

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5
T4
D5
L1 P3

Odaklanmak:

- Sosyal beceriler (D5)



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!

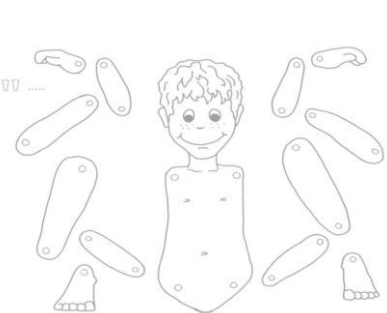
Gelişim alanları:

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 gardiropta saklayın.

Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5
T4
D5
L1 P3

Odaklanmak:

- Sosyal beceriler (D5)



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.

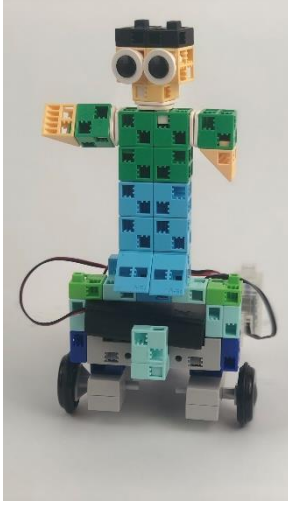


Çıktı nasıl yönetilir?:

Dramatize edilmiş durumun video/ses kaydını alın!

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5
T4
D5
L2 P3



Odaklanmak:

- Sosyal beceriler (D5)

Dersin amaçları:

- metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Grup Çalışmasının Düzenlenmesi



Sonunda, Giovannino tek ayak üzerinde zıplayarak, artık kulakları ya da kolları olmadan, ama her zamanki gibi neşeli, bir serçe kadar neşeli bir şekilde gelir. Annesi başını sallar, onu geri koyar ve ona bir öpücük verir. "Eksik bir şey var mı anne? İyi oldum mu anne?" "Evet, Giovannino, çok iyi davrandın."

Öneri.

- Öğrencilerinizle okul materyallerini ne sıklıkla unuttukları veya bir şeyleri kaybettikleri konusunda tartışın
- Öğrencilerinizle dersler sırasında genellikle nasıl dikkatli oldukları/dikkatlerinin dağılmasını önlemek için hangi stratejilerin kullanılabileceği konusunda tartışın
- Öğrencilerinizle hafızalarının nasıl çalıştığı ve onu geliştirmek için hangi stratejilerin kullanılabileceği hakkında tartışın

Önerilen malzemeler.

- ArTeC robot ve Blokları (en az 112 adet set)
- Ağız, kol ve bacakların anatomik modelleri veya resimleri
- beyaz kağıt, kurşun kalem, klasör

Karakter	Özellik	Etkileşim
John	Yürür, kapıyı çalar, etkileşime girer	Birbirinizle konuşun
Anne	Yürür, etkileşime girer	

Karakter kartı nasıl kullanılır:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- Karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevrenin unsurlarını toplar,
- Diğer aksesuarlar, inşa edilecek şeyler
- Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür.

Öğrenciler, gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilir!

Karakter görev kartları

Yaptığım şey: _____

Adınız: _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız: _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız: _____

Üzerinde düşündün: _____

Giovannino ·
Anne

Yürümek
Konuşmak

Ev
Sokak
Ev
Ziyaretçi

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

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5
T4
D5
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, 6 adet LED)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Sosyal beceriler (D5)

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 parçalar:

DC motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik sensör	LED
ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum

No	İhtiyaç	Ne yaptım?	Ne oldu?	Ne oldu?	Ne oldu?	Ne oldu?	Ne oldu?
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun nasıl çalışacağı: _____

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 l IR Fotoreflektör.
 - 7.a) IR fotoreflektörün test edilmesi
 - 7.b) Engellerin tespit edilmesi.
- Değişkenleri kullanma(11.a)
- Sayma (11.c)

Ziyaretçiler anneye gelir ve sembolik olarak çocuğun 1 - 1 parçasını eve getirir ve sonra çocuk eve mutlu gelir.

PROG1

Devir teslim, pTouch sensör kontrollü LED'ler ile senalize edilir.Küçük çocuk eve geliyor.

PROG2

IR fotoreflektörler, her iki robottaki LED'lerin açılıp kapanmasını kontrol eder. Oyuncular birbiri ardına getirdikleri parçaları anneye teslim ediyorlar.

PROG3

Annem gelen misafir sayısını sayıyor ve LED'lerle gösterilen, ziyaretçilerden gelen ziyaretçi sayısı kadar çok şey alıyor.

PROG4

- P3'e göre inşa edilen robotta ayrıca 2 adet Dokunmatik sensör ve 1 adet IR fotoreflektör bulunacak.
- Farklı düğmelere bastığınızda robot farklı yollar izler.
- Robot, biri için bir kez, ikincisi için iki kez ve üçüncüsü için üç kez Anne pozisyonuna ilerler ve ardından başlangıç pozisyonuna geri döner.
- Dokunmatik sensörlere basıldığında yanan LED'lerin sayısı, robotun ileri ve geri hareket etme sayısı ile aynıdır.
- Robotun IR fotoreflektörü, anneye dokunduğunu algılar.
- Hangi düğmeye bastığınıza bağlı olarak gidiş-dönüş yolculuğunu bir, iki veya üç kez yapar.
- LED'ler daha sonra sönecektir.
- P3 ile karşılaştırıldığında, Mom'un yapısında 1 ek Dokunmatik sensör bulunur.
- IR fotoreflektör, ziyaretçilerin kaç kez geldiğini (hangi ziyaretçinin geldiğini) sayar.
- Dokunmatik sensöre uzun süre basılması, robotun değişkende depolanan değeri döndürmesine neden olur, böylece Annedeki servo motor başını sola ve sağa hareket ettirir ve Anne üzerindeki LED yanar.
- Küçük çocuk annesinin yanına gider ve Dokunmatik sensörünü ittikten sonra durur.