

6.2.11 - HAYDİ CANLANALIM

GENEL BAKIŞ

KAZANIMLAR



- 6.5.2.3. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programın hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.4. Blok tabanlı programlama aracında sunulan bir programı verilen ölçütlere göre geliştirerek düzenler.
- 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.
- 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.

MATERYALLER



6.2.11.B1 - Papağanı Uçuralım Programlama Adımları

ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Bilgi - Animasyon Nedir? (15 dk.)
- B. Proje - Papağanı Uçuralım (25 dk.)
- C. Proje - Kendi Animasyonumuzu Oluşturalım (35 dk.)
- D. Bugün Ne Öğrendik? (5 dk.)

UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR



Dersi sınıfta projeksiyon veya etkileşimli tahta ile yürüttüğünüz durumlarda, proje yönergelerinin mümkün olduğunca öğrenciler tarafından sırayla ya da gruplar hâlinde deneyimlenmesini sağlayınız. Dönem boyunca öğrencilerin her birinin en az birkaç kez Scratch programı üzerinde uygulama yaptığından emin olunuz.

A. BİLGİ - ANİMASYON NEDİR?



SÜRE

15 dk.



KAZANIMLAR

6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.



ANAHTAR KELİMELE

Animasyon



MATERYALLER

Yok

HAZIRLIK

Öğrencilere doğrusal mantık yapısını görseller ile anlatabilmek ve animasyon kavramını açıklamak için çeşitli kaynaklardan yararlanabilir, art arda çizimlerden oluşan ve sayfaları hızla çevrildiğinde hareketli gibi görünen kitapçıklardan faydalanabilir, internet üzerinden bulacağınız farklı örnekleri gösterebilirsiniz. Bu etkinlikte amaç; hareketsiz nesnelerin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle hareket ediyormuş gibi görüldüğünün anlaşılmasıdır.