1. **Etkinlik: Kodlayarak Çevremi Tanıyorum Örnek Planı**

|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** |  |
| **Öğretmen** |  |
| **Sınıf** |  |
| **Ders** | STEAM |
| **5. Faz Öğrenme Aktiviteleri** | Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri |
| **Öğrenme Hikâyesi** | Çevremi Tanıyorum |
| **Konu** |  |
| **STEAM****Kazanımları;**  | Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir.Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder.Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.Yaşadığı çevredeki doğal ve beşeri unsurları tanır.Basit düzeyde kroki çizer ve okur. |
| **1.Araçlar** | Scratch, Birim Karelere ayrılarak hazırlanmış Kroki, Boya Kalemleri,  |
| **2. Hayal Et** | ‘Nasıl bir yerde yaşamak istersiniz ?’ sorusu sorulur ve öğrencilerden cevapları alınır.Hayallerinde yaşamak istedikleri yerin resmini çizmeleri istenir.Yaşadığımız çevrede en sevdiğiniz yer neresidir ? Maskotumu( daha belirlemediğimiz için) Yaşadığınız şehre sizi ziyarete gelse nereleri gezdirirdiniz ?  |
| **3. Araştır** | Yaşadıkları çevrenin doğal ve beşeri unsurlarını araştırmaları istenir. Bu unsurların yaşadıkları şehirde tam olarak nerede(kroki ya da harita üzerinden) bulunduklarını araştırmaları istenir. |
| **4. Yansıt** | Araştırmalarını sınıfa sunmaları istenir.(web 2.0 Araçları kullanılabilir.) |
| **5.Haritalama** | Önceden hazırlanan kroki üzerine araştırdıkları doğal ve beşeri unsurlar yerleştirilir. |
| **6.Yap** | Öğrenci seviyesine göre;Kartlarla kodlama oyunları düzenlenebilir.Öğrenciler kendi oyunlarını düzenleyebilir.Bu oyunlarda basit ileri, geri, sağ , sola dönme konutları kullanılacaktır. |
| **7. İşbirliği** | Öğrenciler oluşturdukları bu oyunlarda birlikte yapacaklardır. Ayrıca İlçe Tarım Müdürlüğü vb kurumlarla yapılacak etkinliklerde iş birliği yapılacaktır. |
| **8.Yansıt** | Oluşturdukları oyunları diğer sınıflarla ve okullarla paylaşılacaktır. |
| **9.Tekrar Yap** | Diğer ortak sınıflardan gelen dönütlerle oyunları geliştirilebildiler. |
| **10.Göster** | Yapılan tüm çalışmaların ürünlerin sonuçları yıl sonunda düzelenecek olan sergide sergilenebilir. |
| **11.Değerlendirme** | Öğrencilere ilk test ve son test uygulanarak değerlendirilir. |