

DON KIŞOT'UN MACERALARI EVE GÖTÜRÜLÜYOR (T3)

**S6
T3
D4
L1 P3**

Odak üzerinde:
•Dikkat (D4)



**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?**

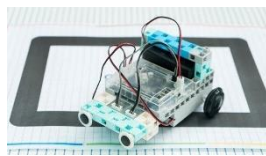
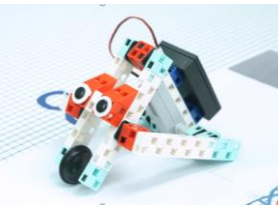
öğrenciler yaratmak gezi planı ve at, eşek figürleri.

Her çözüm iyidir!

Herhangi alet ve malzeme türü kullanılabilir!
Sen olabilmek kullanmak the fikirler ve malzeme
listesi itibaren Fikir Pazarı, kullanın senin sahip lmak
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 çıktığı yönet:

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

DON KIŞOT'UN MACERALARI EVE GÖTÜRÜLÜYOR (T3)

S6
T3
D4
L1 P4

Odak üzerinde:
•Dikkat (D4)

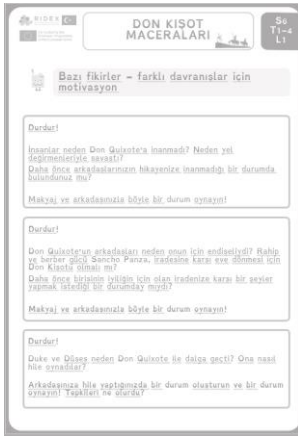


Görev 3: İnsanlar neden Don Kişot'a gülüyor?

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 çıktıyı 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
anlaşmak 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: Bir yel değirmeni inşa edin ya da bir dev!

Öğrenciler yel değirmeni yapıyor veya devler Onlar
olabilmek inşa etmek küçük modeller veya büyük
yapılar. Sahip olmak yaratıcı olmaları, kullanmaları
büyük malzeme çeşitliliği

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.

Fikir Pazarı – bazıları fikirler:

- inşa etmek ArTeC Bloklarından yapı
- kullanma geri dönüştürülmüş malzemeler
- Yapımı kostümler
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma
- origami

**İçin detayları farklı çözümler, bkz. Fikir sayfaları!
(I6)**

gelişimsel alanlar:

Odakta:

- İyi motor yetenekleri
- Yaratıcılık
- mekansal oryantasyon

Ek olarak:

- Dikkat
- konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- - Çizim, BT,
Mühendislik
- Yetenek Geliştirme

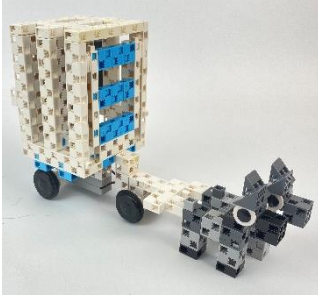


Nasıl ile çıktıyı yönet:

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

DON KIŞOT'UN MACERALARI EVE GÖTÜRÜLÜYOR (T3)

**S6
T3
D4
L2 P3**



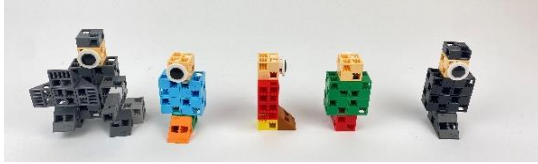
Odak üzerinde:

- Dikkat (D4)

Dersin hedefleri:

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

Yol boyunca, basit Sancho, efendisinin tuhaf fantezilerini düzeltmek için elinden gelenin en iyisini yaparak Don Kişot'a heteroseksüel adamı oynuyor. Kişot, Sancho'yu mektubunu Dulcinea'ya iletmesi için gönderdiğinde, Don Kişot'un iki arkadaşı, rahip ve berber ile tanışır ve hepsi onu eve sürüklemeye gelir. Onu bir kafese koydular ve isteği dışında köyüne naklettiler.



Öneriler

- tartış _ the sebepler Don Kişot için davranış ve toplumun reaksiyon ile o.
- Sorunlarla karşılaştığınızda arkadaşlarınızın rolü ve arkadaşınıza yardım etmek için ne yapacağınız hakkında konuşun.
- Keşfetmek kapanış kafes mekanizmaları
- İnsanları taşımak için basit hayvan figürleri oluşturun ArTeC Bloklarından

önerilen malzemeler

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

Ana özellikleri ve etkileşimleri karakterler

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Don Kişot	Yürüyüşleri bir hortum sürmek görüşmeler	gönderir mektup, fantezileri var
Sancho Panza	Yürüyüşleri eşeğe biner görüşmeler	Sorular davranış , alır yardım , teslim etmek için seyahatler mektup, Kişot'a yalanlar
bu rahip	Yürü, konuş	yardıma gel dışarı, getiriyor Kişot evi
bu berber	yürümek konuşmak	Yardıma

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 şunları yapabildiğinden emin olun: _____


 Adınız: _____
 Ayrıca olmalı: _____


 Adınız: _____
 Üzerinde düşünün: _____

Sancho Panza
Don Kişot
berber
rahip

Yürümek
Bir at sür
eşeğe binmek
Aç ve kapat the kafes

Kafes
Atış
Eşek

Hikayenin ana eylemleri

Bölmek metin bölümü içine parçalar

liste yap hakkında şeyler gerekli

Medya dosyaları gerekli

DON KIŞOT'UN MACERALARI EVE GÖTÜRÜLÜYOR (T3)

S6
T3
D4
L3-4
P4



Önerildi malzemeler

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

Odak üzerinde:

- Dikkat (D4)

Dersin hedefleri:

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

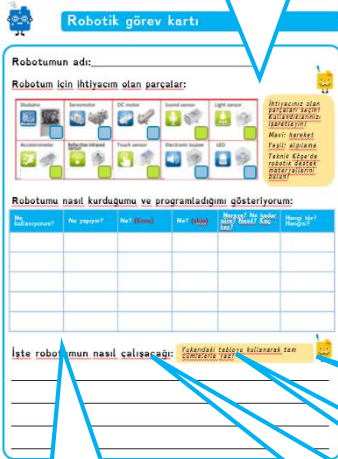
Nasıl ile doldurun robotik kart?

- Seçmek robotun “aktivitesi” ve programlama karmaşıklık binaen ile the Karakter görev kart gelişimsel amaç ve programlama seviye O uyar the çocuğun beceriler
- Daha Robotik kartlar varsa doldurulabilir gerekli (için açıklama veya için farklılaşma).

Öneriler

- Tartışmak ne kadar insan ve hayvan hareketler yapılır
- Bir kafesin nasıl olduğunu öğrenin ArTeC'den inşa edilebilir elementler
- Basit bir yapı oluşturun figür ile hareketli bacaklar, kollar veya ağız itibaren ArTeC Bloklar

Kafes
taşıma
eşekler
Arkadaşlar



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	DC Motor	Servomotor	LED	Diğer
1	1	1	1	1	1

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım	6. Adım	7. Adım	8. Adım	9. Adım	10. Adım
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun çalışması için gerekli olan parçaları ve programı aşağıya yazıyorum:

İlgili içindeki konular Teknik köşe

- DC motorun programlanması
 - Ayar gücü, yön (2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler (2.f)
- kullanma servo motorlar (3.a, 3.b)
- 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

Tüm aktörler vardır donanımlı ile aklar, sahne hayrete düşebilir.

PROG1

kafes kapı açılır ve kapanır bir işte _ düğme araba Ayrıca başlar ve durur de the bir dokunuşa basın sensör

PROG2

kızılötesi fotoreflektör kullanılabilir için açılış ve kapanış kafes ve çalıştırma ve durdurma taşıma

PROG3

3 IR fotoreflektör kullanılabilir ile tespit etmek Ne zaman the kafes kapı kapanır ve vagon durduruldu başladıktan sonra.

PROG4

DON KIŞOT'UN MACERALARI EVE GÖTÜRÜLÜYOR (T3)

S6
T3
D4
L 3-4
P5

Fikirler için robotlar Açık farklı programlama seviyeler

Tüm aktörler vardır donanımlı ile aklsar, sahne hayrete düşebilir.

PROG1

kafes kapı açılır ve kapanır bir itişte düğme araba Ayrıca başlar ve durur de the bir dokunuşa basın sensör

PROG2

kızılötesi fotoreflektör kullanılabilir için açılış ve kapanış kafes ve çalıştırma ve durdurma taşıma

PROG3

3 IR fotoreflektör kullanılabilir ile tespit etmek Ne zaman the kafes kapı kapanır ve vagon durduruldu başladıktan sonra.

PROG4



1- Kafes ve taşıma

P1 Kuklacılık

- Araba çekilir ile iki eşekler ve elektrikli 1 DC motor ile.
- olacak kale giden değin the pil değiştirildi kapalı
- kafes açık the sepeti hangisinin kapısı açılabilir ile aklsar.
- arkadaşlar, rahip, berber, Don Kişot vardır minik buradaki rakamlar sahne

P2 Servo motorlu kafes

- Arabacı ve kafes vardır inşa edilmiş Aynı yol P1 olarak, 2 Dokunuş ile sensörler
- kafes kapı açılabilir 1 servo motor ile.
- araba hamle 2 DC motor ile.
- biri Dokunmak sensörler başlar ve hareket eder gibi uzun gibi Sen aşağı bastırın. Eğer Sen serbest bırakmak the Dokunmak sensör, taşıma durur.
- basın diğer Dokunmak sensör ile açık the kafes kapı 2 saniye ve ardından kapat

P3 Çevresel duyarlı robot

- araba ile the kafes P2'deki gibi.
- Kafes donatılmıştır 2 IR fotoreflektörlü.
- Bir sensör dışarıda the kafes. Don Kişot'u algıladığında, kafes kapı açılır ve kapanır 2 saniye sonra.
- Diğer IR fotoreflektör, kafes. Don Kişot ne zaman 2 saniye sonra önüne gelir gecikme, taşıma başlar hareketli ileri 3 saniye ve sonra durur.

P4 Robotu ile çoklu sensörler

- P3'teki robot tamamlandı önüne monte edilmiş bir IR fotoreflektör ile.
- Böylece robot saatler the önündeki nesneler. Bu izin verir the araba arkadaşlarının önünde durmak algıladığında the rakamlar.

