

## EK-A

### ETKİNLİK KONULARI VE KAPSAMI

Her bir etkinlik için ayrı ayrı doldurulacaktır. Bu bölümde istenilen bilgilerin ayrıntılı olarak verilmesi gerekmektedir.

- “Etkinlik” tanımı için “Çağrı Metni” belgesini inceleyiniz.
- “**Etkinlik No**”, yürütücü tarafından program kapsamında gerçekleştirilecek olan, **birbirinden farklı etkinliklere** verilen numaradır.
- Farklı yaş gruplarına yönelik olarak gerçekleştirilen ancak içerik, uygulama vb. yönlerden birbirinin aynı olan etkinlikler, yalnızca bir kez yazılacaktır.
- Her etkinliğin hitap ettiği hedef kitle yaş aralığının belirtilmesi gerekmektedir.
- ‘Etkinlik katılımcı sayısı’ kısmında, etkinliğin verimli bir şekilde gerçekleşmesi için bir seferde katılabilecek maksimum katılımcı sayısı belirtilmelidir.
- ‘Toplam katılımcı sayısı’ kısmında, proje sonucunda bu etkinliğe katılması beklenen toplam katılımcı sayısı (tahmini olarak) belirtilmelidir.
- ‘Etkinliği yaptıracak kişiler ve görevleri/Şirket ve görevleri’ kısmında, her etkinlikte görev alan kişiler ve etkinliğin gerçekleştirilmesindeki görevleri ayrıntılı biçimde açıklanacaktır. Etkinlik bir şirket tarafından hizmet alımı şeklinde gerçekleştiriliyorsa, örneğin deneysel bir gösteri hizmeti alınıyorsa, hizmetin alındığı şirketin bilgisi ve etkinliğin gerçekleştirilmesindeki görevi açıklanacaktır.
- Etkinlik tekrarlayan seanslar şeklinde düzenlenecekse hangi saatler arasında yapılacağı etkinliğin süresi ve saatleri kısmında belirtilmelidir.

## ETKİNLİK KONULARI VE KAPSAMI

- **Etkinlik No:** 1
- **Etkinlik Tarihi (Gün/Ay/Yıl):**11-12-13/10/2018
- **Etkinliğin Adı:**DOĞADAN GELEN TEKNOLOJİ
- **Hedef Kitle Yaş Grubu:** Tüm katılımcılar
- **Etkinlik Katılımcı Sayısı:**15
- **Toplam Katılımcı Sayısı:**360
- **Etkinliği Yaptıracak Kişiler ve Görevleri/ Şirket ve Görevleri:**SERAP DAŞTAN-ÖĞRETMEN
- **Etkinliğin Amacı:**Tabiatın teknolojiye nasıl ışık tuttuğunu örneklerle göstermek.Öğrencilerin doğayı gözlemlerken tabiata daha bilimsel bir gözle bakmalarını sağlamak.
- **Etkinliğin Konusu:** Tabiattaki canlılardan esinlenerek yapılmış teknolojik araçları , araç-canlı eşleştirmesini oyun şeklinde gerçekleştirmek.
- **Etkinliğin Süresi ve Uygulama Saatleri:**30dk
- **Etkinliğin Yapılacağı Mekan/Alan:**Okul Bahçesi
- **Kullanılacak Teçhizat ve Malzemeler:**Üzeride 25 resimli kutucuğun bulunduğu ışıklandırılmış pano, 25 adet resimli kart.
- **Ayrıntılı Etkinlik Planı (Etkinliğin nasıl gerçekleştirileceği, ayrıntılı süreç ve uygulama planı vb.):** Oyunun temelini üzerindeki 25 kutucukta teknolojik araçların resimlerinin bulunduğu ışıklı bir pano oluşturuyor.Katılımcıların ellerinde 25 tane, panodaki teknolojik araçla eşleşecek canlı resimleri olan kartlar bulunmaktadır.Katılımcılar ilgili teknolojik aracın kutucuğuna eşleştiğini düşündüğü canlı resminin bulunduğu kartı oturtacak . Doğru eşleşmede yeşil ışık yanlış eşleşmede kırmızı ışık yanacak.