**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** | 20 |
| **Ders Adı** | Bilişim Teknolojileri |
| **Sınıf Düzeyi** | 7. Sınıf |
| **Etkinlik Adı** | Hem Eğlenelim, Hem Öğrenelim |
| **Süre** | 40+40+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** |  |
| **Kazanımlar** | -İf yapısını oluşturabilir  -Doğru çalışacak kodu oluşturabilir  **-**Programın işlem Basamakları Çıkarabilir  -Nesnelere Hareket Verebilir |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | Eklentileri kullanma, değişken tanımlama, eğer bloklarını kullanabilme |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat Çekme: “**Kişinin kendi oyununu yapması ne kadar güzel değil mi?”diye sorar.  **Güdüleme: “**Hangi gıdaların faydalı, hangi gıdaların zararlı olduğunu öğrenelim mi? Hem öğrenelim, hem uygulayalım, hem de eğlenelim “der.  **Dersin işlenişi: “**Oyunumuz şu şekilde olacaktır”diyerek oyunu anlatır.”  Oyun 2 levelden oluşacaktır.1.levelde 30 saniye içinde faydalı gıdalar toplanıp 10 puan kazanılacak,30 saniye sonunda puan açıklanıp 2.level butonu aktif olacak.2.levelde ise işler biraz daha karışacak, zararlı gıdalar devreye girecek. Zararlı gıdaları aldığınızda 10 puan kaybedeceksiniz. Yine 30 saniye sonunda puanınız açıklanacak ve oyun bitecek”şeklinde açıklama yapar. Teker teker kodların ne işe yaradığı anlatır.    **Kasenin kodları**    **-Puan kazandıran meyve kodları**  **Levele geçme buton kodları**    **-Puan kaybettiren yiyecek kodları**  Öğretmen, öğrencilerin bilgisayarlarına geçerek bu oyunu kendi dekorlarını, kendi kostümlerini ekleyerek, hızlarını, puanlarını kendi ayarlayarak uygulamalarını 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/) |