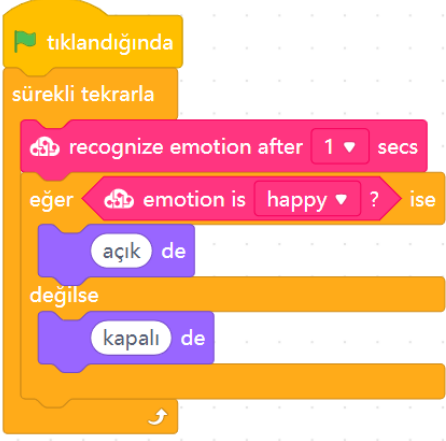


ETKİNLİK FORMU

Etkinlik No	6
Ders Adı	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Sınıf Düzeyi	6.Sınıf
Etkinlik Adı	Gülümse bütün kapılar açılır
Süre	40+40 dk
Strateji, Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none">• Soru – Cevap Yöntemi• Düz Anlatım Yöntemi.• Gösterip Yaptırma Yöntemi.• Uygulama Yöntemi• Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi
Materyal/Araç Gereç	Bilgisayar, Etkileşimli Tahta veya Projeksiyon, mBlock programı
Disiplinler arası Boyut	Matematik
Kazanımlar	<ul style="list-style-type: none">• Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabilir.• Programın işlem Basamakları Çıkarabilir.• Nesnelere Hareket Verebilir.
Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık	Mblock Programını kullanabilme.
Öğrenme Öğretme Süreci	<p>Dikkat Çekme: Bilgisayarların insan duygularını anlayıp anlamayacağı sorularak üzerinde tartışılır.</p> <p>Güdülme: Makine öğrenmesi ile ilgili yapılabilecek bolca örnek verilir. Öğrencilere hadi şimdi gülümseyerek açılabilen bir kapı sistemi tasarlayalım denilerek etkinliğe devam edilir.</p> <p>Dersin işlenişi: Mblock 5 programında uzantı ekleme yöntemleri gösterilir. “Bilişsel Aktiviteler” uzantısı yüklenir ve genel kodlar gösterilir.</p> <div data-bbox="858 1491 1129 1877" data-label="Image"></div> <p>Örnek kod bloğu yazılarak çalıştırılır. İstekli öğrencilerden kameraya gülümsemeleri istenir ve sistemin çalıştığı gösterilir.</p>

	 <p>Öğrencilerden kapı açma, kapama görsellerini bulmaları ve kendi hayal güçlerine göre oyunu tasarlamaları istenir. Yapılacak oyunda kameraya gülümsendiğinde kapının açılması, normal şekilde durulduğunda ise kapının kapanması beklenir.</p>															
<p>Ölçme ve Değerlendirme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekte bulunan ölçeklerden etkinlik ve sınıf durumuna uygun olan ölçeği kullanmanız tavsiye edilir. • Yapılan etkinlikler aşağıdaki kazanım kontrol çizelgesine göre değerlendirilir. <table border="1" data-bbox="491 1070 1407 1384"> <thead> <tr> <th>Kazanım Kontrol Listesi</th> <th>Evet</th> <th>Hayır</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabildi.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Programın işlem basamaklarını çıkarabildi.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Oyun görsellerini hazırlayabildi.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Eklenti ekleyebildi.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kazanım Kontrol Listesi	Evet	Hayır	Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabildi.			Programın işlem basamaklarını çıkarabildi.			Oyun görsellerini hazırlayabildi.			Eklenti ekleyebildi.		
Kazanım Kontrol Listesi	Evet	Hayır														
Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak program yazabildi.																
Programın işlem basamaklarını çıkarabildi.																
Oyun görsellerini hazırlayabildi.																
Eklenti ekleyebildi.																
<p>Kaynakça</p>	<p>https://mblock.makeblock.com/en-us/</p>															