

ESKİŐEHİR OSMANGAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĐİTİM FAKÜLTESİ

BÖTE

PROJE GELİŐTİRME VE YÖNETİMİ II DERSİ

PROJE RAPORU

[code.org ile KLASİK LABİRENT OLUŐTURMA](#)

Kod saatinin ilk dakikalarına hoş geldin! Hadi, beraber programlamanın ilk zevkli adımlarını atalım.

Kod yazmak için, blokları sürükleyip bırakacağınız bir görsel programlama dili olan Blockly'i kullanacağız.

Çoğu kod yazılır, fakat Blockly görseldir. Her blok "gerçek" bir kod satırına karşılık gelir.

Bilgisayar biliminin temellerini, Mars aracını kontrol etmekten uygulamalar yapmaya kadar her yerde kullanılan kavramları öğreneceksiniz.

Bir program, bilgisayarınızın takip etmesi için yaratılmış bir talimatlar kümesidir.

Bu blog sayfasını; görselleştirilmiş kodlama sayesinde siz ziyaretçilerimizin algoritma mantığını daha kolay anlamanızı sağlamak için oluşturduk.

Bu blog sayesinde en alt seviye programlama mantığını kavramış olacaksınız.Bu sayede programlama dilini temel düzeyde bilmek bile düşünme ve akıl yürütme şeklinizi değiştirecek.

Bloğumda bahsetmiş olduğum kısa bilgilerden yararlanabilir, öğrenmiş olduğunuz bilgiler sayesinde code.org sitesini tanıyıp uygulamalar oluşturup bir şeyler çizebilirsiniz. Eğer daha çok eğlenerek öğrenmek isterseniz "Etkinlikler" bölümümüzü ziyaret edebilir, code.org sitesinden de yeni uygulamalar oluşturabilirsiniz.Şimdi bloğumuzda ufak bir gezintiye çıkabilirsiniz.

PROJE ÖZETİ

Başvuru Sahibinin Adı	Hilal Dik
Projenin Adı	code.org ile Klasik Labirent Oluşturma
Projenin Genel Hedefi	4 yaş ve üzeri bireylere kodlama eğitimi vermeyi amaçlamaktadır.
Projenin Özel Amacı	Kodlamayı eğitsel oyun tekniğine dayanarak çocuklara sevdirek öğretmek.
Projenin Süresi	10 Hafta
Projenin Uygulanacağı Yer/ler	Melahat Ünügür Ortaokulu
Proje Ortakları	Hilal Dik, Sümeyye Kapran, Kübra Kabasakal
Projenin Hedef Kitle	4 yaş ve üzeri öğrenciler
Projenin Nihai Faydalanıcıları	Kodlama dersi hakkında bilgisi olmayan öğrencilerin, bu derse karşı olan önyargılarını kırıp severek öğrenmelerini sağlamak.
Projenin Beklenen Sonuçları	<ul style="list-style-type: none">✓ Proje tamamladığımız takdirde öğrencinin yeni bir proje üretecek seviyeye gelmesini amaçlanmaktadır.✓ Bu proje sayesinde öğretilmek istenilenleri çocukların hayal gücüne bırakarak Code.org aracılığıyla birçok alanda kodlama bilgisine sahip olmalarını hedefliyoruz.
Projenin Temel Faaliyetleri	<ul style="list-style-type: none">✓ Code.org oyunu bölümlerinin çözümlenerek anlaşılır hale getirilmesi✓ Yeni proje oluşturmayı öğrenme ve öğretme

PROJENİN TANIMI

1.1. Projenin Adı:

code.org ile Klasik Labirent Oluşturma

1.2. Projenin Genel Hedefi:

4 yaş ve üzeri bireylere kodlama eğitimi vermeyi amaçlamaktadır.

1.3. Projenin Özel Amacı:

Kodlamayı eğitsel oyun tekniğine dayanarak çocuklara sevdirek öğretmek.

1.4. Projenin Uygulanacağı Yer/ler:

Melahat Ünügür Ortaokulu

1.5. Projenin Gerekçesi:

Bilişim Öğretmenleri (Ali Kaya) / Melahat Ünügür Ortaokulu

1.6. Kapsanan Okulda Belirlenen İhtiyaç ve Sorunların Tanımlanması:

Staja gittiğimiz okulda gözlemediğimiz kadarıyla Fatih projesine geçilmesine rağmen tablet-akıllı tahtalar yeterli aktiflikte kullanılmamaktadır. Bu sebeple çocukların elinde yeterli materyal bulunmadığından kodlamaya dair eğitim yetersiz seviyededir.

1.7. Hedef Grubun/Grupların ve Nihai Yararlanıcıların Tanımlanması ve Seçilme Nedenleri:

Okulda gözlemediğimiz kadarıyla kodlama dersine hazırlık olarak scratch uygulamasına alternatif olarak geliştirilen code.org sitesinin belirli oyunlarını uygulamayı hedefledik. Code.org scratch uygulamasından farklı olarak daha basitleştirilmiş arayüzüyle çocuklar için daha uygundur.

1.8. Faaliyetlerin (İş Paketlerinin) Ayrıntılı Açıklanması:

Sümeyye Kapran : Code.org klasik labirent oyunu ilk 7 bölümünü anlayıp çözümlenmekle görevlidir. 1 etkinlikten de sorumludur

Kübra Kabasakal : Toplam 20 bölümden 7 – 14. Bölümleri anlayıp çözümlenmektedir. 1 etkinlikte de sorumludur.

Hilal Dik : Son 6 bölümden sorumludur.Kendi bölümüyle alakalı 1 etkinlik oluşturacaktır.

1.9. Projenin Çıktıları:

Proje tamamladığımız takdirde öğrencinin yeni bir proje üretecek seviyeye gelmesini amaçlanmaktadır.Bu proje sayesinde öğretilmek istenilenleri çocukların hayal gücüne bırakarak Code.org aracılığıyla birçok alanda kodlama bilgisine sahip olmalarını hedefliyoruz.

1. Projenin Ayrıntılı Faaliyet Planı

Grup Üyeleri	2 Mayıs	9 Mayıs	16 Mayıs	23 Mayıs
1.Sümeyye Kapran 2.Hilal Dik 3.Kübra Kabasakal	İlk 3 Bulmacanın Çözüm Videosu 1.Çekimi 2.Düzenlenmesi 3.Siteye Yüklenmesi	4-10 arasındaki 6 Bulmacanın 1.Çekimi 2.Düzenlenmesi 3.Siteye Yüklenmesi	10-20 arasındaki 11 Bulmacanın 1.Çekimi 2.Düzenlenmesi 3.Siteye Yüklenmesi	3 Etkinlikten her birini bir grup üyesi hazırlayacak ve proje tamamlanacaktır.

PROJE GELİŞTİRME VE YÖNETİMİ 2

KİŞİSEL PROJE RAPORU

AD:	Hilal
SOYAD:	Dik
NUMARA:	171320141054
İşler Nelerdir?	Görevim Code.org sitesinde Klasik Labirent bulmacasının bölümlerinin çekilmiş ekran videolarına altyazı ve müzik ekleyerek video üzerinde düzenlemeler yapmaktır. Ayrıca code.org sitesi ile hazırlanacak olan üç etkinlikten birini hazırlamaktır.
İşlerin başlangıç ve bitiş tarihleri nelerdir?	Grup olarak 14 Mart – 23 Mayıs tarihleri arasında çalışmamızı gerçekleştireceğiz.
Hangi araçları kullanacaksınız?	Yapım aşamasında videoda düzenlemeler yapmak için Camtasia studio programı kullanacağım. Sınıfta sunumumuz sırasında bilgisayar ve projeksiyonu kullanacağız.
Hangi kaynaklardan yararlanacaksınız?	Başta code.org olmak üzere kodlama anlatımını basite indirgemiş ve eğitsel oyunlarla öğretim yapan http://www.lightbot.com/ https://codecombat.com/ gibi sitelerden yararlanacağım.

PROJE GELİŞTİRME VE YÖNETİMİ 2

KİŞİSEL PROJE RAPORU

AD:	Sümeyye
SOYAD:	KAPRAN
NUMARA:	171320141052
İşler Nelerdir?	Grup arkadaşlarım ile yaptığımız paylaşım sonucunda; code.org ile anlatacağımız klasik labirent oyunun öğrenciler tarafından çözümünün daha kolay anlaşılabilmesi için tüm aşamalarının çözüm videolarını çekeceğim ve bu çözümlerin daha pratik görülebilmesi için ekran görüntülerini alacağım. Ayrıca grup arkadaşlarım ile yaptığım paylaşıma göre bir etkinlik ve projenin raporunu hazırlayacağım.
İşlerin başlangıç ve bitiş tarihleri nelerdir?	14 Mart tarihi itibari ile konumuzu belirleyerek projemiz üzerinde çalışmaya başladık. Dönemin son haftası olan 23 Mayıs tarihine kadar bitirmeyi hedefliyoruz.
Hangi araçları kullanacaksınız?	Projemizi konumuz gereği code.org sitesi yardımıyla oluşturacağız. Sunum sırasında powerpoint, prezi gibi sunum programlarından faydalanabilir ve akıllı tahta veya projeksiyon cihazı yardımıyla sunumumuzu yapabiliriz.
Hangi kaynaklardan yararlanacaksınız?	Kaynak noktasında ise code.org sitesindeki tanıtları ayrıntılı şekilde inceledikten sonra, buna benzer olan scratch ve http://www.kodlamaogreniyorum.com/ gibi çeşitli kodlama sitelerinden faydalanarak projemizin bana düşen kısmını oluşturmayı planlıyorum.

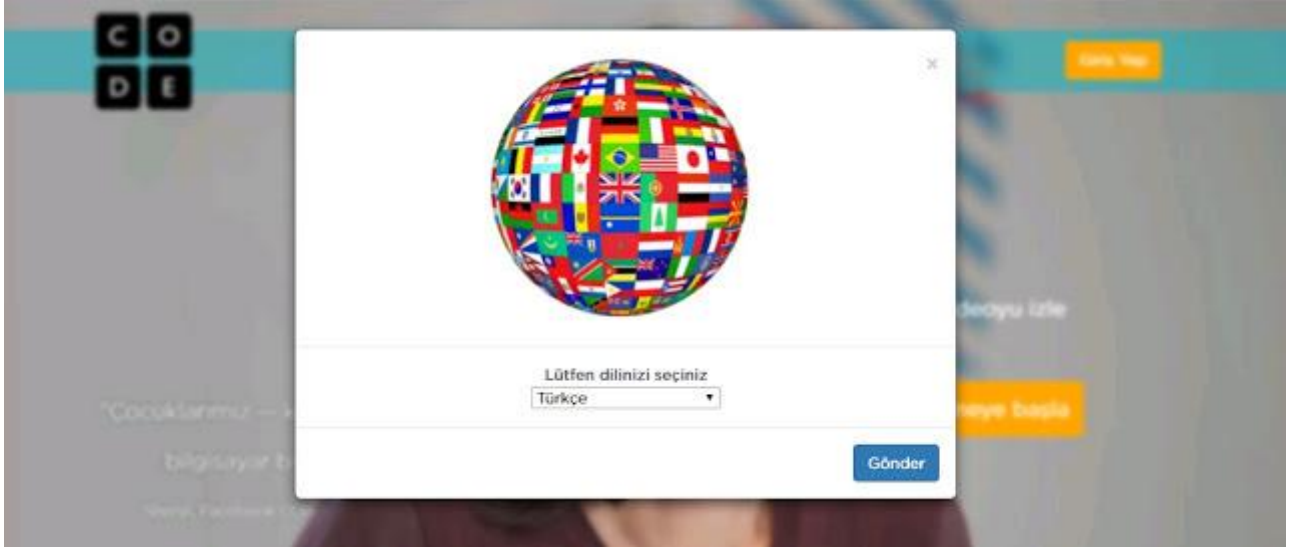
PROJE GELİŞTİRME VE YÖNETİMİ 2

KİŞİSEL PROJE RAPORU

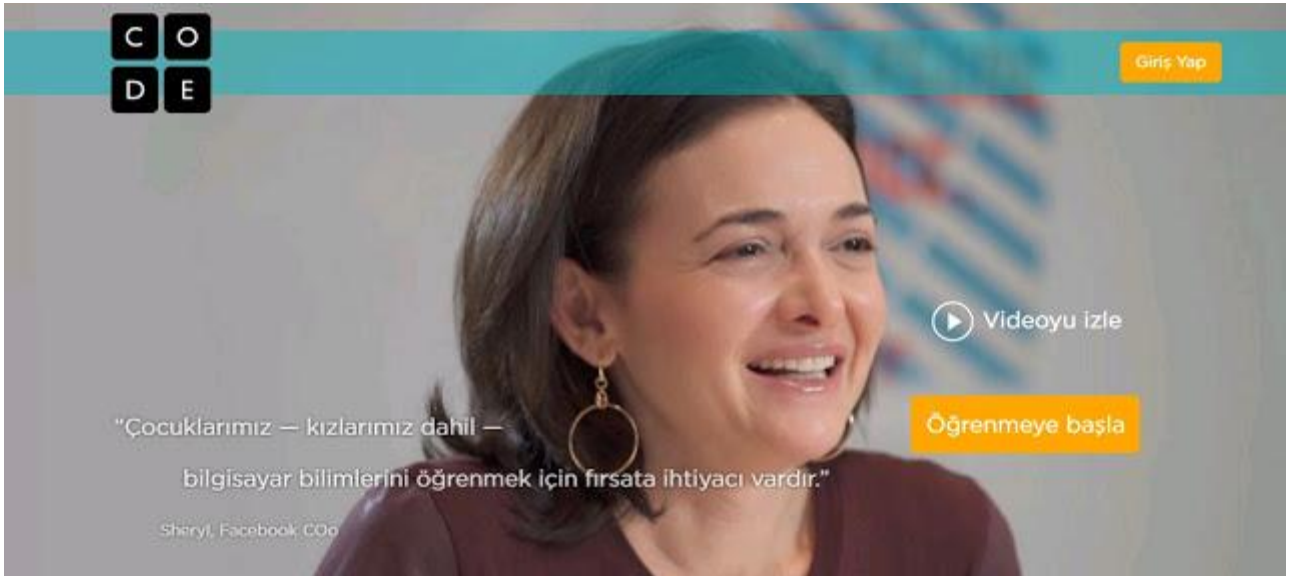
AD:	Kübra
SOYAD:	KABASAKAL
NUMARA:	171320141055
İşler Nelerdir?	Yapacağımız proje kapsamında bana düşen görevler; code.org'dan seçtiğimiz Klasik Labirent dersinin videolarını blog sayfamıza yüklemek, blog sayfasının genel olarak içeriğini düzenlemek ve yapılan her işlemi blog sayfasına entegre etmektir. Ayrıca code.org sitesinde ödevimiz kapsamında 3 etkinlik yapmamız gerekiyordu. Her bir grup üyesi olarak birer etkinlik yaparak etkinliklerimizi de hazırladık.
İşlerin başlangıç ve bitiş tarihleri nelerdir?	Projemizin toplam çalışma süresi 10 haftadır. Grup olarak 14 Mart – 23 Mayıs tarihleri arasında çalışmamızı gerçekleştireceğiz.
Hangi araçları kullanacaksınız?	Projemizi oluştururken seçtiğimiz konumuza bağlı olduğu için code.org'u kullanacağız. Bunun dışında sınıftaki sunumlarımız için Powerpoint, Prezi gibi sunum araçlarını kullanabiliriz. Konumuzun daha iyi anlaşılması için ise sınıfa çeşitli faaliyetler uygulamak için Web 2.0 araçlarını kullanabiliriz.
Hangi kaynaklardan yararlanacaksınız?	Konumuz kodlama ile alakalı olduğu için basit kodlama kaynaklarından yararlanmayı düşünüyorum. Yapılan benzer uygulamaları olduğu için Scratch programından da yararlanabiliriz. Bunun dışında www.kodlamadersi.com adresinden de yapılan örnekleri inceleyerek yararlanmak istiyorum.

code.org Üyelik

Adım 1: Öncelikle code.org sitesine tıklıyoruz. Açılan sayfada karşımıza aşağıdaki gibi bir sayfa çıkıyor. Bu sayfadan dil seçeneğini oluşturuyoruz.



Adım 2: Dil seçeneğini yaptıktan sonra üye olabilmek için aşağıdaki resimde gördüğümüz giriş yap butonuna tıklayarak adımları izlememiz gerekiyor.



Adım 3: Giriş yap butonuna tıkladığımızda karşımıza aşağıdaki gibi bir sayfa çıkıyor. Buradan isteğe göre Facebook hesabı, Gmail hesabı veya Microsoft hesabı ile üye olabiliyorsunuz.



Zaten bir hesabınız var mı? Oturum Aç

Kullanıcı adınız veya
e-posta

Parola

Beni hatırla

Giriş Yap

Henüz kaydolmadınız mı? [Kaydol](#)

Şifrenizi mi unuttunuz?



Google Hesabı ile giriş yapın



Facebook ile giriş yapın

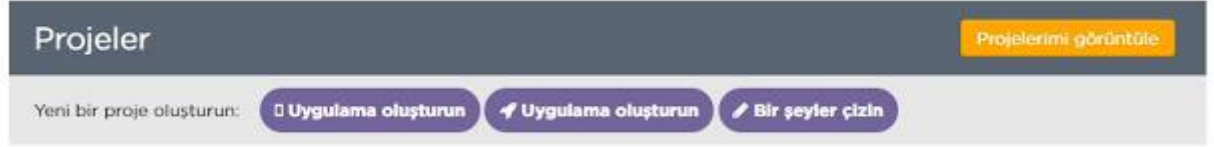


Microsoft Hesabı ile giriş yapın

Kaydolmadan mı kodlamayı denemek istersiniz?

code.org ile Neler Yapılır?

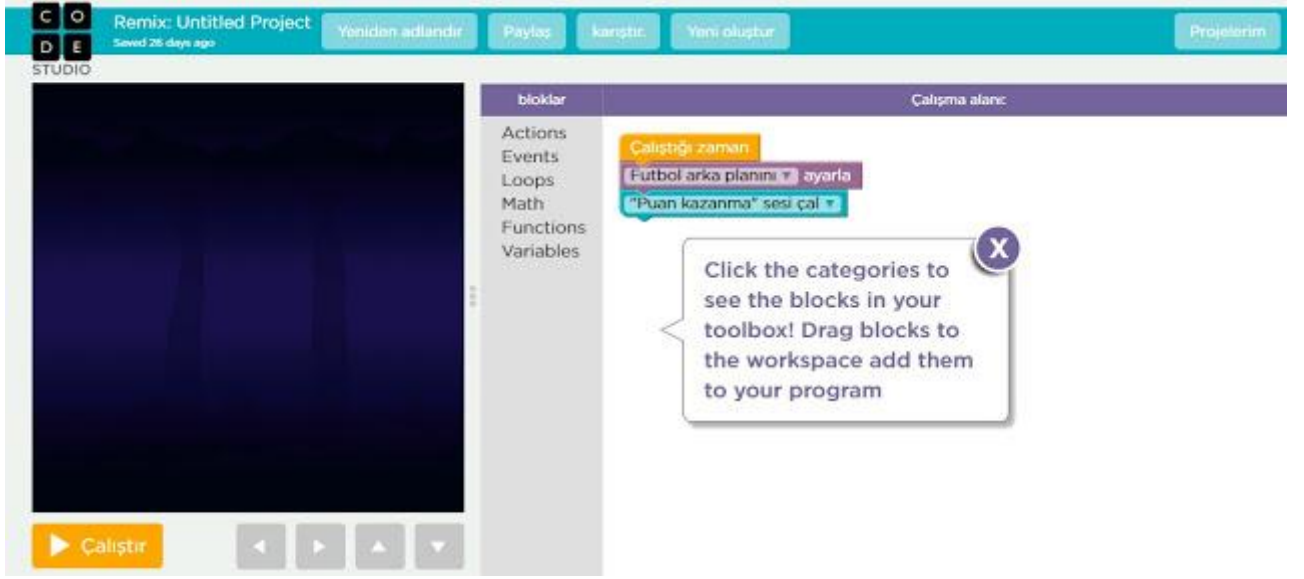
- **code.org** sitesine giriş yaptığınız zaman sayfanın en altına indiğinizde şöyle bir kısımla karşılaşacaksınız:



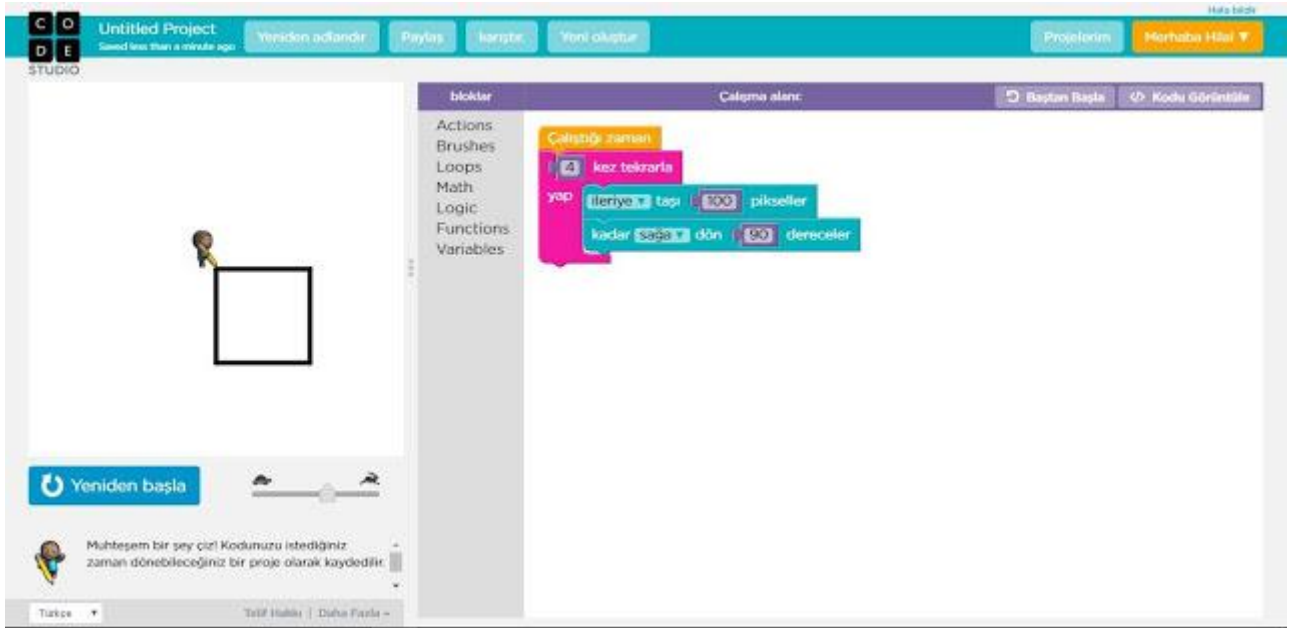
- Birinci uygulama oluşturun sekmesine tıklayarak kendi kod bilginizle bir uygulama oluşturabilirsiniz.



- Diğer uygulama oluşturun sekmesine tıklayarak ise kod blokları yardımı ile uygulamanızı oluşturabilirsiniz.



- En sondaki bir şeyler çizin sekmesine tıklayarak ise birkaç tane kod bloğuyla çeşitli şekiller ve diyagramlar çizebilirsiniz.



- Neler yapabileceğinize dair daha fazla bilgi almak ve uygulama yapabilmek için Etkinlikler sayfamızı ziyaret ediniz.

KLASİK LABİRENT ÇÖZÜMLERİ

• 1. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/1

Klasik Labirent 1 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 3 / 3 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön U
sağa dön U

Çalıştığı zaman
İlerle
İlerle
İlerle

Çalıştır

Yaramaz domuzu yakalamama yardım edebilir misin? Onaya gitmem için birkaç "İlerle" bloğunu birleştirmeli ve "Programı Çalıştır" tuşuna

Tercih Telif Hakkı | Daha Fazla

• 2. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/2

Klasik Labirent 2 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 4 / 4 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön U
sağa dön U

Çalıştığı zaman
İlerle
İlerle
İlerle
İlerle

Çalıştır

Bu domuz benim böylerimi diken diken ediyor. Onu bulmama yardımcı ol

Tercih Telif Hakkı | Daha Fazla

• 3. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/3

Klasik Labirent 3/3 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 5 / 5 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön 90°
sağa dön 90°

Çalıştığı zaman
İlerle
İlerle
sağa dön 90°
İlerle

▶ Çalıştır

Yolu takip et ve beni sersem domuza götür. Patlayıcılardan uzak dur yoksa bu böylerim havaya uçacak!

Tanrıççe Teşekkür | Daha Fazla

• 4. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/4

Klasik Labirent 4/4 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 6 / 6 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön 90°
sağa dön 90°

Çalıştığı zaman
İlerle
sola dön 90°
İlerle
sağa dön 90°
İlerle

▶ Çalıştır

Yeşil sıyrıta gitme önderlik et! (Patlayıcılara dikkat et)

Tanrıççe Teşekkür | Daha Fazla

• 5. Bulmacanın Çözümü

The screenshot shows the Scratch 'Klasik Labirent' puzzle interface for level 5. The puzzle board is a 10x10 grid with a red bird character at the start and a green pig character at the end. The solution code in the 'bloklar' area consists of a 'Çalıştığı zaman' block followed by a sequence of movement blocks: 'sağa dön 90°', 'ilerle', 'sola dön 90°', 'ilerle', 'ilerle', 'ilerle', 'sola dön 90°', and 'ilerle'. The 'Çalışma alanı' is 9 / 9 bloklar. A 'Giris Yap' button is visible in the top right corner.

• 6. Bulmacanın Çözümü

The screenshot shows the Scratch 'Klasik Labirent' puzzle interface for level 6. The puzzle board is a 10x10 grid with a red bird character at the start and a green pig character at the end. The solution code in the 'bloklar' area consists of a 'Çalıştığı zaman' block followed by a 'Tekrarla 5 kez tekrarla yap' block containing an 'ilerle' block. Below this, there is another 'Tekrarla 5 kez tekrarla yap' block. The 'Çalışma alanı' is 3 / 3 bloklar. A 'Giris Yap' button is visible in the top right corner.

• 7. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/7

Klasik Labirent 7/10 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 4 / 4 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön
sağa dön
Tekrarla 5 kez tekrarla yap
Tekrarla 5 kez tekrarla yap

Çalıştır

Sadece 4 blok kullanarak beni yeşil haine ulaştırmaya çalış.

Tarihçe Teşif Hakkı | Daha Fazla

• 8. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/8

Klasik Labirent 8/10 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 6 / 6 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön
sağa dön
Tekrarla 5 kez tekrarla yap
Tekrarla 5 kez tekrarla yap

Çalıştır

Bloklar en az sayıda kullanarak bu köro domuzcuğu ortadan kaldırmama yardım et. Birden fazla "defa tekrar" bloğu kullanmayı dene.

Tarihçe Teşif Hakkı | Daha Fazla

• 9. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/9

Klasik Labirent 9 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 5 / 5 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön 15°
sağa dön 15°
Tekrarla 3 kez tekrarla yap
İlerle
İlerle
sağa dön 15°

Çalıştır

Eğer blok gri ise, bu onu silmeyeceğin anlamına gelir. Ya da bu 3 defa tekrar eden "tekrar" bloğunu kullanarak çöz. Bu 3 bloğu gri renisteki

Terce | Teşif Hakkı | Daha Fazla

• 10. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/10

Klasik Labirent 10 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

bloklar Çalışma alanı: 3 / 3 bloklar Baştan Başla Kodu Görüntüle

İlerle
sola dön 15°
sağa dön 15°
kadar tekrarla
İlerle

Çalıştır

Tamam, yeni "e kadar tekrarla" bloğunu dene. Bu, ben yeşil domuzca ulaşana kadar tekrarlayacak.

Terce | Teşif Hakkı | Daha Fazla

• 13. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/13

Klasik Labirent 13 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön U
sağa dön U
kadar tekrarla
yap

Çalıştır

Tamam, bu benzer ama biraz farklı. Bunu sadece 5 blok ile yapabilir misin?

• 14. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/14

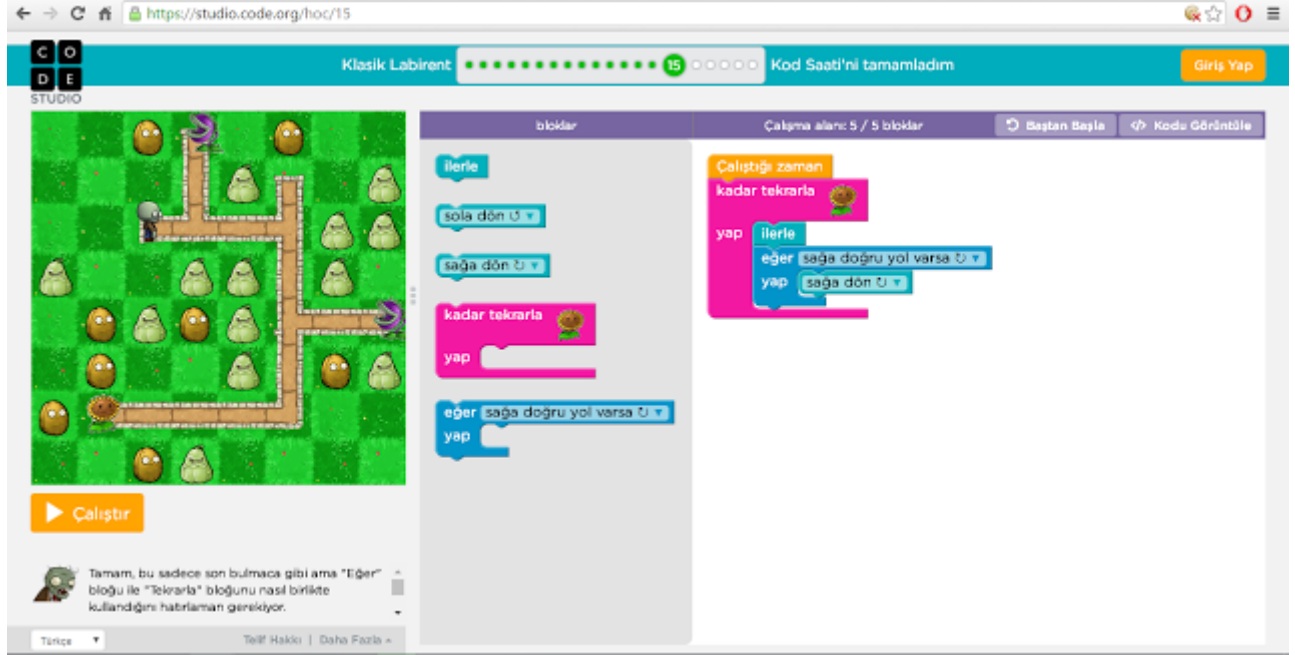
Klasik Labirent 14 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön U
sağa dön U
kadar tekrarla
yap

Çalıştır

Ne zaman dönerçime karar vermem için yeni "eğer" bloğunu kullan. İpucu: Sadece bir bloğa daha ihtiyacın var ama bunu nasıl kurduğumuzu

• 15. Bulmacanın Çözümü



https://studio.code.org/hoc/15

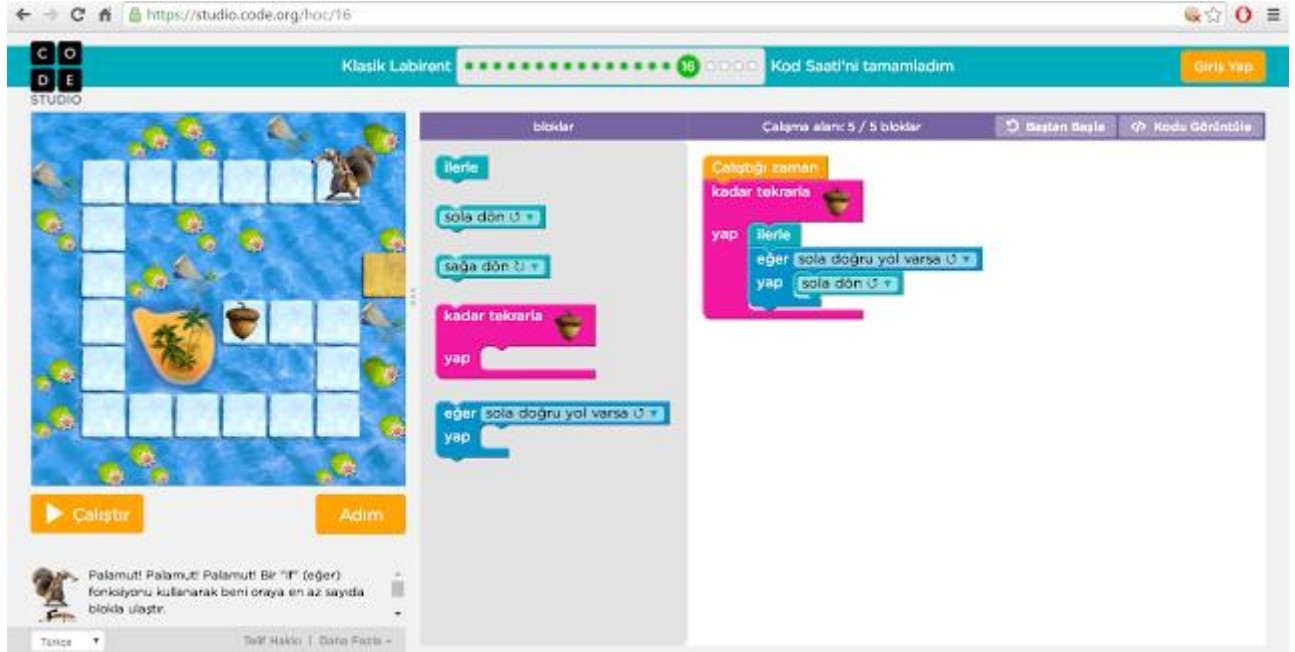
Klasik Labirent 15 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön
sağa dön
kadar tekrarla
yap
ilerle
eğer sağa doğru yol varsa
yap sağa dön
eğer sağa doğru yol varsa
yap

Çalıştır

Tamam, bu sadece son bulmaca gibi ama "Eğer" bloğu ile "Tekrarla" bloğunu nasıl birlikte kullandığını hatırlaman gerekiyor.

• 16. Bulmacanın Çözümü



https://studio.code.org/hoc/16

Klasik Labirent 16 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön
sağa dön
kadar tekrarla
yap
ilerle
eğer sola doğru yol varsa
yap sola dön
eğer sola doğru yol varsa
yap

Çalıştır Adım

Palamut! Palamut! Palamut! Bir "if" (eğer) fonksiyonu kullanarak beni oraya en az sayıda blokla ulaştır.

• 17. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/17

Klasik Labirent 17 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön
sağa dön
kadar tekrarla
yap
eğer sağa doğru yol varsa
yap
sağa dön

Çalıştır Adım

Pekala, hadi pratik olsun diye tekrar yapalım - bu çok farklı değil ama duvarla dikkat et!

Tanrı

• 18. Bulmacanın Çözümü

https://studio.code.org/hoc/18

Klasik Labirent 18 Kod Saati'ni tamamladım Giriş Yap

ilerle
sola dön
sağa dön
kadar tekrarla
yap
eğer ilerde yol varsa
yap
ilerle
değilse
sola dön

Çalıştır Adım

"Eğer-Değilse" bloğu koşulu kontrol eder ve birini ya da diğeri yapar. Mese palamuduna ulaşmam için bu yeni bloğu kullanın.

Tanrı

- *Vee Bulmacanın Sonuna Geldik :)*



HAZIRLAYANLAR

Kübra KABASAKAL - 171320141055

Sümeyye KAPRAN - 171320141052

Hilal DİK - 171320141054

Öğretim Üyesi: Yrd.Doç.Dr. Celal Murat KANDEMİR