**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** |  |
| **Ders Adı** | BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ |
| **Sınıf Düzeyi** | 5-6.SINIF |
| **Etkinlik Adı** | Benim Kodumda Eğlence Var |
| **Süre** | 40+40dk |
| **Strateji, Yöntem ve Teknikler** | • Soru – Cevap Yöntemi  • Gösterip Yaptırma Yöntemi.  • Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi |
| **Materyal/Araç Gereç** | • Bilgisayar, projeksiyon cihazı, Scratch blok tabanlı program |
| **Disiplinler arası Boyut** | Yazılım - Tasarım |
| **Kazanımlar** | 1.Problem çözme becerisini geliştirir.  2.Araştırma ve bilgi akışını fark eder.  3.Bileşenlere ait komutları doğru olarak kullanır.  4.Uygulama yazılımı kullanmayı bilir.  5.Doğru çalışacak kodu oluşturabilir.  6.Programın işlem basamaklarını çıkarabilir. |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | Scratch programındaki kod bloklarını tanır. Yılan oyunu hayal gücüne göre tasarlar ve kullanacağı kodları seçer. |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat Çekme:** Öğretmen etkinlikte öğrenciye senin oyununda ne olsun sorusu ile içerik belirlemede etkin rol verilerek motivasyonu sağlar. Öğretmenin etkinlik sonucunda ortaya bir oyun çıkması sınıfın dikkatini çekmesine neden olur.  **Güdüleme:** Öğretmenin kodlama ile bir oyun tasarlama fikri öğrenciyi teşvik eder. Oyunun geliştirebilir nitelikte olması heyecanla öğrenimi devam ettirir.  **Dersin İşleyişi:**  Öğretmen etkinliğe; Scratch programının nasıl kullanıldığı ve kod bloklarının işlevlerinin tekrarı ile başlar.  Öğretmen öğrencilere daha önce hayata geçirilmiş oyun tasarım videoları gösterir ve herkesin bir etkinlik planlamasını ister.      **Etkinlik için örnek uygulama aşağıdaki gibidir.**  **C:\Users\dilara\Desktop\YILAN OYUNU1.png**  Görseldeki kod, pembe renkte algılanan kukla(top) meyvenin üzerine geldiğinde meyveyi topluyor boyu uzayarak yılan karakterine dönüşüyor. Bu işlem her tekrar ettiğinde meyve kuklasının konumu ve görseli değişiyor.  Oluşturulan hız,puan ve uzunluk değişkenleri etkinlik boyunca aktif şekilde veri üretmeye devam ediyor.  **Etkinlik kod bloklarına aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.**  https://github.com/qpulsar/bozkirin\_elmaslari  /blob/main/Ornekler/SCRATCH\_Y%C4%B1lan\_Oyunu.sb3 |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | • Ekte bulunana ölçeklerden etkinlik ve sınıf durumuna uygun olan ölçeği kullanmanız tavsiye edilir.  • Etkinlik sonunda etkinliğe katılan her öğrenci için aşağıda bulunan kazanım Kontrol Listesini doldurulması tavsiye edilir. (Öğrencinin kazanımı gerçekleştirme durumuna göre Evet – Hayır bölümünü doldurunuz.)   |  |  | | --- | --- | | **Kazanım Kontrol Listesi** | **EVET/HAYIR** | | Scratch uygulamasında döngü bloklarını istenilen biçimde kullandı. |  | | Kukla ikizi oluşturdu. |  | | x ve y eksenine göre konumlandırma yaptı. |  | | Kukla değişim modellerini tasarladı ve kullandı. |  | |
| **Kaynakça** | **1.**htpps://scratch.mit.edu |