

DIE FÜNF BROTE

DIE AUSEINANDERSETZUNG (T3)

S1
T3
D12
L1 P3

Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)



Aufgabe 1: Wie kann ein Konflikt gelöst werden?

Die Schüler sprechen über Streit, Zank und Versöhnung.

Sie dramatisieren und spielen die gegebene Situation nach.

Im Fokus

- Kritisches Denken
- Sozialkompetenzen
- Staatsbürgerschaft

Sie können die „Spielt vor!“ - Karten vom Ideenbasar verwenden

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Textverständnis

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Lebenskompetenzen
- Begabtenförderung

Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Videoaufnahme von der dramatisierten Situation!

Ideenbasar – einige Ideen:

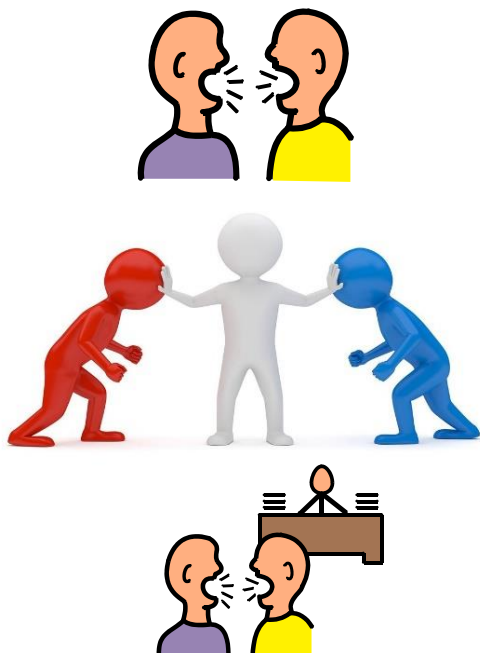
- Finden Sie eine Situation heraus, in der Sie sich mit Ihrem Freund streiten, und stellen Sie sie dar!
- Dramatisieren Sie eine Situation mit 2 verschiedenen Aspekten: wenn Sie sich streiten und wenn Sie sich versöhnen!
- Stellen Sie sich eine Gerichtsverhandlung vor und dramatisieren Sie sie!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie auf den Ideenblättern!

Schneiden Sie die Situationskarten aus!

Wählen Sie den Schwerpunkt, mit dem sich die Kinder beschäftigen sollen! Geben Sie ihnen die entsprechende Situationskarte!

Helfen Sie ihnen, die Situation zu gestalten, falls nötig!




RIDEX
Research Institute for Development of Regional and Spatial Education

DIE FÜNF BROTE


S1
T3-4
L1

 **Eingie Ideen zur Konfliktlösung**

Spielt vor!

Worüber streitest du am häufigsten?
 Worüber hast du letztes Mal gestritten?
 Wie hast du das Problem gelöst?
 Warst du mit dieser Lösung zufrieden?

Stelle dir eine Situation vor, in der du dich mit einem Freund zankst und spiele sie vor!

Spielt vor!

Streitest oder vermittelst du im Allgemeinen?
 Wie versöhnst du dich mit den anderen?
 Bittest du normalerweise um Hilfe, um die Debatte zu lösen?

Stelle dir eine Situation vor und spiele sie aus zwei Sichtpunkten vor: Wenn du streitest, und wenn du Frieden schließt!

Worin hat sich dein Verhalten in den beiden Situationen unterschieden?

Spielt vor!

Was ist ein Gericht und was bedeutet "Gerichtsverfahren"?
 Wer sind die Teilnehmer einer Gerichtsverhandlung? Was sind ihre Rollen?

Stelle dir eine Gerichtsverhandlung vor und spiele sie!

DIE FÜNF BROTE

DIE AUSEINANDERSETZUNG (T3)

S1
T1
D12
L2 P3



Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren



Bevor die beiden Freunde nach einer Weile wieder aufbrachten, sagte Ioan zu Stefan: "Für deine zwei Brote gebe ich dir zwei Münzen. Ich behalte für meine drei Brote drei Münzen." Aber Stefan war unzufrieden und meinte: "Teilen wir die fünf Münzen gleichmäßig auf, ich finde, jeder von uns sollte zweieinhalb Münzen bekommen." Ioan antwortete: "Jeder bekommt die Münzen nach der Anzahl der Brote, die er hatte. Ich sehe nicht, wie das Geld gerechter aufgeteilt werden könnte."

Da sich die beiden nicht eignen konnten, entschieden sie sich, mit der Angelegenheit vor Gericht zu gehen.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Ioan	Sitzen, diskutieren	Sich miteinander bewegen, argumentieren
Stefan	Sitzen, diskutieren	

So wird die Charakterkarte ausgefüllt:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen der Figur
- ihre Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen, usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Utensilien und die zu bauende Gegenstände
- Überlegt sich die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

Die Schüler können bei Bedarf mehrere Teile der Charakterkarte verwenden!

Vorschläge

- Lassen Sie die Kinder kurze Debatten und Argumente in Situationsspielen nachspielen. Diskutieren Sie die Dynamik und den Tonfall der nachgespielten Debatten. Lassen Sie sie Videoaufnahmen machen.
- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Informationen sammeln und eine Gedankenkarte über die Arten, Phasen und möglichen Ergebnisse einer Debatte sowie über die Beziehungen zwischen der Debatte und dem Debattierenden erstellen.
- Analysieren Sie Auszüge aus Kunstwerken (Literatur, Journalismus, Filme, Zeichentrickfilme, Puppenspiele, Musicals, Opern usw.), um Beispiele für die Art und den Ton einer Debatte zu finden.

Empfohlene Materialien

- Kamera, Computer, Overhead
- Schreibzeug
- Beispiele zum Analysieren

Aufgabenkarten für die Charaktere



Dein Name _____

Ich baue: _____

Stefan

Ioan



Dein Name _____

Mein Roboter kann: _____

Sitzen

Den Arm heben

Ton ausgeben



Dein Name _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

5 Brotlaibe

5 Münzen



Dein Name _____

Ich denke darüber nach: _____

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte

Benötigte Mediendateien

Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile

Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge

DIE FÜNF BROTE

DIE AUSEINANDERSETZUNG (T3)

S1
T3
D12
L3-4 P4



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 oder 2 Studuino Quader, 2 Servomotoren, 2 Summer, 2 Berührungssensoren, 1 Soundsensor)
- Videos, Ausschnitte aus Zeichentrickfilmen und Puppenspielen, die in der vorherigen Stunde verwendet wurden
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Wie wird die Roboterkarte ausgefüllt?

- Wählen Sie die "Aktivität" des Roboters und seine Programmierkomplexität entsprechend der Aufgabenkarte "Charakter", dem Entwicklungsziel und der Programmierstufe, die den Fähigkeiten des Kindes entspricht.
- Bei Bedarf können weitere Roboterkarten ausgefüllt werden (zur Klärung oder zur Differenzierung).

Arm
Mund
Geräusche machen
Zeigen das Teilen des Brotes



Roboter-Aufgabenkarte

Nenne meinen Roboter: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan
Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan	Arbeitsplan

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Konstruiere, was du verwendest! Bau! Aktiviere! Gehe! Senken! Unterstützung! Ordne! du in der Technik!

So bauen und programmieren ich meinen Roboter:

Wie verbinde ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?	Wie programmiere ich?

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle über!

Beginnt sich zu bewegen (hebt und senkt den Arm)
ODER
gibt automatisch einen Ton aus

PROG1

Die 2 Figuren können ihre Arme heben und senken, während sie Geräusche machen und sich gegenseitig antworten können

PROG2

Die Figur kann seinen Mund bewegen, Gefühle zeigen, verschiedene Töne "schreien" und dem Schüler antworten

PROG3

Die Figur kann seinen Mund bewegen, Gefühle zeigen, verschiedene Töne "schreien" und einander antworten

PROG4

Im Fokus:

- Sprachenbasierte Kommunikation (D12)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen

Vorschläge

- Diskutieren Sie die Dynamik der in der vorangegangenen Lektion aufgezeichneten und nachgespielten Debatten.
- Diskutieren Sie, welche Körperhaltung ein Argument kennzeichnet.
- Diskutieren Sie, welcher Tonfall für einen Streit steht.
- Sehen Sie sich Ausschnitte aus Zeichentrickfilmen und Puppenspielen an, in denen die Figuren streiten, und lassen Sie die Schüler die Körpersprache der Figuren beobachten, die einen Streit signalisiert



Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des Servomotors
 - Bewegen des Arms in einem bestimmten Winkel (3.a)
 - Wiederholte Bewegung des Arms (3.b)
 - Synchronisierte Bewegung mehrerer Servomotoren (3.d)
- Testen und Programmieren eines Berührungssensors (4.a, 4.b, 4.c)
- Testen und Programmieren eines Soundsensors (4.a, 4.b, 4.c)
- LED verwenden (5.a, 5.b, 5.c)
- Summer verwenden (6.a, 6.b)
- Funktionen (12.a)

DIE FÜNF BROTE

DIE AUSEINANDERSETZUNG (T3)

S1
T3
D12
L3-4 P4

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Beginnt sich zu bewegen (hebt und senkt den Arm)
 ODER
 gibt automatisch einen Ton aus

PROG1

Die 2 Figuren können ihre Arme heben und senken, während sie Geräusche machen und sich gegenseitig antworten können

PROG2

Die Figur kann seinen Mund bewegen, Gefühle zeigen, verschiedene Töne "schreien" und dem Schüler antworten

PROG3

Die Figur kann seinen Mund bewegen, Gefühle zeigen, verschiedene Töne "schreien" und einander antworten

PROG4



Körpersprache und Dynamik der Debatte

P1 Debatte symbolisiert durch Bewegungen ODER Geräusche

So wird es gebaut:

- Die Debatte kann durch die Bewegungen von Servomotoren dargestellt werden
- periodische Auf- und Abwärtsbewegung der Arme, mehrmaliges Schütteln des Kopfes

ODER

- Ein Buzzer kann verwendet werden, um den Debattierenden Lautstärke zu geben
- Lassen Sie sie abwechselnd Geräusche in verschiedenen "Stimmen" machen.
- Die beiden Figuren sind an zwei verschiedene Studuino Quader angeschlossen
- Die Aktionen werden automatisch durch das Einschalten des Roboters aktiviert und fortgesetzt.

P2 Die Debattanten sind laut

- Die Debatte kann durch Bewegungen der Arme und/oder des Kopfes UND durch die Stimmen der Debattierenden dargestellt werden
- periodische Auf- und Abwärtsbewegung der Arme, mehrmaliges Schütteln des Kopfes mit Servomotoren
- Ein Buzzer kann verwendet werden, um die Debattanten laut zu machen
- Die beiden Figuren sollten unterschiedliche Töne ausgeben
- Die beiden Figuren werden durch das Drücken von Berührungssensoren gesteuert, wie bei einem Puppentheater
- Die beiden Figuren sind an dieselbe Hauptplatine angeschlossen



Während der Debatte Gefühle zeigen

P3 Baue eine Figur, die während der Debatte Emotionen zeigt

- Den Mund mit einem Servomotor bewegen
- Geräusche mit einem Summer erzeugen
- Die Augen können mit LEDs leuchten, wenn die Figuren wütend sind
- Aktiviert durch einen Soundsensor

P4 Zwei Debattierer

- Die beiden Figuren werden vom selben Studuino Quader gesteuert
- Bewegung des Mundes mit einem Servomotor
- Unterschiedliche Töne mit Summern erzeugen
- Die Augen können mit LEDs leuchten, wenn die Figuren wütend sind
- Die beiden Figuren werden durch das Drücken von Berührungssensoren gesteuert, wie bei einem Puppentheater

