CAL-ScratchJr Anaokulu Sözcük Listesi

Etkinlik 1:

- **Programlama Dilleri:** bilgisayarların kullandığı diller
- **Kod:** bir bilgisayara ne yapması gerektiğini söyleyen, programlama dilinde yazılmış bir metin
- **Diller:** bilgi ve fikir paylaşımına yönelik kurallara dayalı yöntemler
- **ScratchJr:** resimler içeren bir programlama dili

Etkinlik 2:

- **Programcı:** Bilgisayarlara ne yapmaları gerektiğini söyleyen ve talimatlar yazan kişi

Etkinlik 3:

- **Sıralama:** Bir şeylerin listesinin oluşturulma şeklidir. Hem insan hem de bilgisayar dillerinde sıra önemlidir
- **Algoritma:** Bir bilgisayarın bir sorunu belirli bir sırayla çözmesi için gereken talimatlar

Etkinlik 4:

- **Arayüz Sözcükleri**
    - **Sahne:** ScratchJr'da karakterin olduğu ve hareketin gerçekleştiği yer
    - **Programlama Komut Dosyası:** ScratchJr blokları bir araya getirildi
    - **Programlama Alanı:** ScratchJr'da programın yazıldığı yer
    - **Bloklar Paleti:** ScratchJr'da blokların bulunduğu yer
- **Donanım:** Bilgisayarları kullanırken kullandığımız bilgisayar, tablet, klavye veya fare gibi nesneler
- **Yazılım:** ScratchJr uygulaması gibi bilgisayarları kullanırken kullandığımız bilgisayar programları

Etkinlik 5:

- **Semboller:** anlamı olan öğeler veya resimler

Etkinlik 6:

- **Karakter:** bir hikayedeki bir kişi veya bir hayvan
- **Sahne:** Bütün hikayenin bir kısmı

Etkinlik 7:

- **Beyin fırtınası:** Birçok fikrin düşünülmesini içeren bir tür planlama yöntemi

Etkinlik 8:

- **Parametre:** ScratchJr'a bir şeyi kaç kez yapacağını söyleyen bir sayı talimatı

Etkinlik 9:

- **Tasarım Süreci:**
    - **Sor:**bilgi edinmek için soru oluşturmak ve sormak
    - **Hayal et:** bir fikir yaratmak için
    - **Planla:** ne yapılacağına ve nasıl yapılacağına karar vermek için
    - **Yaratmak:** bir şey yapmak için
    - **Test:** fikrinizin işe yarayıp yaramadığını ve nasıl çalıştığını görmek için
    - **İyileştirmek:** bir şeyi daha iyi hale getirmek için
    - **Paylaş:** başkalarına ne yaptığını göstermek için
- **Döngü:** Tekrar eden bir şey

Etkinlik 10:

- **Yazar:** Kitap yazan kişi

Etkinlik 11:

- **Arka plan:** resmin ana nesnenin arkasında bulunan kısmı
- **Sahne:** bütün hikayenin bir kısmı
- **Ortam:** bir hikayenin geçtiği yer
- **Giriş:** bir hikayenin ilk kısmı
- **Gelişme:** bir hikayenin orta kısmı
- **Sonuç:** bir hikayenin son kısmı

Etkinlik 12:

- **Sayfa:** bir kitabın veya hikayenin yazıldığı veya çizildiği yer
- **Izgara:** birçok kare oluşturmak için birbirini kesen çizgiler

Etkinlik 13:

- **Görünüm:** birinin veya bir şeyin görünüş şekli

Etkinlik 14:

- **Hata ayıklama:** bir bilgisayar programındaki sorunları bulmak ve sorunu farklı yollarla çözmeye çalışmak

Etkinlik 15:

İlişkili sözcük yok.

Etkinlik 16:

- **Yavaş:** daha fazla zaman alacak şekilde hareket etmek
- **Hızlı:** daha az zaman alacak şekilde hareket etmek
- **Dönüş:** başladığınız yere geri dönmek

Etkinlik 17:

- **Kaydet:** daha sonra dinlemek üzere sesinizi kaydetmek için tabletinizi kullanmak
- **Duygu:** bir duyguyu yaşamak

Etkinlik 18:

- **Bekle:** başlamadan önce yerinde kalmak. Beklemek, kalma sürecini ifade eder.
- **Duraklat:** yeniden başlatmadan önce yerinde durmak için. Duraklatmak, durma eylemini ifade eder.

Etkinlik 19:

- **Tekrarlamak:** bir şeyi tekrar yapmak
- **Örüntü:** tekrarlanan bir şekilde sıralanmış bir şey

Etkinlik 20:

- **İfade:** kişinin duygularını yüzü veya bedeni aracılığıyla göstermesinin bir yolu

Etkinlik 21:
İlişkili sözcük yok.

Etkinlik 22:
İlişkili sözcük yok.

Etkinlik 23:
İlişkili sözcük yok.

Etkinlik 24:
İlişkili sözcük yok.