

# BİLFEN'DEN 99 ETKİNLİK

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgınından dolayı uzmanlar “Evde Kal” çağrısı yaparken okullarda da online eğitim modeline geçildi. Bu dönemde **Bilfen Okulları** dahil pek çok okul tüm alt yapı çalışmalarını tamamlayıp öğrencileri ile “**Dijital**” platformlarda buluştu.

Yine bu dönemde okullarda her yıl mayıs ayının ilk haftası kutlanan Bilşim Haftası kapsamında pek çok etkinlik de online ortamda taşındı. **Bilfen İlköğretim Kurumları** Bilşim Teknolojileri Bölümü öğrencilerin ebeveynleriyle birlikte yapabilecekleri 99 farklı etkinlik hazırladı. Onları teknolojiyi üretmeye teşvik eden ve gerçek yaşamla buluşturan, aynı zamanda farklı ilgi alanlarında merak uyandırarak yaratıcılıklarını göstermelerine ve geliştirmelerine fırsat veren içerikler kurguladılar. Bu içerikleri farklı yaş gruplarına özel etkinliklerde yaratıcılık, bilişimsel düşünme ve kodlama, mühendislik ve tasarım, üretkenlik temaları altında bir araya getirdiler.

Salgın bir hastalığın hepimizi evlere kapatacağını duymak bilimkurgu filmlerinde olabiliyordu. Şimdi çocuklarımız okula gidemiyorlar, uzaktan eğitim alıyor, ne arkadaşlarıyla bir araya gelebiliyor ne de başka bir etkinliğe katılabiliyor. **Bilfen İlköğretim Kurumları** Bilşim Teknolojileri Bölümü de bu süreci çocukların daha etkili olabilecek bir hale getirmek için Bilşim Haftası kapsamında 99 farklı etkinlik hazırladı.

Dijital teknolojilerin katlanarak geliştiği dijital dönüşüm diye adlandırdığımız bir yüzyıldan geçiyoruz. Bu yüzyılda yaşamaya ve öğrenmeye biçimlerimiz, çalışma biçimlerimiz, sosyalleşmemiz tamamen yeniden şekilleniyor. Dünyanın bu kadar hızlı bir dönüşüm içindeyken gelecekte dijital mimar, sanal çevre tasarımcısı, avatar tasarımcısı, alternatif araç geliştiricisi gibi mesleklere sahip olacak çocukları değişen dünyaya adapte olacak esneklikte ve becerilerle yetiştirmemizin çok önemli olduğunu belirten **Bilfen İlköğretim Kurumları** Bilşim Teknolojileri Bölümü Başkanı Celale Esra ALGAN, “Öncelikle çocuklarımızın teknoloji ile geçirdikleri zamanda teknolojiyi nasıl kullandıklarını farkında olmalıyız. Yani burada çocuğumuzun teknolojiyi hangi amaçla kullanarak vakit geçirdiği önem kazanıyor. Üretim amaçlı değil üretim amaçlı teknolojiyi yararlandıklarını teknolojiyle geçirdikleri zaman da kaliteli hale geliyor. Çocuğumuz kodlama yaptığında veya dijital bir hikaye, animasyon, web sitesi, grafik tasarladığında, teknolojiyi kullanarak müzik yaptığında, film çektiğinde, bir rapor hazırladığında, elektronik tablolarla analiz ve hesaplamalar yaptığında üretiyor. Yani tüm bu etkinlikleri yaparken çocuğumuz cihaz başında aktif ve aktif olduğu kadar onları geleceğe hazırlayacak olan yaratıcılık, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini de geliştirmiş oluyor.” dedi.

**Bilfen İlköğretim Kurumları** Bilşim Teknolojileri öğretmenlerinin hazırladığı örnek çalışmalar aşağıda bulabilirsiniz.

Evde ebeveynler ile birlikte yapılabilecek etkinlikler:

## -Hızlandırılmış Zamanlar

Bir kuru bakliyatı çimdiledirelim. Nasıl büyüdüğünü hızlandırılmış olarak görmek ister misin?

## Nasıl mı?

Bakliyatı dıktığınız ilk günden başlayarak 30 gün boyunca her gün aynı açıdan aynı ışıkta fotoğrafını çek. Çektiğin fotoğrafları tabletinde Stop Motion animasyon uygulaması ile hızlandırılmış bir video haline getir. Değişimi farklı bir açıdan keşfet!

## -Ağır Çekim ile Heyacan Verici Sahneler

Bir buz nasıl eriyor veya bir mürekkep suda nasıl dağılıyor? Zamanı yavaşlatarak görmek ister misin?

## Nasıl mı?

Tabletinin kamera modunu ağır çekime al ve kayda başla. Gördüklerine inanamayacaksınız!

## -Fotoğraflar Konuşuyor

Bir hayvanı, bir tenis topunu, bir sebze-yi hatırla ünlü bir bilim adamını veya tarihten bir kişiyi konuşturmak ister misin?

## Nasıl mı?

Konuşturmak istediğin kişinin veya nesnenin fotoğrafını çekebilirsin. Dilersen internetten de fotoğrafı indirebilirsin. Tabletinde yüdeyeceğin ChatterPix uygulamasında fotoğrafı açtıktan sonra bir ağzı çizip sesini kaydet. İşte animasyonun hazır!



**Celale Esra ALGAN**  
Bilfen İlköğretim Kurumları  
Bilşim Teknolojileri Bölümü Başkanı

## -Geri Dönüşüm Robotları

Evde geçirdiğin her gün ne kadar çok çöp çıktığını fark ettin mi? Pekli bazı bozulan oyuncakların da bu çöplere dahil oluyor mu? Hiçbirini atma! Şimdi seninle onları kullanarak çok eğlenceli bir robot yapacağız.

## Nasıl mı?

Ailenle birlikte evde geri dönüşüm için kullanılabilecek malzemeleri bulmaya başla. Artık yazmayan bir kalem, çalışmayan bir fare, eski bir CD, bozulmuş oyuncaklar, plastik şişe kapakları evde bulabildiğin ve artık işe yaramayan ne varsa toplama zamanı. Makas, yapıştırıcı ve boya kalemlerine ihtiyacın olacak. Haydi robotunu tasarla!

## -Kaleci Motor

Sahayı hazırla! Tasarlayacağın kaleci bakalım kaç top kurtaracak?

## Nasıl mı?

DC motorun uç kısmına bir abeslang takılır. DC motorun ucundaki abeslang yere temas edecek fakat rahatça dönebilecek şekilde sabitlenir.

Ardından bir saha düzeni kurulur ve DC motor kaleci olur.

Oyuncu bir top yardımıyla kaleye gol atmaya çalışır.

## -Mini Elektrik Süpürgesi

Ben mucit olmak ve evimde de kendi yaptığım icatları kullanmak istiyorum diyorsan mini elektrik süpürgesiyle serüvenine başlayabilirsin.

## Nasıl mı?

Malzemeler: İçecek kutusu, ince kumaş, kapak, tül, DC motor, anahtar, yapıştırıcı, maket bıçağı. Kolları sıva, işte başlayınız!

## -3B Kitap Kapağı Tasarımı

En sevdiğin kitabın kapağını yeniden tasarlamak mı istersin? Yoksa yazdığın bir hikayenin kapağını mı?

## Nasıl mı?

Paint programını açtıktan sonra Paint 3B ile Düzenle komutuna tıklayın ve çizime başlayın. Kitabın konusunu kapakta yansıtır, kitabın adını ve yazarını kapağa yazın. Çizimini önce bir kâğıda kalem ve boya kullanarak yapabilir ve sonrasında elindeki görseli kullanarak bilgisayardan çizime taşıyabilirsiniz. Kapağın emimin ki çok dikat çekici olacak!

## -Evin İçindeki Şekiller

Evin içinde gizlenmiş pek çok saklı şekil var. Onları bulmaya hazır mısın? Hatta bu şekillerden farklı figürler de oluşturabilirsin.

## Nasıl mı?

Tabletinin kamerasıyla gizlenmiş şekilleri bul ve fotoğraflarını çek. Çektiğin fotoğrafları tabletinde galeri uygulamasından aç ve çektiğin fotoğrafları düzenle. Kalem ve filtre özelliklerini kullanarak farklı renkler verebilir, belki de bir pinpon topunu yapacağın çizimle bir insan yüzü haline çevirebilirsin.

## -3B Bilim Kurgu Hikayesi

Bilim kurgu hikayesine var mısın? Hikayenden sen de oynatabilirsin veya 3 boyutlu olarak hikayenin karakterlerini kendin de tasarlayabilirsin.

## Nasıl mı?

<https://toontastic.withgoogle.com/> adresine git veya tablet uygulamasını indir. Senaryonu hazırla, karakterlerini tasarla. Animasyonlar ve müzik eşleyerek dijital hikayeni tamamlayabilirsin.

## -Solidworks Kids ile Evcil Hayvanını 3 Boyutlu Modelle

En sevdiğin hayvanın veya varsa kendi evcil hayvanının üç boyutlu modelini çizmeye ne dersin?

## Nasıl mı?

[www.swappsforkids.com](http://www.swappsforkids.com) adresine giderek bir hesap aç. Haydi başlayalım. Benim en sevdiğim evcil hayvanım balıktır. 3 boyutlu modelini birlikte oluşturalım mı?

## -Mutfağa Biri mi Var?

Limonata yapmaya var mısın? Yoksa kek mi? Tost mu dedi biriniz? Mutfağa gir, istediğin bir tarifi ebeveynlerinden yardım alarak yap ve resimlerle adım adım nasıl yaptığını anlatan algoritman oluştur.

## Nasıl mı?

Seçtiğin tarifi yaparken adım adım her aşamadan fotoğrafını çek. İşe malzemelerin fotoğrafını çekerek başlayabilirsin. Tabletinde Book Creator web veya tablet uygulamasını aç, çizgi roman sayfa düzenlerinden birini seç ve çektiğin resimleri ekle. Konuşma balonlarını ekle ve algoritmanı sırasıyla numaralandırarak yazmayı unutma! Yemek tarifi algoritmana dilerse sen ve video da ekleyebilirsin.

## -Algoritma Avcısı

Korsanların hazineleri bulabilmek için kullandıkları haritaları düşünün. Harita olmadan hazineye ulaşamazlar. Bu etkinlikte evinizin farklı odalarını ve seçtiğiniz farklı eşyaları kullanabilirsiniz.

## Nasıl mı?

Evinizde seçtiğiniz bir odaya bir eşyanızı saklayın. Daha sonra farklı bir odaya başlangıç noktası olarak belirleyin. Bu noktadan itibaren sakladığınız eşyaya ulaşmak için hangi adımları izlemenizi gerektirdiğini bir algoritma şeklinde kâğıda yazın. Algoritma haritanızı birkaç farklı parçadan oluşturup her aşamada bir parçanın bulunmasını sağlayarak oyunu zorlaştırabilirsiniz. Ailenizden kâğıda yer alan talimatları kullanarak hazineleri bulmalarını isteyin. Ailenin her üyesi birer harita hazırlayabilir ve bu şekilde oyunu geliştirebilirsiniz.

## -Arduno: Sosyal Mesafe Uyarısı

“Sosyal mesafe kuralına insanları ne kadar uyuyor? Mesafe sensörünü kullanarak sosyal mesafe uyarı sistemi geliştirmeye ne dersin?”

## Nasıl mı?

<https://www.tinkercad.com/> adresine git ve Circuits seç. Tasarlayabileceğin bu devre için bir adet arduino, ultrasonic mesafe sensörü ve bir adet buzzer ihtiyacın var. Market kasasına yerleştirilecek devre, müşterinin 2 m’den daha fazla yaklaşması ile buzzer devreye girecek ve uyarıda bulunacak.

## -Scratch: Çarkıfelek

İngilizceyi geliştirdiğin bir kodlama oyunu geliştirmeye var mısın?

## Nasıl mı?

<https://scratch.mit.edu/> adresine git ve yeni bir proje oluştur. Çarkı çevir butonuna bastığında çarkıfeleğin döncek ve gelen resimli nesnenin İngilizce karşılığını doğru işaretlemen gerekecek. Her doğruya çarkta verilen puanı kazanacaksın. Dilersen çarklara matematik işlemleri yazabilir çarkı çevirince gelen soruları arkadaşlarınla birbirinize sorabilirsiniz. (Bülten)