

DON KİŞOT'UN MACERALARI TÜM KONULAR

S6
T1-4
D1-12
L3-4 P1

Dersin hedefleri:

- kendi kendini düzenleyen öğrenme
- sorun çözme
- yaratıcılık
- ince motor becerileri



Aktivite

Başlangıç: çıktının nasıl oluşturulacağını ve birkaç parçanın hangi sırayla oluşturulacağını planlayın.
Ardından, işi grup arasında bölerek bunları nasıl oluşturacağınıza karar verin.

Tüm öğrenciler onlarınkini doldurun
robotik görev kart
Planlama the robotlar

Yöntem / Etkileşim

(ödeme) konularında yardım edilmelidir. dikkat ile gelişimsel amaçlar)

Bireysel ve grup iş , öğretmen oryantasyon için yerine getirme the gelişimsel Amaçları

Çıktı

roller grup – hangi bölümü sahne inşa edilecek ile kime

Beton robotların ve tüm çevrenin planları sahneler

1. Planlama the robotlar

Gereken süre: 20 dakika

• gerekli malzemeler:

- metin bölümü
- Grup görevi çarşaf
- Karakter kartlar, Hikaye
- robotik görev kart
- Şablon için planlama robot
- kağıt, kalemler için alarak notlar, çizimler

Aktivite

bina ve programlama karakterler (animasyonlu figürler: Stefan, Ioan, Gezgin, Yargıç ve kararın görselleştirilmesi) – eylemler, etkileşimler binaen metin

Bina ortamı (statik nesneler):
Manzara, yol, mahkeme salonu,...

Yöntem / Etkileşim

grup çalışması kullanarak metin, Karakter görev kartlar, robotik kartlar ve Teknik Köşe
Örneği göster robotlar itibaren Fikir Pazarı eğer gerekli (amaç kopyalamak DEĞİLDİR örnekler!)

Problem çözmeye ve öz - düzenlemeli öğrenmeye

İletişim arasında the gruplar

Çıktı

İnşa edilmiş ve programlanmış robotlar

Fotoğraf ve videolar çekildi hakkında the yapımı

2. Bina ve programlama the robotlar

gerekli malzemeler

- Grup görevi levha,
- Karakter görev kartlar,
- robotik görev kartlar,
- Hikaye sayfası
- Teknik Köşe
- Kalemler
- Fikirler eğer gerekli

- ArTeC robotlar
- ArTeC Bloklar
- bilgisayar

Aktivite

temsil

Değerlendirme

Yöntem / Etkileşim

Her biri gruplar
Sunmak onların robotlar ve çevre

Tartışma, öğretmenin geri bildirim

Değerlendirme

Süreci değerlendirin (akış, otonom olma, işbirliği arasında grup üyeler), özgünlük (fikirlerin çeşitliliği) dahil etme,

3. Değerlendirme

Gereken süre: 15 dakika

Çıktı

Fikirler için the son temsil

DON KİŞOT'UN MACERALARI TÜM KONULAR

S6
T1-4
D1-12
L3-4 P2

Dersin hedefleri:

- kendi kendini düzenleyen öğrenme
- sorun çözme
- yaratıcılık
- ince motor becerileri



Esnek kullanımı öğrenme malzemeler

Öğretmen olabilmek özelleştirmek the öğrenme süreç ve her birinin gelişimi öğrenci ile the kombinasyonu öğrenme varyasyonları malzemeler ve uygun programlama seviyesi beceriler

Sorun çözüm, kendi kendini düzenleyen öğrenme

nin en önemli görevi Öğretmen problem çözümüne ve öz düzenleme öğrenimine yardımcı oluyor yerine bir eğitmenen
Bunların gelişimi beceri önemlidir için the öğrenmenin iyileştirilmesi başarı ve yaşam becerileri

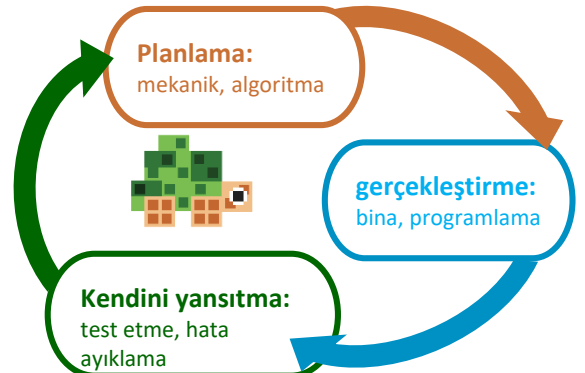
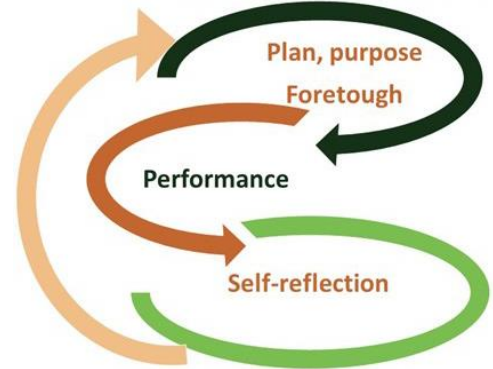
Nasıl olabilmek Sen yardım senin öz- düzenlemede öğrenciler öğrenme?

- yapma vermek onlara beton içindeki talimatlar meselesi robotun yapısı ve programı!
- Öğretmek onlara ile inşa etmek onların program adımı ile adım at ve devam et yazı program sadece eğer the mevcut kısım çalışıyor doğru.
- Cesaretlendirmek onlara sonra robotlarını test etmek için her biri programlama adımları!
- herhangi bir durumda program yardımında hata onlara ile tanımlamak the mantıklı sorun ama yapma söylemek onlara veya onlara göster the beton böcek! Yapmak onlara dile getirmek the fark arasında the planlanan ve robotun gerçek performansı.
- İzin vermek onlara Bakmak için the programda hata var yardım onlara ile sorular değil ile talimatlar!
- Emin olmak onlara O sahip olmak hata robotun yapısında veya programın mantığı bir başarısızlık değil, ama öğrenmenin doğal bir parçası gibi Peki ürün itibarıyla gelişme!
- yapma söylemek onlara eğer the düzeltme öyleydi iyi veya değil ama yapmak onlara robotlarını tekrar test etmek ve kendini yansıtmak!

Destekleyici yaratıcılık

- bunlarla didaktik hedefler
- Yardımcı materyallere, görev kartlarına ve metne erişime izin verin. kaynaklar
- Yapmak the öğrenciler ile ek doldurun Karakter kartlar veya robotik görev kartlar ile somutlaştırmak yeni, ek fikirler
- Kullanmak robot örnekleri sadece,, acil durumda durum ", ne zaman öğrenciler yapma sahip olmak kendi fikri veya eğer gelişim belirli bir ihtiyacı var çözüm!

Kendi kendini düzenleyen model öğrenme ve bu öğretimde uygulama robotik





DON KİŞOT'UN MACERALARI TÜM KONULAR

S6
T1-4
D1-12
L3-4 P3



Dersin hedefleri:

- kendi kendini düzenleyen öğrenme
- sorun çözme
- yaratıcılık
- ince motor becerileri

Programlama seviyeleri

Bu seviyeler bir sahnede birleştirilebilir. grup.

Bu aynı zamanda farklılaştırma ve bireysel tedavi için bir araçtır. seçme the uygun programlama seviye yardım eder ile odaklan ve güçlendir the gelişimsel amaç

Öğretmen olabilmek birleştirmek Tümü programlama seviyeleri ile Tümü gelişimsel alanlar binaen ile the öğrencilerin becerileri ve ihtiyaçları.

cesurca ayırt etmek içinde the grup! yapma amaç ile yapmak Tümü the öğrenciler ile iş Açık the Aynı karmaşıklık seviye Ne zaman programlama! Onun Olumsuz gerekli ile kullanmak robotlar Aynı programlama seviye içinde bir sahne!

Görevi çok hızlı tamamlarlarsa, kendilerine başka bir görev kartı verilebilir. Görev çok zorsa, diğer öğrencilerden yardım istenmeli veya onlara daha fazla yardım malzemesi verilebilir!

1. Seviye (**PROG 1**): bina, özellikle mekanik çözümler, Motorlu yapılar, temel otomatik algoritmalar
2. Seviye (**PROG 2**): programlama, basit robotlar, birkaç satır temel/birleşik program kodları
3. Seviye (**PROG 3**): karmaşık problem çözümü, etkileşimli algoritmalar, sensörler
4. Seviye (**PROG 4**): yetenek geliştirme: karmaşık robotlar, yapısal kodlama ve çözüm optimizasyonu

Gelişim binaen öğrencilerin ihtiyaçları

o 8 gelişim alanı, gelişim amacına göre robotiğin herhangi bir seviyesine entegre edilebilir Aynı zamanda bunlar, farklılaştırma ve bireysel tedavi için araçlardır. Öğretmen olabilmek yardım the gelişim ile seçmek the uygun görevler, tarafından sorular, seçme yardım ediyor malzemeler, numuneler vb.

Her grup için önerilen prosedür:

İpuçları:

Önce ne yapılacağı ve kimin yapması gerektiğine dair bir plan, proje yapın. kısımdan sorumlu olmak. Bedeni (studuinobase'i içermesi gereken) planlayarak başlayın, ardından bedene göre vücudun diğer kısımlarını planlayın. Karakterler arasındaki etkileşimi geliştirmek için gerektiğinde özellikleri entegre edin. Daha fazla robot entegre edilebilir ile the Aynı stüdyoino tahta - yapmak programları ayrı ayrı ve ne zaman her şey işler doğru kopyala onlara birleşik bir programa danışmak ile diğer gruplar ve uyum the iş,robotların boyutu. Öğrenciler zamanın olmamasından endişeleniyorsa, onlarla ilgilenin: onlar 2 dersim var için tamamlama onların çalışmak

Öğrencileri, nihai belgeler için "yapılan" resimleri/videoları toplamaya davet edin!

Önerilen çıktı:

robotlar

- İnşa edilmiş robot karakterleri (animasyonlu figürler) görselleştirme the metin bölümlerinin özü
- İnşa edilmiş ortam (statik nesneler): göre metne te
- birleştirici the aldığımız sahneler the bütün hikaye

Bir dizi resim, video, görev kartlar belgeleme " yapmak "