**ARDUİNO İLE KODLAMA SANATI**

İçinde bulunduğumuz yüzyılın yeni dili olan kodlamaya ilgisi olan tüm öğrencilerimiz bu proje sayesinde arduino hakkında öğrendiklerini somut ürünlerle birleştirebilecekler. Bu noktada tüm öğrencilerimizin hayallerini gerçekleştirmeye yardımcı olmak, onların daha kolay bir şekilde arduino ile kodlama yapabilmelerini sağlamak istiyoruz.

**HEDEFLER**

1) Öğrencilerimizin uzaktan eğitim sürecinde de hayallerindeki robotik uygulamaları hayata geçirebilmelerini sağlamak
2) Öğrencilerin kodlama becerilerinin gelişmesini sağlamak
3) Proje tabanlı öğrenmeyi sağlamak
4) Öğrencilerimizde sorumluluk bilincinin gelişmesini sağlamak
5) Öğrencilerimize sistematik düşünme becerisi kazandırmak
6) Temel elektronik bilgisi sağlamak
7) Düşünme becerilerini geliştirerek problem çözmek ve yaratıcı düşünme yardımıyla kod yazmalarını sağlamak
8) Öğrencilerin farklı gelişmiş teknolojik platformları tanımalarına ve öğrenmelerine yardımcı olmak
9)Öğrencilerin takım çalışması ve işbirliği becerileri geliştirmelerine yardımcı olmak
10)Uzaktan eğitim sürecinde dijital öğrenme yöntemleri kullanarak öğrencilerin eğitimine katkıda bulunmak
11)Birden fazla robotik kodlama aracı öğretilerek öğrencilerimizin bakış açılarını geliştirmek
**ÇALIŞMA SÜRECI**

EKİM :Proje ortaklarının tespiti, projede yer alacak öğrencilerin seçiminin yapılması.
KASIM: Öğrencilerimize proje ön test anketi uygulanması.Avatar çalışması yapılması.Projemiz için logo yapımı.
ARALIK: Arduino ve mblock programının tanıtımı ve braedboard kullanımı ile ilgili sunum yapılması.
OCAK: Arduino uygulamalarını dijital ortamda simüle edebilmeleri için tinkercad uygulamasının tanıtımı ve kullanımı
ŞUBAT: Ortak okullarımızla görev paylaşımı yapılarak her okulun arduino projesi geliştirmesi ve öğrencilerimize aratest uygulanması
MART: Karışık okul takımları oluşturularak yapılacak işbirlikçi ürüne karar verilmesi
NİSAN: Proje web sitesi tanımlanması
MAYIS: Proje son test anketinin uygulanması.Ortak ürün olarak kitap oluşturulması.Öğrencilerimizle birlikte Vfabrika gibi etkileşimli içerik geliştirme platformları kullanılarak öğrenme materyali oluşturulması.Projede yapılan etkinlerden e-sergi oluşturulması

**BEKLENEN SONUÇLAR**

1) Öğrencilerin sorumluluk alarak sorumluluk duygularının gelişmesi sağlanacak.
2) Araştırmayı ve proje tabanlı öğrenebilmeyi öğrenecek.
3) Farklı okullardan yaşıtlarıyla çalışarak işbirlikçi öğrenme sağlanacak.
4) Yaptıkları projeleri sergileyerek paylaşım duygularının gelişmesi sağlanacak.
5)Kodlama öğrencilerin içerisindeki hayal güçlerini harekete geçirerek teknolojide fikir ve akımlara öncülük etmeleri sağlanacak.
6) Kodlama eğitimi alan bir birey geliştirdikleri uygulama ve yazılımları etrafındaki insanlara tanıtma fırsatı bularak üretme becerilerini ortaya koyacak.