|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.  Uyarlanabilirlik  Bilgi ve Medya Okur Yazarlığı Becerileri  21.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 konusunda  Uzman kişi ile  görüşme yapılır.  Diğer dersler ile (müzik resim matematik türkçe ingilizce) bağdaşıklık  Yaratıcılık 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** | Öğretmen  örnek oyun videoları izleterek öğrencilerin ilgilerini  çeker. Bilgisayar oyunlarının gelişimi  üzerine rehberlik  eder. | Öğrenciler  Linoit 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** | Youtube  Prezi | Linoit  google  surveymonkey | | Bubbl.us | Code.org | | Skype  Kahoot | Prezi  Pizzap  Animato  weebly |