

CINNAMON İLE TATİL EV, TATLI KULÜBE (T4)

S15
T4
D9
L1 P3



Odakta:

- Yetenek geliştirme (D9)

Görev 1: Bir itfaiye aracı veya iç/dış mekan kurulumu oluşturun

Yangın nasıl önlenebilir?

Yangın durumunda ne yapmalı?

Yangınla mücadele için hangi malzemeler kullanılabilir?

Yanıcı maddeler kutusundaki göstergeler nelerdir??

Yanlış cevap yok!

Fikir Çarşısı'ndaki fikirleri kullanabilir, kendi fikirlerinizi uygulayabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak bir çözüm bulmasını sağlayabilirsiniz.

Fikirler çarşısı - bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemeler, tekstiller, karton, yapıştırıcı, Canva resim düzenleyici (I15) kullanabilirler Yangını önlemek için adımları tartışın Hasar verildikten sonra yangının yayılmasını nasıl önleriz??

Ayrıntılar için Fikirler sayfalarına bakın.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Çevrenin korunması
iletişim
Sosyal yeterlilikler

Ayrıca

Yaşam becerileri
Konu – Bilim, Biyoloji



Görev 2: Halk gelenekleri

Halk motifi ile süslenmiş bir kağıt tabak yapın, bir tişört boyayın, bir kır evi yaratın veya halk motifinde renklendirin. Geleneklerin ve halk geleneklerinin önemi hakkında konuşun.

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, tekstil, karton, yapıştırıcı, Canva fotoğraf düzenleyici vb. kullanabilirler (I4) Bir halk motifini renklendirebilirler (I8) Topluluğu bir arada tutmaya yardımcı olmak için etkinliklerin ve geleneklerin önemini vurgulayın

Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.
Devam eden ve biten inşaatların fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sürdürülebilirlik için eğitim
İnce motor becerileri
odak
İfadezel zeka

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
konu – sanat, teknik, bilişim, 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 gardıropta saklayın.
Grubun adını içeren bir etiket ekleyin!



CINNAMON İLE TATİL EV, TATLI KULÜBE (T4)

S15
T4
D9
L2 P3



Ev, tatlı kulübe

Yunanistan'da harikaydı. Tatilimiz bittiğinde eve gitmek için sabırsızlanıyordum. Málna ve Bukta'yı özledim. Şimdi ben, Cinnamonlı Maymun, gelişimin hikayesini yazacağım. Bratislava'da, Málna, Bukta tarafından havaalanında yaşlı bir kadınla karşılaştık. Güzel beyaz saçları vardı, adı Hannamami'ydi, aslında Hanna ve Emma'nın büyükannesiydi. Bizi Tatras'ın altındaki Liptov'a davet etti. Pali ve Emma'nın bagajı zaten arabadaydı. Gyuri'yi bekliyorlardı. Yeni paketlemeyi, Lipton gezisini atlayacağım ve kulübeye girişimizle başlayacağım. Mutfakta, bir zamanlar ekmek ve diğer lezzetlerin pişirildiği güzel ve büyük bir fırın vardı. Hannamami bana, uygun şekilde ısıtıldığında, dünyanın hiçbir yerinde kazın içindeki kadar lezzetli olmadığını söyledi. Duvarlar boyalı çiçek desenli kupalarla süslenmiş, pencereler işlemeli perdelerle asılmıştı ve masanın yanındaki beyaz duvarda da işlemeli, şu yazıtlı bir bez vardı: İŞİN OLDUĞU YERDE BAŞARI VARDIR. Muhteşem mutfaktan sözde Büyük Oda'ya girdik. Üç yatağın üzerinde büyük yorgan kuleleri vardı.

"Bunlar tüylerden yapılmış yorganlar. Eskiden yorganlar için kullanılırlardı. Geceleri kulübede ısıtma yoktu, ama yine de sıcaktı. - Hannamami açıkladı. "Kulübe iki yüz yıldır burada. Etrafınızda gördüğünüz tek şey halk kültürü ve geleneğidir." Gelenek aslında çocukluğumuzdan beri ebeveynlerimizden öğrendiğimiz alışkanlıklardır ve onlar da ebeveynlerimizden öğrendiler." - Málna.Hannamami bir kibrit çıkardı ve bir gaz lambası yaktı. Gazyağına dikkat!" diye uyardı Hannamami. "Böyle bir lamba, kulübe yangınlarının en yaygın nedeniydi. Dışarıdan bir çığlık geldiğinde daha bitirmemişti bile: "Yan!" Evden koşarak çıktık.

Uzakta, köyün sonunda, evlerden biri alevler içinde kaldı ve siyah duman gökyüzüne yükseldi. İnsanlar alevleri kovalarla söndürüyordu. Cinnamon kısa süre sonra ön patilerini başımın üzerine kaldırdı ve usulca fısıldadı, "Abraka dabraka!" Sonra kulübenin üzerinde beliren buluttan alevlerin üzerine su yağdı. Kısa bir süre sonra alevler beyaz dumana dönüştü ve kara bulut ortaya çıkar çıkmaz kayboldu. Mutfak yanıyordu ama yanmamıştı." Yaşasın, başardık!" diye bağırdım. Málna kulağıma fısıldadı, "Cinnamon, keşke hep böyle sihir yapsan. Bu sayede halk kültüründen bir kesit kurtardınız."

Odaklanmak:

- Yetenek geliştirme (D9)

Dersin hedefleri:

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

karakter	Özellik	eylemler
Cinnamon	dostça peri masalı yaramaz yaramaz	Seyahat meraklı Büyü yapmak Yangın söndürme notları
Ropi ve arkadaşları	İlgi	Seyahat Tavsiye vermek
Hannamama Belediyesi	eski gelenek bekçisi	Evi ve eski gelenekleri ve nesneleri göster
Traktördeki adam	Korku	korkutmak Toz ol

Öneri

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın. Yangın güvenliği kurallarına uygunluk Yanıcı maddeler Yangını önlemek için ne yapmalı? Gelenek Eski nesneleri toplamının önemi Müze neden önemli? Kır Evi Not alma

Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
 - özellikleri, hareketleri, tepkileri vb. çevre unsurlarını toplar, Diğer aksesuarlar, inşa edilecek şeyler Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür
- Öğrenciler, gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilirler!**

Cinnamon, Ropi, riends
Hannamama, köylüler
Eski nesneler

Seyahat
evin etrafında
dolaşılıyor
serbest
Sihir yapmak -
yangınla mücadele

ev
Köy
yanan ev
kova

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

Karakter görev kartları

Yaptığım şey: Adınız _____

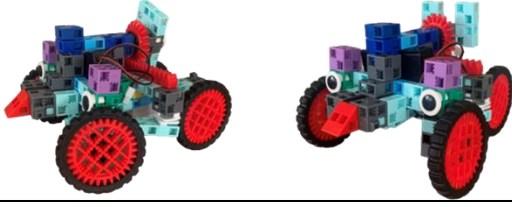
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: Adınız _____

Üzerinde düşünün: Adınız _____

CINNAMON İLE TATİL EV, TATLI KULÜBE (T4)

**S15
T4
D9
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 yürümek, bir el veya nesneyi kaldırmak, ağız hareket ettirmek

- Çocuklarla insanların nasıl hareket ettiğini, arabaların nasıl hareket ettiğini tartışın
- En önemli şey yangınları önlemektir.
- Genellikle bir malzemenin ne kadar yanıcı olduğunu söyleyemeyiz, bu nedenle her zaman ambalajın üzerindeki talimatları okumalısınız.

Odaklanmak:

- Yetenek geliştirme (D9)

Dersin hedefleri:

- Problem çözme
- Karar verme



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:

DC Motor	Servo Motor	IR Fotoreflektör	Dokunmatik Sensör	LED
☐	☐	☐	☐	☐

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

No	Yürüyüş	El hareketi	Ağız hareketi	Diğer
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun çalışmasını gösteren fotoğrafları buraya yapıştırın.

Seyahat
Kabini Görüntüle
Konuşma
koşarak
Büyü yapmak - itfaiye
Traktör Hareketi

Ropi, Cinnamon, arkadaşlar, köylüler, traktör, araba veya uçak, hareketli figürler
"Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Cinnamon, Ropi ve arkadaşları arabayla Hannamama'ya giderler.

PROG2

Hannamama gaz lambasını gösteriyor.
Çocuklar kulübeyi gezerler.

PROG3

Çocuklar evden kaçır, yanan evin yanında Cinnamon yağmur yağdırır, traktör gelir ama traktör sürücüsü Cinnamon'dan korkar.

PROG4

CINNAMON İLE TATİL EV, TATLI KULÜBE (T4)

S15
T4
D9
L3-4 P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Ropi, Cinnamon, arkadaşlar, köylüler, traktör, araba veya uçak, hareketli figürler
"Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Cinnamon, Ropi ve arkadaşları arabayla Hannamama'ya giderler.

PROG2

Hannamama gaz lambasını gösteriyor. Çocuklar kulübeyi gezerler.

PROG3

Çocuklar evden kaçır, yanan evin yanında Cinnamon yağmur yağdırır, traktör gelir ama traktör sürücüsü Cinnamon'dan korkar.

PROG4



Cinnamon ve arkadaşları kulübede

P1 Kukla tiyatrosu

- Sahnedeki karakterleri inşa etme
Başları, kolları ve ağızları eksenel olarak hareket edebilir
Tüm karakterler hareketlidir

P2 Hannamama'nın evine varış

- a.) Uçak iniyor
- Yokuş hareket eden bir uçak inşa etmek
dişlilerle hareket ettirilebilir
- c.) Araç kabine doğru gidiyor
- DC motorlarla ilerler
Yolcular ellerini, ayaklarını ve başlarını üzerinde hareket ettirebilirler

P3 Harika kabin

- a.) Hannamama petrol lambasını gösteriyor
- lamba yanar (yanıp söner) Hannamama dokunmatik sensöre bastığında
- b.) Bir robot tabanı üzerine inşa edilen çocuklar evin etrafında dolaşıyor
- Engellerden kaçınmaya yardımcı olmak için 3 IR

P4 İtfaiye

- a.) Yanan eve bir zil koyduk
- Buzzer sesleri
P2'de kullanılan robot ise c.) bir ses çıkarır (arabada seyahat ediyorlardı), yanan eve gider (çocuklar evden kaçır)
- b.) Maymun bir robot üssünde sihir yapıyor
- maymun 2 servo motor kullanarak iki kolunu hareket ettirir, kolunu kaldırdığında gözü aydınlanır (göz yerine 2 LED)
- c.) Traktör geliyor
- Traktörü kontrol etmek için 4 dokunmatik sensör (ileri, sol, geri, sağ)
- Sola mı yoksa sağa mı döndüğünüzü gösteren 2 LED
- d.) Cinnamon traktör sürücüsünü korkutur
- Hareketli ağızlı traktör sürücüsü
Traktördeki öne bakan IR, Cinnamon'ı algılar ve traktör sürücüsü ağzını açar (korkar)
Bir zil takılıysa, ses de yayabilir

