

DOMUZUN HİKAYESİ GEZGIN VE TARLA KUŞU (T2)

S8
T2
D4
L1 P3

Odakta:

- Dikkat (D4)



Görev 1: Geri dönüştürülmüş malzemelerden bir kumbara, seyahat çantası veya kuş yemliği yapın. Videoyu izleyin ve birlikte yaratın! Birlikte iyi şanslar kumbara pişirin!

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:

- Çocuklar kullanılmış tişörtleri, şişeleri ve diğer geri dönüştürülebilir malzemeleri toplar
- Aşağıdaki videoları birlikte izleyin ve ardından birlikte el işleri yapın veya çocukların videoları kullanarak ve videolarda gösterilen adımları izleyerek kendi el işlerini yapmalarını sağlayın.
- Fikir sayfalarını kullanın (I1, I3)
- Videolar:
kumbara: <https://youtu.be/AkK4eY5QSc4>
seyahat çantası: <https://youtu.be/Y7dzB4-82zw>
kuş besleyici: <https://youtu.be/S5KGs4a18rM>

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Grafomotor beceriler
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim

Ayrıca:

- Doğa koruma
- Dikkat geliştirme
- Yaşam deneyimi

Görev 2:

Basilisk, su samuru veya yılan tarafından yakalanmadan tarla kuşunun labirentten kaçmasına yardım edin! Labirentte gezin.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Çalışma sayfasını kullanma (I6)
- Çocukların birden fazla kez deneyebilmeleri için alıştırma kağıdının birkaç kopyasını ve farklı renkli kalemleri hazırlayın.
- Çıkış yolunu bulduktan sonra, partnerinize yardım edebilir ve labirentte ona rehberlik edebilirsiniz.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal beceriler

- Dikkat
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim

Çıktıyı yönetme:

Bitmiş kumbaraların bir sergisini yapın. Kreasyonlarınızı grubun adıyla etiketleyin. Ayrıca kuş yemi yapın ve besleyiciye koyun.

Bitmiş çantaların bir gösterisini yapın!

Harika bir ekip oluşturma etkinliği, birlikte iyi şanslar domuzu pişirmek, ebeveynleri projeye dahil etmektir!

DOMUZUN HİKAYESİ GEZGİN VE TARLA KUŞU (T2)

S8
T2
D4
L1 P4

Odakta:

- Dikkat (D4)



Görev 3:

Eşleşen bir kart oyunu oynayın! Ormanın sakinleri ve geride bıraktıkları izler hakkında konuşun.

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:

- Ayak izleri eşleştirme kartları (I4)
- Kuşlar eşleştirme kartı (I5)
- Çocukların, diğer hayvanların ayak izlerini çizerek kendi eşleştirme kart oyunlarını yapmalarını sağlayın! Bunları diğer gruplarla deneyin!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal beceriler
- Dikkat
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim



Çıktıyı yönetme:

Birlikte yaptıkları kartlar gruplar arasında da test edilebilir.

Kartları grup adıyla etiketleyin!

DOMUZUN HİKAYESİ GEZGIN VE TARLA KUŞU (T2)

S8
T2
D4
L2 P3



Odakta:

- Dikkat (D4)

Dersin amaçları:

- Okuduğunu anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup çalışması organize etmek

Ve o anda topal bir tarla kuşunun elinden geldiğince topalladığı görüldü. Ve öterek, öterek, savaşarak, Aziz Pazar'ın önünde durdu. Sonra ona da sordu, "Tarla kuşu, Tütsü Manastırı'nın nerede olduğunu biliyor musun?" "Tabii ki biliyorum hanımefendi. Kalbimin arzusu beni oraya götürdü ve orada bacağıma kırdım." "Eğer yaparsan, o zaman hemen oraya git ve bu kadını yanına al, çünkü yolu biliyorsun ve ona yapabileceğin en iyi tavsiyeyi ver." Bazen tarla kuşu yaya olarak gitti; Bazen prenses havada uçtu; bazen yürüyerek gitti; bazen uçtu. Ve zavallı prenses artık her iki yöne de gidemediğinde, tarla kuşu hemen onu sırtına aldı ve onunla birlikte uçtu. Bütün bir yıl boyunca bu şekilde, büyük zorluklar ve zorluklarla devam ederek, sayısız ülke ve denizin üzerinden, ejderhaların süründüğü korkunç ormanların ve çöllerin üzerinden uçtular, zehirli eşekler, nazarlı fesleğenler, her biri yirmi dört başlı su samurları ve ağızları açık yatan, onları yutmaya hazır binlerce başka korkunç canavar; Bu hayvanların açgözlülüğünü, kurnazlığını ve kötülüğünü herhangi bir insan dilinin tanımlaması oldukça imkansız olurdu. Sonunda, bu kadar çok bela ve tehlikeden sonra, bir mağaranın girişine varmayı başardılar. Prens burada bir kez daha tarla kuşunun artık güçlükle çırpınabilen kanatlarına bindi ve Cennet'ten daha güzel olan başka bir dünyaya adım attı.

Öneri.

- Tarla kuşunun neyle beslendiğini tartışın.
- Hangi renk tüyleri var?
- Kışın kuşlara yardım etmek için neler yapabileceğinizi tartışın.
- Benzer yolculuklara sahip hikayeler toplayın.
- Diğer masallardan korkunç yaratıklar toplayın.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Lark	Şarkı	Kanatlarını çırpıyor
Prens	Yorgun	Yürümek, tarla kuşu üzerinde seyahat etmek
Ejderhalar,, fesleğen, su samurları vb.	Korkutucu, doymak bilmez, kötü, kurnaz	Bakmak, ağızlarını açık bırakmak

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
- Aşamalar, araçlar ve malzemeler üzerinde düşünür robotun binasının.

Öğrenciler, gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilir!

Karakter görev kartları

Adınız _____

Yaptığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

Lark

Hat takibi
Kanatlar hareket ediyor

Ağaç
Tepe, Orman
Dere
Yol

Hikayenin ana eylemleri
Gerekli medya dosyaları
Metin segmentini parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın

DOMUZUN HİKAYESİ GEZGİN VE TARLA KUŞU (T2)

S8
T2
D4
L3-4
P4



İhtiyaç duyulan malzemeler.

- ArTeC blokları (en az 112 parça set) ve ArTeC robot seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet Dokunmatik sensör, 1 adet Buzzer, 1 adet servo motor, 3 adet DC motor, 2 adet IR Fotoreflektör, 1 adet Dokunmatik sensör)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye Hikayesi
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odakta:

- Dikkat (D4)

Dersin amaçları:

- Okuduğunu anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Hareketin ifadesi

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).

Teklif

Uçan – Lark.

- Çocuklarla tarla kuşunun nasıl hareket ettiğini tartışın
- Bloklardan ve bağlantı elemanlarından basit hareketli figürler oluşturun
- Hangi renk bloklarına ihtiyaç duyulacağını tartışın
- Test sensörü okumaları, motor çalışması

Ayaklar - koşma, hareket hızı;
Kanatlar - uçuş - Lark

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

Parça	Adet	Notlar
Arduino Uno	1	
DC motor	3	
Dokunmatik sensör	2	
Buzzer	1	
Servo motor	1	
IR Fotoreflektör	2	
Diğer		

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?	Ne yaptım?

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması (2.a, 2.b)
- Programlama Dokunmatik sensör (veya düğmeler))
 - Aynı veya farklı düğmelere veya Dokunmatik Sensörlere basarak DC motorları başlatma ve durdurma (4.b, 4.c)
 - Uzaktan kumandanın programlanması (4.d)
- Servo motorun programlanması.
 - Bir servo motora monte edilmiş hareketli elemanlar belirli bir açıda (3.a)
- LED'i kullanma (5.a)
 - Yanıp sönen (5.b)
- Buzzer'ı Kullanma (6.a)
- IR Fotoreflektör Kullanma (7.a)
 - Engelleri tespit etme (7.b)
 - Çizgi izleme (7.f)

Hem total tarla kuşu hem de masal yaratıkları heyecan verici, programlanmamış karakterlerdir.

PROG1

Topal toygar, diğer karakterlerin yanı sıra 4 Dokunmatik sensör tarafından uzaktan kontrol edilen bir robottur.

PROG2

Topal toygar bir çizgi izleme robotudur.

PROG3

İzleme robotu bir yaratığa rastladığında durur ve ses çıkarır. Engel kaldırılırsa robot yoluna devam edecektir.

PROG4

DOMUZUN HİKAYESİ GEZGIN VE TARLA KUŞU (T2)

S8
T2
D4
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Hem total tarla kuşu hem de masal yaratıkları heyecan verici, programlanmamış karakterlerdir.

PROG1

Topal toygar, diğer karakterlerin yanı sıra 4 Dokunmatik sensör tarafından uzaktan kontrol edilen bir robottur.

PROG2

Topal toygar bir çizgi izleme robotudur.

PROG3

İzleme robotu bir yaratığa rastladığında durur ve ses çıkarır. Engel kaldırılırsa robot yoluna devam edecektir.

PROG4



Gezgin

P1 Programlama yapmadan bir robotla kuklacı yapmak.

- Topal toygar, doğrudan akü kutusu tarafından kontrol edilen bir DC motorla, zavallı gezgin sırtında hareket eder.
- 24 başlı su samuru da sahnede biraz hareket ediyor.
- Diğer canlılar bir eksen ile inşa edilerek hareket ettirilebilir.

P2 4 düğmeli robot kontrolü.

- Topal Lark, 4 Dokunmatik sensör tarafından kontrol edilen, 2 DC motor tabanı üzerine inşa edilmiş bir robottur.
- 24 başlı su samuru, pil kutusunu açıp kapatarak doğrudan hareket eder.
- Diğer canlılar P1'e göre inşa edilmiştir.

P3 Çizgi izleme robotu.

- Topal toygar, bir IR Fotoreflektör kullanarak çizgiyi izler.
- Kanatları 2 adet servo motor ile aşağı yukarı hareket ettirilebilir.
- Takip ederken kanatlarını aşağı yukarı hareket ettirir.
- Dokunmatik sensöre basmak robotu durduracaktır.
- Diğer tüm karakterler P1 ve P2'deki gibidir.

P4 Engellerden önce duran izleme robotu.

- 1 Buzzer ve 1 IR Fotoreflektör ilavesiyle P3'teki total lark robotuyla yapısal olarak aynı.
- Robot, IR Fotoreflektörlerden birini kullanarak siyah çizgiyi izlerken, kanatlarını sürekli hareket ettirmek için servo motorlar kullanıyor.
- Önüne bir yaratık gelirse, robot öne bakan IR fotoğraf yansıtıcısını kullanmayı bırakır ve Buzzer etkinleştirilir.
- Topal toygarın önündeki engeli kaldırırsanız, hareket edecek ve kanatlarını hareket ettirecektir.

