

ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
T4
D6
L1 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Görev1: Zamanı kontrol etmek için bir zamanlayıcı ve bir döndürücü oluşturun!

Öğrenciler, karakterlerle birlikte şişelerden ve kum döndürücülerden bir zamanlayıcı yaparlar ve ardından onlarla "Müzikal sandalyeler"de oynarlar".

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.

Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Plastik şişelerden ve kumdan bir zamanlayıcı oluşturma
- Karakterlerle bir döndürücü oluşturma
- Döndürücü ve zamanlayıcı ile müzikli sandalyeler oynayın!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

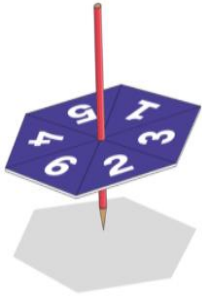
Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- Grafomotor beceriler
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu konsantrasyonu
- Vatandaşlık
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?:

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

Görev2: Tatlıları sırala oyunu.

Öğrenciler, şekerleri sıralamak için mantıksal zorlukları çözmek zorundadır. Masa oyununun parçalarını kestiler ve şampiyona düzenleyebilirler!

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:

- Şablonları kullanma.
- Şekerleri ve sıra kartlarını makasla kesmek
- Mantıksal zorlukları çözmek.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Bilgi işlemsel düşünme
- Uzamsal yönelim
- Dikkat

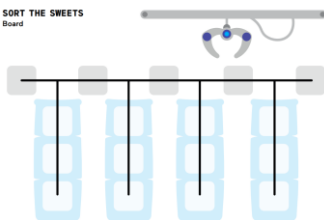
Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu
- Matematik
- Grafomotor beceriler

Cards Sequence n.1



SORT THE SWEETS
Board



ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
T4
D6
L1 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Görev3: 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

Task4: Misketlerle oynayın!

Öğrenciler kendi mermer koşu parkurlarını veya labirentlerini planlar ve inşa ederler. Kendi kurallarını oluştururlar ve birlikte oynarlar ya da kuralları sınıf arkadaşlarına öğretirler ve bir şampiyona düzenlerler.

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 Mermer İnşa Etmek
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden oluşan bir mermer inşa etmek
- Karton, pipet, kurşun kalem, geri dönüştürülmüş malzemeler vb. malzemelerden bir labirent inşa etmek.
- Büyük bir labirenti eğerek mermerleri bir araya getirmek.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Uzamsal yönelim
- İnce motor beceriler
- Sosyal yeterlilikler

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu – Fizik



ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
T4
D6
L1 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Görev5: Harikalar Diyarı'nda nasıl davranılır?

Öğrenciler parodi, dışlama, suçlama ve yargılamalar hakkında konuşurlar.

Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar.

Odaklanmak.

- Eleştirel düşünme
- Sosyal beceriler
- Yurttaşlık Bilgisi.

Act it out'u kullanabilirsiniz! Fikir Pazarı'ndan kartlar

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Durumu harekete geçirirken tartışın! Kart!
- Görevde verilen bir durumu bulun ve dramatize edin!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Durum kartlarını kesin!

Çocukların uğraşmasını istediğiniz odağı seçin!
Onlara uygun durum kartını verin!

Gerekirse durumu inşa etmelerine yardımcı olun!

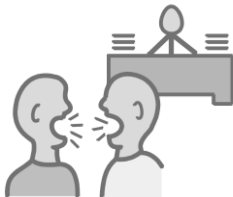
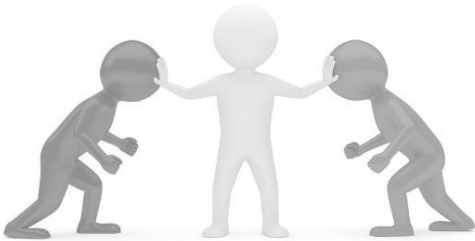
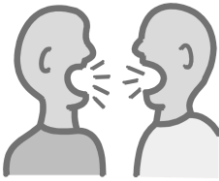
Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- Eleştirel düşünme
- Yurttaşlık Bilgisi
- Metin anlama

Ayrıca:

- Dikkat
- konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek geliştirme
- Yetenek geliştirme





**ALICE HARİKALAR
DIYARINDA**

S9
T2,4,6
L1

Bazı fikirler – Farklı durumlardaki davranışlar

Harekete geçin!

Çılgın Çay Partisi sahnesi bir parodi. Bu kelime ne anlama geliyor?

Arkadaşınızla bir kez ciddi ve bir kez parodi olarak bir durumu öğrenin ve oynayın!

Harekete geçin!

Çılgın Çay Partisi'nde, Tavşan ve Sapkacı, Alice'e masada yer olmadığını söylediler, ama aslında vardı. Ona neden böyle söylediler?

Sapkacı, ne kendisi ne de Tavşan bilmeceyi bilmediği halde neden Alice'e bilmeceye bir cevap bulmasını söyledi?

Kendinizi daha önce benzer bir durumda buldunuz mu?

Arkadaşınızla bir dışlama durumu öğrenin ve oynayın!

Harekete geçin!

Alice, Kupa Kralı'nın huzurunda mahkemede durmalıdır. Mahkeme ve yargılama ne demektir?

Bir araştırmanın katılımcıları kimlerdir? Onların rolü nedir?

Deneme süreci nedir?

Mahkemede bir duruşma hayal edin ve dramatize edin!

Çıktı nasıl yönetilir?:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.

ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
T4
D6
L2 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin amaçları:

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



Evin önündeki bir ağacın altına kurulmuş bir masa vardı ve Mart Tavşanı ile Şapkacı bu masada çay içiyorlardı. Alice bir sandalyeye oturdu, ancak Tavşan ve Şapkacı ona yer olmadığını söyledi. Şapkacı ona saçını kestirmesi gerektiğini söyledi ve bilmeceye sordu: "Bir kuzgun neden yazı masası gibidir?" Alice bunu tahmin edebileceğine inandığını söyledi ve diğerleri anlambilim hakkında bir tartışma başlatarak onunla alay etmeye başladılar. Şapkacı ona ayın hangi günü olduğunu sordu. Saati saati değil, ayın gününü söylüyordu ve Şapkacı bunun iki günlük yanlış olduğunu iddia etti.

Sonra Şapkacı, bilmeceye bir cevap bulup bulmadığını sordu, ama bulamamıştı ve Şapkacı ve Tavşan da cevabı bilmediklerini söylediler. Alice onlara cevapsız bilmeceler sorarak zaman kaybetmemelerini söyledi. Sonra Şapkacı, geçen Mart ayında Queen of Hearts'ın verdiği bir konserde "Twinkle, twinkle, little bat" şarkısını söylerken Time ile tartıştığını ve şimdi sonsuza kadar saat altı olduğunu söyledi. Bu çay saati olduğu için her zaman çay içmeleri gerekir.

Alice, Tavşan ve Şapkacı, Fındık Faresi'ni uyandırır ve ondan onlara bir hikaye anlatmasını ister. Onlara, bir pekmez kuyusunun dibinde yaşayan ve bir M ile başlayan şeyler çizmeyi öğrenen kız kardeşler Elsie, Lacie ve Tillie hakkında bir hikaye anlattı. Alice hikayeyi bölmeye devam etti, bu yüzden diğerleri ona kaba sözler söyledi. Sonunda gerçekten gücendi ve uzaklaştı.

Alice, ormanda içinde kapısı olan bir ağaç fark eder ve içeri girdiğinde kendini büyük salonda bulur. Anahtarı alır ve kapının kilidini açar, kendini küçültmek için mantardan yer ve sonunda güzel bahçeye girebilir.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Şapkacı	Çay içiyor, sohbet ediyor, saati var	Yürür, masayı hareket ettirir, konuşur
Alice	Yürür	Yürür, hareket eder
Tavşan ve Fındık Faresi	Çay içer, sohbet eder	Yürür, hareket eder

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!

Şapkacı, Masa, Alice

Devirme
Ses çıkar
Tabloyu taşıır

Çay
Kek
Tavşan
Kakırca
Orman

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: _____



ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
T4
D6
L3-L4
P4



Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, dişliler, tahrik rayları, 2 adet servo motor, 2 adet IR Fotoreflektör, 4 adet Dokunmatik sensör 1 adet İvmeölçer)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin amaçları:

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

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.

- Yemek yerken veya içerken masada paylaşma hakkında tartışın.
- İşleri nasıl istikrarlı hale getireceğinizi tartışın.
- ArTeC Bloklarından basit figürler oluşturun.

Alice
Şapkacı
Masa

[illegible]

Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması.
 - Ayar gücü, yönü (2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler(2.f)
- Servo motorun programlanması (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Butonlar, Dokunmatik Sensör ve İvmeölçer (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4,f)
- IR Fotoreflektör.
 - IR fotoreflektörün test edilmesi (7.a)
 - Engelleri tespit etme(7.b)
- Rastgele sayılar kullanma (10.a)
- Değişkenleri kullanma(11.a, 11.b)

Masa kendi eksenini
üzerinde eğilebilir.
Karakterler dişliler ve
tahrik rayları üzerinde
doğru yönde itilebilir.

Masa, bir kol ve bir şaft kullanılarak eğilebilir. Çay partisinin konukları bir Dc motor üzerinde hareket ettirilir.

Masa rastgele eğilir.
Masanın eğildiği yön,
misafirler aynı anda
her iki taraftan da o
yöne hareket eder.

Bir konu için iki
çözüm. İvmeölçer ve
Dokunmatik sensör
kontrollü misafirler,
masa.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

ALICE HARİKALAR DIYARINDA ÇILGIN BİR ÇAY PARTİSİ (T4)

S9
 T4
 D6
 L3-L4
 P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler



Masa kendi ekseninde eğilebilir. Karakterler dişiler ve tahrik rayları üzerinde doğru yönde itilebilir.

PROG1

Masa, bir kol ve bir şaft kullanılarak eğilebilir. Çay partisinin konukları bir Dc motor üzerinde hareket ettirilir.

PROG2

Masa rastgele eğilir. Masanın eğildiği yön, misafirler aynı anda her iki taraftan da o yöne hareket eder.

PROG3

Bir konu için iki çözüm. İvmeölçer ve Dokunmatik sensör kontrollü misafirler, masa.

PROG4

Çılgın Bir Çay Partisi

P1 Devirme mekanik tabla.

- Çay partisi ve misafirleri için bir masa inşa edin.
- Masa bir eksen üzerinde bir yönde veya diğer yönde eğilir.
- Figürler, itilebilir bir araba üzerinde masanın iki tarafına oturur, tekerlekleri dişilerden, raylar tahrik raylarından yapılmıştır.
- Figürler masanın yönüne göre her iki tarafa da itilebilir.

P2 İki tür kukla tiyatrosu.

a.) Build the table and the figures as in P1.

Masa, bir kol ve bir şaft kullanılarak eğilebilir.

Misafirler 1-1 DC motor üzerine monte edilmiştir ve 2 adet Dokunmatik sensör ile hareket ettirilebilir.

Dokunmatik sensörler, her iki taraftaki figürleri aynı anda kontrol eder. Masa eğildiğinde, ilgili Dokunmatik sensöre basmak figürleri o yönde kontrol edecektir.

b.) İnşa edilen kukla tiyatrosunun paravanının arkasında, figürler yatay olarak monte edilmiş 2 adet DC motora monte edilmiş ve bir aks üzerine monte edilmiş bir masa tablası sahnenin ortasında eğiliyor.

Figürler, masanın eğilmesini de sağlayan 1-1 Dokunmatik sensörler ile hareket ettirilebilir. Diğer iki çay partisi konluğu paravane üzerine kurulur.

P3 Otomatik devirme tablası.

- Masayı ve konukları P2'deki gibi oluşturun. 2 IR Fotoreflektör bağlayın.
- 1 servo motor masa üstüne monte edilmiştir ve masayı rastgele bir yöne veya diğer yöne eğdir.
- Masa ayakları 1-1 IR Fotoreflektör ile izlenir. Bu IR Fotoreflektör, masanın eğilme şekli, her iki taraftaki figürleri harekete geçirir ve onları eğim yönünde hareket ettirir ve ardından robotun tüm elemanlarını merkeze, varsayılan konuma yeniden ayarlar.



P4 Masa yatırma için iki heyecan verici çözüm.

a.) Masayı ve konukları P2'deki gibi oluşturun. 2 IR fotoreflektör ve bir ivmeölçer bağlayın. İvmeölçer, çay partisi figürlerini iki olası yönde kontrol eder ve 2 IR Fotoreflektör, figürleri her iki yönden de gözlemler. Figürleri hangi sensör algılasa algılasın, figürlerin hareketini takip ederek tabla o yöne doğru eğilir.

Her hareketten sonra sahnedeki tüm figürler merkeze döner.

b) Figürleri P2'deki gibi oluşturun. 4 dokunmatik sensörü bağlayın.

Masanın tasarımı öncekilerden farklıdır, uzunlamasına "ikiye bölünmüş" olarak kesilir, bu da masa parçalarının farklı yönlerde eğilmesini sağlar. Masanın iki yarısının her biri bir servo motor tarafından hareket ettirilir.

Masa döşemelerinin eğim açısı, rastgele bir sayı üretici kullanarak her zaman farklı bir değer alır. Parçalar, eğilme yönünde 2 - 2 Dokunmatik sensör ile yanlara doğru yönlendirilebilir ve tabla başlangıç konumuna geri döner.