

KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22
T1
D10
L1 P3

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

Görev 1: Büyük bir çöl hayal edin ve modelleyin!

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:

- Kum veya irmik ve boya kullanarak çöl ile ilgili bir kum resmi yapabilirler.
- Hava ile kuruyan seramik veya hamuru, çakıl taşlarını, plastik bitki ve hayvanları, geri dönüştürülmüş malzemeleri kullanarak maket veya diorama yapabilirler.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın!



Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Coğrafya

Ek olarak:

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

Görev 3: Çöl biyosferinin özellikleri nelerdir?

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:

- Fikir Sayfası'ndaki tabloyu çöllerin hava özellikleri, bitki örtüsü ve faunası hakkında doldurun
- Farklı çöllerle ilgili videolar izleyin ve bunların ortak ve farklı özelliklerini toplayın

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Binalar inşa edilirken ve tamamlandığında fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Konu – Doğa
- Eleştirel düşünme
- Yaşam becerileri
- Uzamsal yönelim

Ek olarak:

- Yaratıcılık
- Sosyal beceriler
- Yetenek geliştirme

Daytime temperature	
night-time temperature	
precipitation	
wind	
vegetation	
fauna	

Çıktıları yönetme:

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

KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22
T1
D10
L1 P4

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

Görev 3: Kendi güneş sisteminizi oluşturun! Kağıt hamuru tekniğini kullanarak bir güneş sistemi yapın!

Her çözüm iyidir!

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



Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Güneş Sistemindeki gezegenlerin özelliklerini ve sıralarını tartışın!
- Balonlar ve kağıt hamuru kullanarak gezegenleri yapın!
- Özelliklerine göre boyayın!
- Onları doğru sırayla tavana asın!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir Sayfalarını inceleyin!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Coğrafya
- Matematik

Ek olarak:

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

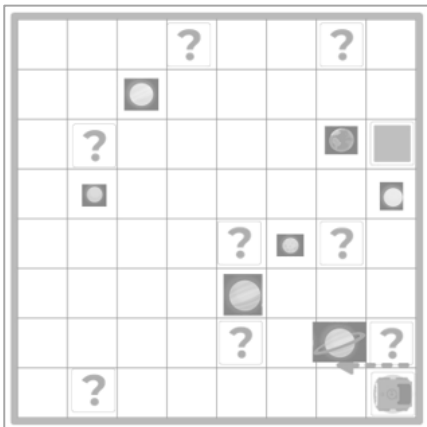
Çıktıyı yönetme:

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

Görev 4: Robotlarınızla Güneş Sistemini keşfedin!

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.



İdea Bazaar – bazı fikirler:

- Farklı türde zemin robotları kullanılabilir.
- Robotların ekran kullanmadan programlanması, renk kodlaması, yön tuşları, uygulama ile kontrol vb. yöntemlere dayalı olabilir.
- Robotu, gezegenleri doğru sırayla işaretleyerek alanlarda hareket edecek şekilde programlayın!

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın!

Binalar inşa edilirken ve tamamlandığında fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık
- Algoritmik düşünme
- Sosyal beceriler

Ek olarak:

- Yaşam becerileri
- Konu – BT
- Yetenek geliştirme

KÜÇÜK PRENS BANA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22
T1
D10
L1 P3

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

Görev 5: Fasulye filizleri yetiştirin! Işık ve sıcaklığın fasulyelerin çimlenmesine nasıl etki ettiğini gözlemleyin!

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.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Düz bir kaseye kalın bir tabaka ıslak pamuk koyarak dört adet aynı filizlenme kabı hazırlayın ve üzerine birkaç kuru fasulye koyun!
- 4 kaseyi farklı sıcaklık ve ışık koşullarına sahip 4 farklı yere yerleştirin!
- Fasulyelerin nasıl geliştiğini gözlemleyin! Her gün büyüyen bitkilerin fotoğrafını çekin!
- Gözlemlerinizi bir tabloya kaydedin, fotoğraflar çekin.
- Fotoğraflardan bir zaman atlamalı video hazırlayın! (ör. <https://www.youtube.com/watch?v=I36VF7ZVy-o>)

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfasına bakın!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Yaşam becerileri
- Eleştirel düşünme
- Doğa

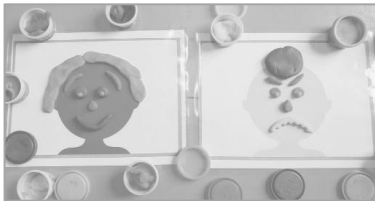
Ek olarak:

- Sosyal beceriler
- Sorumluluk
- Yetenek geliştirme

Görev 6: Duygular yüzde nasıl görünür? Bu yüz ifadeleri hangi duygulara karşılık gelir?

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.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Modelleme kilini kullanarak Fikir Sayfasının sayfalarındaki kafalarda farklı duyguları gösteren yüzler yaratın!
- Sevinç, üzüntü, korku, gurur, utanç gibi duyguları tasvir edin.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarını inceleyin!

Binalar inşa edilirken ve tamamlandığında fotoğraflarını çekin.

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- Sosyal beceriler
- İnce motor becerileri
- Yaşam becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- 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.

KÜÇÜK PRENS BANA BİR KOYUN ÇİZ (T1)



S22
T1
D10
L2 P3

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

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

Havacı Antoine de Saint-Exupéry, uzun süre tek başına yaşadığını, düşüncelerini paylaşacak kimsesi olmadığını, ta ki bir gün uçağı medeniyetten uzak, Sahra Çölü'nün ortasında bozulana kadar anlatır. Sekiz gün yetecek kadar suyu vardır. Kumların üzerinde uykuya dalar, denizde mahsur kalmış bir kazazedenin hissettiğinden daha fazla yalnızlık hisseder. Ama şafak vakti, yumuşak bir ses onu uyandırır. Bu bir halüsinasyon değildir: ciddi bir ifadeyle küçük bir çocuk onun önünde durur ve kibarca "Lütfen... bana bir koyun çiz" der.

Şaşkınlık içinde, anlatıcı bu garip görüntünün anlamını anlamaya çalışır. Çocuk kaybolmuş, korkmuş veya susamış görünmüyor. Sadece sakın bir ciddiyetle isteğini tekrarlar. Biraz sinirlenmiş olsa da, adam bir koyun çizmeye çalışır, ancak her çizimi reddedilir: biri hasta, diğeri koç, bir diğeri ise çok yaşlıdır. Motor tamirine geri dönmek için acele eden anlatıcı, bir kutu çizer ve koyunun içinde olduğunu söyler. Sürpriz bir şekilde, çocuk çok sevinir. Yetişkinlerin göremediği şeyi görür: kutunun içinde uyuyan mükemmel bir koyun.

Böylece, çölün bu sakın köşesinde, anlatıcı Küçük Prens ile tanışır; başka bir dünyadan gelen, gizem dolu, dünyayı yetişkinlerin uzun zamandır unuttuğu gözlerle gören bir varlık.

Karakter	Özellikler	Etkileşim
Küçük Prens	Yumuşak ses Kaybolmuş, yorgun veya susamış değil Sakin, ciddi Mutlu	Havacıyı uyandırır Ona bir koyun çizmesini ister İsteğini tekrarlar
Havacı	Kendini yalnız hisseder Şaşkın	Uçağı çölde bozulur Koyun çizmeye çalışır acele ediyor

Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketlere odaklanarak tanımlayın.
- Hayal gücünün ne anlama geldiğini tartışın.
- Arkadaşlığın dürüstlüğü ve ilgiye dayalı ilişkiler hakkında konuşun.

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!

Küçük Prens, Koyun, Kutu

Aç, kapat, kutuya gir

Çöl, ağaç, Havacı

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

	Adınız _____
Yaptığım şey: _____	
	Adınız _____
Dikkatli olun, robotunuz şunları yapabilmelidir: _____	
	Adınız _____
Ayrıca şunlar da olmalıdır: _____	
	Adınız _____
Üzerinde düşünün: _____	

KÜÇÜK PRENS BAĞA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22
T1
D10
L3-4
P4

Önerilen malzemeler

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

Öneriler

Yürümek, sendelemek

- 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 parçalarıyla figürler oluşturun

Aç
Kapat

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Robotik blok	Servomotor	Dokunmatik sensör	IR fotoreflektör	LED	Diğer
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Nasıl çalıştı?	Nasıl çalıştı?	Nasıl çalıştı?	Nasıl çalıştı?
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Odak noktası:

- Yaratıcılık (D10)

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.

Teknik köşede ilgili konular

- 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)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
 - Nesneyi algılamak için IR fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)

Küçük Prens koyunu, kutu ve palmye ağacı eksenel olarak inşa edilmiş figürlerdir

PROG1

Kutu servo motorla açılır

PROG2

Rastgele bir süre açık kalan kutu

PROG3

Kızılötesi sensörle kontrol edilen kutu kapatma

PROG4

KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22
T1
D10
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Küçük Prens koyunu,
kutu ve palmye ağacı
eksenel olarak inşa
edilmiş figürlerdir

PROG1

Servo motorla açılan
kutu

PROG2

Rastgele bir süre
açık kalan kutu

PROG3

Kutu kapatma, infra
sensör ile kontrol
edilir

PROG4

Kutudaki koyun

P1 Kuklacılık

- Sahnedeki karakterler oluşturulur: Küçük Prens, koyun, kutu, palmye ağacı
- Eksenli hareketli kol, kutunun kapısı eksenlerle açılır
- Hareketli figürlerin bulunduğu sahne
- Sahnenin kuklacılığı

P2 Düğmeye basıldığında kutu açılır

- Kutu, servo motorlu basma düğmesi ile açılır
- Kutunun kapağı kapanır ve zil sesi duyulur

P3 Kutusu rastgele bir süre açık kalır

- Kutu, basma düğmesi ile servo motorla açılır
- Kutu, basma düğmesi ile açılır.
- Programda, kutunun açık kalma süresini kontrol etmek için rastgele sayı üretici kullanılır ve kutu kapandığında Buzzer sesi çıkar.

P4 Kızılötesi sensörlü kutusu

- Kutu, basma düğmesi ile servo motorla açılır
- Kutu, basma düğmesi ile açılır.
- Kutunun kapısı, kutuya yerleştirilen 1 kızılötesi sensörle kapanır
- Rastgele sayı üretici tarafından kontrol edilen rastgele bir süre geçtikten sonra kutunun kapısı açılır ve koyun çıkarılır
- Koyun kızılötesi sensörden kaçır ve kutunun kapısı kapanır

