



Göz Takip Etkinlikleri
workbook



İÇİNDEKİLER



Bu kitapçık nasıl kullanılır..... 3

SENSORY / DUYUSAL

Kremalı Turtalar	4
Sihirli Bakış	5
Yumurta	6
Top	7
Kaybolan Şekiller.....	8
Kaybolan Bloklar.....	9
Çiftlik	10
Müzikal Kareler	11

EXPLORE / KEŞFET

Şişeler	12
Sihirli Kareler	13
Duvar Yazısı	14
Osuruk Bulutları	15
Turta Fırlatma.....	16
Kazı Kazan	17
Park Hayatı	18
Sınıf	19

TARGET / HEDEFLE

Hortum.....	20
Baloncuklar	21
Hedef Vurma	22
Video Duvarı x2	23
Video Duvarı x4	24
Video Duvarı x6	25
Meyve Yumruklama	26
Kar Tanesi	27

CHOOSE / SEÇ

Yemek Vakti	28
Cirit	29
Kardan adam	30
Lastikler.....	31
Davulcu	32
Zevkler ve Renkler	33
Canavar Fabrikası	34
Taş, Kağıt, Makas	35

CONTROL / KONTROL ET

Dart	36
Büyücünün İksiri	37
Penaltı	38
Orman	39
Dinozorlar	40
Böcekler.....	41
Su Altı	42
Yaban hayatı.....	43

Örnek çalışma sayfası.....	44
Süperstarlar Sayfası	45
P ölçeği açıklamaları.....	46
Hızlı Kayıt Sayfası	47



BU KİTAPÇIK NASIL KULLANILIR



Bu kitapçık, Smartbox'ın Look To Learn adlı göz takip yazılımına eşlik eden bir çalışma kitabıdır. Öğretmenler, ebeveynler veya göz takip seanslarını yöneten herkesin, zaman içinde kaydedilen ilerlemeyi izlemesi için bir araç olarak sunulmuştur.

ÇALIŞMA SAYFALARI

Bu kitapçıkta; her bir etkinlik için kullanıcının başarılarının kaydedilebileceği ilgili bir çalışma sayfası vardır. Çalışma sayfaları üç öğrenme alanını içerir: genel kavrayış, içeriğe tepki ve gözle bakma becerileri. İçinde, işaretlenerek doldurulan çoktan seçmeli seçenekler ile yorum veya gözlemleri yazmak için bir alan bulunur. Bu çalışma sayfalarını doldurmanın bir örneği 44. sayfada mevcuttur.

Tüm aktivitelerin genel sonuçlarını tek bir sayfada kaydetmek için kullanılabilen hızlı kayıt sayfası da (bkz syf 47) dahil olmak üzere ek çalışma sayfaları Smartbox web sitesinden indirilebilir. "Süperstarlar" çalışma sayfası ise, bir başarı sertifikası olmanın yanı sıra ; eğer birden çok göz takip kullanıcısıyla çalışıyorsanız yüksek puanları ve en hızlı süreleri kaydetmenizi sağlar.

<http://www.sensorysoftware.com/looktolearn>

P ÖLÇEKLERİ

Birleşik Krallık'taki birçok okul, Ulusal Müfredatın 1. Seviyesinin altında çalışırken öğrencilerin gösterebileceği genel performans aralığını gösteren P ölçeği performans kriterlerini kullanır. Ulusal Müfredat seviyeleriyle aynı şekilde kullanılmak üzere tasarlanmıştır ve en uygun seviye göstergeleridir.

Bu çalışma kitabında, her Gözle Bakma Etkinliğinin ICT P ölçeklerinde nerede yer alacağına dair bir gösterge verdik. Gözlemler ve hedeflerin bulunduğu gri kutunun sağ üst köşesinde görülebilir. (Gösterilen seviye, etkinliğin nasıl yönetildiğine bağlı olacaktır)

Lütfen bunların yalnızca göstergeler olduğunu ve sadece bizim görüşümüzü yansıttığını unutmayın - görüşler değişebilir
Look to Learn'ü kullanırken P Seviyeleri hakkındaki açıklamalar için lütfen bkz. S.46.

SÜREKLİ GELİŞİM

Gerçekten başarılı bir göz takip seansı yapmanıza yardımcı olmak için, her aktivite sayfasında sizin için bazı önemli ipuçları ekledik. İpuçlarımız, kullanıcının Look to Learn'den en iyi şekilde yararlanmasına ve göz bakış becerilerini geliştirmeye devam etmesine yardımcı olacak. Her sayfadaki sarı kutuya göz atın.

SONUÇLARIN ANALİZİ

Look to Learn yazılımı, kişinin bir etkinlik sırasında nereye baktığını size söyleyen yerleşik bir analiz aracı içerir. Bu özellik ayrıca; ekrana erişim mesafesini ve kullanıcının baktığı yerin uygunluğunu analiz etmek, kaydedilen gelişmeyi ölçmek için de kullanılabilir.

Analiz aracına nasıl erişip kullanacağınıza dair talimatlar için, lütfen DVD ile birlikte sunulan veya Smartbox web sitesinde çevrimiçi olarak da bulabileceğiniz Look to Learn kullanım kılavuzuna bakın.

<http://www.sensorysoftware.com/looktolearn>

İÇERİĞİ ÖZELLEŞTİRME

Etkinliklerin çoğu, kullanıcıyı motive etmeye yardımcı olacak resimler ve videolarla kişiselleştirilebilir. İçeriğin nasıl özelleştirileceğine ilişkin talimatlar kılavuzda bulunabilir.



Kremalı Turtalar

Kremalı turta atmak için ekranda beliren her bir fotoğrafa bakın. Bu etkinlik, ekranın farklı alanlarında görünen içeriğe verilen yanıtları analiz etmek için harika!

İPUÇLARI

- Kullanıcıyı motive etmek için arkadaş veya aile resimleri kullanın.
- Hedefleme becerilerini analiz etmek için iyi.
- Kullanıcı hedefe yaklaşıyorsa gözlemleyip yardımcı olun.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii)
Ekranla etkileşim kuruyor					
Sabit imgeleri hedefliyor					
Ekranın her yerine erişebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Tüm hedefleri yakalayabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı?: E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş Resim / Video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Sihirli Bakış

Ekranda her nereye bakarsanız, bir ses efekti ile birlikte özel bir görsel efekt yaratacaksınız. Yıldız görüldüğünde, bir sonraki efektte geçmek için yıldıza bakabilirsiniz.

İPUÇLARI

- Kuyruk efektini değiştirmek için yıldıza bakın
- Kullanıcıyı ekranın her köşesinde efekt oluşturmaya teşvik edin.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(i)-P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Çalıştırıcının talimatlarına uygun şekilde yanıt veriyor					
Kullanıcı, efekti ekranın her yerinde hareket ettirebiliyor					
Ekrana bakmanın efekt oluşturduğunu anlıyor					
Effeti değiştirmek için hareketsiz yıldızı hedefliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Yumurta

Kabuğu kırmak için yumurtaya bakın ve içinde hangi hayvanın olduğunu görün. Hayvanın ortaya çıkması 5 saniye sürer. Yumurta etkinliği, sizi ekranın belirli bir alanına odaklanmaya teşvik eder.



İPUÇLARI

- Yumurtadan çıkması için kullanıcı yumurtaya bakmaya devam etmeli.
- Yıldız görüldüğünde sonraki yumurtayı yüklemek için ona bakın.
- Hedeflemeyi teşvik etmek için iyi bir etkinlik.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P2(ii), P4, P5w
Ekranla etkileşim kuruyor					
Ses ve animasyonla etkileşim kuruyor					
Etkinliği yeniden başlatmak için yıldızı hedefliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Yumurtaya bakınca yumurtadan bir şey çıkacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Top

Farklı alanlara bakarak tuğla duvarın her yerine boya sıçratın. Top, otomatik olarak ateşlendiğinden bu en kolay etkinliklerden biridir.

İPUÇLARI

- Kullanıcıyı motive etmek için arka plan resmini değiştirebilirsiniz.
- Farklı odak noktalarına sahip resimlere bakmayı deneyin.
- Arkadaş ve aile fotoğraflarına boya atın!

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii), P4, P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Resmin farklı alanlarına atış yapmak için ekranın her yerine bakıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Ekranı bakınca boya atışı olacağını anlıyor					
Kişiselleştirilmiş arka plan resmi ile ilgileniyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Kaybolan Şekiller

Şekillerin arkasında bir resim gizli. Siz şekillere bakınca onlar resmi ortaya çıkarmak için kaybolacaklar.

İPUÇLARI

- Potansiyel AAC kullanıcıları için iyi bir öğrenme alıştırması
- Kullanıcı, şekillerin altında bir resmin yattığını anlıyor mu?
- Kullanıcı kendinden eminse, etkinliği bitirmesi için süre verin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4, P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Hareketsiz şekilleri hedefliyor					
Ekranın farklı yerlerine erişebiliyor					
Ortaya çıkan resme tepki veriyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Şekillere bakmanın arkadaki gizli resmi ortaya çıkaracağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Kaybolan Bloklar

Kaybolan bloklar, Kaybolan şekiller ile aynı mantıkla çalışır ancak daha az görsel dikkat dağıtıcı vardır. The Grid 2 gibi alternatif iletişim yazılımlarına güzel bir şekilde geçiş zemin hazırlar.

İPUÇLARI

- Etkileşimi teşvik etmek için farklı arka plan resimleri deneyin
- Kullanıcı, blokların arkasında bir resmin olduğunu anlıyor mu?
- Kullanıcı kendinden eminse, etkinliği bitirmesi için süre verin.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4, P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Hareketsiz blokları hedefliyor					
Ekranın farklı yerlerine erişilebiliyor					
Ortaya çıkan resme tepki veriyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bloklara bakmanın arkadaki gizli resmi ortaya çıkaracağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Çiftlik

Açılması için ahır kapısına 3 saniye bakın ve hayvanlardan birini ortaya çıkarın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıya bakışlarını bir hedef üzerinde sabitlemeyi öğretin.
- Motivasyonu arttırmak için hayvanlara isimler verin.
- Hayvanın animasyonunu izleyip izlemediğini gözlemleyin.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Başlangıçtaki traktör animasyonu ile ilgileniyor					
Sese ve hareket eden kapıya tepki veriyor					
Ahır kapısını 3 saniye boyunca hedefleyebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Ahır kapısını açmak için 3 saniye boyunca bakması gerektiğini anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Müzikal Kareler

Tüm enstrümanlar aynı melodiyi çalıyor, bu yüzden her enstrümana ayrı ayrı bakarak tüm grubu dinlemeye çalışın. Çalmayı durdurmak için bir enstrümana tekrar bakın.



İPUÇLARI

- Çalması için bir enstrümana bakın
- Amacınız tüm grubun çalması olsun!
- Bir müzik aletinin ismini söyleyin, çaldırıp çaldıramadığına bakın.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Sabit müzik aletlerini hedefliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Enstrümanların çalması için ekranın her yerine erişebiliyor					
Bir enstrümana baktığında çalmaya başlayacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

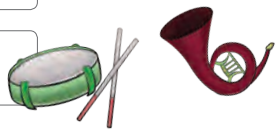
Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:



Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Şişeler

Şişeler'in amacı olabildiğince çok şişeyi kırmaktır. Kırmak için bir şişeye bakın, bakalım hepsini kırabilecek misiniz.

İPUÇLARI

- Kullanıcının kaç şişeyi kırabildiğine bakın
- Kullanıcıyı, şişelerin hepsini kırması için teşvik edin.
- Erişim sırasını ve doğruluğunu analiz edin.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P2(ii),P3(i) P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Sabit şişeleri hedefliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Ekranın farklı yerlerine erişerek farklı şişeleri kırabiliyor					
Bir şişeye bakınca, şişeyi kıracak bir topun atılacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Sihirli Kareler

Ekranla etrafa baktıkça müzikal karelerin görünmesini sağlayacaksınız. Aynısına bir kereden fazla bakarsanız, renk değişecek ve farklı bir ses çalacaktır.

İPUÇLARI

- Kullanıcıyı ekranın tümünde gezinmesi için teşvik edin.
- Belirli bir karenin rengini değiştirmesini isteyin.
- Kendinden eminse, bir resim çizebilir mi acaba?

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Ekranla bakınca özel bir efekt oluştuğunu anlıyor					
Karelere tekrar bakmanın ses ve rengi değiştireceğini anlıyor					
Ses ve renklerdeki değişimlerle motive oluyor					
Bakış noktalarını ekran boyunca hareket ettirebiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler yapıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Duvar Yazısı

Ekrana bakarak boyayı duvarın üzerine püskürtün. Spreyin boyasını veya boyutunu değiştirmek için farklı renklere ve dairelere bakın. Ekranı temizlemek için sağ alt köşeye bakın.



İPUÇLARI

- *Boya kutusunun rengini ve boyutunu değiştirmeye teşvik edin*
- *Kullanıcının tüm ekranı boyayıp boyayamadığına bakın*
- *Kullanıcı belirli renkleri seçebiliyor mu?*

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Görsel efekti değiştirmek için renk ve boyutu hedefliyor					
Boyanın rengi ve kalınlığı ile ilgili seçimler yapabiliyor					
Ekrana bakınca duvar yazısı efektinin oluştuğunu anlıyor					
Bakış noktalarını ekran boyunca hareket ettirebiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Osuruk Bulutları

Belli bir mizah anlayışı olanlar için! Osurmaları için osuruk bulutlarına bakın.

İPUÇLARI

- Geri çekilin ve burnunuzu tutun ...!
- Kullanıcıdan farklı yüzleri bulmasını isteyin, örn. mutlu bulut!
- Ekran etkileşimi için bulutların konumundan yararlanın.

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:



	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii), P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Tüm ekranı dolaşılıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hareketsiz osuruk bulutlarını hedefliyor					
Her bir osuruk bulutuna bakınca ses ve hareket oluşacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:



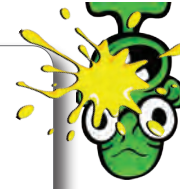
Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Turta Fırlatma

Karakterlerin her birine bakarak onlara bir kremalı turta atın. Bu etkinlik küçük hedeflere erişemeyenler için bile gerçekten çekici.



İPUÇLARI

- Kullanıcıdan en sevdiği yüzü bulmasını isteyin
- Belirli yüzleri hedefleyebiliyor mu diye bakın
- Aynı anda kaç tane surata atabilirsiniz?

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P5, P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Sabit karakterleri hedefliyor					
Ekranın her yerine erişebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir resme bakınca turta atacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Kazı Kazan

Farklı dokuların her birini kazıyarak ekranın tamamına bakın ve bir resmi ortaya çıkarın. Motivasyonu artırmak için resimleri değiştirebilirsiniz.

İPUÇLARI

- Arkadaşlar ve aile resimleri kullanarak hoş bir sürpriz yapın!
- Eğer kullanıcı kendinden eminse, tamamlaması için süre verin.
- Resmi ortaya çıkarmak için yalnızca %80 kazmanız yeterli

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P2(ii), P3(i), P3(ii), P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bakış noktalarını ekran boyunca hareket ettirebiliyor					
Kazı kazan kartına baktıkça bir resmi ortaya çıkaracağını anlıyor					
Çıkan resme tepki veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Park Hayatı

Bu interaktif görsel sahneyi keşfedin ve canlandırın



İPUÇLARI

- Kullanıcıyı interaktif görsel sahneyi keşfetmeye teşvik edin
- 'Balonları patlatabilir misin?' gibi görevler verin
- Toplamda 8 animasyon var, hepsini bulabilir misin?

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P2-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Animasyon ve sesi başlatmak için sahneyi inceliyor					
Ekranında farklı yerlere baktıkça canlandırmaların başladığını anlıyor					
Canlandırmalara tepki veriyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:



Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Sınıf

Sınıfı canlandırmak için bu interaktif görsel sahnenin içindeki nesnelere bakın



İPUÇLARI

- Kullanıcıyı interaktif görsel sahneyi keşfetmeye teşvik edin
- 'Ampülü parçalayabilir misin?' gibi görevler verin
- Toplamda 8 animasyon var, hepsini bulabilir misin?

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P2-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Animasyon ve sesi başlatmak için sahneyi inceliyor					
Ekranında farklı yerlere baktıkça canlandırmaların başladığını anlıyor					
Canlandırmalara tepki veriyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Hortum

Arabayı yıkayın, ateşleri söndürün, bitkileri sulayın, böcekleri püskürtün ve kuşları korkutun - hepsini dev hortumu kullanarak yapın. Hortumla sulamak ve seviyeyi tamamlamak için nesnelere bakın.

İPUÇLARI

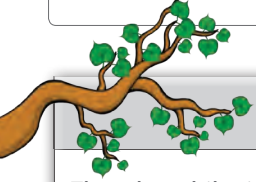
- Farklı yerlerdeki hedefleri yakalama yeteneğini analiz edin
- Kullanıcı kendinden eminse, etkinliği tamamlaması için süre verin
- Etkinliği canlandırmak için 'Hortum Ülkesi' diye bir hikaye uydurun

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:



	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4, P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Vuruşu yapmak için hortuma değil hedefe bakma ihtiyacını anlıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Her seviyeyi başarılı şekilde tamamlıyor					
Sahnedeki belirli nesnelere bakınca hortumun çalışacağını anlıyor					



SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Baloncuklar

Baloncuklara bakarak onları patlatacak ve daha da küçük baloncuklara ayıracaksınız.

İPUÇLARI

- Hareketli nesneyi izleme yeteneğini analiz edin
- Patlatılacak balonlar için hedef bir sayı belirleyin
- Kullanıcı en küçük balonları patlatabiliyor mu?

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(i), P3(ii) P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Küçük ve büyük baloncukları hedefleyebiliyor					
Ekranın her alanını hedefleyebiliyor					
Baloncukları patlatınca daha fazla baloncuk çıkacağını anlıyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Hedef Vurma

Seviyeleri geçerken daha fazla hedef vurmanız gerekecek. Bu etkinlikte zamana karşı yarışyorsunuz. Neden deneyip yüksek bir puan almıyorsunuz? Başlamak için ilk hedefe 3 saniye boyunca bakın.



İPUÇLARI

- Etkinliğin daha ilginç olması için resimleri kişiselleştirin.
- Sınıf için bir puan tablosu, kazanan için de bir ödül hazırlayın.

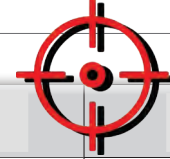
Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Hedefleri vurabiliyor					
Ekranın tamamına erişebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Kişiselleştirilmiş resimlere tepki veriyor					
Hedeflere bakmanın arkadaki resmi ortaya çıkardığını anlıyor					



SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Çalıştırıcı:



Kalibrasyon E H

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Kullanıcı pozisyonu:

Cihaz pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Yorumlar:



Video Duvarı x2

Video duvarı x2 etkinliği, ekranda 2 adet video görüntülemenizi sağlar. Resme baktığınızda bir video oynayacaktır. Başka yere bakar bakmaz ise video duracak.

İPUÇLARI

- YouTube'dan yeni videolar kaydetmek için savetube.com'u kullanın.
- Ekranı keşfetmesini teşvik etmek için videoyu yerleştirin.
- Motivasyon veya keyfini anlamak için başka videolar deneyin!

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii), P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Videoyu oynatmak için bakışını hedef üzerinde sabitliyor					
Videonun devam etmesi için bakmayı sürdürebiliyor					
Kullanıcı kendi sevdiği videoyu seçebiliyor					
Videoyu bakarak kontrol ettiğini anlıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Video Duvarı x4

Video duvarı x4 etkinliği, ekranda 4 adet video görüntülemenizi sağlar. Resme baktığınızda bir video oynayacaktır. Başka yere bakar bakmaz ise video duracaktır.

İPUÇLARI

- YouTube'dan yeni videolar kaydetmek için savetube.com'u kullanın
- Ekranı keşfetmesini teşvik etmek için videoyu yerleştirin
- Motivasyon veya keyfini anlamak için başka videolar deneyin!

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii), P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Videoyu oynatmak için bakışını hedef üzerinde sabitliyor					
Videonun devam etmesi için bakmayı sürdürabiliyor					
Kullanıcı kendi sevdiği videoyu seçebiliyor					
Videoyu bakarak kontrol ettiğini anlıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Video Duvarı x6

Video duvarı x6 etkinliği, ekranda 6 adet video görüntülemenizi sağlar. Resme baktığınızda bir video oynayacaktır. Başka yere bakar bakmaz ise video duracak.

İPUÇLARI

- YouTube'dan yeni videolar kaydetmek için savetube.com'u kullanın
- Ekranı keşfetmesini teşvik etmek için videoyu yerleştirin
- Motivasyon veya keyfini anlamak için başka videolar deneyin!

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(ii), P4
Ekranla etkileşim kuruyor					
Videoyu oynatmak için bakışını hedef üzerinde sabitliyor					
Videoyun devam etmesi için bakmayı sürdürebiliyor					
Kullanıcı kendi sevdiği videoyu seçebiliyor					
Videoyu bakarak kontrol ettiğini anlıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Kişiselleştirilmiş resim / video kullanıldı mı? E H

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Meyve yumruklama

Dev boks eldiveni ile çılgın meyve yüzlerini dümdüz edin. Bunu yapmak için ekranda süzülen her bir meyveye bakmanız gerekiyor. Aktiviteyi tamamlamak için 20 adet meyveyi ezin.



İPUÇLARI

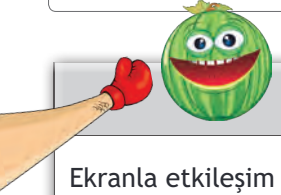
- Kullanıcıyı puanını geçmeye teşvik edin (maksimum 20 yumruk)
- Kullanıcı, belli bir meyveye diğerlerinden fazla tepki veriyor mu?
- Kullanıcının hızlanıp hızlanmadığını görmek için etkinliği zamanlayın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:



	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P3(i), P3(ii), P4-P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Meyveyi yumruklayabiliyor					
Ekranın her bölgesine erişebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Animasyon ve çıkan sese tepki veriyor					
Meyveye bakınca bir yumruk atacağını anlıyor					



SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Kar tanesi

Düşen kar tanelerine bakarak bir kardan adam yapabileceksiniz. 25 tane kar tanesi almayı başırırsanız, kardan adamı canlandırarak etkinliği tamamlarsınız.



İPUÇLARI

- Kullanıcı puanlarını görebiliyor mu? Mümkün olduğu kadar fazla kar tanesi alması için onu teşvik edin.
- Kullanıcının puanını geçip geçemeyeceğini görmek için zamanlayın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4, P5
Ekranla etkileşim kuruyor					
Kardan adam yapabilmek için kar tanesini hedefliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Kar tanelerine ve kardan adam animasyonuna tepki veriyor					
Kar tanelerine bakınca kardan adam oluşacağını anlıyor					
Ekranın her bölgesine erişebiliyor					



SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:



Yemek vakti

Adamın akşam yemeğinde ne yiyeceğini ekranın sağından seçin.



İPUÇLARI

- Kullanıcıya belirli bir seçim yapması için yol gösterin, örn “Burger nerede?”
- Animasyonu takip edip etmediğini görmek için gözlemleyin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir öğeyi seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor					
Animasyona tepki veriyor					
Farklı yiyecek seçimleri yapabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Cirit

Sporcunun hangi nesneyi atacağını seçin. Ekranın sol tarafında seçmek istediğiniz seçeneğe bakın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıya belirli bir seçim yapması için yol gösterin, örn "Saplı süpürge nerede?"
- Gözüyle takip edip etmediğini görmek için imleci gözlemleyin



Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir öğeyi seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor					
Animasyona tepki veriyor					
Farklı cirit seçimleri yapabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Kardan adam

Kardan adama nasıl yardım edeceğinizi seçin. Ekranın sağ tarafındaki seçeneklere bakın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıya belirli bir seçim yapması için yol gösterin, örn; "Bir fincan çayı seçebilir misin?"
- Gözüyle takip edip etmediğini görmek için imleci gözlemleyin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir öğeyi seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor					
Animasyona tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Lastikler

Araba Tosbağa'ya hangi lastikleri vereceğinizi seçin. Ekranın solundaki seçeneklere bakın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıya belirli bir seçim yapması için yol gösterin, örn; "Çöreği bulabilir misin?"
- Gözüyle takip edip etmediğini görmek için imleci gözlemleyin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir öğeyi seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor					
Animasyona tepki veriyor					
Farklı lastik seçimleri yapabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Davulcu

Davulcu Davut'un kullanması gereken bagetleri seçin. Ekranın sağında yer alan seçeneklere bakın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıya belirli bir seçim yapması için yol gösterin, örn; "Yılanla davul çalabilir misin?"
- Gözüyle takip edip etmediğini görmek için imleci gözlemleyin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:



	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Bir öğeyi seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor					
Animasyona tepki veriyor					
Farklı baget seçimleri yapabiliyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Zevkler ve Renkler

SEVER misiniz, yoksa NEFRET mi edersiniz? Karar vermeden önce ekranın ortasındaki resme bir göz atın! Eğer seviyorsanız yeşil mutlu yüze bakın. Yok eğer nefret ediyorsanız, o zaman kırmızı öfkeli yüze bakın.

İPUÇLARI

- *Neyi sevip neyi sevmediğini öğrenmek için farklı resimler kullanın*
- *Verdiği yanıtları evet/hayır iletişimi gibi değerlendirin*
- *Farklı yanıtları teşvik etmek için resimleri değiştirmeye devam edin*

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P4-P6
Sevgi/nefret seçenekleri arasında seçim yapabiliyor					
Sevgi/nefret karakterlerini hedefliyor					
Sevgi ya da nefret karakterini seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor ve tepki veriyor					
Kullanıcı sevgi ya da nefret seçimlerini anlıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı adı:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Canavar fabrikası

Look To Learn'ün Canavar fabrikasında kendi korkunç canavarınızı yaratın! Ağzını, gözlerini, gövdesini ve aksesuarlarını seçmek için bakın.



İPUÇLARI

- 'Korkunç', 'mutlu' veya 'Noel canavarı yapıp yapamadığını görün
- Canavarları kaydetmek için "ekranı yazdır" ı kullanabilirsiniz
- Etkinliği yeniden başlatmak için yıldızı seçmesini isteyin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Giyim ve karakter seçimini hedefliyor					
Seçmek için bakmayı sürdürüyor (yeniden başlatmak için yıldız bakıyor)					
Canavarın nasıl görüneceğine dair seçimler yapabiliyor					
Animasyonu izliyor ve tepki veriyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Taş, kağıt, makas

Klasik bir Taş, Kağıt, Makas oyunu. Kağıt, taşı sarıp yener; taş makası körelterek yener; makas kağıdı keserek yener. En güzel etkinliklerden biridir.

İPUÇLARI

- *Look to Learn'de oynamadan önce konsepti öğretmek için oyunu birlikte oynamaya çalışın.*

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:



	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Hedefliyor ve eylemi seçiyor (taş, kağıt ya da makas)					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Animasyonu izliyor ve tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor					
Puana tepki veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Dart

Etkinliđi başlatmak için sahneye bakın. Hedef tahtasının ortasına olabildiğince yakın bakın. Dış halkalar 10, mavi halkalar 50 puandır. Eğer hedefe tam ortadan isabet edebilirsiniz 100 puan alırsınız.



İPUÇLARI

- Oklar adama çarpınca ne olacağını görün!
- Kullanıcı 500 tam puanı alabiliyor mu?
- Kullanıcı oyunu yeniden başlatmak için kupaya bakmalı

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6
Ekranla etkileşim kuruyor					
Atış yapmak için bakmayı sürdürüyor					
Hedef tahtası, adam, duvar gibi değişik alanları hedefliyor.					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Puana tepki veriyor					
Okların yerleşimine tepki veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Büyücünün iksiri

Büyücü, 4 özel malzeme kullanarak sihirli bir iksir yapıyor. Onları kazana eklerken dikkatle izlemeli ve ardından tarifini doğru sırayla yapmalısın.

İPUÇLARI

- Sınıfın duvarına bir yüksek skor afişi asın (bkz s.45)
- Kazan, büyücünün döktüğü son iksirle aynı renkte olacak

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P7, P8 (in maths)
İksirleri hedefleyebiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
İksiri seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Animasyonu izliyor ve tepki veriyor					
Sırayı takip edebiliyor (detaylandırın; kaçını?)					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon

E

H

Kullanıcı pozisyonu:

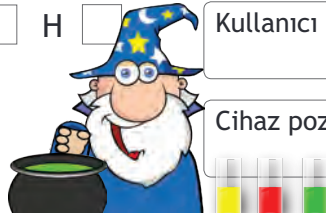
Yerleşik analizler kullanıldı mı? E

H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Penaltı

Penaltı atmak için şut atmak istediğiniz kalenin alanını seçin ve oraya bakın, sonra Canavar Molly onu kurtarmaya çalışacak. Kaleci olarak oynamak için değiş- tokuş sembolünü seçin.



İPUÇLARI

- Kullanıcının tuttuğu futbol takımına uygun bir forma seçin
- Bakalım kalenin üst köşesine gol atabilecek misin?
- 5-0 kazanabilir misin? 45. Sayfadaki panoyu kullanarak kaydedin

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P5-P7
Ekranla etkileşim kuruyor					
Hedefliyor ve karakter, forma, pozisyon gibi seçimleri yapıyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hedeflediği alanı seçmek için bakmayı sürdürüyor					
Hedefin tüm alanlarına şut çekiyor ve kurtarıyor					
Skora tepki veriyor					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Orman

Bir orman sahnesi yaratın! Seçmek için bir hayvana bakın, ardından sahneye yerleştirmek için yıldızlardan birine bakın.



İPUÇLARI

- Kullanıcıyı hayvanları uygun yerlere yerleştirmeye teşvik edin
- Resmi kaydetmek için 'ekranı yazdır'ı kullanın
- Oyunu yeniden başlatmak için yıldızla bakın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6, P7
Sahneyi inceleyip yıldızları buluyor					
Her hayvanı seçebiliyor					
Hayvanları yıldızların üstüne sürükleyip bırakabiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hayvan seslerine tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor (örn; hayvanların sırası veya nereye yerleşecekleri)					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Dinozorlar

Tarih öncesinden bir sahne yaratın! Seçmek için bir dinozora bakın, ardından sahneye yerleştirmek için yıldızlardan birine bakın.



İPUÇLARI

- *Bakalım kanatlı dinozoru gökyüzüne koyabilecek misin?*
- *Resmi kaydetmek için 'ekranı yazdır'ı kullanın*
- *Oyunu yeniden başlatmak için yıldızla bakın*

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6, P7
Sahneyi inceleyip yıldızları buluyor					
Her dinozoru seçebiliyor					
Dinozorları yıldızların üstüne sürükleyip bırakabiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hayvan seslerine tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor (örn; dinozorların sırası ya da nereye yerleşecekleri)					



SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Böcekler

Börtü böceklerden bir sahne yaratın! Seçmek için bir böceğe bakın, ardından onu sahneye yerleştirmek için yıldızlardan birine bakın.



İPUÇLARI

- Örümceği ağından sarkıtabilir misin?
- Resmi kaydetmek için 'ekranı yazdır'ı kullanın
- Oyunu yeniden başlatmak için yıldızla bakın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6, P7
Sahneyi inceleyip yıldızları buluyor					
Her böceği seçebiliyor					
Böcekleri yıldızların üstüne sürükleyip bırakabiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hayvan seslerine tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor (örn; böceklerin sırası ya da nereye yerleşecekleri)					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Su altı

Bir su altı sahnesi yaratın! Seçmek için bir deniz canlısına bakın, sonra onu sahnede yerleştirmek istediğiniz yere bakın.

İPUÇLARI

- Kullanıcıyı canlıları uygun yerlere yerleştirmesi için teşvik edin
- Resmi kaydetmek için 'ekranı yazdır'ı kullanın
- Oyunu yeniden başlatmak için yıldızla bakın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6, P7
Su altı sahnesini inceliyor					
Deniz canlısını seçebilmek için bakmayı sürdürüyor					
Deniz canlılarını sahnenin içine sürükleyip bırakabiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hayvan seslerine tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor (örn; canlıların sırası ya da nereye yerleşecekleri)					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Yaban hayatı

Bir yaban hayatı sahnesi yaratın. Seçmek için bir hayvana, ardından onu sahnede yerleştirmek istediğiniz yere bakın.



İPUÇLARI

- Kullanıcıyı hayvanları uygun yerlere yerleştirmesi için teşvik edin
- Resmi kaydetmek için 'ekranı yazdır'ı kullanın
- Oyunu yeniden başlatmak için yıldızla bakın

Öğrenme hedefleri:

Tarih:

Saat:

Süre:

	Uygulayamadı ya da cevap yok	Gelişmekte	Başardı	Gözlemler ve hedefler	P6, P7
Sahneyi inceliyor					
Hayvanı seçebilmek için bakmayı sürdürüyor					
Hayvanları sahnenin içine sürükleyip bırakabiliyor					
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor					
Hayvan seslerine tepki veriyor					
Farklı seçimler yapabiliyor (örn; hayvanların sırası ya da nereye yerleşecekleri)					

SEVİYE	1 Düşük	2	3	4	5 Yüksek	Görüşler
Yardım seviyesi						
Motivasyon seviyesi						
Beğenme seviyesi						
Genel başarı						

Kullanıcı adı:

Kalibrasyon: E H

Kullanıcı pozisyonu:

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Çalıştırıcı:

Cihaz pozisyonu:

Yorumlar:





Park hayatı

Bu interaktif görsel sahneyi keşfedin ve canlandırın



İPUÇLARI

- Kullanıcıyı interaktif görsel sahneyi keşfetmeye teşvik edin
- 'Balonları patlatabilir misin?' gibi görevler verin
- Toplamda 8 animasyon var, hepsini bulabilir misin?

Öğrenme hedefleri:

Ekrandaki 3 farklı hedefi bulmak

Tarih: 19.12.20

Saat: 14:00

Süre: 20 dk.

					P2-P6
Ekranla etkileşim kuruyor			✓		Bazı yönlendirmeleri takiben park sahnesi görününce ekrana bakıyor (P2ii)
Animasyon ve sesi başlatmak için sahneyi inceliyor			✓		Sol taraftaki animasyonlara odaklanıyor (ağaç, salıncaktaki kız); ekranın her yerini dolaşmıyor (P3i)
Ekranı farklı yerlere baktıkça canlandırmaların başladığını anlıyor				✓	Oldukça emin – sürekli salıncaktaki kıza dönüyor, kız hareket edince gülümsüyor
Canlandırmalara tepki veriyor				✓	Olumlu tepkileri var; kız sallanınca gülümsüyor
Talimatlara uygun şekilde yanıt veriyor			✓		Diğer animasyonlara baktırmaya çalışıyorum, ekranda daha fazlasının olduğunu farkında ama sağ tarafa bakmayı geliştirmeli (bkz analiz)

LEVEL	1 Low	2	3	4	5 High	Comments
Yardım seviyesi			✓			Bakınca bir şey olduğunu anlıyor ama yönlendirmeye ihtiyaç var (yönlendirmek gerekiyor)
Motivasyon seviyesi				✓		İyi; farklı animasyonları seviyor, bir animasyona baktığında hareketin başlayacağını anlamaya başlıyor
Beğenme seviyesi				✓		Tepkileri çok olumlu, animasyonlara gülüyor
Genel başarı				✓		Başarı seviyesi iyi, her yere bakmak için daha fazla motive olacağına inanıyorum, genel P2ii/P3 başarıldı.

Kullanıcı adı:

Merve Aksoy

Kalibrasyon

E H

Kullanıcı pozisyonu:

Tekerlekli sandalye yatar konumda

Yerleşik analizler kullanıldı mı? E H

Yorumlar:

Analizler, ekranın sol tarafını tercih ettiğini ortaya koyuyor.





Vay canına, işte kazanılan yüksek puanlar!

ETKİNLİK:



Ad:

Süre:

1

.....

2

.....

3

.....

4

.....

5

.....

6

.....

7

.....

8

.....

9

.....

10

.....

11

.....

12

.....



P ölçeđi açıklamaları



P1(i): alıřtırıcı, programı kullanıcıya gösterirken, kullanıcı kullanım sırasında Look To Learn'ü inceliyor.

P1(ii): Kullanıcı Look To Learn içindeki ses, görüntü ve animasyonlara tepkiler veriyor.

P2(i): Kullanıcı ekranla ilk etkileşimi sergiliyor, ekran boyunca hareket eden görüntüleri kısaca izliyor.

P2(ii): Kullanıcı ekranla ilk etkileşimi sergiliyor. Kullanıcının ekrana bakmaya teşvik edilmesi için biraz yardım gerekiyor. Kullanıcı etkinlikle ilgilenmeye başlıyor ve öğrendiđi yanıtları kısa süreler için hatırlıyor.

P3(i): Kullanıcı, yardım almadan ekranla başlangıç etkileşimine giriyor, etkinliđi tekrarlayarak ekranın her yerine bakabiliyor. Öğrendiđi yanıtları daha uzun süreler boyunca hatırlıyor.

P3(ii): Kullanıcı, yanıtları artan zaman aralıklarında öğreniyor. Bilinen olayları önceden tahmin edebiliyor, seçeneklere ve seçim yapmaya tepki veriyor ve daha uzun süreler boyunca ekranı aktif olarak keşfediyor.

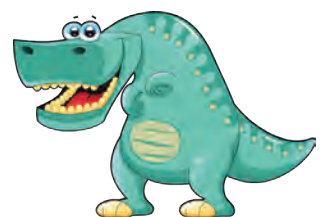
P4: Kullanıcı, bilgisayarı gözleriyle kullanmakta olduđunu biliyor. Belli alanlara bakmaya başlayarak neden sonuç ilişkisi kuruyor.

P5: Kullanıcı, bilgisayarı gözleriyle kontrol ettiđini ve bir efekt oluşturup onu kontrol etmek için ekranın belli bir alanına bakması gerektiđini anlıyor. Seçim yapmak için üzerinde bekleme yapmayı geliştiriyor. Aynı zamanda zor bir alana erişmek için hedeflemesini ayarlamayı da öğreniyor, örn; bilinçli olarak biraz hedef dışına bakıyor.

P6: Kullanıcı ekrandaki animasyon ve seslere tepki veriyor ve ekrandaki belli bir alan üzerinde bekleme veya seçim yapabiliyor. Basit talimatlara yanıt veriyor.

P7: Kullanıcı, bir etkinliđi kontrol ederken bir seçim yapmak için bekleme ve sürükleyip bırak yapabiliyor, bir animasyonu, resim ya da videoyu seçebiliyor. Aynı zamanda alıřtırıcının kendisine verdiđi seçimler arasından bir Look To Learn etkinliđini seçebiliyor.

P8: Kullanıcı, fare kullanımı ile etkinlikleri bağımsız bir şekilde kendisi seçebiliyor. Kullanıcı , Look to Learn'deki etkinlikleri başlatmak ve kullandıkları etkinlikler hakkında görüşlerini belirtmek için Grid 2'yi kullanıyor olabilir.



Adı: _____ Tarih: _____ Saat: _____ Süre: _____ Çalıştırıcı: _____

Öğrenme hedefleri:

Kullanıcı pozisyonu: _____

Cihaz pozisyonu: _____

Analizler kullanıldı mı? E H

Yorumlar:

Kalibrasyon E H

Kişiselleştirilmiş Resim/Video

E H

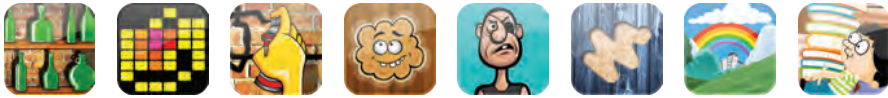
ETKİNLİKLER (Biteni daire içine al)

GÖZLEM VE ETKİNLİKLERİN ÖZETİ

Sensory / Duyusal



Explore / Keşfet



Target / Hedefle



Choose / Seç



Control / Kontrol et



Sonraki seans:



Baykuş Babür



Sıki Rıfki



Balık Ferhat



Davulcu Davut



Turuncu Tomurcuk



Ahtapot Ahmet



Yıldız Yeliz



Tilki Tintin



Yusufçuk Uçuk



Flamingo Fırat



Istakoz İtir



Elma Selma



Ecesaurus



Denizyıldızı Derya



Afacan Ayı



Fil Filinta



Yavrusaurus



Örümcek Ömür



Kurnaz Kurtiz



Şaşkın Şakir



Büyücü Bünyamin



Aslan Atakan



Sulu Suna



Arı Ali



Uğur böceği Umay



Ananas Ayşe



Zıpzip İnci



Ördek Maviş



Geyik Galip



Domuz Dodo



Maymun Minnak



Bayan Möö



Salyangoz Safinaz



Yeşil Yogi



Yılan Şırıl



Sincap Sinan



Gergedan Kürdan



Ardasaurus



Soğuk Soner



Balık Serhat



Çılgın Çetin



Zeki Zekiye



Fit Filiz



Koyun Koray



Papağan Perihan



Karınca Kayra



Araba Tosbağa



Limon kafa Selim