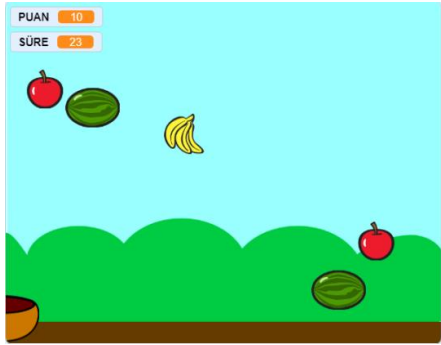


## ETKİNLİK FORMU

<b>Etkinlik No</b>	20
<b>Ders Adı</b>	Bilişim Teknolojileri
<b>Sınıf Düzeyi</b>	7.Sınıf
<b>Etkinlik Adı</b>	Hem Eğlenelim, Hem Öğrenelim
<b>Süre</b>	40+40+40+40 dk
<b>Strateji, Yöntem ve Teknikler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Örnekleme Yöntemi.</li><li>•Gösterip Yaptırma Yöntemi</li><li>•Uygulama Yöntemi</li><li>•Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi</li><li>•Probleme Dayalı öğretim</li><li>•Proje Tabanlı Öğretim</li></ul>
<b>Materyal/Araç Gereç</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Bilgisayar, projeksiyon cihazı, etkileşimli tahta</li></ul>
<b>Disiplinler arası Boyut</b>	Fen Bilimleri
<b>Kazanımlar</b>	-İf yapısını oluşturabilir -Doğru çalışacak kodu oluşturabilir -Programın işlem Basamakları Çıkarabilir -Nesnelere Hareket Verebilir
<b>Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık</b>	Eklentileri kullanma, değişken tanımlama, eğer bloklarını kullanabilme
<b>Öğrenme Öğretme Süreci</b>	<p><b>Dikkat Çekme:</b> “Kişinin kendi oyununu yapması ne kadar güzel değil mi?” diye sorar.</p> <p><b>Güdüleme:</b> “Hangi gıdaların faydalı, hangi gıdaların zararlı olduğunu öğrenelim mi? Hem öğrenelim, hem uygulayalım, hem de eğlenelim “der.</p> <p><b>Dersin işlenişi:</b> “Oyunumuz şu şekilde olacaktır”diyerek oyunu anlatır.”</p> <p>Oyun 2 levelden oluşacaktır.1.levelde 30 saniye içinde faydalı gıdalar toplanıp 10 puan kazanılacak,30 saniye sonunda puan açıklanıp 2.level butonu aktif olacak.2.levelde ise işler biraz daha karışacak, zararlı gıdalar devreye girecek. Zararlı gıdaları aldığımızda 10 puan kaybedeceksiniz. Yine 30 saniye sonunda puanınız açıklanacak ve oyun bitecek”şeklinde açıklama yapar. Teker teker kodların ne işe yaradığı anlatır.</p> 
	<b>Kasenin kodları</b>

The image shows two sets of Scratch code blocks. The top set is triggered by 'tıklandığında' (when clicked) and includes: 'dekor1 dekoruna geç', 'PUAN + 0 yap', 'SÜRE + 30 yap', a 'sürekli tekrarla' loop with 'x: farenin x1 y: -142 konumuna git', and a '1 saniye bekle' block. The bottom set is triggered by 'dekor2 olarak değiştiğinde' (when decoration 2 changes) and includes: 'SÜRE - 0 olana kadar tekrarla', 'SÜRE + 1 kadar değiştir', '1 saniye bekle', 'dekor3 dekoruna geç', '1 saniye bekle', and '4 saniye boyunca TOPLADIGINIZ PUAN ve PUAN 1 bileştir diye düşün'. A 'durdur tümü' block is at the bottom.

### -Puan kazandıran meyve kodları

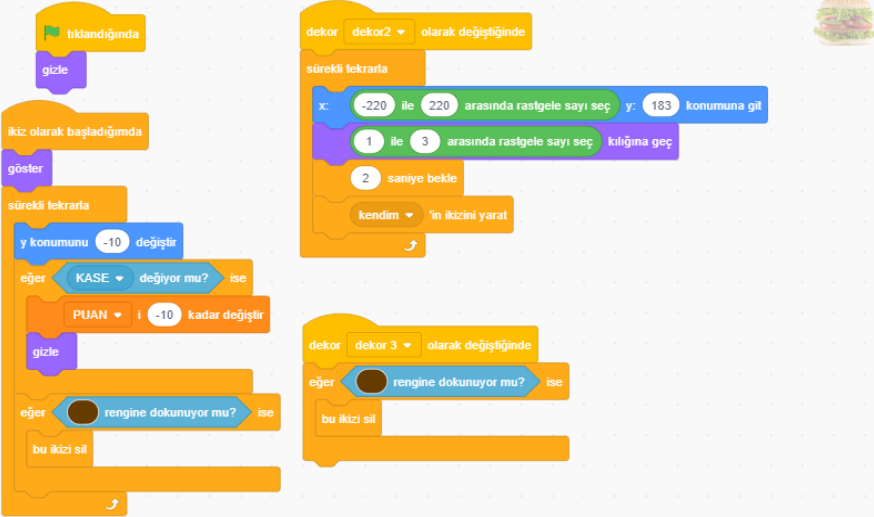
The image shows a complex Scratch code structure. It starts with 'dekor3 olarak değiştiğinde' (when decoration 3 changes) leading to 'gizle'. This is followed by 'dekor2 olarak değiştiğinde' (when decoration 2 changes) leading to 'gizle', 'sürekli tekrarla' loop with 'x: -220 ile 220 arasında rastgele sayı seç y: 183 konumuna git', '1 saniye bekle', and 'kendim in ikizini yarat'. Another 'dekor2 olarak değiştiğinde' block leads to 'göster', 'sürekli tekrarla' loop with 'y konumuna -7 değiştir', 'eğer KASE değişiyor mu? ise PUAN + 10 kadar değiştir', 'gizle', 'eğer rengine dokunuyor mu? ise bu ikizi sil', and 'eğer SÜRE - 0 ise bu ikizi sil'. A 'tıklandığında' block leads to 'gizle', 'sürekli tekrarla' loop with 'x: -220 ile 220 arasında rastgele sayı seç y: 183 konumuna git', '1 saniye bekle', and 'kendim in ikizini yarat'.

### Levelle geçme buton kodları

The image shows three sets of Scratch code blocks. The first is triggered by 'tıklandığında' (when clicked) and includes: 'gizle', '30 saniye bekle', and 'göster'. The second is triggered by 'bu kukla tıklandığında' (when this puppet is clicked) and includes: 'dekor2 dekoruna geç'. The third is triggered by 'dekor2 olarak değiştiğinde' (when decoration 2 changes) and includes: 'gizle'.

### -Puan kaybettiren yiyecek kodları

Öğretmen, öğrencilerin bilgisayarlarına geçerek bu oyunu kendi dekorlarını, kendi kostümlerini ekleyerek, hızlarını, puanlarını kendi ayarlayarak uygulamalarını ister.

																
<p><b>Ölçme ve Değerlendirme</b></p>	<p>Ekte bulunana ölçeklerden etkinlik ve sınıf durumuna uygun olan ölçeği kullanmanız tavsiye edilir.</p> <p>Etkinlik sonunda etkinliğe katılan her öğrenci için aşağıda bulunan kazanım Kontrol Listesini doldurulması tavsiye edilir. (Öğrencinin kazanımı gerçekleştirme durumuna göre Evet – Hayır bölümünü doldurunuz.)</p> <table border="1" data-bbox="411 963 1417 1243"> <thead> <tr> <th>Kazanım Kontrol Listesi</th> <th>Evet</th> <th>Hayır</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Scratch programında eklentileri kavrar</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Eğer karar yapılarını kavrar</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Değişken tanımlamayı ve kullanmayı kavrar</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Blokları doğru şekilde kullanır</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Kazanım Kontrol Listesi	Evet	Hayır	Scratch programında eklentileri kavrar			Eğer karar yapılarını kavrar			Değişken tanımlamayı ve kullanmayı kavrar			Blokları doğru şekilde kullanır		
Kazanım Kontrol Listesi	Evet	Hayır														
Scratch programında eklentileri kavrar																
Eğer karar yapılarını kavrar																
Değişken tanımlamayı ve kullanmayı kavrar																
Blokları doğru şekilde kullanır																
<p><b>Kaynakça</b></p>	<p><a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a></p>															