Olayla Çalışan Sahne

5. sınıf Bilişim / Görev 1: Üç karakter, üç olay

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır desin. Robot her tıklamada bir adım sağa gidip Merhaba desin; Rehber tıklanınca Selam desin; Fener tıklanınca sarı olsun.

Adım: ..... Tarih: .....

Olay kartlarımı tasarlıyorum

Karakter: Robot, Rehber veya Fener. Olay: başlangıç, tıklama veya mesaj alma. Her satıra komutları sırayla yaz.

Karakter	Hangi olayda?	Sıralı komutlar

Farklı sırada deniyorum

Olay sırası	Beklediğim / oluşan sonuç
Robot > Fener > Rehber > Robot	
Aynı karaktere iki kez tıkla	
Sahneyi yeniden başlat	

Bulduğum hata ve yaptığım değişiklik: .....

Olayla Çalışan Sahne

5. sınıf Bilişim / Görev 2: Mesajı kim duyar?

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır desin. Robot tıklanınca İlerle mesajı yayınlansın; bunu alan Fener sarı olsun, Rehber Yola çık desin. Rehber tıklanınca Dur mesajı yayınlansın ve Fener petrol mavisi olsun. Fener tıklanınca Işık desin.

Adım: ..... Tarih: .....

Olay kartlarımı tasarlıyorum

Karakter: Robot, Rehber veya Fener. Olay: başlangıç, tıklama veya mesaj alma. Her satıra komutları sırayla yaz.

Karakter	Hangi olayda?	Sıralı komutlar

Farklı sırada deniyorum

Olay sırası	Beklediğim / oluşan sonuç
Robot > Fener > Rehber > Robot	
Aynı karaktere iki kez tıkla	
Sahneyi yeniden başlat	

Bulduğum hata ve yaptığım değişiklik: .....

Olayla Çalışan Sahne

5. sınıf Bilişim / Görev 3: Bozuk sahneyi onar

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır desin. Robot her tıklamada sağa bir adım atıp İlerle yayınlasın; Fener sarı olsun. Rehber tıklanınca Dur yayınlansın ve Fener petrol mavisi olsun. Fener tıklanınca Başa dön yayınlansın; Robot 0 konumuna dönüp Hazır desin. Başlangıç programında yanlış olay ve eksik komut var.

Adım: ..... Tarih: .....

Bozuk programdan iki ipucu

Fener / Dur mesajı gelince: Rengi sarı yap

Robot / Başa dön mesajı gelince: Hazır de

Olay kartlarımı tasarlıyorum

Karakter: Robot, Rehber veya Fener. Olay: başlangıç, tıklama veya mesaj alma. Her satıra komutları sırayla yaz.

Karakter	Hangi olayda?	Sıralı komutlar

Farklı sırada deniyorum

Olay sırası	Beklediğim / oluşan sonuç
Robot > Fener > Rehber > Robot	
Aynı karaktere iki kez tıkla	
Sahneyi yeniden başlat	

Bulduğum hata ve yaptığım değişiklik: .....

Öğretmen çözüm örneği

Görev 1: Üç karakter, üç olay

Robot / Sahne başlayınca: Konumu 0 yap → Hazır de

Robot / Bu karaktere tıklanınca: Bir adım sağa git → Merhaba de

Rehber / Bu karaktere tıklanınca: Selam de

Fener / Bu karaktere tıklanınca: Rengi sarı yap

Test ve değerlendirme

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır demeli. Üç karakteri ayrı ayrı ve art arda tıklayın. Her adımda konum, söz, renk ve yayınlanan mesajı birlikte kontrol edin.

Mesajlar bütün karakterlere ulaşır. Yalnız o mesaj için kartı olan karakter yanıt verir. Komutlar kartın kendi karakterini değiştirir. Aynı olayın kartları bittikten sonra sıradaki mesaj işlenir.

Bu örnek tek çözüm değildir. Aynı davranışı sağlayan farklı kart ve komut düzenlerini kabul edin. Robotun sözü zaten Hazır ise tekrar Hazır demesi zorunlu değildir. Önemli olan her olaydan sonraki durumun tutmasıdır.

Gözlem ölçütleri

Öğrenci olay ile komutu ayırabiliyor mu? Mesajı gönderen ve dinleyen karakteri açıklayabiliyor mu? Hatasını günlükten bulup değiştirdi mi? Aynı programı farklı olay sırasıyla tekrar sınadı mı? Sözlü açıklama ve özgün tasarım öğretmen gözlemidir.

Çevrim içi model: en çok 8 olay kartı, kart başına 6 komut; 64 olay veya 256 komut sınırı. Eşzamanlı çalışma, bekleme ve gerçek ses modellenmez. Üç sahne en çok üç teknik puandır.

Program ilişkisi: BTY.5.6.2 ve BTY.5.6.4. Oyun, bu çıktıların tamamı yerine sınırlı bir uygulama alanı sunar.

https://tymm.meb.gov.tr/bilisim-teknolojileri-ve-yazilim-dersi/unite/679

Öğretmen çözüm örneği

Görev 2: Mesajı kim duyar?

Robot / Sahne başlayınca: Konumu 0 yap → Hazır de

Robot / Bu karaktere tıklanınca: İlerle mesajını yayınla

Fener / İlerle mesajı gelince: Rengi sarı yap

Rehber / İlerle mesajı gelince: Yola çık de

Rehber / Bu karaktere tıklanınca: Dur mesajını yayınla

Fener / Dur mesajı gelince: Rengi petrol mavisi yap

Fener / Bu karaktere tıklanınca: Işık de

Test ve değerlendirme

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır demeli. Üç karakteri ayrı ayrı ve art arda tıklayın. Her adımda konum, söz, renk ve yayınlanan mesajı birlikte kontrol edin.

Mesajlar bütün karakterlere ulaşır. Yalnız o mesaj için kartı olan karakter yanıt verir. Komutlar kartın kendi karakterini değiştirir. Aynı olayın kartları bittikten sonra sıradaki mesaj işlenir.

Bu örnek tek çözüm değildir. Aynı davranışı sağlayan farklı kart ve komut düzenlerini kabul edin. Robotun sözü zaten Hazır ise tekrar Hazır demesi zorunlu değildir. Önemli olan her olaydan sonraki durumun tutmasıdır.

Gözlem ölçütleri

Öğrenci olay ile komutu ayırabiliyor mu? Mesajı gönderen ve dinleyen karakteri açıklayabiliyor mu? Hatasını günlükten bulup değiştirdi mi? Aynı programı farklı olay sırasıyla tekrar sınadı mı? Sözlü açıklama ve özgün tasarım öğretmen gözlemidir.

Çevrim içi model: en çok 8 olay kartı, kart başına 6 komut; 64 olay veya 256 komut sınırı. Eşzamanlı çalışma, bekleme ve gerçek ses modellenmez. Üç sahne en çok üç teknik puandır.

Program ilişkisi: BTY.5.6.2 ve BTY.5.6.4. Oyun, bu çıktıların tamamı yerine sınırlı bir uygulama alanı sunar.

https://tymm.meb.gov.tr/bilisim-teknolojileri-ve-yazilim-dersi/unite/679

Öğretmen çözüm örneği

Görev 3: Bozuk sahneyi onar

Robot / Sahne başlayınca: Konumu 0 yap → Hazır de

Robot / Bu karaktere tıklanınca: Bir adım sağa git → İlerle mesajını yayınla

Fener / İlerle mesajı gelince: Rengi sarı yap

Rehber / Bu karaktere tıklanınca: Dur mesajını yayınla

Fener / Dur mesajı gelince: Rengi petrol mavisi yap

Fener / Bu karaktere tıklanınca: Başa dön mesajını yayınla

Robot / Başa dön mesajı gelince: Konumu 0 yap → Hazır de

Test ve değerlendirme

Başlangıçta Robot 0 konumunda Hazır demeli. Üç karakteri ayrı ayrı ve art arda tıklayın. Her adımda konum, söz, renk ve yayınlanan mesajı birlikte kontrol edin.

Mesajlar bütün karakterlere ulaşır. Yalnız o mesaj için kartı olan karakter yanıt verir. Komutlar kartın kendi karakterini değiştirir. Aynı olayın kartları bittikten sonra sıradaki mesaj işlenir.

Bu örnek tek çözüm değildir. Aynı davranışı sağlayan farklı kart ve komut düzenlerini kabul edin. Robotun sözü zaten Hazır ise tekrar Hazır demesi zorunlu değildir. Önemli olan her olaydan sonraki durumun tutmasıdır.

Onarım: Fenerin sarı olma kartındaki Dur olayını İlerle yapın. Robotun Başa dön kartına Konumu 0 yap komutu ekleyin. Robotu iki kez ilerlettikten sonra Fener ile başa döndürmeyi deneyin.

Gözlem ölçütleri

Öğrenci olay ile komutu ayırabiliyor mu? Mesajı gönderen ve dinleyen karakteri açıklayabiliyor mu? Hatasını günlükten bulup değiştirdi mi? Aynı programı farklı olay sırasıyla tekrar sınadı mı? Sözlü açıklama ve özgün tasarım öğretmen gözlemidir.

Çevrim içi model: en çok 8 olay kartı, kart başına 6 komut; 64 olay veya 256 komut sınırı. Eşzamanlı çalışma, bekleme ve gerçek ses modellenmez. Üç sahne en çok üç teknik puandır.

Program ilişkisi: BTY.5.6.2 ve BTY.5.6.4. Oyun, bu çıktıların tamamı yerine sınırlı bir uygulama alanı sunar.

https://tymm.meb.gov.tr/bilisim-teknolojileri-ve-yazilim-dersi/unite/679