



## KODLAMA EĞİTİMİ ÖRNEK YILLIK PLAN MÜFREDATI

© 2016-2020 Kodris Eğitim Teknolojileri

© Tüm hakları saklıdır.

Bu rehberin telif hakları saklıdır. Rehberin bir kısmı veya tamamı izin alınmadan veya kaynak gösterilmeden kopyalanamaz, çoğaltılamaz.

**Muallimköy Mahallesi, Deniz Cd. No:143-5, 41400 Gebze/Kocaeli**

**[info@kodris.com](mailto:info@kodris.com)**

**[kodris.com](http://kodris.com)**

## Kodris Eğitim Teknolojileri Kodlama Eğitimi Örnek Yıllık Plan Müfredatı

Tarih	Yaş Grubu	Ders Saati	Konu	Sahne No	Kazanımlar	Etkinlik	Açıklama	Değerlendirme	Yürütücü
1. Hafta	11 - 13	2	Nesneler ve Hareketler - 1	1 - 10	1. Bilgisayar gibi düşünme becerilerini açıklar.	a) Öğrencilerin kodlama mantığını görmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış olan öğretmen rehberimizdeki etkinliğimiz uygulanır.	Öğrencilerin Kodris platformuyla tanışıp kodlama dünyasına giriş yapmaları sağlanır. Öğretmen rehberimizde yer alan birinci etkinliğimizde öğrenciler bilgisayarların aldıkları komutlara göre işlemler yapabildiklerini görürler. Birinci dersimize ait ilk beş sahnede tavşanımızın ilerlemesini sağlamak amacıyla "forward()" komutunu kullanır.	Öğrencileriniz dersimizin sonunda Kodris platformuna ait ilk beş sahneyi tamamlamış olmalıdır. Görevlerin tamamlanabilmesi için "forward()"ve "getCarrot()" komutları kullanılmış olmalıdır. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.	BT Öğretmeni
					2. Algoritma mantığını açıklar.	b) 1-5 arası görev sahneleri tamamlanır.			
2. Hafta	11 - 13	2	Nesneler ve Hareketler - 2	11 - 20	3. Algoritma mantığını kullanır.	a) Sahnemizde yer alan karakterlere komut verebilmek için öğrencilerin izlemesi gereken adımların gösterildiği etkinliğimiz uygulanır.	Rehberde yer alan etkinliğimiz sayesinde öğrencilerin sahnedeki karakterleri hareket ettirebilmek için bilgisayar aracılığıyla komutlar verebileceğini görmeleri sağlanır. İkinci dersimize ait 6-10 arası sahnelerde yer alan havuçlarımızı toplayabilmek amacıyla öğrenciler "getCarrot()" ve "turn()" komutlarını kullanır.	Öğrencileriniz dersimizin sonunda Kodris platformundan 5 görev sahnesini tamamlamış olmalıdır. Çözümlerde "getCorn()" ve "forwardDown()" komutları kullanılmış olmalıdır. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.	BT Öğretmeni
					4. Kodlamayı ve bilgisayar programcılığını açıklar.	b) 6-10 arası görev sahneleri tamamlanır.			
2. Hafta	11 - 13	2	Nesneler ve Hareketler - 2	11 - 20	5. "forward()", "turn()" ve "getCarrot()" komutlarını kullanır.	a) Öğrencilerin önceki derslerimizde gördükleri komutları tekrar etmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış olan etkinliğimiz uygulanır.	Etkinliğimizde öğrenciler Kodris platformundaki komutları kullanarak sınıf içerisinde komutlara uygun şekilde hareket ederler. Birinci dersimizde rakun karakterimizin 11-15 arası sahnelerdeki mısırları toplayıp görevlerini tamamlayabilmesi için "getCorn()" ve "forwardUp()" komutları kullanılır.	Öğrencileriniz dersimizin sonunda Kodris platformundan 5 görev sahnesini tamamlamış olmalıdır. Çözümlerde "getCorn()" ve "forwardUp()" komutları kullanılmış olmalıdır. Öğrencilerden ödev olarak "forwardUp()" ve "forwardDown()" komutlarını kullanarak örnek birer senaryo hazırlamaları istenir. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.	BT Öğretmeni
					1. "getCarrot()" komutunu tekrar eder.	b) 11-15 arası görev sahneleri tamamlanır.			
2. Hafta	11 - 13	2	Nesneler ve Hareketler - 2	11 - 20	2. "getCorn()" komutunu kullanır.	a) Öğrencilerin Kodris platformunda yer alan komutların günlük hayattaki karşılıklarını görmelerini sağlamak amacıyla oluşturulan etkinliğimiz uygulanır.	Öğrencilerin, komutları günlük hayatlarında nasıl kullanabilecekleri hakkında fikir veren etkinliğimiz uygulanır. Ardından ikinci dersimizde de rakun karakterimizin 16-20 arası sahnelerdeki mısırları toplayabilmesi için "forwardDown()" ve "getCorn()" komutları kullanılır.	Öğrencileriniz dersimizin sonunda Kodris platformundan 5 görev sahnesini tamamlamış olmalıdır. Çözümlerde "getCorn()" ve "forwardUp()" komutları kullanılmış olmalıdır. Öğrencilerden ödev olarak "forwardUp()" ve "forwardDown()" komutlarını kullanarak örnek birer senaryo hazırlamaları istenir. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.	BT Öğretmeni
					3. "forwardDown()"ve "forwardUp()" komutlarını amaçlarına uygun olarak kullanır.	b) 16-20 arası görev sahneleri tamamlanır.			

Tarih	Yaş Grubu	Ders Saati	Konu	Sahne No	Kazanımlar	Etkinlik	Açıklama	Değerlendirme	Yürütücü
3. Hafta	11 - 13	1	Yardımcı Karakterler	21 - 25	<ol style="list-style-type: none"> <li>“turtle.forward()” komutunu ve neden bu şekilde yazıldığını (arada nokta olacak şekilde) açıklar.</li> <li>Maymunun muzları toplamasını sağlayan “getBanana()” komutunu kullanır.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Sahnedeki yardımcı karakterleri kullanırken isimleriyle birlikte belirtmemiz gerektiğini gösteren etkinliğimiz uygulanır.</li> <li>21-25 arası sahneler tamamlanır.</li> </ol>	<p>Etkinliğimiz içerisinde birden çok öğrenciye aynı anda komutlar verildiğinde hangisinin komutlara uygun şekilde hareket etmesi gerektiğini de isimlerini kullanarak belirtmek gerektiği üzerinde durulmaktadır. Bu sayede öğrenciler Kodris platformu sahnelerinden yardımcı karakterleri kullanırken de isimleriyle birlikte kullanmaları gerektiğini görmüş olurlar. Gerekli komutlar kullanılarak 21-25 arası sahneler tamamlanır. Uyarı! Yardımcı karakterlerimize komut verirken “turtle.forward()” şeklinde arada nokta olacak şekilde yazmaya dikkat edilmesi gerekmektedir.</p>	<p>Dersimizin sonunda Kodris platformundan 5 sahne tamamlayan öğrencileriniz karakterimiz maymunun hedeflerine ulaşmalarını sağlamış olurlar. Öğrencilerden bir sonraki derse kadar sevimli karakterimize yardımcı olabilecek karakterler düşünmelerini ve turtle.forward() benzeri komutlar oluşturmaları istenir. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.</p>	BT Öğretmeni
	11 - 13	1	Repeat Döngüsü - 1	26 - 30	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tekrarlı ifadelerin neden kullanıldığını açıklar ve “repeat n:” komutunu kullanır.</li> <li>“getBone()” komutunu ve kullanım amacını ifade eder.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tekrar eden ifadelerin ne anlama geldiğini görmelerini sağlamak amacıyla hazırlanmış etkinliğimiz uygulanır.</li> <li>26-30 arası sahnelerdeki görevler tamamlanır.</li> </ol>	<p>Rehberimizde yer alan “Her Gün Aynı Şeyleri Yaparız” başlıklı etkinliğimiz sayesinde öğrenciler günlük hayatlarından örnekler görerek “repeat” komutunun kullanım amaçlarını ifade edebilmiş olurlar. Kodris platformunda yer alan 26-30 arası görev sahneleri tamamlanırken “repeat n:” döngüsü ve “getBone()” komutları kullanılır.</p> <p>Uyarı! “repeat n:” döngüsünde n tekrar edilmesini istediğiniz miktarı simgelemektedir. “repeat 3:” üç kez tekrarlanmasını sağlar gibi.</p>	<p>Dersimizin sonunda öğrencileriniz Kodris platformundan 5 sahneyi karakterimiz köpeğin hedeflerine ulaşmasını sağlamış olarak bitirmelidir. “repeat n:” ve “getBone()” komutları kullanılmış olmalıdır Ayrıca “repeat n:” komutunun çözümleri nasıl kolaylaştırdığını açıklamaları sağlanmalıdır. Öğrencilerden ödev olarak karakterimiz köpek için “repeat” komutunu kullanarak senaryo oluşturmaları istenir. Dersin sonunda öğretmen paneli kullanılarak öğrencilerin seviyeleri kontrol edilir.</p>	BT Öğretmeni