

ETKİNLİK KONULARI VE KAPSAMI

- **Etkinlik No:** BT1
- **Etkinlik Tarihi (Gün/Ay/Yıl):**11-12-13/10/2018
- **Etkinliğin Adı:**Akvaryum Programlıyorum – Kodlama Atölyesi
- **Hedef Kitle Yaş Grubu:** 7 yaş ve üzeri katılımcılar
- **Etkinlik Katılımcı Sayısı:**15
- **Toplam Katılımcı Sayısı:**150 (1gün)
- **Etkinliği Yaptıracak Kişiler ve Görevleri/ Şirket ve Görevleri:**Ayfer DOĞANAY (Atölye lideri),,Hüseyin Fırat Kaygusuz, Umut Efe Biroğlu, Efe Sanı, Kadir Efe Erol
- **Etkinliğin Amacı:**Henüz programlamayla tanışmayan katılımcıları yapılan etkinlikte kodlama dünyasına adım atmasını sağlamak.
- **Etkinliğin Konusu:** Kodlama
- **Etkinliğin Süresi ve Uygulama Saatleri:**30 dk.
- **Etkinliğin Yapılacağı Mekan/Alan:**Bilişim Sınıfı
- **Kullanılacak Teçhizat ve Malzemeler:**Bilgisayar ve Scratch Programı, Hoparlör
- **Ayrıntılı Etkinlik Planı (Etkinliğin nasıl gerçekleştirileceği, ayrıntılı süreç ve uygulama planı vb.):**
 - Katılımcıların her biri bir bilgisayar kullanacak şekilde bilişim sınıfında otururlar.
 - Scratch Programı açılıp programın kullanım amacı kısaca açıklanır.
 - Blok kodlama Programı olan Scratchara yüzü tanıtılır, kod blokları kısaca açıklanır.
 - Sahnelerden bir akvaryum dekoru seçilir.
 - Kuklalardan istenilen balıklar eklenir.
 - Balıkların boyutları ayarlanır.
 - Balıklara sırasıyla akvaryumda yüzmesi sağlanan blok komutlar verilir.
 - Kuklalara ses komutları eklenir.
 - 2 ya da daha fazla kılığı olan su altı canlılarının komutları verilerek hareketleri sağlanır.
 - Hızları ve süreleri ayarlanır.
 - Balıklar çoğaltılıp hareketleri komutlarla sağlanarak Akvaryum Programlama çalışması tamamlanır.
 - Sonrasında Scratch Programıyla ilgilenmek isteyen katılımcılar için Programı indirebilecekleri adres verilir.<https://scratch.mit.edu>buradan örneklerin de incelenebileceği, istenirse kayıt olarak online kodlama yapabilecekleri belirtilir. Ayrıca<http://www.eba.gov.tr>adresinden de Scratch kullanımı ile ilgili bilgilere ulaşabilecekleri söylenerek çalışma bitirilir.