

MURES VE OLT MURES VE OLT NEHIRLERE DÖNÜŞÜYOR (T2)

S13
T2
D5
L1 P1

Odaklanmak üzere:

- Sosyal beceriler (D5)

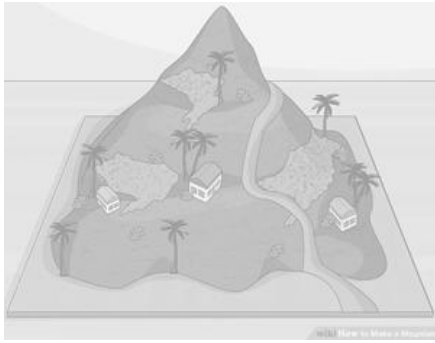


Task3: Paper mache dağı nasıl yapılır?

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!

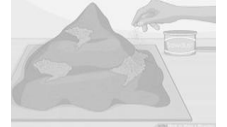
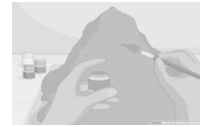
Gelişim alanları:

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:

- Sosyal beceriler (D5)

S13
T2
D5
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...

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!
 Hikayedeki 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
D5
L2 P3



Odaklanmak üzere:

- Sosyal beceriler (D5)

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
D5
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:

- Sosyal beceriler (D5)

Dersin amaçları:

- ince motor 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 Sensör	IR Fotoreflektör	Ses Sensörü	LED	Buzzer
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Robotuma nasıl kurdum 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
D5
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 bağıryorlar, 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

