

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

S20
T2
D1
L1 P4

Odaklanın:

- Metin anlama (D1)



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
D1
L2 P3



Odaklanın:

- Metin anlama (D1)

Dersin hedefleri:

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

Küçük goblin Pumuckl'ı bulduktan sonra Eder Usta arkadaşlarıyla buluşur. Yaşlı marangoz ustadının 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

Meister Eder Bernbacher, Schmitt, Bierlein

Adınız: _____

Yaptığım şey: _____

Adınız: _____

Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilir: _____

Adınız: _____

Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____

Adınız: _____

Üzerinde düşünün: _____

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
D1
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:

- Metin anlama (D1)

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	Ne yaptım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi kullandım?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

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

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

S20
T2
D1
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

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



Eder Usta ve arkadaşları

P1 Eder Usta ve arkadaşları

- Hareketli figürlerle sahneyi oluşturun.
- Tabloyu ve dört figürü, meslekleri tanınabilir olacak şekilde oluşturun.
- Kolları eksenel olarak hareket ettirilebilir.

P2 Eder Usta ve arkadaşları konuşuyor

- 4 figür masada oturuyor. 2'sinin omzunda 1 DC motor var, diğer ikisinin kafaları servo motorlar tarafından döndürülüyor.
- Her figür ayrı bir ana karta bağlıdır ve kendisine bağlı 1-1 Dokunma sensörü ve 1-1 Buzzer vardır.
- Dokunmatik sensörler sahneyi canlandırmak için kullanılır: karakterler hareket eder ve Buzzer ile ses çıkararak konuşurlar.

P3 Konuşmacıların düşünceleri

- Konuşmacıları P2'dekine benzer şekilde oluşturun, ancak 4 karakter aynı ana karta bağlanır.
- 4 Dokunmatik sensör hangi karakterin konuştuğunu kontrol eder, 1 Buzzer ses verir.
- 2 karakterin omuzlarında DC motorlar, Eder Usta'nın boynunda bir servo motor ve çilingirin kafasına bağlı bir LED var.
- Konuştuklarında kafaları hareket eder, kolları hareket eder veya LED yanar.
- Konuşma konuları servo motorlu bir ekranın arkasından ortaya çıkıyor.

P4 Garson

- Robot, P3'tekine benzer bir şekilde inşa edilmiştir.
- Dokunmatik sensörler kullanılmaz.
- Karakterler rastgele sırayla "konuşur".

