

## 6.2.12 - NESNELER KONUŞUYOR

### GENEL BAKIŞ

#### KAZANIMLAR



- 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.
- 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur
- 6.5.2.8. Karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.

#### MATERYALLER



- 6.2.12.A1 - Şakacı Penguen Videosu
- 6.2.12.A2 - Şakacı Penguen Programlama Adımları

#### ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Proje - Şakacı Penguen (40 dk.)
- B. Proje - Öğrendiklerini Uygula (35 dk.)
- C. 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. PROJE - ŞAKACI PENGUEN



#### SÜRE

40 dk.



#### KAZANIMLAR

- 6.5.2.5. Doğrusal mantık yapısını içeren programlar oluşturur.
- 6.5.2.6. Doğrusal mantık yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.7. Karar yapısını içeren programlar oluşturur.



#### ANAHTAR KELİMELER

Sıralama, Algoritmik Düşünme, Otomasyon, Hata Ayıklama



#### MATERYALLER

- 6.2.12.A1 - Şakacı Penguen Videosu
- 6.2.12.A2 - Şakacı Penguen Programlama Adımları

#### HAZIRLIK

Dosyada bulunan Şakacı Penguen videosunu indiriniz. Öğrencilerin çalışacağı bilgisayarlara kopyalayınız veya etkileşimli tahtaya yansıtmak için hazırlayınız. Proje adımlarını tahtaya yansıtınız. Bilgisayar dersliğinde iseniz öğrencilerin projeyi kendi bilgisayarlarında deneyimlemelerini sağlayınız. Sınıfta iseniz öğrencilerin dönüşümlü olarak tahtaya gelerek adımları gerçekleştirmelerini isteyebilirsiniz.