

# LISA VE LOTTIE

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
L1 P3

### Odaklandığı konular:

- Dikkat (D4)



#### 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

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
L1 P4

### Odaklandığı konular:

- Dikkat (D4)



#### 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

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
L1 P5

### Odaklandığı konular:

- Dikkat (D4)



#### 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 spesyalitelerini 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 spesyaliteleriyle 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

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
L2 P3

### Odaklandığı konular:

- Dikkat (D4)

### Dersin Amaçları:

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



Anne, yaz tatilinden beri Lottie'nin değil, diğer küçük kızının onunla birlikte olduğunu yavaş yavaş fark etti. Lia çabucak yemek pişirmeye başladı ve annesini sıcak bir akşam yemeği ile evde bekliyor. Annesi beklenmedik bir şekilde ona "Lisa" dediğinde masayı kurmak üzeredir. Küçük kız yüksek bir takırtı ile tabakları düşürür ve kendini annesinin kollarına atar.

### Main features and interactions of the characters

| Karakter | Özellik                              | Etkileşim                                                                                  |
|----------|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lisa     | Çalışkan, kafası karışık             | konuşur, bir ayağından diğerine geçer, tabakları düşürür, kendini annesinin kollarına atar |
| Anne     | Yorgun, kafası karışık, sıcak kalpli | Konuşur, kollarını açar                                                                    |



### 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  
Anne

konuşur, ileri doğru hareket eder, kollarını kaldırır veya indirir

Akşam yemeği masa, tabaklar

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

### Öneri

- İnsanların hareketlerinin nasıl görüldüğünü tartışın, birlikte bacak ve kol hareketleri yapın, çocukların hareketin bireysel aşamalarını gözlemlmelerini sağlayın
- ArTec bloklarını kullanarak hareketli kollarla basit figürler oluşturun
- Beden dili ve diğer meta-iletişim biçimleri hakkında konuşun. Jestlerle neler yapılabilir? Hangi zihin durumunu varsayıyor?

**Karakter görev kartları**

Adınız: \_\_\_\_\_

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Adınız: \_\_\_\_\_

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

Adınız: \_\_\_\_\_

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

Adınız: \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

# LISA VE LOTTIE

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
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, 1-2 dokunmatik sensör, 1 IR-fotoreflektör)
- Zihin haritası veya grafik taslağı, Hikaye
- Karakter kartları ve robotik görev kartı şablonu
- Kalem

### Odaklandığı konular:

- Dikkat (D4)

### Dersin Amaçları:

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

### Teklifler

- İnsanların utandıklarında, mahcup olduklarında veya şok olduklarında kullandıkları jestleri düşünün
- Kolların açılmasının nasıl gösterileceğine ilişkin seçenekleri toplayın
- Figürlerin birbirlerine sarılmalarını sağlayacak robotik yöntemler için olasılıklar toplayın

Kollar ve bacaklar  
Oturur, diz çöker

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacın olan parçalar:

|              |                  |              |                   |              |
|--------------|------------------|--------------|-------------------|--------------|
| Problemler   | Sensörler        | DC motor     | Servo motor       | Light sensor |
| Accelermeter | Infra-red sensör | Touch sensor | Electronic buzzer | LED          |

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| No | Ne yapıyorum? | Ne yapıyor? | Ne? (Düğü) | Ne? (Nesne) | Ne? (Nesne) | Ne? (Nesne) | Ne? (Nesne) | Ne? (Nesne) | Ne? (Nesne) |
|----|---------------|-------------|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |
|    |               |             |            |             |             |             |             |             |             |

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

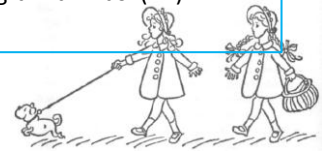
Futurdeki tabloyu kullanarak tamamladın mı?

### 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.

### Teknoloji Köşesi'ndeki ilgili konular

- DC motor (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotor (3.a, 3.d)
- Basınç sensörü testi ve programlama (4.a, 4.b, 4.c)
- Bipleyci (6.a, 6.b)
- IR fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.b)
  - Nesne algılama için IR-Fotoreflektör kullanımı (7.d, 7.e)
  - Bir takip robotunun programlanması (7.f)
- Ses sensörü (9.a, 9.b)



Statik şekil:  
Hareketli kolları olan  
Lisa

PROG1

Anne: Luis ile  
konuşur, bir düğmeye  
basarak kollarını açar

PROG2

Lisa:  
Annesiyle konuşur,  
biri onu korkutursa  
tabakları düşürür

PROG3

Lisa:  
Hovorí so svojou  
mamou a potom  
položí tanieri na zem.  
Rozbehne sa k mame,  
zastaví sa pred ňou a  
roztvorí náruč.

PROG4

# LISA VE LOTTIE

## KÖMÜRLEŞMİŞ DOMUZ PIRZOLASI VE KIRIK PLAKALAR (T5)

S11  
T5  
D4  
L3-4  
P5



Statik şekil:  
Hareketli kolları olan  
Lisa

PROG1

Anne: Luis ile konuşur, bir  
düğmeye basarak kollarını  
açar

PROG2

Lisa:  
Annesiyle konuşur, biri  
onu korkutursa tabakları  
düşürür

PROG3

Lisa:  
Hovorí so svojou  
mamou a potom položí  
tanieru na zem.  
Rozbehne sa k mame,  
zastaví sa pred ňou a  
roztvorí náruč.

PROG4

### Lisa ve annesi

#### P1 Lisa veya annesi

- Pil yuvasına monte edilmiş bir DC motor tarafından tahrik edilen dişli çark.
- Dişlilerin üzerine monte edilmiş somunun başı bir tarafta kırmızı, diğer tarafta beyazdır.
- Lisa bir tarafta elinde tabakları tutarken diğer tarafta tencereler ayaklarının dibindedir.
- Dişliler dönerken, anne ve Lisa sahnenin iki bölümünü gösterir.

#### P2 Anne

- Lisa ayakta duran bir robottur ve kolu bir DC motor ile vücuduna bağlıdır. Üzerine 1 adet ses sensörü takılıdır.
- Bağırdığında kolunu indirir ve tabak düşer.
- Anne bir araba üzerine monte edilmiştir. Üzerinde 1 basma düğmesi, yüzünde 1 kırmızı ve 1 beyaz LED vardır.
- Basma düğmesine basın ve kırmızı LED yanarken ileri doğru yuvarlanır, sonra durur ve beyaz LED yanar.

#### P3 Lisa

- Mumya P2'deki gibi inşa edilir. Üzerine 2 adet IR fotoreflektör bağlanır.
- Bir düğme ile çalıştırın, takip eden bir robot olarak gelir, önceden tanımlanmış bir konumda durur. LED'ler P2'deki gibi çalışır.
- Lisa'nın omzuna ve boynuna 1 servo motor monte edilir ve robota bir ses sensörü bağlanır.
- Küçük kızın elindeki bir küp tabağı temsil eder.
- Servomotor ile ellerini açar ve tabak düşer. Başı boynunun etrafında döner: Lottie'nin başı Lisa'nın başına döner.

#### P4 Lisa

- Anne, P3'tekine benzer bir şekilde inşa edilmiştir. Bir ivmeölçer, IR fotoreflektör ve buzzer ekliyoruz.
- İvmeölçer küçük kızı robota yönlendirmek için kullanılır ve IR fotoreflektör küçük kızı algıladığında durur, kırmızı LED söner, beyaz LED yanar ve bir buzzer sesi çıkarır.
- Küçük kızın eli bir DC motor tarafından tahrik edilen dişli-dişli-dişli bir mekanizmaya sabitlenmiştir, plakaya bir servo motor monte edilmiştir.
- Lisa plakayı elinde tutar, plakayı ses sensörü üzerindeki DC motor dişli rafına indirir ve servo motor plakanın ikiye ayrılacakmış gibi açılmasına neden olur.
- Bu sırada kafası P3'te olduğu gibi Lottie'den Lisa'ye döner.

