

DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS
 DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
 T2
 D11
 L1 P3

Schwerpunkt:

• Sprachbewusstheit (D11)



Aufgabe 1: Wie sieht die Landschaft aus?

Die Schüler erstellen Elemente der Landschaft der iberischen Halbinsel, der Dörfer, der Berge, der Küste und des Ozeans. Sie erschaffen auch Pflanzen, Tiere, Figuren und Gebäude. Die verteilen Städte und Dörfer auf der Karte.

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Aufbau aus ArTeC-Blöcken unter Verwendung von Artec-Mechanismen
- Gebäudeumgebung aus recycelten Materialien
- Zeichnung
- Erstellen von Computergrafiken

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Orientierung im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Naturwissenschaften
- Talentförderung

Aufgabe 2: Wie bewegen sich Mensch und Tier? Wie bewegen sich Fahrzeuge mit null, zwei und vier Rädern?

Die Schüler überlegen, wie sich Menschen bewegen und wie sich verschiedene Tiere bewegen, je nachdem, wo sie leben und wie viele Beine sie benutzen.

Welche Tiere eignen sich zum Transport von Menschen und Gegenständen und warum? Warum nutzten die Menschen früher Esel und Pferde?

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Bauen aus ArTeC Blöcken
- Erstellen von Computeranimationen mit Pivot animator, Scratch oder animierten GIFs

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblätter!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Orientierung im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Fachschwerpunkt – Zeichnen, EDV
- Talentförderung



Umgang mit dem Resultat:

Erstellen Sie Videoaufnahmen mit unterschiedlichen Charakteren und Transportmitteln auf, die über die Halbinsel oder den Kontinent reisen. Machen Sie Screenshots über die Animationen.

DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS
 DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
 T2
 D11
 L1 P4

Schwerpunkt:

• Sprachbewusstheit (D11)



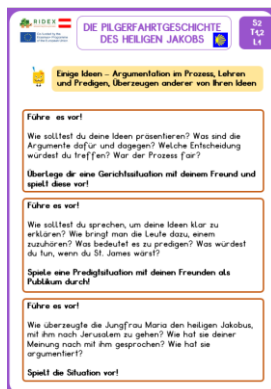
Aufgabe3: Wie nutzt man Argumente in einem Prozess? Wie überzeugen Sie Menschen von Ihren Ideen?

Das Gespräch mit der Jungfrau Maria und dem Heiligen Jakobus, der Predigtprozess können genutzt werden, um über Argumentationstechniken, Überzeugungsarbeit und Lehre zu sprechen. Wie es geht, welche Sprache verwendet werden soll und Sie dramatisieren und spielen die gegebene Situation nach.

Sie können die Funktion „Act it out!“ verwenden. Karten vom Ideenbasar

Ideenbasar – einige Ideen:

- Dramatisieren Sie eine Situation vor Gericht während der Verhandlung
 - Dramatisieren Sie eine Situation mit zwei verschiedenen Aspekten: wenn Sie anklagen und wenn Sie sich verteidigen. Denken Sie an Argumentation!
 - Stellen Sie sich vor, Sie wären der Angeklagte. Was passiert, wenn Sie gewinnen und wenn Sie verlieren?
- Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!**



Einige Ideen – Argumentation im Prozess, Lehren und Predigen, Überzeugen anderer von Ihren Ideen

Führe es vor!
 Wie sollst du deine Ideen präsentieren? Was sind die Argumente dafür und dagegen? Welche Entscheidung würdest du treffen? War der Prozess fair?

Überlege dir eine Gerichtssituation mit deinem Freund und spiele diese vor!

Führe es vor!
 Wie sollst du sprechen, um deine Ideen klar zu erklären? Was bringt man die Leute dazu, einem zuzuhören? Was bedeutet es zu predigen? Was würdest du tun, wenn du St. Jakobus siehst?

Spiele eine Predigtsituation mit deinen Freunden als Publikum durch!

Führe es vor!
 Wie überzeugte die Jungfrau Maria den heiligen Jakobus, mit ihm nach Jerusalem zu gehen? Wie hat sie deine Meinung nach mit ihm gesprochen? Wie hat sie argumentiert?

Spiele die Situation vor!



Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Kritisches Denken
- Staatsbürgerkunde
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit
- Lebenskompetenzen
- Talentförderung

Umgang mit dem Resultat:

Videoaufnahme über die vorgespielten Situationen.

Aufgabe 4: Erfahren Sie mehr über die Natur und die Sehenswürdigkeiten der Iberischen Halbinsel! Suchen und berechnen Sie die Routen des Jakobswegs!

Die Schüler durchsuchen das Internet, um Informationen über die Sehenswürdigkeiten zu sammeln und zu präsentieren. Die Schüler messen die Gesamtstrecke, unterteilen sie dann in Etappen und wählen Haltestellen (Städte, Schutzhütten, Restaurants usw.). Berechnen Sie die benötigte Zeit, um mit einem bestimmten Transportmittel von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, die Gesamtzeit, die zum Erreichen des Ziels benötigt wird usw.

Jede Lösung ist richtig!

Es kann jedes Werkzeug und Material verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Bauen aus ArTeC-Blöcken
- Ausdrucken der Karte Europa/Iberische Halbinsel (großer oder kleinerer Maßstab)
- Ausschneiden und Zusammenbauen der Spezialstanze
- Routen auswählen, zählen
- Erstellen von Präsentationen, Postern

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Logisches Denken
- Mathematische Kompetenzen
- Orientation im Raum
- Präsentationsfähigkeit

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Naturwissenschaften, Mathe, Kunst
- Kreativität
- Talentförderung



Umgang mit dem Resultat:

Erstellen Sie Videoaufnahmen mit unterschiedlichen Charakteren und Transportmitteln auf, die über die Halbinsel oder den Kontinent reisen.

DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
T2
D11
L2 P3



Schwerpunkt

- Sprachbewusstheit (D11)

Ziele der Stunde

- Textverstehen
- Argumentieren
- Probleme lösen
- Entscheidungen treffen
- Organisieren der Gruppenarbeit

Als er sich zusammen mit seinen ersten sieben Jüngern in der antiken römischen Stadt Saragossa aufhielt, erschien ihm die Jungfrau Maria. Sie bat ihn, nach Jerusalem zurückzukehren, um sie zu begleiten. Er beschloss, nach Jerusalem zurückzukehren und die Halbinsel zu verlassen. Als er in seine Heimat zurückkehrte, wurde er während einer Predigt verhaftet. König Herodes Agrippa, der den christlichen Glauben und alle Apostel Jesu bekämpfte, befahl, den Heiligen Jakob zu enthaupten.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Merkmal	Interaktion
Hl. Jakob	Gehen, reisen mit dem Boot	Predigt, spricht zu Hl. Maria, Schülern und Herodes, stirbt
7 Schüler	Gehen, reisen	Zuhören, lernen, selbst predigen
Heilige Maria	Bewegen, reisen	Spricht zu Hl. Jakob, überzeugt ihn, nach Jerusalem zu gehen
Herodes	gehen	Verurteilt den Hl. Jakob zum Tode, führt den Prozess

So verwenden Sie die Charakterkarte:

- Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:
- schreibt den Namen des Charakters
- ihre Merkmale, Bewegungen, Reaktionen usw.
- Sammelt die Elemente der Umgebung, anderes Zubehör und zu bauende Dinge
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien des Roboterbaus nach

Die Schüler können bei Bedarf weitere Teile jedes Teils der Charakterkarte verwenden!


Dein Name: _____
Ich baue: _____

Hl. Jakob
Schüler
Hl. Maria
Herodes
Boot


Dein Name: _____
Mein Roboter kann: _____

gehen
Sitzen
Sachen tragen


Dein Name: _____
Das soll auch vorhanden sein: _____

Landschaft auf der Karte
Meeresküste, Bäume, Häuser


Dein Name: _____
Ich denke darüber nach: _____

Haupthandlungen der Geschichte
Mediendateien verwenden
Textabschnitt aufteilen
Liste mit den benötigten Sachen erstellen

Diskussionsthemen-Vorschläge

Was denken die Schüler, warum

- St. James beschlossen hat, zurückzukehren? War es eine gute Entscheidung?
- Herodes beschloss, den heiligen Jakob zu bestrafen?
- Lassen Sie sie den Prozess durchspielen und über mögliche Argumente zur Verteidigung und gegen St. James nachdenken.

Staatsbürgerkunde, Sozialkunde:

- Sprechen Sie über die Szene, die Teilnehmer, die Interaktionen während eines Prozesses (wer sind die Teilnehmer, wie ist der Gerichtssaal, wer kann sprechen, wie können sie debattieren usw.)
- Sammeln Sie Informationen über die historische Situation zur Zeit des Herodes und die politischen Aspekte der Entstehung des Christentums.

Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Spielt vor! -Vorlage
- Bleistift, Schere, Kleber

DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
T2
D11
L3-4
P4



Vorgeschlagene Materialien

- ArTeC-Blöcke (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotikset (1 Studuino-Motherboard, 2 Gleichstrommotoren, Räder, 2 Servomotoren, 1 Berührungssensor, 1-3 IR-Fotoreflektoren, 1 Summer)
- Mindmap- oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkartenvorlage
- Bleistift

Schwerpunkt:

- Sprachbewusstheit (D11)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik,
- Probleme lösen,
- Entscheidungen treffen,
- Lebenskompetenzen

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die „Aktivität“ des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Charakter-Aufgabenkarte, dem Entwicklungsziel und dem Programmierniveau, das zu den Fähigkeiten des Kindes passt.
- Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Verdeutlichung oder zur Differenzierung).

Vorschläge

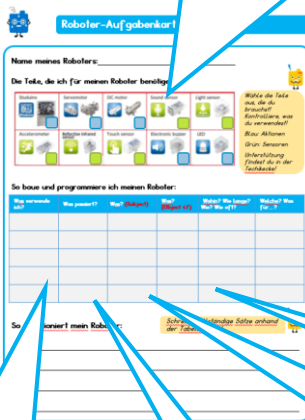
- Sammeln Sie Darstellungen von Heiligen und der Jungfrau Maria in der Kunst (Gemälde, Skulpturen)
- Sammeln Sie Informationen über Kleidung in Europa und Palästina sowie über die römische Architektur zur Zeit des Heiligen Jakobus
- Aktualisieren Sie, was Sie in den vorherigen Lektionen über Prüfungen gelernt haben

HL. Maria
Heiligenschein

König Herodes
Bewegen des Arms
Ton ausgeben
HL Jakob
Nähert Herodes an

Verwandte Themen in der Technik-Ecke

- Gleichstrommotor programmieren
- Den Motor aufziehen, bis der Sensor eine Änderung erkennt (4.b, 4.c)
- Servomotor programmieren
- Den Arm auf und ab bewegen (3.b)
- Testen und Programmieren des Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
- Mit LED
- Aufleuchten und Blinken der LED (5.a, 5.b)
- Verwenden des Summers (6.a, 6.b)
- Testen und Programmieren von IR-Fotoreflektoren (7.a, 7.c, 7.e)
- Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objekts (7.d, 7.e)
- Verwendung des Schallsensors
- Testen des Soundsensors und Aktivieren des Roboters durch Klatschen (9.a, 9.b)
- Zufallszahlen (10.a)



Der Heiligenschein der Hl. Maria leuchtet
König Herodes kann seinen Kopf und seinen Arm mit einem Zepter bewegen

PROG1

Das Licht des Heiligenscheins der Hl. Maria wird vom Schüler gesteuert
Debatte zwischen König Herodes und dem heiligen Jakob – Puppenspiel

PROG2

Der Heiligenschein der Jungfrau Maria blinkt, gesteuert vom Schüler
Debatte zwischen König Herodes und dem heiligen Jakobus – Puppenspiel

PROG3

Die LEDs im Heiligenschein der Hl. Maria leuchten in unterschiedlicher Reihenfolge auf und werden vom Schüler gesteuert
Debatte zwischen König Herodes und Jakobus – kooperative Roboter

PROG4

DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
T2
D11
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Der Heiligenschein der Hl. Maria leuchtet
König Herodes kann seinen Kopf und seinen Arm mit einem Zepter bewegen

PROG1

Das Licht des Heiligenscheins der Hl. Maria wird vom Schüler gesteuert
 Debatte zwischen **König Herodes und dem heiligen Jakob – Puppenspiel**

PROG2

Der Heiligenschein der Jungfrau Maria blinkt, gesteuert vom Schüler
 Debatte zwischen **König Herodes und dem heiligen Jakobus – Puppenspiel**

PROG3

Die LEDs im Heiligenschein der Hl. Maria leuchten in unterschiedlicher Reihenfolge auf und werden vom Schüler gesteuert
Debatte zwischen König Herodes und Jakobus – kooperative Roboter

PROG4



Heilige Maria

P1 Baue die Jungfrau Maria

- Diese Figur ist statisch
- Erstellen Sie ihren Heiligenschein mit 3 LEDs
- Die LEDs leuchten automatisch, wenn der Roboter eingeschaltet wird

P2 Baue die Jungfrau Maria

- Diese Figur ist statisch
- Erstellen Sie ihren Heiligenschein mit 3 LEDs
- 1 Berührungssensor dient zur Steuerung des Halos
- Die LEDs leuchten, solange der Touch-Sensor gedrückt gehalten wird

P3 Baue die Jungfrau Maria

- Diese Figur ist statisch
- Erstellen Sie ihren Heiligenschein mit 3 LEDs
- Zur Steuerung des Halos werden 2 Berührungssensoren verwendet
- Die 3 LEDs beginnen gemeinsam zu blinken, wenn einer der Touch-Sensoren gedrückt wird, und hören auf, wenn der andere gedrückt wird

P4 Baue die Jungfrau Maria

- Diese Figur ist statisch
- Erstellen Sie ihren Heiligenschein mit 3 LEDs
- 1 Berührungssensor dient zur Steuerung des Halos
- Bei jedem Drücken des Touch-Sensors leuchtet eine zufällig ausgewählte LED auf

ODER

- Bei jedem Druck auf den Touch-Sensor leuchten die LEDs nacheinander auf (wie ein Lauflicht).



DIE WALLFAHRTGESCHICHTE DES HL. JAKOBS

HL. JAKOB GEHT NACH PALÄSTINA, PROZESS DURCH KÖNIG HERODES (T2)

S2
T2
D11
L3-4
P6

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Der Heiligenschein der Hl. Maria leuchtet
König Herodes kann seinen Kopf und seinen Arm mit einem Zepter bewegen

PROG1

Das Licht des Heiligenscheins der Hl. Maria wird vom Schüler gesteuert
 Debatte zwischen **König Herodes und dem heiligen Jakob – Puppenspiel**

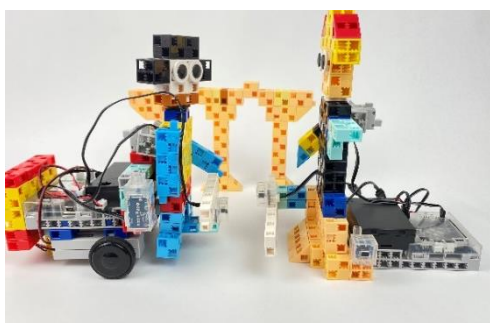
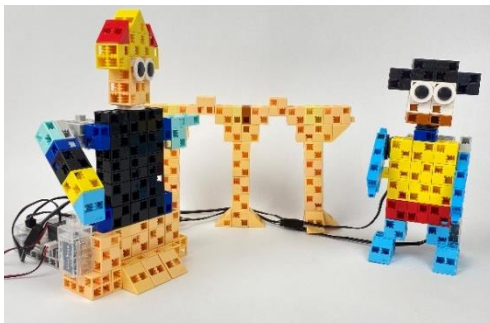
PROG2

Der Heiligenschein der Jungfrau Maria blinkt, gesteuert vom Schüler
 Debatte zwischen **König Herodes und dem heiligen Jakobus – Puppenspiel**

PROG3

Die LEDs im Heiligenschein der Hl. Maria leuchten in unterschiedlicher Reihenfolge auf und werden vom Schüler gesteuert
 Debatte zwischen **König Herodes und Jakobus – kooperative Roboter**

PROG4



König Herodes und der Heilige Jakob im Prozess

P1 Baue König Herodes Agrippa als Richter

- Diese Figur ist statisch
- Baue eine Figur, die ihren Arm mit einem Zepter und ihren Kopf mechanisch auf Achsen bewegen kann

ODER

- Bauen Sie eine Figur, die beim Einschalten des Roboters ihren Arm durch einen Servomotor automatisch auf und ab bewegen kann

P2 Baue König Herodes Agrippa urteilt

- Diese Figur ist statisch
- Bauen Sie eine Figur, die ihren Arm oder ihr Zepter mithilfe eines Servomotors auf und ab bewegen kann
- Verwenden Sie zwei Berührungssensoren zur Steuerung der Armbewegung: einen zum Heben, einen zum Senken des Arms
- Benutze 1 Summer, um König Herodes Agrippa zum „Sprechen“ zu bringen

P3 Baue König Herodes Agrippa und Hl. Jakob diskutieren über ein Puppenspiel

- Bauen Sie König Herodes Agrippa und den Heiligen Jakobus, deren Arme jeweils durch einen Servomotor beweglich sind
- Verwenden Sie für die beiden Figuren 1 gemeinsames Motherboard
- Verbinden Sie 2 Berührungssensoren und 1 Summer
- 1 Berührungssensor sollte zur Steuerung des Arms von König Herodes verwendet werden und der Summer symbolisiert die Stimme von König Herodes
- 1 Der Berührungssensor sollte zur Steuerung des Arms von Hl. Jakob verwendet werden.

ODER

- 1 Schallsensor sollte verwendet werden, um die Stimme von König Herodes zu spüren und die Bewegung des Arms des Heiligen Jakobus zu initialisieren

P4 Bauen Sie eine dynamische Debatte zwischen König Herodes Agrippa und dem heiligen Jakobus auf

- Bauen Sie eine Figur des Königs Herodes Agrippa, die ihren Arm oder ihr Zepter mithilfe eines Servomotors auf und ab bewegen kann
- Verbinden Sie 1-1 IR-Fotoreflektor mit beiden Robotern, 1 Berührungssensor mit Hl. Jakob und 1 Summer mit König Herodes
- Die Roboter sollten wie folgt funktionieren:
- Durch Drücken des Berührungssensors beginnt Hl. Jakob, sich auf König Herodes zuzubewegen
- Wenn er sich König Herodes nähert, erkennen beide IR-Fotoreflektoren den anderen Roboter
- Der heilige Jakobus bleibt stehen, beide Figuren beginnen ihre Arme auf- und abzubewegen, König Herodes gibt mit dem Summer einen Ton von sich
- Nach einer zufälligen Anzahl von Armbewegungen weicht der heilige Jakobus zurück, König Herodes stellt alle Aktivitäten ein
- Diese Phasen wiederholen sich, bis der Roboter ausgeschaltet wird