

## 6.2.9 - SCRATCH İLE TANIŞIYORUM

### GENEL BAKIŞ

#### KAZANIMLAR



- 6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.  
*Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen programlama platformları kullanılabilir.*
- 6.5.2.2. Blok tabanlı programlama aracıda sunulan bir programın işlevlerini açıklar.

#### MATERYALLER



- 6.2.9.A1 - Blok Tabanlı Programlama Sunusu  
6.2.9.B1 - Scratch Programı Sunusu  
6.2.9.B2 - Scratch Bilgi Notu

#### ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Bilgi - Blok Tabanlı Programlama (15 dk.)  
B. Bilgi - Scratch Programı (15 dk.)  
C. Çalışma - Scratch'i Deniyorum (10 dk.)  
D. Proje - Merhaba Dünya (35 dk.)  
E. Bugün Ne Öğrendik? (5 dk.)

#### UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR



Scratch etkinliklerine geçmeden önce kendi bilgisayarınıza ve öğrencilerin kullanacakları bilgisayarlara, Scratch 2.0 editörünü indirdiğinizden emin olun. Bunu yapmak için Scratch Programı Bilgi Notu'ndan yararlanabilirsiniz.

Öğrencilerin uygulamalar sırasında karşılaşılabilecekleri problemleri öngörebilmek için önerilen her projeyi derse gelmeden önce programlama adımları yönergesini takip ederek bir kez denemeniz yararlı olacaktır.

### A. BİLGİ - BLOK TABANLI PROGRAMLAMA



#### SÜRE

15 dk.



#### KAZANIMLAR

- 6.5.2.1. Blok tabanlı programlama aracının arayüzünü ve özelliklerini tanır.  
*Açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen programlama platformları kullanılabilir.*



#### ANAHTAR KELİMELE

Blok, Kodlama



#### MATERYALLER

- 6.2.9.A1 - Blok Tabanlı Programlama Sunusu



#### HAZIRLIK

6.2.9.A1 - Blok Tabanlı Programlama sunusunu etkileşimli tahtaya yansıtmak için hazırlayın.