

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

S2
T1
D3
L1 P3

Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

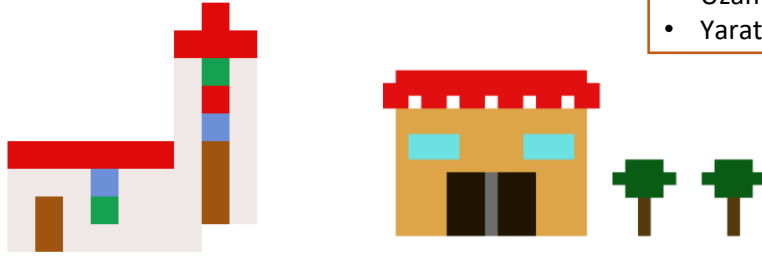


Görev 1: Manzara neye benziyor??

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

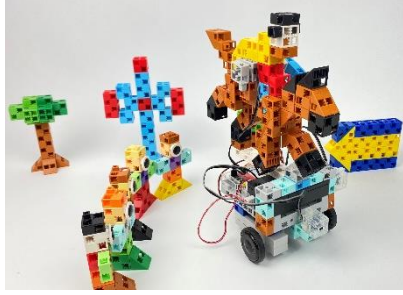


Çıktı nasıl yönetilir:

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 HİRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D3
L2 P3



Odaklandığı konular:

- Uzamsal yönelim (D3)

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 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



Adınız: _____

Yapmak



Adınız: _____

Dikkatli olun, robotunuz sunuları yapabilmelidir:



Adınız: _____

Ayrıca sunular da olmalıdır:



Adınız: _____

Üzerinde düşünün:

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 HIKAYESİ YARIMADA'DA HIRİSTİYANLIĞI VAAZ ETMEK (T1)

S2
T1
D3
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:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin Amaçları:

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

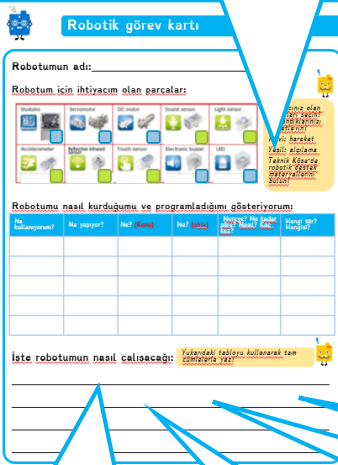
Robotik kart nasıl doldurulur?

- 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:

Parça	Adet	Notlar
DC motor	2	
Servo motor	2	
IR Fotoreflektör	1-3	
Touch sensor	1	
Buzzer	1	

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Ne kurdum?	Ne yapıp?	Ne yapıp?	Ne yapıp?	Ne yapıp?	Ne yapıp?	Ne yapıp?

İşte robotumun nasıl çalışacağı:

Yardımcı rolünü 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
D3
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
- Eşeğin 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)

