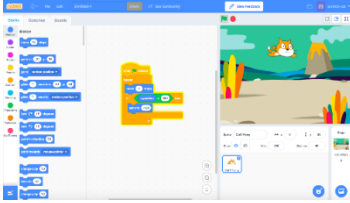


# SCRATCH ile KODLAMA



“Bilim Atölyeleri” binası içerisinde yürütülecek ve sadece okul gruplarına yönelik olan “Scratch ile Kodlama Etkinlik Paketi” kapsamında uygulanacak program ve içerik bilgisi alt kısımda öğretmenlerimizin bilgisine sunulmuştur.

Etkinlik Ücreti	: Ücretsiz
Uygulanacak Program	: Bilim gezisi, “Bilim Atölyeleri” binası içerisinde sunulacak ve eğitimci(ler) eşliğinde gerçekleştirilecek “Scratch ile Kodlama” etkinliği ile başlayacaktır. 1 saat 30 dakika sürmesi öngörülen “Scratch ile Kodlama” etkinliğinin ardından isteyen okul grupları “ <a href="#">Bilim ve Teknoloji Tarihi Sergisi</a> ” ve “ <a href="#">Klasik Otomobil Sergisi</a> ” binalarını ve “ <a href="#">Açık Hava Sergisi</a> ” 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 ve Başlangıç Saatleri	: <b>Salı günleri - 11:00</b> <b>Çarşamba günleri - 11:00 ve 14:00</b> <b>Perşembe günleri - 09:30 ve 14:00</b>
Etkinlik Binası	: <a href="#">Bilim Atölyeleri</a>
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 süresince kullanmaları için bir adet dizüstü bilgisayar verilir. 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	: Rezervasyon işlemi için lütfen <a href="#">burada</a> sunulan belgedeki işlem basamaklarını gerçekleştirin.



\* Uygulanacak etkinlik belirtilen sınıf seviyeleri için oluşturulmuştur. Belirtilen sınıf düzeyleri dışında öğrencilerini getiren okul grupları etkinliğe kesinlikle katılamayacak ve etkinlik binasına alınmayacaklardır.

\*\* Etkinlikte dizüstü bilgisayarlar kullanılacağı için en fazla öğrenci sayısına uyulması beklenmektedir. Öğrenci sayısı 12 kişiyi geçen okul grupları, etkinliğe kesinlikle katılamayacak ve etkinlik binasına alınmayacaklardır.

