

## ETKİNLİK FORMU

|  |   |
|--|---|
| <b>Etkinlik No</b>                     | 5   |
| <b>Ders Adı</b>                        | Bilişim Teknolojileri ve Yazılım  |
| <b>Sınıf Düzeyi</b>                    | 5.Sınıf   |
| <b>Etkinlik Adı</b>                    | Hangi yöne gidelim?   |
| <b>Süre</b>                            | 40+40 dk  |
| <b>Strateji, Yöntem ve Teknikler</b>   | Anlatım, Soru-Cevap, Gösterip-yaptırma  |
| <b>Materyal/Araç Gereç</b>             | Bilgisayar, Akıllı tahta, mBlock programı   |
| <b>Disiplinler arası Boyut</b>         | Matematik   |
| <b>Kazanımlar</b>                      | Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak programı yazabilir.<br>Koşula göre sonucu değiştirebilir.<br>Nesnelere hareket verebilir. Makine öğrenimi hakkında bilgi sahibidir.<br>Nesneleri eğitebilir.   |
| <b>Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık</b> | Mblock programını kullanabilme.<br>Nesnelere hareket verebilme.   |
| <b>Öğrenme Öğretme Süreci</b>          | <p><b>Dikkat Çekme:</b> Öğretmen “Bugünkü etkinliğimiz için iki öğrenciye ihtiyacım var gelmek isteyen var mı?” diye sorar. Öğretmen tahtaya çıkması için iki öğrenci seçer. Öğrencilerden birine “Sen robot olacaksın ve arkadaşın elini yukarı kaldırdığında yukarı gideceksin, aşağıya indirdiğinde aşağıya gideceksin. Sağa-sola hareket ettirdiğinde sağa sola hareket edeceksin.” der. Diğer öğrenciye de “Sen de elinle arkadaşına gitmesi gereken yeri işaret edeceksin.” denir. Öğrencilerin bir süre bu oyunu oynaması sağlanır.</p> <p><b>Güdüleme:</b> Öğretmen “Şimdi bu oyunu mblock programında yapmak ister misiniz?” diye sorar.</p> <p><b>Dersin İşlenişi:</b> Öğretmen block programında arka plan ve karakteri ekler. Uzantılar kısmından “makine öğrenimi” uzantısını ekleyerek dosyayı kaydeder. Kaydedilen dosya öğrencilerin bilgisayarına yollanarak öğrencilerden bu dosyayı açmaları istenir. Eğitim modeli butonuna basılarak sağ-sol-yukarı-aşağı yazılı kağıtlar ve boş ekran öğrenciler tarafından programa tanıtılır. Daha önceden oluşturulan örnek kod blokları öğrencilere gösterilir. Öğrencilerden kameraya tutulan kağıtlardaki yönlerin algılanarak kuklanın ilgili yönlere gitmesi ile ilgili bir oyun yapmaları istenir.</p> <p>Örnek Kod:</p> |

|                               |   |             |              |
|-------------------------------|---|-------------|--------------|
|                               |   |             |              |
| <b>Ölçme ve Değerlendirme</b> | <b>Kontrol Listesi</b>  | <b>Evet</b> | <b>Hayır</b> |
|                               | Kağıtlara yazılan yön adları eğitildi.                                |             |              |
|                               | Sistem yön yazılarını tanıyabildi.                                    |             |              |
|                               | Koşullu ifadeler ve döngüleri kullanarak çalışma kodları yazılabildi. |             |              |
| <b>Kaynakça</b>               | Eklenen kukla hareket edebildi.                                       |             |              |
|                               | <a href="https://ide.mblock.cc/">https://ide.mblock.cc/</a>           |             |              |