

HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12
T2
D3
L3 P2

Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

Task5: Bir hazine sandığı oluşturun!

Öğrenciler kendi hazine sandıklarını yaparlar. Bir hazine sandığında nelerin saklanabileceğini tartışın. Bir hazine sandığı ne kadar büyük olmalı? Nasıl güvenli hale getirilir? Birinin göğsü ne zaman açıldığını fark etmemizi sağlayan mekanik çözümler bulun. Yaratıcılıklarına boş alan verelim, her malzeme kullanılabilir.

Her çözüm iyidir!

Herhangi bir alet veya malzeme kullanılabilir!

Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Kullanılacak malzemeler: inşaat kağıdı, yapıştırıcı, makas, boyalar
- Kilit şablonunu yazdırın

Farklı çözümlerle ilgili detayları fikir sayfalarında bulabilirsiniz!

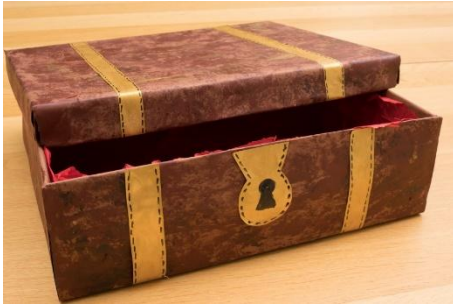
Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu
- Sanat
- Yetenek geliştirme



Görev 6: El işi talimatlarını yazın

Yazma görevlerinin en yaygın biçimlerinden biri açıklamadır. Alt sınıflarda süreç tanımlaması anadil öğretiminde önemli bir noktadır.

El işi talimatlarını ekteki resimlere göre yapın. Öğrenciler resimleri keser ve sırayı belirler. Bu, süreç açıklamasını oluşturarak onları destekler.

Daha büyük öğrenciler için, daha fazla resim sağlayarak görevi daha zor hale getirebilirsiniz. Bu durumda, ikinci sayfadaki herhangi bir sayıda faz fotoğrafı kullanın.

Her çözüm iyidir!

Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Zanaat talimatları ve resimlerin olası sırası hakkında beyin fırtınası
- Benzer görevlerin yerine getirilmesi

Farklı çözümlerle ilgili detayları fikir sayfalarında bulabilirsiniz!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Dil gelişimi
- Serilik
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu
- Anadil, Sanat
- Yetenek geliştirme



HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12
T2
D3
L3 P2

Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

Görev 7: Erikli turta pişirin!

Çocuklar mutfakta aktif olmaktan mutluluk duyarlar ve bazı okullarda ev becerilerini de öğrenirler. Bunun bir parçası olarak erikli turta pişirebilirler. Sevgili dostumuz Zoltán Szokolay tarifi bize sundu ve biz de kendimiz denedik. Bunu yapmak için YouTube kanalında da yardım bulabilirsiniz. O'nun işbirliği için de burada teşekkür ediyoruz.

Sürecin bireysel adımlarını anlamak, neden-sonuç ilişkileri pişirme ve pişirme sırasında çok iyi gösterilebilir, fırsatı kullanın. Matematikğin bazı alanlarından da kaçınılmayabilir: ölçüm, ölçü birimleri, çarpma, kesirler vb.

Her çözüm iyidir!

Tabii ki, diğer tarifler de kullanılabilir.

Fikir pazarı – bazı fikirler:

- Kullanılacak malzemeler: erikli turta malzemeleri, kithen kapları
- Öğrenciler için tarifi çıktısını alın veya kendi tarif kitapları için bir sayfa oluşturun

Gelişim alanları:

çalışması)

- Yaratıcılık

Odakta:

- Matematiksel beceriler
- Serilik
- Pratik yaşam becerileri
- Sosyal beceriler (takım

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu - Matematik, Ev ve beslenme
- Yetenek geliştirme



Idea: Szoky's kitchen:

<https://www.youtube.com/watch?v=E2LK1h91n0w&list=PLY94CkoEYXN4QKMUAHDAG1i--SV3rnYaz&index=14>

HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12
T2
D3
L3 P2

Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin Amaçları:

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

Kasperl ve Seppel ne olduğunu öğrenince Hotzenplotz'u yakalamaya karar verirler. Bütün gün düşünürler ve sonra soyguncuyu tuzağa düşürmeye karar verirler. Bunun için tahta bir sandığı kumla doldururlar ve üstünü çivilerler. Sandığın dibine küçük bir delik açılır, böylece kum yolda yuvarlanır ve Hotzenplotz mağarasına giden yolu gösterir. Yan tarafında, "Dikkat, altın!" yazıyorlar, böylece soyguncu kesinlikle onu yakalamak isteyecek.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Kasperl	Büyükanneni n torunu, Seppel'in en iyi arkadaşı, çok akıllı, kırmızı sivri uçlu bir şapka takıyor	Konuşabilir, kum kürekler, sandıkta bir delik açar, sandığı el arabasına kaldırır
Seppel	Kasperl'in en iyi arkadaşı, özellikle akıllı değil ama sadık ve güvenilir, yeşil bir Seppel şapkası takıyor	Konuşabilir, kum kürekler, sandığın kapağını çiviler, sandığı el arabasına kaldırabilir

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!

 Yaptığım şey: _____	Adınız _____	Kasperl Seppel
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____	Adınız _____	Hareket edin, konuşun, el(ler)i kaldırın, sandığın kapağını çivileyin, kum kürek çekin
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____	Adınız _____	Ahır, el arabası, tahta sandık
 Üzerinde düşünün: _____	Adınız _____	Hikayenin ana eylemleri Medya dosyaları gerekli Metin segmentini parçalara ayırın İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın

Öneri

- İnsanların nasıl hareket ettiğini tartışın, birlikte bacak ve kol hareketleri yapın ve çocukların kendi hareketlerinin aşamalarını fark etmelerini sağlayın

- Resim yaparken
- El arabasını çekerken
- Kovayı taşıırken

- ArTec bloklarından hareketli bacaklar ve kollarla basit figürler oluşturun

Önerilen malzemeler

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

HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12
T2
D3
L3 P2

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, tekerlekler, 2-4 adet servo motor, 1 adet Touch sensor, 1-2 adet IR Fotoreflektör, 1-2 adet Buzzer)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye Çizgisi
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneri

- İnsanların korktuklarında veya başkalarını tehdit ettiklerinde hangi jestleri kullandıklarını düşünün
- Robotun belirli bir rota boyunca hareket etmek için nasıl kontrol edilebileceğine dair olasılıkları toplayın
- Robotun bir nesneye ne zaman ulaştığını tespit etmek için olasılıkları toplayın

Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin amacı:

- İnce 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.

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Robot	Sensörler	DC Motor	Servo Motor	Light Sensor
ArTeC Blok	Touch Sensor	IR Fotoreflektör	Buzzer	LED

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Kol	Ne yapıyor?	Ne? (Düzeltilir)	Ne? (Düzeltilir)	Sensör/Ne? (Düzeltilir)	Hangi? (Düzeltilir)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Kol(lar)ı
kaldırın
Hareket et
Çekiç

Teknik köşedeki ilgili konular

- DC motorun programlanması
 - Sensör değişikliği algılayana kadar motoru sarmak (4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması
 - Kolu veya kuyruğu yukarı ve aşağı hareket ettirme (3.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Bir nesneyi algılamak için IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
 - 1 IR Fotoreflektör kullanan çizgi izleme robotları
- Buzzer'ı Kullanma (6.a, 6.b)

Statik şekil
Kasperl veya Seppel,
El arabası, hareketli
kapaklı ahşap sandık
(aksları menteşe
olarak kullanın)

PROG1

Kasperl ahıra gider ve
kırmızı boyalı bir kova
alır

PROG2

Seppel sandığın
kapağını dövüyor,
başparmağına vuruyor
ve çığlık atıyor

PROG3

Kasperl ve Seppel tahta
sandığı alır ve arabaya
koyar

PROG4

HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12
T2
D3
L3 P2

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Statik şekil
Kasperl veya Seppel, El arabası, hareketli kapaklı ahşap sandık (aksları menteşe olarak kullanın)

PROG1

Kasperl ahıra gider ve kırmızı boyalı bir kova alır

PROG2

Seppel sandığın kapağını dövüyor, başparmağına vuruyor ve çığlık atıyor

PROG3

Kasperl ve Seppel tahta sandığı alır ve arabaya koyar

PROG4

Kasperl, Seppel

P1 Kasperl, Seppel

- Statik Figürler
- Kollarını eksenler üzerinde mekanik olarak hareket ettirebilen Kasperl'i inşa edin VEYA
- Kolunu çekiçle kaldırabilen Seppel'i inşa et

P2 Kasperl

- Ahıra giden, arkasını dönen ve geri gelen Kasperl'i inşa edin (DC motor)

P3 Seppel, Kasperl

- Kolunu çekiçle kaldırıp kasaya vuran Bulid Seppel (servo motor)
- Muhtemelen "Ah!" diye bağırıyor. (sesli uyarı)

VEYA

- Elinde bir fırça ile sandığın yan tarafına yazan Kasperl, kolunu sola ve sağa hareket ettirir (servo motor) ve planı Seppel'e açıklar (zil)

P4 Kasperl, Seppel

- Kasperl ve Seppel aynı anda kollarını kaldırıyor, sandık ellerinin üstünde. Sonra bir tarafı daha da kaldırır ve kutunun el arabasına kaymasına izin verirler VEYA
- Ahıra giden ve geri dönen Kasperl'i inşa edin – bir çizgiyi (IR fotoreflektör) takip eder ve geri dönerken sandıkta veya Seppel'de (dokunmatik sensör veya IR fotoreflektör) durur