**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** | 19 |
| **Ders Adı** | Bilişim Teknolojileri |
| **Sınıf Düzeyi** | 5 |
| **Etkinlik Adı** | Sağlıklı Beslen Mutlu Ol |
| **Süre** | **40+40 dk** |
| **Strateji, Yöntem ve Teknikler** | * Örnekleme Yöntemi. * Gösterip Yaptırma Yöntemi * Uygulama Yöntemi * Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi * Probleme Dayalı öğretim * Proje Tabanlı Öğretim |
| **Materyal/Araç Gereç** | * Bilgisayar, projeksiyon cihazı, etkileşimli tahta |
| **Disiplinler arası Boyut** | Fen Bilgisi, Matematik |
| **Kazanımlar** | **-**Programın işlem Basamakları Çıkarabilir  -Dallanma komutlarını kavrar  -İf yapısını oluşturabilir  -Doğru çalışacak kodu oluşturabilir |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | Eklentileri kullanma, değişken tanımlama, eğer bloklarını kullanabilme |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat Çekme:**  Öğretmen sağlıklı gıdaların(elma, ceviz, muz,vb.) ve hazır paketli gıdaların karışık olduğu (hamburger,cola,cips vb.)iki sepet ile sınıfa girer.Sepetlerin içindekileri masaya dökerek öğrencilerin bu sepetlerin birine sağlıklı gıdaları,diğerine ise sağlıksız gıdaları koymalarını ister.  **Güdüleme:**  **“**Bu yaptığımız etkinliği scratch programında yapmaya ne dersiniz?”diye sorar**.”**  **Dersin işlenişi:**Öğretmen ön hazırlık yaptıktan sonra scratch programını açar.Önceden anlatılan değişken nedir?,operatörler nasıl kullanılır ?konularını öğrencilere soru-cevap yöntemiyle hatırlatır.Daha sonra Scratch programında dekoru eklemeyi ve kostüm eklemeyi gösterir.  Topladığım Puan ve Süre değişkeni tanımlar. xy koordinat düzlemi anlatır.“Kodlarımızı yazalım” diyerek tek tek anlatarak kodları oluşturur.  **Kasenin kodları**    **Meyvelerin kodları**  Oyunun amacı 30 saniye içinde toplanacak en çok sağlıklı gıdayı toplayabilmek. Öğretmen, öğrencilerin bilgisayarlarına geçerek bu oyunu kendi dekorlarını, kendi kostümlerini ekleyerek, hızlarını kendi ayarlayarak uygulamaları ister. |
| **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** | **Hayır** | | Scratch programında eklentileri kavrar |  |  | | Eğer karar yapılarını kavrar |  |  | | Değişken tanımlamayı ve kullanmayı kavrar |  |  | | Blokları doğru şekilde kullanır |  |  | |
| **Kaynakça** | [**https://scratch.mit.edu/**](https://scratch.mit.edu/) |