



# Sembolik Dil (Figurative Language)

## Giriş

Bu kodlama aktivitesinde, öğrenciler sembolik bir dil parçasığının gerçek ve sembolik anlamını gösterirler. Bu ders planı, sembolik dili kodlama yoluyla eğlenceli, görsel ve ilgi çekici bir şekilde öğrenmenize yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

## Aktivite Detay

Bu etkinlikte,, sembolik(figüratif) dili öğrenmek ve keşfetmek için kodlama kullanacaksınız. Figüratif dil, bir kelimeyi veya ifadeyi ilginç veya abartılı bir şekilde kullandığınız zaman ortaya çıkar. Mecazi olarak kullandığınız kelimeler benzerdir, ancak anlamları beklediğinizden farklı olabilir. Figüratif dil, anlatmak istediğiniz şeyleri daha farklı biçimde vurgulamanıza veya tanımlamanıza yardımcı olur.

Bu aktivitede, mecaz, benzetmeler, kişileştirme, abartma ve deyimler gibi 5 tür figüratif dili inceleyeceğiz .

Mecazlar, ortak bir yönü olan iki farklı şeyi karşılaştırır. “Arkadaşım bir güneş ışığıdır” diyebilirsiniz. Arkadaşınız aslında bir güneş ışığı değildir fakat kullandığınız bu kelimeler arkadaşınızın hoş ve mutlu bir insan olduğu anlamına gelir.

Bir benzetme aynı zamanda iki şeyi karşılaştırır, ancak veya gibi kelimeleri kullanır. “Bir balık gibi yüzebilirim”, “Gerçekten iyi yüzerim” anlamına gelir.

Kişileştirme, bir hayvana veya nesneye insani nitelikler veya yetenekler verir. “Bütün gün yürüdükten sonra ayaklarım şikayet ediyordu” derken, ayaklarınızın sizinle konuştuğunu kastetmiyorsunuz! Bu, ayaklarınızın yorulduğunu söylemenin farklı bir yoludur.

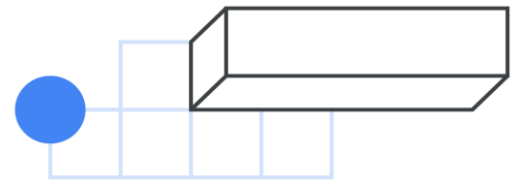
Abartma, bir şey aslında olduğundan daha büyük, daha iyi veya daha dramatik bir şekilde ifade etmektir. Abartma kullanan biri, uzun süre beklediklerini anlatmak için “sonsuz dek beklediklerini” söyleyebilir.

Biri hakkında “başından kaynar sular döküldü” derken, aslında kaynar suyun başına döküldüğünü değil, başının belada olduğunu söylemekteyiz.

Bu aktivitede bir parça figüratif dil içeren bir başlangıç projesi seçeceksiniz veya öğretmeniniz size bir tane atayacaktır. Ardından, figüratif (sembolik) dilin ne anlama geldiğini ve gerçekte ne anlama geldiğini göstermek için kod kullanacaksınız.

## Öğrenme Hedefleri

- Metnin değişmez ve mecazi anlamını göstermek için “görünüm” bloklarını kullanarak figüratif dile ait kodlar eklemek.



- Karakterlerin sahne etrafında hareket ettirmek ve kullandıkları figüratif dilin gerçekte ne anlama geldiğini anlamalarını göstermek için hareket bloklarını kullanmak. ("X ,Y'ye kayma" gibi).
- Figüratif bir dil parçacığının anlamını göstermeye yardımcı olmak için yeni nesne tipinde kuklalar ve arka fonları eklemek.
- Bir dizi kodu tetiklemek için olay bloklarını ("haberini sal" gibi) kullanmak.

## İşlemler

### 1. Aktivitenin Tanıtımı :

- a. Bu aktivitede, kelimenin tam anlamıyla bir cümlenin veya bir deyim (bir figüratif dil) ne anlama geldiğini ve Scratch'taki karakterleri programlamakla mecazi olarak ne anlama geldiğini göstereceksiniz.
- b. Hep beraber sık kullandığımız sembolik dile ait bazı ifadeleri örneklerle anlatmaya çalışalım. Kullandığımız cümleye ait tam anlamını ve anlatmak istediğimiz anlamı açıklayalım.

Örneğin "Bir atı yiyebilecek kadar açım" veya "Çok ağladım, güldüm" gibi.

### 2. Sembolik(Figüratif) Dil :

- a. Figüratif dil, yazmaya veya anlatmaya renk ve vurgu katar. Figüratif dil, anlatmak istediğiniz bir takım duygu ve düşünceleri farklı ve etkili biçimde vurgulamanıza veya tanımlamanıza yardımcı olur. Mecazlar, benzetmeler, kişileştirme, abartma ve deyimler sadece bir tür figüratif dildir.
- b. Figüratif bir dil parçasının daha ilginç veya akılda kalıcı hale getirdiği bir hikayeden bir örnek paylaşalım.

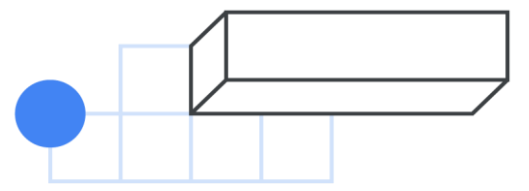
### 3. Kodlamaya başlamadan figüratif dil ile ilgili bir hikaye hakkında beyin fırtınası yaparak sahneleri tartışabilir, birbirinize anlatabilir nerede ne yapacağınızı planlayabilirsiniz.


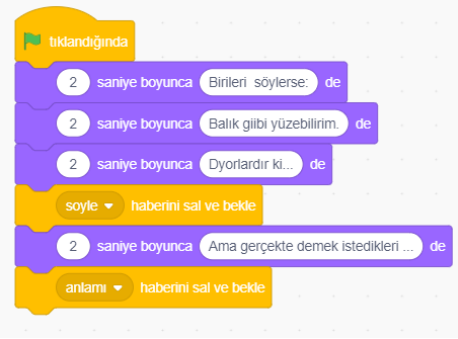

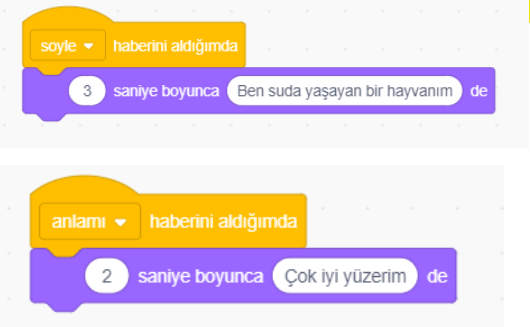
### 4. Bu anlatım bilgilerinizi kullanarak scratch'ta kodlamaya başlayabilirsiniz. Kodlama yaparken hazırlık çalışmasında yaptığınız planlamayı tekrar gözden geçirip yeni şeylerde ekleyebilirsiniz. Hazırlıksız yapılan bir kodlama etkinliğinde ne yapacağınıza karar vermeniz ve kodlama yapmanız uzun sürer ve sahneleriniz karma karışık ve anlaşılmaz olur.

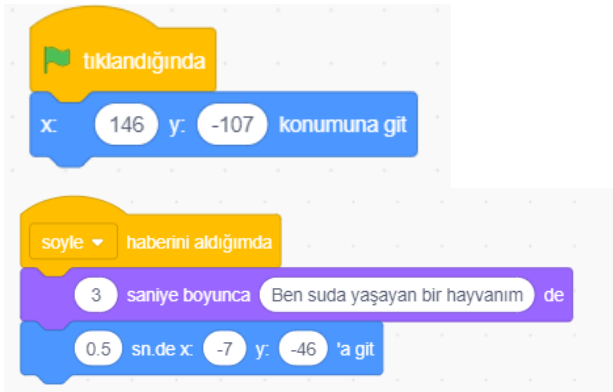

### 5. Unutmayın her gerçek problemin çözümünden önce muhakkak bir ön hazırlık aşaması vardır böylece problemin çözümü ile alakalı süreçler planlanır. Çözüm için hangi aşamada neyin nasıl yapılacağı belirlenir. Yapılan bu işleme **algoritma** adı verilir. Kodlama hazırlanan bu algoritmaya göre daha sonrasında gerçekleştirilir.

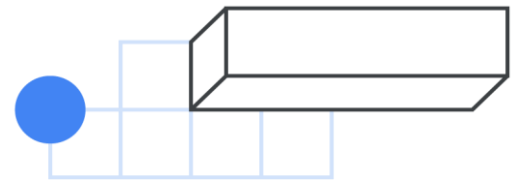


## Çözüm Eklenti Klavuzu



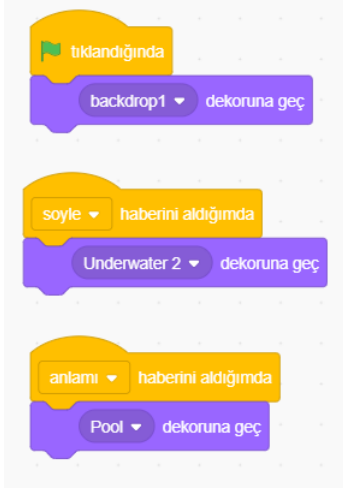
Figüratif dile giriş	Figüratif Dilini Keşfet
<p>Figüratif dilin ne anlama geldiğini ve gerçekte ne anlama geldiğini göstermek için say bloklarını kullanın.</p> <p><b>Konuşmacı :</b></p>  	<p><b>Karakter :</b></p>  

Hareket ekle	Bir Nesnenin Görünmesini Sağlayın
<p>Karakterinizi sahne boyunca hareket ettirmek için hareket kodu bloklarını kullanın ve figüratif dilin ne anlama geldiğini ve figüratif dilin gerçekte ne anlama geldiğini “gösterin”.</p> <p><b>Karakter :</b></p> 	<p>Figüratif dilinizin ne anlama geldiğini veya gerçekte ne anlama geldiğini göstermek için programınıza bir nesne ekleyin.</p> <p><b>Yeni Nesne :</b></p>  



## Arka Plan Ekle

Figüratif dilin ne anlama geldiğini ve gerçekte ne anlama geldiğini göstermeye yardımcı olmak için bir fon ekleyin.



Arka plan eklenirken, scratch 'ta "sahne" yazan bölüme tıklanacak ve bloklar oraya eklenecektir.

