**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** | 3 |
| **Ders Adı** | Bilişim Teknolojileri |
| **Sınıf Düzeyi** | 6. Sınıf |
| **Etkinlik Adı** | Çiçek Tanıma Etkinliği |
| **Süre** | 40+40 dk |
| **Strateji, Yöntem ve Teknikler** | Anlatım, Soru-Cevap, Gösterip-yaptırma |
| **Materyal/Araç Gereç** | Bilgisayar, İnternet |
| **Disiplinler arası Boyut** | Biyoloji bitkileri tanır. |
| **Kazanımlar** | Uygulama yazılımı kullanmayı bilir.  İf yapısını oluşturabilir  Doğru çalışacak kodu oluşturabilir.  Programın işlem Basamakları Çıkarabilir. |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | Mblock programınını kullanabilme.  İf komutunu, yapacağı projenin kodlarını seçebilme. |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat çekme:** Öğretmen derse iki farklı çiçekle ya da çiçek resimleri ile girer. ”Evimizde çiçek var mı?” diye bir giriş yapar, ardından “Peki evdeki çiçeklerin isimlerini biliyor muyuz?” diye sorar.  **Güdüleme:** ”Bilgisayarımızın da çiçekleri tanıyabilmesi amacıyla bir program yazalım mı?” sorusu ile öğrenciler güdülenir.  **Dersin İşlenişi:**  Öğretmen 3 farklı çiçeğin resmini makine öğrenimi eklentisi ile blok programına nasıl eğitileceği gösterilir ve öğrencilerden çiçek resimlerini blok programına eğitmelerini ister. Eğitilen çiçek reismlerine göre blok programın arkaplan resminin ilgili çiçekle kaplanması istenerek etkinlik sonlandırılır. Etkinliği tamamlayamayan ya da eksik yapan öğrencilere aşağıdaki örnek kod bloğu gösterilerek etkinliği tamamlamaları sağlanır.    Örnek Kod: |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Kazanım Kontrol Listesi** | **Evet** | **Hayır** | | Makine öğrenmesi ile ilgili fikir sahibi oldu. |  |  | | Uzantılardan makine öğrenmesini ekleyerek model eğitimi yapabildi. |  |  | | Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabildi. |  |  | | Arkaplanı ilgili resim ile değiştirebildi. |  |  | |
| **Kaynakça** | <https://ide.mblock.cc/> |