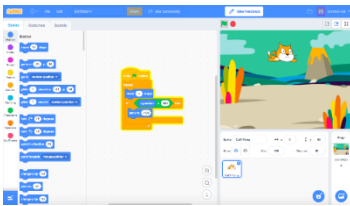


SCRATCH ile KODLAMA



“Bilim Atölyeleri” binası içerisindeki etkinlik alanında yürütülen ve sadece okul gruplarına yönelik olan “Scratch ile Kodlama Etkinlik Paketi” kapsamında uygulanan örnek program ve içerik bilgisi alt kısımda öğretmenlerimizin bilgisine sunulmuştur.

Etkinlik Ücreti	: Ücretsiz
Uygulanan Program	: Bilim gezisi, “Bilim Atölyeleri” binası içerisinde sunulan ve eğitimci(ler) eşliğinde gerçekleştirilen “Scratch ile Kodlama” etkinliği ile başlamaktadır. Yaklaşık 1 saat 30 dakika süren “Scratch ile Kodlama” etkinliğinin ardından isteyen okul grupları “ Bilim ve Teknoloji Tarihi Sergisi ” ve “ Klasik Otomobil Sergisi ” binalarını ve “ Açık Hava Sergisi ” ni kendi başına (eğitmensiz) gezmektedir. Bu alanların gezilme süresinde bir sınırlama yoktur.
Etkinlik Süresi	: Yaklaşık 1 saat 30 dakika
Etkinlik Sınıf Düzeyi	: 5. ve 6. sınıflar*
Etkinlik Kişi Kapasitesi	: En fazla 12 öğrenci** ve en az 1 yetişkin (öğretmen ve/veya veli)
Etkinlik Günleri	: Belirli dönemlerde programa alınmakta; rezervasyon aşamasında detayları sunulmaktadır.
Etkinlik Başlangıç Saatleri	: Belirli dönemlerde programa alınmakta; rezervasyon aşamasında detayları sunulmaktadır.
Etkinlik Binası	: Bilim Atölyeleri
Etkinlik Amacı	: Öğrencilerin analitik, sistematik ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek, problem çözme yeteneğini arttırmak, algoritmik düşünme becerisi kazanmalarını sağlamaktır.
Etkinlik Tanıtımı	: Yerleşkeye varan okul grubu eğitimci(ler) tarafından karşılanarak “Bilim Atölyeleri” binasına alınır. Kısa bir tanışmanın ardından, eğitimci(ler) çeşitli sorularla günlük hayatta kullandıkları algoritma örneklerini ortaya koyar ve öğrencilerin de günlük hayatta kullandığı algoritma örneklerini vermesini bekler. Kısa bir tartışmanın ardından, öğrencilerin algoritmanın anlamını ve önemini tanımlamaları istenir. Tanımlar üzerinden tartışma sağlanır. Her öğrenciye etkinlik boyunca kullanmaları için bir adet dizüstü bilgisayar sağlanır. Bilgisayarda hazır yüklü olan Scratch programını açmaları sağlanır ve kısa bir arayüz tanıtımı yapılır. Daha sonra öğrencilerin eğitimci ile birlikte kod bloklarını kullanarak kodlama yapmaları sağlanır. Farklı kod blokları incelenir ve öğrencilerin deneyimlerini paylaşmaları sağlanır. Kod bloklarında iyileştirmeler yapılabilmesi için neler eklenebileceği düşünülür ve tartışılır. Öğrencilerin kod bloklarını değiştirerek bazı denemeler yapması ve var olanı geliştirmesi sağlanır. Etkinlik kazanımları gözden geçirilir, öğrencilerin etkinlikle ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşması sağlanarak etkinlik tamamlanır.
Rezervasyon	: Belirli dönemlerde programa alınmakta; rezervasyon aşamasında detayları sunulmaktadır.



* Uygulanan etkinlik belirtilen sınıf seviyeleri için oluşturulmuştur. Belirtilen sınıf düzeyleri dışında öğrencilerini getiren okul gruplarına etkinlik gerçekleştirilmemektedir.

** Etkinlikte dizüstü bilgisayarlar kullanılacağı için en fazla öğrenci sayısına uyulması beklenmektedir. Öğrenci sayısı 12 kişiyi geçen okul gruplarına etkinlik gerçekleştirilmemektedir.

