

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	6. SINIFLAR
ÜNİTE:	PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
KONU:	DÜŞÜNEN BİLGİSAYAR
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.
TARİH:	2.DÖNEM / 15.HAFTA
SÜRE:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Scratch uygulaması , “Scratch Algılama” Etkinliği, “Algılama Kod Blokları” videosu , “ Tanışma” animasyonunun algoritması, “Animasyonun Yapılış” videosu, www.bilisimnotlari.net
DERS İŞLENİŞ :	1. “Scratch Algılama Kod Blokları ” videosu yardımıyla ve Scratch uygulaması üzerinde göster yap yöntemi ile anlatılır. 2. “Scratch Algılama” etkinliği ile konu pekiştirilir. 3. www.bilisimnotlari.net sitesi ilgili konuda ki “Tanışma” animasyonu çalışma kağıdı yardımıyla öğrencilerle birlikte tamamlanır. 4. Animasyonunu tamamlayan öğrenciler arkadaşlarına hazırladıkları animasyonu izlettirirler.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Derste öğrendikleri kod bloklarını kullanarak kendilerinin derste yaptıkları animasyon tarzı yeni bir animasyon oluşturması istenir.