

TARÇINLI TATIL PAKET LİSTESİ (T1)

S15
T1
D3
L1 P3



Odaklanmak:

- Uzamsal yönelim (D3)

1. Görev: 4 mevsim ağacı yap 4. sezonu üçüncü yapın! Yaz ve kış nasıl giyinilir? Yanlış çözüm yok!

Herhangi bir araç veya gereç kullanılabilir! Fikir Çarşısı'nda önerilen fikir ve materyalleri kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir ya da çocukların yaratıcılıklarını kullanarak çözüm bulmalarını sağlayabilirsiniz.



İdeabazaar – bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemeler, tekstiller, renkli kağıt, karton, yapıştırıcı kullanabilirler (I1)
- Bir ağamograf yapın (I1)
- **Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.**

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- İnce Motor Becerileri
- yaratıcılık

Ayrıca:

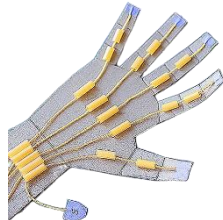
- Yaşam becerileri
- Konu – Coğrafya
- Yetenek geliştirme



Görev 2: Kendi bavulunuzu yapın Kendi seyahat valizinizi yapın! Bir paketleme listesi yapın! Bir paketleme listesi yapın!

Yanlış bir çözüm yok!

Herhangi bir alet veya malzeme kullanılabilir! Fikir Çarşısı'nda önerilen fikir ve materyalleri kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir ya da çocukların yaratıcılıklarını kullanarak çözüm bulmalarını sağlayabilirsiniz.



Fikir Çarşısı – Bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemeler, tekstiller, kutular, karton, yapıştırıcı vb. kullanabilirler (I3)
- Kağıt uçağı katlayın (I5)
- Bir insan elinin modelini yapın (I10)

Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Devam eden ve biten inşaatların fotoğraflarını çekin.

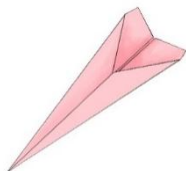
Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- İnce Motor Becerileri
- Uzamsal yönelim
- yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu – Sanat, Teknik
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?:

Resimleri duvara, büyük bir postere asın ve çocuklardan karar verdikleri bir kurala göre düzenlemelerini isteyin.

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



TARÇINLI TATIL PAKET LİSTESİ (T1)

S15
T1
D3
L2 P3



Paket listesi

"Yaşasın!" Yaz tatillerinde uçacağız!", Tarçın tezahürat yaptı ve heyecanla dairenin her yerine atladı. Ve aslında nereye uçuyoruz?" Yunanistan'a uçuyoruz" diye yanıtladım. Maymun neşelendi ve bir şarkı söylemeye başladı: "Ben Tarçın'ım, maymun, Kimsenin kükü yok Maymun tarçın."

"Gel, Tarçın. Paketlememe yardım et" Şarkıyı bitirdikten sonra odama gittikten sonra ona söyledim. Sonra zil çaldı. Bukta ve Málna geldi.

"Dinle! Ropi ve ailesiyle uçakla tatile gidiyoruz!" dedi mutlulukla. "Ne zaman gidiyoruz?" diye sordu sabırsızlıkla. "Yarın," diye yanıtladım. Tarçın bavulu açtı ve patilerini alabildiği her şeyi attı. Dolabın içindekileri, takvimi, fotoğrafı, saksıdaki kaktüsü, okul çantamdan aldığı üç küçük bisküviyi rastgele fırlattı. Salona koştu ve üç çift ayakkabıyla geri döndü. "Tarçın, bavulda yer kalmadı," Bukta onu durdurmaya çalıştı. Ah, sorun değil. Başka bir çantan daha var, değil mi Ropi?" Muhtemelen her şeyi havaalanına götürmek için bir bagaj taşıyıcısı bulmamız gerekecek." Maymun pençelerini kaldırdı ve haykırdı: "Abraka - dabraka!" ve parkın ortasında büyük bir uçak belirdi. "Uçak burada, toparlanabiliriz. Bukta, bavulu kapatmama yardım et." Babam odaya geldi ve "Tarçın, şimdi denize yürümemiz gerekiyor" dedi. O zaman bu iyi bir fikir değildi. Uçağı hemen buradan çıkaracağım. "Pençelerini kaldırdı ve bağırdı, "Abraka - dabraka!" Uçak kayboldu.

"Sırada ne var? Uçak havaalanına geri gönderiliyor, ama bu koca bavulu oraya nasıl getireceğiz?" Babam sözünü kesti, "Tarçın, sadece tatilin için gerekli olan şeyleri al. Bavulda mayo var mı? Ve kötü hava koşulları için bazı kıyafetler?" "Paketleme bir sorumluluktur!" "Tatiliniz için neye ihtiyacınız olduğunu önceden düşünmeniz gerekir. Bir liste yapmak en iyisidir," diye tavsiye etti Emma. "Sabunu, diş macununu, diş fırçasını unutma, ..." "Haklısın," diye utandı Tarçın kendini utandırdı. O akşamın ilerleyen saatlerinde temel ihtiyaçların bir listesini yazdık ve Tarçın'ı güzelce paketledik. Kahvaltı sırasında maymunun bir düşüncesi vardı: "Ropi! Bir şey unuttuğumuzu biliyor musun? Öğrendiğim tüm zekice şeyleri yazacağım defter." Koşup alacağım ve dün öğrendiğim tüm önemli şeyleri yazacağım." Dediği gibi, o.

Odaklanmak:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin Amaçları:

- Metin anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup çalışması organizasyonu

karakter	Özellik	eylemler
Tarçın	dostça peri masalı yaramaz yaramaz	Ambalaj Büyü yap Atlama Not alın
Ropi (Ropi) Küçük Bukta	Saygılı	Tavsiyelerde bulunmak
pilot	Clueless	etrafta koşuşturmak

Öneri

- Ana olay örgüsüne özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın, karakter özellikleri, duygular ve hareketler.
- Seyahat için yanınıza ne almalı?
- Hangi ulaşım araçlarını biliyorsunuz?
- İnsanlar geçmişte ve bugün nasıl seyahat etti??
- Yaz tatilinde ne yapmak istersiniz??

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 kullanabilirler!


Karakter görev kartları


 Adınız: _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız: _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız: _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız: _____
 Üzerinde düşünün: _____

**Maymun tarçın
bavulRopi ve
arkadaşları**

**Ambalaj
Büyü yap
Atlama
Açılış**

**oda
gardırop
uçak**

**Hikayenin ana eylemleri
Metin segmentini
parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler
hakkında bir liste yapın
Medya dosyaları gerekli**

TARÇINLI TATIL PAKET LİSTESİ (T1)

S15
T1
D3
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 parça set) ve ArTeC robotik seti (en az Studuino anakart, 2 DC motor, tekerlek, 1 servo motor, 1, 2 veya 5 Dokunmatik sensör, 1 IR Fotoreflektör)
- Ağız, kol ve bacakların anatomik modelleri veya resimleri
- Farklı kuyu türleri hakkında fotoğraflar, videolar
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneri

zıplama, koşma, yuvarlanma, uçuş

- Çocuklarla insanların nasıl hareket ettiğini, hayvanların nasıl hareket ettiğini tartışın
- Ulaşım araçlarının karada, suda ve havada nasıl hareket ettiğini tartışın
- Kağıt uçağın hareketini gözlemleyin
- ArTeC küplerinden hareketli parçalarla bir uçak oluşturun

Odaklanmak:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin hedefleri:

- Problem çözme
- Karar verme
- Vücut imajı

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

- DC motorun programlanması (2.a, 2.b)
- Servo motorun programlanması (3.a, 3.b)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
- Bir nesneyi algılamak için IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Labirent yürüyüş robotu (7.h)
- Ses sensörü testi ve programlaması (9.a)
- Robotun sesli aktivasyonu (9.b)
- LED'i kullanma (5.a)
- Yanıp sönüyor (5.b)

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar: _____

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum: _____

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

koşarak
Atlama
yuvarlanma
uçma
Bavul açma
Robotik kolun
hareketi

Ropi, Tarçın, Málna, Bukta, ebeveynler, pilot, hareketli figürlü bavul
"Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Bavul servo motorla açılıp kapanıyor, Tarçın'ın eli hareket ediyor, gözleri parlıyor, pilot sağa sola bakıyor

PROG2

Tarçın bavula "koşar", bavul kapanır ve sonra Tarçın başka bir şey için "koşar"

PROG3

Tarçın, bavul ve gardirop arasında bir çizgi izler. Pilot kontrol edilebilir ve bir ses çıkarır. Robot kolu nesneyi kaldırır

PROG4

TARÇINLI TATIL PAKET LISTESİ (T1)

S15
T1
D3
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Ropi, Tarçın, Málna,
Bukta, ebeveynler,
pilot, hareketli figürlü
bavul
"Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Bavul servo motorla
açılıp kapanıyor,
Tarçın'ın eli hareket
ediyor, gözler ışık
Yukarı, pilot sola ve sağa
bakar

PROG2

Tarçın bavula "koşar",
bavul kapanır ve
sonra Tarçın başka bir
şey için "koşar"

PROG3

Tarçın, bavul ve
gardırop arasında bir
çizgi izler. Pilot
kontrol edilebilir
ve bir ses çıkarır
Robot kolu nesneyi
kaldırır

PROG4



Tarçın, Ropi ve arkadaşları, uçak ve pilotu

P1 Kukla tiyatrosu

Sahnedeki karakterleri inşa etmek

- Baş, kol, bavul üstü eksenel olarak hareket ettirilebilir, gardırop kapısı açılır
- Tüm karakterler hareketlidir

P2 Maymun sihir yapar

a.) Sahnedeki karakterleri P1'deki gibi inşa etmek

- Bavul açılır, kapanır
- Maymun gözü yerine kırmızı LED

b.) Rised el, aydınlatma LED'i

- Maymun elini kaldırır, sonra gözleri parlar (büyü yapar)

Bir pakette P3 maymunu

- a.) Odayı ve mobilyalarını, maymunu ve bavulu P2'deki gibi inşa etmek a.)
- Maymunu bir servo motor yardımıyla dönebilecek şekilde robot tabanına yerleştirin, robotun ön tarafına 1 IR Fotoreflektör yerleştirilir
- Önceden yüklenmiş IR Fotoreflektör bavulu algıladığında, Tarçın durur ve döner
- b.) İleri geri giden bir maymun inşa etmek
- Yapı, P3 a'dakiyle aynıdır, ancak arkada bir IR ve bir dokunmatik sensöre sahiptir
- Robot, dokunma sensörüne basıldığında başlar, bavulda durur, maymun döner ve robot geriye doğru hareket eder. IR 2 bavulu algılasa durur.
- Bir servo ekleyerek kafayı çevirebilirsiniz

P4 Pilot bilgisizce yürüyor

a.) Pilot robotik bir platform üzerine yerleştirilir. Uzaktan kumandalı robot olarak işlevini sürdürmektedir.

5 dokunmatik sensör ile kontrol edilir

- robot ileri doğru hareket ediyor
- robot geriye doğru hareket ediyor
- robot sağa dönüyor
- robot sola dönüyor
- robot durur

b.) Robot, hoşlanmadığını belirtmek için çaresiz sesler çıkarıyor

- Pilota bir zil taktık

c.) 4 butonlu, 3 servo motorlu bir robot kolu oluşturmak

