

DIKKATI DAĞILMIŞ ÇOCUĞUN YÜRÜYÜŞÜ GIOVANNINO YÜRÜYÜŞE ÇIKIYOR(T1)

S5
T1
D4
L1 P3

Odaklanmak:

- Dikkat (D4)



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!

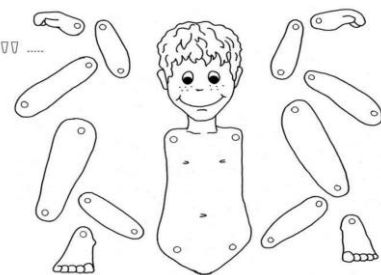
Gelişim alanları:

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
D4
L2 P3



Odaklanmak:

- Dikkat (D4)

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
D4
L3-L4
P4



Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 parça set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, tekerlek, 2 adet IR Fotoreflektör, 2 adet Dokunmatik sensör, 2 adet LED, 1 adet Servo motor, blaseplate)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Dikkat (D4)

Dersin amaçları:

- ince motor becerileri,
- Problem çözme,
- karar verme
- Yaşam Becerileri

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

Gidiş.

- 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.

Atlama.

- Farklı atlama stilleri (Tek ayakla atlama..)

Kol
Bacak
Ağız
Atlamak

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok
DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok
DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok
DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok
DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok
DC Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED	Servo Motor	ArTeC Blok

Robotumu nasıl kurdum ve programladımı gösteriyorum:

No	Batası	Ne yaptım?	Nasıl oldu?	Nasıl oldu?	Nasıl oldu?	Nasıl oldu?	Nasıl oldu?
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Çocuklar robotu kullanarak ne yapabilirler?

Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması.
 - Gücü, yönü ayarlama(2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler(2.f)
- Servo motorun programlanması.
 - Servo motorun oluşturulması ve test edilmesi(3.a)
 - Sallama hareketinin programlanması(3.b)
- Dokunmatik sensörü kullanma(4.a, 4.b)
- LED'i kullanma(5.a, 5.b)
- 7. IR fotoreflektör.
 - 7.a) IR fotoreflektörün test edilmesi.
 - 7.b) Engelleri tespit etme.
- Rastgele sayılar kullanma(10.a).

Akslarla donatılmış aktörlerle sahne şaşkına dönebilir.

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

2 butonlu ve ekranlı kukla tiyatrosu.

IR fotoreflektör tarafından işletilen kukla tiyatrosu, küçük çocuk bakıyor.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

