

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	5. SINIFLAR
ÜNİTE:	BT.5.5. PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
KONU:	BT.5.2.13 LABİRENTTE KAYBOLDUM
HEDEFLER:	BT.5.5.2.4. Doğrusal mantık yapısını açıklar. BT.5.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirir. BT.5.5.2.8. Döngü yapısını ve işlevlerini açıklar. BT.5.5.2.6. Karar yapısını ve işlevlerini açıklar.
TARİH:	14.. HAFTA
SÜRE:	2 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Tekrar Testi , www.bilisimnotlari.net , “Blockly ile Kodlama - Labirent” videosu, https://blockly.games/
DERS İŞLENİŞ :	1. Tekrar testi yapılarak eski konular bir hatırlanacak. 2. Blockly Games Blok tabanlı uygulamanın “Labirent” bölümündeki sorular öğrencilerle cevaplanacak. 3. Döngü , tekrar ve şart kavramları pekiştirilmesi sağlanacak. 4. “Blockly ile Kodlama - Labirent” videosu izletilerek eksik olan kısımlar tamamlanır.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Öğrencilerin yapılan etkinliğe katılımları gözlemlenecek.

BECERİLER	SEVİYE	SINIF	SÜRE	DEĞERLER
Ana dilde iletişim Yabancı dilde iletişim Dijital beceriler	Kolay Orta Zor	5.Sınıflar	2 ders saati (30 dk.)	Saygı

..... ORTAOKULU
2020-2021 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN

ÜNİTE

Problem Çözme ve Programlama

KAZANIMLAR

BT.5.5.2.4. Doğrusal mantık yapısını açıklar.

BT.5.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirir.

BT.5.5.2.8. Döngü yapısını ve işlevlerini açıklar.

BT.5.5.2.6. Karar yapısını ve işlevlerini açıklar.

HEDEFLER

Doğrusal mantık yapısını kullanan algoritmalar geliştirebilir.

Döngü yapısını ve işlevlerini açıklayabilir.

Karar yapısını ve işlevlerini açıklayabilir.

TARİH

17-21 MAYIS 2021

GİRİŞ

Labirente Kayboldum konusuna başlamadan önce kılavuz kitaba uygun olarak Algoritmik Düşünme konusu hatırlatılır.

ARAÇLAR

Youtube videoları, EBA.gov.tr, Powerpoint sunumları, www.bilisimnotlari.net, eba canlı ders

SÜREÇ

Bu hafta dersimizi www.bilisimnotlari.net sitesinden [5-siniflar-13-hafta-labirente-kayboldum](http://www.bilisimnotlari.net/5-siniflar-13-hafta-labirente-kayboldum) konusundan sürdüreceğiz.

1.ADIM (20 DK):

www.bilisimnotlari.net sitesinde bulunan konu üzerinden hazırlanan kısa test öğrencilerle birlikte cevaplanır. Böylece Algoritma konusu tekrar edilmiş olur.

2. ADIM: DERSİN İŞLENİLMESİ (30 DK.)

Blockly sitesi açılarak Blockly Games Labirent oyunu öğrencilere anlatılır. Her bir seviye süre verilerek öğrencilerin yapması beklenir. Tüm sınıfın katılımıyla Labirent tamamlanır.

3.ADIM: DEĞERLENDİRME VE İZLEME (10 DK.)

Değerlendirme aşamasında bir sonraki hafta işlenilecek olan konu Blockly Games Kuş bölümünü öğrencilerin yapması istenir. Takıldıkları yerleri derste beraber yapılacağı belirtilir. Böylece öğrencilerin bir sonraki derse hazırlıklı gelmesi sağlanır.

17/05/2021

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım

Okul Müdür

