

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

VERLUST VON HÄNDEN UND ARMEN (T2)

S5
T2
D2
L1 P3

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)



Aufgabe 1: Wie sieht die Umgebung der Geschichte aus?

Die Schüler gestalten Elemente der Umwelt.

Jede Lösung ist richtig!

Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Liste der Materialien aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen nutzen, oder lassen Sie die Kinder das Problem kreativ lösen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Umgebung aus ArTeC-Blöcken bauen
- Umgebung aus recycelten Materialien bauen
- Zeichnen
- Computergrafiken erstellen

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!



Förderbereiche:

Im Fokus:

- Orientation im Raum
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Fachschwerpunkt – Naturwissenschaften
- Begabtenförderung

Aufgabe 2: Wie sieht eine Figur mit beweglichen/ fehlenden Gliedmaßen aus?

Die Schüler entwerfen eine menschliche Figur mit beweglichen/ fehlenden Gliedmaßen.

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 die Kinder das Problem einfach kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Eine Figur aus ArTec-Blöcken bauen
- Schneiden und binden einer Pappfigur (I2)
- Serien zeichnen
- Animation editor / Paint verwenden

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

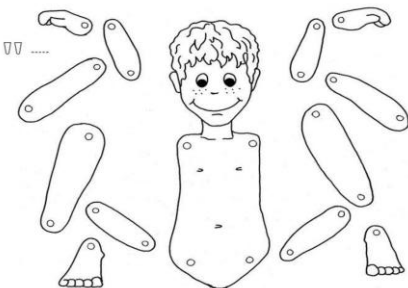
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Orientation im Raum
- Kreativität

Zusätzlich:

- Aufmerksamkeit, Konzentration
- Fachschwerpunkt – Zeichnen, Digitale Grundbildung
- 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!

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES VERLUST VON HÄNDEN UND ARMEN (T2)

S5
 T2
 D2
 L1 P3

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)



Aufgabe 3: Wie oft schweift deine Konzentration ab?

Die Schüler sprechen über Aufmerksamkeit und Gedächtnis und versuchen, über diese kognitiven Funktionen zu reflektieren. Sie dramatisieren die gegebene Situation und spielen sie nach.

Aufgabe 4: Funktioniert dein Gedächtnis richtig?

Die Schüler sprechen über das Gedächtnis und versuchen, über diese kognitiven Funktionen nachzudenken. Sie dramatisieren die gegebene Situation und spielen sie nach.

Jede Lösung ist richtig!

Sie können die „Spielt nach“-Karten aus dem Ideenbasar verwenden, Ihre eigenen Ideen einbringen oder die Kinder das Problem kreativ lösen lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Finden Sie eine Situation heraus, in der Sie etwas verloren haben, und dramatisieren Sie diese!
- Dramatisieren Sie eine Situation, in der Sie das Problem alleine lösen müssen / in der Sie Hilfe von jemandem erhalten!

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!

Förderbereiche:

Im Fokus

- Sozialkompetenzen
- Strategien zur Förderung der Konzentration
- Aufmerksamkeit und Konzentration

Zusätzlich:

- Lebenskompetenzen
- Textverständnis
- Begabtenförderung


DER SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

S5
 T1-4
 L1


Einige Ideen – sich abgelenkt fühlen – Strategien zur Fokussierung

Spieler es vor!
 Bist du oft abgelenkt? Was hast du das letzte Mal getan, als du abgelenkt warst? Wie hast du es bemerkt? Wie hast du dich bei dieser Gelegenheit gefühlt?
 Stelle dir eine Situation vor, in der du während der Schulzeit oder in der Freizeit abgelenkt warst, und dramatisiere sie!

Spieler es vor!
 Wie gut ist dein Gedächtnis? Kannst du dir normalerweise Telefonnummern, Namen und Details merken?
 Wenn du eine Geschichte oder einen Witz zum ersten Mal hörst, kannst du ihn deinen Mitschülern erzählen?
 Stelle dir eine Situation vor und spiele diese nach, in der der Erzähler wichtige Details vergisst (wodurch absurde Situationen entstehen).

Spieler es vor!
 Wohnst du in einem Dorf oder in einer Stadt? Kennst du die Menschen in deiner Nachbarschaft?
 Hast du schon einmal die Nachbarn oder die Menschen in deiner Nähe um Hilfe gebeten?
 Stelle dir die Situation vor und spiele sie nach, wie man in einer schwierigen Phase um Hilfe bittet.



Umgang mit dem Resultat:

Machen Sie eine Video-/Tonaufnahme von der dramatisierten Situation!

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES VERLUST VON HÄNDEN UND ARMEN (T2)

S5
 T2
 D2
 L2 P3



Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Ein Herr redet ihn sehr freundlich an:
 "Wie abgelenkt bist du! Siehst du, du hast schon eine Hand verloren."

"Äh, das ist wahr. Wie unvorsichtig von mir."

"Er geht auf die Suche nach seiner Hand und findet stattdessen ein Leeres Gefäß. Ist es wirklich leer? Schauen wir mal. Und was war drin, bevor es leer wurde? Es kann doch nicht vom ersten Tag an leer gewesen sein..."

Giovannino vergisst, nach seiner Hand zu suchen, dann vergisst er auch, dem Glas nachzudenken, denn er hat einen Lahmen Hund gesehen. Um den Lahmen Hund zu erreichen, bevor er um die Ecke biegt, verliert er einen ganzen Arm. Aber er merkt es nicht einmal und rennt weiter.

Eine gute Frau ruft ihm zu: "Giovannino, Giovannino, dein Arm!"

Keine Chance, er kann nichts hören.

"Nur Geduld", denkt sich die Frau. "Ich bringe ihn zu seiner Mama."

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Giovannino	geht, bemerkt das Glas, den Hund, verliert seine Hand und Arm	Gemeinsam gehen, miteinander reden
Ein Herr	geht, redet	
Eine Dame	redet, bringt seinen Arm nach Hause zurück	

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!

Giovannino
 Der Herr
 Die Dame

gehen
 reden
 Hand, Arm verlieren

Haus
 Dorf
 Straße
 Geschäfte
 Einmachglas

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

Vorschläge

- Besprechen Sie mit den Schülern, wie oft sie Schulmaterialien vergessen oder Dinge verlieren
- Besprechen Sie mit Ihren Schülern, wie sie normalerweise während des Unterrichts aufmerksam sind/welche Strategien sie anwenden können, um Ablenkung zu vermeiden
- Besprechen Sie mit Ihren Schülern, wie ihr Gedächtnis funktioniert und welche Strategien sie anwenden können, um es zu verbessern

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set)
- Anatomische Modelle oder Bilder von Mund, Armen und Beinen
- weißes Papier, Bleistift, Mappe

 Dein Name: _____

Ich baue: _____

 Dein Name: _____

Mein Roboter kann: _____

 Dein Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

 Dein Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES VERLUST VON HÄNDEN UND ARMEN (T2)

S5
T2
D2
L3-L4
P4



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 oder 2 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, Räder, 3 IR Photoreflektoren, 4 Berührungssensoren, 2 LEDs)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Lebenspraktische Erziehung

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).

Gehen

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

Hüpfen

- Verschiedene Arten des Hüpfens (Hüpfen auf einem Bein...)

Arm
Hand
Ein Glas finden

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Druckknopf	DC-Motor	LED	IR-Photoreflektor	Berührungssensor
Grün-Sensoren	Unterstützung	Feder	in der Tasche!	

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was verwende ich?	Was passiert?	Was? (Roboter)	Was? (Händer)	Was? (Händer)	Was? (Händer)	Was? (Händer)	Was? (Händer)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben.

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des DC-Motors
 - Geschwindigkeit und Richtung einstellen (2.a, 2.b)
 - Zufällige Bewegungen (2.f)
- LED verwenden (5.a, 5.b)
- Berührungssensor verwenden (4.a, 4.b)
 - Fernsteuerung mit 4 Berührungssensoren (4.d)
- 7. IR Photoreflektor
 - 7.a) IR Photoreflektor testen
 - 7.b) Hindernisse detektieren

Der Bub trifft andere Menschen auf seinem Weg und bemerkt Gegenstände.

PROG1

Der kleine Bub kann mit 4 Druckknöpfen zu Objekten gelenkt werden, die ihn während seines Spaziergangs ablenken.

PROG2

Der Hauptcharakter sitzt auf einem Roboter, gesteuert von 2 Infrarotsensoren, und bewegt sich zu den Objekten zu.

PROG3

Ein selbstständiger Roboter ausgestattet mit 3 IR-Sensoren folgt dem Weg des kleinen Buben, berücksichtigt dabei die Umgebung

PROG4

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

VERLUST VON HÄNDEN UND ARMEN (T2)

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

S5
T2
D2
L3-L4
P5



Der Bub trifft andere Menschen auf seinem Weg und bemerkt Gegenstände.

PROG1

Der kleine Bub kann mit 4 Druckknöpfen zu Objekten gelenkt werden, die ihn während seines Spaziergangs ablenken.

PROG2

Der Hauptcharakter sitzt auf einem Roboter, gesteuert von 2 Infrarotsensoren, und bewegt sich zu den Objekten zu.

PROG3

Ein selbstständiger Roboter ausgestattet mit 3 IR-Sensoren folgt dem Weg des kleinen Buben, berücksichtigt dabei die Umgebung

PROG4

Verloren gegangene Teile

P1 Figuren, die sich auf Achsen bewegen

- Die Frau, der Herr und der lahme Hund sowie der kleine Bub sind alle mit Achsen gebaut, um ihre Gliedmaßen bewegen zu können.
- Auch das Glas ist in der Szene zu sehen.

P2 Roboter mit vier Knöpfen

- Der kleine Bub kann mit 4 Bewegungssensoren vorwärts-rückwärts-rechts-links gesteuert werden.
- Benutze die Konsole, um den Roboter zum Glas und dem lahmen Hund zu steuern. Je 1 LED und 1 Berührungssensor sind dem Glas und dem lahmen Hund angeschlossen. Wenn der Bub einen der beiden erreicht, blinkt die LED, wenn die entsprechende Taste gedrückt wird.

P3 Roboter mit Abstandssensor

- Der kleine Bub hat 2 IR-Fotoreflektoren vorne auf beiden Seiten des Roboters eingebaut.
- Wird das Glas oder der lahme Hund vor einen der Sensoren stellt, bewegt sich der Roboter vorwärts, indem er sich in diese Richtung dreht.

P4 Selbstgesteuerte Roboter, der durch IR-Photoreflektoren gesteuert wird

- Der kleine Junge ist wie in P3 aufgebaut.
- Der lahme Hund und das Glas sind mit einem Roboter verbunden, und je 1 IR-Fotoreflektor und 1 LED sind an ihnen angebracht.
- Außerdem wird in der Mitte vorne ein IR-Fotoreflektor angebracht.
- Der Roboter weicht automatisch Objekten: das Glas und dem lahmen Hund aus.
- Wenn der mittig gelegene Sensor einen Gegenstand detektiert, hält der Roboter an.
- Wenn sich der kleine Bub in der Nähe des lahmen Hundes oder des Glases befindet, blinken die LEDs.

