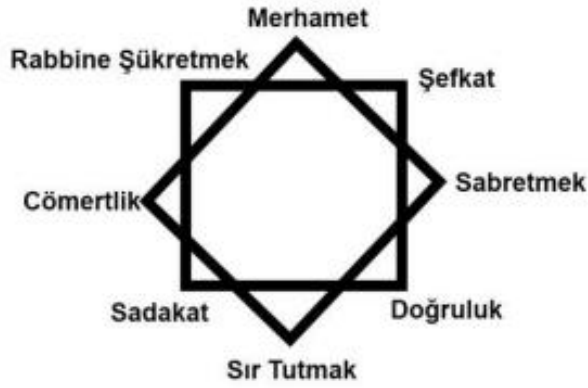


ETKİNLİK FORMU

Etkinlik No	12
Ders Adı	Bilişim Teknolojileri
Sınıf Düzeyi	10.Sınıf
Etkinlik Adı	Kullanıcı Arabirimi-Çizim, Selçuklu devleti logosu çizimi
Süre	40 + 40 dk
Strateji, Yöntem ve Teknikler	<ul style="list-style-type: none">· Düz Anlatım Yöntemi.· Örnekleme Yöntemi.· Gösterip Yaptırma Yöntemi.· Uygulama Yöntemi· Bireysel ve Grup Çalışması Yöntemi
Materyal/Araç Gereç	Bilgisayar, İnternet
Disiplinler arası Boyut	Tarih
Kazanımlar	<ol style="list-style-type: none">1) Program bileşenlerine ait komutları doğru olarak kullanır2) Şekillerini çizmeyi öğrenir3) Döngüleri tanımlar.4) İç içe döngü komutlarını kullanır.5) İstenilenlere göre kodlamaları yapar.6) Değişkenleri oluşturur.
Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık	Pyhton komutları hakkında ön bilgi edinir Selçuklu mimari eserler hakkında araştırma yapar Değişkenler ve Döngüler hakkında ön bilgi edinir
Öğrenme Öğretme Süreci	<p>Dikkat çekme: Öğretmen Selçuklu devleti hakkında bir bilgilendirme yaparak Selçuklu devletine ait sembollerin tarihi eserlerde kullanıldığı ve 8 köşeli yıldızın araştırılarak anlamı hakkında bilgi edinilmesi ister.</p> <p>Güdüleme: Öğretmen Pyhton programlama dile ile 8 köşeli yıldızını çizilerek anlamları her bir yıldız köşesine tanımlanmasını istenmesi ile öğrenci güdülenir.</p> <ol style="list-style-type: none">1. (İlgi çekme) Öğretmen İlgi çekmek amacıyla öğrencilere basit çizim şekilleri gösterir.2. Öğretmen Öğrencilere döngüleri temel yapı taşı olduğunu anlatır. Döngülerin tekrar gereken bölümlerdeki önemini belirtir.3. Öğretmen Öğrencilere PyhtonTurtle kütüphanesini projeye ekleme ve kullanmasını öğretir. <pre>importturtle turtle.Turtle()</pre> <p>Öğretmen yukarıdaki kodları yazdıktan sonra Turtle kütüphanesi projeye dahil etmiş olur. Kütüphanenin aşağıdaki fonksiyonlarını kullanarak çizim işlemini öğrenir.</p> <pre>forward(100) : 100 birim ileri çizgi çiz backward(50) : 50 birim geri çizgi çiz left(60) : 60 derece sola dön right(90) : 90 derece sağa dön</pre>

pensize(10) : Kalem ucu kalınlıđını 10 birim yap
color("red","yellow") : Çizgi rengini kırmızı, dolgu rengini sarı yap
begin_fill() : Boyamayı başlat
end_fill() : Boyamayı bitir
circle(50) : 50 birimlik daire çiz
speed(1) : turtle hızını ayarla(1 yavaş-10 hızlı)
penup() : kalemi kaldır
pendown() : kalemi bastır
goto(100,200) : pencere de x =100 ,y =200 koordinatına git
clear() : ekranı temizle
shape() : Çiziciyi deđiştirir
"arrow", "turtle", "circle", "square", "triangle", "classic".



Öđretmen öğrencilerden yukarıdaki gibi bir şeklin çizilerek uygulamanın çizilmesi ister.

https://github.com/qpulsar/bozkirin_elmaslari/blob/main/Ornekler/selcuklu.py

Ölçme ve Deđerlendirme

Kod ve tasarımın kontrolü, uygulamanın çalıştırılması, Öğrencilerin yaptığı programların çalışıp çalışmadığı test edilir.

- Ekte bulunana ölçeklerden etkinlik ve sınıf durumuna uygun olan ölçeđi kullanmanız tavsiye edilir.
- Etkinlik sonunda etkinliđe katılan her öğrenci için aşağıda bulunan kazanım Kontrol Listesini doldurulması tavsiye edilir. (Öđrencinin kazanımı gerçekleştirme durumuna göre Evet – Hayır bölümünü doldurunuz.)

Kazanım Kontrol Listesi	Evet / Hayır
Kütüphane tanımladı	
Kütüphane fonksiyonlarını tanımladı	
Döngüleri tanımlamayı öğrendi	
Döngüleri tanımlamayı öğrendi	
Şekiller çizmeyi öğrendi	
İç içe çalışan metotlar oluşturur	

Kaynakça

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/493055>
<https://www.algoritmaornekleri.com/python/python-turtle-ile-desen-cizme-ornekleri/>