

# ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'İN KANITI(T6)

S9  
T6  
D1  
L1 P3

## Odaklanmak:

- Metin anlama (D1)



### Görev1: 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

### Görev2: 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

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

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

#### Ayrıca:

- Dikkat
- Konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek geliştirme
- Yetenek geliştirme

### Fikir Pazarı – bazı fikirler:

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

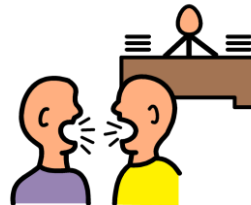
**Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!**

#### Durum kartlarını kesin!

**Çocukların uğraşmasını istediğiniz odağı seçin!**

**Onlara uygun durum kartını verin!**

**Gerekirse durumu inşa etmelerine yardımcı olun!**



### Çıktı nasıl yönetilir?:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.


**ALICE HARİKALAR  
DIYARINDA**

**Bazı fikirler – Farklı durumlardaki davranışlar**

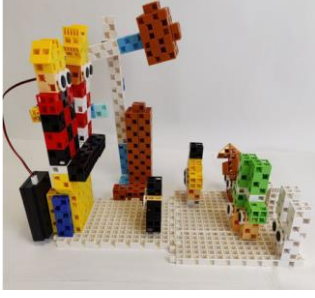
**Harekete geçin!**  
Çiğdem Çay Partisi'nde, Tavşan ve Sapaç, Alice'e masada yer olmadığını söylüyor. Ona neden böle sordular?

**Harekete geçin!**  
Çiğdem Çay Partisi'nde, Tavşan ve Sapaç, Alice'e masada yer olmadığını söylüyor. Ona neden böle sordular?

**Harekete geçin!**  
Çiğdem Çay Partisi'nde, Tavşan ve Sapaç, Alice'e masada yer olmadığını söylüyor. Ona neden böle sordular?

# ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'İN KANITI(T6)

S9  
T6  
D1  
L2 P3



## Odaklanmak:

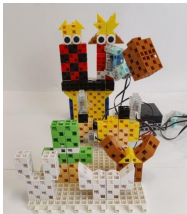
- Metin anlama (D1)

## Dersin amaçları:

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



Alice mahkeme salonuna gelir ve Kupa Kralı ve Kraliçesi'ni tahtlarında, büyük bir hayvan kalabalığı ve tüm iskambil destesiyle çevrili bulur. Knave önlerinde zincire vurulmuş halde duruyor ve Beyaz Tavşan'ın bir elinde trompet, diğerinde bir parşömen parşömeni var. Avlunun ortasında, üzerinde büyük bir tabak tart olan bir masa var. Alice duruşmanın başlamasını beklerken etrafına bakınır ve Kral'ın yargıç olduğunu ve jüri üyelerinin pek zeki olmadığını fark eder. Beyaz Tavşan suçlamayı okumaya başlar; Knave of Hearts'in turtaları çaldığını iddia ediyor. Kral, jürinin kararlarını değerlendirmesini ister, ancak Tavşan ona önce tanıkların olması gerektiğini söyler. İlk tanık, Mart Tavşanı ve Fındık Faresi'nin eşlik ettiği Çılgın Şapkacı'dır. Alice yeniden büyümeye başladığını hissediyor. Şapkacı hiçbir kanıt vermez, bu yüzden bir sonraki tanığa geçerler. Bir sonraki tanık Düşes'in aşısı ve çapraz sorguya çekiliyor. Turtaların çoğunlukla biberden yapıldığını tanıklık ediyor. Alice'in kendisinin üçüncü tanık olarak çağırılması onu çok şaşırttı. Bu arada Alice o kadar büyümüştür ki ayağa kalktığında jüri locasını alt üst eder. Kral'a çalınan turtalar hakkında hiçbir şey bilmediğini söyler. Kral, "Bir milden daha yüksek olan herkes mahkemeyi terk etmelidir" diyen Kural 42'yi okur. Herkes, bir mil yüksekliğinde olduğunu inkar eden ve Kralı kuralı uydurmakla suçlayan Alice'e döner. Kral, bir karar istemeden önce bir an sessiz kalır. Beyaz Tavşan, Knave tarafından yazıldığı iddia edilen ve hiçbir anlamı olmayan bir makale sunar. Sonunda Kral, jüriden üçüncü kez bir karar vermesini ister ve şimdi Kraliçe onunla çelişir ve önce bir cümle ve ardından bir karar olması gerektiğini söyler. Alice artık onunla çelişmekten korkmuyor, çünkü artık tam boyutuna ulaştı ve onlara bir deste karttan başka bir şey olmadıklarını söylüyor. Alice aniden uyanır ve kendini nehir kıyısında kız kardeşinin kucağında bulur. Alice her şeyin bir rüya olduğunu anlar ve maceralarını kız kardeşine anlatır. Alice çay içmek için kaçarken, kız kardeşi rüyayı düşünür ve kendisi de uykuya dalar ve Alice ile aynı rüyayı görür. Küçük kız kardeşinin sonunda nasıl yetişkin bir kadın olacağını ve çocukluğunun basit ve sevgi dolu kalbini her zaman nasıl koruyacağını hayal etmeye devam ediyor.



## Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

| Karakter                                      | Özellik                               | Etkileşim                               |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------|
| Alice                                         | Yürür<br>Büyür                        | Tartışır, çelişir                       |
| Kart                                          | Yürüyün, kollarınızı hareket ettirin  | Tokmağı hareket ettir                   |
| Kupa Kralı ve Kraliçesi                       |                                       | Karar çağrılarını, birbiriyle çelişiyor |
| Knave, Tavşan, Tavşan, Şapkacı, Fındık Faresi | Farklı rollerde hareket edin, konuşun |                                         |

## 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!**

**Karakter görev kartları**

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Adınız: \_\_\_\_\_

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

Adınız: \_\_\_\_\_

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

Adınız: \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

Alice  
Kart

Hamle  
Yürür  
Kolu hareket  
ettirir  
Ses çıkarır

Mahkeme  
Güçlü  
Kafa

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

# ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'İN KANITI(T6)

S9  
T6  
D1  
L3-L4  
P4

## Önerilen malzemeler.

- ArTeC Blokları (en az 112 parça set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 1 adet DC motor, 2 adet servo motor, 4 adet Dokunmatik sensör, 1 adet Ses sensörü, 1 adet Buzzer, 1 adet LED, blaseplate)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye konusu
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

## Odaklanmak:

- Metin anlama (D1)

## Dersin amaçları:

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



## Robotik kart nasıl doldurulur?

- ChRobotun "etkinliğini" ve programlama karmaşıklığını Karakter görev kartına, gelişimsel amaca ve çocuğun becerilerine uygun programlama seviyesine göre belirler.
- Gerekirse daha fazla Robotik kart doldurulabilir (açıklama veya farklılaştırma için).

## Öneri.

- Duruşmalar, yasal prosedürler ve birini mahkemeye çıkarma hakkında tartışın.
- Kanıtlar hakkında tartışma başlatın.
- Tanıklar neden gereklidir?
- ArTeC Bloklarından basit figürler oluşturun.

## Alice Kraliçe Kart

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

|              |                   |            |                 |     |        |
|--------------|-------------------|------------|-----------------|-----|--------|
| Arduino      | Sensörler         | DC motor   | Servo motor     | LED | Buzzer |
| Accelermetre | Dokunmatik sensör | Yüz sensör | Elektronik kasa | USB | ...    |

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| Ne yapıyorum? | Ne yapıyorum? | Ne? (Düzel) | Ne? (Düzel) | Ne? (Düzel) | Ne? (Düzel) | Ne? (Düzel) |
|---------------|---------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|               |               |             |             |             |             |             |
|               |               |             |             |             |             |             |
|               |               |             |             |             |             |             |
|               |               |             |             |             |             |             |

İşte robotumun nasıl çalışacağı: Ekstremde talimatları kullanırken tam dikkatli olun!

## Teknik köşedeki ilgili konular.

- DC motorun programlanması.
  - Gücü, yönü ayarlama(2.a, 2.b)
- Servo motorun programlanması (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Butonlar, Dokunmatik Sensörler (4.a, 4.b, 4.c, 4.e)
- Zil (6.a, 6.b)
- Ses Sensörü.
  - Ses Sensörünü Test Etme(9.a, 9.b)
- Rastgele sayılar kullanma(10.a)

Mahkeme salonunda bir kukla gösterisi gibi tanıklar. Tanıklar bir atlıkarıncaya gelir.

PROG1

Kraliçe çekiciyle vurur ve bir atlıkarınca üzerinde farklı hızlarda gelen tanıkları çağırır.

PROG2

Kraliçe çekiciyle vurur ve rastgele zaman boyunca dönen bir atlıkarıncaya gelen tanıkları çağırır. Kral, Kraliçe'nin suçlayıcı bağırıışlarını durdurur.

PROG3

Mahkeme salonu kaos içinde. Kraliçe, farklı hızlarda gelen tanıkları çağırır ve Kral, Kraliçe'nin suçlamalarını durdurur.

PROG4

# ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'IN KANITI(T6)

S9  
T6  
D1  
L3-L4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Mahkeme salonunda bir kukla gösterisi gibi tanıklar. Tanıklar bir atlıkarıncaya gelir.

PROG1

Kraliçe çekiciyle vurur ve bir atlıkarınca üzerinde farklı hızlarda gelen tanıkları çağırır.

PROG2

Kraliçe çekiciyle vurur ve rastgele zaman boyunca dönen bir atlıkarıncaya gelen tanıkları çağırır. Kral, Kraliçe'nin suçlayıcı bağırıışlarını durdurur.

PROG3

Mahkeme salonu kaos içinde. Kraliçe, farklı hızlarda gelen tanıkları çağırır ve Kral, Kraliçe'nin suçlamalarını durdurur.

PROG4



## Mahkeme Salonu

### P1 Karakterlerle kuklacılık.

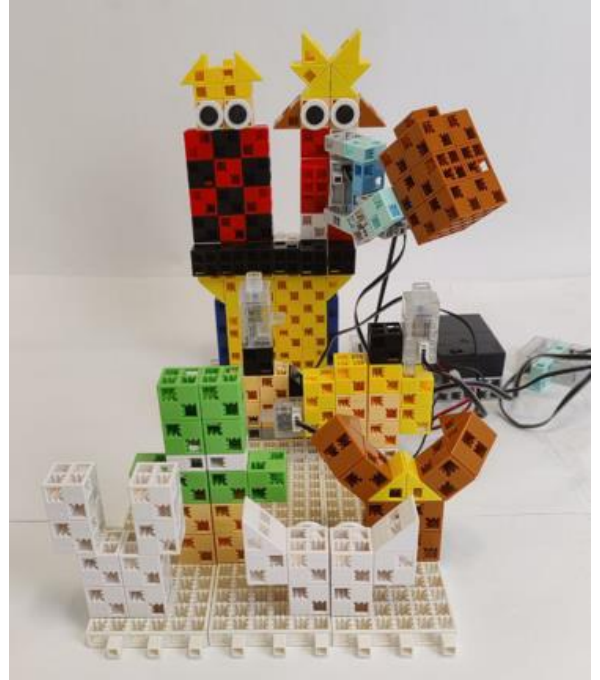
- Sahnenin karakterlerini oluşturun!
- a.) Tanıklar, bir eksen üzerinde dönen, elle dönen bir atlıkarınca üzerinde birbiri ardına sıraya girerler.
- Kraliyet çifti, zincire vurulmuş Jack, iskambil destesinin diğer parçaları, Alice ve Beyaz Tavşan mahkeme salonundadır.
- b.) Masa oyunu 1 adet DC motor ile çalışır ve otomatik olarak başlar. Ayrıca bazı karakterler için aklı hareketli parçalarla donatılmıştır.

### P2 Mahkeme salonunda kaos.

- Kupa Kraliçesi ve Kupa Kralı, tahtta otururken müzakerecileri sorguya çeker.
- Tanıklar, P1 b)'deki gibi bir atlıkarınca üzerinde sıraya girerler.
- Atlıkarınca 3 adet dokunmatik sensör takılıdır. Atlıkarınca üzerinde bulunan 3 Dokunmatik sensör, atlıkarıncayı 3 farklı hızda başlatır ve böylece tanıkları kraliyet çiftinin önünde sıraya dizer.
- Queen of Hearts'ın yönü, ilgili Dokunmatik sensörün üzerindeki bir aks ile ayarlanabilir.
- Hareket etmek için kolunu ve servo motorunu kullanarak, seçilen Dokunmatik sensöre çarpar ve karuseli seçilen hızda başlatır. Queen of Hearts'ın programı bir Touch sensörüne basmakla başlıyor.

### P3 Kral müdahale eder.

- Kupa Kralı ve Kraliçesi'ni tahta oturtun.
- Tanıklar, P1 b)'deki gibi bir atlıkarınca üzerinde sıraya girerler. 1 Dokunmatik sensör karusele bağlı.
- Kraliçe'nin yapısı, 2 Buzzer bağlı olan P1'ye benzer. King, 1 Ses sensörüne ve 1 LED'e bağlıdır.
- 1 Dokunma sensörü tarafından tetiklenen Kraliçe, omzuna monte edilmiş bir Servo motor tarafından hareket ettirilen çekiciyle vurur ve tanıklarla birlikte atlıkarıncayı harekete geçirir.
- Atlıkarınca rastgele bir süre döner, sonra durur ve Kraliçe'nin Buzzer'ı suçlayarak çalar.
- Bu sekte, Kral'a monte edilen Ses Sensörü programını etkinleştirir ve Kral'ın suçlamayı durdurduğunu ve tanıkları savunmasına aldığını belirtmek için bir LED yanıp söner.



### P4 Kral ve Kraliçe mahkemede.

- Kupa Kralı ve Kraliçesi, P3'te olduğu gibi tahtta oturuyor.
- Atlıkarıncayı, P2'deki gibi oluşturun.
- Vezir'in kolu, P2'de olduğu gibi bir servo motorla bağlanmıştır. Kraliçe, çekicini seçilen Dokunmatik sensörün üzerine yerleştirmek için başka bir servo motoru çalıştırabilir. Kraliçe, servo motoru adım adım çalıştırarak döndürülebilir.
- Önünde, atlıkarınca DC motorun farklı hızlarda dönmesini ve tanıkları tahta "yönlendirmesini" sağlayan 3 dokunmatik sensöre sahiptir.
- Atlıkarınca açıldığında robot, P3 ile aynı şekilde çalışır.