



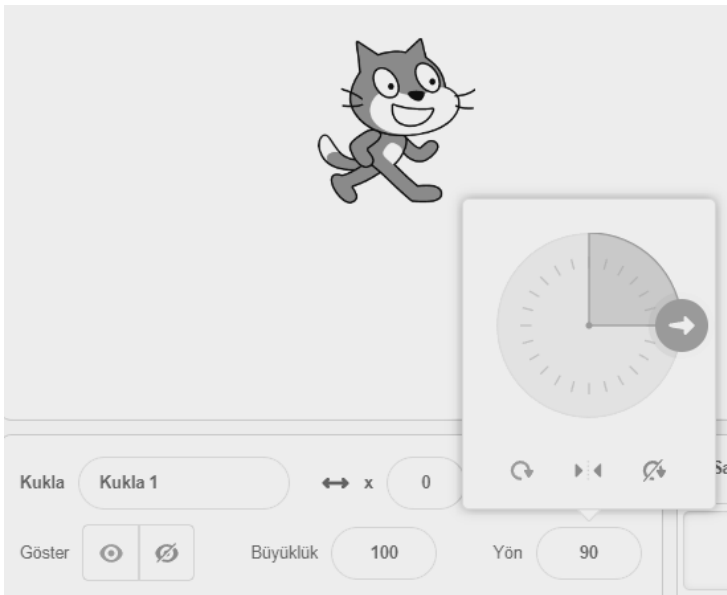


Bilişim Teknolojileri ve Yazılım	6.Sınıf	Okulu Dönüş Çalışma Kâğıdı
Adı-Soyadı:	No: Sınıf:6/	Nisan 2022

Etkinlik 1 /// Boşluk Doldurma (Aşağıdaki ifadeleri uygun açıklamalarla eşleştiriniz.)

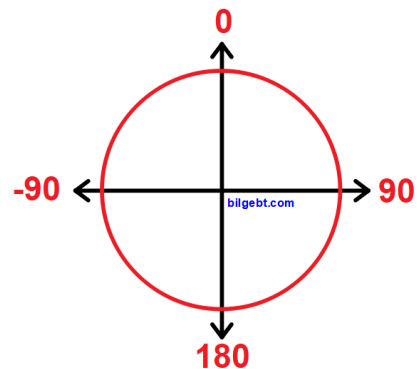
- (1)  (2)  dünya simgesi (3)  eklenti (4) Scratch  
(5) Sahne (6) Kostümler (7) 

- MIT tarafından geliştirilmiş, özellikle temel eğitim çağındaki çocukların kodlamayı öğrenmesini hedefleyen blok tabanlı dildir.
- Scratch'da blokların ve arayüzün dilini değiştirmek için kullanırız.
- Scratch'da "Oluştur" ile boş bir çalışma oluşunca karşımıza gelen kukladır ve Scratch'ın maskotudur.
- Scratch'da arka alandır.
- Kodları çalıştırıp durdurmayı sağlar.
- Kuklaların görünüşlerinin çizilip düzenlenebildiği yerdir.
- Kod bloklarından görünmeyen kodların çağırılmasını sağlar.



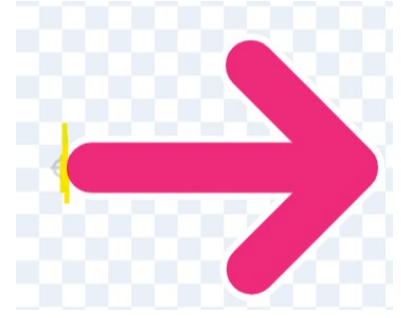
**Bilgi /// Kuklalarla Çalışmak** Scratch'da ekranda kodlama yapabildiğimiz nesnelere KUKLA denir. Sol taraftaki ekran çıktısında kedi kuklamızın varsayılan değerleri görülmektedir.

- ★ Kukla adı
- ★ X yatay konum ve Y dikey konum
- ★ Göster (ekranda görünsün - gizlensin)
- ★ Büyüklük (yüzde cinsinden)
- ★ Yön (kuklanın doğrultusu)



## Etkinlik 2 /// İncele Kodla (BASİT KRONOMETRE)

1. Yeni belge oluşturulur ve kedi kuklası silinir.
2. Kukla seç ile Arrow1 kuklası eklenir.
3. Arrow1 kostümler bölümünde açılır ve ilk kılık SEÇ (ok sembolü) ile seçilip sol tarafı kukla merkezinde kalacak şekilde sürüklenir. Sağdaki görseldeki gibi



4. Kukla için "yonum" adlı bir değişken oluşturulur. (Koyu turuncu kod bloklarından)
5. Sonra aşağıdaki kod yazılır. (Koda yorumlar ekledim

Bir Bilişim Öğretmenin Blogu

## Etkinlik 3 /// Bulmaca

1. Adım git, derece dön, rastgele konuma git gibi hareket bloklarının rengidir.
2. Boyut, kılık değiştir, 2 saniye boyunca ... de gibi görünüm bloklarının rengidir.
3. Matematik ve mantık operatörlerin olduğu blokların rengidir.
4. Yeşil bayrağa basınca, bu kukla tıklatılınca gibi olayların olduğu blokların rengidir.
5. Döngü ve bekleme gibi işlemlerin olduğu kontrol bloklarının rengidir.
6. Ses bloklarının rengidir.

