

Etkinlik 3: Sıra Önemlidir

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Algoritmalar
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Sıralama, Düzenleme ve Dinleyici Farkındalığı
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	Davranışa Karar Verme, İletişim, Topluluk Oluşturmak
Erdemler Paleti	Açık Fikirlilik, Sabır, Merak
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	- İnsan ve bilgisayarların özellikleri ve onlarla iletişim kurmak için kullanılan dilleri karşılaştırabilecek, - Algoritmayı tanımlayabilecek, - Algoritmalarda sıralamanın önemini belirtebilecek.
Sözcükler	Sıra: Yapılan şeyleri adım adım listeleme yolu. Hem insan hem de bilgisayar dillerinde sıra önemlidir. Algoritma: Bilgisayarın bir sorunu belirli bir sıra ile çözmesi için kullanılan yönergeler
Öğretmen Hazırlığı	- Etkinlik planını okuyun. Sözcükleri Kes dosyasının her iki sayfasından da bir kopya yazdırın ve her cümlelerin Sözcüklerini kesin. Her bir cümlelerin Sözcüklerini ayrı ayrı karıştırın, ancak cümleleri birbirine karıştırmayın. - Her çocuk için Etkinlik 3.Tasarım Günlüğü sayfasını yazdırın veya Tasarım Günlükleri tam dosyalarını açtırın. - Öğretmen Projesi: En fazla 4 Blok ile önceden basit bir proje hazırlayın veya Öğretmen Eğitiminde hazırlanan projeyi açın.

Isınma

- Kelime Karıştırma (Önerilen Süre: 5 dakika)**
 - Çocuklara ScratchJr'ın bir programlama dili olduğunu hatırlatın: bilgisayarlarla konuşmak için kullandığımız bir dil. Tüm farklı dillerin anlamlı olması için Sözcüklerin belirli bir **sıra**ya konması gerektiğini açıklayın.
 - "[Sözcükleri Kes](#)" etkinlik cümlesini ("Kedi minderin üzerindedir", Kedi kapıya koşuyor, kedi suyu döktü, kedi elma yiyor, Kedi sandalyenin altında) kullanın, sözcükleri karıştırıp yeni cümleyi (Minderin kedi üzerinde) okuyun/çocuklardan birinin tekrarlamasını isteyin.
 - Çocukları gruplara ayırıp cümleleri birlikte oluşturmalarını isteyin.
 - Her cümlelerin mantıklı olup olmadığını tartışın ve çocuklardan Sözcükleri doğru sıraya koymasını isteyin.
 - Dilin anlaşılması için Sözcüklerin doğru sırada olması gerektiğini açıklayın.

Teknoloji Çemberini Açma

- İnsan ve Bilgisayar Dili (Önerilen Süre: 10 dakika)**

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - Kindergarten is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

- Bilgisayar dilinin tamamen komut vermek veya ne yapacağını söylemekle ilgili olduğunu açıklayın.
 - İnsan ile bilgisayarın dilinin farklı olduğunu söyleyin. Bir insan başka bir insanla konuşurken sorular sorabilir, hikayeler anlatabilir, fıkra anlatabilir, yönergeler verebilir, ama bir insan bir bilgisayarla konuşurken sadece komutlar verebilir.
- Bilgisayara verdiğimiz komutlara **algoritmalar** dendiğini belirtin.
- “Algoritmaların adımları vardır ve bu adımlar doğru bir şekilde sıralanmalıdır. Tıpkı cümledeki gibi diye” açıklayın.
- Algoritmayı bir el yıkama örneğiyle somutlaştırın. Ellerimizi yıkamak için:
 - Yönergeler: Birine ellerini yıkamasını söylediğimizde o kişi bunu nasıl yapacağını bilir. Öğretmen çocuklardan 2 şerli eş olmalarını ister. Her çocuk eşine ellerini adım adım nasıl yıkayacağını yönergelerini verir.
 - Algoritma: Şimdi bir bilgisayarın elleri varmış gibi düşünün! Bir insan bir bilgisayara ellerini yıkamasını söylemeseydi, bilgisayar ne yapacağını bilemezdi! Çünkü bilgisayarlara her adımı doğru sırayla ve tek tek söylemeniz gerekir.
 - Lavaboya doğru yürü
 - Suyu aç
 - Ellerini suyun altına tut, ıslat
 - Sabunluğa bas
 - Ellere sabun koy
 - Ellerini birbirine sür
 - Ellerini yıka
 - Ellerini durula
 - Ellerini sudan çek
 - Suyu kapat
 - Ellerini kurula

Sözcük Zamanı

- **Etkinlik 3.Tasarım Günlüğü** (Önerilen Süre: 10 dakika)
 - Yönergeleri verirken doğru sıraya koymanın ne kadar önemli olduğunu çocuklara hatırlatın. Çocuklardan **Etkinlik 3.Tasarım Günlüğü**’nü açmalarını ve birinci, ikinci, üçüncü ve son adım için uygun resmi daire içine alarak dışlarını fırçalamak için doğru sıraya karar vermelerini sağlayın.

Bağılantısız (Bilgisayarsız) Etkinlik Zamanı

- **Öğretmeni Programla** (Önerilen Süre: 10 dakika)
 - Öğretmen çocuklara “şimdi ben bir bilgisayarım, haydi beni programlayın” yönergelerini verir. Tüm adımları doğru sırayla ve saygılı sözlerle söylemeleri gerektiğini onlara hatırlatın!
 - Çocuklar, öğretmenlerini sınıfta özel yerlere (örneğin kitaplık veya dolaba) sözlü olarak yönlendirmekten veya bir görevi yaptırmaktan (örneğin sandviç yapmak) sorumlu olacaklardır.
 - Çocukların öğretmene verdiği yönergeler açık olmalıdır. Örneğin, çocuklar basitçe “İleri git” dememelidir. Bunun yerine, “_____ adım ileri git” demeleri gerekir. Veya “Fıstık ezmesini ekmeğin üzerine sür” yerine “Fıstık ezmesi kavanozunu aç ve fıstık ezmesini ekmeğin üzerine sürmek için bıçağını kullan” olmalıdır.
 - Öğretmen, çocukların yönergelerini “söyledikleri biçimde yapmalıdır”. Örneğin, çocuk öğretmene dönmelerini söylerse, öğretmen tam bir daire çizebilir ya da dur demediği için sürekli dönebilir. Böylece çocuklar sıralamadaki eksikleri görebilir ve düzeltebilir.
 - Programlamada açık olmanın ve sıranın ne kadar önemli olduğunu tartışın.

ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

Kedi Ne Yapıyor? (Önerilen Süre: 5 dakika)

- ScratchJr projesini sınıfla tekrar paylaşın. Bu sefer kodu gösterin ve blokların tam olarak bizim istediğimiz şeyi yapmaları için belirli bir sırada olduğunu açıklayın. Blokları belirli bir şekilde sıraladığımızda bir algoritma elde ettiğimizi söyleyin.
- Çocuklardan öğretmen programında kullanılan bloklara bakmalarını isteyin ve öğretmenlerin bunları neden kullandığını bilip bilmediklerini sorun. Çocukları soru sormaya, hata yapmaya ve doğru cevap vermek yerine sorgulamaya teşvik edin.

Teknoloji Çemberini Kapatma

Taşıma Programlaması (Önerilen Süre: 5 dakika)

- Çocuklara [Taşıma Şarkısı](#) 'nı dinletin ve bir önceki etkinlikte öğrendikleri kuralları hatırlatın. Ardından çocukları tabletlerini bırakması için onları programlayacağını söyleyin ve komutları vererek çocukların tabletlerini uygun biçimde bırakmalarını sağlayın.

[Biz tabletlerimizi kapatıyoruz.](#)

[Bir kenara koyuyoruz.](#)

[Çok eğlendik ama günü bitirdik.](#)

[Biz tabletlerimizi kapatıyoruz.](#)

[İki elimizi de kullanıyoruz.](#)

[Koşmak yerine yürütüyoruz.](#)

[Çok eğlendik ama günü bitirdik.](#)

[İki elimizi de kullanıyoruz.](#)

[Biz tabletlerimizi kenara koyduk.](#)

[Şimdi şarkımızı bitiriyoruz.](#)

[Çok eğlendik ama günü bitirdik.](#)

[Biz tabletlerimizi kenara koyduk.](#)