

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

Notalar yazabilen yetenekli öğrenciler, melodiyi yazın!

LISA VE LOTTIE PETERKIN VE BAŞARISIZ HAYVANLARIN İÇGÜDÜSÜ (T4)

S11
T4
D2
L1 P4

Odaklandığı konular:

- Grafomotor beceriler (D2)



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 PETERKIN VE BAŞARISIZ HAYVANLARIN İÇGÜDÜSÜ (T4)

S11
T4
D2
L1 P5

Odaklandığı konular:

- Grafomotor beceriler (D2)



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

PETERKIN VE BAŞARISIZ

HAYVANLARIN İÇGÜDÜSÜ (T4)

S11
T4
D2
L2 P3



Odaklandığı konular:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin Amaçları:

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

Lisa rolündeki Lottie, Imperial Hotel'in restoranında ilk kez babasıyla öğle yemeği yiyor. Aralarında mahkeme meclisi üyesi Dr. Strobel ve köpeği Peterkin'in de bulunduğu babasının tanıdıkları tarafından tek tek karşılanır. Peterkin ilk başta büyük bir sevinçle küçük kıza koşar, ancak onu koklayınca onu tanımadığını anlar ve sahibine geri döner. Neyse ki, yetişkinler olaya fazla önem vermezler, bu yüzden Lottie sırrının açığa çıkmayacağından emin olabilir.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Lottie	Akıllı, mütevazı, utangaç et yemeyi sever	O oturuyor Peterkin'i sevmek istiyor
Peterkin	İçgüdüleri hiç şaşmayan bir köpek	Koşar, koklar
Dr. Strobel mahkeme meclis üyesi	Zarif bir mahkeme meclis üyesi, bir köpeği var, köpek içgüdülerine inanmıyor	Stantlar, konuşmalar

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

Lottie
Peterkin Belediyesi
Strobel mahkeme meclis üyesi

konuşur, oturur, koşar, koklar, kuyruğunu sallar

Öneri

- Mutlu veya içine kapanık bir köpeğin tipik hareketlerini tartışın
 - Hareketli bacakları ve kuyrukları olan ArTec bloklarından basit figürler oluşturun
 - Çocuklarla hayvan beden dili hakkında konuşun. Bir köpeğin...
 - başını eğiyor mu?
 - kuyruk sallıyor mu?
 - birini kokluyor mu?
 - Kuyruğunu bacaklarının arasına sıkıştırır mı?
- Hangi zihin durumunu varsayar?

Karakter görev kartları


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

Restoran mobilyası

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

LISA VE LOTTIE

PETERKIN VE BAŞARISIZ

HAYVANLARIN İÇGÜDÜSÜ (T4)

S11
T4
D2
L3-4
P4

Önerilen araçlar:

- ArTeC bileşenleri (en azından 112 parçalı set) ve ArTeC Robotik Kiti (1 Studuino kartı, 1-2 Buzzer, 1-2 servo motor, 2 DC motor, tekerlekler, 1 basınç sensörü, 1-2 IR fotoğraf reflektörü)
- Zihin haritası, tablo veya hikaye taslağı
- Boş karakter ve robot görev kartları
- Kırtasiye Malzemeleri

Odaklandığı konular:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin Amaçları:

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



Teklifler

- İnsanların kafaları karıştığında veya sinirlendiklerinde kullandıkları hareketleri düşünün
- Robotlarla gözetlemenin nasıl görselleştirileceğine ilişkin seçenekleri toplayın
- Bir köpeğin kuyruğu ile yaptığı hareketleri ve ne ifade ettiğini toplayın. Çocuklarla her bir hareketin nasıl görselleştirilebileceğini tartışın

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.

Kollar ve bacaklar
koşar, kuyruk sallar

Robotik kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Motorlar	Sensörler	DC motor	Servo motor	Light sensor
☐	☐	☐	☐	☐

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

Ne yapıyorum?	Ne yapıyorum?	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)	Ne? (Dünya)

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____



Teknoloji Köşesi'ndeki ilgili konular

- DC motor programlama (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotor (3.a, 3.d)
- Basmalı düğme testi ve programlama (4.a, 4.b, 4.c)
- İvmeölçer ve uzaktan kumanda kullanımı (4.e)
- IR fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.b)
 - Nesne algılama için IR-fotoreflektör kullanımı (7.d, 7.e)
- Değişkenleri kullanma (11.a)
 - Koşullu dallanma (11.b)
 - Sayma (11.c)

Hareketli kollara sahip
Lotti, köpek dişileri
üzerinde yuvarlanıyor

PROG1

Lottie kollarını
hareket ettirerek
yemek yediğini
gösterir.
Köpek ona doğru
yürür ve 5 düğme
tarafından
yönlendirilen
kuyruğunu sallar

PROG2

Franz krepleri birbiri
ardına Lottie'ye getirir,
Lottie beşinciden sonra
daha fazlasını istemeyi
bırakır.
Köpek Lottie'nin evine
gider ama onu tanımaz
ve yanından ayrılır.

PROG3

Servo motorlar
tarafından sürülen 4
bacaklı köpek

PROG4

LISA VE LOTTIE PETERKIN VE BAŞARISIZ HAYVANLARIN İÇGÜDÜSÜ (T4)

S11
T4
D2
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robot fikirleri

Hareketli kollara sahip
Lotti, köpek dişliler
üzerinde yuvarlanıyor

PROG1

Lottie kollarını hareket
ettirerek yemek yediğini
gösterir.
Köpek ona doğru yürür ve
5 düğme tarafından
yönlendirilen kuyruğunu
sallar

PROG2

Franz krepleri birbiri
ardına Lottie'ye getirir,
Lottie beşinciden sonra
daha fazlasını istemeyi
bırakır.
Köpek Lottie'nin evine
gider ama onu tanımaz
ve yanından ayrılır.

PROG3

Servo motorlar
tarafından sürülen 4
bacaklı köpek

PROG4



Lottie restoranda

P1 Lotti

- Lottie ve diğer karakterler statik figürlerdir. Lottie'nin kolu bir eksen üzerinde hareket ettirilebilir.
- Köpek, doğrudan pil yuvasından güç alan DC motorlu bir robottur ve bacak yerine dişliler üzerinde hareket etmektedir.
- Açıldığında Lotti'ye gider, kapatılır, geri döner ve tekrar açılır.

P2 Lottie krep istemeyi bırakıyor

- Lottie hareketsiz duruyor, kolu bir DC motora bağlı, boynu bir servo motora bağlı. Diğer eli bir basma düğmesine bağlı.
- Basma düğmesine basıldığında, elini dört kez yukarı ve aşağı hareket ettirir ve ardından başını çevirir.
- Köpek 5 düğmeli bir robottur - yönler için 4 düğme, kuyruk sallamak için 1 düğme. Kuyruk, bir servo motor ile köpeğin gövdesine bağlanmıştır.

P3 Pepike "Lisa" 'yi tanııyor

- Lott, P2 ile aynı şekilde üretilmiştir. Basmalı düğme yerine eline bir IR fotoreflektör takılmıştır.
- Franz ivmeölçer ile kontrol edilen bir robottur.
- Franz, Lottie'ninkine doğru ileri geri yuvarlanır.
- Lottie'nin elindeki IR fotoreflektör Franz'ı algılar, ardından elini kaldırır ve indirir.
- Franz 5. kez ona ulaştığında, Lottie elini kaldırmıyor ama başını çeviriyor.
- Köpek bir takip robotudur. 1 ses sensörü, 2 IR fotoreflektör ve 1 servo motor ile donatılmıştır.
- Patisinden başlayarak Lottie'ninkine doğru yol alır. IR fotoreflektörü Lottie'yi algıladığında durur, kuyruğunu sallar, ardından izlemeye devam eder ve Lottie'den uzaklaşır.

P4 Pepike utanıyor

- Fabrika yapım talimatlarını izleyerek 3 servo motorlu 4 bacaklı bir köpek inşa etmek.
- Robota 1 ses sensörü ve 1 IR fotoreflektör takılır.
- Robot el çırpma başlar, IR fotoreflektör Lottie'yi algılayana kadar ileri doğru adım atar. Sonra eğilir, gerilir, başını çevirir, kuyruğunu sallar.

