

AKILLI



GİYSİLER

AKILLI GİYSİLER PROJESİ

Kullanıcı Kılavuzu

Bu dokümanda Akıllı Giysiler uygulaması hakkında bilgiler bulabilirsiniz. Ayrıca, uygulamanın çalıştırılması ve uygulanması ile ilgili detaylı içeriğe de ulaşabilirsiniz.

Akıllı Giysiler Projesi, ÖZTEK Projesi kapsamında geliştirilmiştir. Detaylı bilgi için: www.oztek.metu.edu.tr sayfasını ziyaret edebilirsiniz.



ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
MIDDLE EAST TECHNICAL UNIVERSITY



Özel Eğitim Öğrencilerine Yönelik Teknoloji ile Zenginleştirilmiş
Öğrenme Ortamları Kullanarak Temel ve Bilişsel Kavramların
Öğretimi ve Etkinliğinin Araştırılması



İÇİNDEKİLER

AKILLI OYUNCAK KULLANIM KILAVUZU.....	2
Uygulama Hakkında.....	2
Uygulamaya Başlamadan Önce	2
Kıyafet Görselleri	5
Nasıl Oynanır?	19
Kıyafet Kombinasyonları.....	19

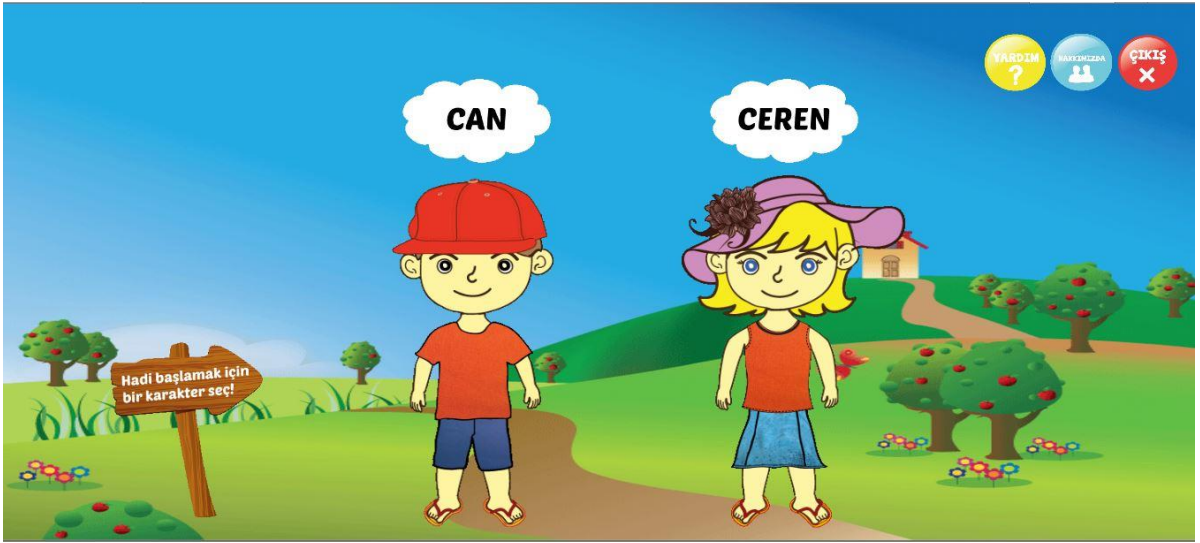
AKILLI OYUNCAK KULLANIM KILAVUZU

Uygulama Hakkında

Akıllı Oyuncak Projesi'nin temel amacı öğrenme gücünü çeken öğrencilere yardım etmektir. Öğrencilere, mevsimlere göre hangi kıyafetleri giymeleri gerektiğini anlatmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda da, dört mevsim için geliştirilen modüllerde hem "Hikaye" hem de "Oyun" adımları bulunmaktadır. "Hikaye" adımı öğrenciler öncelikle mevsimleri tanıyacak, mevsimin karakteristik kıyafetlerini öğrenecek ve mevsime göre hangi kıyafeti giymeleri gerektiğini görecekler. Daha sonra ise "Oyun" adımına geçip öğrendiklerinin uygulamasını yapacaktır. Bu adımda oyuncaklar ve öğrenci bire bir etkileşim içinde olacak ve uygulama öğrencilere süreçle ilgili geri-dönütler verecektir.

Uygulamaya Başlamadan Önce

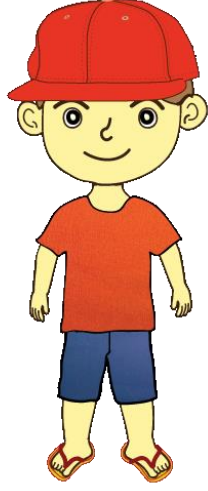
Akıllı Oyuncak uygulaması başlatıldığı zaman karşınıza "Karakter Seçim Ekranı" gelir. Kullanıcı, hedef kitlenin istek ve ihtiyacına göre karakter seçimini gerçekleştirir. Karakter seçimi yapmak için ilgili karakterin üzerine tıklanır. Örneğin, öğrenciniz/çocuğunuz kız ise Ceren'i, erkek ise Can'ı seçmeniz uygun olacaktır.



Karakter Seçim Ekranı

Uygulamada hedef kitlenin karşısına çıkacak olan ve hedef kitlenin uygulamaya başlamadan önce tanınması gereken görseller şunlardır:

- **Karakterler:** Uygulamada iki karakter bulunmaktadır. Erkek karakterin ismi “Can”, kız karakterin ismi ise “Ceren”dir.

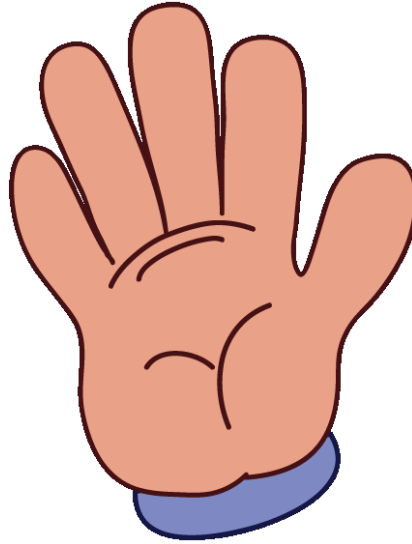


Can



Ceren

- **Karakter’in Eli:** Bu el görseli, öğrenciniz/çocuğunuz uygulamanın “Oyun” aşamasındayken kullanılır. öğrencinizin/çocuğunuzun giysileri bu ele vermesi gerekmektedir . Oyun sırasında, öğrencinizinden/çocuğunuzdan ilgili kıyafetleri alıp, Karakter’in Eli’ne vermesi istenecektir.



Karakter’in Eli

- **Butonlar:** Uygulama içerisinde, kullanıcıyı ilgili bağlantılara götüren butonlar bulunmaktadır. Bu butonlar şunlardır:

- Hikaye kısmına geçmek için “Hikaye” butonu:



- Hikaye kısmında iken hikayeyi duraklatmak için “Beklet” butonu:



- Hikaye kısmında iken hikayeyi sürdürmek için “Devam” butonu:



- Oyun kısmına geçmek için “Oyun” butonu:



- Geri gelmek için “Geri” butonu:



- Kullanım Kılavuzuna erişmek için “Yardım” butonu:



- **Kıyafetler:** Uygulamanın “Oyun” aşamasında kullanıcıların karakterin eline vermesi gereken ve içerisinde küçük çipler bulunan kıyafetler bulunmaktadır. Bu kıyafetler, oyuncak bebek kıyafeti şeklinde olup, gerçek boyutlarından daha küçük ancak temsil ettiği kıyafetin doku ve özelliklerini taşıyan bir yapıdadır. Uygulamada kullanılan kıyafetler şunlardır:

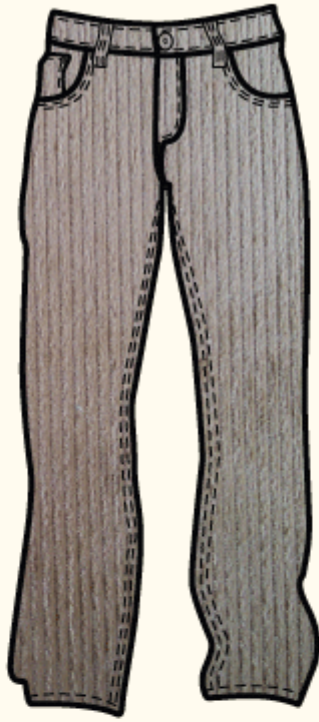
- Yaz mevsimi kıyafetleri:
 - Tişört - Şort
 - Kısa etek
 - Şapka
 - Terlik
- Kış mevsimi kıyafetleri:
 - Kazak
 - Mont
 - Kadife Pantolon
 - Bot
 - Bere
 - Eldiven
- İlkbahar mevsimi kıyafetleri:
 - Kot pantolon
 - Uzun etek
 - Ceket
 - Gömlek
 - Spor ayakkabısı
- Sonbahar mevsimi kıyafetleri:
 - Kot pantolon
 - Yağmurluk
 - Şemsiye
 - Çizme

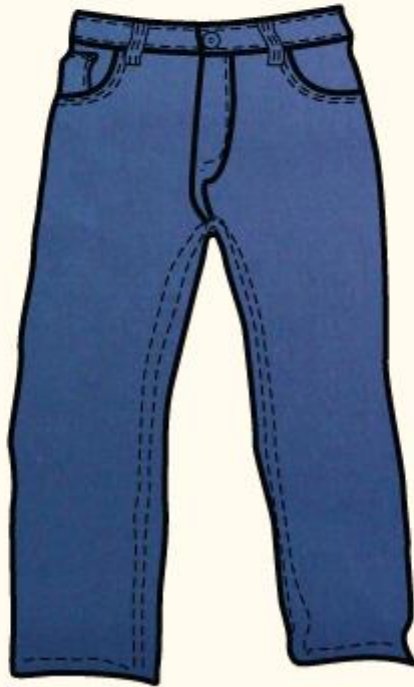
Kıyafet Görselleri

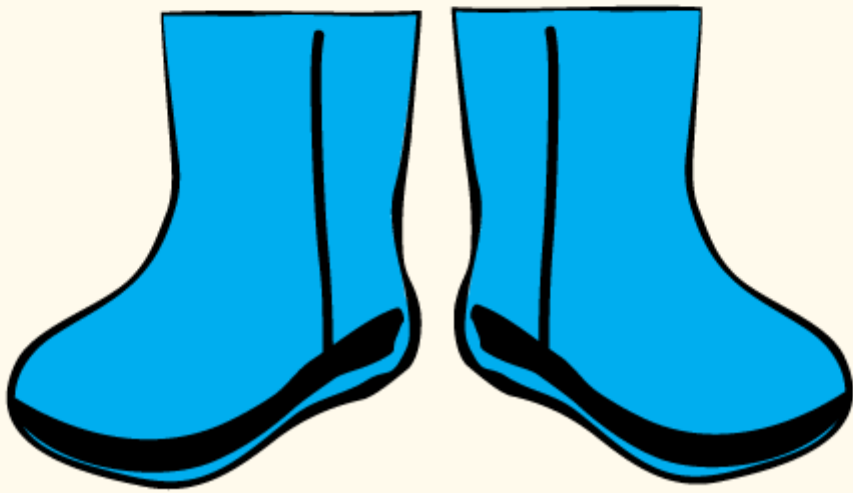
- Aşağıda bu kıyafetlerin büyük formatları bulunmaktadır. Uygulamaya geçmeden önce bu kıyafetlerin çıktısı alınarak ya da elektronik ortamda açılarak öğrenciniz/çocuğunuz ile isimlerini tekrar etmeniz faydalı olacaktır.





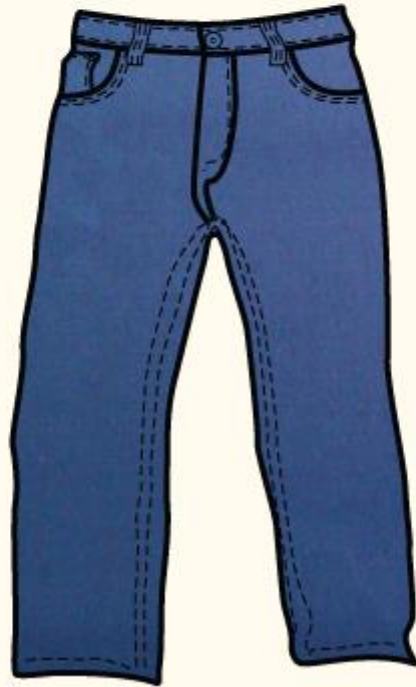
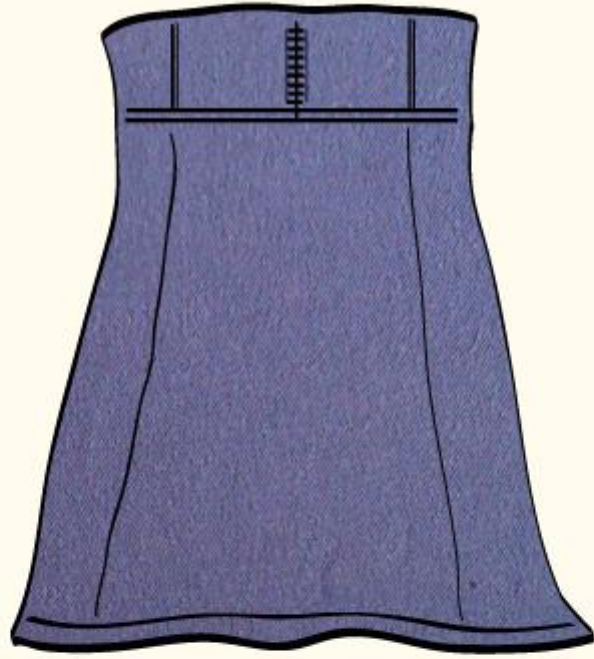


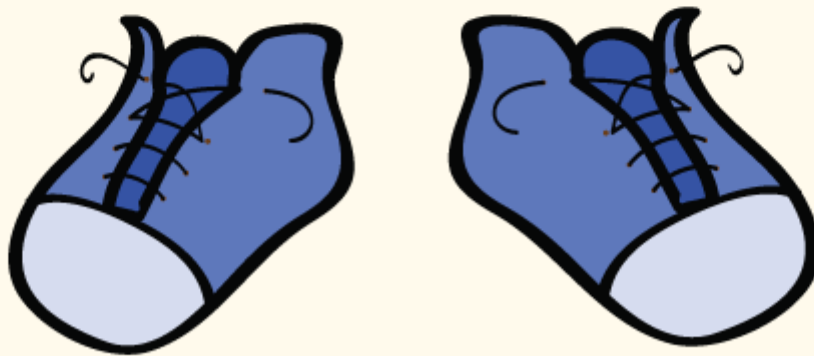




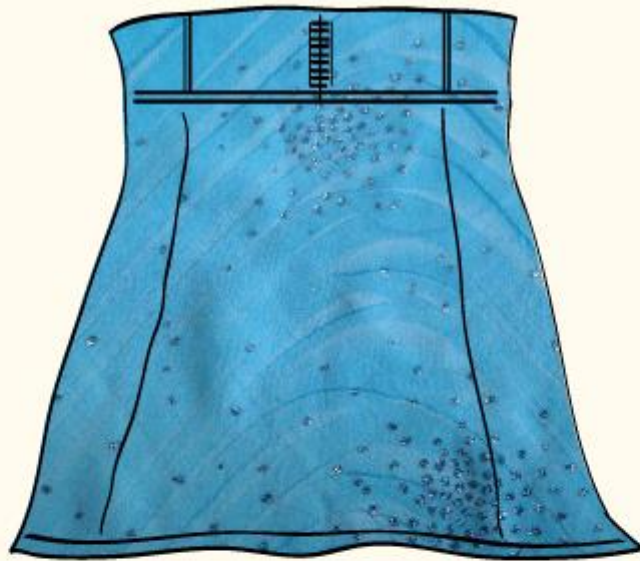


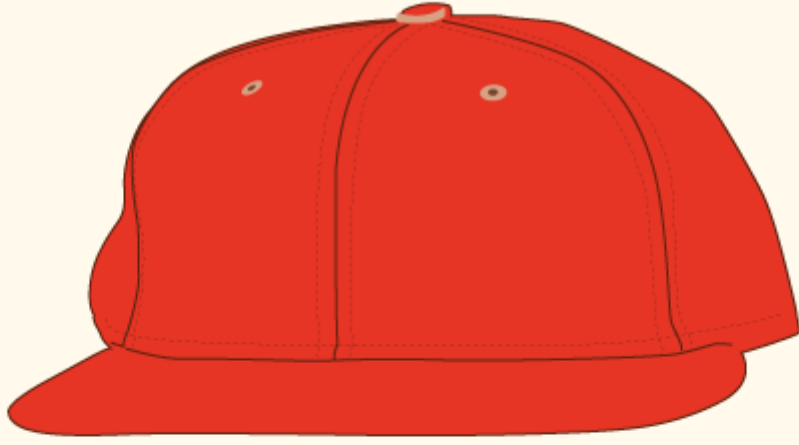












- **Mevsimler:** Uygulamada her mevsimi temsil eden arkaplan resimleri kullanılmıştır. Bu resimler, temsil ettiği mevsimin özelliklerine göre tasarlanmıştır.
 - Yaz mevsimi:



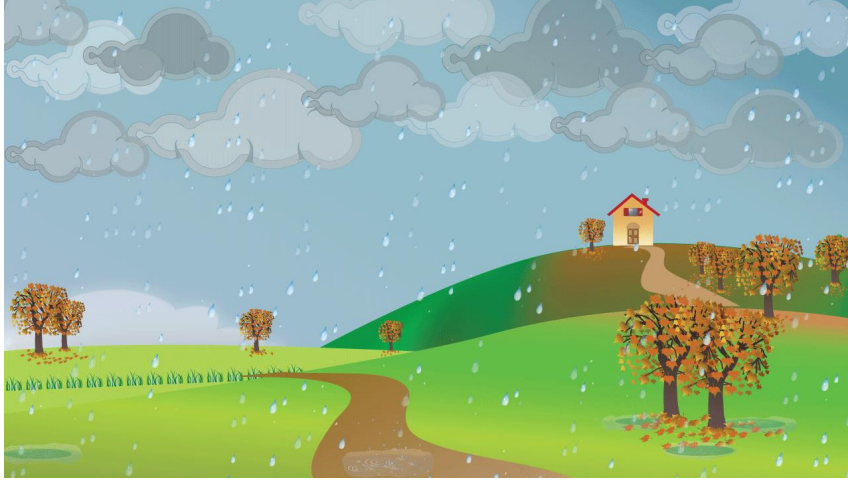
- Kış mevsimi:



- İlkbahar mevsimi:



- Sonbahar mevsimi:



Nasıl Oynanır?

Uygulamanın mentor öğretmen/veli tarafından açılması ve ilk olarak “Hikaye” adımının öğrencilere gösterilmesi beklenmektedir. **Hikaye adımının sonunda öğrencilerin oyun karakterini, ilgili mevsimi, mevsimin kıyafetlerini tanımış olduğundan emin olunmalıdır, gerekiyorsa hikaye birkaç kez daha izletilmelidir.** Daha sonra “Oyun” adımına geçilir. Mentor öğretmen aşağıdaki önerilen kıyafet kombinasyonlarını öğrencilerin önüne koyarak öğrencinin, doğru kıyafeti karakterin eline vermesini beklemelidir. Bu kıyafet kombinasyonlarının verilmesi zorunlu değildir. İstenilirse öğretmen farklı mevsimlere ait kıyafetleri de çocuğa verebilir. Aynı şekilde, öğretmen eğer zorluk seviyesini biraz daha arttırmak istiyorsa üç veya daha fazla kıyafeti de çocuğun önüne koyabilir. Oyun adımı, öğrencinin karaktere mevsimin bütün kıyafetlerini de giydirdikten sonra tamamlanır. Aşağıda önerilen kıyafet kombinasyonları görülmektedir.

Kıyafet Kombinasyonları

Yaz Mevsimi:

Can karakteri için:

- Tişört – Kazak
- Şort – Kadife Pantolon
- Bot – Terlik
- Şapka – Bere

Ceren karakteri için:

- Tişört – Kazak
- Kısa etek – Kadife Pantolon
- Bot – Terlik
- Şapka – Bere

Kış Mevsimi:

Can karakteri için:

- Kazak – Tişört
- Kadife Pantolon - Şort
- Mont – Yağmurluk
- Bere - Şapka
- Bot - Terlik

Ceren karakteri için:

- Kazak – Tişört
- Kadife Pantolon – Kısa etek
- Mont – Yağmurluk
- Bere - Şapka
- Bot - Terlik

Sonbahar Mevsimi:

Can karakteri için:

- Kot Pantolon – Şort
- Yağmurluk – Mont
- Çizme – Terlik
- Şemsiye – Bere

Ceren karakteri için:

- Kot Pantolon – Kısa Etek
- Yağmurluk – Mont
- Çizme – Terlik
- Şemsiye – Bere

İlkbahar Mevsimi:

Can karakteri için:

- Gömlek - Kazak
- Kot Pantolon – Kadife Pantolon
- Ceket – Mont
- Spor Ayakkabı – Bot

Ceren karakteri için:

- Gömlek - Kazak
- Kot Pantolon – Kadife Pantolon
- Ceket – Mont
- Spor Ayakkabı – Bot



NOT: Öğrenci, uygulamayı kullanırken öncelikle “**Hikaye**” kısmını tamamlayıp, en son değerlendirme amacıyla “**Oyun**” kısmına geçilmelidir. Hikaye adımının sonunda öğrencilerin oyun karakterini, ilgili mevsimi, mevsimin kıyafetlerini tanımış olduğundan emin olunmalıdır, gerekiyorsa hikaye birkaç kez daha izletilmelidir. Öğrenciye hikaye ile ilgili sorular sorulmalı, diğer öğretim aşamalarının da tamamlandığından emin olunmalıdır. “Oyun” aşamasının öğretime yönelik değil, değerlendirmeye yönelik olduğu unutulmamalıdır.