

USTA EDER VE ONUN PUMUCKL'U EDER USTA ARKADAŞLARIYLA BULUŞUYOR (T2)

S20
T2
D12
L1 P4

Odaklanın:

- Dil iletişimi (D12)



Görev 1: Marangozlar hangi kelime dağarcığına sahiptir?

Her mesleğin kendine has bir kelime dağarcığı vardır. Günlük hayatta bunların birçoğu o kadar nadir kullanılır ki, genellikle bunları bilmeyiz bile. Ancak esnafımızdan sık sık garip, hatta yabancı kelimeler duyuyoruz. Bu kelimelerin unutulması utanç verici olurdu.

Çocuklar bu tür kelimelere örnek verebilirler mi? Örneğin, marangoz gönyesinin ne olduğunu biliyorlar mı? Ya da bir vida kısıncı ile bir pense arasındaki farkın ne olduğunu? Kelimeleri birlikte toplayın, Quizlet'i kullanın, sınıf arkadaşlarınız için bir Kahoot! oyunu hazırlayın veya domino oynayın.

Fikir pazarı - bazı fikirler:

- Kelimeleri toplayın
- Yeni terimler öğrenin
- Kelime dağarcığını meslekle eşleştirin
- Domino ile kelime öğrenin

Gelişim alanları:

Odak Noktasında:

- Dil
- Dikkat
- Hafıza
- Okuma doğruluğu

Ek olarak:

- Kelime öğrenmek için stratejiler
- Konu yoğunluğu - Ana dil, IT
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?

Çocukların yaptıkları oyunların fotoğraflarını çekin ya da bilgisayarınıza kaydedin. Bunları diğer gruplara ödev olarak verebilir ya da örnek olarak gösterebilirsiniz.

Görev 2: Başınıza inanılmaz bir şey geldi mi?

Çocuklar kendi deneyimleri hakkında konuşur, sahneleri canlandırır veya inanılmaz hikayeler uydururlar. Bu durumda, diğerlerinin görevi onları kendilerine getirmek ve sadece rüya gördüklerini kanıtlamaktır.

Fikir pazarındaki fikirleri kullanabilir ya da Baron von Münchhausen'in maceralarını örnek alabilirler.



Fikir pazarı - bazı fikirler:

- Kendi deneyimleriniz hakkında rapor verin
- Durumları canlandırın
- İnanılmaz hikayeler uydurun

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odak Noktasında:

- Dil, ifade
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Konu yoğunluğu - Anadil, BT
- Yaratıcılık
- Yetenek geliştirme

Çıktı nasıl yönetilir?

Video kayıtları veya fotoğraflar oluşturun, en iyi hikayeleri yazın

USTA EDER VE ONUN PUMUCKL'U EDER USTA ARKADAŞLARIYLA BULUŞUYOR (T2)

S20
T2
D12
L1 P6

Odaklanın:

- Dil iletişimi (D12)



Görev 3: Kendi el işi rozetlerinizi yapın!

Çocuklarla zanaat rozetinin / lonca rozetinin ne olduğunu tartışın. Kendi deneyimleri hakkında konuşmalarına veya internette araştırma yapmalarına izin verin. Günümüzde ne tür görsel reklamlar kullanılıyor? Diğer reklamlar hangi duyuları etkiliyor? Farklı meslekleri sembolize etmek için hangi semboller kullanılabilir? Çocuklarla birlikte el işi rozetleri planlayın!

Çocukları yaratıcı olmaları için serbest bırakın.
Her çözüm doğru!
Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir pazarı - bazı fikirler:

- Kullanılacak malzemeler: Kil kağıdı, yapıştırıcı, makas, boyalar, modelleme kili, kil, polimer kil, ...

Çeşitli çözümlerin ayrıntılarını fikir sayfalarında bulabilirsiniz!

Gelişim alanları:

Odak Noktasında:

- Serilik
- Pratik yaşam eğitimi
- Sosyal beceriler (takım çalışması)
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Konu yoğunluğu - çizim, el sanatları, tarih
- Yetenek geliştirme



Görev 4: Kafiye Oluşturma

Pumuckl kafiye konuşmayı ve şiirler uydurmayı severdi, ancak kafiye uğruna kelimeleri sık sık değiştirdiği için dizelerin sonları bazen biraz 'gevşek' olurdu. Çocuklar serbestçe ya da çalışma kâğıtları veya kelime kartları yardımıyla kafiye kelimeleri ararlar. Daha büyük çocuklar, seçilen kelime çiftleriyle küçük tekerlemeler ve hatta şiirler oluşturabilir. Bunu en hızlı kim yapabilir? En uzun şiiri kim yazabilir? Aynı şiirde çalışma sayfasından daha fazla çifti kim kullanabilir? Çocukları yaratıcı olmaları için serbest bırakın.
Her çözüm iyidir!
Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Ideabazaar - bazı fikirler:

- Çalışma Sayfaları
- Çıktı almak için kelime kartları

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

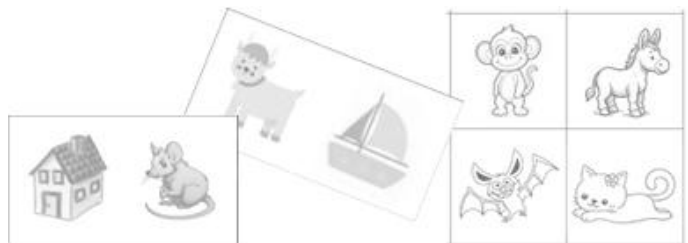
Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Anadil
- Fonolojik farkındalık
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Fachschwerpunkt - Ana dil, tarih
- Yetenek geliştirme



USTA EDER VE ONUN PUMUCKL'U

EDER USTA ARKADAŞLARIYLA BULUŞUYOR (T2)

S20
T2
D12
L2 P3



Odaklanın:

- Dil iletişimi (D12)

Dersin hedefleri:

- Metin anlama
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup çalışmasının düzenlenmesi

Küçük goblin Pumuckl'ı bulduktan sonra Eder Usta arkadaşlarıyla buluşur. Yaşlı marangoz ustasının sessiz olduğunu hemen fark ederler. Onlara bir cinin kendisiyle birlikte yaşadığını söyler. Üç adam şaşırır ama Eder Usta'ya inanmazlar. Onu tüm hikâyeyi sadece rüyasında gördüğüne ikna etmeye çalışırlar.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Charakter	Özellikler	Etkileşimler
Eder Usta	yaşlı, yalnız yaşıyor, çok titiz çalışıyor, kafası karışık	Arkadaşlarıyla konuşur, bira sipariş eder, parasını öder.
Bernbacher	En iyi arkadaşı olan çilingir, Eder'in rüya gördüğünü kanıtlamaya çalışır	Eder'in omzuna vurur, yumruğunu masaya vurur
Schmitt	Kalaycı, unutkan	görüşmeler
Bierlein	Mekanik, iyi huylu, acele karar veren	Eder'in delirdiğine inanıyor, kendi rüyasından bahsediyor

Karakter kartı nasıl kullanılır?

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevre unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- Robotun yapım aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür

Öğrenciler daha fazla parça kullanabilir

Karakterin her bir parçasının

Gerekirse kart!

Öneriler

- İnsanların nasıl hareket ettiğini tartışın, birlikte bazı bacak ve kol hareketleri yapın ve çocukların kendi hareketlerinin aşamalarını fark etmelerini sağlayın
- ArTec bloklarından hareketli bacakları ve kolları olan basit figürler oluşturun
- Üzgün ve kafası karışık bir kişinin hangi hareketleri yaptığını tartışın.
- Hangi jest şefkat ve desteği ifade eder?
- Tanınabilmeleri için dört figürü birbirinden nasıl ayırt edebilirsiniz? Mesleklerini belirtmek için kıyafetlerine ne gibi işaretler, işaretler, aletler vs. takmalılar?

Önerilen malzemeler

- ArTec Blokları (en azından 112 adetlik set)
- Avrupa Haritası
- Hikaye şablonu
- kalem

Karakter görev kartları

✂

Yaptığım şey: _____ Adınız _____

✂

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilir: _____ Adınız _____

✂

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____ Adınız _____

✂

Üzerinde düşünün: _____ Adınız _____

✂

Meister Eder Bernbacher, Schmitt, Bierlein

hareket etmek, konuşmak, el kaldırmak ve indirmek, bira sipariş etmek, ödeme yapmak

Pub, mobilya, bar, bira kupaları

Hikayenin ana eylemleri Medya dosyaları gerekli Metin bölümünü parçalara ayırın İhtiyaç duyulan şeylerle ilgili bir liste yapın

USTA EDER VE ONUN PUMUCKL'U EDER USTA ARKADAŞLARIYLA BULUŞUYOR (T2)

S20
T2
D12
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (4 Studuino anakart, 2 DC motor, tekerlekler, 5 servo motor, 4 Dokunmatik sensör, 1 IR Fotoreflektör, 4 Buzzer, 1 LED)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Storyline
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kurşun Kalem

Odaklanın:

- Dil iletişimi (D12)

Dersin amacı:

- İnce motor becerileri
- Problem çözme
- Karar verme
- Yaşam Becerileri

Öneriler

- Omuz vurma hareketinin ne ifade edebileceğini düşünün.
- Sırt sıvazlamanın veya masaya yumruk vurmanın en iyi şekilde temsil edilebileceği olası yolları toplayın.
- Sipariş ve ödeme göstermenin olası yollarını toplayın.
- Pumuckl (görünmez bir şekilde) orada olsaydı barda neler olabilirdi?

Robotik kart nasıl doldurulur?

- Robotun aktivitesini ve programın karmaşıklığını, aktivite kartına, gelişimsel yönüne ve programlama seviyesine göre çocuğun yeteneklerine uyacak şekilde seçin.
- Gerekirse (örneğin açıklama veya farklılaştırma için) ek robot kartları doldurulabilir.
- Robotu çeşitli inşa/programlama yöntemleriyle tasarlayın! Robot kartlarını hedef dilde tamamlayın!
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, yalnızca robotun özel işlemiyle ilgili olanların doldurulması gerekir.
- Tablonun her bir satırına dayanarak, robotun çalışmasını gramer açısından doğru cümleler kullanarak hedef dilde açıklayın.

Kolların kaldırılması ve indirilmesi
Bira bardağı taşımak
Ödeme

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

1x DC Motor	1x Servo Motor	1x Dokunmatik Sensör	1x IR Fotoreflektör	1x Buzzer	1x LED
-------------	----------------	----------------------	---------------------	-----------	--------

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım
1					
2					
3					
4					
5					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşesindeki ilgili konular

- DC motorun programlanması (2.a)
- Servo motorun programlanması (3.a)
 - Kolun yukarı ve aşağı hareket ettirilmesi (3.b)
- 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 tespit etmek için bir IR Fotoreflektör kullanmak (7.d, 7.e)
- Buzzer Kullanımı (6.a, 6.b)
- Rastgele sayılar kullanma (10.a)

Baltalı figürler, bar demirbaşları, Eder Usta ve arkadaşları

PROG1

Konuşmanın kuklalaştırılması

PROG2

Konuşmacıların düşünceleri kukla tiyatrosu olarak sunuluyor

PROG3

Eder Usta ve arkadaşları bir karmaşa içinde "konuşuyorlar"

PROG4

