

..... ORTAOKULU

SEÇMELİ ROBOTİK KODLAMA DERSİ GÜNLÜK PLAN

SINIF:	6. SINIFLAR
ÜNİTE:	BLOKLARLA KODLAMA
KONU:	PONG OYUNU
HEDEFLER:	3.2.5 Tüm programlama yapılarını içeren özgün bir proje oluşturur.
TARİH:	2. DÖNEM / 1. ve 2. HAFTA
SÜRE:	4 DERS SAATİ
KULLANILAN MATERYALLER:	Akıllı Tahta, “Pong Oyunu” Alıştırma Animasyonu, “Pong Oyunu” Alıştırma Yönergesi , “mBlock Pong Oyunu” videosu , www.bilisimnotlari.net sitesi
DERS İŞLENİŞ :	1. Derse, öğrencilere 2 hafta boyunca hazırlayacakları oyun izletilerek başlanır. 2. Animasyonun bitmiş haline, www.bilisimnotlari.net sitesinde bulunan Robotik Kodlama 6. sınıf / 1. ve 2. hafta konularından ulaşılır. 3. “Pong Oyunu” alıştırma yönergesi çıktı olarak öğrencilere dağıtılır ya da akıllı tahtadan açılır. 4. Öğrencilerin oyunu adım adım tamamlamaları sağlanır. 5. Öğrencilere takıldıkları noktada rehberlik yapılır. 6. Daha “mBlock Pong Oyunu” videosunda alıştırmanın nasıl hazırlandığı izletilerek eksiği olan öğrencilerin tamamlaması beklenir. 7. Oyunu tamamlayan öğrencilerin oyunu arkadaşlarına izlettirilir. 8. Öğrencilerin hazırladıkları oyun ile birbirleriyle yarışmaları sağlanır.
ÖLÇME DEĞERLENDİRME :	Öğrencilerin öğrendikleri bilgileri ölçmek için hazırlanan çalışma kağıdı verilir.