

Duygu Yolu

Nasıl Oynanır

Platform Dimension: 120 cm x 160 cm

S		yeşil	sürpriz	G	mor	beklenti	
	kızgınlık			K		kahverengi	
gri		mavi	BAŞLA	pembe	güven		
K	eğlenceli	Ü	iğrenme		üzüntü	sarı	
i	kırmızı		korku	E		B	

Erasmus+ EPPKA3 - Support for Policy Reform n° 612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-PI-FORWARD

Tahta, artan zorluktaki 3 olası oyunu oynamak için kullanılabilir:

1. Robotu ve duyguları tanıyın
2. Duyguları anlamak ve çözüm bulmak
3. Rol oynama

Sınıf, her biri bir tahtada oynayan küçük gruplara (3 ila 5 öğrenci) bölünmüştür.

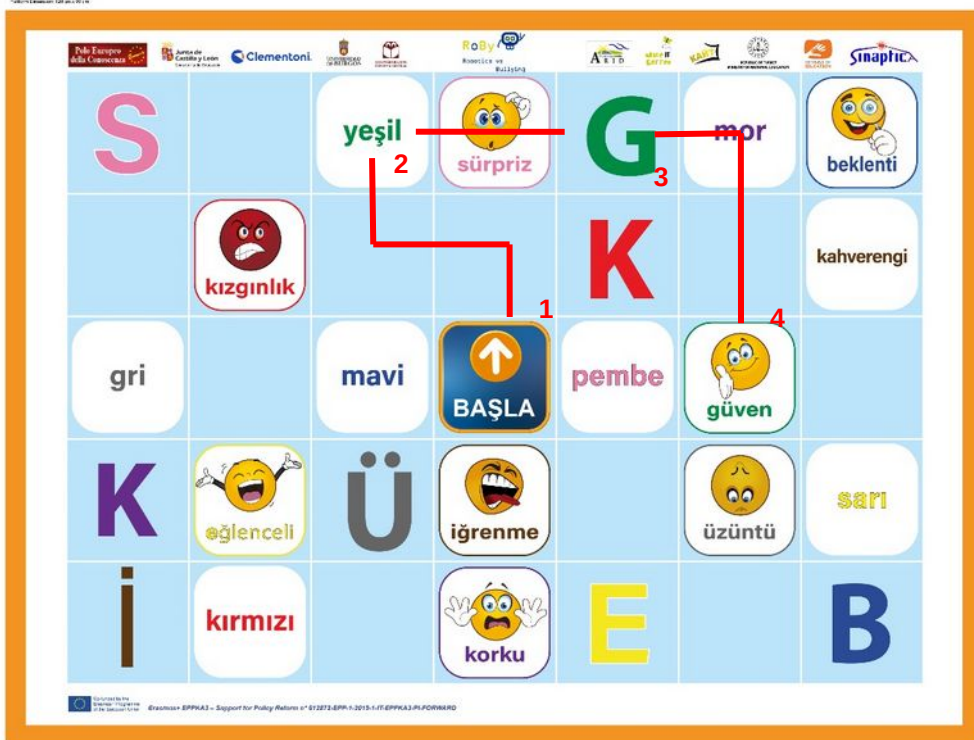
1. Robotu ve Duyguları Anlamak

Daha küçük çocuklarla kullanmak veya robotun nasıl çalıştığını öğrenmek için.

- 1) Robot başlangıç kutusuna alınır.
- 2) Oyuncu, ulaşmak için bir renk seçer ve robotu programlar.
- 3) İkinci adım aynı renkteki harfe ulaşmaktır.
- 4) Üçüncü adım robotu aynı harfle başlayan duyguya ulaşacak şekilde programlamaktır.

Bu "Renk-Harf-Duygu ilişkilendirme" oyunu, çocukların robot programlamanın işleyişini öğrenmesi için yararlıdır.

Daha küçük çocuklar veya yeni başlayanlar için üç adım ayrılabilir. Çocuklar daha büyük bir programlama kapasitesi geliştirdiklerinde, tüm yolu aynı anda programlayabilirler (istenen kutuya ulaştıklarında "ses" düğmesini ekleyerek).



2. Duyguları Anlama ve Çözümler Bulma

Bu oyun, durumları, duyguları ve olası çözümleri birbirine bağlamak için ilk adımı temsil ediyor.

Olası zorbalık durumlarını içeren bir zar ve bir dizi renkli kart gerektirir (kartlar önceki derslerde öğrenciler tarafından oluşturulabilir). Zarınız yoksa çocuklar ulaşmak istedikleri rengi özgürce seçebilirler.

Öğretmen, bir çocuğun zorbalığa maruz kalabileceği durumları belirlemek için önceden sınıfla birlikte çalışır. Bu, belirli kitaplarla çalışarak veya öğrencilerden doğrudan bu tür durumları tanımlamalarını isteyerek yapılabilir. İkinci durumda, öğrenciler deneyimlerine yakın durumları tanımlayacaklar ve bu, daha önce gerçekleşmiş olaylar hakkında bir sınıf tartışmasına yol açabilir.



Nasıl Oynanır:

- 1) Zarı atın: robotun bir renk kutusuna ulaşmak için yapabileceği hamle sayısını gösterir. VEYA Tercih ettiğiniz rengi seçin
- 2) Bir RENK kutusuna ulaşın, aynı renkteki bir durum kartı alın ve arkadaşlarınıza okuyun.
- 3) Uygun HARFE ulaşarak duruma bir çözüm bulun...

Durum Kartı

<p>Tenefüs zili çaldı, Merve ve Selin yemeklerini bitirdiler ve öğretmenden izin aldıktan sonra koridorda biraz yürüdüler. Tuvalet kapısının önüne geldiklerinde karşılarında Cemile'yi bulurlar. Selinin tenefüsü sadece onunla geçirmesi gerektiğini çünkü onlar en iyi arkadaşlar olduğunu söylüyor. Selin, Merve ile birlikte olmamalı. Selin ve Cemilebirlikte ayrılırken, Merve...</p> <p>[Pembe]</p>	<p>Pejmurde, Murat ve Vakkas, babalarıyla birlikte köylerindeki oyun alanının yanındaki basketbol sahasına gelirler. Birkaç tur serbest atıştan sonra, Polat gelir ve onlardan ikiye ikiye bir oyun oynamalarını ister: Murat ve Pejmurde, Vakkas ve Polat'a meydan okur. Bununla birlikte, takım arkadaşlarının her hatasında Polat, giderek artan çirkin sözlerle onunla alay eder. Vakkas, arkadaşlarının önünde giderek daha fazla utanır ve...</p> <p>[Yeşil]</p>
<p>Jimnastik sırasında öğretmen çocuklardan voleybol maçı için iki takım oluşturmalarını ister. Mahmut ve Polat iki takım lideridir ve karşılığında takım arkadaşlarını seçerler. Raşit en son kalır ve çok sinirlenir: Murtaza'nın takımında olmayı kesinlikle istemez. Yüzü kıpkırmızı olan Raşit ona yaklaştığında, Murtaza...</p> <p>[Kırmızı]</p>	<p>Mola zamanı, Galip annesinin atıştırmalık olarak hazırladığı çikolatalı muffini yemenin hayalini kuruyor. Yemeye başlamadan önce ellerini yıkamak için banyoya gidiyor ama sınıfa döndüğünde Tomas yemeğini yiyor. Galip yemeğini geri almaya çalışır ama Tomas yemeye devam eder. Sonra Galip..</p> <p>[Kahverengi]</p>
<p>Resim dersidir: Öğretmen çocuklara çizimi ilk bitirenin iki gün boyunca asistanı olacağını söyler.</p>	<p>Bir bahar öğleden sonrasındır, Ceylin ve Kemal parkta kaydırakta oynarken, Jale teyzesiyle birlikte oyun</p>

<p>Michael diğerlerinden önce bitirir ve öğretmen onu fotokopi çekmesi için gönderir. Sıra arkadaşı Francesco, öğretmenin asistanı olmak için önce bitirmeyi çok isterdi ve kırmızı bir kalemle arkadaşının çizimini mahveder. Melis sınıfa döndüğünde ve eserine ne olduğunu görünce hareketsiz kalır, inanamaz...</p> <p>[Mor]</p>	<p>alanına gelir. Çocuk, üzerine çıkmak istediği için hemen kaydırağa koşar. Ceylin kaydırafta sadece kendisi ve Kemal olmasını istiyor, bu yüzden Jale kaymaya başlamadan hemen önce onu güçlü bir şekilde itiyor ve bu da onun yere düşmesine neden oluyor. Jale...</p> <p>[Gri]</p>
<p>Fatih bir süre önce yeni bir okula gitmeye başladı. Çok utangaç ve beceriksizdir ve sınıf arkadaşları kızıl saçları için ona hemen 'Havuç' demeye başladılar. Fatih durumdan bıktı ve...</p> <p>[Mavi]</p>	<p>Bir yaz sabahı, Ela ve Ceylin yaz kampındalar ve bir sanat atölyesi yapıyorlar. Yiğit'in çizimini fark ederler ve onun çalışmasının en çirkin olduğunu düşündükleri için onunla alay etmeye başlarlar. Yiğit gittikçe daha fazla gerginleşiyor, durumdan sıkılıyor ve...</p> <p>[Sarı]</p>

Solutions:

- S = Sakin kal** duyguların seni ele geçirmesine izin verm
- E = Espri** - birlikte gülmek için espri yap
- K = Konuş** arkadaşlarıyla konuşarak birlikte oyna
- B = Birlikte oynadığın grubundan yardım iste**
- G= Girişken ol** - diyalog için fırsat kolla
- K = Kendinden büyüklere danış** - bir yetişkine ne olduğunu anlat
- Ü = Üzülme!** açıkça ifade et
- İ = İlerle** bir adım geriye at, uzaklaş

Bu oyun çocuklara önceden tanımlanmış durumlar ve çözümler sunar. Bu, öğretmenin zorbalık olayları hakkında bir tartışma başlatmasına yardımcı olabilir.

3. Roloyunu

Bu oyun daha karmaşıktır, çocuklar duygu ve tepkilerle bağlantılı durumları canlandırırılar. Bu aktivite hikaye anlatma becerilerine dayanmaktadır.

4 çocuktan oluşan bir grup, 2 robotu hareket ettirerek 2 takım halinde birlikte oynuyor.

Oyun şunları gerektirir:

- bir zar,
- bir dizi karakter kartı (karakterlerin adı tahtadaki harflerden biriyle başlar),
- bir dizi bağlam kartı (bir ortamın ve bir durumun tanımlandığı)

- 1) İlk çift oynamaya başlar. Birinci çocuk (A) bir karakter kartı çizer ve robotu adının ilk harfinin olduğu kutuya ulaşacak şekilde programlar.
- 2) İkinci çocuk (B) zarı atar ve robotu zarın belirlediği hamle sayısına göre bir duygu kutusuna ulaşması için programlar. Bu, karakterin hissettiği duygudur.
- 3) İkinci çift robotlarıyla aynı işlemi yapıyor.
- 4) Oyunculardan biri, bir önyargı durumunun açıklandığı bir bağlam kartı (atanan bir rengi olan) alır.
- 5) Bir grup çocuk rastgele seçilen karakterleri, duyguları ve bağlamı bir arada tutan bir senaryo icat eder.
- 6) Karakterleri seçen çocuklar diyalogları icat ederler.
- 7) Bu sırada duyguları seçen çocuklar diyalog sürerken tahtadaki robotları hareket ettirerek karakterlerin hissettiğini düşündükleri duyguların kutularına ulaşırlar.
- 8) Amaç ortak bir çözüm bulmaktır. Karakterler anlaştıktan sonra, her iki robot da içerik kartında belirtilen renge sahip kutuya ulaşmalıdır.

Hikayenin diğer unsurlarını tanımlamak için fazladan bir kart seti eklenebilir. Öğretmen ayrıca hikaye anlatımına yardımcı olmak veya daha yapılandırılmış Bağlam kartları sağlamak için özel olarak oluşturulmuş zarları kullanabilir.

Karakter Kartları Örneği

S= Selin
İ= İbrahim
Ü= Ümit
K= Kaya
E= Ecrin
G= Galip
B= Bülent
K= Kardelen

Bağlam Kartları Örneği

Yeşil = oyun alanı / park
Menekşe = okul
Kahverengi = spor alanı / spor salonu
Gri = şehir merkezi / cadde
Mavi = deniz kıyısı / yüzme havuzu
Pembe = parti
Sar = otobüs
Kırmızı = okul sonrası