

# KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22  
T1  
D1  
L1 P3

## Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

### Görev 1: Büyük bir çöl hayal edin ve modelleyin!

#### 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:

- Kum veya ırmık 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!  
İdea 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 duvar panosuna yazdırın. Çocuklar notlar almışsa veya ek fikirleri varsa, bunları da ekleyin.

# KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22  
T1  
D1  
L1 P4

## Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

### 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

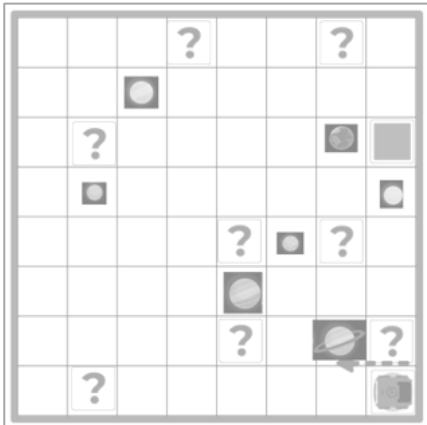
### Çıktıyı yönetme:

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 BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22  
T1  
D1  
L1 P3

## Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

**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  
D1  
L2 P3

## Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

## 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<br>Kaybolmuş,<br>yorgun veya<br>susamış<br>değil<br>Sakin, ciddi<br>Mutlu | Havacıyı uyandırır<br>Ona bir koyun<br>çizmesini ister<br>İsteğini tekrarlar |
| Havacı      | Kendini<br>yalnız<br>hisseder<br>Şaşkın                                               | Uçağı çölde<br>bozulur<br>Koyun çizmeye<br>çalışır<br>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: _____                                                             |              |

PROG4

# KÜÇÜK PRENS BAŖA BİR KOYUN ÇIZ (T1)



S22  
T1  
D1  
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

