

AZİZ JAMES'İN HAC HIKAYESİ YARIMADA'DA HIRISTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D10
L1 P3

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev 1: Manzara neye benziyor??

Öğrenciler İber yarımadasının, köylerin, dağların, sahilin, okyanusun manzarasının unsurlarını yaratırlar. Bitkiler, hayvanlar, figürler ve binalar da yaratırlar. Şehirleri ve köyleri harita üzerinde dağıtırlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Artec mekanizmalarını kullanarak ArTeC Bloklarından inşa etme
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden bina ortamı
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

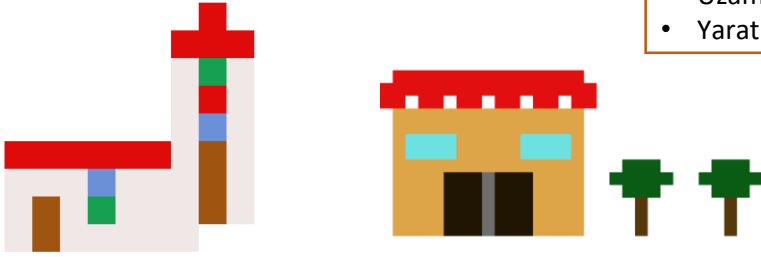
Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Doğa Bilimleri
- Yetenek geliştirme



Görev 2: İnsanlar ve hayvanlar nasıl hareket eder? Sıfır, iki ve dört tekerlekli araçlar nasıl hareket eder?

Öğrenciler, nerede yaşadıklarına ve kaç bacak kullandıklarına bağlı olarak insanların nasıl hareket ettiğini ve farklı hayvanların nasıl hareket ettiğini düşünürler.

İnsanları ve nesneleri taşımak için hangi hayvanlar iyidir ve neden? İnsanlar geçmişte neden eşek ve at kullanıyordu?

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!
Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından İnşa Etmek
- Pivot animatör, Scratch veya animasyonlu GIF'ler kullanarak bilgisayar animasyonu oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

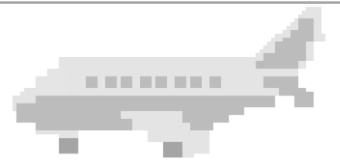
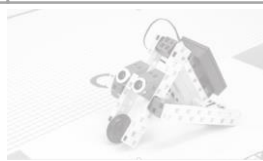
Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu konsantrasyonu
- Çizim, BT
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir:

Yarımada veya kıta boyunca seyahat eden farklı karakterler ve ulaşım araçlarıyla videolar kaydedin. Animasyonların ekran görüntüsü videolarını çekin.

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ YARIMADA'DA HIRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D10
L1 P4

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev3: Bir denemede bağımsız değişkenler nasıl kullanılır? İnsanları fikirlerinize nasıl ikna edersiniz?

Meryem Ana ve Aziz James ile konuşma, vaaaz verme süreci, argümantasyon teknikleri, insanları ikna etme ve öğretme hakkında konuşmak için kullanılabilir. Nasıl yapılır, hangi dil kullanılır ve Verilen durumu dramatize eder ve canlandırır. Kullanabilirsiniz **Harekete geçin! Kart Fikir Çarşısı**'ndan




Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Duruşma sırasında mahkemedeki bir durumu dramatize edin
- Bir durumu 2 farklı yönüyle dramatize edin: ne zaman suçladığınız ve ne zaman savunduğunuz. Tartışmayı düşünün!
- Sanık olduğunuzu hayal edin. Kazandığınızda ve kaybettiğinizde ne olur?

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Sosyal yeterlilikler
- Eleştirel düşünme
- Yurttaşlık Bilgisi
- Metin anlama

Ayrıca:

- Dikkat konsantrasyonu
- Yaşam becerileri
- Yetenek geliştirme

Çıktı nasıl yönetilir?:

Durumları canlandıran bir video kaydedin.

Görev 4: İber Yarımadası'nın doğası ve siteleri hakkında bilgi edinin! Camino de Santiago'nun rotalarını arayın ve hesaplayın!

Öğrenciler görülecek yerler hakkında bilgi toplamak ve sunmak için internette arama yapar, Öğrenciler toplam mesafeyi ölçer, sonra aşamalara böler, durakları seçer (şehirler, barınaklar, yemek yenecek yerler vb.)

Belirli ulaşım araçlarıyla A noktasından B noktasına gitmek için gereken süreyi, hedefe ulaşmak için gereken toplam süreyi vb. hesaplayın.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından İnşa Etmek
- Avrupa/İber Yarımadası haritasının çıktısı (büyük ölçekli veya küçük)
- Özel kalıbın kesilmesi ve oluşturulması
- Rota seçme, sayma
- Sunumlar, posterler oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Mantıksal düşünme
- Matematiksel yeterlilikler
- Uzamsal yönelim
- Sunum becerileri

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu - Doğa Bilimleri, Matematik, Sanat
- Yaratıcılık
- Yetenek geliştirme

Çıktı nasıl yönetilir:

Yarımada veya kıta boyunca seyahat eden farklı karakterler ve ulaşım araçlarıyla videolar kaydedin



AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ YARIMADA'DA HIRISTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D10
L1 P5

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)



Görev5: Hac sembollerini ve pasaportunu tasarlayın!

Öğrenciler Camino the Santiago kabuğunu yeniden yaratır veya mevcut herhangi bir malzemeden kendi kabuklarını tasarlar ve yaratır!

Farklı istasyonlar için kendi pullarını tasarlayıp yaratıyorlar ve kendi hac pasaportlarını yapıyorlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı – bazı fikirler:

- Kullanılabilecek malzemeler: hamur, tuzlu hamur, kağıt hamuru, alçı vb.
- Pasaport şablonunu yazdırmak ve noktalı çizgiler boyunca katlamak veya kesmek.
- Patates pulları oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu – SanatTalent
- development

Hacının kimlik bilgileri			
		Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:
İsim: Soy ismi: Milleti:		Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:
Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:
Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:	Şehir: Tarih:



Task6: Dilini bilmediğiniz bir ülkede nasıl iletişim kurarsınız?

Öğrenciler, yabancı bir ülkeye yapacakları bir gezi sırasında ihtiyaç duyacakları şeyleri toplarlar.

Bu ihtiyaçlar için kendi işaret dillerini oluştururlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

Fikir Pazarı'ndaki fikirleri ve malzeme listesini kullanabilir, kendi fikirlerinizi bulabilir veya sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Idea Bazaar – some ideas:

- Seyahatte ihtiyaçlar hakkında beyin fırtınası yapmak
- İşaret dili türlerini toplama
- Sahne yapımı

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odakta:

- Tüm beceriler
- Yaşam becerileri
- Algoritmik düşünme
- Dikkat
- Yaratıcılık

Ayrıca:

- Konu konsantrasyonu – Sanat, BT
- Yetenek geliştirme



AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ YARIMADA'DA HIRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D10
L2 P3



Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin hedefleri:

- Metin anlama
- Problem çözme
- karar verme
- Grup Çalışması Düzenleme

Bu hikaye, MS 40 yılı civarında, İsa Mesih'in ölümünden sonra Hispania'da Hıristiyanlığı vaaz etmesi emredilen Aziz James'in efsanesidir. Elçi, yoğun Roma deniz trafiğinden yararlanarak Filistin'den İber yarımadasının güneyindeki bir limana geldi. Yarımada'nın (İspanya ve Portekiz) etrafında dolaştı, Hıristiyanlık hakkında konuştu ve insanları kendisine katılmaya ikna etti. Seyahatlerinde ona katılan ve bölgede iyi haberi duyurmaya yardım etmeye karar verenler onun öğrencisi oldular. İki yıl ya da vaaz verdikten sonra Filistin'e geri dönmeye karar verdi. Öğrencileri çalışmalarına İspanya'da devam etti.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter Özellik	Karakter Özellik	Etkileşim
Aziz James	Yürür, yarımada'nın etrafında hareket eder, oturur, ayakta durur, at/eşeğe biner	Vaazlar: açıklar, ikna eder, hikayeler anlatır
Öğrenciler	Yürüyün, St. James'i takip edin, seyahat edin, oturun, ayakta durun, eşeğe binin	Dinleyin, öğrenin, sorular sorun, St. James'e katılın
Yarımada'dan insanlar	Yürü, otur	Vaazlara gelin, dinleyin ve sorular sorun
Tekne, eşek, at	Yarımada'nın etrafında hareket edin, dört ayak üzerinde hareket edin, insanları ve nesneleri taşıyın	Haritada dolaşın, insanları ve nesneleri taşıyın, yiyecek için ve dinlenin

Karakter kartı nasıl kullanılır:

- Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur: karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevrenin unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- Robotun yapımının aşamaları, araçları ve malzemeleri üzerinde düşünür
- **Öğrenciler, gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilir!**

Öneri

- Öğrencilerin insanlara öğretmek veya fikirlerini net bir şekilde açıklamak için nasıl konuşacaklarını tartışmalarını sağlayın
- Aziz James ve müritlerinin insanlara hangi fikirleri aktardığını tartışın
- İnsan ve hayvan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışın, bacak ve kol hareketlerini birlikte yapar ve çocuklar kendi hareketlerinin aşamalarını algılamalıdır.
- ArTeC Blocks'tan hareketli bacaklar ve kollarla basit figürler oluşturun
- Orta çağda hangi ulaşım olanaklarının olduğunu tartışın. Öğrencilerin o zamanlarda ve günümüzde aynı mesafeyi kat etmek için gereken süreyi karşılaştırmalarını sağlayın

Karakter görev kartları

 **Yapmak**

Adınız: _____

 **Dikkatli olun, robotunuz sunuları yapabilmelidir:**

Adınız: _____

 **Ayrıca sunular da olmalıdır:**

Adınız: _____

 **Üzerinde düşünün:**

Adınız: _____

Aziz James
Öğrenciler
Yarımada'dan insanlar
Kayık
Eşek veya at

Hareket et, ata / eşeğe bin.
Yürüyün, St. James'i takip edin, seyahat edin, oturun, ayakta durun, eşeğe binin
Yürü, otur
Yarımada'nın etrafında dolaşın, eşyaları ve insanları taşıyın

Evler
Ağaç
Haritalardaki nesneler

Önerilen malzemeler
 ArTeC Blokları (en az 112 adet set)
 Avrupa Haritası
 Hikaye şablonu
 kalem

Hikayenin ana eylemleri
 Medya dosyaları gerekli
 Metin segmentini parçalara ayırın
 İhtiyaç duyulan şeyler hakkında bir liste yapın

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ YARIMADA'DA HIRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D10
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

- ArTeC Blokları (en az 112 adet set) ve ArTeC robotik seti (1 adet Studuino anakart, 2 adet DC motor, tekerlekler, 2 adet servo motor, 1 adet Touch sensor, 1-3 adet IR Fotoreflektör, 1 adet Buzzer)
- Zihin Haritası veya Grafik taslağı, Hikaye Çizgisi
- Karakter kartları ve Robotik görev kartı şablonu
- Kalem

Odaklandığı konular:

- Yaratıcılık (D10)

Dersin Amaçları:

- ince motor becerileri,
- problem çözme,
- karar verme
- Yaşam becerileri

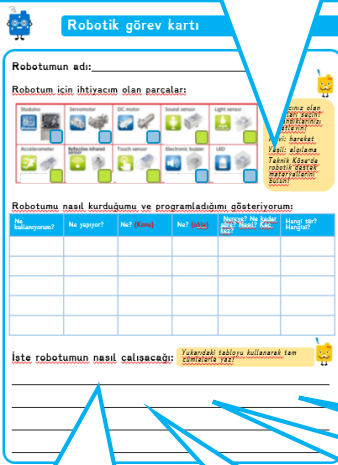
Robotik kart nasıl doldurulur?

- Robotun "etkinliğini" ve programlama karmaşıklığını Karakter görev kartına, gelişimsel amaca ve çocuğun becerilerine uyan programlama seviyesine göre seçin.
- Gerekirse daha fazla Robotik kart doldurulabilir (açıklama veya farklılaştırma için).

Öneri

- İnsanların iyi haberi duyururken veya başkalarını ikna etmeye çalışırken hangi jestleri kullandığını düşünün
- Robotun belirli bir rota boyunca hareket etmek için nasıl kontrol edilebileceğine dair olasılıkları toplayın
- Robotun bir nesneye ne zaman ulaştığını tespit etmek için olasılıkları toplayın

Kol
Devam et
Engeli algıla



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

Touch sensor	DC motor	Servo motor	Light sensor
IR Fotoreflektör	DC motor	Servo motor	Light sensor
IR Fotoreflektör	DC motor	Servo motor	Light sensor

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne kullandım?	Ne yaptım?	Nasıl yaptım?	Nasıl yaptım?	Nasıl yaptım?	Nasıl yaptım?

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Yardımcı rolümleri kullanarak sen kontrol edersin!

Teknik köşedeki ilgili konular

DC motorun programlanması

- Sensör değişikliği algılayana kadar motoru sarmak (4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması
- Kolu veya kuyruğu yukarı ve aşağı hareket ettirme (3.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması
- (7.a, 7.c, 7.e) Bir nesneyi algılamak için bir
- IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- 1 IR Fotoreflektör kullanan çizgi izleme robotları
- Labirent geçen robotlar Using Buzzer (6.a, 6.b)
- Rastgele sayılar kullanma(10.a)

Statik figür: Kolunu yukarı ve aşağı hareket ettirebilen St. James

PROG1

St. James bir robotun üzerinde bir eşeğe biner, öğrenci tarafından kontrol edilen ileri doğru hareket eder

PROG2

Aziz James, öğrencileri tespit edene kadar ilerler. Orada durur ve vaaz vermeye başlar.
a) ses
b) Kolunun hareketleri

PROG3

Aziz James, yarımada'nın karşısındaki Zaragoza'ya seyahat eder, köylerin evleri arasında hareket eder veya bir rotayı takip eder. Meryem Ana ile tanışana kadar hareket eder

PROG4

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ YARIMADA'DA HIRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
 T1
 D10
 L3-4
 P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Statik figür: Kolunu
 yukarı ve aşağı hareket
 ettirebilen St. James

PROG1

St. James bir robotun
 üzerinde bir eşeğe biner,
 öğrenci tarafından kontrol
 edilen ileri doğru hareket
 eder

PROG2

Aziz James, öğrencileri
 tespit edene kadar
 ilerler. Orada durur ve
 vaaz vermeye başlar.
 a) ses
 b) Kolunun
 hareketleri

PROG3

Aziz James, yarımada'nın
 karşısındaki Zaragoza'ya
 seyahat eder, köylerin
 evleri arasında hareket
 eder veya bir rotayı
 takip eder. Meryem Ana
 ile tanışana kadar
 hareket eder

PROG4



Aziz James

P1 Aziz James vaazını inşa edin

Bu rakam statiktir

- Kolunu bir aks üzerinde mekanik olarak hareket ettirebilen bir figür oluşturun VEYA
- Robot açıldığında kolunu bir servo motor tarafından otomatik olarak yukarı ve aşağı hareket ettirebilen bir figür oluşturun

P2 Aziz James'i inşa edin, seyahat edin ve vaaz verin

- St. James'i 2 DC motorlu bir robotun üzerinde eşeğe binerken inşa edin
- Bir Dokunmatik sensör basılı tutulurken robot ileri doğru hareket etmelidir
- Dokunmatik sensörü bıraktıktan sonra, robot durmalı ve kolunu bir servo motor tarafından yukarı ve aşağı hareket ettirerek "vaaz vermelidir"

P3 Aziz James'i inşa et Seyahat et ve havariilere vaaz ver

- St. James'i 2 DC motorlu bir robotun üzerinde eşeğe binerken inşa edin
- 1 IR Fotoreflektör engelleri tespit etmek için ileriye bakar (öğrenciler)
- Robot, IR Fotoreflektör müritleri algılayana kadar ilerlemelidir
- Öğrencilerde durur ve vaaz vermeye başlar
- by Buzzer (rastgele perdeler)OR
- random number of arm waves by servo motor

P4 İber yarımadasından Zaragoza'ya seyahat eden St James'i inşa edin

- İspanya haritasını büyük ölçekte yazdırın
- St. James'i 2 DC motorlu bir robotun üzerinde eşeğe binerken inşa edin
- Eşegin kuyruğuna bir servo motor yerleştirin
- 1 IR Fotoreflektör engelleri tespit etmek için ileriye bakar (Meryem Ana)
- Robot, IR Fotoreflektör Meryem Ana'yı algılayana kadar ilerlemeli ve orada durmalı, eşek kuyruğunu sallamalıdır
- Robot, bir labirente olduğu gibi evler arasında hareket etmelidir (her iki tarafta bir IR Fotoreflektör kullanarak)
- VEYA
- Robot, yarımada boyunca rotayı simgeleyen bir çizgi izlemelidir (1 IR Fotoreflektör)

