



# ETKİLEŞİMLİ SUNUM

## Giriş

Bu kodlama etkinliğinde, öğrenciler etkileşimli bir sunum oluştururlar ve dijital araçları kullanarak bazı bilgileri izleyicilere nasıl sunacaklarını öğrenirler.

Bilgisayar bilimi ile, programlar, hikayeler, sanat, animasyon, web siteleri, müzik ve daha fazlası gibi hayal edebileceğiniz her şeyi oluşturabilirsiniz.

Bilgisayar bilimi kod kullanarak programlar olarak adlandırdığımız çeşitli amaçlara yönelik çalışmalar yapar.

**Kod**, “bilgisayara talimatlar” vermenin başka bir yoludur.

**Program**, bilgisayara bir işlemi yaptırmak için belirlenmiş kurallara uygun yazılan komutlar(kodlar) dizisidir.

Kod yazmanın birçok yolu vardır, bunun için programlama (kodlama) dilleri kullanılır.

**Programlama dili**, bir programın oluşturulmasında kullanılan komutlar, tanımlar ve kuralların belirtildiği programlama araçları olarak tanımlanabilir.

Biz bu etkinlikte **Scratch** adlı bir programlama dili kullanacağız.

Bilgileri yenileyen,pekiştiren, hatırlatan, önemli noktaları öne çıkaran; bir çalışma sonucunu açıklayan; anket sonuçlarını ifade eden, laboratuvar araştırmalarını sunan, önemli olay ve olguları dile getirmek için yapılan konuşmalara **SUNUM** denir.

Bir sunum, herhangi bir konuda insanlara bilgi göstermenin ve onları heyecanlandırmanın harika bir yoludur. Öğrenciler sunumu genellikle ödev çalışmaları ile ilgili kullanırlar.

Bir sunumun iki ana ögesi vardır “sunan yani sunucu” ve dinleyiciler. Animasyonlar ve ses gibi farklı efektler eklemek, izleyiciyi hedefinize çeker ve sunumunuzun bir parçası gibi hissettirir. Ne kadar çok eğlenceli, etkileşimli öğeler ekledikçe, sunumunuzu gören herhangi biri kendisini eylemin bir parçası gibi hissedecektir.

## Etkinlik Detayları

Etkileşimli sunumda, öğrenciler bir sunum oluşturur (veya mevcut olanı kullanır) ve Scratch kullanarak etkileşimli hale getirirler. Öğrenciler, konularını tanıtan başlık slayt da dahil olmak üzere en az üç slayt ekler. Bu derste öğrenciler raporları, araştırmaları veya alternatif hikaye sonlarını izleyicilerin ilgisini çekecek ve işbirliğini teşvik edecek şekilde sunmayı öğrenirler.

## Öğrenme Amaçları

Öğrenciler bu etkinlikte:

- Scratch'ta metin, resim ve animasyon içeren etkileşimli bir sunum oluştururlar.
- Bir dizi kodu tetiklemek için olay bloklarını (“bu karakter tıklandığında” gibi) kullanırlar.
- Sunumu yapan karakteri seçerek sıralı en az üç söyleme bloğu kullanırlar.

# İşlemler

1. Etkinliğin Tanıtımı:
  - a. Bu aktivitede, etkileşimli bir sunum oluşturmak için kod blokları kullanılacaktır. Etkileşimli sunumlar, izleyiciyi çekmek için düğmeler, sesler ve tuşa basma gibi olay özelliklerini kullanırlar.
  - b. Bazı sorulara cevap arayarak hazırlık çalışmasına başlayabiliriz. Hiç bir sunum izleyip etkileşime geçtiniz mi? Örneğin, bazı müzelerde öğrenmek istediğiniz konuyu seçmenize izin veren düğmeler içeren sunumlar bulunur.
2. Her sunumun bir konusu ve izleyicisi olur. Burada sunum için konu belirleyebilirsiniz.
3. Kodlamaya başlamadan önce, bir konu ve ana fikirlerini oluşturarak en az üç slaydı planladıkları bir ön yazma çalışması yapın.

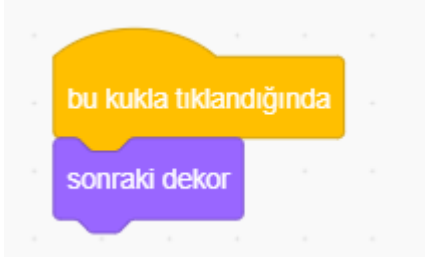
## Eklenti Çözüm Kılavuzu

Aşağıdaki çözüm klavuzuna bakarak örnek bir sunumun nasıl kodlanacağını görün. Kendi benzersiz sunumunuzu buradan yola çıkarak kodlayabilirsiniz.

Giriş: Etkileşimli Sunum	Sunumunuzu oluşturun;
İzleyicilerinize sunumun ne hakkında olduğunu gösteren bir başlık slaydı oluşturun.	
Daha çok slayt ekleyin; Sunuma iki slayt veya arka plan daha ekleyin. Ardından, anlatıcıya her biri için farklı bir şey söylettirin ve sunumunuzu devam ettirmek için hareketlendirin.	<p><b>Sunucu Karakter:</b></p>

Sunumumu ilerletmek için;

**Seenek A:** Buton karakter eklemek.



**Seenek B:** Boşluk tuşuna basarak. (Tus basma olayı)



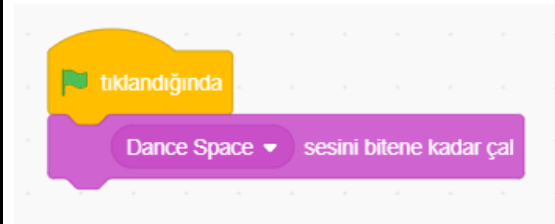
## Karaktere (Kukla) animasyon oluřturmak

Kostüm deėiřtirme bloklarını kullanarak anlatıcıyı (sunum yapan) canlandırın.



## Ses Ekleme

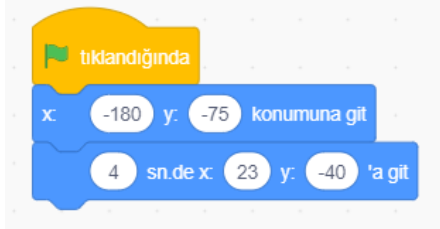
Ses bloklarını kullanarak ses ekleyin.



## Hareket Ekleme

Sunumu yapanı hareket bloklarını kullanarak hareketlendirin.

**Kayma :**



veya

**Zıplama:**

