

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI ÇALIŞKAN KIZIN YOLU (T1)

S14
T1
D9
L1 P3-6

Odaklanın:

- Yetenek geliştirme (D9)



Görev1, 2: Çevre nasıl görünüyor?

Öğrenciler kırsal manzara veya aile yaşamı sahnesi unsurları yaratır

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikirleri ve malzeme listesini kullanabilirsiniz
Fikir Pazarı'ndan, kendi fikirlerinizi kullanın veya sadece çocukların problemi çözmesine izin verin yaratıcılıkları.



Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından Çevre Oluşturma
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden çevre inşa etmek
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın! (I1, I2)

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Mekânsal yönelim
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Dikkat
- Konsantrasyonu
- Konu yoğunluğu - Doğa Bilimleri
- Yetenek geliştirme

Görev 3, 4: Karakterler nasıl görünüyor?

Öğrenciler farklı araçlar veya teknikler kullanarak bir karakter yaratırlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir ya da çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.



Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından insanlar inşa etmek
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden insanlar inşa etmek
- Bilgisayar grafikleri, animasyonlar oluşturma
- Çizim

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın! (G3, G4)

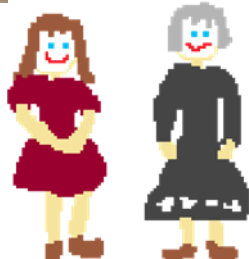
Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal yeterlilikler
- Grafomotor beceriler
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Yaşam Becerileri
- Konu yoğunluğu - Vatandaşlık
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?

Nesneleri düşmekten korumak için bir gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket yapıştırın!

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI ÇALIŞKAN KIZIN YOLU (T1)

S14
T1
D9
L1 P7,8

Odaklanın:

- Yetenek geliştirme (D9)



Görev 5: Eski zamanlardaki yaşam hakkında bilgi edinin
Öğrenciler, eski kuyular ve mobilyalar hakkında bilgi edinmek için Halk Müzelerine sanal ziyaretler gerçekleştirir. Bunları çizebilir veya küçük modeller ya da büyük yapılar halinde inşa edebilirler. Yaratıcı olmalarını sağlayın, çok çeşitli malzemeler kullanın.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi uygulayabilir ya da çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından yapı oluşturma
- Geri dönüştürülmüş malzeme kullanımı
- Çizim

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın! (I5)

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Mekânsal yönelim

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu yoğunluğu - Çizim, Bilişim, Tarih
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?

Nesneleri düşmekten korumak için bir gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket yapıştırın!

Görev 6: Farklı durumlardaki davranışlar

Öğrenciler, insanların birbirlerine yardım ettikleri durumları tartışırlar.

Her çözüm iyidir!

Fikir Pazarı'ndaki Act it out! kartlarını kullanabilirsiniz

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- Birbirinden çok farklı iki kardeşten yardım istendiği bir durumu keşfedin ve dramatize edin

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Durum kartlarını kesin! (I6)

Çocukların ilgilenmesini istediğiniz odağı seçin!

Onlara uygun durum kartını verin!

Gerekirse durumu inşa etmelerine yardımcı olun!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal yeterlilikler
- Eleştirel düşünme
- Sosyal beceriler
- Yurttaşlık Bilgisi
- Metin anlama

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?

Dramatize edilmiş durumun video kaydını alın!

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI ÇALIŞKAN KIZIN YOLU (T1)

S14
T1
D9
L2 P1-5



Odaklanın:

- Yetenek geliştirme (D9)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasının düzenlenmesi



Yaşlı bir adamın güzel, çalışkan ve söz dinleyen bir kızı varmış. Yaşlı bir kadın olan karısının da çirkin, tembel ve yaramaz bir kızı varmış. Kızı olduğu için yaşlı kadın ona hiçbir iş yaptırmazken, yaşlı adamın kızı evdeki tüm işleri yapıyormuş. Yaşlı adam geldiğinde, yaşlı kadın ona kızının tembel ve yaramaz olduğunu söylemiş ve yaşlı adam da ona inanırmış.

Bir gün yaşlı kadının konuşmalarından bıkan yaşlı adam kızını çağırmış ve ona evden ayrılmasının daha iyi olacağını, böylece evde daha fazla sorun yaşanmayacağını söylemiş. Başka seçeneği olmadığını gören kız babasının elini öptü ve dünyaya gözlerini açtı.

Yolda hasta ve zayıf bir köpek yavrusuyla karşılaştı ve kızdan onu emzirmesini istedi; kız da çalışkan ve merhametli biri olarak iyileşene kadar yavruyu emzirdi.

Devam etti ve tırtıllarla dolu bir armut ağacı, terk edilmiş bir kuyu ve devrilmek üzere olan bir fırınla karşılaştı ve kız bunlarla da ilgilendi.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Yaşlı adam ve yaşlı kadın	Yürüyüşler, konuşmalar	Kız evden ayrılmadan önce sohbet ederler.
Yaşlı adamın kızı	Yürüyüşler, konuşmalar	
Kızdan yardım isteyen karakterler	yürü, konuş	Yardım iste, kız yardım eder.

Karakter kartı nasıl kullanılır?

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- çevrenin unsurlarını toplar, diğer aksesuarlar, inşa edilecek şeyler
- aşamaları, araçları ve robot binasının malzemeleri

Öğrenciler daha fazla parça kullanabilir
Karakterin her bir parçasının
Gerekirse kart!

Yaşlı adam, yaşlı kadın

Yaşlı adamın kızı
Diğer karakterler

Yürümek
dur
konuşmak
Bir el kaldırmak
Görüşlerinizi ifade edin
Sorular sorun

Ev
köpek
Armut ağacı
Peki.
Fırın

Hikayenin ana eylemleri
Metin bölümünü parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeylerle ilgili bir liste yapın
Medya dosyaları gerekli

Öneriler:

- İnsan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışın
- Birlikte bazı hareketler yapın; çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır
- Yaklaşık 100-150 yıl önce Romanya'daki kırsal yaşam hakkında bilgi toplayın.
- ArTeC Bloklarından hareketli bacakları, kolları veya ağız olan basit bir figür oluşturun

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en azından 112 adetlik set olarak)
- Hikaye şablonu
- kalem


Karakter görev kartları


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI ÇALIŞKAN KIZIN YOLU (T1)

S14
T1
D9
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (1 veya 2 Studuino anakart, 4 DC motor, 3 IR Fotoreflektör, 6 Dokunmatik sensör, 1 Buzzer)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Storyline
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kurşun Kalem

Öneriler

- Karakterlerin nasıl hareket ettiği hakkında fikir toplayın.
- Yardımın nasıl temsil edileceğine ilişkin fikirler toplayın
- ArTeC Bloklarından basit figürler oluşturun.

Kol (yaşlı adam)
Kuyruk (köpek)
Dallar (armut ağacı)
Kapı (fırın)

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

1. Parça	2. Parça	3. Parça	4. Parça	5. Parça	6. Parça	7. Parça	8. Parça	9. Parça	10. Parça

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi (Nasıl) kurdum?	Ne'yi (Nasıl) programladım?	Ne'yi (Nasıl) test ettim?	Ne'yi (Nasıl) düzelttim?
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: Yatırdığı tabloyu kullanarak tanımlayın!

Odaklanın:

- Yetenek geliştirme (D9)
- **Dersin hedefleri:**
- ince 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 köşesindeki ilgili konular

- DC motorun programlanması
 - Güç, yön belirleme (2.a, 2.b)
 - Rastgele hareketler (2.f)
- Dokunmatik sensörlerin kullanılması (4.a, 4.b)
 - 4 Dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- 7. IR Fotoreflektör
 - 7.a) IR fotoreflektörün test edilmesi
 - 7.b) Engellerin algılanması
- Rastgele sayılar kullanma (10.a)

Kız ve köpek doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Yaşlı adam/kadın, armut ağacı, kuyu ve fırın statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve köpek düğmelerine basıldığı sürece hareket ediyor. Yaşlı adamın kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ediyor. Diğerleri durağan.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Yaşlı adamın kolu yukarı ve aşağı hareket eder. Diğer karakterlerin hareketli parçaları vardır.

PROG3

Robotların her biri giderek daha fazla sensörle donatılıyor. Robotlar giderek daha karmaşık hale geliyor.

PROG4

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI ÇALIŞKAN KIZIN YOLU (T1)

S14
T1
D9
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler



Kız ve köpek doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Yaşlı adam/kadın, armut ağacı, kuyu ve fırın statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve köpek düğmelerine basıldığı sürece hareket ediyor. Yaşlı adamın kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ediyor. Diğerleri durağan.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Yaşlı adamın kolu yukarı ve aşağı hareket eder. Diğer karakterlerin hareketli parçaları vardır.

PROG3

Robotların her biri giderek daha fazla sensörle donatılıyor. Robotlar giderek daha karmaşık hale geliyor.

PROG4

1- Çalışkan kızın yolculuğu

P1 Kuklacılık

Kız doğrudan DC motor tarafından desteklenmektedir. Robot açıldığında program otomatik olarak başlar.

- Kız 3 saniye boyunca ilerler ve durur.
- Yaşlı adam, yaşlı kadın, köpek, armut ağacı, kuyu ve fırın durağan figürlerdir.

P2 Dokunmatik sensör basılı tutularak kontrol edilen sahne

- Kız Dokunmatik sensöre basarak başlar ve Dokunmatik sensöre basılana kadar devam eder.
- Köpek, üzerindeki Dokunmatik sensöre basıldığı sürece dönmeye devam eder.
- Yaşlı adam 1 servo motor, 1 Buzzer ve 1 Dokunma sensörüne sahip statik bir robottur.
- Programı bir düğme ile başlayacak, kolunu 1 saniye boyunca kaldıracak, sonra indirecek ve Buzzer çalacaktır.

P3 Servo motor hareketleri

- Kız, yaşlı adam, P2'deki gibi.
- Diğer robotların hareketli parçaları vardır: köpek kuyruğunu hareket ettirir, armut ağacındaki tırtıllar tekerlekler üzerinde döner, kuyu "suyu" hareket ettirir, fırın kapısını açabilir.

P4 Konsol odaklı kahraman

- Kız, ileri-sağa-sola-durmaya hareket etmek için 4 Dokunmatik sensörlü bir uzaktan kumanda ile kontrol edilir.
- Kız diğer bir robotun önüne geldiğinde durdurulur ve Buzzer çalacaktır.
- Köpek 3 saniye boyunca ilerler, sonra kuyruğunu hareket ettirmeye başlar, havlar (Buzzer), armut ağacı farklı hızlarda dönmeye başlar, kuyu ve fırın hareket etmeye başlar, fırında ateş yanar (kırmızı LED)
- Yaşlı adam P3'teki ile aynı şekilde çalışır.

