

PAUL SOKAK ÇOCUKLARI MAÇUN KULÜBÜ(T1)

S3
T1
D6
L1 P3

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)



Görev1: Kendinizi bir kulüp kurduğunuzu hayal edin!

Bu ne anlama geliyor? Bir kulüp için önemli olan nedir? Katılımcıları nasıl seçerdiniz?

Çalışma şeklini, rollerini ve sembollerini planlayın!

Öğrenciler bir kulübü kulüp yapan şeyin ne olduğunu tartışıyor.

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:

- Bir kulübün özelliklerini toplama
- Anayasasını yazmak
- Organizasyondaki rollerin planlanması
- Patates veya lastik damga oluşturma
- Bayrağını ve mührünü oluşturmak

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

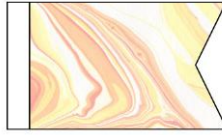
Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- İnce motor beceriler
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu konsantrasyonu - Vatandaşlık
- Yetenek geliştirme



Görev 2: Bir yüz duyguları nasıl gösterir?

Farklı duygulara sahip yüzler yaratın!

Öğrenciler yüz şablonunu oyun hamuru ile süslerler. Duyguları gösterirler.

Un, tuz, su ve boyadan kendi oyun hamurlarını yapabilirler.

Her çözüm iyidir!

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

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Farklı duygulara sahip yüzler yaratmak
- Yüz şablonları
- Oyun hamuru tarifi

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

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

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu konsantrasyonu - Çizim, Sanat ve El Sanatları
- Yetenek geliştirme



<https://bit.ly/3sGRgSb>



Çıktılar nasıl yönetilir?:

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

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

PAUL SOKAK ÇOCUKLARI MACUN KULÜBÜ(T1)

S3
T1
D6
L2 P3



"Anladığım kadarıyla siz çocuklar bir tür Macun Kulübü kurmuşsunuz. Şimdi, o zaman, kim yaptı?"
 Devam eden sessizlik. Sonra ürkek bir ses: "Weisz'di!"
 "Çok iyi. Devam edelim" dedi. "Diyelim ki önce bana macunun ne olduğunu söyledin?" Cevap olarak Weisz bir cepten büyük bir top çıkardı ve masanın üzerine koydu. Bir süre ona baktı, sonra neredeyse duyulmaz bir tonda ilan etti: "Bu macun."
 "Peki bu ne olabilir?" diye sordu profesör
 "Bu, camcılar tarafından pencere camlarını sabitlemek için kullanılan bir tür macun. Cam üzerine bulaştırıyor ve biz de tırnaklarımızla kazıyarak çıkarıyoruz."
 "Peki bunu bir araya getirdin mi?"
 "Hayır efendim. Burası kulübün mülkü."
 "Profesörün gözleri büyüdü:" Bu nasıl? Weisz biraz daha cesurlaşarak şöyle açıkladı: "Bu, gördüğünüz gibi efendim, tüm üyeler tarafından toplandı ve yönetim kurulu beni resmi vasi olarak atadı. Ondan önce, aynı zamanda sayman olan Kolnay'dan sorumluydu. Ama kurumasına izin verdi. Onu asla çiğnemedi."
 "Yapılan bu mu?"
 "Evet efendim. Aksi takdirde zorlaşır ve o zaman daha fazla sıkamazdık. Her gün çiğnerdim."
 "Neden sen?"
 "Çünkü tüzükte, başkanın kulüp macununu kurumasını önlemek için günde en az bir kez çiğnemesi gerektiği yazıyor... Burada Weisz gözyaşlarına boğuldu. Sızlanarak ekledi: "Ve ben artık başkanım..."
 Atmosfer gergindi. Profesör sert bir şekilde şöyle dedi: "Bu büyük balo için yeterince nerede toplandınız?"
 Daha fazla sessizlik. Profesör Kolnay'a baktı: "Kolnay, nereden aldın?"
 Kolnay, sanki samimi bir itirafta bulunarak meselelere yardımcı olmak istiyormuş gibi cevabını verdi: İlk parçayı Weisz aldı. İşte o zaman kulübü organize ettik. Bir gün babasıyla birlikte ata binmeye gitti ve arabanın camlarındaki macunu sıyırdı. Bundan kısa bir süre sonra oditoryumun penceresi kırıldı ve oraya gittim ve bütün öğleden sonra camcı gelene kadar bekledim ve işi bitirip gidene kadar izledim. O gittikten sonra macunu kazıdım ve çıkardım. Ama onu kendim için çalmıyordum. . . Kulüp içindi. . . için. . . cl-uh-uh-uh-b..."
 O da ağlıyordu.
 "Ağlamayın", dedi Profesör Rác.
 Ama Kolnay hiçkırma hiçkırma ağlayarak devam etti. Weisz ona fısıldadı: "Bağırmanı kes!" Ve o da gözyaşlarına boğuldu.
 Bu toptan gevezelik Profesör Rác'ı sempati duymaya sevk etti. Huzursuzca purosunu üfledi.

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin amaçları:

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



Öneri .

- Macunun ne anlama geldiğini tartışın
- Putty Club'ın gerekliliklerini, son derste öğrenciler tarafından planlanan gerekliliklerle karşılaştırın
- Aşağıdakilerin ne anlama geldiğini tartışın/zihin haritası oluşturun: bir kulübe ait olma, sorumluluk, sadakat
- Bir çetenin anayasasını yazın
- Çocuklara hareketli anatomik modelleri gösterin (çiğneme)

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri.

Karakter	Özellik	Etkileşim
Profesör Rác	Konuşu -yor	Çocuklarla konuşuyor
Weisz Belediyesi	Macun çiğniyor, konuşuyor, ağlıyor	Profesör Rác ile konuş.
Kolnay Belediyesi	Macun çiğniyor, konuşuyor, ağlıyor	Ağlamak, birbirleri tarafından teşvik edildi
Hile	Pencerelerden macun sıyrır	

Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- Karakterin adını yazar
- Özellikleri, hareketleri, tepkileri
- Çevrenin unsurlarını toplar, Diğer aksesuarlar, inşa edilecek şeyler
- Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür.

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


Karakter görev kartları


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

Profesör Rác
Weisz, Kolnay
Hile

Konuşmak
Çiğnemek
Ağlamak
Pencereden macun kazıyın

Masa
Macun
Puro
Anayasa
Hazine

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

PAUL SOKAK ÇOCUKLARI MACUN KULÜBÜ(T1)

S3
T1
D6
L3-4
P4



Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (P3 2 için en az 18 adet) Studuino anakart, 2 adet servo motor, 1 adet LED, 1 adet Buzzer, 1 adet Ses Sensörü, 1 adet IR Fotoreflektör)
- Ağızların anatomik modelleri veya resimleri
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin amaçları:

- ince motor becerileri,
- Problem çözme,
- karar verme
- beden imajı,
- Duyguların ifadesi

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 ayırt etme için).

Öneri.

Çiğneme

- İnsan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışın
- Bazı çiğneme hareketlerini birlikte yapın ve çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır
- Çocuklara hareketli anatomik modelleri gösterin
- ArTeC Blocks'tan hareketli bir ağızla basit bir figür oluşturun

Ağlama

- Ağlamanın özelliklerini toplayın!
- Gözyaşlarının robot tarafından nasıl gösterilebileceğini tartışın

Ağız
Ağlamak

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

--	--	--	--	--

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Proje Adı	Proje İçeriği	Proje Durumu
PROG1	Ağız hareketi	Yapıldı
PROG2	Otomatik olarak çiğner ve çiğnerken ağlar	Yapıldı
PROG3	Macun çiğniyor ve ağlıyor (gözyaşı ve ses). Macun ağızına konulduğunda çiğnemeye başlar.	Yapıldı
PROG4	Ağızına macun konulduğunda çiğnemeye ve ağlamaya (gözyaşı ve ses) başlar. Macun çıkarıldığında çiğnemeyi ve ağlamayı bitirir.	Yapıldı

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşedeki ilgili konular

- Servo motorun programlanması.
 - Ağız belirli bir açıya hareket ettirmek (3.a)
 - Ağızın birkaç kez tekrarlanan hareketi (3.b)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Bir nesneyi algılamak için bir IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Ses sensörünün test edilmesi ve programlanması (9.a)
 - Robotu sesli olarak harekete geçirme (9.b)
- LED'i kullanma (5.a)
 - Yanıp sönen (5.b)
- Buzzer'ı Kullanma (6.a)

Ağızını yukarı ve aşağı hareket ettirerek macun çiğniyor

PROG1

Otomatik olarak çiğner ve çiğnerken ağlar

PROG2

Macun çiğniyor ve ağlıyor (gözyaşı ve ses). Macun ağızına konulduğunda çiğnemeye başlar.

VEYA
Bir çocuk ağlar ve diğeri ağladığını duyduğunda çiğnemeye ve ağlamaya başlar

PROG3

Ağızına macun konulduğunda çiğnemeye ve ağlamaya (gözyaşı ve ses) başlar. Macun çıkarıldığında çiğnemeyi ve ağlamayı bitirir.

PROG4

PAUL SOKAK ÇOCUKLARI MAÇUN KULÜBÜ(T1)

S3
T1
D6
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Ağzını yukarı ve aşağı hareket ettirerek macun çiğniyor

PROG1

Otomatik olarak çiğner ve çiğnerken ağlar

PROG2

Macun çiğniyor ve ağlıyor (gözyaşı ve ses).
Macun ağzına konulduğunda çiğnemeye başlar
VEYA
Bir çocuk ağlar ve diğeri ağladığını duyduğunda çiğnemeye ve ağlamaya başlar

PROG3

Ağzına macun konulduğunda çiğnemeye ve ağlamaya (gözyaşı ve ses) başlar. Macun çıkarıldığında çiğnemeyi ve ağlamayı bitirir.

PROG4



Macunu çiğnemek ve ağlamak

P1 Hareketli bir mout ile bir kafa inşa edinh.

Nasıl inşa edilir:

- Robotik olmadan hareketli parçalarla elde edilebilir.

P2 Çiğneyen ve ağlayan bir insan oluşturun.

- Programlanabilir hareket için servo motoru kullanın!
- Çiğneme, ağzın servo motor ile aşağı yukarı hareket ettirilmesidir.
- Ağlamak bir LED ile yanıp sönüyor.
- Bütün bunlar, robotun aktivasyonundan kapatılana kadar gerçekleşir.

P3 Bir sensör tarafından etkinleştirilen çiğneme ve ağlama yapan bir kişi oluşturun.

- Programlanabilir hareket için servo motoru kullanın!
- Çiğneme, ağzın servo motor ile aşağı yukarı hareket ettirilmesidir
- Ağlamak, bir LED ile yanıp sönmek ve Buzzer ile ses vermektir
- Robot, macunu simgeleyen bir blok ağzına konulduktan sonra çiğnemeye ve ağlamaya başlar ve kapanana kadar çiğnemeye devam eder.
- VEYA
- Buzzer ile ağlayabilen bir kafaya sahip bir robot daha yapın
- Çiğneme kafası, Ses Sensörü diğer kafanın sesini algıladığında çiğnemeye ve ağlamaya başlar.

P4 Macun ağzındayken çiğneyen ve ağlayan bir insan oluşturun.

- Bir sensör (IR Fotoreflektör), macunun ağzına konulup konulmadığını ve çıkarılıp çıkarılmadığını algılayabilir
- Çiğneme, 2 servo motorun karmaşık bir senkronize hareketi ile ağzı yukarı ve aşağı hareket ettirmektir
- Ağlamak, bir LED ile yanıp sönmek ve Buzzer ile ses vermektir

