

ODYSSEIA KOYUN (T3)

S23
T3
D8
L1 P3

Odakların :

- Diğer konular – Matematik,
Vatandaşlık (D8)



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 KOYUN (T3)

S23
T3
D8
L1 P4

Odakların :

- Diğer konular – Matematik,
Vatandaşlık (D8)



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 KOYUN (T3)

S23
T3
D8
L2 P3



Boşuna arama ve tereddütlü hareketlerden sonra, Kiklop sonunda mağarada yolunu bulur. Sonunda çıkışa ulaşır ve girişini tıkayan kayayı kaldırarak taze gece havasının tadını çıkarır, girişini vücuduyla kapatarak acısını dindirir. Kiklop intikam arzusuyla yanıp tutuşur. Öte yandan Odysseus ve arkadaşları kaçış yolu ararlar ve bulurlar, çünkü birçok hileye sahip kralın fikirleri asla tükenmez. Hepsi koyunların altına saklanır ve şafağı beklerler. Sabahın erken saatlerinde hayvanlar dışarı çıkmak istedikleri için kıpırdanmaya başlarlar. Polyphemus yeni bir günün başladığını fark eder ve hayvanların altında iyi saklanan Yunanlıları fark etmeden sürüsünü mağaradan dışarı iter.

Odaklanın:

- Diğer konular – Matematik, Vatandaşlık (D8)

Dersin hedefleri:

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

Karakter	Özellikler	Etkileşim
Odysseus	Güçlü, cesur, kurnaz,	Kaçış için bir çözüm bulur
Kiklop	Dev, kör, intikam peşinde	Girişi engeller, Koyunları dışarı çıkarır
Denizciler	Korkmuş, güçlü	Koyunların altında saklanır
Koyun		Dışarı çıkmak istiyor

Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketler üzerinde durarak tanımlayın.
- Farklı çağlarda koyun yetiştiriciliği hakkında bilgi toplayın
- Dünya edebiyatından, kurnaz ve zeki bir düşman karakterinin yer aldığı hikayeler toplayın.

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, koyunlar

Hareket etmek, yürümek, saklanmak

Kayalar, mağara
Mobilyalar
Koyunlar

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 KOYUN (T3)

S23
T3
D8
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC blokları (en az 112 parçalık set) ve ArTeC robot seti (en az 2 Studuino ana kartı, 2 DC motor, 2 servo motor, 5 dokunmatik sensör, 1 buzzer, 2 IR fotoreflektör, 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

Odaklanın

- Diğer konular – Matematik, Vatandaşlık (D8)

Dersin hedefleri:

- problem çözme
- karar verme
- vücut imajı

Robotik kartı nasıl doldurulur?

- Etkinlik kartı, gelişimsel özellikler ve programlama düzeyine 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.

Adım Sendeleme Çığık



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Parça	Adet	Notlar
DC Motor	2	
Servo Motor	2	
Dokunmatik Sensör	5	
Buzzer	1	
IR Fotoreflektör	2	

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi kullandım?	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 köşede ilgili konular

- DC motor programlama (2.a, 2.b)
- Servo motor programlama
 - Kolun belirli bir açıya hareket ettirilmesi (3.a, 3.b)
 - Kol hareketlerini 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)
 - Çizgi izleme (7.f)

Karakterler hareketli figürler olarak tasarlanmıştır

PROG1

Refleks oyunu: Cyclops kolunu kaldırdığında koyun hareket ettirilmelidir

PROG2

Cyclops'un kolu, bir bariyer gibi koyunların yolunu engelliyor

PROG3

Çizgi izleme koyunu ve Cyclops

PROG4

ODYSSEIA KOYUN (T3)

S23
T3
D8
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Karakterler hareketli
figürler olarak
oluşturulmuştur

PROG1

Refleks oyunu: Cyclops
kolunu kaldırdığında
koyun hareket
ettirilmelidir

PROG2

Kiklop'un kolu, bir
bariyer gibi
koyunların yolunu
engeller

PROG3

Çizgi izleme koyunları
ve Cyclops

PROG4



Koyunla yapılan numara

P1 Odyssey'in koyunu

- Desene göre kuzuyu yapıyoruz.
- Ayrıca kayıkçıları, diğer kuzuları ve tek gözlü devleri de yapıyoruz.

P2 Kiklopları alt etmek

- Kiklop ve Odysseus'u taşıyan kuzu ayrı robotlardır.
- Kuzu bir araba üzerine inşa edilmiştir ve üzerine 1 adet Dokunma sensörü takılmıştır.
- Dokunma sensörüne basıldığında kuzu ileri doğru hareket eder ve 3 saniye sonra durur.
- Kiklop yere oturur ve üzerine 2 adet Dokunma sensörü takılmıştır.
- Bir dokunmatik sensöre basıldığında, bir kolu servo motor tarafından kaldırılır ve diğer kol tarafından indirilir.
- Koyun, tek gözlü dev kolunu kaldırdığında ileri gönderilir.

P3 Bariyer

- Cyclops ve koyun ayrıdır
- Koyun küçük bir araba üzerine monte edilmiştir ve açıldığında, kızılötesi sensörle Cyclops'un kolunu algılayana kadar otomatik olarak ileri doğru hareket eder ve bu noktada durur
- Cyclops oturur pozisyonundadır ve bir ses duyduğunda çalışmaya başlar.
- Kiklopun da koyunun gelişini algılayan bir kızılötesi sensörü vardır, rastgele bir süre bekler ve ardından servo motor kullanarak kolunu bariyer gibi kaldırır.

P4 Çizgi izleme

- İki robot da P3'e benzer şekilde yapılmıştır.
- Koyun, Cyclops'a ulaşmak için bir çizgiyi takip eden iki kızılötesi sensöre sahiptir. Cyclops'a ulaştığında durur ve diğer kızılötesi sensörü kullanarak geri döner.
- Cyclops, koyunların gelişini algılayan, rastgele bir süre bekleyen ve ardından kolunu bariyer gibi kaldıran iki kızılötesi sensöre sahiptir.
- Koyun, çizgi izleme özelliği ile onu klüklopsz'a yönlendiren iki kızılötesi sensör ile donatılmıştır. Orada durur ve diğer kızılötesi sensörün yardımıyla geri döner ve tekrar ilerler.
- Klüklopsz'da bir kızılötesi sensör bulunur ve koyunu üçüncü kez algıladığında, kolunu bir bariyer gibi kaldırır.

