

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES'İN CESEDİ İSPANYA'YA GERİ TAŞINDI. KATEDRAL İNŞASI (T3)

S2
T3
D9
L1 P3

Odaklanmak:

- Yetenek geliştirme (D9)



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 dağıtın.

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!

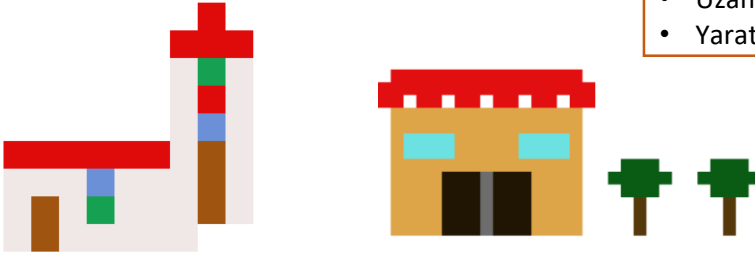
Gelişim alanları:

Ayrıca:

Odakta:

- İnce motor becerileri
- Uzamsal yönelim
- Yaratıcılık

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



Task2: 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!

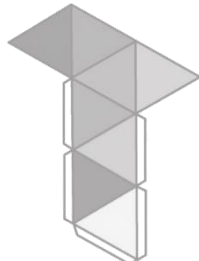
Gelişim alanları:

Ayrıca:

Odakta:

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

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



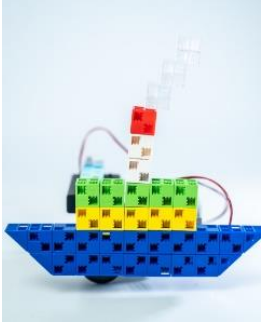
Çıktı nasıl yönetilir?:

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

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES'İN CESEDİ İSPANYA'YA GERİ TAŞINDI. KATEDRAL İNŞASI (T3)

S2
T3
D9
L2 P3



Odaklanmak:

- Yetenek geliştirme (D9)

Dersin hedefleri:

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

Aziz James'in sadık ve özverili müritleri, cesedini defnetmek için İspanya'ya getirmeye karar verdiler. Herod Agrippa'nın zulümleri yüzünden kendi hayatlarını riske atıyorlardı. St. James'in cesedini yarımada'ya geri taşımanın bir yolunu bulmaya çalışan farklı tüccarlar, krallar ve kraliçelerle konuştular. Sonunda küçük bir tekneyle gizlice İspanya'nın kuzeyine nakledildi. Cesedi müritleri tarafından gömüldü ve kalıntıların bulunduğu yere Santiago Katedrali inşa edildi.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellik	Etkileşim
Aziz James	Body to be transported	
Öğrenciler	Yürüyün, yardım arayın, cesedi İspanya'ya taşıyın, haritada dolaşın	Yardım isteyin, cesedi taşıyın
Tekne, eşek, at, boğa	Yarımadanın etrafında dolaşın, insanları ve nesneleri taşıyın, St. James'in cesedini taşıyın	Haritada dolaşın, insanları ve nesneleri taşıyın, yiyeğin, için, dinlenin
Katedral	Santiago'da katedrali inşa et	

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
Öğrenciler
Yarımadadan insanlar
Kayık
Eşek veya at

Karakter görev kartları



Adınız _____

Yapmak _____



Adınız _____

Dikkatli olun, robotunuz sunuları yapabilmelidir _____



Adınız _____

Ayrıca sunular da olmalıdır: _____



Adınız _____

Üzerinde düşünün: _____

Hareket et, ata / eşeğe bin.

Yürümek, St. James'i taşımak, seyahat etmek, oturmak, ayakta durmak, eşeğe binmek

Yarımadanın etrafında dolaşın, eşyaları ve insanları taşıyın

Evler
Ağaç
Haritalardaki nesneler
Katedral

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

Öneri

- İnsan ve hayvan hareketlerinin nasıl yapıldığını tartışır, 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
- Öğrencilerin gemilerin gelişimi, farklı gemi türleri ve hız, itki, kirlilik vb. yönleri hakkında bilgi toplamalarını sağlamak.

Önerilen malzemeler

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

AZİZ JAMES'İN HAC HIKAYESİ

AZİZ JAMES'İN CESEDİ İSPANYA'YA GERİ TAŞINDI. KATEDRAL İNŞASI (T3)

S2
T3
D9
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:

- Yetenek geliştirme (D9)

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

- Orta çağın teknelerini, gemilerini veya katedrallerini tasvir eden fotoğraflar ve sanat eserleri toplayın
- O zamanlardan ulaşım olanaklarını toplayın
- Yelkenli tekneleri araştırın

Kayık korna çal Katedral
İlerlemek Kapısını aç
Suyun üzerinde Vitray pencereleri
sallanmak aydınlatın
Bir zil çal veya bir Çanlarını çal



Robotik görev kartı

Robotumun adı: _____

Robotum için ihtiyacım olan parçaları:

Robotumu nasıl kurdum ve programladığımı gösteriyorum:

Robotumun adı	Ne yapıyor?	Ne? (Ses)	Ne? (Işık)	Ne? (Ses)	Ne? (Işık)	Ne? (Ses)	Ne? (Işık)

İşte robotumun nasıl çalışacağı: Yelkenli tekneleri kullanarak denizi geçiyorum.

İlgili konular teknik köşesinde

- 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)

Mekanik veya basit robot tekne
Eksen üzerinde hareketli kapı ve çan ile statik katedral

PROG1

Öğrenci tarafından kontrol edilen yelkenli Işık gösterisi ve çan ile katedral

PROG2

Öğrenci tarafından kontrol edilen sallanan yelkenli Kral II. Alfonso'ya kapılarını açan katedral

PROG3

Sallanan yelkenli ile deniz kuklası gösterisi Katedral ve yelkenli hakkında kukla gösterisi

PROG4

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

AZİZ JAMES'İN CESEDİ İSPANYA'YA GERİ TAŞINDI. KATEDRAL İNŞASI (T3)

S2
T3
D9
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerinde robotlar için fikirler

Mekanik veya basit robot tekne
Eksen üzerinde hareketli kapı ve çan ile statik katedral

PROG1

Öğrenci tarafından kontrol edilen yelkenli
Işık gösterisi ve çan ile katedral

PROG2

Öğrenci tarafından kontrol edilen sallanan yelkenli

Kral II. Alfonso'ya kapılarını açan katedral

PROG3

Sallanan yelkenli ile deniz kuklası gösterisi

Katedral ve yelkenli hakkında kukla gösterisi

PROG4



Yelkenli

P1 Yelkenliyi inşa et

- Yelkenli bir tirazzan boyunca hareket etmelidir
- Anakart olmadan
- VEYA
- Otomatik olarak

P2 Öğrenci tarafından kontrol edilen bir yelkenli inşa edin

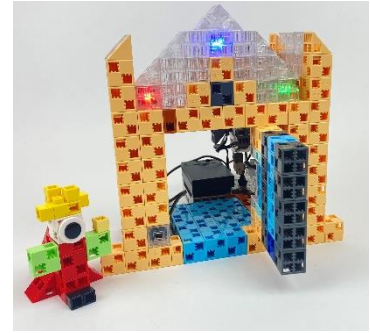
- Hareket için 1 DC motor ve bir tahrik rayı kullanın (sallanması için tekneyi eksantrik olarak birleştirin)
- Robota 1 Dokunmatik sensör ve 1 Buzzer ekleyin
- Dokunmatik sensöre basıldığında tekne hareket ediyor olmalıdır
- Tekne durduğunda Buzzer ses vermelidir

P3 Hareketli yelkenli bir yelkenli inşa edin

- Tekneyi, bir tirazzan boyunca hareket edebilen 1 DC motor üzerine inşa edin
- Yelkeni hareket ettirmek için 1 servo motor ve sallanmak için 1 servo motor kullanın
- Teknenin ileri hareket etmesini sağlamak için 1 Dokunma sensörünü ve Dokunmatik sensöre basıldığında geri hareket etmesini sağlamak için 1 sensörü kullanın
- Tekne durduğunda Buzzer ses vermelidir

P4 İberya kıyılarında otomatik olarak duran bir yelkenli inşa edin

- Tekneyi (P3'teki gibi), denizi ve sahildeki katedrali inşa edin
- Katedrale bir IR Fotoreflektörüne katılın
- Tekne Buzzer ile ses vermeli ve Dokunmatik sensöre basıldığında P3'teki gibi katedrale doğru hareket etmeye başlamalıdır
- IR fotoreflektör algıladığında durmalıdır
- Rastgele bir süre bekledikten sonra LED yanıp sönmeli ve tekne başlangıç noktasına geri dönmelidir



Katedral

P1 Katedrali inşa et

- Bu rakam statiktir
- Kapısı ve çanı akslar üzerinde mekanik olarak hareket ettirilebilen katedrali inşa edin.

P2 Katedrali bir ışık gösterisi ile inşa edin

- Bu rakam statiktir
- 3 LED ve 1 Buzzer kullanın
- Buzzer farklı sesler verirken LED'ler birbiri ardına yanmalıdır

P3 Kral Alfonso'nun katedral ziyaretini inşa edin

- Katedrali inşa et
- 3 LED ve 1 Buzzer, P2'deki ile aynı şekilde çalışmalıdır
- Kapı servo motor ile açılmalıdır
- Kral II. Alfonso'nun figürünü inşa edin
- Kapının yanında bir IR Fotoreflektör kullanın
- IR Fotoreflektör, Kral'ın katedrale yaklaştığını algıladığında, kapı açılmalıdır

P4 Bir kukla gösterisi oluşturun

- Yelkenlinin İber Yarımadası'na giden yolunu temsil eden bir sahne inşa edin - deniz, deniz kıyısı, katedral
- Tekneyi eksantrik olarak 1 DC motora birleştirin
- Bir Dokunmatik sensöre basıldığında tekne hareket etmeye başlamalıdır
- LED'ler ekleyin ve katedralde bir ışık gösterisi programlayın

