

YANA'NIN YENİ DÜNYASI

DÖVİZ BOZDURMA HATASI (T2)

S21
T2
D6
L1 P1

Odak noktası:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)



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

DÖVİZ BOZDURMA HATASI (T2)

S21
T2
D6
L1 P2



Odak noktası:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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!

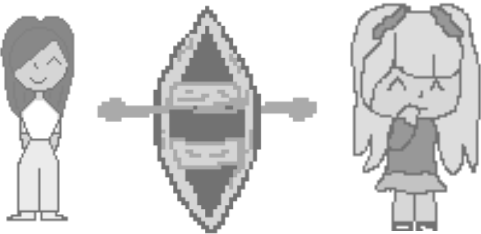
Gelişim alanları:

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

DÖVİZ BOZDURMA HATASI (T2)

S21
T2
D6
L1 P3



Odak noktası:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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!

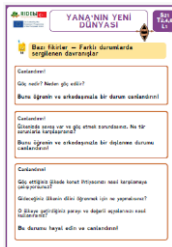
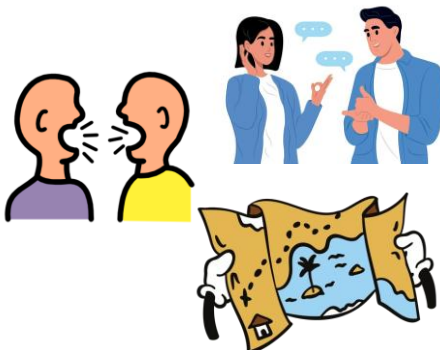
Gelişim becerileri:

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

DÖVİZ BOZDURMA HATASI (T2)

S21
T2
D6
L2 P1



Odak noktası:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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	Yardımsıver, 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.

Türkiye'ye vardıklarında, Nadia teyzenin evinde karşılandılar. Nadia teyze onları sıcak bir şekilde kucakladı ve "Burası artık sizin eviniz" dedi. Yana'nın yüzünde ilk kez hafif bir gülümseme belirdi. Ancak, yabancı bir ülkede yeni bir hayat kurmak kolay olmayacaktı.

Yana'nın annesi, yeni bir başlangıç yapmak için Ukrayna para birimini Türk lirasına çevirmeye karar verdi. Uzun yolculuktan yorgun düşen anne, dışarı çıkmadan önce dinlenmeyi planlıyordu, ancak Yana, "Sen biraz dinlen. Ben döviz bürosuna gideceğim" dedi. Annesi isteksizce kabul etti.

Döviz bürosunda Yana parayı uzattı. Kasiyer kafasında tutarı hesapladı ve liraları ona geri verdi. Ancak zeki olan Yana, evde hesaplamayı yapmış ve tutarın yanlış olduğunu fark etmişti. Kasiyere dönerek, "Bunu doğru hesapladığınızdan emin misiniz?" diye sordu. Kasiyer kendinden emin bir şekilde "Evet" dedi, ancak hesap makinesini kullanarak iki kez kontrol etti. Hatayı fark edince özür diledi ve kalan parayı ona verdi. Yana ona teşekkür etti ve eve döndü, parayı annesine verdi. Annesi onu sıkıca kucaklayarak "Sen benim küçük kahramanımsın" dedi.

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,
Yardımsıver,
Yaşlı, Unutulmuş,
Anlayışlı

Para, Konuşma,
Hareket, Dans,

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



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

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.

Odak noktası:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin hedefleri:

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

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

[illegible]

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)

Mihenk taşları
üzerinde hareket
ettirilebilen
karakterlerle
sahneyi
canlandırıyoruz.

PROG1

Yana küçük bir arabayla döviz bürosuna gider. Para, LED'lerle temsil edilir.

PROG2

Yana ve döviz
bozdurma makinesi
otomatik olarak
çalışan, işbirliği
yapan robotlardır.

PROG3

Yana ve döviz
bozdurma makinesi
otomatik olarak
çalışan, işbirliği
yapan robotlardır.

PROG4

YANA'NIN YENİ DÜNYASI

DÖVİZ BOZDURMA HATASI (T2)

S21
T2
D6
L3-4
P2

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Bu sahneyi, eksenler üzerinde hareket ettirilebilen karakterlerle canlandırıyoruz.

PROG1

Yana küçük bir arabayla döviz bürosuna gider. Para, LED'lerle temsil edilir.

PROG2

Yana ve döviz bozdurma makinesi otomatik olarak çalışan, işbirliği yapan robotlardır.

PROG3

Yana ve döviz bozdurma makinesi, otomatik olarak çalışan, işbirliği yapan robotlardır.

PROG4



Yana döviz bürosuna gidiyor

P1 Yana döviz bürosuna gidiyor

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

P2 Döviz bürosundaki hata

- Yana ve döviz bürosu iki ayrı robottur. Yana, küçük bir araba üzerine monte edilmiş bir robottur.
- Bir elinde iki mavi LED, diğer elinde üç kırmızı LED vardır ve ayrıca üzerine bir buzzer takıyoruz.
- Para bozdurma makinesini ve sayacını yapıyoruz ve sayaca iki mavi ve üç kırmızı LED takıyoruz.
- Açıldığında, Yana'nın elindeki mavi LED'ler yanar ve robot otomatik olarak para değiştiriciye doğru ilerler ve orada durur.
- Tezgahın üzerindeki iki mavi LED yanar, Yana'nın elindeki LED'ler söner ve ardından tezgahın üzerindeki iki kırmızı LED yanar.
- Ardından Yana'nın buzzer sesi çalar ve tezgahın üzerindeki üçüncü kırmızı LED yanar.
- Son olarak, Yana'nın elindeki 3 kırmızı LED yanar, tezgâhtaki 3 kırmızı LED söner ve Yana tezgâhtan uzaklaşır.

P3 Yana şikayet eder

- Yana ve para bozucuyu P2 ile aynı şekilde yapıyoruz, ancak her iki robota da bir fotoreflektör takıyoruz.
- Tezgahta bir ses sensörü de vardır ve Yana'nın fotoreflektörü tarafından algılanan parça bir servo motorla döndürülebilir.
- Yana, tezgahı algıladığında otomatik olarak durur ve tezgah, Yana'yı algıladığında mavi LED'leri yanar.
- Ses sensörü Yana'nın zil sesini algılar ve bu noktada üçüncü kırmızı LED yanar ve tezgahın bir kısmı döner.
- Bunu fark eden Yana, P2'ye benzer şekilde döviz bürosundan ayrılır.

P4 Yana ve döviz bürosu anlaşmazlığı

- Sayaç yapıyoruz. Bir tarafına bir fotoğraf reflektörü, bir rampa, bir basma düğmesi ve mavi bir LED takıyoruz.
- Diğer tarafta ise kırmızı bir LED ve servo motorlu kolu olan bir Yana var.
- Fotoğraf reflektörüne küpler bırakıyoruz ve robot bunları sayıyor. Her küpün ardından mavi LED yanıp söner. Düğmeye basarak sayımın bittiğini bildiriyoruz.
- Bu noktada, kırmızı LED rastgele sayıda yanıp söner. Doğru sayıyı gösterdiğinde, Yana elini kaldırıyor.

