

MURES VE OLT PERİ KADININ HÜZNÜ (T1)

Odaklanmak üzere:

- Grafomotor beceriler (D2)

S13
T1
D2
L1 P1



Task1: Tuvalet kağıdından kale nasıl yapılır?

Öğrenciler, manzaranın bir unsuru olarak bir kale oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

İdea Çarşısı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi üretebilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler;

Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı

Çizim

Oluşturma

Oluşturma işleminin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

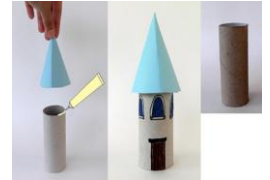
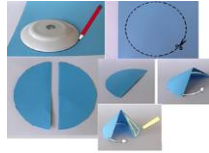
Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu – Sanat
- Yetenek gelişimi



Task2: Altın bir kale nasıl oluşturulur.

Öğrenciler, manzaranın bir unsuru olarak bir kale oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

İdea Çarşısı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi üretebilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim
- Oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu – Sanat
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir:

Manzara unsurları olarak kullanılan çocukların yarattığı kalelerin videolarını kaydedin.

MURES VE OLT PERİ KADININ HÜZNÜ (T1)

Odaklanmak üzere:

- Grafomotor beceriler (D2)

S13
T1
D2
L1 P2



Task3: Hikayenin karakterleri ve sahneleri nasıl görünüyor?

Öğrenciler çevrenin, dağın, kalenin unsurlarını yaratırlar. Bitkiler, hayvanlar, figürler de yaratırlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
İdea Çarşısı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi üretebilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Artec mekanizmalarını kullanarak ArTeC Bloklarından ortam ve karakterler oluşturma
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Uzamsal yönelim
- Sunum becerileri
- Yaratıcılık
- Yetenek geliştirme

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu -
- Doğa Bilimleri,
- Sanat

Çıktı nasıl yönetilir:

Farklı karakterler ve ortam unsurları ile videolar kaydedin.

Task4: Bir çatışmada argümanlar nasıl kullanılır? İnsanları fikirlerinize nasıl ikna edersiniz?

Hikayenin ana durumu, çatışma çözme ve tartışma teknikleri hakkında konuşmak için kullanılabilir. Nasıl yapılır, bir çatışma durumunda insanları ikna etmek için hangi dil kullanılır?

Verilen durumu dramatize ederler ve canlandırırlar. Act it out'u kullanabilirsiniz! Fikir Pazarı'ndan kartlar

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Kardeşlerle ilgili cümleleri bitirin.
- Kardeşinizle bir çatışma durumunu dramatize edin. Çözümü düşünün, tartışma!
- Seyahate çıkmadan önce bir çatışma hayal edin. Sebebi ve çözümü ne olabilir?
- Çatışmanın iki ucunu dramatize edin.

Ayrıntılar için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- Eleştirel düşünme
- Yurttaşlık Bilgisi
- Metin anlamal

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek geliştirme


MURES VE OLT




Bazı fikirler – Farklı durumlardaki davranışlar:

Cümleleri bitirin:
 Kardeş(ler)im hakkında sevdiğim şey, onlar...
 Kardeş(ler)im hakkında tahammül edemediğim şey şu ki...

Harokete geçin!
 Hikayedeki kardeşler sürekli kavga ediyorlardı.
 Kendinizi daha önce benzer bir durumda buldunuz mu?
 Çatışmanın nedeni ve çözümü neydi?
 Öğrenin ve durumu oynayın!

Harokete geçin!
 Hikayede, kardeşler seyahat konusunda sağduyuya varamadılar.
 Sebebi ne olabilir?
 Sizce aynı fikirde olmayı başardılar mı? Nasıl? Değilse, neden?
 Çatışmanın iki ucunu hayal edin ve dramatize edin.

Çıktı nasıl yönetilir:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.

MURES VE OLT PERİ KADININ HÜZNÜ (T1)

S13
T1
D2
L2 P3



Odaklanmak üzere:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin amaçları:

- Metin anlama
- Duruşma Argümantasyonu
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup Çalışması Düzenleme

Özet: Peri Tarcău, bir dağın tepesindeki altın bir sarayda yaşıyordu. İki oğlu vardı: Mures ve Olt. Tarcău iki nedenden dolayı çok üzgündü. Birincisi, oğulları her zaman birbirleriyle kavga ettikleri için. Ama aynı zamanda, oğulları gençken, babaları bir zamanlar ona isyan ettiği için kral tarafından krallığından sürgün edildi. O zamandan beri Karadeniz kıyısında yaşıyor ve ailesini özleyiyor.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Tarcău	Yürür, hareket eder	Altın sarayın önünde yürür, oğullarıyla konuşur
Mures	Yürüyün, hareket edin	Kardeşi ile kavga
Olt	Yürüyün, hareket edin	Kardeşi ile kavga

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!

Tarcău
Mures
Olt
Baba
Altın saray

Yürümek
Oturmak
Eşyalarını taşımak

Harita üzerinde
manzara
Kıyılar, ağaçlar, saray

Hikayenin ana
eylemleri
Gerekli medya
dosyaları
Metin bölümünü
parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler
hakkında bir liste yapın

Öneri

Tartışma konuları:

- Tarcău neden üzgündü?
- Kardeşler neden kavga ediyordu?
- Diyalogu canlandırmalarını ve olası argümanları düşünmelerini sağlayın.

Yurttaşlık, sosyal bilgiler:

- Sahne, katılımcılar, diyalog sırasındaki etkileşimler hakkında konuşun (katılımcılar kimler, ortam nasıl, kimler konuşabilir, nasıl tartışabilirler vb.)
- Nehirlerin coğrafi durumu hakkında bilgi toplayın.

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set)
- Harekete geçin! Kart
- Kalem, kağıt, karton, tutkal

Karakter görev kartları

Yapıtığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

MURES VE OLT PERİ KADININ HÜZNÜ (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robotik seti (1 veya 2 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, tekerlek, 2 adet servo motor, 2 adet Dokunmatik sensör, 2 adet IR Fotoreflektör, 1 adet Buzzer, 1 adet Ses sensörü, 3 adet LED)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneri

- İki nehir ile manzaralar hakkında bilgi toplayın (resimler, fotoğraflar)
- Perilerin, kralların kıyafetleri hakkında bilgi toplayın

Peri Tarcau
Hareket eder
Sihirli değneğini yakar
Mures/Olt
Hareket ediyor
Kolunu hareket ettiriyor
LED'i var

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne çalıştırdım?	Ne yaptım?	Ne' (Düğü)	Ne' (Düğü)	Ne' (Düğü)	Ne' (Düğü)	Ne' (Düğü)	Ne' (Düğü)

İşte robotumun nasıl çalışacağı: Farklı bir tabloyu kullanarak tam bir hikaye yaz.

Odaklanmak üzere:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin amaçları:

- 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.

Teknik köşedeki ilgili konular

- DC motorun programlanması
- Sensör değişikliği algılayana kadar motoru sarmak (4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması
- Kolu yukarı ve aşağı hareket ettirme (3.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- LED'i kullanma
- LED'in yakılması ve yanıp sönmeleri (5.a, 5.b)
- Buzzer'ı kullanma (6.a, 6.b)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
- Bir nesneyi algılamak için bir IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Ses sensörünü kullanma
- Ses sensörünün test edilmesi ve robotun alkışlarla etkinleştirilmesi 9.a, 9.b)
- Rastgele sayılar (10.a)

Aktörler eksenel olarak inşa edilmiş figürlerdir

PROG1

Perinin kolu bir DC motorla çalışır, yanar. Karanlık Lordu 4 düğmeli robot

PROG2

Peri ağlayarak çalılar arasında durur. Akılların Efendisi bir takip robotu

PROG3

Başını inşa edeceğiz, gözlerinden yaşlar akacak

PROG4

MURES VE OLT PERİ KADININ HÜZNÜ (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Aktörler eksenel olarak
inşa edilmiş figürlerdir

PROG1

Perinin kolu bir DC
motorla çalışır, yanar.
Karanlıklar Lordu 4
düğmeli robot

PROG2

Peri ağlayarak çalıların
arasında durur. Akılların
Efendisi bir takip robotu

PROG3

Başını inşa edeceğiz,
gözlerinden yaşlar
akacak

PROG4



Peri Tarcau

P1 Peri Tarkoew'u ve diğer karakterleri oluşturun

- Sahneyi oluşturmak için baltaların üzerindeki figürleri kullanın
- Peri ve iki kızını, kralı ve peri babayı oluşturun.
- Çevre: dağlar, deniz, saray

P2 Peri Tarkó ve Lord Tarkó'yü yapalım

- Tarkó, gözlerinde 2 LED ve omzunda DC motoru olan statik bir robottur. Robot açıldığında, otomatik olarak 5 kez yukarı ve aşağı hareket eder ve gözleri yanıp söner

- Diğer karakterleri P1'deki gibi oluşturun

b) Bilge Adamın Efendisi 4 düğmeli robot

- 4 düğmeli uzaktan kumanda tarafından yönetilir, denize gider

- Diğer karakterleri P1'deki gibi oluşturun

P3 Tarko ve efendisi hareketli robot

a) El arabası üzerindeki peri robot Tarko

- Omuzda 1 servo motor, gözlerde LED'ler, robotun önünde 1 infra sensör
- Açıldığında, infra sensör çalıları algılayıp durana kadar ilerler, sonra iki elini de uzatır ve ağlamaya başlar.

b) Takip robotu efendisi Tarko.

- Ona bir ses sensörü bağlarız, böylece sesle başlar1 infra sensörü, denize doğru izler, durur, geri döner, 2 servo motor, kollarını uzatır ve Buzzer kullanarak iç çeker

- Kral hala sadece bir kukla, P1'deki gibi

P4 Tarkó mezarı

- Ağlayan bir Tarkó perisi inşa etmek
- Tarkó'nun kafasını ve kremayer ve pinyon yapısını kalıptan inşa etmek, gözyaşları DC motorlu bir cihaz tarafından annenin gözlerinden "dışarı itilir".
- Mekanizma, iki kız annenin önünde belirdiğinde tetiklenir (P1 figürleri). Bu durum bir kızılötesi sensör tarafından algılanır

