

ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T2)

S10
T2
D3
L1 P3

Odakta:

- Uzamsal yönelim (D3)



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

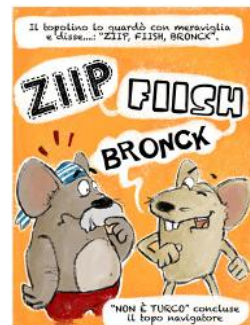
Ayrıca:

- 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
D3
L1 P4

Odakta:

- Uzamsal yönelim (D3)



Görev 3: Sizi anlamayan biriyle nasıl iletişim kurabilirsiniz?

Öğrenciler iletişim ve diller hakkında konuşuyor.

Hiç gülündü mü? Hiç boğaya uğradın mı?

Öğrenciler, zorbalığa uğrama veya alay edilme deneyimleri, koşullar, tepkiler, çözümler ve duygular hakkında konuşurlar.

Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar.

Act it out'u kullanabilirsiniz! Fikir Pazarı'ndan kartlar.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Durum kartlarını kesin!

Çocukların uğraşmasını istediğiniz odağı seçin!
Onlara uygun durum kartını verin!

Gerekirse durumu inşa etmelerine yardımcı olun!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal beceriler.
 - Kapsayıcılık stratejileri
 - İletişim stratejileri
 - Empati.
- Metin anlama

Ayrıca:

- Yaşam becerileri

Çıktı nasıl yönetilir?:

Dramatize edilmiş durumun video/ses kaydını alın!

Görev4: Bir labirent inşa edin:

Bir labirent inşa edin, labirentte bir oryantiring oyunu oynayın!

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi üretebilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Karton kutular, ahşap tahtalar kullanabilirler. Çivi, spatula, iplik, kauçuk, yapıştırıcı vb. (I2)
- Sınıfta, örneğin mobilya, kutu kullanarak veya bahçede dallar, kum, taş kullanarak bir labirent inşa edebilirler.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Binaların inşa edilirken ve bittiğinde fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Uzamsal yönelim
- İnce motor beceriler
- Yaratıcılık
- Sosyal beceriler

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu – Sanat ve el sanatları
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?:

Tamamlanan fotoğrafları çevrimiçi bir depoda veya bir duyuru panosuna basılı olarak düzenleyin. Çocuklar not almışlarsa veya başka fikirleri varsa, bunları şu şekilde ekleyin:well.

ÇİZGİ ROMAN FARE VATTELAPESCA, KÖYÜN APTALI(T2)

S10
T2
D3
L2 P3



Bir keresinde beyaz ve sarı un çuvallarıyla dolu bir değirmende avlanmaya gittiler. Fareler dişlerini 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:

- Uzamsal yönelim (D3)

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
D3
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:

- Uzamsal yönelim (D3)

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:

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?

İsteğim: _____

Robotumun nasıl çalıştığı: _____

Yatay olarak hareket eden bir çene ile temsil edilir. Comic Mouse bir servo motor üzerinde hareket eder

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(T₂)

S10
T2
D3
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

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



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.

