

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE KIT KLUB (T1)

S3
T1
D5
L1 P3

Im Fokus:

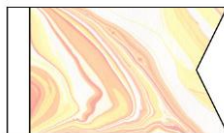
• Soziale Kompetenzen (D5)



Aufgabe 1: Stellen Sie sich vor, Sie gründen einen Club! Was bedeutet das? Was ist wichtig für einen Club? Wie würden Sie die Teilnehmer auswählen? Planen Sie Arbeitsweise, Rollen und Symbole! Die Schüler diskutieren, was einen Club zu einem Club macht.

Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder einfach die Kinder das Problem kreativ lösen lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Zusammenstellung der Merkmale eines Klubs
- Verfassen der Grundordnung
- Planung der Rollen in der Organisation
- Erstellen eines Kartoffel- oder Gummistempels
- Erstellen einer Flagge und eines Siegels

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt
– Staatsbürgerschaft
- Begabtenförderung

Aufgabe 2: Wie zeigt ein Gesicht die Gefühle? Gestalten Sie Gesichter mit verschiedenen Emotionen!

Die Schüler verzieren die Gesichtsvorlage mit Spielknete. Sie veranschaulichen Emotionen. Sie können ihre eigene Spielknete aus Mehl, Salz, Wasser und Farbe herstellen.

Jede Lösung ist richtig!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder einfach ihre Kreativität bei der Lösung des Problems einsetzen lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Gesichter mit verschiedenen Gefühlen erstellen
- Vorlagen für Gesichter
- Rezept für Spielknete

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Feinmotorik
- Orientation im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Fachschwerpunkt
– Zeichnen, Werken, Kunst
- Begabtenförderung

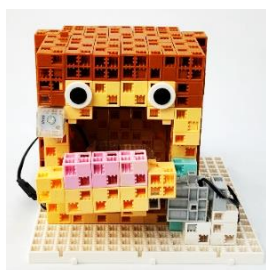


Umgang mit dem Resultat:

Hängen Sie die Bilder auf einem großen Poster an die Wand und bitten Sie die Kinder darum, sie nach einer von Ihnen festgelegten Regel anzuordnen. Bewahren Sie die Objekte in einem Kasten auf, um sie zu schützen. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRAßE KIT KLUB (T1)

S3
T1
D5
L1 P3



"Ich habe gehört, dass Sie eine Art Kitt Klub gegründet haben. Also, wer war es?"

Weiteres Schweigen. Dann eine zaghafte Stimme: "Es war Weisz!"

"Nun gut. Lasst uns fortfahren", sagte er. "Sagen Sie mir doch erst einmal, was Kitt ist?" Als Antwort holte Weisz einen großen Ball aus einer Tasche und legte ihn auf den Tisch. Eine Weile starrte er ihn an, dann erklärte er mit einer fast unhörbaren Stimme: "Das ist Kitt."

"Und was könnte das sein?", erkundigte sich der Professor.

"Das ist eine Art Paste, die von Glasern verwendet wird, um Fensterscheiben zu befestigen. Der Glaser schmiert sie auf und wir kratzen sie mit unseren Fingernägeln ab."

"Und haben Sie das hier zusammengekratzt?"

"Nein, Sir. Das ist Klubeigentum."

Die Augen des Professors weiteten sich: "Wie bitte?"

Weisz wurde etwas mutiger, als er erklärte: "Wissen Sie, Sir, das wurde von allen Mitgliedern gesammelt und der Vorstand hat mich zum offiziellen Verwalter ernannt. Davor war es in der Obhut von Kolnay, der auch Schatzmeister war. Aber er ließ es austrocknen. Er hat nie darauf herumgekratzt."

"Wird das so gemacht?"

"Ja, Sir. Sonst würde es hart werden, und dann könnten wir es nicht mehr kneten. Ich habe jeden Tag darauf herumgekratzt."

"Warum Sie?"

"Weil in den Statuten steht, dass der Präsident mindestens einmal am Tag den Klubkitt kauen muss, damit er nicht austrocknet...", hier brach Weisz in Tränen aus. Wimmernd fügte er hinzu: "Und ich bin jetzt der Präsident..."

Die Atmosphäre war angespannt. Der Professor sagte streng: "Wo haben Sie alle genug für diesen großen Ball gesammelt?" Noch mehr Schweigen. Der Professor sah Kolnay an: "Kolnay, woher haben Sie das Geld?" Kolnay stotterte seine Antwort, als wolle er die Sache durch ein offenes Geständnis erleichtern: "Das erste Stück wurde von Weisz besorgt. Damals haben wir den Klub gegründet. Eines Tages fuhr er mit seinem Vater und kratzte den Kitt von den Kutschenfenstern. Kurz darauf ging das Fenster in der Aula zu Bruch, und ich ging hin und wartete den ganzen Nachmittag, bis der Glaser kam. Ich sah zu, bis er die Arbeit beendete und wegging. Nachdem er weg war, kratzte ich den Kitt ab und nahm ihn mit. Aber ich habe es nicht für mich gestohlen. Es war für den Klub. ...für den... KL-uh-uh-uh-b..."

Auch er fing zu weinen an. "Nicht weinen", sagte Professor Rác. Aber Kolnay fuhr fort und schluchzte herzzerreißend. Weisz flüsterte ihm zu: "Hör auf zu heulen!" Und auch er brach in Tränen aus. Dieses hemmungslose Geflenne rührte Professor Rác zu Mitleid. Er paffte unruhig an seiner Zigarre.

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren



Vorschläge

- Diskutieren Sie, was Knete bedeutet
- Vergleichen Sie die Anforderungen des Kitt Klubs mit denen, die von den Schülern in der letzten Stunde geplant wurden.
- Diskutieren/erstellen Sie eine Mindmap darüber, was die folgenden Dinge bedeuten: Zugehörigkeit zu einem Klub, Verantwortung, Loyalität
- Schreiben Sie die Verfassung eines Klubs
- Zeigen Sie den Kindern bewegliche anatomische Modelle (Kauen)

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Professor Rác	redet	Redet zu den Buben
Weisz	Kaut Kitt, redet, weint	Redet zum Professor Rác
Kolnay	Kaut Kitt, redet, weint	voneinander erregt weinen
Csele	Kratzt Kitt von den Fenstern	

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!

Professor Rác
Weisz, Kolnay
Csele

redet
kaut
weint
Kratzt Kitt von den Fenstern

Schreibtisch
Kitt
Zigarre
Grundordnung
Schätze

Die wichtigsten Handlungen der Geschichte
Benötigte Mediendateien
Unterteilen Sie den Textabschnitt in Teile
Erstellen Sie eine Liste der benötigten Dinge


 Dein Name: _____
 Ich baue: _____


 Dein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____


 Dein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____


 Dein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE KITT KLUB (T1)

S3
T1
D5
L3-4
P4



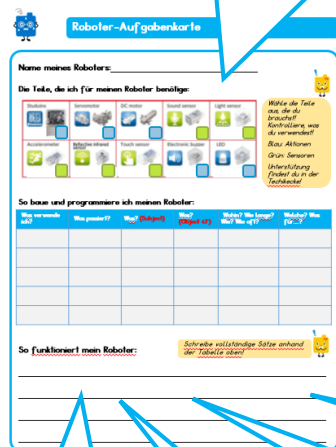
Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 oder 2 Studuino Quader, 2 Servomotoren, 1 LED, 1 Summer, 1 Soundsensor, 1 IR Photoreflektor)
- Anatomisches Modell oder Bilder vom Mund
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

So wird die Roboterkarte ausgefüllt

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

Mund
Weinen



Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

ArTeC Blöcke	Servomotor	DC Motor	LED	Summer	Soundsensor	IR Photoreflektor
--------------	------------	----------	-----	--------	-------------	-------------------

Wähle die Teile aus, die du brauchst. Kontrolliere, was du verwendet hast. Aktiviere den Roboter. Überprüfe die Funktion. Überprüfe die Funktion. Überprüfe die Funktion.

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Programm	Max. Punkte	Max. Zeit	Max. Alter	Max. Schwierigkeit	Max. Punkte
PROG1	1	10 min	5-7	1	1
PROG2	2	15 min	8-10	2	2
PROG3	3	20 min	11-13	3	3
PROG4	4	25 min	14-16	4	4

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Roboterkarte.

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik,
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Körperschema
- Gefühle ausdrücken

Vorschläge

Kauen

- Besprechen Sie, wie menschliche Bewegungen zustande kommen
- Machen Sie gemeinsam einige Kaubewegungen und die Kinder sollen die Phasen ihrer eigenen Bewegungen beobachten
- Zeigen Sie den Kindern bewegliche anatomische Modelle
- Bauen Sie eine einfache Figur mit einem beweglichen Mund aus ArTeC-Blöcken

Weinen

- Sammeln Sie Merkmale des Weinsens!
- Diskutieren Sie, wie Tränen mit Robotern dargestellt werden könnten

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des Servomotors
 - Bewegen des Mundes in einem bestimmten Winkel (3.a)
 - Sich wiederholende Bewegung des Mundes (3.b)
- Testen und programmieren des IR Photoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
 - Verwendung eines IR-Fotoreflektors zur Erkennung eines Objektes (7.d, 7.e)
- Testen und programmieren des Soundsensors (9.a)
 - Aktivieren des Roboters mit Stimme (9.b)
- LED verwenden (5.a)
 - Blinken (5.b)
- Summer verwenden (6.a)

Knete kauen und dabei den Mund auf und ab bewegen

PROG1

Automatisches Kauen und Weinen während des Kauens

PROG2

Knete kauen und weinen (Tränen und Geräusche). Er beginnt zu kauen, wenn man ihm die Knete in den Mund steckt
 ODER
 Der Roboter beginnt zu kauen und zu weinen, wenn er den anderen Weinen hört

PROG3

Beginnt zu kauen und zu weinen (Tränen und Geräusche), wenn ihm Knete in den Mund gesteckt wird. Er hört auf zu kauen und zu weinen, wenn die Knete herausgenommen wird.

PROG4

DIE JUNGEN VON DER PAULSTRASSE KIT KLUB (T1)

S3
T1
D5
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Knete kauen und dabei den Mund auf und ab bewegen

PROG1

Automatisches Kauen und Weinen während des Kauens

PROG2

Knete kauen und weinen (Tränen und Geräusche). Er beginnt zu kauen, wenn man ihm die Knete in den Mund steckt
 ODER
 Der Roboter beginnt zu kauen und zu weinen, wenn er den anderen Weinen hört

PROG3

Beginnt zu kauen und zu weinen (Tränen und Geräusche), wenn ihm Knete in den Mund gesteckt wird. Er hört auf zu kauen und zu weinen, wenn die Knete herausgenommen wird.

PROG4



Kitt kauen und weinen

P1 Baue einen Kopf mit einem beweglichen Mund

So wird es gebaut:

- Bewegliche Teile ohne Robotik

P2 Baue eine kauende und weinende Person

- Benutze den Servomotor für programmierbare Bewegungen!
- Beim Kauen wird der Mund mit einem Servomotor auf und ab bewegt.
- Weinen ist Blinken mit einer LED
- All dies geschieht von der Aktivierung des Roboters bis zu seiner Abschaltung

P3 Baue eine kauende und weinende Person, die durch einen Sensor aktiviert wird

- Verwenden Sie den Servomotor für programmierbare Bewegungen!
- Beim Kauen wird der Mund mit einem Servomotor auf und ab bewegt
- Weinen bedeutet, dass eine LED blinkt und ein Summer einen Ton ausgibt.
- Der Roboter beginnt zu kauen und zu weinen, nachdem ein Block, der den Kitt symbolisiert, in seinen Mund gesteckt wird, und kaut weiter, bis er ausgeschaltet wird.

ODER

- Baue einen weiteren Roboter mit einem Kopf, der mit einem Summer weinen kann
- Der kauende Kopf beginnt zu kauen und zu weinen, wenn der Sensor das Geräusch des anderen Kopfes wahrnimmt.

P4 Eine Figur bauen, die kaut und weint, während sie die Knete im Mund hat

- Ein Sensor (IR-Photoreflektor) kann erkennen, ob die Knete in den Mund gesteckt oder herausgenommen wird.
- Beim Kauen wird der Mund mit einer komplexen synchronisierten Bewegung von 2 Servomotoren auf und ab bewegt
- Beim Weinen blinkt eine LED und es ertönt ein Summer

