LETS CODE (HAYDI KODLAYALIM) E TWINNING PROJESİ

* Bu proje 9-11 yaş grubu öğrencilere yöneliktir. Projemiz 5 etkinlikten oluşmaktadır. Proje boyunca öğrencilerimiz BBC Microbit veya BBC Microbit simülatörünü kullanarak algoritma kuracak ve program yazacaklardır. Projemizin kazanımları; bilgisayarca düşünme, algoritma kurma, program yazma, problem çözme becerileridir. Etkinliklerimiz microbit tarafından geliştirilen ders planlarından oluşmaktadır. Kodlama Eğitimine Yönelik Tutum Ölçeği (KEYTÖ)
ön test ve son test uygulanacaktır.

***Projedeki hedeflerimiz şunlardır:***

* Öğrencilerimizi aktif ve katılımcı bireyler haline getirmek
* Öğrencilerimizin iletişim, işbirliği ve yaratıcılıklarını arttırmak
* Öğrencilerimizin ürünlerini somut bir şekilde ortaya koymak
* Öğrencilerimize web 2.0 ve mobil araçları tanıtmak ve kullandırmak
* Öğrencilerimizin kendilerine olan güvenlerini arttırmak
* Öğrencilerimizi grup çalışması yapmaya yönlendirmek
* Öğretmenler arası bilgi alışverişini arttırmak
* Yaratıcılığı geliştimek için farklı etkinlikler düzenlemek

***Çalışma takvimi:***

* Bu projenin süresi 2 aydır. 2021 Eylül ayında başlar ve 2021 Kasım ayında biter.

***Kullanılacak Bilişim Araçları:***

* Projemizi hedeflerimize ulaşılabilir hale getirmek için çeşitli web 2.0 araçları ve mobil uygulamalar kullanılacaktır:

***Öğrencilerde geliştirilmesi beklenen temel yönler:***

* Twinspace'de her bir okul için sayfa ve klasör oluşturulmuştur. Bütün bilgileri okullar kendileri için ayrılan sayfalara girecek ve proje ile ilgili dökümanlarını kendi klasörlerine eklyeceklerdir.
* Web 2.0 araçları olabildiğince etlkili kullanılacaktır.

***Öğrenme hedefleri***

* Veri hakkında bilgi edinme
* Microbit kullanarak algoritma kurma ve program yazma
* micro:bit sensörlerini keşfetme
* Takımlar oluşturularak işbirlikli öğrenme becerileri geliştirilecek. (online resim çizme etkinliğinde karışık takımlar oluşturuldu.)
* Öğrencilerimizin işbirliği becerileri artacak.(tüm etkinliklier)
* Öğrencilerimizin yaratıcılıkları artacak. (tüm etkinliklier)
* Öğrenciler proje boyunca web 2.0 araçlarını yoğun bir şekilde kullanarak dijital becerilerini geliştirecekler
* Grup görevlerinde sorulluluk alarak bireyselve sosyal becerilerini geliştirecekler
* Soyutlama, mantık, algoritmalar ve veri gösterimi dahil olmak üzere bilgisayar biliminin temel ilke ve kavramlarını anlayabilir ve uygulayabilir
* Problemleri çözmek için bilgisayar programları yazma konusunda tekrarlanan pratik deneyime sahip olmak
* Bilgi teknolojisini değerlendirebilir ve uygulayabilir
* Bilgi ve iletişim teknolojisinin sorumlu, yetkin, kendine güvenen ve yaratıcı kullanıcılarıdır.