

merhaba ben tospaa.
bilgisayarsız kodlama öğretmek
için tasarlanan bir kart oyunuyum.
benimle oynar mısın?



ben tospaa.
unplugged
(bağılantısız -
bilgisayarsız)
kodlama eğitimi için
tasarlandım.
tospaa.org
sitesinden istediğin
kadar çıktı alıp
oyunatabilirsin.
iyi eğlenceler
iyi öğrenmeler

Bu çalışma
Creative Commons Atıf-
GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş
4.0 Uluslararası Lisansı ile
lisanslanmıştır.
tospaa.org sitesine atıf
vererek izin almadan
çoğaltabilir, kullanabilir ve
geliştirebilirsiniz.
Ticari amaçlar için kullanılamaz.





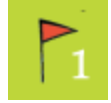
NASIL OYNANIR?

tospaa ile kodlama oyunu oynayabilmek için web sitesinde yer alan oyun alanını (A3 boyutunda) ve oyun kartlarını (A4 boyutunda) renkli yazıcıdan çıktı almak yeterlidir. Hareket kartlarını ihticayınız kadar çoğaltıp kesebilirsiniz.

tospaa ile kodlama eğitimi öğrenciye çözmesi gereken senaryolar sunmaya dayanır. Bu senaryoların özgürce oluşturulabilmesi için oyun alanı mümkün olduğunca ek grafiklerle kısıtlanmamıştır.

Senaryolarınızı kendiniz oluşturabilir ya da tospaa.org 'daki senaryolar bölümünden seçebilirsiniz. tospaa özellikle bilgisayar labı bulunmayan okullar için tasarlanmıştır. Fakat sınıfınızda akıllı tahta varsa seçtiğiniz senaryoyu sınıfa yansıtabilirsiniz. Dilerseniz kendi senaryonuzu senaryo tasarımcısı ile oluşturup bu alana kaydedebilirsiniz.

Daha sonra öğrenciler dağıtmış olduğunuz kartlarla çözümlerini oluştururlar. En az sayıda yön kartını kullanan oyunu kazanmış sayılır.



hedefler

oyun alanına 8 farklı hedef yerleştirilebilir



engeller

engellerin üzerinden atlanamaz. bu sayede oyun alanı şekillendirilir.



tospaalar

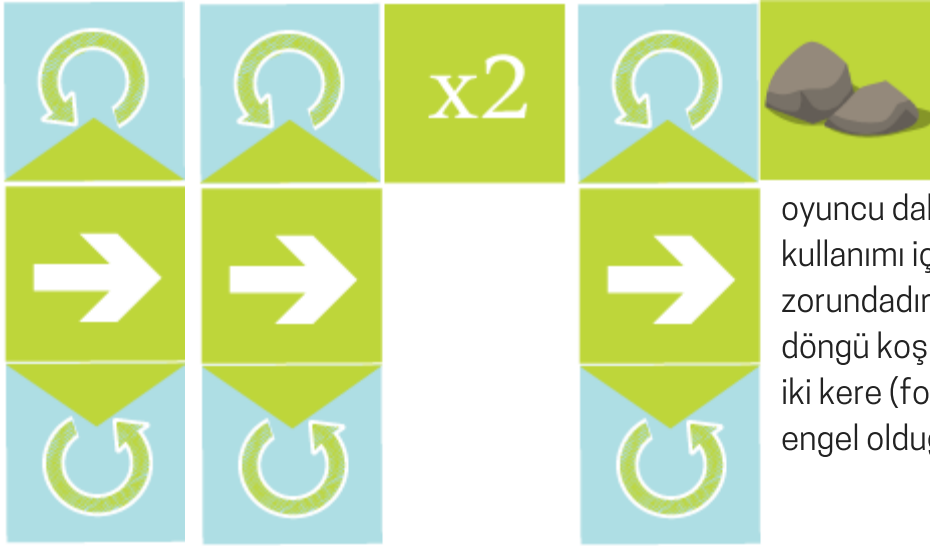
farklı renklerde tospaaları istediğiniz gibi konumlandırabilirsiniz

ÇÖZÜM OLUŞTURMA

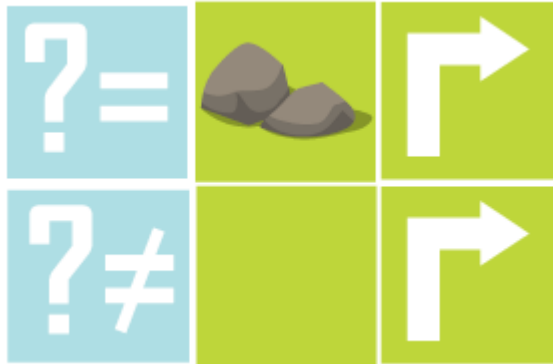
oyuncular çözümlerini hareket kartlarını kullanarak oluştururlar



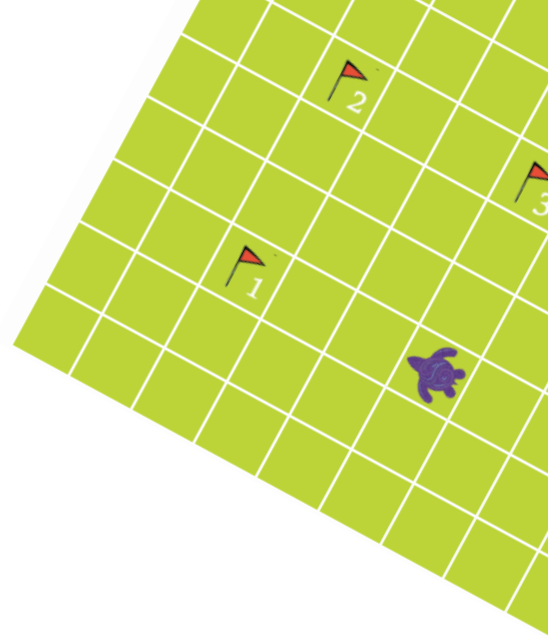
ileri , sola dön, sağa dön
oyun sonunda yön kartlarını
en az kullanan kazanmış sayılır.

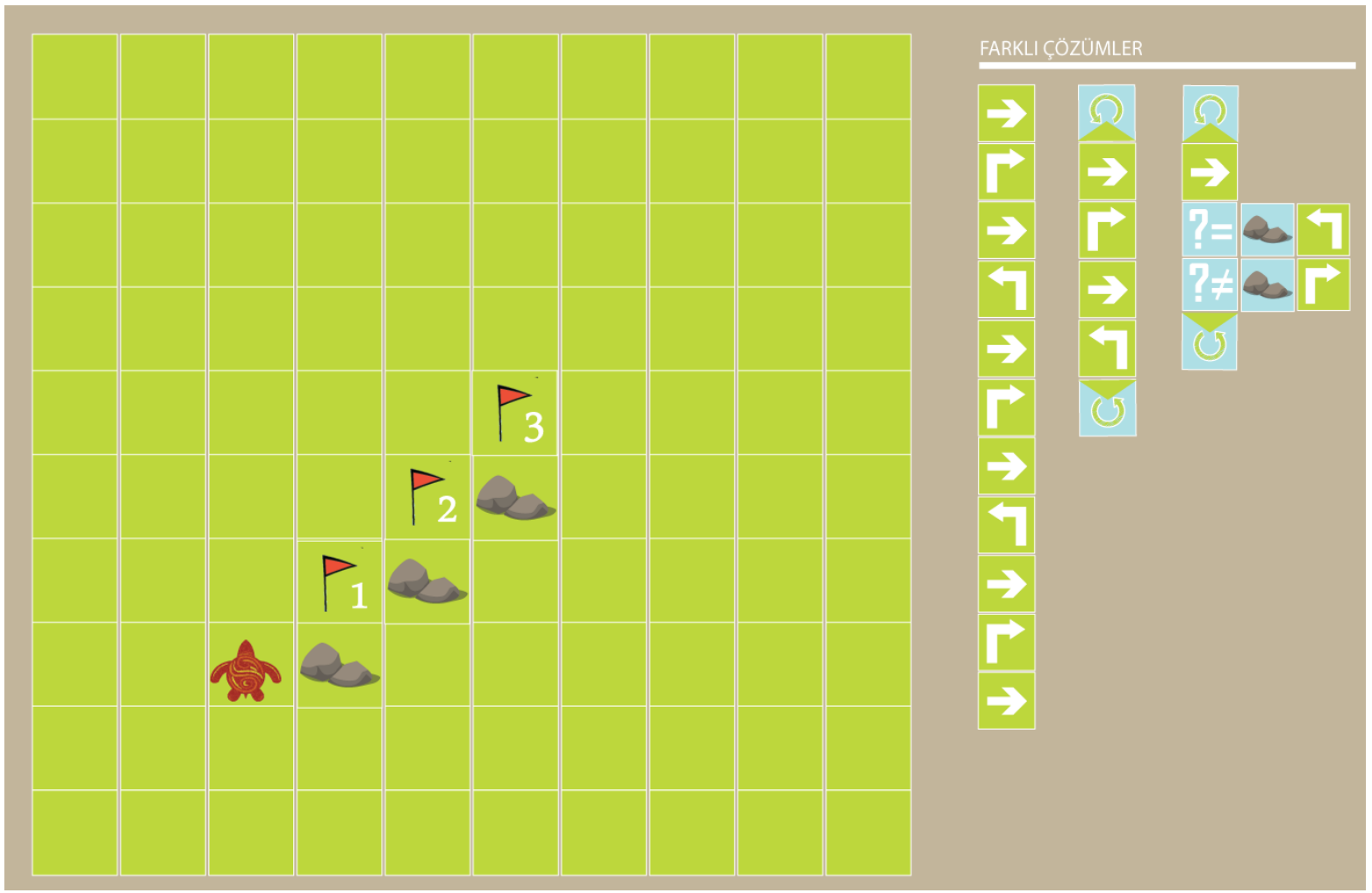


oyuncu daha az yön kartı
kullanımı için döngü kartlarından yararlanmak
zorundadır.
döngü koşulu varsa yanına eklenir.
iki kere (for döngüsü)
engel olduğu sürece (while döngüsü)



koşul kullanımı ile karşılaştırma, karar verme sağlanabilir.
eğer taş varsa sağa dön
eğer boşluk yoksa sağa dön





Yukarıdaki örnekte 3 farklı çözüm oluşturulmuştur. Daha az yön kartı(ileri,sağa dön, sola dön) kullandığı için 3. oyuncu oyunu kazanmıştır.

İstenirse döngü ve koşul kullanımı 10 puan, yön kartı kullanımı -1 puan şeklinde puanlanabilir.

Birden fazla tospaanın farklı konumlarda yerleşerek farklı hedeflere ulaşmaları da istenebilir.

Disiplinler arası çalışmak istendiğinde hedefler ile matematiksel işlemler yaptırılabilir.

TOSPAA İLE KODLAMA EĞİTİMİ NASIL VERİLİR

tospaa özellikle bilgisayar labı bulunmayan okullarda kodlama anlatımı için tasarlanmıştır. kodlama eğitimi basit senaryolar ile yön kartları kullanılarak başlamalı, daha sonrasında döngü ya da koşul kartları kullanımı anlatılarak bu kartların kullanımı teşvik edilmelidir.

Bunun sağlanması için oyuncunun elindeki kartların tükeneceği hedef sayısı fazla senaryolardan yararlanılabilir. Ya da kart sayısı kısıtlanabilir. Bu oyuncuyu döngü ve koşul kartlarını kullanmaya itecektir. Oyun sonu puanlaması da bu duruma dönük olarak en az kart kullananın kazanacağı şekilde düşünülmüştür.

Eğitim kazanımlarına ulaştıktan sonra öğrencilerin boş derslerde oynamaya devam etmesi için oyuna şans faktörü eklenebilir.

1.yöntem

"her turda her oyuncu 2 kart çeker ve elindeki kartlar ile oyunu bitirmeye çalışır."

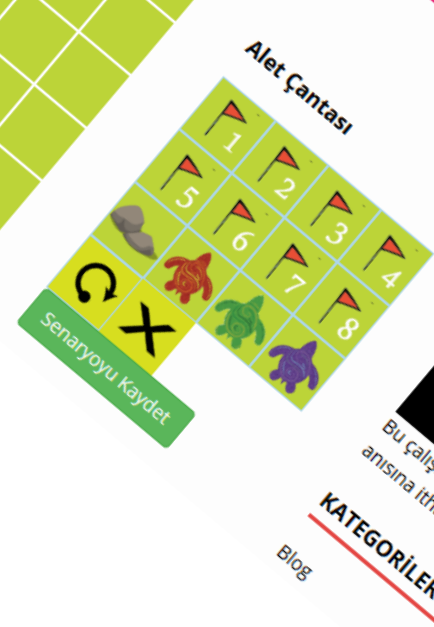
2. yöntem

"her oyuncu her turda 1 yeni kart çeker, isterse bu kartı kullanarak tospaayı oyun alanında ilerletir ya da pas geçebilir. tospaayı hedefe ulaştıran kişi oyunu kazanmış sayılır. diğer oyuncuların elinde kalan kartlar ceza puanı olarak yazılır"

Sınıf zemini karolardan oluşuyorsa belirli bir alanı oyun sahası olarak belirleyip oynayabilirsiniz. Bu durumda bir öğrenci tospaa olarak görevlendirilerek diğer kişilerin komutlar vermesi sağlanabilir. Ya da bir komut dizisi kişiye sunulurken hedefin hangi karoda olduğunun tahmin edilmesi istenebilir.

Tospaa Kodlama Eğitimi Youtube Kanalı

<https://youtu.be/hs4gZUYzxuo>





TOPLULUK

tospaa bilgisayarsız kodlama topluluğu,
öğretmenlerimizin bilgisayarsız kodlama tecrübeleri ile oluşturacakları bir deneyim
paylaşımını amaçlamaktadır.

Ülkemizde binlerce bilgisayarsız okulumuzda bu yıldan itibaren kodlama eğitimleri verilmeye
başlanacaktır. Bu anlamda donanımsal eksiklerin kodlama eğitimini zora sokması olasıdır.
Tecrübe paylaşımı ve unplugged etkinliklerin bu durumun önüne geçeceğini düşünmekteyiz.

tospaa bilgisayarsız kodlama topluluğu,
kodlama etkinlikleri yolu ile unplugged etkinliklerin yaygınlaştırılmasını, tospaa benzeri yeni
uygulamaların geliştirilmesini, okullarımızda görev yapan öğretmen ve öğrencilere
unplugged kodlama araçlarının ulaştırılmasını amaçlamaktadır.

TOPLULUĞA KATIL

kodla@tospaa.org



[kodlatospaa](https://www.kodlatospaa.org)