

LISA VE LOTTIE TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
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 TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
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 haritayla çalışma
- Avrupa haritasını incelemek, Bohrlaken'in yerini tartışmak

Çeşitli çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Dil gelişimi
- Uzamsal oryantasyon
- Dikkat

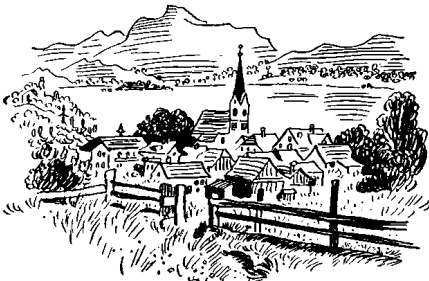
Ayrıca:

- 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 TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
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:

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 TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
D10
L2 P3

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin Amaçları:

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



İki kızın benzerliği o kadar büyük ki, küçük bir şaka düşünüyorlar. Saçlarını aynı şekilde tararlar ve her ikisi de öğle yemeğinde katı Lottiee at kuyruğu ile görünürler. Onlar büyük bir başarıdır, öğretmenler ve müdür bile onları birbirinden ayıramaz. Sonunda, Lisa'yı ve onun patlayıcı doğasını tanıyan Viyanalı sınıf arkadaşı, Lisa'nın kimliğini kanıtlayarak yanıt olarak tokat attığı "bir Lottiee'nin" saçını çeker.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Lisa	Lottiee gibi at kuyruğu giyen, dürtüsel, umursamaz, komik	Oturur, konuşur, pırl pırl, tokat atar
Trude	Önce bilgisiz, sonra cılız	Lottiee'nin saçlarından birini çeker
Steffie	Çoğu zaman arka plana çekilir	Elini sallıyor
Bayan Muther	Elegante, kendi önemini farkında	Zarif bir şekilde yürüyor

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 pırl pırl? Lisa ve Trude'un sahip olduğu gibi arsız bir gülümseme nedir? Bayan Muther gibi çaresizlik içinde nasıl görünüyorsunuz? Steffie gibi kesinlikle bir şeyler söylemek isteyen insanların jestleri nelerdir? Jestler hangi ruh halini ortaya koyuyor?
- ŞimAyna karşısında taklit ve jest alıştırması yapıldıya kadar ortaya çıkan Luise ve Lotte'nin özelliklerine dayanarak, Trude'un hangi kızın Luise olduğunu öğrenebileceği başka yollar düşün!

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, Lottiee
Trude, Steffie,
Bayan Muther

konuşur, oturur, ilerler,
elini kaldırıyor,
tokatlıyor, pırl pırl

Masa ve sandalyeli
yemek odası
Çocuklar, öğretmenler

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

Karakter görev kartları

Yaptığım şey: Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: Adınız _____

Üzerinde düşünün: Adınız _____

LISA VE LOTTIE TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P4



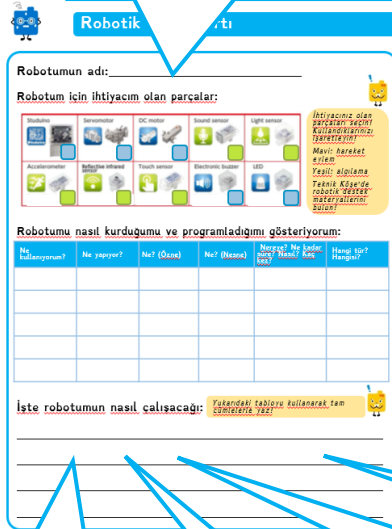
Önerilen malzemeler:

- 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, şaka yaptıklarında, güvensiz olduklarında vb. kullandıkları hareketleri düşünün.
- Robotlarla göz kırpmanın nasıl gösterileceğine dair olasılıkları toplayın
- Kol kaldırmanın nasıl çözüleceğine ilişkin olasılıkları toplayın
- Saç çekmenin robotlarla nasıl temsil edileceğine dair olasılıkları toplayın

Arms and eyes
going, marching
Pulling the hair, slapping



Robotik

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

ArTeC blok	Servomotor	DC motor	Dokunmatik sensör	LED sensör
ArTeC blok	Servomotor	DC motor	Dokunmatik sensör	LED sensör

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

Ne yapıyorum?	Ne yapıyor?	Ne? (Dize)	Ne? (Nesne)	Nesne? Ne yapıyor?	Ne? (Dize)	Ne? (Nesne)	Ne? (Dize)

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Takendeki tabloya kullanarak tam cümleler yaz!

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 köşesindeki ilgili konular (Hedef dilde kullanın!)

- Servo motor programlama (3.a, 3.b)
- Basınç sensörü testi ve programlama (4.a, 4.b, 4.c)
- 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 şekil:
Kolları hareketli Lisa,
Steffi veya Trude

PROG1

Trude bir servo
motorla Lisa'e doğru
döner ve Lisa vurur.

PROG2

Trude rastgele Luis'i
tahmin eder. Eğer o
tutturursa, Lisa
vuracak

PROG3

Rastgele yanıp sönen
LED'lere sahip refleks
oyunu.

PROG4

LISA VE LOTTIE TRUDIE TOKATLANDI (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robot fikirleri

Statik şekil:
Kolları hareketli Lisa,
Steffi veya Trude

PROG1

Trude bir servo motorla
Lisa'e doğru döner ve Lisa
vurur.

PROG2

Trude rastgele Luis'i
tahmin eder. Eğer o
tutturursa, Lisa vuracak.

PROG3

Rastgele yanıp sönen
LED'lere sahip refleks
oyunu.

PROG4



Lisa hangisi?

P1 Lisa vuruyor

- Çocuklar durağan figürlerdir. Kızlardan birinin dönen bir belı var.
- Fotoğraflara dayanarak, kafası aşağı itilebilen Lisa'i inşa edelim, bu da onun uzanmasını ve "vurmasını" sağlar.

P2 Lisa vuruyor

- Lisa, Lottie ve Trude inşa edildi. Lisa ve Trude ortak bir beyin üzerine monte edilmiştir.
- Lisa'nın omzuna ve Trude'nin beline birer servo motor monte edilmiş, beyne de 1 adet buton bağlanmıştır.
- Düğmeye basıldığında Trude Lisa'ye döner, Lisa elini kaldırır.

K3 Trude cevap verir

- Steffi'yi İnşa Etmek3 kızı da P2 ile aynı şekilde inşa ediyoruz, ancak Lottie'nin omzuna bir servo motor da koyduk. Trude'nin elinde 1 IR fotoreflektör var, gözleri LED.
- 3 kız, 1 basma düğmesi takılı olan 1 ortak beyin üzerine monte edilmiştir.
- Basmalı düğmeye basıldığında Trude rastgele Lottie ya da Lisa'nın önüne döner.
- Lottie'ye doğru dönerse, figürün eli geriye doğru hareket eder. Yüzü Lisa'ye dönükse, eli ileri doğru hareket eder.
- Lisa'nın eli IR fotoreflektör tarafından algılanır ve bu noktada LED'ler yanar.

P4 Bunun yerine Trude'yi seçin!

- İki kız figürünü kullanarak bir refleks oyunu inşa ediyoruz.
- Lisa ve Lottie, ortak bir beyin üzerine monte edilmiş statik figürlerdir.
- Her iki kızın da kafalarında 1-1 LED (Lisa kırmızı, Lottie mavi) ve önlerinde ortada 1 yeşil LED vardır. 1-1 basma düğmesi 2 kızın önüne monte edilmiştir.
- Program başlatıldığında LED'ler yanıp söner, ardından mavi veya kırmızı LED rastgele yanar. Görev, ilgili kızın önündeki basma düğmesine basmaktır.
- Cevap doğruysa yeşil LED yanar, cevap yanlışsa doğru LED yanar.
- 5 turdan sonra, yeşil LED doğru eşleşme sayısı kadar yanıp söner.

