

6.2.10 - SCRATCH'İ KEŞFEDİYORUM

GENEL BAKIŞ

KAZANIMLAR



- 6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.
- 6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.

MATERYALLER



- 6.2.10.A1 - Örnek Geri Bildirim Grubu Değerlendirme Formu
- 6.2.10.B1 - Blokları Keşfedelim Görseli
- 6.2.10.C1 - Biraz Hareketlenelim Programlama Adımları

ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Çalışma - Geri Bildirim Grupları (10 dk.)
- B. Çalışma - Blokları Keşfedelim (30 dk.)
- C. Proje - Biraz Hareketlenelim (35 dk.)
- D. Bugün Ne Öğrendik? (5 dk.)

UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR



Dersi sınıfta işliyorsanız ve öğrencilerin bilgisayar üzerinde kendi başlarına çalışma olanağı yoksa geri bildirim grupları bölümünü atlayabilirsiniz. Yine dersi yalnızca sınıfta projeksiyon / etkileşimli tahta ile yürüttüğünüz durumlarda proje yönergelerinin mümkün olduğunca öğrenciler tarafından sırayla ya da gruplar hâlinde yürütülmesini sağlayınız. Dönem boyunca öğrencilerin birkaç kez Scratch üzerinde deneme yapma fırsatı edindiğinden emin olunuz.

A. ÇALIŞMA - GERİ BİLDİRİM GRUPLARI



SÜRE

10 dk.



KAZANIMLAR

- 6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.



ANAHTAR KELİMELER

Geri Bildirim, Değerlendirme



MATERYALLER

- 6.2.10.A1 - Örnek Geri Bildirim Grubu Değerlendirme Formu

HAZIRLIK

Öğrencilerin bireysel çalışma olanağı yoksa geri bildirim grupları bölümünü atlayabilirsiniz.