

SONUCU TAHMİN ET



HEDEF



SÜRE: 40 dakika

Verilen bir algoritma için mantıksal çıkarım yaparak sonucu tahmin eder.



ANAHTAR KELİMELER

Algoritma sonucu, tahmin



MATERYALLER

Sonucu Tahmin Et etkinlik kâğıdı



UYGULAMA ÖNCESİ NOTLAR

Her öğrencide "Sonucu Tahmin Et " etkinlik kâğıdının bulunduğundan emin olunuz.

UYGULAMA

Öğrencilere aşağıdaki açıklamayı yaparak derse başlayınız:

Bir önceki derste, belli bir problemin çözüme ulaşmasını sağlayan algoritmaların sonuçlarını tahmin etmenin mümkün olup olmayacağı hakkında konuşmuştuk. Bugün de farklı bir etkinlik üzerinden bu konuyu tartışacağız.

Daha sonra 3.2.7. Sonucu Tahmin Et etkinlik kâğıdını öğrencilere dağıtınız. Öğrencilerinizden etkinlik kâğıdını incelemelerini isteyiniz. Öğrencilerinize etkinlik kâğıdını tamamlamaları için süre veriniz.

Sürenin sonunda öğrencilerinizden yanıtları alınız. Öğrencilerden gelen yanıtları sınıf içerisinde tartışınız. Daha sonra doğru yanıt öğrencilerinizle paylaşınız.

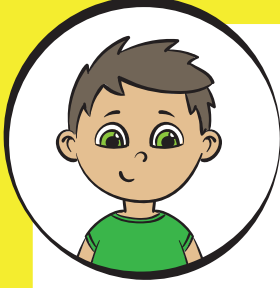
Yanıt: Nil ve Aslı oyun hareketlerini tamamladıklarında aynı karede olacaklardır.



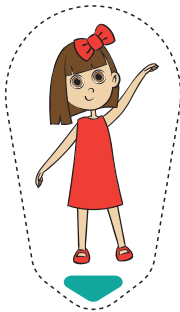
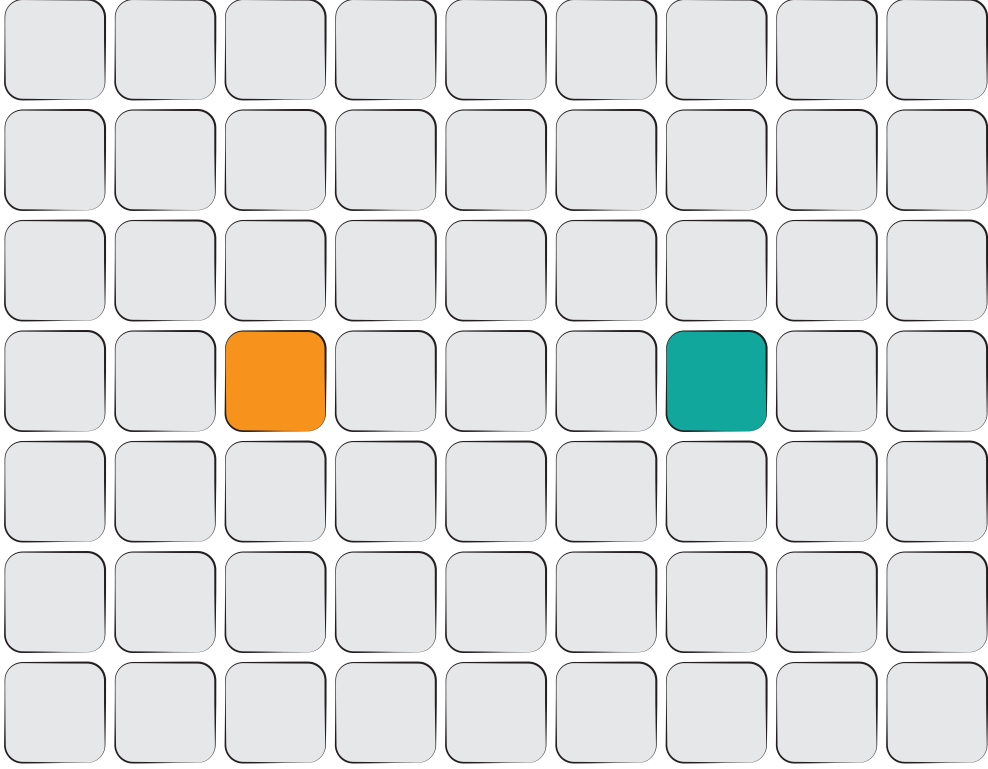
BUGÜN NE ÖĞRENDİK?

Kuralları önceden belirlenmiş bir düzende doğru sıralama yapmayı ve bir algoritmanın sonucunu tahmin etmeyi öğrendiğinizi belirterek dersi tamamlayınız.

SONUCU TAHMİN ET



Aşağıda verilen karakterleri kesiniz. Karakterleri, oyun alanındaki renkli karelere, karakterlerin altındaki ok işaretlerinin rengine göre yerleştiriniz. Arkadaşları "Oooo!" ve "Aaaa!" dediklerinde Nil ve Duru'nun gelecekleri son konumları oyun alanında işaretleyiniz.



Nil ve Duru beden eğitimi dersinde bir oyun oynayacaklardır. Oyunda arkadaşlarının seslerine göre çeşitli hareketler yapacaklardır. Arkadaşları "Vov!", "Aaaa!", "Oooo!", "Yaaa!" dediklerinde Nil ve Duru'nun nasıl hareket edecekleri aşağıdaki tabloda verilmiştir. Tabloda yer alan her bir ok bir kare ilerlemeyi ifade etmektedir.

	Vov!	Aaaa!	Oooo!	Yaaa!
NİL	↑ →	→ ↓	↑ ↑ ↑	← ←
DURU	← ↑	↑ →	← ← ↑	↓ ↓

