

BOBULA VIRSONY AMCA (T4)



S16
T4
D2
L1 P3

Odaklanmak:

- Grafomotor beceriler (D2)

görev 1: Bir meyve tabağı yapın
Bir kişi fazla kilolu olduğunda?
Meyveden bisiklet yap.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Sağlıklı beslenme hakkında konuşun.
- : Meyve tabağı yap (I9, I6)
- Fazla kilolu ve zayıf nedir? (I9)
- Meyveyi bir taşıma aracına dönüştürün (I9)

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odaklanmak:

- Sosyal yeterlilikler
- İnce motor becerileri
- yaratıcılık

Ayrıca:

- Yaşam becerileri
- Konu – Biyoloji, Sanat, Yaşam Tarzı ve Uygulama



görev 2: Bir sokak modeli yapın!
Evler, ulaşım, bahçe, oyun alanı yapın!
Komşuluk ilişkileri hakkında konuşun.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Kağıt, resim kağıdı, meyve, renkli kalem, keçeli kalem, makas, yapıştırıcı, meyve dilimleyiciler vb. kullanabilirler (I8,I9)
- İyi komşuluk ilişkileri nedir?
- Bir yerleşim bölgesinde veya müstakil bir evde yaşamak arasındaki fark nedir?

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!
Devam eden ve biten inşaat işlerinin fotoğraflarını çekin.

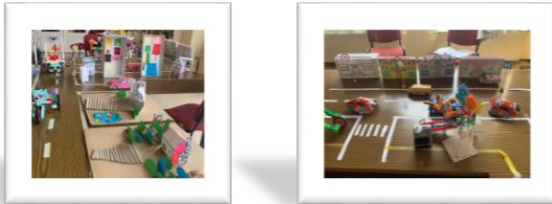
Gelişim alanları:

Odaklanmak:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- yaratıcılık

Ayrıca:

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



Ürün yönetimi:

Tamamlanan fotoğrafları çevrimiçi olarak veya bir ilan panosuna basılı olarak düzenleyin. Not aldıysanız, kalan ek fikirleri ekleyin.

BOBULA VIRSONY AMCA (T4)



S16
T4
D2
L2 P3

Virsony amca

Virsony Amca, büyükbabamın sokağında yaşıyordu. Virsony Amca bir demirciydi. Ve o büyük, kocaman bir adamdı. Bobula'nın bakışlarını Virsony Amca'nın ayağının ucundan başının üstüne indirmesi, orta büyüklükte bir lolipodu yalaması kadar uzun sürdü. Virsony Amca'nın büyük, yuvarlak bir göbeği vardı ve yağmur yağarsa, cesareti varsa Bobula onun altına saklanabilirdi. Virsony Amca'nın bacakları komikti. Bir boksör gibi küçük ve çevik. Virsony Amca'yı her gün taşımak onlar için kolay değildi. Virsony Amca yürümek yerine genellikle eski bisikletine biner ve büyükbabasının evinin önünden geçerdi. Günde iki kez. Bobula daha sonra Virsony Amca'nın atları olduğunu ve onları beslediğini öğrendi. Virsony Amca'yı ya da onun tıkırdayan bisikletini sevmeyen tek yaratık, Bobula'nın büyükbabasının köpeği Zamat'tı. Bir gün, Zamat sokakta yeniye, Virsony Amca ağır ağır evlerinin önüne koştu ve Zamat sokağa koştu ve Virsony Amca'nın minik, çevik bacaklarına havladı. Zamat pantolonundan bir parça bez almak üzereydi ama Virsony Amca pantolonunda yeterince delik olduğunu ve başka bir havalandırmaya ihtiyacı olmadığını düşündü. Hızlı bir şekilde bisikletten indi ve Zamat'a alçak sesle seslendi: - Sorun ne, kabak çekirdeği? Ancak o zaman Zamat yeterince dikkatli olmadığını fark etti, çünkü Virsony Amca'nın küçücük bacaklarına kocaman bir göbek eşlik ediyordu ve şimdi tehditkar bir şekilde üzerinde yükseliyordu. O anda topuğuna döndü ve çitin arkasına koştu. Virsony Amca, şimdi tam bir soğukkanlılık içinde, bisikletine bindi ve yoluna devam etti. Sık sık dünyanın dört bir yanında öten horoz Pipin, olaya tanık oldu: - Zamat, tavşan kalpli köpek! Zamat daha sonra bir kahraman olmaya çalıştı, ancak bir çitin arkasından havlamak kolaydır.

Odaklanmak:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin amacı:

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

Öneri

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın.
- Sağlıklı beslenme nedir?
- Fazla kilolu ve zayıf kavramları
- İnsanlar kentsel ve kırsal alanlarda hangi ulaşım araçlarını kullanıyor?
- Ne tür trafik işaretleri biliyorsunuz?
- Sokak adı nasıl görüntülenir??

karakter	Özellik	Davranmak
Köpek Zamat	Küçük	ağaç kabuğu koşmak Çitin arkasında cesur
Virsony amca	büyük bir atı var	bisiklet bisikletten iner
Horoz pipin	Neler olduğunu izleyin	ötmek

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!

Virsony amca
Zamat ve Pipin

bisikletle gelin
Bilgili
Koşmak
Cesareti

Ev
çit

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

Karakter görev kartları

Adınız _____

Yaptığım şey: _____

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

Adınız _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

BOBULA VIRSONY AMCA (T4)



S16
T4
D2
L3-4
P4

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set, taban plakası veya çok tabanlı) ve ArTeC robotik seti (en az Studuino anakart, 2 DC motor, tekerlek, 1, 2 veya 6 servo motor, 1, 2 veya 6 Dokunmatik sensör, 1 IR Fotoreflektör)
- Mermerler (min. 10 adet)
- Farklı süpürme türleri hakkında fotoğraflar, videolar, toplama mekanizmaları
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklanmak:

- Grafomotor beceriler (D2)

Dersin amacı:

- Problem çözme
- Karar verme
- Beden imajı

Öneri

Bisiklete binmek, havlamak

- Çocuklarla fazla kilolu ve zayıf kavramları hakkında konuşun
- Kentsel ve kırsal yaşam arasındaki farkları tartışın
- Trafik kontrol etmek için hangi işaretler kullanılır?
- ArTeC küplerinden bir bisiklet yapın

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.

bisiklet
Havlayan
Geliş ve gidiş

köpek saldırısı
horoz ötme

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Parça	Adet	Notlar
DC Motor	2	
Servo Motor	2	
Dokunmatik Sensör	2	
IR Fotoreflektör	1	
ArTeC Blok	112	

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne öğrendim?	Ne düşündüm?	Ne hissettim?	Ne düşündüm?	Ne hissettim?
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

liste robotumu _____ ile çalışacağım: _____

Teknik köşedeki ilgili konular

- DC motorun programlanması
- Motoru birkaç kez sarmak (2.a, 2.b)
- Bir sensör değişiklik algılayana kadar motoru sarmak (4.b, 4.c, 4.d)
- Servo motorun programlanması
- Kolu belirli bir açıya hareket ettirme (3.a)
- Servo motorun kademelendirilmesi (3.c)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
- Bir nesneyi algılamak için IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Değişkenleri kullanma, değer artırma programlama, sayma(11.c)

Bobula, Virsony
Amca, Zamat, Pipin,
sokak, bisiklet
figürleri "kukla
tiyatrosu"

PROG1

Virsony Amca
bisikletiyle sokağa gelir.

PROG2

Virsony Amca, Zamat
tarafından havlanır,
sonra bisikletten iner.

PROG3

Zamat, Virsony
amcaya koşar ve
pantolonunu çeker.

PROG4

BOBULA VIRSONY AMCA (T4)



S16
T4
D2
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Bobula, Virsony Amca, Zamat, Pipin, sokak, bisiklet figürleri "kukla tiyatrosu"

PROG1

Virsony Amca bisikletiyle sokağa gelir.

PROG2

Virsony Amca, Zamat tarafından havlanır, sonra bisikletten iner.

PROG3

Zamat, Virsony amcaya koşar ve pantolonunu çeker.

PROG4

Virsony Amca sokağa gelir

P1 Kukla Tiyatrosu

- Sahnedeki karakterleri inşa etme
- Başları ve kolları eksenel olarak hareket ettirilebilir, kapı açılabilir, bisiklet tekerleği döner
- Yavru köpeğin kafası hareketlidir

P2 Virsony amcanın gelişi

- a.) Karakterin yapısı P1'e benzer
- Virsony Amca ağzını hareket ettiriyor
- b.) havlama sesi
- Buzzer'ı kullanarak ses çıkarır
- c.) Virsony Amca bisiklete bindirilir
- Bisiklete karakteristik kazandırmak için arka arkaya yerleştirilmiş 2 DC motor

P3 Virsony Amca'ya saldırı

- a.) Virsony Amca bisikletiyle gelir ve Bobulaların evinin önünde durur
- ağzını bir servo motor vasıtasıyla hareket ettirir (muhtemelen 2)
- b.) Zamat, Virsony Amca'ya doğru koşar
- IR aracılığıyla bir engel (Virsony Amca) algırsa durur
- c.) Zamat pantolonu çekiştiriyor
- İleri, geri hareket için basma düğmesi

P4 Pipin, Virsony Amca'ya saldıran Zamat'ı izliyor

- a.) Virsony Amca geldiğinde Zamat ona doğru yürümeye başlar
- IR engeli algılar
- Zil sesleri
- kuyruğunu sallar veya bir servo motorla başını kaldırır
- b.) Nesneyi (Virsony Amca'nın bacağı) bir dokunmatik sensörle algılar
- Geriye ve ileriye doğru hareket ederek pantolonun sürtünmesini simüle edin
- c.) Virszony Amca'nın ağzının bir hareketiyle, Virsony Amca'nın konuştuğunu simüle ediyoruz
- Buzzer sesi çıkarır
- Zamat korkar ve çitin arkasına koşar

