**ETKİNLİK FORMU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Etkinlik No** | **16** |
| **Ders Adı** | Bilişim Teknolojileri |
| **Sınıf Düzeyi** | 8.SINIF |
| **Etkinlik Adı** | HESAP YAPTIRIYORUM |
| **Süre** | 40+40dk |
| **Strateji, Yöntem ve Teknikler** | Anlatım, uygulama, gösterip yaptırma. |
| **Materyal/Araç Gereç** | Bilgisayar, projeksiyon, bir pyhton programı. |
| **Disiplinler arası Boyut** | Matematiksel işlemleri yazılımla kullanır. |
| **Kazanımlar** | 1.Kodlar ile çalışır.  2.Çözüm basamakları geliştirir.  3.Eşitlik ve İlişkisel Operatörleri kullanır Kontrol deyimlerini kullanır.  4.İf komutunu kullanır.  5. Verilen karar işlemlerini mantıksal olarak karşılaştırır.(matematik) |
| **Hazır Bulunuşluk ve Ön Hazırlık** | Öğretmen öğrencilerle etkinliklte kullanacağı pyhton kodlarını tekrar eder. |
| **Öğrenme Öğretme Süreci** | **Dikkat Çekme:** Öğretmen öğrencilere bir hesap makinesinde ne olmalıdır sorusunu sorar ve basit bir hesaplama yaptırmak için hangi kod yapılarını kullanmaları gerektiğini düşündürür.  **Güdüleme:** Öğretmen öğrencilere etkinliği örnek alarak kendi tasarımları ve kodlarıyla bir hesap makinesi yapabileceklerini anlatılır.  **Örnek olarak verilebilecek algoritma:**  1.Başla  2.Birinci sayıyı giriniz.  2.İkinci sayıyı giriniz.  3.İşlemi seçiniz.(Toplama, Çıkartma, Çarpma, Bölme)  4.Sonucu ekrana yazdırınız.  **Dersin İşlenişi**   * TkinterNedir ? * İf karar yapısı kullanımı nasıldır? * Fonksiyon nedir ve nasıl kullanılır? Sorularını öğretmen sınıf ile tartışır ve etkinlikte nasıl kullanılacağı hakkında bilgi verilir.   **Bir form oluşturma örneğini öğretmen sınıf ile paylaşır.**  C:\Users\SAMSUNG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Adsız.png  Öğretmen fonksiyon konusunda gerekli bilgileri aktarır. Öğretmen etkinlikte öğrencilerden web uygulaması ile basit dört işlem yapan hesap makinesini oluşturmalarını ister.  C:\Users\SAMSUNG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\ekran çıktısı.png   * Öğretmenin etkinlikte öğrencilerden istenilecek koddaki örnek ekran çıktısı şekildeki gibidir. * Etkinlikte uygulanan programın kodlarına aşağıdaki link ile ulaşabilirsiniz.   <https://github.com/qpulsar/pybootcamp/blob/main/hesap_makinesi.py>   * Pythontkinter hesap makinesini grafik ile farklı bir şekilde geliştirmek için faydalanılacak bir diğer kod örneğine aşağıdaki linkten ulaşabilirsiniz.   https://github.com/qpulsar/pybootcamp/blob/main/bc056.py |
| **Ölçme ve Değerlendirme** | |  |  | | --- | --- | | **Kazanım Kontrol Listesi** | **EVET/HAYIR** | | Kodlar ile çalışabildi. |  | | Tkinter kütüphanesini tanıdı. |  | | Fonksiyon kullanımını öğrendi. |  | | Karar yapılarını uyguladı. |  | | Eşitlik ve İlişkisel Operatörleri kullanabildi. |  | | Çözüm basamakları geliştirebildi. |  | |
| **Kaynakça** |  |