

ODYSSEIA BİLİNMEYEN ADALAR (T1)

S23
T1
D1
L1 P3

Odaklanın:

- Metin anlama (D1)



Görev 1: Sanat ve el işleri yapın! Mozaik resim veya "antik" Yunan vazosu yapın!

Her çözüm iyidir!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Renkli kağıt parçaları, kırık renkli fayanslar, çakıl taşları veya renkli boncuklar, kapaklar kullanarak mozaik resim yapabilirler.
- Yunan vazosu yapmak için havada kuruyan seramik veya hamuru ve siyah boya kullanabilirler.
- Şablonu kullanarak rastgele bir vazo yapabilirler.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Tarih
- Matematik

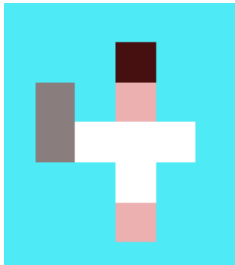
Ek olarak:

- Yaşam becerileri
- Konu – Vatandaşlık Bilgisi
- Yetenek geliştirme
- Sosyal beceriler

Görev 3: Piskel sanat resmi yapın! Bu tekniği kullanarak resmi büyütün ve küçültün!

Her çözüm doğrudur!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC blokları ve taban plakası kullanabilirler
- Piskelapp uygulamasında çalışabilirler
- Şablonu kullanarak, öğrenciler resmi ikili renk kodlarına göre renklendirebilirler

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın! Binalar inşa edilirken ve tamamlandığında fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık
- Matematik, Bilişim Teknolojileri

Ek olarak:

- Yaşam becerileri
- Sosyal beceriler
- Konu – Sanat ve el sanatları
- Yetenek geliştirme

Çıktıları yönetme:

Tamamlanan fotoğrafları çevrimiçi bir depoda düzenleyin veya bir duyuru panosuna yazdırın. Çocuklar notlar almışsa veya ek fikirleri varsa, bunları da ekleyin.

ODYSSEIA

BİLİNMEYEN ADALAR (T1)

S23
T1
D1
L1 P4

Odaklanma:

- Metin anlama (D1)



Görev 2: Kör adam oyunu oynayın! Kör rehber oyunu oynayın!

Her çözüm doğrudur!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Sınıftaki bir çocuğun gözlerini bağlayın. Onun görevi diğerlerini yakalamaktır. Sesler ve dokunma yoluyla onun dikkatini çekin.
- Sınıftaki bir çocuğun gözlerini bir eşarp ile bağlayın. Odada masalar, sandalyeler ve diğer nesneleri kullanarak bir engel parkuru oluşturun! Onları engel parkurunda yönlendirin! Onları kelimeler, diğer sesler veya dokunma ile yönlendirebilirsiniz — bunu önceden kararlaştırın!
- Kaza olmamasına dikkat edin!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- Yaşam becerileri
- Uzamsal yönelim

Ek olarak:

- Yaratıcılık
- Konu – Vatandaşlık bilgisi
- Yetenek geliştirme

Görev 4: Denizcilerin kaçmasına yardım edin!

Her çözüm iyidir!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini
kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya
çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Koyunları ısıtıcının üzerinde gruplandırın
- 3'e bölündüğünde 1 kalan sayıları seçin.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarını inceleyin!

Binalar inşa edilirken ve tamamlandığında fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Matematik, Bilişim Teknolojileri
- Yaşam becerileri
- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim

Ek olarak:

- Sosyal beceriler
- Yetenek geliştirme

ODYSSEIA

BİLİNMEYEN ADALAR (T1)

S23
T1
D1
L2 P3

Odaklanma:

- Metin anlama (D1)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasını organize etme



Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketler üzerinde durarak tanımlayın.
- Antik Yunan tarihi, sanatı ve mitolojisi hakkında resimler ve bilgiler toplayın.
- Farklı çağlardaki farklı gemi türleri hakkında bilgi toplayın

Cesur ve kurnaz bir kral olan Odysseus, on yıllık savaşın ardından Truva Savaşı'ndan döner. Adamlarıyla birlikte İtaka adasına dönmek için sabırsızlanmaktadır. Yola çıktıklarında, Kiklopların yaşadığı bir adaya varırlar. Yorgun ve aç olan denizciler, adayı keşfetmek için karaya çıkarlar. Vahşi hayvanları avlarlar ve su ararlar, ancak medeniyetin izini bulamazlar, sadece ormanlar ve keçiler vardır. Aniden Odysseus, komşu adadan duman yükseldiğini görür, hayvan sesleri ve insan sesleri duyar. Meraklanan Odysseus, bu adanın sakinlerinin dost mu düşman mı olduğunu görmek için onlara yaklaşmaya karar verir ve ayrılmadan önce adamlarına talimatlar verir.

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Odysseus	Güçlü, cesur, meraklı	Savaştan eve döner, sakinlere yaklaşır
Denizciler	Yorgun, aç	Etrafta dolaşır, yiyecek ve su ararlar

Karakter kartının kullanımı:

Her öğrenci kendi karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özelliklerini, hareketlerini, tepkilerini vb. yazar
- ortamın unsurlarını çevre unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür

Öğrenciler, karakterin her bir parçası için daha fazla parça kullanabilirler. kullanabilirler!

kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilirler!

Odysseus, denizciler, gemi

Hareket etmek, yürümek, sesleri duymak

**Bitki
Kayalar
Mağaralar
Deniz**

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


 Adınız _____
 Yaptığım şey: _____


 Adınız _____
 Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


 Adınız _____
 Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


 Adınız _____
 Üzerinde düşünün: _____

ODYSSEIA

BİLİNMEYEN ADALAR (T1)

S23
T1
D1
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robot seti (en az 1 Studuino ana kart, 2 DC motor, 3 servo motor, 5 dokunmatik sensör, 2 IR fotoreflektör, tahrik rayları, dişliler)
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneriler

Yürümek, tırmanmak

- Çocuklarla insanların ve hayvanların nasıl hareket ettiğini tartışın
- Çocukların hareketlerinin aşamalarını gözlemleyebilmeleri için birlikte bazı hareketler yapın
- Çocuklara hareket halindeki anatomik mankenleri gösterin
- ArTeC bloklarından hareketli vücut parçaları olan figürler yapın

Odaklanma:

- Metin anlama (D1)
- Dersin hedefleri:
- problem çözme
- karar verme
- vücut imajı

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.

Kürek çekme
Sallanma
Karaya çıkma

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Proje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Teknik köşede ilgili konular

- DC motor programlama (2.a, 2.b)
- Servo motor programlama
 - Ağzı belirli bir açıya hareket ettirme (3.a, 3.b)
 - Ağzı belirli sayıda tekrarlamak (3.b)
- Dokunmatik sensörlerin kullanılması (4.a)
 - 4 dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- IR fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Nesneyi algılamak için IR fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)

DC motorla çalışan tekne

PROG1

Raylar üzerinde sallanan bir tekne

PROG2

Yelken kaldırma mekanizmalı 5 düğmeli tekne robotu

PROG3

Kıyıya otomatik olarak duran ve denizcilerin dişli tahrikli ray yapısı üzerinde karaya indirildiği bir tekne.

PROG4

ODYSSEIA BİLİNMEYEN ADALAR (T1)

S23
T1
D1
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

DC motorlu tekne

PROG1

Raylar üzerinde sallanan
bir tekne

PROG2

Yelken kaldırma
mekanizmalı 5
düğmeli tekne robotu

PROG3

Kıyıya otomatik olarak
duran ve denizcilerin
dişli tahrikli ray yapısı
üzerinde karaya
indirildiği bir tekne.

PROG4



Teknenin yolculuğu

P1 Kürekli tekne

- Tekneyi inşa edin
- Akü şarj cihazına bağlı DC motor "kürekleri" tahrik eder

P2 Yelkenli tekne

- 1 DC motorun bir raf üzerinde hareket ettiği tekneyi inşa edin!
- Tekneyi sallamak için bir servo motor kullanın.
- Baskı yapıldığında tekneyi ileriye hareket ettiren bir düğme ve geriye hareket ettiren bir düğme kullanın.

P3 Yelkeni kaldırma

- Tekne bir araba üzerine inşa edilmiştir ve 5 basma düğmesi ile kontrol edilebilir: 4 düğme 4 yönü ayarlar, 5. düğmeye basıldığında servo motor ve dişli, kremayer ve pinyon kullanılarak yelken direğe kaldırılır.
- Bu düğmeye tekrar basıldığında yelken indirilir.

P4 Denizcilerin karaya çıkması

- Tekneyi P3'tekine benzer şekilde inşa ediyoruz.
- Servo motorla çalışan bir dişli ve kremayer ve pinyon yapısı inşa ediyoruz ve üzerine tekne figürlerini yerleştiriyoruz.
- Teknenin ön tarafına bir kızılötesi sensör takılmıştır. Kızılötesi sensör adanın kıyısını algıladığında tekne otomatik olarak durur.
- Ardından, kremayer ve pinyon cihazının yardımıyla denizciler karaya çıkar.

