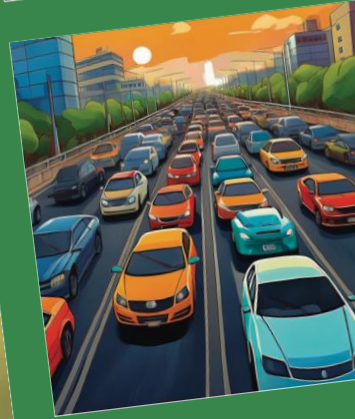


RÜYA ŞEHİR

Kart seti

Eğitici Robotlarla
Hikaye Anlatımı

İNDİRİN



Rüya Şehir: Eğitici Robotlarla Hikaye Anlatımı için Kart Seti El Kitabı

YAZAR

Maria Figueiredo ve Valter Alves, Instituto Politécnico de Viseu, Portekiz

GRAFİK TASARIM

Valter Alves

GREENCODE LOGO TASARIMI

Lorenzo Pestarino

ISBN

978-989-36409-3-7

DOI

10.34633/978-989-36409-3-7

YAYIN TARİHİ

2025

YAYINEVİ

Viseu Eğitim Okulu, Viseu Politeknik Enstitüsü
Maximiano Aragão Caddesi

3504-501 Viseu, Portekiz

YAYIN SİTESİ

Viseu, Portekiz

PROJE KOORDİNATÖRÜ Letonya Üniversitesi, Letonya

PROJE ORTAKLARI

Mannheim Üniversitesi, Almanya · Scuola di Robotica, İtalya
Early Years – Küçük Çocuklar için Organizasyon, İrlanda · Viseu
Politeknik Enstitüsü, Portekiz · Mellis Eğitim Teknoloji Ticaret
Limited Şirketi, Turkey · Rijeka Üniversitesi, Hırvatistan

LİSANS VE ONAYLAR

Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası (CC BY-NC 4.0) lisansı ile lisanslanmıştır. Greencode – Robotlarla Çevre Dostu Bir Gelecek İnşa Etme 2023-1-LV01-KA220-HED-000157623, Avrupa Birliği tarafından finanse edilen bir Erasmus+ projesidir. Bununla birlikte, ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliği ne de EACEA sorumlu tutulamaz.





GİRİŞ

GREENCODE projesi, Erken Çocukluk Eğitiminde çevre bilincini ve eğitici robotları teşvik etmektedir. Bu kart seti, çocukları ve yetişkinleri öğrenmenin en güçlü araçlarından biri olan hikaye anlatımı ile etkileşime girmeye teşvik ederek projenin hedeflerini desteklemektedir.

Yaratıcı anlatılar aracılığıyla, çevre sorunlarını ve farklı çözümleri yaratıcı ve anlamlı bir şekilde keşfetmek mümkündür. Çocuklar hikayeler oluşturarak gezegene özen göstermenin önemini anlayabilir ve çevreyi korumada oynayabilecekleri rolleri fark edebilirler. Hikaye anlatımı, soyut çevresel fikirleri ilişkilendirilebilir ve akılda kalıcı hale getirerek yaşam boyu çevre bilinci ve yönetiminin temelini atar.

Kartlar, hayal gücünü ateşleyecek görüntüler sunar, ancak hikayeler oyuncular, deneyimleri ve endişeleri tarafından yönlendirilecektir. Amaç, çevre sorunlarının farklı aktörler arasındaki işbirliği ile çözüldüğü bir Rüya Şehrine katkıda bulunmaktır.

Herhangi bir kart oyuncular tarafından yorumlanmaya açıktır ve hikayeler gerektiği kadar kart kullanabilir. Hikayenin evrenini genişletmek ve/veya eğlenceyi ateşlemek için diğer nesneler kartlarla birleştirilebilir. Özellikle robotlar bu kartlarla iyi bir yol arkadaşıdır.

Kartların tadını çıkarın ve Hayalinizdeki Şehir hakkında bize bilgi verin!

KART KATEGORİLERİ



Boşluk



Hayvan karakterleri



Robot karakterler



İnsan karakterler



Çevre sorunları



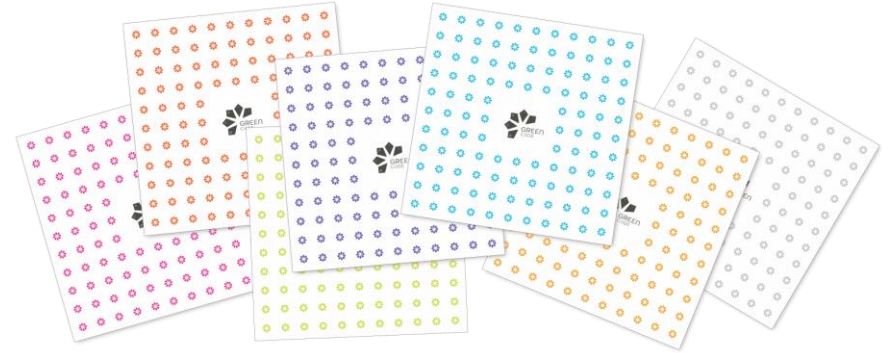
Çözümler: Eylemler



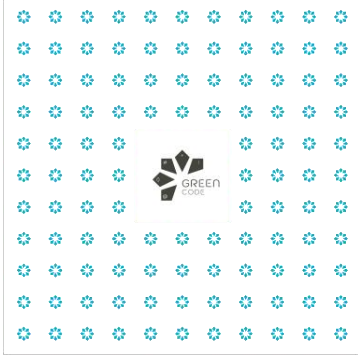
Çözümler: Nesneler

Kategoriler bir hikaye için önemli fikirler sunar: nerede, kim, ne ve nasıl. Her kategori hayal gücü için bir kıvılcım olabilir.

Kartların arkasındaki renk, kategorilerinin tanımlanmasını sağlar.



BOŞLUK



(Kartların arkası)



Şehir caddesi



Şehir parkı



Şehir nehri/gölü



Çocuk bahçesi



Okul/anaokulu

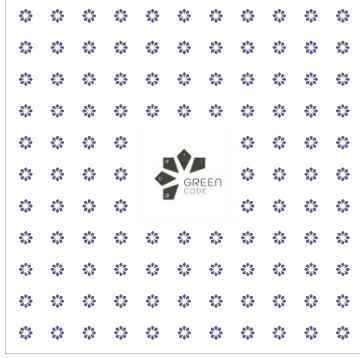


Evin arka bahçesi



Ev

HAYVAN KARAKTERLER



(Kartların arkası)



Köpek



Arı



Balık



Sincap



Kuş

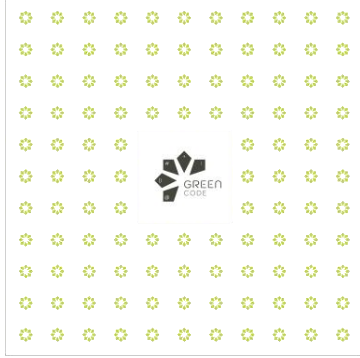


Kedi



Kurbağa

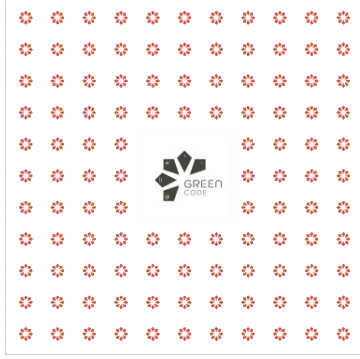
ROBOT KARAKTERLER



(Kartların arkası)



İNSAN KARAKTERLER



(Kartların arkası)



Bilim insanı



Bahçivan



Muhabir



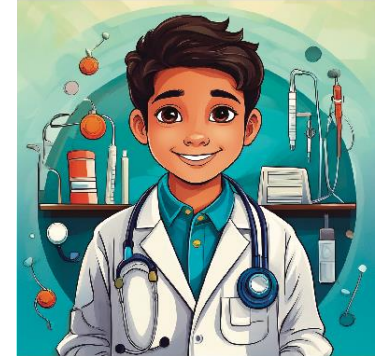
Ekolojist



Mühendis

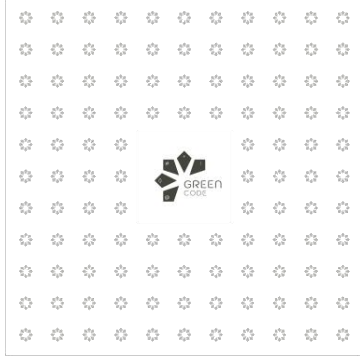


Sanatçı



Doktor

ÇEVRE SORUNLARI



(Kartların arkası)



Biyoçeşitlilik kaybı



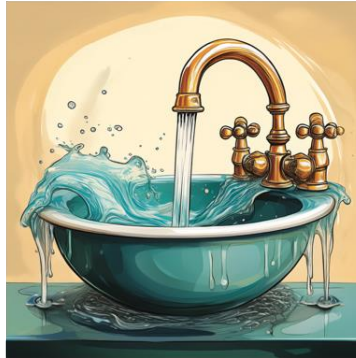
Biyoçeşitlilik kaybı



Biyoçeşitlilik kaybı



Biyoçeşitlilik kaybı



Su tüketimi/atık



Enerji tüketimi/atık



Tüketim

(Devam...)



Trafik



Gürültü kirliliği



Gürültü kirliliği



Air pollution



Hava kirliliği



Su kirliliği



Su kirliliği

(Devam...)



Atık (sokaklardaki çöpler)



Atık (plastik)



Atık (metal)



Atık (kağıt)



Atık (cam)

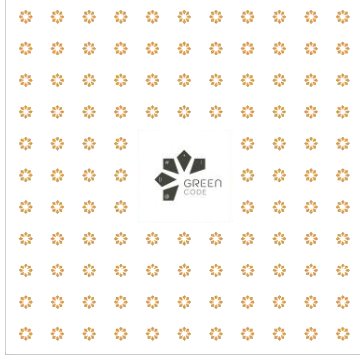


Atık (piller)



Atık (elektronik)

ÇÖZÜMLER: EYLEMLER



(Kartların arkası)



Kampanya



Bisiklete binmek



Geri dönüşüm



Bitki çiçekleri



Hayvanlar için bakım

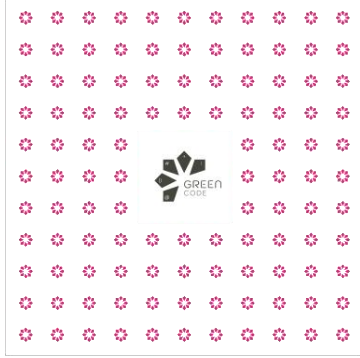


Doğada vakit geçirin



Yeniden kullanım

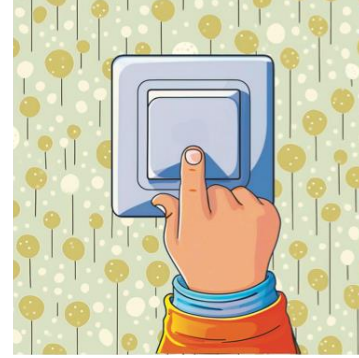
ÇÖZÜMLER: NESNELER



(Kartların arkası)



Rüzgar türbinleri ve
Güneş panelleri



Işık anahtarı



Kompost makinesi



Geri dönüşüm kutuları



Böcek otel



Araştırma araçları



Poster

NASIL OYNANIR

Kartlar çeşitli şekillerde kullanılabilir – tek tek veya gruplar halinde, tüm kategorileri veya sadece birkaçını kullanarak, rastgele seçilmiş veya dikkatlice seçilmiş. Hikayelerin klasik "Bir varmış bir yokmuş..." sorusuyla başlaması ve oyuncuların kendileri tarafından hayal edilen ve şekillendirilen bir Rüya Şehri vizyonu ile sona ermesi önerilir.

Her kart belirli bir kategoriye aittir ve önerilen içeriği içerir, ancak yorumlanması oyuncuların deneyimine ve hayal gücüne açıktır. Görülenler veya okunanlar hakkında anlamlı tartışma, hem hikaye anlatımını hem de öğrenmeyi zenginleştiren sürecin önemli bir parçasıdır. Çocukların kendi şehirlerindeki kişisel deneyimleri, hikayeleri gerçek dünyadaki bağlantılara ve bakış açılarına dayandırarak doğal olarak anlatıların bir parçası haline gelebilir.

Katılımı derinleştirmek için çocuklar, hikayelerinin unsurlarını temsil etmek için çizimler oluşturabilir veya nesneler kullanabilir. Bu eklemeler sürece yeni anlam katmanları getiriyor. Çizimler, seti genişletmek için yeni kartlara dönüştürülebilir ve çocuklara gelişen anlatı dünyasında yazarlık ve sahiplenme duygusu verir.

TEMEL OYUN

Kartları, kategorilerine göre yedi ayrı yığın halinde düzenlenmiş şekilde yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirerek başlayın. Her oyuncu veya grup, aşağıdaki kategorilerin her birinden bir kart seçer: Alanlar, Problemler ve en fazla üç Karakter. Seçilen kartları tartıştıktan sonra, oyuncular sunulan zorlukların üstesinden gelmek için hangi çözümlere ihtiyaç duyulabileceğini düşünürler. Ardından, belirlenen sorunlara en iyi şekilde yanıt veren bir veya daha fazla kart bulmak için Çözüm yığınlarında arama yaparlar. Seçilen tüm kartlar ellerindeyken, oyuncular hikayelerini oluşturmaya başlarlar.

Örnek

Boşluk yığınınından çocuklar Yuva'yı çizdiler. Ardından, Kuş ve Uğur Böceği robotu Karakter yığınlarından ortaya çıktı. Tüketim kartı sorun yığınınından çekilir çekilmez, konuşma gıda israfına kaydı. Hikaye çizilmeye başlandı: israf edilen yiyecekleri çözmek için yardıma ihtiyacı olan bir aile. Çocuklar, gıda atıklarıyla bağlantılı olan Kompost kartını seçtiler. Kuş karakterinden dolayı Hayvanlara Bakmak kartı da seçildi. Ve hikaye başladı...



Anlatı, seçilen tüm kartları içermeli, çocuklar karakterlerin mekanlarla nasıl etkileşime girdiğini, sorunları nasıl çözdüğünü ve bir Rüya Şehri vizyonlarına nasıl katkıda bulunduğunu hayal ederken yaratıcılığı ve işbirliğini teşvik etmelidir.

HIZLI OYUN ODAKLI OYUN

Bir Karakter ve bir Problem kartı seçerek başlayın ve bunları, çocukları katılmaya ve birlikte çözümler hayal etmeye davet eden bir hikaye tanıtmak için kullanın. (Ayrıca, bir çocuğun veya bir grubun süreci başkaları için başlatmasını da önerebilirsiniz.)

Örnek

"Bir gün, küçük arı Stripy, yardım istemek için okulumuza geldi.

'Ziyaret edilecek hiç çiçek kalmadı' dedi.

'Bütün arılar aç ve üzgün hissediyor.'

Arı ve arkadaşlarının bir Rüya Şehri'nde yaşamalarına yardımcı olmak için ne



Hikayenin geri kalanı, kategorilerinden bağımsız olarak kalan kartlarıdan herhangi birinden gelen fikirler kullanılarak geliştirilebilir. Çocukların yaratıcılıkları ve deneyimleriyle anlatının yönünü yönlendirmelerine izin verin. Bu açık uçlu yaklaşım, hikaye anlatımı deneyimini eğlenceli ve anlamlı tutarken tartışmayı, empatiyi ve işbirlikçi problem çözmeyi teşvik eder.

EĞLENCELİ OYUN

Kartları, kategorilerine göre yedi ayrı yığın halinde düzenlenmiş şekilde yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirerek başlayın. Her oyuncu veya grup, her kategoriden rastgele bir kart çeker. Seçilen tüm kartlar ellerindeyken, oyuncular hikayelerini oluşturmaya başlarlar.

Örnek

Çekilen Karakter kartları Kedi, Köpek robotu ve Bilim Adamı idi. Mekân Oyun Alanıydı. Sorun Gürültü Kirliliği idi. Çözüm kartları Bitki çiçekleri ve Araştırma araçlarıydı. İlk başta, kartlar birbiriyle ilişkili görünmediği için çocuklar bağlantı kurmakta zorlandılar. Hikayeye, okul bahçesinde karakterlerin bir araya gelmesiyle başladılar çünkü bilim adamı, gürültünün şehirdeki herkesi nasıl etkilediğini açıklığa kavuşturabilecek araştırma araçlarını kullanmak için çocukların yardımını istedi. Çözüme yol açacak tüm desteğin karşılığı olarak oyun alanında yeni bir bahçe sözü verildi. Ve hikaye başladı...



Anlatı, seçilen tüm kartları içermeli, çocuklar karakterlerin mekanlarla nasıl etkileşime girdiğini, sorunları nasıl çözdüğünü ve bir Rüya Şehri vizyonlarına nasıl katkıda bulunduğunu hayal ederken yaratıcılığı ve işbirliğini teşvik etmelidir.

AÇIK SEÇİM OYUN

Oyuncuların tüm seçenekleri görebilmesi için tüm kartları açık olarak yerleştirin. Çocukları kartları birlikte keşfetmeye ve tartışmaya davet edin. Daha sonra hikayelerini oluşturmak için kendilerine en çok ilham verenleri seçebilirler.

Oyuncular, bir anlatı oluşturmak için seçtikleri kartları - herhangi bir kategoride - yaratıcı yollarla birleştirerek kullanırlar.

Örnek

Çocuklar gökyüzünde olan bir hikaye istediler. Bu yüzden Ejderha robotunu ve Kuş'u seçtiler. Daha sonra, bir sorun olarak Hava kirliliğini ve uçan kahramanların gökyüzüne çıkaracağı bir temizlik makinesi yapabilecek Mühendisi seçtiler. Ve hikaye başladı...



Bu açık uçlu format, yaratıcılığı, karar vermeyi ve işbirlikçi hikaye anlatımını teşvik eder.

REHBERLİ KEŞİF OYUNU

Oyuncuların tüm seçenekleri görebilmesi için tüm kartları açık olarak kategoriye göre gruplandırın.

Oyuncular, hikayeyi canlandırmak için rastgele bir kart seçerek başlar. Bunu bir başlangıç noktası olarak kullanarak, daha sonra her kategoriden bir Rüya Şehri anlatılarına ve vizyonlarına dahil etmek istedikleri ek kartlar seçerler. Tüm kategoriler dahil edilmelidir.

Örnek

İlk çekilen kart Böcek oteli oldu. Bu, böceklerin gelişmesine yardımcı olabilir, bu yüzden çocuklar Arı ve Arı robotunu aradılar. Biraz yardımla, çocuklar üzgün arılar kartıyla bağlantı kurdukları için Biyoçeşitlilik Kaybı seçildi. Çocuklar, çözümün bir parçası olarak Bitki çiçekleri eklediler ve otellerin dekore edilmesi için Sanatçı'da karar kıldılar. Şehir gölü, çocukların böcekler için yeşil alanlara ve suya sahip olmaya hevesli oldukları için seçildi.



Bu yaklaşım, sürpriz unsurunu yaratıcı seçimle birleştirerek çocukları bağlantılar kurmaya, sorunları çözmeye ve seçtikleri kartlardan ilham alan bir hikaye geliştirmeye teşvik eder.

ROBOT DESTEKLİ OYUN Lay out the piles of cards on a mat, organised by category. Players then guide a robot to each pile to help select the cards for their story. Once the story is created, children retell it by using the cards on the mat – this time programming or guiding the robot to move from one card to the next, following the sequence of the narrative.

Örnek

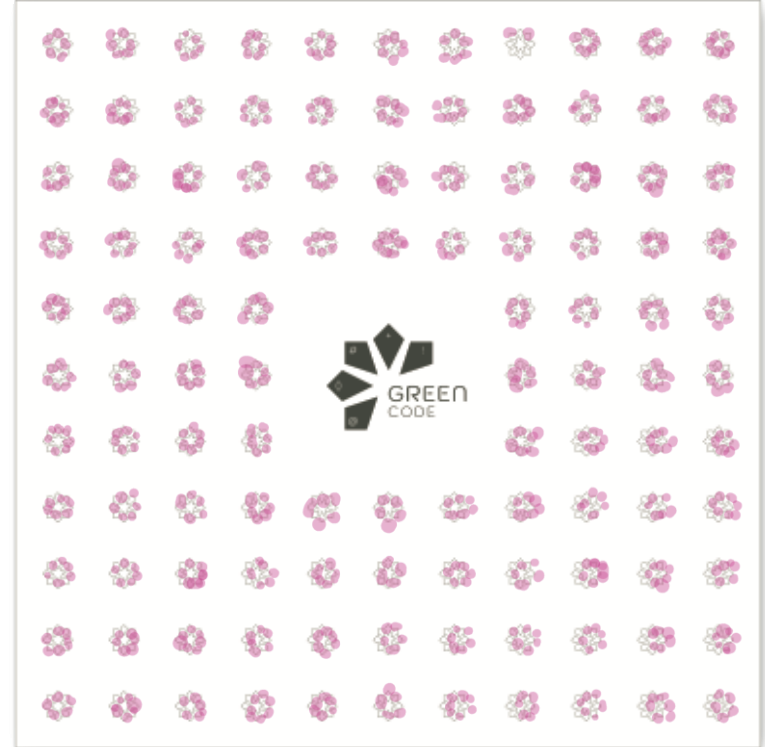
Robotlarını yığından yığına taşıdıktan sonra çocuklar şu kartları topladılar: Şehir sokağı, Sincap, Temizlik robotu, Muhabir, Atık (çöp) ve Posterler. Paspasın üzerine bir sokak çizmeye karar verdiler ve bazı hücrelere çöp eklediler. Robotları, temizlik robotu kartına benzeyecek şekilde dekore edildi. Daha sonra çocuklar, muhabir haberleri yayınlıyormuş gibi bir hikaye anlattılar: bir sincap ve bir robot şehrin sokaklarını temizliyor ve vatandaşları çöp atmamaya teşvik eden posterler bırakıyorlardı. Muhabirler haberi verirken, diğer çocuklar robotu matın üzerinde hareket ettirdi ve çöpleri çizdikleri küçük posterlerle değiştirdi.



Bu aktivite, hikaye anlatımı, sıralama ve temel robotik becerilerini eğlenceli ve anlamlı bir şekilde teşvik eder.

ÖZELLEŐTİRME

Yazdırılabilir sayfalar, seti uzatmak için kullanılabilecek "boş" kartlar içerir. Oyuncular, şehirlerini ve anlatılarını tamamlayan veya daha iyi temsil eden yeni kartlar tasarlayabilir.



Yağmur suyu hasadı için bir tankı temsil etmek üzere bir kullanıcı tarafından oluşturulan bir kart örneği

GREENCODE Kit

Erasmus+ GREENCODE "Robotlarla Çevre Dostu Bir Gelecek İnşa Etmek" projesi bir dizi tamamlayıcı kaynak geliştirdi:

- Geleceğin Eğitimcilerini Hazırlamak: Robotik ve Çevre Eğitimi Üzerine Yükseköğretim Ders Müfredatı.
- Geleceğin Eğitimcilerini Hazırlamak: Ders Planları – Robotik ve Çevre Eğitimi üzerine yüksek öğretim ders müfredatını desteklemek.
- Geleceğin Eğitimcilerini Hazırlamak: Robotik ve Çevre Eğitimi Üzerine Dijital El Kitabı.
- Etkinlik Kitabı – Erken Çocukluk Eğitiminde Eğitici Robotik ve Çevre Eğitimi.
- Video eğitimleri.
- Rüya Şehri: Eğitici Robotlarla Hikaye Anlatımı için Kart Seti.



GREENCODE

Robotlarla Çevre Dostu Bir Gelecek İnşa Etme

2023-1-LV01-KA220-HED-000157623

Altında

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Bununla birlikte, ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliği ne de EACEA sorumlu tutulamaz.



CC BY-SA 4.0 lisansı Altında

greencodeproject.com