

5S9 SCRATCH PROJEM 2

GENEL BAKIŞ

ÖĞRENME ÇIKTILARI



Blok temelli programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.
Doğrusal mantık yapısını uygular.
Döngü mantık yapısını uygular.
Karar mantık yapısını uygular.

ÖNERİLEN DERS AKIŞI



1. A. Proje : Scratch Projem 2 (80 dk)

A. PROJE - SCRATCH PROJEM 2



SÜRE

80 dakika



ÖĞRENME ÇIKTILARI

Blok tabanlı programlama ortamında sunulan hedeflere ulaşmak için doğru algoritmayı oluşturur.
Doğrusal mantık yapısını uygular.
Döngü mantık yapısını uygular.
Karar mantık yapısını uygular.



BİLGİ İŞLEMSEL DÜŞÜNME BECERİLERİ

Sıralama, Algoritmik Düşünme, Otomasyon, Hata Ayıklama, Paralel İşleme



PROGRAMLAMA BECERİLERİ

Döngü, Nesne Kontrolü, Zaman Kontrolü, Çoklu Ortam Kullanımı, Olay Kontrolü, Girdi Çıktı Kontrolü, Grafik Kontrollerini Kullanma

UYGULAMA

Öğrencilerinizden öncelikle tasarım günlüklerine projeleri ile ilgili hangi noktada olduklarını ve bugün neler yapmaları gerektiğini not etmelerini isteyin.

Daha sonra öğrencileri çalışmak üzere serbest bırakın ve aralarında dolaşarak ihtiyacı olanlara destek verin.

35-40 dk sonra öğrencilerden geri bildirim gruplarında toplanmalarını isteyin. 15 -20 dk ayırdığınız bu sürecin sonunda öğrencileri projelerinde ilgili değişiklikleri yapmak üzere serbest bırakın.