

YANA'NIN YENİ DÜNYASI UMUT YOLCULUĞU (T1)

S21
T1
D1
L1 P1

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)



Görev 1: Yana ve annesi nasıl seyahat ettiler?
Hangi ülkeye gitmeye karar verdiler?
Hangi ulaşım araçlarını kullandılar?

Her çözüm doğrudur!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.

Idea Bazaar – bazı fikirler:

- ArTeC blokları ve geri dönüştürülmüş malzemelerle karakterler ve ortamlar oluşturmak
- İnsanları ve nesneleri hareket ettirmek ve taşımak için programlama
- Bilgisayar grafikleri oluşturma, animasyon
- Haritalarla çalışma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarını inceleyin!

Gelişim becerileri:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaşam becerileri
- Yaratıcılık
- Algoritmik düşünme

Ek olarak:

- Sosyal beceriler
- Konu konsantrasyonu – Vatandaşlık, Coğrafya
- Yetenek geliştirme
- Konu – Sanat ve el sanatları



Çıktıların yönetimi:

Gruplar bir dünya haritası açar ve hangi ülkeyi ziyaret edeceklerine karar verir. Ardından bu ülkeye ulaşım nasıl sağlanacaklarını düşünürler. Karar verdikleri ulaşım araçlarını tasarlar ve çizerler.

Görev 5: Göç ettiğiniz ülkede insanlarla nasıl arkadaşlık kurarsınız?

Her çözüm iyidir!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.

Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Kelime kullanmayan buz kırıcı oyunlar oynayın
- Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarını inceleyin!**

Gelişimsel beceriler:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- Dikkat
- Yaratıcılık
- Yaşam becerileri

Ek olarak:

- Doğa koruma
- Dikkat gelişimi
- Uzamsal yönelim



YANA'NIN YENİ DÜNYASI

UMUT YOLCULUĞU

(T1)

S21
T1
D1
L1 P2



Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

Görev 3: Yeni bir ülkeye göç ettikten sonraki ilk günlerde geçiminizi nasıl sağlarsınız? Yerel para birimini nasıl kazanabilirsiniz?

Her çözüm iyidir!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- ArTeC Blokları ile para kazanma etkinliği yapabilirsiniz.
- Geri dönüştürülmüş malzemeler kullanarak para yapabilirsiniz.
- Etkinliğin gerçekleştiği ortamın çizimi.
- Bilgisayar grafikleri oluşturabilirsiniz

Farklı çözümler için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- Yaşam becerileri
- Matematiksel hesaplama

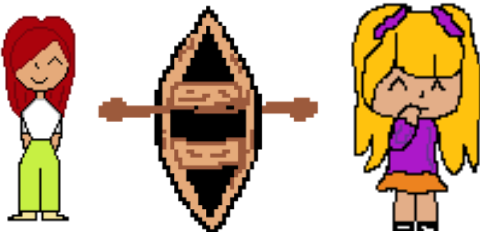
Ek olarak:

- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim
- Dikkat gelişimi

Görev 4: Hikayedeki karakterler ve sahneler nasıl görünüyor?

Her çözüm doğrudur!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- ArTeC Blokları ile ortamı ve karakterleri oluşturabilirsiniz.
- Geri dönüştürülmüş malzemelerle ortamı oluşturabilirsiniz
- İnşa edilecek ortamın çizimi
- Bilgisayar grafikleri oluşturabilirsiniz

Farklı çözümler için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Dikkat
- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim

Ek olarak:

- Dikkat gelişimi
- Sosyal beceriler
- Yaşam becerileri

Çıktıyı yönetme:

Gruplar, göç ettikleri ülkenin para biriminin ne olduğunu araştırırlar. Ardından, bu para birimini nasıl elde edeceklerini tartışır ve karar verirler. Ayrıca, göç ettikleri ülkedeki insanlarla nasıl arkadaşlık kuracaklarını düşünür ve bir karar verirler.

YANA'NIN YENİ DÜNYASI UMUT YOLCULUĞU (T1)

S21
T1
D1
L1 P3

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)



Görev 5: Bir çocuk, göç ettiği ülkede nereleri ziyaret edebilir? Göç ettiği ülkede ünlü yerler nelerdir?

Her çözüm doğrudur!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
 Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemeler kullanarak para yapabilirsiniz.
- Etkinliğin yapıldığı ortamın bir çizimi.
- Bilgisayar grafikleri oluşturabilirsiniz.

Farklı çözümler için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- Eleştirel düşünme
- Yurttaşlık bilgisi
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Doğa koruma
- Dikkat gelişimi
- Yaşam becerileri



Görev 6: Göç ettiğiniz ülkeye uyum sağlamak için ne yapılmalıdır? İnsanlarla nasıl iyi geçinebiliriz?

Her çözüm iyidir!

Öğrenciler korku, gerginlik, dışlanma, endişe ve yargılamalar hakkında konuşurlar.
 Verilen durumu canlandırır ve oynarlar.

Odaklanma.

- Eleştirel düşünme
- Sosyal beceriler
- Vatandaşlık.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Olayı canlandırırken durumu tartışın!
- Görevde verilen bir durumu bulun ve onu canlandırın!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın!

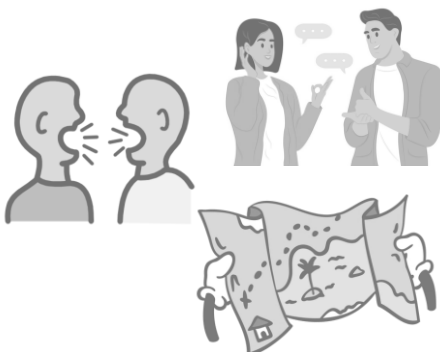
Gelişim becerileri:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- Eleştirel düşünme
- Yurttaşlık bilgisi
- Metin anlama

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek geliştirme



Çıktıyı yönetme:

Gruplar göç ettikleri ülkede yaşamaya başladıktan sonra, o ülkede ziyaret edecekleri yerleri araştırır ve planlarlar. Ardından, o ülkede yaşarken diğer insanlarla iletişim kurarken nelere dikkat etmeleri gerektiğini kararlaştırır ve tartışırlar.

YANA'NIN YENİ DÜNYASI

UMUT YOLCULUĞU

(T1)

S21
T1
D1
L2 P1



Yana, gürültülü, gök gürültüsü gibi bir sesle uyandı. Yatağında oturarak neler olduğunu anlamaya çalıştı. Dışarı, sanki gece çökmüş gibi ürkütücü bir karanlıkta idi; devasa bir kara bulut gökyüzünü kaplamıştı. Tam o anda, komşu binadan bir çığlık duydu ve uzaktan bir bombardıman uçağı gördü. Kalbi hızla çarpmaya başladı.

Yatağından atlayarak, koşarak anne babasını uyandırmaya gitti. Annesi titrek ellerini tuttu ve "Korkma canım. Bunu birlikte atlatacağız" dedi. Ama Yana içinde yükselen korkuyu atamıyordu. Babası, limanda onları kurtarabilecek bir teknenin beklediğini söyledi. Ancak, vatanını terk etmek istemediği için geride kalmaya karar verdi.

Yana'nın annesi elini sıkıca tuttu ve limana doğru koştu. Sokaklar kaos içindeydi; insanlar her yöne koşuyor, bazıları ellerine geçirdikleri az miktardaki eşyaları taşıyorlardı. Yağmur damlaları düşmeye başladı ve Yana'nın saçlarına çarptı. Gözyaşlarını saklamak için başlığını başına çekti. Annesi ona dönüp, "Cesur olmalıyız, Yana. Türkiye'de bizi daha iyi bir hayat bekliyor" dedi.

Limana vardıklarında, tekneye bindiler ve Karadeniz'e açıldılar. Yana, babasını geride bıraktığı için hissettiği acıyla son bir kez kıyıya baktı. Annesi onu sıkıca sarıp, "Her şey yoluna girecek, göreceksin" diye fısıldadı. Bu sözler, Yana'nın sıkıntılı kalbine küçük bir rahatlık getirdi.

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasını organize etme

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellikler	Etkileşim
Yana	Meraklı, minik, temkinli, çalışkan, arkadaş canlısı	Konuşmak, birlikte öğrenmek, oyun oynamak
Nil	Yardımsaver, çalışkan, arkadaş canlısı	
Kasiyer	Yaşlı, unutulmuş, anlayışlı	Konuşmak, hesap yapmak

Öneriler

- Metinde, Yana'nın çevresindeki kaosla karşı karşıya kaldığında hissettiği duygular hakkında neler anlatıldığını tartışın.
- Çocuklara, Yana'nın güvenli bir yere ulaşma yolculuğunu anlatmak için evlerini terk eden mültecilerin resimlerini veya videolarını gösterin.
- Yana'nın babasını terk etmenin verdiği kayıp hissini, Türkiye'de daha iyi bir yaşam sürme umuduyla karşılaştırın.

Karakter kartının kullanımı:

Her öğrenci kendi karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özelliklerini, hareketlerini, tepkilerini vb. yazar
- çevrenin unsurlarını toplar, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- robotun yapım aşamalarını, araçlarını ve Malzemelerini düşünür

Öğrenciler gerekirse

Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilirler!


Karakter görev kartları


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

Yana,
Nil,
Kasiyer

Meraklı, Küçük,
Dikkatli, Çalışkan,
Arkadaş canlısı,
Yardımsaver,
Yaşlı, Unutulmuş,
Anlayışlı

Para, Konuşma,
Hareket, Dans,

Hikayenin ana
eylemleri
Gerekli medya
dosyaları
Metin bölümünü
parçalara ayırın
Gerekli şeyler
hakkında bir liste
yapın

YANA'NIN YENİ DÜNYASI UMUT YOLCULUĞU (T1)

S21
T1
D1
L3-4
P1



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (2 Studuino ana kartı, 2 LED, 1 Buzzer, 1 servo motor, 5 dokunmatik sensör, 2 DC motor, 2 Servo motor, dişliler, dişli rafları)
- Zihin haritası veya şema taslağı, hikaye akışı
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- problem çözme
- karar verme
- hareket ifade etme

Öneriler

- Karakterleri ileri ve geri hareket ettirmek için fikirler toplayın.
- Karakterlerin hareketlerini taklit etme konusunda fikirler toplayın: yürüme, konuşma, dans, koşma, hareket etme.
- Çocuklara hareket halindeki anatomik mankenleri gösterin.
- ArTeC Blokları ile basit şekiller oluşturun.

Tekne

- Farklı tekne türleri hakkında bilgi toplayın.
- Farklı tekniklerle basit modeller oluşturun.

Robotik kartı nasıl doldurulur?

- Etkinlik kartı, gelişimsel özellikler ve programlama seviyesine göre, çocuğun yeteneklerine uygun robotun etkinliğini ve programın karmaşıklığını seçin.
- Gerekirse (örneğin, açıklama veya ayırım yapmak için), ek robot kartları doldurulabilir.
- Robotu çeşitli yapım/programlama yöntemleriyle tasarlayın!
- Robot kartlarını hedef dilde doldurun!
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, sadece robotun belirli çalışmasıyla ilgili olanlar doldurulmalıdır.
- Tablonun her satırına göre, robotun çalışmasını hedef dilde gramer açısından doğru cümleler kullanarak açıklayın.

Bacaklar, Vücut, Yürüyüş, Kollar,
Ağız



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

LED	Buzzer	Servo motor	DC motor	Dokunmatik sensör	Fotoreflektör
-----	--------	-------------	----------	-------------------	---------------

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

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

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşede ilgili konular

- DC motor programlama (2.a, 2.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması
 - Aynı veya farklı düğmelere veya dokunmatik sensörlere basarak LED ve buzzer'ı başlatma ve durdurma (4.b, 4.c)
 - 4 dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- Servo motor programlama
 - Servo motora monte edilmiş hareketli elemanları belirli bir açıya hareket ettirme (3.a)
 - El sallama hareketini programlama (3.b)
- LED kullanma (5.a)
 - Yanıp sönme (5.b)
- Buzzer kullanımı (6.a)
- IR fotoreflektör kullanma (7)
 - Engelleri algılama ve önleme (7.b, 7.c, 7.d)

Yana ve annesi tekneye doğru yürüyor ve sonra tekneye biniyor.

PROG1

Yana ve annesi kaçan insanlardan kaçınıyorlar. Yana bir robot 4 Dokunma sensörü. Yana sallanan bir teknede seyahat ediyor.

PROG2

Yana ve annesi, kaçan insanları takip etmek için fotoreflektör kullanıyor.

PROG3

İki kıyı arasında otomatik olarak seyahat eden bir tekne.

PROG4

YANA'NIN YENİ DÜNYASI UMUT YOLCULUĞU (T1)

S21
T1
D1
L3-4
P2

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Yana ve annesi
tekneye doğru
yürüyor ve sonra
tekneye biniyor.

PROG1

Yana ve annesi kaçan
insanlardan kaçınıyorlar.
Yana bir robot 4
Dokunma sensörü. Yana
sallanan bir teknede
seyahat ediyor.

PROG2

Yana ve annesi, kaçan
insanları takip etmek
için Photorelector
kullanıyor.

PROG3

İki kıyı arasında
otomatik olarak
seyahat eden bir
tekne.

PROG4



Yana, Nil, Tekne ve Kasiyerin hareketleri

P1 Tekneye doğru hareket etme

- Sahnenin karakterlerini oluşturun
- Kafaları ve kolları eksen üzerinde hareket ettirilebilir
- Tüm karakterler hareket ettirilebilir, tüm sahne

P2 Sokakta kaçış

- Yana, Anne ve onlara doğru kaçan insanların figürlerini P1 ile aynı şekilde oluşturuyoruz.
- Yana ve Anne figürlerini dört düğmeli bir robota monte ediyoruz.
- Arka plan olarak evler inşa ediyoruz ve kaçan insanları sokağa yerleştiriyoruz. Yana ve Annenin robotları, diğer figürlerden kaçınacak şekilde kontrol edilmelidir.

VEYA

- Tekne yapımı Raf üzerinde hareket eden 1 adet DC motorla tekne yapın!
- Yana'nın kafasını hareket ettirmek için bir servo motor ve tekneyi sallamak için bir servo motor kullanın.
- Bir basma düğmesini tekne ileri hareket ettirmek için, diğerini ise geri hareket ettirmek için kullanın.
- Tekne durduğunda buzzer çalmalıdır.

P3 Yana ve annesi kaçan insanlardan kaçınır

- P2'de olduğu gibi, Yana ve annesi iki DC motorla donatılmış küçük bir arabada otururlar.
- Robota üç fotoreflektör bağlarız.
- Robot, diğer mültecileri önlemek için iki fotoreflektör kullanır.
- Üçüncü fotoreflektör, gemiye ulaştığında bunu algılar ve bu noktada durur.

P4 Türkiye kıyılarında otomatik olarak duran bir tekne inşa edin.

- Tekneyi (P2'deki gibi), denizi ve kıyıdaki bayrağı inşa edin.
- Bayrağa bir IR fotoreflektör bağlayın.
- Bir düğmeye basıldığında, gemi P2'de olduğu gibi zil sesini çalıp bayrağa doğru hareket etmeye başlamalıdır.
- IR fotoreflektör bunu algıladığında durun.
- Rastgele bir süre bekledikten sonra, LED yanıp sönmeli ve tekne başlangıç noktasına dönmelidir.

