyıl becerileri ile donatılmış bireylerin yetiştirilmesini sağlamak,
- Öğrencilerimizin sorunlarla karşılaşma durumunda erken yaşlarda algoritmik, tasarım odaklı, eleştirel düşünme becerilerini kazanmalarını sağlayarak farklı alanlarda da problem çözebilme yeteneđi geliştirmelerini desteklemek.

**Etkinlik İle İlgili Kazanımlar:** Öğrencilere okul içi ve okul dışı öğrenme ortamları sağlanarak bilim gezileri ile informal öğrenme ortamı sunmak. Öğrencilerimizin sorgulama-eleştirel düşünmeyi öğrenmesi, okul ortamındaki öğretmenlerin Kodlama Haftası kapsamında farkındalıklarının artması.

**Etkinliđin Süresi:** Her bir etkinlik süresi (1-2-3 ders saati olarak deđişmektedir.)

**Kullanılacak Malzemeler:** Bilgisayarsız kodlama için kâğıt, kalem, prit, makas, kodlama araçları, etkileşimli tahta.

**Etkinliđin Nasıl Yapıldıđı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı:** Etkinlikler her okulun planlama çalışmasına göre sayı ve uygulama ortamı olarak deđişebilir. Okullarımızın bilgisayar laboratuvarlarına, atölyelerine, sınıf içindeki bilgisayar sayılarına ve öğrenci gruplarının yaş aralıđına göre uygulama şekli geliştirebilir.

**Etkinlik Görseli:** (2018-2019 eğitim öğretim yılı içinde kodlama haftası etkinliđi kapsamında okulumuzun yaptıđı örnek teşkil edecek çalışmalardır.)

### 1) 3D Yazıcı Semineri

Mustafa Bülbül Ortaokulu öğrencileri ve öğretmenleri 3d yazıcı nedir? Bir ürün nasıl tasarlanır? Sınıflarda, derslerimizde 3d yazıcı nasıl kullanılır? Sorularına cevap aranan seminerde okul velisi Selçuk Üniversitesi Öğr. Üyesi Dr. Veysel Fırat (Makine Mühendisi) etkili bir sunum gerçekleştirmiştir.

[http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/3d-yazici-nedir-nasil-kullanilir-semineri\\_5564753.html#](http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/3d-yazici-nedir-nasil-kullanilir-semineri_5564753.html#)



## 2) Okullarımız 3D Sanal Gerçeklik ile Derslerde Teknolojiyi Nasıl Kullanabiliriz? Derslere Nasıl Entegre Edebiliriz?

Codeweek haftası kapsamında, Konya Bilim Festivali atölye çalışmasında yer alan ve 3d sanal gerçeklikle yapılan çalışmalarını gerçekleştiren yetkili kuruluş Mustafa Bülbül Ortaokuluna gelerek öğretmen ve öğrencilere uygulamalı bir etkinlik gerçekleştirmiştir. Öğretmenlerimize, 3d sanal gerçeklik ile derslerin teknoloji entegrasyonu hakkında bilgiler verildi.

[http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/okulumuzda-sanal-gerceklik\\_5556142.html](http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/okulumuzda-sanal-gerceklik_5556142.html)



### 3) Greenscreen Teknolojisi Nedir? Sınıflarımızda Green Screen Teknolojisi Kurulumu ve Uygulamaları

Green screen teknolojisi okula kuruldu ve uygulamalar yapıldı. Çalışma innovative Classrooms projesi kapsamında e-Twinning Kulübü öğrencileri ile Codeweek Haftası kapsamında yapıldı.



### 4) Code Org. Sitesinden Oyun Tabanlı Kodlama Araçlarından Biri Olan Minecraft Oyunu Codeweek Haftasında Ders İçinde Oynandı (40 Dakikalık Bir Etkinliktir)





##### 5) Codeweek Haftası Kapsamında Teknoloji Entegrasyonu

Robotların özelliklerini anlatmak ve meslek liselerinin elektronik bölümleri hakkında bilgi vermek için okulumuza Endüstri “4.0 Yenilenebilir Enerji Kaynakları” sloganı ile "Ahican Sivas Yollarında" olan 12. Uluslararası MEB Robot Yarışması ROBOTİNO kategorisinde ikincilik ve üçüncülük elde eden Selçuklu Türk Telekom Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Elektronik Öğretmeni Şener DALKIRAN öğrencilerimize bilgi vermiştir. [http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/codeweek-haftasi-kapsaminda-ogrencilerimize-teknoloji-entegrasyonu-hakkinda-bilgilendirme-yapildi\\_5891054.html](http://mustafabulbul.meb.k12.tr/icerikler/codeweek-haftasi-kapsaminda-ogrencilerimize-teknoloji-entegrasyonu-hakkinda-bilgilendirme-yapildi_5891054.html)

#### CODEWEEK HAFTASI KAPSAMINDA ÖĞRENCİLERİMİZE TEKNOLOJİ ENTEGRASYONU BİLGİLENDİRME YAPILDI.





- 6) Mustafa Bülbül Ortaokulu Matematik Öğretmeni YARINI KODLAYANLAR projesi kapsamında Gönüllü olarak okul saatleri dışında 60 öğrenciye 4 haftalık Temel Kodlama ve “Scratch” programlama dili eğitimleri vermektedir. Bununla birlikte çocukların yaratıcı düşünme becerileri, algoritma ve kodlamaya giriş yapmalarının sağlanması hedeflenmektedir.



**2023 İÇİN  
KONYA ELELE KODLUYOR**

**YARINI  
KODLAYANLAR**

MATEMATİK  
PROBLEM ÇÖZME  
ALGORİTMİK DÜŞÜNME  
TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME  
YARATICILIK

**MUSTAFA BÜLBÜL  
ORTAOKULU  
KONYA**

 **BETÜL ESEN VE ÖĞRENCİLERİ**



**Etkinliđi Hazırlayan Öğretmen: İlknur ÖZER**  
**SELÇUKLU/ MUSTAFA BÜLBÜL ORTAOKULU**

**Etkinlik Konu Başlıđı:** Tam Sayıları Tanıyalım

**Hedef Kitle:** 6. Sınıf (12 yaş).

**Etkinliđin Amacı:** Avrupa Kod haftası kapsamında tam sayıları akış şeması oluşturarak tanımak.

**Etkinliđin Konusu:** Tam Sayılar, Pozitif ve Negatif Tam Sayılar.

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Algoritmik Düşünme (Akış Şeması Oluşturma), Sunuş Yoluyla Öğrenme, Günlük Yaşam Hikâyeleri İle Örnekler, Beyin Fırtınası.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:** Tam sayıları tanır ve sayı doğrusunda gösterir.

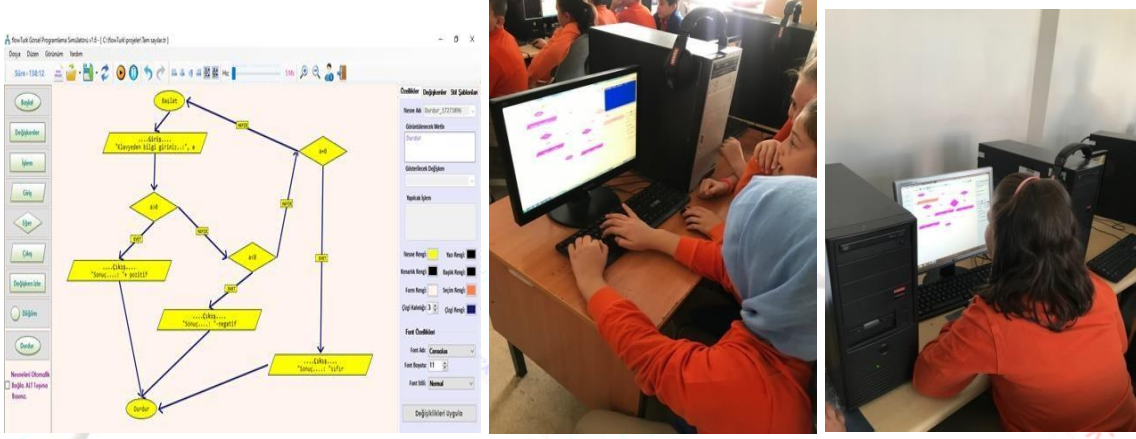
- Tam sayılara olan ihtiyacın fark edilmesine yönelik çalışmalara yer verilir.
- Pozitif ve negatif tam sayıların zıt yön ve değerleri ifade etmede kullanıldığını vurgulanır.

**Etkinliđin Süresi:** 2 ders saati.

**Kullanılacak Malzemeler:** Bilgisayar (FlowTurk programı), etkileşimli tahta, kâğıt, kalem.

**Etkinliđin Nasıl Yapıldığı (ayrıntılı uygulama planı):** Öğrencilere tam sayıların, pozitif(+) ve negatif(-) ifadelerinin günlük yaşamda nerelerde karşımıza çıktığını ile ilgili sorular sorulur. Hava durumu, AVM asansörleri, deniz seviyesinin altı-üstü gibi örnekler verilir. EBA Portalı üzerinden Tam Sayılar Videosu izlettirilir. Sayı doğrusu çizilerek modellenir. Öğrencilerin daha önce bilişim teknolojileri dersinde öğrenmiş oldukları Akış Şeması çizme ile pozitif, negatif kelimeler algoritmik düşünme ile kavratılır.

**Etkinlik Görsele:**



**Etkinliği Hazırlayan Öğretmen: Osman BENİBİL**

**SELÇUKLU/HOCACİHAN ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ**

**Etkinlik Konu Başlığı: BU NASIL KAPLUMBAĞA?**

**Hedef Kitle: 10. Sınıf.**

**Etkinliğin Amacı:** Öğrencilerin düzgün çokgenlerin iç ve dış açılarını kavramalarını sağlamak, öğrencileri düşünmeye sevk etmek ve matematiksel ilişkileri keşfetmek.

**Etkinliğin Konusu:** Düzgün Çokgenler

**Etkinlikte Kullanılan Yöntem ve Teknikler:** Bilgisayar Destekli Öğrenme, Yaparak Yaşayarak Öğrenme.

**Etkinlik İle İlgili Kazanım:** 10.5.1.1. Çokgen kavramını açıklayarak işlemler yapar.

**Etkinliğin Süresi:** 40 + 40 dakika.

**Kullanılacak Malzemeler:** Bilgisayar, LogoTürk yazılım programı.

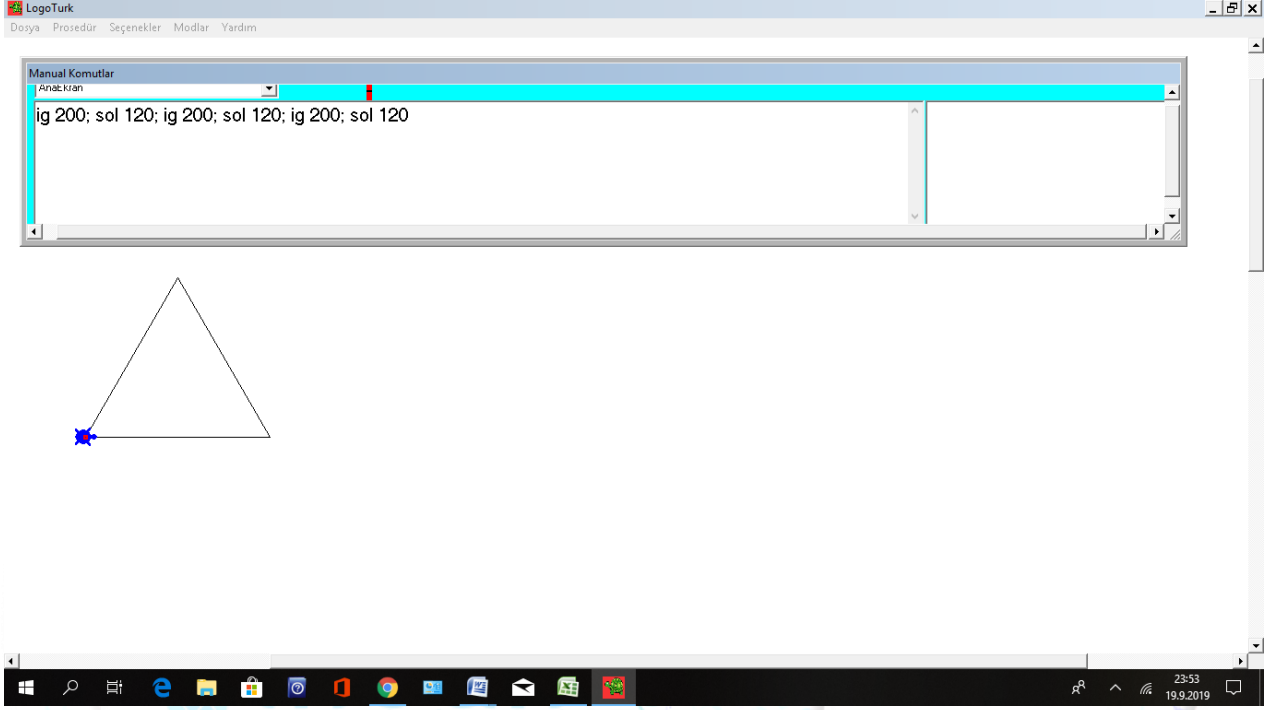
**Etkinliğin Nasıl Yapıldığı (katılımcı sayısı, ayrıntılı uygulama planı):** 3 kişilik öğrenci grupları oluşturulur. Öğrencilere LogoTürk yazılımında kullanılan aşağıdaki bazı kodların listesi verilir. Yazılım çalıştırıldıktan sonra gelen ekrana kod yazılır ve “Prosedür” sekmesinde “Prosedür Çalıştır” tıklanarak kaplumbağaya yön verilir. Öğrencilerden düzgün beşgen, düzgün altıgen oluşturmaları istenir. Etkinlik sürecinde öğretmen öğrencilere rehberlik eder. Etkinlik sonunda öğrencilerden 18 kenarlı bir düzgün çokgen oluşturmaları istenir. En hızlı ve en kısa kodu yazan grup ödüllendirilir. Ayrıca öğrencilerden düzgün çokgenin kenar sayısını artırarak oluşan şekli yorumlamaları istenir.

KOD	İŞLEVİ	ÖRNEK KODLAMA	
ig ...	ileri git (piksel sayısı)	ig 10	10 piksel ileri gider.
sol ...	sola dön (açı değeri)	sol 20	20 derece sola döner.
sağ ...	sağa dön (açı değeri)	sağ 20	20 derece sağa döner.
tekrar ... [kod]	parantez içindeki kodu tekrar et (kaç defa)	tekrar 3 [ig 10]	3 defa 10 piksel ileri gider.

**Not: Arka arkaya kod yazılacaksa kodların arasına noktalı virgül (;) konulacak.**

ÖRNEK ÇALIŞMA:	EŞKENAR ÜÇGEN ÇİZME	
<b>KOD:</b>	ig 200 ; sol 120; ig 200 ; sol 120; ig 200 ; sol 120	tekrar 3 [ ig 200 ; sol 120]

## Etkinlik Görseli:



Sevdirerek  
Oyunlarla  
Matematik

Sevdirerek  
Oyunlarla  
Matematik

Sevdirerek  
Oyunlarla  
Matematik

Sevdirerek  
Oyunlarla  
Matematik