

MURES VE OLT UZLAŞTIRMA (T3)

S13
T3
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!

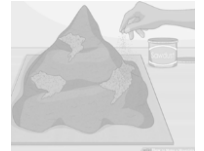
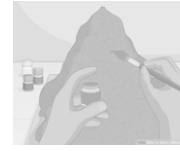
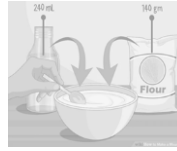
Gelişim alanları:

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 UZLAŞTIRMA (T3)

Odaklanmak üzere:

- Sosyal beceriler (D5)

S13
T3
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

Çıktı nasıl yönetilir:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.


RIDEX
 Fikriyet ve İnnovasyon için Eğitim
 Development of Intellectual and Applied Children

MURES VE OLT

S13
T1-3
L1

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 ölürekli kavgaya ediyorlardı. Kendinizi daha önce benzer bir durumda buldunuz mu? Çatışmanın nedeni ve çözümü neydi?

Öğrenin ve durumu oynayın!

Harekete 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.

MURES VE OLT UZLAŞTIRMA (T3)

S13
T3
D5
L2 P3



Odaklanmak üzere:

- Sosyal beceriler (D5)

Dersin amaçları:

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

Özet:
 Peri Tarcău, iki oğlunu babalarını bulmaları için göndermek istedi, bu yüzden onları nehre dönüştürdü. Çocukların farklı karakterleri vardı, bu yüzden kimin adıyla seyahat edecekleri konusunda anlaşamıyorlardı. Bu yüzden annelerinin tavsiyesine karşı ayrı ayrı seyahat etmeye karar verdiler. Yolculuklarının sonunda tekrar karşılaştılar, Tuna Nehri onları kucakladı ve Karadeniz'e götürdü.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Tarcău	Yürür, hareket eder	Altın sarayın önünde yürür
Mures	Yürüyün, hareket edin	Çizgiyi takip et
Olt	Yürüyün, hareket edin	Çizgiyi takip et

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 farklı yollar izledi?
- Nasıl seyahat ettiler? 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

Yaptığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

Mures
Olt
baba
Dağları
manzara

Yürümek
Oturmak
Eşyalarını taşımak

Harita üzerinde manzara
Kıyıları, ağaçlar

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

MURES VE OLT UZLAŞTIRMA (T3)

S13
T3
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

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 eder
Kolunu hareket
ettirir
LED'i vardır
Çizgiyi takip eder

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Robot	Sensörler	DC motor	Servo motor	LED	Buzzer	Ses sensörü
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Yapılan iş										

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Odaklanmak üzere:

- Sosyal beceriler (D5)

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.

Related topics in the Technical corner

- 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)

Maros ve Olt DC motorlu yapı.

PROG1

Mures ve Olt sabit bir güzergahta

PROG2

Maros takip robotu, Olt hareketli kollara sahip

PROG3

Maros takip robotu, Olt yolundaki engelleri sayıyor

PROG4

MURES VE OLT UZLAŞTIRMA (T3)

S13
T3
D5
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Maros ve Olt DC motorlu yapı.

PROG1

Mures ve Olt sabit bir güzergahta

PROG2

Maros takip robotu, Olt hareketli kollara sahip

PROG3

Maros takip robotu, Olt yolundaki engelleri sayıyor

PROG4



Mures ve Olt'tan denize

P1 Maros ve Olt'un Yapımı

- İki peri, bir pil şarj cihazı üzerinde DC motorlu robotlar olarak inşa edilmiştir.
- Maros yavaş hareket eden bir robottur, Olt ise dişlileri olan hızlı hareket eden bir robottur.

P2 Maros ve Olt'u İnşa Etmek

- İki peri bir el arabası üzerinde robot olarak inşa edildi.
- Olt, nesneleri kendisinden uzağa itmesini sağlayan bir cihazla inşa edilmiştir.
- Robotlar önceden çizilmiş bir yolu takip ediyor: Maros dolambaçlı bir yol, Olt ise daha düz bir yol.

P3 Maros ve Olt'un yolculuğunu oluşturun

- Maros, IR foto yansıtıcıları kullanarak yolu takip eder.
- Durduğu yerde denize ulaşp ulaşmadığını görmek için başka bir kızılötesi foto yansıtıcı kullanır.
- Olt'u bir servo motor kullanarak kollarını hareket ettirebilecek şekilde inşa edin.
- Yoluna bir nesne çıktığında, bunu bir IR fotoreflektör ile algılar ve kollarıyla kenara çeker.
- Denize ulaşp ulaşmadığını görmek için başka bir IR fotoreflektör kullanır ve orada durur.

P4 Maros ve Olt'un yolculuğunu inşa edin

- Periler P3'e benzer bir şekilde inşa edilir.
- Maros, yolundaki nesneleri izlemek için iki IR fotoreflektör kullanır. Gerekirse onlardan kaçınır.
- Olt kaç nesne taradığını sayar ve denizde durduğunda sayıyı yanıp söner.

