

Ek-2: Kod Haftası Etkinlikleri

a. Öğretmenlere Yönelik Çevrim İçi Etkinlikler

Okul/Kurumlarınızda bulunan Bilişim Teknolojileri, Sınıf, Matematik Öğretmenleri öncelikli olmak üzere, diğer branşlarda da gönüllü olarak katılmak isteyen öğretmenlerin Tablo.1'deki etkinliklere katılması önerilmektedir.

Tablo.1- Çevrim içi etkinlikler

S.No	Eğitimin Adı	Eğitmen	Tarih	Saat	Bağlantı İçin
1	Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma	Doc. Dr. Selay Akün Kocadere	05/10/2022	16.00-17.00	http://meb.ai/UXF5L9z
2	Kod Haftasına Nasıl Katılabilirim?	Aycan Kavaklı	11/10/2022	16.00-17.00	http://meb.ai/UXF5L9z
3	Matematik Eğitiminde Kodlama	Dr. Öğr. Üyesi Bahadır Yıldız	12/10/2022	20.00-21.00	http://meb.ai/UXF5L9z

Not: Eğitim bilgileri <https://codeweekturkiye.eba.gov.tr/> adresinde Kodlama ve Matematik sekmesi altında yayınlanmaktadır.

b. Öğrencilere Yönelik Etkinlikler

- <http://meb.ai/UkdyWSH> linkinde yer alan PDF dosyasındaki görsellerden okul/kurum panosu (renkli) hazırlanmalıdır.
- Okul/Kurumlarınızda uygulayabileceğiniz etkinlikler Tablo 2.'de verilmiştir.

Tablo.2- Kod Haftası örnek etkinlikleri

EĞİTİM KADEMESİ	ÖRNEK ETKİNLİKLER
1. OKUL ÖNCESİ	2.1.1.Günlük hayatta algoritma örnekleri
	2.1.2.Bilgisayarsız kodlama
	2.1.3. Kâğıttan Sekiller: Çocuklarımıza boş A4 kâğıtları dağıtalım ve yönergeleri beraber uygulayalım. Çocuklarımız 7 yaşından daha küçük ise gözleri açık ve yönergeleri daha az şekilde uygulayabiliriz.
	1. Elimize A4 boyutunda kâğıdımızı alalım. Gözlerimizi kapatalım.
	2. Bu etkinliğimizi yaparken gözlerimizi açıp kâğıdımıza bakmak ve soru sormamız yasak.
	3. A4 kâğıdımızı gözlerimiz kapalı şekilde ikiye katlayalım ve üst köşeden küçük bir parça yırtalım.
	4. Bu aşamada üçüncü sırada yaptığımız işlemi tekrarlayalım.
5. Şimdi ikiye bir kez daha katıyoruz bu sefer sağ köşesinden küçük bir parça yırtıyoruz.	
6. Son olarak ikiye son kez katla bu kez ise ortadan küçük parça yırtalım.	
7. Şimdi gözlerimizi açıp kâğıdımızda çıkan şekle bakalım. Komutlardan kar tanesi çıkması gerekirken farklı şekiller çıkabilir. Çocuklarımıza bu durumu yönerge yani komut verirken anlattığımız ile karşıdakinin farklı algıladığını ve nasıl farklılaşabildiğini hatırlatalım. Konuyu pekiştirmek adına ise kulaktan kulağa oyunu oynatabiliriz.	

	<p>2.1.4. Robot Dansı: Çocuklarımızı ayağa kaldırılarak aralarında biraz mesafe kalacak şekilde hizalayalım. Daha sonra sizin yaptığınız hareketlerin aynısını çocuğunuz tarafından da uygulanmasını isteyelim. Bu hareketlerin bilgisayara verilen “komutlar” ile aynı olduğunu belirtelim.</p> <p>Dans koreografisi;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sırtımız dönük olacak şekilde duralım. Çocuklarımız ise ayakta rahat pozisyonunda bizleri bekliyor olsun. 2. İlk önce yapmamız gereken sağ elimizi yukarı doğru kaldırmaktır. Sağ elimiz yukarıda iken sol elimizde yukarıya kaldıralım. 3. Ellerimiz yukarıdayken öne doğru eğilelim el ve kollarımızı hafif sallayalım. 4. Tekrar ellerimizi yukarıda olacak şekilde doğrulalım. 5. Ellerimiz yukarıda iken sağ elimizi bilekle birlikte döndürelim ve baş hizamıza getirerek bekleyelim. 6. Sol kolumuz içinde aynı hareketlerimizi tekrarlayalım. 7. Ellerimiz başımızın hizasında iken tüm vücudumuz oynayacak şekilde titreşim hareketi yapalım. 8. Tıpkı bir robotun kolu gibi sol ve sağ kolumuzu bileğimizden aşağıya sarkıtalım. 9. Bileklerimiz aşağıda iken 2 ya da en fazla 3 tekrarı hızlıca yapalım. 10. Ellerimizi tekrardan sonra yukarı kaldıralım ve sağ elimizi aşağıya robot kol şeklinde tekrar indirip kendi etrafımızda bir tur dönelim. 11. Aynı hareketi sol kolumuz için de yapalım. Başladığımız noktaya döndüğümüzü göreceksiniz. 12. Artık sona geldik. Tamamen rahat olalım ve dümdüz duralım. Robotumuzun şarjı bitmiş halini düşünerek bitkin şekilde aşağıya doğru hafifçe eğilelim.
<p>2. İLKOKUL</p>	<p>2.2.1. Günlük hayatta algoritma örnekleri</p> <p>2.2.2. Bilgisayarsız kodlama</p> <p>2.2.3. Kare karalama</p> <p>2.2.4. Scratch vb. uygulamalarda;</p> <p>*Klavyeden girilen iki sayıdan büyük olanı bulan programı</p> <p>*Dört işlem yapan basit bir hesap makinesi programı</p> <p>*Klavyeden girilen bir sayının roma rakamı karşılığını bulan programı</p> <p>*Klavyeden girilen 1’den 10’a kadar olan sayının çarpım tablosunu ekrana yazdıran programı</p> <p>*Taş, kâğıt, makas oyun programı çalışır halde yazınız.</p>
<p>3. ORTAOKUL</p>	<p>2.3.1. Günlük hayatta algoritma örnekleri</p> <p>2.3.2. Bilgisayarsız kodlama</p> <p>2.3.3. Scratch vb. uygulamalarda;</p> <p>*Klavyeden girilen 6 basamaklıya kadar olan pozitif sayıları tersten gösteren programı</p> <p>*Çarpma, bölme ve mod işlemlerini kullanmadan iki sayıyı birbirine bölen programı (Örnek: Bölünen: 14 Bölün: 7)</p>

	<p>*Bir sayının n'inci kuvvetini bulan programı.(<i>Örnek: Sayı: 3 Kuvvet: 4 Sonuç: 81</i>) (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden girilen sayıyı geriye doğru sayan programı (<i>Örnek: Sayı: 7 Çıktı: 6 5 4 3 2 1</i>)</p> <p>* Klavyeden girilen iki sayıdan büyük olanı bulan programı</p> <p>* Klavyeden girilen sayıların 3'e bölünüp bölünmediğini bulan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden girilen 10 sayının ortalamasını bulan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*1'den başlayarak, klavyeden girilen sayıya kadar olan sayıların toplamını bulan programı</p> <p>*Klavyeden girilen sayıyı çarpanlarına ayıran programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden iki dik kenarı girilen üçgenin uzun kenarını bulan programı</p> <p>*Klavyeden saat ve dakikası girilen aynı gün içindeki iki zaman arasındaki farkı dakika olarak gösteren programı</p> <p>*Dört işlem yapan basit bir hesap makinesi programı</p> <p>*Yarıçapı verilen dairenin alanını bulan programı (7.,8. Sınıf)</p> <p>*Bir sayının asal olup olmadığını bulan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden girilen bir sayının roma rakamı karşılığını bulan programı</p> <p>*Klavyeden doğum günü girilen bir kişinin yaşını yıl, ay ve gün olarak veren programı</p> <p>*Yoğunluğu ve hacmi bilinen bir cismin kütleini ve ağırlığını bulan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden girilen 1'den 10'a kadar olan sayının çarpım tablosunu ekrana yazdıran programı</p> <p>*Klavyeden girilen bir sayıya kadar olan tüm asal sayıları ekrana yazan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Bundan sonra gelecek olan 20 artık yılı ekrana yazdıran programı (<i>Artık yıl: Artık yıl, Miladi takvimde 365 yerine 366 günü olan yıldır. Bu fazladan gün, normalde 28 gün olan Şubat ayına 29 Şubat'ın eklenmesi ile elde edilir.</i>)</p> <p>*Klavyeden girilen bir miktar parayı kağıt ve bozuk paralara bölen programı</p> <p>*Klavyeden girilen 5 sayıdan en küçük 2'ncisini bulan programı (6.,7.,8. Sınıf)</p> <p>*Klavyeden girilen sayı kadar ardı ardına yazı tura atan ve geliş sayılarını ekrana yansıtan programı çalışır halde yazınız.</p>
<p>4. LİSE</p>	<p>2.4.1. Günlük hayatta algoritma örnekleri</p>
	<p>2.4.2. Bilgisayarsız kodlama</p>
	<p>2.4.3. Scratch vb. uygulamalarda;</p> <p>*Klavyeden girilen bir sayının palindrom olup olmadığını kontrol eden programı (<i>Palindrom bir sayının rakamlarının tersten yazılışıyla aynı olmasına denir. Örnek: Girdiler: 1221, 121, 1001</i>)</p>

	<p>* Klavyeden girilen sayının fibonacci dizisindeki karşılığını bulan programı.(<i>Örnek: Girdi: 6 Çıktı: 1, 1, 2, 3, 5, 8</i>)</p> <p>* Klavyeden iki dik kenarı girilen üçgenin uzun kenarını bulan programı</p> <p>*Boyu ve kilosu bilinen bir kişinin vücut kitle endeksini hesaplayan programı (Vücut kitle endeksi, vücut kütle sinin (kg), uzunluğunun metre cinsinden karesine bölünmesiyle hesaplanır. (Örnek: Ali kütle si 55 kg, boyu 1,54 m ise Ali'nin VKI = $55 / (1,54 \times 1,54) = 23,19$'dir.)</p> <p>*Klavyeden girilen 1'den 10'a kadar olan sayının çarpım tablosunu ekrana yazdıran programı</p> <p>*Bundan sonra gelecek olan 20 artık yılı ekrana yazdıran programı (<i>Artık yıl: Artık yıl, Miladî takvimde 365 yerine 366 günü olan yıldır. Bu fazladan gün, normalde 28 gün olan Şubat ayına 29 Şubat'ın eklenmesi ile elde edilir.</i>)</p> <p>*Klavyeden girilen sayı kadar ardı ardına yazı tura atan ve geliş sayılarını ekrana yansıtan programı</p> <p>*Klavyeden km olarak girilen yolu mil olarak ekrana yansıtan programı</p> <p>*Harfler ve rakamlardan oluşan 8 haneli rasgele bir şifre üreten programı</p> <p>*Arkadaşımızın aklından tuttuğu 1 ile 100 arasındaki sayıyı en fazla 7 tahminde bulan programı çalışır halde yazınız.</p>
--	---

**Verilen etkinlikler tavsiye niteliğinde olup okul/kurumlarınızda ortak etkinlik dışında en az iki etkinlik yapılmalıdır.*

5. Bilişim Teknolojileri, Sınıf ve Matematik Öğretmenleri koordinatörlüğünde tüm branşlardan öğretmenlerin iş birliği içinde etkinlik düzenleyebilmeleri için gerekli bilgilendirmenin yapılması gerekmektedir.
6. Düzenlenecek tüm etkinliklerin sitedeki haritaya <https://codeweek.eu/events> işaretlenmesine dikkat edilmesi ve ana tema kapsamında düzenlenen etkinliklerin açıklamasına matematik seferberliği kapsamında yapıldığının belirtilmesi ve yapılan etkinliklerin haritaya eklenmesinin yanı sıra kod haftası boyunca <http://meb.ai/5gDjdW> adresindeki forma ayrıca raporlanması haftanın önemli kriteridir.
7. Daha fazla katılımcıya ulaşabilmesi ve okul/kurumlarınızda düzenlenen etkinliklerinin görünürlüğünün artması adına sosyal medya paylaşımlarında *#mebyegitek*, *#MatematikSeferberliği*, *#codeweek* etiketlerinin kullanılması ve Tekirdağ Kodluyor ve STEAM Projesi resmi twitter hesabı olan *@TekirKod*'un etiketlenmesi tavsiye edilmektedir.
8. Sosyal medyada paylaşımlarında yer alacak 18 yaşından büyük kişilerin kendilerinden, 18 yaşından küçük olan öğrencilerin ise yasal vasilerinden gerekli izinlerin ıslak imzalı olarak alınması etik yükümlülükler açısından önemlidir.
9. Okul/Kurumlarınızda yaptığınız etkinliklere ait görsellerin *tekirdagkodluyor59@gmail.com* adresine göndererek <http://tekirdagkodluyor.meb.gov.tr/> adresinden paylaşılması sağlanacaktır.
10. Ortak etkinlik "Evimden Dünyama" etkinliği olarak belirlenmiş olup; 10-12 Ekim 2022 tarihleri arasında Bilişim Teknolojileri, Okul Öncesi, Sınıf ya da Matematik Öğretmenleri tarafından okul/kurum genelinde sınıf bazında uygulanacaktır.

Ortak Etkinlik: Evimden Dünyama

Tarih: 10-12 Ekim 2022

Etkinlik süresi: 1 ders saati

Etkinliğin Amacı:

Yapılacak etkinlik ile çocukta algoritma mantığı kavratılmasıyla,

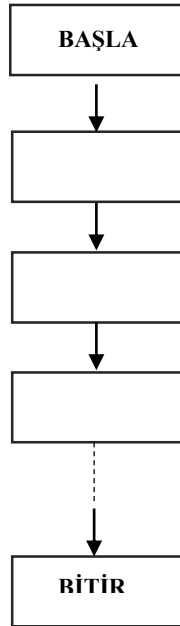
- Analitik düşünme becerileri kazanması
- Olay veya durumlar arasındaki ilişkileri görebilmesi
- Yaratıcı düşünmesine yardımcı olması
- Problem çözme yeteneğini artırması
- Sistematik düşünmesinin sağlanması
- Makinaların çalışma mantığını kavraması ve böylelikle çocukların kod yazmayı öğrenmesi, yalnızca yaptıkları meslekte değil, yaşamlarının tümünde fark yaratmalarını sağlamak amaçlanmıştır.

Kullanılabilecek Malzemeler:

A4 Kâğıdı ve Kalem

Kullanılacak Algoritma Şeması: (Örnek olaydan önce tahtaya çizilir.)

Örnek Olay: Şimdi sizinle bir yolculuğa çıkacağız ve bu yolculuğun sonunda varmak istediğiniz bir yere gideceğiz. Herkesin kendi yolculuğu olacak. Bu yüzden sizden sessiz olmanızı ve aklınızdan geçenleri önünüzdeki kâğıtlara yazmanızı isteyeceğim. Süremiz 10 dk olacak ve bu süre sonunda paylaşmak isteyenler olursa dünyasına yolculuk yapacağız. Sabah uyandınız ve uyandığınızdan itibaren kendi dünyanıza varmak için nasıl bir yol izlediniz?



(Eylemleri istediğiniz kadar çoğaltabilirsiniz.)

Süremiz bitti! Dünyasına yolculuğu paylaşmak isteyen var mı?