

BİLFENLE EVDE TEKNOLOJİ İLE KAL

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 Bilişim Haftası kapsamında pek çok etkinlik de online ortama taşındı. **Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim 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 düşünmek bilimkurşu filmlerinde olabilir. Şimdi çocuklarımız okula gidemiyorlar, uzaktan eğitim alıyor, ne arkadaşlarıyla bir araya gelebiliyor ne de başka bir etkinliğe katılabiliyor. **Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri Bölümü** de bu süreci çocukların daha etkili olabilecek bir hale getirmek için Bilişim haftası kapsamında 99 farklı etkinlik hazırladı. Dijital teknolojiyi katararak geliştirdiği dijital dönüşüm diye adlandırdığımız bir yüzyıldan geçiyoruz. Bu yüzyılda yaşamaya ve öğrenmeye biçimimiz, 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 mesleklerle sahip olacak çocukları değişen dünyaya adapte edecek esneklikte ve becerilerle yetiştirmemizin çok önemli olduğunu belirten **Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri Bölüm Başkanı Celale Esra Altın**; "Öncelikle çocuklarımızın teknolojiye geçirdikleri zamanda teknolojiyi nasıl kullandıklarını farkında olmalıyız. Yani burada çocuğumuzun teknolojiyi hangi amaçla kullanarak vakit geçirdiği önem kazanıyor. Tüketim amaçlı değil üretim amaçlı teknolojiyi yararlan-dıklarını 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 Bilişim Teknolojileri öğretmenlerinin** hazırladığı örnek çalışmalar aşağıda bulabilirsiniz.



GERİ DÖNÜŞÜM ROBOTLARI

Evde geçirdiğin her gün ne kadar çok çöp çıktığını fark ettin mi? Pek çok 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!

KALECİ MOTOR

Sahayı hazırla! Tasarlayacağın kaleci bakılın 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 kurular ve DC motor kaleci olur.

Oyuncu bir top yardımıyla kaleye gol atmaya çalışır.

MİNİ ELEKTRİK SÜPÜRGESİ

Ben mucit olmak ve evimde de kendi yaptığım icatları kullanmak istiyorum diyorsan mini elektrik süpürgeyi seri üretime başlayabilirsin.

Nasıl mı?

Malzemeler: İçecek kutusu, ince kumaş, ka-

pak, tül, DC motor, anahtar, yapıştırıcı, maket bıçağı. Kolları sıva, işte başlayalım!

38 KİTAP KAPAĞI TASARIMI

En sevdiğiniz kitabın kapağını yeniden tasarlamak mı istersiniz? Yoksa yazdığınız bir hikayenin kapağını mı?

Nasıl mı?

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

EVİN İÇİNDEKİ ŞEKİLLER

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

Nasıl mı?

Tabletin kamerasıyla gizlenmiş şekilleri bul ve fotoğrafları çek. Çektiğin fotoğrafları tabletinde galeri uygulamasından aç ve çektiğin fotoğrafları düzenle. Kalem ve filtre özelliklerini kullanarak farklı renklerle boyabilir, belki de bir pipon topunu yapacağın çizimle bir insan yüzü haline çevirebilirsin.

38 BİLİM KURGU HİKAYESİ

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

Nasıl mı?

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

SOLIDWORKS KIDS İLE

EVÇİL HAYVANINI 3 BOYUTLU MODELLE

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

Nasıl mı?

www.swappsforkids.com adresine giderek bir hesap aç. Haydi başlayalım. Benim en sevdiğim evcil hayvanım balığım Moli. 3 boyutlu modelini birlikte oluşturalım mı?

MUTFAKTA BİRİ Mİ VAR?

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

algoritmanı oluştur.

Nasıl mı?

Seçtiğin tarifi yaparken adım adım her aşamanın 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 diler sen ses ve video da ekleyebilirsin.

ALGORİTMA AVCISI

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 adımların izlenmesi gerektiğini bir algoritma şeklinde kâğıda yazın. Algoritma haritanızı birkaç farklı parçadan oluşturun her aşamada bir parçanın bulunmasını sağlayarak oyunu zorlaştırabilirsiniz. Ailenizin kâğıtta yer alan talimatları kullanarak hazinenizi bulmalarını isteyin. Ailenin her üyesi birer harita hazırlayabilir ve bu şekilde oyunu geliştirebilirsiniz.

ARDUİNO: SOSYAL MESAFE UYARISI

"Sosyal mesafe kuralına insanlar 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 devreye için bir adet arduino, ultrasonic mesafe sensörü ve bir adet buzzera ihtiyacın var. Market kasasına yerleştirilecek devre, müşterinin 2 m'den daha fazla yaklaşması ile buzzer devreye girecek ve uyarı verilecektir.

SCRATCH: ÇARKİFELEK

İngilizce geliştirdiğin bir kodlama oyunu geliştirmeye var mısın?

Nasıl mı?

<https://scratch.mit.edu/> adresine git ve yeni bir proje oluştur. Çarkı çevir butonuna bastığında çarkfeleğin dönecek ve gelen resimli nesnenin İngilizce karşılığını doğru işaretlemeni gerekecek. Her doğru da çarkta verilen puanı kazanacaksın. Dilersen çarklara matematik işlemleri yazabilir çarkı çevirince gelen soruları arkadaşlarınla birbirinize sorabilirsiniz. Bütün

HIZLANDIRILMIŞ ZAMANLAR

Bir kuru bakliyat çimlendirelim. Nasıl büyüdüğünü hızlandırılmış olarak görmek ister misin?

Nasıl mı?

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

AĞIR ÇEKİM İLE HEYACAN VERİCİ SAHNELER

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

Nasıl mı?

Tabletin kamerası modunu ağır çekime al ve kayda başla. Gördüklerine inanamayacaksınız!

FOTOĞRAFLAR KONUŞUYOR

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

Nasıl mı?

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