

3.2.4. ARDIŞIK ADIMLARLA MACERAYA GİDEN YOL



KAZANIMLAR



SÜRE: 40 dakika

BT.5.D3.3. Bir problemin çözümü için algoritma oluşturur.



ANAHTAR KELİMELE

Algoritma, problem, koşul, çözüm



MATERYALLER

3.2.4. Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol etkinlik kâğıdı



YENİ KAVRAMLAR

Koşul: Bir eylemin, durumun gerçekleşmesinin başka bir şeye bağlı olması durumudur.



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Her öğrencide 3.2.4. Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol isimli etkinlik kâğıdının bulunduğundan emin olunuz.

UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

Bir önceki hafta sizlerle çeşitli problemlerin algoritmasını yazdık. Bu hafta ise yazdığımız algoritmaları bir koşula bağ olacak şekilde yazacağız.

Günlük hayatımızda yaptığımız bir çok iş ashnda bir koşula bağ olarak gerçekleşir. Mesela zil çalınca teneffüse çıkarız. Zilin çalması bizim teneffüse çıkmamız için bir koşuldur.

Yukarıdaki örneği verdikten sonra öğrencilerinize koşulun ne olduğunu sorunuz. Gelen yanıtları tartışınız. Daha sonra koşul kavramını tanımlayınız.

Koşul bir eylemin, durumun gerçekleşmesinin başka bir şeye bağ olması durumudur. Problemin türüne bağ olarak koşul gerektiren durumlarda koşula bağ olarak bizim sonuca giden yolumuz değişir. Koşul gerektiren durumlar genellikle “eğer” kelimesi ile ifade edilir.

Daha sonra öğrencilerinize aşağıdaki açıklamayı yapınız:

Sık sık karşılaştığımız ve bir koşula bağ olan problem durumlarından birisi de hava şartlarına uygun kıyafet seçmemizdir. Sabah kalkar pencereden dışarıya bakar koşulları değerlendirir ve hava durumuna göre giyeceğimiz veya yamımıza alacağımız kıyafetlere karar veririz.

3.2.4. ARDIŞIK ADIMLARLA MACERAYA GİDEN YOL

Açıklamanın ardından tahtaya aşağıdaki örneği yazınız. Dilerseniz öğrencilerinizden gelen fikirler doğrultusunda benzer bir örnek de yazabilirsiniz.

Örnek: Hava durumuna uygun kıyafet seçimi.

1. Adım: Başla.

2. Adım: Hava durumuna bak.

3. Adım: Eğer hava güneşli ise tişört giy.

4. Adım: Eğer hava yağmurlu ise yağmurluk giy.

5. Adım: Eğer hava kar yağışlı ise montunu giy.

6. Adım: Bitir.

Daha sonra öğrencilerinizden 3.2.4. Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol etkinlik kâğıdını incelemelerini isteyiniz. Onlara, etkinlik kâğıdını yönerge doğrultusunda tamamlamalarını söyleyiniz. Etkinliği tamamlamaları için öğrencilerinize süre veriniz.

Sonraki sayfalarda örnek bir yanıt anahtarı verilmiştir. Öğrencilerin bir sonraki derste 3.2.4. Ardışık Adımlarla Maceraya Giden Yol etkinlik kâğıdına yazmış oldukları algoritmaları iyileştirmesi gerekmektedir. Bu nedenle yanıt anahtarı öğrencilerle paylaşılmamalıdır.

Öğrencilerin etkinliklerini bir sonraki ders geri bildirim vermek üzere toplayınız.

BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilere, problemin türüne bağlı olarak koşul gerektiren durumlarda koşula bağlı olarak bizim sonuca giden yolumuzun değiştiğini söyleyerek dersi sonlandırınız.