

# Önyükleme 1 – Öğitmen Oryantasyonu

(Bir kopyasını <http://onyukleme1.yakinokul.org/Egitmen-Oryantasyon.pdf> adresinde bulabilirsiniz)

Uygulanmış, ispatlanmış bir müfredat kullanıyoruz  
Uzun zamandır eğitim için kullanılan bir programlama dili kullanıyoruz.  
Eğitim için gereken malzemeler onyukleme1.yakinokul.org adresinde var.  
Programlama wescheme.org üzerinde, webde yapılabilir.  
Malzemenin tamamı henüz tercüme edilemedi. Kimi yerlerde öğrencileri ekstra yönlendirmeniz gerekebilir

Şimdi önce sizin için tasarlanmış, hızlandırılmış bir ısınma egzersizi ile başlayacağız.

Eğitim malzemelerinin orijinali  
<http://www.bootstrapworld.org/materials/Fall2014/courses/bs1/main.shtml>  
Adresinde bulunuyor. Oradaki “Teacher only resources” linkini takip etmek için  
İhtiyaç duyacağınız parolayı size vereceğiz. Bazı malzemeleri kullanmak  
İsteyebilirsiniz.

Eğitime başlarken öğrencilere “Öğrenci İşkitabı”nın birer kopyasını vermelisiniz.  
Eğitim boyunca buradaki çalışmaları dolduracaklar.  
Ayrıca eğitim sırasında programlarını saklayabilmeleri için wescheme.org sitesi  
Google ile entegre edilmiştir. Her dersten önce öğrenci bilgisayarlarında bu  
Entegrasyonu aktive etmelisiniz. Bunun için:  
(1) plus.google.com sayfasını açıp [ogrenci.1@gmail.com](mailto:ogrenci.1@gmail.com) hesabıyla giriş yapın  
(2) wescheme.org sayfasını açıp “login” linkinden entegrasyonu aktive edin,  
Sonra “start a new program” linkiyle çalışma penceresine geçin.  
(3) Yeni bir pencerede onyukleme1.yakinokul.org sayfasını açın. Bilgisayarı  
Öğrencilere bu şekilde teslim edin.

Biraz sonra beraber öğrencilere yaptıracağınız eğitimin  
Tamamını uygulayacağız.  
Siz eğitimi uygularken her ünitenin alt kısımları için belirlenmiş süre sınırlarını  
Gözetmeye gayret edin. Bunu yaparsanız her ünite 80-110 dakika arasında  
Tamamlanacaktır.  
Pilot çalışma sırasında ilk 5 ünite uygulanacaktır. Ortaya çıkan oyun etkileşim  
İçermemekle beraber hareket içerecektir.

Öğrenciler 3. dersin ortasında, “Oyun resimleri” isimli bölüme geldiğinizde  
Bu şablon programın kendilerine ait kopyasını açarak onunla çalışmaya  
Başlayacaklar. Her öğrenci kendi çalışmasını kaydederken “öğrenci-ismi-oyun”  
Benzeri bir isimle kaydetmesini sağlayın ki çalışmalar birbirine karışmasın.