

 ğretmen kılavuzu



RIDEX

Extended Robotics Solutions For the Inclusive
Development of Atypical and Typical Children

 ğrenme materyalleri

  RIDE projesi

2020.

  RIDEX projesi g zden ge irilmiş baskı

2024.

RIDE – Robotics for the Inclusive Development of Atypical and
Typical Students (2019-1-HU01-KA201-061275)

RIDEX – Extended Robotics Solutions for the Inclusive
Development of Atypical and Typical Children
(2021-1-HU01-KA220-SCH-000029582)

Erasmus+ programının desteęi ile ger ekleřtirilmiřtir.



E tv s Lor nd University
Faculty of Education and Psychology



HUNGARY



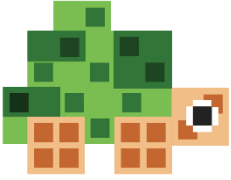
İÇİNDEKİLER

ÖĞRENME MATERYALLERİNE BINMEK	3
GELİŞTİRME EKİBİ	3
MODÜL MATRİSİ	4
ÖNERİLEN ÇALIŞMA METODOLOJİSİ	8
ARTEC ARAÇ KİTİ	9
THE RIDE WEB SİTESİ	10
ÖĞRENCİ MATERYALLERİ	12
DERS 1 – ISINMA	12
DERS 2 – METİN ANLAMA	13
DERS 3-4 – ROBOTİK	14
DERS 5 – PROJE KAPANIŞI, ÖZ DEĞERLENDİRME	15
ÖĞRETMEN MATERYALLERİ	16
ÖĞRENCİ BELGELERİ	16
DERS PLANLARI	16
VARYASYONLAR	17
ROBOT FİKİRLERİ	19
EFSANE	19

ÖĞRENME MATERYALLERİNE BINMEK

RIDE öğrenme materyallerinin amacı, 8-14 yaş arası çocukların **okuma sevgisini, metin anlama becerilerini ve çeşitli yetkinliklerini, robotik biliminin çekici ve heyecan verici dünyasını** kullanarak **geliştirmektir**.

Modern çağın zorluklarına uygun olarak, öğrenme materyallerimiz klasik çocuk ve gençlik edebiyatını popülerleştirmek için **ArTeC** robotlarını kullanırken, aynı zamanda öğrencilerin bilişsel ve sosyo-duygusal işlevlerinin gelişimine yardımcı olmaktadır. Amacımız, öğretmenlere öğrencilerinin metin anlama, algoritmik düşünme becerileri, uzamsal-görsel işlem becerileri, işbirliği yeteneği ve yaratıcılıklarını geliştirme fırsatı sunmak için yenilikçi araçlar kullanan pedagojik bir metodolojik araç seti geliştirmektir. Tüm **bunlar, kapsayıcı pedagoji** felsefesi içinde mümkün kılınmış ve **öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına dayalı olarak özel eğitilmiş, yetenekli ve düşük performans gösteren yetenekli öğrencilere eşit verimlilikle uygulanabilir**.



RIDE öğrenim materyallerinin logosunun bu sevimli kaplumbağa olması tesadüf değildir. Ortaklığımızın yorumunda, ünlü kaplumbağa ve tavşan kıssası, ciddi dezavantajlarla başlayanların eşit yarışmacılar ve katkıda bulunanlar olabileceğini ve doğru koşullar sağlandığında yeteneklerini gösterebileceklerini göstermektedir.

GELİŞTİRME EKİBİ

RIDEs öğrenme materyalleri, Erasmus+ tarafından desteklenen ve 2019-2022 yılları arasında 2019-1-HU01-KA201-061275 kimlik numarasıyla devam eden bir proje çerçevesinde geliştirilmektedir.

Ortaklık 4 ülkeden 7 kuruluşu içermektedir. ArTeC araçlarının uygulanmasındaki deneyim Abacusan Stúdió ve Obo -We Te  Robotics, psikolojik  özel eğitim bilgi tabanı ELTE Bárczi Gusztáv Gyógypedagógia Kar ve Universitá Libera di  zano tarafından sağlanmıştır. Bu dört kuruluş  renme materyallerini geliştirirken, üç okul da ortaklığa dahil olmuştur,

 Scoala Gimnaziala Speciala SF Nicolae  tituto Comprensivo J.A. Comenius ve Ka  s István Általános Iskola, 2020/21 ve 2021/22 eğitim-öğretim yıllarında etki değerlendirmesi yaparak ve öğrenme materyallerini geliştirerek katkıda bulunacaktır.



RIDE EVRENİNİN GELİŞİMİ



MODÜL MATRİSİ

RIDE öğrenme materyallerini, **özel yetenekli, yetenekli ve düşük performans gösteren yetenekli (iki istisnai)** öğrencilerin **kapsayıcı gruplarında** kişiselleştirilmiş gelişimde öğretmenlere yardımcı olmak için **4 boyutlu** bir **modül matrisi** halinde düzenledik.

Modül matrisinin boyutları: 10 metin, 9 gelişim alanı, 3 metin karmaşıklık seviyesi, 4 robotik seviye.



MODÜL MATRİSİ

Gelişim alanları

- D1: metni anlama
- D2: grafomotorik beceri
- D3: uzamsal yönelim
- D4: Dikkat
- D5: sosyal yeterlilikler
- D6: algoritmik düşünme - yaşam becerileri
- D7: teknik bilgi - fizik, mühendislik, robotik
- D8: konu yoğunlaşması - diğer konuların öğretiminde robotik
- D9: yaratıcılık, yetenek geliştirme
- D10: yaratıcılık
- D11: dil bilinci
- D12: dil iletişimi

Modül matrisinde, 10 metnin her birinin işlenmesi için öğretmen kılavuzları ve öğrenci çalışma sayfaları bulunabilir. Her metin 4-6 bölümden oluşmaktadır ve bu nedenle 4-6 çocuk grubunun eşzamanlı gelişimi için uygundur.

Her bir metin bölümü için 9 gelişim alanından 5-9'unu kapsayan (belirli metin bölümünün sağladığı fırsatlar dikkate alınarak) önerilen gerçekleştirme yöntemleri sunuyoruz. Metin bölümleri 2 farklı uzunlukta (orijinal ve kısaltılmış/basitleştirilmiş) ve ayrıca öğrenme engelli öğrenciler için PCS versiyonunda sunulmaktadır.

Her bir metin bölümü için 4 farklı seviyede robotik çözüm öneriyoruz, bu da gelişim alanlarını ve öğrencilerin robotik ve programlama becerilerini ve bilgilerini birleştirerek görevleri seçmeyi sağlıyor.

4 robotik seviye:

Seviye 1 (**PROG1**): bina, öncelikle manuel ve mekanik çözümler, basit motorlu makineler, temel otomatik algoritmalar

Seviye 2 (**PROG2**): programlama, basit robotlar, birkaç satır uzunluğunda programlar

Seviye 3 (**PROG3**): karmaşık problem çözme, etkileşimli algoritmalar, sensör kullanımı

Seviye 4 (**PROG4**): yetenek geliştirme, karmaşık robotlar, yapılandırılmış programlama, optimizasyon

MODÜL MATRİSİ

Hikaye numarası	Menşe ülke	Başlık	Önerilen yaş grubu	Her metin parçasının yaklaşık uzunluğu Orijinal versiyon / kısaltılmış versiyon	Metin parçası sayısı (grup)	Konu konsantrasyonu
S1		Beş Somun	8+	0,5 sayfa / 5 satır	4	Matematik, vatandaşlık
S2		Camino de Santiago	10+	0,5 sayfa / 0,5 sayfa	5	Tarih, coğrafya, vatandaşlık
S3		The Paul Street Boys	10+	2,5 sayfa / 1 sayfa	5-6	Etik, biyoloji, fizik
S4		Orman Kitabı	8+	0,5 sayfa / 5 satır	4	Biyoloji, Etik, Drama
S5	 	Dikkati dağılmış çocuğun yürüyüşü	8+	0,5 sayfa / 5 satır	4	Biyoloji
S6		Don Kişot	10+	1 sayfa / 0,5 sayfa	4	Fizik, Tarih
S7		Vuk	8+	2 sayfa / 0,5 sayfa	5	Biyoloji, Doğa, Tarih
S8		Domuzun Hikayesi	8+	1 sayfa / 0,5 sayfa	4	Edebiyat, Doğa, Halk sanatı
S9		Alice Harikalar Diyarında	8+	1 sayfa / 0,5 sayfa	6	Vatandaşlık, Matematik
S10		Çizgi Roman Faresi	7+	0,5 sayfa / 5 satır	3	Dil, Etik, Biyoloji

MODÜL MATRİSİ

Hikaye numarası	Menşe ülke	Başlık	Önerilen yaş grubu	Her metin parçasının yaklaşık uzunluğu Orijinal versiyon / kısaltılmış versiyon	Metin parçası sayısı (grup)	Konu konsantrasyonu
S11		Lisa ve Lotti	8+	2 oldal / 0,5-1 oldal	5	Etika
S12		Soyguncu Hotzenplotz	8+	4 sayfa / 1 sayfa	4	Edebiyat, müzik
S13		Mures ve Olt	8+	2 sayfa / 1 sayfa	3	Coğrafya, etnografya
S14		Yaşlı Kadının Kızı ve Yaşlı Adamın Kızı	7+	1 sayfa / 0,5 sayfa	3	Halk sanatı
S15		Tarçınlı Tatil	7+	5 sayfa / 2 sayfa	5	Vatandaşlık becerileri
S16		Bobula	7+	2 sayfa / 1 sayfa	5	Yurttaşlık, etnografya
S17		Keloğlan ve Sihirli Kase	7+	1 sayfa / 0,5 sayfa	4	Etik
S18		Filler Sultanı	10+	2 sayfa / 1 sayfa	4	Etik, Tarih
S19		Çatıdan İçeri Giren Kedi	8+	2 sayfa / 1 sayfa	5	Medya okuryazarlığı
S20		Pumukli ve Eder Usta	7+	3 sayfa / 1 sayfa	3	Teknoloji, etnografi

ÖNERİLEN ÇALIŞMA METODOLOJİSİ

Öğrenme materyalleri sınıf derslerine entegre edilebilir veya kulüp faaliyetleri şeklinde kullanılabilir.

Her bir hikaye için her biri 50 ila 90 dakika süren 5 seans gerekmektedir.

Öğrenme materyallerimizin her biri edebi, tarihi veya eğitsel bir metnin proje tabanlı olarak işlenmesine dayanmaktadır.

Her bir konuyu işlemek için **grup çalışması** öneriyoruz. Çocuklardan materyaldeki metin parçaları kadar küçük gruplar oluşturun (4-6 grup).

Araç setini kullanan öğretmen **grupları oluştururken** birden fazla farklı strateji izleyebilir. **Homojen ya da heterojen** gruplar oluşturabilirler.

Araç setini kullanmak, örneğin metni anlamada zayıf başarı gösteren ancak teknik bilgi ve BT alanında üstün başarı gösteren öğrencilerin sınıfta proaktif bir rol üstlenmelerini sağlar.

Homojen bir grup kompozisyonuyla, farklı grupların yetenek geliştirme veya bazı öğrencileri diğerlerine yetiştirme zemini haline gelmesi için bir fırsat ortaya çıkar. Heterojen bir grup kompozisyonu ile aynı fırsat, iş rollerinin dağılımı, işlenecek görevlerin belirlenmesi ve grup içi yardımlaşma ile sağlanır.

Araç setinin kullanımı aynı zamanda **diğer bazı BT yeterliliklerinin** de pekiştirilmesine yardımcı **olmaktadır**: öğrencilere işbirliği, içerik paylaşımı, metin parçalarının gerçekleştirilmesinin kaydedilmesi ve projenin sunumu için yararlı yazılım çözümlerini de tanıtıyoruz.

Materyallerimizi, hem materyalleri kullanan öğretmenlere hem de projede yer alan öğrencilere mümkün olan en büyük esnekliği sağlamak amacıyla geliştirdik.

Öğretmenin öykülerin işlenmesi sırasında **yönlendirici ve rehberlik** edici **bir rol** üstlenmesini, öğrencilere ise kendilerini heyecanlandıran konuları işlemeleri ve kendi fikirlerini hayata geçirmeleri için geniş bir hareket alanı sağlanmasını öngörüyoruz. Öğretmen, öğrencilerin seçimlerini göz önünde bulundurarak, gelişim hedeflerine ulaşmak için uygun olan modül matrisinin unsurlarını seçebilir.

Öğrenme materyallerimizle, öz-düzenlemeli **öğrenme** tekniğini geliştirmeyi ve öğrencilerin öğrenme yapısına entegre etmeyi hedefledik. Bu nedenle, modül matrisimiz temelde öğretmen ve öğrenci arasındaki yakın etkileşime ve öğretmenin somut görevler ve talimatlar vermek yerine keşif, yaratıcılık ve gruplar halinde veya bireysel olarak yaratmayı teşvik etmeye odaklanan "görünmez bir yönetmen" rolüne dayanmaktadır.

Öz-düşünümün geliştirilmesi ve modül matrisine eşlik eden tamamlayıcı materyaller (doldurulabilir görev kartları, robotik bilgi tabanı, örnek robotlar ve programlar, metin işleme yardım şablonları vb) öz-düzenlemeli öğrenmeyi destekler. Öğretmenin rolü, öğrencileri bu araçların etkin kullanımıyla tanıştırmaktır.

ARTEC ARAÇ KITI



Neden ArTeC robotları?

Öğrenme materyalleriyle birlikte kullanılan robotik kiti, 60 yıldır başarıyla faaliyet gösteren Japonya'nın en büyük öğrenme araçları şirketi tarafından üretilmiştir.

Robotlar bir **Arduino anakartı** etrafında inşa edilmiştir ve bir seferde 8 motor ve 8 sensörü destekleyebilen toplam 20 portu ile büyük değişkenlik sağlar. **Scratch'e dayanan programlama arayüzü**, bu blok tabanlı programlama dili giderek artan sayıda okulda öğretildiği için birçok kişiye tanıdık gelecektir.

Hızlı ve kolay bir şekilde inşa edilebilen **20 renkten oluşan yapı taşı kiti**, "dünya inşası" için son derece uygundur - edebi, tarihi veya eğitici metinlerdeki mekanları, dekorları, karakterleri ve hatta manzaraları modellemek ve görsel olarak tasvir etmek.

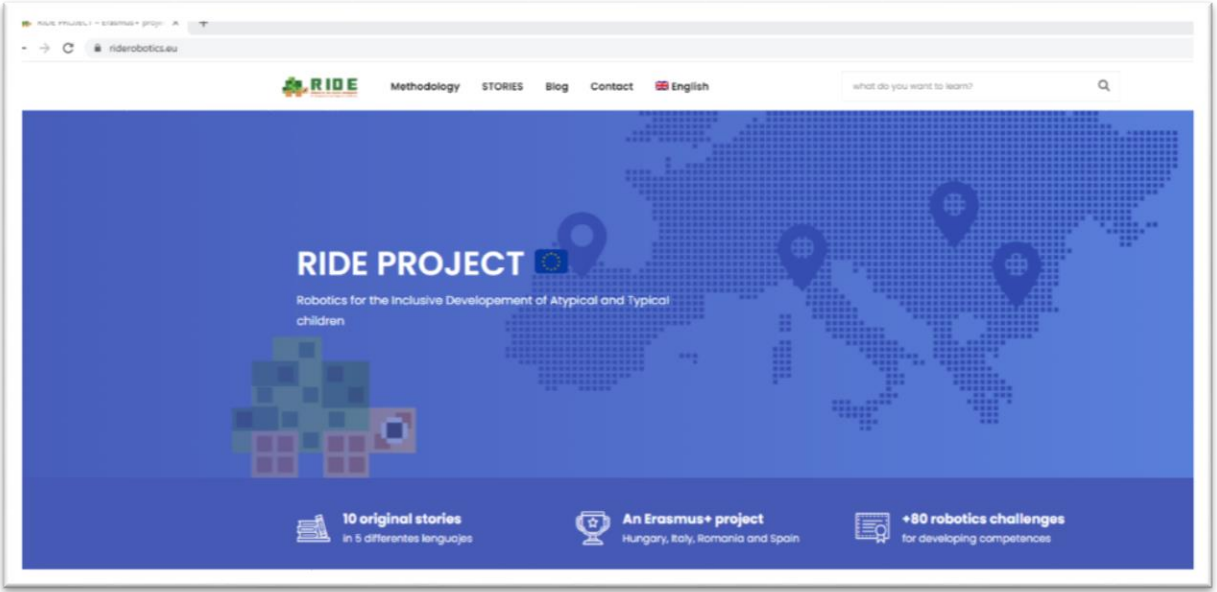
Yapı taşı kitinin bir özelliği de **3 boyutlu inşa kabiliyeti** ve bağlantı noktalarının asimetrik dağılımıdır. Bunlar, özellikle ince motor becerileri ve uzamsal oryantasyon alanlarında kitin gelişimsel özelliklerini büyük ölçüde geliştirir.

Robotik bileşenlerle karakterler ve sahneler hayata geçirilebilir, olay örgüsünün yorumlanması ve neden/sonuç ilişkileri ön plana çıkarılabilir.

Kit, **projelerin** gerçekleştirilmesi için mükemmel bir şekilde uygundur: metnin parçalar halinde işlenmesi, ilgili arka plan bilgilerinin araştırılması, robotik tabanlı bir çözüm için gerekli fizik ve BT bilgilerinin entegrasyonu ve son olarak "hayata geçirilen" ayrıntıların kombinasyonu, projenin içerik çizgisini tanımlar.

THE RIDE WEB SITESI

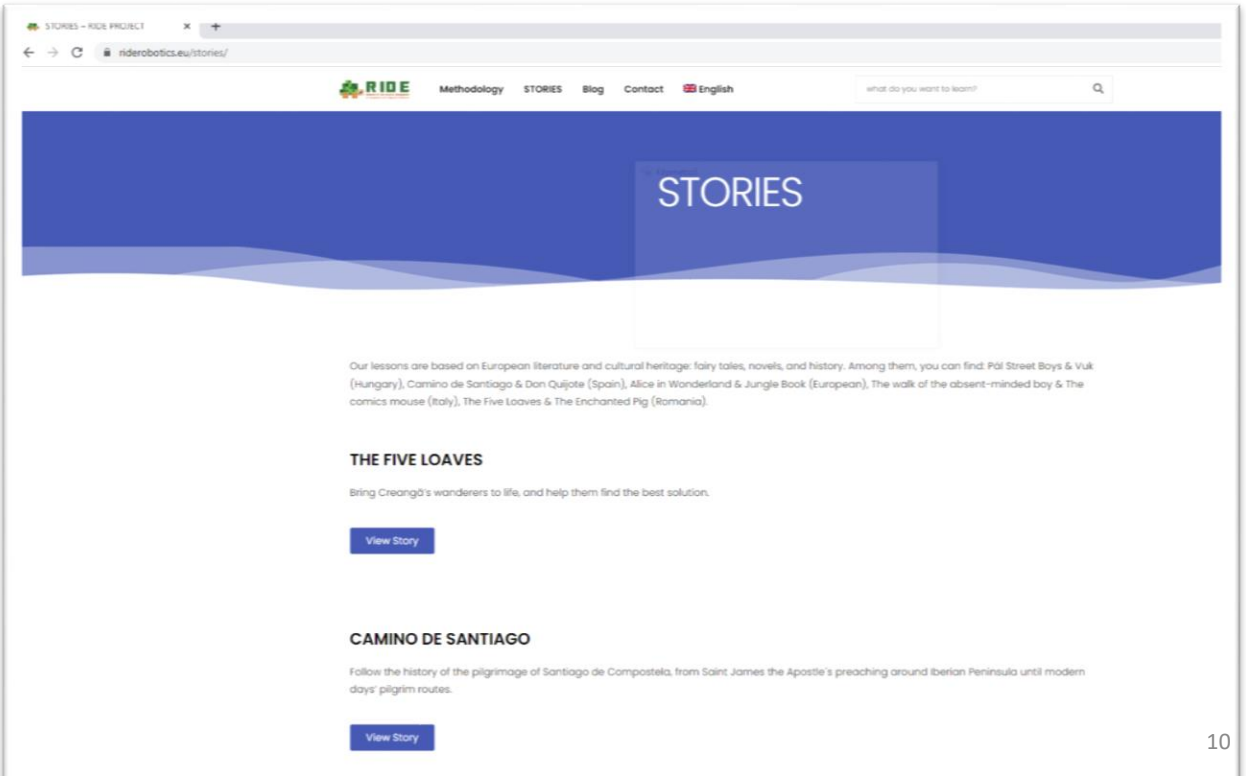
RIDE projesinin web sitesi: <https://www.riderobotics.eu>



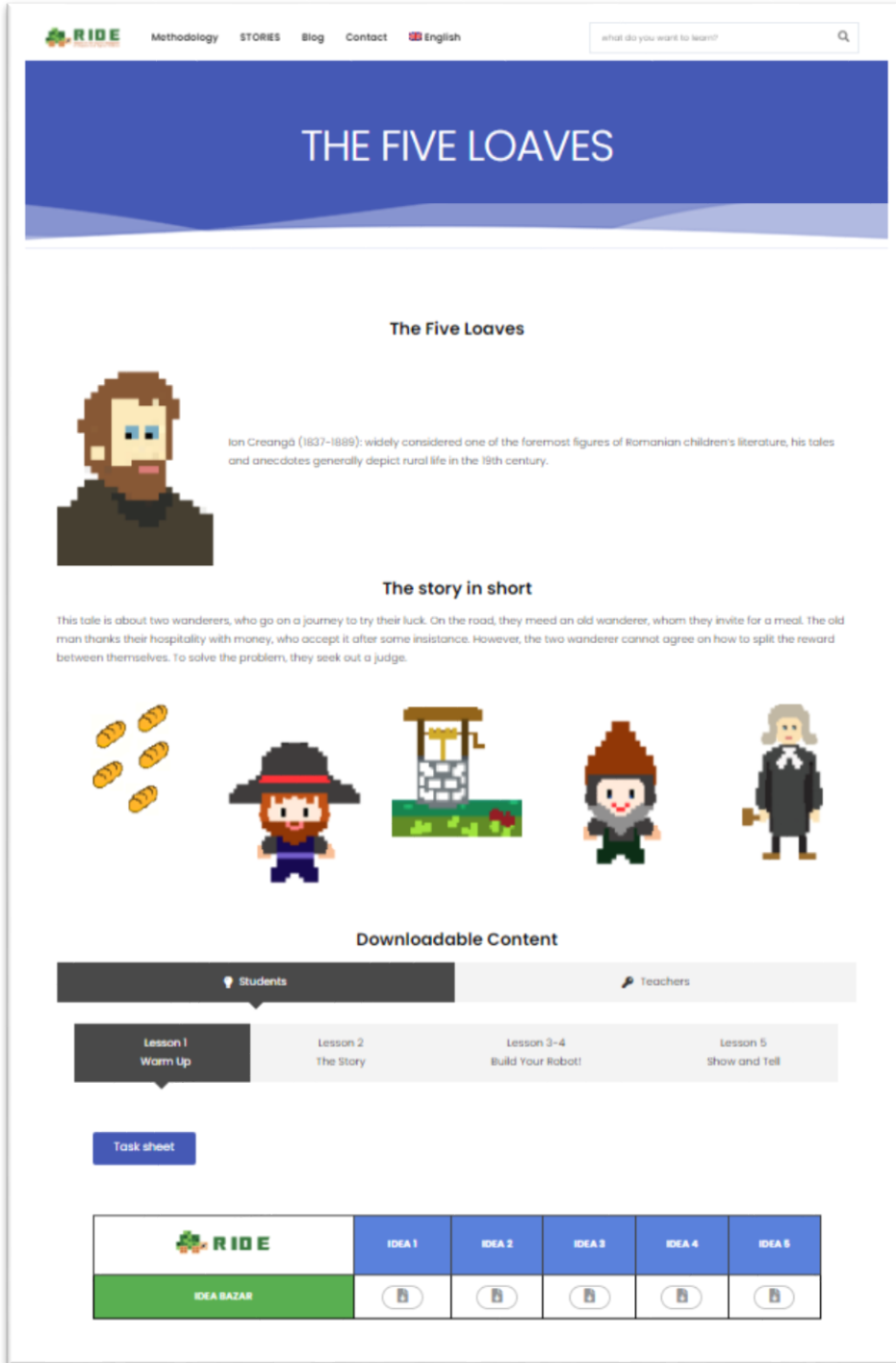
Web sitesi ve tüm içeriği 5 dilde (İngilizce, Macarca, İspanyolca, Romence, İtalyanca) mevcuttur.

Dili seçtikten sonra, Hikayeler alt menüsü altındaki öğrenim materyallerine erişebilirsiniz.

Burada, tüm hikayeler için kısa bir tanıtım metni bulabilir, ardından başlığın altındaki "Hikayeyi Görüntüle" seçeneğine tıklayarak öğrenme materyallerine geçebilirsiniz.



THE RIDE WEB SITESI



The screenshot shows the RIDE website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Methodology, STORES, Blog, Contact, and English. A search bar is also present. The main header features the title 'THE FIVE LOAVES' in large white letters on a blue background. Below this, the story is introduced with a pixel art illustration of a man and a text box stating: 'Ion Creangă (1837-1889): widely considered one of the foremost figures of Romanian children's literature, his tales and anecdotes generally depict rural life in the 19th century.' The story is then summarized under the heading 'The story in short'. Below the summary, there are five pixel art illustrations: five loaves of bread, a man in a hat, a well, a man in a green suit, and a man in a black suit. The 'Downloadable Content' section is divided into two tabs: 'Students' and 'Teachers'. Under the 'Students' tab, there are four lesson cards: 'Lesson 1 Warm Up', 'Lesson 2 The Story', 'Lesson 3-4 Build Your Robot!', and 'Lesson 5 Show and Tell'. A 'Task sheet' button is also visible. At the bottom, there is a table with columns for 'RIDE', 'IDEA 1', 'IDEA 2', 'IDEA 3', 'IDEA 4', and 'IDEA 5'. The 'RIDE' column has a green background and the text 'IDEA BAZAR'. The other columns have blue backgrounds and icons representing different ideas.

Her öykünün ana sayfasında, öykünün yazarının yanı sıra öykünün kendisi hakkında kısa bir tanıtım yazısı okunabilir.

Bunun altında, hikayenin ana karakterlerini tasvir eden birkaç piksel sanatı görüntüsü görülebilir. Bunlar belirli görsel çözüm fikirleri önermekte, ancak belirli robotları tasvir etmemektedir - bu nedenle öğrencilerin hayal gücü ve yaratıcılığının ifade edilmesi için alan bırakmaktadır.

Öğrenci ve öğretmen belgeleri çatallı bir menü sisteminden indirilebilir.

Öğrenci bölümü belgeleri oturuma göre, Öğretmen bölümü ise kategoriye göre kullanıma sunar.

ÖĞRENCİ MATERYALLERİ

DERS 1 – ISINMA

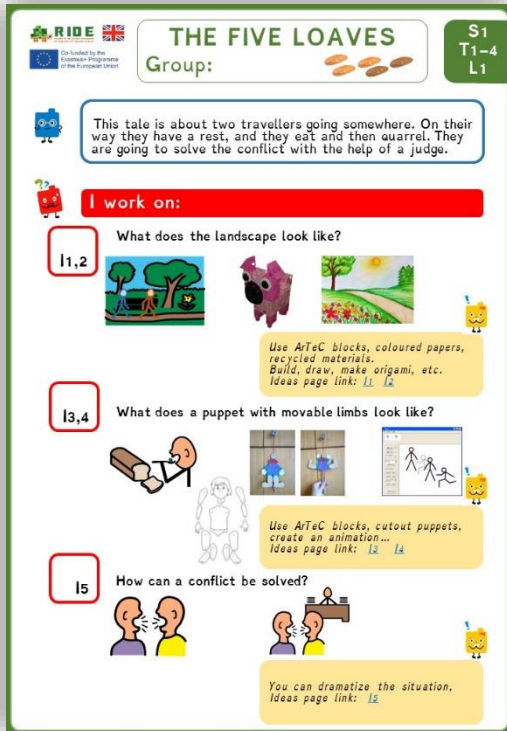


Ders 1'in amacı ısınmaktır.

Bu ders için, öğrencilerin kendilerini hikayenin durumuna kaptırabilecekleri, en önemli ayrıntılarını belirleyebilecekleri ve belirli olguları ve çözümleri inceleyerek robot yapımına hazırlanabilecekleri alıştırmalar planladık.

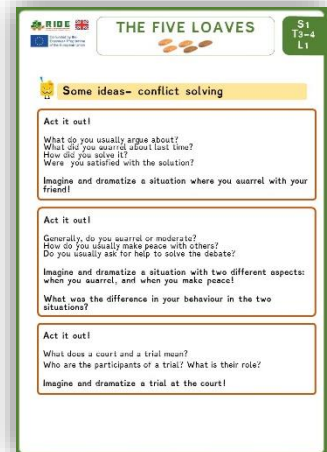
Belirli öğrenim materyali parçalarını "Görev Sayfası"na veya "Fikir Pazarı" tablosundaki simgelere tıklayarak bulabilirsiniz.

Ders 1'in ısınma alıştırmaları metnin belirli bölümleriyle ilişkilidir. Bunlar farklılaştırılmış gelişim sürecinin bir parçasıdır, yani burada yapılan seçimler daha sonra gruplar arasındaki görev dağılımını ve gelişimin hangi yönde ilerleyeceğini şimdiden etkiler. Bu nedenle, öğretmenin bu noktada bile çok büyük ölçüde esneklik ve amaca uygunluk göstermesi gerekir, böylece çocukları doğru yöne yönlendirirken onlara seçim özgürlüğü bırakabilir. (örneğin, gruplar egzersizleri seçmekte özgürdür, ancak birbirlerine danışır, öğretmen ise grupları ya da tek tek öğrencileri seçimlerinde gelişimsel hedefe uygun yönde yönlendirir).



Görev sayfası

Grup, görev sayfasından bir alıştırmayı seçer ve kırmızı dikdörtgenin içine bir X işareti çizerek bunu not edebilir. İlgili fikir kartları alıştırmaların yanındaki sarı kutuda bulunabilir (numara ve bağlantı ile belirtilmiştir). Çalışma organizasyonu açısından, grup bir alıştırmayı birlikte tamamlayabilir veya grup içindeki farklı öğrenciler, farklı gelişim hedeflerine uygun olarak farklı fikir kartlarını takip ederek bireysel olarak çalışabilirler.



Fikir kartları

ÖĞRENCİ MATERYALLERİ

DERS 2 – METİN ANLAMA

Downloadable Content

Students Teachers

Lesson 1 Warm Up Lesson 2 The Story Lesson 3-4 Build Your Robot! Lesson 5 Show and Tell

Task sheet

RIDE	TEXT 1	TEXT 2	TEXT 3	TEXT 4
LONG TEXT				
BRIEF TEXT				
PCS				

RIDE	MINI MAP	TABLE	STORYLINE	CHARACTER TASK CARDS
TEMPLATES				

Ders 2'nin amacı, metin bölümüne aşina olmak, metni anlamayı geliştirmek ve grup çalışmasını organize etmektir.

Metinler tablonun uygun hücrelerine tıklanarak indirilebilir. Her metin parçası **3 farklı** şekilde mevcuttur: kısaltılmamış ("Uzun Metin"), kısaltılmış ve dilbilgisi açısından sadeleştirilmiş ("Kısa Metin") ve öğrenme engelli öğrenciler için PCS formunda.

Görev Föyü, grup çalışmasının düzenlenmesine ve proje kapanış sunumunun hazırlanmasına yardımcı olur.

Metin işlemeye çeşitli şablonlarla yardımcı oluyoruz:

Grupların hepsi Karakter görev kartını doldurmalıdır. Grubun yapısına bağlı olarak, grup düzeyinde tek bir ortak robot inşa edip etmediklerine ya da grubun nihai ürününün çocukların bireysel çalışmalarının bir araya getirilmesiyle ortaya çıkıp çıkmadığına bağlı olarak, ortak bir görev kartı ya da her çocuk için farklı görev kartları olabilir. Daha sonra, çocuklar metindeki yeni önemli, tasvir edilebilir özellikleri vurgularlarsa, başka tür görev kartları veya bunların bazı bölümleri doldurulabilir.

Diğer görev kartı türlerinin kullanımı **isteğe bağlıdır**.

Sahnenin karakterlerinin özellikleri ve etkileşimleri, eylemlerin temel hareketleri ve tasvir edilecek duygular **Çizelgede** toplanabilir.

Zihin Haritası ve **Öykü Çizgisi** şablonları, metin içindeki sahnelerin ardışıklığını ve neden-sonuç ilişkilerini aydınlatmaya yardımcı olur.

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Character task cards

I am building: Your name _____

Make sure your robot is able to: _____

There also should be: _____

Think over: _____

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Plan the scenes for interpreting the story! Work together with your group mates!

☐ Define the tasks and divide them among yourselves!

☐ Don't forget to choose a person responsible for the workflow, to distribute the tasks! You should listen to that person!

☐ How will you present your work at the end of the project?

☐ One of you should make pictures/videos of the making of the work.

Build the story! Work as a group!

☐ Determine the most important features of the characters!

☐ Take into account the connections among people!

☐ Build the story!

☐ What does the environment look like? What does it contain? What would you re-create? How?

☐ What materials would you use?

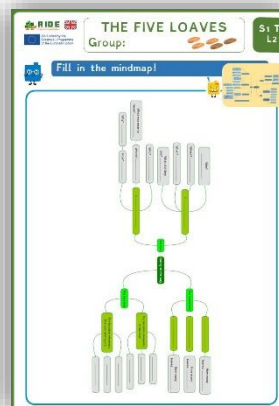
THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Create and fill in a table!

Character	Feature	Actions	Feelings

THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Fill in the mindmap!



THE FIVE LOAVES Group: S1 T1-4 L2

Storyline

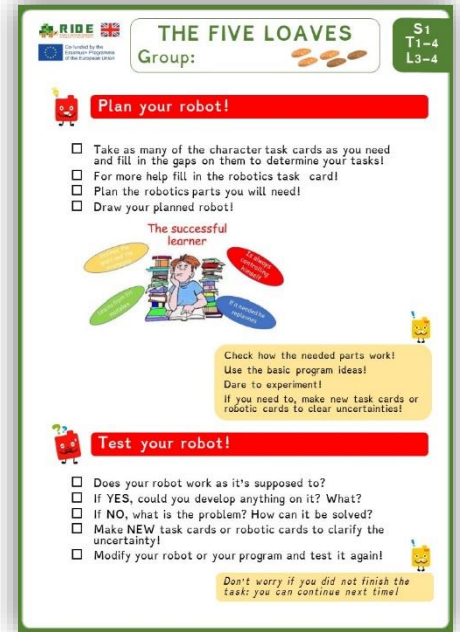
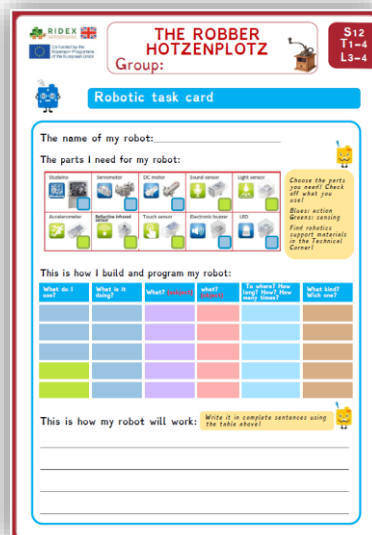
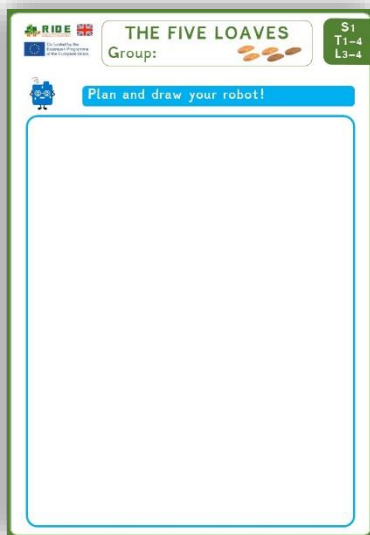
ÖĞRENCİ MATERYALLERİ

DERS 3-4 – ROBOTİK



İndirilebilir iki belge daha vardır: **Robotik Görev Kartı** ve **Robot Planı** şablonu.

Bunları doldurmak, öğrencilerin çözülecek sorunları ve bunların çözümü için gerekli robotik bileşenleri bir plana göre belirlemelerine yardımcı olur. Robotun planının ve çözmesi gereken görevlerin Ders 2 sırasında doldurulan Karakter görev kartına uygun olması önemlidir. Gerekirse birden fazla Robotik Görev Kartı doldurulabilir.

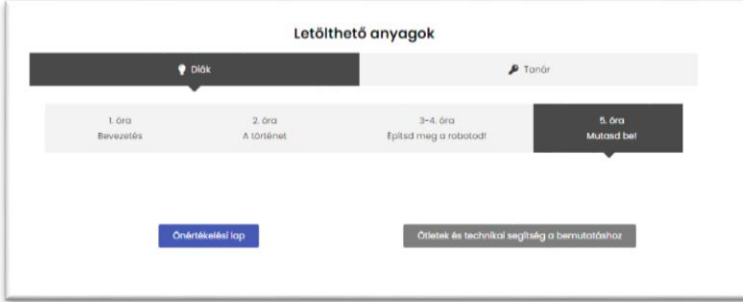


"Teknik köşe"ye tıkladığınızda, somut hikayeler ve robot yapım yaklaşımlarıyla bağlantılı olmayan bağımsız çalışmalara yardımcı olan küçük robot yapım ve programlama fikirleri bulabilirsiniz. Bu çözümler **indekslenmiştir**, böylece öğrenciler ilginç buldukları çözümleri kolayca bulabilirler.

Teknik köşede bulunan yardım örnekleri belirli robotlara bağlı olmadığından, çocukların fikirlerini etkillememektedir.

ÖĞRENCİ MATERYALLERİ

DERS 5 – PROJE KAPANIŞI, ÖZ DEĞERLENDİRME



Ders 5'in amacı projeyi kapatmak, hikayenin sahnelerini birbiri ardına zincirlemek ve hem bireysel hem de grup bazında öz değerlendirme yapmaktır.

Öz değerlendirme için web sitesinden bir **Öz Değerlendirme Formu** indirilebilir. Bunu bireysel olarak doldurmak ve ardından toplanan deneyimleri birlikte tartışmak dersin önemli bir parçasıdır.

Projenin kapatılabilmesi için çok sayıda yol vardır.

• Metnin sunulması

- Canlı/online sunum (sınıf arkadaşları, okul arkadaşları, ebeveynler, öğretmenler, diğer okulların öğrencileri vb. için düzenlenen)
- İşlevsel robotların rol aldığı video filmi
- Robotların kukla işlevi gördüğü ve çocukların anlatımı sağladığı video film
- Robotların hareket aşamalarının fotoğraflarından oluşturulan stop motion animasyon
- Robotların fotoğraflarından kolaj, tablo, foto montaj, çizgi roman
- Robotların fotoğraflarını, videolarını ve programların ekran görüntülerini kullanarak sunum

• İş sürecinin sunulması

- Proje çalışması sırasında kaydedilen videolardan oluşan film yapımı
- Proje çalışmasının fotoğraflarından, doldurulmuş görev kağıtlarından, kartlardan ve şablonlardan yapılan kolaj, tablo, fotoğraf montajı
- Fotoğraflar, videolar, programların ekran görüntüleri, görev sayfaları, kartlar, şablonlar kullanarak sunum


THE ROBBER HOTZENPLOTZ
Group:


S12
T1-4
L5


Closing the project
Fill in the self-assessment form

1. How did you like this project? (emoji) /How did you feel about this project? (emoji)

2. In what areas did you learn the most from the project? Arrange the areas by numbering them from 1 to 8. (1 shows the most and 8 shows the least.)

- ☐ Finding new ideas in building robots
- ☐ Finding new ideas in programming
- ☐ Cooperating with teammates
- ☐ Learning how to understand texts of the story better
- ☐ Finding creative ways to develop characters or background
- ☐ Communicating efficiently
- ☐ Problem solving
- ☐ Debating and agreeing efficiently during the teamwork

3. What was your biggest success? (open question)

4. What was your favourite part of the project?(choose 1)

- ☐ The warm up lesson
- ☐ Dealing with the text
- ☐ Building robots
- ☐ Programming robots
- ☐ Representing the story


THE ROBBER HOTZENPLOTZ
Group:


S12
T1-4
L5


Closing the project
Fill in the self-assessment form

5. Groupwork – please scale the following statements

- ☐ In our group each member had his/her own responsibility
- ☐ Every member had equal contribution to the task
- ☐ I got help from my teammates whenever I needed
- ☐ I got help from members of other teams whenever I needed
- ☐ I gave help to my teammates whenever they needed
- ☐ I gave help to members of other teams whenever they needed
- ☐ I listened to the other's ideas
- ☐ The others listened to my ideas
- ☐ I'm satisfied with my group's products and presentation
- ☐ I liked the other groups' presentation

If you could change anything in the project, what would it be?

ÖĞRETMEN MATERYALLERİ

ÖĞRENCİ BELGELERİ



Öğretmen materyalleri kategorilere göre düzenlenmiş olarak web sitesinde bulunabilir.

Bazı gruplar doğrudan gelişim hedefleriyle bağlantılıdır, diğerleri ise bunlardan bağımsızdır ve herhangi bir alanda kullanılabilir.

Metin varyasyonları, Şablonlar ve Fikir Pazarı alt menüleri altında öğrencilerin kullanabileceği tüm materyaller - metinler, karakter ve robot görev kartları, tüm şablonlar ve Ders 1'in fikir sayfaları - bulunabilir.

RIDE kullanan öğretmenlerin, öğrencilerin kullandığı tüm materyalleri mümkün olan en kolay şekilde inceleyebilmeleri için bu belgeleri burada bir araya getirdik.

Tüm **materyal** alt menüsü altında, tıklanabilir bir içindekiler tablosuyla birlikte tüm öğrenci ve öğretmen materyallerinin eksiksiz bir derlemesi indirilebilir.

DERS PLANLARI

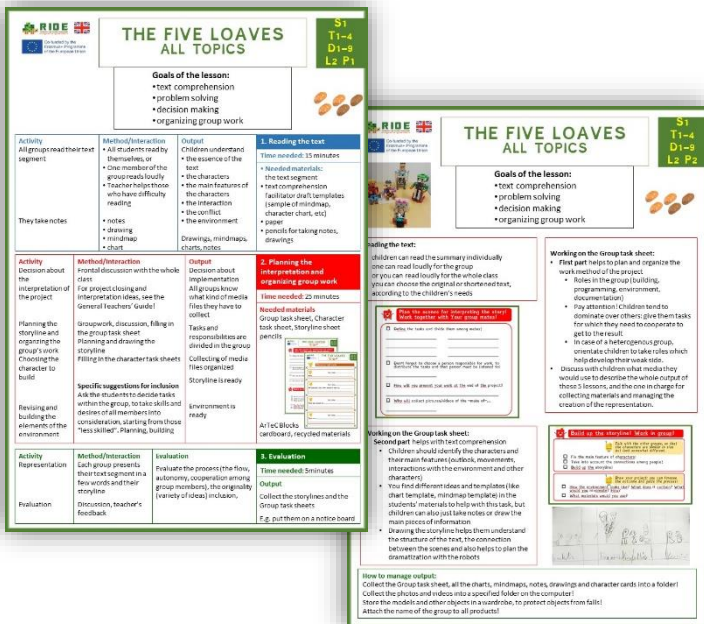
Ders planlarını, **grup düzeyinde organizasyon görevleri** ve **gelişim hedeflerine göre farklılaştırılmış görevlerin** basit ve esnek kullanılabilirliğine uygun olarak iki farklı bölüme ayırdık.

Ders planı alt menüsü altında, gelişim alanı ve programlama seviyesinden bağımsız olarak kullanılabilecek ders planlarının bölümlerini bulabilirsiniz.

Her dersin 2-3 sayfalık ilişkili bir belgesi vardır.

Bunların ilk sayfasında, dersin düzenlenmesine ilişkin genel önerilerimiz klasik bir yapıda okunabilir: faaliyetler, yöntemler, sonuçlar, gerekli araçlar, değerlendirme ve önerilen zaman aralığı (90 dakikalık bir ders için öngörülmüştür).

Sonraki sayfalarda metodolojik tavsiyeler, öğrenci görev kağıtlarının doldurulmasına yönelik tavsiyeler (özellikle grup çalışmasını düzenleyen kısımlar) ve metodolojik incelemeler yer almaktadır.



ÖĞRETMEN MATERYALLERİ

VARYASYONLAR

Varyasyonlar alt menüsü altında, proje tarafından hedeflenen 9 alanda farklılaştırılmış, kişiselleştirilmiş beceri gelişimine yardımcı olan belgeler indirilebilir. Mevcut varyasyonların çeşitliliğiyle, hedeflenen gelişim alanının söz konusu öğrenci veya grup tarafından işlenen metin parçasıyla birleştirilebilmesini de sağlıyoruz. Bu şekilde yöntemin esnekliği ve öğrencilerin motivasyonu artırılabilir.

Downloadable Content

Students
Teachers

Lesson plans
Variations
Text variations
Robot ideas
Templates
Idea Bazar

Developmental skills

D 1 = Text comprehension

D 2 = Graphomotor skills

D 3 = Spatial orientation

D 4 = Attention

D 5 = Social competences

D 6 = Computational thinking – life skills

D 7 = Physics, robotics, engineering

D 8 = Teaching other subjects with robotics

D 9 = Creativity, talent development

	D 1	D 2	D 3	D 4	D 5	D 6	D 7	D 8	D 9
RIDE									
Topic 1									
Topic 2									
Topic 3									
Topic 4									

Varyasyonların indirme linkleri, satırları metin bölümünün numarasıyla (T1 ... T4), sütunları ise gelişim alanlarıyla (D1 ... D9) etiketlenmiş bir tablo halinde web sitesinde bulunabilir. Gelişim alanlarının isimleri tablonun üzerinde okunabilir.

Doğal olarak, tüm metin parçaları tüm gelişim alanlarını destekleyecek şekilde işlenemez, bu nedenle tablo birkaç boş alan içerir.

Aynı metin bölümüne ait olan ancak farklı gelişim alanlarını destekleyen varyasyonlar, heterojen gruplar içindeki öğrencilerin kapsayıcı bir şekilde gelişmesini sağlar; örneğin, T2 metin bölümünü işleyen bir grup içinde varyasyon görevlerini dağıtarak grafomotorik sorunları olan bir öğrencinin D2, uzamsal yönelim gelişimine ihtiyaç duyan bir öğrencinin D3, sosyal beceri eksiklikleri olan bir öğrencinin ise D5 görevlerini almasını sağlar. Bu şekilde, çocuklar aynı görev üzerinde birlikte çalışabilir ve yine de her biri kişisel olarak ihtiyaç duydukları gelişimi alır.

ÖĞRETMEN MATERYALLERİ

VARYASYONLAR

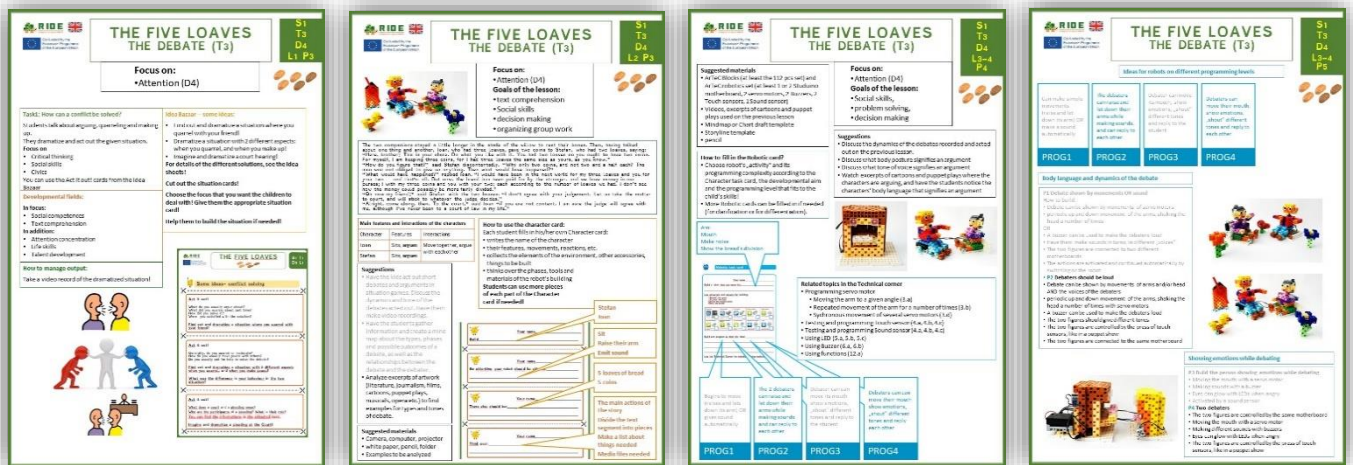
Ders planı alt menüsünde, her bir derse ait ders planlarının gelişim alanı ve programlama düzeyinden etkilenmeyen kısımları yer alırken, Varyasyonlar alt menüsünde her bir ders planının her bir gelişim alanı için özelleştirilmiş kalan sayfaları yer almaktadır.

Her bir varyasyon belgesi, **Ders 1-4'ün materyallerini** takip eder ve söz konusu metin parçasını işlerken **belirli gelişim alanının gelişimine yardımcı olan** faaliyetleri vurgular. Bu farklılıklar **farklı alt görevler**, farklı öneri ve ısınma aktiviteleri olabilir ve bazı robot varyasyonları bazı gelişim alanlarına uyarken diğerlerine uymaz.

Daha iyi şeffaflık ve karşılaştırılabilirlik adına, **hedeflenen gelişim alanıyla ilgisi olmayan görevleri gri ile renklendirdik**.

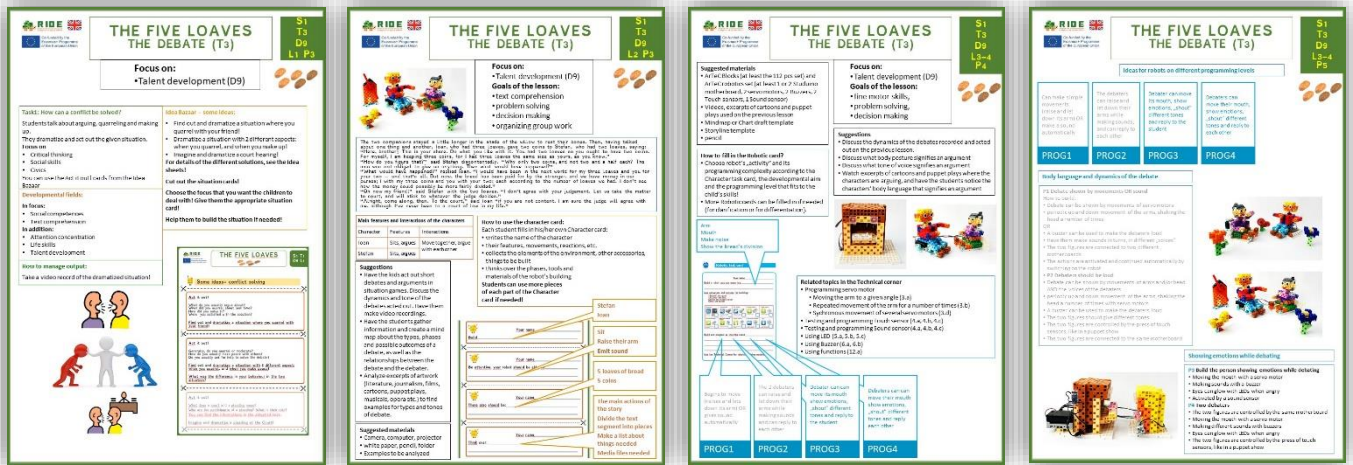
Ayrıca varyasyonlar içinde, söz konusu metin parçası için **robot çözüm önerilerimiz**, **4 programlama seviyesinin tümü** için bulunabilir.

T3 D4



The grid displays 8 worksheets for the topic "THE FIVE LOAVES THE DEBATE (T3)". Each worksheet is designed for a specific focus area: Attention (D4), Understanding (D4), Social skills (D4), Decision making (D4), and Talent development (D9). The worksheets include various activities, tasks, and resources, such as "The Five Loaves" story, "The Debate" task, and "The Five Loaves" game. The worksheets are organized into four columns, each representing a different focus area. The first column (T3 D4 L1 P1) focuses on Attention (D4). The second column (T3 D4 L2 P2) focuses on Understanding (D4). The third column (T3 D4 L3 P3) focuses on Social skills (D4). The fourth column (T3 D4 L4 P4) focuses on Decision making (D4). The fifth column (T3 D9 L1 P1) focuses on Talent development (D9). The sixth column (T3 D9 L2 P2) focuses on Understanding (D9). The seventh column (T3 D9 L3 P3) focuses on Social skills (D9). The eighth column (T3 D9 L4 P4) focuses on Decision making (D9).

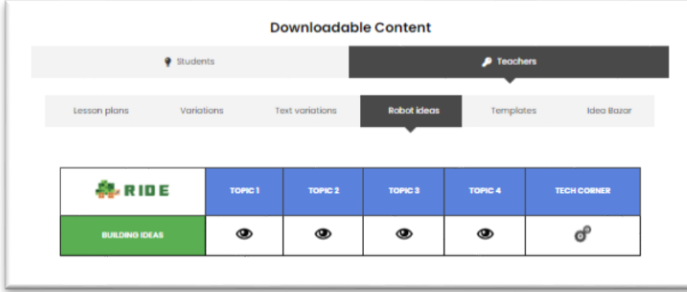
T3 D9



The grid displays 8 worksheets for the topic "THE FIVE LOAVES THE DEBATE (T3)". Each worksheet is designed for a specific focus area: Attention (D9), Understanding (D9), Social skills (D9), Decision making (D9), and Talent development (D9). The worksheets include various activities, tasks, and resources, such as "The Five Loaves" story, "The Debate" task, and "The Five Loaves" game. The worksheets are organized into four columns, each representing a different focus area: Attention (D9), Understanding (D9), Social skills (D9), and Decision making (D9). The fifth column (T3 D9 L5 P5) focuses on Talent development (D9). The first column (T3 D9 L1 P1) focuses on Attention (D9). The second column (T3 D9 L2 P2) focuses on Understanding (D9). The third column (T3 D9 L3 P3) focuses on Social skills (D9). The fourth column (T3 D9 L4 P4) focuses on Decision making (D9).

Varyasyon sayfalarının 1. sayfasında Ders 1 için fikirler ve gelişimsel odak noktaları bulunabilir. Sayfa 2'de Ders 2 için metni anlamaya ve işlemeye yardımcı olan konular ve Karakter görev sayfası için doldurma olanakları yer almaktadır. Sayfa 3-4, Ders 3-4'ün materyalleri ve robotik çözümleri ile ilgilidir: P1 ... P4 seviyeleri için robotik fikirleri, ayrıntılı açıklamalar, gerekli bileşenler ve gerekli programlama bilgisi (**Teknik Köşe**'nin uygun bölümlerine referanslarla) ile birlikte listeler.

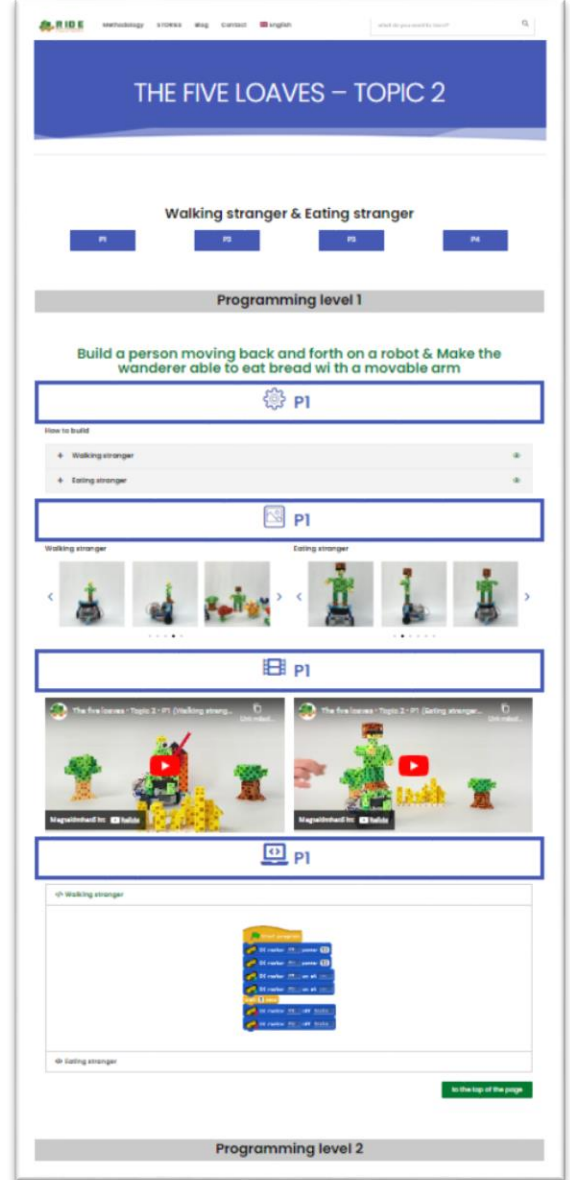
ROBOT FİKİRLERİ



Robot fikirleri alt menüsü altında, söz konusu metin parçası için geliştirilmiş örnek robotlar bulunabilir. Yaratıcı çalışmalara, programlama seviyesine göre düzenlenmiş ayrıntılı fotoğrafik dokümantasyon, robotları çalışırken gösteren videolar ve örnek programlar yardımcı olmaktadır.

Amaç, öğrencilerin proje geliştiricileri tarafından üretilen robot çözümlerini kopyalamaları değil, kendi hayal güçlerine, zihinsel imgelemelerine, yaratıcılıklarına ve ön bilgilerine dayalı bağımsız yaratıcı çalışmalar yürütmeleridir - sonuçta gelişimlerine hizmet eden şey budur.

Bu koleksiyonu öğretmen materyalleri arasına yerleştirdik, çünkü RIDE kullanan öğretmenlerin çalışmalarına fikirlerle yardımcı olmak istiyoruz. Ayrıca, çocuklara doğrudan yardım etme fırsatı da var: öğretmen çocukların somut bir robotik çözüm (örneğin yürüyen bir robot) üretmesini isterse ya da çocukların fikirleri yoksa veya yardıma ihtiyaçları varsa (örneğin öğrenme materyalinin uygulanmasının başlangıcında, henüz deneyimleri yokken), öğretmen onlara bu fikirleri de gösterebilir.



EFSANE

Öğrenci ve öğretmen belgelerini doğru bir şekilde kullanmak için, sayfaların **sağ üst köşesinde** bulunan **dizinlerin** anlamını bilmek önemlidir:

