

CINNAMON İLE TATİL İLK YARDIM (T5)

S15
T5
D2
L1 P3

Odakta:

- Grafomotor beceriler (D2)

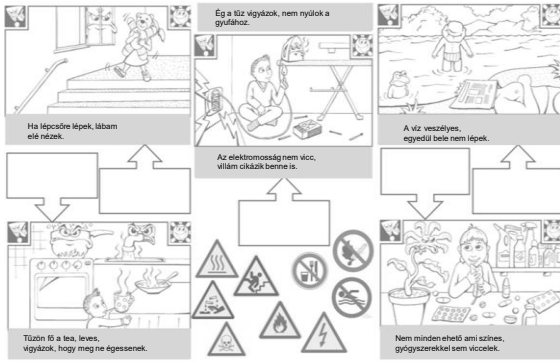


1.görev: İnfografik 2D/3D oluşturun
İnfografik, bisiklete binmenin veya kaza önlemenin temel kuralları hakkında olabilir.

Hangi durumlarda kazalar meydana gelebilir?
Kaza durumunda ne yapılmalı?

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 (I8) kullanabilirler Trafik kazalarına yol açan en yaygın hataları tartışın! Yakup'un yaralarının tedavisi ve iyileşmesi konusunda yardım edin (I8)

Ayrıntılar için Fikirler sayfalarına bakın.

Gelişim alanları:

Odakta:

- Kaza önleme
İlk yardım
iletişim
Vatandaşlık becerileri

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
Konu – Bilim, art



2. görev: Bir hafıza oyunu yapın
"Küçük Kurtarıcı" / "Daha Akıllı Sür" hafıza oyunu ilk yardım / trafik kurallarını gösterir.

Acil durum çağırısı yapın.

Bir ilk yardım çantası/tıbbi çanta/başlık hazırlayın.

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.

İdea Bazaar – bazı fikirler:

- İlk yardım kutusunu kontrol edin! Ne için olduğunu tartışın! Her birinin son kullanma tarihini kontrol edin! (I8)
Her takım bir sakatlık durumu oynar ve diğer takım sorunu fark etmeli ve onunla ilgilenmelidir. "Yaralı" takımı oynayan takım, 112 çağırısına cevap veren kişi rolünü de oynayabilir.

Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Devam eden ve biten inşaatların fotoğraflarını çekin.

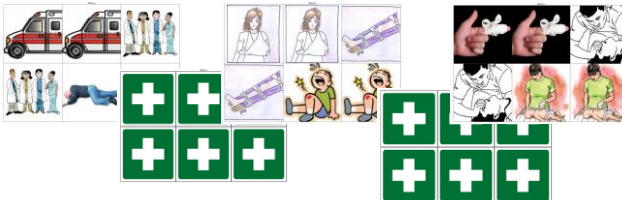
Gelişim alanları:

Odakta:

- İlk yardım
İnce motor becerileri
odak
Duygusal zeka

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
konu – sanat, teknik, bilişim



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 İLK YARDIM (T5)

S15
T5
D2
L2 P3



İlk yardım

Güzel bir yaz gününde, bir okul çocuğunun pek sık yapmadığı bir şey yaşadık. Bisiklete binmek istedik ama Cinnamon bisiklete binemedi, bu yüzden Bukta onu bisikletin gidonuna monte edilmiş sepete koymak istedi. Cinnamon, bisikletimi kapı ve pedallara geri döndü. Daha bir metre bile gitmemişti ve aniden Boom! Düştü. Hemen patisini kaldırdı ve büyüü bir şey yapacağını biliyordu. Birdenbire, düzinelerce şişirilmiş renkli balon bisikletime bağlandı, bisikleti ve maymunu havaya kaldırdı. Nefesimiz kesildi. Neyse ki, maymun yavaşça her iki patisini de indirdi ve bisiklet alçalmaya başladı ve güvenli bir şekilde indi. "Yeter artık Cinnamon!" diyerek Bukta'yı sırayla salladı ve sepete koydu. Miğferini kafasına taktı ve sonra maymuna da bir tane verdi. "Ah! Bana neden o tencereyi veriyorsun?" diyerek kendini savundu.

"Kasksız bisiklete binmemelisin." Sonunda yola çıktık. Bisiklet yolu bir kavşakta sona erdi. **BİSİKLET YOLUNDAN ÇIKIN** yazan bir tabela vardı. "Neden durdun?" - maymun sinirlendi. - Sonuçta araba gelmiyor, bisikletlerimizle daha hızlı geçebiliriz." Kurallara uyulmalıdır. Biz bir şehirdeyiz, ormanda değil!" - dedi Ropi. İtaatsiz Cinnamon pençesini tekrar kaldırdı ve nefesinin altında bir şeyler mırıldandı. Aniden ortam değişti. Kendimizi Afrika ormanlarında bir yerde bulduk! "Artık ormandayız, burada herhangi bir kısıtlama yok. Bisiklete binebilirsiniz!" Dinle Cinnamon, peki ya aslan?" - Korkuyla not ettim." Çocuklar, aslan geliyor." - Bukta solgun bir suratla fısıldadı. Neyse ki, aslan atlamak üzereyken, maymun büyüü çabucak iptal etti ve orman aslanla birlikte ortadan kayboldu. Kavşağı geçtikten sonra tekrar bisikletlerimize bindik ve bisiklet yolundan parka doğru sürdük. Bisikletlerini tamir eden iki sınıf arkadaşının yanından geçtik. Kısa süre sonra yüksek sesle "Dikkat et!" ve 2 adam bizi çığgın hızlarda geçti. İkisi de kask takmıyordu. Yüzlerinde sırtışla geriye baktılar, yanımızdan bu şekilde hızla geçtikleri için kendileriyle gurur duydular ve aniden bir BOOM! Bisikletlerine çarptılar ve yere düştüler. Çocuklara yaklaştığımızda, birinin burnunun kötü olduğunu görebiliyorduk, ama diğer adam hiç hareket etmiyordu. Eğildim ve kulağımı yüzüne dayadım. Nefesi çok sığdı. Hava yolunu güvence altına almak için onu yanına koydum.

"112'yi ara!" - dedi Ropi'ye. Kısa süre sonra bir ambulansın sireni duyuldu. Bize yakın fren yaptı ve doktor ve şoför dışarı fırladı. Doktor durumu hızlı bir şekilde değerlendirdi ve çantasını açtı, yalancı çocuğa bir solunum cihazı ve bir enjeksiyon yaptı, ardından bir süre bilincini geri kazandı. Diğer çocuğa eve kadar eşlik edeceğime söz verdim ve yaralı çocuğun ailesine hastaneye götürüldüğü bildirildi. "Cinnamon nerede?" - Ropi aniden sordu. Bir maymun uzaklaşan bir arabanın çatısına atlıyordu. Cinnamon'dı. "Ya şimdi?" -Diye bağırdı Bukta. "Şu anda yapabileceğimiz bir şey yok. Belki Cinnamonımız eve dönüş yolunu kendi başına bulabilir." - İç çektim.

Odaklanmak:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin hedefleri:

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



Öneriler

Metindeki karakterleri belirleyin, özellikle ana olay örgüsüne, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere odaklanarak. Kazaların meydana gelebileceği durumları tartışın! Trafik kazalarına yol açan en yaygın hataları tartışın! Bir kaza durumunda ne yapılması gerektiğini tartışın. Bir ilk yardım çantasını inceleyin!

character	features	actions
Cinnamon	friendly fairytale naughty mischievous	curious Making spells jumping Making notes
Ropi and his friends	rule followers	cicling helping
classmates	do not respect the rules	no helmets on their heads have an accident
ambulance	has a white coat and a medical bag	takes care of the boys

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!**

Karakter görev kartları

Yaptığım şey: _____ Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____ Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____ Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____ Adınız _____

Cinnamon, Ropi, arkadaşlar, aslan, sınıf arkadaşları ambulans

Bisiklet balonlarla havalanıyor miğfer Trafik işareti

bisiklet sepet Ambulans arabası

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



CINNAMON İLE TATİL İLKYARDIM (T5)

**S15
T5
D2
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, el veya nesne kaldırmak, yan yatmak, bisiklet kontrolü

- Kazaların meydana gelebileceği durumları tartışın!
Bir kaza durumunda ne yapılması gerektiğini tartışın!
En önemli trafik kurallarını listeleyin!
Trafik işaretlerini tanıma

Odaklanmak:

- Grafomotor beceriler (D2)

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: _____

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum: _____

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Bisiklet Konuşma Trafik işaretlerini gözlemlemek Sihir ambulansın geliş ilkyardım

Ropi, Cinnamon, arkadaşlar, bisiklet, balon, ambulans arabası, hareketli figürlü aslan "Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Cinnamon, Ropi ve arkadaşları bisiklet yolunda bisiklete biniyor

PROG2

Cinnamon sihrini yapıyor, bisikletler gökyüzüne çıkıyor. Bir sınıf arkadaşı düşüyor.

PROG3

Telefonla yardım çağırılır, ambulans gelir ve yaralı hastaneye kaldırılır.

PROG4

CINNAMON İLE TATİL İLK YARDIM (T5)

S15
T5
D2
L3-4 P5

Farklı programlama düzeyleri için bot fikirleri

Ropi, Cinnamon, arkadaşlar, bisiklet, balon, ambulans arabası, hareketli figürlü aslan "Kukla Tiyatrosu"

PROG1

Cinnamon, Ropi ve arkadaşları bisiklet yolunda bisiklete biniyor

PROG2

Cinnamon sihrini yapıyor, bisikletler gökyüzüne çıkıyor. Bir sınıf arkadaşı düşüyor.

PROG3

Telefonla yardım çağrılır, ambulans gelir ve yaralı hastaneye kaldırılır.

PROG4



Cinnamon ve arkadaşları bisiklet yolunda

P1 Kukla tiyatrosu

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

P2 Bisiklet gezisi

- Arkadaşlar bisiklete binmeye gidiyor
- Çocuklar bisiklet yolunda bisiklete biniyor
Sepette oturan Cinnamon
- Cinnamon sihir yapar
- servo motorla elini kaldırır
Bisiklet balonla yükselir (dişli çark yardımıyla bir yokuştan yukarı doğru hareket eder)

P3 Trafik kurallarına uymak

- Bisikleti robot platformuna yerleştirme
- DC motorlarla ilerlemek
- Siyah bir çizgiye ulaştığında durur (bisiklet yolunun sonu)
- 1 IR kullanarak siyah çizgiyi algılar
- Yolda giden arabalar
- Vitesli küçük bir araba yapmak
çizgi izleyen bir robot araba inşa etmek (2 aşağı bakan IR)
- Trafik ışığı
- 3 LED kullanma
3 LED birbiri ardına yanıp söner

P4 İlk yardım

- Bisikletçi kaza geçirdi
bir bisiklet bir engel algıladığında (1 dokunma sensörü) çalar ve durur
- Bisikletçi bir nesne algılar ancak artık duramaz ve düşer
1 servo motor sağa eğik
diğer bisikletçi bir telefon görüşmesi yapar
- Ambulans gelir
- Ambulansı kontrol etmek için 4 dokunmatik sensör (ileri, sol, geri, sağ)
Sola mı yoksa sağa mı döndüğünüzü gösteren 2 LED

