

# DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5  
T4  
D9  
L1 P3

## Odaklanmak:

- Yaratıcılık, Yetenek geliştirme (D9)



### 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  
D9  
L1 P3

## Odaklanmak:

- Yaratıcılık, Yetenek geliştirme (D9)



### 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.

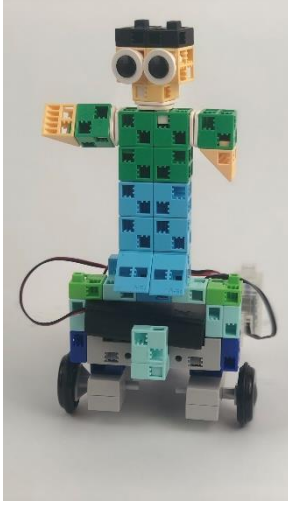


### Çıktı nasıl yönetilir?:

Dramatize edilmiş durumun video/ses kaydını alın!

# DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5  
T4  
D9  
L2 P3



## Odaklanmak:

- Yaratıcılık, Yetenek geliştirme (D9)

## Dersin amaçları:

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



| 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!**

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 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  
D9  
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:

- Yaratıcılık, Yetenek geliştirme (D9)

## 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 programladımı gösteriyorum

| Ne bekliyordum? | Ne yaptım? | Ne oldu? | Ne bekliyordum? | Ne yaptım? | Ne oldu? |
|-----------------|------------|----------|-----------------|------------|----------|
|                 |            |          |                 |            |          |
|                 |            |          |                 |            |          |
|                 |            |          |                 |            |          |
|                 |            |          |                 |            |          |
|                 |            |          |                 |            |          |

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

# DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ EVE DÖN(T4)

S5  
T4  
D9  
L3-L4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

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 simüle edilir. Küçük çocuk eve geliyor.

PROG2

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

PROG3

Annem gelen misafir sayısını sayar ve LED'lerle gösterilir, ziyaretçilerden gelen ziyaretçi sayısı kadar çok şey alır.

PROG4



## Parçalarını geri getirmek

### P1 Kuklacılık.

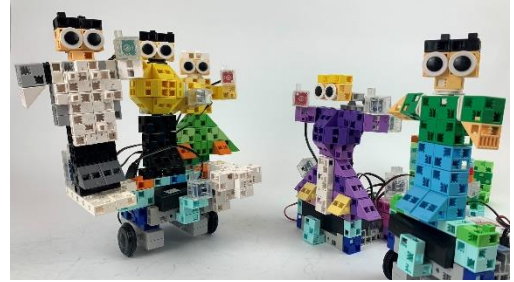
- Fırıncı, taksi şoförü ve teyze anneye gelir ve sembolik olarak buldukları küçük çocuğun parçalarını teslim ederler.
- Sonunda küçük çocuk eve gelir.

### P2 Butonlu robotlar.

- Ziyaretçilerin üzerine 1 - 1 adet LED ve 1 adet -1 Dokunmatik sensör monte edilmiştir. Aktör üzerindeki Dokunmatik sensöre basıldığında o ana kadar sürekli yanan LED söner.
- Annemin 3 LED'i ve 3 Dokunmatik sensörü var.
- Bir aktörün üzerindeki LED söndüğünde, Annenin üzerindeki bir düğmeye basmak bir LED'i yakacaktır.
- Aynı renkteki LED'ler uyum içinde çalışır.
- Küçük çocuk 3 saniye ileri gidiyor ve Dokunmatik sensörünü ittikten sonra duruyor.

### P3 IR fotorelektör kontrollü iletim.

- Ziyaretçiler bir robota monte edilmiş olarak birlikte hareket ederler.
- Programları bir Dokunmatik sensör tarafından tetiklenir.
- Ön tarafına monte edilen IR fotorelektör Anne'yi algılasa robotu durdurur.
- Kısa bir beklemeden sonra 3 operatörün 3 LED'i birbiri ardına sönecektir.
- Ayrıca Mom üzerinde 1 adet IR Fotorelektör, boynunda 1 adet servo motor ve 3 adet led bulunmaktadır.
- Ziyaretçiler IR fotorelektör tarafından algılandığında, kafa onaylamayarak sola ve sağa hareket eder.
- Daha sonra ziyaretçilerin üzerindeki LED'ler birer birer söner ve renklerin sırasına göre Anne üzerindeki LED'ler birer birer yanar. Bu küfürü temsil eder.
- Küçük çocuk annesinin yanına gider ve Dokunmatik sensörünü ittikten sonra durur.



### P4 Değişken eklenerek yönetilen aktarım.

- P3'e göre inşa edilen robotta ayrıca 2 adet Dokunmatik sensör ve 1 adet IR fotorelektör 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 fotorelektörü, 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 fotorelektör, 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.