

ORMAN KİTABI KIRMIZI ÇİÇEK (T3)

S4
T3
D9
L1 P3

Odakta:

- Yaratıcılık, yetenek geliştirme (D9)



Görev 1: "Ateş yakın", bir meşale yapın!

Bir ateşin neye benzediğini hayal etmeli, nasıl ateş yakılacağını tartışmalı. Ateşin ne zaman düşman, ne zaman dost olduğunu, kendinizi ve çevreyi nasıl güvende tutacağınızı tartışın (yangın başlatma kuralları)

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Çarşısı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi üretebilir veya çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler (I5):

- Çizim
- Macun
- Tuz ve un hamuru
- Kil
- Odun
- Kağıt, krep kağıt
- Tekstil, iplik
- Tuvalet kağıdı, kağıt havlu rulosu
- el feneri



Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- İyi motor yetenekleri
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Konu – çevre eğitimi
- Yetenek Geliştirme

Görev 2: Ateş dansını izle!

Kendi ateş dansınızı tasarlayın ve gerçekleştirin!
Ateşi temsil edecek aksesuarlar oluşturun!

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler (I5):

- Ateş jonglörünün hareketlerini gözlemleyin, taklit etmeye çalışın
- Ortak bir koreografi geliştirmeye çalışın
- Hazırlanan meşaleyi dansa dahil edin (muhtemelen aydınlatma ile - örneğin el feneri)

Dansın geliştirilirken ve tamamlandıktan sonra bir videosunu çekin. Hakkabazın hareketlerini ne kadar iyi taklit ettiğinizi analiz edin.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal beceriler
- İyi motor yetenekleri
- mekansal oryantasyon
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Yetenek Geliştirme



<https://www.firemagic.hu/dzsungel-tuzzsonglor-tutztanc/>

<https://www.youtube.com/watch?v=1jnAbY-CLHg>

Çıktı nasıl yönetilir:

Tamamlanan fotoğrafları çevrimiçi bir depoda veya bir ilan panosuna basılmış olarak düzenleyin. Çocuklar not almışsa veya geriye kalan başka fikirleri varsa, onları da ekleyin.

ORMAN KİTABI KIRMIZI ÇİÇEK (T3)

S4
T3
D9
L2 P3

"Çabuk vadideki erkeklerin kulübelerine in," dedi Kara Panter Bagheera, "ve orada yetiştirdikleri Kırmızı Çiçekten biraz al ki zamanı geldiğinde benden ya da Baloo'dan bile daha güçlü bir dostun olsun. ya da Sürüden seni sevenler. Kırmızı Çiçek al..,"

Kırmızı Çiçek Bagheera ateşi kastediyordu, ancak ormandaki hiçbir yaratık ateşi gerçek adıyla çağırılmaz. Her hayvan ondan ölesiye korkarak yaşar ve onu tarif etmenin yüzlerce yolunu bulur.

"Kırmızı Çiçek mi?" dedi Mowgli. "Alacakaranlıkta kulübelerinin dışında yetişiyor. Biraz alacağım."

Mowgli sıçrayarak uzaklaştı.

Kulübelerden birinin penceresinin önünde durdu. Yüzünü pencereye yaklaştırdı ve şöminede yanan ateşi izledi. Adamin karısının gece kalkıp onu siyah yumrularla beslediğini gördü. Sabah olup da sis bembeyaz ve soğuk olduğunda, adamin çocuğunun içi toprakla sıvalı hasır bir çömleği alıp kızgın kömür topaklarıyla doldurduğunu, battaniyenin altına koyduğunu ve bahçeye bakmak için dışarı çıktığını gördü. inekler Köşeyi döndü ve çocukla karşılaştı, tencereyi elinden aldı ve çocuk korkuyla ulurken sisin içinde gözden kayboldu.

Tepenin yarısında, ceketinin üzerinde ay taşları gibi parıldayan sabah çiğiyle Bagheera ile karşılaştı.

"Akela ıskaladı," dedi panter. "Dün gece onu öldürürlerdi ama sana da ihtiyaçları vardı. Tepede seni arıyorlardı."

"Sürülmüş toprakların arasındaydım. Hazırım. Bak!" Mowgli ateş kabını kaldırdı.

- Çocuklarla Mowgli'nin eylemlerinin ahlaki etkilerini tartışın (ateşi çalmak), niyetlerinin nedenini ve etkisini tartışın (neden yangın)

Odakta:

- Yaratıcılık, yetenek geliştirme (D9)

Dersin hedefleri:

- metni anlama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasını organize etmek



Öneriler

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın.
- Eski toplumlarda ateşin rolünü birlikte tartışın
- Ateşle ilgili bilgilerini toplayın
- Hayvanlar aleminde (sürü lideri) hiyerarşinin ne anlama geldiğini, insanlar için geçerli olup olmadığını ve nasıl olduğunu birlikte tartışın.

Karakter	Özellik	Etkileşim
Mowgli		Yangını izler Kırmızı Çiçeği alır, çocuktan alır
Bagheera	ceketinin üzerinde ay taşları gibi parlayan sabah çiyleri	Tavsiye verir Mowgli'den korkuyor Yangından korkar
Çocuk		Kömürleri taşır Korku içinde çılgınlık atıyor

Karakter kartı nasıl kullanılır:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- çevrenin unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- robotun inşasının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür

Öğrenciler her birinden daha fazla parça kullanabilirler. gerekirse Karakter kartının bir parçası!

Karakter görev kartları

✂

Adınız: _____

İnşa ediyorum: _____

✂

Adınız: _____

Robotunuzun şunları yapabildiğinden emin olun: _____

✂

Adınız: _____

Ayrıca olmalı: _____

✂

Adınız: _____

Üzerinde düşünün: _____

Mowgli

Baloo

Kırmızı çiçek
Kulübe
Tencere

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

S4
T3
D9
L3-4
P4



- ArTeC blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robot seti (en az 1 veya 2 Studuino anakart, 2 DC motor, 1 servo motor, 2 LED, 1 Buzzer, 6 Dokunmatik Sensör)
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

- problem çözme
- karar verme
- planlama

- Çocuklarla ateşin robotik araçlarla nasıl temsil edilebileceğini tartışın
- ArTeC bloklarından hareketli vücut parçalarıyla figürler oluşturun

Robotik görev kartı

Robotumuz adı: _____

Robotum için ihtiyaç olan parçalar:

Motor	Kontrolör	DC Motor	Kuvvet kaynağı	Light sensör

İhtiyaç olan parçaları seçti
Çalıştırma
İhtiyaç olan parçaları seçti
Çalıştırma
İhtiyaç olan parçaları seçti
Çalıştırma

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

Nasıl kuruyordum?	Nasıl yapıyordum?	Nasıl yapıyordum?	Nasıl yapıyordum?	Nasıl yapıyordum?	Nasıl yapıyordum?
İşte ...	...	... nasıl çalışacağı:	... nasıl çalışacağı:	... nasıl çalışacağı:	... nasıl çalışacağı:

- Servo motorun programlanması
 - Mowgli çömelir, bir şeyin arkasına saklanır (3.a)
 - Alev alev tasviri (3.b)
- Bir düğmeye basılarak başlatılan olaylar dizisi (4a)
- Kızılötesi Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Bir nesneyi algılamak için IR fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Ses Sensörünün test edilmesi ve programlanması (9.a)
 - Robotu sesle etkinleştirme (9.b)
- LED'i kullanma (5.a)
 - Yanıp sönen meşale (5.b)
 - Feneri yakmak (5.c)
- Buzzer ile kulübeden gelen sesler (6.a)
- Rastgele titreyen közler (10)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

ORMAN KİTABI KIRMIZI ÇİÇEK (T3)

S4
T3
D9
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Kulübedeki ve Mowgli'nin elindeki LED'ler yangını temsil ediyor.

PROG1

Kulübeden ateş çıkmak. Sensörsüz Mowgli İpuç -ları.

PROG2

Uzaktan kumandalı Mowgli, küçük çocuktan ateşi (LED) çalar.

PROG3

Mowgli ve küçük çocuk robot otomatik olarak çalışıyor

PROG4



Mowgli ateşi alır

P1 Kulübede kıvılcımlar

- Kulübe, Mowgli ve çevre, bir robota bağlı ortak bir tahta üzerine inşa edilmiştir.
- Kulübenin penceresinde ve Mowgli'nin elinde 1-1 kırmızı LED var. Mowgli'nin kolları bir aks ile hareket ettirilebilir.
- Robot açıldığında, LED'ler otomatik olarak yanar. Yanıp sönen LED'ler yangını temsil eder.
- P2 Mowgli köye iner**
- Kulübe ve Mowgli ayrı bir robot üzerine inşa edilmiştir.
- Kulübe, pencerede yanıp sönen 2 LED'li statik bir robottur. Program bir Touch sensörü tarafından tetiklenir.
- Mowgli'nin elinde 1 kırmızı LED var, ancak kolları bir eksenle hareket ediyor. Şekil, 2 DC motorlu bir robot tabanına monte edilmiştir.
- Açıldığında, robot otomatik olarak başlar.
- Mowgli'nin yolu önceden çizilebilir veya yer işaretleriyle işaretlenebilir. Amaç, robotun önceden tanımlanmış yolu mümkün olduğunca doğru bir şekilde takip etmesidir. Robot bunu, sensör olmadan bile, programın kesin değerlerini çocuklar tarafından ayarlayarak ve deneyerek yapar.
- Robot kulübenin girişine ulaştığında, LED yanıp sönmeye başlar
- P3 Uzaktan kumandalı robot - Mowgli ateşi çaldı**
- Kulübe ve yangını koruyan küçük çocuk, her biri ayrı bir robota bağlı statik robotlardır.
- Kulübe P2'deki gibidir.
- Küçük çocuk robotunun kendisine bağlı 1 LED, 1 Buzzer ve 1 Touch sensörü var.
- Yangını koruyan çocuğun önünde yanıp sönen LED ve Buzzer sesi yangını gösterir.
- Mowgli Touch sensörüne bastığında LED söner ve Buzzer durur.
- Mowgli, DC motorlu 2 robotik tabana monte edilmiştir.
- Kolu servo motor tarafından hareket ettirilir ve 1 kırmızı LED bağlanır.
- Robot, 5 Touch sensörlü bir konsol tarafından kontrol edilir. 4 Kontrol için dokunmatik sensörler kullanılır.
- 5. Dokunma sensörüne basıldığında, Mowgli'nin kolu yukarı kalkar ve sonra aşağı doğru çekilir, ateşi koruyan küçük çocuğa monte edilmiş Dokunma sensörünü aşağı iter.
- Mowgli'nin elindeki LED daha sonra yanacak ve ateşten etkilendiğini gösterecek.



P4 Kooperatif Robotlar - Mowgli ateşi çaldı

Kulübe ve yangını koruyan küçük çocuk, her biri ayrı bir robota bağlı statik robotlardır. P2 ve P3'teki gibi kulübe. Yangını koruyan çocuğun önünde yanıp sönen LED ve Buzzer'ın sesi P3'tekiyle aynıdır. Mowgli'nin yaklaşımını tespit eden 1 IR Fotoreflektör takılıdır. Arabaya monte edilen Mowgli yeterince yaklaştığında, LED söner ve Buzzer durur. Mowgli, P3'teki gibi inşa edilmiştir. Ön tarafında, yangını koruyan küçük çocuğu tespit eden 1 IR Fotoreflektör takılıdır. Mowgli otomatik olarak ileri doğru hareket eder, küçük çocuğa yaklaştığında, Servo motorlu eli kaldırır, elin içine yerleştirilmiş LED yanar, ateşin alındığını gösterir, sonra LED yanarak yangını koruyan küçük çocuktan uzaklaşır.