

# Scratch Etkinliği

## Scratch nedir ve nasıl indirebilirsiniz?

Scratch,kendi bağımsız ortamınasahipbir programlama dilidir. Ücretsiz ve kullanıcı dostudur. Aşağıdakiler gibi zor programlama kavramlarını tanıtmanın harika bir yoludur:

- Paralel programlama: Görünüşte paralel olarak çalışan birçok program.
- Nesne yönelimli programlama: Her nesne, karakterimiz veya engellerimiz gibi ayrı ayrı programlanır.
- Olaya odaklı programlama: Nesne, bir düğmeye basmak gibi meydana gelen olaylara / olaylara göre hareket eder.

Scratch'i hem çevrimiçi hem de bir bilgisayarda/tablette bağımsız olarak kullanabilirsiniz. Aşağıda ihtiyaçlarınıza uygun programı indirmenin yollarını bulabilirsiniz.

• **Online**: Scratch'i aşağıdaki linkten indirebilirsiniz:

https://scratch.mit.edu/projects/editor/

 Masaüstü uygulaması: Aşağıdaki linkten bilgisayarınız için Scratch'i indirebilirsiniz:https://scratch.mit.edu/download

İşletim sisteminize bağlı olarak yönergeleri izleyin.

Uygulamayı Microsoft Store veya Mac App Store'dan da indirebilirsiniz.

• Mobil cihazlar (mobil/tablet): Cihazınızın Play Store'unu (Google Play, App Store vb.) kullanarak Scratch'i indirebilirsiniz.) olarak adlandırılır.

### Bilim Kadınları Hikâye Anlatıcılığı Programı

#### Faaliyetin Amaçları

- Öğrenciler işbirliği içinde çalışmayı öğreneceklerdir.
- Öğrencilere programlama kavramı tanıtılacaktır.
- Öğrencilere algoritmik düşünme tanıtılacaktır.
- Öğrenciler, bir karakterin bir bulut iletişim kutusu aracılığıyla nasıl konuşabileceğini anlayacaklardır.
- Öğrenciler internette gerçekleri nasıl arayacaklarını öğreneceklerdir.

## İhtiyaç duyacağınız araç ve gereçler

- Scratch uygulamasının önceden yüklenmiş olduğu tablet veya bilgisayar (dizüstü/masaüstü).
- Öğrencilerin çevrimiçi gerçekleri arayabilmeleri veya bilgi içeren kitapları arayabilmeleri veya öğrencilerin bir gün önce ev ödevi olarak bilgi arayabilmeleri için İnternet bağlantısı.





#### Etkinlik açıklaması

#### Giriş

- Tema, öğrencilere "Büyük bir kadın bilim insanı tanıyor musunuz?" gibi sorularla tanıtılır.
- Öğrencilere Scratch ortamını tanıtın.

#### **Etkinlik**

Bu aktivitenin amacı, Bilim veya teknoloji alanında çalışan bir kadın için bir hikaye anlatma programı oluşturmaktır. Bu örnek Marie Curie için bir hikaye anlatımıdır.

- Öğrenciler 2-4 kişilik takımlar oluşturur, her takım bir diğerini sunma görevini üstlenebilir
- kadın bilim insanı (Marie Curie, Grace Hopper, Katherine Johnson, Hedy Lamarr, Ada Lovelace,
- vb.)
- İlk başta, öğrencilerin seçtikleri kadın için gerçekleri bulmaları gerekir.
- Ayrıca, hikayenin anlatıcısı olarak kullanmak üzere bir resim veya hareketli grafik de arayabilirler.
- Öğrenciler ayrıca hikayeleri için arka plan olarak kullanacakları resimler de bulabilirler. (isteğe bağlı)
- Hareketleri kullanabilirler, böylece hikayeleri sadece basit bir anlatım değil, daha etkileşimli olur.
- (isteğe bağlı)
- Ayrıca seçtikleri kişiden bilinen bir alıntı ile bir arka plan oluşturabilirler. (isteğe bağlı)

Temel program aşağıdaki görsellerde bulunabilir.





## Anlatıcının sprite'ı için:









