

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EL VE KOLLARINI KAYBETMEK(T2)

S5
T2
D1
L1 P3

Odaklanmak:

- Metin anlama (D1)



Task1: Hikayenin ortamı neye benziyor?

Öğrenciler çevrenin unsurlarını oluşturur.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikirleri ve malzeme listesini kullanabilirsiniz

Fikir Pazarı'ndan kendi fikirlerinizi kullanın veya

Sadece çocukların sorunu çözmesine izin verin

Onların Yaratıcılığı.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından Bina Ortamı (I1)
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim/tamircilik
- Bilgisayar grafikleri oluşturma.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık.

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Doğa Bilimleri
- Yetenek geliştirme



Task2: Hareketli/eksik uzuvları olan bir karakter neye benziyor?

Öğrenciler, hareketli/eksik uzuvları olan bir insan figürü oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini

kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya

sadece çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından bir karakter oluşturmak
- Karton karakterin kesilmesi ve ciltlenmesi (I2)
- Çizim serisi
- Animasyon editörü/Paint/

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

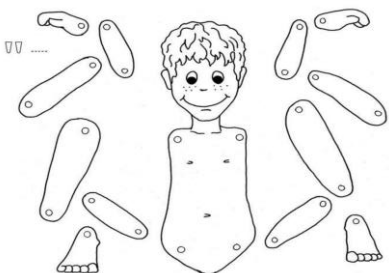
Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık.

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Çizim, BT
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir:

Resimleri duvara, büyük bir postere asın ve çocuklardan kendi karar verdikleri bir kurala göre düzenlemelerini isteyin. Nesneleri düşmeye karşı korumak için bir gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EL VE KOLLARINI KAYBETMEK(T2)

S5
T2
D1
L1 P3

Odaklanmak:

- Metin anlama (D1)



Görev 3: Konsantrasyonunuz ne sıklıkla eksik oluyor??

Öğrenciler dikkat ve hafıza hakkında konuşurlar ve bu bilişsel işlevler üzerinde düşünmeye çalışırlar
Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar.

Task4: Hafıza yetenekleriniz nasıl??

Öğrenciler hafıza hakkında konuşur ve bu bilişsel işlevler üzerinde düşünmeye çalışırlar
Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar.

Her çözüm iyidir!

Act it out'u kullanabilirsiniz! Fikir Pazarı'ndan kartlar , kendi fikirlerinizi kullanın ya da çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verin.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Bir şey kaybettiğiniz bir durumu bulun ve dramatize edin!
- Sorunu tek başınıza çözmeniz gereken/kimseden yardım aldığınız bir durumu dramatize edin!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Durum kartlarını kesin!

**Çocukların uğraşmasını istediğiniz odağı seçin!
Onlara uygun durum kartını verin!**

Gerekirse durumu inşa etmelerine yardımcı olun!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal beceriler
- Odaklanma stratejileri
- Dikkat ve konsantrasyon.

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Metin anlama
- Yetenek geliştirme



**DIKKATI DAĞILMIŞ
ÇOCUĞUN
YÜRÜYÜŞÜ**

**S5
T1-4
L1**

Bazı fikirler- Dikkatin dağılmış hissetmesi- Odaklanma stratejileri

Harekete geçin!

Genellikle dikkatiniz dağılıyor mu?
En son dikkatiniz dağıldığında ne yaptınız?
Nasıl fark ettin?
Bu vesileyle nasıl hissettin??

Okul zamanında veya boş zamanlarınızda dağıldığınız bir durumu hayal edin ve dramatize edin!

Harekete geçin!

Hafızanız nasıl? Genellikle telefon numaralarını, isimleri ve ayrıntıları hatırlıyor musunuz?
Bir hikayeyi veya fıkrayı ilk kez duyduğunuzda, bunu sınıf arkadaşlarınıza tekrarlayabilir misiniz?
Hikaye yönetmenin önemli ayrıntıları unuttuğu bir hikaye hayal edin ve dramatize edin (saçma durumlar yaratmak)).

Harekete geçin!

Bir köyde mi yoksa bir şehirde mi yaşıyorsunuz?
Mahallenizdeki insanları tanıyor musunuz?
Hiç komşularınızdan veya yanınızdaki insanlardan yardım istediniz mi??

Kötü bir durumda nasıl yardım isteyeceğinizi hayal edin ve dramatize edin.



Çıktı nasıl yönetilir:

Dramatize edilmiş durumun video/ses kaydını alın!

Hikayenin ana eylemleri
Metin segmentini parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın Gerekli medya dosyaları

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EL VE KOLLARINI KAYBETMEK(T₂)

S5
T2
D1
L3-L4
P4



Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (1 veya 2 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, tekerlek, 3 adet IR Fotoreflektör, 4 adet Dokunmatik sensör, 2 adet LED)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Metin anlama (D1)

Dersin amaçları:

- ince motor becerileri,
- Problem çözme,
- karar verme
- Yaşam Becerileri

Robotik kart nasıl doldurulur?

- Robotun "etkinliğini" ve programlama karmaşıklığını, Karakter görev kartına, gelişimsel amaca ve çocuğun becerilerine uyan programlama seviyesine göre seçin.
- Gerekirse daha fazla Robotik kart doldurulabilir (açıklama veya farklılaştırma için)).

Öneri

Gidiş

- İnsan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışın
- Birlikte bazı hareketler yapın ve çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır
- Çocuklara hareketli anatomik modelleri gösterin
- ArTeC Blocks'tan hareketli bacaklar, kollar veya ağızla basit bir figür oluşturun.

Atlama.

- Farklı atlama stilleri (Tek ayakla atlama..)

Kol
El
Bir kavanoz seçmek

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

LED	DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör
Tekerlek	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok

Robotumu nasıl kurdum ve programladımı gösteriyorum:

Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?

İşte robotumun nasıl çalışacağı: Yolumu nasıl kullandım? Tanıdığım nesneleri nasıl kullandım?

Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması.
 - Ayar gücü, yön (2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler(2.f)
- LED kullanma (5.a, 5.b)
- Dokunmatik sensörü kullanma(4.a, 4.b)
 - 4 Dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda(4.d)
- 7. IR Fotoreflektör.
 - 7.a) IR fotoreflektörün test edilmesi
 - 7.b) Engellerin tespit edilmesi

Çocuk yürürken insanlarla tanışır ve nesneleri fark eder.

PROG1

Küçük çocuk, 4 adet buton kullanılarak yürüyüşü sırasında dikkatini dağıtan nesnelere doğru yönlendirilebilir.

PROG2

Kahraman, kızılötesi sensörler tarafından kontrol edilen 2 robotun üzerine oturur ve bunları nesnelere doğru hareket etmek için kullanır.

PROG3

Kızılötesi sensörlere sahip 3 kendi kendine hareket eden robot, çevreyi izler ve küçük çocuğun yolunu takip eder.

PROG4

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EL VE KOLLARINI KAYBETMEK(T₂)

S5
T2
D1
L3-L4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Çocuk yürürken insanlarla tanışır ve nesneleri fark eder.

PROG1

Küçük çocuk, 4 adet buton kullanılarak yürüyüşü sırasında dikkatini dağıtan nesnelere doğru yönlendirilebilir.

PROG2

Kahraman, kızılötesi sensörler tarafından kontrol edilen 2 robotun üzerine oturur ve bunları nesnelere doğru hareket etmek için kullanır.

PROG3

Kızılötesi sensörlere sahip 3 kendi kendine hareket eden robot, çevreyi izler ve küçük çocuğun yolunu takip eder.

PROG4



Kaybedilen parçalar

P1 Eksenlerle hareket eden figürler.

- Kadın, beyefendi ve total köpek ile küçük oğlan, uzuvlarını hareket ettirmek için baltalarla inşa edilmiştir.
- Kupa da sahnede.

P2 Dört düğmeli robot.

- Küçük çocuk, 4 adet Dokunmatik sensör ile ileri-geri-sağa-sola yönlendirilebilir.
- Robotu kupaya ve total köpeğe yönlendirmek için konsolu kullanın.
- 1 - 1 LED ve 1 - 1 Dokunmatik sensörler kupa ve total köpeğe birleştirilir.
- Çocuk bunlardan birine ulaştığında, ilgili düğmeye basıldığında LED yanıp sönecektir.

P3 Mesafe algılama robotu.

- Küçük çocuğun, robotun her iki yanında ön tarafa yerleştirilmiş 2 IR fotoreflektörü var.
- Kupayı veya total köpeği sensörlerden birinin önüne koyarsanız, robot o yöne dönerek ileri doğru hareket eder.

P4 IR fotoreflektörler tarafından kontrol edilen kendi kendine çalışan robotlar.

- Küçük çocuk P3'teki gibi inşa edilmiştir.
- Total köpek ve kupa bir robota bağlanır ve üzerlerine 1 -1 IR fotoreflektör ve 1-1 LED yerleştirilir.
- Ayrıca öne ve ortaya bir IR fotoreflektör monte ediyoruz.
- Robot, önündeki nesnelerden, kupadan ve total köpekten otomatik olarak kaçınır.
- Ortadaki sensör bir şey algırsa robot durur.
- Küçük çocuk total köpeğin veya kupanın yanındayken, LED'ler yanıp söner.

