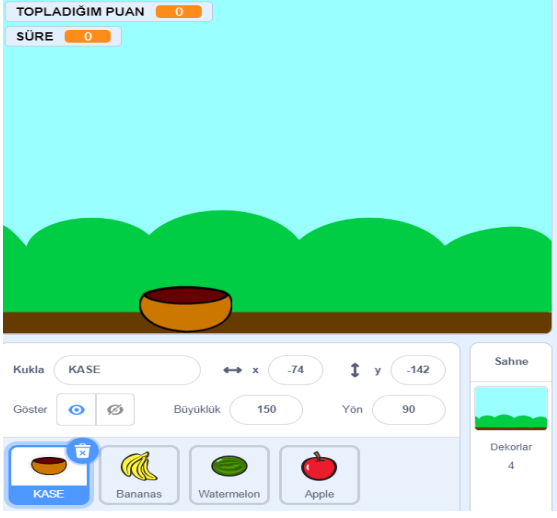



ETKİNLİK FORMU

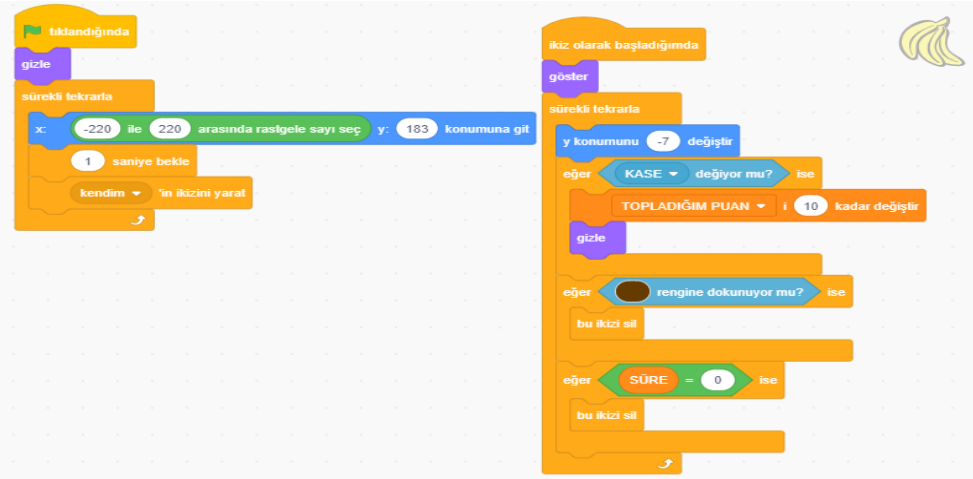
Etkinlik No	19
Ders Adı	Bilişim Teknolojileri
Sınıf Düzeyi	8.Sınıf
Etkinlik Adı	Sağlıklı Beslen Mutlu Ol
Süre	40+40 dk
Strateji, Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none">•Örnekleme Yöntemi.•Gösterip Yaptırma Yöntemi•Uygulama Yöntemi•Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi•Probleme Dayalı öğretim•Proje Tabanlı Öğretim
Materyal/Araç Gereç	•Bilgisayar, projeksiyon cihazı, etkileşimli tahta
Disiplinler arası Boyut	Fen Bilgisi, Matematik
Kazanımlar	-Programın işlem Basamakları Çıkarabilir -Dallanma komutlarını kavrar -İf yapısını oluşturabilir -Doğru çalışacak kodu oluşturabilir
Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık	Eklentileri kullanma, değişken tanımlama, eğer bloklarını kullanabilme
Öğrenme Öğretme Süreci	 <p>Dikkat Çekme: Öğretmen sağlıklı gıdaların(elma, ceviz, muz,vb.) ve hazır paketli gıdaların karışık olduğu (hamburger,cola,cips vb.)iki sepet ile sınıfa girer.Sepetlerin içindekileri masaya dökerek öğrencilerin bu sepetlerin birine sağlıklı gıdaları,diğerine ise sağlıksız gıdaları koymalarını ister.</p> <p>Güdüleme: “Bu yaptığımız etkinliği scratch programında yapmaya ne dersiniz?” diye sorar.”</p> <p>Dersin işleniş:Öğretmen ön hazırlık yaptıktan sonra scratch programını açar.Önceden anlatılan değişken nedir?,operatörler nasıl kullanılır ?konularını öğrencilere soru-cevap yöntemiyle hatırlatır.Daha sonra Scratch programında dekoru eklemeyi ve kostüm eklemeyi gösterir. Topladığım Puan ve Süre değişkeni tanımlar. xy koordinat düzlemi anlatır.“Kodlarımızı yazalım” diyerek tek tek anlatarak kodları oluşturur.</p>

Kasenin kodları



The code for 'Kasenin kodları' starts with a 'when clicked' event. It sets 'TOPLADIĞIM PUAN' to 0 and 'SÜRE' to 30. A 'repeat' block is used to move the character to the 'farenin x1' position and '-142' on the y-axis. The main loop starts with 'SÜRE = 0' and 'olana kadar tekrarla'. Inside the loop, 'SÜRE' is decreased by 1, there is a 1-second wait, and 'TOPLADIĞINIZ PUAN' and 'TOPLADIĞIM PUAN' are combined. The loop ends with 'TOPLADIĞIM PUAN' set to 0 and 'durdur tümü'.

Meyvelerin kodları



The code for 'Meyvelerin kodları' starts with a 'when clicked' event. It sets 'x' to a random number between -220 and 220, and 'y' to 183. There is a 1-second wait and 'kendim' is set to 'ikizini yarat'. The 'ikiz olarak başladığımda' event shows 'göster', 'y' is set to -7, and 'TOPLADIĞIM PUAN' is increased by 10. There are two 'if' conditions: one for 'KASE' and one for 'renğine dokunuyor mu?'. Both 'if' conditions lead to 'bu ikizi sil'. The code ends with 'SÜRE = 0' and 'bu ikizi sil'.

Oyunun amacı 30 saniye içinde toplanacak en çok sağlıklı gıdayı toplayabilmek. Öğretmen, öğrencilerin bilgisayarlarına geçerek bu oyunu kendi dekorlarını, kendi kostümlerini ekleyerek, hızlarını kendi ayarlayarak uygulamaları ister.

Ölçme ve Değerlendirme

Ekte bulunana ölçeklerden etkinlik ve sınıf durumuna uygun olan ölçeği kullanmanız tavsiye edilir.

Etkinlik sonunda etkinliğe katılan her öğrenci için aşağıda bulunan kazanım Kontrol Listesini doldurulması tavsiye edilir. (Öğrencinin kazanımı gerçekleştirme durumuna göre Evet – Hayır bölümünü doldurunuz.)

Kazanım Kontrol Listesi	Evet	Hayır
Scratch programında eklentileri kavrar		
Eğer karar yapılarını kavrar		
Değişken tanımlamayı ve kullanmayı kavrar		
Blokları doğru şekilde kullanır		

Kaynakça

<https://scratch.mit.edu/>