

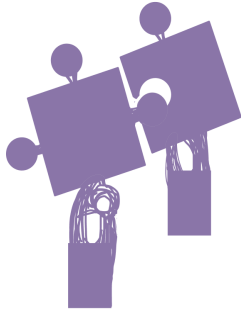


Oyun Alanı Olarak Kodlama

Çocukların bilgisayar bilimine yönelik öğrenme deneyimlerinde oyun önemli bir araçtır. Oyun yoluyla; çocukların bilişsel, dil, sosyal, duygusal, fiziksel, ahlaki ve ruhsal tüm gelişim alanları desteklenmektedir. Oyun alanı olarak kodlama, oyun parkı olarak kodlamanın aksine, açık uçlu keşifler, kişisel olarak anlamlı projeler, hayal gücü, problem çözme, çatışma çözümü ve işbirliği için fırsatlar sağlamaktadır. Oyun alanı olarak kodlama, çocukların normal oyun alanında da bulabildikleri; İçerik Tasarımı , Yaratıcılık, İşbirliği , İletişim, Davranışa Karar Verme ve Topluluk Oluşturmak gibi altı davranışı kullanmalarına fırsat tanımaktadır.

PTD Becerileri	Açıklama
 İçerik Tasarımı	Bir ScratchJr programı tasarlamayı ve tasarlanan programdaki davranışları oluşturmayı içermektedir. İçerik Tasarımı; mühendislik tasarım süreci ve programlamayı içeren bilgi işlemsel düşünme, bilgisayar okuryazarlığı ve teknolojik akıcılığı beslemektedir.
 Yaratıcılık	Çocukların kendileri için anlamlı olan projeleri dönüştürülebilir materyaller ve somut programlama dillerini kullanarak, yaratıcı ve eğlenceli yollarla yeni ürünler yaratmasıdır. Erken çocukluk müfredatında bulunan bir temayı temsil eden ScratchJr bitirme projeleri, çocukları yaratıcı bir sürece dahil etmenin harika bir yoludur.



İşbirliği

ScratchJr programları, çocukları grup olarak çalışmaya, kaynakları paylaşmaya ve birbirlerini önemsemeye teşvik eden bir öğrenme ortamı sunarak işbirliğini desteklemektedir. Bu müfredatta işbirliği, oluşturulan projelerde yardım almak veya yardım etmek, materyalleri ödünç almak veya vermek, birlikte programlamak, ortak bir görev üzerinde birlikte çalışmak olarak tanımlanmaktadır. Bu süreçte işbirliği; çocukların projelerini oluştururken birlikte çalışmalarına rehberlik edilerek teşvik edilir ve çocukların en çok işbirliği yaptıkları arkadaşlarına “teşekkür kartları” çizerek ya da yazarak birbirlerine vermeleri sağlanarak desteklenir.



İletişim

Akranlar arasında veya yetişkinlerle bağ kurmayı sağlayacak ortamlar sağlamaktır. Örneğin çocuklar teknoloji çemberinde, ScratchJr ile yarattıklarını birbirleri ile paylaşırlar. Teknoloji çemberleri, topluluk olarak problem çözmek için iyi bir fırsat sunmaktadır. Bu süreçte öğretmenler tüm çocukları birlikte oturmaya ve paylaşmaya davet ederler. Her sınıfın grup tartışmaları ve çember sürecine ilişkin kendi rutinleri ve uygulamaları vardır. Bu nedenle öğretmenler, sınıflarında halihazırda kullandıkları uygulamaları bu müfredattaki teknoloji çemberine uyarlamalıdır.



Topluluk Oluřturma

Fikir alış veriş ve fikirlerin paylaşılmasının önemli olduğunu teşvik etmek için bir ortam oluřturmaktır. Çocuklar tarafından yapılan bitirme projeleri, herkese açık bir davet, gösteri günü veya sergi aracılıęıyla aileler, dięer çocuklar ve öğretmenler gibi topluluk üyeleriyle paylaşılır. Bu etkinlikler, çocukların öğrenme sürecini ve somut ürünlerini aileleri ve arkadaşlarıyla paylaşmaları ve kutlamaları için özgün fırsatlar sunar. Bu fırsat çocuklara, bu müfredat sürecinde oluřturdukları bitirme projelerini nasıl inşa ettiklerini, programladıklarını ve problemleri nasıl çözdüklerini açıklarken öğretmen rolünü oynama olanaęı tanımaktadır.



Davranıřa Karar Verme

ScratchJr ile çalışırken çocuklar "... olursa ne olur?" sorusu üzerine düşünme, olası sonuçları deneme ve dięer sonuçları inceleme fırsatına sahip olmaktadır. PTG (Pozitif Teknolojik Geliřim) yaklařımına göre geliřtirilen bu programda davranıřlarımızın sonuçlarını öğrenmek ve deęerlendirmek de müfredatın bir parçasıdır. Çocukların davranıřlarına adil ve sorumlu bir şekilde rehberlik edecek bir iç pusula geliřtirmelerine yardımcı olmanın, kodlamayı öğrenmek kadar önemli olduęu vurgulanmaktadır.