


ETKİNLİK FORMU

Etkinlik No	18
Ders Adı	Bilişim Teknolojileri
Sınıf Düzeyi	6.Sınıf
Etkinlik Adı	O ZAMAN DANS
Süre	40+40dk
Strateji, Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Soru – Cevap Yöntemi• Düz Anlatım Yöntemi• Gösterip Yaptırma Yöntemi.• Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi• Beyin Fırtınası Yöntemi
Materyal/Araç Gereç	• Bilgisayar, projeksiyon cihazı, Spike Prime Eğitim Seti
Disiplinler arası Boyut	Fen Bilimleri
Kazanımlar	<ol style="list-style-type: none">1.Problem çözme becerisini geliştirir.2.Araştırma ve bilgi akışını fark eder.3.Bileşenlere ait komutları doğru olarak kullanır.4.Hub ekranının özelliklerini ifade edebilir.5.Gerekli blokları program akışında kullanabilir.6.İstenilen seslerin oluşturulması için gerekli blokları program akışında kullanabilir.7.Hub ekranın görüntüsünün düzenlenmesi, ilgili seslerin/müziğin oluşturulması ve robotun senkronize bir şekilde hareket edebilmesi için gerekli blokları program akışında kullanabilir.
Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık	LEGO Education –SPIKE PRIME SET hazırlanır, etkinlikte kullanılacak parçaları gösterilir. LEGO Education-SPIKE : O.8 programı yazılım evresi için hazır bulundurulmalıdır. LEGO Education-SPIKE : O.8 programındaki kod blokları görevine göre tanıtılır.
Öğrenme Öğretme Süreci	<p>Dikkat Çekme: Öğretmen aşağıdaki dans eden mekanik robot tasarımını örnek öğrencilere gösterir.</p> 

	<p>Güdüleme: Öğretmen tarafından öğrencilere sizler kendi dans eden robotunuzu tasarlamak ister misiniz sorusu sorulur. Kendi hayal güçlerini kullanmaları konusunda motive edilir.</p> <p>Dersin İşleyişi: Öğretmen öğrencilerden dans eden bir robot tasarımlarını ister. Öğrencilerin kendilerini keşfetmesine ve hayal dünyasını geliştirmesine katkı sağlamak amacıyla hazır bir robot tasarımına yönlendirilmemesi önemli bir detaydır.</p> <p>Öğretmen etkinliğin yazılım kısmındaki yöntemleri öğrencilere anlatır. Öğretmen ışık blokları kullanılarak Hub ekranında matris mantığı ile piksel görüntülerinin nasıl oluşturulduğunu öğrencilere anlatır. Hareket blokları kullanılarak hangi motorların kullanılacağı, hareket yönü ve süresi, hareket hızı ayarlanması öğrencilere hatırlatılır. Öğretmen döngü nedir sorusu ve kontrol bloklarından döngü kullanılmasının fazla kod karmaşasının önüne nasıl geçtiği öğrencilerle tartışır ve etkinlikle neden döngü kullanıldığı konusunun üzerinde durur. Öğrencilerden kendi dans eden robotlarını yapmaları istenerek etkinliğe devam edilir. Son olarak öğretmen eklentiler bölümünde müzik bloklarını aktif hale nasıl getirileceğini anlatır. Sesin seviyesini ve sürelerini ayarlamayı kod bloklarıyla öğrencilere uygulatır.</p> <p>Etkinlik kodlarına aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz. https://github.com/qpulsar/bozkirin_elmaslari/blob/main/Ornekler/SPIKE_Dans_Eden_Robot_.llsp</p>													
Ölçme ve Değerlendirme	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="643 1328 1171 1406">Kazanım Kontrol Listesi</th> <th data-bbox="1171 1328 1423 1406">EVET/HAYIR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="643 1406 1171 1444">Lego Mekanik tasarımı yaptı.</td> <td data-bbox="1171 1406 1423 1444"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="643 1444 1171 1482">Hub üzerine ışıklı matris oluşturdu.</td> <td data-bbox="1171 1444 1423 1482"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="643 1482 1171 1520">Ses ve tempo blokları eklendi.</td> <td data-bbox="1171 1482 1423 1520"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="643 1520 1171 1559">Hareket bloklarını ekledi.</td> <td data-bbox="1171 1520 1423 1559"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="643 1559 1171 1597">Döngü kullandı.</td> <td data-bbox="1171 1559 1423 1597"></td> </tr> </tbody> </table>	Kazanım Kontrol Listesi	EVET/HAYIR	Lego Mekanik tasarımı yaptı.		Hub üzerine ışıklı matris oluşturdu.		Ses ve tempo blokları eklendi.		Hareket bloklarını ekledi.		Döngü kullandı.		
Kazanım Kontrol Listesi	EVET/HAYIR													
Lego Mekanik tasarımı yaptı.														
Hub üzerine ışıklı matris oluşturdu.														
Ses ve tempo blokları eklendi.														
Hareket bloklarını ekledi.														
Döngü kullandı.														
Kaynakça	<p>https://github.com/qpulsar/bozkirin_elmaslari/blob/main/Ornekler/SPIKE_Dans_Eden_Robot_.llsp</p>													