

STEM4CLIM8 MINECRAFT DÜNYALARI

Eğitmenler için Senaryolar ve İpuçları

Çıktı: IO2.A3 Ders Planları



STEM4CLIM8

01.02.2022

HEARTHANDS ÇÖZÜMLERİ

Yazan: HEARTHANDS ÇÖZÜMLERİ

Proje Numarası: 2020-1-UK01-KA201-079141



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Bu yayının üretilmesi için Avrupa Komisyonu'nun vermiş olduğu destek, sadece yazarların görüşünü yansıtan bir tasdik teşkil etmez ve burada yer alan bilgilerden oluşturulan herhangi bir kullanım için Komisyon sorumlu tutulamaz.

Giriş

Bu belge öğretmenlere oyun esnasında yardımcı olmak ve daha sonra STEM4CLIM8 projesi için hazırlanan Minecraft Eğitim Dünyalarının nasıl oynanacağına dair çocuklara rehberlik etmek için hazırlanmış olan bir kılavuzdur. Bu belge kesinlikle öğretmenler ve oyunun gösterileceği dahili kişiler içindir. Öğrencilerin bu bilgilere erişimine gerek yoktur.

Bu kılavuz, oluşturulan dünyalar üzerinden yönlendirme yapmanın yanı sıra oyunun indirilmesi ve çalıştırılması için gerekli ilk adımlar hakkında bilgiler sunmaktadır. Bu belge ayrıca, her bir aktivitenin kapsamı içerisindeki detaylı senaryoları içerir ve böylece öğretmenler bu aktivitenin tanıtılması öncesinde ders planını organize edebilirler. Her bir aktivite ayrıca, öğretmenlerin öğrencilerinin bu aktiviteleri başarılı bir şekilde yerine getirip getirmediğini kontrol etmeleri için ipuçları içerir.

İçindekiler

GİRİŞ.....	2
1. MİNECRAFT EĞİTİM SÜRÜMÜNÜN KULLANIMI.....	4
1.1 İNDİRMEK İÇİN	4
1.2 DÜNYALARI ÇALIŞTIRMA	4
1.3 OYUN İÇERİSİNDE GEZİNME.....	6
2. “FLOODİNA” MİNECRAFT EĞİTİM DÜNYASI	8
2.1 DÜNYANIN AMAÇLARI	8
2.2 “FLOODİNA” SENARYOSU.....	9
3. “AMARELEJA” MİNECRAFT EĞİTİM DÜNYASI	17
3.1 DÜNYANIN AMAÇLARI	17
3.2 “AMARELEJA” SENARYOSU.....	18
4. “SHAKYNA” MİNECRAFT EĞİTİM DÜNYASI	30
4.1 DÜNYANIN AMAÇLARI	30
4.2 “SHAKYNA” SENARYOSU	31

1. Minecraft Eğitim Sürümünün Kullanımı

1.1 İndirmek için

Başlamadan önce, aygıtınızın gerekliliklerine göre Minecraft Eğitim Sürümü Paketini indirmeniz gereklidir.

Bu sürümü aşağıdaki bağlantıda bulabilirsiniz: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Eğer bilgisayarınız Microsoft S modunda çalışıyorsa, Minecraft Eğitim Sürümünü indirebilmek için S modunu etkisiz hale getirmeniz gereklidir.

Microsoft S modu nasıl etkisiz hale getirilir.

Microsoft S modunu kullanarak, kullanıcının sadece Microsoft App mağazasından indirebileceği uygulamalara erişebilir. S modunu etkisiz hale getirmek için, aşağıdakileri yapmanız gereklidir:

- İş veya okul için lisanslı olan yeni bir Microsoft hesabı oluşturun
- Bu Microsoft hesabını diz üstü bilgisayarınıza bağlayın
- Ardından S modunda Windows 10 çalıştıran PC'nizde, Ayarlar > Güncelleme & Güvenlik > Aktivasyon'u açın.
- Windows 10 Home Geçişi veya Windows 10 Pro bölümü Geçişini bulun ve ardından bağlantıyı Kaydetmek için Git seçeneğini seçin.
- Not: Windows sürümünüzün Güncelleme kısmı altındaki bağlantıyı seçmeyin. Bu sizi S modunda tutacak olan farklı bir işlemdir.
- Microsoft Mağazasında görünen sayfa üzerinde (S modundan Çıkış veya benzer bir sayfa), Get (Edin) butonunu seçin. Bu işlemi onayladıktan sonra, Microsoft Mağazası dışından uygulamaları kurabileceksiniz.

<https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/all/s-mode-how-to-turn-off-windows-10/53ce25ce-734b-48b8-8d1e-baa5adb5d88b>

1.2 Dünyaları Çalıştırma

Minecraft Eğitim Sürümünü indirdiğinizde, "McWorld" dosyaları olan dünyaları edinmeniz gerekecektir. Bu dosyalara iki kez tıkladığınızda, bunlar otomatik olarak Minecraft Eğitim sistemini açacaktır. Minecraft Eğitimi için Microsoft'tan bir lisans edinmeniz için hesabınız ile giriş yapmanız talep edilecektir. Bu dünyaların düzgün bir şekilde çalışması için Minecraft Eğitim versiyonu 1.17 ve üzeri sürümler gerekmektedir.

Eğitim Kurumları için, aşağıdaki bağlantıdaki prosedürler aracılığıyla edinilecek ücretsiz lisanslar vardır: <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

Başka bir opsiyon da dünyanın manuel olarak içe aktarılması olacaktır. Oyun yüklenirken, hesap bilgilerinizi ekledikten sonra, oynat butonuna basın, ardından sağ alt tarafta "Import(içe aktar)" butonunu göreceksiniz.

Dünyayı yüklerken başka sorunlarla karşılaşılıyor musunuz? Bu çözümlerin yardımcı olup olamayacağını kontrol edin.

PROBLEM: Dünyanın herhangi bir NPC'si yok.

ÇÖZÜM: Bu BEHAVIOR PACK'in (DAVRANIŞ PAKETİ) dünya ile beraber uygun bir şekilde yüklenmediğini anlamına gelmektedir.

Dünyadan çıkın (ancak Minecraft uygulamasından çıkmayın). Aradığınız dünyayı bulun ve AYARLAR'ı seçin. Ekranınızın sol tarafında, BEHAVIOR PACK SEKME'sini bulmaya çalışın. Ardından ana ekran üzerinde iki SEKME göreceksiniz: ACTIVE PACKS (PAKETLER) ve MY PACKS (PAKETLERİM). Davranış paketiniz, tıklamanız ve aktif hale getirmeniz gereken MY PACKS sekmesinde olmalıdır. Hangi pakete ihtiyacınız olduğundan emin değilseniz, ACTIVE PACKS kısmına bakın ve bunlardan bir tanesinin "This pack is missing (Paket eksik)" şeklinde görülmesi gereklidir. MY PACKS sekmesinde aynı adlı paketi bulun ve bunu aktif hale getirin.

PROBLEM: Dünyanın, board.act.1 gibi bir ifade içeren sıradışı bir metni olan panelleri bulunmaktadır, NPC sıradışı bir diyalog içermektedir, vb.

ÇÖZÜM: Bu RESOURCE PACK'in (KAYNAK PAKETİNİN) dünya ile beraber uygun bir şekilde yüklenmediğini anlamına gelmektedir.

Dünyadan çıkın (ancak Minecraft uygulamasından çıkmayın). Aradığınız dünyayı bulun ve SETTINGS'i (AYARLAR'ı) seçin. Ekranınızın sol tarafında, RESOURCE PACKS (KAYNAK PAKETLERİ) sekmesini bulmaya çalışın. Ardından ana ekran üzerinde iki sekme göreceksiniz: ACTIVE PACKS (PAKETLER) ve MY PACKS (PAKETLERİM). Davranış paketiniz, tıklamanız ve aktif hale getiri seçmeniz gereken MY PACKS sekmesinde olmalıdır. Hangi pakete ihtiyacınız olduğundan emin değilseniz, ACTIVE PACKS kısmına bakın ve bunlardan bir tanesinin "This pack is missing (Paket eksik)" şeklinde görülmesi gereklidir. MY PACKS sekmesinde aynı adlı paketi bulun ve bunu aktif hale getirin.

Bu sorunlarla karşılaşmış ve karşılaşmadığınızı kontrol edin, bu çözümlerin her ikisini de uygulayın

PROBLEM: Dünya farklı bir dildedir.

ÇÖZÜM: STEM4CLIM8 dünyaları farklı dillere tercüme edilmiştir. Belki de kendi dilinizden farklı bir dilde olan bir dünyaya sahipsinizdir, uygun dili bulun ve tekrar başlatın.

Eğer bu işe yaramazsa, Minecraft uygulamasının dilini tercih ettiğiniz dile ayarlayın. İngilizce versiyonunda, BK(UK) İngilizcesi opsiyonu yerine ABD(US) İngilizcesi opsiyonunu seçin.

1.3 Oyun içerisinde gezinme

Dünyayı açtığınızda, oyunda gezinmeniz gerekecektir. Navigasyon klavye ve fareniz kullanılarak yapılabilir.

Oynamaya başlamadan önce, STEM4CLIM8 YouTube kanalındaki bu tanıtıcı videoları kontrol edin: <https://www.youtube.com/channel/UCLTCFYdIOYcAxphRnibZazg>

Kullanılacak olan klavye üzerindeki butonlar şunlardır:

- W- İleri Git
- A- Sola Git
- S- Geri Git
- D- Sağa Git
- BOŞLUK- Zıpla (yaratıcı modda çalışırken uçmak için BOŞLUK butonuna iki kez basın)
- E- Envanteri Aç
- Q- Seçilen nesneyi fırlat
- T- Sohbeti aç
- C- Kod Oluşturucuyu Aç
- / - Sohbeti aç ve otomatik bir şekilde "/" şeklinde ilk karakteri ekle.

Ayrıca farenizi hareket ettirerek yön belirleyebilirsiniz.

Aşağıdaki görüntüde, envanteri görebilirsiniz. Son sıraya kullanmak istediğiniz malzemeleri ekleyeceksiniz ve bunlar Hotbar içerisinde görülecektir.



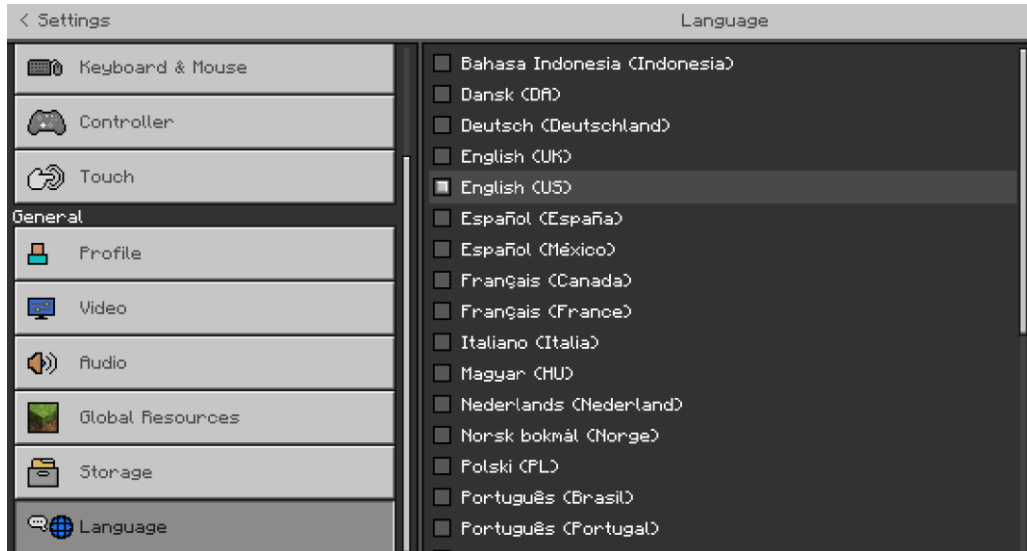
Klavyenizden {1-9} tuşlarından birini seçerek, Hotbar'ınızın elemanlarını değiştirebilirsiniz. Aşağıdaki görüntüde, Hotbar'da dikdörtgen bir nesne göreceksiniz.



Farenizi kullanarak:

- Sola Tıklama: Sürekli basarak madencilik yapılır (bir blok yok edilir) Dahası, NPC'lerle tartışma panelindeki butonları seçebilirsiniz.
- Sağa Tıklama: Nesnelere etkileşime geçilir, NPC'lerle konuşulur ve bir nesne seçilir (izin verildiğinde).
- Kaydırma Butonu: Hotbar'dan kullanılmasını istediğiniz nesneyi seçer. Hotbar'da gördüğünüz Add the Block (blok ekle) üzerine tıklayın (sadece yaratıcı modda).

Minecraft dilini değiştirmeyi, dünyayı yüklemeyen Minecraft'ı çalıştırarak yapabilirsiniz. Ana sayfa üzerinde, Settings(Ayarlar) butonuna tıklayın, aşağı kaydırın ve Language(Dil) butonunu seçin. Yanda açılan listeden dilinizi seçebilirsiniz. STEM4CLIM8 dünyalarının mevcut dilleri ABD İngilizcesi(English(US)), BK İngilizcesi(English (UK)), Yunanca(Greek), Portekizce (Potugues(Portugal)) ve Türkçe'dir(Turkish).

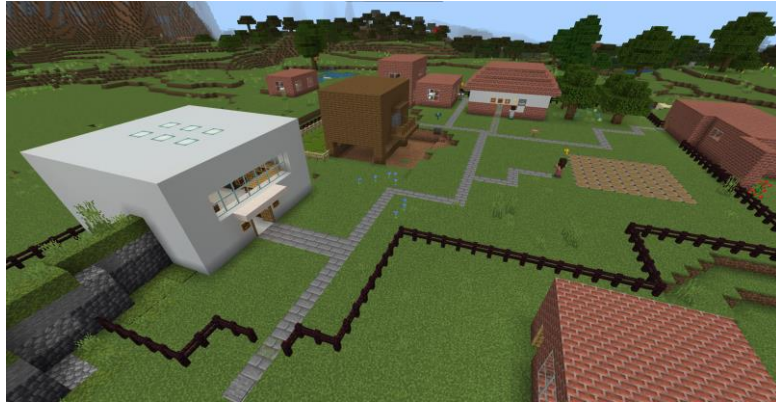


2. "Floodina" Minecraft Eğitim Dünyası

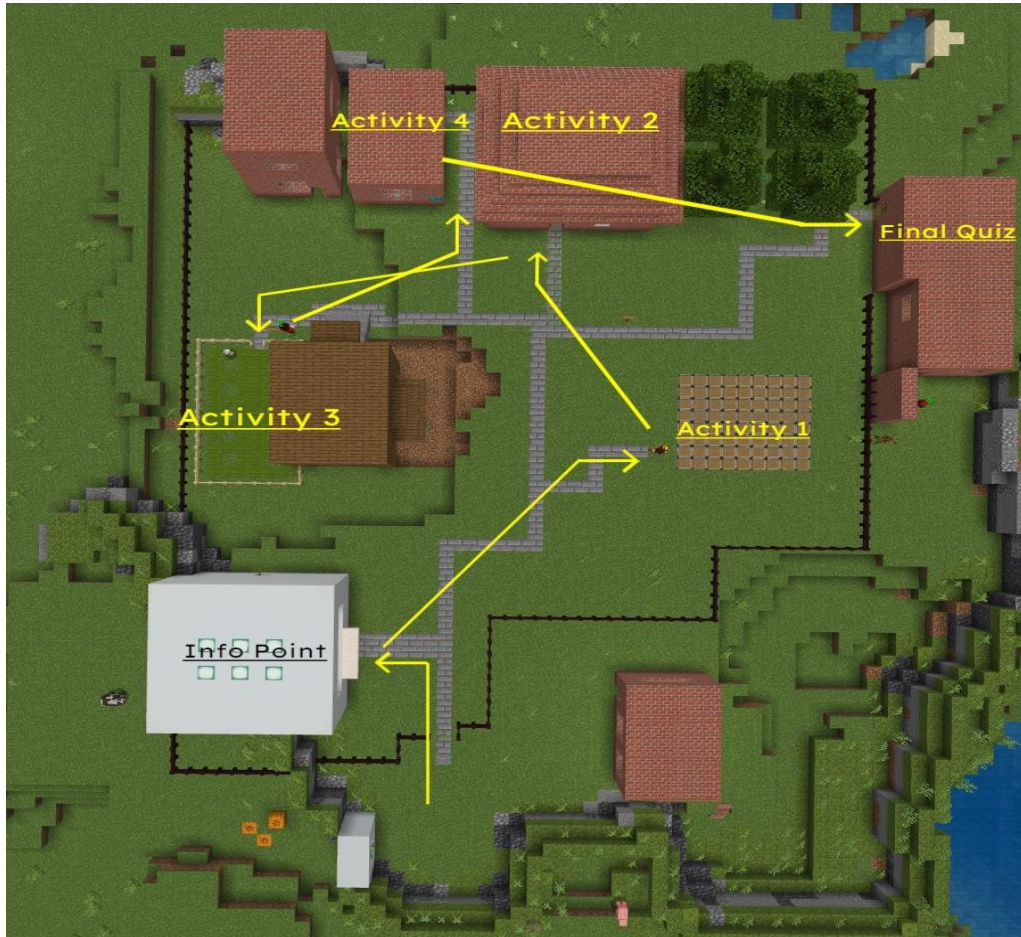
2.1 Dünyanın Amaçları

Bu dünya bir Sel felaketi ile ilgili olarak çocuklara ders vermeyi amaçlamaktadır. Bu yapı, bir sel sırasında kendilerini nasıl koruyacaklarına dair bazı ipuçları vermekte ve sel olmasını engelleyecek bazı önlemler sunmaktadır.

Bu dünyada, tamamlanacak olan 4 aktivitemiz ve aktivitelerin tamamlanmasından sonra yanıtlanacak olan 4 sorudan oluşan bir soru setimiz vardır. Oyundaki NPC'ler (insanlar) başarmanız gereken aktiviteler hakkında size yönlendirmeler verecektir.



Bu başarıyla tamamlanması gereken aktivitelerin bir haritasıdır. Bunu yazdırabilir ve ekibiniz ile bu haritayı paylaşabilirsiniz.



2.2 "Floodina" Senaryosu

Şehir yüklenirken, STE4CLIM8 logosuna bakan başlangıç noktasından dünyaya gireceksiniz.

Öncelikle, etrafınızda, o yöne gitmenize izin verilmediği anlamına gelen bazı **kırmızı "X"** işaretleri göreceksiniz.



Oyuncular aktivitelerde daha sonra kendilerine yardımcı olacak olan kendi mülkiyetlerindeki 38 elmas ile oyuna başlar.

STE4CLIM8 logosunun yanındaki NPC "**Finn**" ile tanışın. Ona yaklaşın ve onunla konuşmak için Fareniz üzerinde Sağ Tıklamaya basın. **Finn** size oyunu tanıtacaktır.



Fareniz ile sağa dönün ve dünyada ilerlemek için klavyeniz üzerindeki "W" ile hareket edin.

Taş yol üzerinde devam ederken, sol tarafta bir yol göreceksiniz. Kütüphane olan ilk binaya girmek için sola dönün.



Burada Learn More (Daha Fazlasını Öğren) butonuna bağlı olan bir harici bağlantı üzerinden Sel olgusu hakkında daha fazla bilgi edinebileceğiniz NPC **"Mike"** ile konuşabilirsiniz. Etrafta dolaşın ve Sel olgusu hakkında daha fazla bilgi edinmek için tahtalarda yazılı olanları okuyun.

Öğrenciler, final sınavını geçmek için gerekli bilgileri edinmek adına kütüphaneye girmeye teşvik edilir. Kalan bilgiler aktivitelerden edinilecektir.

Bitirdiğinizde, binadan dışarı çıkın ve sol taraftaki taş yolu takip edin. Burada ilk aktivite ile ilgili olarak NPC **"Maria"**'yı bulacaksınız.

Aktivite 1: GÜVENLİ EV (SAFE HOUSE)

İlk aktivitede, sel durumunda oluşacak hasarı engellemek için oyuncuların bir güvenli ev inşa etmesi gereklidir. Bir güvenli evi inşa etmek için gerekli yönlendirmeler ve malzemeleri edinmek için NPC **"Maria"** ile konuşun.



Tuğla bloklar, tuğla merdivenler, bir kapı ve bir elmas kazma alacaksınız. Bu ev iki katlı olmalıdır. Bölge içerisinde ve etrafında evi inşa edin. Hotbar'dan eklemek istediğiniz

blokları seçebilirsiniz. Henüz Hotbar'da olmayan bloklar için envanteri açabilir ve bunları düzenleyebilirsiniz. Bir bloğu imha ederken, bloğu kavramak için sağ tıklamaya basın. Bu aktiviteyi tamamladığınızda, büyük beyaz harflerde bir mesaj görülecektir ve bu aktivite tamamlandı olarak işaretlenecektir.

Bu aktivitede, Yaratıcılık teşvik edilmektedir.

Bina aşağıda görülen şekilde olabilir.



Anahtar bilgi: Bu aktiviteyi tamamlamak için, çerçeve/bölge içerisinde 119 blok yerleştirmek yeterlidir. Oyunculara, blokları daha hızlı kırmalarını sağlayan "paste 100" opsiyonu verilir. Bir bloğu kırdıklarında, artık geri alamazlar. Bu nedenle kullanacaklarından daha fazlasına sahiptirler. Blokları ve malzemeleri biterse, gerekli malzemeleri tekrar almak için NPC ile konuşabilirler.

DİKKAT: Bu aktivite, öğrenciler tasarımlarını tamamlamadan önce bitirilebilir. Öğrencileri öncelikle tasarımlarını sona erdirmek ve adından bir sonraki aktiviteye geçmek için teşvik edin. Dahası, bu aktivite command/function (komut/işlev) ayarlarından sıfırlanmaz. Dünyaya tekrar başlamak isterseniz, öncelikle evi yıkmamız gerekecektir.

Aktivite 2: GEREKLİ MALZEMELERİ SATIN ALMA

İkinci aktivite için, binayı sola taşıyın (inşa ettiğiniz evi gördüğünüz gibi). Dışarıda bekleyen NPC "**Nick**"i göreceksiniz. Onunla konuşun ve binaya doğru giderken onu takip edin. Bankonun arkasında bekleyen Nick ile tekrar konuşun.



Bu bina bir mağazadır, burada bir sel halinde acil durumda kullanılacak olan bazı faydalı malzemeleri satın almanız gereklidir.





Hotbar'daki elmasları seçin ve satın almak istediklerinizin altına geldiğinizde sağ tıklamaya basın. Yakın değilseniz, biraz daha yaklaşın ve sadece üzerinden geçerek yerden ürünlerinizi toplayın. Ürünleri her topladığınızda, seçiminizin doğru olup olmadığına dair Nick'ten gelen bir mesaj görülecektir. Bu aktiviteyi tamamladığınızda, "completed" (tamamlandı) şeklinde bir mesaj görülecektir.

Anahtar Bilgi: Doğru nesnelere 1 şişe su, 1 fener, 1 elma, 1 battaniye, 1 düdük ve bir ilk yardım çantasıdır.

Aktivite 3: ÇİFTLİK

Önceki binanın dışına çıkın, fareniz ile sağa dönün ve ileri gidin. Çiftliği göreceksiniz. Elemanı/robotu ile birlikte NPC "**Eddie**" dışarıda sizi bekliyor olacaktır. Size talimat vermesi için onunla konuşun.



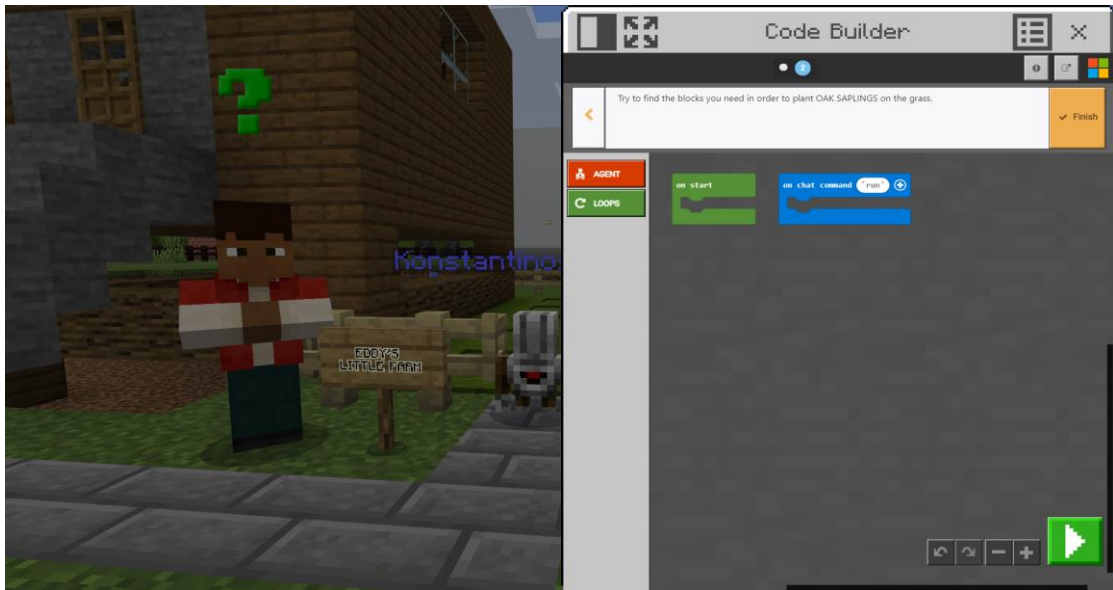
Bu aktivitede, oyunculardan çimlerin boş alanlarına ağaçları yerleştirmeleri istenecektir. Buradaki amaç, ağaçların suyu kökleriyle emebildiği ve toprak kaybını azalttığı ile, aynı

zamanda toprağın geri çekilmesi ve sel tehlikesini azaltması ile selin engellenmesi konusunda farkındalık yaratmaktır.



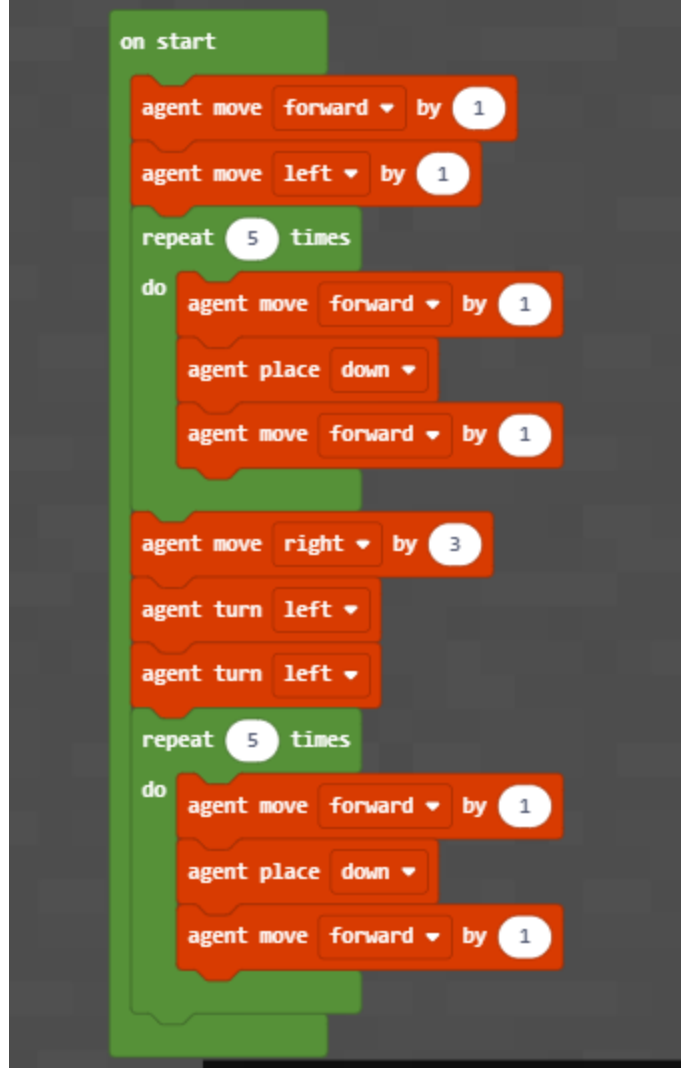
Anahtar Bilgi: Bu aktiviteyi yerine getirmek için iki opsiyon vardır:

1. Manuel olarak: Envanterinizi açın ve hotbar'dan dikmeniz gereken ağaçları alın. Çiftliğe gireceksiniz ve çimlerin üzerindeki işaretli yerlerden bir tanesine ağacı yerleştireceksiniz. Bunu tek tek yapabilirsiniz veya bu tasarımı izleyerek kod oluşturucu üzerinden yapabilirsiniz.
2. Eleman/robot üzerinden: Eleman Kod Oluşturucu üzerinden gelen komutları kabul edebilir. Kod Oluşturucuyu açın, klavyenizde C butonuna basın. Bu elemanla işlem yürütürken **DİKKATLİ OLUN**, oyuncu Eddie'nin kendisine verdiği fidanları (ağaçları) bu elemana vermelidir. Bu, elemanın üzerine sağ tıklayarak ve envanterindeki fidanları sürükleyerek yapılır. Kutunun dışına çıkmamaya dikkat edin. Bunları kaybedersek, bize daha fazlasını vermesi için Eddie ile tekrar konuşabiliriz.



Oyuncular mevcut komutları sekmelerden seçebilir, ayrıca elimizdeki komutlara dayalı olarak komutların parametreleri değiştirilebilir (sol, sağ, yukarı, aşağı, ileri, geri ve diğer tam sayı olan sayısal değerler).

Aşağıdaki görüntüde önerilen bir çözümü görebilirsiniz. Bir grup komutu seçebiliriz, örneğin "5 kez tekrar et". Komutları iki kez yazmamak ve çoğaltmak için sağ tıklayarak komutları seçebiliriz. Görüldüğü gibi çözüm tek değildir.

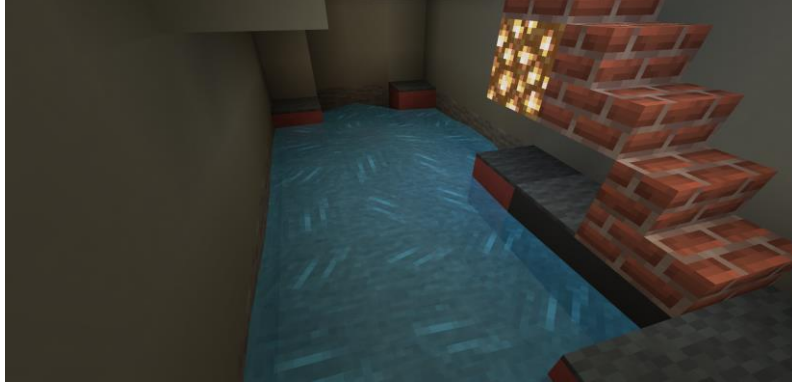


```
on start
  agent move forward by 1
  agent move left by 1
  repeat 5 times
    do
      agent move forward by 1
      agent place down
      agent move forward by 1
  agent move right by 3
  agent turn left
  agent turn left
  repeat 5 times
    do
      agent move forward by 1
      agent place down
      agent move forward by 1
```

Bu aktiviteyi tamamladığınızda, "completed" (tamamlandı) şeklinde bir mesaj görülecektir.

Aktivite 4: BODRUM KATI

Ana taş yola geri dönün ve gördüğünüz ilk yola doğru sola dönün. Aktivite alanını gösteren bir işaret bulunmaktadır. Mağaza ve diğer bina arasında, NPC "**Sam**"'i bulacaksınız. Sam ile konuşun. Sizi binanın bodrumuna yönlendirecektir. Son selden sonra bodrum tamamen su ile dolmuştur. Bu noktada, bodrumların bir sel sırasında hiç güvenli olmadıklarına, çünkü buraların suyun toplandığı ilk yer olduklarına dair farkındalığı artırmamız gereklidir.



Gerekli malzemeler olan **bir kova, birkaç siyah blok ve birkaç gri tuğla** almak için bir kez daha Sam ile konuşun. Amaç kova ile suyu toplamaktır. Suyu hedef alın ve seçerek Envanterinizden kovayı kullanın. Alan temizlenince, siyah bloklar ile yüzeyi oluşturmaya başlayın. Bitirdiğinizde, siyah blokların üzerine gri tuğlaları ekleyin.

Daha önce kullanılmış BALTA ile **HERHANGİ BİR ŞEYİ KIRMAMAK** için dikkatli olun.

Son aktivite tamamlanmıştır. Kullanıcı şimdi final sınavına gidebilir.

Anahtar bilgi: Su sizi uzaklaştırabilir, o yüzden dikkatli olun. Eğer bloklar yeterli değilse veya oyuncu herhangi bir şeyi kırarsa, daha fazlasını almak için oyuncu NPC ile konuşabilir. Eğer herhangi bir şeyi odadan çıkmanızı engelleyecek şekilde kırarsanız, dünyayı tekrar başlatmanız gerekir ancak bütün ilerlemelerinizi kaybedersiniz.

Final Sınavı: Görevi TAMAMLADINIZ. Sınav için hazır mısınız?

Önceki binanın dışına çıkın, ana yola girin, sola dönün ve final sınavı için Kuzey Doğudaki son binaya hareket edin.



Binanın dışında duran NPC **"Finn"** ile konuşun. Binanın içine girin ve soruları yanıtlamak için labirenti takip edin. Devam edin, yolun sonunda Finn'i göreceksiniz. Görev tamamlandı, şimdi etrafta dolaşmayı seçebilirsiniz veya dünyayı en baştan başlatabilirsiniz.

Anahtar Bilgi: Doğru yanıtı vermezseniz, soruyu geçemezsiniz. Doğru yanıtlar A, A, B, B'dir.

3. "Amareleja" Minecraft Eğitim Dünyası

3.1 Dünyanın Amaçları

Bu dünya gezegenin artan sıcaklığı ve Sıcaklık Dalgalarının etkisi hakkında çocuklara eğitim vermektir. Bu yapı, sıcaklık dalgası ile ilgili riskleri azaltabilecek olan bazı önlemleri sunmak ve bir sıcaklık dalgası boyunca kendilerini korumak için bazı ipuçları hakkında öğrencileri bilgilendirmek için, doğadaki sıcaklık dalgalarının etkileri hakkındaki teorik bilgileri (tahtalar ve dünya ile etkileşim kurularak) öğrencilere vermeyi amaçlamaktadır.

Bu dünyada, tamamlanacak olan 3 aktivitemiz ve aktivitelerin tamamlanmasından sonra yanıtlanacak olan 5 sorudan oluşan bir soru setimiz vardır. Bu aktiviteler tamamlama komutları ile bağlantılıdır, bu da bir tanesini bitiremezseniz bir sonraki aktiviteye devam edemeyeceğiniz anlamına gelmektedir.

Oyundaki NPC'ler (insanlar) başarmanız gereken aktiviteler hakkında size yönlendirmeler verecektir. Bu şehirde, her noktada, üzerinde sağ tıklamaya basarak her NPC ile konuşabilirsiniz. NPC size hangi aktivitenin sizin olduğunu, hangi kişi ile konuşmanız gerektiğini söyleyecektir veya aktiviteyi tamamlamak için sizi beklediklerine dair sizi bilgilendirecektir. Belediye binası bu şehirdeki en uzun binadır ve kırmızı bir çizgisi olduğundan dolayı çok belirgindir. Burası oyuncuların ziyaret etmesi gereken ilk ve son binadır.



3.2 "Amareleja" Senaryosu

Şehir yüklenirken, STE4CLIM8 logosuna bakan başlangıç noktasından ve solunuzdaki ilk kara tahtadan geçeceksiniz.

Öncelikle, etrafınızda ve arkanızda, o yöne gitmenize izin verilmediği anlamına gelen bazı **kırmızı "X"** işaretleri göreceksiniz. NPC "**Chu**" sağ tarafta bekliyor. Oyuna başlamak için onunla konuşun.



Kullanıcılar şehre girmek için gri yolu takip edecektir. Yol üzerinde, okunması önemli olan, Sıcaklık Dalgası fenomeni hakkında bilgiler içeren kara tahtalar vardır. Düz devam edin, ardından sola dönün ve tam önünüzde konumlanmış olan Belediye Binasına ulaşana kadar düz devam edin. Size ilk aktiviteyi tanıtmak için NPC "**Chu**" dışarda sizi bekliyor. Onunla konuşun ve binanın içine girin. Bina içerisinde, NPC "**Jorge**" ile konuşacaksınız. Aynı zamanda, Jorge'nin arkasındaki kara tahtayı okuyun.

Aktivite 1: Belediye Binasına Gitme

İlk Aktivite için, NPC "**Ana**" ile konuşmalısınız. Onu belediye binasında aynı odada bulabilirsiniz. Çok sıcak bir gün olduğundan dolayı, Ana'nın biraz suya ihtiyacı var. Kullanıcıların çeşmeyi gitmesi ve Ana için bir şişe su getirmesi gerekmektedir.



Çeşmenin üst kısmındaki ahşap butona basın ve bir şişe su düşecektir. Almak için yaklaşın. Ardından bina içerisinde Ana ile konuşun.

Bu aktivitenin amacı sıcak aylar boyunca vücudun susuz kalmasına dikkat çekmektir.

Bu aktiviteden sonra, 2. Aktivite için yeşil bir yolun takip edileceğine dair ekranınızda bir mesaj görülecektir.

Aktivite 2: Yolları Takip Edin

Arka kapıdan binayı terk edin ve yeşil yolu takip edin.



Yol sizi bir tepeye götürecektir. Burada NPC "**Jorge**"'yi bulacaksınız.

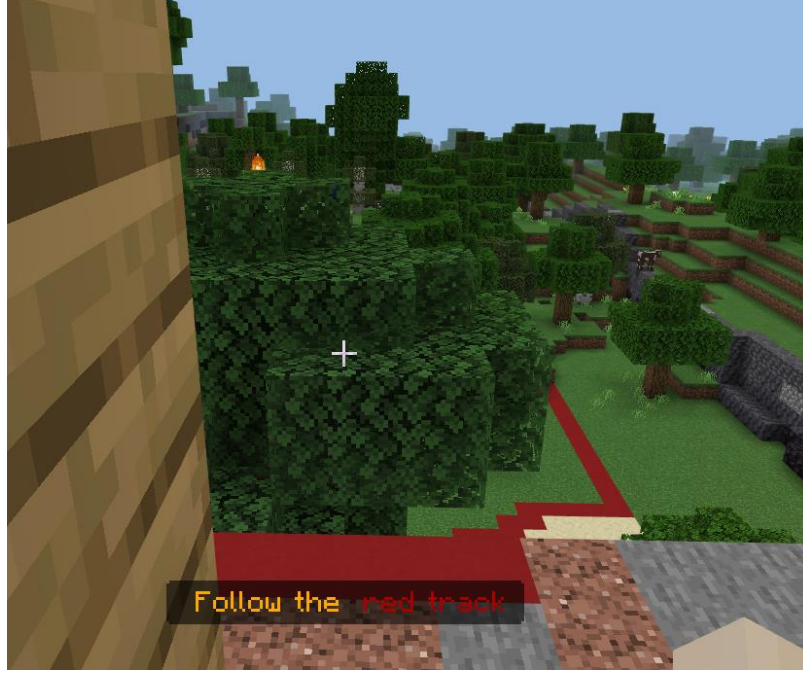


Size şehir ve gözlemevinin kullanılması hakkında bazı bilgiler verecektir.

Burada ayrıca bir kara tahta bulacaksınız. Bu tahtayı okumak için biraz zaman ayırın.



Yeşil yoldan devam edin ve gözlemevine doğru giden merdivenleri kullanın. Gözlemevini ziyaret ettiğinizde, sola baktığınızda ormanda bir ateş göreceksiniz.



Aşağıya inin ve yangına ulaşmak için kırmızı yolu takip edin. Kırmızı yolu takip ederek, ormana gireceksiniz ve tekrar NPC **"Jorge"**yi bulacaksınız. Onunla konuşun ve yönlendirmeler ve bir baltayı ondan alın. Yangının yayılmasını engellemek için balta ile bazı ağaçları kesmeniz gerekecek. Bir ağaç yanıyor olacak.



Baltayı kullanarak ağaçları kesip yangının hacmini azaltmak için ağaçların üzerinde farenin sol tıklamasına sürekli olarak basmanız gerekecektir. Ağaç yapraklarını ve gövdesini ve genel olarak üst kısmını hedef almanız gerekecektir. Amaç, ormanların yok olmasını engellemek için ağaçların temizlenmesi, dallarını keserek doğanın korunması ve yangının yayılma riskini azaltılması için bir yöntemin öğretilmesidir.

Aşağıdaki görüntüde, kesilmesi gereken ağaçları görebilirsiniz. Bunlar belirgindir çünkü beyaz gövdeleri vardır. Bitirdiğinizde, bu adımı tamamladığınızı belirten bir mesaj görülecektir.



Anahtar Bilgi: Ağaçları tamamen kesmenize gerek yoktur. Bu aktiviteyi tamamlamak için, ağaçların üst kısımlarını kesmeniz gerekecektir. Ardından otomatik olarak mesaj görünür.

Aktivite 2 henüz tamamlanmamıştır. Ağaçlarla olan işinizi bitirdiğinizde, mavi yolu takip etmeniz için bir mesaj görülecektir. Göle gitmeniz ve NPC **"Jorge"**'yi bulmanız gerekecektir. Onunla konuşun ve size talimatları ve kovayı verecektir. Burada ayrıca bir kara tahta olacaktır. Bu tahtayı okumak için biraz zaman ayırın.



Görev gölden suyu almak ve ardından tekrar başlamış olan yangını söndürmek için tekrar ormana gitmektir. Göle yaklaşacaksınız ve sağ tıklayarak suyu toplayacaksınız. Anlaşılması kolaydır, çünkü tutmuş olduğunuz kova içerisinde görülecektir.

Yangını söndürmek için mavi yolu takip ederek ormana geri dönün. İki kez yapılması gerekebilir. Aktiviteyi bitirdiniz, bir sonraki aktiviteye geçmek için yine NPC ile konuşun.

Bu aktivitenin amacı, riski azaltmış olsanız bile ve tekrar alev almasını engellemek için alan ıslak olsa bile tekrar yangın çıkma olasılığı olduğunu göstermektir. Dahası, bot gölde dışarıda yer almaktadır. Bu noktada, eskiden tekneyi bulduğunuz yerde göl suyu olduğundan dolayı sıcaklık dalgasının sebep olduğu kuraklığa vurgu yaptık.

Anahtar bilgi: Göle gidip gelmeden yangını kolaylıkla söndürmek için, yangına yaklaşabilirsiniz ve fareniz üzerinde sol tıklamaya basabilirsiniz (Mine-maden).

Çiftliğe geri dönün

Son kez NPC "**Jorge**" ile konuştuktan sonra, köye geri giden yolu takip etmek için ekranınızda bir mesaj alacaksınız. Yeşil yola geri dönerken, sağınızda bir çiftlik bulacaksınız ve NPC "**Chu**" sizinle konuşmak için dışarıda sizi bekliyor olacak. Onunla konuşun.



Chu sizi sağ tarafta bulunan eve davet edecek. Merdivenlerden çıkın ve içeri girin. Burada NPC **"Ana"**yı bulacaksınız. Onunla konuşun. Sizi masada bulunan yemeği yemeye davet edecek. Biraz dinlenin ve kara tahtayı okuyun.



Bitirdiğinizde, NPC **"Jorge"** ile konuşmak için dışarı çıkın. Jorge, size sıcak aylarda sıcak havalarda öğle saatinde dışarda olmak yerine dinlenmenin daha iyi olduğunu vurgulayarak sıcak öğle saatleri sırasında uyumanızın daha iyi olduğunu öğretecektir. İçeriye girip bir süre için sadece bekleyeceksiniz. Ardından NPC **"Ana"** ile konuşacaksınız.



Anahtar Bilgi: Bu aktiviteyi başarıyla tamamlamak için, sadece yatağın yanında veya üzerinde durmanız gereklidir. Ardından NPC "Ana" ile konuşacaksınız ve o sizi aktivitenin bittiğine dair bilgilendirecek.



Aktivite 3: Hayvanlar için bir gölgelik inşa edin

Önceki görevleri tamamlamanızın ardından, NPC "Ana" son aktivite için ahırın dışına gitmenizi söyleyecektir. Evin dışına çıkın, merdivenlerden aşağıya inin ve sağa dönün.



Ahır içerisinde, bir sandık ve bir kara tahta bulacaksınız. Kara tahtayı okumak için biraz zaman ayırın ve malzemeleri almak için sağ tıklayarak sandığı açın.



Üzerlerine tıklayarak ve bunları envantere ekleyerek sandıktaki malzemeleri envanterinize taşıyın. İlk kullanmak istediğiniz malzemeleri son sıraya yerleştirin.



Ardından dışarı çıkın, sola dönün ve NPC "**Chu**"'yu bulun. Size talimat vermesi için fare ile üzerine sağ tıklamaya basarak onunla konuşun.

NPC "**Chu**" size çiftlikte bir barınak inşa etmeniz için talimat verecektir. Çiftliğe girmek için, kapıyı bulun ve fare ile üzerine sağ tıklamaya basarak açın (Use talimatı).



Çiftliğe girin ve mor renkli alanda çiftliğinizi inşa etmeye başlayın. Hayvanların sıcak havadan korunduğu bir alan oluşturmanız gerekecek, bir çatı inşa etmeniz gerektiğini unutmayın.



Anahtar Bilgi: Bu aktiviteyi tamamlamak için, alanın içerisinde değil, mor renkli kare üzerine kullanıcının 80 blok yerleştirmesi gerekecektir. 80 blok yerleştirildiğinde, aktivite tamamlanmış olarak işaretlenecektir. Kullanıcılar aktivite tamamlandı olarak işaretlenmiş olsa bile, bu noktada kendi tasarımlarını bitirmemiş olabilirler ancak bunu bitirmek için teşvik edilirler.

Aşağıdaki fotoğrafta, bir barınak örneği görebilirsiniz.



Yüksek seviyelere erişmede zorluk çekerseniz, zıplamak için boşluk butonuna basarak ve ileri gitmek için w butonuna basarak blokların üzerine çıkabilirsiniz. Bu durumda, ahşap çitlerin yanında olan bloğunun kenarına gelirsiniz.

Bir başka çözüm aşağıdaki görüntüde olduğu gibi basamakları çerçeve şeklinde konumlandırmaktır.



Blokları ve malzemeleri yüksek seviyelere konumlandırmak için, önceki blok/malzemenin üstünü hedef almak ve yerleştir butonuna basmak gereklidir.



Bir blok/malzemeyi yanlış yerleştirmişseniz, blok yok olana kadar sürekli olarak sol tıklama ile Mine butonuna basarak bunları her zaman yok edebilirsiniz.



Bir çatı inşa etmeyi unutmayın. Üst blok yerleştirildiğinde, yatay olarak blokları yerleştirmeye devam edin. Her zaman yerleştirmiş olduğunuz önceki bloğu hedef almak ve bir sonrakini oluşturmak kolay bir yöntemdir. Bazen, başınızın üzerindeki blokları yerleştirmek için yukarı bakmanız gerekecektir.

Barınađı bitirdikten sonra, tekrar NPC “**Chu**” ile konuřun. Son sınav iin sizi tekrar belediye binasına ynlendirecektir. Burada NPC “**Ana**” ile konuřacaksınız. Son sınav kilidini amak iin bunu iki kez yapın.

Anahtar Bilgi: Dođru yanıtlar B, A, A, B, A’dır. Dođru yanıtı vermezseniz, soruyu geemezsiniz.

4. “Shakyna” Minecraft Eđitim Dnyası

4.1 Dnyanın Amaları

Bu dnya deprem felaketi ile ilgili olarak ocuklara ders vermeyi amalamaktadır. Bu dnya ocuklara teorik bilgiler sunar ve Shakyna’nın Minecraft Eđitim dnyasını kullanan ve fiziksel olarak dzenlenecek olan aktiviteleri ierir.

Bu dnyada, tamamlanacak olan 4 aktivitemiz ve aktivitelerin tamamlanmasından sonra yanıtlanacak olan 10 sorudan oluřan bir soru setimiz vardır.

Oyundaki NPC’ler (insanlar) bařarmanız gereken aktiviteler hakkında size ynlendirmeler verecektir. Bu Őehirde, her noktada, zerinde sađ tıklamaya basarak her NPC ile konuřabilirsiniz. NPC’ler size aktivitenizi syleyecek ve depremlerle ilgili harici kaynaklar ve ilave bilgileri size verecektir.



4.2 "Shakyna" Senaryosu

Şehir yüklenirken, bu dünyanın ilk NPC'sine bakan başlangıç noktasından dünyaya gireceksiniz. STEM4CLIM8 logosunun üzerinde olacaksınız. Sol tarafta, deprem ile ilgili bilgileri içeren 3 kara tahta göreceksiniz. Bu tahtaları okumak için biraz zaman ayırın.

Etrafınızda ve arkanızda, o yöne gitmenize izin verilmediği anlamına gelen bazı **kırmızı "X"** işaretleri göreceksiniz. NPC "**Rehberi**" önünüzde sizi bekliyor. Oyuna başlamak için onunla konuşun. Rehber size bir portfolyo, bir kamera ve not tutmak için bir defter verecektir.



Başlangıçta, kütüphaneye gitmeniz gerekecek. Kütüphane ayırt edilebilir bir binadır, çünkü üzerinde kırmızı bir çizgi görünür. NPC "Mike" dışarıda sizi bekliyor. Onunla konuşun.

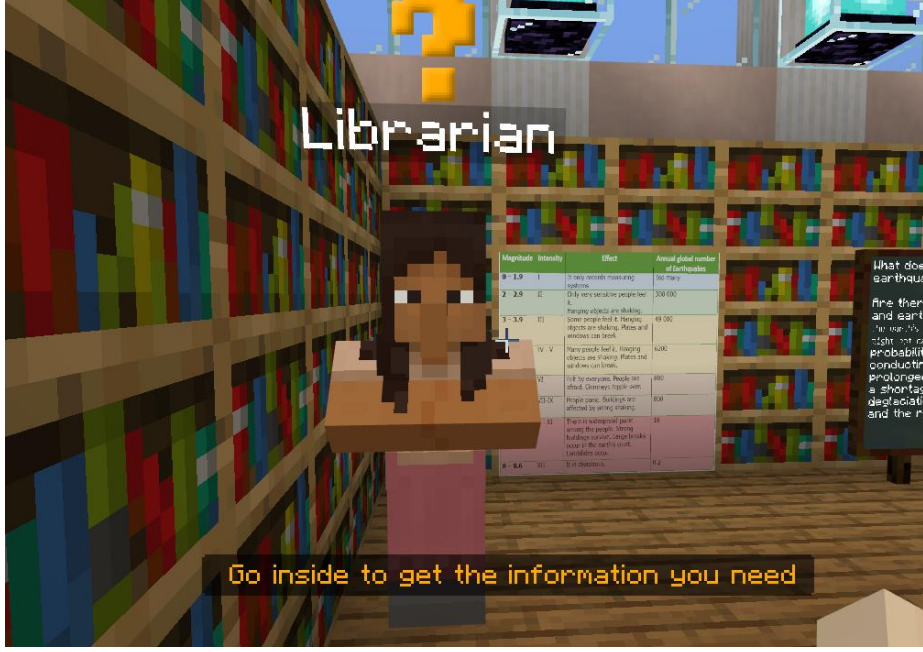


Mike size 2 opsiyon verecektir. Ya bir sonraki sayfaya geçin veya sizi bir harici bağlantıya tekrar yönlendiren daha fazlasını öğren butonuna basın.



Ardından, NPC size kütüphanenin içerisine girmeniz ve daha fazla bilgi edinmeniz için kara tahtaları okumanız talimatını verecektir.

Kütüphaneye girin ve sola dönün. Sismolojinin ne olduğu ve Richter Ölçeği hakkında size bilgiler verecek olan NPC kütüphane görevlisini bulacaksınız. Etrafta dolaşın ve gerekli bilgileri edinmek için tahtaları okuyun.



Ayrıca kaynakları ile harici bağlantıları içeren bir robot göreceksiniz.



Tüm bilgilerin okunmasını bitirince, binanın dışına çıkın ve NPC "Mike" ile tekrar konuşun.

Mike butonlardaki 3 aktiviteyi size verecektir.



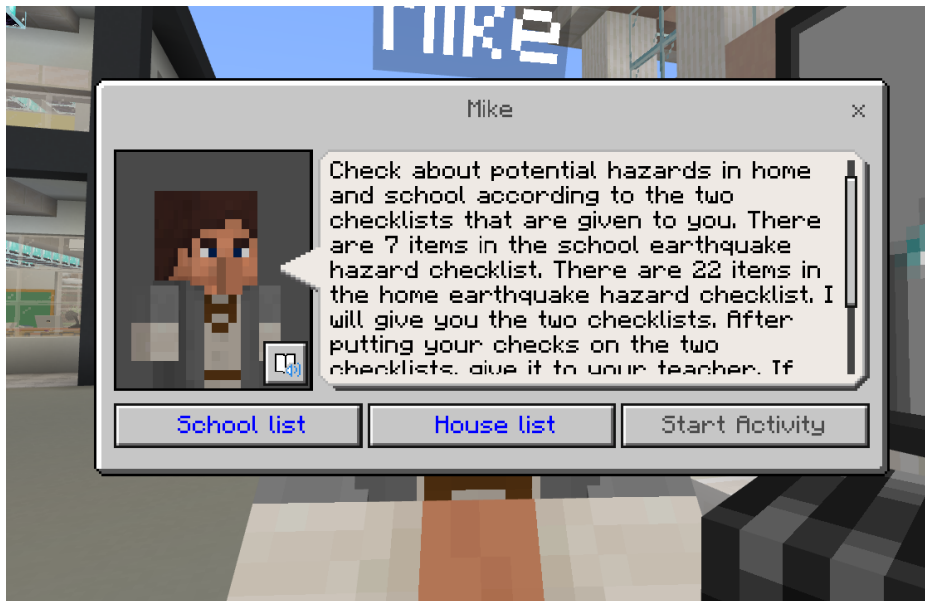
Aktivite 1:

İlk aktivite bir deprem durumunda bir eylem planı oluşturulması olacaktır. Kullanıcılara bir senaryo verilecektir ve bir eylem planı hazırlamaları gerekecektir. Bu aktivite sınıf ortamında öğretmenin rehberliğinde olacaktır.

Aktivite 2:

Oyuncular 1.aktiviteyi sona erdirdiğinde, 2. Aktiviteye erişmek için bir kez daha Mike ile konuşacaktır.

İkinci aktivitede, oyuncuların kullanması gereken kontrol listelerine olan harici bağlantıları içeren 2 buton vardır. Bu aktivite gerçek dünyada yapılmalıdır ve oyuncular kontrol listelerindeki bilgileri toplayacaktır.



Aktivite 3:

Oyuncular gerçek dünyada aktiviteyi tamamladıklarında, 3.aktiviteye devam etmek için yine Mike ile konuşacaklardır. Aktivite 3, aktivite 2 ile bağlantılıdır. Bu aktivite için, kullanıcılar kod oluşturucuyu oluşturmalıdır. Kontrol listelerinden edinilen bilgilerle, kullanıcıların bir deprem durumunda potansiyel tehlike riskini hesaplaması gerekecektir. Aktiviteye başlarken, kod oluşturucuyu açmak için C butonuna basın. Aktivite tamamlandığında, ekranınızın sol üst tarafında bir tehlike riski görülecektir.



Aktivite 4:

4.Aktivite için, adı Aktivite 4 olan NPC'yi ziyaret etmelisiniz. Bunu kolayca bulmak için, üçüncü aktivitedeki NPC Mike'ı izlerken, sola dönün ve ileri hareket edin. NPC'nin size verdiği talimatları okuyun. Harici bağlantıdan kontrol listesini edineceksiniz ve ardından gizli nesnelere bulmak için şehirde dolaşmanız gerekecektir.



Nesneleri bulmak için NPC'ler ile konuşmanız gereklidir. Öncelikle, Sınıf B'den sırt çantanızı almanız gerekecektir. NPC'yi izlerken sağ tarafınızda Sınıf B'yi bulabilirsiniz. Sırt çantanızı almak için, kara tahtadaki talimatları izleyin.

Anahtar Bilgi: Yanından durarak nesneleri kolayca toplayabilirsiniz.

Çözüm: Nesneler nerede bulunur?

Sınıf B içerisinde, bir kalem içeren bir sandık vardır.



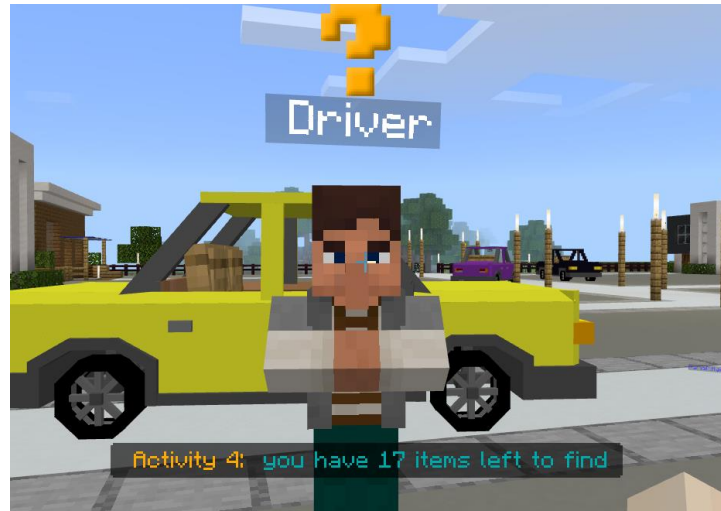
Sınıf B'den dışarı çıkın, sola gidin ve Sınıf A'yı bulacaksınız. Öğretmen ile konuşun, size depremler hakkında bazı gerekli bilgiler ve bir kalem verecektir.



Sınıf A'dan dışarı çıkın, sol taraftan devam edin ve burada beden öğretmenini bulacaksınız. Size bir düdük verecek.



Beden öğretmeninden sonra, sağa gidin, Mike'ın yanından geçin (onunla konuşmayın) ve sarı otomobilin yanında duran NPC'ye doğru ilerleyin. Bu Sürücü NPC'dir. Size bir otomobil anahtarı verecek.



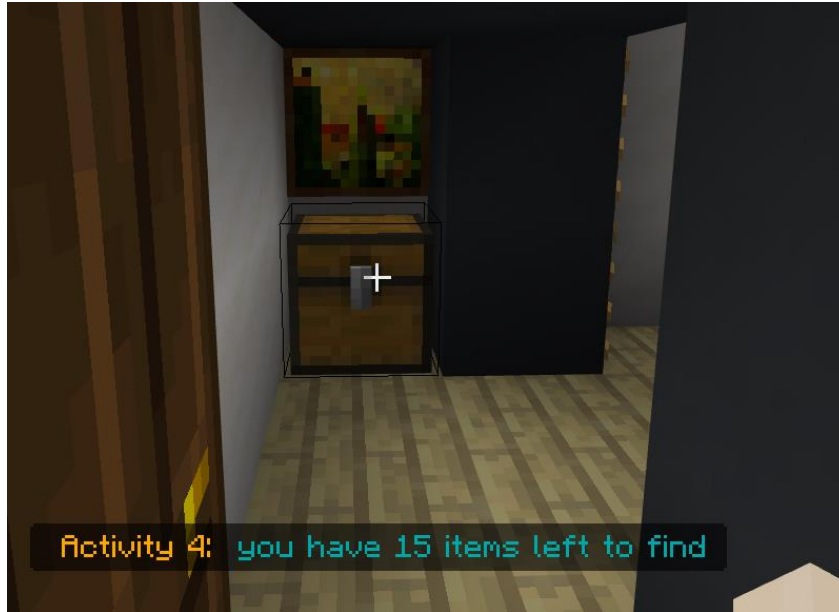
Kütüphanenin yanındaki ikinci ve üçüncü binayı ziyaret edin.



İkinci binada, ikinci varili açın, Naylon kaplamalar bulacaksınız.



Üçüncü binada, bir sandık içerisinde bir battaniye bulacaksınız.

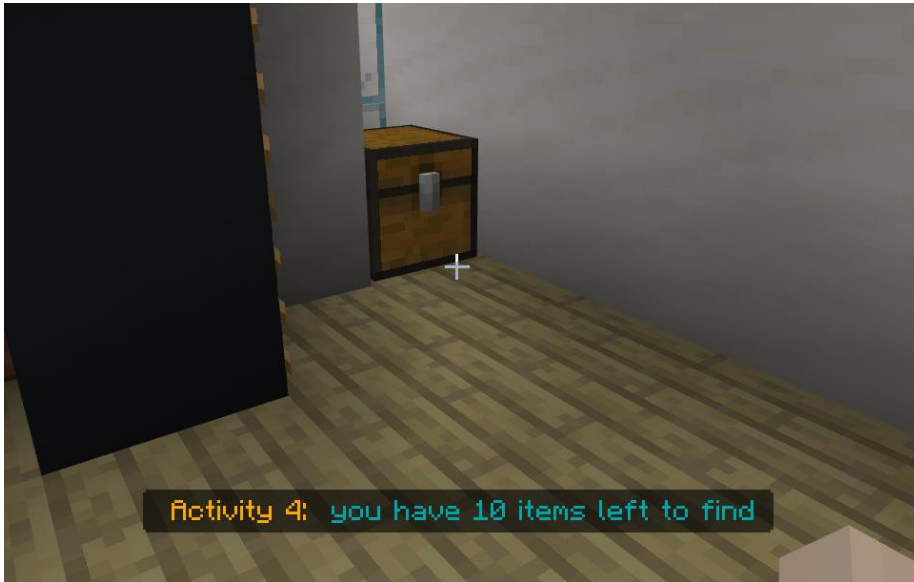


Dışarı çıkın, sağa doğru gidin ve düz devam edin ve sokağın sonunda, sol tarafınızda bir mağaza bulacaksınız. NPC Satıcı ile konuşun ve kontrol listenize göre ihtiyacınız olan nesnelere alın.



Mağazadan dışarı çıkın ve ileri gidin, sol tarafınızda bir NPC bulacaksınız. Onunla konuşmayın, çünkü bu final sınavıdır.

Gördüğünüz binaya doğru düz gidin. İçeri girin ve içerisinde Yapıştırıcı Bant bulunan sandığı bulacaksınız.



Dışarı çıkın ve sol taraftan yolunuza devam edin. Bu taraftaki üçüncü binada, bir Hijyen Kiti bulacaksınız.



Sol taraftan devam edin ve büyük Ev'e girin. Bu son evde, merdivenlerden çıkın ve Birinci Kattaki sandığı bulun. Sandığı açın ve içindeki 3 nesneyi alın. Bunlar bir çakı, pilli radyo ve nakit paradır.



Daha fazlasını bulmak için yukarı çıkın. İkinci katta masanın yanında bir sandık vardır, burada bir Kimlik ve Pasaport bulacaksınız. İkinci sandık yatağın yanındadır ve içinde koruyucu kıyafetler vardır.



Evden dışarı çıkınca, sol taraftan devam edeceksiniz. Bir kez daha okul binasına geleceksiniz ve burada üst katlardaki sınıflara gitmek için merdivenleri bulacaksınız. Sınıf C'ye girin ve sandığı açın. Son nesneli bulacaksınız. Bunlar bir fener, makas, ilk yardım kiti ve bataryalardır.



Aktiviteniz başarıyla tamamlanmıştır.

Final Sınavı:

Bu dünyada başladığınız yeri işaretlemek için düz gidin. Sizi bekleyen bir NPC olacaktır. Onunla konuşun ve sınava başlayın.



Anahtar Bilgi: Cevaplar d, b, a, a, a, a, c, d, d, d'dir.