**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** |  |
| **Ders Adı** | **Bilişim Teknolojileri ve Yazılım** |
| **Sınıf Düzeyi** | 5. Sınıflar |
| **Etkinlik Adı** | Otomatik Yoklama Sistemi |
| **Süre** | 40+40 dk |
| **Strateji, Yöntem ve Teknikler** | * Soru – Cevap Yöntemi * Düz Anlatım Yöntemi. * Gösterip Yaptırma Yöntemi. * Uygulama Yöntemi * Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi |
| **Materyal/Araç Gereç** | Bilgisayar, Etkileşimli Tahta veya Projeksiyon |
| **Disiplinler arası Boyut** | Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi – Güler yüzün önemi |
| **Kazanımlar** | * Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabilir. * Programın işlem Basamakları Çıkarabilir. * Makine Öğrenimi kütüphanesini inceler. |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | **Dikkat Çekme:** Akıllı tahta üzerinden öğrencilerin daha önce hiç karşılaşmadıkları meyve resmi açılarak neye benzettikleri sorulur. Konu üzerinde tartışıldıktan sonra bilinmeyen bir nesne görüldüğünde bu nesnenin bilinen ve benzetilen en yakın nesne ile ilişkilendirildiği sonucuna ulaşılması sağlanır.  Bilgisayarlarında insanlar gibi öğrenebilecekleri vurgulandıktan sonra bir nesneyi tanıması için daha önce görmesi gerekmektedir. Eğer görmediği bir nesne ile karşılaşırsa en çok benzeyen hafızasındaki nesne ile ilişkilendireceği belirtilir.  Buradan hareketle makineleri eğiterek öğrencileri tanıyan ve onlara her gün hoş geldin diyen bir sistem yapılıp yapılmayacağı sorulur ve deneme yapılmaya karar verilir. |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat Çekme:** Akıllı tahta üzerinden öğrencilerin daha önce hiç karşılaşmadıkları meyve resmi açılarak neye benzettikleri sorulur. Konu üzerinde tartışıldıktan sonra bilinmeyen bir nesne görüldüğünde bu nesnenin bilinen ve benzetilen en yakın nesne ile ilişkilendirildiği sonucuna ulaşılması sağlanır.  Bilgisayarlarında insanlar gibi öğrenebilecekleri vurgulandıktan sonra bir nesneyi tanıması için daha önce görmesi gerekmektedir. Eğer görmediği bir nesne ile karşılaşırsa en çok benzeyen hafızasındaki nesne ile ilişkilendireceği belirtilir.  Buradan hareketle makineleri eğiterek öğrencileri tanıyan ve onlara her gün hoş geldin diyen bir sistem yapılıp yapılmayacağı sorulur ve deneme yapılmaya karar verilir.   1. Mblock 5 programı genel özellikleri ile tanıtılır. Mblock 5 programına uzantı ekleme yöntemleri gösterilir. Makine Öğrenimi uzantısı yüklenir ve genel kodlar incelenir.      1. Öğrenci bilgileri makine öğrenimi uygulamasının veritabanına eklenerek yapay zekanın öğrencileri öğrenmesi sağlanır. Örnek olarak 2 öğrenci tanımlanır ve bir tane hiç öğrencinin olmadığı görseller makine öğrenimine yüklenir.      1. Sadece üç bilgiye sahip olan makine üzerinde denemeler yaparak öğrenci 1 veya öğrenci 2 tanıyıp tanımadığı gözlemlenir.   Bunun için aşağıdaki kodlar yazılır.     1. Daha sonra tüm öğrencilerin grup çalışması halinde sisteme daha fazla öğrenci yükleyerek tanıyabilen bir sistem yapmaları istenir.   Örnek proje dosyasına aşağıdaki link üzerinden ulaşabilirsiniz. <https://planet.mblock.cc/project/2000235> |
| **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** | | Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabilir. |  |  | | Programın işlem Basamakları Çıkarabilir. |  |  | | Makine Öğrenimi kütüphanesini inceler. |  |  | |
| **Kaynakça** | <https://mblock.makeblock.com/en-us/> |