

# DOMUZUN HİKAYESİ TÜTSÜ MANASTIRI (T3)

S8  
T3  
D6  
L1 P3



## Odakta:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

**Görev 1: Farklı zaman ve yerlerde ne tür kuyular ve köprüler kullanıldı? Bilgi toplayın ve birlikte çizmek ve inşa etmek için kullanın.**

### 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:

- Fikir sayfasını (17) kullanma
- Kütüphanede veya çevrimiçi olarak arayın, bir sunum, tablo veya sergi oluşturun.
- Yaratıcı bir şekilde inşa edin, geri dönüştürülmüş malzemeler kullanın!
- Leonardo Köprüsü'nün inşası hakkında daha fazla bilgi edinin, çevrimiçi veya kitaplarda bilgi arayın! Leonardo da Vinci'nin planlarından köprüyü yeniden yaratmak için kalem kullanın!

**Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!**

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- Grafomotor beceriler
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim

#### Ayrıca:

- Tarih
- Dikkat geliştirme
- Yaşam deneyimi

## Görev 2:

**"Bina" kelimesinin eş anlamlılarını arayın. Bir kelime bulutu yapın!**

### 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:

- Fikir sayfasını (16) kullanma
- Ücretsiz kelime bulutu uygulamasını wordart.com veya mentimeter.com kullanın!
- Her bina türünün özelliklerinden ayrı kelime bulutları oluşturun.

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- Sosyal beceriler
- Dikkat
- Yaratıcılık
- Uzamsal yönelim

## Çıktıyı yönetme:

Tamamlanan köprüleri fotoğraflayın ve görüntülerden ve kelime bulutlarından oluşan bir sergi oluşturun. Kitabınızın ve internet araştırmanızın bir sunumunu yapın!

Tamamlanan projeleri grubun adıyla etiketleyin!

# DOMUZUN HİKAYESİ TÜTSÜ MANASTIRI (T3)

S8  
T3  
D6  
L2 P3



## Odakta:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

## Dersin Amaçları:

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

Bana ihtiyacın olursa, adımın Yakışıklı Prens olduğunu unutma ve Tütsü Manastırı'nda bulunacağım. Harika köprü çöktü ve saray tekrar sefil bir kulübeye dönüştü. Sonra prenses yola çıktı. Tarlakuşunun sırtına bindi ve kısa süre sonra Tütsü Manastırı'na ulaştılar. Orada Yakışıklı Prens'i, altın köprüyü ve kısa bir süre yaşadıkları sarayı buldu.

## Konumların temel özellikleri ve etkileşimleri

| Konumlar         | Özellik   | Etkileşim         |
|------------------|-----------|-------------------|
| Köprülü Manastır | Lights up | Azalan asma köprü |

## Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- Karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevrenin unsurlarını toplar, Diğer aksesuarlar, olması gerekenler İnşa
- aşamalar, araçlar ve Robotun yapım malzemeleri.

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

**Köprülü Manastır**

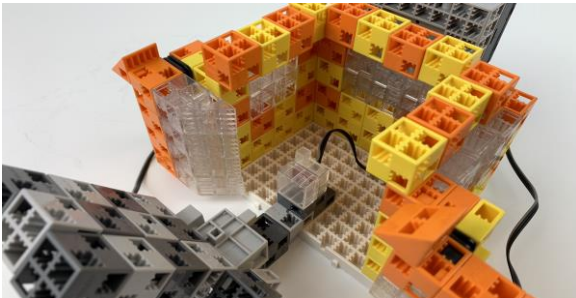
**Aydınlatma Köprü indirme Kapı açma**

**Su HendeK**

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

## Teklif.

- Ne tür köprüler bildiğinizi tartışın
- Köprü'nün nasıl inşa edileceğine dair fikirler
- Manastır köprüye nasıl bağlanır
- Farklı dönemlerden veya ülkelerden ünlü binalar hakkında bilgi toplayın!
- Geçmişte ve bugün bir binada ihtişam ve zenginliğin nasıl gösterildiğini tartışın.




**Karakter görev kartları**


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Yaptığım şey: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: \_\_\_\_\_


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

# DOMUZUN HİKAYESİ TÜTSÜ MANASTIRI (T3)

S8  
T3  
D6  
L3-4  
P4



## İhtiyaç duyulan malzemeler.

- ArTeC blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robot seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet Dokunmatik sensör, 4 adet LED, 3 adet servo motor, 2 adet IR Fotoreflektör, 2 adet Dokunmatik sensör)
- Boş zihin haritası, tablo veya hikaye
- Boş aktör ve robot görev kartları
- Ceruza Belediyesi
- Kirpi hareketlerinin videosu

## Odakta:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

## 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).

## Öneri

### Soba.

### Köprü indirme.

- Çocuklarla inişi ifade etmek için kullanılabilir hareketleri tartışın
- İniş göstergesini daha da iyileştirmek için hangi sensörler kullanılabilir? (LED)
- Kapıların ve köprünün hareketini koordine ederek zamanlamayı tartışın.
- Hareketli parçalarla ArTeC bloklarından basit figürler ve yapılar oluşturun.

## Kapı, köprü - servo motorlu

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

|               |                 |              |                   |              |
|---------------|-----------------|--------------|-------------------|--------------|
| Modüler       | Sensörler       | DC motor     | Isıletici sensör  | Light sensör |
| Accelerometer | İnfrared sensör | Touch sensör | Electronic buzzer | LED          |

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? | Ne yaptım? |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|            |            |            |            |            |            |            |            |
|            |            |            |            |            |            |            |            |
|            |            |            |            |            |            |            |            |
|            |            |            |            |            |            |            |            |

İşte robotumun nasıl çalışacağı: \_\_\_\_\_

Yatırımcı tablosu kullanarak tam çizim yapın!

## Teknik köşedeki ilgili konular.

- Programlama Dokunmatik sensör (veya düğmeler) (4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması.
  - Bir servo motora monte edilmiş hareketli elemanlar belirli bir açıda (3.a)
- LED'in kullanılması (5.a)
  - Yanıp sönen (5.b)
- IR Fotoreflektörde Kullanım (7.a)
  - Engelleri tespit etme (7.b)

Karakterler ve çevre, sahneyi canlandırmak için kullanılabilir kuklalık için uygundur.

PROG1

Servo motor ile açılıp kapanabilen, diğer hareketli parçaların da dingiller aracılığıyla hareket ettirilebildiği bir köprüye sahip Tütsü Manastırı.

PROG2

Tütsü Manastırı servo motorlarla açılıyor

PROG3

Tütsü Manastırı ve Prenses, kızılötesi sensörler aracılığıyla etkileşime girer.

PROG4

# DOMUZUN HİKAYESİ TÜTSÜ MANASTIRI (T3)

S8  
T3  
D6  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Karakterler ve çevre, sahneyi canlandırmak için kullanılabilir. kuklacılık için uygundur.

PROG1

Servo motor ile açılıp kapanabilen, diğer hareketli parçaların da dingiller aracılığıyla hareket ettirilebildiği bir köprüye sahip Tütsü Manastırı.

PROG2

Tütsü Manastırı servo motorlarla açılıyor

PROG3

Tütsü Manastırı ve Prenses, kızılötesi sensörler aracılığıyla etkileşime girer.

PROG4



## Tütsü Manastırı

### P1 Akslar tarafından hareket ettirilen karakterler.

- Tütsü Manastırı'nın köprüsü, akslar üzerinde iki yönde açılan bir kapı ile alçaltılmış olarak inşa edilecektir.
- Prenses, topal toygar, bazı parçalarına yerleştirilmiş akslara sahiptir ve bu da hareket ettirilmelerine izin verir.
- Böylece sahne kuklacı olabilir.

### P2 Servo motorlu köprü yapısı.

- Tütsü Manastırı'nın köprüsü, alt kısma yerleştirilmiş bir servo motor vasıtasıyla yükseltip alçaltılabilir
- Kapının iki kanadı, P1'de olduğu gibi akslarla hala açılabilir.
- Kapı programı, bir Dokunmatik Sensöre basıldığında başlar ve tam basıldığında kırmızı bir LED yanıp sönmeye başlar.
- Yanıp sönmeye durduğunda, köprü otomatik olarak açılır.
- Diğer tüm karakterlerin yapısı P1'deki ile aynıdır.

### P3 Servo motorlu köprü ve kapı yapısı.

- Köprü ve Tütsü Manastırı'nın kapısının iki kanadı 3 adet servo motor ile hareket ettirilebilmektedir.
- Köprü, çiftler halinde açılıp kapanan 4 LED'e sahiptir.
- Tütsü Manastırı'nın içine yerleştirilmiş 2 adet Dokunmatik Sensör bulunmaktadır. Bunlardan biri programınızı başlatır, köprü açılır, LED çiftleri birbiri ardına yanar ve kapının iki kanadı açılır.
- İkincisinde, yapı ilk durumuna geri yüklenir.

### P4 Kızılötesi sensör kontrollü cihazlar.

- Tütsü Manastırı'nın çalışması P3'te gösterilenle aynıdır, ancak bir IR Fotoreflektör tarafından tetiklenir.
- 1 düğmeye basıldığında, Tütsü Manastırı varsayılan konumuna sıfırlanır, kapı kanatları kapanır, LED çiftleri kapanır ve köprü kapanır.
- Kızılötesi sensörün önündeki prensesin ayrıca, kalenin sensörünün önüne yerleştirildiğinde programını etkinleştiren bir kızılötesi sensör monte edilmiştir.

