

# BOBULA TUZAK (T5)



S16  
T5  
D11  
L1 P3

## Odaklanmak:

- Dil farkındalığı (D11)

### görev 1: Bir buket yapın!

Buket kağıt veya meyveden yapılabilir. Kompost makinesine ne koyabiliriz?

Elinizde aletlerle nasıl hareket edilir ve aletler kazasız nasıl kullanılır??

### 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:

- Meyve bahçesi ve çiçek bahçesi hakkında konuşun.
- Bir hafıza oyunu yap (I10)
- Kompost makinesi nedir?
- Meyveyi bir ulaşım aracı haline getirin (I9)

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

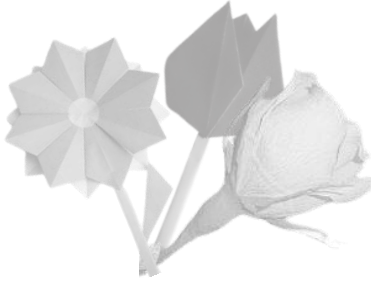
### Gelişim alanları:

#### Odaklanmak:

- Sosyal yeterlilikler
- İnce motor becerileri
- yaratıcılık

#### Ayrıca:

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



### görev 2 : Bir bitki dikin!

Çiçek tohumları, çiçekler, ağaçlar, çalılar ekin.

"Bitki" kağıt çiçekler, balon çiçekler.

Ne ekeceğiniz ve nereye ekeceğiniz 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 kalemler, keçeli kalemler, makas, yapıştırıcı, meyve dilimleyiciler vb. kullanabilirler (I8,I9)

Yaşam alanı nedir? Bitkiler neden yaşam alanından dışlanır?

Satın alma işlemini çocuklar ve ebeveynlerle tartışmaya değer.

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

### Gelişim alanları:

#### Odaklanmak:

- İnce motor becerileri
- Mekansal oryantasyon
- 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 TUZAK (T5)



**S16  
T5  
D11  
L2 P3**

## Tuzak

Büyükbabamın evinin önünde bir kuşburnu fidanı büyüyordu. Kışın, büyükbabam kuşburnundan lezzetli bir çay yaptı. Bobula ve Safi çalılarının arkasına saklanabiliyordu. Kuşburnu çalılarının bütün sokağı görebiliyorlardı. İlkbaharda, çardak sarhoş edici bir kokuya sahipti, vadideki zambak çiçekleri yanında büyüdükçe, uzun açık yeşil yapraklar arasında sapların etrafında kümelenmiş küçük beyaz inciler. Büyükbabamın bahçesinde de çeşitli renklerde laleler, daha yağsız ve alacalı sardunyalar vardı, ama büyükbaba en çok vadinin nazik küçük zambaklarını severdi. Günde birkaç kez onlara hayran kaldı. Bobula süzme peynir çubuklarına çok düşkündü. Safi geldiğinde ambalajlarından biriyle oynuyordu. Her zamanki gibi aklına bir fikir geldi.- Sargıyı delsek, içinden ince bir ip geçirip sokağa koysak nasıl olur? Bir gelir ve yemek için almak isterse, ipi çekeriz. Eğlenceli olacak.

Bobula coşkuyla başını salladı, ancak midesi şiddetle protesto etti. Büyükbabamdan ip istedi. Tuzağı sorunsuz bir şekilde kurdular ve sokağa attılar. Yoldan geçen herkesin fark edeceği şekilde yerleştirdiler, ancak tatlı yemi kurtarmak için acele etmek zorunda kalmaları durumunda onlara yeterince yakındı. Daha sonra kendilerini gül fidanının arkasına yerleştirdiler. Düzenli aralıklarla nöbetçi karakolunda sırayla yer aldılar. Bobula bir süre, Safi bir süre.- "Bu kadar kıpırdama, yoksa yakalanırsınız," diye fısıldadı Safi.- Bir karınca tarafından saldırıya uğradım! "Sadece güvenlik nedeniyle onu burç bölgesinden çıkarmak zorunda kaldım," diye yanıtladı Bobula. Biraz sıkılmıştı, çünkü sokakta karıncadan başka bir ruh yoktu. Bobula süzme peynir çubuklarına artan bir üzüntüyle baktı ve içeri girip en azından bir çilek yemeye karar verdi. O anda postacı sokağa döndü. Arkasına mavi bir araba çekti. Bobula ve Safi onun her hareketini dikkatli gözlerle izlediler. Postacı Yazlık Rudi'yi fark etti. Gülümsedi ve dudaklarının kenarını yaladı. Bobula, lezzetli ikramı kaybedeceğinden endişelenmeye başladı. Postacı yaklaştı, eğildi, ama tatlı ganimeti eline almadan hemen önce yoluna devam etti. İki düzenbaz ne olduğunu anlamadılar.

### Odaklanmak:

- Dil farkındalığı (D11)

### Dersin amacı:

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

| karakter          | özellik                        | davranmak                             |
|-------------------|--------------------------------|---------------------------------------|
| Bobula Belediyesi | süzme peynir çubuklarını sever | süzme peynir çubuğuna bir ip bağlayın |
| postacı           | yetişkin                       | araba çekmek dudaklarını yalamak      |
| Güzel             | akıllı                         | çalıların arkasına saklanmak          |

### Öneri

- Ana olay örgüsü noktalarına, karakter özelliklerine, duygulara ve hareketlere özellikle vurgu yaparak metindeki karakterleri tanımlayın.
- Sağlıklı beslenme nedir?
- İnsanın yaşam alanı
- Kasaba ve köylerde ne tür çiçek bahçeleri oluşturulabilir?
- Bir postacının işi nedir?
- Arkadaşımıza bir mektup yazalım. Posta kutusu ve zarf oluşturma.

### 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!**

**Karakter görev kartları**

Adınız \_\_\_\_\_

Yaptığım şey: \_\_\_\_\_

Adınız \_\_\_\_\_

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: \_\_\_\_\_

Adınız \_\_\_\_\_

Ayrıca şunlar da olmalıdır: \_\_\_\_\_

Adınız \_\_\_\_\_

Üzerinde düşünün: \_\_\_\_\_

**Bobula ve Safi postacı**

**sokak çalı Bobula ve Safi postacı**

**Bisikletle varış Arabayı çekmek Çalılarının arkasına saklan**

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

# BOBULA TUZAK (T5)



S16  
T5  
D11  
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:

- Dil farkındalığı (D11)

## Dersin amacı:

- Problem çözme
- Karar verme
- Beden imajı

## Öneri

### Bahçecilik, mektup yazma

- Çocuklarla yazılı iletişim hakkında konuşun
- Kentsel ve kırsal çocukların eğlenmek için neler yaptıkları hakkında konuşun.
- Köyde yaşamının avantajları nelerdir?
- Bir araba inşa et, ArTeC küpleri ile çiçekler

## 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 arabayı çekmek  
çalışların arkasına tatlılığı çekmek  
saklanmak

**Robotik görev kartı**

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

|                  |                  |                  |                  |
|------------------|------------------|------------------|------------------|
| Motor            | Servo            | Dokunmatik       | IR Fotoreflektör |
| Tekerlek         | Servomotor       | IR Fotoreflektör | IR Fotoreflektör |
| IR Fotoreflektör | IR Fotoreflektör | IR Fotoreflektör | IR Fotoreflektör |

Robotumu nasıl kurduğumu ve programladığımı gösteriyorum:

| Adım | Ne yaptım? | Ne oldu? | Ne yaptım? | Ne oldu? | Ne yaptım? | Ne oldu? |
|------|------------|----------|------------|----------|------------|----------|
| 1    |            |          |            |          |            |          |
| 2    |            |          |            |          |            |          |
| 3    |            |          |            |          |            |          |
| 4    |            |          |            |          |            |          |
| 5    |            |          |            |          |            |          |
| 6    |            |          |            |          |            |          |
| 7    |            |          |            |          |            |          |
| 8    |            |          |            |          |            |          |
| 9    |            |          |            |          |            |          |
| 10   |            |          |            |          |            |          |

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Robotumun çalışmasını anlatmak için çizim yapacağım.

## 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, Safi, postacı,  
sokak, bisiklet  
figürleri "kukla  
tiyatrosu"

PROG1

Kızlar çalışların arkasında  
bekler, postacı gelir.

PROG2

Postacı tatlıları fark  
eder ve dudaklarını  
yalar.

PROG3

Postacı dudaklarını  
yaladığında, kızlar  
şeker ipini çeker.

PROG4

# BOBULA TUZAK (T5)



S16  
T5  
D11  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Bobula, Safi, postacı,  
sokak, bisiklet  
figürleri "kukla  
tiyatrosu"

PROG1

Kızlar çalılarının arkasında  
bekler, postacı gelir.

PROG2

Postacı tatlıları fark  
eder ve dudaklarını  
yalar.

PROG3

Postacı dudaklarını  
yaladığında, kızlar  
şeker ipini çeker.

PROG4

Postacı sokağa gelir, kızlar çalılarının arkasında bekler

## P1 Kukla Tiyatrosu

Sahnedeki karakterleri inşa etme

- Başları ve kolları eksenel olarak hareket eder, tatlılar yerde yatar, bisikletin tekerlekleri ve araba döner

## P2 Kızlar çalılarının arkasına saklanırlar

- a.) Karakterin yapısı P1'e benzer
- Kızların ağızları servo motorlar ile hareket ettirilebilir
- b.) Tatlılar ip ile hareket ettirilebilir
- tek vites ve ray ile yapılabilir

## P3 Postacı'nın gelişi

- a.) Postacı bisikletle ya da yürüyerek gelir ve çalılıkların yanında durur

- şaşkınlığını zil sesleriyle ifade eder
- Ayaklar 2 servo motor ile hareket ettirilebilir

- b.) Kızlar sohbet ediyor
- Ağızları hareketlidir
- c.) Tatlılık raylar üzerinde hareket eder
- Dişliler DC motor tarafından döndürülür

## P4 Postacı tatlıları fark eder

- a.) Postacı tatlılara vardığında durur
- İleriye dönük IR engelleri algılar
- Bir zil sesi çıkar veya dudaklarını yala
- kafasını bir servo motorla hareket ettirmek
- b.) Kızlar şekeri hareket ettiriyor
- c.) Postacı dudaklarını yalarsa, kızlar şekeri çeker
- Kızlar şaşırır, bu ses çıkışı (Buzzer) ile çözülebilir

