

# HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12  
T2  
D9  
L3 P2

## Odaklandığı konular:

- Yetenek geliştirme (D9)

### 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!**

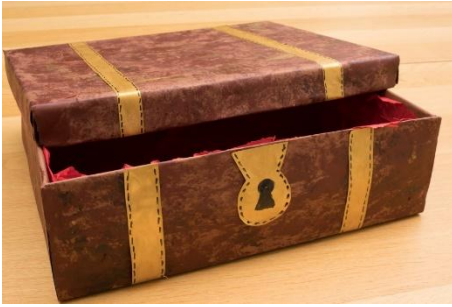
### Gelişim alanları:

#### 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  
D9  
L3 P2

## Odaklandığı konular:

- Yetenek geliştirme (D9)

### 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  
D9  
L3 P2

## Odaklandığı konular:

- Yetenek geliştirme (D9)

## 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  | Büyükanne'nin 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!**

## 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



Adınız \_\_\_\_\_

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Kasperl  
Seppel



Adınız \_\_\_\_\_

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

Hareket edin, konuşun, el(ler)i kaldırın, sandığın kapağını çivileyin, kum kürek çekin



Adınız \_\_\_\_\_

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

Ahır, el arabası, tahta sandık



Adınız \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

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

## Önerilen malzemeler

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

# PROG4

# HIRSIZ HOTZENPLOTZ DIKKAT – ALTIN! (T2)



S12  
T2  
D9  
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'ı inşa edin

VEYA

- Kolunu çekiçle kaldıracı Seppel'i inşa et

#### P2 Kasperl

- Ahıra giden, arkasını dönen ve geri gelen Kasperl'ı 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'ı inşa edin – bir çizgiyi (IR fotoreflektör) takip eder ve geri dönerken sandıkta veya Seppel'de (dokunmatik sensör veya IR fotoreflektör) durur