

<b>Atölyenin Adı:</b>	PYTHON ile OLASILIK	
<b>Eğitmenin Adı Soyadı:</b>	Emin BAYINDIRLI	Fotoğrafınızı Buraya Yapıştırınız
<b>Hedef Kitle (ilkokul-ortaokul- Her İki Yaş grubu):</b>	<b>Her İki Yaş grubu</b>	
<b>Atölyenin Amacı:</b>	Olasılık mantığını tanıtmak ve bu mantığın python ile uygulamasını geliştirmek.	
<b>Atölyenin Haftalık Çalışma Akışı</b>	<p><b>I. Hafta:</b></p> <p><b>Olasılık nedir, olasılık ne için kullanılır, basit olasılık ile oynamak</b></p> <p><b>II. Hafta</b></p> <p>Olasılığın gerçek hayattaki uygulamaları oyunlar aracılığıyla gösterilecek ve bu oyunların matematiksel kazanç beklentisinin nasıl hesaplandığı anlatılacaktır.</p> <p><b>III. Hafta</b></p> <p>Olasılık hesaplaması için gerekli Python altyapısı sağlanacak ve olasılık ile ilgili basit uygulamalar yazılacaktır.</p> <p><b>IV. Hafta</b></p> <p>İkinci haftada kazanç beklentileri hesaplanan oyunların Python ile hem matematiksel kazanç beklentileri hesaplanacak hem de deneysel sonuçlar oluşturularak ikisi karşılaştırılacaktır.</p>	
<b>Atölyenin İçeriği:</b>	<b>Olasilik hesabının python ile gercek hayat uygulaması</b>	