

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI KÜÇÜK EJDERHALAR (T2)

S14
T2
D8
L1 P3-6

Odaklanın:

- Diğer konular- etnografya (D8)



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)

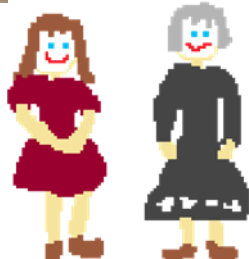
Gelişim alanları:

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 KÜÇÜK EJDERHALAR (T2)

S14
T2
D8
L1 P7,8

Odaklanın:

- Diğer konular- etnografya (D8)



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

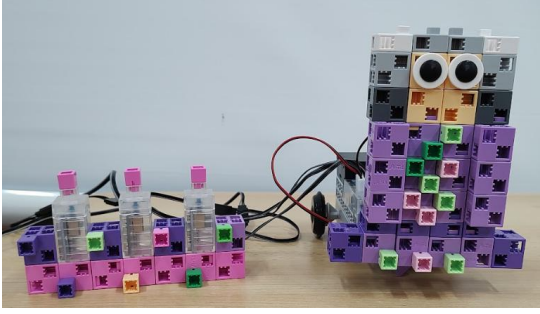
Çıktı nasıl yönetilir?

Dramatize edilmiş durumun video kaydını alın!



YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI KÜÇÜK EJDERHALAR (T2)

S14
T2
D8
L2 P1-5



Odaklanın:

- Diğer konular- etnografya (D8)

Dersin hedefleri:

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



İyi bir kız, tembel ve kötü bir kız olan babası ve üvey annesi tarafından evden uzaklaştırıldı. Dünyaya açılırken bir köpek yavrusuna, bir armut ağacına, bir kuyuya ve bir fırına yardım etti. Bir gün yeşil bir çayıra geldi ve burada küçük bir kulübeden Ormanın Annesi adında nazik ve yaşlı bir kadın onu karşıladı. Yaşlı kadın ona ertesi gün evinden eli boş çıkmayacağına söz verdi, kız da ertesi güne kadar eve ve yaşlı kadının hayvan olan çocuklarına bakacağına söz verdi. Ertesi gün, yaşlı kadın tatmin olmuş ve kıza tavan arasına çıkmasını ve istediği sandığı seçmesini söylemiş. Kız tavan arasında biri diğerinden daha güzel olan çeşit çeşit sandık görmüş ama açgözlülük etmemek için en küçük ve çirkin olanı seçmiş ve sonra eve doğru yola çıkmış. Dönüş yolunda kız köpek yavrusu, armut ağacı, kuyu ve fırınla karşılaşır ve her biri ona bir şey verir. Eve vardığında kız kutuyu açar ve içinden at, sığır ve koyun sürüleri çıkar.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Yaşlı adamın kızı	Yürüyüşler, konuşmalar	Konuşurlar.
Ormanın Annesi	Yürüyüşler, konuşmalar	
Kızdan yardım isteyen karakterler	yürü, konuş	Yardımları için kıza bir şey verin.

Karakter kartı nasıl kullanılır?

Her öğrenci kendi Karakterini doldurur
Kart:

- 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 adamın kızı
Ormanın Annesi
Diğer karakterler

Yürümek
dur
konuşmak
Bir el kaldırmak
Görüşlerinizi ifade edin
Sorular sorun

Ev, hayvanlar
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 KÜÇÜK EJDERHALAR (T2)

S14
T2
D8
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 (Ormanın Annesi)
Kuyruk (köpek)
Dallar (armut ağacı)
Kapı (fırın)

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Parça	Adet	Notlar
DC motor	4	
IR Fotoreflektör	3	
Dokunmatik sensör	6	
Buzzer	1	

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Odaklanın:

- Diğer konular- etnografya (D8)

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 Ormanın Annesi doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Hayvanlar, köpek, armut ağacı, kuyu ve fırın statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve Ormanın Annesi düğmelere basıldığı sürece hareket eder. Ormanın Annesi'nin kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket eder. Diğerleri sabittir.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Ormanın Annesi'nin 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 KÜÇÜK EJDERHALAR (T2)

S14
T2
D8
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler



Kız ve Ormanın Annesi doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Hayvanlar, köpek, armut ağacı, kuyu ve fırın statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve Orman Annesi düğmelerine basıldığı sürece hareket eder. Orman Anası'nın kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket eder. Diğerleri sabittir.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Ormanın Annesi'nin 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

2- Ormanın Anasında

P1 Kuklacılık

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

- Kız 3 saniye boyunca ilerler ve durur.
- Ormanın Annesi, 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.
- Mother of the Forest, 1 servo motor, 1 Buzzer ve 1 Dokunmatik sensöre sahip statik bir robottur.
- Programı bir düğme ile başlayacak, kolunu 1 saniye boyunca kaldırarak, sonra indirecek ve Buzzer çalacaktır.

P3 Servo motor hareketleri

- Kız ve Ormanın Annesi P2'deki gibidir.
- Diğer robotların hareketli parçaları var: köpek kuyruğunu hareket ettiriyor, armut ağacının dalları bir servo motorla dönüyor, kuyu "suyu" hareket ettiriyor, fırın kapısını açabiliyor.

P4 Konsol odaklı kahraman

- Kız, ileri-sağa-sola-durmaya hareket etmek için 4 Dokunmatik sensörlü bir uzaktan kumanda ile kontrol edilir.
- Mother of the Forest, ileri-geri-durma hareketleri için 3 Dokunmatik sensörlü bir uzaktan kumanda ile kontrol edilir.
- Kız diğer bir robotun önüne geldiğinde durdurulur ve Buzzer çalacaktır.
- Köpek 3 saniye boyunca ilerler, sonra kulaklarını hareket ettirmeye başlar ve havlar (Buzzer), armut ağacı farklı hızlarda dönmeye başlar, kuyu ve fırın hareket etmeye başlar, ateş yanar (kırmızı LED)

