**4006-B TÜBİTAK BİLİM FUARLARI DESTEKLEME PROGRAMI**

**PROJE BAŞVURU FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **PROJE DANIŞMAN ÖĞRETMENİ:** | Merve KIRABA-Saynur ÖZLÜ |
| **PROJE YAPAN ÖĞRENCİLER:** | Emirhan RODOPLU,Ege ÇALIŞKAN,  Rana ŞİMŞEK,Ayça BABALIOĞULLU |
| **PROJE ADI:** | I-MAP (INTELLIGENT MAP) |
| **PROJE TÜRÜ:**  **(Araştırma, İnceleme, Tasarım)** | Tasarım |
| **TEMATİK KONU:** | Oyunlaştırma-Disiplinlerarası |
| **İLİŞKİLENDİRİLDİĞİ ANA ALAN:** | Bilişim Teknolojileri ve Yazılım  Sosyal Bilimler |
| **ALT PROJE AMACI:**  **(En az 20 en fazla 50 kelime)** | Kırklareli il haritasını ve tarihî-turistik yerlerini inceleyerek özümsemek,Kırklareli il haritasını puzzle mantığı ile Scratch uygulamasında ilçelerine ayırmak ve birleştirmek,İlçelere ait tarihî-turistik yerleri scratch uygulamasında kodlama yaparak yerlerine yerleştirmektir. |
| **ALT PROJE YÖNTEMİ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | İnternet üzerinden Kırklareli il-ilçe haritası ve tarihî-turistik yerler ile ilgili araştırma yapılır.Yapılan araştırma verileri scratch uygulamasına yüklenir.Scratch uygulamasında Kırklareli haritası ilçelere ayrılır.Hazırlanan parçalar il haritası üzerine uygun yerlere taşınması için kodlama yapılır.İlçelere ait tarihî-turistik yerler karakterleri Scratch uygulamasına yüklenir.I-MAP oyunu için alt yapı oluşturulur. |
| **BEKLENEN SONUÇ:**  **(En az 50, en fazla 150 kelime)** | Kırklareli ili ile ilgili (yaşadığımız il) harita bilgimizi geliştirmek, araştırma sonucunda elde edilen bilgileri sanal ortama aktarılmasını sağlamak, scratch uygulamasında kodlama yaparak yaratıcı düşünme-problem çözme becerilerini kazanmak,hazırlanan intelligent map oyunu ile eğlenerek öğrenmektir. |
| **ANKET ÇALIŞMASI YAPILACAK MI?**  **(Anket yapılacaksa Pdf dosyalarının dijital olarak teslim edilmesi gerekmektedir.)** | HAYIR |
| **MALZEME LİSTESİ** | Bilgisayar,  Scratch programı. |