



Evde Çocuklarınızla Teknolojiyi Kullanarak Yapabileceğiniz Etkinlikler Neler?

<https://www.dha.com.tr/istanbul/evde-cocuklariyzla-teknolojiyi-kullanarak-yapabileceginiz-etkinlikler-neler/haber-1770649>



Koronavirüs pandemisi nedeniyle alınan önlemler kapsamında online eğitimlerine evlerinden devam eden öğrencilerin aileleri ile teknolojiyi kullanarak eğlenceli vakit geçirebilmeleri ve teknolojiyle iç içe olmaları adına Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri öğretmenleri hazırladıkları örnek çalışmaları duyurdu. Okul, evde ebeveynler ile birlikte yapılabilecek bu çalışmaların çocukların yaratıcılıklarının geliştirmelerine katkısı olacağını duyurdu.

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgınından dolayı uzmanlar “Evde Kal” çağrısı yaparken okullarda da online eğitim modeline geçildi. Bu dönemde Bilfen Okulları dahil pek çok okul tüm alt yapı çalışmalarını tamamlayıp öğrencileri ile “Dijital” platformlarda buluştu. Bu dönemde okullarda her yıl mayıs ayının ilk haftası kutlanan Bilişim Haftası kapsamında

pek çok etkinlik de online ortama taşdı. Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri Bölümü de öğrencilerin ebeveynleriyle birlikte yapabilecekleri 99 farklı etkinlik hazırladı.

YARATICILIKLARINI GÖSTERMELERİNE FIRSAT VERECEK İÇERİKLER KURGULANDI

Okul, öğrenciler için teknolojiyi üretmeye teşvik eden ve gerçek yaşamla buluşturan, aynı zamanda farklı ilgi alanlarında merak uyandırarak yaratıcılıklarını göstermelerine ve geliştirmelerine fırsat veren içeriklerin kurgulandığını duyurdu. Bu içerikler farklı yaş gruplarına özel etkinliklerde yaratıcılık, bilişimsel düşünme ve kodlama, mühendislik ve tasarım, üretkenlik temaları altında bir araya getirildiği bildirildi.

ÇOCUKLARIMIZIN TEKNOLOJİYİ NASIL KULLANDIKLARININ FARKINDA OLMALIYIZ

Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri Bölüm Başkanı Celale Esra Algan, “Dijital teknolojilerin katlanarak geliştiği dijital dönüşüm diye adlandırdığımız bir yüzyıldan geçiyoruz. Bu yüzyılda yaşama ve öğrenme biçimlerimiz, çalışma biçimlerimiz, sosyalleşmemiz tamamen yeniden şekilleniyor.” dedi ve ekledi: “Dünyanın bu kadar hızlı bir dönüşüm içindeyken gelecekte dijital mimar, sanal çevre tasarımcısı, avatar tasarımcısı, alternatif araç geliştiricisi gibi mesleklere sahip olacak çocukları değişen dünyaya adapte olacak esneklikte ve becerilerle yetiştirmemi çok önemlidir. Öncelikle çocuklarımızın teknoloji ile geçirdikleri zamanda teknolojiyi nasıl kullandıklarının farkında olmalıyız. Yani burada çocuğumuzun teknolojiyi hangi amaçla kullanarak vakit geçirdiği önem kazanıyor. Tüketim amaçlı değil üretim amaçlı teknolojiden yararlandıklarında teknolojiyle geçirdikleri zaman da kaliteli hale geliyor. Çocuğumuz kodlama yaptığında veya dijital bir hikaye, animasyon, web sitesi, grafik tasarladığında, teknolojiyi kullanarak müzik yaptığında, film çektiğinde, bir rapor hazırladığında, elektronik tablolarla analiz ve hesaplamalar yaptığında üretiyor. Yani tüm bu etkinlikleri yaparken çocuğumuz cihaz başında aktif ve aktif olduğu kadar onları geleceğe hazırlayacak olan yaratıcılık, eleştirel ve analitik düşünme becerilerini de geliştirmiş oluyor.”

EVDE EBEVEYNLER İLE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

Bilfen İlköğretim Kurumları Bilişim Teknolojileri öğretmenlerinin hazırladığı evde ebeveynler ile birlikte yapılabilecek örnek çalışmalardan bazıları şöyle sıralandı;

"HIZLANDIRILMIŞ ZAMANLAR

Bir kuru bakliyat çimlendirelim. Nasıl mı?

Nasıl büyüdüğünü hızlandırılmış olarak görmek ister misin? Bakliyatı diktiğiniz ilk günden başlayarak 30 gün boyunca her gün aynı açıdan aynı ışıkla fotoğrafını çek. Çektiğin fotoğrafları tabletinde Stop Motion animasyon uygulaması ile hızlandırılmış bir video haline getir. Değişimi farklı bir açıdan keşfet!

AĞIR ÇEKİM İLE HEYACAN VERİCİ SAHNELER

Bir buz nasıl eriyor veya bir mürekkep suda nasıl dağılıyor? Zamanı yavaşlatarak görmek ister misin? Nasıl mı?

Tabletinin kamera modunu ağır çekime al ve kayıda başla. Gördüklerine inanamayacaksın!

FOTOĞRAFLAR KONUŞUYOR

Bir hayvanı, bir tenis topunu, bir sebzeyi hatta ünlü bir bilim adamını veya tarihten bir kişiyi konuşturmak ister misin? Nasıl mı?

Konuşturmak istediğin kişinin veya nesnenin fotoğrafını çekebilirsin. Dilersen internetten de fotoğraf indirebilirsin. Tabletine yükleyeceğin ChatterPix uygulamasında fotoğrafı açtıktan sonra bir ağız çizip sesini kaydet. İşte animasyonun hazır!

GERİ DÖNÜŞÜM ROBOTLARI

Evde geçirdiğin her gün ne kadar çok çöp çıktığını fark ettin mi? Peki bazı bozulan oyuncakların da bu çöplere dahil oluyor mu? Hiçbirini atma! Şimdi seninle onları kullanarak çok eğlenceli bir robot yapacağız. Nasıl mı?

Ailenle birlikte evde geri dönüşüm için kullanılabilecek malzemeleri bulmaya başla. Artık yazmayan bir kalem, çalışmayan bir fare, eski bir CD, bozulmuş oyuncaklar, plastik şişe kapakları evde bulabildiğin ve artık işe yaramayan ne varsa toplama zamanı. Makas, yapıştırıcı ve boya kalemlerine ihtiyacın olacak. Haydi robotunu tasarla!

MİNİ ELEKTRİK SÜPÜRGESİ

Ben mucit olmak ve evimde de kendi yaptığım icatları kullanmak istiyorum diyorsan mini elektrik süpürgesiyle serüvenine başlayabilirsin.

Nasıl mı?

Malzemeler: İçecek kutusu, ince kumaş, kapak, tül, DC motor, anahtar, yapıştırıcı, maket bıçağı. Kolları sıva, işte başlıyoruz!

3B KİTAP KAPAĞI TASARIMI

En sevdiğiniz kitabın kapağını yeniden tasarlamak mı istersiniz? Yoksa yazdığınız bir hikâyenin kapağını mı? Nasıl mı?

Paint programını açtıktan sonra Paint 3B ile Düzenle komutuna tıklayın ve çizime başlayın. Kitabın konusunu kapakta yansıtın, kitabın adını ve yazarını kapağa yazın. Çizimini önce bir kâğıda kalem ve boya kullanarak yapabilir ve sonrasında elindeki görseli kullanarak bilgisayardan çizime başlayabilirsiniz. Kapağın eminim ki çok dikkat çekici olacak!

EVİN İÇİNDEKİ ŞEKİLLER

Evin içinde gizlenmiş pek çok saklı şekil var. Onları bulmaya hazır mısınız? Hatta bu şekillerden farklı figürler de oluşturabilirsiniz.Nasıl mı?

Tabletinin kamerasıyla gizlenmiş şekilleri bul ve fotoğraflarını çek. Çektiğin fotoğrafları tabletinde galeri uygulamasından aç ve çektiğin fotoğrafları düzenle. Kalem ve filtre özelliklerini kullanarak farklı renkler verebilir, belki de bir pinpon topunu yapacağın çizimle bir insan yüzü haline çevirebilirsin.

3B BİLİM KURGU HİKAYESİ

Bilim kurgu hikayesine var mısınız? Hikayende sen de oynayabilirsin veya 3 boyutlu olarak hikayenin karakterlerini kendin de tasarlayabilirsin.Nasıl mı?

<https://toontastic.withgoogle.com/> adresine git veya tablet uygulamasını indir. Senaryonu hazırla, karakterlerini tasarla. Animasyonlar ve müzik ekleyerek dijital hikayeni tamamlayabilirsin.

MUTFAKTA BİRİ Mİ VAR?

Limonata yapmaya var mısınız? Yoksa kek mi? Tost mu dedi biriniz? Mutfağa gir, istediğin bir tarifi ebeveynlerinden yardım alarak yap ve resimlerle adım adım nasıl yaptığını anlatan algoritmanı oluştur.Nasıl mı?

Seçtiğin tarifi yaparken adım adım her aşamanın fotoğrafını çek. İşe malzemelerin fotoğrafını çekerek başlayabilirsin. Tabletinde Book Creator web veya tablet uygulamasını aç, çizgi roman sayfa düzenlerinden birini seç ve çektiğin resimleri ekle. Konuşma balonlarını ekle ve algoritmanı sırasıyla numaralandırarak yazmayı unutma! Yemek tarifi algoritmana dilersen ses ve video da ekleyebilirsin.

ALGORİTMA AVCISI

Korsanların hazineleri bulabilmek için kullandıkları haritaları düşünün. Harita olmadan hazineye ulaşamazlar. Bu etkinlikte evinizin farklı odalarını ve seçtiğiniz farklı eşyaları kullanabilirsiniz. Nasıl mı?

Evinizde seçtiğiniz bir odaya bir eşyanızı saklayın. Daha sonra farklı bir odayı başlangıç noktası olarak belirleyin. Bu noktadan itibaren sakladığınız eşyaya ulaşmak için hangi adımların izlenmesi gerektiğini bir algoritma şeklinde kâğıda yazın. Algoritma haritanızı

birkaç farklı parçadan oluşturup her aşamada bir parçanın bulunmasını sağlayarak oyunu zorlaştırabilirsiniz. Ailenizden kâğıtta yer alan talimatları kullanarak hazineyi bulmalarını isteyin. Ailenin her üyesi birer harita hazırlayabilir ve bu şekilde oyunu geliştirebilirsiniz.

ARDUNİO: SOSYAL MESAFE UYARISI

“Sosyal mesafe kuralına insanlar ne kadar uyuyor? Mesafe sensörünü kullanarak sosyal mesafe uyarı sistemi geliştirmeye ne dersin? Nasıl mı? <https://www.tinkercad.com/> adresine git ve Circuits seç. Tasarlayabileceğin bu devre için bir adet arduino, ultrasonic mesafe sensörü ve bir adet buzzera ihtiyacın var. Market kasasına yerleştirilecek devre, müşterinin 2 m’den daha fazla yaklaşması ile buzzer devreye girecek ve uyarıda bulunacak.

SCRATCH: ÇARKIFELEK

İngilizceni geliştirdiğin bir kodlama oyunu geliştirmeye var mısın?

Nasıl mı? <https://scratch.mit.edu/> adresine git ve yeni bir proje oluştur. Çarkı çevir butonuna bastığında çarkifeleğin dönecek ve gelen resimli nesnenin İngilizce karşılığını doğru işaretlemen gerekecek. Her doğru da çarkta verilen puanı kazanacaksın. Dilersen çarklara matematik işlemleri yazabilir çarkı çevirince gelen soruları arkadaşlarınla birbirinize sorabilirsiniz.