Etkinlik 7: Ayıcık

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Algoritmalar, Modülarite, 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 metinin 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 arkanı.
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

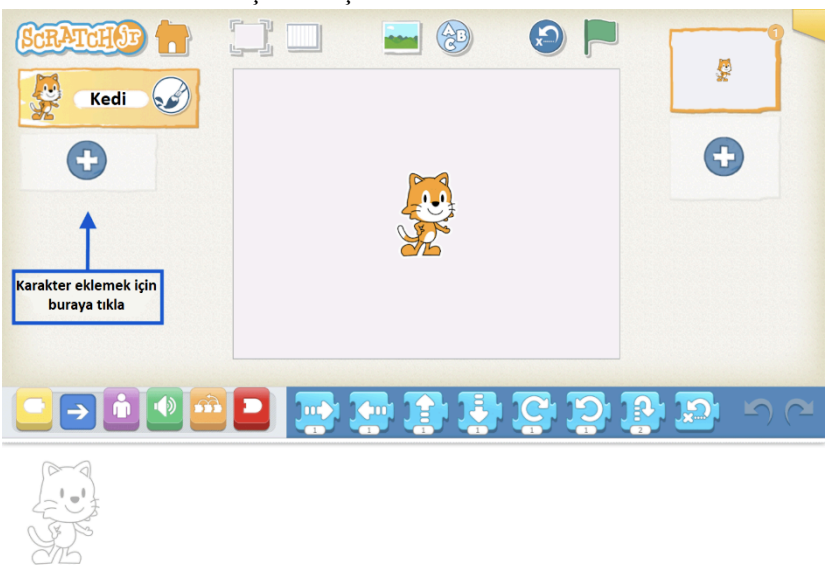
ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

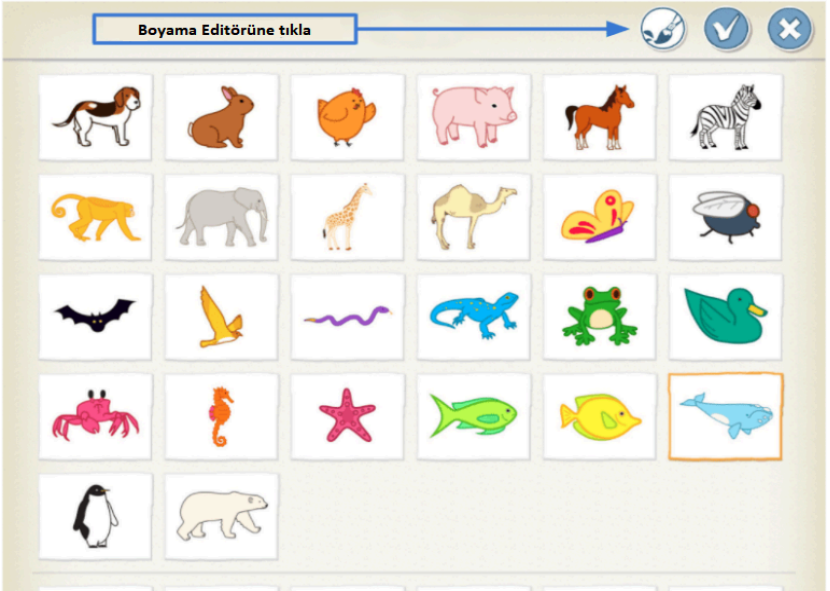
- **Boyama Editörü (***Önerilen Süre: 10 dakika)*
  - Aşağıdaki adımları kullanarak Boyama Editörünü tanıtın:

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.

1. Bir karakter eklemek için artı işaretine dokunun.



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



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.

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.

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.