

CINNAMON İLE TATİL RESTORANDA (T2)

S15
T2
D6
L1 P3



Odakta:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Görev 1: Günlük yaşamda merhaba ve hoşçakal demenin en yaygın yollarını toplayın.
Bir günde kaç farklı şekilde merhaba ve hoşçakal diyebileceğinizi düşünün! Çiftler halinde oynayın, ardından rolleri değiştirin!
Selamları resimlerle eşleştirin!
Yanlış bir çözüm yok!
 Fikir Çarşısı'ndaki fikirleri kullanabilir, kendi fikirlerinizi uygulayabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak bir çözüm bulmalarını sağlayabilirsiniz.

Fikir Pazarı - Bazı Fikirler:

Kendi resimlerini ve selamlarını kullanabilir (I12)
 Kim tanıştı? Kimin kime merhaba dediğini belirleyin((I12)
Ayrıntılar için Fikirler sayfalarına bakın.

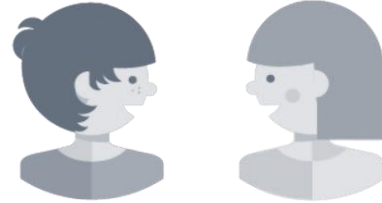
Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
İletişim

Ayrıca:

Yaşam becerileri
Konu – dil



2. sözleşme: Bir menü yapın

Hayali restoranınız için bir isim, logo, adres ve menü bulun. Bir misafirin geldiğini ve garsonun siparişi aldığını varsayalım.

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 Pazarı - bazı fikirler:

Geri dönüştürülmüş malzemeler, tekstil, karton, yapıştırıcı, Canva fotoğraf düzenleyici vb. kullanabilirler (I7)

Bir otelde veya restoranda misafir olarak nasıl davrandığımız hakkında konuşun.

- Otel görgü kurallarını ayarlama (I12)
Bir besin piramidi yapın(I11)

Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
İnce motor becerileri
Uzlaşma
Duygusal zekâ

Ayrıca:

Yaşam becerileri
konu– sanat, teknik,
bilgi, dil



Çıktı nasıl yönetilir?:

Resimleri duvara, büyük bir postere asın ve çocuklardan karar verdikleri bir kurala göre düzenlemelerini isteyin.
 Nesneleri düşmeye karşı korumak için bir gardiropta saklayın.
 Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!



CINNAMON İLE TATİL RESTORANDA (T2)

S15
T2
D6
L2 P3



Restoranda

"Otele vardktan sonra Cinnamon o kadar yorgundu ki yataa gitti ve uykuya daldı. Sabah onu odada bulamadım. Anneme ve babama söyledikten sonra üçümüz onu aramaya gittik. Onu uzun mermer koridorda neşeyle kumar oynarken, giderken yaşlı bir kadına vururken bulduk." Affedersiniz" diyerek şaşırın kadından özü diledim ve ayağa kalkmasına yardım ettim. "Bir daha olmayacak, maymunumuza ben bakacağım." Restorana giderken bir aileyle karşılaştık. "Bunlar senin arkadaşların mı?" diye sordu şaşırarak." Hayır, ama otelde insanlar karşılaştıklarında birbirlerini selamlıyorlar" diye açıkladı baba. Otelin restoranında, babam kahvaltı yaparken denizi görebilmemiz için pencerenin yanında bir masa almıştı. Uzun bir masa sırası doluydu - yiyeceklerle doluydu. Aralarından seçim yapabileceğiniz çeşitli salamlar ve jambonlar, peynirler, haşlanmış yumurta, çırpılmış yumurta, sosisler, ekmekler, rulolar, meyve ve sebze salataları vardı." Vay! Her şeyi yemek zorunda mıyız?" - diye sordu maymun şaşkınlıkla." Tabii ki hayır, tüm misafirler için. Ne istersen alabilirsin. Bakın, doğranmış ananas, muz ve kivi var. Bir tabak al ve..." Maymun ananası pençeleriyle kaşıklamadan önce bitirmemişim bile, onunla birlikte bir çatal hazırlamış olmalarına rağmen." Cinnamon, bekle! Yiyecekleri elle toplamıyoruz!" Onu uyardım. Annem, babam ve ben bazı özellikleri seçtik ve masamızda yedik. Cinnamon, tabağına lezzetli bir ikram koyarak yukarı ve aşağı yürüdü. Zaten çok büyük bir miktarı vardı. Sonunda benim yardımımlla taşın tabakları masamıza getirdi." O zaman yiyebiliriz. Afiyet olsun," dedi sonunda oturduktan sonra. Babam başını salladı. "Cinnamon, burada bir hafta oturmazsan bu kadar yiyemezsin" dedi. Her şeyi nasıl yiyemem? Şuna bak!" Maymun pençelerini masanın altına sakladı ve... Cinnamon aniden büyümeye başladı. Kısa süre sonra bir gorilden daha da büyüdü

"Ne olmuş yani?" diye sordu tüm masaları sallayan alçak, gürleyen bir sesle. "Hala hepsini yemeyeceğimi mi düşünüyorsun?" Cinnamon, bu büyüğü hemen durdur!" diye bağırdım ama kocaman maymun beni duymadı. Ağzına bir sürü muz alırken cesurca ön patisine atladım. Cinnamon neredeyse yutuldu. Kocaman dişlerine sığdım ve "Hayır!" diye bağırdım. Beni yeni fark etti. Beni ağzından çıkardı, kocaman avucunun içine koydu ve mırıldandı, "Bak, Ropi. İstersem buradaki her şeyi yiyebilirim."" Sihirini hemen durdur Cinnamon!", diye kızgınlıkla emrettim. Maymun pençelerini kaldırdı, sihirli kelimeyi fısıldadı ve ben yere düştüm. Küçük maymun sırtarak bana yardım etti: "Sorum değil, Ropi!" Ama olabildi!" Torunu ve diğer konukları olan yaşlı çift, cesareti kırılmış bir şekilde restorana döndü. Ailem ve ben yine topluyorduk, çünkü canavar maymun her şeyi yemişti. Cinnamon fazla yemek yediği için, yumuşak bir şekilde şarkı söyleyerek kahvaltımızı bitirmemizi bekledi. "Ben Cinnamon'ım,

Kimseyin maymun, Kürkü yok
Maymun Cinnamon."

Odakta:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Dersin amacı:

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

karakter	Özellik	eylemler
Cinnamon	dostça peri yaramaz	Sürgülü Merak Yiyecek almak Sihir yapmak "Saçmalık" Not alma
Ropi, anne, baba	Saygılı	Tavsiyelerde bulunmak Merhaba demek bayanın kalkmasına yardım eder
Otel Misafiri	Bağışlayıcı Kibar Görgü	Düşen

Öneri

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özelliklerle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın. Otelde nasıl davranıyoruz? Masada nasıl davranıyoruz? Oda veya otel görgü kurallarının tartışılması Sağlıklı beslenme hakkında bir discuss Öğrenme dersleri Not almak

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!

Cinnamon, Ropi,
ebeveynler
Otel Misafiri
goril

Karakter görev kartları

Adınız _____

Yaptığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

Sürgülü
Selamlar birbirinize
Büyü yapmak
Kahvaltı yapmak

Koridor
Büfe
masa, sandalye

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



CINNAMON İLE TATİL RESTORANDA (T2)

S15
T2
D6
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

**kaymak, yürümek, el veya nesneyi kaldırmak,
başını sallamak**

- Çocuklarla insanların nasıl hareket ettiğini, hayvanların nasıl hareket ettiğini tartışın
Duygularımızı nasıl ifade ederiz?
Sözsüz iletişim
Çocuklarınızla bir otelde, restoranda veya okulda nasıl davrandığımızı tartışın

Odaklanmak:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Dersin hedefleri:

- Problem çözme
- Karar verme
- Beden 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)

[illegible]

Ropi, Cinnamon,
ebeveynler, bayan
koridor, kapı, oda
Ayarlanmış masa
hareketli figürlerle
"Kukla Tiyatrosu"

PROG1

kapı açılıp kapanıyor,
Cinamon kayıyor, eli
hareket ediyor, bayan
düşüyor, baba başını
sallıyor, Ropi bayana
yardım ediyor, anne
misafirlere merhaba diyor

PROG2

Cinnamon'ın kolu,
robotik bir kol gibi,
yemeği kaldırıp
tabağa yerleştiriyor,
tabak dolduğunda
oturuyor

PROG3

Cinamon kayar ve
teyzeye çarpar, anne
buluşmaya merhaba
der Cinamon
tabağına bir sürü
yemek koyar

PROG4

CINNAMON İLE TATİL RESTORANDA (T2)

S15
T2
D6
L3-4
P5

Farklı programlama seviyeleri için robot fikirleri

Ropi, Cinnamon, ebeveynler, bayan koridor, kapı, oda Ayarlanmış masa hareketli figürlerle "Kukla Tiyatrosu"

PROG1

kapı açılıp kapanıyor, Cinnamon kayıyor, eli hareket ediyor, bayan düşüyor, baba başını sallıyor, Ropi bayana yardım ediyor, anne misafirlere merhaba diyor

PROG2

Cinnamon'ın kolu, robotik bir kol gibi, yemeği kaldırıp tabağa yerleştiriyor, tabak dolduğunda oturuyor

PROG3

Cinnamon kayar ve teyzeye çarpar, anne buluşmaya merhaba der Cinnamon tabağına bir sürü yemek koyar

PROG4



Cinnamon, Ropi ve ailesi otelde

P1 Kukla tiyatrosu

- Sahnedeki karakterleri inşa etme
Baş, kol, kapı eksenel olarak hareket ettirilebilir
Tüm karakterler hareketlidir
- P2 Maymun slaytları
 - a.) Sahnedeki karakterlerin P1'deki gibi kurgulanması
- Maymunu bir robot tabağına yerleştirin
ileri geri yuvarlanma (koridordan aşağı kayma)
Göz bölgesindeki LED'ler - kaydırma sırasında yanar (mutlu)
- b.) Maymuna bir dokunmatik sensör koyduk
- Maymun bir engele çarptığında durur (bayana vurur)
- c.) Anneme zil taktık
- Anne/Baba/Ropi ses çıkarır (misafire merhaba de/teşekkür eder)

P4 Maymun sihir yapar

- a.) Plakaya bir dokunmatik sensör takılmıştır
- Tabakta çok fazla yemek varsa, bir zil sesi çıkarır
- b.) Maymunun robot tabanına bir goril yerleştirmek
- Robot dönüyor - önde masal maymunu, arkada goril Sese Dön (Büyü)
sonra Ropi'nin sesine/dokunuşuna (büyü) geri döner
- c.) Misafirler/misafirler restorandan kaçır/geri çekilir
- Misafirler/misafirler robotik bir taban üzerine inşa edilmiştir
Kontrol edilebilir bir robot olarak çalıştırmak için 4 dokunmatik sensör

P3 Restoran sahnesi

- a.) Masa restoranda kurulur, oyuncular P2 a'daki gibi davranır.)
- Maymuna 2 IR monte ederek, engellerden kaçınır, böylece büfe masası ile kahvaltı masası arasında hareket edebilir (masalarına yiyecek ve içecek getirir)
Bir engel görürseniz durun (masaların yanında durun)
- b.) Yiyecek toplayan bir maymun inşa etmek
Maymunun iki kolu, 3 servo motor tarafından bir robot kol olarak çalıştırılır
- Kolu kaldırabilir ve nesneyi yere koyabilir (bir tabaktaki yiyecekleri alarak)
Robotik kol, 4 dokunmatik sensör tarafından çalıştırılır

