

# 5S10 SCRATCH PROJEM 3

## GENEL BAKIŞ

### ÖĞRENME ÇIKTILARI



Blok temelli programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.  
Doğrusal mantık yapısını uygular.  
Döngü mantık yapısını uygular.  
Karar mantık yapısını uygular.

### MATERYALLER



5S10. A1 Scratch Projesi Değerlendirme Ölçeği

### ÖNERİLEN DERS AKIŞI



1. A. Değerlendirme : Proje Sunumları (20+60 dk)

## A. DEĞERLENDİRME - PROJE SUNUMLARI



### SÜRE

20 + 60 dakika



### ÖĞRENME ÇIKTILARI

Blok tabanlı programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.  
Doğrusal mantık yapısını uygular.  
Döngü mantık yapısını uygular.  
Karar mantık yapısını uygular.



### BİLGİ İŞLEMSEL DÜŞÜNME BECERİLERİ

Sıralama, Algoritmik Düşünme, Otomasyon, Hata Ayıklama, Paralel İşleme



### PROGRAMLAMA BECERİLERİ

Döngü, Nesne Kontrolü, Zaman Kontrolü, Çoklu Ortam Kullanımı, Olay Kontrolü, Girdi Çıktı Kontrolü, Grafik Kontrollerini Kullanma



### MATERYALLER

5S10. A1 Scratch Projesi Değerlendirme Ölçeği

## HAZIRLIK

Öğrencilerinizi durumunu ve proje sunumlarının alacağı zamanı göz önünde bulundurarak bu dersin tamamını sunumlara ayırabilir ya da öğrencilere son kontrollerini yapmaları için 20 dakikalık bir süre tanıyabilirsiniz.

## UYGULAMA

Öğrencilerin hangi sırada sunum yapacağını belirlemek için kura çekebilir, istekli gruptan başlayabilir ya da projeleri isimlerine göre alfabetik sırada çağırabilirsiniz. Öğrencilerden projelerini tahtada gösterdikten sonra:

- İlk başta hayal ettikleri projenin ne olduğunu
- Bunu gerçekleştirirken ne gibi değişiklikler yapmak durumunda kaldıklarını

- Yapmakta zorlandığı bölümleri
- Devam ederse yapmak istediklerini

paylaşabilirler.

Diğer izleyen öğrencilerden de birer küçük kağıda önerilerini yazıp gruba vermelerini isteyin.

Not: Eğer imkanınız varsa çocuklara projelerinin üzerinde çalışmalarına devam edebilmeleri için birer flash disk getirip kaydetmelerini de isteyebilirsiniz.

Çocukların projelerini değerlendirmek için Scratch Projesi Değerlendirme Ölçeğini kullanın

## SCRATCH PROJESİ İÇİN DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ

Öğrenci / Grup Adı:

Scratch Proje Adı :

| Ölçüt                                    | Başlangıç (1-4)  | Gelişmekte (5-8)   | Yeterli (9-10)  | Sıradışı (10)  |
|--|--|--|---|--|
| <b>Kodlamaya ilişkin kavramsal boyut</b> | ___ Kodlamaya ilgili kavramsal yapılar kullanılmamış ya da hatalı kullanılmış (1-4)  | ___ Kodlamaya ilgili bazı kavramsal yapılar içeriyor, konular belli bir yere kadar anlaşılmiş (5-8)  | ___ Beklenen tüm kavramsal yapılar kullanılmış, önemli noktaların hepsi anlaşılmiş (9-10)   | ___ Kavramsal yapılar çok yerinde ve farklı ilişkilendirmeler yapılarak kullanılmış, ileri düzeyde anlaşılmiş (10)   |
| <b>Proje Tasarımı ve Özgünlük</b>        | ___ Kendine özgü bir tasarım yok (1-4)<br><br>___ Projeye ya da ürüne ilişkin net bir amaç yok (1-4)<br><br>___ Etkileşim içermiyor (1-4)                                  | ___ Proje fikri diğer projelerden esinlenerek oluşturulmuş (5-8)<br><br>___ Amaç ve yapıya ilişkin sezgisel bazı bulgular var (5-8)<br><br>___ Bazı etkileşimler içeriyor, ancak amacı daha net ortaya konulmalı (5-8) | ___ Proje tamamen özgün bir fikir üzerine kurulmuş ya da esinlendiği fikri farklı bir noktaya taşıyabilmiş (9-10)<br><br>___ Amacı çok net, anlamlı ve belirli bir yapısı var (9-10)<br><br>___ Açık yönergeler vererek kullanıcının programla etkileşimini sağlıyor (9-10)                         | ___ Proje fikri ve yaratıcılık düzeyi içeriği önemli ölçüde destekliyor (10)<br><br>___ Çoklu katmanlar kullanılmış ve karmaşık bir tasarımı var (10)<br><br>___ Kullanıcı ara yüzü içerik ile örtüşüyor, karmaşık ve yönergeler iyi ifade edilmiş ve tasarım ile bütünleşmiş (10) |
| <b>Kodlama ve Programlama Becerisi</b>   | ___ Proje blok yapısının ve birlikte kullanımının anlaşılmadığını gösteriyor (1-4)<br><br>___ Mantıksal yapı ve organizasyon eksik (1-4)<br><br>___ Hatalar içeriyor (1-4) | ___ Proje blok yapısının ve birlikte kullanımının anlaşıldığını gösteriyor (5-8)<br><br>___ Belli düzeyde mantıksal yapı ve organizasyon içeriyor (5-8)<br><br>___ Birkaç hata içeriyor (5-8)                          | ___ Proje blok yapısının ve bir amaç için birlikte kullanımının anlaşıldığını gösteriyor (9-10)<br><br>___ İyi organize edilmiş, mantıksal ve hata içermiyor (9-10)   | ___ Proje blok yapısının ve birlikte kullanımının ileri düzeyde anlaşıldığını gösteriyor (10)<br><br>___ Fazladan programlama teknikleri kullanılmış (10)<br><br>___ Oldukça iyi organize edilmiş, mantıksal ve hata içermiyor (10)  |
| <b>Süreç</b>                             | ___ Öğrenci tasarım sürecini kullanmamış (1-4)<br><br>___ Proje için zamanı etkili kullanmadı ve zamanında teslim etmedi (1-4)<br><br>___ İşbirliği yapmadı (1-4)          | ___ Öğrenci tasarım sürecini kullanmaya çalışmış (5-8)<br><br>___ Proje için zamanı etkili kullandı ve bazı adımları zamanında teslim etti (5-8)<br><br>___ Bazen işbirliği içinde çalıştı (5-8)                       | ___ Öğrenci tasarım sürecini kullanmış (problemi tanımlamış, yeni fikirler üretmiş, çözümünü seçmiş, test etmiş ve sonuçları sunmuş) (9-10)<br><br>___ Proje için zamanı etkili kullandı ve tüm adımları zamanında teslim etti (9-10)<br><br>___ Uyumlu bir şekilde işbirliği içinde çalıştı (9-10) | ___ Öğrenci önemli ölçüde tasarım sürecini kullanmış (10)<br><br>___ Proje için zamanı etkili kullandı, zamanından önce bitirdi ve fazladan eklemeler yaptı (10)<br><br>___ Sınıf içinde ve dışında uyumlu bir işbirliği sağladı (10)  |

5S10. A1 Scratch Projesi Değerlendirme Ölçeği