

YANA'NIN YENİ DÜNYASI

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI (T3)

S21
T3
D10
L1 P1

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)



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

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI

(T3)

S21
T3
D10
L1 P2

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)



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!

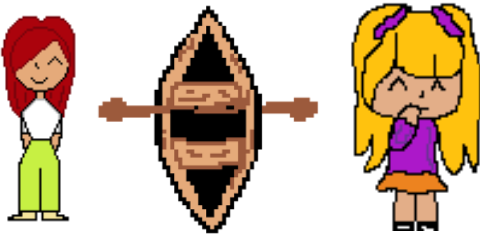
Gelişim alanları:

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

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI (T3)

S21
T3
D10
L1 P3

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)



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!

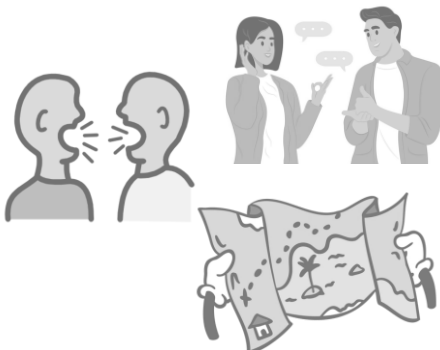
Gelişim becerileri:

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

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI (T3)

S21
T3
D10
L2 P1



Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

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

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.

Birkaç hafta sonra Yana bir okula kaydoldu. İlk başta yeni dil ve kültür onu korkuttu. Ama bir gün, okul koridorunda üzgün bir şekilde yürürken, Nil adında bir kız ona yaklaşıp "Merhaba, ben Nil! Arkadaş olabilir miyiz?" dedi. Yana utangaç bir şekilde gülümsedi ve başını salladı. Bu, güzel bir dostluğun başlangıcıydı.

Nil, Yana'ya Türkçe öğrenmesinde yardım etmeye başladı. Saatlerce birlikte ders çalışır, dersleri genellikle eğlenceli oyunlara dönüştürürlerdi. Yana'nın öğrendiği ilk kelimeler "Günaydın" ve "Merhaba" idi. Bunları öğrendiğinde, sevincinden dans ederek ilerlemesini kutladılar. "Yakında herkesle Türkçe konuşabileceksin!" diye onu cesaretlendirdi Nil.

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

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

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI (T3)

S21
T3
D10
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:

- Yaratıcılık (D10)

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:

DC motor	Servomotor	LED	Buzzer	Dokunmatik sensör	IR fotorelektör
----------	------------	-----	--------	-------------------	-----------------

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne kullandım?	Ne yaptım?	Ne (Dış)?	Ne (İçer)?	Ne (Dış)?	Ne (İçer)?	Ne (Dış)?	Ne (İçer)?

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Yardımcı Tablo: Kullanarak tam cümleleri yaz!

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 fotorelektör kullanma (7)
 - Engelleri algılama ve önleme (7.b, 7.c, 7.d)

Kolunu kaldırır
VEYA otomatik
olarak ses çıkarır.

PROG1

Tartışmacılar kollarını
kaldırır, sesler çıkarır
ve birbirlerine yanıt
verir.

PROG2

Konuşmacı ağızını
hareket ettirir,
duygularını gösterir,
farklı tonlarda
"konuşur" ve yanıt
verir.

PROG3

Konuşmacılar
ağızlarını hareket
ettirir, duygularını
gösterir, farklı
tonlarda "bağırır" ve
birbirlerine yanıt
verir.

PROG4

YANA'NIN YENİ DÜNYASI

YANA VE NIL'İN ARKADAŞLIĞI

(T3)

S21
T3
D10
L3-4
P2

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Kolunu kaldırır VEYA
otomatik olarak ses
çıkartır.

PROG1

Tartışmacılar kollarını
kaldırır, sesler çıkarır ve
birbirlerine yanıt verir.

PROG2

Konuşmacı ağızını
hareket ettirir,
duygularını gösterir,
farklı tonlarda
"konuşur" ve yanıt
verir.

PROG3

Konuşmacılar
ağızlarını hareket
ettirir, duygularını
gösterir, farklı
tonlarda "bağırır" ve
birbirlerine yanıt
verir.

PROG4



Yana ve Nil'in dostluğu

P1 Ses VEYA hareketle sunulan konuşma

- Servo motorlar konuşmayı simüle eder
- kolları kaldırma, başını sallama

VEYA

- Buzzer, konuşmacıların ses çıkarmasını sağlar
- Sırayla farklı "seslerle" sesler çıkarın
- İki figür ayrı taban plakalarına bağlıdır
- Robot açıldığında otomatik olarak çalışırlar

P2 Yana ve Nil yüksek sesle konuşuyorlar.

- Kol ve baş hareketleri ile sesler konuşmayı simgeler
- Kol ve baş hareketleri servo motorlar tarafından kontrol ediliyor
- Konuşmacılar bir zil kullanarak ses çıkarabilirler
- İki figür farklı sesler çıkarmalıdır
- İki figür, basma düğmeleriyle kukla gibi kontrol edilebilir
- İki figür aynı taban plakasına bağlıdır

P3 Konuşma sırasında duygularını gösteren bir kişi oluşturma

- Servo motorlu ağız hareketi
- Buzzer ile ses üretimi
- Coşkulu figürün gözleri LED'lerle parlar
- Ses sensörü ile etkinleştirilir

P4 İki muhatap

- İki figür aynı ana karta bağlıdır.
- Ağız hareketi bir servo motor tarafından kontrol edilmektedir.
- Farklı sesler, sesli uyarıcılar tarafından üretilir.
- Konuşan figürün gözleri LED'lerle aydınlatılır.
- İki figür, basma düğmeleriyle kukla gibi kontrol edilebilir.

