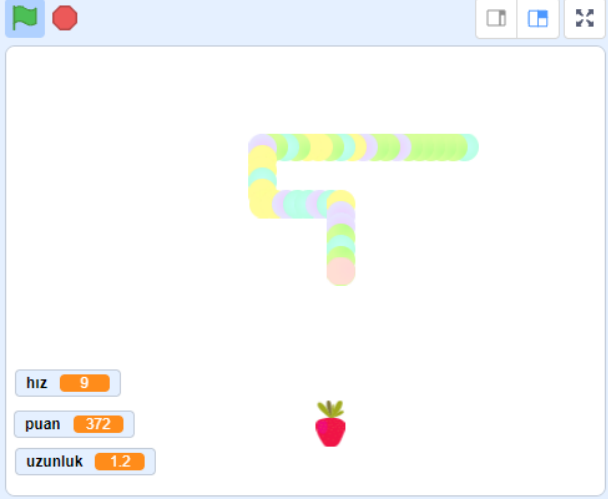


ETKİNLİK FORMU

Etkinlik No	17
Ders Adı	Bilişim Teknolojileri
Sınıf Düzeyi	7.Sınıf
Etkinlik Adı	Benim Kodumda Eğlence Var
Süre	40+40dk
Strateji, Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Soru – Cevap Yöntemi• Gösterip Yaptırma Yöntemi.• Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi
Materyal/Araç Gereç	<ul style="list-style-type: none">• Bilgisayar, projeksiyon cihazı, Scratch blok tabanlı program
Disiplinler arası Boyut	Matematik, Görsel Sanatlar
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.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	<p>Dikkat Çekme: Öğretmen öğrencilere daha önceden hazırlanmış klasik oyun olan yılan oyununu gösterir.</p> <p>Güdüleme: Şimdi kendi yılan oyunumuzu tasarlayıp oynayacağız diyerek derse devam eder.</p> <p>Dersin İşleyişi: Öğretmen öğrencilere Scratch programındaki kukla ekleme, değişken oluşturma, koşul gibi konuların kullanımı hakkında kısa hatırlatmalar yapar. Öğretmen öğrencilerden yılan oyununun oynanışını düşüncelerini ister. Ve yapılacak algoritmaları belirlemelerini ister. Aşağıdaki örnek oyun öğrencilere gösterilerek öğrencilerden yapacakları oyunda bunları kullanmalarını ister.</p>

	 <p>Oyunun tamamlanması ile etkinlik sonlandırılır. Etkinlik kod bloklarına aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.</p> <p>https://github.com/qpulsar/bozkirin_elmaslari/blob/main/Ornekler/SCRATCH_Y%C4%B1lan_Oyunu.sb3</p>										
<p>Ölçme ve Değerlendirme</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="624 992 1161 1032">Kazanım Kontrol Listesi</th> <th data-bbox="1161 992 1401 1032">EVET/HAYIR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="624 1032 1161 1104">Scratch uygulamasında döngü bloklarını istenilen biçimde kullandı.</td> <td data-bbox="1161 1032 1401 1104"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 1104 1161 1144">Kukla ikizi oluşturdu.</td> <td data-bbox="1161 1104 1401 1144"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 1144 1161 1216">x ve y eksenine göre konumlandırma yaptı.</td> <td data-bbox="1161 1144 1401 1216"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 1216 1161 1288">Kukla değişim modellerini tasarladı ve kullandı.</td> <td data-bbox="1161 1216 1401 1288"></td> </tr> </tbody> </table>	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.	
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.											
<p>Kaynakça</p>	<p>https://scratch.mit.edu</p>										