

# MURES VE OLT MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

S13  
T2  
D10  
L1 P1

## Odaklanmak üzere:

- Yaratıcılık (D10)



### Task3: Paper mache dağı nasıl yapılır?

Öğrenciler, manzaranın bir unsuru olarak bir dağ 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:

- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim
- Oluşturma
- Oluşturma işleminin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

#### Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu - Sanat
- Yetenek geliştirme



### Görev 5: Romanya haritasını inceleyin. İki nehir, Mures ve Olt nasıl akar?

Öğrenciler, Romanya'nın farklı bölgeleri hakkında ilginç bilgiler bulmak için internette arama yapıyor! Romanya haritasını kullanarak bir sunum, poster veya model oluşturun!

#### 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 Bloklarından İnşa Etmek
- Romanya haritasının çıktısı (büyük ölçekli veya daha küçük)
- Sunumlar, posterler oluşturma
- Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

### Gelişim alanları:

#### Odakta:

- Matematiksel yeterlilikler
- Uzamsal yönelim
- Sunum becerileri
- Yaratıcılık

#### Ayrıca:

- Dikkat, konsantrasyon
- Konu konsantrasyonu - Doğa Bilimleri, Coğrafya
- Yetenek geliştirme



### Çıktı nasıl yönetilir:

Çocukların kreasyonlarının ve sunumlarının videolarını kaydedin.

# MURES VE OLT MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

**Odaklanmak üzere:**

- Yaratıcılık (D10)

S13  
T2  
D10  
L1 P2



## Task4: 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.

## Görev6: 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 anlama

### 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...

Harekete geçin!

Hikayedeki kardeşler sürekli kavga ediyorlardı. Kendinizi daha önce benzer bir durumda buldunuz mu? Çatışmanın nedeni ve çözümü neydi?

Öğrenin ve durumu oynayın!

Harekete 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 MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

S13  
T2  
D10  
L2 P3



## Odaklanmak üzere:

- Yaratıcılık (D10)

## Dersin amaçları:

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

## Özet:

Peri Tarcău, oğullarını babalarını bulmaları için göndermek istedi. Seyahat etmelerini kolaylaştırmak için onları nehirlerle dönüştürmek istedi. Sihirli değneğini almaya giderken, iki kardeş kimin adıyla seyahat edecekleri konusunda tartıştılar.

## Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

| Karakter | Özellik               | Etkileşim                  |
|----------|-----------------------|----------------------------|
| Tarcău   | Yürür, hareket eder   | Altın sarayın önünde yürür |
| 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!**

## Öneri

### Tartışma konuları:

- Kardeşler neden kavga etti?
- Argümanları nelerdi?
- Bu onların karakterleri hakkında ne söylüyor?
- 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**


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Yaptığım şey: \_\_\_\_\_


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


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


 Adınız \_\_\_\_\_  
 Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

Tarcău  
Mures  
Olt  
İDağları  
Manzara

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

# MURES VE OLT MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

S13  
T2  
D10  
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

## Odaklanmak üzere:

- Yaratıcılık (D10)

## Dersin amaçları:

- inceleme becerileri,
- Problem çözme,
- karar verme
- Yaşam Becerileri

## Öneri

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

Zeki peri  
Hareket eder  
Asasını yakar  
Maros /Olt  
Hareket eder  
Kolunu hareket ettirir  
LED'i vardır

## 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

- Programming DC motor
  - Winding the motor until the sensor detects change (4.b, 4.c)
- Programming servo motor
  - Moving the arm up and down (3.b)
- Testing and programming Touch sensor (4.a, 4.b, 4.c)
- Using LED
  - Lighting and blinking the LED (5.a, 5.b)
- Using Buzzer (6.a, 6.b)
- Testing and programming IR Photorelector (7.a, 7.c, 7.e)
  - Using an IR Photorelector for detecting an object (7.d, 7.e)
- Using Sound sensor
  - Testing the Sound sensor and activating the robot with clapping 9.a, 9.b)
- Random numbers (10.a)

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| DC Motor                 | Servo Motor              | Touch Sensor             | IR Photorelector         | Sound Sensor             | LED                      | Buzzer                   |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Robotuma nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

| Adım | Ne yaptım? | Ne oldu? | Ne oldu? | Ne oldu? | Ne oldu? | Ne oldu? |
|------|------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1    |            |          |          |          |          |          |
| 2    |            |          |          |          |          |          |
| 3    |            |          |          |          |          |          |
| 4    |            |          |          |          |          |          |
| 5    |            |          |          |          |          |          |
| 6    |            |          |          |          |          |          |
| 7    |            |          |          |          |          |          |
| 8    |            |          |          |          |          |          |
| 9    |            |          |          |          |          |          |
| 10   |            |          |          |          |          |          |

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

İki kız Buzzer ile tartışıyor

PROG1

Maros ve Olt tartışmada el sıkışıyor

PROG2

Maros ve Olt Buzzer ve ses dedektörü ile tartışıyor

PROG3

Mures ve Olt tartışması - işbirliği yapan robotlar

PROG4

# MURES VE OLT MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

S13  
T2  
D10  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

İki kız Buzzer ile  
tartışıyor

PROG1

Maros ve Olt tartışmada el  
sıkışıyor

PROG2

Maros ve Olt Buzzer ve  
ses dedektörü ile  
tartışıyor

PROG3

Mures ve Olt tartışması  
- işbirliği yapan robotlar

PROG4



## Mures ve Olt anlaşmazlığı

### P1 Maros ve Olt tartışıyor

- Maros ve Olt robotu ayrı arabalara monte edilmiş
- 1-1 Buzzer kullanarak birbirlerine bağırlıyorlar, otomatik olarak birbiri ardına başlıyorlar

### P2 Maros ve Olt tartışıyor

- Maros ve Olt ayrı beyinler üzerine inşa edilmiş statik figürler
- Birinin omzunda servo motor var, diğerinde DC motor
- Onları 1-1 Dokunmatik sensör ile değiştiriyoruz Her iki kız da buzzers ile donatılmıştır, ses çıkarırlar

### P3 Maros Olt'a yanıt verir

- Her iki kız da statik robotlardır, her omuzda 1-1 servo motor vardır
- Olt'un bir Dokunma sensörü ve bir Buzzer'ı, Maros'un bir ses sensörü ve bir Buzzer'ı vardır
- Basma düğmesine bastıktan sonra Olt 1-3 saniye rastgele bekler, ardından Buzzer çalar ve kolunu kaldırır
- Maros'un buzzer sesini algılayan bir Ses sensörü vardır, ardından açılır ve kolunu kaldırır ve ses çıkarır

### P4 Maros ve Olt tartışıyor

- Her iki kız da 1-1 arabası üzerine inşa edilmiş
- Her ikisi de kollarını servo motorlarla hareket ettiriyor
- Her iki robotun önünde 1-1 kızılötesi sensör var, her ikisinde de 1-1 dokunma sensörü ve 1-1 Buzzer var
- Dokunma sensörüne basıldığında birbirlerine doğru hareket ediyorlar ve kızılötesi sensör diğer robotu algıladığında duruyorlar, kollarını hareket ettiriyorlar, Buzzer ile birbirleriyle konuşuyorlar, sonra 2 saniye geri çekilip duruyorlar

