

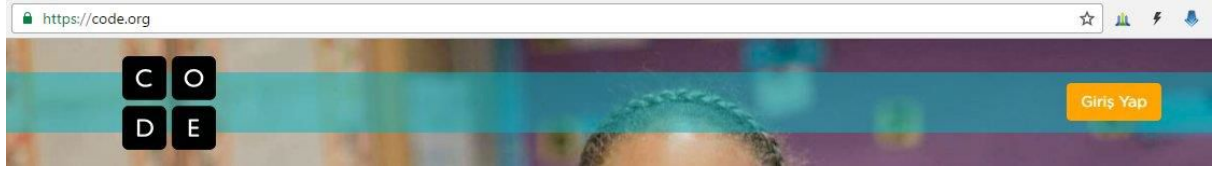
Code.org Kullanma Rehberi

1. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersini veren öğretmenler code.org sitesinde bir öğretmen hesabı açacaklar. Daha sonra bu hesap içinde 5. ve 6. Sınıfları sınıf adıyla ayrı ayrı oluşturup okuldaki öğrencileri bu hesaplara ekleyecekler.
2. Oluşturulan code.org hesaplarına öğrenciler giriş yaptığı zaman, öğrencileri ilçe hesaplarına da ekleyiniz. Öğrenciler kendi hesaplarına giriş yaptıktan sonra code.org/join sitesini açmalarını sağlayın. Açılan sayfada bölüm kodunu yazıp Go düğmesine tıklamaları yeterlidir.
3. Öğrenciler code.org hesaplarına giriş yaptıktan sonra ders 2'den çalışmaya başlamalarını sağlayın. Öğrenciler Code.org üzerinde sırasıyla Ders 2, Kurs 3, Ders 4 ve Hızlandırılmış Kurs bölümlerini bitireceklerdir. Tüm bu bölümler bitince Scratch programına geçilecektir.

1.CODE.ORG İNTERNET SİTESİ ÖĞRETMEN HESABI AÇMA	1
5.CODE.ORG ÖĞRETMEN HESABINA SINIF VE ÖĞRENCİ EKLEME	3
6.CODE.ORG İNTERNET SİTESİNE ÖĞRENCİ GİRİŞLERİ	7
7.CODE.ORG ÖĞRETMEN HESABINDA ÖĞRENCİ İLERLEMELERİ TAKİP ETME	10
8.CODE.ORG ÖĞRENCİ HESAPLARININ KODLABAFRA HESABINA DAHİL EDİLMESİ.	12

1.CODE.ORG İNTERNET SİTESİ ÖĞRETMEN HESABI AÇMA

code.org sitesini açınız. Sağ üst köşedeki **giriş yap** düğmesine tıklayınız.



Açılan sayfada sol tarafta mavi Hesap Oluştur düğmesine tıklatınız. Sağ tarafta yer alan bağlantıları kullanıp **Google, Facebook ve Microsoft** hesabınızla da kayıt olabilirsiniz.

Zaten bir hesabınız var mı? Oturum Aç

E-posta

Parola

[Şifrenizi mi unuttunuz?](#)

Giriş Yap

☐ Beni hatırla

Henüz kaydolmadınız mı?

Hesap oluştur

Google Hesabı ile giriş yapın

Facebook ile giriş yapın

Microsoft Hesabı ile giriş yapın

Sayfada istenen bilgileri doldurun ve **Kaydol** düğmesine tıklayın.

Code.org için kayıt ol

Sign up for an account to track your progress or manage your classroom. [You can browse the various stages and puzzles](#) without an account, but you will need to sign up to save your progress and projects.

Hesap Türü

Öğretmen

E-posta

orhangazidemirci@gmail.com

şifre

Şifre doğrulama

Görünen İsim

Orhan Demirci

Yaş

21+

Cinsiyet (isteğe bağlı)

Erkek

Kaydol

Zaten kayıtlı mısınız? [Giriş Yap](#)

Google Hesabı ile giriş yapın

Facebook ile giriş yapın

Microsoft Hesabı ile giriş yapın

Kayıt işlemi tamamlandığında site öğretmen ana sayfası ile karşılaşacaksınız.

Bildirimler

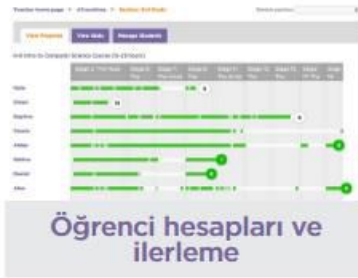


We spent the summer turning your feedback into new features. Now, you can **track multiple students' progress** even if they're pair programming on one device. You can use **the best interactive tools** from our CS Principles course in *any* classroom. And your students can **keep unused code** in their workspace to encourage experimentation! Check out all our new features and let us know what you think.

[Daha fazlasını öğren](#)

🔔 Bizim öğretmen bloğumuzdaki yeni özellikler ve güncelleştirmeleri takip edin. [Duyurular bkz.](#)

Öğretmen ana sayfa



Öğrenci hesapları ve ilerleme



Ders Gelişiminiz



Ders planları ve kaynaklar

2.CODE.ORG ÖĞRETMEN HESABINA SINIF VE ÖĞRENCİ EKLEME

Ana sayfada bulunan Öğretmen ana sayfa bölümüne tıklayıp öğretmen paneline girelim. Aynı işlemi sağ üst köşedeki isminize tıklayıp açılan listeden Öğretmen ana sayfayı da seçebilirsiniz.



Açılan sayfada yeni bölüm düğmesine tıklayın.

Yeni bölüm

Sayfadaki alanları aşağıdaki resimde görüldüğü gibi doldurun ve kaydet düğmesine tıklayın. !!!

(Bu işlemi her şube için ayrı ayrı yapacaksınız.)

Bölüm: Buraya sınıf ismini yazın. 5. Sınıflardan başlayınız.

Oturum açma türü: buradan öğrencilerin siteye nasıl gireceğini seçiyoruz. Picture seçeneğini seçince sistem tarafından öğrencilere giriş için birer maskot resmi atanacaktır.

Kurs: Listedten Ders 2'yi seçiniz. Kodlama eğitimine Ders 2'den başlayacağız.

Yeni bölüm

Bölüm	Oturum açma türü	Sınıf	Kurs	Ektalar	Öğrenciler	Bölge Kodu	
6-A Sınıfı	picture ▼	6 ▼	Ders 2 ▼	<input type="checkbox"/>			<div>Kaydet</div> <div>İptal</div> <div>Sertifika yazdır</div>

Bilgileri doldurup kaydettiğinizde aşağıdaki gibi bir sayfa gelecektir. Bu sayfada sınıf isminin altındaki **Öğrencileri Yönet** düğmesine tıklayın.

Bölüm	Oturum açma türü	Sınıf	Kurs	Ektalar	Öğrenciler	Bölge Kodu	
6-A Sınıfı Öğrencileri Yönet	picture	6	Ders 2	Hayır	0	FGQXFM	<div>Düzenle</div> <div>Sil</div> <div>Sertifika yazdır</div>

Öğrenci ekleme sayfası açılacaktır. Bu sayfada sağ üstteki **birden fazla öğrenci ekle** düğmesine tıklayın.

Öğrenci Ekle

Birden fazla öğrenci Ekle

Öğrencileri taşı

Yeni bir bölüm oluşturdunuz. Şimdi yukarıdaki öğrenci ekle ve birden fazla öğrenci Ekle düğmelerini kullanarak öğrencilerinizi ekleyin.

Bu sayfada öğrenci isimlerini yazacağınız bir kutu açılacak. Öğrencilerin isimleri aşağıdaki resimdeki gibi alt alta yazınız. Sınıftaki bütün öğrencileri yazdıktan sonra Bitti düğmesine tıklayın. !!!
NOT: E-Okuldan excel öğrenci listesi alarak öğrenci isimlerini kopyalayıp aşağıdaki kutuya yapıştırabilirsiniz.

Öğrenci Ekle

Birden fazla öğrenci Ekle

Öğrencileri taşı

Yazın veya öğrencilerinizin isimlerini, her satırda bir tane olacak şekilde yapıştırın:

ASLI TOPRAK
MERT DEMİRKIRAN
DERYA KUTLU
ELİF YILMAZ

Bitti

İptal

Bu sayfada öğrencilerin yaşını ve cinsiyetini seçtikten sonra Tümünü Kaydet düğmesine tıklayın. (Cinsiyet alanı zorunlu değildir)

Öğrenci Ekle Birden fazla öğrenci Ekle Öğrencileri taşı

İsim	Yaş	Cinsiyet	Gizli	Tümünü Kaydet
ELİF YILMAZ	12 ▼	Kadın ▼	Otomatik olarak oluşturulan	Kaydet İptal
DERYA KUTLU	12 ▼	Kadın ▼	Otomatik olarak oluşturulan	Kaydet İptal
MERT DEMİRKIRAN	12 ▼	Erkek ▼	Otomatik olarak oluşturulan	Kaydet İptal
ASLI TOPRAK	12 ▼	Kadın ▼	Otomatik olarak oluşturulan	Kaydet İptal
				Tümünü Kaydet

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

Açılan sayfada öğrenci listesini göreceksiniz.

- 1. Gizi göster:** Bu düğmeye tıklayıp öğrencilerin girişte kullanacağı maskot resmini görebilirsiniz.
- Bu bağlantıyı öğrencilere vererek siteye buradan giriş yapmalarını isteyeceksiniz.
- Öğrenci kartlarını yazdırın, öğrenciler kartlardaki bilgilerle siteye girebilirler.

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

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

Öğrencinizin kullanıcı giriş bilgilerinin bulunduğu kartlar yazdırın.

Öğrenci kartları bu şekilde görünecektir.

Bu Sayfayı Yazdır

URL
https://studio.code.org/sections/FGQXFM

İsim
ELİF YILMAZ

Gizli Resim



URL
https://studio.code.org/sections/FGQXFM

İsim
DERYA KUTLU

Gizli Resim



URL
https://studio.code.org/sections/FGQXFM

İsim
MERT DEMİRKIRAN

Gizli Resim



URL
https://studio.code.org/sections/FGQXFM

İsim
ASLI TOPRAK

Gizli Resim



3.CODE.ORG İNTERNET SİTESİNE ÖĞRENCİ GİRİŞLERİ

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

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

Ders 2

[Şimdi dene](#)
[Yardım Al](#)

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

Bağılantısız Etkinlik

1 2

Sahne 2: Gerçek-yaşam Algoritmaları: Kağıt Uçaklar

Bağılantısız Etkinlik

1 2

Sahne 3: Labirent: Sıra

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Sahne 4: Aktör: Sıra

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

C O
D E
STUDIO

Sahne 1: Grafikli Kağıdıyla Programlama

1

DAHA FAZLA

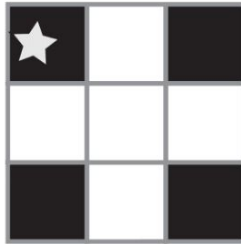
Hata bildir

Merhaba ELİF ▼

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 ELİF ▲

Eşli Programlama

İlerlemem


Çıkış Yap

Şimdi dene

Yardım AI

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.



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

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

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 bilimleri 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



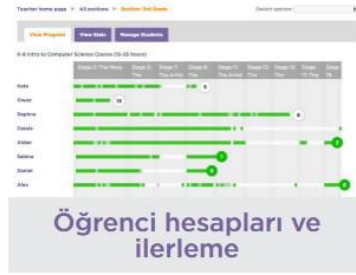
HATIRLATMA: Öğrencileri sınıf oluşturup eklediğinizde ilerlemelerini takip etmelisiniz. Ders 2'yi bitiren öğrenci ana sayfaya dönüp Kurs 3'ten devam etmelidir.

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

3.CODE.ORG ÖĞRETMEN HESABINDA ÖĞRENCİ İLERLEMELERİ TAKIP ETME

code.org hesabınıza giriş yapıp öğretmen ilerlemesini tıklayınız.

Öğretmen ana sayfa



Öğrenci hesapları ve ilerleme



Ders Gelişiminiz



Ders planları ve kaynaklar

İlgili sınıfınızı bulup ilerlemeyi görüntüle kısmına tıklayınız

6-A Sınıfı İlerleme Durumu Öğrencileri Yönet	picture	6	Ders 2	Hayır	5	FGQXFM	Düzenle Sertifika yazdır
---	---------	---	--------	-------	---	--------	-----------------------------

Sınıfınızdaki öğrencilerinizin, belirlediğiniz derste ki ilerlemelerini görebilirsiniz. Seçilen kurs kısmını değiştirerek öğrencilerin diğer bölümlerdeki ilerlemelerini de görebilirsiniz.

İlerleme Durumu **Metin Yanıtlar**

İlerlemeyi Görüntüle

Ders 2

İsim	İlerleme Durumu			
	S.1:	S.2:	Sahne 3:	Sahne 4:
ELİF YILMAZ			3	
DERYA KUTLU	0			
MERT DEMİRKIRAN	0			
ASLI TOPRAK	0			
ALİ DEMİR	0			

İlerlemeyi Görüntüle

Ders 2

İsim

ELİF YILMAZ

DERYA KUTLU

MERT DEMİRKIRAN

ASLI TOPRAK

ALİ DEMİR

Kurs 3

'16 - 17' Bilgisayar bilimleri ilkeleri

Ünite 1: İnternet

Ünite 2: Sayısal bilgi

Unit 3: Algorithms and Programming

csp4

Bilgisayar bilimleri temeller

Hızlandırılmış Kurs

Ders 1

Ders 2

Matematik

Bilgisayar bilimine Cebir

Bilgisayar bilimine cebir Ders A

Bilgisayar bilimine cebir Ders B

other

csd1

fesbinary

Saat Kodu

Anna ve Elsa ile kodlama yap

0

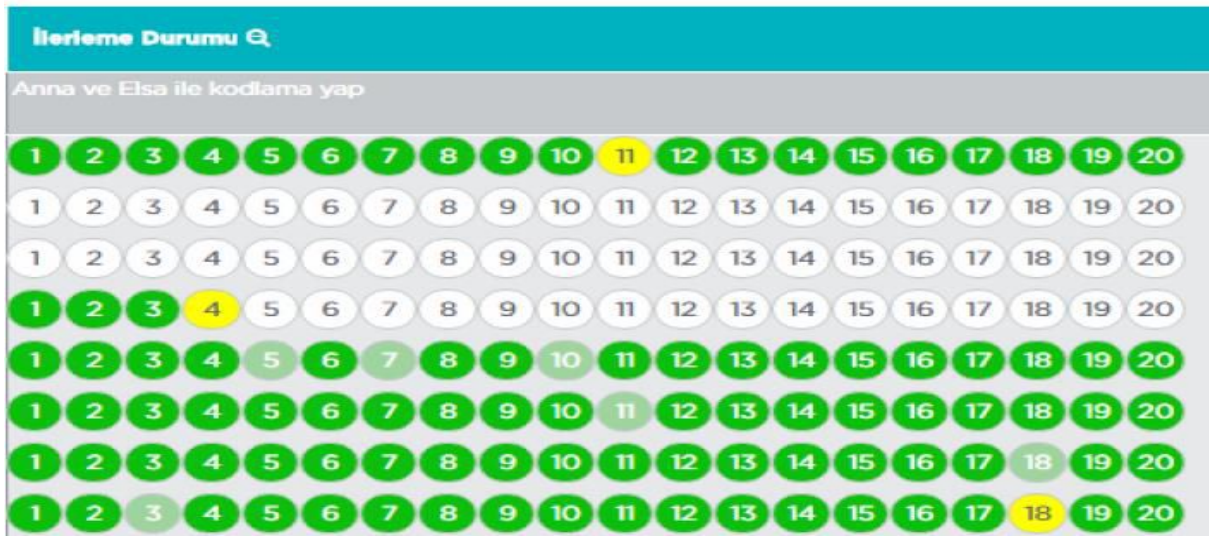
Başlatılmadı İşlem devam ediyor tamamlanmadı, fazla blok var denenen en yüksek seviye

KURSU BİTİREN BİR ÖĞRENCİ ANA SAYFAYA TIKLAYARAK YÖNLENDİRDİĞİNİZ DİĞER BÖLÜMLERE GEÇEBİLİR. BÖYLELİKLE ARKADAŞLARINI BEKLEMEDEN KALMAZ.

Öğrencinin bölümü doğru geçip geçmediğinin hızlı kontrolünü yapabilmek için aşamalarda renk önemli görülmektedir. İlerleme durumu yazan yerde büyütece tıklayarak aşağıdaki gibi görünüme geçebilirsiniz.

- **Koyu renk Yeşil olanlar kodu doğru yazmış**
- **Açık renk Yeşil olanlar bölümü geçmiş fakat fazla kod kullanmış**
- **Sarı renk ise bölümü tamamlayamamış ilerlemeye devam ediyor**
- **Beyaz renkli olanlar ise hiç başlanmamış olduğunu göstermektedir.**

☐ Başlatılmadı ☐ İşlem devam ediyor ☐ tamamlanmadı, fazla blok var ☒ tamamlandı, harika



İstenilen bölümdeki ilerlemeyi görebilmek için öğrencinin hizasındaki ilgili aşamanın üzerine tıklanır. Öğrencinin oluşturduğu kodlar ekrana gelir.

STUDIO Sahne 2: Gerçek-yaşam Algoritmaları: Kağıt Uçaklar **2** **DAHA FAZLA** **Merhaba Adem**

Çoktan Seçmeli

Üçgen ile başlayın
Üçgenin altına kare yerleştirin
Karenin altına başka bir üçgen daha yerleştirin

Hangi resim bu algoritmayı takip etmez?

Öğretmen Paneli

Öğrenci
ELİF YILMAZ

kendini dene

Bölüm 6-A Sınıfı

6-A Sınıfı

3 ALİ DEMİR
3 ASLI TOPRAK
3 DERYA KUTLU
✓ ELİF YILMAZ
3 MERT DEMİRKIRAN

Gizlilik Politikası | Kendi dilinize çevirmemiz için bize yardım edin | Destek | **Türkçe** | **© Code.org, 2016**

NOT: ilerleme tıklandığında “**Teacher view is not available fort his puzzle**” hata mesajı ile karşılaşıyorsanız problem siteden kaynaklanmaktadır. Araştırıldığında trafik yoğunluğu sebebiyle kaydedilemediği yazmaktadır.

Öğrenci hesapları ilerleme kısmında İstatistikleri görüntüle kısmına tıkladığınızda öğrencilerinizin tamamladığı seviyeleri ve oluşturdukları toplam kod satırlarını görebilirsiniz.

İlerleme Durumu	Metin Yanıtlar	Değerlendirmeler/Anketler	İstatistikler	Öğrencileri Yönet
İsim	Tamamlanan seviyeler		Kod satırları	
ŞEVVAL SİNALOĞLU	0		0	
ORHUN TEMİZEL	23		64	
AYÇA HAYAT KOMAR	2		4	

ÖNEMLİ: Bu bölümde tamamlanan seviye daha önemlidir. İlgili öğrencilerin tespiti bu bölümden daha net belli olacaktır.

Öğrenciler evde kendileri de bağımsız çalışabilirler. Öğrenci resimdeki bölümlerin son aşamalarında kendilerinin hayal edip oluşturacağı oyun tasarlayabilmeleri istenmektedir. Bu aşamayı tek bir kod yazıp(oyun oluşturmadan) bitişe tıklasa bile başarıyla geçmiş sayılmaktadır. Özellikle ilgili öğrencilerimizin tamamladıkları bölümle ilgili son aşamada bir oyun tasarlama yapmalarını sağlamalıyız. Bu sayede ilerleyen aşamalarda öğrenci daha güzel oyunlar tasarlayabilecektir.



4.CODE.ORG ÖĞRENCİ HESAPLARININ KODLABAFRA HESABINA DAHİL EDİLMESİ.

Öğrencilerinizi code.org hesabına ekledikten sonra öğrencileri kodlabafra code.org hesabına da eklemeniz gerekmektedir. Bu sayede ilerlemeleri koordinatörler de görüp ilçe genelinde istatistik ve ilerleme raporu hazırlayabileceklerdir.

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 sağlayın. Bu işlemi ilçe hesabı ve il hesabı için ayrı ayrı yapmanız gerekmektedir.

The screenshot shows the code.org/join page in a web browser. The browser's address bar displays "code.org/join". The page features the Code.org logo (a 2x2 grid of letters C, O, D, E) and the word "STUDIO" below it. A text prompt asks the user to enter a code shared by their teacher, with an example "ABCDEF" and a note that the code is 6 characters long. A text input field contains the code "FGQXFN". Below the input field is an orange "Go" button. A teal header bar at the top right says "Merhaba ALİ" with a dropdown arrow. Below this, a green notification bar states "MERKEZ için kayıt oldunuz." (You are registered for the center). A purple section titled "Hoş geldiniz ALİ DEMİR" (Welcome ALİ DEMİR) contains the text "Ders 2" and "Sahne 3: Labirent: Sıra" (Scene 3: Maze: Line), along with orange buttons for "Devam" (Continue) and "Kursu İncele" (View Course). At the bottom, a white box for "Ders 2" (Lesson 2) includes the text "Ders 2, okuma bilen öğrenciler için tasarlanmıştır." (Lesson 2 is designed for students who can read.) and two buttons: "Kursu İncele" (View Course) and "Şimdi dene" (Try Now).

Bu işlemi tekrarlayarak öğrenciye birden çok öğretmen (hesap) atayabilirsiniz. Eğer öğrenciler kendi mail adresleri ile üye olmuşlarsa yada başka bir öğretmenin hesabındalar ise, bu işlemi uygulayarak öğrencileri kendi hesabınıza da ekleyebilirsiniz.