

Etkinlik 7: Ayıcık

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Algoritmalar, Modülerite, Temsil
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Sıralama, Sesbilgisel Farkındalık
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	İçerik Tasarımı, Yaratıcılık, İletişim, Topluluk Oluşturmak
Erdemler Paleti	Açık-Fikirlilik, Adalet, Merak, Sabır, İyimserlik
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	- Yazılı metnin ne anlatmak istediğine yönelik farkındalık geliştirecek ve yazılı olan Sözcükleri tanıyabilecek, - Beyin fırtınası yapabilecek ve bir programı planlayabilecek, - Oluşturacağı ScratchJr programı için karakter oluşturabilecek.
Sözcükler	Beyin Fırtınası: Birçok fikri içeren bir tür planlama
Öğretmen Hazırlığı	- Ders planını okuyun - Etkinlikten önce Ayıcık Slaytını yansıtmak için hazır hale getirin. - Daha önce kullandığınız kesilmiş ScratchJr Bloklarını kullanın veya yeni bir çıktı alın ve kesin.

Isınma

- Ayıcık Atlama İpi (Önerilen Süre: 5 dakika)**
 - Çocuklara Ayıcık şarkısını ve hareketlerini öğretin. Çocuklar ayağa kalkıp zıplayabilir ve ipleri varmış gibi dans edebilirler. Eğer çocuklar okuma biliyorsa [Ayıcık Slaytı](#)'nı görüntüleyin. Çocuklar slayttaki yazılara bakarak şarkıyı söyleyebilir.

*Ayıcık, Ayıcık, dön arkamı.
Ayıcık, Ayıcık, dokun yere.
Ayıcık, Ayıcık, zıpla yukarı.
Ayıcık, Ayıcık, dokun havaya.*

Teknoloji Çemberini Açma

- Ayıcık Hareketleri (Önerilen Süre: 15 dakika)**
 - Çocuklara bugün ScratchJr'da Ayıcık şarkısı ile ilgili bir program oluşturacaklarını açıklayın.
 - Çocuklara kendi Ayıcık dansını yapacak bir karakteri nasıl yapacaklarını, sonra karakterlerini Ayıcık şarkısı ile dans etmek için programlayacaklarını söyleyin.
 - Çocukların hareketleri ScratchJr sembollerine çevirmelerine yardımcı olun.
 - Çocukların *Ayıcık şarkısını* programlamak için kullanabilecekleri farklı bloklar hakkında **beyin fırtınası** yapmasına yardımcı olması için daha önce kestiğiniz [ScratchJr Blokları](#)'nı kullanın

ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

- Boyama Editörü (Önerilen Süre: 10 dakika)**
 - Aşağıdaki adımları kullanarak [Boyama Editörünü](#) tanıtın:

1. Bir karakter eklemek için artı işaretine dokunun.



2. Düzenlenecek bir karakter seçin veya Boyama Editörünü kullanarak ScratchJr'da bir tane çizin ve boyayın.



3. Aşağıdaki [kılavuzu](#) kullanarak çocukları Boyama Editörüne yönlendirin.



Etkileyici Keşifler: (Önerilen Süre: 10 dakika)

- **Kendi Ayıcığını Yap**
 - Çocuklara ScratchJr'da bir Ayıcık karakteri yapmaları için zaman verin.
 - Çocukların sınıfta dolaşarak üç farklı Oyuncak Ayı aramalarını sağlayın. Onları Oyuncak Ayılar hakkında sorular sormaya teşvik edin. Mesela neden bu renkleri seçtin? Böyle görünmesini nasıl sağladın?

Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Paylaş:**
 - Yere bir daire şeklinde oturun ve çocuklardan sınıfta dolaşırken Oyuncak Ayılar hakkında keşfettikleri bir şeyi paylaşmalarını isteyin.
- **Sonraki Adım** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Çocuklara daha sonra yapacakları etkinliklerde gerçekten Ayıcık şarkısının dansını programlayacağınızı söyleyin!
 - Programlayabileceklerini düşündükleri herhangi bir şarkı ve dans olup olmadığını sorun. Her çocuğun fikri paylaşmasını sağlayın.