

ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ
ÖĞRETİM ELEMANI PROGRAM AÇMA BAŞVURU FORMU

| | |
|---|---|
| PROGRAMIN ADI | Yaratıcı Etkinliklerle Programlama ve Oyun Tasarımı |
| GÖREV ALACAK ÖĞRETİM ELAMANI/ELEMANLARI | Serkan Şendağ |
| HEDEF KİTLESİ | Ortaokul |
| PROGRAMIN TARİHİ-SÜRESİ (28.01.2013-01.02/2013-5 iş günü) | 17-21 Haziran 2013 |
| PROGRAMIN AMACI (Net olarak ve en fazla 250 kelime kullanarak belirtiniz.) | Bu programın amacı çocuklarda kompütasyonel düşünme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerinin gelişimi sağlamak amacıyla bilgisayarda çocuklar için hazırlanmış yazılımlardan yararlanarak çocukların yazılım projeleri geliştirmelerini sağlamaktır. Yazılımlar çocuklar için hazırlandığından çocuklar bilgisayarda program yazmanın mantığını eğlenerek öğreneceklerdir. Not: bu kursun amacı çocuklara yazılım geliştirme becerileri kazandırmak değildir. Bu kursta amaç yukarıda bahsedilen ve 21. Yüzyıl becerileri olarak adlandırılan yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme ve problem çözme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirmektir. Bilgisayar yazılımları bu amaca ulaşmak için sadece bir araç olarak kullanılmaktadır. |
| KONTENJAN (En az 8, en fazla 15 öğrenci) | 15 |
| KULLANILMASI DÜŞÜNÜLEN MEKÂN (Laboratuar, sınıf, spor salonu vb.) | Laboratuar ve yeterli sayıda priz bulunan en aza 15 kişilik bir sınıf |
| KATLIMCILARIN SEÇİMİNDE ARANACAK ÖLÇÜTLER | Herhangi bir ön koşul aranmamaktadır. |
| KATLIMCILARIN SEÇİMİNDE TEMEL ÖLÇÜT | [X] Başvuru öncelik sırası [] Mülakat |
| ÖNERİLEN PROGRAM KOORDİNATÖRÜ (Öğretim Elemanının birden fazla olması durumunda) | |
| İRTİBAT TEL. | 5055116704 |
| E-MAIL | serkansendag@gmail.com |

GÜNLÜK BAZDA DETAYLI ETKİNLİK PLANI

| ÖĞRETİM ELEMANI | GÜN | SAAT | İÇERİK |
|-----------------|------------------------------|---------------------------|--|
| Serkan Şendağ | 17 Haziran 2013 Pazartesi | 9:00-11:15 (3 ders saati) | <ol style="list-style-type: none">1. Ders: Scratch Arayüzünün Tanıtımı Sahneye karakter eklenmesi ve karakter ekleme yolları Sahne Arka planını değiştirme2. Ders: Hareket, Kontrol, Görünüm, Algılama, kod bloklarının basit uygulamalarla yüzeysel tanıtımı3. Ders: Ses, Operatörler, Kalem, Değişkenler kod bloklarının basit uygulamalarla yüzeysel tanıtımı |
| Serkan Şendağ | 18 Haziran 2013 Salı | 9:00-11:15 (3 ders saati) | <ol style="list-style-type: none">1. Ders: Kontrol ve Ses kod bloklarının yardımıyla karaktere ses ekleme ve hareket kazandırma2. Ders: Kontrol ve Görünüm kod bloklarından yararlanarak diyalog oluşturma3. Ders: Görünüm, Hareket, Kontrol ve Ses kod bloklarından yararlanarak ardışık hareketler sağlanarak animasyon oluşturma. |

| | | | |
|---------------|--------------------------------|---------------------------|---|
| Serkan Şendağ | 19 Haziran 2013 Çarşamba | 9:00-11:15 (3 ders saati) | <ol style="list-style-type: none">1. Ders: Görünüm kod bloğunda yer alan farklı renk efektlerini kullanarak Animasyon oluşturmak2. Ders: Algılama, Ses ve Görünüm kod blokları ile karaktere konuşma hareketi kazandırma3. Ders: Kalem, Kontrol, Hareket kod bloklarının yardımıyla İnteraktif Kalem oluşturma |
| Serkan Şendağ | 20 Haziran 2013 Perşembe | 9:00-11:15 (3 ders saati) | <ol style="list-style-type: none">1. Ders: Hareket, Kontrol, Kalem kod bloklarının yardımıyla çeşitli geometrik şekiller oluşturma2. Ders: Algılama ve Operatörler kod bloklarının kullanarak basit Matematiksel İşlemlerin hesaplanması3. Ders: Algılama, Döngüler ve Operatörler kod bloklarının yardımıyla “Sorumatik” uygulamasının yapılması |
| Serkan Şendağ | 21 Haziran 2013 Cuma | 9:00-11:15 (3 ders saati) | <ol style="list-style-type: none">1. Ders: Hareket, Kontrol, Değişkenler ve Operatörler yardımı ile küçük oyun uygulamaları |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>2. Ders: Hareket, Kontrol, Değişkenler ve Operatörler yardımı ile küçük oyun uygulamaları</p> <p>3. Ders: Sahne değişimlerinden yararlanarak hikâye oluşturmaya giriş</p> |
|--|--|--|--|