

# 5S8 SCRATCH PROJEM 1

## 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.

### ÖNERİLEN DERS AKIŞI



1. A. Bilgi : Proje Grupları ve Çalışma Yönergesi (20 dk)
2. B. Proje : Scratch Projem (60 dk)

## A. BİLGİ - PROJE GRUPLARI VE ÇALIŞMA YÖNERGESİ



### SÜRE

20 dakika



### ÖĞRENME ÇIKTILARI

Proje hazırlama, uygulama süreci hakkında bilgi sahibi olur.

### HAZIRLIK

Projeleri değerlendirmek üzere öğrenci sunumları sırasında kullanacağınız 5S10. A1 Scratch Projesi Değerlendirme Ölçeği'ni 5S10 dosyasından indirerek inceleyin. Öğrencilerinizin projelerine destek olurken bu ölçekteki kriterler göz önünde bulundurmamak onları yönlendirmenize yardımcı olacaktır.

### UYGULAMA

Bu dersi ve sonraki haftaları çocukları scratch'te bugüne kadar öğrendiklerini kullanarak kendi keşiflerini yapmalarına teşvik edecek bir proje çalışması ile tamamlayabilirsiniz. Sınıf mevcudunuza göre son haftanın tamamını ya da bir bölümünü öğrenci sunumlarına ayırmayı unutmayın.

- Çocukların bireysel veya grup olarak tamamlayacağı bir proje yapmasını sağlayın.
- Çalışmaları konusunda zaman zaman başka öğrencilerden / gruplardan destek almaları konusunda teşvik edebilirsiniz. Bunun için 35-40 dk sonunda geri bildirim gruplarını oluşturup projelere dair fikir alış verişini yapmalarını sağlayın.
- Hazırlayacakları projeler aşağıdaki seçenekler olabilir:
  - Bir konu hakkında bilgi veren bir öğretici program,
  - Belirli bir konuda alıştırma içerikli bir alıştırma programı veya genel kültür yarışması,
  - Belirli kuralları çerçevesinde oynanan eğitsel bir oyun veya
  - Belirli bir yaş grubu için hazırlanmış dijital bir öykü olabilir.

Çocuklarla yapacağınız proje çalışmasını aşağıdaki yönerge ile paylaşabilirsiniz:

*Son iki haftamızda sizler kendi projenizi geliştireceksiniz. Bu proje, öğretici program, alıştırma veya genel kültür yarışması, eğitsel bir oyun veya dijital bir öykü olabilir. Projenizi hazırlarken bazı kurallarımız var:*

- Farklı karakter kullanıma dikkat edilmeli,
- Karakterlerin farklı kostümleri olmalı,
- Projeye uygun sahne tasarımı yapılmalı,
- Karakterlerin hareket etmesi sağlanmalı,
- Habersal, eğer ve tekrarlar gibi program blokları kullanılmalıdır.

Projenizi tek başınıza yapabileceğiniz gibi 2-3 kişi grup oluşturarak da yapabilirsiniz. Bir sonraki hafta proje sunumları yapılacaktır.

## B. PROJE - SCRATCH PROJEM



### SÜRE

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

## UYGULAMA

Öğrencilerinizi öncelikle tasarım günlüklerinde projeleri hakkında not almaya ve nasıl bir proje yapacaklarına karar vermeye yönlendirin. Aralarında dolaşarak proje fikirlerine ilişkin geri bildirim verebilirsiniz. Arkadaşlarından fikir almaları için teşvik edebilirsiniz.

Tüm öğrencilerin projelerinde aşama kaydetmeye başladığı bir noktada çocukları geri bildirim gruplarında buluşturarak projeleri ile ilgili olumlu yönleri ve zorlandıkları noktaları konuşmalarını sağlayabilirsiniz.