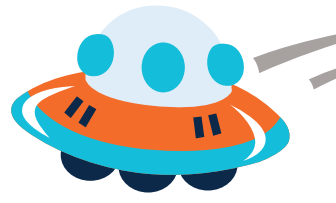


# STEM

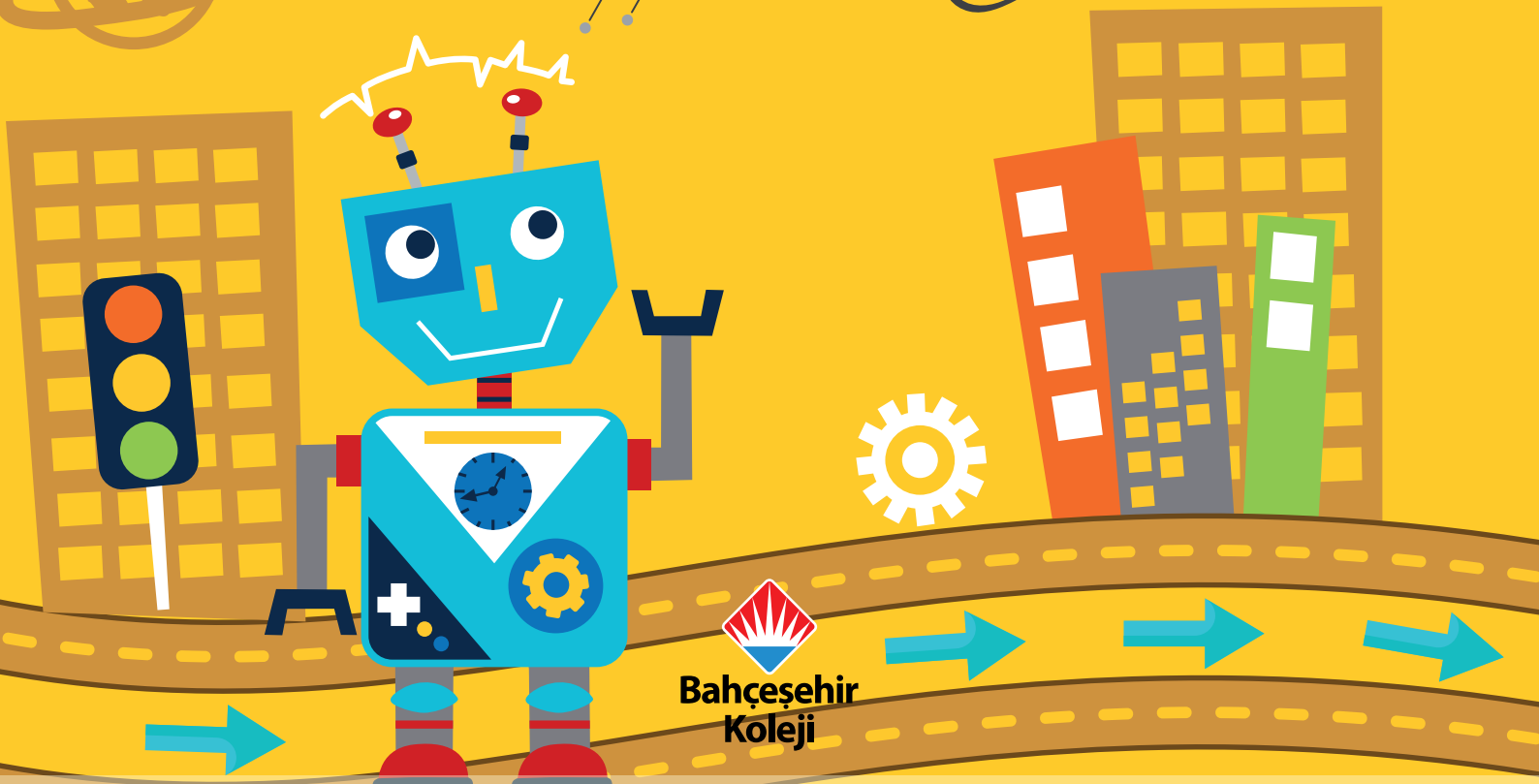
junior

5 YAŞ



BİLİŞİM

DÜNYASI



  
Bahçeşehir  
Koleji

Öğretmen Program Kitabı

## ÜRÜN GELİŞTİRME



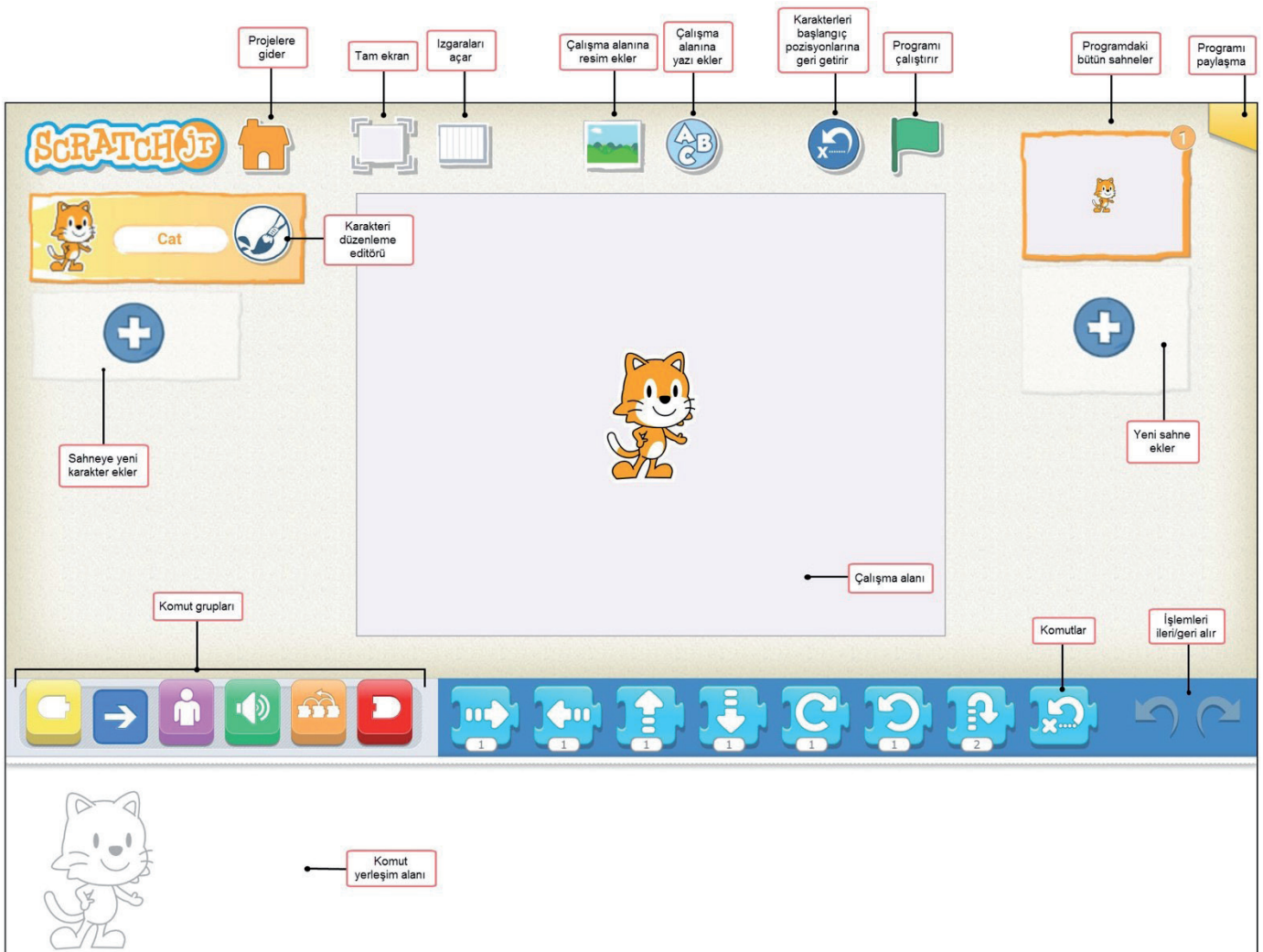
## Ön Hazırlık

- Sınıf mevcudu, okulun fiziksel şartları göz önüne alınarak, etkinliğin yapılacağı sınıf & bilgisayar laboratuvarı kontrol edilir.
- Bilgisayar ve laptoplarda Scratch Jr. Programı kontrol edilir.



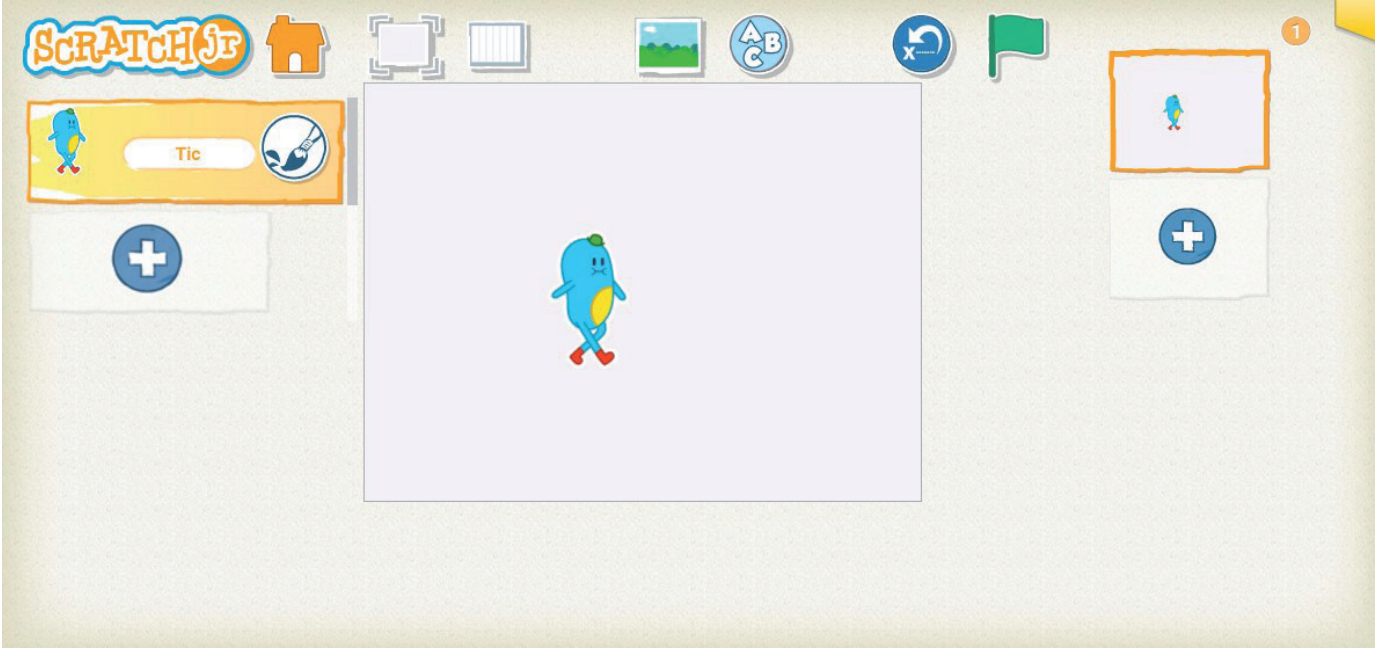
## Öğrenme Süreci

- Tablet veya laptoplardan Scratch Jr. Programına giriş yapılır.
- Scratch Jr. arayüzünde bulunan komutların işlevleri anlatılır.

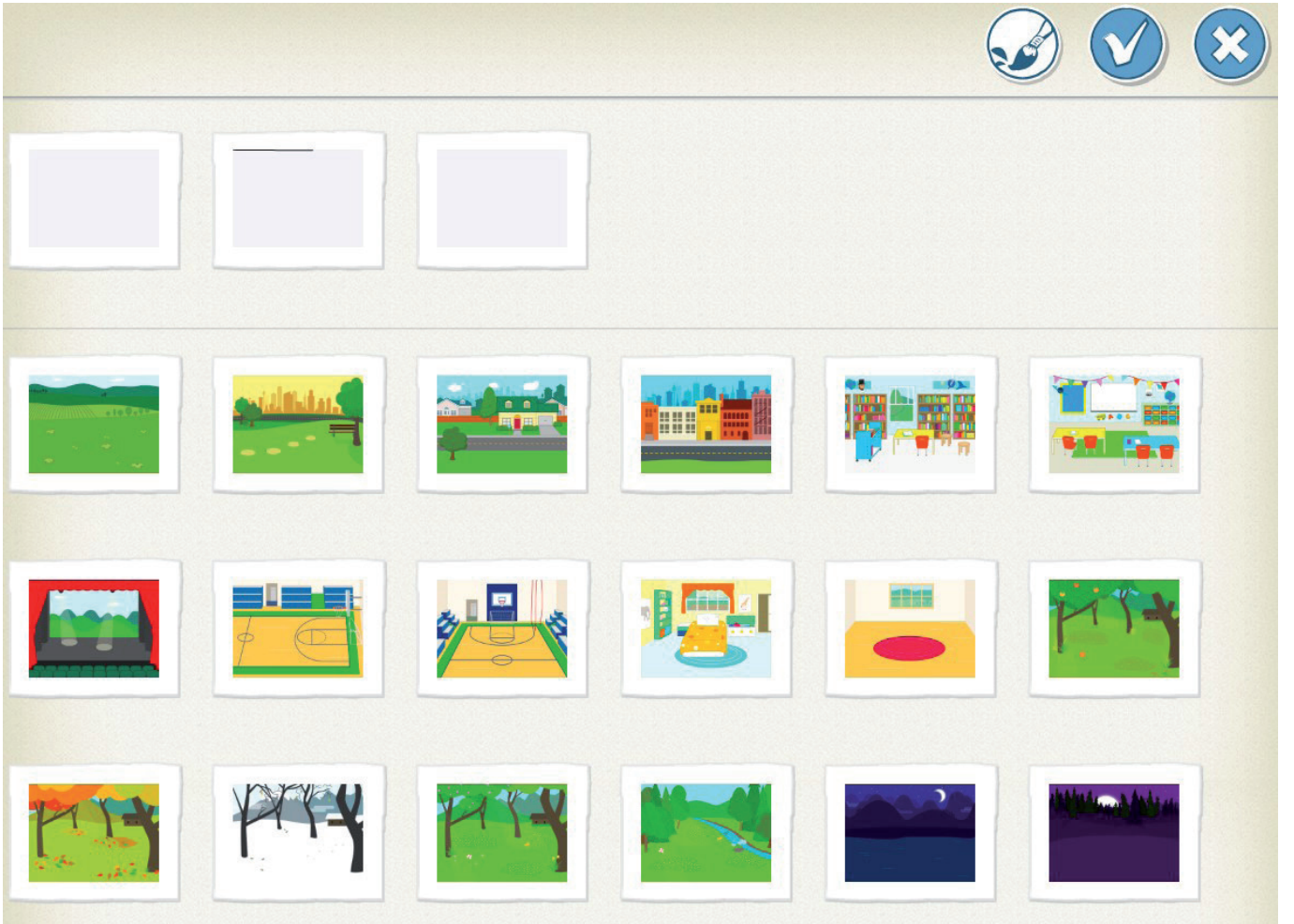


## Tasarım Süreci

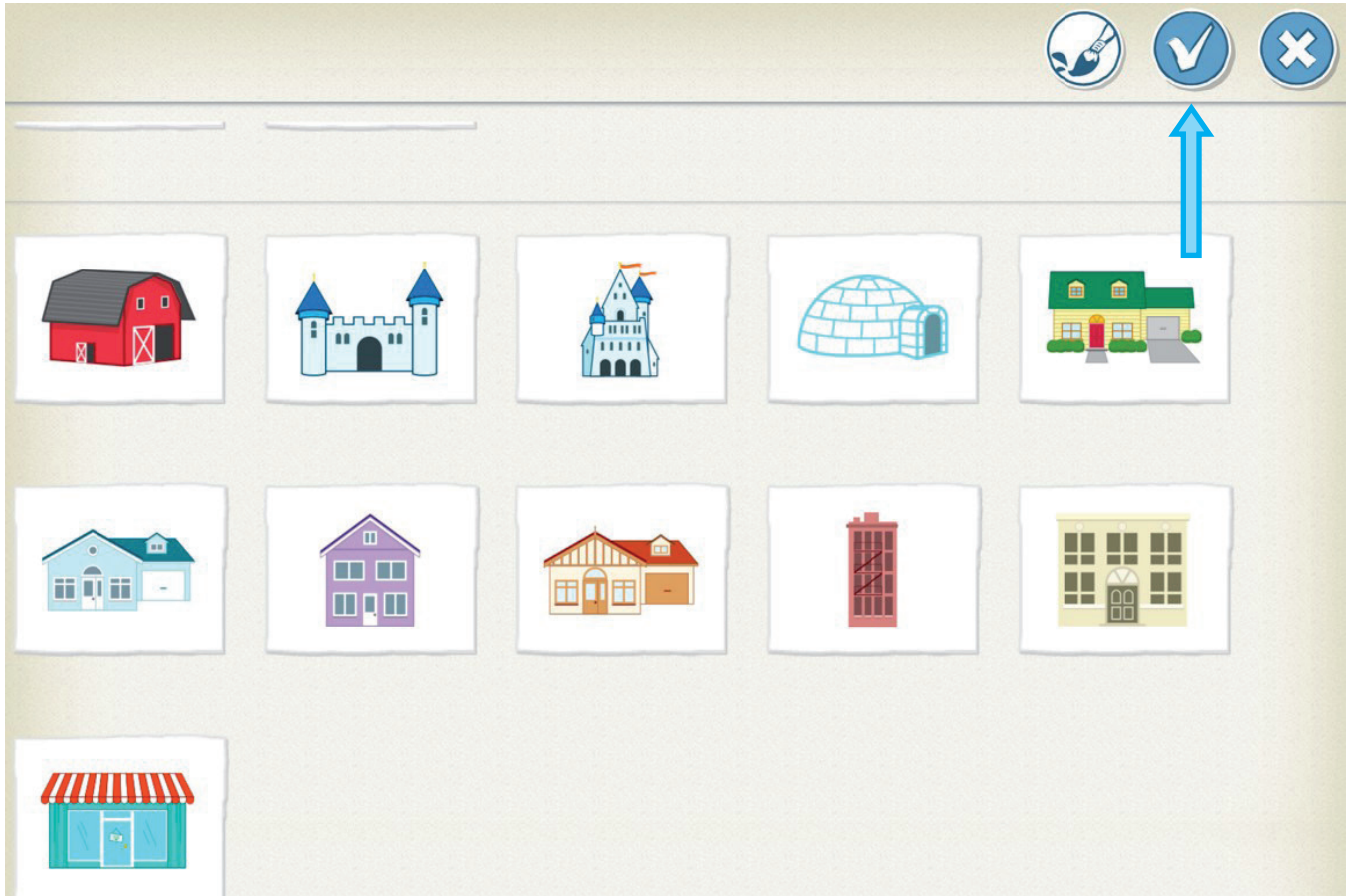
- Tasarım sürecinde oluşturacakları proje için arka plan butonuna basılır.



- Ekrandan çıkan arka plan resimlerinden seçilir.



- Haritaya karakter olarak ev, okul, market, eczane vb. yapılar eklenir.



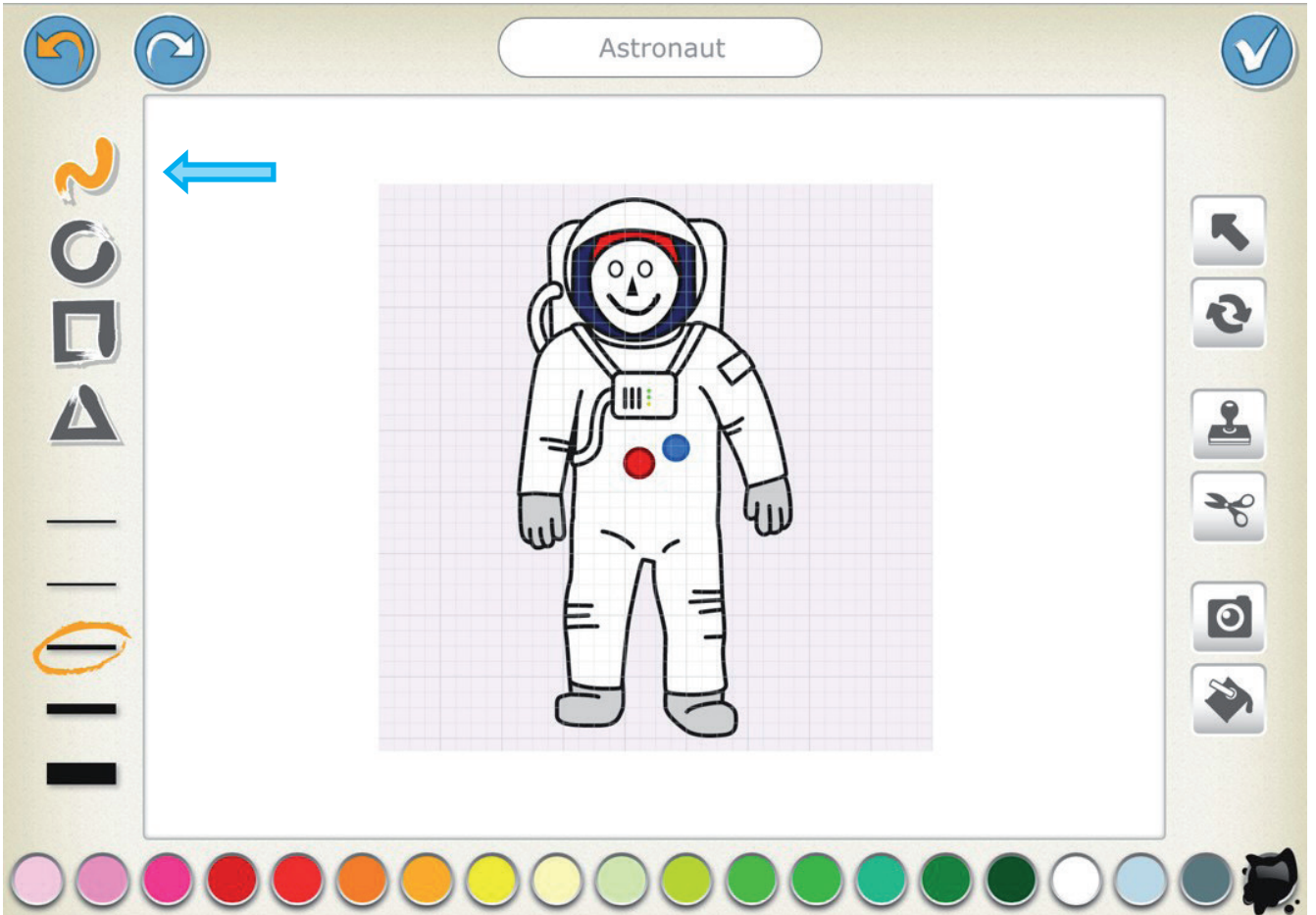


- Haritamıza Astronot Tubi (2B) karakteri eklenir.



- Karakterimizi göz, ağız ve burun çizmek için düzenlenir.

- Karakterimizi göz, ağız ve burun çizmek için düzenlenir.



- Karakter "Astronot 2B Tubi" olarak isimlendirilir.

- Projemiz kayıt edilir.

