

# ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T2)

S10  
T2  
D1  
L1 P3

## Odakta:

- Metin anlama (D1)



### Görev1: Manzara neye benziyor?

Öğrenciler peyzajın unsurlarını yaratırlar. Gerçek ve komik manzara arasındaki farkları tartışın.

#### Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya sadece çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

### Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından Bina Ortamı
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma.

**Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!**



### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- Uzamsal yönelim
- İnce motor beceriler
- Yaratıcılık

#### Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Doğa Bilimleri
- Yetenek geliştirme

### Görev2: Bir fare neye benziyor?

Öğrenciler hareketli ağız ve uzuvları olan bir fare yaparlar.

#### Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya sadece çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

### Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından bir fare oluşturma
- Karton fareyi kesme ve bağlama
- Çizim serisi
- Animasyon editörü.

**Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!**

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

#### Ayrıca:

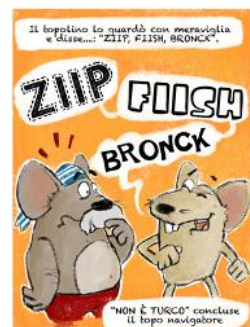
- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Çizim, BT
- Yetenek geliştirme



### Çıktı nasıl yönetilir?:

Resimleri duvara, büyük bir postere asın ve çocuklardan kendi karar verdikleri bir kurala göre düzenlemelerini isteyin.

Nesneleri düşmeye karşı korumak için bir gardiropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!



# ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T2)

S10  
T2  
D1  
L2 P3



Bir keresinde beyaz ve sarı un çuvallarıyla dolu bir değirmende avlanmaya gittiler. Fareler dışlerini o mannanın içine batırdılar ve parça parça çiğneyerek şöyle devam ettiler: crik, crik, crik, tüm farelerin çiğnediklerinde yaptığı gibi. Ama çizgi film faresi, "Crik, screk, schererek" derdi. "En azından, lütfen, kibar insanlar gibi yemek yemeyi öğrenin," diye mırıldandı gezgin fare. "Eğer bir gemide olsaydık, şimdiye kadar denize atılmış olurdun. bir ses çıkardığının farkında mısın, değil misin?" "Crengih," dedi çizgi fare ve kendini bir mısır çuvalına doldurmaya geri döndü. Denizci daha sonra diğerlerine bir işaret yaptı ve onlar hızla kaçtılar, yabancıyı kaderine terk ettiler, asla eve dönüş yolunu bulamayacağından emindiler

## Odakta:

- Metin anlama (D1)

## Dersin amaçları:

- metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Grup Çalışmasının Düzenlenmesi

## Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

| Karakter      | Özellik                                     | Etkileşim              |
|---------------|---------------------------------------------|------------------------|
| Fare          | Yiyor, etkileşime giriyor, çiğniyor         | Birbirinizle konuşun   |
| The navigator | Yürür, yer, etkileşime girer                |                        |
| Diğer fareler | Yürür, yer, etkileşime girer, kaçar, çiğner | Vattelapesca ile konuş |

## Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- Karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevrenin unsurlarını toplar, Diğer aksesuarlar, inşa edilecek şeyler
- Aşamalar, araçlar ve malzemeler üzerinde düşünür robotun binasının.

**Öğrenciler, gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilir!**

Fare  
Navigator  
Fare

Yemek  
Etkileşim

Değirmen  
Un çuvaları  
Dış mekanlar

Hikayenin ana  
eylemleri Gerekli  
medya dosyaları  
Metin segmentini  
parçalara ayırın  
İhtiyaç duyulan  
şeyler hakkında bir  
liste yapın

## Öneri.

- Öğrencilerinizle farelerin ne yediğini tartışın
- Öğrencilerinizle farelerin neden zararlı olduğunu tartışın
- Öğrencilerin farklı kültürlerdeki sofrada adabı örneklerini toplamalarını sağlayın
- Öğrencilerin fare davranışı üzerine yapılan deneyler hakkında bilgi toplamasını sağlayın (örn. labirent))



## Karakter görev kartları


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Yaptığım şey: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

# ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T2)

S10  
T2  
D1  
L3-4  
P4



## Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 parça set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet Dokunmatik Sensör, 1 adet LED, 1 adet servo motor, 2 adet DC motor)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye Hikayesi
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem
- Kirpi hareketlerinin videosu

## Odakta:

- Metin anlama (D1)

## Dersin amaçları:

- metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Hareketi ifade etmek

## Robotik kart nasıl doldurulur?

Robotun "etkinliğini" ve programlama karmaşıklığını, Karakter görev kartına, gelişimsel amaca ve çocuğun becerilerine uyan programlama seviyesine göre seçin. Gerekirse daha fazla Robotik kart doldurulabilir (açıklama veya farklılaştırma için)).

## Öneri

### Yürüyüş.

- Hareketlerin nasıl yapıldığını tartışın
- Bir fareyi taklit etmek için birlikte bazı hareketler yapın
- Çocuklara hareketli anatomik modelleri gösterin
- ArTeC Blocks'tan hareketli bacaklar, kollar veya ağızla basit bir figür oluşturun.
- Yeme.
- Ağzı hareket ettirme hareketlerini taklit edin, böylece gerçek gibi görünür.

## Beden Ağız Yürümek

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

|             |                      |                |        |                     |
|-------------|----------------------|----------------|--------|---------------------|
| 1x DC Motor | 1x Dokunmatik Sensör | 1x Servo Motor | 1x LED | 1x IR Fotoreflektör |
|-------------|----------------------|----------------|--------|---------------------|

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| Adım | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 4    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 5    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 6    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 7    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 8    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 9    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 10   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

İste: Robotumun nasıl çalıştığına: \_\_\_\_\_

Yatay olarak temsil edilebilir (7.a)

Yatay olarak temsil edilebilir (7.b)

## Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması (2.a, 2.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması.
  - Aynı veya farklı düğmelere veya Dokunmatik Sensörlere basarak DC motorları başlatma ve durdurma(4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması.
  - Bir servo motora monte edilmiş hareketli elemanlar belirli bir açıda(3.a)
- IR Fotoreflektör Kullanma.
  - IR fotoreflektörün test edilmesi (7.a)
  - Engelleri tespit etme (7.b)
- LED'i kullanma(5.a)
  - Yanıp sönen (5.b)

Çizgi Roman Faresi ve Navigator Fare eksenel olarak çalıştırılır. Küçük fareler, doğrudan pillere bağlı bir DC motor tarafından tahrik edilir.

PROG1

Bir kukla tiyatrosuna monte edilen oyuncular, Dokunmatik sensörler tarafından teker teker hareket ettirilebilir.

PROG2

Aktörler aynı anda ancak zıt yönlerde hareket eder. Peynirin üzerine monte edilen LED yanıp söner.

PROG3

Çiğneme, yatay olarak hareket eden bir çene ile temsil edilir. Comic Mouse bir servo motor üzerinde hareket eder

PROG4

# ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T<sub>2</sub>)

S10  
T2  
D1  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Çizgi Roman Faresi ve Navigator Fare aksel olarak çalıştırılır. Küçük fareler, doğrudan pillere bağlı bir DC motor tarafından tahrik edilir.

PROG1

Bir kukla tiyatrosuna monte edilen oyuncular, Dokunmatik sensörler tarafından teker teker hareket ettirilebilir.

PROG2

Aktörler aynı anda ancak zıt yönlerde hareket eder. Peynirin üzerine monte edilen LED yanıp söner.

PROG3

Çiğneme, yatay olarak hareket eden bir çene ile temsil edilir. Comic Mouse bir servo motor üzerinde hareket eder

PROG4



## Kukla gösterisi

### P1 Depodaki fareler.

- Sahneyi sersemletmek için baltalarla inşa edilmiş karakterler.
- Küçük fareler, doğrudan 1 DC motor tarafından tahrik edilen bir yapı olarak hareket ettirilebilir.

### P2 Kukla tiyatrosu.

- Bir kukla tiyatrosu inşa edin. Paravan üzerine biri yatay diğeri dikey olmak üzere 2 adet DC motor monte edilmiştir.
- Comic Mouse ve Navigator Mouse, 2 DC motora monte edilmiştir ve 1'e 1 Dokunmatik sensör ile bağımsız olarak hareket ettirilebilir.
- Peynirin üzerine monte edilmiş merkezi olarak yerleştirilmiş beyaz bir LED, herhangi bir Dokunmatik sensöre basıldığında yanar.
- Rakamlar hareket eder ve Dokunmatik sensöre basıldığı sürece LED yanar.

### P3 Heyecan verici mekaniklere sahip kukla tiyatrosu.

- Çizgi Roman Fare ve Navigator Fare, mafsallı bir mekanizma üzerine inşa edilmiştir.
- Mekanizma 1 DC motor tarafından tahrik edilir, bu nedenle aynı anda ancak zıt yönlerde hareket ederler.
- Peynirin üzerine monte edilmiş beyaz LED yanıp söner.
- Sahne, Dokunmatik sensöre basıldığında başlar ve basma düğmesi basılı tutulduğu sürece hareket eder.

### P4 DC ve servo motorlu kukla tiyatrosu.

- Bir kukla tiyatrosu inşa edin. 1 adet DC motor, 1 adet servo motor ve 1 adet IR fotoreflektör ekran üzerine monte edilmiştir
- Comic Mouse bir servo motorla eğilir.
- Navigator Mouse'un çenesi, DC motor ve tahrik rayları ve dişli ile yatay olarak hareket eder.
- Sahne, bir IR Fotoreflektörün önüne yerleştirilen bir nesne tarafından harekete geçirilir. LED, Comic Mouse'un hareketiyle aynı anda yanıp sönmeye başlar ve servo motor hareket ettiği sürece beyaz LED yanıp söner.

