



We code life, we learn by coding (Hayatı Kodluyoruz Kodlayarak Öğreniyoruz)

Eğlenerek ve oynayarak öğrenmek için scratch yazılımını kullanacağız. Projenin amacı, öğrencileri program geliştirme için yenilikçi bir ortamla tanıştırmaktır: Scratch. Program, öğrencilerin Scratch programlama ortamında yapılarını planlayacakları ve programın sanal ortamında yapılarının küçük bir simülasyonunu oluşturacakları bir dizi etkinlik olarak tasarlanmıştır.

Ana Hedef:

- temel kodlama becerisini öğrenmek;
- kodlamak için Scratch platformunun nasıl kullanılacağını bilmek;
- yaratıcılığı teşvik etmek;
- okullar arasında işbirliğini geliştirmek;
- öğretimde yeni metodolojileri uygulamak.

Ayrıca problem çözme becerileri, eleştirel ve yaratıcı düşünme, bir fikri analiz etme ve yeniden yapılandırma, işbirliği, iletişim ve ekip oluşturma becerilerini geliştirmeyi amaçlıyoruz.

Scratch'in programlama ortamındaki inşaat ve simülasyon aktivitelerinin planlanması ile 21. yüzyılda herkesin sahip olması gereken bir beceri olan bilişimsel düşünmeyi geliştirmeyi hedefliyoruz.

İŞ SÜRECİ

Aşama 1 / Önerilen Ay Ocak / Önerilen Süre 1 Ay

Proje logoları ve afişleri oluşturulacak, projenin logosu ve afişi web 2.0 araçları kullanılarak seçilecektir. Projeye katılan okullar şehir tanıtımları yapacak. Toplantı web semineri düzenlenir.

Aşama 2 / Önerilen Ay Şubat / Önerilen Süre 1 Ay

Tüm proje öğrencilerimizle güvenli internet, telif hakkı, internet kuralları ve e-güvenlik konularında webinarlar yapılacak ve farkındalık artırma çalışmaları yapılacaktır. Öğrencilerimize ve velilerimize gerekli videolar ve filmler yapılacak olup, internette nasıl güvende olunacağına dair okul web sayfalarında ve sosyal medya hesaplarında paylaşılacaktır. Öğrenciler bir web 2.0 aracı kullanarak wordart gibi bir uygulama ile kelime bulutları oluşturabileceklerdir.

Aşama 3 / Tavsiye Edilen Ay Mart / Tavsiye Edilen Zaman 1 Ay

Proje öğrencilerimize ve ortaklarımıza,

karma ülke takımları oluşturmak için hangi web 2.0 araçlarını kullanacağımız sorulur .

Sunulan seçeneklerden seçilen uygulama ile karma takımlar oluşturulur . Öğrencilere Storyjumper web 2.0 aracı tanıtılır. Öğrencilerden bir hikaye konusu seçmeleri ve hikaye atlama web 2.0 aracında takımları ve danışmanları ile oluşturabilecekleri bir kitap tasarımları beklenir.

Aşama 4 / Tavsiye Edilen Ay Nisan / Tavsiye Edilen Zaman 1 Ay

Öğrencilerimize eğitici bir oyun, animasyonlu bir oyun veya bir hikaye oluşturmak isteyip istemediklerini soracağız. Her okul, yeniden tasarlanacak ve sıfırdan geliştirilecek olanlardan birini önerir veya seçer. Bu aşama oyunların geliştirilmesinden oluşur. Bu aşamada öğrenciler arasındaki uzak ilişkiler, olası sorunları birlikte "paylaşmak ve çözmek" için devam eder. Ortak ürünler oluşturulur. Bu süreçte Web 2.0 araçları kullanılmaktadır.

Aşama 5 / Tavsiye Edilen Ay Mayıs / Tavsiye Edilen Zaman 1 Ay

Sıfırdan oluşturulan projeleri paylaşmak. Uygulanan oyunların değerlendirilmesinden oluşur.

Nihai Ürünün Hazırlanması, Projenin Yaygınlaştırılması (özet değerlendirme)

Nihai Ürünler:

Öğrencilerin bilgiyi Scratch programı ile hayal ederek, keşfederek ve tasarlayarak yapılandırmalarını sağlayan öğrenme ortamları oluşturulacaktır. Bir oyunu işbirliği içinde kodlamayı deneyebiliriz. Öğrencilerin programlama konusundaki farkındalığına, profesyonellerle işbirliği yapmaya ve (kazanılan) beceri ve bilgileri günlük yaşamda uygulayarak aktif vatandaşlar olmaya teşvik etmeye karşılık gelir. İngilizce dilinde ve BİT kullanımında çok kültürlü yönlerin ve becerilerin geliştirilmesinin kabulü sağlanacaktır. Projenin sonunda, faaliyetlerin uygulanma şeklinin netleşeceği bir kamusal Twinspace'e sahip olması bekleniyor.

- teknolojileri kullanma konusunda daha yaratıcı olmak;
- kodlamada daha yetenekli olmak için;
- fikirleri paylaşma ve işbirliği yapma konusunda daha emin olmak için.

**Uluslararası olan projemizin Türk ve yabancı ortakları kalite etiketi ile ödüllendirilmiştir.