

# ODYSSEIA

## RÜZGARLARIN EFENDİSİ

### (T4)

S23  
T4  
D10  
L1 P3



### Odaklanın :

- Yaratıcılık (D10)

#### 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

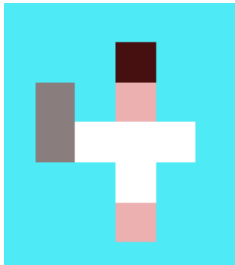
###### Ek olarak:

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

#### Görev 3: Pikel 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

## RÜZGARLARIN EFENDİSİ (T4)

S23  
T4  
D10  
L1 P4



### Odaklanın :

- Yaratıcılık (D10)

#### 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

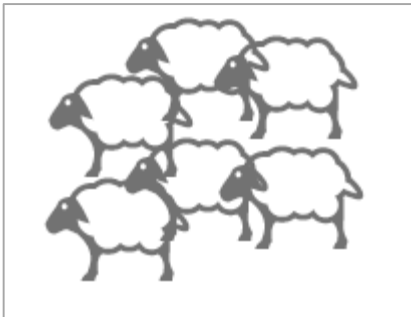
##### Ek olarak:

- 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

## RÜZGARLARIN EFENDİSİ (T4)

S23  
T4  
D10  
L2 P3



### Odaklanın

- Yaratıcılık (D10)

### Dersin hedefleri:

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

Adada arkadaşlarıyla yeniden bir araya gelen Odysseus, onlara Kikloplarla yaşadıkları maceraları anlatır. Ardından Polyphemus'tan çaldıkları sürüyü paylaşırlar ve Odysseus, Poseidon'un öfkesini yatıştırmak umuduyla Zeus'a kurban olarak bir koç sunmaya karar verir. Ertesi sabah Odysseus adamlarına ayrılmaya hazırlanmalarını emreder ve İtaka'ya dönüş yolculuğuna başlarlar. Yolculukları sırasında, rüzgârların hükümdarı Aeolus'un krallığı olan yüzen ada Aeolia'da mola verirler ve Aeolus onları olağanüstü bir misafirperverlikle karşılar. Aeolus, karısı ve on iki çocuğuyla birlikte muhteşem bir sarayda yaşamaktadır. Birçok ziyafet paylaştıktan ve Odysseus'un Truva Savaşı sırasındaki kahramanlıklarını tartıştıktan sonra, karısı Penelope ve oğlu Telemachus ile yeniden bir araya gelmek için eve dönme arzusuyla hareket eden Aeolus, ona değerli bir hediye sunar. Ona, onları doğrudan İtaka'ya götürecek olan rüzgar hariç, tüm şiddetli rüzgarları içeren öküz derisinden yapılmış bir şarap tulumu verir. Aeolus, Odysseus'a bunu sır olarak saklamasını ve şarap tulumunu açmamasını, aksi takdirde her şeyi kaybedeceklerini söyler. Sıcak vedalaşmaların ardından Odysseus ve adamları, evlerine dönme umuduyla dolu olarak yolculuklarına devam ederler.

| Karakter   | Özellikler                                 | Etkileşim                                                         |
|------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Odysseus   | Güçlü, cesur,                              | Zeus'a bir koç kurban eder Ailesinin yanına, evine dönmek istiyor |
| Denizciler | Güçlü, yorgun                              | Arkadaşlarıyla yeniden bir araya gelir                            |
| Aeolus     | Odysseus'un eve dönme arzusundan etkilenir | Rüzgarların kralı Ailesiyle birlikte muhteşem bir sarayda yaşar   |

### Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketlere odaklanarak tanımlayın.
- Farklı rüzgar ve fırtınalar hakkında bilgi toplayın.
- Adalarla ilgili hikayeler toplayın.
- Antik Yunan bayram yemekleri hakkında bilgi 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, Aeolus

Hareket etmek, yürümek, yemek yemek, konuşmak, kayık kürek çekmek

Ada, saray, yemek masası

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

## RÜZGARLARIN EFENDİSİ (T4)

S23  
T4  
D10  
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, 2 servo motor, 2 dokunmatik sensör, 1 buzzer, 2 kırmızı LED, 1 IR fotoreflektör, 1 ses sensörü, sürücü 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

- Yaratıcılık (D10)

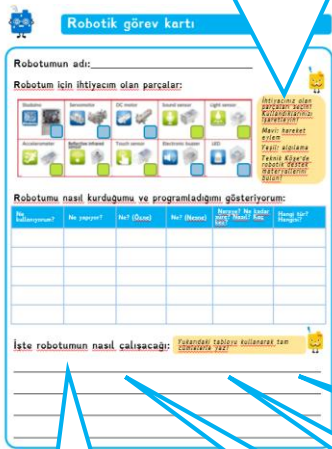
### Dersin hedefleri:

- 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  
Çıgılık



Robotik görev kartı

Robotumun adı: \_\_\_\_\_

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

| Parça             | Adet | Notlar |
|-------------------|------|--------|
| DC motor          |      |        |
| Servo motor       |      |        |
| Dokunmatik sensör |      |        |
| LED               |      |        |
| Buzzer            |      |        |
| IR fotoreflektör  |      |        |
| Ses sensörü       |      |        |

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

| Adım | Ne yaptım? | Ne oldu? | Ne bekledim? | Ne oldu? | Ne bekledim? | Ne oldu? |
|------|------------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
| 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
  - Servo motoru belirli bir açıya hareket ettirme (3.a, 3.b)
  - Belirli sayıda tekrarlanan hareketler (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)
- Ses sensörünü test etme (9.a)
  - Robotu sesle etkinleştirme (9.b)

Kral, kraliçe ve Odysseus eksenel olarak inşa edilmiş figürler

PROG1

Kral ve Odysseus'un yer aldığı kukla tiyatrosu servo motorlarla sahneye çıkıyor

PROG2

Kraliçe tarafından başlatılan kukla tiyatrosu

PROG3

Dişli ve tahrik rayları ile kukla tiyatrosu

PROG4

# ODYSSEIA RÜZGARLARIN EFENDİSİ (T4)

S23  
T4  
D10  
L3-4  
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Kral, kraliçe ve  
Odysseus eksenel  
olarak inşa edilmiş  
figürler

PROG1

Kral ve Odysseus'un  
servo motorlarla ortaya  
çıktığı kukla tiyatrosu

PROG2

Kraliçe tarafından  
tetiklenen kukla  
tiyatrosu

PROG3

Dişli ve tahrik rayları  
ile kukla tiyatrosu

PROG4



## Koyunlarla yapılan numara

### P1 Kraliyet sarayına ziyaret

- Kral, kraliçe ve Odysseus eksenel olarak inşa edilmiş figürler
- Arka planda mürettebat, 12 kraliyet boynuzu ve saray
- P2 Kukla tiyatrosu

### P2 Bir kukla tiyatrosu inşa edin

- Ön planda saray, kraliçe ve mürettebat
- Kral ve Odysseus, LED'leri tutan servo motorlarla ortaya çıkar
- Aralarında yan yana iki kırmızı LED, kadeh kaldırmayı işaret etmek için dönüşümlü olarak yanıp sönüyor Zil, akşam yemeğinin sesini temsil ediyor

### P3 Kukla tiyatrosu

- P2'ye benzer şekilde, bir kukla tiyatrosu inşa ediyoruz
- Hareket, kraliçe tarafından kızılötesi sensörün etkinleştirilmesiyle tetiklenir
- Kral ve Odysseus servo motorla ortaya çıkar ve birbirlerine yaklaşıp kadehlerini tokuştururlar.

### P4 Kukla tiyatrosu

- P2'ye benzer şekilde, kukla tiyatrosu inşa ediyoruz.
- Hareket ses sensörü tarafından tetiklenir
- Kral ve Odysseus, dişli sistemi DC motorla birbirlerine yaklaşır, ardından kadehlerini tokuşturur ve orijinal konumlarına geri dönerler.

