

### 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.
- 6.5.2.9. Çoklu karar yapıları içeren programlar oluşturur.
- 6.5.2.10. Çoklu karar yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.11. Döngü yapısını içeren programlar oluşturur.
- 6.5.2.12. Döngü yapısını içeren programları test ederek hatalarını ayıklar.
- 6.5.2.13. Bir algoritmayı uyarlamak için en uygun karar yapılarını seçer.
- 6.5.2.14. Farklı programlama yapılarını kullanarak karmaşık problemlere çözüm üretir.

#### MATERYALLER



- 6.2.15.A1 - Yıldız Toplayan Çocuk Programlama Adımları
- 6.2.15.B1 - Akvaryum Oyunu Programlama Adımları

#### ÖNERİLEN DERS AKIŞI



- A. Proje - Yıldız Toplayan Çocuk (40 dk.)
- B. Proje - Akvaryum Oyunu (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. Bu hafta, proje çalışmalarında kullanabileceğiniz örnek görseller, dijital olarak hafta dosyası içerisinde bulunmaktadır. Bu görsellerin benzerlerini Scratch kütüphanesinden de bulabilir ve projelerinizde kullanabilirsiniz.