

Başlık:	Ördek - Ördek - Kaz	Zaman:	20 dakika
Ders:	Spor		
Amaçlar:	<p>Genel yeterlilik ¹: 1. Bireysel psikomotor yetenek ve ilgilere göre organize veya spontane hareket oyunlarına katılım.</p> <p>Özel yeterlilik ²: 1.3 Karmaşık karakterli ve farklı çaba gerektiren eğlenceli aktiviteleri gerçekleştirmek için temel motor becerileri kullanmak.</p> <p>Etkinliğin amacı: Bir oyundaki dizileri keşfedin ve talimatları takip edin.</p>		
Anahtar CS öğeleri:	Ayrıştırma; Desen tanıma; Soyutlama; Algoritma tasarımı.		
Yaş grubu:	6-7 yaşında		
Öğrenme durumları:	dış mekan	Etkinlik türü:	fiziksel aktivite - açık havada oyun
Kaynaklar/Malzemeler:	Bir kukla		
Öğrenme gelişimi:			
<p>I. Ayrıştırma - Sorunu daha küçük, yönetilebilir bileşenlere ayırmak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oyunun kurallarının belirlenmesi - Katılımcıların tanımlanması - Oyun mekaniğinin açıklanması - Kazanma koşullarının belirlenmesi <p>Bileşenler: Oyuncular: Çocuklar bir daire oluşturarak otururlar, bir çocuk "seçici" olarak dairenin dışında yürür. Eylemler: "Seçici", her seferinde "ördek" diyerek oyuncuların kafalarına hafifçe vurur. "Seçici" "kaz" der ve seçilen oyuncuyu etiketler. "Kaz" dairenin etrafında "toplayıcıyı" kovalar.</p> <p>Tüzük: "Seçici" dairenin etrafında yürür ve "ördek" diyerek her oyuncunun kafasına vurur. "Toplayıcı" "kaz" dediğinde, dokunulan oyuncu (kaz) ayağa kalkar ve "toplayıcıyı" kovalar. "Seçici", etiketlenmeden önce dairenin etrafında koşmalı ve "kaz" noktasına oturmalıdır. Eğer "toplayıcı" oturmadan önce etiketlenirse "toplayıcı" olarak kalır. Eğer "toplayıcı" başarıyla yerine oturursa, "kaz" yeni "toplayıcı" olur.</p> <p>Kazanma koşulları: Oyun, önceden belirlenen bir süreye veya tur sayısına ulaşılan kadar devam eder.</p>			
<p>II. Desen Tanıma - Desenleri ve benzer unsurları tanımlama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oyuncular bir daire şeklinde otururlar - Koşucu "ördek" veya "kaz" diyerek oyuncuyu seçer - Oyuncular arasında kovalama ve rol değiştirme <p>Desenler Seçici davranışı: Genellikle "toplayıcı", "kaz" dedikten sonra bir adım önde başlamak için hızlanır. "Seçici", kendisini yakalayacak kadar hızlı olamayacağına inandığı bir oyuncuya "kaz" diyebilir. Kaz davranışı: "Kaz" genellikle etiketlendikten hemen sonra ayağa kalkar ve koşar. "Kaz", onları hızlı bir şekilde etiketlemek için "toplayıcının" hareketini tahmin etmeye çalışabilir.</p> <p>Stratejiler "Seçici" daha az çevik görünen bir "kaz"ı seçebilir.</p>			

¹Milli Eğitim Bakanlığı'nın 3542 / 27.03.2015 Sayılı Kararı ile onaylanan Ulusal Oyun ve Hareket Müfredatı'na göre PG-II sınıfları.

²Aynen.

"Kaz", bir yöne gidiyormuş gibi yapıp sonra hızla yön değiştirerek "seçiciyi" taklit etmeye çalışabilir.

III. Soyutlama - Gerekli olmayan ayrıntıları göz ardı ederek karmaşıklığı azaltmak

- Oyunun temel yapısına odaklanmak
- Seçimi ve takibi basitleştirme - Oyuncu rotasyonu ve rol değiştirme koşullarına odaklanma

Anahtar unsurlar

Roller: Seçici, ördekler, kaz.

Eylemler: Dokunmak, "ördek" veya "kaz" demek, koşmak, kovalamak.

Kurallar: Dokunma sırası, kovalamaca ve etiketleme veya oturmaya dayalı sonuç.

Basitleştirilmiş model

"Toplayıcı" dairenin etrafında yürür, kafalara vurur ve "kaz" diyene kadar "ördek" der.

"Kaz", "toplayıcıyı" kovalar.

Oyun, etiketleme veya kaçma konusunda hız ve strateji etrafında dönüyor.

IV. Algoritma Tasarımı - Oyun için adım adım talimatlar dizisi geliştirme

Adım 1 (Seçici için):

1. "Ördek" derken oyuncuların kafalarına dokunarak dairenin etrafında yürüyün.
2. Başına dokunup "kaz" diyerek "kaz" olacak bir oyuncu seçin.
3. "Kaz"ın ters yönünde dairenin etrafında koşun.
4. Etiketlenmeden önce "kaz" yerine oturmaya çalışın.

Adım 2 (Kaz için):

1. Vurulduktan ve "kaz" denildikten hemen sonra ayağa kalkın.
2. Çemberin etrafında "seçiciyi" takip edin.
3. "Seçiciyi" sizin yerinize oturmadan önce etiketlemeye çalışın.

Adım 3 (Ducks ve diğer oyuncular için):

1. Daire şeklinde oturmaya devam edin.
2. "Seçiciye" dikkat edin ve "kaz" seçilirse tepki vermeye hazır olun.

Değerlendirme:

Performans seviyeleri

Üstün Performans:

Tüm hesaplamalı düşünme adımlarının mükemmel bir şekilde anlaşılmasını ve uygulanmasını gösterir.

Açık, ayrıntılı ve anlayışlı yanıtlar ve düşünceler sağlar.

Oyun için iyi yapılandırılmış ve etkili bir algoritma geliştirir.

Yeterli performans:

Çoğu hesaplamalı düşünme adımının iyi anlaşıldığını ve uygulandığını gösterir.

Düşünceli ve konuyla ilgili yanıtlar ve düşünceler sağlar.

Küçük iyileştirme alanları içeren açık ve mantıklı bir algoritma geliştirir.

Temel performans:

Bilişimsel düşünme adımlarının temel anlayışını ve uygulamasını gösterir.

Bazı anlayış boşluklarıyla birlikte basit yanıtlar ve düşünceler sağlar.

Daha fazla ayrıntıya veya netliğe ihtiyaç duyabilecek temel bir algoritma geliştirir.

İyileştirme ihtiyacı var:

Hesaplamalı düşünme adımlarını anlama ve uygulama konusunda zorluk çeker.

Minimal veya belirsiz yanıtlar ve düşünceler sağlar.

Eksik veya belirsiz bir algoritma geliştirir.

Notlar:

Öğrenciler "Ördek, Ördek, Kaz"a bilişimsel düşünmeyi uygulayarak oyunun dinamiklerini otomatik olarak anlayabilir, stratejilerini geliştirebilir ve problem çözme becerilerini geliştirebilirler. Bu yaklaşım, eğlenceli ve ilgi çekici bir bağlamda eleştirel düşünmeyi ve sistematik problem çözme yeteneklerini geliştirir.