

5.2.18 TEKRAR EDELİM

GENEL BAKIŞ

KAZANIMLAR



5.5.2.10. Farklı yapılar için oluşturduğu algoritmaların sonucunu yordayarak hataları ayıklar.

MATERYALLER



5.2.12.D1 - "Blockly Bulmaca Oyun Çözümleri" pdf dokümanı
5.2.13.D1 - "Blockly Labirent Oyun Çözümleri" pdf dokümanı
5.2.14.D1 - "Blockly Kuş Oyun Çözümleri" pdf dokümanı
5.2.15.C1 - "Blockly Kaplumbağa Oyun Çözümleri" pdf dokümanı
5.2.17.C2 - "Blockly Film Oyun Çözümleri" pdf dokümanı

ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Bilgi - Tekrar Edelim (15 dk.)
- B. Uygulama - Acaba Başka Bir Yol Var mı? (60 dk.)
- C. Bugün Ne Öğrendik? (5 dk.)

UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR



Daha önceki derslerde sınıfta yapılan Blockly oyun çözümleri üzerine sınıf içi tartışma yapılacaktır.

A. BİLGİ - TEKRAR EDELİM



SÜRE

15 dk.



KAZANIMLAR

5.5.2.10. Farklı yapılar için oluşturduğu algoritmaların sonucunu yordayarak hataları ayıklar.



ANAHTAR KELİMELER

Blockly, Oyunlar



MATERYALLER

"Blockly Oyunlar" giriş sayfası



Önemli

HAZIRLIK

"Blockly Oyunlar" bölümündeki tüm oyunların yer aldığı ilk sayfa, öğrencilere fikir vermek amacıyla tahtaya yansıtılabilir.

UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklama yapılarak etkinliğe başlanır;

"Tahtada Blockly Oyunların ilk sayfası yer alıyor. Şimdi sizlerle 'Bu sayfayı ilk gördüğümüz günden bu yana neler değişti veya neler öğrendik?' sorusu üzerine bir beyin fırtınası yapalım. Hazırsanız başlıyoruz."

Daha sonra öğrencilerden gelen yanıtlar alınır.

"Zihnimizde öğrendiklerimizi tekrar ettik. Şimdi de Blockly oyunlar üzerinde sırayla bu bilgileri tekrar edelim." şeklinde öğrencilere açıklama yapıldıktan sonra diğer etkinliğe geçilir.