

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ TÜM BAŞLIKLAR

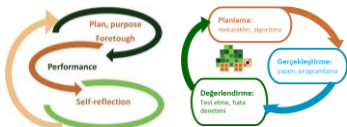
S5
T1-5
D1-12
L3-4
P1



Dersin hedefleri:

- Öz düzenlemeli öğrenme
- Problem çözme
- Yaratıcı düşünme
- İnce motor becerileri

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Çıktı	1. Metnin okunması
Çıktının planlanması	Çalışma gruplarına görevleri koordine etmeleri ve dağıtmaları için yardımcı olunmalıdır (gelişimsel amaçlara dikkat edilerek)	Gruptaki roller – sahnenin hangi bölümünün kim tarafından inşa edileceği	İhtiyaç duyulan zaman: 15 zaman
Çalışmayı gruplar arasında bölüştürmek ve grup içindeki görevleri bölüştürmek.	Bireysel ve grup çalışması, öğretmenin gelişimsel hedefleri yerine getirmesi için yönlendirilmesi	Robotların planları ve tüm sahnelerin çevresi	İhtiyaç duyulan malzeme: Metin segmenti Grup görev sayfası Karakter kartları, Hikaye Robotik görev kartı Robotu planlamak için şablon Kağıt, not almak için kalem, çizimler
Her öğrenci robotik görev kartını doldurur ve robotu planlamaya başlar			

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Çıktı	2. Robotların oluşturulması ve programlanması
Metne göre karakterler (Giovannino, annesi, tanıştığı insanlar), eylemler ve etkileşimler oluşturmak ve programlamak	Metin, Karakter görev kartları, Robotik kartlar ve Teknik Köşe kullanarak grup çalışması Gerekirse Fikir Pazarı'ndan örnek robotları gösterin (amaç örnekleri kopyalamak DEĞİLDİR!) Problem çözme ve kendi kendini düzenleyen öğrenmede yardım Gruplar arası iletişim ve etkileşim	Çalışan robotlar	İhtiyaç duyulan zaman: 55 dakikadır.
Farklı ortamlar oluşturma (statik nesneler): Giovannino'nun evi, köy, ana meydan)		Süreçle ilgili dokümantasyon (süreçlerin fotoğrafları ve videoları: robot yapımı, robotların programlanması)	İhtiyaç duyulan malzemeler Grup görev sayfası, Karakter görev kartları, Robotik görev kartları, Hikaye sayfası Teknik Köşe Kalem ArTeC robotları ArTeC Blokları bilgisayar

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Değerlendirme	3. Değerlendirme
Kızgınlık	Her grup kendi robotlarını ve çevresini tanıtıyor	Süreci (akış, özerklik vb.), grup üyeleri arasındaki işbirliğini, özgünlüğü (fikir çeşitliliği), kapsayıcılığı değerlendirin	İhtiyaç duyulan zaman: 15 dakikadır.
Değerlendirme	Tartışma, öğretmenin geri bildirimi		Çıktı Nihai temsil için fikirler

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ TÜM BAŞLIKLAR

S5
T1-5
D1-12
L3-4
P2



Dersin hedefleri:

- Öz düzenlemeli öğrenme
- Problem çözme
- Yaratıcı düşünme
- İnce motor becerileri

Öğrenme materyallerinin esnek kullanımı

Öğretmen, öğrenme materyallerinin varyasyonlarını ve uygun programlama becerilerini birleştirerek öğrenme sürecini ve her öğrencinin gelişimini özelleştirebilir.

Problem çözümü, öz-düzenlemeli öğrenme

Öğretmenin en önemli görevi, bir eğitmenen çok bir akıl hocası gibi problem çözme ve öz düzenleme öğrenmeye yardımcı olmaktır

Bu becerilerin geliştirilmesi, öğrenme başarısının ve yaşam becerilerinin geliştirilmesi için gereklidir.

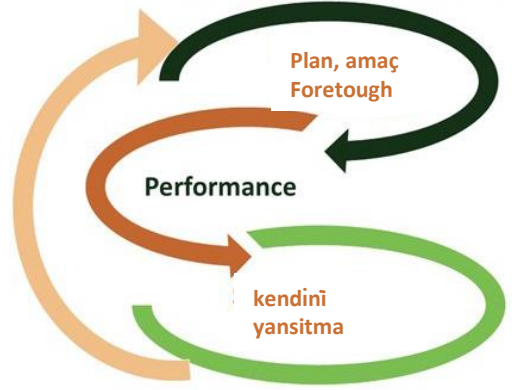
Öğrencilerinize öz düzenleme öğreniminde nasıl yardımcı olabilirsiniz??

- Onlara robotun yapısı ve programı konusunda somut talimatlar vermeyin!
- Onlara programlarını adım adım oluşturmayı öğretin ve programı yalnızca mevcut kısım doğru çalışıyorsa yazmaya devam edin.
- Programlamanın her adımından sonra robotlarını test etmeleri için onları teşvik edin!
- Programda herhangi bir hata olması durumunda, mantıksal sorunu tanımlamalarına yardımcı olun, ancak onlara somut hatayı söylemeyin veya göstermeyin! Robotun planlanan ve gerçek performansı arasındaki farkı sözlü olarak ifade etmelerini sağlayın.
- Programdaki hatayı aramalarına izin verin, talimatlarla değil, sorularla onlara yardımcı olun!
- Robotun yapısında veya programın mantığında hata yapmanın bir başarısızlık değil, öğrenmenin ve ürün geliştirmenin doğal bir parçası olduğundan emin olun!
- Onlara düzeltmenin iyi olup olmadığını söylemeyin, ancak robotlarını tekrar test etmelerini ve kendi kendilerini yansıtma çalışmalarını sağlayın!

Yaratıcılığı destekleme

- Bireysel yaratıcı girişimleri destekleyin, ancak bunlar ve didaktik hedefler arasında doğru dengeyi korumayı sağlayın
- Yardım materyallerine, görev kartlarına ve metne kaynak olarak erişime izin verin
- Öğrencilerin yeni ve ek fikirleri somutlaştırmaları için ek Karakter kartları veya Robotik görev kartları doldurmalarını sağlayın
- Robot örneklerini yalnızca "acil durumlarda", öğrencilerin kendi fikirleri olmadığında veya geliştirmenin belirli bir çözüme ihtiyacı olduğunda kullanın!

Kendi kendini düzenlemeli öğrenme modeli ve robotları öğretme uygulaması



DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ TÜM BAŞLIKLAR

S5
T1-5
D1-12
L3-4
P3



Dersin hedefleri:

- Öz düzenlemeli öğrenme
- Problem çözme
- Yaratıcı düşünme
- İnce motor becerileri

Programlama seviyeleri

Bu seviyeler bir sahnede ve bir grupta birleştirilebilir.

Bu aynı zamanda farklılaşma ve bireysel öğrenme hedefleri belirleme aracıdır. Uygun programlama seviyesini seçmek, gelişimsel amaca odaklanmaya ve güçlendirmeye yardımcı olur.

Öğretmen, öğrencilerin becerilerine ve ihtiyaçlarına göre tüm programlama seviyelerini tüm gelişim alanlarıyla birleştirebilir.

Grup içinde farklılaşmaktan çekinmeyin!

Programlama yaparken tüm öğrencilerin aynı karmaşıklık seviyesinde çalışmasını hedeflemeyin! Bir sahnede aynı programlama seviyesindeki robotları kullanmak gerekli değildir!

Görevi çok hızlı tamamlarlarsa, başka bir görev kartı verilebilir. Görev çok zorsa, diğer öğrencilerden yardım istenmelidir veya onlara daha fazla yardım materyali verilebilir!

1. Seviye (**PROG1**): Bina, özellikle mekanik çözümler, motorlu yapılar, temel otomatik algoritmalar
2. Seviye (**PROG2**): programlama, basit robotlar, birkaç satır temel/birleşik programlama kodu
3. Seviye (**PROG3**): karmaşık problem çözümü, etkileşimli algoritmalar, sensörler
4. Seviye (**PROG4**): yetenek geliştirme: karmaşık robotlar, yapısal kodlama ve çözüm optimizasyonu

Öğrencilerin ihtiyaçlarına göre gelişim

8 gelişim alanı, gelişim amacına göre herhangi bir robotik seviyesine entegre edilebilir. Bunlar aynı zamanda farklılaşma ve bireysel tedavi için araçlardır. Öğretmen, uygun görevleri seçerek, sorularla, yardımcı materyalleri, örnekleri vb. seçerek gelişime yardımcı olabilir.

Her grup için önerilen prosedür:

İpuç -ları:

Önce ne yapılacağı ve her bölümden kimin sorumlu olması gerektiği konusunda bir plan, bir proje yapın.

Robotun boyutuna göre gövdeyi (Studuino tabanını içermesi gereken), ardından vücudun diğer kısımlarını planlayarak başlayın.

Karakterler arasındaki etkileşimi geliştirmek için gerektiğinde özellikleri entegre edin.

Aynı Studuino kartına daha fazla robot entegre edilebilir – programlarını ayrı ayrı yapın ve her şey doğru çalıştığında bunları birleşik bir programa kopyalayın.

Diğer gruplara danışın ve işi, robotların boyutunu uyumlu hale getirin.

Öğrenciler zaman yetersizliğinden endişe duyuyorlarsa, onlara iyi bakın: çalışmalarını tamamlamak için 2 dersleri var.

Öğrencilere, son dokümantasyon için robotun yaratılışının resimlerini/videolarını toplamalarını hatırlatın!

Önerilen çıktı:

Robot

- Metin bölümlerinin özünü görselleştiren robot karakterler (animasyonlu figürler) oluşturuldu
 - Yapılı çevre (statik nesneler): metne göre
 - Sahneleri birleştirerek, tüm hikayeyi elde ediyoruz
- Oluşturma sürecini belgeleyen bir dizi resim, video, görev kartı