

BEŞ SOMUN EKMEK KARAR (T4)

S1
T4
D1
L1 P3

Odak Noktası:

- Metni anlama (D1)



Görev 1: Bir tartışma nasıl çözülür?

Öğrenciler tartışma, kavga etme ve barışma hakkında konuşurlar..
Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar.

Odak Noktası

- Eleştirel Düşünme
- Sosyal Beceriler
- Yurttaşlık

Fikir pazarındaki harekete geçin! kartlarını kullanabilirsiniz.

Gelişim alanları:

Odak Noktası:

- Sosyal Yeterlilik
- Metni anlama

Ayrıca

- Dikkat Konsantrasyonu
- Yaşam Becerileri
- Yetenek Geliştirme

Çıktı nasıl yönetilir?

Dramatize edilmiş durumun video kaydını alın!

Fikir Pazarı – Bazı Fikirler:

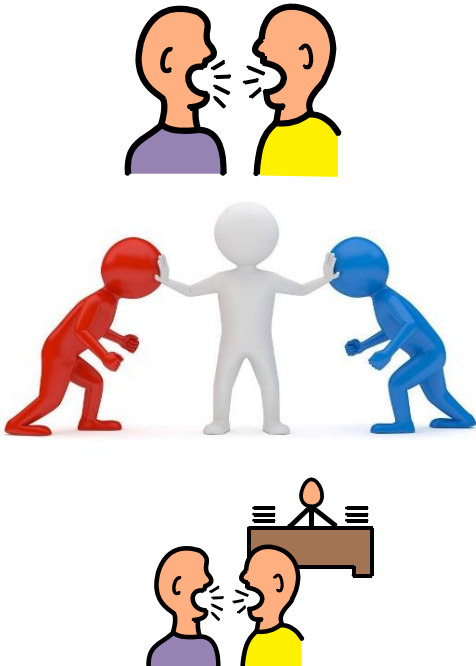
- Arkadaşlarınızla tartıştığınız bir durumu düşünün ve dramatize edin!
- Bu durumu iki farklı açıdan dramatize edin: kavga ettiğinizde ve barıştığınızda!
- Mahkemede bir duruşma hayal edin ve dramatize edin!

Farklı çözümlerin ayrıntılarını için Fikir Pazarı sayfalarına bakın!

Durum kartlarını kesin!

Öğrencilerin ilgilenmesini istediğiniz odağı seçin ve uygun durum kartlarını verin!

Gerektiğinde durumu oluşturmalarına yardımcı olun!



 **RIDEX**
Erasmus+ İhtisatî Eğitim Programı
Development of Migration and Turkey Citizens

 Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BEŞ SOMUN EKMEK


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 barışyorsunuz? 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 katılımcıları kimler olacak? Rollerini nedir?

Mahkemede bir dava hayal edin ve canlandırın!

BEŞ SOMUN EKMEK KARAR (T4)

S1
T4
D1
L2 P3



Böylece, tartışmalarını mahkemeye taşımak niyetiyle gittiler. Ve adliyenin olduğu bir yere geldiklerinde, hakimin karşısına çıktılar ve olayı kendi bildikleri gibi anlattılar. Yargıç, davayı dikkatle dinledikten sonra Stefan'a sorar: "Yani loan'ın önerdiği para paylaşımından memnun değil misiniz?"

"Hayır Sayın Yargıç," dedi hoşnutsuz Stefan. "Gezgin verdiğimiz somun ekmeğin parasını almaya niyetimiz yoktu; ama bize biraz para verdiğine göre, eşit olarak bölmeliydik. Neyin adil olduğuna dair fikrim bu". "Eğer bu bir adalet meselesiye" dedi yargıç, "o zaman loan'a bir bozuk para verecek kadar iyi olun."

"Bu beni şaşırttı Sayın Yargıç," dedi hoşnutsuz Stefan. "Buraya adaletin yerine geldiğini görmeye geldim ve yasayı bilen Sayın Yargıcın beni daha da şaşırttığını görüyorum. Son hüküm böyle olacaksa Allah yardımcımız olsun!"

"Sana öyle geliyor," dedi yargıç sessizce, "ama durumun böyle olmadığını göreceksin. İki somun ekmeğin mi vardı?"

"Evet. Bende iki tane vardı."

"Stefan'ın üç somun ekmeği mi vardı?"

"Evet. Üç tane vardı."

"Biraz önce bana hepinizin aynı miktarda yediğinizi söylediniz; bu doğru mu?"

"Bu doğru, Sayın Yargıç"

"İyi. Şimdi her şeyi açıklığa kavuşturalım, böylece her birinizin ne kadar somun ekmeği yediğini bilelim: Stefan, ilk başta iki somununuz vardı. Diyelim ki her bir somun üç eşit parçaya bölündü, kaç parçanız oldu?"

"Altı parçam oldu, Sayın Yargıç"

"Ve loan'ın, ilk başta üç somun ekmeği varsa?"

"Dokuz parçası olacaktı, Sayın Yargıç."

"Şimdi toplamda kaç parça yapar? dokuz ve altı?"

"On beş parça yapar, Sayın Yargıç."

"On beş parça ekmeği kaç kişi yedi?"

"Üç kişi, Sayın Yargıç."

"Şimdi kaç parçanın olduğunu hatırlamaya çalış."

"Altı, Sayın Yargıç."

"Ama altı parça yemedin değil mi?"

"Beş, Sayın Yargıç."

"Peki kaç parçan kalmış oldu?"

"Sadece bir, Sayın Yargıç."

"Arkadaşınızın kaç parçası olduğunu hatırlıyor musunuz?"

"Dokuz, Sayın Yargıç."

"Peki kaç parçasını yemişti?"

"Beş, benim yediğim kadar."

"Kaç parçası kaldı peki?"

"Dört, Sayın Yargıç."

"Güzel! Şimdi şunu netleştirelim. Demek istediğin, sadece bir parçan kaldı, arkadaşının da dört parçası; Şimdi, bir senin bir parçan ve arkadaşının dört parçası ile birlikte beş parça yapar mı?"

"Kesinlikle beş yapar, Sayın Yargıç."

"Gezginin o beş parçayı yediği ve onlar için size beş bozuk para verdiği doğru mu?"

"Evet öyle, Sayın Yargıç."

"Bu yüzden size sadece bir bozuk paranın ödenmesi gerekiyor Stefan. Geriye sadece bir parça kaldı ve bu onu bir bozuk paraya satmakla aynı şey. Arkadaşına gelince, loan'ın dört bozuk parası olmalı çünkü dört parçası kalmıştı. Şimdi, arkadaşınıza bir bozuk para verecek kadar iyi olun. Ve eğer bunun haksızlık olduğunu düşünüyorsanız, o halde Tanrı'nın adaletini beklemelisiniz ve O'nun farklı bir hüküm verip vermeyeceğine bakın."

Başka bir çözüm olmadığını gören Stefan, isteksizce arkadaşına bir bozuk para geri verdi ve yüzü kızarak yargıca teşekkür etti. Ancak karara şaşırarak loan, yargıca teşekkür etti ve şöyle dedi: "Her yerde böyle doğru kararlar veren yargıçlar olsaydı, haksız olanlar asla hukuka başvuramazlardı. Ve sözde avukatlar, artık boş konuşmalarıyla geçimlerini sağlayamayacakları için ya dürüst iş yapacaklar ya da aklıktan öleceklerdi. Ve iyi insanlar barış içinde yaşayacaklardı!"

Odak Noktası:

• Metni Anlama (D1)

Dersin Hedefi:

- Sosyal Beceriler
- Problem Çözme
- Karar Verme
- Grup Çalışması
- Düzenleme

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşimler
loan	Tartışır, paraları ve ekmekleri bölüşür	Birlikte hareket edin, birbirinizle tartışın
Stefan	Tartışır, paraları ve ekmekleri bölüşür	Yargıç onlara kızdığı anda sessiz kalırlar
Yargıç	Bozuk paraları ve ekmekleri böler	Tartışmacılara kızar



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en azından 112 adetlik set)
- Sanat ve el sanatları malzemeleri
- Beyaz kağıt, kurşun kalem, klasör
- Farklı renklerde vinyetler

BEŞ SOMUN EKMEK KARAR (T4)

S1
T4
D1
L2 P4



Odak Noktası:

- Metni Anlama (D1)

Dersin Hedefi:

- Metni Anlama
- Problem Çözme
- Karar Verme
- Grup Çalışması Düzenleme

Prosedür için Öneriler:

- Her öğrenci Ioan, Stefan ve Yargıcin mantıksal argümanlarını özetlemek için bir şema çizmeye çalışmalıdır. Çizimler son derece yararlıdır, çünkü durumları görsel olarak temsil ederler. Yargıç tarafından izlenen çeşitli adımları açıkça göstermek için bir dizi skeç oluşturmayı önerebilirsiniz.
- Tartışma da önemlidir: Parayı Ioan ve Stefan arasında bölüştürmek için adil bir yöntem ne olabilir? Etik, mantık ve matematiği dahil edin.
- Üç rol gereklidir: biri yargıç yaratmak için çalışır, biri ortamı (mahkeme salonu) yaratmak için çalışır, biri de önceden hazırlanmış karakterlere özellikler eklemek için çalışır (ses, ışıklar, vb.). Öğrenciler tercih ettikleri görev için talepte bulunabilirler.
- Sonunda, tüm öğrenciler önceki derslerde yaratılan tüm çeşitli karakterleri ve ortamları birleştirmek için işbirliği yapmalıdır. Ayrıca, bazıları çalışmanın dokümantasyonu için nihai formatı oluşturmakla sorumlu olmalıdır

Dahil olmak için Özel Öneriler:

- Genel olarak, tartışmadan sonra insanlar rakipleriyle temas kurmaktan kaçınma eğilimindedir. Öğrencilerin, engelli insanların (yapmaları gerektiği gibi) engelleriyle ilgili olarak yaptıkları gibi, iyileştirme için olası bir geri bildirim olan yenilgiyi kabul üzerine düşüncelerini sağlayın

Karakter kartı nasıl kullanılır:

Her öğrenci kendi karakter kartını kullanır:

- Karakterin adı yazılır
- Özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevre unsurlarını, diğer aksesuarları ve yapılacak şeyleri toplar
- Robotun yapısının aşamalarını, araçlarını ve malzemeleri düşünür

Öğrenciler, gerekirse daha fazla karakter kartı kullanabilirler



Adınız _____

Yaptığım şey: _____



Adınız _____

Robotunuzun şunları yapabildiğinden emin olun: _____



Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____



Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

Stefan
Ioan
Yargıç
Ekmek Bölüşümü

Tartışma
Mahkemede düzen çağırısı
Bozuk Para/Ekmekleri paylaşırma

Mahkeme salonunun bölümleri ve ayarlanması, mahkeme duruşmasının karakterleri

Hikayenin ana eylemleri
Metin bölümünü parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeylerle ilgili bir liste yapın
Medya dosyaları gerekli

BEŞ SOMUN EKMEK KARAR (T4)

S1
T4
D1
L3-4
P4



Önerilen Malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adetlik set) ve ArTeC robotik seti (en fazla 2 Studuino anakartı, 3 servo motor, 10 LED – 5-5 iks renk, 3 dokunmatik sensör, 1 siren)
- Mahkeme salonlarının resimleri
- Zihin Haritası veya Grafik taslak şablonu
- Hikaye şablonu
- kalem

Odak Noktası:

- Metni anlama (D1)

Dersin Hedefi:

- Küçük kas becerileri
- Problem çözme,
- Karar verme

Robotik kart nasıl doldurulur?

- Karakter görev kartına, gelişim amacına ve öğrencinin becerilerine uygun programlama düzeyine göre robotun "aktivitesini" ve programlama karmaşıklığını seçin.
- Gerektiğinde daha fazla Robotik kart doldurulabilir (açıklama veya farklılaştırma için).

Öneriler

Ekmek Bölüşümü

- Bölme robotunu planlamak için son dersteki ekmek bölme şemasını kullanın.
- Robotu planlamadan önce bloklarla modelleyin.
- Olası görselleştirmeler için beyin fırtınası yapın.

Mahkeme

- Yargıcın özelliklerini (kıyafet, araçlar, davranışlar, işlevler) ve ortamı (mahkeme salonu) listeleyin.
- Son ders sırasında toplanan bilgileri kullanın.
- Duruşma sırasındaki etkileşimler hakkında konuşun (kim konuşabilir, nasıl tartışabilirler, vb.).

Kol
Ağız
Ses Çıkarır
Ekmeğin bölünmesini gösterir

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok
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?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun çalışmasını göstermek için çizim yapacağım.

Teknik köşedeki ilgili konular

- Servo motoru programlama
 - Kolun belirli bir açığa hareket ettirilmesi (3.a)
 - Kolun birkaç kez tekrarlanan hareketi (3.b)
- Dokunma sensörünün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- LED kullanımı (5.a, 5.b, 5.c)
- Siren kullanımı (6.a, 6.b)
- Değişkenlerin Kullanımı (11.a)
 - Koşullu Dallanma (11.2)
 - Sayım (11.c)
- Fonksiyonları kullanma (12.a)

Ekmeğin ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Bloklarıyla yaparak gösterin ArTeC bloklarından mahkeme salonunu yapın.

PROG1

Ekmeğin ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Blokları ve LED'lerle yaparak gösterin Tartışmacılar ve yargıç kollarını kaldırıp indirebilir

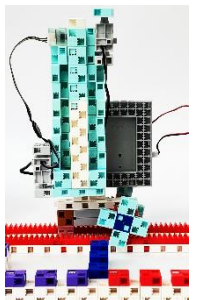
PROG2

Ekmeğin ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Blokları ve LED'lerle yaparak gösterin İki kişi hareketlerle tartışabilir ve yargıç sessizlik talep edebilir

PROG3

Robot bozuk paraları dağıtabilir ve sayabilir. İki kişi hareketlerle tartışabilir ve yargıç tekrar sessizlik talep edebilir

PROG4



BEŞ SOMUN EKMEK KARAR (T4)

S1
T4
D1
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler



Ekme ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Bloklarıyla yaparak gösterin ArTeC bloklarından mahkeme salonunu yapın.	Ekme ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Blokları ve LED'lerle yaparak gösterin Tartışmacılar ve yargıç kollarını kaldırıp indirebilir	Ekme ve bozuk paraların bölünmesini ArTeC Blokları ve LED'lerle yaparak gösterin İki kişi hareketlerle tartışabilir ve yargıç sessizlik talep edebilir	Robot bozuk paraları dağıtabilir ve sayabilir. İki kişi hareketlerle tartışabilir ve yargıç tekrar sessizlik talep edebilir
PROG1	PROG2	PROG3	PROG4

Ekme ve Bozuk Para Bölüşümü

P1 Ekme ve Bozuk paraların bölünmesini görselleştirin

Nasıl yapılır:

- Ekme için farklı renklerde küpler kullanın
- Yeterince büyük bir ekme yapın (böylece her birini 3 parçaya ayırabilirsiniz)!

P2 Bozuk paraların bölünmesini görselleştirin

Nasıl yapılır:

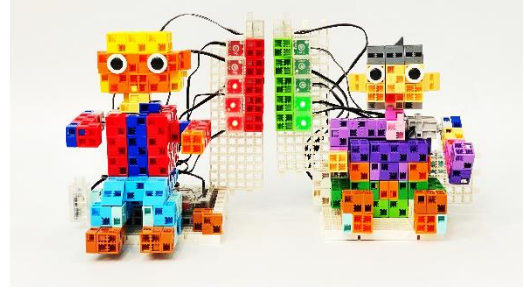
- Ekme için küpler kullanın. İoan ve Stefan'ın yaptığı gibi bölün.
- LED ışıklar dikkati yönlendirmek için iyidir!
- 5-5 LED'li ve 1 dokunmatik sensörlü 2 robot kullanın. İlk robot İoan'ın paralarını gösterir, ikinci robot Stefan'ın paralarını gösterir.
- Her iki robot için de, dokunmatik sensöre ilk basış İoan'ın paraları nasıl bölüneceğini, ikincisi Stefan'ın nasıl bölüneceğini, üçüncüsü ise kararı gösterir.

P3 Ekme bölme işlemini görselleştirin

- Ekme için küpler, bozuk paralar için de LED kullanın. Ekmeği İoan ve Stefan'ın yaptığı gibi bölün.
- LED ışıklar dikkati yönlendirmek için iyidir!
- 2 renkli 10 LED'li ve 1 dokunmatik sensörlü 1 robot kullanın. 2 renk İoan'ın ve Stefan'ın bozuk paralarını gösterir.
- Dokunmatik sensöre ilk basış İoan'ın paraları nasıl bölüneceğini gösterir, ikincisi Stefan'ın nasıl bölüneceğini gösterir, üçüncüsü ise kararı gösterir.

P4 Bozuk para bölme robotu

- Küpleri iki gruba ayırabilen bir robot yapın
- Robot her iki gruba ayırdığı küpleri saymalıdır.
- Robotunuza 1 dokunmatik sensör bağlayın - dokunmatik sensöre ilk basış İoan'ın paraları nasıl bölüneceğini, ikincisi Stefan'ın nasıl bölüneceğini, üçüncüsü ise kararı gösterir.



Mahkemedeki Tartışma

P1 Mahkeme salonu ve insanları yapın

Nasıl yapılır:

- Çevreyi, dekorları ve karakterleri yapmak için küpleri kullanın

P2 Tartışanlar ve mahkemedeki yargıç

2 tartışmacı ve yargıç yapın

Hepsi servo motorlarla kollarını yukarı ve aşağı hareket ettirebilmelidir

Hareketi başlatmak için dokunma sensör kullanın (kukla gösterisindeki gibi)

P3 Yargıcın talep ettiği gibi tartışmacılar konuşmayı bırakmalı

- Tartışma, kolların ve/veya başın hareketiyle VE tartışmacıların sesiyle gösterilebilir
- Kolların periyodik olarak aşağı yukarı hareket ettirilmesi, servo motorlarla başın birkaç kez sallanması ve tartışanların sesini yükseltmek için bir siren kullanın
- İki tartışmacı aynı anakarta bağlıyken, yargıç başka bir anakarta bağlıdır

- Yargıç, belirli bir süre sonra tokmağını bir dokunmatik sensöre vurur - bu, sirenden gelen seslerinin durmasına neden olur

P4 Yargıcın talep ettiği gibi tartışmacılar konuşmayı bırakmalı

- P3'teki gibi, ama salon sessizliğe büründüğünde bitmeyecek. Yargıç tokmağını vurduktan sonra sessizlik oluşuyor ve kısa bir süre sonra tekrar tartışmaya başlıyorlar
- Yargıç tokmağını bir kez daha vurur.
- Robotlar kapatılana kadar devam eder.