

1. Senaryo Künyesi

Seviye

1. Seviye

Tema

Birlikte Yaşam

Materyal Fikri

Öğrencilerin bir mahalle ortamında karşılaştık

Etkinlik Başlığı

Gönül Köprüsü: Bizim Mahalle

Senaryo Özeti

Öğrenci hangi bağlamda ne yapacak? Hangi kararları verecek?

Dil/Kazanım Odağı

Toplumsal yaşamda kullanılan nezaket ifadeleri

Kültür/Değer Odağı

'Komşu komşunun külüne muhtaçtır' atasözü

Örnek Yükle

Yapay Zeka ile Fikir Üret

2. Etkileşim Türü & Ayarlar

Hotspot Nokta

Görsel/harita üzerinde tıklanan bilgi noktaları

Puzzle

Parça tamamlama, görsel kurma, ipucu açma

Branching Senaryo

Karar noktaları ve farklı sonuç yolları

Eğitsel Oyun

Puan, rozet, can, görev ve oyunlaştırma

Etkileşimli Video

Video durakları, soru ve karar anları

Etkileşimli Harita

Rota, şehir, kültür noktaları

Sıralama

Olay, süreç, yönerge veya zaman çizgisi

Sürükle-Bırak

Kartları kategoriye taşıma

Eşleştirme

Görsel-sözcük, kavram-açıklama

Karar Simülasyonu

Günlük yaşamda karar ve değer analizi

Durum sayısı

4

Karar seçeneği

12

Başarı Puanı

70

Dönüt Biçimi

Anlık ipuçlu dönüt



Deneme Hakkı

Sınırsız



3. Görsel & Medya Yolları

Olay Görseli

gorseller/mahalle_haritasi_ana.jpg

Video Yolu (İsteğe bağlı)

videolar/dosya.mp4

Durum / Sonuç Görselleri

durum-1 = gorseller/parkta-karsilasma.jpg

Görsel Kullanım Notları

Kararın sonucu ve değer açıklaması görselle desteklensin.

4. Ses Kullanımı

- ☒ Anlatıcı yönergeleri: sesler/yonerge.mp3
- ☐ Karakter replikleri: sesler/karakter-1.mp3
- ☒ Hotspot bilgi sesleri: sesler/hotspot.mp3
- ☒ Doğru cevap sesi: sesler/dogru.mp3
- ☒ Yanlış cevap sesi: sesler/yanlis.mp3
- ☒ Başarı/tebrik sesi: sesler/tebrikler.mp3
- ☐ Arka plan müziği: sesler/arka-plan.mp3
- ☐ Video/durak açıklamaları: sesler/video-giris.mp3
- ☐ Harita rehberi: sesler/harita-rehberi.mp3

5. HTML Çıktı Kuralları

- ☒ Tek HTML üret; CSS/JS içine gömülü olsun.
- ☒ Mobil uyumlu, klavye ile erişilebilir tasarla.
- ☐ Öğrenci ses/video kaydı isteme (Zorunlu).
- ☒ Görsel/MP3 yollarını yer tutucu olarak ver.
- ☒ Sonuç ve puanlama ekranı ekle.

6. Medya Üretimi (Yapay Zeka)

Medya İhtiyaç Planı Çıkar

Senaryo başlığı ve özetine göre gerekli tüm görselleri ve ses dosyası metinlerini otomatik planla. Görselleri hemen burada üretebilirsin.

Üretilcek Görseller

Etkinliğin ana arka planı olan geleneksel Türk mahallesi haritası.

📁 mahalle_haritasi_ana.jpg

A vibrant and detailed bird's-eye view of a friendly Turkish neighborhood for a children's game. Features include houses with red tiled roofs, a small mosque with a minaret, a 'Fırın' (bakery) with simit displayed, a tea garden (çay bahçesi), and green parks. Include a sign that says 'Bizim Mahalle' in Turkish. Child-friendly, colorful 2D illustration style, Turkish culture details.



Görseli İndir

Yardımlaşma senaryosu için pazar poşeti taşıyan yaşlı teyze karakteri.

📁 yardımseverlik_teyze.png

An elderly Turkish woman (teyze) wearing a modest traditional headscarf and a long floral dress, carrying heavy grocery bags filled with vegetables and a loaf of Turkish bread (ekmek). She looks kind but tired. Child-friendly illustration, Turkish culture, white background, 2D flat vector style.



Görseli İndir

Misafirperverlik senaryosu için çay ve lokum tepsi görseli.

📁 misafirperverlik_ikram.png

A traditional Turkish hospitality scene showing a tray with Turkish tea in tulip-shaped glasses (ince belli bardak) and a small plate of Turkish delight (lokum). Warm and inviting atmosphere, Turkish culture, child-friendly game asset style, white background.

Çevre bilinci senaryosu için geri dönüşüm kutuları ve park alanı.

📁 çevre_bilinci_park.png

A clean Turkish neighborhood park with colorful recycling bins. The bins have Turkish labels: 'Kağıt', 'Plastik', and 'Cam'. In the background, there is a Turkish flag on a pole and children playing. Bright, educational, child-friendly illustration style.



Görseli İndir



Görseli İndir

Oyun sonunda kazanılan Mahalle Kahramanı rozeti.

 kahraman_rozeti.png

A shiny gold badge for children with the text 'MAHALLE KAHRAMANI' written in Turkish. The badge is decorated with a small red crescent and star (Turkish symbol) and a heart icon. 3D game icon style, vibrant gold colors, white background.



Görseli İndir


Seslendirme Promptları (AI Studio İçin)


Oyunun başlangıcında çalan yönerge sesi.

 giris_yonerge.mp3

Yaşlı teyzenin yardım istediği seslendirme.


 teyze_yardim.mp3

[Neşeli ve heyecanlı] Merhaba çocuklar! 
Gönül Köprüsü: Bizim Mahalle etkinliğine hoş geldiniz. Bu mahallede yardımlaşarak ve nazik davranarak gerçek bir mahalle kahramanı olmaya hazır mısınız? Harita üzerindeki noktalara tıkla ve görevleri tamamla!


[Yorgun ve nazik bir yaşlı sesi] Ah 
evladım, pazar poşetleri de bugün ne kadar ağır geldi. Şu köşedeki evime kadar bana yardım edebilir misin?


Doğru karar verildiğinde çalan tebrik sesi.

 [dogru_karar.mp3](#)

[Sevinçli ve onaylayıcı] Harikasın! Bu 
davranışınla komşuluk bağlarımızı güçlendirdin ve herkesin yüzünü güldürdün.

Oyun sonunda rozet kazanıldığında çalan ses.

 [final_odul.mp3](#)

[Coşkulu ve gururlu] Tebrikler! Tüm 
görevleri başarıyla tamamladın. Artık sen bu mahallenin resmi kahramanısın! İşte Mahalle Kahramanı rozetin.

CANLI ÜRETİM

Hazır Prompt

Kopyala

Gemini Canvas için tek HTML üretim promptu

Rolün:

Türkçe ve Türk Kültürü dersi için etkileşimli tek sayfa HTML5 materyal tasarlayan deneyimli bir eğitim teknolojileri geliştiricisisin.

Çıktı:

Sadece tek bir HTML dosyası üret. HTML içinde CSS ve JavaScript gömülü olsun. Açıklama metni verme; doğrudan çalışabilir HTML kodu ver.

Senaryo Künyesi:

- Seviye: 5. Seviye
- Tema: Birlikte Yaşam
- Materyal Fikri: Öğrencilerin bir mahalle ortamında karşılaştıkları sosyal problemleri Türk kültürüne özgü çözüm yollarıyla (imece, komşu hakkı, paylaşma) çözdükleri senaryo tabanlı karar verme oyunu.
- Etkinlik Başlığı: Gönül Köprüsü: Bizim Mahalle
- Etkileşim Türü: Karar Simülasyonu
- Senaryo Özeti: Öğrenci interaktif bir mahalle haritasında ilerlerken karşısına çıkan 4 farklı sosyal senaryoda (yardımlaşma, misafirperverlik, çevre bilinci) en uygun kararı vererek 'Mahalle Kahramanı' rozeti kazanmaya çalışır.
- Dil/Kazanım Odağı: Toplumsal yaşamda kullanılan nezaket ifadelerini ve kalıp sözleri (baş tacısın, buyurun, eksik olmayın vb.) bağlamına uygun kullanma becerisi geliştirmek.
- Kültür/Değer Odağı: 'Komşu komşunun külüne muhtaçtır' atasözü ekseninde şekillenen Türk komşuluk kültürü, yardımlaşma (imece) ve toplumsal dayanışma değerleri.

Etkileşim Tasarımı:

- Etkileşim mantığı: Günlük yaşamda karar ve değer analizi

- 4 adet durum sayısı kullan.
- 12 adet karar seçeneđi kullan.
- Dönüt biçimi: Her seçimden sonra doğru/yanlış durumunu açıkla ve kültür bilgisi ver.
- Deneme hakkı: Sonuç ekranında yeniden başlatma butonu ver.
- Her görevde kısa, açık ve yaş düzeyine uygun Türkçe yönergeler kullan.
- Öğrencinin pasif izlemesini değil; tıklama, seçme, eşleştirme veya karar verme eylemini merkeze al.

Görsel / Medya Kullanımı:

- Etkileşim türüne uygun görsel yaklaşımı: Durum kartları, seçenekler, sonuç puanı ve değer açıklaması istenir.
- Ana görsel/video zemini: gorseller/mahalle_haritasi_ana.jpg
- Ek görsel, kart, nesne listesi:
gorseller/yardimseverlik_teyze.png = Yardımlaşma senaryosu için pazar poşeti taşıyan yaşlı teyze karakteri