

DOMUZUN HİKAYESİ KUYU VE ALTIN DISTAFF (T4)

S8
T4
D9
L1 P3

Odakta:

- Yetenek geliştirme (D9)



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 kullanın (I7)
- 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:

Geçmişte ve bugün eğirme için kullanılan araçları toplayın. Kütüphanede bu konuyla ilgili kitapları bulun. Topladığınız bilgileri meslektaşlarınızla paylaşın.

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:

- Toplanan bilgiler bir tabloda veya bir sunumda görüntülenebilir.
- Bir kelime bulutu oluşturun, ücretsiz kelime bulutu uygulamasını kullanın wordart.com veya mentimeter.com!
- Farklı teknikleri gösteren bir zaman çizelgesi çizin.
- Uygulamayı kullanarak kağıt üzerinde veya çevrimiçi olarak akranlarınız için bir test yapın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Yaşam deneyimi
- Teknik bilgi
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat Geliştirme
- Sosyal beceriler

Çıktıyı yönetme:

Kitabınızın ve internet araştırmanızın bir sunumunu yapın!

Farklı kuyu türlerinin maketlerinden oluşan bir sergi oluşturun ve projeyi her yıl 22 Mart'ta düzenlenen Dünya Su Günü ile ilişkilendirin.

DOMUZUN HİKAYESİ KUYU VE ALTIN DISTAFF (T4)

S8
T4
D9
L2 P3



Odakta:

- Yetenek geliştirme (D9)

Dersin amaçları:

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

Tarla kuşu daha sonra prensese bir kuyu gösterdi; Ona sırayla Distaff, makara makinesi ve altın yolma tavuğu ve tavukları ile ne yapması gerektiğini tavsiye etti. Sonra bakımına emanet edilen prensese veda ederek eve döndü. Sonra mutsuz prenses kuyuya gitti . Ve kuyuya ulaştığında, distaff'ı çıkardı. Kısa bir süre sonra bir hizmetçi su çekmeye geldi ve mucizevi distaff'ın kendi kendine altın iplik eğirdiğini görünce, haberi vermek için metresine kaçtı. Metresi, kötü cadı, prenesten distaff'ı aldı. Ertesi gün, makara makinesini çıkardı. Hizmetçi yine su getirmeye geldi ve bu ikinci harika nesneyi görünce metresine koştu ve kadının artık tek başına sarabilen altın bir makarası olduğunu söyledi. Yaşlı cadı aynı kurnazlıkla makara makinesini ele geçirdi ve ertesi sabah onu saraydan kovaladı.

Öneri.

- Suyun yaban hayatı için neden önemli olduğu hakkında konuşun
- Çocuklara distaff ve makara makinesinin resimlerini gösterin
- Eski köy yaşam tarzı ve masalların toplum yaşamındaki rolü hakkında konuşun.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Kuyu	Besleme	Yukarı ve aşağı hareket eder
Distaff (Personel Yönetimi)	Muhteşem	Döner
Makara makinesi	Muhteşem	Döner

Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- Karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- unsurlarını toplar çevre, diğer aksesuarlar, inşa Edilecek Şeyler
- aşamalar, araçlar ve Robotun yapım malzemeleri.

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: _____

Peki, distaff, makara makinesi

Hareket eder, döner

Bina Ağaç

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

DOMUZUN HİKAYESİ KUYU VE ALTIN DISTAFF (T4)

S8
T4
D9
L3-4
P4



İhtiyaç duyulan malzemeler.

- ArTeC blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robot seti (2 adet Studuino anakart, 2 adet Dokunmatik sensör, 4 adet LED, 2 adet DC motor, 1 adet IR fotoreflektör)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye Hikayesi
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Pencil

Odakta:

- Yetenek geliştirme (D9)

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

Kuyu

- Bloklar ve bağlantı elemanları ile basit bir mobil kuyu inşa edin.

Distaff, makara makinesi.

- Bloklar ve bağlantı elemanları ile basit bir mobil distaff ve makara makinesi oluşturun

Distaff ve makara dönüşü,
dönüş hızı,
Kuyu kolunu yukarı ve aşağı
hareket ettirme

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

DC Motor	Dokunmatik Sensör	LED	IR Fotoreflektör
ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok	ArTeC Blok

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi (Özet)	Ne'yi (Detay)	Ne'yi (Notlar)	Ne'yi (Sonuç)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: *Farklı bir robotu kullanırken tam çalışmaz!*

Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması (2.a, 2.b)
- Programlama Dokunmatik sensör (veya düğmeler) (4.b, 4.c)
- IR Fotoreflektör Kullanma (7.a)
 - Engelleri tespit etme (7.b)

Distaff ve makara, işlevlerini temsil edecek şekilde döndürülebilir. Figürlerin bazı kısımları hareketli olacak şekilde inşa edilmiştir.

PROG1

Sahnedeki hem kuyu hem de makara DC motorlarla çalışıyor ve bu da onları daha da gerçekçi hale getiriyor.

PROG2

Kuyu değişmeden kalır, ancak makara her Dokunmatik sensör için farklı bir hızda başlar.

PROG3

Makaranın dönme hızı, belirli bir aralıktaki rastgele değişir. Hareketi, yaşlı kadının önüne yerleştirildiği bir kızılötesi sensör tarafından kontrol edilir.

PROG4

DOMUZUN HİKAYESİ KUYU VE ALTIN DISTAFF (T4)

S8
T4
D9
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Distaff ve makara, işlevlerini temsil edecek şekilde döndürülebilir. Figürlerin bazı kısımları hareketli olacak şekilde inşa edilmiştir.

PROG1

Sahnedeki hem kuyu hem de makara DC motorlarla çalışıyor ve bu da onları daha da gerçekçi hale getiriyor.

PROG2

Kuyu değişmeden kalır, ancak makara her Dokunmatik sensör için farklı bir hızda başlar.

PROG3

Makaranın dönme hızı, belirli bir aralıktaki rastgele değişir. Hareketi, yaşlı kadının önüne yerleştirildiği bir kızılötesi sensör tarafından kontrol edilir.

PROG4



Distaff ve makara makinesi

P1 Akslar üzerinde figürlerle kuklacılık.

- Kuyu, motolla ve figürlerin tümü hareketli parçalarla inşa edilmiştir.
- Bunları hareket ettirerek sahne kuklacı hale getirilebilir.

P2 DC motorlu robotlar.

- Hem kuyu hem de makara üzerinde 2 adet Dokunmatik sensör bulunmaktadır.
- Her iki durumda da, bir düğmeye basmak programınızı başlatacak ve diğerine basmak onu durduracaktır.
- Düğmelere basıldığında kuyu hafifçe ileri veya geri hareket ederek kovayı yukarı ve aşağı hareket ettirir.
- Makaranın hareketi, diğer Dokunmatik sensör ile durdurulana kadar sürekli.
- Diğer tüm aktörler P1'e benzer.

P3 Basmalı düğme değişken hız yapısı.

- P2'de inşa edilen kuyunun yapısı ve programı değişmeden kalacaktır.
- Makara üzerine 3 adet dokunmatik sensör yerleştirilmiştir.
- Üç sensörün her biri makarayı farklı bir hızda açar ve basılı tutulduğu sürece döndürür (örneğin, motor hızı 30, 60 ve 90 arasında değişir)

P4 Birden fazla sensör tarafından kontrol edilen robot.

- 3 Dokunmatik sensör makarada kalır, ancak ayarladıkları hız rastgele bir sayı üretici kullanılarak bir aralıktan seçilir (s.: 20-40, 50-70 ve 80-100 hızlar arasında).
- Dönme, yaşlı kadın makaranın önüne yerleştirildiğinde makaraya yerleştirilmiş bir kızılötesi sensör tarafından durdurulur.
- Kuyu her bakımdan değişmemiştir.

