



Sıradışı Bir Keşif

Giriş

Bu etkinlikte, öğrenciler bir hikaye anlatmak için diyalogu sıralarlar. Karakterler, arka planları ve şaşırtıcı bir nesne arasındaki etkileşimleri canlandırırlar. Öğrenciler kendi benzersiz hikayelerini oluşturmak için farklı Scratch bloklarını kullanır ve iki karakter arasındaki konuşmaları devam edecek şekilde programlarlar.

Öne Çıkanlar

Konuşma veya diyalog, hikaye anlatımının önemli bir parçasıdır. Karakterlerinizin benzersiz bir nesneyi keşfettiklerinde nasıl tepki verebileceğini düşünün. Korkuyorlar mı? Sürpriz mi yaşadılar? Heyacanlandılar mı? Hikayeyi kurgulayan olarak, karakterlerinizin ne söyleyeceğine karar vermek size kalmış.

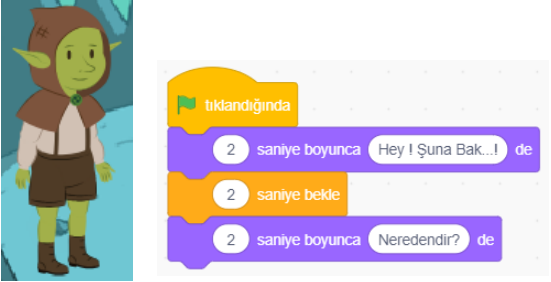
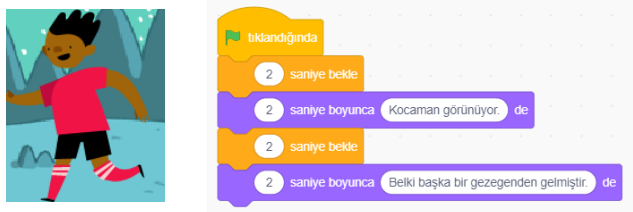
Karakterlerinizin olağandışı nesneyi keşfettiklerinde nasıl tepki verdiklerini göstermek için diyalog kullanın. Diyalog ile ilgili kod bloklarına yazdıklarınız, kitlenizin hikayenizde neler olduğunu anlamasına yardımcı olacaktır.

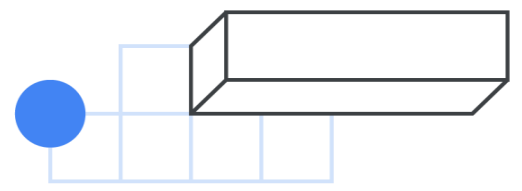
İlginç bir diyalog oluşturmanın bir yolu da farklı düşünceleri eklemektir. Karakterlerin farklı fikirlerde olmaları halinde ne söyleyeceklerini hayal edin. Ayrıca, daha ilgi çekici olması için yeni bir arka plan veya başka ilginç bir karakter eklemeyi de deneyebilirsiniz.

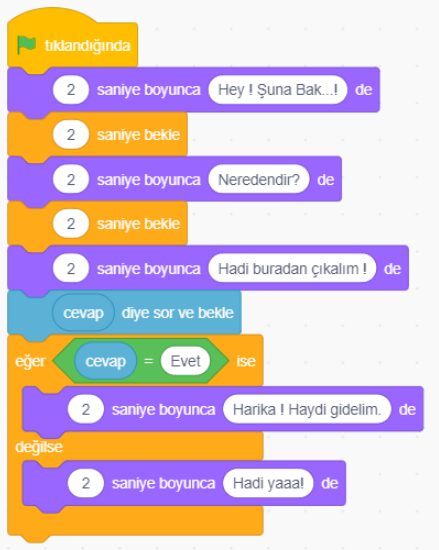
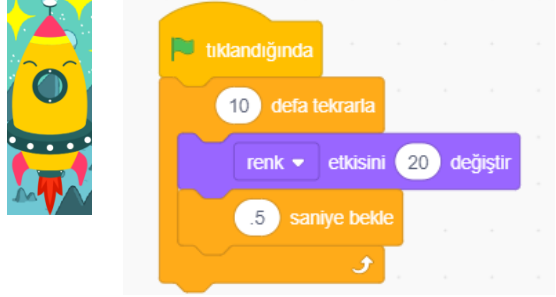


Öğrenme Hedefleri

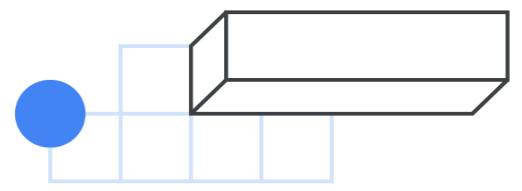
- Bir dizi kodu tetiklemek için olay bloklarının (“bayrak tıklandığında” gibi) kullanımı.
- Bir diyalog oluşturmak için iki karakter arasında en az 3 “söyleme” bloğunu sıralamak.
- Bilgisayarın kullanıcı yanıtına göre karar verebilmesi için bir koşulu programlamak.
- Programa kontrol blokları uygulayarak tekrarlanan hareketler üretmek.


Çözüm Eklenti Klavuzu

Sohbet Başlat	
<p>Konuşmalarına devam etmek için her iki karaktere uygun söyleme blokları ekleyin</p> <p>Goblin :</p> 	<p>Ben :</p> 



Karar Verme	Renk Değişikliğini Kodlama
<p>İzleyiciye bir soru sorun ve yanıtlarına göre bir şeyler yapın.</p> <p>Goblin :</p> 	<p>Nesnenin rengini tekrar tekrar değiştirin.</p> <p>Space ship :</p> 
Kendi Animasyonunu Boya	Nesnenizi Sıçratın
<p>Yeni bir kostüm çizin ve farklı kostümlere geçin.</p> <p>Space ship :</p> 	<p>Hareketli grafiği sahnenin her yerinde hareket ettirin, ardından belirli bir noktaya geri dönmesini sağlayın</p> 



<p>Darbeli Nesne Oluřturma</p>	<p>Hikaye Bařlıđını Canlandırın</p>
<p>Nesnenin büyümesini ve küçülmesini sağlayarak nesneyi hayata geçirin.</p> 	<p>Hikayenin bařlıđı için bir nesne çizin ve ona animasyon programlayın.</p> 
<p>Nesne Ekleme</p>	
<p>Daha fazla eylem oluřturmak için hikayeye bařka bir hareketli grafik ekleyin.</p> <p>Planet 2:</p> 