

ODYSSEIA

HIÇ KİMSE VE KİKLOP KARDEŞLER (T2)

S23
T2
D3
L1 P3

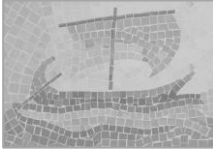
Odaklanın:

- Uzamsal yönelim (D3)

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

Her çözüm iyidir!

Her türlü araç ve malzeme kullanılabilir!
İdea 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

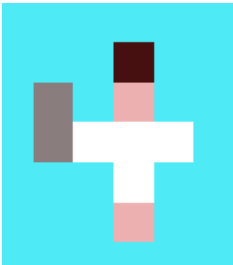
Ek olarak:

- 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!
İdea 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

HIÇ KİMSE VE KİKLOP KARDEŞLER (T2)

S23
T2
D3
L1 P4

Odaklanma:

- Uzamsal yönelim (D3)



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

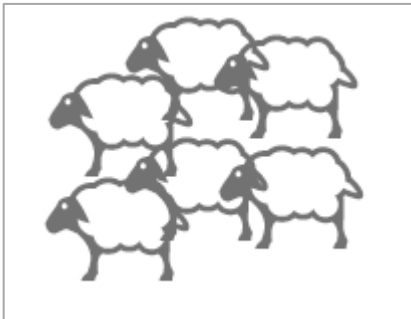
Ek olarak:

- 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

HIÇ KİMSE VE KİKLOP KARDEŞLER (T2)

S23
T2
D3
L2 P3

Odaklanma:

- Uzamsal yönelim (D3)
- Dersin hedefleri:
- metin anlama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasını organize etme



Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketlere odaklanarak tanımlayın.
- Antik Yunan tarihi, sanatı ve mitolojisi hakkında resimler ve bilgiler toplayın.
- Dünya edebiyatından, küçük bir karakterin kurnazlık ve beceriyle büyük bir karakteri yendiği hikayeler toplayın.

Odysseus ve arkadaşları, dev bir Kiklop olan Polyphemus tarafından yakalanır. Her sabah, Kiklop sürüsüne bakmaya gitmeden önce iki tutsağı yutar, ardından kapısının önüne ağır bir taş koyar. Kaçmanın bir yolunu arayan Odysseus, dev bir sopa görür ve onu mızrağa dönüştürmeye karar verir. Adamlarından onu ateşte sertleştirmelerine yardım etmelerini ister. Akşamüstü Polyphemus geri döner, sürüsüne bakar ve iki tutsağı daha yutar. Odysseus ona sert şarap ikram eder ve Cyclops, büyülenmiş bir şekilde büyük miktarda içer. Polyphemus ona adını sorduğunda, Odysseus planına yardımcı olacağını umarak "Hiç kimse" diye cevap verir. Sonunda, sarhoş olan Cyclops derin bir uykuya dalar ve Odysseus'u en son yemek için hazır hale gelir. Odysseus bu fırsatı değerlendirir, sivri sopayı ateşte ısıtır ve en güçlü dört adamının yardımıyla, Cyclops'un öfkesinden kendilerini korumadan önce tüm güçleriyle silahlarını Cyclops'un gözüne saplarlar.

Karakter	Özellikler	Etkileşim
Odysseus	Güçlü, cesur, kurnaz,	Çözümü bulur Adının "Hiç Kimse" olduğunu söyler, Kiklop'a şarap verir, Kiklop'u kör eder
Kiklop	Dev, tek gözlü, sarhoş	Denizcileri yer Şarap içer
Denizciler	Korkmuş, güçlü	Bir aleti sertleştirir, Odysseus'a yardım eder

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, Cyclops

Hareket etmek, yürümek, sesleri duymak, çılgılık atmak, aleti kaldırmak

Kayalar, Mağara
Mobilyalar
Şarap şişesi
Koyun

Hikayenin ana eylemleri
Gerekli medya dosyaları
Metin bölümünü parçalara ayırın
Gerekli olan şeylerin bir listesini yapın


Adınız _____
Yaptığım şey: _____


Adınız _____
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____


Adınız _____
Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____


Adınız _____
Üzerinde düşünün: _____

ODYSSEIA

HIÇ KİMSE VE KİKLOP KARDEŞLER (T2)

S23
T2
D3
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, 5 servo motor, 5 dokunmatik sensör, 1 buzzer, 1 kırmızı LED, tahrik rayları, dişliler)
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Öneriler

Yürümek, sendelemek

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

Adım
Sendeleme
Çığlık

Odaklanma:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin hedefleri:

- problem çözme
- karar verme
- vücut imajı

Robotik kartı nasıl doldurulur?

- Etkinlik kartı, gelişimsel yön ve programlama seviyesine göre, çocuğun yeteneklerine uygun robotun etkinliğini ve programın karmaşıklığını seçin.
- Gerekirse (örneğin, açıklama veya farklılaştırma için), ek robot kartları doldurulabilir.
- Robotu çeşitli yapım/programlama yöntemleriyle tasarlayın!
- Robot kartlarını hedef dilde doldurun!
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, sadece robotun belirli çalışmasıyla ilgili olanlar doldurulmalıdır.
- Tablonun her satırına göre, gramer açısından doğru cümleler kullanarak robotun çalışmasını hedef dilde açıklayın.

Teknik köşede ilgili konular

- DC motor programlama (2.a, 2.b)
- Servo motor programlama
 - Ağız belirli bir açıya hareket ettirme (3.a, 3.b)
 - Ağız belirli sayıda tekrarlamak (3.b)
- Dokunmatik sensörlerin kullanılması (4.a)
 - 4 dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- LED'i yakma (5.a)
- Buzzer kullanma (6.a,b)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Nesneyi algılamak için IR fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım	6. Adım	7. Adım	8. Adım
1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım	6. Adım	7. Adım	8. Adım

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım	6. Adım	7. Adım	8. Adım
1. Adım	2. Adım	3. Adım	4. Adım	5. Adım	6. Adım	7. Adım	8. Adım

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Tutandaki tabloyu kullanarak tam olarak yazın.

Raf ve pinyon yapısı üzerinde hareket edebilen tek gözlü dev

PROG1

Cyclops, 4 dokunmatik sensörle kontrol edilen bir robot üzerinde değişken yönlerde hareket ettirilir

PROG2

Rastgele hareket eden, koluyla kaşınan robot

PROG3

4 servo motorla alkış sesine hareket etmeye başlayan bir tek gözlü dev

PROG4

ODYSSEIA

HIÇ KİMSE VE KİKLOP KARDEŞLER (T2)

S23
T2
D3
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Raf ve pinyon yapısı
üzerinde hareket
edebilen tek gözlü
dev

PROG1

Tek gözlü dev, 4
dokunmatik sensörle
kontrol edilen bir robot
üzerinde değişken
yönlerde hareket
ettirilir

PROG2

Rastgele hareket
eden, koluyla kaşınan
robot

PROG3

4 servo motorla alkış
sesine hareket
etmeye başlayan bir
tek gözlü dev

PROG4



Teknenin yolculuğu

P1 Cyclops girişi engelliyor

- Mağaranın girişini inşa ediyoruz.
- Çatıya modele göre bir dişli ve raf yapısı inşa ediyoruz.
- Bu, tek gözlü devin girişin önüne hareket etmesini sağlayacaktır.
- Küçük insan figürleri inşa edin.

P2 Sendeleyeni tek gözlü dev

- Kiklop figürü, 4 adet dokunmatik sensör kontrol cihazı bulunan bir araba üzerine inşa edilir. Göz yerine 1 adet kırmızı LED'li bir buzzer takın.
- Omzuna bir servo motor monte edilmiştir.
- Her iki yönde hareket ettirdiğinizde kolunu kaldırır.
- Durduğunda kolunu indirir ve zil ile ses çıkarır.

P3 Sendeleyeni tek gözlü dev

- Kiklop figürü, 1 dokunmatik sensör ve göz yerine 1 kırmızı LED bulunan bir araba üzerine inşa edilmiştir.
- Omzuna bir servo motor monte edilmiştir.
- Dokunmatik sensöre her basıldığında, Cyclops bir buzzer sesi çıkarır ve 2 saniye boyunca rastgele bir yönde hareket ederken kollarını sallamaya başlar.

P4 Adım atan Cyclops

- Kiklop, bacaklarına yerleştirilmiş 4 servo motor sayesinde adım atabilir.
- 4 servo motorun koordinasyonu, robotun sürekli dengelenmesi ve değerlerin hassas ölçümü, robotun ayakta kalmasını ve devrilmesini önler.
- Kiklop, ses sensörü tarafından algılanan bir alkış sesine basmaya başlar.

