

DON KİŞOT'UN MACERALARI SANÇO PANZA VALİ (T4)

S6
T4
D2
L1 P3

Odak üzerinde:

• grafomotor beceriler (D2)



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!
(11, 14)**



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!
(11, 12, 13)**

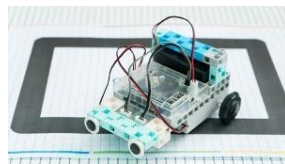
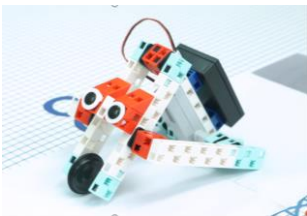
gelişimsel alanlar:

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 SANÇO PANZA VALİ (T4)

S6
T4
D2
L2 P3



Odak üzerinde:

- grafomotor beceriler (D2)

Dersin hedefleri:

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

Don Kişot, ona oyunlar oynamak için komplo kuran bir Dük ve Düşes ile tanışır. Dük'le kaldığı süre boyunca Sancho hayali bir adanın valisi olur. Yaralanana kadar on gün hüküm sürer. Dük ve Düşes, sefaletini bir eğlence olarak görür. Sancho, sefil bir vali olmaktansa mutlu bir işçi olmanın daha iyi olduğunu düşünür. Sonunda Don Kişot yeniden yolculuğuna çıkar ama ölümü çabuk gelir. Barcelona'ya gelişinden kısa bir süre sonra, aslında kılık değiştirmiş eski bir dost olan Beyaz Ay Şövalyesi onu yener.

Öneriler

- Dük ve Düşes hakkında ne düşünüyorsunuz? neden onlar davranmak Kişot beğenmek bu? sen Bilmek gerçek hayattaki insanlar DSÖ davranmak beğenmek bu? Nasıl yapmak O yapmak diğerleri hissetmek
- Duruşmalar, yasal prosedürler ve birini mahkemeye çıkarma hakkında tartışın.
- Kanıtlar hakkında tartışmayı yükseltin.
- Tanıklar neden gereklidir?
- Bu son macera, Quixote'u trajik mi yoksa komik bir karakter olarak mı görüyorsunuz? Neden?

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	yazar mektup sorar hakkında detaylar
Sancho Panza	Yürüyüşleri eşeğe biner görüşmeler	Sorular davranış
Dük ve Düşes	yürümek konuşmak	Alır ve okur
Beyaz Şövalye	Yürümek konuşmak kavga ata biner	Anlatır Aşk hikayeler

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
Dük ve Düşes
Beyaz Şövalye

Yürümek
Bir at sür
eşeğe binmek
Kavga
Sorular sor

kılık, kalkan
Atış
Eşek

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

DON KİŞOT'UN MACERALARI SANÇO PANZA VALİ (T4)

S6
T4
D2
L3-4
P4



Önerildi malzemeler

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

Odak üzerinde:

- grafomotor beceriler (D2)

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 the dinamikleri tartışmalar kaydedildi ve üzerinde oynandı the öncesi ders
- Tartışmak hangi vücut duruşu bir argümanı **yargı**
- Listele özellikleri valinin mahkeme oda (kıyafet, araçlar, davranışlar, işlevler) ve çevre
- Kullanmak the bilgi Son derste toplanan
- Konuşmak hakkında the bir deneme sırasındaki etkileşimler (kim olabilmek konuş, nasıl olabilmek Onlar tartışma vb.)
- İnşa etmek basit şekiller ile hareketli bacaklar ve silah ve çevre itibaren ArTeC Bloklar

Sancho Panza Münazaracılar

Robotik görev kartı

Robotumun adı:

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

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)
- kullanma değişkenler (11.a, 11.b)
 - Sayma (11.c)

Sancho Panza vali koltuğuna oturmuş, önüne gelen iki münazaracıyı dinliyor. Tüm karakterler kukla için baltalarla donatılmıştır.

PROG1

Vali Sancho Panza ve iki tartışmacı, 1-1 basma düğmeleri kullanılarak ayrı ayrı hareket ettirilebilir.

PROG2

Sancho Panza tartışmacıları susturmak için bir düğme kullanıyor.

PROG3

Sancho Panza, iki tartışmacıyı durdurmak için düğmeye basar ve her vuruşta vuruş sayısı bir artar.

PROG4

DON KİŞOT'UN MACERALARI SANÇO PANZA VALİ (T4)

S6
T4
D2
L3-4
P5

Fikirler için robotlar Açık farklı programlama seviyeler

Sancho Panza vali koltuğuna oturmuş, önüne gelen iki münazaracıyı dinliyor. Tüm karakterler kukla için baltalarla donatılmıştır.

PROG1

Vali Sancho Panza ve iki tartışmacı, 1-1 basma düğmeleri kullanılarak ayrı ayrı hareket ettirilebilir.

PROG2

Sancho Panza tartışmacıları susturmak için bir düğme kullanıyor.

PROG3

Sancho Panza, iki tartışmacıyı durdurmak için düğmeye basar ve her vuruşta vuruş sayısı bir artar.

PROG4



4 - Sanço Panza vali

P1 Otomatik çalıştırma

- Sancho Panza , köylü ve terzi, hareketli kolları ve başları olan baltalarla inşa edilmiştir. Tüm sahne sersemletilebilir.

P2 Kuklacılık Düğmeli robotlarla

- 1 Touch ile donatılmıştır sensör ve her robot kolunda 1 - 1 servo motor.

- Sancho Panza ve iki tartışmacı ayrı ayrı harekete geçirilebilir ve birbirinden bağımsız olarak çalıştırılabilir.
- Sahne böylece sersemletilebilir

P3 Robotların koordineli çalışması

- Sancho Panza ve iki tartışmacı, 2 ayrı robota bağlıdır.
- İki münazara cihazı, açıldıklarında başlayacak şekilde otomatik olarak programlanmıştır.
- Her iki figürün de kolları yerleşik bir servo motor tarafından tahrik edilmektedir.
- Zil, terzi ve köylü için farklı bir tonda çalar.
- Panza düğmeye bastığında programları durur .
- Sancho Panza'nın programı 1 ses sensörünün alkışlaması ile başlar.
- Daha sonra, servo motorlu koluyla tartışmacıların robotuna bağlı basma düğmesine basar.
- Bu noktada, münazaracılar kollarını hareket ettirmeyi bırakırlar ve Zilleri biptlemeyi durdurur.

P4 Değişken girişli robotların koordineli çalışması

- Robotlar P3'teki gibi inşa edilmiştir.
- Sancho Panza'nın programı bir düğmeyle başlar.
- Servo motor kolu tarafından başka bir butona basılarak tartışan iki robot durdurulur ve bir süre sonra tartışmaları yeniden başlar.
- Sancho Panza'nın düğmesine her basışında çekiciyle bir kez daha vurur ve tartışmayı sonlandırır.
- Sahne, robotlar kapatılana kadar devam eder.
- Münazara programı P3'te olduğu gibi otomatik olarak başlar.
- Sancho Panza çekiciyle robotlara her vurduğunda robotlar durur.

