**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** | 17 |
| **Ders Adı** | Bilişim Teknolojileri |
| **Sınıf Düzeyi** | 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 öğrencilere daha önceden hazırlanmış klasik oyun olan yılan oyununu gösterir.  **Güdüleme:** Şimdi kendi yılan oyunumuzu tasarlayıp oynayacağız diyerek derse devam eder.  **Dersin İşleyişi:**  Öğretmen öğrencilere Scratch programındaki kukla ekleme, değişken oluşturma, koşul gibi konuların kullanımı hakkında kısa hatırlatmalar yapar. Öğretmen öğrencilerden yılan oyununun oynanışını düşünmelerini ister. Ve yapılacak algoritmaları belirlemelerini ister. Aşağıdaki örnek oyun öğrencilere gösterilerek öğrencilerden yapacakları oyunda bunları kullanmaları istenir.  **C:\Users\dilara\Desktop\YILAN OYUNU1.png**  Oyunun tamamlanması ile etkinlik sonlandırılır.  **Etkinlik kod bloklarına aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.**  https://github.com/qpulsar/bozkirin\_elmaslari  /blob/main/Ornekler/SCRATCH\_Y%C4%B1lan\_Oyunu.sb3 |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | |  |  | | --- | --- | | **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 |