

Etkinlik 13: Hikayeni Geliştir

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Tasarım Süreci, Temsil
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Yazma Süreci
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	İçerik Tasarımı
Erdemler Paleti	Sabır, Merak
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	- ScratchJr'da Büyüt, Küçült, Gizle ve Göster Bloklarını kullanabilecek, - Düşün Ruth: Çamaşır Makinası Nasıl İcat Edildi? adlı hikayesine yeni bloklar ekleyerek mevcut projesini gözden geçirebilecek, - Öğeleri "büyük" ve "küçük" olarak tanımlayabilecek.
Sözcükler	Görünüm: Birinin veya bir şeyin görünüşü.
Öğretmen Hazırlığı	- Etkinlik planını okuyun. ScratchJr Boyut Bloklarını yazdırın ve her sayfadaki başlığı kesin. - Etkinlikte kullanmak için bir balon alın. - Proje etkinliğine aşina olmak için örnek projeleri inceleyin. Etkinlik 13 Tasarım Günlüğünü her çocuk için yazdırın ya da Tasarım Günlükleri tam dosyasını açın.

Isınma

- Programcı Diyor ki: Boyut (Önerilen Süre: 10 dakika)**
 - Bu etkinlik için [ScratchJr Boyut Bloklarını](#) kullanın.
 - Daha önce oynadığımız *Simon Diyor ki* gibi olan *Programcı Diyor ki* oyununu hatırlatın ama bu sefer programcının bize ne yapacağımızı söylediğini belirtin.
 - Oyunun bu oynanışında programcı tarafından çocuklara verilecek talimatlar **boyuta** odaklanmalıdır.
 - Her bir programlama talimatını ve ne anlama geldiğini kısaca tanıttın (yalnızca [ScratchJr Boyut Bloklarındaki](#) blokları kullanın).
 - Çocuklara ayağa kalkmalarını söyleyin. Daha önce kestiğiniz ScratchJr Bloğu tutun ve "Programcı Diyor ki (Hareketin Adı)" deyin. Daha sonra bloğu yukarı kaldırın ve "Programcı Diyor" demeden "(Hareketin Adı)" deyin. Çocuklar, programcı yap dediğinde hareketi tamamlamalı, ancak öğretmen "Programcı Diyor ki" demediğinde hareketsiz kalmalıdır. Her bloğu birden çok kez tekrarlayın.

Teknoloji Çemberini Açma

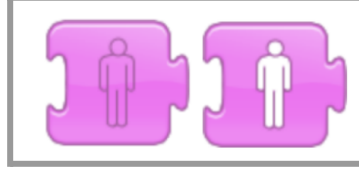
- Boyutlandırma ve Gizleme (Önerilen Süre: 5 dakika)**
 - Büyümenin, küçülmenin ve saklanmanın, bir şeyin **görünüşünü** değiştirdiğini açıklayın. Tıpkı çocukların kendi görünüşlerini değiştirdiği gibi, ScratchJr'da bir şeyleri büyütmeyi, küçültmeyi, saklamayı ve göstermeyi öğreneceklerini söyleyin.

ScratchJr Zamanı

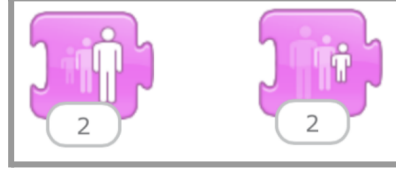
Tanıtım Etkinliği:

- Görünüm Blokları (Önerilen Süre: 15 dakika)**

- Gizle/Göster Bloklarını Tanıtma: Bir karakterin koduna bir Gizle Bloğu eklemenin onları ortadan kaldıracağını gösterin. Göster Bloğu kullanarak bunların yeniden görünmesini sağlayabilirsiniz.



- Ardından, bir karakterin yaşam boyu büyürken nasıl görünebileceğini göstermek için Büyüt/Küçült Bloklarını kullanın.



- Boyut Sıfırlama Bloğu'nu Tanıtma: Bir karakterin koduna bir Boyut Sıfırlama Bloğu ekleyerek karakterinizin orijinal boyutuna geri dönmesini sağlayacağınızı gösterin.



- Boyut Bloklarında Parametreler:
 - Çocuklara, tıpkı hareket blokları gibi boyut bloklarının da parametreleri olduğunu söyleyin. ScratchJr adımlarını saymak yerine, bu parametreler size kaç kez daha büyüyeceğinizi söyler.
- Gösterin (eğer bolunuz yoksa sözel örnek verin): Çocuklara boyut bloklarındaki parametrelerin bir balona üfleme gibi olduğunu söyleyin.
 - Çocuklardan balon parametreniz için bir sayı seçmelerini isteyin, ardından bu sayıya kadar saymalarını isteyin. Her saydıklarında, balona biraz daha üfleyin. Sonra tekrar bu sayıya kadar saymalarını sağlayın, bu sefer balonun küçülmesi için her sayıda biraz havanın dışarı çıkmasına izin verin.
 - Onlara parametre bloklarının karakterlerimiz için sadece küçültme ve büyütme değil birçok farklı boyut yapmamıza izin verdiğini söyleyin.
 - Parametrelerle karakterin ne kadar büyüdüğünü kontrol edebiliriz.
- Şimdi daha önce oluşturduğunuz Düşün Ruth: Çamaşır Makinası Nasıl İcat Edildi? hikâyesini açın. Bu blokları Ruth teyzenin büyümesini göstermek için kullanabileceğinizi söyleyin. Çocuklara Düşün Ruth: Çamaşır Makinası Nasıl İcat Edildi? hikâyelerinin yeni bir bölümünü programlayacaklarını söyleyin – Ruth teyze gençken!

Etkileyici Keşifler:

- **Görünüm Blokları Ekle** (Önerilen Süre: 10 dakika)
 - Çocuklardan Ruth teyzenin büyüme hikayesini anlatmak için yeni bir sayfa oluşturmalarını veya mevcut bir sayfayı değiştirmelerini sağlayın. Hikayenin ilk bölümünde Ruth teyzenin daha genç olduğunu göstermek için onları görünüm blokları (Gizle/Göster, Büyüt/Küçült, Boyutu Sıfırla) eklemeye teşvik edin.
 - Çocukların programın sonuna Sonsuza Kadar Tekrarla bloğunu eklemelerini ve ardından programlarını başlatmalarını ve çalışır durumda bırakmalarını sağlayın.

- Çocukların sınıfta dolaşarak akranlarının projelerini ve kodlarını gözlemlemeye teşvik edin.
- Blok resimlerinin bir listesini kullanarak, diğer çocukların kodlarında buldukları tüm blokların üzerini çizmelerini isteyin.

Sözcük Zamanı

- **Etkinlik 13 Tasarım Günlüğü**
 - Çocuklara Düşün Ruth hikayelerinde hangi blokları kullandıklarını ve programlarının başında, ortasında ve sonunda hangi blokların olduğunu daire içine alıp çizmelerini sağlayın.

Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Proje Paylaşımı** (*Önerilen Süre: 5 dakika*)
 - Çocukların projelerinde görünüm bloklarını nasıl kullandıklarını paylaşmalarını sağlayın. Çocukları akranlarına kodlarını göstermeye, birbirlerinin projelerine iltifat etmeye ve birbirlerine projeleri hakkında sorular sormaya teşvik edin. Örneğin;
 - En ilginç bulduğunuz proje hangisiydi? Neden?
 - Kaç farklı blok buldunuz?
 - Akranlarınız projeleri hakkında neleri merak ediyorsunuz?
 - Akranlarınızın projeleri hakkında olumlu ne söyleyebilirsiniz?

Farklılık Fırsatları

- **Ek Görevler**
 - Çocukların programları bitmişse, onları arkadaşları ile eşleştirin ve diğer arkadaşları ile paylaşmadan önce programlarının hikayesini eşlerine anlatma alıştırmaları yapmalarına rehberlik edin.