

PROJE TÜRÜ

Tasarım

PROJE ALANI

Algoritma/Mantıksal Tasarım

ÖZET

Hayvanların sınıflandırılması için görsellikle algoritmayı birleştiren oyun tasarımı yaparak hayatın herhangi bir aşamasında sınıflandırmayı analiz ederek algoritma kurulacak. Oyun haline getirilen çalışma ile sınıflandırmanın dizilimini göstereceğiz

YÖNTEM

Hayvan türlerinin omurgalı omurgasız ayrımının ikinci aşamasında hangi sınıfa ait olduğunun bilgisi ile sınıflandırma kavramını ele alacağız. 100 adet hayvanın bulunduğu tablomuzun görsellerini oyunumuza yükleyeceğiz. Görsellerin belirlediğimiz kurallarla rastgele ekrana gelen hayvanların türlerini ve sınıflarını sorup doğruluğunu denetledikten sonra her bir ekranda doğrulama ve pekiştirme yapacağız. SCRATCH kodlama programının sunduğu olanaklarla 100 adet sahneyi belirlediğimiz düzende ekleyeceğiz. Oyun mantığına göre aşama belirleyeceğiz. 1. Aşama 2.aşama soruları farklı olacak. Stresle mücadele için zaman sınırlaması verilecek. Blok kodlamanın zaman, sahne kontrol, görsel işleme ekranı, kukla olayları kısımları kullanılarak kodlamamızı yapacağız.

BEKLENEN SONUÇLAR

Oyunlařtırarak öğrenmeyi hayvan türlerine uygulayacağız. Görselleřtirme ve devamlılık ile hayvan resimlerinin devamlı deęiřmesi algıyı açık tutarak akılda kalıcılıęı arttıracaktır. Hayvan türlerinin belirleyeceęimiz algoritmik düzende dizilimi oyun mantıęındaki rastgele seęimi oyunumuzda kullandığımız için hayvan türlerinin öğretimi sırasında oyun mantıęı da geliřtirmiş olacağız. Oyunun ve öğrenmenin en önemli tetikleyicisi aşama geçme dürtüsünü oyun mantıęımızın içine koyacağımız için öğrenmenin kalıcı olması sağlanacaktır.



DANIŐMAN ÖĐRETMENLER

İlker Ali Tepeli

GÖREVLİ ÖĞRENCİLER

Onur Efe ÖZAKTAŞ, Nazlı KOÇ

SÜREÇ

Fen bilgisi kaynaklarından Hayvan türleri konusunun nasıl anlatıldığını araştırdık. EBA üzerinden hayvan türleri konusunu işledik.

SCRATCH programında kullanımı için örnekler yaptık.

Hayvan türlerinin özelliklerini ayırt edebilmek için yapılmış bir projedir. Yeşil Bayrağa tıkayınca oyun başlar .

Doğa resminin içinde gizlenmiş 8 adet hayvan bulunmakta önce o hayvan kendisi ile ilgili bilgiler veriyor sonra sınıflandırma ekranında o hayvanın yerini görüyoruz 8 hayvanı da bulduğumuzda oyun bitmiş oluyor



SONUÇ

Oyunlařtırarak öğrenme sürecinde Fen Bilgisi dersini kullandık. Hayal et tasarla kodla aşamalarından geçerek öğrenme sürecini oyun haline getirdik. Yaptığımız tasarım toplantılarında öğrenmeyi kolaylařtıracak yöntemler geliřtirdik. Bu tasarımı kodlarken de algoritma becerilerinin güçlenmesini sağladık. Katılım ile yapılan projede öğrenci fikirleri gelişime katkı verdi.