

AZİZ JAMES'İN HAC HIKAYESİ

AZİZ JAMES FİLİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L1 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

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 haritada dağıtırlar.

Her çözüm iyidir!

Her türlü alet ve malzeme kullanılabilir!

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

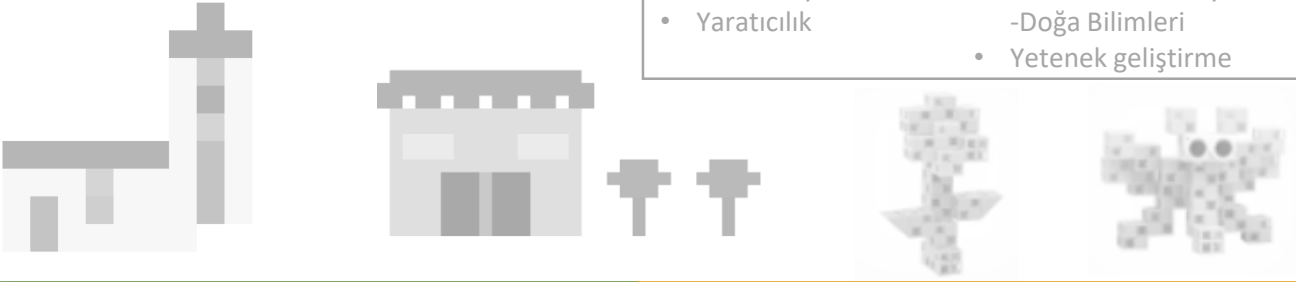
Fikir Pazarı – bazı fikirler:

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



Görev 2: İnsanlar ve hayvanlar nasıl hareket eder? Sıfır, iki ve dört tekerleği olan 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 Çarşısı'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 detayları, Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

In focus:

- 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

AZİZ JAMES FILİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L1 P4

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)



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

Meryem Ana ve Aziz James ile konuşma, vaaz verme süreci, argümantasyon teknikleri, insanları ikna etme ve öğretme hakkında konuşmak için kullanılabilir. Nasıl yapılır, hangi dil kullanılır ve Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar. 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 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:

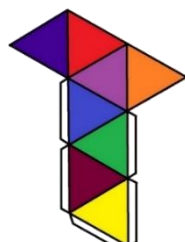
- Mantıksal düşünme
- Matematiksel yeterlilikler
- Uzamsal yönelim
- Sunum becerileri

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

AZİZ JAMES FİLİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L2 P3



Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin hedefleri:

- Metin anlama
- Duruşma argümantasyonu
- Problem çözme
- Karar verme
- Grup Çalışması Düzenleme

Antik Roma kenti Zaragoza'dayken, ilk 7 öğrencisiyle birlikte Meryem Ana ona göründü. Kendisine eşlik etmesi için Kudüs'e geri dönmesini istedi. Yarımada'yı terk ederek Kudüs'e geri dönmeye karar verdi. Memleketine döndüğünde bir vaaz sırasında tutuklandı. Hristiyan inancına ve İsa'nın tüm Havarilerine karşı savaşan Kral Herod Agrippa, Aziz James'in başının kesilmesini emretti.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Aziz James	Yürüyüşler, tekne ile seyahatler	Vaazlar, Meryem Ana'yla, öğrencileriyle, Kral Hirodes'le konuşur, ölüme mahkûm edilir
7 öğrenci	Yürüyün, seyahat edin	Aziz James'i dinleyen ve öğrenen, kendilerini vaaz edin
Meryem	Hareketler, seyahatler	Aziz James ile konuşur, onu Kudüs'e gitmeye ikna eder
Herod	Yürür	Aziz James'i ölüme mahkûm etti, yargılandı

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 kullanabilirler!

Aziz James
Disciples
Meryem
Herod
Kayık

Yürümek
Otmak
Eşyaları taşıyın

Haritada manzara
Kıyılar, ağaçlar, evler

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

Öneri

Tartışma konuları:

- Öğrenciler neden düşünüyor Aziz James geri dönmeye mi karar verdi? İyi bir karar mıydı?
- Herod, Aziz James'i cezalandırmaya mı karar verdi?
- Duruşmayı canlandırmalarını sağlayın ve savunmada ve St. James'e karşı olası argümanları düşünün.

Yurttaşlık, sosyal bilgiler:

- Sahne, katılımcılar, duruşma sırasındaki etkileşimler hakkında konuşun (katılımcılar kimlerdir, mahkeme salonu nasıldır, kimler konuşabilir, nasıl tartışabilirler vb.)
- Herod'un zamanının tarihsel durumu ve Hristiyanlığın ortaya çıkışının siyasi yönleri hakkında bilgi toplayın.

Karakter görev kartları

Yapmak

Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz sunuları yapabilmelidir:

Adınız _____

Ayrıca sunular da olmalıdır:

Adınız _____

Üzerinde düşünün:

Adınız _____

Önerilen malzemeler

ArTeCBLOCKS (en az 112 adetlik set)
Harekete geç! Kartları
Kalem, kağıt, karton, yapıştırıcı

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES FİLİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L3-4
P4



Önerilen malzemeler

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

Odaklanmak:

- Bilgisayar düşünme - yaşam becerileri (D6)

Dersin hedefleri:

- 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

- Sanatta azizlerin ve Meryem Ana'nın tasvirlerini toplayın (resimler, heykeller)
- Avrupa ve Filistin'deki kıyafetler ve St. James zamanının Roma mimarisi hakkında bilgi toplayın
- Önceki derslerde denemeler hakkında öğrenilenleri yenileyin

Meryem
Halesini yak

Kral Hirodes
Kolunu hareket ettir
Ses ver
Aziz James
Herod'a Yaklaş

Teknik köşedeki ilgili konular

- DC motorun programlanması
- Sensör değişikliği algılayana kadar motoru sarmak (4.b, 4.c)
- Servo motorun programlanması
- Kolu yukarı ve aşağı hareket ettirme (3.b)
- Dokunmatik sensörün test edilmesi ve programlanması (4.a, 4.b, 4.c)
- LED'i kullanma
- LED'in yakılması ve yanıp sönmesi (5.a, 5.b)
- Buzzer'ı Kullanma (6.a, 6.b)
- IR Fotoreflektörün test edilmesi ve programlanması (7.a, 7.c, 7.e)
- Bir nesneyi algılamak için IR Fotoreflektör kullanma (7.d, 7.e)
- Ses sensörünü kullanma
- Ses sensörünün test edilmesi ve 9.a, 9.b)
- Rastgele sayılar (10.a)

Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

Parça	Adet	Notlar
DC motor	2	
Servomotor	2	
Dokunmatik sensör	2	
IR Fotoreflektör	2	
Buzzer	1	
Ses sensörü	1	
LED	3	

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Adım	Ne yaptım?	Ne'yi kullandım?	Ne'yi gördüm?	Ne'yi hissettim?	Ne'yi öğrendim?	Ne'yi hissettim?
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

İşte robotumun nasıl çalışacağı: _____

Yardımcı robotu kullanarak tam çalışıyor yaşı!

Meryem Ana'nın
halesi yanıyor
Kral Hirodes başını ve
kolunu bir asa ile
hareket ettirebilir

PROG1

Meryem Ana'nın
halesinin ışığı öğrenci
tarafından kontrol
edilir
Kral Herod ve Aziz
James tartışması –
kukla gösterisi

PROG2

Meryem Ana'nın
halesi, öğrenci
tarafından kontrol
edilerek yanıp söner
Kral Herod ve Aziz
James tartışması –
kukla gösterisi

PROG3

Meryem Ana
halesindeki LED'ler,
öğrenci tarafından
kontrol edilen farklı
sıralarda yanar
Kral Herod ve St.
James tartışması –
işbirlikçi robotlar

PROG4

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES FİLİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Meryem Ana'nın halesi yanıyor
Kral Hirodes başını ve kolunu bir asa ile hareket ettirebilir

PROG1

Meryem Ana'nın halesinin ışığı öğrenci tarafından kontrol edilir
Kral Herod ve Aziz James tartışması – kukla gösterisi

PROG2

Meryem Ana'nın halesi, öğrenci tarafından kontrol edilerek yanıp söner
Kral Herod ve Aziz James tartışması – kukla gösterisi

PROG3

Meryem Ana halesindeki LED'ler, öğrenci tarafından kontrol edilen farklı sıralarda yanar
Kral Herod ve St. James tartışması – işbirlikçi robotlar

PROG4



Meryem

P1 Meryem Ana'yı İnşa Et

- Bu rakam statiktir
- 3 LED kullanarak halesini oluşturun
- Robot açıldığında LED'ler otomatik olarak yanar

P2 Meryem Ana'yı İnşa Et

- Bu rakam statiktir
- 3 LED kullanarak halesini oluşturun
- 1 Haleyi kontrol etmek için dokunmatik sensör kullanılır
- Dokunmatik sensör basılı tutulduğu sürece LED'ler yanar

P3 Meryem Ana'yı İnşa Et

- Bu rakam statiktir
- 3 LED kullanarak halesini oluşturun
- Haloyu kontrol etmek için 2 dokunmatik sensör kullanılır
- Dokunmatik sensörlerden birine basıldığında 3 LED birlikte yanıp sönmeye başlar ve diğeri basıldığında durur.

P4 Meryem Ana'yı İnşa Et

- Bu rakam statiktir
- 3 LED kullanarak halesini oluşturun
- 1 Haleyi kontrol etmek için dokunmatik sensör kullanılır
- Dokunmatik sensöre her basıldığında rastgele seçilen 1 LED yanar

VEYA
LED'ler, Dokunmatik sensöre her basıldığında birbiri ardına (yanan bir ışık gibi) yanar



AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES FİLİSTİN'E GİDER; KRAL HEROD'UN YARGILANMASI(T2)

S2
T2
D6
L3-4
P6

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Meryem Ana'nın halesi parlıyor **Kral Herod kafasını ve asalı kolunu hareket ettirebiliyor.**

PROG1

Meryem Ana'nın halesinin ışığı öğrenci tarafından kontrol edilir
Kral Herod ve Aziz James tartışması – kukla gösterisi

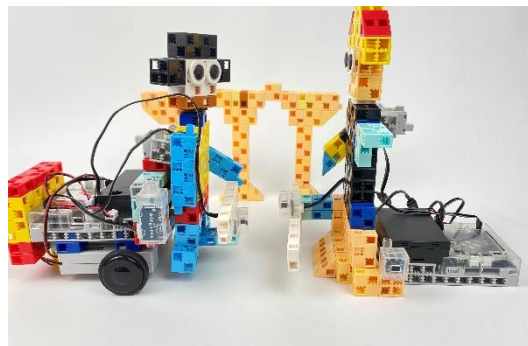
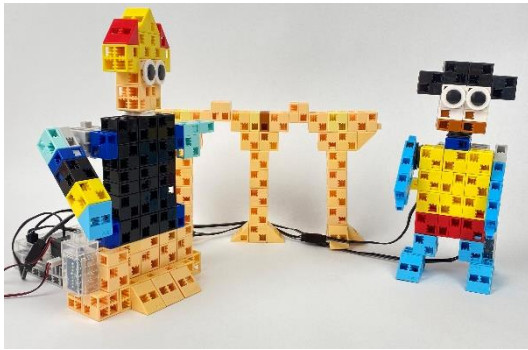
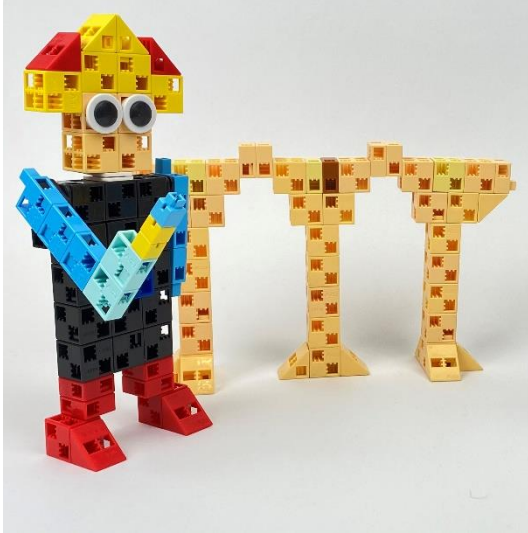
PROG2

Meryem Ana'nın halesi, öğrenci tarafından kontrol edilerek yanıp söner
Kral Herod ve Aziz James tartışması – kukla gösterisi

PROG3

Meryem Ana halesindeki LED'ler, öğrenci tarafından kontrol edilen farklı sıralarda yanar
Kral Herod ve St. James tartışması – işbirlikçi robotlar

PROG4



Kral Herod ve Aziz James yargılanıyor

P1 Kral Herod Agrippa'yı yargılıyor

- Bu rakam statiktir
- Kolunu bir asa ile hareket ettirebilen ve kafasını akslar üzerinde mekanik olarak hareket ettirebilen bir figür yapın
- VEYA
- Robot açıldığında kolunu bir servo motor tarafından otomatik olarak yukarı ve aşağı hareket ettirebilen bir figür oluşturun

P2 Kral Herod Agrippa'yı yargılıyor

- Bu rakam statiktir
- Kolunu veya asasını bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ettirebilen bir figür oluşturun
- Kolun hareketini kontrol etmek için 2 Dokunmatik sensör kullanın: biri yükselmek için, diğeri kolu indirmek için
- Kral Herod Agrippa'yı konuşturmak için 1 Buzzer kullanın"

P3 Kral Herod Agrippa ve Aziz James münazara kukla gösterisini inşa edin

- Kral Herod Agrippa ve St. James'in kolları birer servo motorla hareket ettirilecek şekilde inşa edin
- İki rakam için 1 ortak anakart kullanın
- 2 Dokunmatik sensöre ve 1 Buzzer'a katılın
- 1 Kral Herod'un kolunu kontrol etmek için dokunma sensörü kullanılmalıdır ve Buzzer, Kral Herod'un sesini sembolize eder.
- 1 St. James'in kolunu kontrol etmek için dokunmatik sensör kullanılmalıdır,
- VEYA
- Kral Herod'un sesini algılamak ve St. James'in kolunun hareketini başlatmak için 1 ses sensörü kullanılmalıdır.

P4 Kral Herod Agrippa ve Aziz James hakkında dinamik bir tartışma oluşturun

- Kolunu veya asasını bir servo motorla yukarı ve aşağı hareket ettirebilen bir kral herod Agrippa figürü yapın
- Her iki robota da 1-1 IR fotoreflektör, St. James'e 1 Dokunmatik sensör ve Kral Herod'a 1 Buzzer katılın
- Robotlar aşağıdaki gibi çalışmalıdır:
- St. James, Dokunmatik sensöre basarak Kng Herod'a doğru ilerlemeye başlar
- Kral Herod'a yaklaştığında, her iki IR fotoreflektörü de diğ robotu algılar
- Aziz James durur, her iki figür de kollarını yukarı ve aşağı hareket ettirmeye başlar, Kral herod Buzzer ile ses çıkarır
- Rastgele sayıda kol hareketinden sonra, St. James geri çekilir, Kral Herod tüm aktiviteleri durdurur
- Bu aşamalar, robot kapatılana kadar tekrarlanır