

LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L1 P3

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev 1: Bir yaz tatili için tipik aksesuarlar nelerdir?

Bir yaz kampına kesinlikle hangi şeyleri götürürdünüz?
Neden?

Bu Dobble oyununda kitaptan bazı kamp eşyaları ve tabii ki diğer nesneleri ve insanları topladık. Dobble oynayın, bu harika oyunu tanıyın.

Daha büyük çocuklar kendi oyunlarını tasarlayabilir ve Dobble oyununun matematiğine çevrimiçi olarak bakabilirler.

Tüm çözümler doğru!



Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Dobble oyununu tanımak
- Kendi Dobble oyununuzu yapmak
- Çizimlerin yapılması ve toplanması
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Çeşitli çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Gelişim alanları:

Odaklanılan konular:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Kelime dağarcığının geliştirilmesi

Ayrıca:

- Dikkat
- Ders odağı – Matematik
- Yetenek geliştirme

Sonuçlar nasıl yönetilir:

Bitmiş oyunu bilgisayarınıza kaydedin. Diğer gruplara görev olarak atayabilir veya örnek olarak gösterebilirsiniz.

Görev 2: Jingle – Müzik besteleme

İkizlerin babası Bay Ludwig Palffy, mesleği besteci ve orkestra şefidir.

Besteci rolünü üstlenen öğrenciler, küçük bir müzik parçası, bir jingle yaratmalıdır. Öğrenciler bir ürün seçer veya kendi ürünlerini icat eder.

Daha sonra ürünün karakteristik özelliklerini toplar ve bunlara göre uygun bir reklam sloganı yazarlar. Orijinal ve hatırlaması kolay olmalıdır.

Öğrenciler reklam sloganını kafiyeli yaparlar. Sloganları için uygun bir ritim ve nihayet bir melodi düşünürler.

Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Bir reklam sloganı oluşturma
- Kafiye
- Müzik besteleme

Gelişim alanları:

Odaklanılan konular:

- Dil gelişimi
- Kelime dağarcığının geliştirilmesi
- İşitsel dikkat

Ayrıca:

- Takım çalışması
- Ders odağı – ana dili, müzik
- Yetenek geliştirme



HARIBO



Sonuçlar nasıl yönetilir:

Öğrenciler, muhtemelen enstrümantal eşlikte, sınıfa jingle'ı gerçekleştirirler. Bir ses kaydı yapın ve bilgisayarınıza kaydedin.

Notalar yazabilen yetenekli öğrenciler, melodi yazın!

LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L1 P4

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev 3: Pamuk köpek

Mahkeme meclisi üyesi Bay Strobl'un Peterkin adında bir köpeği var.

Öğrenciler pamuk ipliği ve çorap kullanarak kendi köpeklerini yapacaklar. Dolgu maddesi olarak pamuk yünü, plastik granüller veya doğal malzemeler kullanılır.

Tüm çözümler doğru!



Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Kendin yap görevi, tekstil ve iplik ile

Ayrıntılar ve tam açıklama fikir sayfalarında bulunabilir!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Seri düşünme

Ayrıca:

- Dikkat
- Konu odağı – Sanat, Çizim

Sonuçlar nasıl yönetilir:

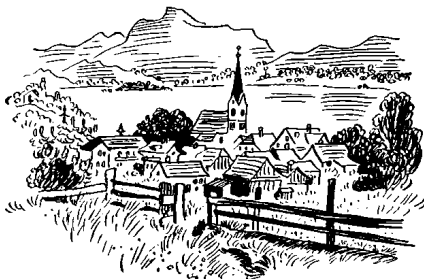
Bir köpek gösterisi düzenleyin! Fotoğraf çekin. Öğrenciler bitmiş eserleri eve götürebilirler.

Görev 4: Tam olarak nerede yaşadığımızı belirleyelim, bir harita ile çalışalım

Öğrenciler tam olarak nerede yaşadıklarını (galaksi -> güneş sistemi -> gezegen -> kıta -> eyalet ->...) tanımlamayı ve kağıt bardaklardan istiflenebilir bir kule oyunu yapmayı öğrenirler. Fikir pazarında zanaat talimatları ve şablonları bulabilirsiniz.

Lisa ve Lottie'nin hikayesini zaten bilen daha büyük öğrenciler, kör harita ile çalışabilirler. İkamet yerlerini ve romanda bahsedilen şehirleri bir Avrupa haritası üzerinde işaretlerler.

Bohren Gölü'ndeki Bohrlaken'in açıklaması bizi dağlarla çevrili şirin bir köye götürüyor. Öğrenciler bir Avrupa haritasını inceler ve bu kurgusal kasabanın nerede olabileceğini tartışırlar.



Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Kule oyunu yapmak
- Kör harita ile çalışma
- Avrupa haritasını incelemek, Bohrlaken'in yerini tartışmak

Çeşitli çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Dil gelişimi
- Uzamsal oryantasyon
- Dikkat

Ayrıca:

- Takım çalışması
- Konu odağı – Coğrafya
- Yetenek geliştirme

Sonuçlar nasıl yönetilir:

Bitmiş oyunun fotoğrafını çekin. Öğrenciler gözlükleri saklayabilir, ancak daha küçük öğrencilerle yapılan oturumlarda da kullanabilirsiniz.

Birlikte çalışan öğrencilerin fotoğraflarını çekin ve üzerinde çalıştıkları haritaları tarayın.

LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L1 P5

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev 5: Bir yemek kitabı derleyin!

Lisa, Münih'te kız kardeşi rolünü oynamaya çalışır. Bu, hiç de kolay olmayan suyu pişirmeyi içerir. Öğrenciler en sevdikleri tariflere göre bir yemek kitabı derleyebilirler.

Tüm çözümler doğru!



Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Tek tip tarif sayfalarının oluşturulması
- Yemek tarifleri ve resimler için web'de arama yapın
- Çevrimiçi programlarla bir fotoğraf kitabı derleyin

Ayrıntılar ve olası bir yemek kitabı sayfası fikir sayfalarında bulunabilir!

Gelişim alanları:

Ayrıca:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Dikkat

- Konu odağı – BT, Kat hizmetleri ve yemek pişirme, yaşam becerileri

Sonuçlar nasıl yönetilir:

Bitmiş yemek kitabının sayfalarını tarayın veya tarif koleksiyonlarının fotoğraflarını çekin.

Görev 6: Menü tasarımı

Öğrenciler Imperial Hotel için kurgusal bir menü oluşturabilirler.

Avusturya ve Viyana spesiyalitelerini birlikte inceleyin, internette araştırma yapın. Daha büyük öğrenciler için, yemeklerin isimlerini ana dil derslerine uyarlayabiliriz, örneğin mükemmel katılımcılar: "kızarmış patates dilimleri", "alevli muz", "kızarmış keçi peyniri" vb.

Öğrenciler, Avusturya yemeklerini kendi ülkelerinin tipik yemekleriyle karşılaştırırlar.

- Benzerlikler nelerdir, farklar nelerdir?
- Her iki ülkede de aynı şekilde hazırlanan yiyecekler var mı?
- Kendi ülkelerinde Avusturya menşeli olabilecek yiyecekler var mı?

Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Menünün derlenmesi
- Kendi ülkenizin yemeklerini Avusturya spesiyaliteleriyle karşılaştırın

Çeşitli çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Dil gelişimi
- Yaratıcılık
- Dikkat

Ayrıca:

- Takım çalışması
- Konu odağı – Dilbilgisi, BT, Kat hizmetleri ve yemek pişirme
- Yetenek geliştirme

Sonuçlar nasıl yönetilir:

Bitmiş menülerin fotoğrafını çekin veya dosyaları bilgisayarınıza kaydedin.



LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L2 P3



Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin Amaçları:

- ince motor becerileri,
- problem çözme,
- karar verme
- Yaşam becerileri

Lisa, kampta kendisine aldatma noktasına kadar benzeyen garip küçük bir kızın ortaya çıkmasından hassas bir şekilde etkilenir. Kız arkadaşlarıyla yabancıdan kurtulmanın en kolay yolunu tartışırlar.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Lisa	Kıvrıkcık saçlı, vahşi,, belirsiz	Konuşmak, oturmak, başını çevirmek, bacaklarıyla sarmak, duvardan atlamak, kaçmak
Monika, Christine, Trude	Kız gibi, kaygısız	
Steffi	Tombul, merhametli, Pratik	
Otobüs	Çocukların fikirlerine göre	Kendi kendine gider, döner, bip sesi çıkarır, dönüş sinyalini kullanır (yönü gösterir)

Öneri

- İnsanların hareketlerinin neye benzediğini tartışın, birlikte bacak ve kol hareketleri yapın, çocukların hareketin bireysel aşamalarını gözlemlemelerini sağlayın
- ArTec bloklarını kullanarak hareketli kolları ve bacakları olan basit figürler oluşturun
- Beden dili ve diğer meta-iletişim biçimleri hakkında konuşun. Birinin bacaklarını sallaması ne anlama gelir? Hangi zihin durumunu varsayar?

Karakter kartı nasıl kullanılır:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevrenin unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür

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

Önerilen malzemeler

- ArTec Blokları (en az 112 adet set)
- Hikaye şablonu
- kalem

Lisa
Steffi, kızlar
Otobüs

Hareket eder, konuşur, bacaklarını sallar, konuşurken başını bir yandan diğer yana çevirir
Otobüs: korna çalar, yönü gösterir

Oturmak için alçak duvar
Bahçe
Ağaç
Göl

Hikayenin ana eylemleri
Medya dosyaları gerekli
Metin segmentini parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın

Karakter görev kartları


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L3-4
P4



Önerilen malzemeler:

- ArTeC blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC Robotik seti (1 Studuino-anakart, 1 buzzer, 1-3 servo motor, 2 DC motor, tekerlekler, 1 dokunmatik sensör, ses sensörü, 1 IR-Fotoreflektör, 1-2 LED)
- Zihin haritası veya grafik taslağı, Hikaye
- Karakter kartları ve robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneri

- İnsanların kafaları karıştığında veya kafaları karıştığında kullandıkları hareketleri düşünün
- Otobüsün bekleyen kızların önünde durmasını nasıl sağlayacağınızı düşünün
- Bir aracın yay şeklinde nasıl hareket ettireceğini düşünün
- Bagajları otobüsten indirmenin farklı yollarını bulun

Bacaklar
Oturma, Hareket Etme
Atlamak

Robotik kartı

Robotumun adı:

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

No	Adı	Ne iş için?	Ne? (Büyük)	Ne? (Küçük)	Ne? (Büyük)	Ne? (Küçük)	Ne? (Büyük)	Ne? (Küçük)
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin Amaçları:

- ince motor becerileri,
- problem çözme,
- karar verme
- Yaşam becerileri

Robotik kart nasıl doldurulur?

- Aktör kartı, gelişimsel özellik ve programlama seviyesine dayanarak, robotun aktivitesini ve programın karmaşıklığını çocuğun yeteneklerine uyacak şekilde seçin.
- Gerekirse ek robot kartları doldurulabilir (örneğin açıklama veya farklılaştırma için).
- Robotu birkaç farklı inşa/programlama yöntemiyle tasarlayın!
- Robot kartlarını hedef dilde doldurun.
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, sadece robotun özel çalışmasıyla ilgili olanlar doldurulmalıdır.
- Tablonun her bir satırına dayanarak, robotun çalışmasını hedef dilde tanımlamak için dilbilgisi açısından doğru cümleler kullanın.

Teknik Köşe'deki ilgili konular

Doğru akım (DC)-motor (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)

Servo motor (3.a, 3.d)

Dokunmatik sensörün ve düğmelerin programlanması (4.a, 4.b, 4.c)

LED (5.a, 5.b, 5.c)

Zil (6.a, 6.b)

IR-Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.b)

Bir nesneyi algılamak için IR-Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)

Ses sensörü (9.a, 9.b)



Basit otobüs, bir pil tutucuya bağlı 1 DC motor ile hareket eder

PROG1

Otobüs varmadan önce bir ses çıkarır ve ardından önceden programlanmış bir rotayı izlerken küçük kız birbirlerine bakar, gözlerini kırıştırır, sonra başlarını çevirirler

PROG2

Otobüs:
Otobüs kampa varıyor, kapıda korna çalıyor ve çocukların önünde büyük bir dönüş yapıyor. Dönerken yönü gösterir

PROG3

Bir kol, sanki sürücü kolileri dışarı atıyormuş gibi, kolileri bir sıra halinde kremayer rayından dışarı iter

PROG4

LISA VE LOTTIE

BURUN ISIRMA HAKKINDA (T1)

S11
T1
D10
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robot fikirleri

Basit otobüs, bir pil tutucuya bağlı 1 DC motor ile hareket eder

PROG1

Otobüs varmadan önce bir ses çıkarır ve ardından önceden programlanmış bir rotayı izler ki küçük kız birbirlerine bakar, gözlerini kırıştırır, sonra başlarını çevirirler

PROG2

Otobüs:
Otobüs kampa varıyor, kapıda korna çalıyor ve çocukların önünde büyük bir dönüş yapıyor. Dönerken yönü gösterir.

PROG3

Bir kol, sanki sürücü kolileri dışarı atıyormuş gibi, kolileri bir sıra halinde kremayer rayından dışarı iter

PROG4



Lisa ve kızlar, otobüs

P1 Basit otobüs

-Statik figürler, çok sayıda küçük kız, 2 tanesi yapıya benzer
-Otobüs kapısı aks üzerinde açılır. Otobüs 1 DC motor ile donatılmıştır, akü tutucu açıldığında otomatik olarak hareket eder.

P2 Lotte'nin Varışı

a) P1'e benzer bir veri yolu inşa ediyoruz, ancak burada robot programlanabilir.

Robota -2 DC motor ve 1 Buzzer bağlanır.

-Otobüs açıldıktan sonra Buzzer ile bip sesi çıkarır, ardından önceden programlanmış bir rotayı takip eder ve sonunda durur.

-Küçük kızları -P1'deki gibi inşa ediyoruz.

b) 2 küçük kız figürünü ve 1 Dokunmatik sensörü ortak bir ana karta bağlarız.

-Küçük kızların gözlerinin yerinde LED'ler var, kafaları servo motorlara monte edilmiştir.

-Dokunmatik sensöre basıldığında, iki küçük kız birbirine bakar, gözlerindeki 2-2 LED yanıp söner ve sonra birbirlerinden uzaklaşırlar.

P3 Kızgın kızlar

-Otobüs P2 ile aynı şekilde inşa edilmiştir, ancak kapı bir servo motorla açılır.

-Luise'yi P2 ile aynı şekilde inşa ediyoruz. Gözleri LED, kafası bir servo motora bağlı ve 1 IR fotoreflektör takılı.

-Otobüs hareket eder, IR fotoreflektör küçük kızlara ulaştığını algılar, sonra durur ve kapı bir servo motorla açılır ve Lotte ortaya çıkar. Lotte'nin kafasında kapı açıldığında 3 kez yanıp sönen 1 LED vardır.

-Luise'in üzerinde otobüsü algılayan bir IR fotoreflektör vardır, gözleri 3 kez yanıp söner ve sonra başını çevirir.

P4 Otobüsten birçok şey çıkarılır

-Veri yolunun sadece bir tarafı inşa edilmiştir.

-2 adet IR fotoreflektör, 2 adet servo motor, 1 adet DC motor bağlanmıştır.

-IR fotoreflektörün önüne otobüs şoförü figürü yerleştirildiğinde ortadaki kapı servo motor ile açılır.

-Otobüs duvarının arkasına bir raf üzerine DC motor üzerine monte edilmiş dişliler ile hareket eden bir ray yapılmıştır. Çocukların eşyaları bu ray üzerinde kapı aralığında görünür.

-Başka bir IR fotoreflektör bagajları izler, bir tane tespit ettiğinde, bagajı otobüs kapısından dışarı iten servo motor

