

Hafif Düzeyde Zihinsel Engelli Çocukların Aileleri ve Bakıcıları için BT Etkinlik Rehberi



Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Co-funded by
the European Union

Anlaşma numarası N°:
2022-BE02-KA220-SCH-000088041

İçindekiler

Hafif Düzeyde Zihinsel Engelli Çocukların Aileleri ve Bakıcıları için BT Etkinlik Rehberi.....	1
Giriş.....	3
Aileler ve Bakıcılar için Örnek Aktiviteler	4
Microsoft Word ile Dil Becerilerini Geliştirme	4
SEESAW ile Vatandaşlık Becerilerinin Geliştirilmesi	5
Lingokids ile Dil Becerilerini Geliştirmek	6
Canva ile Dil Becerilerini Geliştirmek	8
Dönen Çark Etkinliği ile Duyguları Keşfetmek: WORDWALL	9
İşbirliğine Dayalı Dijital Duvarlar (Mentimeter) Aracılığıyla Sosyal Becerilerin ve Öğrenme Becerilerinin Geliştirilmesi	11
Arkadaşlık Kurmak: Arkadaşlık Becerilerini Öğrenmek İçin Eğlenceli Bir Kahoot Quiz	13
Ebeveynler için Temel Kılavuz: Öğrenme için BİT Araçlarının Kullanımı	15
Düşüş (Storyjumper)	15
Elektrik Devreleri (PowerPoint İnteraktif Sunum)	16
Kesirler - Eşitlik (PHET Simülasyonu).....	18
Benim Günüm (NaturalReader)	20
Konuşmanın Bölümleri - Değerlendirme (Brainscape Flashcards)	22
Benim Hakkımda Her Şey: My Favorite Things - "Bigger or Smaller" (Tahterevalli Etkinliği)	24
ClassDojo - Dijital Becerileri Birlikte Geliştirmek: "İşbirliğine Dayalı Dijital Duvarlar"	26
Blockly Oyunları ile Dijital Beceriler Geliştirme	29
Geometrik Şekilleri Tanıma (LearningApps).....	30
Kültürel Anlayış için Prezi Kullanımı	32

Giriş

Sevgili Ebeveynler ve Bakıcılar,

Dijital teknolojilerin hızla gelişen etkisiyle birlikte, öğrencilerimizin eğitim süreçlerinde teknoloji kullanımının önemi giderek artmaktadır. Bu bağlamda MESI4SEN projesi, özel eğitim ihtiyacı olan öğrencilerin dijital becerilerini geliştirmek ve onları modern eğitim teknolojileriyle tanıştırmak için Web 2.0 araçlarının kullanımını teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Web 2.0 araçları, öğrenci katılımını artıran, bireysel öğrenme farklılıklarına uyum sağlayan ve eğitim materyallerini daha erişilebilir hale getiren etkileşimli öğrenme deneyimleri sağlar.

Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ), bireylerin bilgi, beceri ve yeteneklerini geliştirmelerini destekleyen sekiz temel yeterlilik alanı tanımlamaktadır. Bu yetkinlikler hem kişisel gelişimi hem de topluma aktif ve üretken katılımı teşvik etmektedir. MESI4SEN projesi kapsamında hazırlanan öğrenci içeriği bu sekiz yetkinlik alanına dayanmaktadır. AYÇ'de belirtilen sekiz temel yetkinlik şunlardır:

1. **Ana dilde iletişim:** Duygu, düşünce ve bilgileri etkili bir şekilde ifade edebilme becerisi.
2. **Yabancı dilde iletişim:** Farklı dillerde anlama, konuşma ve yazma becerisi.
3. **Matematiksel yeterlilik ve bilim ve teknolojiye temel yeterlilikler:** Sayısal düşünebilme, bilimsel süreçleri anlayabilme ve uygulayabilme becerisi.
4. **Dijital yetkinlik:** Dijital teknolojileri güvenli, eleştirel ve yaratıcı bir şekilde kullanma becerisi.
5. **Öğrenmeyi öğrenme:** Kişinin kendi öğrenme sürecini yönetme ve yeni bilgilere erişme becerisi.
6. **Sosyal ve sivil yeterlilik:** Topluma uyum sağlama, sorumluluk alma ve etkili bir şekilde işbirliği yapma becerisi.
7. **Girişimcilik yetkinliği:** Fikir üretme, proje planlama ve fırsatları değerlendirme becerisi.
8. **Kültürel farkındalık ve ifade yetkinliği:** Kültürel kimliği tanıma ve sanat ve yaratıcı ifadeler yoluyla iletişim kurma becerisi.

MESI4SEN projesi ortaklarının uzmanları tarafından geliştirilen bu rehber, çocuklarının dijital araçları güvenli ve etkili bir şekilde kullanmalarına yardımcı olma konusunda aileleri desteklemeyi amaçlamaktadır. Web 2.0 araçlarının verimli bir şekilde nasıl kullanılacağına, dijital okuryazarlık becerilerinin nasıl geliştirileceğine ve öğrenciler için pratik öğretim tekniklerinin nasıl uygulanacağına dair stratejik öneriler içermektedir. Ayrıca, öğrencilerin teknolojiyi eğitim amaçlı kullanmalarına yardımcı olmak için bu araçların nasıl yapılandırılacağı ve öğrenme sürecine nasıl entegre edileceği konusunda rehberlik sağlar.

Proje, dijital okuryazarlık becerilerini geliştirerek ve teknoloji tabanlı öğretim yöntemlerini uygulayarak öğrencilerin dijital dünyada daha bağımsız, güvenli ve etkili bireyler olmalarını hedefliyor. Ailelerin bu süreçte aktif katılımı, öğrencilerin dijital araçlarla sağlıklı bir ilişki kurmalarına ve öğrenme deneyimlerinden en iyi şekilde yararlanmalarına destek olacaktır.

Aileler ve Bakıcılar için Örnek Etkinlikler

Aşağıdaki aktiviteler, ailelerin ve bakıcıların hafif zihinsel engelli çocukları çeşitli ICT araçlarını kullanarak öğrenmeye dahil etmeleri için tasarlanmıştır. Her aktivite öğrenme odağını, aracı ve amacını vurgulamakta ve etkili kullanım için ipuçları sunmaktadır.

Microsoft Word ile Dil Becerilerini Geliştirme

Ne Öğreniyoruz? Bu etkinlik, çocuğunuzun *Microsoft Word* kullanarak yazma, okuduğunu anlama ve kelime dağarcığı oluşturmaya odaklanarak çok dilli yeterlilikler geliştirmesine yardımcı olur.

Ne Yapar: Microsoft Word, yazılı belgeler oluşturmak, biçimlendirmek ve düzenlemek için kullanılan bir kelime işlem aracıdır. Yazım, dilbilgisi ve farklı dillerde cümle kurma pratiği yapmak için kullanışlıdır.

Yetkinlik Alanı: Bu aktivite çok dilli yetkinliği (okuma ve yazma) hedefler. Microsoft Word, hafif zihinsel engelli çocukların yazma ve metin manipülasyonu yoluyla dil becerilerini geliştirmeleri için ideal, yapılandırılmış ve dikkat dağıtmayan bir ortam sağlar.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Henüz yüklenmemişse, Microsoft Office web sitesinden veya cihazınızın uygulama mağazasından Microsoft Word'ü indirin. Microsoft Word'ü açın ve yeni bir belge başlatın.
- **Temel İşlevler:** Dil öğrenimini etkileşimli hale getirmek için yazım denetimi, metin vurgulama ve yazı tipi renkleri gibi özellikleri kullanın. Ayrıca çocuğunuzun yazdıklarına yorumlar ekleyebilir veya düzeltmeler ya da öneriler sunmak için Değişiklikleri İzle özelliğini kullanabilirsiniz.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Kolay Aktiviteler:**
 - Word'de haftalık bir heceleme listesi oluşturun ve her yeni kelimeyle cümle yazma alıştırmaları yapmak için belgeyi kullanın.
 - Yeni kelimeleri ve basit gramer yapılarını kullanmaya odaklanarak hedef dilde kısa hikayeler veya resim açıklamaları yazın.

Ne Zaman Kullanılmalı? Düzenli bir öğrenme rutini oluşturmaya yardımcı olmak için yazma pratiği için belirli zamanlar ayırın (örneğin haftada birkaç kez 20-30 dakika).

Düzenli Tutmak: İlerlemenin kolay takibi ve gözden geçirme için tüm Word belgelerini özel bir klasöre kaydedin (dile ve tarihe göre etiketlenmiş).

Motive Olmak: Görebilecekleri ve başkalarıyla paylaşabilecekleri bir "Dil Öğrenme Portföyü" oluşturmak için çalışmalarını yazdırarak çocuğunuzu teşvik edin. Özgüvenlerini artırmak için ilerlemelerini kutlayın.

Kaynaklar:

- Dil öğrenimini geliştirebilecek ek Word özelliklerini öğrenmek için Microsoft Office web sitesindeki veya YouTube'daki çevrimiçi öğreticileri kullanın.
- Çocuğunuzun Word kullanarak tamamlayabileceği çok dilli çalışma sayfaları veya etkinlikler sunan web sitelerini keşfedin.

SEESAW ile Vatandaşlık Becerilerinin Geliştirilmesi

Ne Öğreniyoruz? Bu etkinlik, çocuğunuzun temel yurttaşlık değerlerini, haklarını ve sorumluluklarını anlamaya odaklanarak yurttaşlık yetkinliğini geliştirmesine yardımcı olur.

Ne Yapar: *Tahterevalli*, öğrencileri vatandaşlık hakkında etkileşimli senaryolar ve oyunlarla meşgul eden, toplumsal normların ve vatandaşlık görevlerinin anlaşılmasını teşvik eden dijital bir platformdur.

Yetkinlik Alanı: Bu etkinlik, sosyal ve vatandaşlık yeterliliklerine odaklanarak öğrencilerin toplumun nasıl işlediğini kavramalarına, ortak kamusal sembollerini tanımlamalarına ve günlük yaşamı etkileyen basit yasa ve kuralları anlamalarına yardımcı olur.

Araç ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Tahterevalli web sitesinde Tahterevalli platformunu çevrimiçi ziyaret edin. Ücretsiz bir hesap oluşturun ve vatandaşlık faaliyeti modüllerine erişmek için oturum açın.
- **Temel İşlevler:** Seesaw, vatandaşlık senaryolarını gösteren interaktif hikayeler ve basit oyunlar sunar. Öğrenciler için anlama ve akılda tutmaya yardımcı olmak için görsel ve işitsel ipuçları sağlar.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Kolay Aktiviteler:**
 - Tahterevalli'nin hikaye anlatma özelliğini kullanarak bir topluluk üyesinin "hayatında bir gün" boyunca yürüyün ve her bir karar noktasını tartışmak için duraklayın (örn. kurallara uymak, başkalarına yardım etmek).
 - Seesaw'un sınıf anketinde oy kullanmak veya gönüllü bir etkinlik seçmek gibi topluluk katılımını simüle eden etkileşimli mini oyunları ile etkileşime geçin.

Ne Zaman Kullanılmalı? Tahterevalli oturumlarını haftalık rutininize entegre edin (örneğin, her Çarşamba öğleden sonra yaklaşık 30 dakika).

Düzenli Tutmak: Her oturumda tartışılan senaryoların ve öğrenilen yeni kavramların basit bir kaydını veya günlüğünü tutun. Bu, zaman içinde öğrenmeyi pekiştirmeye yardımcı olacaktır.

Motivasyonunuzu Koruyun: Tahterevalli modüllerinin tamamlanmasını, Tahterevalli içinde bir rozet kazanmak veya sonrasında favori bir aile etkinliğinin tadını çıkarmak gibi küçük bir ödülle kutlayın.

Kaynaklar:

- Her bir özelliğin en iyi şekilde nasıl kullanılacağına dair öğretmenler için Seesaw'daki yerleşik **Yardım** bölümünü kontrol edin.
- Eğitim web sitelerinde bulunan çocuk dostu videolar veya sivil konularla ilgili basit okumalar gibi tamamlayıcı materyalleri keşfedin.

Lingokids ile Dil Becerilerini Geliştirme

Ne Öğreniyoruz? Bu etkinlik, çocuğunuzun çok dilli yetkinliklerini geliştirmesine yardımcı olmak için tasarlanmış olup, eğlenceli oyunlar ve hikayeler aracılığıyla kelime edinimi, temel dilbilgisi, telaffuz ve dinleme becerilerine odaklanmaktadır.

Ne Yapar: *Lingokids*, çocuklar için ilgi çekici dil öğrenme içeriği sağlayan bir eğitim uygulamasıdır. Dil öğrenimini eğlenceli ve etkili hale getiren oyunlar, şarkılar ve interaktif aktiviteler içerir.

Yetkinlik Alanı: Bu aktivite çok dilli yeterlilikleri vurgular. *Lingokids*, öğrenme hızlarına uygun tekrarlayan, görsel olarak ilgi çekici ve etkileşimli içerik sağlayarak hafif zihinsel engelli çocukları destekler.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** App Store (iOS) veya Google Play'den (Android) **Lingokids** uygulamasını indirin. Bir hesap oluşturun ve zorluk seviyesini ihtiyaçlarına göre ayarlayarak çocuğunuz için bir profil oluşturun.
- **Temel İşlevler:** Uygulama içinde, yeni kelimeler ve basit cümleler öğreten çeşitli oyunları ve aktiviteleri keşfedin. Müzik ve hikaye anlatımı yoluyla dili pekiştiren şarkı ve videolardan yararlanın.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Kolay Aktiviteler:**
 - Çocuğunuzun *Lingokids*'teki "Kelimeleri Eşleştir" oyununu oynamaya teşvik edin. Hedef dilde kelime dağarcığı.
 - Yeni dilde haftanın günleri, renkler veya sayılar gibi temel bilgileri öğreten *Lingokids* şarkılarını izleyin ve birlikte söyleyin.

Ne Zaman Kullanılmalı? Tutarlı bir öğrenme rutini oluşturmak için her gün dil etkinlikleri için belirli zamanlar ayırın (örneğin, kahvaltı sırasında veya okuldan sonra).

Düzenli Tutmak: Çocuğunuzun hangi aktivitelere katıldığını takip etmek için uygulamanın ebeveyn kontrol panelini kullanın.

ile. Gelecekteki öğrenimi kişiselleştirmek için ilerlemelerini ve en sevdikleri oyun veya şarkı türlerini not edin.

Motivasyonunuzu Koruyun: Uygulama içindeki başarıları (bir seviyeyi tamamlamak veya yeni bir kelime grubunda ustalaşmak gibi) küçük ödüller veya bol miktarda övgü ile kutlayarak çocuğunuzun öğrenme konusunda heyecanlanmasını sağlayın.

Kaynaklar:

- Çocuğunuzun dil öğrenimini desteklemeye yönelik ipuçları ve çocuğunuzun öğrenme aşamasına göre uyarlanmış ek kaynaklar için Lingokids uygulamasındaki **Ebeveyn Bölümünü** ziyaret edin.
- Evde dil öğrenimini geliştirmek için uygulamayı kullanma konusunda daha fazla etkinlik fikri ve tavsiye için Lingokids Blog'a göz atın.

Çok Dilli Yetkinlikler için Lingokids Nasıl Kullanılır?

Giriş: Lingokids, çocukların dil öğrenme becerilerini geliştirmek için tasarlanmış interaktif bir eğitim platformudur. Birden fazla dili eğlenceli ve etkili bir şekilde öğretmek için ilgi çekici aktiviteler, oyunlar ve şarkılar kullanır. Aşağıda, temel özellikleri vurgulanarak Lingokids'in nasıl kullanılacağına ilişkin adım adım bir kılavuz yer almaktadır.

Adım 1: Lingokids Arayüzünde Gezinme

1. Cihazınızda **Lingokids** uygulamasını açın.
2. Ana ekranda "Dersler", "Oyunlar" ve "Şarkılar" gibi bölümler bulacaksınız.
3. Rehberli bir öğrenme deneyimine başlamak için **Dersler** bölümüne dokununuz.

Adım 2: Dersler Özelliğini Kullanma

1. **Dersler** bölümünde, çocuğunuzun keşfetmesi için bir konu veya başlık seçin.
2. Her ders, interaktif içerik kullanarak belirli dil becerilerini öğretmek için tasarlanmıştır.
3. Çocuğunuzun her dersi tamamlamak için ekrandaki talimatları izlemesini sağlayın.

Adım 3: İnteraktif Aktiviteleri Keşfetme

1. Lingokids ayrıca dil becerilerini pekiştirmek için bağımsız **Oyunlar** ve **Şarkılar** da sunar.
2. Ana ekrandan **Oyunlar** veya **Şarkılar** bölümünü seçin.
3. Kelime ve telaffuz pratiğini eğlenceli bir şekilde yapmak için çocuğunuzun oyun oynamasına veya şarkılara eşlik etmesine izin verin.

Adım 4: İlerlemeyi İzleme

- Çocuğunuzun öğrenmesini izlemek için uygulamanın **İlerleme Takibi** özelliğini kullanın. Tamamladıkları aktiviteler ve elde ettikleri başarılar veya öğrendikleri yeni kelimeler hakkında ayrıntılı raporlara erişebilirsiniz. Bu, gelişmeleri ve ekstra uygulamaya ihtiyaç duyabilecek alanları görmenize yardımcı olur.

Adım 5: Lingokids'in Sınıfta Uygulanması (daha geniş kullanım için)

- Öğretmenler ilgi çekici, interaktif öğrenme deneyimleri oluşturmak için Lingokids'i ders planlarına entegre edebilirler. Çocuğunuzun öğretmeniyle birlikte çalışıyorsanız, Lingokids sınıf etkinliklerini tamamlayabilir.
- Eğitimciler, uygulama etkinliklerini geleneksel öğretim yöntemleriyle birleştirebilir veya sosyal öğrenmeyi teşvik etmek için Lingokids oyunlarını ve şarkılarını kullanarak grup oyunlarını teşvik edebilir.

Ek Kaynak: Lingokids, kelime pratiği için bir **Zıt Kelimeler** videosu sunmaktadır. Buradan izleyebilirsiniz: Zıtlıklar Videosu - Lingokids (tam kılavuzdaki QR kodu aracılığıyla da erişilebilir).

Bağlantı :<https://lingokids.com/english-for-kids/videos/opposites-words>

veya bu QR kodunu kullanın:



Canva ile Dil Becerilerini Geliştirme

Ne Öğreniyoruz? Bu aktivite çocuğunuzun kelime dağarcığı oluşturma, temel dilbilgisi ve kültürel takdir gibi çok dilli yetkinliklerini posterler, bilgi kartları ve infografikler gibi görsel araçlar aracılığıyla geliştirmesini destekler.

Ne Yapar: *Canva*, görsel öğrenme materyalleri oluşturmayı kolaylaştıran bir grafik tasarım aracıdır. Kavramları ve kelimeleri görsel olarak temsil etmeye yardımcı olduğu için özellikle dil öğrenimi için kullanışlıdır.

Yetkinlik Alanı: Bu etkinlik çok dilli yeterliliklere odaklanmaktadır. Canva'yı kullanarak çocuğunuz yeni kelimeler öğrenebilir, dilbilgisi kurallarını anlayabilir ve özelleştirilmiş tasarımlar oluşturup görüntüleyerek kültürel unsurları keşfedebilir.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir?** Canva web sitesine gidin ve ücretsiz bir hesap için kaydolun. Temel özellikleri öğrenmek için Canva'da hızlı bir tura veya eğitime katılabilirsiniz.
- **Temel İşlevler:** Canva, dil öğrenme materyalleri oluşturmak için kullanabileceğiniz birçok şablon sunar. Örneğin, kolayca kelime bilgi kartları, bir gramer kavramını açıklayan infografik posterler veya resim ve metin içeren basit kültürel sunumlar tasarlayabilirsiniz.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Kolay Aktiviteler:**

- Hedef dildeki yeni kelimeler için her kelimeyi bir resimle eşleştirerek bir dizi bilgi kartı tasarlayın. Bunları yazdırın veya pratik yapmak için ekranda çevirin.
- Kavramı görselleştirmek için Canva'nın simgelerini ve metin kutularını kullanarak birlikte bir dilbilgisi kuralını açıklayan basit bir infografik oluşturun (örneğin, fiil zamanlarının renkli bir tablosu veya cümle yapısını gösteren bir poster).

Ne Zaman Kullanılmalı? Canva etkinliklerini düzenli dil öğrenme seanslarınıza dahil edin (örneğin, haftada iki kez, her seferinde 20-30 dakika). Görsel yaratım, daha metin tabanlı alıştırmalardan hoş bir değişiklik olabilir.

Düzenli Tutmak: Tüm tasarımlarınızı Canva içindeki belirli klasörlere kaydedin. Bunları dile veya konuya göre düzenleyebilirsiniz (örneğin, "İspanyolca - Yemek Sözcükleri" veya "Dilbilgisi Çizelgeleri"), böylece kolayca bulabilir ve yeniden kullanabilirsiniz.

Motivasyonunuzu Koruyun: Her ay küçük yaratıcı hedefler belirleyin. Örneğin, "Dil Portföyüm" Canva projesine her hafta yeni bir sayfa eklemeyi hedefleyin. Bu başarıları portföyü birlikte gözden geçirerek veya aile üyeleriyle paylaşarak kutlayın.

Kaynaklar:

- Sizin ve çocuğunuzun daha da ilgi çekici görsel öğrenme yardımcıları oluşturmaya yardımcı olabilecek daha gelişmiş özellikleri kullanma konusunda ücretsiz eğitimler için **Canva'nın Tasarım Okulu'nu** (Canva'nın web sitesinde mevcuttur) keşfedin.
- Canva projelerine dönüştürülebilecek içeriklerle ilgili fikirler için çevrimiçi dil öğrenme sitelerine veya forumlarına bakın (örneğin, Canva'da yeniden tasarladığınız yazdırılabilir kelime sayfaları).

Dönen Çark Etkinliği ile Duyguları Keşfetmek: KELİME DUVARI

Ne Öğreniyoruz? Bu etkinlik duyguları anlamaya ve ifade etmeye odaklanır - mutluluk, üzüntü, heyecan vb. gibi duygular. Çocuğunuz duygularını tanımlamayı ve kişisel deneyimlerini paylaşmayı öğrenecek, bu da başkaları için duygusal farkındalık ve empati oluşturmaya yardımcı olacaktır.

Kullanılan Araç: *Wordwall* - ebeveynlerin ve öğretmenlerin etkileşimli öğrenme etkinlikleri oluşturmaya olanak tanıyan çevrimiçi bir platform. Wordwall, dönen tekerlekler, sınavlar, eşleştirme alıştırmaları, kelime aramaları ve daha fazlası gibi oyunlar için şablonlar sunar. Çok yönlü ve kullanıcı dostudur, en az teknoloji deneyimine sahip olanlar için bile.

Yetkinlik Alanı: Kişisel, Sosyal ve "Öğrenmeyi Öğrenme" yetkinliği. Duyguları ve deneyimleri tartışarak çocuğunuz sosyal-duygusal becerilerini geliştirir ve kişisel yansımalarından nasıl öğreneceğini öğrenir.

Araca Başlarken:

- **Aktiviteye Nasıl Erişilir?** Önceden hazırlanmış bir Wordwall "çarkı çevir" aktivitesi kullanacağız duygular hakkında. Bağlantıya tıklayarak etkinliği açın (örneğin: *Çarkı Çevir* -

Wordwall). Herhangi bir cihazda (bilgisayar veya tablet) açabilirsiniz. Paylaşılan etkinlikleri oynamak için oturum açmaya gerek yoktur.

- **Wordwall'un Temel Özellikleri:** Wordwall'un dönen çark şablonu, duygularla ilgili istemleri rastgele seçecektir. Aktivite, ilgi çekici hale getirmek için görüntüler veya sesler içerebilir. Ayrıca sıfırlanabilir ve birden çok kez oynanabilir. (Çevrimdışı oynamayı tercih ederseniz, Wordwall istemleri yazdırmaya da izin verir).

Öğrenme Aktiviteleri - Çıkrık Oyunu:

- **Nasıl Oynanır:**
 1. **Duygular Dönme Dolabını açın:** Wordwall etkinlik bağlantısını arkadaşlarınızla paylaşın çocuğunuzda veya web tarayıcınızda açın. Başlamak için "Başlat" a tıklayın.
 2. **Çarkı Döndür:** Çocuğunuzun "**DÖNDÜR**" düğmesine tıklamasını sağlayın. Çark dönecektir ve "Mutlu hissettiğim bir zaman" veya "Üzüntülü hissettiğim bir zaman" gibi bir ipucu üzerine gelin.
 3. **Duyguyu Tartışın:** Çocuğunuz bu duyguyla ilgili kişisel bir hikaye veya deneyim anlatmaya teşvik edin. Dikkatle dinleyin ve nazikçe takip soruları sorun.
 4. **Tekrarlayın ve Keşfedin:** Yeni bir komut istemi için tekrar "Döndür" e tıklayın. Her döndürme bir Farklı bir duyguyu eğlenceli ve korkutucu olmayan bir şekilde tartışma fırsatı.
- **Ek Aktiviteler:**
 - **"Birlikte Döndürün":** Çarkı çevirirken çocuğunuzla birlikte oturun. Bir duygu ortaya çıktığında kendi kısa hikayenizi paylaşarak siz de katılın. Bu, çocuğunuza yetişkinlerin de bu duygulara sahip olduğunu gösterir ve bunlar hakkında nasıl konuşulacağını modeller.
 - **Duygusal Kelime Dağarcığını Genişletin:** Bir duyguyu tartıştıktan sonra (örneğin *heyecan*), çocuğunuzdan bu duygunun kendisi için ne anlama geldiğini veya birinin böyle hissettiğini nasıl anladığını anlatmasını isteyin. Uygun olduğunda duygularla ilgili yeni kelimeler tanıttın.
 - **Rol Yapma Senaryoları:** Çarktaki duyguları kullanarak basit rol yapma senaryoları oluşturun. Örneğin, eğer çark *gerginlik* üzerine düşerse, "okulun ilk günü" gibi bir senaryoyu canlandırın ve bu duyguyu ifade etme ve onunla başa çıkma pratiği yapın.
 - **Hikayeler Üzerine Düşünme:** Her dönüş ve paylaşımından sonra, ikinizin de ne öğrendiğini kısaca tartışın. Örneğin, "Arkadaşınla oynamak seni gerçekten mutlu etmiş gibi görünüyor. Kendimizi üzgün hissettiğimizde neşelenmek için ne yapabiliriz?" Bu yansıtma, çocuğunuzun deneyimlerinden ders çıkarmasına yardımcı olur.

Ne Zaman Kullanılmalı? Bu etkinliği sakın aile zamanlarında, belki okuldan sonra veya bir hafta sonu öğleden sonra kullanın. Odaklanmayı ve eğlenmeyi sürdürmek için seansları kısa tutun (15-20 dakika) ve bir kerede değil farklı günlerde tekrarlayın.

Düzenli Tutmak: Çocuğunuzun hangi duygular hakkında konuşmayı kolay ya da zor bulduğuna dair hızlı notlar alabilirsiniz. Bu, zorlu duyguları daha sonra tekrar ziyaret etmeyi hatırlamanıza ve daha rahat hale geldikçe ilerlemeyi kutlamanıza yardımcı olacaktır.

Motive Olmak: Çocuğunuzun katılımını övgü veya çıkartma gibi küçük bir ödülle kutlayın. Sonuçlar yerine çabayı vurgulayın ("Bunu paylaştığın için seninle gurur duyuyorum!"). Duygular hakkında konuşmanın cesurca olabileceğini ve harika bir iş çıkardıklarını kabul edin.

Ek Wordwall Özellikleri: Wordwall bir topluluk kütüphanesine sahiptir - diğer eğitimciler veya ebeveynler tarafından paylaşılan önceden hazırlanmış etkinliklere erişebilirsiniz, bunların çoğu duygularla ilgilidir. Ayrıca, paylaşımı ve empatiyi daha da teşvik edebilecek bir grup tartışma oyunu yapmak için kardeşleri veya arkadaşları da dahil edebilirsiniz.

Kaynaklar:

- Feel-o-meter - Feelings Thermometer Activity (Wordwall) - duyguların yoğunluğunu tartışmak için başka bir interaktif araç.
- Wordwall Resmi Web Sitesi - kendi çarkınızı oluşturun veya diğer etkinlikleri deneyin.
- Video: Wordwall Eğitimi (YouTube) - öğrenme oyunları yapmak için Wordwall kullanımına ilişkin kısa bir kılavuz.

İşbirlikçi Dijital Duvarlar Aracılığıyla Sosyal Becerilerin ve Öğrenme Becerilerinin Geliştirilmesi (Mentimeter)

Ne Öğreniyoruz? Bu etkinlik, çocukların sosyal beceriler geliştirmelerine ve başkalarıyla olumlu bir şekilde nasıl bağlantı kuracaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. *Mentimeter* (interaktif bir sunum aracı) kullanarak, çocuğunuz iyi arkadaşlık davranışlarını tanıma, nezaket ve destek gösterme ve empati kurma pratiği yapacaktır. Amaç, sosyal yeterliliği ve işbirliği içinde çalışma ve öğrenme becerisini geliştirmektir.

Kullanılan Araç: *Mentimeter* - interaktif bir çevrimiçi sunum ve anket aracı. Kelime bulutları, sınavlar ve katılımcıların gerçek zamanlı olarak yanıt gönderebilecekleri Soru-Cevap panoları gibi eğlenceli etkinlikler oluşturmanıza olanak tanır. Bu, herkesin görebileceği ve hakkında konuşabileceği fikirlerden oluşan bir "dijital duvar" oluşturur.

Yetkinlik Alanı: Kişisel, Sosyal ve Öğrenmeyi öğrenme yetkinliği. Çocuklar kendilerini ifade etme, sosyal senaryolar üzerinde düşünme ve geri bildirimlerden öğrenme pratiği yaparlar - bunların hepsi kişisel ve sosyal gelişimin anahtarıdır.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Mentimeter web sitesine gidin veya Mentimeter uygulamasını indirin (Android/iOS). Ücretsiz bir hesap için kaydolun (veya zaten bir hesabınız varsa giriş yapın).
- **Basit Kurulum Adımları:**
 1. Giriş yapın ve "Yeni Sunum" a tıklayın.
 2. Etkinliğiniz için bir soru türü seçin (örneğin, Çoktan Seçmeli, Kelime Bulutu, Açık Uçlu).
 3. Arkadaşlık veya sosyal becerilerle ilgili sorularınızı veya ipuçlarınızı ekleyin.
 4. Hazır olduğunuzda, "Sunum" a tıklayın ve Mentimeter size bir kod verecektir. Çocuğunuz menti.com'a gidip kodu girerek (veya doğrudan bir bağlantı kullanarak) sunuma katılabilir.

- **Anahtar Fonksiyonlar:**

- **Kelime Bulutu:** Beyin fırtınası için harika. Örneğin, "İyi bir arkadaşı ne yapar?" diye sorun ve çocuğunuzun kelimeleri göndermesine izin verin; Mentimeter, ortak fikirleri görselleştirmek için tüm yanıtlardan oluşan bir kelime bulutu oluşturacaktır.
- **Çoktan Seçmeli:** Sınav benzeri sorular oluşturun (örneğin, aşağıdakiler için seçenekler içeren senaryolar en nazik eylem nedir). Çocuğunuz oy kullanabilir ve sonuçları anında görebilir.
- **Açık Uçlu Soru-Cevap:** Çocuğunuzun yansıtıcı bir soruya kısa bir yanıt yazmasına izin verin (örneğin, "Birinin size iyi bir arkadaş olduğu bir zamanı anlatın"). Yanıtlar, tartışmak için ekranda görünür.
- **Canlı Sonuçlar:** Mentimeter yanıtları canlı olarak görüntüler (kelimeler, çubuklar vb. olarak), bu da onu ilgi çekici hale getirir ve tartışmaya teşvik eder.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Kolay Aktiviteler:**

- **Duygu Tanıma Oyunu:** Farklı duyguları gösteren basit yüzler yükleyin veya çizin. Çocuğunuzun her bir yüzde gösterilen duyguyu (mutlu, üzgün, şaşkın, vb.) tanımlamasını sağlamak için Mentimetreyi (belki çoktan seçmeli veya resim seçmeli soru) kullanın. Cevapları gördükleri gibi tartışın.
- **Arkadaşlık Kelime Bulutu:** Çocuğunuza "İyi bir arkadaşı hangi kelimeler tanımlar?" sorusunu sorun. Mentimeter aracılığıyla kelimeleri girmelerini sağlayın. Kelime bulutu oluştuğça (örneğin, *nazik*, *yardımsever*, *eğlenceli* gibi kelimeler), her bir nitelik ve neden önemli olduğu hakkında konuşun.
- **"Siz Olsaydınız Ne Yapardınız?" Senaryolar:** Şöyle bir senaryo sunun: "*Arkadaşınız Okulda dışlanmış hissediyorum. Ne yapmalısın?*" Birkaç çoktan seçmeli seçenek sunun (*onları oyuna davet edin, görmezden gelin, öğretmene söyleyin* gibi). Çocuğunuzun oy kullanmasına izin verin ve ardından seçimini açıklayın. Bu, problem çözme ve empatiyi teşvik eder.
- **Arkadaşlık Yansımaları:** "*Bir arkadaşınızla en sevdiğiniz anınız nedir?*" veya "*Birinin dahil edildiğini hissetmesini nasıl sağlarsınız?*" gibi açık uçlu bir soru kullanın. Çocuğunuzun bir yanıt göndermesini sağlayın ve ardından bunu bir sohbet başlatıcı olarak kullanarak ekranda birlikte okuyun.

Ne Zaman Kullanılmalı? Haftada bir veya iki kez 15-20 dakikalık bir Mentimeter seansı planlayın, belki bir aile zamanı sırasında veya ev ödevinden sonra özel bir etkinlik olarak. Tutarlılık, araçla rahatlık oluşturmaya ve öğrenmeyi pekiştirmeye yardımcı olacaktır.

Düzenli Tutmak: Birden fazla Mentimeter etkinliği oluşturursanız, bağlantıları veya kodları bir not defterine kaydedin veya tarayıcınızda yer imlerine ekleyin. Ayrıca, zaman içindeki ilerlemeyi izlemek için çocuğunuzun etkinliklerden bazı yanıtlarını veya fikirlerini bir günlüğe yazabilirsiniz.

Motivasyonu Korumak: Mentimeter'in renkli ve etkileşimli yanıt grafikleri doğal olarak motive edicidir. Ayrıca, katılım veya düşünceli cevaplar için küçük ödüller (çıkartmalar, puanlar, ekstra oyun zamanı) vererek bunu bir oyuna dönüştürebilirsiniz. Kendinizin de katılması ve cevaplarınızı paylaşmanız, bunu bir testten ziyade eğlenceli bir bağ kurma deneyimi haline getirecektir.

Kaynaklar:

- Video: İnteraktif Dersler için Mentimetre Kullanımı - yeni başlayanlar için Mentimetre hakkında hızlı bir YouTube eğitimi.
- Örnek Mentimetre Sınavı (İnteraktif) - Mentimetre aktivitesinin bir örneğini görmek için bu kodu deneyebilirsiniz (bağlantıyı açın ve istenirse kodu girin). Burada gördüğünüz fikirleri kendi kullanımınız için uyarlamaktan çekinmeyin.

Arkadaşlık Kurmak: Arkadaşlık Becerilerini Öğrenmek için Eğlenceli Bir Kahoot Quiz

Ne Öğreniyoruz? Bu aktivite arkadaşlık becerilerini öğretmek için bir *Kahoot!* testi kullanır. Eğlenceli, oyun benzeri bir test formatı aracılığıyla çocuğunuz iyi bir arkadaş olmanın güven, iletişim, paylaşım ve empati gibi temel niteliklerini ve akranlarıyla nasıl olumlu etkileşimde bulunacağını öğrenecektir.

Kullanılan Araç: *Kahoot* - çevrimiçi bir quiz oyunu platformu. Herkese açık sınavlara katılmanıza veya oyuncuların gerçek zamanlı olarak cevapladığı, doğru cevaplar ve hız için puanlar kazandığı kendi çoktan seçmeli sınavlarınızı oluşturmanıza olanak tanır. Dostane bir şekilde ilgi çekici ve rekabetçidir.

Yetkinlik Alanı: Kişisel, Sosyal ve Öğrenmeyi öğrenme yetkinliği. Test, sosyal davranış üzerine düşünmeye sevk eder ve doğru cevapların açıklamalarından öğrenmeyi teşvik ederek kişiler arası anlayışı ve öz farkındalığı geliştirmeye yardımcı olur.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** "*Arkadaşlık Kurma*" başlıklı hazır bir Kahoot testimiz var. Oynamak için:
 - Doğrudan **Kahoot meydan** okuma **bağlantısını** (öğretmen tarafından veya bu kılavuzda sağlanan) tıklayın ve testi başlatmak için bir takma ad girin. **Ya da** kahoot.it adresine gidin veya Kahoot uygulamasını açın ve test odasına katılmak için Oyun PIN kodunu girin.
 - Çocuğunuzun cevapları göndermek için bir cihaza (akıllı telefon, tablet veya bilgisayar) sahip olduğundan ve eğer testi siz düzenliyorsanız soruları görmek için ideal olarak başka bir ekrana (veya aynı cihazın bölünmüş ekranına) sahip olduğundan emin olun.
- **Anahtar İşlevler:**
 - **Oyun PIN kodu:** Her Kahoot test oturumunun 6 haneli benzersiz bir PIN kodu vardır. Arkadaşlık testine katılmak için **03309886** PIN kodunu kullanın (meydan okuma bağlantısı etkinse).
 - **Soruları Yanıtlama:** Testte bir soru ve çoktan seçmeli cevaplar (şekiller/rengler ile) görüntülenecektir. Çocuğunuz cihazında, seçtiği cevaba karşılık gelen şekli/rengi seçer.
 - **Lider Tablosu:** Her sorudan sonra Kahoot, heyecan verici ve motive edici olabilecek bir liderlik tablosu gösterir. Birlikte oynayabileceğiniz veya tekrar oynayabileceğiniz için, çocuğunuza amacın sadece puan kazanmak değil, öğrenmek olduğunu hatırlatın.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Testi Birlikte Oynayın:** Çocuğunuzla birlikte oturun ve Kahoot testini başlatın. Her soruyu (gerekirse) ve cevap seçeneklerini yüksek sesle okuyun. Çocuğunuzun bir cevap seçmesini sağlayın ve devam etmeden önce her soruyu kısaca tartışın. Test formatı bunu bir oyun gibi hissettirir.
- **Arkadaşlık Becerilerini Uygulayın:** Çocuğunuz bir soruya cevap verdikten sonra (doğru veya yanlış), "**Neden bu cevabı seçtin?**" veya "**Bu konu hakkında ne düşünüyorsun?**" diye sorun. Örneğin, soru "**Üzgün görünen bir arkadaşını görürsen ne yaparsın?**" ise, doğru cevabın (belki de "**İyi olup olmadığını sor**") neden nazik bir seçim olduğunu tartışın. Bu yansıtma, testi gerçek hayattaki eylemlerle ilişkilendirir.
- **Gözden Geçirin ve Yansıtın:** Test sona erdiğinde, soruları ve doğru cevapları birlikte gözden geçirin (Kahoot cevapların bir özetini gösterebilir). Her bir arkadaşlık becerisi hakkında daha derinlemesine konuşun. Örneğin, bir soru paylaşmakla ilgiliyse, "**Bir arkadaşınızla bir şey paylaştığınız bir zamanı düşünebiliyor musunuz? Bu ikinize de nasıl hissettirdi?**"

Ne Zaman Kullanılmalı? Kahoot testini rahat bir zamanda oynayın-ev ödevi veya akşam yemeğinden sonra olabilir. Eğlenceli ve ilgi çekici olması için etkinliği yaklaşık 15 dakika ile sınırlayın. Kavramları pekiştirmek için testi başka bir gün tekrar oynayabilirsiniz (çocuklar oyunu sevdilerse genellikle önceki skorlarını geçmeye çalışmaktan hoşlanırlar).

Düzenli Tutun: Çocuğunuzun hangi soruları veya kavramları zorlayıcı bulduğunu not edin. Kafa karıştırıcı görünen herhangi bir şeyi veya ortaya çıkan arkadaşlık senaryolarını not etmek için bir not defteri kullanabilirsiniz. Daha sonra, bu senaryoları canlandırabilir veya daha fazla öğrenme için bu konularla ilgili kitaplar / videolar bulabilirsiniz.

Motivasyonunuzu Koruyun: Sınavdaki küçük zaferleri kutlayın. Örneğin, çocuğunuz bir soruya doğru cevap verdiğinde veya oyun sırasında sportmenlik gösterdiğinde beşlik çakın veya övün. Arkadaşlık hakkında öğrenmenin bir yolculuk olduğunu vurgulayın; bir soruyu yanlış cevaplamak, eğer bundan yeni bir şey öğreniyorsanız kötü değildir. Belki katıldıkları ve ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalıştıkları için bir çıkartma veya ödül olarak bir puan teklif edebilirsiniz.

Kaynaklar:

- **Kahoot Yarışması Bağlantısı:** *Arkadaşlık Kurma Yarışması - (Yarışmaya doğrudan katılmak için öğretmen tarafından sağlanan bağlantıya tıklayın)*
- **Oyun PIN kodu:** 03309886 (teste manuel olarak katılmak için kahoot.it veya Kahoot uygulamasında bunu kullanın).
- Kahoot! Resmi Web Sitesi - Çeşitli konularda daha fazla eğitici test oluşturun veya bulun.
- Kahoot Öğreticileri ve Kılavuzları - Nasıl oynanacağı hakkında daha fazla bilgi edinin ve hatta kendi Kahoot testlerinizi oluşturun.



Ebeveynler için Temel Kılavuz: Öğrenme için ICT Araçlarını Kullanma

Bu bölümde, çocuğunuzun öğrenmesini desteklemek için belirli ICT araçlarını kullanma konusunda ebeveynler için birkaç kısa kılavuz bulacaksınız. Her kılavuzda aracın amacı, desteklediği yetkinlik alanları, nasıl başlanacağına dair ipuçları, önerilen öğrenme etkinlikleri ve deneyimi olumlu ve üretken kılmaya yönelik tavsiyeler yer almaktadır.

Düşüş (Storyjumper)

Araç Amacı - Ne Yapar: *StoryJumper*, sizin ve çocuğunuzun kendi dijital hikaye kitaplarınızı okumanıza ve oluşturmanıza olanak tanıyan çevrimiçi bir platformdur. Okumayı ve yaratıcılığı teşvik etmek için harika bir araçtır. Öğretmenler de StoryJumper kitaplarını öğrencilerle paylaşabilir (bazen kaydedilmiş anlatım da dahil). Bu kılavuz, çocuğunuzun öğretmeni tarafından gönderilen bir StoryJumper kitabını kullanmanıza yardımcı olacak ve birlikte hikayeler oluşturmak istiyorsanız ipuçları verecektir.

Yetkinlik Alanı: Öncelikle **okuryazarlık yetkinliği** (okuma ve dinleme becerileri), **dijital yetkinlik** unsurları (çevrimiçi bir araç kullanma) ve **kültürel farkındalık** (hikayeler kültürel temaları ele alıyorsa).

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Amaç, çocuğunuzun okuma becerilerini ve anlamasını geliştirmektir. Çocuğunuz bir StoryJumper kitabını dinleyerek ve birlikte okuyarak kelime bilgisi ve anlama pratiği yapar. Eğer birlikte bir hikaye yaratırsanız, bu aynı zamanda yaratıcılığı ve iletişimi de tetikler.

Araca Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Çocuğunuzun öğretmeni bir StoryJumper bağlantısı sağladıysa (<https://www.storyjumper.com/book/view/XXXXXXXXXX>), gibi görünebilirbilgisayarınızdaki veya tabletinizdeki bağlantıya tıklamanız yeterlidir. StoryJumper kitapları bir hesap olmadan da görüntülenebilir.
- **Kitabı Açmak:** StoryJumper sayfası yüklendiğinde, büyük mavi bir "Oku" düğmesi arayın (veya benzeri) düğmesine basarak kitabı açın. Öğretmen sesli bir anlatım kaydettiyse, bir oyun göreceksiniz  düğmesi - çocuğunuz metni takip ederken her sayfanın yüksek sesle okunması için buna basın. Sayfaları çevirmek için okları kullanın veya kaydırın.

Öğrenme Aktiviteleri:

1. **Önce Dinle:** Kitap öğretmen tarafından sesli anlatım içeriyorsa, çocuğunuzun önce hikayeyi dinlemesini sağlayın. Bu, içeriğe aşina olmalarına yardımcı olur.
2. **Resimleri Tartışın:** Her sayfayı çevirirken durun ve resimler hakkında konuşun. Çocuğunuza "Burada ne oluyor?" veya "Sence karakter nasıl hissediyor?" gibi sorular sorun. Bu onların anlama ve çıkarım yapma becerilerini geliştirir.
3. **Birlikte Okuyun:** Dinledikten sonra başa dönün ve kitabı tekrar okuyun, bu kez çocuğunuzu yüksek sesle veya anlatıcıyla birlikte okumaya teşvik edin. Zor kelimeler konusunda onlara yardımcı olun ve çabalarını övün.

4. **Bağımsız Okuma:** Uygunsa, çocuğunuzun kitabı kendi başına okumayı denemesine izin verin (anlatımı kapatarak veya sesi kısarak). Yardım etmeye hazır olun, ancak kelimeleri çözmeleri ve pratik yapmaları için onlara bir şans verin.
5. **Hikayeyi Genişletin (İsteğe Bağlı):** Çocuğunuzdan hikayeyi kendi kelimeleriyle yeniden anlatmasını veya hikaye devam etseydi bundan sonra neler olabileceğini hayal etmesini isteyin. Bu eğlenceli bir sohbet veya hatta bir çizim etkinliği olabilir.

Ne Zaman Kullanılmalı? StoryJumper'ı çocuğunuz öğretmenden bir link aldığı anda (bir ödevin parçası olarak veya ekstra okuma için) kullanın. Ayrıca çocuğunuzun hikayelere veya sanat yaratmaya ilgi gösterdiği her zaman için de harikadır. Eğitici olsa da, öğretmen aksini tavsiye etmediği sürece, bu tür etkinlikler için ekran süresini günde yaklaşık 30 dakika ile sınırlamaya çalışın.

Düzenli Olmak: StoryJumper hikayelerini kullanmak için bazı kurallar belirleyin. Örneğin, çocuğunuzun kendi başına okumaya çalışmadan önce öğretmenin kaydını iki kez dinlemesine karar verebilirsiniz. Ya da StoryJumper'ı sadece ev ödevleri bittikten sonra kullanabilirler. Tutarlılık, bunun sadece ekran zamanı yerine üretken bir alışkanlık haline gelmesine yardımcı olacaktır.

Motive Kalmak: StoryJumper kitapları genellikle çocukların dikkatini çekmek için renkli resimlere sahiptir. Komik veya kişisel sorular sorarak ("En çok hangi karakteri seviyorsun?", "Bu hayvan sana evcil hayvanımızı hatırlatıyor mu?") içerikle etkileşime geçin. Ayrıca çocuğunuzun özgüvenini artırmak için "Okuduğunu duymak hoşuma gidiyor!" gibi sözler söyleyerek onu cesaretlendirebilirsiniz. Kitap bir sınıf etkinliğinin parçasıysa, kitap hakkındaki düşüncelerini daha sonra öğretmenleri veya sınıf arkadaşlarıyla paylaşabileceklerini hatırlatın, bu heyecan verici olabilir.

Kaynaklar:

- StoryJumper, hem okumak hem de hikaye oluşturmak için kullanımı çok kolay olacak şekilde tasarlanmıştır. Ancak, daha fazlasını keşfetmek istiyorsanız, StoryJumper'ın web sitesinde bir SSS ve yardım bölümü bulunmaktadır. Ayrıca burada kısa bir tanıtım videosu da bulabilirsiniz: StoryJumper Eğitimi (YouTube).

Elektrik Devreleri (PowerPoint İnteraktif Sunum)

Araç Amacı - Ne Yapar: Bu aktivite, basit bir fen kavramını öğretmek için bir öğretmen tarafından oluşturulan bir *Microsoft PowerPoint* slayt gösterisini (.ppsx formatında, bir PowerPoint Show dosyasıdır) kullanır: elektrik devreleri. PowerPoint, devrelerin nasıl çalıştığını göstermek için yerleşik animasyonlara sahiptir. Bunu bir fen dersi için dijital bir hikaye kitabı gibi düşünün, burada belirli bölümlere tıklamak olguyu açıklamaya yardımcı olan animasyonları tetikler.

Yetkinlik Alanı: Matematiksel ve **fen/mühendislik yetkinliği** (temel elektrik devresi prensiplerini anlama) ve **dijital yetkinlik** (slayt gösterisini çalıştırmak için bilgisayar kullanma).

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Çocuğunuz elektrik ve devreler hakkında bazı bilimsel temelleri öğrenecektir, örneğin:

- Bir devrenin temel bileşenleri (pil, kablolar, ampul, direnç, anahtar).

- Seri ve paralel devreler arasındaki fark.
- Bir ampulün yanmasını sağlamak için elektriğin bir devreden nasıl geçtiği.

Slayt gösterisinin interaktif yapısı, görsel gösterimle bu kavramların anlaşılmasına yardımcı olur.

Araca Başlarken:

- **PowerPoint Gösterisine Nasıl Erişilir:** Öğretmen bir .ppsx dosyası (PowerPoint Gösterisi) göndermiş olabilir. **Bilgisayarda** açmak için dosyaya çift tıklayın; doğrudan tam ekran slayt gösterisi modunda başlamalıdır (PowerPoint'in yüklü olması gerekebilir veya PowerPoint Online'ı kullanabilirsiniz). Çift tıklama işe yaramazsa, dosyaya sağ tıklayın, "**Birlikte aç**"'ı seçin ve **Microsoft PowerPoint**'i seçin.
 - Bir **telefon veya tablette** PowerPoint uygulamasına ihtiyacınız olacaktır (Android için Google Play Store'da veya iOS için App Store'da ücretsiz olarak mevcuttur). Uygulama yüklendikten sonra, e-postanızdan veya dosya yöneticinizden .ppsx dosyasını açın; slayt gösterisini çalıştırması gerekir.
- **İnteraktif Slayt Gösterisini Kullanma:** Bu özel PowerPoint'te, **ekrandaki talimatların tam** olarak **gösterdiği yere tıklayın** (örneğin, bir devre şemasındaki bir ok veya yanıp sönen bir düğme). Her tıklama bir animasyonu tetikler veya açıklamanın yeni bir bölümünü ortaya çıkarır. Rastgele veya belirtilen alanların dışına tıklamaktan kaçının, çünkü bu, animasyonu oynatmak yerine yanlışlıkla bir sonraki slayta atlayabilir.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Slaytları Birlikte Keşfedin:** Sunumun üzerinden geçerken çocuğunuzla birlikte oturun. Slaytlardaki herhangi bir metni yüksek sesle okuyun veya varsa kaydedilmiş anlatımı dinleyin. Animasyonlara teker teker tıklayın. Her animasyondan sonra (örneğin, bir anahtarın bir devreyi nasıl bozabileceğini gösteren) duraklayın ve çocuğunuza ne gözlemlediğini sorun ("Düğmeye tıkladığımızda ışık neden söndü? Bu neyi gösteriyor?").
- **Uygulamalı Paralel:** Mümkünse, sanal dersi gerçek dünya deneyimine bağlamak için evde basit bir devre oluşturabilirsiniz (bir pil, kablo ve küçük bir ampulle). Bu isteğe bağlıdır ancak çok etkili olabilir.
- **Soru ve Cevap:** Slayt gösterisini bir ipucu olarak kullanın. Örneğin, seri ve paralel devrelerle ilgili bir bölümden sonra şu soruyu sorun: "Bir ampulü çıkardığımızda hangi devre açık kaldı? Sizce bu neden oldu?" Çocuğunuzu düşünmeye ve yanıt vermeye teşvik edin - bu onların öğrenmelerini pekiştirir.
- **Çocuğun Liderlik Etmesine İzin Verin:** Sunumu tekrar gözden geçirin, ancak bu kez kontrolü çocuğunuza bırakın. İnteraktif öğelere tıklamasını ve her slaytta neler olduğunu size "öğretmesini" sağlayın. Çocuklar genellikle öğretmen olmaktan hoşlanırlar!

Ne Zaman Kullanılmalı? Bu interaktif ders, çocuğunuzun öğretmeni ne zaman verirse - muhtemelen ev ödevinin bir parçası veya ek bir öğrenme etkinliği olarak - kullanılabilir. Ayrıca çocuğunuz el feneri veya Noel ışıkları gibi şeylerin nasıl çalıştığına dair merak gösterdiğinde de tekrar ziyaret edebilirsiniz. Bunun için bir ekran kullanırken, eğitici olsa bile normal ekran süresi sınırı içinde sayıldığından emin olun.

Düzenli Olmak: PowerPoint'i kendi başınıza (çocuğunuz olmadan) bir kez çalıştırıp nasıl çalıştığını görmeniz iyi bir fikirdir, özellikle de zor olabilecek bir şey varsa. Bu şekilde, gerçek öğrenme oturumu sırasında, teknik aksaklıklar hayal kırıklığına neden olmadan sorunsuz bir şekilde rehberlik edebilirsiniz. Mümkünse her zaman bir bilgisayar kullanın, çünkü bu dosyaları telefonda daha güvenilir bir şekilde işleme eğilimindedir.

Motive Kalmak: Materyal, animasyonlarla ilgi çekici olacak şekilde tasarlanmıştır, bu nedenle coşku gösterin! Çocuğunuzun heyecanlanmasını sağlamak için "Vay canına, bu harika - ampulün yandığını gördün mü?!" gibi şeyler söyleyin. Bunu bir meydan okuma haline de getirebilirsiniz: "*Hadi tıkladığımızda ne olacağını tahmin edelim bu anahtar... haklı mıydık?*" Atmosferi eğlenceli ve keşfedici tutun. Her ne kadar bu bir "ders", çocuğunuzun ilgisini korumak için bir oyun veya hikaye gibi ele alın.

Kaynaklar:

- Daha fazla yardım veya bilgi için Microsoft PowerPoint Desteği'ni ziyaret ederek sunum yapma konusunda ipuçları alabilirsiniz.
- Çocuğunuz bu çalışmayı beğendiye ve devreler hakkında daha fazla bilgi edinmek istiyorsa, çocuklar için temel elektronik kitlerine veya basit çevrimiçi simülasyonlara göz atmayı düşünebilirsiniz.

Kesirler - Eşitlik (PHET Simülasyonu)

Araç Amacı - Ne Yapar: *PhET İnteraktif Simülasyonları* (Colorado Boulder Üniversitesi tarafından geliştirilmiştir) sanal deneyler yoluyla fen ve matematik öğrenmeye yönelik ücretsiz çevrimiçi araçlardır. Bu kılavuzda, çocukların sanal nesneleri manipüle etmelerine izin vererek kesirleri anlamalarına yardımcı olan **Kesirler Eşitliği** simülasyonuna odaklanıyoruz. Simülasyon, farklı kesirlerin nasıl eşdeğer olabileceğini (örneğin, $1/2 = 2/4$) öğrenmek için uygulamalı bir yol sağlar.

Yetkinlik Alanı: Matematiksel yeterlilik (bir miktar bilim/mühendislik düşüncesiyle birlikte). Simülasyonu kullanmak, çocuğunuz çevrimiçi araçlarla etkileşime girerek öğrendiği için **dijital yetkinlik** de oluşturur.

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Bu etkinlik sayesinde çocuğunuz şunları öğrenecektir:

- Farklı sayılar (paylar ve paydalar) kullanarak eşdeğer kesirler oluşturmayı.
- Kesirlerin görsel kalıplarını tanıma (şekilleri kullanarak $1/2$ 'nin $2/4$ ile aynı olduğunu görmek gibi).
- Kesirleri sayı doğrusu üzerinde karşılaştırmayı ve iki kesrin aynı değeri temsil ettiğini anlamayı.

Araç ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir?** PhET simülasyonlarına genellikle bir web tarayıcısı üzerinden erişilebilir. Öğretmen tarafından sağlanan bağlantıya tıklayabilirsiniz (örneğin: **Kesirlerde Eşitlik Simülasyonu**). Bağlantı https://phet.colorado.edu/sims/html/fractions-equality/latest/fractions-equality_all.html gibi görünebilir. İnternet bağlantınız varsa oturum açmanız veya indirmeniz gerekmez; doğrudan tarayıcınızda açılmalıdır. Eğer bir versiyon

yüklenmiyorsa (bir HTML5 sürümü ve daha eski bir sürüm olabilir), diğerini deneyin veya farklı bir tarayıcı.

- **Mod Seçimi:** Kesirler Eşitliği simülasyonunun genellikle bir "Laboratuvar" modu ve bir de "Oyun" modu vardır. Kesirlerle serbestçe oynamak için Laboratuvar (veya keşif) moduyla başlayın. "Bütünü" temsil etmek için farklı şekiller (daire, dikdörtgen, vb.) seçme seçenekleri görebilirsiniz. Başlamak için birini seçin.

Öğrenme Aktiviteleri:

- **Laboratuvar ile Deney Yapın:** Çocuğunuzla birlikte, simülasyonda verilen okları kullanarak payı (üstteki sayı) ve paydayı (alttaki sayı) artırın veya azaltın. Örneğin, kesri $1/2$ yapın. Bunun ne anlama geldiğini tartışın: eğer şekil bir daire ise, $1/2$ dairenin yarısını gölgeleyecektir. Sonra bunu $2/4$ olarak değiştirin. Şekil şimdi 4 parçaya bölünecek ve 2 parça gölgelenecektir. Çocuğunuza gölgeli alanın $1/2$ olduğu zamanki ile aynı görünüp görünmediğini sorun (görünmelidir!). Bu, $1/2$ 'nin $= 2/4$ olduğunu görsel olarak gösterir. Kendi örneklerinizden birkaçını deneyin: $3/6$, $4/8$ (simülasyon muhtemelen basitleştirecek veya eşdeğerlikleri vurgulayacaktır).
- **Farklı Temsiller Kullanın:** En üstte şekli değiştirin - varsa bir dikdörtgen veya başka bir temsil deneyin. Her seferinde, örneğin $1/2$ 'nin o şekilde $2/4$ ile aynı miktarda görüldüğünü doğrulayın. Bu, görsellerden bağımsız olarak kavramın pekiştirilmesine yardımcı olur.
- **Keşfetmeyi Teşvik Edin:** Çocuğunuzun sayıları serbestçe ayarlamasına izin verin. Hatta bazı kesirlerin diğerleriyle eşleşebileceğini bile bulabilirler ($2/3$ 'e karşı $4/6$ gibi). Simülasyon, iki kesir birbirine eşitse, mutlu bir yüz veya başka bir gösterge gösteren bir özelliğe sahip olabilir. Çocuğunuzun mümkün olduğunca çok denklik bulması için teşvik edin. Bu bir "kesri eşleştirme" oyunu gibidir.
- **Oyun Modu (varsa):** Çocuğunuz rahat ettiğinde, simülasyondaki "Oyun" veya meydan okuma modunu deneyin. Kesirleri eşleştirmek veya kesirleri eşit yapmak için eksik sayıları doldurmak gibi görevler isteyecektir. Seviye 1'den başlayın ve yukarı doğru çalışın. Bunu her cevabı tartışarak birlikte yapın.

Ne Zaman Kullanılmalı? Bu simülasyonu çocuğunuzun kesirlerle ilgili ödevi olduğunda veya kesirlerle ilgili bir matematik dersinin devamı olarak kullanın. Etkileşimli olduğu için, eğitici olmaya devam ederken geleneksel çalışma sayfalarına eğlenceli bir ara verebilir. Bir seferde 15-20 dakikayı hedefleyin ve her şeyi tek seferde halletme konusunda endişelenmeyin; farklı günlerde tekrar etmek matematik kavramlarını öğrenmek için harikadır.

Düzenli Olmak: Simülasyonda birden fazla seviye veya zorluk varsa, "Günde iki zorluk yapacağız" gibi bir kural belirleyin. Hangi seviyelerin başarıyla tamamlandığını takip edin. Ayrıca, öğretmen belirli görevler verdiyse ("Seviye 1 ve 2'yi tamamlayın ve bir ekran görüntüsü alın" gibi), bunları yaptığınızdan ve gerekli kanıtları kaydettiğinizden emin olun. Çocuğunuza sorun çıkaran özellikle zor kesir çiftlerini not edin, böylece daha sonra gözden geçirebilirsiniz (örneğin, $3/5$ vs $5/8$ kafa karıştırıcıysa, gerçek nesneler veya çizimlerle tekrar ziyaret etmek için bunu not edin).

Motivasyonu Sürdürmek: PhET sims oldukça oyun gibidir. Çocuğunuzun keşfettiği şeyler için övün (" $3/6$ 'nın $1/2$ ile aynı olduğunu bulman harika bir iş!"). Bunu mini bir yarışmaya dönüştürerek biraz eğlence katabilirsiniz (" 5 dakika içinde kaç tane denk kesir çifti bulabiliriz?"). Simülasyon, oyun modunda yıldızlar veya rozetler verir - bunları herhangi bir oyunda yaptığınız gibi kutlayın. Eğer

Çocuğunuz bir seviyede hayal kırıklığına uğramış gibi görünüyorsa, kısa bir ara verin veya güvenini yeniden kazanmak için serbest oyun moduna geri dönün.

Kaynaklar:

- PhET simülasyonları sezgiseldir, bu nedenle resmi kılavuzlara genellikle ihtiyaç duyulmaz. Bununla birlikte, daha fazlasını keşfetmek istiyorsanız, PhET Interactive Simulations ana sitesinde hepsi ücretsiz olan birçok başka matematik ve fen simülasyonu vardır. Fractions Equality için ekstra kılavuzlara gerek yoktur çünkü kolay kullanım için tasarlanmıştır; sadece içine atlayın ve oynayın. Deney yapmanın keyfini çıkarın - PhET'in görsel yapısı kesirler gibi soyut kavramların kavranmasını çok daha kolay hale getirir!

Benim Günüm (NaturalReader)

Araç Amacı - Ne Yapar: *NaturalReader*, yazılı metinleri doğal seslerle konuşulan kelimelere dönüştüren bir metinden sese (TTS) yazılımıdır. Bu kılavuzda, "Benim Günüm", çocuğunuzun *NaturalReader*'ı kullanarak kişisel bir hikayeyi veya bir pasajı yüksek sesle okuyabileceği bir etkinliği ifade eder. *NaturalReader*, okuma güçlüğü çeken çocuklara (örneğin, disleksi veya dikkat güçlüğü olanlara) metin okuyarak yardımcı olabilir ve ayrıca telaffuz ve dinlediğini anlama konusunda da yardımcı olabilir.

Yetkinlik Alanı: Okuryazarlık yetkinliği (okuma ve dinleme becerileri) ve **dijital yetkinlik** (öğrenme için yardımcı teknoloji kullanımı).

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: *NaturalReader* kullanımı çeşitli şekillerde yardımcı olur:

- Metni duymalarını sağlayarak zorlanan okuyucuları destekler, bu da anlamayı geliştirebilir.
- **Bağımsız öğrenmeyi** teşvik eder çünkü bir çocuk yetişkin yardımı beklemeden materyalleri okumak için bu aracı kullanabilir.
- Çocuk konuşulan sesle birlikte okuyabildiği, kelimeleri aynı anda görüp duyabildiği için telaffuzu ve okumada akıcılığı geliştirir.

Araç ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir?** *NaturalReader*'ın birkaç sürümü vardır: **Web Sürümü** ve indirilebilir **Masaüstü/Mobil Uygulamalar**. Çoğu amaç için:
 - **Web Sürümü:** *NaturalReader* web sitesine (naturalreaders.com) gidin. Metni kopyalayıp sitede verilen kutuya yapıştırarak çevrimiçi okuyucuyu kullanabilirsiniz. Temel kullanım için oturum açmaya gerek yoktur.
 - **Masaüstü/Mobil Uygulama:** Çevrimdışı kullanımı tercih ediyorsanız veya buna ihtiyacınız varsa, *NaturalReader*'ı Windows veya Mac için indirebilir veya *NaturalReader* uygulamasını iOS/Android'e yükleyebilirsiniz. Uygulama ücretsiz ve premium özelliklere sahip olabilir; ücretsiz sürüm basit okuma için yeterli olacaktır.
- ***NaturalReader*'ı Çevrimiçi Kullanma:** Web sitesine girdiğinizde, genellikle bir metin alanı ve kontroller görürsünüz. **Bir belge** (PDF veya Word dosyası gibi) **yükleyebilir** veya sadece bir metin yapıştırabilirsiniz. Açılır menüden bir ses seçin (örneğin, bir Amerikan İngilizcesi sesi veya bir Birleşik Krallık

İngilizce ses) ve gerekirse okuma hızını ayarlayın (yeni başlayanlar için daha yavaş). Sonra basın Dinlemeye başlamak için "Play" .

NaturalReader'ı Çocuğunuzla Birlikte Nasıl Kullanabilirsiniz?

- **İçerik Seçin:** Kısa bir hikaye veya bir pasaj seçin ("Benim Günüm" çocuğunuzun gününden kişisel bir anlatı veya günlük girişi veya bir öğretmen tarafından sağlanan bir hikaye olabilir). Metni NaturalReader'a yapıştırın.
- **Dinleyin ve Birlikte Takip Edin:** Çocuğunuzun sizinle birlikte oturmasını ve NaturalReader yüksek sesle okurken ekranda vurgulanan kelimeleri takip etmesini sağlayın. Araç, her kelimeyi söylendiği gibi vurgular, bu da kelime tanımaya yardımcı olur.
- **Duraklatın ve Tartışın:** Her cümle veya paragraftan sonra, okumayı duraklatmaktan çekinmeyin (duraklatma düğmesine basın). Anladığını kontrol etmek için çocuğunuza az önce okunanla ilgili sorular sorun ("Hikayede ilk ne oldu?" veya "Karakter nasıl hissetti?"). Ardından oynatmaya devam edin.
- **Gerekirse Tekrarlayın:** TTS ile ilgili harika bir şey tutarlılıktır - aynı metni birden çok kez dinleyebilirsiniz. Çocuğunuzun anlamadığı belirli bir cümle varsa, tekrar oynatın. Ayrıca sesi yavaşlatabilir veya çocuğunuz için hangisinin en net olduğunu görmek için farklı bir ses deneyebilirsiniz.

Ek Özellikler (uygulama veya gelişmiş ayarlar kullanılıyorsa):

- NaturalReader'ın bazı sürümlerinde **OCR özelliği** vardır - yani resimlerden veya taranmış PDF'lerden metin okuyabilir (bir çalışma sayfasının fotoğrafına sahipseniz kullanışlıdır).
- Okunan metnin sesini de **indirebilirsiniz** (MP3), ancak bu isteğe bağlıdır; çoğu için, sadece gerçek zamanlı olarak dinlemek yeterlidir.
- Çocuğunuzun farklı sesler veya hızlar denemeye teşvik edin: bazı çocuklar kadın sesine karşı erkek sesine veya daha yavaş bir tempoya daha iyi tepki verir.

Ne Zaman Kullanılmalı? Çocuğunuzun bağımsız okuma seviyesinin biraz üzerinde bir okuma ödevi varsa NaturalReader'ı ev ödevi sırasında kullanın. Günlük okuma pratiği için de harikadır - okurken 15 dakika metin dinlemek bile çocuğunuzun becerilerini geliştirebilir. Çocuğunuz kendi başına okurken yorulursa, NaturalReader bir süreliğine devralabilir, böylece zorlanmadan hikayenin tadını çıkarmaya devam edebilir. Ayrıca sabahları veya akşamları sakın bir okuma seansı için de kullanışlıdır (neredeyse bir sesli kitap deneyimi gibi).

Düzenli Olmak: Mümkünse bir rutin oluşturun: örneğin, her akşam kısa bir makale veya hikaye seçin ve birlikte dinleyin. Küçük bir günlük tutabilirsiniz: tarihi, ne okunduğunu ve ortaya çıkan bir veya iki yeni kelimeyi not edin. NaturalReader herhangi bir dijital metin için kullanılabilirliğinden, çok fazla esnekliğe sahipsiniz. Belki çocuğunuzun sevdiği metinlerden (eğlenceli gerçekler, ilgi alanlarıyla ilgili hikayeler) oluşan bir klasör tutabilirsiniz, böylece bir sonraki oturum için kolayca bir tane alabilirsiniz.

Motivasyonu Sürdürmek: Çocuğunuzun ilgisini canlı tutmak için sevdiği konuları kullanın. Dinozorlara bayılıyorlarsa, dinozorlar hakkında çocuk dostu bir paragraf bulun ve NaturalReader'ın bunu hayata geçirmesine izin verin. Ayrıca, ilerlemeyi kutlayın: örneğin, çocuğunuzun daha fazla takip ettiğini veya kelimeleri tanımaya başladığını fark ederseniz, bunu belirtin - "Bu kelimeyi ses bile söylemeden önce bildiğini gördüm - harika iş!"

Ayrıca, ara sıra sesi kısıp çocuğunuzun kendi başına yüksek sesle okumaya devam edip edemeyeceğini görerek ve ardından kontrol etmek için duraklatmayı kaldırarak bunu bir oyuna dönüştürebilirsiniz. Seansları hafif ve eğlenceli tutun; amaç çocuğunuzun okumayı, özellikle de yardımcı araçlarla yapabileceği bir şey olarak görmesidir.

Kaynaklar:

- NaturalReader Resmi Web Sitesi - Çevrimiçi okuyucuya erişim veya uygulamayı buradan indirin.
- NaturalReader ayrıca daha fazla ses ve özellik içeren premium bir sürüm de sunmaktadır, ancak başlangıç için sitedeki ücretsiz kaynaklar genellikle yeterlidir.

Konuşmanın Bölümleri - Değerlendirme (Brainscape Flashcards)

Araç Amacı - Ne Yapar: *Brainscape* bir flashcard öğrenme platformudur (web'de ve bir uygulama olarak mevcuttur). Öğrencilerin bilgileri verimli bir şekilde hatırlamalarına yardımcı olmak için aralıklı tekrar kullanır. Bu kılavuzda, **konuşmanın bölümlerinin** (isimler, fiiller, sıfatlar vb.) anlaşılmasını uygulamak ve değerlendirmek için Brainscape bilgi kartlarını kullanmayı ele alıyoruz. Esasen, Brainscape çocuğunuzun bilgi kartları arasında gezinmesine ve kendi hızında konuşma bölümlerini tanımlama ve kullanma konusunda kendini test etmesine olanak tanıyacaktır.

Yetkinlik Alanı: Okuryazarlık yetkinliği (özellikle dil yapısı ve gramer), biraz da **dijital yetkinlik** (kendi kendine çalışma için bir eğitim uygulaması kullanma).

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Amaç, çocuğunuzun konuşmanın bölümleri hakkındaki anlayışını pekiştirmektir - bunları tanımlayabilmek, örnekleri tanıyabilmek ve doğru şekilde kullanabilmek. Çocuğunuz bilgi kartlarını kullanarak tanımlama (örneğin, "*İsim nedir?*"), tanımlama (örneğin, bir cümledeki belirli bir kelimenin konuşma bölümünü belirleme) ve hatta uygulama (belirli bir konuşma bölümüyle bir cümle oluşturma) pratiği yapabilir. Bu etkinlik aynı zamanda **bağımsız öğrenmeyi ve öz değerlendirmeyi** de teşvik eder - çocuğunuz kendini test edebilir ve hangi kavramları daha fazla gözden geçirmesi gerektiğini görebilir.

Araç Başlarken:

- **Brainscape'e Nasıl Erişilir:**
 - **Bilgisayarda:** Brainscape web sitesini ziyaret edin. Bir e-posta kullanarak veya Google/Facebook üzerinden ücretsiz bir hesaba kaydolabilirsiniz. Giriş yaptıktan sonra, mevcut bilgi kartı destelerini arayabilir veya kendi bilgi kartınızı oluşturabilirsiniz.
 - **Mobil Cihazda:** Brainscape uygulamasını Google Play Store veya Apple App Store'dan indirin. Uygulamayı açın ve oturum açın ya da ücretsiz kaydolun. Daha sonra bilgi kartlarını arayabilir veya hesabınıza eklediğiniz desteleri senkronize edebilirsiniz.
- **Bir Flashcard Destesi Bulma/Oluşturma:** Brainscape'te "Konuşmanın Bölümleri" için zaten herkese açık bilgi kartı desteleri olabilir. Arama işlevini kullanmayı deneyin ("konuşmanın bölümleri", "dilbilgisi temelleri" gibi anahtar kelimeler). Uygun bir deste bulursanız, doğrudan kullanabilirsiniz. Bulamazsanız, çocuğunuzun sınıfta öğrendiklerine göre küçük bir özel deste oluşturmayı düşünün. Örneğin, aşağıdaki gibi kartlar yapın:
 - Ön: *zıplamak* - Arka: *Fiil (örnek cümle: Kütüğün üzerinden atlarım.)*

- Ön taraf: *Bir sıfatın tanımı* - Arka: *Bir ismi tanımlayan bir kelime (örneğin, **mutlu**, **mavi**, **küçük**).*
- Ve konuşmanın diğer bölümleri için böyle devam eder.

Brainscape Bilgi Kartlarını Kullanma:

- **Flashcard Oturumu:** Bilgi kartı destesini açın. Brainscape ön tarafta bir terim veya soru gösterecektir. Çocuğunuzun cevabı düşünmesini sağlayın (veya yüksek sesle söyleyin). Daha sonra kartı çevirmek için dokunurlar ve arkada doğru cevabı veya açıklamayı görürler. Örneğin, bir kartın ön yüzünde *"run (as a part of speech?)" yazarken* arka yüzünde *"Run - Noun or Fiil. İsim olarak: koşu (egzersiz). Fiil olarak: koşmak (eylem)." Bu onların bağlamı görmelerine yardımcı olur.*
- **Kendilerine Güvenlerini Değerlendirme:** Cevabı gördükten sonra, Brainscape genellikle öğrenciden bunu ne kadar iyi bildiğini değerlendirmesini ister (örneğin, 1-5 arasında bir ölçekte). Dürüstlüğü teşvik edin - çocuğunuz bilmiyorsa, bunu belirtmelidir (Brainscape daha sonra bu kartı gelecekte daha sık gösterecektir). Eğer kolaysa, daha az sıklıkta görmek için yüksek bir puan verebilirler. Bu, eylemdeki aralıklı tekrardır.
- **Tekrar ve İlerleme:** Brainscape, bu güven derecelendirmelerine göre kartları karıştıracak ve tekrarlayacaktır. Seansa belki 10-15 dakika veya deste birkaç kez gözden geçirilene kadar devam edin. Bunu her gün ya da bir sınava kadar haftada birkaç kez ya da sadece düzenli alıştırmaya kullanarak yapabilirsiniz.

Bilgi Kartları ile Öğrenme Aktiviteleri:

- **Flashcard Eşleştirme Oyunu (varyasyon):** Uygulamaya ek olarak daha dokunsal bir yaklaşım tercih ediyorsanız, fiziksel bilgi kartları oluşturabilir ve bir eşleştirme oyunu oynayabilirsiniz. Örneğin, bir kart setine kelimeleri (köpek, koş, mutlu, vb.) ve diğerine konuşma bölümlerini (isim, fiil, sıfat) yazın. Çocuğunuzun bunları eşleştirmesini sağlayın. Uygulamanın kendisi eşleştirme yapmaz, ancak bu dijital alıştırmaı tamamlayabilir.
- **Cümle Yarışması:** Brainscape bilgi kartlarını kullanarak, bir kelime görüldüğünde (örneğin, *"mutlu"*), çocuğunuzdan sadece onu tanımlamasını (zarf) değil, aynı zamanda bir cümle içinde kullanmasını isteyin. Bu, çalışmayı daha interaktif hale getirir. Ekstra yazma alıştırmaları olarak cümleyi yazmalarını bile isteyebilirsiniz.
- **Hız Testi:** Çocuğunuzun arka arkaya kaç tane bilgi kartını doğru yapabildiğini görün. Brainscape'in aralıklı tekrarı benzersiz yeni kartları hızlı bir şekilde sunmayabilir, bu nedenle sadece gözlemleyebilir ve kaç tane bilinen ve bilinmeyen elde ettiklerini sayabilirsiniz. Bunu küçük bir meydan okumaya dönüştürün (*"Hadi arka arkaya 5 tanımı doğru yapmaya çalışalım!"*).

Ne Zaman Kullanılmalı? Bilgi kartları kısa ve sık alıştırmaya seansları için harikadır. Hareket halindeyken (mobil uygulama aracılığıyla) veya evde İngilizce ödev yapmadan önce hızlı bir ısınma olarak kullanılabilirler. Konuşmanın bölümlerini tanımlamak kuru olabileceğinden, interaktif flashcard formatını kullanmak daha oyun gibi hissettirir. İdeal olarak, bunu arada bir uzun bir seans yerine, her biri yaklaşık 10 dakika olmak üzere haftada birkaç kez yapın - tutarlılık akılda kalmaya yardımcı olur.

Düzenli Olmak: Konuşmanın hangi bölümlerinin veya belirli kelimelerin çocuğunuza sorun çıkardığını takip edin. Örneğin, *zarfları* ve *sıfatları* sık sık karıştırıyor olabilirler. Bunu not edin, böylece bu farklılıkları açıklamak için biraz daha fazla zaman harcayabilirsiniz (belki de kendi okuma kitaplarından örneklerle).

Brainscape'in istatistikleri hangi kartların genellikle zor olarak işaretlendiğini gösterebilir - bu bilgiyi size rehberlik etmesi için kullanın. Ayrıca, çocuğunuzu **bazı bilgi kartlarını kendisinin oluşturması** için teşvik edin. Kart yapma eylemi (soru ve cevabı yazma) başlı başına bir öğrenme sürecidir.

Motive Kalmak: Eğlenceli hale getirin: Çocuğunuzun bazen bilgi kartlarıyla sizi "sınamasına" izin verin (sizi düzeltmesine izin vermek için kasıtlı olarak yanlış cevaplar verin - çocuklar ebeveynlerin hatalarını yakalamaya bayılır!) Brainscape ilerlemeyi takip edecektir; çocuğunuz geliştğinde kutlayın (zamanla çoğu kartın "kolay" a geçmesi gibi). Dijital ile gerçek dünyayı da birleştirebilirsiniz: örneğin, bilgi kartı alıştırmasından sonra, çocuğunuzu en sevdiği kitaptan bir cümlede veya bir konuşma sırasında ("Vay canına, bu az önce kullandığın bir sıfattı!") konuşma bölümlerini göstermeye zorlayın. Günlük bağlamda pekiştirme, onlara pratik yaptıkları şeyin değerini gösterir.

Kaynaklar:

- Brainscape YouTube Kanalı - aralıklı tekrar ve bilgi kartlarının etkili kullanımına ilişkin videolar ve ipuçları içerir.
- Örnek Brainscape Öğretici Videosu - Brainscape bilgi kartlarının nasıl oluşturulacağı ve bunlarla nasıl çalışılacağı hakkında kısa bir video.

Hakkımda Her Şey: My Favorite Things - "Bigger or Smaller" (Tahterevalli Etkinlik)

Araç Amacı - Ne Yapar: Bu kılavuz, "**Hakkımda Her Şey: En Sevdiğim Şeyler - Büyük ya da Küçük**" başlıklı Tahterevalli etkinliğine atıfta bulunmaktadır. Tahterevalli, sınıflarda öğrencilerin dijital portföyler oluşturması ve öğretmenlerin etkileşimli etkinlikler ataması için sıklıkla kullanılan bir platformdur. Bu durumda, etkinlik muhtemelen çocuğun en sevdiği şeylerle ilgili nesneleri veya kavramları karşılaştırmasını içeriyor (muhtemelen boyut veya tercihe göre, dolayısıyla "daha büyük veya daha küçük"). Tahterevalli'nin güçlü yanı, öğrencilerin çizim yapmalarına, ses kaydı yapmalarına veya yanıt yazmalarına ve bunları öğretmenleri ve aileleriyle paylaşmalarına olanak tanınmasıdır.

Yetkinlik Alanı: Dijital yeterlilik (çocuk içerik oluşturmak ve iletmek için bir eğitim uygulamasını kullanmayı öğrenir) ve etkinlik ayrıntılarına bağlı olarak, muhtemelen bazı matematik / temel bilim kavramları (daha büyük ve daha küçük, karşılaştırma) veya kişisel / sosyal yeterlilik (kendisi hakkında paylaşım).

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Birincil hedef, eğitim ortamında dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmektir. Bu etkinlik sayesinde çocuğunuz şunları öğrenir:

- Çevrimiçi bir öğrenme platformunda (Tahterevalli) güvenle gezinme.
- Düşüncelerini ifade etmek için içerik oluşturma (fotoğraf çekme, ekrana çizim yapma veya yazı yazma, sesini kaydetme gibi).
- İşbirliği yapın ve iletişim kurun: Tahterevalli öğretmeniyle bağlantı kurduğundan ve çalışmayı sınıf arkadaşlarıyla veya ailesiyle paylaşabildiğinden, çocuğunuz fikirlerini net bir şekilde paylaşma pratiği yapar.

Ayrıca, etkinlik boyutları veya tercihleri karşılaştırmayı ("daha büyük veya daha küçük") içeriyorsa, çocuğunuz karşılaştırmalı dil (büyük, daha büyük, en büyük) veya en sevdiği öğeleri boyutlarına veya önemlerine göre kategorize etme pratiği yapabilir.

Araca Başlarken:

- **Tahterevalli'ye Nasıl Erişilir?** Çocuğunuzun sınıfı Tahterevalli kullanıyorsa, öğretmeninden bir **sınıf kodu veya QR kodu** almış olmanız gerekir. Bir bilgisayar kullanarak Seesaw web uygulamasına (web.seesaw.me) gidin. Bir tablet veya telefonda **Seesaw Class** uygulamasını indirin. Öğretmen tarafından sağlanan kimlik bilgilerini/sınıf bağlantısını kullanarak bir hesap oluşturun veya oturum açın. Giriş yaptıktan sonra, çocuğunuzun sınıfına kod veya QR ile katıldığınızdan emin olun ("Öğrenciyim" gibi kodu girdiğiniz veya QR'yi taradığınız bir seçenek olacaktır).
- **Faaliyete Gitme:** Tahterevalli'de *Etkinlikler* sekmesini bulun. Öğretmen muhtemelen "Hakkımda Her Şey: En Sevdiğim Şeyler - Büyük ya da Küçük" etkinliğini vermiş olabilir. Talimatları görüntülemek için etkinliğe tıklayın. Talimatları çocuğunuzla birlikte okuyun. Talimatlarda şöyle bir şey yazıyor olabilir: "En sevdiğiniz iki şeyin resmini çizin veya yükleyin ve hangisinin daha büyük hangisinin daha küçük olduğunu etiketleyin" veya belki de "Bize en sevdiğiniz iki şeyi anlatın, biri büyük diğeri küçük."

Ebeveynlerin Tahterevalli'de Bilmesi Gereken Temel İşlevler:

1. **Çizim/Açıklama Araçları:** Tahterevalli genellikle çocuğun bir yanıt oluşturmak için bir çizim aracına dokunmasına izin verir. Parmaklarıyla veya kalemle çizim yapabilir, metin yazabilir ve hatta şekil veya fotoğraf ekleyebilirler. Kendinizi ve çocuğunuzun kalem, keçeli kalem ve metin kutusu simgelerine alıştıran.
2. **Mikrofon (Ses Kaydı):** Bir mikrofon simgesi vardır - buna dokunmak çocuğunuzun kendi konuşmasını kaydetmesini sağlar. Örneğin, çizimlerini açıklayabilirler ("Bu benim büyük oyuncak ayım ve küçük oyuncak arabam.").
3. **Kamera:** Tahterevalli, fotoğraf veya video çekmek için cihazın kamerasını kullanabilir. Belki çocuğunuz en sevdiği büyük ve küçük eşyalarının fotoğrafını çekebilir ve bunları etkinliğin bir parçası olarak yükleyebilir.

Çocuğunuza Etkinlikte Yardımcı Olmak:

- **Görevi Anlama:** Çocuğunuzun "daha büyük veya daha küçük" ifadesinin bağlam içinde ne anlama geldiğini bildiğinden emin olun. Eğer fiziksel büyüklükle ilgiliyse, odadaki nesneleri seçerek pratik yapabilirsiniz: "Hangisi daha büyük, sandalye mi kitap mı?" Hızlı ve eğlenceli bir test yapın. Eğer etkinlik daha soyutsa ("Hangisini daha çok seviyorsun?" gibi) - Başlığa bakılırsa pek olası değil ama her ihtimale karşı), bunu da açıklığa kavuşturun.
- **Yanıtlarını Planlayın:** Çocuğunuza "Biri büyük diğeri küçük olmak üzere en sevdiğin iki şey nedir?" diye sorun. Seçmelerine izin verin - örneğin, belki "Bir fil ve bir karınca" ya da kişiselse, "Büyük futbol topum ve küçük bozuk para koleksiyonum" diyebilirler. Onları yaratıcı olmaya teşvik edin ama kişisel bir dokunuş için hayatlarından gerçek örnekler de kullanabilirler.
- **Tahterevalli Araçlarını Kullanma:** Uygulamayı kullanmalarına yardımcı olun: bir fil ve bir karınca çizebilirler ya da çevrimiçi veya yerleşik Tahterevalli resim kitaplığından (izin veriliyorsa) resimler bulup bunları sürükleyebilirler. Çizim yapmak zor geliyorsa, belki de bu şeylerin oyuncak figürlerine sahiptirler.

kamera ile bir resim çekebilir ve yükleyebilir. Onlara metin etiketlerinin nasıl ekleneceğini gösterin "daha büyük" ve "daha küçük" ya da hangisinin hangisi olduğunu söyleyerek kendilerini kaydedin. Bırakın iş onların olsun

- Mükemmel bir sanat eseri olması gerekmez; önemli olan onların ilgisini çekmektir.

- **İnceleyin ve Gönderin:** Yaratım tamamlandığında, duyulabilir olduğundan emin olmak için herhangi bir kaydı oynatın. Eğer seviyelerine uygunsa metnin doğru yazıldığını kontrol edin (yaratıcı yazım öğrenmenin bir parçasıysa sorun değil). Ardından, çalışmalarını öğretmene göndermek için **yeşil onay işaretini** (✓) veya "Gönder" i tıklamalarına yardımcı olun.

Ne Zaman Kullanılmalı? Bu aktiviteyi verildiği şekilde tamamlayın - muhtemelen öğretmen bir son tarih vermiştir veya belirli bir hafta boyunca yapılması amaçlanmıştır. Genel olarak, Tahterevalli etkinliklerini çocuğunuz zindeyken ve acele etmediğinde yapın, çünkü yaratıcılık içerirler. Belki öğleden sonra veya hafta sonu, uygulamayı birlikte keşfetmek için 20 dakikalık sizin bir zamanınız olduğunda yapın. Ayrıca, yeni etkinlikler veya duyurular için Seesaw'u düzenli olarak kontrol edin, böylece hiçbir şeyi kaçırmazsınız.

Düzenli Tutmak: Tahterevalli çocuğunuzun yaptığı tüm gönderileri içereceğinden, yerleşik bir portföyünüz olur. İlerlemeyi görmek için önceki etkinliklere bakabilirsiniz. Öğretmen gönderiyle ilgili yorum yaparsa, öğrenmeyi pekiştirmek için geri bildirim çocuğunuzla tartışın ("Öğretmen kaydınızı dinledi ve çok net konuştuğunuzu söyledi - aferin!" veya "Öğretmen hangisinin daha büyük olduğunu bilmek isteyebilir - etiket eklemeli miyiz?"). Birden fazla Seesaw etkinliğiniz varsa, hangilerinin tamamlandığını ve hangilerinin hala yapılacak olduğunu takip edin; Seesaw genellikle tamamlanmamış görevler için bir bildirim gösterir.

Motivasyonu Sürdürmek: Çocuklar genellikle Tahterevalli'yi görsel ve bir oyun gibi etkileşimli olduğu için severler. Gerçek bir ilgi göstererek çocuğunuzu teşvik edin: "Vay canına, bunu sen mi çizdin? Bu çok yaratıcı!" veya "En sevdiğin şeyler hakkında konuşmanı dinlemeyi seviyorum." Sınıf Tahterevalli'deki aile bağlantısını kullanıyorsa, siz (ebeveyn olarak) çocuğunuzun gönderisini "beğenebilir" veya yorum yapabilirsiniz (öğretmenin denetimiyle) - bunu gurur duyduğunuz göstermek için yapın. Ayrıca, etkinliği gerçek hayatla ilişkilendirin: büyük bir futbol topu ile küçük bir madeni parayı karşılaştırdıysa, bu öğeleri bir dahaki sefere evde gördüğünüzde, fikri tekrar gözden geçirin ("Bunları Tahterevalli'de gösterdiğin zamanı hatırlıyor musun? Hangisi daha büyüktü? Doğru ya, futbol topu!"). Bu, kavramı pekiştirir ve öğrenmenin her yerde olduğunu gösterir.

Kaynaklar:

- **Örnek Etkinlik Bağlantısı:** Çocuğunuzun öğretmeni Tahterevalli'de bir etkinlik bağlantısı veya örneği paylaşmış olabilir. Doğrudan bir bağlantı sağlanmışsa (bir etkinlik kodu ile app.seesaw.me gibi bir şey), doğrudan göreve gitmek için oturum açtıktan sonra tıklayabilirsiniz.
- Tahterevalli'nin nasıl çalıştığına ve çocukların ne tür projeler yaptığına dair daha fazla fikir için şu adresi ziyaret edebilirsiniz
Tahterevalli'nin aileler için rehberler içeren Kaynak Merkezi.

ClassDojo - Dijital Becerileri Birlikte Geliştirmek: "İşbirliğine Dayalı Dijital Duvarlar"

Araç Amacı - Ne Yapar: *ClassDojo*, öğretmenleri, öğrencileri ve velileri birbirine bağlayan bir iletişim ve sınıf yönetimi uygulamasıdır. Genellikle öğrenci davranışlarını puanlarla ödüllendirmek ve sınıf güncellemelerini paylaşmak için kullanılır. Bu bağlamda, **"Birlikte Dijital Beceriler Oluşturmak:**

İşbirlikçi Dijital Duvarlar" etkinliği, muhtemelen ortak bir dijital alan (öğrencilerin paylaşım yaptığı işbirlikçi bir duvar veya yayın gibi) oluşturmayı içeren bir sınıf veya grup projesi aracılığıyla dijital becerileri geliştirmek için ClassDojo'nun kullanılmasını önermektedir. ClassDojo'nun burayla ilgili özellikleri arasında Sınıf Hikayesi (öğretmenlerin/öğrencilerin güncellemeleri ve çalışmaları yayınlayabileceği bir akış) ve puan sistemi veya öğrenci portföyleri yer alabilir.

Yetkinlik Alanı: Dijital yetkinlik. Bu etkinlik, çevrimiçi bir platformla güvenli ve sorumlu bir şekilde etkileşim kurmayı ve bunu işbirliğine dayalı bir amaç için kullanmayı öğrenmekle ilgilidir. Öğrenciler (ve ebeveynler) uygulama aracılığıyla iletişim ve işbirliği kurdukları için **sosyal yeterliliğe** de değinmektedir.

Öğrenme Odağı - Ne Öğreniyoruz: Öğrenciler bu etkinlikte ClassDojo ile etkileşime girerek öğrenirler:

- **Hedef Belirleme ve İzleme:** Küçük dijital hedefler belirleme (örneğin, çevrimiçi bir görevi tamamlama, uygun şekilde yayınlama) ve ilerlemeyi görsel olarak izleme (ClassDojo puanlar veya rozetler sağlar) kavramı.
- **Dijital İletişim Becerileri:** Bir sınıf uygulamasında nasıl iletişim kuracaklarını pratik ederler - yorum yazmak, mesaj göndermek veya başkalarının gönderilerine saygılı bir şekilde tepki vermek gibi.
- **Dijital Portföy Oluşturma:** Çalışmalarını (fotoğraf, video, metin) ClassDojo'daki öğrenci portföylerine yükleyerek öğrendiklerini yansıtmak, öz farkındalık ve başarılarından gurur duymak.

Ebeveynler için bu etkinlik aynı zamanda çocuklarının dijital portfolyosuna nasıl dahil olabileceklerini ve onu nasıl teşvik edebileceklerini gösterir.
ClassDojo'da öğrenme yolculuğu.

Araca Başlarken:

- **ClassDojo'ya Nasıl Erişilir:** Henüz değilse, siz ve çocuğunuz ClassDojo'ya katılmalısınız. Öğretmen genellikle bir davet bağlantısı veya kodu gönderir. Ebeveynler **ClassDojo ebeveyn uygulamasını** (veya web sitesini) kullanır ve öğrenciler **öğrenci uygulamasını** veya web sürümünü bir kodla kullanabilir. Çocuğunuzun sınıfına bağlı olduğunuzdan ve profilini ve sınıf hikayesini görebildiğinizden emin olun.
- **Temel Özelliklerde Gezinme:**
 - **Ana Sayfa/Sınıf Hikayesi:** Bu, sınıf için bir haber kaynağı gibidir. Öğretmen sınıfın hikayesini "İşbirliğine Dayalı Dijital Duvarlar" için talimatlar burada. Tüm notları dikkatlice okuyun.
 - **Canavar Avatarı ve Puanlar:** Çocuğunuzun muhtemelen sevimli bir canavar avatarı vardır. Öğretmenler puan verir (katılım, başkalarına yardım etme vb. şeyler için). Bunlar "dijital hedeflerin" bir parçası olabilir - örneğin, sınıf duvarına başarılı bir şekilde gönderme için bir puan.
 - **Öğrenci Portföyü:** Bazı etkinlikler öğrencilerin çalışmalarını kendi portföylerine (öğretmen ve velinin görebileceği) göndermelerini gerektirir. Çocuğunuzun bir fotoğrafı veya günlük girdisini nasıl yükleyebileceğini öğrenin. Öğrenci uygulamasında bir "Portföye Ekle" düğmesi vardır.

Etkinlik için ClassDojo'yu kullanma:

"İşbirliğine Dayalı Dijital Duvarlar" etkinliği, ClassDojo aracılığıyla ortak bir dijital duvar resmi veya ilan panosu oluşturmak gibi bir şeyi içerebilir. İşte nasıl katılabileceğiniz:

- **Bir Hedef Belirleme:** Belki de öğretmen her öğrencinin evde bir dijital beceri uygulamasını (kısa bir mesaj yazmak veya öğrendikleri bir şeyin fotoğrafını çekmek gibi) ve ardından bunu ClassDojo'da paylaşmasını istiyordur. Çocuğunuzla birlikte çalışarak "Bu hafta evdeki projemizin bir fotoğrafını ClassDojo'da paylaşacağız" veya "Sınıf Hikayesi'ne öğrendiklerimizle ilgili bir olumlu mesaj yazacağız" gibi bir hedef belirleyin.
- **Sınıf Hikayesinde Paylaşım:** Öğretmen Sınıf Hikayesi'nde öğrenci paylaşımlarına izin veriyse (bazı sınıflar bunu denetimli bir şekilde açar), çocuğunuzun uygun bir paylaşım yapmasına yardımcı olun. Örneğin, yaptıkları bir "dijital duvar" sanatının resmini veya kısa bir sunumun ekran görüntüsünü "Alice'in internet güvenliği hakkındaki posterini - kişisel bilgilerini çevrimiçi paylaşmamayı öğrendi" başlığıyla yayınlayın. Buradaki fikir, sınıfın dijital topluluğuyla etkileşim kurmaktır.
- **Olumlu Etkileşimi Teşvik Etmek:** Çocuğunuza bir sınıf arkadaşının gönderisine nasıl beğeni veya yorum bırakacağını (eğer etkinse) gösterin ("Harika iş!" veya "Çizimine bayıldım!"). Bu, destekleyici bir çevrimiçi ortamı teşvik eder. Yorumları nazik ve konuyla ilgili tutmaları gerektiğini anladıklarından emin olun.
- **Puanları Motivasyon Olarak Kullanmak:** Öğretmen dijital katılım için puan veriyorsa (örneğin bir öğrenci ilgili bir şey paylaştığında veya çevrimiçi birine yardım ettiğinde 1 puan), bunları birlikte takip edin. Belki de "Bu ay dijital ekip çalışması için 5 Dojo puanı kazanırsanız, seçtiğiniz bir aile film gecesi yapacağız" gibi eğlenceli bir ev ödülü belirleyin. Bu, ev ve okul teşviklerini birbirine bağlar.

Ne Zaman Kullanılmalı? ClassDojo devam eden bir platformdur. Sınıf güncellemeleri için her gün veya haftada birkaç kez kontrol edin. Özellikle bu etkinlik için, öğretmenin zaman çizelgesine uyun: belki bir haftalık bir meydan okuma veya sürekli bir beklenti. Devam eden bir şeyse çocuğunuzu sınıfın "dijital duvarına" düzenli olarak katkıda bulunmaya teşvik edin (örneğin, öğretmenden "Bu hafta fen dersinde yaptığınız bir şeyin fotoğrafını paylaşın" gibi haftalık bir yönerge). Düzenli küçük katılımlar bir kerelik aceleden daha iyidir.

Düzenli Olmak: ClassDojo her şeyi tek bir yerde göstererek organizasyonu basitleştirir. Bir ebeveyn olarak, tüm sınıf gönderilerinin ve öğretmenden gelen mesajların bir akışını göreceksiniz. İstenirse öğretmen mesajlarına yanıt verin. Muhtemelen, öğretmen sonunda bir özet paylaşabilir ("Sınıfımız favori kitap incelemelerinden oluşan harika bir dijital duvar inşa etti!"). Güzel paylaşımları kaydedin (çocuğunuzun katkılarının ekran görüntüsünü anı olarak alabilirsiniz). Ayrıca, uygunsa çocuğunuzun puanlarını izleyin - ClassDojo toplam puanlarını ve ne için verildiğini gösterecektir. Bunu tartışmak için geri bildirim olarak kullanın: "Çevrimiçi bir arkadaşına yardım ettiğin için bir puan aldığını görüyorum. Bana bundan bahset!"

Motive Kalmak: ClassDojo'nun avatarları ve puanları birçok çocuk için doğal olarak motive edicidir. Ayrıca, ebeveynlerinin de dahil olduğunu görmek (gönderilerini beğenmek, çevrimiçi davranışlarını övmek) heveslerini artıracaktır. "ClassDojo'daki gönderini gördüm - projeni açıklama şeklinle gurur duyuyorum!" gibi şeyler söyleyebilirsiniz. Ayrıca, gerçek zamanlı olma özelliği (öğretmen ve akranları tarafından anında tanınma) onları cesaretlendirir. Çocuğunuz paylaşım yapmaktan çekiniyorsa, belki birlikte bir paylaşım yaparak başlayabilirsiniz. Hatta ebeveyn olarak (izin veriliyorsa) tüm sınıfı öven bir yorum bile gönderebilirsiniz: "Bu projeler harika, 2. Sınıf! - Alice'in annesi." Bu, çocuğunuza paylaşımın sadece bir boşluk değil, daha geniş bir kitle tarafından takdir edildiğini gösterir. Her zaman iyi bir dijital vatandaş olmayı **öğrendikleri** fikrini pekiştirin: sadece iyi akademik çalışmaları değil, iyi çevrimiçi davranışları da övün.

Kaynaklar:

- Sınıfın bu etkinliğe yaklaşımıyla ilgili daha fazla ayrıntıyı ClassDojo'nun **Sınıf Hikayesinde** veya öğretmenin sağladığı herhangi bir broşürde bulabilirsiniz.
- ClassDojo Ebeveynler için Yardım - uygulamada bir şeyi nasıl yapacağınızdan emin değilseniz (çocuğunuzun portföyüne nasıl gönderebileceği veya sınıfa nasıl bağlanacağı gibi), bu resmi yardım merkezi yararlıdır.
- Öğretmen, ClassDojo'nun Okul Hikayesi veya Sınıfında bir dijital duvar örneği paylaştı Öykü (eğer tüm okul bunu yapıyorsa) - ilham almak için oraya bakın.

Blockly Oyunları ile Dijital Beceriler Geliştirme

Kullanılan Araç: *Blockly Games* - blok tabanlı kodlama (metin yazmak yerine blokları istifleyerek kod yazmanın görsel bir yolu) kullanarak programlama kavramlarını öğretene bir dizi ücretsiz eğitici oyun. Bu oyunlar çocukları mantık ve problem çözme ile eğlenceli bir şekilde tanıştırmak için harikadır.

Yetkinlik Alanı: **Dijital yetkinlik** (özellikle hesaplamalı düşünme ve temel kodlama becerileri).

Ne Öğreniyoruz? Blockly Games sayesinde çocuğunuz bulmaca veya labirent gibi oyunlar oynarken mantıksal düşünme ve sıralama, döngüler ve koşullar gibi temel programlama kavramlarını geliştirecektir. Problem çözmede sebat etmeyi ve ileriye planlamayı teşvik eder.

Blockly Games ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Bir web tarayıcısında blockly.games adresindeki Blockly Games web sitesini ziyaret edin. Bir bilgisayarda ve birçok tablette çalışır. Oyun seçeneklerinden oluşan bir menü göreceksiniz (Labirent, Kuş, Kaplumbağa, Film, vb.). Genellikle en basit olan ve temelleri tanıtan **Labirent** ile başlamak en iyisidir.
- **Bir Oyun Seçmek:** Oyunlar aşamalıdır. Labirent iyi bir ilk oyundur, daha sonra Kuş (koşullarla ilgili), Kaplumbağa (şekil çizme - döngüler), Film (matematik ve koordinatlar) vb. oyunlara geçebilirsiniz. Başlamak için Labirent oyununa tıklayın.
- **Arayüzü Anlamak:** Sol tarafta, talimatları ve oyun alanını göreceksiniz (Labirent için, küçük bir pegman gibi bir karaktere sahip bir labirent). Sağ tarafta, "ileri git", "sağa dön" gibi kodlama blokları ve bunları sürükleyebileceğiniz bir çalışma alanı vardır.

Oynama ve Öğrenme:

- **Labirent (Seviye 1 örneği):** Amaç, karakteri hedefe doğru hareket ettirmek olabilir. Çocuk "ileri git" gibi blokları çalışma alanına sürükler ve test etmek için "Çalıştır" a tıklar. Eğer dizi hedefe ulaşırsa, yaşasın! Ulaşmazsa, hata ayıklamayı teşvik edin: "Hmm, bir duvara çarptı. Neyi değiştirmemiz gerekiyor?" Bu temel öğrenmedir - bulmacayı çözmek için talimat dizisini ayarlamak.
- **Artan Zorluk:** Her seviye karmaşıklığı **artırır** (döndürme, adımları tekrarlama vb.). Çocuğunuzun ipuçlarını okumasına yardımcı olun. Karşılaştığında **döngü** fikrini tanıttın ("x kez tekrarla" diyen ve kodu basitleştirebilen bir blok). Bunlar büyük kavramlardır, bu nedenle çözdüklerinde veya siz onlara rehberlik ettiğinizde kutlayın.
- **Diğer Oyunlar:**

- **Kuş:** "Solucan soldaysa sola dön, yoksa ilerle" gibi kurallarla bir kuşun bir solucanı kovalamasını sağlayarak if-else mantığını öğretir.
- **Kaplumbağa:** Çocuk resim çizmek için kod yazar (şekiller yapmak için döngüler kullanarak).
- Her oyunun birden fazla seviyesi vardır; daha sonra oldukça zorlayıcı hale gelirler, ancak ilk seviyeler biraz yardımla erişilebilir.

Ne Zaman Kullanılmalı? Blockly Games haftada bir kez "kodlama saatinin" bir parçası olarak veya bir ödül olarak kullanılabilir (bazı çocuklar bundan gerçekten hoşlanır, bu yüzden eğlenceyi ikiye katlar). Her oturumda, zorluğa ve çocuğunuzun odaklanmasına bağlı olarak 1- 3 seviyeyi tamamlamayı hedefleyebilirsiniz. Bir bulmacada takılırlarsa sorun değil - duraklatabilir ve daha sonra geri dönebilirsiniz. Oturum açmaya gerek yoktur; ancak, tarayıcıyı kapatırsanız ilerlemenin kaydedilmeyebileceğini unutmayın (ancak bazı sürümler aynı tarayıcıda hatırlayabilir). Bunu daha sosyal hale getirmek için yetişkin bir kardeş veya arkadaşınızla birlikte de yapabilirsiniz.

Düzenli Tutmak: Hesap olmadığından, belki kağıt üzerinde küçük bir günlük tutabilirsiniz: örneğin, "Labirent 1-5 seviyelerini 10 Temmuz'da tamamladım." Bu şekilde bir dahaki sefere nereden başlayacağınızı bilirsiniz. Ayrıca, eğer bir şey zor geldiyse, not alın - belki gerçekten takılırsanız bir YouTube izlenecek yol bulabilirsiniz (veya atlayıp geri gelebilirsiniz). Sınırlı sayıda bulmaca var, bu yüzden sonunda onları bitireceksiniz. Bu noktada, diğer blok kodlama kaynaklarına bakabilirsiniz (Code.org'un bulmacaları veya Scratch programlama gibi).

Motivasyonunuzu Koruyun: Her başarıyı kutlayın - oyunların kendisi geri bildirim sağlar ("Tebrikler!" mesajları). Bunu işbirliğine dayalı hale de getirebilirsiniz: çocuğunuz takılırsa, hayal kırıklığının tek başına oluşmasına izin vermek yerine birlikte çözün. Yönlendirici sorular sorun: "Başka bir 'sağa dön' bloğu eklessek nasıl olur? Hadi bunu deneyelim." Ne kadar ilerlediklerini not ettiğinizden emin olun: "Geçen hafta döngünün ne olduğunu bile bilmiyordun, şimdi ise bir kare çizmek için kullanıyorsun - harika!" Bu bulmacalar zorlaştığından, devreye girmeye hazır olun ve bunu bir ekip olarak yaptığınız eğlenceli bir zeka oyunu gibi ele alın. Oturumları hafif tutun; çocuğunuz yorulur veya sinirlenirse ara verin ve daha sonra geri gelin.

Kaynaklar:

- Blockly Games sitesinde birden fazla oyun var - hazır olduğunuzda Labirent'in ötesini keşfetmekten çekinmeyin. Her oyunda yeni blokları kısaca açıklayan bir bilgi düğmesi vardır.
- İlgileniyorsanız, Google'ın Blockly'si bu oyunların arkasındaki kütüphanedir ve nasıl çalıştığı veya Code.org ve Scratch'teki benzer oyunlar hakkında daha fazla bilgi bulabilirsiniz (bunlar Blockly Games'ten sonraki adımlar olabilir).
- Ayrıca, kodlamaya yeni başlayan ebeveynler için, arama yaparsanız Blockly Games için çevrimiçi cevap kılavuzları / topluluk forumları vardır, ancak öğrenmeyi en üst düzeye çıkarmak için çocuğunuzun minimum doğrudan cevaplarla bir şeyler bulmasına izin vermeye çalışın.

Geometrik Şekilleri Tanıma (LearningApps)

Kullanılan Araç: *LearningApps.org* - eğitimciler tarafından oluşturulmuş tonlarca hazır öğrenme oyunu ve alıştırmaya içeren interaktif bir platform. "Geometrik Şekilleri Tanıma" etkinliği muhtemelen bu sitede çocukların şekilleri tanımladığı belirli bir oyuna veya alıştırmaya setine atıfta bulunmaktadır.

Yetkinlik Alanı: Bu, **STEM (Matematiksel yeterlilik)** kapsamına girer, çünkü aşağıdakilerle ilgilidir geometri temelleri ve ayrıca çevrimiçi bir öğrenme kaynağı kullanarak **dijital yetkinliğe** dokunur.

Ne Öğreniyoruz? Çocuk yaygın geometrik şekilleri (daire, kare, üçgen, vb., seviyeye bağlı olarak küpler veya küreler gibi muhtemelen 3D şekiller) tanımlama pratiği yapacaktır. Amaç, oyun yoluyla şekil tanımayı pekiştirmektir - isimleri şekillerle eşleştirmek, şekilleri sıralamak veya onlar hakkındaki soruları yanıtlamak.

LearningApps ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Şekiller etkinliği için verilen bağlantıya gidin. Parçacık doğrudan bir bağlantı verdi: <https://learningapps.org/watch?v=puxxyh5ek25>. Bu bağlantıyı ziyaret ettiğinizde belirli bir alıştırmaya (belki bir test ya da eşleştirme oyunu) açılacaktır. Bu bağlantı çalışmazsa, LearningApps sitesinde "geometrik şekiller" etkinlikleri için arama yapabilirsiniz; muhtemelen birçoğu mevcuttur.
- **LearningApps'i kullanma:** Bir uygulamayı oynamak için oturum açmaya gerek yoktur. Arayüz, genellikle sürüklenenebilir öğeler veya tıklanabilir seçeneklerle alıştırmayı gösterecektir. Ne yapacağınızı bilmek için etkinliğin üst kısmındaki talimatları okuyun (örneğin, "Şekli adıyla eşleştirin" veya "Resimdeki tüm daireleri bulun").

"Geometrik Şekilleri Tanıma" Etkinliğini oynayın:

- Aktivite, örneğin, bir tarafta şekillerin resimleri ve diğer tarafta isimler sunabilir ve çocuğun bunları birleştiren çizgiler çizmesi gerekebilir veya belki bir ses "Daire" çalar ve çocuk daireye tıklar.
- Gerekirse herhangi bir metni yüksek sesle okuyarak çocuğunuza yardımcı olun. Ancak tıklama işlemini yapmaları için onları teşvik edin
ya da sürüklemek. "Evet, bu bir üçgen - devam edin ve 'üçgen' kelimesiyle eşleştirin."
- Bir hata yaparlarsa, LearningApps genellikle anında geri bildirim verir veya yeniden denemelere izin verir. Düşük risklidir; her şey doğru olana kadar tekrar deneyin. Hataları öğrenme olarak kullanın: "Oops, bu bir dikdörtgen değil, beş kenarı var. Beş kenarlıya beşgen denir. Hadi dikdörtgeni (dört kenarı) bulalım."
- Bu etkinlikler genellikle kısadır. Çabucak biterlerse, yeniden oynatmak için "Yeniden Başlat" a tıklayabilir veya
Aşağıda ilgili başka bir uygulama arayın (LearningApps genellikle benzer alıştırmalar gösterir).
- Öğrenmeyi genişletin: Dijital aktiviteyi yaptıktan sonra, hızlı bir gerçek dünya şekli yapabilirsiniz
Avlanmak: "Odamızda daire olan veya üzerinde daire şekli bulunan 5 şey bulalım."

Ne Zaman Kullanılmalı? Geometrik şekiller güncel konuya ev ödevi alıştırmalarının bir parçası olarak veya eğlenceli bir tekrar olarak kullanın. LearningApps oyunları hızlıdır (5-10 dakika). Diğer görevler arasına veya çalışma süresinin sonuna ödül olarak yerleştirilebilirler. Çocuğunuzun şekiller konusunda biraz daha fazla yardıma ihtiyacı varsa bunu da göz önünde bulundurun - interaktif yapısı, bilgi kartlarından daha ilgi çekici hale getirebilir. Pekiştirme için etkinliği birkaç gün boyunca tekrarlayabilirsiniz.

Düzenli Tutmak: Öğretmen bir dizi LearningApps bağlantısı sağladıysa, bunları yer imlerine ekleyin. LearningApps, bir hesap olmadan puanları uzun vadeli olarak takip etmez, ancak çocuğunuzun belirli bir şekille mücadele edip etmediğini (belki altıgen ile sekizgeni karıştırır, vb.) not edebilirsiniz, böylece bunları daha fazla pratik yapabilirsiniz. Uygulamanın kendisi tamamlandığında bir puan veya yıldız gösterebilir - ilerlemeyi not edebilirsiniz ("Bugün ilk denemede 8/10 doğru yaptın, bakalım yarın 10'un hepsini yapabilecek misin?").

Motivasyonunuzu koruyun: Bu aktiviteler küçük oyunlar gibidir, bu yüzden onlara bu şekilde davranın: "Hadi bu şekil oyununu oynayalım!" Tamamladığında beşlik çakın veya bir çıkartma verin. Çocuğunuz rekabetçiye, ne kadar hızlı tamamladıklarını doğru bir şekilde zamanlayabilir ve bu süreyi geçmesi için ona (veya kendinize) meydan okuyabilirsiniz (bu sadece eğlence katıyorsa, stres değil). Ayrıca, sevdikleri şeylerle bağlantı kurun - yapı taşlarını veya çizim yapmayı seviyorlarsa, şekil konuşmasını da dahil edin ("Bir roket çizdin - burnu görüyor musun? Bu bir koni şekli!"). Bu, uygulamadan öğrendiklerinin günlük yaşamda da yer almasını sağlar.

Kaynaklar:

- LearningApps - Şekiller Kategorisi - ek alıştırma istiyorsanız, benzerlerine göz atabilirsiniz. Birçoğu kullanıcı yapımıdır, bu nedenle kalite değişir, ancak iyi derecelendirmelere sahip olanları seçebilirsiniz.
- LearningApps'i kullanmak için bir hesaba ihtiyacınız yok, ancak ilgileniyorsanız bir hesap oluşturabilirsiniz. skorları kaydedin veya hatta kendi uygulamanızı yapın. Yine de çoğu ev kullanımı için gerekli değildir.

Kültürel Anlayış için Prezi Kullanımı

Kullanılan Araç: Prezi - yakınlaştırmalı tuval stiliyle bilinen çevrimiçi bir sunum aracı. Buradaki bağlam, kültürel anlayışla ilgili bir Prezi sunumunu görüntülemektir.

Yetkinlik Alanı: Kültürel farkındalık ve ifade yetkinliği ile birlikte dijital yetkinlik (öğrenmek için çevrimiçi medyayı kullanma).

Ne Öğreniyoruz? Öğrenciler *kültür* kavramını - kültürün ne anlama geldiğini, kültürün unsurlarını (gelenekler, yemek, dil, müzik vb.) keşfedecek ve kendi kültürleri üzerine düşüneceklerdir. Prezi muhtemelen onları "Kültür nedir?" sorusu üzerine düşünmeye sevk eden görsel bir sunum olacaktır. Kültürün unsurları nelerdir?" Belki çeşitli ülkelerden örneklerle. Prezi kullanmak, resimler ve farklı kültürel unsurlara yakınlaştırma ile daha ilgi çekici hale getirebilir.

Prezi ile Başlarken:

- **Nasıl Erişilir:** Verilen bağlantı <https://prezi.com/view/cf27c3VHuA7zYvYrA6tD/> . idiBuna tıklayın veya bir tarayıcıya yapıştırın. Prezi'yi görüntüleme modunda açmalıdır (izlemek için oturum açmaya gerek yoktur).
- **Bir Prezi'de gezinme:** Yüklendikten sonra, bir başlık ve muhtemelen biraz arka plan göreceksiniz. Sunum boyunca ilerlemek için genellikle görünen **sağ** oka veya **sonraki** düğmeye tıklayın. Prezi farklı kareleri yakınlaştıracak ve uzaklaştıracaktır. Sunum yapan kişi etkinleştirmişse doğrudan görünür öğelere de tıklayabilirsiniz. Amaçlandığı gibi adım adım ilerleyin.

Prezi'yi kullanma:

- Giriş bölümünü çocuğunuzla birlikte izleyin. Geniş bir şekilde başlayabilir: "Kültür nedir?" Sonra yakınlaştırmayı yiyecek, giyecek, festivaller vb. gibi noktalara ayırın.
- **Her bir bölümü tartışın:** Gerekirse duraklayın. Örneğin, "Kültür = Dil, Yemek, Müzik, Sanat..." yazıyorsa, çocuğunuzdan kendi ailenizden veya kendi ailelerinden örnekler vermesini isteyin.

bilirsiniz: "Hangi dil(ler)i konuşuyoruz? Kültürümüzdeki bazı özel yiyecekler nelerdir? Evde hangi müzikleri duyarsınız?" Bu, pasif bir izlemeden ziyade etkileşimli hale getirir.

- Prezi, "Kendi kültürel geleneklerinizi düşünün" gibi sorular içerebilir veya kültürel öğelerin resimlerini gösterebilir. Çocuğunuzu bu soruları yüksek sesle yanıtlamaya ya da yazmaya teşvik edin. Belki de hızlı bir yan aktivite olarak kendi kültürleri hakkında bir şeyler çizmelerini isteyin.
- **Hesaba Gerek Yok:** Sadece izlediğiniz için, slaytlar arasında gezinmenin ötesinde etkileşimde bulunmanıza gerek yoktur. Ancak, net olmayan bir şey varsa, sunumun büyük resmini görmek için kaydırabilir veya uzaklaştırabilirsiniz (Prezi genellikle tuvali sürüklemeye izin verir).
- Prezi sona erdiğinde, özetleyebilir veya bir dünyaya ya da başka bir şeye yakınlaştırabilir - o anı özetlemek için kullanın: "Peki, sizce kültür şimdi ne anlama geliyor?" veya "Öğrendiğiniz üç kültürel unsur söyleyin."

Ne Zaman Kullanılmalı? Bu bir dersin ya da ev ödevinin parçası olabilir. Eğer bir öğretmen bunu görevlendirdiyse, muhtemelen öğrencinin bir tartışmadan önce izlemesini veya bir projeye ilham vermesini (belki kendi kültürel posterini veya göster-anlatını oluşturmasını) istiyordur. Kısmen görsel öğrenme ve yansıtma olduğu için bunu çocuğun uyanık olduğu bir zamanda yaptığınızdan emin olun. Genellikle çok uzun sürmez (belki 5-10 dakika, artı tartışma). Mümkünse, Prezi'deki ayrıntıların görülebilmesi için daha büyük bir ekran (monitör veya tablet) kullanın.

Düzenli Olmak: İzledikten sonra, çocuğunuza herhangi bir takip görevi olup olmadığını sorun (soruları yanıtlamak veya kültürleri hakkında yazmak gibi). Önemli noktaları not etmelerine yardımcı olun. Karşınıza çıkan birkaç kelimeyi (örneğin, "gelenek", "miras", "ritüel" vb.) yazabilir ve açıklayabilirsiniz. Öğretmen izlediklerine dair kanıt bekliyorsa, çocuğunuz öğrendiği bir şeyi çizsin ve siz de paylaşmak için bir fotoğrafını çekin ya da sınıfta bu konu hakkında konuşabilmelerini sağlayın.

Motive Kalmak: Prezi'nin formatı genellikle ilgi çekicidir (PowerPoint'ten daha dinamiktir). Bir ebeveyn olarak ilgi gösterin: "Bu harika, farklı kutlamaların resimlerini görmeyi seviyorum!" Kendi ailenizin benzersiz bir kültürel geçmişi varsa, izledikten sonra bazı hikayeler veya nesneler paylaşın. Hatta belki de öğrenmeyi tamamlamak için evde küçük bir kültürel etkinlik planlayın (bir aile tarifi pişirin, kültürel bir festivalden eski fotoğraflara bakın). Bunu kişisel kimlikle ilişkilendirmek, kültür kavramını çocuklar için anlamlı ve heyecan verici hale getirir.

Kaynaklar:

- Prezi'nin kendisi ana kaynaktır. Çocuğunuz çok ilgiliyse, kültür hakkında başka Prezi veya videolar bulabilirsiniz. Örneğin, YouTube'da "Çocuklar için kültür nedir?" diye aratın - çizgi filmlerle kültürü basit terimlerle tanımlayan çocuk dostu videolar var. Ancak her türlü ekstra içeriğin değerlerinize ve istediğiniz derinliğe uygun olduğundan emin olun.
- Prezi'de aşına olmadığınız bir terim ya da etkinlikten (Diwali, Kwanzaa, Ramazan vb.) bahsediliyorsa, çocuğunuzun anlayışını zenginleştirmek için onunla birlikte kısa bir açıklamaya ya da görsellere hızlıca bakabilirsiniz. Bu araştırmaları kısa ve olumlu tutun, çeşitliliğin zenginliğine odaklanın.