

Tutkunuzu Konuřturun

Giriř

Bu kodlama etkinlięinde, öğrenciler bir problem hakkında bir proje oluřtururlar. Kodlama etkinlięi ile ele aldıkları problemin önem verilmesine neden olurlar.

Öğrenciler bir konu, problem, fikir veya etkinlik hakkında güçlü bir şekilde hissettiklerini düşünürler. Fikir veya problemleri günlük hayattan çevrelerinde yařadıkları bir takım olaylardan esinlenerek bulabilirler. Örneęin çevre kirlilięi, spor yapmanın neden önemli

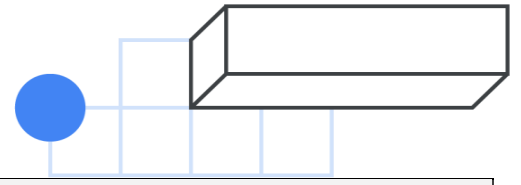
olduęu veya ejderhaların uçarken neden emniyet kemeri takması gerektięi gibi. Ardından, dięer insanları konuyla ilgilenmeye ikna eden bir proje oluřturmak için kod kullanırlar. Böylece toplumsal bir takım konulara vurgu yaparak topluma neden bu konulara önem vermeleri gerektięi konusunda bilgilendirme içeren mesajlar sunabilirler.

Kapsanan Konular

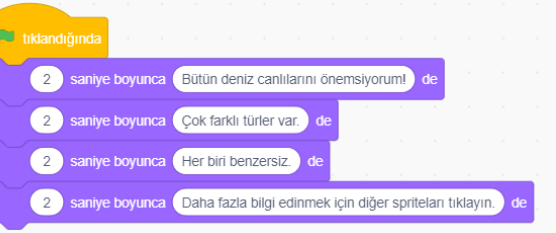
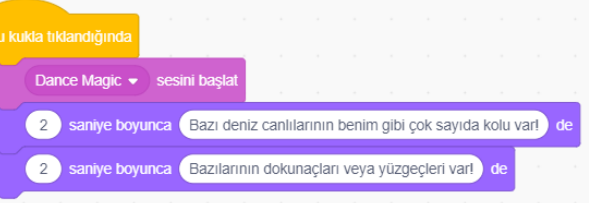
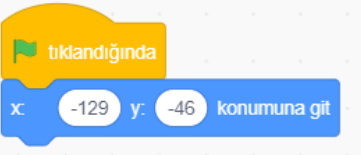
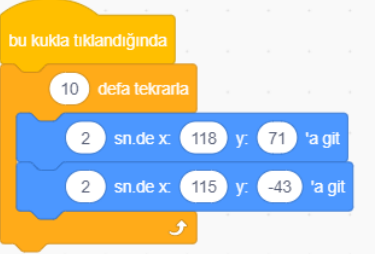
- Başkalarının ilgilenmesini istedikleri bir ilgiyi veya sorunu vurgulayan animasyonlu bir Scratch projesi oluřturma.
- Bir dizi kodu tetiklemek için olay bloklarını (“bu hareketli grafik tıklandıęında” gibi) kullanma.
- Dięerlerine sorun veya neden hakkında bilgi vermek için en az 3 “söyleme” bloęunu sıralama.
- Kitlelerinin dikkatini çekmek için hareket bloklarını (“X Y'ye kayar” gibi) ve sesleri kullanma. Kitleyle etkileřim kurmak için kořullu ifadeleri (“if-then else” gibi) kullanma.

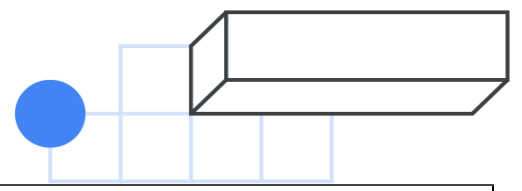
Çözüm Eklenti Klavuzu

Tutkunuzu Konuřturmaya Giriř	Sesli söyle
	<p>Bir karakter seęin ve neye önem verdiklerini göstermek için kod ekleyin.</p> <p>Ana Karakter:</p> <pre> tıklandığında 2 saniye boyunca Bütün deniz canlılarını önemsiyorum! de 2 saniye boyunca Çok farklı türler var. de 2 saniye boyunca Her biri benzersiz. de </pre>



Sahneyi Değiştir	Ses Efektleri Ekleme
<p>Sahneyi ayarlamak için farklı arka planlar ekleyin.</p> <p>Ana Karakter :</p> 	<p>Ses eklemek için çalma ses bloklarını kullanın.</p>  <p>Yeni Karakter :  Starfish</p>

Destekçileri Dahil Et	Etrafında yürü
<p>İzleyicilere ilham vermek, motive etmek veya heyecanlandırmak için kuklaları “destekçi” olarak ekleyin.</p> <p>Ana Karakter :</p>  <p>Yeni Karakter :</p> 	<p>Spriteları, karakterleri veya nesneleri sahne alanı etrafında hareket ettirin.</p> <p>Ana Karakter :</p>  <p>İkinci Karakter:</p> 
Soru & Cevap	Başlık Ekle
<p>İzleyiciye bir soru programlayın ve yanıtlarına göre bir şeyler yapın.</p> <p>Ana Karakter (devam):</p>	<p>Programı, ilgi alanlarını tanımlayan ve başkalarını daha fazla bilgi edinmek için heyecanlandıran bir başlık sayfasıyla başlatın.</p> <p>Çizim ile oluşturduğumuz başlık kuklası :</p>



--	--

Kostümleri Değiştir	Biraz gürültü yap
<p>Görünümlerini değiştirerek karakterleri canlandırın. Ana karakter (birçok kostümlü olmalı)</p>	<p>Vuruş oluşturarak kitlenizi şaşırtın. Ana Karakter :</p>

Mesajları Başka Bir Dile Çevir

Projedeki mesajları başka dillere çevir.
Ana Karakter: