

## Etkinlik 16: Hızlan

|                                       |                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bilgisayar Biliminin Güçlü Fikirleri  | Kontrol Yapıları, Modülerite, Temsil, Tasarım Süreci                                                                                                                                                                      |
| Okuryazarlığın Güçlü Fikirleri        | Yazma Süreci, Fenolojik Farkındalık                                                                                                                                                                                       |
| Pozitif Teknolojik Gelişim (PTG)      | İçeriği Oluşturma, Davranışa Karar Verme                                                                                                                                                                                  |
| Erdemler Paleti                       | Sabır                                                                                                                                                                                                                     |
| Çocuklar bu becerileri kazanabilecek: | <ul style="list-style-type: none"><li>ScratchJr da Hız Bloğu'nu kullanabilecek,</li><li>ScratchJr da Başlangıç Bloğunu kullanabilecek.</li></ul>                                                                          |
| Sözcükler                             | <ul style="list-style-type: none"><li>Yavaş: Daha fazla zaman alacak şekilde hareket etmek.</li><li>Hızlı: Daha az zaman alacak şekilde hareket etmek.</li><li>Dönüş: Başladığınız yere geri dönmek.</li></ul>            |
| Öğretmen Hazırlığı                    | <ul style="list-style-type: none"><li>Etkinlik planını okuyun</li><li><a href="#">Etkinlik 16 Öğrenilenleri Kontrol Etme sayfasını</a> yazdırın ya da <a href="#">Öğrenilenleri Kontrol Etme Slaytını</a> açın.</li></ul> |

### Isınma

- İleri Sar (Önerilen Süre: 5 dakika)
  - Çocukları farklı hızlarda (**hızlı, yavaş**) alkışlatın. Daha sonra çocuklarla “Sar Makarayı” adlı tekerlemeyi önce hızlı daha sonra yavaş söylemeye çalışın. Tekerlemeyi söylerken ara ara hızlı ara ara yavaş söylemek gibi farklı denemeler yapın.

### Teknoloji Çemberini Açma

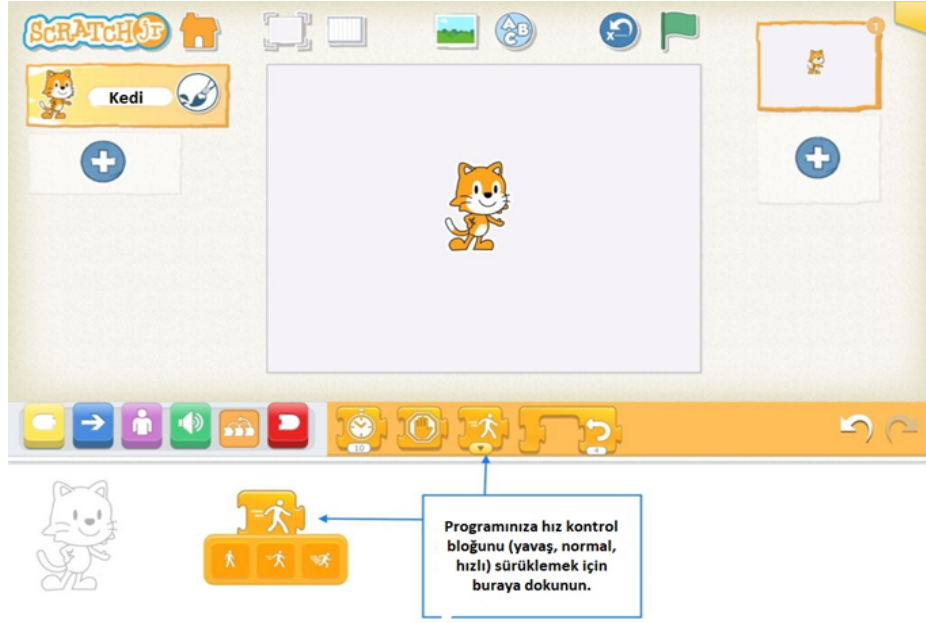
- Yarış Kuralları (Önerilen Süre: 5 dakika)
  - Çocuklarla bir yarışın kurallarını ve temel unsurlarını tartışın.
    - Bir yarıştaki temel unsurlar nelerdir (başlangıç noktası, yarış mesafesi vb.)?

### ScratchJr Zamanı

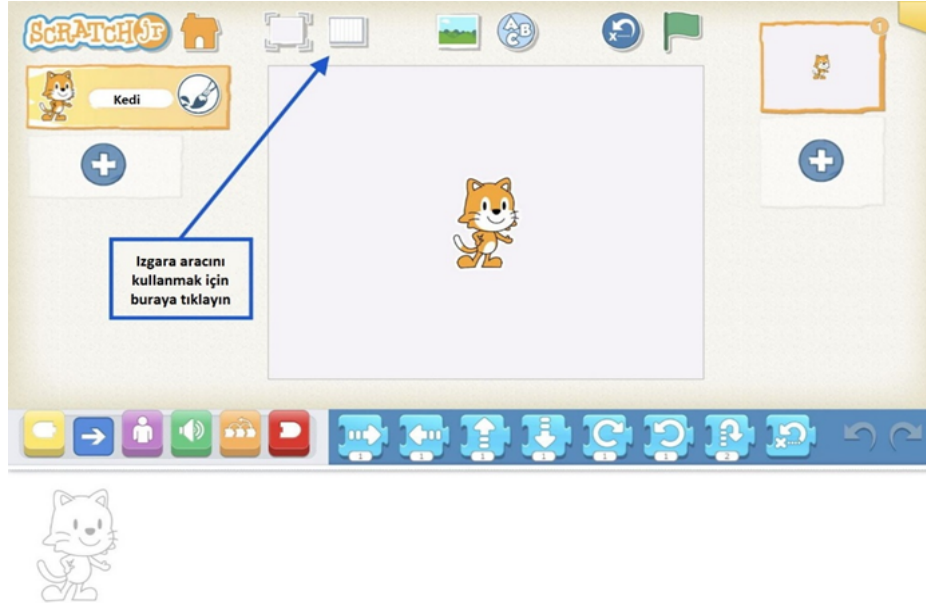
#### Tanıtım Etkinliği:

- Yarışımızı Hazırlıyoruz (Önerilen Süre: 10 dakika)
  - Hız Bloğunu tanıtın.
  - Hız bloğunu kullanarak, ScratchJr'daki karakterlerin farklı hızlarda (hızlı, normal, yavaş, ayrıca “koş, yürü, sürün” olarak da adlandırılır) hareket etmesi sağlanabilir. Hız Bloğu tanıtılabilir ve ScratchJr uygulamasında nasıl kullanılacağını

gösterebilirsiniz.



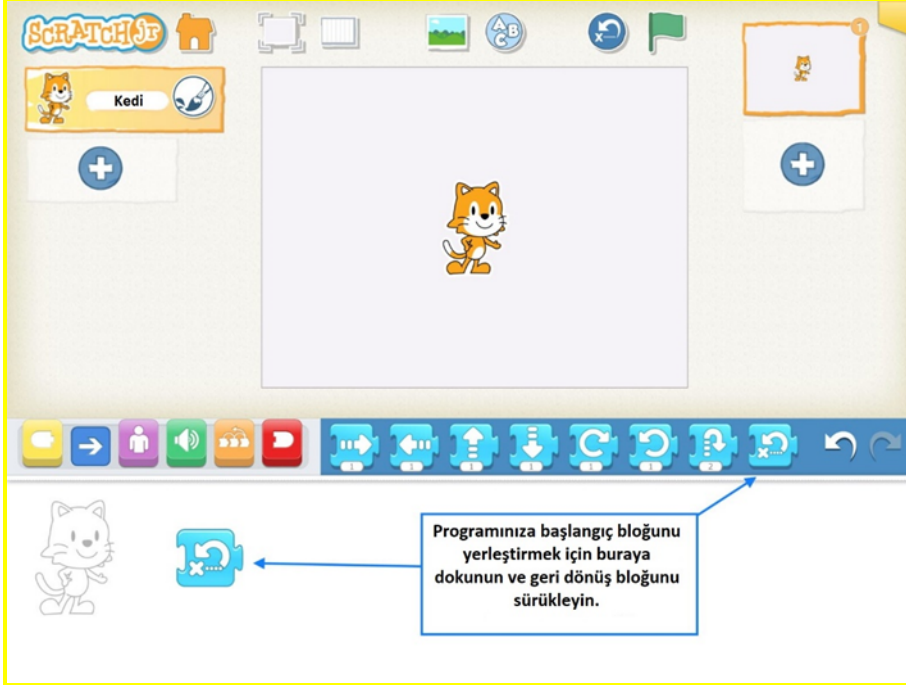
3. Izgara aracının nasıl kullanılacağını gözden geçirin.



4. Izgara aracını kaldırmak için aynı simgeye tekrar tıklayın.



5. Başlangıca Git Bloğunu tanıtın. Bu blok, yarışçıların yarıştan sonra başlangıç noktasına **dönmeleri** gerekeceği için çocuklara yardımcı olacaktır.



**Etkinlik 16 Öğrenilenleri Kontrol Etme:** Bir projeye başlamadan önce, çocukların yeni öğrendikleri kavramları anlayıp anlamadıklarını kontrol edin. Her soruyu çocuklara okuyun ve çocukların baş parmaklarını “evet” için beğenme veya “hayır” için beğenmeme işaretini göstererek yanıt vermelerini sağlayın. Gerekli olduğunda durun ve kavramları yeniden açıklayın.

**Etkileyici Keşifler:**

- **Bu Bir Yarış - ScratchJr (Önerilen Süre: 15 dakika)**
  - Çocuklar, tüm karakterlerin aynı noktadan başladığından emin olmak için Izgara aracını kullanmalıdır. Yarışın kurallarını gözden geçirin:
    - Adil olmak için - Tüm yarışçılar aynı noktadan başlar ve bitiş çizgisine kadar aynı mesafeyi kat eder.

- Yarışçılar, yarışı bitirdikten sonra Başlangıç Bloğu'nu kullanmaya başlamalı.



- Çocuklardan birden fazla (iki veya üç) karakter programlamalarını isteyin. Daha sonra üçlü gruplar halinde, büyük bir bayrak yarışı yapmak için cihazlarını bir araya getirmelerini isteyin.
  - Yarışı kim kazır?
  - Cihazların sırasını değiştirirseniz ne olur?
  - Yarışın en eğlenceli kısmı neydi?

### Teknoloji Çemberini Kapatma

- **Proje Paylaşımı** (Önerilen Süre: 10 dakika)
  - Çocuklar Bu Bir Yarış projesini sınıfla paylaşır.
    - Çocuklar arkadaşlarının paylaştığı projede yarışı hangi karakterin kazanacağını düşünüp, tahminde bulunabilir, hangi karakterin kazanacağını kaç arkadaşının tahmin ettiğini yüksek sesle sayabilir.
    - Ayrıca çocukları arkadaşlarına kodlarını göstermeye, birbirlerinin projelerine iltifat etmeye ve birbirlerine sorular sormaya teşvik edin.

### Farklılık Fırsatları

- **Ek Çalışma**
  - Üç kişilik gruplar halinde öğrencilerden bir bayrak yarışı programlamalarını isteyin.