

## 3.2.10. İLK ADIM, İLK PROGRAM



### KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D3.7. Blok tabanlı programlama aracını kullanarak doğrusal yapıda program oluşturur.



### ANAHTAR KELİMELER

Blok tabanlı programlama



### MATERYALLER

[www.code.org](http://www.code.org) çevrim içi platformu



### YENİ KAVRAMLAR

**Doğrusal yapıda program:** Herhangi bir koşul olmadan belirgin tek bir hedefe ulaşabilmek için yazılan kod bloklarıyla oluşturulmuş program yapısıdır.



### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Code.org platformu çevrim içi kullanım gerektirdiğinden sınıfta bulunan etkileşimli tahta veya bilgisayarda internet bağlantısı bulunduğundan emin olunuz. Ders içerisinde kullanılacak olan aşağıdaki bağlantıları kontrol ediniz:

<https://code.org>

<https://studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/5>

Uygulama öncesinde öğrencilerin sağ, sol gibi kavramları bildiklerinden emin olunuz.

### UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

*Önceki dersimizde program yazacağımız platformu tamamladık. Bugün bazı komutları kullanarak basit bir program yazacağız. Programı yazarken ve çalıştırırken çok sevimli bir karakter bizlere yardımcı olacak.*

Açıklamanın ardından Code.org platformunda aşağıda bilgileri verilen bölüme gidiniz ve öğrencilerden burada yer alan görevi incelemelerini isteyiniz:

KURS	DERS	BÖLÜM	SEVİYE
2	3	LABİRENT: SIRA	5

Bağlantı adresi: <https://studio.code.org/s/course2/stage/3/puzzle/5>

### 3.2.10. İLK ADIM, İLK PROGRAM

Bu derste ilk kez kullanacağınız blokları öğrencilerinize açıklayınız:



**Sola dön kod bloğu:** Karakterin durduğu yöne göre sol tarafa dönmesini sağlar.

**Sağa dön kod bloğu:** Karakterin durduğu yöne göre sağ tarafa dönmesini sağlar.

Daha sonra öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Kod bloklarını gördükten sonra şimdi bu ders ele alacağımız programı tammaya başlayabiliriz.



Yukarıdaki programda kod bloklarını kullanarak hedefe ulaşmamız gerekiyor. Hedefe ulaşırken en fazla dokuz blok kullanmamız gerektiği 'Çalışma alanı: 1/9 bloklar' ifadesinde belirtilmiştir. Peki bu programı yazarken hangi kod bloklarını kullanmamız gerekiyor, kim söylemek ister?



Öğrencilerin yanıtlarını alınız ve aşağıda görseli verilen "sola dön, ilerle, sağa dön" kod bloklarını öğrencilere göstererek hedefe bu üç kod bloğunu kullanarak ulaşacaklarını söyleyiniz.

Kod bloklarını söyledikten sonra öğrencilere sıra arkadaşlarıyla birlikte defterlerine programı çalıştıran kod bloğunu yazmalarını söyleyiniz. Öğrencilere yazmaları için süre veriniz.

Sürenin sonunda gönüllü öğrencilerin örnek programlarını söylemelerine olanak tanıyınız. Bu süreçte öğrencilere yazdıklarının doğru ya da yanlış olduğuna dair dönüt vermeyiniz.

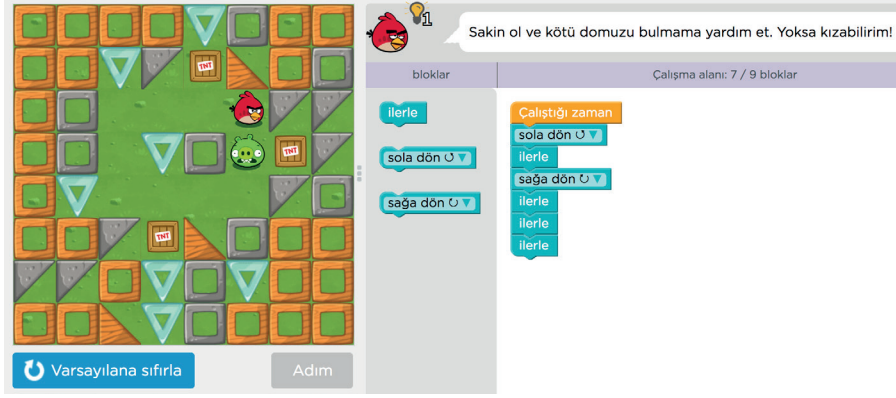
Gönüllü bir öğrenciyi etkileşimli tahtayı veya bilgisayarı kullanması için görevlendiriniz. Programın ilk adımının ne olabileceğini öğrencilere sorunuz. Aşağıdaki açıklamaları yaparak kod bloğunu öğrencilerle birlikte oluşturunuz.

### 3.2.10. İLK ADIM, İLK PROGRAM



Öncelikle yapmamız gereken sola dönmek. Sola döndükten sonra bir adım ilerlememiz ve sonrasında sağa dönmemiz gerekiyor.

Şimdi de karakterimizin hedefe varması için ileriye doğru hareket etmesi gerekiyor. Sizce kaç adım gitmeli? Ashnda bunu üstteki kareleri gözlemleyerek belirleyebiliriz. Evet, üç adım gidecek. Son durumu aşağıda görebiliriz.



Şimdi karakterimizin sağa dönmesi gerekiyor.



Hedefe bir adım kaldı. İlerle kod bloğunu da eklediğimizde karakterimiz hedefe ulaşmış olacak.

Kod bloklarını çalıştırdıktan sonra öğrencilere “Sizce hedefe ulaşmanın başka bir yolu var mı?” sorusunu sorunuz ve karakterin başka hangi yolları kullanarak hedefe ulaşabileceğini öğrencilerle tartışınız.

Dilerseniz dersin sonunda seçtiğiniz bazı öğrencileri yanınıza çağırınız. Öğrencilerin etkileşimli tahta ya da bilgisayar aracılığıyla programı deneyimlemelerini sağlayınız.

#### BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere kod bloklarını kullanarak bir hedefe ulaşabileceklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.