

Öğrencilerin code.org Hesabına Giriş Yapmaları ve Dersleri Uygulamaları

Öğrencileri code.org hesabına ekledikten sonra ilerlemelerini nasıl takip edeceğinizi ve ilçe hesabına nasıl ekleyeceğinizi birlikte görelim.

Öğretmen hesabı ile giriş yapıp öğretmen ana sayfasında sınıfı seçtiğinizde aşağıdaki gibi bir sayfa göreceksiniz. Bu sayfada öğrenciler ve giriş yaparken kullanacakları maskot resimleri var.

☑ (Siz giriş yöntemi olarak word yani kelime seçeneğini de seçebilirsiniz.)

Öğrencilere giriş yapacakları maskotları gösterdikten sonra aşağıda 2 numarada gösterilen kodu sınıfta herkesin görebileceği şekilde paylaşın.

☑ (Adresi kısayol yapıp ağdan paylaşabilirsiniz.)

İsim	Yaş	Cinsiyet	Gizli
ELİF YILMAZ	12	Kadın	 Gizi sıfırla
DERYA KUTLU			Maskot resmi göster ▼ Gizi göster
MERT DEMİRKIRAN	12	Erkek	▼ Gizi göster
ASLI TOPRAK	12	Kadın	▼ Gizi göster
ALİ DEMİR	12		▼ Gizi göster

Bu bölümün oturum açma sayfasını öğrencilerinizle paylaşın: <http://studio.code.org/sections/FGQXFM>

Öğrenciler adresi yazıp açtıklarında aşağıdaki sayfayı görecekler. Burada kendi isimlerine tıklayıp açılan maskot resimlerinden kendi maskotlarına tıklayıp son olarak Giriş Yap düğmesine tıklayacak.

6-A Sınıfı bölümüne hoşgeldiniz

Adınızı seçin

ALİ DEMİR ASLI TOPRAK DERYA KUTLU **ELİF YILMAZ** MERT DEMİRKIRAN

Şimdi gizli resminizi bulun



Giriş Yap

1

2

3

Giriş yaptıktan sonra öğrencileri ayarladığımız Ders 2 karşılar. Öğrenciler Bağımsız Etkinlikten itibaren ilerlemeye başlar.

Merhaba ELIF ▼

Ders 2

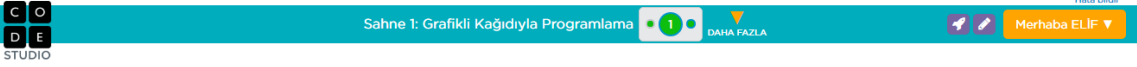
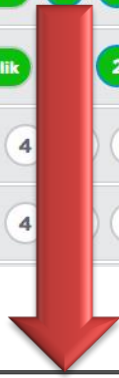
Şimdi dene

Yardım AI

Ders 2 önceden herhangi bir programlama deneyimi olmayan ve okuma-yazma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır. Bu derste öğrenciler sorunlarını çözmek ve paylaşabilecekleri hikayeler ile interaktif oyun oluşturabilecekler. 2-5. Sınıflar için tavsiye edilir.



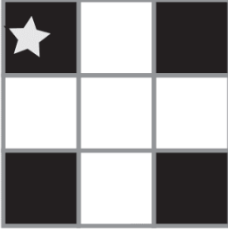
Sahne 1: Grafikli Kağıdıyla Programlama	Bağıntısız Etkinlik	1	2								
Sahne 2: Gerçek-yaşam Algoritmaları: Kağıt Uçaklar	Bağıntısız Etkinlik	2									
Sahne 3: Labirent: Sıra	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	
Sahne 4: Aktör: Sıra	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12



Çoktan Seçmeli

Bu resim hangi programla yapılmıştır?

Start Here



Gönder

- ↘ ↓ ↓ ↘ ← ← ↘ → → ↘
- ↘ → → ↘ ↓ ↓ ↘ ← ← ↘
- ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘

Öğrenciler sağ üst köşede ismine tıklayınca öğrenci menüsü açılır. Buradan İlerlemem seçeneğini seçtiklerinde ana sayfaya döner ve diğer derslere buradan girebilir.

Merhaba ELIF ▼

Ders 2

Ders 2 önceden herhangi bir programlama deneyimi olmayan ve okuma-yazma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır. Bu derste öğrenciler sorunlarını çözmek ve paylaşabilecekleri hikayeler ile interaktif oyun oluşturabilecekler. 2-5. Sınıflar için tavsiye edilir.

Şimdi dene

Yardım AI

- Eşli Programlama
- İlerlemem
- Çıkış Yap



Sahne 1: Grafikli Kağıdıyla Programlama

Bağıntısız Etkinlik

1 2

Öğrenciler ana sayfaya geldiğinde 1 numaralı bölümden çalışma yaptıkları dersleri, 2 numaralı bölümden giriş yapabilecekleri diğer bölümleri görürler.

Hoş geldiniz ELİF YILMAZ

Ders 2 Sahne 3: Labirent: Sıra

Devam Kursu İncele

1

Ders 2
Ders 2, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır.
Kursu İncele
Şimdi dene

Kurs 3
Ders 3, Ders 2'nin devamıdır.
Kursu İncele
Şimdi dene

2

20 saat ders
yeni başlayanlar (bütün yaşlar) için

Ders 1
Ders 1 çocuklar için tasarlanmıştır.
4 yaş üstü (çocuk okuyucular)
Şimdi dene

Ders 2
Ders 2, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır.
6 yaş ve üstü (okuma becerisi gerekir)
Devam

Kurs 3
Ders 3, Ders 2'nin devamıdır.
8 yaş ve üstü (Ders 2 sonrası)
Devam

Ders 4
Ders 4'ü alan öğrenciler Ders 2 ve 3'ü almış olmalıdır.
10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)
Şimdi dene

Hızlandırılmış Kurs
Temel bilgisayar bilgileri derslerini 2-4 hızlandırılmış bir sürümünde öğrenin.
10 Yaş ve Üstü (Ders 3 sonrası)
Şimdi dene

Bağımsız dersler
Bilgisayarınız yok ise bu bağımsız dersleri derste kullanın.
6 yaş ve üzeri
Try Now

HATIRLATMA: Öğrencileri sınıf oluşturup eklediğinizde ilerlemelerini takip etmelisiniz. Ders 2'yi bitiren öğrenci ana sayfaya dönüp Kurs 3'ten devam etmelidir.

Bu şekilde öğrenciler Ders 2, Kurs 3, Ders 4 ve Hızlandırılmış Kurs bölümlerini bitirince code.org ile çalışmalarını tamamlamış olacaklardır.

Öğrencileri ilçe code.org hesabına eklemek için öğrenciler kendi hesabına giriş yaptıktan sonra code.org/join adresine girmelerini sağlayın. Açılan sayfada size verilen ilçe hesabı bölüm kodunu girip Go düğmesine tıklamalarını söyleyin. Bu şekilde ilçe hesabına da eklenmiş olur.

code.org/join

C O
D E
STUDIO

Lütfen öğretmeninizin sizinle paylaştığı kodu girin. Bu kod, "ABCDEF" örneğindeki gibi 6 harf içerir.

FGQXFN

Go