

BEŞ SOMUN EKMEK TARTIŞMA (T3)

S1
T3
D6
L1 P4

Odak üzerinde :

- Bilişimsel düşünme – Yaşam becerileri (D6)



Görev3: Nasıl bir çatışma çözülebilir mi ?

öğrenciler konuşmak hakkında tartışmak, münakaşa etmek ve yapmak yukarı

Onlar dramatize edin ve canlandırın verilen durum .

Odak Açık

- kritik düşünme
- Sosyal yetenekler
- Yurttaşlık

Sen olabilmek kullanmak the Harekete geçir! kartlar itibaren Fikir Pazarı

gelişimsel alanlar :

odakta :

- Sosyal yeterlilikler
- Metin anlama

ek olarak :

- Dikkat konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek gelişim

Nasıl ile çıktığı yönet :

Video kaydı alın dramatize edilmiş durum!

Fikir Pazarı – bazıları fikirler :

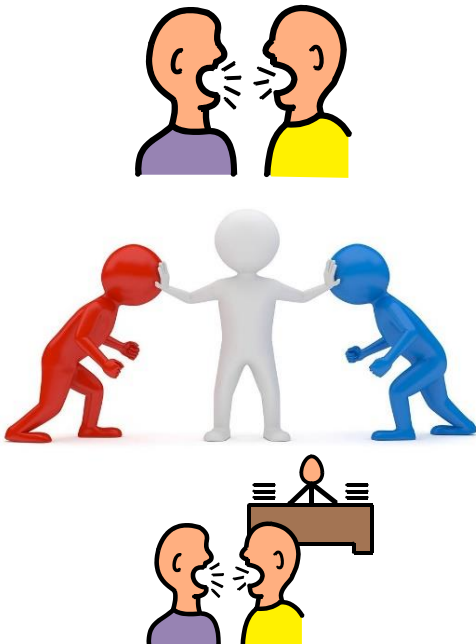
- Bir durumu bulun ve dramatize edin Neresi Sen kavga ile senin arkadaş!
- D Ramatize bir durum 2 farklı ile yönler: ne zaman Sen kavga ve ne zaman Sen yapmak yukarı!
- Bir mahkeme hayal edin ve dramatize edin iştirme!

İçin detayları farklı çözümler, bkz. Fikir sayfaları!

kesin durum kartlar!

Seçmek the odak O Sen istek the çocuklar ile anlaşmak ile ! Vermek onlara the uygun durum kart !

Yardım onlara ile inşa etmek the durum eğer gerekli !




BEŞ SOMUN EKMEK
 Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

S1
T3-4
L1

Bazı fikirler – Sorunları Çözme

Harekete geçin!

Genellikle ne hakkında tartışıyorsunuz? Geçen sefer ne hakkında tartıştınız? Bu sorunu nasıl çözdünüz? Çözümünden memnun musunuz?

Arkadaşınla tartıştığınız bir durumu düşün ve hayal et!

Harekete geçin!

Genel olarak tartışıyor musunuz yoksa orta mı? Başkalarıyla genellikle nasıl barışıyorsunuz? Genellikle tartışmayı çözmek için yardım ister misiniz?

İki farklı açıdan bir durumu hayal edin ve canlandırın: Tartışırken ve barıştığınızda! İki durumda davranışınızın farkı neydi?

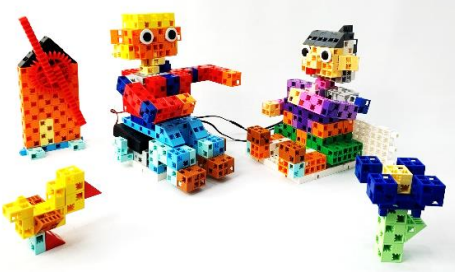
Harekete geçin!

Mahkeme ve dava ne anlama geliyor? Örneğe katılımcılar kimler olacak? Roller nedir? •

Mahkemede bir dava hayal edin ve canlandırın!

BEŞ SOMUN EKMEK TARTIŞMA (T3)

S1
T3
D6
L2 P3



Odak üzerinde :

- Bilişimsel düşünme – Yaşam becerileri (D6)

Dersin hedefleri :

- metin anlama
- sorun _ çözüme
- karar verme
- organize etmek grup iş



İkisi yoldaşlar biraz kaldı daha uzun gölgesi Söğüt onların dinlenmesi kemikler Sonra, sahip olmak konuştu hakkında bir bir şey ve bir başkası, üçü olan loan ekmeğe verdi _ iki paralar iki tane olan Stefan'a somunlar, şöyle diyor : "İşte kardeşim! bu senin paylaş. Yapmak Ne Sen beğenmek onunla sende iki tane vardı somunlar Bu yüzden Sen gerekir ile sahip olmak iki madeni paralar İçin kendimi tutuyorum, üç madeni paralar, çünkü bende üç tane vardı. somunlar the Aynı boyut gibi seninki gibi Sen biliyorum." "Nasıl Yapmak Sen figürü bu?" dedi Stefan hoşnutsuzca. "neden sadece iki madeni paralar ve değil iki buçuk her? Adamdı Olumsuz zorunlu ile vermek biz herhangi bir şey Daha sonra Ne istemek sahip olmak oldu mu ?" "ne istemek sahip olmak oldu mu?" cevap verdi loan "Yapardım sahip olmak içinde olmak Sonraki dünya için Benim üç ekmeğe ve sen için senin iki - ve bu hepsi Ancak şimdi, ekmeğe oldu paralı için ile the yabancı ve bizde para bizde cüzdanlar; ben ile Benim üç madeni paralar ve sen ile senin iki; her biri binaen ile the Sahip olduğumuz somun sayısı. ben yapmam Görmek Nasıl the para abilir belki daha adil olmak bölünmüş." Ah şimdi Benim arkadaş!" dedi Stefan the iki somunlar "Yapmıyorum kabul etmek ile senin yargılama İzin vermek biz almak the konu ile mahkeme ve irade sopa ile Her neyse the yargıç karar verir." "Tamam, gel birlikte. ile the mahkeme" dedi loan "eğer Sen vardır Olumsuz içerik eminim the yargıç irade kabul etmek her ne kadar benimle Ya sahibim Asla olmuştur hayatımdaki bir mahkemeye."

Ana özellikleri ve etkileşimleri __ karakterler

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
loan	oturur, tartışır	Taşınmak birlikte tartışmak ile her biri diğer
stefan	oturur, tartışır	

Nasıl ile kullanmak the karakter kart :

Her öğrenci onun içini doldurur sahip olmak Karakter kart

- yazılar the adı karakter
- onların özellikler , hareketler , tepkiler vb.
- toplar the unsurları çevre, diğer aksesuarlar, şeyler inşa edilecek
- üzerinde düşünür aşamaları, araç ve gereçler robotun binası

öğrenciler olabilmek daha fazla parça kullan

her bölümünün Karakter kart eğer gerekli !

stefan
loan

Oturmak
Artırmak onların kol
ses yay

5 somun ekmeğe
5 madeni para

Hikayenin ana
eylemleri
Bölmek metin bölümü
içine parçalar
liste yap hakkında
şeyler gerekli
Medya dosyaları
gerekli

Öneriler

- Sahip olmak the çocuklar kısa davranış durum oyunlarında tartışmalar ve tartışmalar. Tartışmak the dinamikleri ve tonu tartışmalar harekete geçti. Sahip olmak onlara video kayıtları yapın.
- Sahip olmak the öğrenciler toplamak hakkında bilgi edinin ve bir zihin haritası oluşturun. the türleri, aşamaları ve olası gibi bir tartışmanın sonuçları Peki gibi the ilişkiler arasında the tartışma ve tartışmacı
- Analiz et sanat eserlerinden alıntılar (edebiyat, gazetecilik, filmler, çizgi filmler, kukla oyunları, müzikaller, opera vb.) bulmak örnekler için tartışma türleri ve tonları.

Önerildi malzemeler

- Kamera, bilgisayar, projektör
- beyaz kağıt , kalem , klasör
- örnekler analiz

Karakter Görev Kartları	
 Adınız _____ Yaptığım şey: _____	
 Adınız _____ Robotunuzun şunları yapabildiğinden emin olun: _____	
 Adınız _____ Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____	
 Adınız _____ Üzerinde düşünün: _____	

BEŞ SOMUN EKMEK TARTIŞMA (T3)

S1
T3
D6
L3-4
P4

Önerildi malzemeler

- ArTeC Bloklar (en en az 112 adet set) ve ArTeC robotik ayarda (de en az 1 veya 2 Studuino anakart, 2 servo motorlar, 2 Buzzer, 2 Dokunma sensörler, 1 Ses sensör)
- Kullanılan videolar, çizgi film ve kukla oyunlarından alıntılar Açık the öncesi ders
- Zihin haritası veya Çizelge taslak şablon
- Hikaye şablonu
- kalem

Odak üzerinde :

- Bilişimsel düşünme – Yaşam becerileri (D6)

Dersin hedefleri :

- ince motor becerileri,
- sorun çözme,
- karar verme



Nasıl ile doldurun robotik kart ?

- Seçmek robotun “aktivitesi” ve programlama karmaşıklık binaen ile the Karakter görev kart gelişimsel amaç ve programlama seviye O uyar ile the çocuğun becerileri!
- Daha Robotik kartlar varsa doldurulabilir gerekli (için açıklama veya için farklılaşma).

Öneriler

- Tartışmak the dinamikleri tartışmalar kaydedildi ve üzerinde oynandı the öncesi ders
- Tartışmak hangi vücut duruşu bir argümanı
- Tartışmak Ne ses tonu bir argümanı
- Kol saati çizgi film ve kukla oyunlarından alıntılar nerede the karakterler vardır tartışmak ve sahip olmak the öğrenciler fark etme the karakterlerin beden dili O bir argümanı

Kol
Ağız
Yapmak gürültü
göster _ ekmek bölüm

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Prosesör	Sensörler	DC motor	Sesli sesler	Light sensör
ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok
ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____



İlgili içindeki konular Teknik köşe

- Programlama servo motor
 - Hareketli the kol verilene aç (3.a)
 - tekrarlanan hareketi kol birkaç kez (3.b)
 - senkron birkaç hareket servo motorlar (3.d)
- Test ve programlama Dokunmak sensör (4.a, 4.b, 4.c)
- Test ve programlama Ses sensör (4.a, 4.b, 4.c)
- LED'i kullanma (5.a, 5.b, 5.c)
- kullanma Zil (6.a, 6.b)
- kullanma fonksiyonlar (12.a)

Başlıyor ile move
(yükseltir ve indirir
kol) VEYA verir ses
otomatik olarak

PROG1

2 tartışmacı olabilmek
yükseltmek ve onları
hayal kırıklığına
uğratmak silah
sırasında yapımı sesler
ve olabilir cevap
vermek ile her biri
diğer

PROG2

Tartışmacı olabilmek
taşınmak onun ağız
duyguları göstermek,
“bağırarak” farklı ses
ve cevap ile the
öğrenci

PROG3

Münazaracılar
olabilmek olabilmek
taşınmak onların ağız
duyguları göstermek,
“bağırarak” farklı ses ve
cevap her biri diğer

PROG4

BEŞ SOMUN EKMEK TARTIŞMA (T3)

S1
T3
D6
L3-4
P4

Fikirler için robotlar Açık farklı programlama seviyeleri

Başlıyor ile move
(yükseltir ve
indirir kol) VEYA
verir ses
otomatik olarak

PROG1

2 tartışmacı olabilmek
yükseltmek ve onları
hayal kırıklığına
uğratmak silâh
sırasında yapımı sesler
ve olabilir cevap
vermek ile her biri
diğer

PROG2

Tartışmacı olabilmek
olabilmek taşınmak
onun ağız
duyguları
göstermek,
"bağırarak" farklı ses
ve cevap ile the
öğrenci

PROG3

Münazaracılar
olabilmek olabilmek
taşınmak onların ağız
duyguları göstermek,
"bağırarak" farklı ses
ve cevap her biri diğer

PROG4



Beden dili ve dinamikleri çekişme

P1 Çekişme gösterilen ile hareketler VEYA ses

Nasıl ile yapı:

- Tartışma servo hareketleri ile gösterilebilir motorlar
- periyodik yukarı ve aşağı hareketi kollar, sallanıyor the birkaç kez kafa VEYA
- yüksek sesle konuşmasını sağlamak için bir zil kullanılabilir
- Sahip olmak onlara yapmak sırayla, farklı "seslerde" sesler
- ikisi rakamlar vardır bağlı ile iki farklı anakartlar
- eylemler vardır etkinleştirildi ve devam etti otomatik olarak ile anahtarlama Açık robot

• P2 Münazaracılar gürültülü olmalı

- Tartışma hareketlerle gösterilebilir silah ve/veya kafa VE sesleri tartışmacılar
- periyodik yukarı ve aşağı hareketi kollar, sallanıyor the KAFA birkaç kez ile servo motorlar
- A Zil, tartışmacıların sesini yükseltmek
- ikisi rakamlar meli vermek farklı tonlar
- ikisi rakamlar vardır kontrollü ile the dokunma basın kukla gösterisindeki gibi sensörler
- ikisi rakamlar vardır bağlı ile the Aynı anakart



Duyguları gösterme sırasında münazara

P3 Tartışırken duyguları gösteren kişiyi oluşturun

- Ağız servo motor ile hareket
- ses çıkarmak buzzer ile
- Gözler parlayabilir ile LED'ler sinirlendiğinde
- Aktif bir sesle sensör

P4 İki tartışmacılar

- ikisi rakamlar vardır kontrollü ile the Aynı anakart
- ile ağız hareket ettirmek bir servo motor
- Yapımı farklı sesler ile b uzzerler
- Gözler parlayabilir ile LED'ler sinirlendiğinde
- ikisi rakamlar vardır kontrollü ile the dokunma basın kukla gösterisindeki gibi sensörler

