

Etkinlik 17: Beni Duyabiliyor musun?

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Temsil, Yazılım/Donanım
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Dil ve İletişim Araçları, Düzenleme ve Dinleme Farkındalığı
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	İletişim
Erdemler Paleti	Açık Fikirlilik
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	• Duyguları ifade etmenin farklı yollarını tanımlayabilecek (örneğin, yüz ifadeleri, vücut hareketleri, sesler, Sözcükler vb.), • ScratchJr'da Söyle Bloğunu kullanabilecek, • ScratchJr'daki Ses Kaydediciyi kullanarak bir sesi başarıyla kaydedebilecek, • Bir ScratchJr'da Kaydedilmiş Ses Bloklarını kullanabilecek.
Sözcükler	• Kaydetmek: Daha sonra dinlemek üzere sesi kaydetmek için tableti kullanmak. • Hissetmek: Bir duyguyu deneyimlemek.
Öğretmen Hazırlığı	• Etkinlik planını okuyun. • Birçok Yüz slaytını yazdırın ya da sunuma hazır hale getirin. • İletişim Araçları slaydını yazdırın ya da sunuma hazır hale getirin.

Isınma

- **Birçok Yüz (Önerilen Süre: 5 dakika)**
 - [3 Farklı Duygu Yüzü](#) (gülümseyen, ağlayan, kızgın) resimlerini paylaşın ve bu yüzlerin bize ne söylediğini sorun?
 - Çocuklarla “Arkadaşlarınızın mutlu olduğunu nasıl anlarsınız? Üzgün, sinirli olduğunu nasıl anlarsınız?” gibi sorular sorarak tartışın.

Teknoloji Çemberini Açma

- **İletişim Araçları (Önerilen Süre: 5 dakika)**
 - [İletişim Araçları Tablosunu](#) görüntüleyin ve duygu ve düşüncelerimizi iletebileceğimiz tüm yollar hakkında konuşun.
 - Sözcükler
 - Sesler
 - Sözcükler ve sesler arasındaki farkın ne olduğunu tartışın; seslerin bize nasıl bir şey söylediği hakkında konuşun!
 - Yüz
 - Vücut
 - Başka yollar düşünüp düşünmeyeceklerini sorun. ScratchJr, Sayılar, Çizimler gibi.

Bağılantısız (Bilgisayarsız) Etkinlik Zamanı

- **Kendini İfade Et (Önerilen Süre: 5 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.

- İletişim için kullandığımız araçları uygulayacağınızı söyleyin. Çocukların ayağa kalkıp bir daire oluşturmasını sağlayın. Çocuklara bir mesaj ve bir araç söyleyeceğinizi, onların bu mesajları belirlenen araçlarla ileteceklerini söyleyin.
 - Mesaj: “Mutluyum,” “Merhaba,” “Yorgunum,” “Kendimi aptal hissediyorum.”
 - Araçlar: Ses, beden, yüz (bu etkinlik için sözcük kullanmayın, eğlenceli ve komik bir hareket etkinliğine dönüştürün).

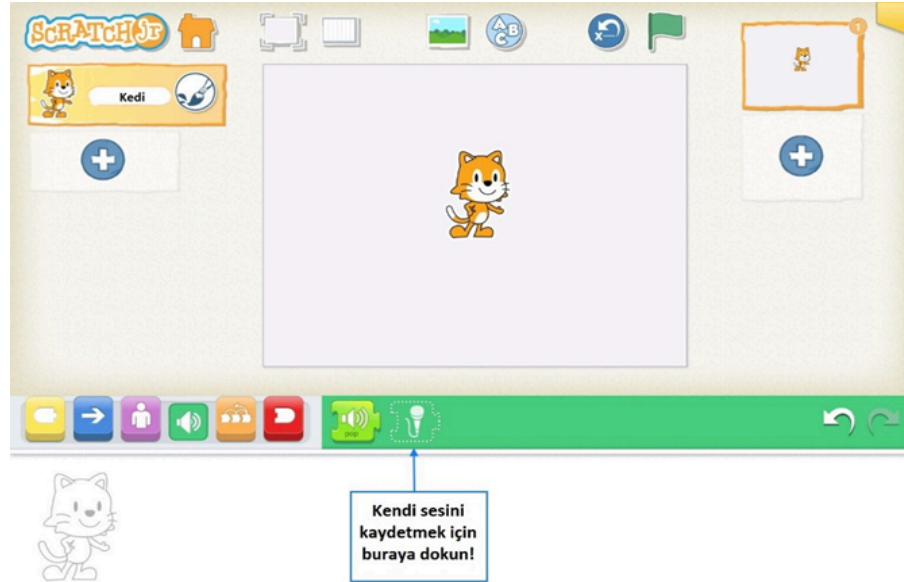
ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

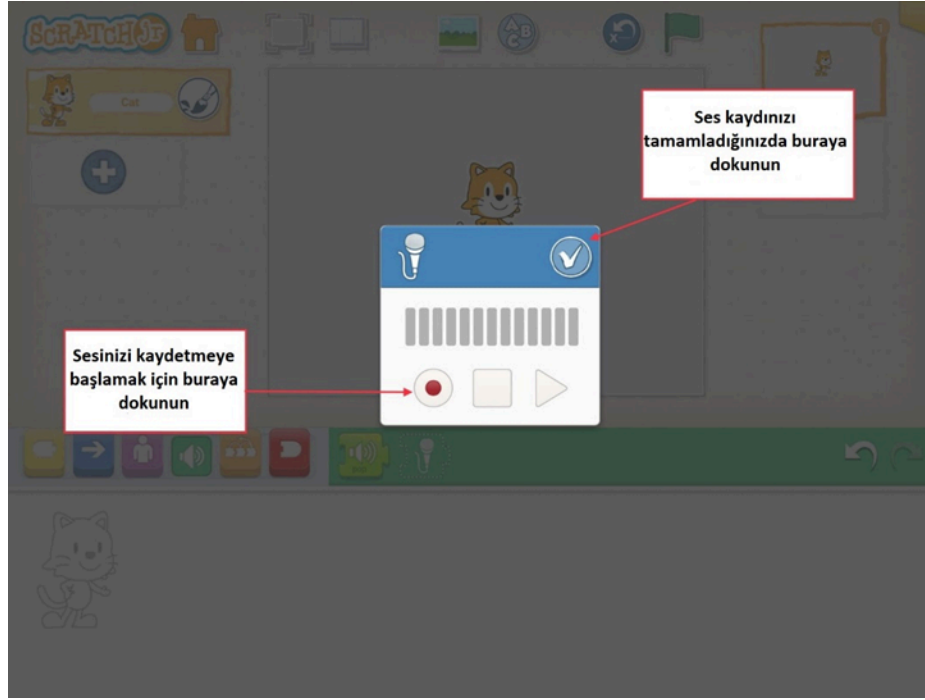
- **Kendini İfade Et! (Önerilen Süre: 10 dakika)**
 - Çocuklara ScratchJr’da karakterlerinin iletişim kurmasını sağlamak için sözcükleri ve sesleri kullanabileceklerini söyleyin!
 - Söyle Bloğu’nu tanıtın.
 - Çocuklar, karakterlerinin bir şeyler söylemesini sağlamak için Söyle Blok’unu kullanabilir. Metin eklemek için Söyle Bloğuna dokunun.



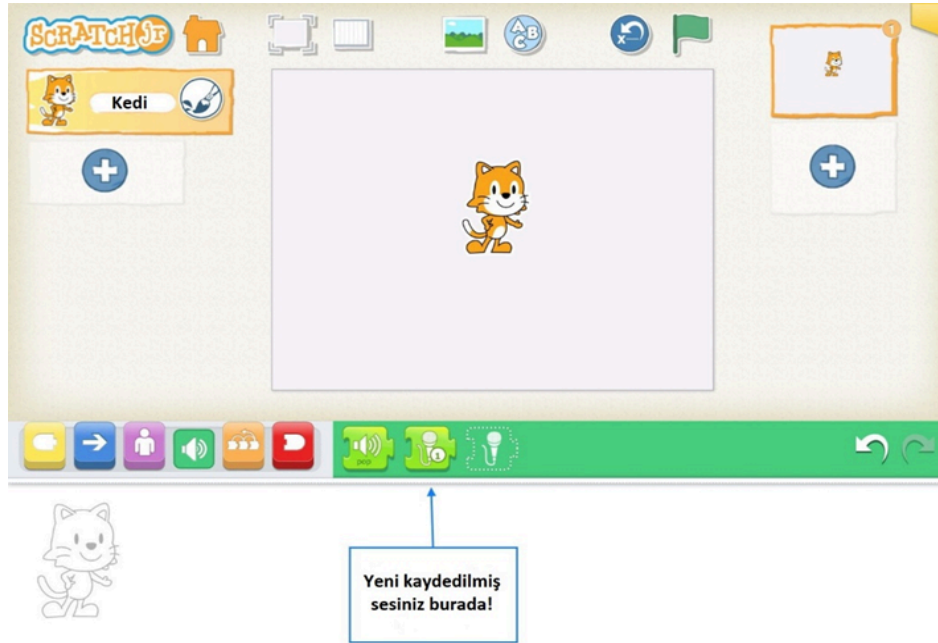
- Kaydedilmiş Ses Blok’unun kullanılması:
 1. Blok Paletinde yeşil ses sembolüne tıklayın. Bu menüde, noktalı kenarlı Ses Oynatma Bloğu’na tıklayın.



2. Sesinizi **kaydetmek** için kırmızı noktalı düğmeye dokununuz. Kaydı bitirdiğinizde, kaydı durdurmak için kırmızı noktalı aynı düğmeye basın. Ardından, onay işaretine dokununuz.



3. Artık programınızda kullanmak için kendi kaydedilmiş sesiniz var! Görüntülenen yeni bloğu (yanında bir numara bulunan mikrofona) programlama alanına sürükleyin. Üzerine dokununuz ve çocukların kendilerini dinlemesine izin verin.



- Yeşil blok alanındayken, Pop Bloğunu tanıttın. Çocuklara farklı renk bloklarının farklı şeyler ifade ettiğini hatırlatın. Yeşil, ses blokları anlamına gelir! Pop Bloğunu bir

karakterin koduna eklediğinizde bir "pop" sesi çıkacağını gösterin. Karakterinizin kodunu çalıştırırken bir "pop" sesi duymazsanız, cihazınızın sesini kontrol edin!



Etkileyici Keşifler:

- **Nasıl Hissettiğini Duymama İzin Ver?** (Önerilen Süre: 15 dakika)
 - Çocukların ScratchJr’de kediye kullanarak etkileyici bir karakter programlamasını sağlayın.
 - Çocukların mümkün olduğunca çok ifade aracı kullanarak pratik yapmalarını sağlayın, Kaydedilmiş Ses Bloğu, Söyle Bloğu, vb.

Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Sesinizi Çalın** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Birkaç çocuğun Nasıl Hissettiğini Duymama İzin Ver projesini sınıfla paylaşmasını sağlayın. Çocukları akranlarına kodlarını göstermeye, birbirlerinin projelerine iltifat etmeye ve birbirlerine sorular sormaya teşvik edin.

Farklılık Fırsatları

- **Ek Görev**
 - Çocuklar devam etmek ya da yeni şeyler yapmak isterse, onlara Etkinlik 15'teki Dokununca Başlat bloğunu ve bu etkinlikteki Ses Kaydedici Bloğu kullanarak birbirleriyle konuşan iki karakteri programlamak için denemeye teşvik edin.

