|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Öğrenme Hikayesinin adı: Kodla Sanat****Öğrenci yaş aralığı**: 13-16**Sınıf mevcudu**: 20**Ders**: Bilişim Teknolojileri | **Okul ve sınıf ile ilgili kısa bir açıklama :** BİT sınıfı | **Okulda işinizi etkileyen temel zorluklar, eğilimler nelerdir? Öğrenme Hikayenizi bunlar nasıl etkileyebilir :** İnternet bağlantısı,BİT donanım sıkıntısı. |
| **Duration** **Süre** **Ders süreleri olarak belirtiniz.** | 1 ders saati | 1 ders saati | 2 ders saati  | 9 ders saati  | 1 ders saati  | 1 ders saati |
| **Learning Activity****Öğrenme Aktivitesi** | **Hayal Et** | **Araştır** | **Haritala** | **Yap** | **Sor ve işbirliği yap** | **Göster** |
| **Goals** **Hedefler (öğrenme aktivitesinin hedefi müfredatla ve 21.y.y. becerileri ile ilişkilendirme)** | Öğrenciler bir oyun hayal eder.Diğerlerinin işine yarayacak yeni fikirler geliştirir.UyarlanabilirlikBilgi ve Medya Okur Yazarlığı Becerileri21.yy becerilerinden faydalanılmaya çalışılmıştır.Kişilerarası ve İşbirliği Becerileri | Bilgiyi araştırmak, düzenlemek, değerlendirmek ve paylaşmak üzere teknolojiyi araç olarak kullanmak, ve bilginin erişimine ve kullanımına yönelik olarak etik ve yasal konularda temel bir anlayışa sahip olmak | Ortak bir amaca ulaşabilmek için gerekli çabayı gösterecek şekilde esnek ve istekli olmak. | Bilgiyi araştırmak, düzenlemek ve degerlendirmek paylaşmak üzere teknolojiyi araç olarak kullanmak.Sorumluluk | Bilgisayar oyunları üzerine çalışan konusundaUzman kişi ile görüşme yapılır.Diğer dersler ile (müzik resim matematik türkçe ingilizce) bağdaşıklıkYaratıcılık ve Entelektüel Merak | Konuşurken ve yazarken düşünceleri ve fikirleri açık ve etkili bir şekilde birleştirip kullanmak. |
| **Description of each learning activity in the context of the learning story****Açıklama****Öğrenme hikayesinin her bir öğrenme aktivitesi ile ilişkilendirme** | Öğretmenörnek oyun videoları izleterek öğrencilerin ilgilerini çeker. Bilgisayar oyunlarının gelişimiüzerine rehberlik eder. | ÖğrencilerLinoit ile araştırmalarını paylaşır.Fikir alışverişlerini yaparlar. | Oluşturulacak oyunun senaryosuna ait bileşenleri Bubbl.us ile zihin haritasına dönüştürür. | Code.org sitesi üzerindeki uygulamalar ile amacına uygun oyun tasarımı ve üretimini gerçekleştirir.Ayrıca öğrenci her sahne sonunda ürünleri ikili veya dörtlü gruplar halinde tartışır paylaşır. | Skype üzerinden konu uzmanı bir akademisyen ile görüşme yapılır. | Öğrenciler üretilen oyunları Prezi üzerinden sunar.Oluşturdukları oyunları aileleriyle mobil aygıtlar üzerinden paylaşır. |
| **Digital technologies and tools****Kullanılacak dijital araçlar** | YoutubePrezi | Linoitgooglesurveymonkey | Bubbl.us | Code.org | SkypeKahoot | PreziPizzapAnimatoweebly |