

ÇİZGİ ROMAN FARE ŞANS LI BİR MAÇ (T3)

S10
T3
D5
L1 P3

Odakta:

- Sosyal beceriler (D5)



Görev 1: Sizi anlamayan biriyle nasıl iletişim kurabilirsiniz?

Öğrenciler iletişim ve diller hakkında konuşuyor.

Bir gruptan dışlandığınızı/dışlandığınızı hissettiğinizde nasıl hissediyorsunuz?

Öğrenciler içerme ve dışlama ve bu durumla ilgili deneyimleri (olası nedenler, tepkiler, çözümler) hakkında konuşurlar.

Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırılar.

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. Stratejiler
 - Empati.
- Metin anlama.

Ayrıca:

- Yaşam becerileri

ÇİZGİ ROMAN FARE S10 T3 L1

Bazı fikirler- Yanlış anlaşılmasın hissetmek- Gülmeyi hissetmek

Harekete geçin!
Siz ve arkadaşlarınız bir durumu hayal edin ve dramatize edin.
Sorumu nasıl çözersiniz? Diliği anlamayan biriyle iletişim kurmak için ne kullanabilirsiniz?

Harekete geçin!
Bir grup insandan dışlandığınız bir durumu hayal edin ve dramatize edin (nedene de hayal edin).
Durumu değiştirmek için ne yapabilirsiniz? Bir çözüm bulun!

Harekete geçin!
Hiç gülünmüştü? Nasıl hissettin?
Deneyiminizi arkadaşlarınızla paylaşın ve bu davranışın benlik algınıza ve sosyal ilişkilerinize etkisini düşünün.
Bir zorbalık veya siber zorbalık durumu hayal edin ve dramatize edin ve bir çözüm bulun!



Çıktı nasıl yönetilir?:

Dramatize edilmiş durumun video/ses kaydını alın!

Görev 2: Dilini bilmediğiniz bir ülkede nasıl iletişim kurardınız?

Öğrenciler yabancı bir ülkede ihtiyaç duyacakları şeyleri toplarlar.

Bu ihtiyaçlar için kendi işaret dillerini oluştururlar.

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:

- Yeni bir ortamda ihtiyaçlar hakkında beyin fırtınası yapmak
- İşaret dili türlerinin toplanması
- Sahne yapımı.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Tüm beceriler
- Yaşam becerileri
- Algoritmik düşünme
- Dikkat
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu - Sanat, Bilişim
- Yetenek geliştirme

ÇİZGİ ROMAN FARE ŞANS LI BİR MAÇ (T3)

S10
T3
D5
L2 P5



Bir süre fare
çığnemeye devam etti.
Sonunda yalnız
olduğunu anladığında,
yolu aramak için çok
karanlıktı ve geceyi
değirmende geçirmeye
karar verdi. Uykuya
dalmak üzereydi,
karanlıkta iki sarı
trafik ışığı yandı, bir
avcının dört pençesinin
uğursuz hisirtisi
duyuldu. Bir kedi!

"Kabak!" dedi küçük
fare ürpererek.
"Gragrragnau!" diye
cevap verdi kedi. Aman
tanrım, bu bir çizgi
roman kedisiydi!
Gerçek kedi kabilesi,
düzgün bir şekilde
miyavlayamadığı için
onu kovmuştu.
İki metruk birbirlerine
sarıldılar, sonsuz
dostluk yemini ettiler
ve bütün geceyi çizgi
romanların tuhaf diliyle
sohbet ederek
geçirdiler.
Birbirlerini harika bir
şekilde anladılar.

Odakta:

- Sosyal beceriler (D5)

Dersin amaçları:

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

Öneri.

- Hareketlerin nasıl yapıldığını tartışın. Birlikte bazı hareketler yapın ve çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır.
- Çocukların birbirlerine sarılmanın farklı yollarını denemelerini sağlayın.
- Fare ve kedinin neden birbirlerini anlayabildiklerini tartışın. İletişimin temelleri nelerdir?
- Bir arkadaşlık için neyin iyi bir temel olabileceğini tartışın.
- Karanlıkta nasıl bir yol bulunabileceğini tartışın
- ArTeC Blocks'tan hareketli bacakları, kolları veya ağız olan basit bir fare figürü oluşturun

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
Kedi

Uykuya dalmak
Etkileşim

Değirmen
Un çuvalları
Dış mekanlar

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

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Fare	Yiyor, etkileşim e giriyor	Birbirinizle konuşun
Kedi	Yürür, etkileşim e girer	

Karakter görev kartları

1. Adınız _____
Yaptığım şey: _____

2. Adınız _____
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

3. Adınız _____
Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

4. Adınız _____
Üzerinde düşünün: _____

PROG4

ÇİZGİ ROMAN FARE ŞANSLI BİR MAÇ (T3)

S10
T3
D5
L3-4
P7

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Comic Fare, motorla çalışan bir cihazdır. Çizgi Roman Kedi baltalarla hareket ettirilebilir.

PROG1

Comic Fare ve Comic Cat, Dokunmatik sensörlerle de kontrol edilebilir. Her iki robotun da bir Buzzer'ı var.

PROG2

Çizgi Roman Fare, Çizgi Roman Kedi'ye yaklaşıp ve birbirlerinin programlarını açarlar.

PROG3

Çizgi Roman Fare, Çizgi Roman Kedi'ye kadar gider. Kedi, sarıldığını göstermek için fare düğmesini açar.

PROG4



Bir araya gelme

P1 Kuklacılık.

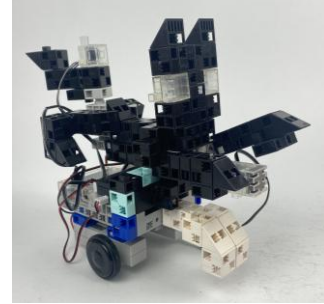
- a.) Doğrudan tahrikli, DC motorla çalışan Çizgi Roman Faresi, Çizgi Roman Kedi'ye doğru yuvarlanır.
- b) Bir robot arabasına monte edilmiş bir Çizgi Roman Faresi oluşturun. Programlanan Cartoon Mouse açıldığında otomatik olarak başlar ve Comic Cat'e ulaşana kadar 5 saniye ileri doğru hareket eder..

P2 Dokunmatik sensörler tarafından kontrol edilen karakterler.

- Çizgi Roman Fareyi P1 b'deki gibi oluşturun), 2 Dokunmatik sensör, 1 Buzzer takılı.
- Comic Mouse, bir Dokunma sensörüne basıldığında başlar ve diğer Dokunma sensörüne basıldığında durur ve Zil tiz bir ton çalar.
- Bir robot arabasına monte edilmiş, 1 basmalı düğme, 1 servo motor, 2 LED ve 1 Buzzer takılı bir Çizgi Roman Kedi yapın.
- Çizgi Roman, düğmeye bastığınızda başlar ve sabit bir süre için ileri doğru hareket eder.
- Daha sonra durur ve boynuna takılan servo motor başını sağa sola hareket ettirirken, gözlerindeki 2 adet led yanar ve Buzzer kısa bir süre çalar.

P3 Kızılötesi Sensör Güdümlü Robot.

- Çizgi roman faresini P1 b'deki gibi oluşturun), 2 IR fotoreflektör, 1 basma düğmesi, 1 servo motor, 1 Buzzer takılıdır.
- IR Fotoreflektör, fareyi Comic Cat'e yönlendirmek için farenin her iki tarafına da yerleştirilmiştir.
- Dokunmatik sensöre basıldığında robot duracak, ardından kuyruktaki servo motor ve Buzzer açılacaktır.
- Çizgi Romandaki Kediye P2'ye göre inşa edin. 1 adet IR fotoreflektör, 1 adet buton, 1 adet servo motor, 2 adet led ve 1 adet Buzzer bağlanmıştır.
- Çizgi Roman, Çizgi Roman Fareyi bir IR sensörü ile algılar. Bu olduğunda, kedinin kuyruğuna yerleştirilmiş servo motoru, gözlerinde yanıp sönmeye başlayan 2 LED'i ve Buzzer'ı çalıştırır.



P4 Komik Kedi pençeleri ile tokatlamak.

- Comic Mouse, P3'teki ile aynı yapıya ve işleve sahiptir, ancak Dokunmatik sensörüne Comic Cat tarafından basılır.
- Çizgi Romalı Kedi'yi bir arabaya monte et. Ön ayak ve kuyruk bir servo motor üzerine monte edilmiş, 1 adet IR Fotoreflektör, 2 adet LED, 1 adet Buzzer takılmıştır.
- Comic Cat'e monte edilen IR fotoreflektör, Comic Mouse'u algıladığında, ön bacağına yerleştirilmiş servo motoru çalıştırır ve ardından fare düğmesine dokunabilir.
- Bu sırada kuyruğunda bulunan servo motor, gözünde bulunan 2 adet led ve Buzzer devreye girer.

