

YANA'NIN YENİ DÜNYASI YENİ BİR YAŞAMIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L1 P1

Odak noktası:

- Dil iletişimi (D12)



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

YENİ BİR HAYATIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L1 P2



Odak noktası:

- Dil iletişimi (D12)

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

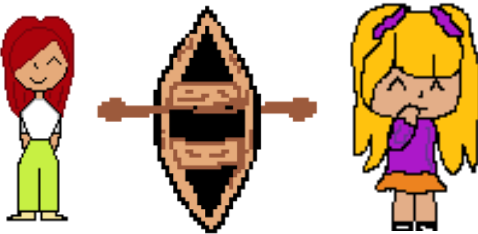
Ek olarak:

- 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 YENİ BİR YAŞAMIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L1 P3

Odak noktası:

- Dil iletişimi (D12)



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!
İdea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



İdea 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!

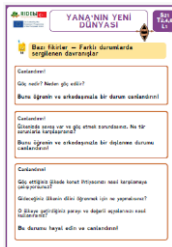
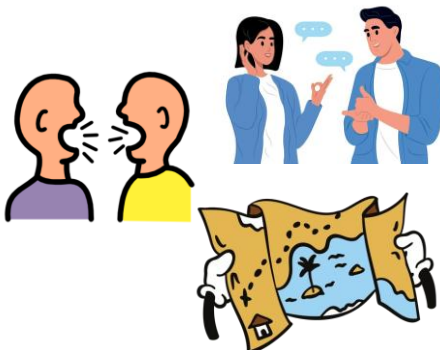
Gelişim becerileri:

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 YENİ BİR YAŞAMIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L2 P1



Odak noktası:

- Dil iletişimi (D12)

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.

Zamanla Yana'nın Türkçe'si gelişti. Artık sadece Nil ile değil, diğer sınıf arkadaşlarıyla da iletişim kurabiliyordu. Kendine daha fazla güveniyordu ve okulda geçirdiği zamanın tadını çıkarmaya başlamıştı.

Bir gün Nil, Yana ve annesini evine davet etti. Geldiklerinde Nil, Yana'yı kucaklayarak karşıladı. Birlikte şarkılar söylediler, oyunlar oynadılar ve hatta odayı kahkahalarla dolduran renkli bir top oyunu oynadılar. Yana uzun zamandır bu kadar mutlu olmamıştı.

Zorlu bir yolculuk ve birçok zorluğun ardından, Yana ve annesi sonunda kendilerine yeni bir hayat kurmuşlardı. Nadia teyze, Nil ve ailesi onlara büyük sevgi ve destek göstermişlerdi. Yana bu insanlardan nezaket, şefkat ve dostluğun gerçek anlamını öğrendi. "Dostluk evrensel bir dildir" diye düşündü.

Türkiye, Yana için ikinci bir vatan olmuştu. Yüzünde bir gülümsemeyle, "Hayatım burada yeniden başladı" 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

✂-----✂

✂-----✂

✂-----✂

✂-----✂

✂-----✂

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

YANA'NIN YENİ DÜNYASI YENİ BİR HAYATIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L3-4
P1



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (3 Studuino ana kartı, 3 LED, 3 Buzzer, 5 servo motor, 1 dokunmatik sensör, 8 DC motor)
- Zihin haritası veya şema taslağı, Hikaye akışı
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odak noktası:

- Dil iletişimi (D12)

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 yön ve programlama seviyesine göre, çocuğun yeteneklerine uygun robotun etkinliğini ve programın karmaşıklığını seçin.
- Gerekirse (örneğin, açıklama veya farklılaştırma 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, gramer açısından doğru cümleler kullanarak robotun çalışmasını hedef dilde açıklayın.

Bacaklar, Vücut, Yürüyüş, Kollar, Ağz



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Motor	Sensörler	DC motor	Isısal sensör	Light sensor
DC motor	Sensörler	DC motor	Isısal sensör	Light sensor

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

Ne biliyorum?	Ne yapıyorum?	Ne'yi (Gör)?	Ne'yi (Gör)?	Ne'yi (Gör)?	Ne'yi (Gör)?

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Yeterli değil! Tekrar etmem gerekiyor!

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)
- Servo motor programlama
 - Servo motora monte edilmiş hareketli elemanları belirli bir açıya hareket ettirme (3.a)
- LED kullanımı (5.a)
 - Yanıp sönme (5.b)
- Buzzer kullanma (6.a)

Yana ve Nil, eksenel olarak hareket ettirilebilen figürlerdir.

PROG1

Yana ve Nil, kukla tiyatrosu yapısının üzerinde top oynuyorlar.

PROG2

Yana ve Nil, servo motorla donatılmış hedef nişan alan bir mancınık kullanarak top oynuyorlar.

PROG3

Yana ve Nil, topa otomatik olarak tepki veren servo motorlu hedef arama mancınığı kullanarak top oynuyorlar.

PROG4

YANA'NIN YENİ DÜNYASI YENİ BİR HAYATIN BAŞLANGICI (T4)

S21
T4
D12
L3-4
P2

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Yana ve Nil eksenel olarak hareket ettirilebilen figürlerdir.

PROG1

Yana ve Nil, kukla tiyatrosu yapısının üzerinde top oynuyorlar.

PROG2

Yana ve Nil, servo motorla donatılmış hedef nişan alan bir Mancınık kullanarak top oynuyorlar.

PROG3

Yana ve Nil, topa otomatik olarak tepki veren bir servo motorla donatılmış hedef arama Mancınığı kullanarak top oynuyorlar.

PROG4



Yana ve Nil top oynuyor

P1 Yana ve Nil futbol oynuyor

- Sahnenin karakterlerini oluşturun
- İki kız dizlerini dairesel hareketlerle hareket ettirip topu uzaklaştırırlar.

P2 Kukla tiyatrosu

- Bir kukla tiyatrosu kuruyoruz.
- İki anne ön planda, iki kız ise üstte.
- Aralarında, topun ileri geri uçtuğunu gösteren kırmızı LED'lerden koşu ışıkları yapıyoruz.
- Onların şarkısını çalmak için bir zil kullanıyoruz.

P3 Yana ve Nil top oynuyor

Doğru bir Mancınık inşa etmek

- İki kız birbirleriyle top oynuyor.
- İki servo motor gerekiyor: biri fırlatmak, diğeri nişan almak için.
- Fırlatma, bir düğmeye basılarak yapılır.
- Mancınık, iki basma düğmesinin kontrolü altında sağa ve sola döner.

P4 Yana ve Nil top oynuyorlar

- İki servo motor gereklidir: biri fırlatma, diğeri nişan alma için.
- Mancınığın kepçesine bir fotoreflektör takılmıştır. Bu, topun içine yerleştirildiğini algılar ve bu noktada fırlatma gerçekleşir.
- Mancınık, iki basma düğmesinin kontrolü altında sağa ve sola döner.

