

5.2.14 KUŞ GİBİ UÇUYORUM

GENEL BAKIŞ

KAZANIMLAR



5.5.2.7. Karar yapılarını içeren algoritmalar geliştirir.

MATERYALLER



Blockly oyun temelli programlama uygulamaları sitesi.

Açıklama: Blockly sitesi çevrimiçi olarak ya da bilgisayara indirilerek çevrimdışı ortamda kullanılabilir. Bu amaçlarla şu İnternet adreslerinden erişim sağlanabilir:

Çevrimiçi Kullanım: <http://kod.eba.gov.tr/tr/index.html>

Çevrimdışı Kullanım: <https://github.com/google/blockly-games/wiki/Offline>

5.2.14.A1 - “Blockly ile Labirentten Nasıl Çıktık?” Sunumu

5.2.3 - Yönergeleri Takip Et Ünitesi (3. haftadaki etkinliği hatırlatır.)

5.2.14.D1 - “Blockly Kuş Oyun Çözümleri” pdf dokümanı

ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Bilgi - Labirentten Nasıl Çıktık? (20 dk.)
- B. Uygulama - Kısa Yolu Buluyorum (20 dk.)
- C. Uygulama - Haydi Kuş Yuvaya (35 dk.)
- D. Bugün Ne Öğrendik? (5 dk.)

UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR



Blockly oyun ortamında uygulamalara giriş yapılmasının ardından bu derste karar yapılarını içeren süreçlere programlama boyutuyla bakılmaya başlanacaktır. Bu noktada, önceki haftalarda yapılan algoritma geliştirme çalışmaları tekrar gözden geçirilerek Blockly Oyunlar içerisinde yer alan Labirent ve Kuş oyun çözümleri “Blockly Oyun Çözümleri” pdf dokümanı üzerinden incelenebilir. Bu çalışmalar sırasında tekrar edilen algoritmik süreçlerin Kuş oyununda uygulaması yapılacağından ilk iki aşamanın verimli geçirilmesi öğrencilerin oyun çözme becerilerini de olumlu yönde etkileyecektir.