

ALICE HARİKALAR DIYARINDA GÖZYAŞI HAVUZU (T2)

S9
T2
D3
L1 P3

Odaklanmak:

- Uzamsal yönelim (D3)



Görev1: Animasyon oluşturun!

Öğrenciler, kağıt şablonlardaki karakterlerle animasyonlu bir Flipbook oluşturun veya çevrimiçi olarak oluşturun! Veya şablonlardan bir Thaumatrope oluşturun. Tasarımlarını çizmek ve kesmek zorunda kalacaklar!

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.

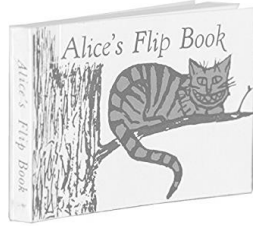
Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Karakterlerin bulunduğu şablonlardan animasyonlu bir flipbook oluşturma.
- Piskelapp kullanarak çevrimiçi karakterlerle animasyonlu bir flipbook oluşturma.
- Thaumatrope şablonlarını kullanma.
- Bir thaumatrope oluşturmak için renkler ve farklı malzemeler kullanma
- Farklı tasarımlarla meydan okumalar yapın ve bunları hızlı bir şekilde döndürün!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Çıktı nasıl yönetilir:

Nesneleri düşmeye karşı korumak için bir gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!



Gelişim alanları:

Odakta:

- Uzaysal Oryantasyon
- İnce motor beceriler
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu konsantrasyonu – Çizim, BT
- Yetenek geliştirme

Görev2: Hikayenin karakterleri ve sahneleri nasıl görünüyor?!

Öğrenciler hikayenin karakterlerini veya manzaranın unsurlarını yaratırlar.

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:

- ArTeC Bloklarından Bina Ortamı
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Uzamsal yönelim
- İnce motor beceriler
- Yaratıcılık

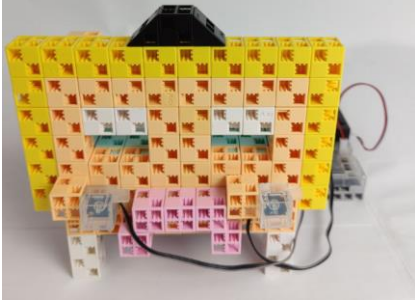
Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu – Çizim, BT
- Yetenek geliştirme



ALICE HARİKALAR DIYARINDA GÖZYAŞI HAVUZU (T2)

S9
T2
D3
L2 P3



Odaklanmak:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin amaçları:

- metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Grup Çalışmasının Düzenlenmesi



Alice aniden büyümeye başladı ve şimdi dokuz metreden daha uzundu. Zavallı Alice! Delikten geçmek her zamankinden daha umutsuzdu, oturdu ve etrafında büyük bir havuz olana kadar galon gözyaşı dökerek tekrar ağlamaya başladı. Bir süre sonra, Beyaz Tavşan geri döndü, şimdi muhteşem bir şekilde giyinmiş ve bir çift beyaz çocuk eldiveni ve büyük bir yelpaze taşıyordu. Alice ondan yardım istedi ama Tavşan o kadar korkmuştu ki eldivenleri ve yelpazeyi düşürdü ve kaçtı. Alice onları aldı ve kendini yelpazelemeye başladı. Çarpım tablosunu veya coğrafyasını doğru hatırlayamadığı ve bir şiiri düzgün bir şekilde okuyamadığı için gece başka bir kızı dönüşmüş olması gerektiğine karar verdi.

Bunu söylerken ellerine baktı ve konuşurken Tavşan'ın küçük beyaz çocuk eldivenlerinden birini giydiğini görünce şaşırdı. Kısa süre sonra hızla küçüldüğünü ve bunun nedeninin fan olduğunu fark etti, bu yüzden düşürdü. Tekrar içeri girmeye çalışır ama kapı hala kilitlidir ve anahtar hala masanın üzerinde durmaktadır. Sonra kayar ve kendi gözyaşı havuzuna düşer. Sonra bir farenin sıradığını duydu, ama kedisi Dinah ve bir köpek hakkında konuşmaya başladığında onu korkuttu. Ona kedilerden ve köpeklerden neden nefret ettiğini söylemeye söz verir ve havuza düşen diğer canlıları da yanlarına alarak kıyıya yüzerler: bir Ördek ve bir Dodo, bir Lory ve bir Eaglet ve diğer meraklı yaratıklar vardı.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Alice	Küçük, büyük, çaresiz	Çıglıklar, hayranlar Gözyaşı havuzuna düşüyor Fare ile konuşur
Tavşan	Muhteşem giyimli, beyaz eldivenli	Koşular, damla eldivenleri, fanlar
Fare, Ördek, Dodo, lory, Eaglet		Gözyaşı havuzuna sıçrayın

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
- Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür.

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

Alice
Taşıma

Araba gözyaşlarını
itiyor
Alice ağlıyor
Alice büyüyor
Alice küçülür

Gözyaşları
Eldivenler
Bir hayran,
Kapı
Anahtar

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



Karakter görev kartları



Adınız _____

Yaptığım şey: _____



Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____



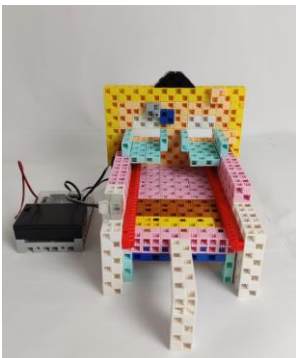
Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____



Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____



S9
T2
D3
L3-L4
P4



- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, 2 adet IR Fotoreflektör, 2 adet Dokunmatik sensör, 1 adet Buzzer, 2 dişli, tahrik rayları)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

- ince motor becerileri,
- Problem çözme,
- karar verme
- Yaşam Becerileri

- 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)).

- İnsanların neden ağladığını tartışın. Hayvanlar da ağlar mı? Ağlama hakkındaki tartışmayı gündeme getirin.
- Fareler neden kedilerden nefret eder?
- Fareler köpekleri sever mi? Neden?
- **ArTeC Bloklarından ağlayabilen bir figür oluşturun.**

[illegible]

- DC motorun programlanması.
Gücü, yönü ayarlama (2.a, 2.b)
- Buzzer'ı Kullanma (6.a,b)
- Dokunmatik sensörler (4.a, 4.b, 4.c)
- LED'i kullanma (5.a)
Yanıp sönüyor (5.b)
Işık ve hareket (5.c)
- IR Fotoreflektör Kullanma.
Siyah çizgi bulunana kadar ilerlemek (7.e)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

ALICE HARİKALAR DIYARINDA GÖZYAŞI HAVUZU (T2)

S9
T2
D3
L3-L4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

DC destekli Alice ağlar ve gözyaşları garip yaratıklardan oluşan bir havuzda toplanır.

PROG1

Ağlayan Alice'in kafası bir Ses Sensörü tarafından başlatılır ve ışık ve sesle ağlamayı sembolize eder.

PROG2

Alice'in kafasını hareket ettirmek için karmaşık bir yapı, gözlerinden düşen yaşları simgeleyen küpler.

PROG3

Alice'in kafasını hareket ettirmek için karmaşık bir yapı, gözlerinden düşen yaşları simgeleyen küpler. Ağlama bir döngü içinde birkaç kez başlatılabilir.

PROG4



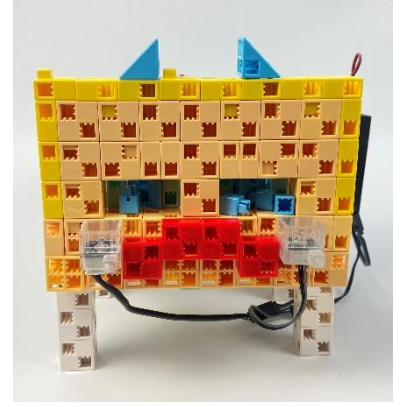
Alice ağlıyor

P1 Alice'in ağlayarak kafasını yap.

- Alice'in kafasını yap.
- Ağlayan Alice'in kafasını öne doğru iten ve önündeki gözyaşlarını (mini küpler) su birikintisine iten DC motorlu bir araba yapın.
- Taşıyıcı, dişlilerle birlikte tahrik parçaları üzerinde çalışır.
- Güç açıldığında program otomatik olarak başlar.

P2 Alif ses ve ışıkla ağlıyor.

- Alice'in kafasını ve arabasını P1'deki gibi yap.
- 1 Ses sensörü, 1 Buzzer, 2 beyaz LED takın.
- Program Ses sensöründe başlar.
- DC motor tarafından hareket ettirilen kafa, ölçülen bir süre boyunca (ray dayandığı sürece) ileri gider ve "gözyaşlarını" havuza iter. Parkurun sonunda durur.
- Robot hareket halindeyken LED'ler yanıp söner ve robot durduğunda Buzzer çalar.



P3 Ağlamayı simgeleyen özel dişli ve tirabzan mekanizması.

- Alice'in kafasını ve dişli tahrik rayı yapısını, DC motorlu yapı tarafından gözyaşlarının Alice'in gözlerinden "dışarı itildiği" örneğe göre oluşturun.
- 2 Dokunmatik sensör, Buzzer ve 2 LED'i bağlayın.
- Dokunmatik sensörlerden birine basıldığında program başlar.
- DC motor durur, LED'ler yanıp sönmeye başlar ve Buzzer çalar ve diğer Dokunmatik sensöre basıldığında ağlamayı onaylar.

P4 Alice'in ağlayarak ve bir döngü içinde durarak kafasını inşa et.

- P3'teki gibi bir robot yapın
- 2 IR Fotoreflektör, 1 Dokunmatik sensör, 1 Buzzer ve 2 LED bağlayın.
- Robotun ön tarafında bir IR Fotoreflektör bulunur, bir değişiklik algıladığında DC motor çalışmaya başlar ve yapı "yırtıkları" ileri itmeye başlar.
- Kafanın arkasındaki Dokunmatik sensör içeri itildiğinde (taşıyıcı kafaya ulaştığında), DC motor durur, ardından Buzzer açılır ve LED'ler yanıp sönmeye başlar.
- Taşıyıcı daha sonra rayın sonundaki başka bir IR Fotoreflektör tarafından algılanana kadar geriye doğru hareket eder. Robot daha sonra duracaktır.
- Bu işlem bir döngüde birkaç kez tekrarlanabilir.

