

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	6. SINIFLAR
ÜNİTE:	PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
KONU:	OYUN YAZIYORUM
HEDEFLER:	BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. BT.6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur. BT.6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. BT.6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur. BT.6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. BT.6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer. BT.6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir.
TARİH:	2.DÖNEM / 16. HAFTA
SÜRE:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Scratch uygulaması , “Operatörler Kod Blokları” videosu , “ Soru-Cevap” animasyonunun algoritması, “Animasyonun Yapılışı” videosu, www.bilisimnotlari.net
DERS İŞLENİŞ :	1. “Scratch Operatörler Kod Blokları ” videosu yardımıyla ve Scratch uygulaması üzerinde göster yap yöntemi ile anlatılır. 2. www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda ki “Soru-Cevap” animasyonu çalışma kağıdı yardımıyla öğrencilerle birlikte tamamlanır. 3. Animasyonu yaparken takılan öğrenciler “Animasyonun Yapılışı” videosundan yardım alır. 4. Animasyonunu tamamlayan öğrenciler arkadaşlarına hazırladıkları animasyonu izlettirirler.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Öğrencilerde derste yapılan örnek gibi basit bir oyunu kendilerinin tasarlamaları istenecek.