



Öykü Anlatım

Giriş

Bu kodlama etkinliğinde, öğrenciler aynı hikayeyi iki farklı bakış açısıyla anlatmak için bir ortakla birlikte çalışırlar.

Bir öğrenci hikayeyi birinci şahıs bakış açısıyla diğerini üçüncü şahıstan anlatacaktır. Anlatıcı izleyicinin bir hikaye hakkında hislerini gerçekten değiştirebilir. Anlatıcılar “o ...” “onlar ...” ve “onlara” gibi kelimeleri kullanırlar. Buna üçüncü şahıs bakış açısı denir.

Diğer ortak, hikayeyi bir karakter olarak anlatacak ve birinci şahıs bakış açısını kullanacak. Bu, “Ben ...” “ben ...” “biz ...” ve “bizim” gibi sözcükleri kullandıkları anlamına gelir. Bir karakter hikayeyi anlatıyorsa, eylemlerini okuyucuya birinci şahıs bakış açısıyla açıklayabilir. Öte yandan, üçüncü şahıs bir anlatıcı doğrudan hikayeye dahil değildir, ancak izleyicinin karakter hakkında eylemin dışından nasıl hissettiğini etkileyebilir.

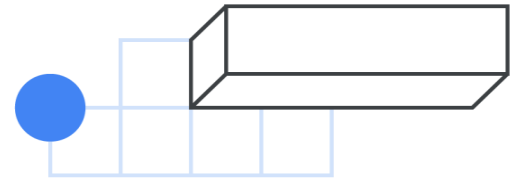
Öğrenme Hedefleri

- Sırayla birinci ve üçüncü şahıs bakış açısıyla bloklar ekleme
- Olay bloklarını kullanarak kodları tetikleme.
- İki kukla arasında diyalog oluşturmam için bekleme bloklarını kullanma.
- Hikayeyi kişiselleştirmek için hareket blokları (“X Y'ye kayma” gibi), ses efektleri ve animasyon kullanma.

İşlemler

1. Aktivitenin Tanıtımı :

- Bu aktivitede, bir ortakla herhangi bir hikayeden bir sahne seçilerek anlatılmaya çalışılacaktır. Daha sonra bu hikayeyi iki farklı bakış açısıyla anlatmak için kod kullanacaktır.
- Herkesin iyi bildiği bir hikayeyi incelenebilir(örneğin, sınıfta okuduğunuz bir kitap gibi). Hikayede, eylemi kim açıklıyor? Eğer bir başkası anlatsa, hikaye nasıl farklı olabilirdi?
- Örnek olarak tavaşan ile kaplumbağanın yarış hikayesi seçilebilir. Bu hikayeyi yukarıda anlatılanlara göre tekrar hatırlayarak yukarıdaki maddeki sorulara cevaplar arayınız.
- Kaplumbağa ve Tavşan hikayesinde, Tavşan her zaman ne kadar hızlı olduğu konusunda övünürdü. Bu yüzden Kaplumbağa, tavşanı yarışa zorladı. Tavşan kazanacağı konusunda kendinden çok emindi, kestirmeye karar verdi ... Kaplumbağa'nın yavaşça onu geçip ilk önce bitiş çizgisini geçmesi için yeterli süre tavşan uyudu. Tavşan bu hikayeyi anlatırsa hikayenin ne kadar farklı olacağını bir düşünün! Tavşan kendini nasıl açıklar? Eşinizle anlatmak istediğiniz hikayeye karar verin.
- Bu aktivitede örnek olarak, Kaplumbağa ve Tavşanın hikayesi kullanacaktır, ancak siz sevdiğiniz herhangi bir hikayeyi kullanabilirsiniz. Kaplumbağa ve Tavşan hikayesinde Tavşan'ın kestirmesinden ilk uyandığı zamanı


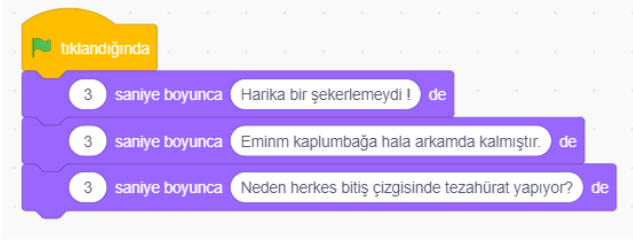



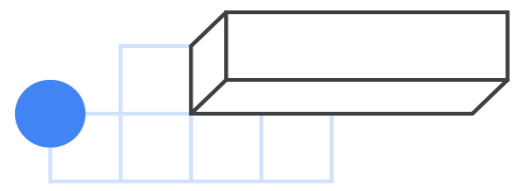
seçebilirsiniz. Ardından, hanginizin hikayeyi anlatıcı bakış açısıyla anlatacağına ve hanginizin hikayeyi birinci şahıs bakış açısıyla anlatacağına karar vererek bir proje oluşturmaya başlayın.

2. Öykü Anlatımı :

- Anlatıcı, hikayede neler olduğunu açıklar ancak doğrudan buna dahil değildir. Hikayeyi üçüncü şahıs bakış açısıyla anlatırlar ve “o”, “onlar” ve “onların” gibi kelimeleri kullanırlar. Hikayedeki bir karakter eylemin kendisi için olan kısmını tanımlıyorsa, “ben”, biz ”ve“ bizim ” gibi kelimeler kullanır. Buna hikayeyi birinci şahıs bakış açısıyla anlatmak denir.
 - Bu aktivitede grubunuzdaki bir kişi birinci şahıs bakış açısıyla bir hikaye anlatacak ve diğeri ise üçüncü şahıs bakış açısıyla bir hikaye anlatacak.
- Kodlamaya başlamadan önce ortağınızla bir hazırlık aktivitesi yapabilirsiniz. Bunun için hikaye hakkında bir beyin fırtınası yaparak sahneleri birbirinize anlatabilir nerede ne yapacağınızı planlayabilirsiniz.
 - 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. Unutmayın her gerçek problemin çözümünden önce muhakkak bir ön hazırlık aşaması vardır. Çözüm ve kodlama daha sonrasında gerçekleşir.

Çözüm Eklenti Klavuzu

Hikaye Anlatımına Giriş	Hikayeyi Başlatın
<p>Karakteri veya anlatıcıyı, hikayeyi birinci veya üçüncü şahıs bakış açısıyla anlatmak için programlayın.</p>  <p>Karakater (Birinci Şahıs) :</p> 	<p>Veya</p>  <p>Hikayeyi Anlatan (Üçüncü Şahıs) :</p> 



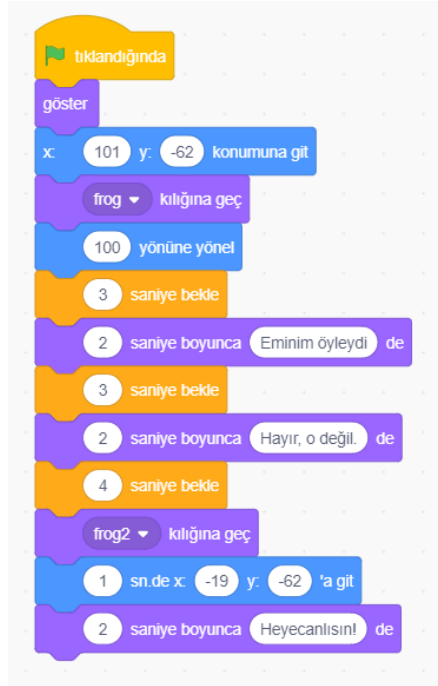
Konuşma Başlat

İlk karakterinizle konuşmak için veya anlatıcınızı tanımlamak için yeni bir karakter ekleyin.

Ana Karakter:

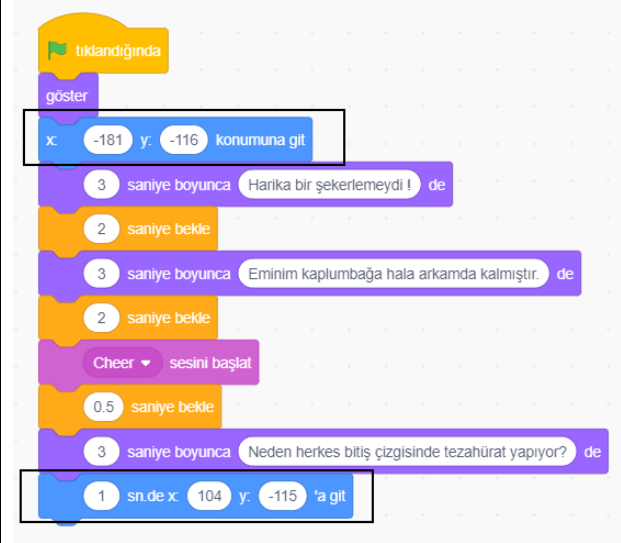


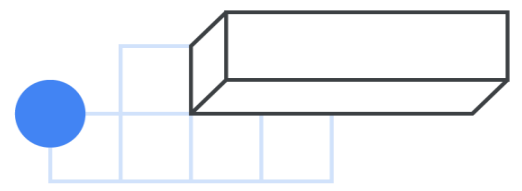
Yeni Karakter : Kurbağa



Karakteri Hareketlendir

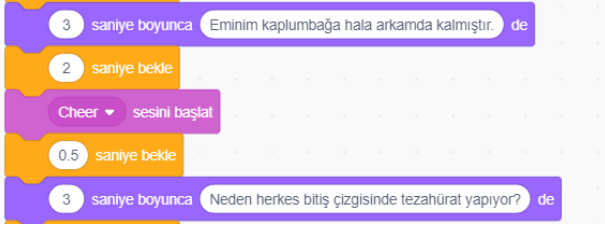
Karakterinizi veya anlatıcınızı sahnenin etrafında hareket ettirmek için hareket bloklarını kullanın.





Ses Efektleri ekle

Hikayeyi daha heyecanlı hale getirmek için ses ekleyin.



Karakteri hareketlendir.

Kostum değiştirme bloklarını kullanarak karakterinizi veya anlatıcıya animasyon ekleyiniz.

