

**AVRUPA KONUTLARI ORTAOKULU**  
**BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ GÜNLÜK PLAN**

<b>SINIF:</b>	6. SINIFLAR
<b>ÜNİTE:</b>	PROBLEM ÇÖZME VE PROGRAMLAMA
<b>KONU:</b>	BT.6.2.9 - SCRATCH İLE TANIŞIYORUM
<b>HEDEFLER:</b>	BT.6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanıır. BT.6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın işlevlerini açıklar.
<b>TARİH:</b>	2.DÖNEM / 9.HAFTA
<b>SÜRE:</b>	2 DERS SAATİ
<b>KULLANILAN MATERYALLER:</b>	“Blok Tabanlı Programlama” Animasyonu , “Scratch’i Tanıyorum” Sunusu
<b>DERS İŞLENİŞ :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Derse bundan sonraki dersler artık kodlama yapmaya başlıyoruz bunun için Scratch adlı bir uygulama kullanacağız diye giriş yapılır.</li><li>2. “ Blok Tabanlı Programlama” animasyonu izletilerek ve blok tabanlı programlama kavramı açıklanır.</li><li>3. Blok tabanlı programlama araçlarından biri olan Scratch derslerimizde kullanacağımızı söyledikten sonra “Scratch’i Tanıyorum” sunusu yardımıyla Scratch tanıtılır.</li><li>4. Scratch online veya bilgisayara indirerek kullanılabilceği gösterilir.</li><li>5. Scratch uygulamasına giriş yapılır ve ekran elemanları tanıtılır.</li><li>6. Scratch sol menü kod blokları tanıtılır. Bu kod blokları kullanılarak basit bir animasyon öğrencilerle birlikte adım adım oluşturulur.</li></ol>
<b>ÖLÇME DEĞERLENDİRME :</b>	Derste öğrendikleri kod bloklarını kullanarak kendilerinin bir animasyon oluşturması istenir.