

DON KİŞOT'UN MACERALARI DULCİNEA'YA AŞIK OLMAK (T2)

**S6
T2
D10
L1 P3**

Odak üzerinde:

•Yaratıcılık (D10)



Görev1: Ne yapmak the karakterler ve sahneler Bakmak gibi

öğrenciler yaratmak unsurları Don Kişot'un
İspanya'daki seyahatleri için

Her çözüm iyidir!

Herhangi alet ve malzeme türü kullanılabilir!
Fikirleri ve malzeme listesini kullanabilirsiniz.
Fikir Çarşısı'ndan kendi fikirlerinizi kullanın veya
çocukların sorunu kullanarak çözmelerine izin verin
onların yaratıcılığı.



Fikir Pazarı – bazıları fikirler:

- ArTeC dışında bina ortamı Bloklar
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı malzemeler
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri

**İçin detayları farklı çözümler , bkz. Fikir sayfaları!
(I1, I4)**

gelişimsel alanlar:

odakta:

- İnce motor becerileri
- mekansal oryantasyon
- Yaratıcılık

ek olarak:

- Dikkat
- konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Doğal Bilimler
- Yetenek gelişim

Görev2: Quixote ve Sancho nasıl seyahat ettiler? Ne kadar uzağa gittiler ve hangi ulaşım araçlarını kullandılar?

öğrenciler yaratmak gezi planı ve at, eşek figürleri.

Her çözüm iyidir!

Herhangi alet ve malzeme türü kullanılabilir!
Sen olabilmek kullanmak the fikirler ve malzeme
listesi itibaren Fikir Pazarı, kullanın senin sahip
olmak fikirler veya Sadece izin vermek the çocuklar
ile çözmek the sorun kullanarak onların yaratıcılık

Fikir Pazarı – bazıları fikirler:

- ArTeC'den hayvanlar inşa etmek Bloklar
- Hayvanları insanları hareket ettirmek ve taşımak için programlamak, seyahat edebilmek için karakterleri hayvanların üzerine nasıl yerleştireceğinizi düşünün
- Bilgisayar grafikleri oluşturma, animasyon
- Çizim

**İçin detayları farklı çözümler, bkz. Fikir sayfaları!
(I1, I2, I3)**

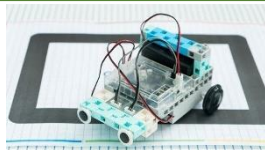
gelişimsel alanlar:

odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- grafomotor
- yetenekler
- Yaratıcılık

ek olarak:

- Yaşam becerileri
- Konu konsantrasyonu
- Vatandaşlık
- Yetenek gelişim



Nasıl ile çıktıyı yönet:

Mağaza the bir gardıroptaki nesneler, korumak onlara itibaren düşer. etiket
ekle ile the adı grup!

DON KİŞOT'UN MACERALARI DULCİNEA'YA AŞIK OLMAK (T2)

**S6
T2
D10
L1 P4**

Odak üzerinde:

•Yaratıcılık (D10)



Görev 3: İnsanlar neden Don Kişot'a gülüyor?

öğrenciler Don Kişot'un davranışlarının nedenlerini ve toplumun tepkisini tartışır.

Her çözüm iyidir!

Sen olabilmek kullanmak the Harekete geçir! kartlar itibaren Fikir Pazarı



Nasıl ile çıktığı yönet:

Video kaydı alın dramatize edilmiş durum!

Fikir Pazarı – bazıları fikirler:

- Bir durumu bulun ve dramatize edin Neresi Arkadaşınız garip bir şekilde davranır ve nasıl tepki verirsiniz.
 - Hayal etmek diğer insanlar nasıl tepki verirdi ve arkadaşınıza yardım etmek için ne yapardınız?
- İçin detayları farklı çözümler, bkz. Fikir sayfaları!**

Kesin durum kartlar! (I5)

Seçmek the odak O Sen istek the çocuklar ile anlamak ile ! Vermek onlara the uygun durum kart!

Yardım onlara ile inşa etmek the durum eğer gerekli!

gelişimsel alanlar:

odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- kritik düşünme
- Sosyal yetenekler
- Yurttaşlık
- Metin anlama

ek olarak:

- Dikkat
- konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek gelişim

Görev 4: Don Quxote's Yaz mektup Dulcinea'ya!

Sahip olmak the çocuklar hayal etmek ne Don Kişot Dulcinea'ya yazabilir , nasıl yapardı yazmak, Nasıl hitap ederdi the mektup! **Her çözüm iyidir!** Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir! Fikir Çarşısı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.



Nasıl ile çıktığı yönet:

Bir kitap yap mektuplar ! etiket ekle ile the adı grup!

Fikir Pazarı – bazıları fikirler:

- Yazmak the mektup
 - Eski görünümlü bir kağıdı onarın.
 - Zarf
 - P contayı onarın
 - Mektubun nasıl gönderileceğini ve teslim
 - Kullanmak malzemeler I7'de listelenen
- İçin detayları farklı çözümler, bkz. Fikir sayfaları! (I8)**

gelişimsel alanlar:

Odakta:

- Yaşam becerileri
- Sosyal yetenekler
- Yaratıcılık
- İyi motor yetenekleri

Ek olarak:

- mekansal oryantasyon
- Dikkat
- konsantrasyonu
- Yetenek Geliştirme
- Konu konsantrasyonu
- Çizim, Tarih, Dil

DON KİŞOT'UN MACERALARI DULCİNEA'YA AŞIK OLMAK (T2)

**S6
T2
D10
L2 P3**



Odak üzerinde:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- sorun çözme
- karar verme
- organize etmek grup iş

Don Kişot , gerçek aşkı Lucinda'nın başka bir adamla, Don Fernando ile evlendiği gerçeğinin yasını tutan, Üzgün Yüzün Dağınık Şövalyesi Cardenio ile tanışır. Cardenio, Sierra Morena'nın tepelerinde yarı çıplak koşarak kederden deliye dönmüştür. Kişot, sevgili hanımı Dulcinea del Toboso için özlem duyan Cardenio'yu taklit eder. Kişot, Sancho'ya Dulcinea'ya teslim etmesi için bir mektup gönderir.

Ana özellikleri ve etkileşimleri karakterler

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Don Kişot	Yürüyüşleri bir hortum sürmek görüşmeler	yazar mektup sorar hakkında detaylar
Sancho Panza	Yürüyüşleri eşeğe biner görüşmeler	Sorular davranış
Dulcinea	Yürü, konuş	Alır ve okur mektup
Cardenio	Yürü, konuş	Anlatır Aşk hikayeler

Öneriler

- Sosyal davranış hakkında tartışmayı yükseltin, rahatsız rol oynamayı kullanın
- Sorunlarla yüzleşirken arkadaşların rolü hakkında konuşun
- Birinin davranışını anlamadığımızda nasıl tepki vermemiz gerektiğini bir düşünün: alay etmek doğru mu?
- Konuşmak hakkında hayal gücü, rüyalar, illüzyonlar.
- kitaplarda ara veya Açık şövalyelerin hayatı
- kitaplarda ara veya Açık internette aşk hakkında ortaçağ yaş
- Basit bir yapı oluşturun şekiller ile hareketli bacaklar , kollar veya ağız itibaren ArTeC Bloklar

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set olarak)
- İspanya
- Hikaye şablonu
- kalem

Nasıl ile kullanmak the karakter kart:

Her biri öğrenci onun içini doldurur sahip olmak Karakter kart:

- yazar the adı karakter
- onların özellikler, hareketler, tepkiler vb.
- toplar the unsurları çevre, diğer aksesuarlar, şeyler inşa edilecek
- üzerinde düşünüyor aşamaları, araç ve gereçler robotun binası

öğrenciler olabilmek daha fazla parça kullan her bölümünün Karakter kart eğer gerekli!

Karakter görev kartları


 Adınız: _____
 İnşa ediyorum: _____


 Adınız: _____
 Robotunuzun sunları yapabildiğinden emin olun: _____


 Adınız: _____
 Ayrıca olmalı: _____


 Adınız: _____
 Üzerinde düşünün: _____

**Sancho Panza
Don Kişot
Dulcinea
Cardenio**

**Yürümek
Bir at sür
eşeğe binmek
Mektup yazmak
Hikayeler anlatmak
Sorular sor**

**Mektup
Atış
Eşek**

**Hikayenin ana
eylemleri
Bölmek metin
bölümü içine
parçalar
liste yap hakkında
şeyler gerekli
Medya dosyaları
gerekli**

DON KİŞOT'UN MACERALARI DULCİNEA'YA AŞIK OLMAK (T2)

S6
T2
D10
L3-4
P4



Önerildi malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (1 veya 2 Studuino anakart, 4 DC motor, 3 IR Fotoreflektör, 6 Dokunmatik sensörler, 1 Buzzer)
- Zihin haritası veya Çizelge taslak, Hikaye
- Karakter kartlar ve Robotik görev kart şablon
- Kalem

Odak üzerinde:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

- ince motor becerileri,
- sorun çözme,
- karar verme
- yaşam becerileri

Öneriler

- temsil edileceğine dair fikirler toplayın. mektup
- Don Kişot'un aşkını nasıl taklit edeceğinize dair fikirler toplayın.
- ArTeC Bloklarından basit figürler oluşturun.

Nasıl ile doldurun robotik kart?

- Karakter kartı, gelişimsel özellik ve programlama seviyesine dayanarak, çocuğun yeteneklerine uygun robot aktivitesini ve programın karmaşıklığını seçin.
- Gerekirse ek robot kartları doldurulabilir (örneğin açıklama veya farklılaştırma için).
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, sadece robotun özel işleviyle ilgili olanların doldurulması yeterlidir.
- Tablonun her bir satırına dayanarak, robotun çalışmasını hedef dilde tanımlamak için dilbilgisi açısından doğru cümleler kullanın.

Kol
Bacak
Mektup

Robotik görev kartı

Robotumun adı:

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Bluetooth	Sensörler	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Temperature sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne hissediyorum?	Ne yapıyorum?	Ne biliyorum?	Ne yapıyorum?	Ne yapıyorum?	Ne yapıyorum?

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun nasıl çalışacağı:

İlgili içindeki konular Teknik köşe

- DC motorun programlanması
 - Ayar gücü, yön (2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler (2.f)
- kullanma Dokunmak sensörler (4.a, 4.b)
 - 4 Dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- Zil (6 .a, 6.b)
- 7. Kızılötesi Fotoreflektör
 - 7.a) Kızılötesi fotoreflektörün test edilmesi
 - 7.b) Engelleri algılama
- Rastgele sayılar kullanma (10.a)

aktörler monte edilmiş Açık the vites sistem vardır döndürülmüş bağlı bir DC motor tarafından direkt olarak ile the pil bölme.

PROG1

Dönme yönü ve hızı vites tren olabilmek ayrıca programlanabilir. Etkileşimler vardır belirtilen LED ve Buzzer ile.

PROG2

Olaylar saptanmış ile LED'ler ve Buzzer. Sancho Panza hareket eden bir robottur ve Don Kişot'un mektup Dulcinea'ya.

PROG3

koordineli robotların hareketi O algıla ve harekete geçir her biri diğer LED gösterir the teslimatı mektup

PROG4

DON KİŞOT'UN MACERALARI DULCİNEA'YA AŞIK OLMAK (T₂)

S₆
T₂
D₁₀
L₃₋₄
P₅

Fikirler için robotlar Açık farklı programlama seviyeler



aktörler monte edilmiş Açık the vites sistem vardır döndürülmüş bağlı bir DC motor tarafından direkt olarak ile the pil bölme.

PROG1

Dönme yönü ve hızı vites tren olabilmek ayrıca programlanabilir. Etkileşimler vardır belirtilen LED ve Buzzer ile.

PROG2

Olaylar saptanmış ile LED'ler ve Buzzer. Sancho Panza hareket eden bir robottur ve Don Kişot'un mektup Dulcinea'ya.

PROG3

koordineli robotların hareketi O algı ile ve harekete geçir her biri diğer LED gösterir the teslimatı mektup

PROG4

1- Gönderme mektup Dulcinea'ya

P1 Vites sistem güçlü direkt olarak itibaren the güç tedarik

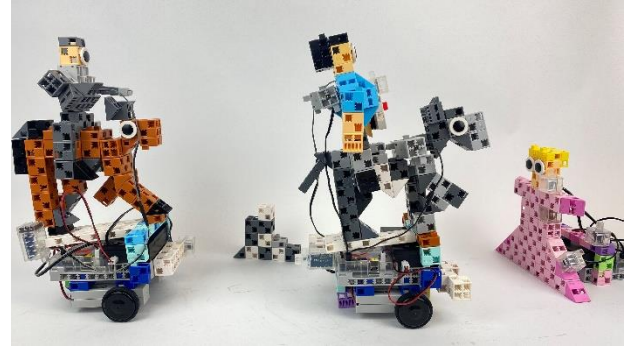
- Don Kişot, Sancho Panza, Dulcinea ve Prens Tümü inşa edilmiş Açık dişliler
- vites tren sürülür doğrudan bir DC motor tarafından itibaren the pil

P2 Dişlilerin programlanması

- robot inşa edildi P1'deki gibi. bir ses sensör, LED ve Zil vardır ekli
- program başlar Açık alkış
- Aracın yönü ve hızı dişliler O taşınmak the aktörle olabilmek ayrıca özgür olmak çeşitli
- Zil ve LED verir Sen the arsa

P3 Koordineli robotlar

- Sancho Panza bindi bir taşıma robotunda. donanımlı _ bir sesle sensör ve 1 beyaz LED, kol donanımlı bir servo moto ile.
- başlar bir alkışta, hareket eder ileri, LED ışıklar yukarı ve servo asansörler the tutan kol mektup yukarı ve aşağı. LED döner kapalı Ne zaman durdu
- Dulcinea, IR fotoreflektörü ve Buzzer'ı olan statik bir robottur. takılı ve yerine kırmızı bir LED kalp
- Dulcinea'nın kullanımları IR fotoreflektörü monte edilmiş Açık o ile Sancho Panza'yı tespit et , Hangi nokta the onun içindeki kırmızı LED kalp yanıp söner ve Zil sesler



P4 Karşılıklı algısal robotlar

- Don Kişot bindi donatılmış bir taşıma robotunda bir sesle sensör ve IR fotoreflektör.
- ona göre inşa ediyoruz Bir Dokunuşla Sancho Panza P3'e sensör ve IR fotoreflektör.
- Don Kişot başlar Açık alkışlar ve yürür ileri, Sancho Panza'yı algılayana ve basana kadar the Dokunmak sensör Sancho Panza'da.
- -de the itmek Dokunmak sensör, Sancho Panza başlar hareketli ileri ta ki Dulcinea'yı bulana kadar. İçindeki servo motor kol hamle yukarı ve aşağı ve beyaz LED onun el ışıklar yukarı
- Dulcinea'yı algıladığında durur ve beyaz LED söner.
- Dulcinea'yı P3'teki gibi oluşturun , bir LED el, 1 IR fotoreflektör bağlı ile onun
- IR fotoreflektörü monte edilmiş Dulcinea'da Sancho Panza'yı algılar. tetikleyiciler onun programı. Sancho Panza'nın olduğu zaman beyaz LED söner, Dulcinea's beyaz LED ışıklar yukarı gibi eğer o aldı the mektup O kırmızı LED yanıp söner ve Zil sesler üzerinde.

