

# KENDİ ALGORİTMAMI OLUŞTURUYORUM



## HEDEF



SÜRE: 40 dakika

Bir problemin çözümü için algoritma oluşturur.

*Bir karakterin/robotun/kişinin bir labirentte hareket ettirilmesi, şekil çizmesi veya belirli bir hareket dizisi gerçekleştirilmesi gibi örnekler sunulur.*



## ANAHTAR KELİMELER

Problem çözme, algoritma



## MATERYALLER

Kendi Algotitmamı Oluşturuyorum etkinlik kâğıdı



## UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Kendi Algotitmamı Oluşturuyorum etkinlik kâğıdınının her öğrencide bulunduğundan emin olunuz.

## UYGULAMA

Derse girerken bir önceki derste öğrendikleri algoritma ve işlem basamağı kavramlarını hatırlatınız. Daha sonra aşağıdaki açıklamayı yazınız:

*Bir işlemin oluş sırasını adım adım ifade eden plana algoritma denir. Karşılaştığımız bir problemi çözmek için uyguladığımız adımları algoritma olarak ifade etmek problemi daha kolay çözmemizi sağlar.*

Daha sonra öğrencilerinizden "Kendi Algotitmamı Oluşturuyorum " etkinlik kâğıdını incelemelerini ve etkinlik kâğıdında yer alan yönerge doğrultusunda etkinliği tamamlamalarını isteyiniz. Daha sonra öğrencilerin oluşturdukları algoritmaları karşılaştırıp aralarındaki farkları bulmalarını sağlayınız. Aynı durumlar için farklı çözümler oluşabileceğini fark etmelerini sağlayınız.

# KENDİ ALGORİTMAMI OLUŞTURUYORUM

Etkinlik kâğıdında yer alan Problem 1 ve Problem 2 için örnek yanıt anahtarları aşağıda verilmiştir:

## Problem 1

1. Başla.
2. Sarı renkli oyun hamurunu düzleştir.
3. Kalıbı sarı renkli oyun hamuruna bastır.
4. Kalıbı sarı renkli oyun hamurundan çıkar.
5. Kalıptan sarı yıldızı çıkar.
6. Mavi renkli oyun hamurunu düzleştir.
7. Kalıbı mavi renkli oyun hamuruna bastır.
8. Kalıbı mavi renkli oyun hamurundan çıkar.
9. Kalıptan mavi yıldızı çıkar.
10. Bitir.

## Problem 2

1. Başla.
2. Tırmıkla kumu temizle.
3. Kürek yardımı ile kumu kovaya doldur.
4. Kumu biraz su dökerek ıslat.
5. Kovayı ters çevir.
6. Tırmıkla kumu temizle.
7. Kürek yardımı ile kumu kovaya doldur.
8. Kumu biraz su dökerek ıslat.
9. Kovayı ters çevir.
10. Bitir.

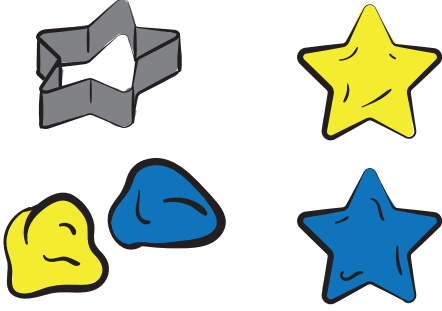
Öğrencilerinizden gelen ve yukarıdaki örneğe benzer olan yanıtları sıralamasının doğru olması koşulu ile kabul edebilirsiniz.

## BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Öğrencilerinize günlük yaşam problemlerinin çözümünde algoritmaların nasıl oluşturulacağını öğrendiklerini söyleyerek dersi sonlandırınız.



## KENDİ ALGORİTMAMI OLUŞTURUYORUM



### PROBLEM 1

Kaan, sarı ve mavi renkteki oyun hamurlarından birer tane yıldız yapmak istemektedir. Sizce bu işlemin algoritması nasıl yazılabilir? Aşağıdaki boşluklara uygun cümleleri yazınız.

- 1- **Başla.** .....
- 2- .....
- 3- .....
- 4- .....
- 5- .....
- 6- .....
- 7- .....
- 8- .....
- 9- .....
- 10- **Bitir.** .....



### PROBLEM 2

Kaan, kum havuzunda yukarıdaki malzemeleri kullanarak iki bölümden oluşan bir kale yapmak istemektedir. Sizce bu işlemin algoritması nasıl yazılır? Aşağıdaki boşluklara uygun cümleleri yazınız.

- 1- **Başla.** .....
- 2- .....
- 3- .....
- 4- .....
- 5- .....
- 6- .....
- 7- .....
- 8- .....
- 9- .....
- 10- **Bitir.** .....