

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

BUGÜNKÜ HAC YOLCULUĞU (T5)

S2
T5
D3
L1 P3

Odaklanın:

• Uzamsal yönelim (D3)



Görev1: Manzara neye benziyor?

Öğrenciler İber yarımadasının peyzaj unsurlarını, köyleri, dağları, kıyıları, okyanusu 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 üretebilir ya da sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- Artec mekanizmalarını kullanarak ArTeC Bloklarından inşa etme
- Geri dönüştürülmüş malzemelerden çevre inşa etmek
- Çizim
- Bilgisayar grafikleri oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Mekânsal yönelim
- Yaratıcılık

Ek olarak:

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



Görev2: İnsanlar ve hayvanlar nasıl hareket eder? Sıfır, iki ve dört tekerlekli araçlar nasıl hareket eder?

Öğrenciler, insanların nasıl hareket ettiğini ve farklı hayvanların nerede yaşadıklarına ve kaç bacak kullandıklarına bağlı olarak nasıl hareket ettiklerini düşünürler. Hangi hayvanlar insanları ve nesneleri taşımak için iyidir ve neden? İnsanlar geçmişte neden eşek ve at kullanmışlardır?

Her çözüm iyidir!

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

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

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

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

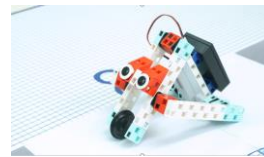
Gelişim alanları:

Odak noktası:

- İnce motor becerileri
- Mekânsal yönelim
- Yaratıcılık

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Konu yoğunluğu - 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

BUGÜNKÜ HAC YOLCULUĞU (T5)

S2
T5
D3
L1 P4

Odaklanın:

- Uzamsal yönelim (D3)



Görev3: Bir duruşmada argümanlar nasıl kullanılır? İnsanları fikirlerinize nasıl ikna edersiniz?

Meryem Ana ve Aziz Yakup ile yapılan konuşma, vaaz verme süreci, tartışma teknikleri, insanları ikna etme ve öğretme hakkında konuşmak için kullanılabilir. Nasıl yapılmalı, hangi dil kullanılmalı ve Verilen durumu dramatize eder ve canlandırırlar. Fikir Pazarı'ndaki **Harekete geçin!** kartlarını kullanabilirsiniz

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

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

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

Gelişim alanları:

Odak noktası:

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

Ek olarak:

- Dikkat konsantrasyonu
- Yaşam Becerileri
- Yetenek geliştirme



Çıktı nasıl yönetilir?

Durumları canlandıran bir video kaydedin.

Görev4: İber Yarımadası'nın doğası ve yerleri hakkında bilgi edinin! Camino de Santiago'nun rotalarını araştırın ve hesaplayın!

Öğrenciler gezilecek yerler hakkında bilgi toplamak ve sunmak için internette arama yaparlar. 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 üretebilir ya da sadece çocukların yaratıcı olmasına izin verebilirsiniz.

Fikir Pazarı - bazı fikirler:

- ArTeC Bloklarından İnşa Etme
- Avrupa/İber Yarımadası haritasının çıktısını almak (büyük ölçekli veya daha küçük)
- Özel zarları kesmek ve inşa etmek
- Rotaları seçme, sayma
- Sunumlar, posterler oluşturma

Farklı çözümlerin ayrıntıları için Fikir sayfalarına bakın!

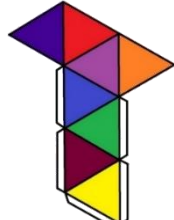
Gelişim alanları:

Odak noktası:

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

Ek olarak:

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



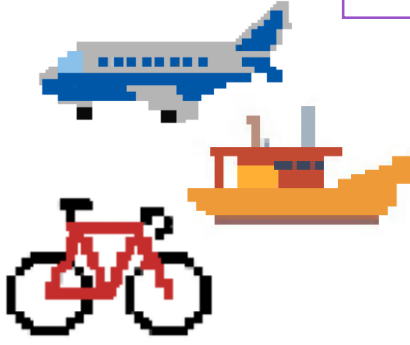
Çıktı nasıl yönetilir?

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

AZİZ JAMES'İN HAC HİKAYESİ

BUGÜNKÜ HAC YOLCULUĞU (T5)

S2
T5
D3
L2 P3



Odaklanın:

- Uzamsal yönelim (D3)

Dersin hedefleri:

- metin anlama
- rota hesaplama
- problem çözme
- karar verme
- grup çalışmasının düzenlenmesi

Günümüzde her yıl 250.000'den fazla hacı Santiago de Compostela katedraline ulaşmak için Santiago Yolu'na katılmaktadır. Şimdi İspanya, Portekiz ve Fransa'nın farklı yerlerinden çeşitli rotalar var. Dünyanın dört bir yanından gelen hacılar, kendi ülkelerinden uçak ya da araba ile bu rotalardan birinin başlangıç noktasına giderek yürüyüş maceralarına başlıyorlar. Birçok Avrupalı Camino'yu aşamalı olarak yürür, her yıl birkaç haftasını bir bölümü bitirmeden önce yürüyerek geçirir. Ancak Amerikalılar ve diğer Avrupalı olmayanlar genellikle uçak biletinden en iyi şekilde yararlanmak isterler ve Fransa'daki St. Jean Pied de Port'tan Camino Frances'e kadar olan 500 mili 35 gün veya daha uzun bir yolculukla tek seferde yürürler. Camino'daki geleneksel günlük yürüyüş mesafeleri 20 kilometre veya daha fazladır. Yolculuğun bazı ayaklarında, konaklama yerleri birbirinden bu kadar uzak olduğu için başka seçenekleri de yoktur. Ancak Camino'ya olan ilginin artması, lüks otellerden pansiyonlara, barınaklara veya özel pansiyonlara kadar daha fazla kalacak yer bulunmasını sağlamıştır. Birçok hacı Camino'yu yalnız yürümeyi şiddetle tavsiye edecektir. Bunun nedenleri herkesin farklı bir tempoya ihtiyaç duyması, yaranması veya farklı zamanlarda dinlenmeye veya dinlenme gününe ihtiyaç duyması olabilir. Birlikte başlayan birçok kişi ayrılmaları gerektiğini fark eder.

Karakterlerin temel özellikleri ve etkileşimleri

Karakter	Özellikler	Etkileşimler
Hacılar	Yürüyün, yarımadada dolaşın, oturun, ayakta durun, ata, bisiklete, arabaya binin	Hikayeler anlatın, pasaportlarına pul toplayın
Bisiklet, at, araba	Dört ayağı hareket ettirin, tekerlekleri hareket ettirin, insanları ve bagajlarını taşıyın	
Katedral, kiliseler, barınaklar, lokantalar, pul istasyonları	Hareketli olmayan yapılar	İnsanlar vaazlara gelir, dinler ve sorular sorar

Önerilen

- ArTeC Blokları (motorlar ve pil kutuları ile set)
- Avrupa Haritası
- Hikaye şablonu
- Kalıp yapmak için herhangi bir malzeme: kil, hamuru, tuzlu hamur, macun, kabuklar, kayalar veya benzer malzemeler

Karakter kartı nasıl kullanılır?

Her öğrenci kendi Karakter kartını doldurur:

- karakterin adını yazar
- özellikleri, hareketleri, tepkileri vb.
- Çevre unsurlarını, diğer aksesuarları, inşa edilecek şeyleri toplar
- aşamaları, araçları ve robot binasının malzemeleri

Öğrenciler gerekirse Karakter kartının her bir parçasından daha fazla parça kullanabilirler!

Öneriler

Çocuklarla tartışın:

- Bavullarına ne koymalılar?
- Bavullarını hazırlarken nelere dikkat etmelidir?
- Önceden nasıl hazırlanmalılar?
- Günde kaç saat yürüyebileceklerini/bisikle te/ata binebileceklerini düşünüyorlar?
- Uyumak, yemek yemek ve dinlenmek için nerede durmak istiyorlar?
- Rotayı mümkün kılmak için yerler birbirinden ne kadar uzakta olmalıdır?

Çocuklarla tartışın:

- Tek başlarına mı yoksa bir grupla mı gitmeyi tercih ederler?
- Yolculuğun her bir ayağında hangi ulaşım aracını ve neden kullanacağınıza karar verin
- Bacaklı/tekerlekli figürler inşa edin ArTeC Blokları

Hacılar
Eşek veya at

Hareket et, ata, eşeğe bin
Yürü, oturun
Yarımadada dolaşın, eşya ve insan taşıyın

Evler, barınaklar, lokantalar
Katedral, kiliseler
Ağaçlar, sahil, plajlar, tepeler

Hikayenin ana eylemleri
Medya dosyaları gerekli
Metin bölümünü parçalara ayırın
İhtiyaç duyulan şeylerle ilgili bir liste yapın

Karakter görev kartları

Adınız: _____
Yapmak: _____
Adınız: _____
Dikkatli olun, robotunuz sunuları yapabilmelidir: _____
Adınız: _____
Ayrıca sunular da olmalıdır: _____
Adınız: _____
Üzerinde düşünün: _____

PROG4

AZİZ JAMES'IN HAC HIKAYESİ BUGÜNKÜ HAC YOLCULUĞU (T5)

S2
T5
D3
L3-4
P5

Farklı programlama seviyelerindeki robotlar için fikirler

Hareketli gidonlu mekanik bisiklet
Büyük uçak, üst kısmı bir eksen üzerinde açılabilir, kuyruk hareket ettirilebilir
Otomatik stamper

PROG1

Refleks oyunu ile mekanik olarak yönlendirilebilir bisiklet
Büyük uçak, üst kısmı bir servo motor ile açılabilir, kuyruk hareket ettirilebilir
Düğmeyle etkinleştirilen damgalayıcı

PROG2

Gidon açısını kontrol ederek yönlendirilen bisiklet
uçak pistin sonuna doğru hızlanıyor
Stamper pasaportun yerleştirilmesiyle etkinleştirilir

PROG3

Şeklin dirseklerinin açısını kontrol ederek yönlendirilen bisiklet
Gerçek uçak kalkışı
Stamper otomatik olarak kağıdı içeri çeker

PROG4



Bisiklet

P1 Bisiklet üzerinde bir hacı inşa edin

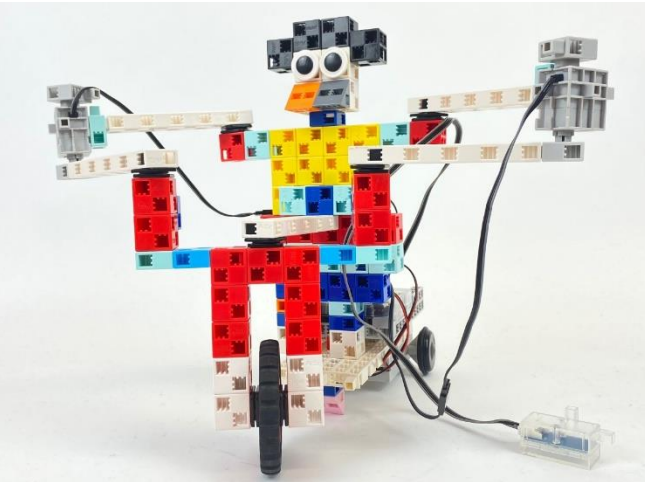
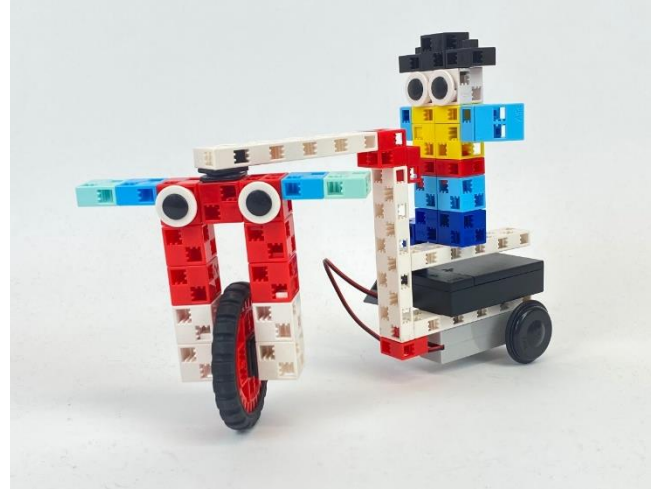
- Montaj talimatlarını kullanın
- 1 DC motor ve 1 pil kutusu kullanın
- Akü kutusu açıldığında motosiklet hareket etmeli ve gidon döndürülerek yönlendirilmelidir

VEYA

- Bir ana kart, 1 DC motor kullanın
- Robot çalıştırıldığında bisiklet hareket etmeye başlamalı ve gidon çevrilerek yönlendirilmelidir

P2 Bisiklet üzerinde bir hacı inşa edin ve onu kontrol edin

- P1'deki ile aynı yapıyı kullanın
- Bir ana kart, 1 DC motor, iki tarafında 2 LED kullanın
- Robot açıldığında bisiklet hareket etmeye başlamalıdır
- LED'lerden biri rastgele yanmalı ve öğrenci robotu LED'in yönüne doğru yönlendirmelidir



P3 Bisiklet üzerinde bir hacı inşa edin ve onu kontrol edin

- P1'dekine benzer bir yapı kullanın
- Bir ana kart, 1 DC motor, iki tarafında 2 Dokunmatik sensör ve gidonlarda 1 servo motor kullanın
- Robot açıldığında bisiklet hareket etmeye başlamalıdır
- Servo motor, basılan Dokunmatik sensörün yönüne dönmeli ve her iki Dokunmatik sensör serbest bırakıldığında temel konuma geri dönmelidir

P4 Bisiklet üzerinde bir hacı inşa edin ve onu kontrol edin

- P3'tekine benzer bir yapı kullanın
- Bir ana kart, 1 DC motor, iki yanında 2 Dokunma sensörü ve şeklin dirseklerinde 2 servo motor kullanın
- Robot açıldığında bisiklet hareket etmeye başlamalıdır
- Servo motor, basılan Dokunmatik sensörün yönüne dönmeli ve her iki Dokunmatik sensör serbest bırakıldığında temel konuma geri dönmelidir