

ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'İN KANITI(T6)

S9
 T6
 D6
 L1 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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

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



Çıktı nasıl yönetilir?:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.


**ALICE HARİKALAR
 DIYARINDA**

Bazı fikirler – Farklı durumlardaki davranışlar

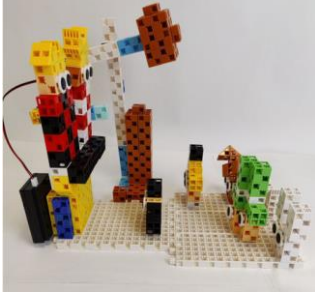
Harekete geçin!
 Çiğdem Çay Partisi'nde, Tavan ve Sapaç, Alice'e masada yer olmadığını söylüyor. Bu kelimeleri anlamaya çalışın!
 Arkadaşınızla bir kez ciddi ve bir kez parodi olarak bir durumu öğrenin ve oynayın!

Harekete geçin!
 Çiğdem Çay Partisi'nde, Tavan ve Sapaç, Alice'e masada yer olmadığını söylüyor. Bu kelimeleri anlamaya çalışın!
 Sapaç, ne kendisi ne de Tavan bilmediği bir kelimede kullanıyor. Kendinizi daha önce benzer bir durumda buldunuz mu?
 Arkadaşınızla bir dışlama durumu öğrenin ve oynayın!

Harekete geçin!
 Alice, Kupa Krallığı'nda mahkemede durmaktadır. Mahkeme ve yargılama ne demektir? Bir araştırmanın katılımcıları kimlerdir? Onların rolü nedir? Deneme süreci nedir?
 Mahkemede bir duruşma hayal edin ve dramatize edin!

ALICE HARİKALAR DIYARINDA ALICE'IN KANITI(T6)

S9
T6
D6
L2 P3



Odaklanmak:

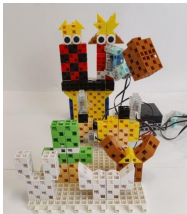
- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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 açısı ve çapraz sorguya çekiliyor. Turtaların çoğunlukla biberden yapıldığına 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 Büyür	Tartışır, çelişir
Kart	Yürüyün, kollarınızı hareket ettirin	Tokmağı hareket ettir
Kupa Kralı ve Kraliçesi		Karar çağrıları, 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

Adınız: _____

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
D6
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:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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

[illegible]

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 bağırışlarını 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
D6
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 bağışlarını durdurur.

PROG3

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

PROG4



Mahkeme Salonu

P1 Karakterlerle kuklacılık.

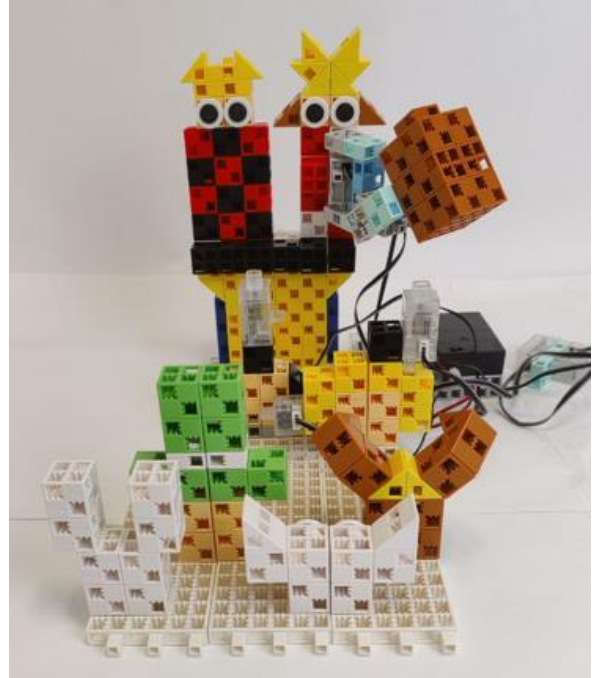
- Sahnenin karakterlerini oluşturun!
- a.) Tanıklar, bir eksen üzerinde dönen, elle dönen bir atlıkarınca üzerinde birbiri ardına sıraya girerler.
- Kraliyet çifti, zincire vurulmuş Jack, iskambil destesinin diğer parçaları, Alice ve Beyaz Tavşan mahkeme salonundadır.
- b.) Masa oyunu 1 adet DC motor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