

YAŞLI KADININ KIZI VE YAŞLI ADAMIN KIZI TEMBEL KIZIN YOLU (T3)

S14
T3
D10
L1 P3-6

Odaklanın:

- Yaratıcılık (D10)



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)

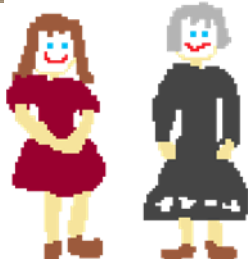
Gelişim alanları:

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 TEMBEL KIZIN YOLU (T3)

S14
T3
D10
L1 P7,8

Odaklanın:

- Yaratıcılık (D10)



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 TEMBEL KIZIN YOLU (T3)

S14
T3
D10
L2 P1-5



Odaklanın:

• Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

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



Üvey annesi tarafından uzaklara gönderilen yaşlı bir adamın kızı, yardımsever ve çalışkan olduğu için eve bir sürü hazineyle dönmüş. Yaşlı kadın bunu görünce kendi kızını da yaşlı adamın kızı gibi hazineler bulması için dünyaya göndermiş.

Yol boyunca, üvey kardeşi gibi, bir armut ağacı, bir kuyu, bir fırın ve bir köpek yavrusuyla karşılaştı, ama ne kadar kötü olursa olsun, hiçbirine yardım etmedi. Ormanın Annesi'ne de ulaşmış, oradaki evi ve hayvanları umursamamış ve ertesi gün yaşlı kadının tavan arasındaki en güzel sandığı seçmiş. Dönüş yolunda armut ağacı, kuyu, fırın ve köpek yavrusuyla karşılaşmış ama hiçbiri ona hediye vermemiş. Eve varmış ve annesiyle birlikte sandığı açmışlar, içinden ikisini de yiyen bir sürü ejderha çıkmış.

Yaşlı adam ve kızı sonsuza dek huzur ve refah içinde mutlu yaşadılar.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Yaşlı kadın	Yürüyüşler, konuşmalar	Kız evden ayrılmadan önce sohbet ederler.
Yaşlı kadının kızı	Yürüyüşler, konuşmalar	
Kızdan yardım isteyen karakterler	yürü, konuş	Yardım isteyin, ama kız yardım etmiyor.

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 kadın
Yaşlı kadının 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 TEMBEL KIZIN YOLU (T3)

S14
T3
D10
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 kadın)
Kulaklar (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	
ArTeC Blok	112	

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:

- Yaratıcılık (D10)

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 yaşlı kadın doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Armut ağacı, kuyu ve fırın, Ormanın Annesi statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve kadın düğmelerine basıldığı sürece hareket eder. Yaşlı kadının kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ediyor. Diğerleri durağan.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Yaşlı kadının 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 TEMBEL KIZIN YOLU (T3)

S14
T3
D10
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler



Kız ve yaşlı kadın doğrudan bir DC motor tarafından tahrik edilmektedir. Armut ağacı, kuyu ve fırın, Ormanın Annesi statik figürlerdir.

PROG1

Kız ve kadın düğmelerine basıldığı sürece hareket eder. Yaşlı kadının kolu bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ediyor. Diğerleri durağan.

PROG2

Düğmelere basıldığı sürece kız hareket edebilir ve durabilir. Yaşlı kadının 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

3- Tembel kızın yolculuğu

P1 Kuklacılık

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

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

P2 Dokunmatik sensör basılı tutularak kontrol edilen sahne

- Kız Dokunmatik sensöre basarak başlar ve Dokunmatik sensöre basılana kadar devam eder.
- Yaşlı kadın, 1 servo motor, 1 Buzzer ve 1 Dokunmatik 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 kadın P2'deki gibi.
- Diğer robotların hareketli parçaları var: köpek kulaklarını hareket ettiriyor, armut ağacı (uzuyor) yukarı doğru hareket ediyor, kuyu "suyu" hareket ettiriyor, fırın kapısını açıp kapatabiliyor.
- Mother of the Forest, 1 servo motor, 1 Buzzer ve 1 Dokunmatik sensöre sahip statik bir robottur.

P4 Konsol odaklı kahraman

- Kız, ileri-dur-sağa-sola 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 kulaklarını oynatmaya başlar ve havlar (Buzzer), armut ağacı uzar (yukarı doğru hareket eder), kuyu geri döner, fırın kapısını açar ve kapatır ve geri döner.
- Ormanın Annesi, ileri gitmek/durmak-sola dönmek-sağa dönmek için 3 Dokunmatik sensörlü bir uzaktan kumanda ile kontrol edilir. Ayrıca bir Buzzer'a sahiptir.

