

2.2.12. BULMACAYLA ÖĞRENİYORUM



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D2.9 Bir algoritmanın sonuçlarını tahmin eder.



ANAHTAR KELİMELER

Algoritma sonucu, tahmin etme



MATERYALLER

2.2.12. Yük Treni etkinlik kâğıdı



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Bu derste kullanacağınız etkinlik bilgekunduz.org sitesinden alınmıştır. Siteyi ziyaret ederek sınıfınızın düzeyine göre daha fazla etkinliğe ulaşabilirsiniz.

UYGULAMA

Aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

Bir önceki hafta sizinle oyun hamurundan şekil yapmanın ve iki bölümden oluşan bir kale yapmanın algoritmasını yazmayı öğrendik. Bu hafta ise verilen bir algoritmanın olası sonucunu tahmin etmeyi öğreneceğiz.

Daha sonra öğrencilerinizden 2.2.12. Yük Treni etkinlik kâğıdını incelemelerini isteyiniz. Etkinlik kâğıdını yönerge doğrultusunda tamamlamalarını söyleyiniz. Etkinliği tamamlamaları için öğrencilerinize süre veriniz.

Daha sonra öğrencilerden yanıtları alınız. Doğru yanıt öğrencilerinizle paylaşmadan önce diğer yanıtların neden doğru olmadığını sınıf içerisinde tartışınız. Daha sonra aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Doğru yanıt “D” seçeneğidir. Tren ilk önce kereste vagonunu bıraktığına göre kereste vagonu en arkadadır. Daha sonra ise sırasıyla tuğla, saman ve maden vagonları olacaktır. Peki sizce tren yolu üzerinde kasabaların sıralanışı nasıldır? Kasabaların sıralanışı:

Kereste Kasabası, Tuğla Kasabası, Saman Kasabası ve Maden Kasabası şeklindedir.

Benzer örnekler vermek isteyen öğrenciler varsa onlara söz hakkı veriniz.



BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere, belirli kuralları göz önünde tutarak algoritmanın sonucunu tahmin etmeyi öğrendiklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.