

“KODLAMALAR BAŞLASIN”
SCRATCH JR ÇALIŞMA KAĞIDI
OKUL ÖNCESİ

HAYLA KÖPEĞİM HAYLA



Yönergeleri okuyun. Yönergeler sırasında öğrencilerin kod resimlerine bakıp onları uygulamada bulmaları için zaman tanıyın.

"Aktör köpeğe tıkladığımızda havlamasını istiyoruz."

1. Ekranın solundaki  işaretine bas.

2.  aktör köpeği bul.

3.  Buradan seçtiğin bir dekoru ekle.

4. Önce  kodunu boş alana al.

5. Mikrofon kodunu hemen yanına yapıştır.



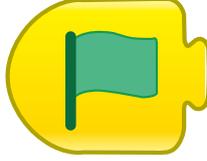
6. Bilgisayardan sesini kaydet. Burada iş sana düşüyor. Köpeği taklit et, sesini kaydet. Sahi, köpekler nasıl ses çıkarır?

YÜRÜ KÖPEĞİM, YÜRÜ

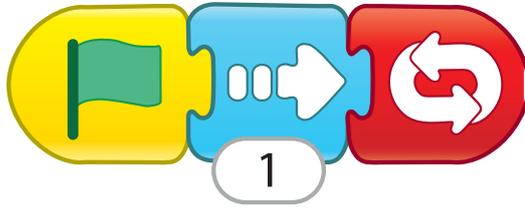
Bekçi köpeği olmak kolay değil. Evin önünde nöbet tutmak gerekir. Devamlı yürümeli, hiç durmamalı. Bu nasıl olacak?

1.  Sağa doğru 1 adım kodunu bul.

2. Şimdi bunun hep devam etmesi için  kodunu bul.

3. Yürümeye başlaması için ikisinin başına  kodunu ekle.

4. Ekranın üstündeki  simgeye tıkla. Neler oldu?



Neler ekleyebiliriz, daha farklı ne yapabiliriz, neyi değiştirebiliriz sorularıyla uygulamada çeşitlilik sağlayabilirsiniz.