

KÜÇÜK PRENS ÇOĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
L1 P3

Odaklanın:

- Metin anlama (D1)

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 Sayfalarını inceleyin!



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:

- Çöllerin hava özellikleri, bitki örtüsü ve faunası hakkında Fikir Sayfasındaki tabloyu doldurun.
- Farklı çöllerle ilgili videolar izleyin ve bunların ortak ve farklı özelliklerini toplayın.

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir Sayfasına bakın!

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

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

COĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
L1 P4

Odaklanın:

- 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!
Idea 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 sayfasına bakın!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık
- Coğrafya
- Matematik

Ek olarak:

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

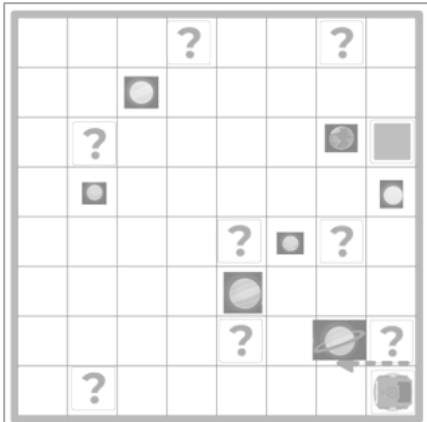
Çıktıyı yönetme:

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!
Idea Bazaar'daki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi geliştirebilir veya çocukların yaratıcılıklarını serbest bırakabilirsiniz.



Idea Bazaar – bazı fikirler:

- Farklı türde yer 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 ÇOĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
L1 P5

Odaklanın:

- 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

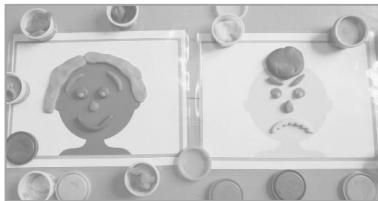
Ek olarak:

- 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

COĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
L2 P3

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

Dersin hedefleri:

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

Küçük Prens'in ziyaret ettiği altıncı gezegen, öncekilerden çok daha büyüktü ve büyük kitaplar yazmakla meşgul ciddi bir yaşlı adamın yaşadığı bir yerd: O bir coğrafyacıydı. Meraklı Küçük Prens, onu sorularla bombardımana tutar. Denizleri, dağları, çölleri bilen bu asil ve yararlı mesleğe hayran kalır... ama kısa sürede coğrafyacının kendi gezegeni hakkında hiçbir şey bilmediğini keşfeder. Coğrafyacı masasından hiç ayrılmaz. Sadece kaşiflerin anlatımlarını, dürüstlüklerini ve ayıklıklarını doğruladıktan sonra kaydeder. Çünkü yalancı veya sarhoş bir kaşif, sözde ebedi bir kitaba saçma sapan şeyler yazabilir.

Coğrafyacı, Küçük Prens'in başka bir gezegenden geldiğini öğrenince canlanır ve her şeyi yazmak için sabırsızlanır. Küçük Prens ona üç volkanından bahseder, bunlardan biri sönmüş, "ama asla bilemezsin" ve en önemlisi, çiçeğinden bahseder. Ancak büyük bir üzüntüyle, coğrafyacı bunu kaydetmeyi reddeder. Çiçekler, der, "geçicidir" ve coğrafya sadece ebedi şeylerle ilgilenir.

Bu kelime Küçük Prens'i tedirgin eder. Ne anlama geldiğini bilmez. Coğrafyacı bunun "yakında yok olma tehlikesiyle karşı karşıya" anlamına geldiğini açıkladığında, Küçük Prens'in kalbine bir ürperti geçer. Çiçeği kırılğan, savunmasız ve yalnızdır. Ve o onu geride bırakmıştır.

Bu, onun ilk gerçek pişmanlığıdır.

Ama üzüntüsüne fazla takılmaz. Başını kaldırır, tavsiye ister ve coğrafyacı ona yeni bir varış noktası önerir: Dünya gezegeni. İyi bir üne sahip olduğunu söyler. Ve Küçük Prens, düşünceli bir şekilde, kalbi çiçeğine dönük olarak bir kez daha yola çıkar.

Karakter	Özellikler	Etkileşim
Küçük Prens	Altın sarısı saçlar Meraklı	Onu sorularla bombardımana tutar Ona gezegenini anlatır
Coğrafyacı	Asil ve yararlı bir mesleği var gibi görünüyör	Denizler, dağlar hakkında her şeyi bilir... Küçük Prens'in gezegeni hakkında hiçbir şey bilmiyor

Öneriler

- Metindeki karakterleri, özellikle ana olay örgüsü, karakter özellikleri, duygular ve hareketlere odaklanarak tanımlayın.
- Sizin için gerçekten önemli olan şeylerin neler olduğunu tartışın.
- Bilimin ne anlama geldiğini, bir bilim kitabının özelliklerinin neler olduğunu tartışın.
- Gezegenler 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!

Küçük Prens, Coğrafyacı

Otur, konuş, yaz

Ada, saray, yemek masası

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

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

KÜÇÜK PRENS

COĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
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 dokunmatik sensör, 1 buzzer, 1 LED, 1 IR fotoreflektör, dişliler)
- 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

Odak noktası:

- Metin anlama (D1)

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.

Oturma
Yazma
Konuşma



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçalar:

Parça	Var mı?	Ne zaman?	Ne için?	Ne zaman?	Ne için?	Ne zaman?	Ne için?
DC Motor							
Dokunmatik Sensör							
LED							
Buzzer							
IR Fotoreflektör							
Dişli							

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne zaman?	Ne için?	Ne zaman?	Ne için?	Ne zaman?	Ne için?
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)
- Dokunmatik sensörlerin kullanımı (4.a)
 - 4 Dokunmatik sensörden oluşan uzaktan kumanda (4.d)
- LED'i yakma (5.a)
- Buzzer kullanımı (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)

Küçük Prens ve Coğrafyacı eksenel olarak inşa edilmiş figürler, gezegenler dişliler üzerinde dönüyor

PROG1

Dönen ve ışık saçan gezegen

PROG2

Hızlanan, dönen gezegen

PROG3

Kızılötesi sensör tarafından tetiklenen hızlanan, dönen gezegen

PROG4

KÜÇÜK PRENS COĞRAFYACININ GEZEGENİ (T3)



S22
T3
D1
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Küçük Prens ve Coğrafyacı eksenel olarak inşa edilmiş figürler, gezegenler dişliler üzerinde dönüyor

PROG1

Dönen ve ışık saçan gezegen

PROG2

Hızlanan, dönen gezegen

PROG3

Kızılötesi sensör tarafından tetiklenen hızlanan, dönen gezegen

PROG4

Coğrafyacı

P1 Hareketli ancak henüz programlanmamış bir yapı

- 1 adet DC motorun 1 adet pil tutucusuna doğrudan bağlı olduğu dişli bir yapı inşa ediyoruz.
- Coğrafyacı ve Küçük Prens'in kolları eksenler aracılığıyla hareket ettirilebilir
- Gezegenler dişliler, su ve bitkiler üzerinde hareket ettirilebilir
- Mekanizma, pil tutucusu açıldığında çalışmaya başlar ve kapatıldığında durur.

P2 LED hareketi

- Figürün üzerindeki gezegende 1 LED bulunmaktadır.
- Figür, robotun içine yatay olarak monte edilmiş bir DC motor tarafından alttan tahrik edilen bir taban plakasına monte edilmiştir.
- Robot, pil tutucusu açıldığında otomatik olarak çalışmaya başlar ve 3 saniye sonra durur.

P3 Hızlanma hareketinin gösterimi

- Robot yapısı P2'ye benzer, ancak 1 kızılötesi sensör ile donatılmıştır.
- Robot, pil tutucusu açıldığında otomatik olarak çalışmaya başlar ve 3 saniye sonra durur.
- Figür kızılötesi sensörü geçtiğinde, dahili DC motor giderek daha hızlı döner.

P4 Kızılötesi sensöre doğru hareket eden robot

- Robot yapısı P3'e benzer, ancak 1 kızılötesi sensör ile
- Küçük Prens kızılötesi sensöre doğru hareket ettiğinde, robot P3'e benzer bir programı çalıştırır

