

**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN**

<b>SINIF:</b>	6. SINIFLAR
<b>ÜNİTE:</b>	PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
<b>KONU:</b>	SCRATCH’İ KEŞFEDİYORUM
<b>HEDEFLER:</b>	BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar. BT.6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar. BT.6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.
<b>TARİH:</b>	2.DÖNEM / 11.HAFTA
<b>SÜRE:</b>	2 DERS SAATİ
<b>KULLANILAN MATERYALLER:</b>	Scratch uygulaması , “Scratch Görünüm Komutları” Etkinliği, “Görünüm Kod Blokları” videosu , “Tavşan”, “Kalp” ve “Kayıp Köpek” animasyonlarının algoritması “Animasyonların Yapılış” videosu, <a href="http://www.bilisimnotlari.net">www.bilisimnotlari.net</a>
<b>DERS İŞLENİŞ :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bir önceki ders öğrendiğimiz kod bloklarının görevleri tekrar edilecek ve öğrencilerin yapmış oldukları animasyonlar kontrol edilerek derse başlanacak.</li><li>2. “Görünüm Kod Blokları ” videosu yardımıyla ve Scrath uygulaması üzerinde göster yap yöntemi ile anlatılır.</li><li>3. “Scratch Görünüm Kodları” etkinliği ile konu pekiştirilir.</li><li>4. <a href="http://www.bilisimnotlari.net">www.bilisimnotlari.net</a> sitesi ilgili konuda ki “Tavşan” . “Kalp” ve “Kayıp Köpek” animasyonu çalışma kağıdı yardımıyla animasyonlar öğrencilerle birlikte tamamlanır.</li><li>5. Animasyonunu tamamlayan öğrenciler arkadaşlarına hazırladıkları animasyonu izlettirirler.</li></ol>
<b>ÖLÇME DEĞERLENDİRME :</b>	Derste öğrendikleri kod bloklarını kullanarak kendilerinin derste yaptıkları animasyon tarzı yeni bir animasyon oluşturması istenir.