

almanıza gerek yok. Web üzerinden uygulamaları adım adım izleyip örnekleri birlikte yapmanız, kavramların üzerinden geçmeniz yeterli... Sırası gelmişken, nesneye yönelik programlama dahil olmak üzere programcılığın bütün temel kavramları; Algoritma, Nesne, Dizi, Fonksiyon gibi temel kavramlar çeşitli örneklerle anlatılıyor ve platformlar üzerindeki uygulamalar ile enine boyuna işleniyor kitapta. Öğretmen ve Ebeveyn Rehberliğinde: Otuz yıldır programcılık yapan, şimdiye dek yazdığı 10 farklı bilgisayar kitabıyla bütün bilişim camiası tarafından iyi tanınan Zafer Demirkol, 7 yaşındaki oğluyla yardımlaşarak hazırlamış bu kitabı. Kitap, öğretmenlere ve velilere, programlamanın temel kavramlarını çocukların anlayabileceği bir şekilde nasıl anlatabileceklerini gösteriyor. Programlamaya başlama yaşını, Demirkol 4-5 olarak belirlemiş! Yani aslında çocuklar okuma yazmadan önce programlamaya başlayabilirler! Tabii, okuma yazma bilmedikleri için sadece görsel araçlar kullanabilirler, ama temel kavramları anlayabilmelerinde herhangi bir sorun yok, diyor yazar. Uygulama ve örnekler, çocukların hoşlanacağı türden grafiklerden oluştuğu için, programlamayı sevdirmek için ayrıca bir çaba harcamanıza bile gerek yok. Tabii, çocuğuyla lunaparka giden her yetişkinin çok iyi bildiği gibi, bu kitapla çocuklara programlama öğretmek, sizin için de eğlenceli bir deneyim olacak. Hatta, şu ana kadar programlamayla, algoritmalarla, kodlamayla bir aşinalığınız olmadıysa, siz de bu kitabı kullanarak yazılım dünyasına ilk adımı atabilirsiniz! Yazar ayrıca öğretmen ve ebeveynler için özel bir indeks oluşturdu. Öğretmen, kitapta "özel indeks" bölümündeki sıralamayla giderse, kodlamayı doğru bir teknikte öğretmiş olacaktır. 4 yaş üstü "herkes" için: Okuma yazmayı yeni öğrenmiş, hatta öğrenmemiş çocuklara kodlama ve programlama öğretmeye çalışmak, ilk bakışta boşuna çaba gibi görünebilir. Zafer Demirkol, bu çabanın boşuna olmadığını önce ayrıntılı örneklerle anlatıyor, sonra da adım adım kanıtıyor bu kitapta: "Programlama Matematiğin uygulama biçimlerinden ve bence en etkinlerinden biridir. Çünkü problemlere çözüm üretmek, onları çok boyutlu düşünmek, sonuçlarını görmek, heyecanlanmak, hataları düzeltmek, başarılı olunca sevinmek, yaptığımız uygulamayı sevmek, gelişen koşullara göre yeniden düzenlemek, daha iyi

yapmak, emek vermek... yani hayata dair hemen her şey vardır programlamada." Bu kitap için bir web sitesi geliştirilmiştir: www.cocuklaricinkodlama.com Yazarın oluşturduğu bu web sitesinin iki temel amacı var; birincisi kitapta olabilecek, güncellemeler, düzeltmeler, linklerde olabilecek değişimler ve duyuruları bu siteden yapmak. İkinci olarak çocuklar için kodlama teknolojilerindeki en son gelişmeleri buradan duyurmak, geliştirilen yeni araç ve uygulamalar burada paylaşmak. Kitaptaki örnek uygulamalara da bu web sitesinden basitçe erişim imkanı mevcut. Ayrıca bir sosyal topluluk oluşturularak bu konudaki bilgilerin paylaşılması ve artırılması hedeflendi. Bunun için <https://www.facebook.com/groups/cocuklaricinkodlamagrubunu> takip edebilirsiniz. Çocuklar için Kodlama Kütüphanesi : <http://zaferdemirkol.com/cik> Bu kitabın yazım sürecinde Zafer Demirkol, çağdaş programlama yapılarını Türkçe ifade eden, Web'de çalışan, genişletilebilen bir programsal kütüphaneyi sıfırdan tasarlamaya karar veriyor. Sonuçta aylarca süren bir emeğin sonunda "Çocuklar için Kodlama" (CiK) kütüphanesini oluşturuyor. Bu proje, diğer yazılımcıların, kurum ve kuruluşların etkin katılımıyla çok daha yetenekli olacaktır. İçindekiler Giriş: Çocuklar da Kod Yazabilir, Programcı Olabilir! Bilgisayarlar: Bilgisayarlara İstedikimizi Nasıl Yaptırırız? Google Blockly: Program Geliştirmemizi Sağlayan Görsel bir Kütüphane Scratch: Programlama Onunla Çok Kolay ve Eğlenceli! Algoritmalar: Kod Yazmaya Geçmeden Önce... Döngüler: Tekrarlanan İşlemler için Temel Yapı Koşul Yapıları: Program Akışını Farklı Durumlara göre Değiştirmek Gerekliyse... Fonksiyonlar-Prosedürler: Kodu Bir Kez Yazıp Defalarca Kullanmak Resim ve Şekiller Oluşturmak Değişkenler: Programlamanın Temel Yapılarından Biri Listeler, Diziler: Çok Sayıda Değişkenle Çalışmak Nesnelere ve Nesneye Yönelik Programlama www.code.org : Çocuklara Programlama Öğreten Web Sitesi www.code.org Ders-1: 4 yaş ve üstü www.code.org Ders-2: 6 yaş ve üstü www.code.org Ders-3: 8 yaş ve üstü www.code.org Ders-4: 10 yaş ve üstü Scratch Uygulamaları Blockly Oyun ve Uygulamaları

Blockly - Ben Rearick 2017

"Learn how you can use Blockly to create your own computer

programs."-- Provided by publisher.

Webduino x Node.js x (Web) - Webduino

2017-05-22

HTML Webduino Modern Web # GOTOP
Information Inc.