

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	6. SINIFLAR
ÜNİTE:	PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
KONU:	NESNELER KONUŞUYOR
HEDEFLER:	BT.6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur. BT.6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar. BT.6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur BT.6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
TARİH:	2.DÖNEM / 13.HAFTA
SÜRE:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Scratch uygulaması , “Scratch Olaylar ” Etkinliği, “Olaylar Kod Blokları” videosu , “ Spor” ve “Labirent” animasyonlarının algoritması “Animasyonların Yapılışı” videosu, www.bilisimnotlari.net
DERS İŞLENİŞ :	1. “Scratch Olaylar Kod Blokları ” videosu yardımıyla ve Scratch uygulaması üzerinde göster yap yöntemi ile anlatılır. 2. “Scratch Olaylar” etkinliği ile konu pekiştirilir. 3. www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda ki “Spor” ve “Labirent” animasyonu çalışma kağıdı yardımıyla animasyonlar öğrencilerle birlikte tamamlanır. 4. Animasyonunu tamamlayan öğrenciler arkadaşlarına hazırladıkları animasyonu izlettirirler.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Derste öğrendikleri kod bloklarını kullanarak kendilerinin derste yaptıkları animasyona benzer yeni bir animasyon oluşturması istenir.