

Ders planı

2023-1-SK01-KA220-SCH-00015112



Başlık	Beslenme ve teknoloji	
Blok adı	Sağlıklı Günüm – Beslenme Takip Uygulaması Tasarımı	
Yaş kategorisi	Süre	Ders saati sayısı
13 – 15	135 dakika	3
Öğrenci merkezli eğitim hedefleri (içerik ve performans standartları)		
İçerik standardı:		
Sağlıklı beslenme ilkeleri, enerji dengesi, içme rejimi		
Dijital teknolojiler kullanılarak diyet ve beslenme alışkanlıklarının takibi mümkün		
Performans standardı:		
Yiyecek ve sıvı alımını takip etmek için basit bir uygulama tasarlayın ve oluşturun		
Uygulama için görsel bir arayüz oluşturun ve bunu temel mantığa (kalori sayımı, günlük kayıt) bağlayın		
Öneriyi sunun ve sağlıklı bir yaşam tarzı için faydalarını düşünün		
Derslerin bütünleştirilmesi:		
Biyoloji,		
Kimya,		
Bilişim,		
Matematik,		
Sanat eğitimi		

21. yüzyıl becerileri:

Dijital okuryazarlık,
İşbirliği,
Eleştirel düşünme,
Yaratıcılık

Didaktik araçlar ve öğretim teknikleri:

MIT Uygulama Mucidi/Thunkable/Glide,
kara tahta, flipchart,
cep telefonları,
Canva

Referanslar / Kaynaklar (videolar, metodolojiler):

<https://appinventor.mit.edu>

Motivasyon aşaması:

Süre: 35 dakika

Öğretmen sağlıklı beslenme ve dijital sağlık hakkında kısa bir video gösterir (örneğin, “Uygulamalar daha iyi beslenmenize nasıl yardımcı olabilir?” – TED-Ed).

Aşağıda bir tartışma yer almaktadır: Sağlığımızı korumak için teknolojiyi nasıl kullanabiliriz?

Öğrenciler gruplar halinde ideal uygulamalarının özellikleri hakkında beyin fırtınası yaparlar: örneğin, su içme hatırlatıcıları, sağlıklı tarifler, kalori alımı kontrolü.

Son olarak Canva'da veya bir beyaz tahtada basit bir zihin haritası oluşturuyorlar: "Sağlıklı bir gün ne anlama geliyor?"

Maruz kalma aşaması (keşif):

Süre: 45 dakika

Amaç: Öğrencilerin kendi mobil uygulamalarını tasarlayıp oluşturarak sağlıklı beslenmeyle ilgili bilimsel bilgileri pratikte uygulama becerilerini geliştirmek. Öğrenciler, sağlıkla ilgili teorik bilgileri dijital araçlarla birleştirir, algoritmik düşünme becerisi geliştirir ve teknolojinin sağlıklı bir yaşam tarzını nasıl desteklediğini anlar.

Bilim Entegrasyonu:

Öğrenciler, farklı gıda bileşenlerinin (proteinler, karbonhidratlar, yağlar, lif, vitaminler) fiziksel ve ruhsal sağlıklarını nasıl etkilediğini anlamak için biyoloji ve kimyadan edindikleri bilgileri kullanırlar.

Kalori değeri, hidrasyon, besin dengesi, metabolizma gibi kavramlarla çalışırlar.

Basit menü örneklerini inceleyerek dengeli olup olmadıklarını belirlerler.

Modern teknolojilerin (örneğin mobil beslenme uygulamaları) insanların beslenme alışkanlıklarını iyileştirmelerine nasıl yardımcı olabileceğini tartışıyorlar. Amaç, bilimsel bilginin sadece teori olmadığını, aynı zamanda gerçek dünyadaki sorunları pratik olarak çözmek için de kullanılabileceğini anlamak.

Bilişim entegrasyonu:

Öğrenciler MIT App Inventor ortamında mobil uygulama geliştirme prensiplerine aşina olacaklar:

Temel kavramları anlayacaklar: kullanıcı arayüzü, girdiler, değişkenler, koşullar, çıktılar.

Blok programlamanın prensibini ve mantığını deneyecekler.

Kullanıcı girdisine yanıt veren etkileşimli bir öğenin nasıl programlanacağını öğrenirler (örneğin, "0,5 litre daha su için" bildirimini görüntülemek).

Başvuruların bilimsel deneylere benzer şekilde veri toplama ve işlemeye dayalı olduğunu anlıyorum.

Aktiviteler:

Gösterim ve analiz (10 dk)

Öğretmen MIT App Inventor'dan kısa bir demo gösterecek - iki girdiyle (örneğin yiyecek adı, miktar) basit bir form oluşturma.

Tartışma: Benzer bir ilke beslenmeyi izlemek için nasıl kullanılabilir?

Gruplar halinde uygulama oluşturma (25 dk)

Öğrenciler gruplar halinde uygulamalarının ("beslenme günlüğü", "içme rejimi" vb.) görünümünü ve işlevlerini tasarlarlar.

Basit bir kullanıcı arayüzü oluşturacaklar ve temel mantığı programlayacaklar; puan hesaplama, bildirim gönderme veya günlük tüketimi inceleme.

Temel testleri deniyorlar; neyin işe yarayıp neyin yaramadığını deniyorlar.

Tartışma ve düşünme (10 dk.)

Öğrenciler deneyimlerini paylaşıyorlar - en zoru neydi, en eğlencelisi neydi, böyle bir uygulamanın günlük hayatta nasıl faydalı olabileceği.

Öğretmen ilkeyi özetliyor: bilim + teknoloji = sağlık ve günlük yaşam üzerinde pratik etki.

Fiksasyon aşaması (sabitleme ve derinleştirme):

Süre: 45 dakika

Her grup prototipini sunacak ve uygulamanın sağlıklı bir yaşam tarzına nasıl katkıda bulunduğunu anlatacak.

Öğretmen diğer öğrencileri düşünmeye davet eder: Uygulama size sağlık hakkında ne öğretti?

Daha sonra Canva'da "İdeal Günüm" infografiğini oluşturuyor.

Öğrenci değerlendirmesi:

Uygulamanın işlevselliği ve yaratıcılığı

Takım çalışması ve sunum

Beslenme prensiplerini anlamak

Ekler:

Ergenlik çağındaki çocukların refahını teşvik etmek: Ergenlik çağındaki çocukların refahını teşvik etmek