

FILLERİN SULTANI VE PISIRIK KIRMIZI SAKALLI KARINCA ZAFER (T4)

S18
T4
D10
L1 P3

Odaklanmak üzere:

- Yaratıcılık (D10)



Görev 1: Sahne nasıl görünüyör?

Öğrenciler sahnenin unsurlarını oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya sadece çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından Bina Sahnesi
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden inşaat sahnesi
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

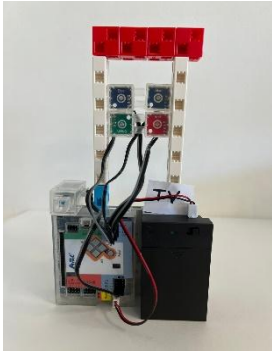
Gelişim alanı

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Doğa Bilimleri
- Yetenek geliştirme



Görev 2: Hareketli uzuvları olan bir kukla neye benziyor?

Öğrenciler hareketli uzuvları olan hayvan figürü oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve materyal listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi kullanabilir veya sadece çocukların yaratıcılıklarını kullanarak sorunu çözmelerine izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından bir kukla inşa etmek
- Karton bir kuklayı kesme ve bağlama
- Çizim serisi
- Animasyon editörü

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor beceriler
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Çizim, BT
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir:

Resimleri duvara, büyük bir postere asın ve çocuklardan onları kendi karar verdikleri bir kurala göre düzenlemelerini isteyin. Düşmelerini önlemek için nesneleri bir gardıropta saklayın. Grubun adını içeren bir etiket yapıştırın!

FİLLERİN SULTANI VE PISIRIK KIRMIZI SAKALLI KARINCA ZAFER (T4)

S18
T4
D10
L2 P3



Karıncalar Fil Sultanı için büyük bir saray inşa ettiler ve onun emri altında çalıştılar, ancak kim olduklarını unuttular ve filler gibi davrandılar. Bir şarkı duyduklarında özgürlüklerini hatırladılar ve Fil Sultanı'na isyan ettiler. Filler onları yendi, evlerini yıktı, ancak Kızıl Sakallı Topal Karınca liderliğindeki karıncalar akıllıca bir yeraltı savaşı planladı.

Karıncalar gizlice tüneller kazdılar, evler inşa ettiler ve ormanda büyük çukurlar hazırladılar. Kızıl Sakallı Topal Karınca, Fil Sultanı'na cesurca meydan okudu ve savaş ilan etti. Karıncalar filleri çukurlara düşmeleri için kandırdı ve onları yendi. Sonunda Fil Sultanı ordusunun başına gelenleri duyunca sinirlendi ve büyük bir sıçrama yaparak yerin sarsılmasına neden oldu. Ama karıncaların da sarayının altını kazdığını bilmiyordu! Bunun üzerine Fil ve Ulukepez Sultanı sarayın altındaki çukura düştü. Karıncalar zaferlerini kutladılar ve "Biz karıncayız!" diye bağırdılar. Özgürdüler, ormanda mutlu ve güvenli bir şekilde yaşıyorlardı.

Odaklanmak üzere:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin amaçları:

- Metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Grup Çalışması Düzenleme

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Fillerin Sultanı	Yürüyüşler, konuşmalar	Birlikte hikayenin bilgisine göre hareket ederler.
Kırmızı sakallı karınca	Yürüyüşler, konuşmalar	

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.
Robot yapımının aşamaları,
araçları ve malzemeleri
üzerinde düşünür. Öğrenciler, gerekirse
Karakter kartının her bir parçasından
daha fazla parça kullanabilir!

Fillerin sultanı
Kırmızı sakallı karınca
Ulukepez

Karıncaların gizli planı
Filler çukura düşüyor

Sarayın altında
gizli çukurlar

Hikayenin ana
eylemleri
Metin bölümünü
parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeyler
hakkında bir liste
yapın
Gerekli medya
dosyaları

Öneri:

Her öğrenci, Kızıl sakallı karınca ve fillerin sultanının mantıksal argümanlarını özetlemek için bir diyagram çizmeye çalışmalıdır. İllüstrasyonlar, durumları görsel olarak temsil ettikleri için son derece kullanışlıdır.

Öğrencilerden tartışmalarını ve hikayeler oluşturmalarını isteyin: Karıncalar, sarayın altını kazmaktan başka nasıl filleri yenebilir? Fillerin sultanı ve diğer filler bu gizli planı anlayıp engelleyebilecek miydi? Büyük bir fili devirmek Gerçek hayatta bir fili nasıl devirirsiniz? Hangi yöntemleri kullanırdınız? ArTeC bloklarını veya diğer malzemeleri kullanarak fili inşa edin ve bu modelden harika fil devirme planlarınızı canlandırın.

Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set)
- Sanat ve el sanatları malzemeleri
- Beyaz kağıt, kalem, klasör
- Farklı renklerde vinyetler

 **Karakter görev kartları**

 Adınız: _____
Yaptığım şey: _____

 Adınız: _____
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____

 Adınız: _____
Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

 Adınız: _____
Üzerinde düşünün: _____

PROG4

FILLERİN SULTANI VE PISIRIK KIRMIZI SAKALLI KARINCA ZAFER (T4)

S18
T4
D10
L3-4
P4

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler.

Geleneksel kuklacılık baltaları, yapı bloklarından inşa edilmiş figürlerle.

PROG1

Özel bir çözümle programlanmış kukla tiyatrosu.

PROG2

Karınca ve Ulukepez, sürüş raylarında hareket eden bir sahnede belirir.

PROG3

Sesle başlayan yapboz benzeri bir sahne.

PROG4



Fillerin Sultanının Yenilgisi

P1 Figürlü Kukla Oyunu

Sahnedeki ana karakterler (Fillerin Sultanı, Ulukepez ve Kızıl Sakallı Karınca) eksenlerde hareket edebilen başlara sahip figürler olarak inşa edilmiştir. Karınca ordusu ve fil ordusu mini figürlerden oluşmaktadır. Ortam, orman tüneli ve saraydır. Metindeki tüm ayrıntılar bu şekilde dramatize edilebilir

P2 Motorlu Kukla Tiyatrosu

Cihaz 2 DC motorla çalışır, bunları ayrı ayrı çalıştırmak için 2 dokunmatik sensör ve motorlar çalışırken yanıp sönen 2 LED vardır. Kızıl sakallı karınca ayrıca 1 buzzer ile donatılmıştır; motor durduktan ve LED sönmeye kadar kısa bir ses çıkarır. Fillerin Sultanı ve Ulukepez bir motosiklet üzerindedir ve burada figür daha geniş bir yay içinde hareket eder, bu da çukura düştüklerini simgeler.

P3 Sürüş Rayında Hareket Eden Kukla Tiyatrosu

2 servo motor, sürüş raylarını içeri ve dışarı hareket ettirir. Bu motorlar, bir karınca önlerine geldiğinde 1 IR fotoreflektör tarafından tetiklenir. 1 dokunmatik sensöre basıldığında robot başlangıç konumuna döner. Kızıl sakallı karınca 1 servo motor üzerine monte edilmiştir, merkeze hareket eder ve 1 LED yanıp söner. Durdurulduğunda, 1 buzzer kısa bir ses çıkarır. Fillerin Sultanı ve Ulukepez, 1 servo motor hareketiyle çukura düşer. Düşüş sırasında 1 LED yanıp söner.

P4 Sesle Tetiklenen, Yapboz Benzeri Kukla Tiyatrosu

1 ses sensörüyle (örneğin alkış) karınca 1 DC motorla bir sürüş rayında ileri hareket eder, bu sırada tünel 2 servo motorla üzerlerine kapanır. Kızıl sakallı karınca 1 servo motoru çalıştırır, 1 LED yanıp söner ve 1 buzzer ses çıkarır. Fillerin Sultanı ve Ulukepez, 2 servo motor tarafından çukura düşürülür ve 1 LED yanıp söner.

