



# LISA VE LOTTIE ARASINDAKI FARK ATEŞKES VE BARIŞ (T2)

S11  
T2  
D3  
L1 P4

## Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)



### 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 haritayla çalışma
- Avrupa haritasını incelemek, Bohrlaken'in yerini tartışmak

**Çeşitli çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.**

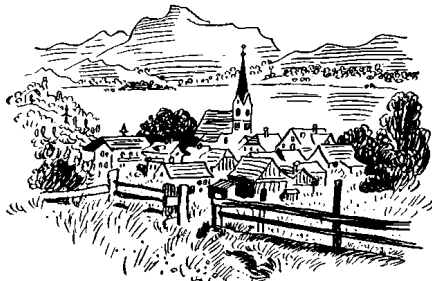
### Gelişim alanları:

#### 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 ARASINDAKI FARK ATEŞKES VE BARIŞ (T2)

S11  
T2  
D3  
L1 P5

## Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)



### 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:

#### Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Dikkat

#### Ayrıca:

- 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

## ARASINDAKI FARK

### ATEŞKES VE BARIŞ (T2)

S11  
T2  
D3  
L2 P3



#### Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

#### Dersin Amaçları:

- Metin anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup çalışması düzenleme

Lisa, Lottie'yi çayırda tek başına oturmuş çelenk örerken bulur. İki küçük kız utangaç bir şekilde konuşmaya başlar ve yavaş yavaş arkadaş olurlar.

#### Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

| Karakter | Özellik                        | Etkileşim                                                                     |
|----------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Lisa     | Kıvrık saçlı, vahşi,, güvensiz | Konuşur, başını kaldırır ve indirir, bir bacağından diğerine durur, diz çöker |
| Lottie   | Örgülü saç, ciddi, ölçülü      | Konuşur, başını kaldırır ve indirir, ellerini kaldırır                        |

#### 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  
Lottie

#### Öneri

- İnsanların hareketlerinin neye benzediğini tartışın, birlikte bacak ve kol hareketleri yapın, çocukların hareketin bireysel aşamalarını gözlemlemelerini sağlayın
- Çocuklarla beden dili ve yüz ifadeleri hakkında konuşun.
- Örneğin: nasıl pırıl pırıl? Lisa ve Trude'un sahip olduğu gibi arsız bir gülümseme nedir? Bayan Muther gibi çaresizlik içinde nasıl görünüyoruz? Steffie gibi kesinlikle bir şeyler söylemek isteyen insanların jestleri nelerdir? Jestler hangi ruh halini ortaya koyuyor? Ayna karşısında taklit ve jest alıştırması yapın!
- İki kızın karşılaşması nasıl farklı sonuçlanabilirdi? O zaman hikâye nasıl devam ederdi?

**Karakter görev kartları**

Adınız \_\_\_\_\_

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Adınız \_\_\_\_\_

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

Adınız \_\_\_\_\_

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

Adınız \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

Konuşur, başını kaldırır ve indirir, diz çöker, ellerini kaldırır

Çiçekli çayır  
Çiçek çelengi  
Uzakta göl ve öğrenci yurdu

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

# LISA VE LOTTIE ARASINDAKI FARK ATEŞKES VE BARIŞ (T2)

S11  
T2  
D3  
L3-4  
P4

## Önerilen malzemeler:

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

## Teklifler

- İnsanların utandıklarında kullandıkları jestleri düşünün
- Robotun dizlerinin üzerine çökmesini nasıl sağlayacağınıza dair seçenekleri toplayın
- Kolları kaldırma sorununun nasıl çözüleceğine ilişkin seçenekleri toplayın

## Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

## 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.

Kolları ve bacakları hareket ettirmek  
oturmak, diz çökmek

Robotun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

|               |                |              |                   |              |
|---------------|----------------|--------------|-------------------|--------------|
| Ultrason      | Basınç sensörü | DC motor     | Basınç sensörü    | Light sensör |
| Accelerometer | Basınç sensörü | Touch sensör | Electronic buzzer | LED          |

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| No | Şartlar (If) | Eylemler (Then) | Notlar |
|----|--------------|-----------------|--------|
| 1  |              |                 |        |
| 2  |              |                 |        |
| 3  |              |                 |        |
| 4  |              |                 |        |
| 5  |              |                 |        |
| 6  |              |                 |        |
| 7  |              |                 |        |
| 8  |              |                 |        |
| 9  |              |                 |        |
| 10 |              |                 |        |
| 11 |              |                 |        |
| 12 |              |                 |        |
| 13 |              |                 |        |
| 14 |              |                 |        |
| 15 |              |                 |        |
| 16 |              |                 |        |
| 17 |              |                 |        |
| 18 |              |                 |        |
| 19 |              |                 |        |
| 20 |              |                 |        |

İşte robotumun nasıl çalışacağı: \_\_\_\_\_

## Teknik köşesindeki ilgili konular (Hedef dilde kullanın!)

- DC motor programlama (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servo motor programlama (3.a, 3.b)
- Basınç sensörü testi ve programlama (4.a, 4.b, 4.c)
- İvmeölçer ve uzaktan kumanda kullanımı (4.e)
- LED kullanımı (5.a)
  - Yanıp sönme (5.b)
- IR fotoreflektör testi ve programlama (7.a, 7.c, 7.e)
- Nesne algılama için IR fotoreflektör kullanımı (7.d, 7.e)
  - Rastgele sayı kullanma (10.a)
- Değişkenleri kullanma (11.a)
  - Koşullu dallanma (11.b)
  - Sayma (11.c)



Statik figür:Hareketli bacaklı Luise (diz çökmüş)Hareketli kollu Lotti.

PROG1

Luise oturmakta olan Lotti'ye yaklaşır. Lotti'nin önünde durur. Çelengi Lotti'ye uzatır.

PROG2

Çayırdan oturur, elinde bir çelenk tutar, konuşur ve sonra çelengi kaldırır

PROG3

Luise Lotti'ye yaklaşır, diz çöker ve Luise çelengi ona uzatır.

PROG4

# LISA VE LOTTIE ARASINDAKI FARK ATEŞKES VE BARIŞ (T2)

S11  
T2  
D3  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robot fikirleri

Statik figür: Hareketli bacaklı Luise (diz çökmüş) Hareketli kolları Lotti.

PROG1

Lottie und Lisa:  
Lisa oturan Lottie'ye yaklaşır. Lottie'nin önünde durur ve konuşur. Lottie başını kaldırdı (başını kaldırdı)

PROG2

Çayırda oturur, elinde bir çelenk tutar, konuşur ve sonra çelenği kaldırır

PROG3

Luise Lotti'ye yaklaşır, diz çöker ve Luise çelenği ona uzatır.

PROG4



## Luise ve Lottie

### P1 Luise veya Lottie

- Sahnenin karakterlerini oluşturuyoruz: Luise, Lotte ve çelenk
- Küçük kızlar kollarını ve bacaklarını bir eksen üzerinde hareket ettirebilir

### P2 Luise veya Lottie

- İki küçük kız iki ayrı robot üzerine inşa edilmiştir.
- Lotte tek bir yerde duruyor, kolu bir DC motora bağlı, elinde bir çelenk var, robota 1 basma düğmesi bağlı.
- Luise 2 DC motorlu bir arabanın üzerinde duruyor, kafası LED'li bir çelenkle kaplı, robota 2 buton bağlı.
- Basma düğmesine basıldığında Luise başlayacak ve Lotte'ye doğru yuvarlanacaktır.
- Düğmeye basıldığında Lotte çelenkli elini kaldırır, ardından diğer düğmeye basıldığında Luise'nin başındaki çelenk yanar.

### P3 Luise diz çöker

- İki kız P2'dekine benzer bir şekilde inşa edilmiştir. Lotti'nin koluna 1, Luise'nin dizine 1 ve sırtına 1 servo motor monte ediyoruz ve Lottie'ye 1 IR fotoreflektör bağlı.
- Luise ivmeölçer tarafından Lotti'ye yönlendirilir. Lotti düğmeye basar ve 1 servo motor ile elini kaldırır.
- Luise servo motor ile dizlerini bükerek ve bir servo motor - dişli cihaz ile iner. Çelenkteki LED başının üzerinde yanar.

### P4 Lotte çelenği Luise'nin başına koyar

- İki kız P3'tekine benzer bir şekilde inşa edilmiştir. Lotti 1 IR fotoreflektöre bağlanmıştır. Basma düğmesini Luise'in eline monte ediyoruz.
- Luise Lotti'ye doğru yuvarlanır ve bu hareket IR fotoreflektör tarafından algılanır. Lottie daha sonra yukarı kalkıyor ve Luise'in elindeki düğmeye basıyor.
- Luise daha sonra P3'teki gibi diz çöker. Çelenkteki LED başının üzerinde yanar.

