

BOBULA PAZARDA (T3)



S16
T3
D10
L1 P3

Odaklanmak:

- Yaratıcılık (D10)

Görev 1: Reklam afişi yapmak Market alışverişi için bir reklam afişi yapın! Sınıfınızda bir pazar oluşturun!

Her çözüm iyidir!

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



Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- Pazar, reklam hakkında konuşun
- Odada pazarın veya teklifin bir posterini yapın (I6)
- Organik tarım nedir? (I6)

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odaklanmak:

- Sosyal beceriler
- İnce motor becerileri
- yaratıcılık

Ek olarak:

- Yaşam becerileri
- Konu – teknik, yaşam tarzı ve uygulama



Task2: Monopoly oyunu yapmak Bir Monopoly oyunu yapın! Aile bütçesi hakkında konuşun.

Her çözüm iyidir!

Bármilyen eszköz vagy alapanyag felhasználható!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Geri dönüştürülmüş malzemeler, tekstiller, kutular, karton, taşlar, kauçuk yapıştırıcı vb. kullanabilirler (I5)
- Nasıl tasarruf edebiliriz?

Farklı çözümlerin ayrıntıları Fikir Sayfalarında bulunabilir.

Devam eden ve biten inşaat işlerinin fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Mekansal oryantasyon
- yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu – Matematik, Rajz, Teknik
- Yetenek Yönetimi

Çıktılar 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!

BOBULA PAZARDA (T3)



S16
T3
D10
L2 P3

Pazarda

- "Bobula," diye fısıldadı büyükanne. Küçük kız bir gözünü açtı. Oda hâlâ karanlıktı. - "Güneş karnında parlamasa da gitmeliyiz," büyükannesinin sesini duydu. Büyükanne çoktan giyinmişti. Bobula dünyanın altından fırladı ve sanki dünyanın en uzun adamıymış gibi odada bir aşağı bir yukarı volta atmaya başladı. Büyükanne ve büyükbaba merak etmekten kendilerini alamadılar. - "Vay canına, gerçekten büyüdün," diye tekrarladılar, onaylayarak başlarını salladılar. Bobula bir bardak süt içti. Pencereden büyükbabanın sebze kasalarını arabaya yüklediğini gördü. Domates kasalarını arabanın üstüne koydu, sıkıca bağladı, böylece araba bağlanmış kocaman bir jambon gibi görünüyordu. Gece domates kokuyor!" diye haykırdı Bobula evden çıkarken. Ayın uyunken gecelik giyip giymediğini bilmek istedi. Onu gökyüzünde bulduktan sonra, minik yıldızlarla dolu kocaman bir gecelik giydiğini gördü. Bobula gökyüzüne baktı. Büyükbabam eşyalarını toplamayı bitirdikten sonra yola koyuldular.

Bobula, kuşların bu kadar erken şarkı söylemediğini fark etti. Şehre vardıklarında şafak söküyordu. Pazarda domates, biber ve turpları büyük bir masaya boşalttılar. Mallar çiy tarafından parlıyordu. Yuvarlak domateslerin, gevrek kırmızı ve beyaz biberlerin, kuyruklu turpların ve kokarca kafalı marulların hayranları akın etmeye başladı. İlk müşteriler yatağa geri dönüş yolunu bulamayan delilere benziyordu. Köstebek kadar küçük gözleri vardı. Bobula, pazara sadece paprika almak için geldiklerini söyleyebilirdi. Belki iki. Biberlerin sapları göz kapaklarını destekleyebilir. Günün ilerleyen saatlerinde gelen müşteriler daha dinlenmiş ama açtılar. Büyükanne Bobula'nın beline bir önlük bağladı. Sarı çiçekli ve üç büyük cepli kahverengi bir önlük. Birinde sebzeler için boş torbalar, ikincisinde kağıt para, üçüncüsünde de bozuk para vardı.

Büyükanne böyle bir önlüğü vardı, sadece daha büyük. Bobula yeni geniş kenarlı kırmızı hasır şapkasını kafasına fıyonkla taktı. Domates satıyordu. Liderleri Letti kaderlerine karar verdi. Kim kalacak ve kim gidecekti. Domatesler itaatkar bir şekilde torbalarda toplandı. Tartıda dikkat kesildiler ve müşterilerin çantalarına eşit adımlarla yürüdüler. Önce turplar gitti, sonra domatesler, bu yüzden Bobula işi bitirdi. Kimseye bir şey söylemedi, sadece arabaya geri çekildi, bir kirpi gibi kıvrıldı ve bir dakika sonra derin uykuya daldı.

Odaklanmak:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

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

karakter	Özellik	davranmak
Bobula Belediyesi	macerayı sever	Piyasada satıyor kızgın Yorulmak
büyükbaba ve büyükanne	eski tür Torunlarını seviyorlar	sebze yetiştirmek ve piyasada satılır
ayakta durmak	Terazi ve mallar masada	büyükanne ve büyükbaba ve Bobula domates ve turp satıyor

Öneri

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın.
- Hafta içi ve hafta sonu nasıl uyanıyorsunuz?
- Kahvaltıda ne yiyorsun?
- Odanızı nasıl tıklım tıklım tutuyorsunuz?
- Markete gittin mi?
- Nasıl pazarlık yapılır?

Karakter kartı nasıl kullanılır?:

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri
- 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!

Bobula büyükanne ve büyükbabalar

yatak odası sebze kasası ayakta durmak

Açılır Uyandır Etrafa bakmak sebze satıyor

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

Karakter görev kartları

1. Adınız: _____
Yaptığım şey: _____

2. Adınız: _____
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

3. Adınız: _____
Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

4. Adınız: _____
Üzerinde düşünün: _____

BOBULA PAZARDA (T3)



S16
T3
D10
L3-4
P4

Önerilen malzemeler

- ArTeC blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robot seti (1 veya 2 Studuino anakart, 2 DC motor, 1 servo motor, 4 kırmızı LED, 2 IR fotoreflektör, 1 veya 5 Dokunmatik sensör), eksenler
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Storyline
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kurşun Kalem

Odaklanmak:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin amacı:

- Problem çözme
- Karar verme
- Beden imajı

Öneriler

Kahvaltı, seyahat, market

- Pazar malları ve para kavramlarını çocuklarla tartışın
- Aile çiftliği hakkında sohbet edin
- Bugün malları ödemek için ne kullanıyoruz? İnsanlar geçmişte nasıl ödeme yapıyorlardı?
- ArTeC bloklarını kullanarak bir sebze standı oluşturun.

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.

uyanmak, kahvaltı
yapmak
Bürümek

Müzakere
satın alma

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Parça	Adet	Notlar
Robot	1	
DC motor	2	
Servo motor	1	
LED	4	
IR Fotoreflektör	2	
Dokunmatik sensör	1	
ArTeC blok	112	

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi (Nasıl) kurdum?	Ne'yi (Nasıl) programladım?	Hangi çıktı aldım?
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşesindeki ilgili konular

- Servo motorun programlanması (3.a, 3.b)
- LED kullanımı (5.a)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Bir nesneyi algılamak için IR Fotoreflektör kullanmak (7.d, 7.e)
- Değişken kullanımı (11.)
 - Sayma (11.c)

Eksenlerle hareket eden figürler kullanarak pazar sahnesinin kuklalanması

PROG1

Kukla tiyatrosu ile pazar sahnesi

PROG2

Müşteriler rastgele sayıda domates satın alır

PROG3

Robot, müşteriler tarafından kaç tane domates satın alındığını sayar

PROG4

BOBULA PAZARDA (T3)



S16
T3
D10
L3-4
P5

Farklı programlama düzeyleri için bot fikirleri

Eksenlerle hareket eden figürler kullanarak pazar sahnesinin kuklalanması

PROG1

Kukla tiyatrosu ile pazar sahnesi

PROG2

Müşteriler rastgele sayıda domates satın alır

PROG3

Robot, müşteriler tarafından kaç tane domates satın alındığını sayar

PROG4

Bobula büyükanne ve büyükbabasıyla birlikte pazarda sebze satıyor

P1 Kukla tiyatrosu

- Pazar sahnesinin karakterlerini oluşturmak
- Kafaları ve kolları baltalara dönüşür
- Piyasa sahnesini kukla gibi oynatıyoruz

P2 Robotik kukla tiyatrosu

- 5 LED kukla tiyatrosunun önünde parlayarak domatesleri sembolize eder
- Bobula'yı kukla tiyatrosunun ön tarafının arkasında bulunan bir servo motora monte ediyoruz.
- Kukla tiyatrosunun önüne bir Dokunmatik sensör bağlarız.
- Bir müşteri (figür) geldiğinde, Dokunmatik sensöre basıyor ve her basışta bir LED sönüyor.
- Bobula her müşteriyle birlikte daha da alçalıyor.

P3 Rastgele alışveriş

- Kukla tiyatrosunu P2'ye benzer şekilde inşa ediyoruz
- Kukla tiyatrosuna, müşterilerin gelişini algılayan bir IR Fotoreflektör bağlarız.
- Bir müşteri geldiğinde, rastgele sayıda LED söner ve Bobula sönen LED sayısı ile orantılı olarak öne doğru eğilir.

P4 Sayma kukla tiyatrosu

- Kukla tiyatrosunu P3'e benzer şekilde, bu sefer 2 IR Fotoreflektör ile inşa ediyoruz.
- Müşteri, 4 Dokunmatik sensör kullanılarak kontrol edilebilen bir robottur.
- Bir IR Fotoreflektör, müşterinin IR Fotoreflektöre kaç kez yaklaşıp uzaklaştığına bağlı olarak kaç domates istediğini sayar.
- Müşteri alışverişini bitirmek istediğinde, bir sonraki IR Fotoreflektöre geçer. Bu, müşteri tarafından talep edilen domates sayısı ile aynı sayıda LED'in sönmesine neden olur.
- Bobula, müşteri tarafından satın alınan domates sayısı ile orantılı bir miktarda öne doğru eğilir.

