

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ GIOVANNINO YÜRÜYÜŞE ÇIKIYOR(T1)

S5
T1
D1
L1 P3

Odaklanmak:

- Metin anlama(D1)



Task1: Hikayenin ortamı neye benziyor?

Öğrenciler çevrenin unsurlarını oluşturur.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikirleri ve malzeme listesini kullanabilirsiniz

Fikir Pazarı'ndan kendi fikirlerinizi kullanın veya

Sadece çocukların sorunu çözmesine izin verin

Onların Yaratıcılığı.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından Bina Ortamı (I1)
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim/tamircilik
- Bilgisayar grafikleri oluşturma.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

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



Task2: Hareketli/eksik uzuvları olan bir karakter neye benziyor?

Öğrenciler, hareketli/eksik uzuvları olan bir insan figürü oluştururlar.

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 karakter oluşturmak
- Karton karakterin kesilmesi ve ciltlenmesi (I2)
- Çizim serisi
- Animasyon editörü/Paint/

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

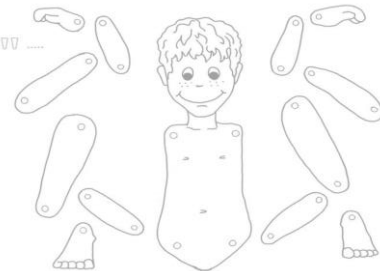
Gelişim alanları:

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 gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ GIOVANNINO YÜRÜYÜŞE ÇIKIYOR(T1)

S5
T1
D1
L2 P3



Odaklanmak:

- Metin anlama(D1)

Dersin amaçları:

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

Giovannino yürüyüşe çıkıyor
 "Anne, yürüyüşe çıkıyorum."
 "Devam et Giovanni, ama karşıdan karşıya geçerken dikkatli ol."
 "Tamam anne. Hoşçakal anne."
 "Her zaman çok dikkatin dağılıyor."
 "Evet anne. Hoşçakal anne."
 Giovannino mutlu bir şekilde dışarı çıkıyor ve yolun ilk kısmı için dikkat ediyor. Ara sıra durur ve kendine dokunur.
 "Ben oradayım mı? Evet." Ve kendi kendine gülüyor.
 Dikkatli olmaktan o kadar mutludur ki, bir serçe gibi etrafta zıplamaya başlar, ama sonra vitrinlere, arabalara, bulutlara bakarken kendini kaptırır ve tabii ki sorun orada başlar.

Öneri .

- İnsan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışın
- Birlikte bazı hareketler yapın ve çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır
- Çocuklara hareketli anatomik modelleri gösterin
- ArTeC Blocks'tan hareketli bacaklar, kollar veya ağızla basit bir figür oluşturun



Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
John	Yürür, durur, kendine dokunur,	Birlikte hareket edin, birbirinizle konuşun
Anne	Yürür, konuşur	

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
- Robotun yapımının aşamaları , araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür.

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

Giovannino -
Anne

Yürümek
Konuşmak
Kafaya dokun
Şerbetçiotu

Ev
Köy
Sokak
Mağaza
Araba

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

Karakter görev kartları

Adınız _____

Yaptığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ GIOVANNINO YÜRÜYÜŞE ÇIKIYOR(T1)

S5
T1
D1
L3-L4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Akslarla donatılmış aktörlerle sahne şaşkına dönebilir.

PROG1

Küçük çocuk robotik bir platform üzerinde ileri doğru hareket ederken, servo motor sanki küçük çocuk zıplıyormuş gibi eğilir.

PROG2

2 butonlu ve ekranlı kukla tiyatrosu.

PROG3

IR fotoreflektör tarafından işletilen kukla tiyatrosu, küçük çocuk bakıyor.

PROG4



Yürüyen çocuk

P1 Kuklacılık.

- Küçük çocuk akslar ve kirişler ile hareket ettirilebilir.
- Bulut, paravanın arkasından akslarla kaldırılabilir ve küçük arabaların tekerlekleri de akslar üzerinde döner.

P2 DC motor ve servo motor tahrikli robot.

- Küçük çocuk servo motorlu arabaya monte edilir.
- İleri doğru hareket ederken, servo motor daha hızlı ve daha hızlı ileri geri eğilir, böylece dağınık hareketi geri yükler.

P3 Dokunmatik sensörlü kukla tiyatrosu.

- Karakterler kukla tiyatrosunun ekranında inşa edilmiştir.
- Küçük çocuk ortada "oturuyor", başı bir servo motor tarafından hareket ettiriliyor.
- Bulut ve araba, her iki tarafta 2 DC motor tarafından hareket ettirilir.
- Robotun her iki yanında, sahnedeki oyuncularını ayrı ayrı hareket ettiren 2 düğme vardır.
- Dokunmatik sensöre basıldığında süreç DC motor ve ona bağlı aktüatör hareket edecektir.
- Ortakdaki çocuk, Dokunma sensörüne hangi tarafa basıldığını bağlı olarak başını sağa veya sola hareket ettirir.

P4 IR fotoreflektör ile etkinleştirilen kukla tiyatrosu.

- Kukla tiyatrosunun her iki tarafında 1-1 IR fotoreflektör bulunmaktadır.
- Ortakdaki çocuk bir DC motor tarafından harekete geçirilir.
- Alt sensörde kırmızı bir LED, üst sensörde beyaz bir LED bulunur.
- Alt IR fotoreflektör küçük araba tarafından, üst kısım ise bulut tarafından etkinleştirilir.
- IR fotoreflektör kapatıldığında, çocuk farklı hızlarda hareket etmeye başlar ve ilgili LED yanıp söner.
- Arabayı veya bulutu IR fotoreflektörden uzaklaştırdığınızda, hareket ve yanıp sönmeye durur.

