

Etkinlik 15: Yeni Başlangıçlar

Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri	Kontrol Yapıları
Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri	Yazım Teknikleri
Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)	İletişim
Erdemler Paleti	Sabır, Merak
Çocuklar bu becerileri kazanabilecek:	- Günlük yaşamdaki koşullu durumları tanımlayabilecek, - ScratchJr'da Dokunarak Başlatma Bloğu'nu kullanabilecek.
Sözcükler	
Öğretmen Hazırlığı	- Etkinlik planını okuyun. ScratchJr Bloklarını yazdırın ve her sayfadaki başlığı kesin.

Isınma

- Kırmızı Işık, Yeşil Işık** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Bugün Kırmızı Işık, Yeşil Işık oyunu oynayacağınızı açıklayın. Alan izin veriyorsa, çocukların “başlangıç çizgisinde” sıralanmasını sağlayın ve odada bir “bitiş işareti” oluşturun. “Yeşil ışık” dediğinizde çocukların “bitiş işaretine” doğru yürümeye başlaması gerektiğini ve “kırmızı ışık” dediğinizde yürümeyi bırakmaları gerektiğini açıklayın. Bir çocuk “yeşil ışıktaki” başlamazsa veya “kırmızı ışıktaki” durmazsa, o çocuk olduğu yerde donup beklemelidir. Aynı talimatları arka arkaya birkaç kez tekrarladığınızdan ve aralıklı olarak değiştirdiğinizden emin olun.

Teknoloji Çemberini Açma

- Ancak ve Ancak!** (Önerilen Süre: 15 dakika)
 - Kırmızı Işık, Yeşil Işık oyununu tartışın.
 - Oyunda öğretmenin ne dediğine dikkat etmemiz gerekiyor. Öğretmen “kırmızı ışık” mı yoksa “yeşil ışık” mı dediğine bağlı olarak farklı şeyler yaptığınızı açıklayın.
 - Bazı şeyleri yalnızca başka bir şey olursa yapabiliriz. Mesela, kırmızı ışıktayken yürürsek, koşarsak ya da başka bir şey yaparsak oyundan çıkabiliriz. Bu nedenle, harekete geçmeden önce ne yapacağımızı kontrol etmek önemlidir.
 - Sadece başka bir şeyi kontrol ettikten sonra yapabileceklerimiz diğer örnekleri tartışın.
 - Don-ateş oynadığınızı düşünün (çocukların sevdiği ve sık oynadıkları başka bir oyun da olabilir). Ancak ve Ancak olarak düşünürseniz, ancak ebe size dokunur ve “don” derse donarsınız ve ancak bir arkadaşınız “ateş” derse çözülüp tekrar oynayabilirsiniz.
 - Çocuklara *Düşün Ruth: Çamaşır Makinası Nasıl İcat Edildi?* adlı hikayeyi okumak istediğinizi varsayın. Ancak kitap kitaplıktaysa okuyabilirsiniz. Eger kitaplıkta değilse okuyabilir misin?
 - Başka ne tür örnekler verebilirsiniz?

ScratchJr Zamanı

Tanıtım Etkinliği:

- Dokununca Başlat Bloğu** (Önerilen Süre: 10 dakika)

- Bir programın başında bu bloğu kullanmanın, bir karakterin programını ancak siz karaktere dokunduktan sonra harekete geçirdiğini gösterin. Dokunarak Başlat Bloğu ile Yeşil Bayrak Bloğunda Başlat arasındaki farkı net bir şekilde göstermek için bunu sunum modunda gösterin.
- Karakteri ancak ve ancak komutuyla birleştirin! Programınızda Dokunarak Başlat Bloğunu kullanırsanız, ancak ve ancak karaktere dokunursanız, program başlayacaktır.



Etkileyici Keşifler:

- **Proje Bitirmek** (Önerilen Süre: 10 dakika)
 - Çocuklara bugün Düşün Ruth Projelerinin son günü olduğunu söyleyin. Proje üzerinde çalışmak için yapacakları son şeyin, hikayelerinde **Dokununca Başlat Bloğunu** kullanarak alıştırma yapmak olduğunu söyleyin.
 - Projenin tamamlanması için ihtiyaç duyulan tüm unsurları içeren bir değerlendirme listesi paylaşın ve çalışmalarını değerlendirmelerini sağlayın. Bir proje için gerekli tüm unsurları içeriyor mu? Örneğin: arka plan, karakterler, hareket blokları, tekrarlama vb.

Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Proje Paylaşımı** (Önerilen Süre: 5 dakika)
 - Çocukların Düşün Ruth projelerini paylaşmalarını ve Dokununca Başlat Bloğunu projelerinde nereye eklediklerini göstermelerini sağlayın. Çocukları arkadaşlarına kodlarını göstermeye, birbirlerinin projelerine iltifat etmeye ve birbirlerine sorular sormaya teşvik edin.

Farklılık Fırsatları

- **Etkinliği Çeşitlendirme**
 - *Kırmızı Işık, Yeşil Işık:* Çocuklara daha önce oynadıkları oyundaki gibi yürümek ve sıralanmak yerine bu defa dans edeceklerini söyleyin. “Yeşil ışık” dediğinizde çocukların dans etmesi, “kırmızı ışık” dediğinde çocukların dansı hemen bırakmaları gerektiğini açıklayın. Bir çocuk “yeşil ışıkta” dans etmez veya “kırmızı ışıkta” durmazsa, o çocuk danstan ayrılmalıdır. Aynı talimatları arka arkaya birkaç kez tekrarladığınızdan ve aralıklı olarak değiştirdiğinizden emin olun.
- **Ek Çalışma**

- Düşün Ruth projeleri ile ilgili etkinlikleri bittiyse, Etkileyici Keşifler ve Teknoloji Çemberini Kapatmaya ayrılan zamanı birleştirin, böylece tüm çocuklar projelerini paylaşma şansı elde edebilir.