

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

GIOVANNINOS TEILE WERDEN ZURÜCKGEBRACHT (T3)

S5
T3
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!

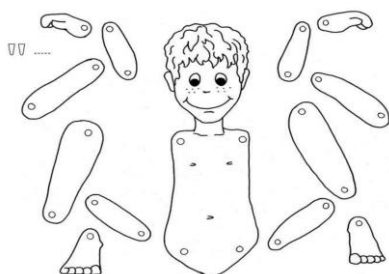
Förderbereiche:

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

GIOVANNINOS TEILE WERDEN ZURÜCKGEBRACHT (T3)

S5
T3
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 Ihrer 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.

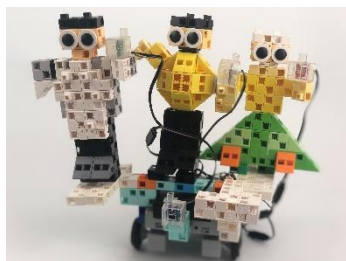


Umgang mit dem Resultat:

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

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES GIOVANNINOS TEILE WERDEN ZURÜCKGEBRACHT (T3)

S5
T3
D2
L2 P3



Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren



Die Dame geht zum Haus von Giovanni's Mutter.

"Gnädige Frau, ich habe hier den Arm Ihres Sohnes."

"Oh, dieses abgelenkte Kind. Ich weiß nicht mehr, was ich tun oder sagen soll."

"Eh, wissen Sie, Kinder sind alle so."

"Nach einer Weile kommt eine andere gute Frau herein."

"Madam, ich habe einen Fuß gefunden. Ist es nicht der von Giovannino?"

"Natürlich ist es von ihm, ich erkenne das Loch an dem Schuh. Oh, was habe ich für einen verwirrten Sohn. Ich weiß nicht mehr, was ich tun oder sagen soll."

"Ach, wissen Sie, Kinder sind alle so."

Nach einer Weile kommt eine alte Dame, dann der Bäckerjunge, dann ein Straßenbahnfahrer und sogar ein pensionierter Lehrer, und sie alle bringen ein Stück von Giovanni: ein Bein, ein Ohr, eine Nase.

"Aber kann es einen Jungen geben, der noch abgelenkter ist als meiner?"

"Eh, gnädige Frau, Kinder sind alle so."

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charaktere	Eigenschaften	Interaktionen
Dame 1	geht, klopft an der Tür, redet	Reden zueinander
Mama	Geht, redet	
Dame 2	geht, klopft an der Tür, redet	Reden zueinander

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!

Dame 1
Mama
Dame 2

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: _____

gehen
reden
Körperteile bringen



Dein Name: _____

Mein Roboter kann: _____

Haus
Straße
Zu Hause



Dein Name: _____

Das soll auch vorhanden sein: _____

Die wichtigsten
Handlungen der
Geschichte
Benötigte
Mediendateien



Dein Name: _____

Ich denke darüber nach: _____

Unterteilen Sie den
Textabschnitt in
Teile
Erstellen Sie eine
Liste der benötigten
Dinge

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES GIOVANNINOS TEILE WERDEN ZURÜCKGEBRACHT (T3)

S5
T3
D2
L3-L4
P4

Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC Robotikset (1 or 2 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, Räder, 3 IR Photoreflektoren, 4 Berührungssensoren, 6 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
Findet ein Glas

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Anzahl	Notiz
DC-Motor		
IR-Photoreflektor		
Berührungssensor		
LED		
ArTeC-Block		

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Was ich mache	Was passiert	Was ich sehe	Was ich höre	Was ich rieche	Was ich fühle

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
- Variablen verwenden (11.a)
 - Zählen (11.c)

Besucher kommen zu Mama und bringen symbolisch Teile des Jungen mit, dann kommt der Bub glücklich nach Hause.

PROG1

Die Übergabe wird mit Berührungssensor gesteuerten LEDs symbolisiert, der kleine Bub kommt nach Hause.

PROG2

IR-Photoreflektoren steuern das Ein- und Ausschalten der LEDs an den Robotern. Die Figuren übergeben Körperteile der Mama

PROG3

Mama zählt die Anzahl der ankommenden Gäste und nimmt, angezeigt durch LEDs, so viele Dinge von den Besuchern mit, wie viele Besucher ankommen.

PROG4

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

GIOVANNINOS TEILE WERDEN ZURÜCKGEBRACHT (T3)

S5
T3
D2
L3-L4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Besucher kommen zu Mama und bringen symbolisch Teile des Jungen mit, dann kommt der Bub glücklich nach Hause.

PROG1

Die Übergabe wird mit Berührungssensor gesteuerten LEDs symbolisiert, der kleine Bub kommt nach Hause.

PROG2

IR-Photoreflektoren steuern das Ein- und Ausschalten der LEDs an den Robotern. Die Figuren übergeben Körperteile der Mama

PROG3

Mama zählt die Anzahl der ankommenden Gäste und nimmt, angezeigt durch LEDs, so viele Dinge von den Besuchern mit, wie viele Besucher ankommen.

PROG4



Teile zurückbringen

P1 Puppentheater

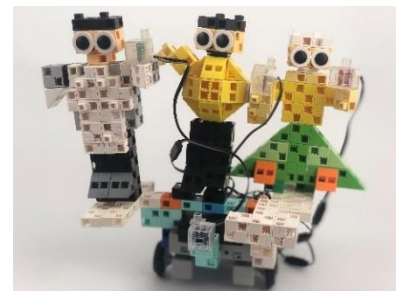
- Der Bäcker, der Taxifahrer und eine Dame kommen zu Mama und übergeben ihr Teile des kleinen Buben, die sie gefunden haben.
- Am Ende kommt der kleine Bub nach Hause.

P2 Druckknopf-Roboter

- Je 1 LED und 1 Berührungssensor sind an den Besuchern angebracht.
- Wenn der Berührungssensor der Figur gedrückt wird, erlischt die LED, die bis dahin durchgehend geleuchtet hat.
- Die Mama hat 3 LEDs und 3 Berührungssensoren.
- Wenn die LED an einer Figur erlischt, leuchtet durch Drücken einer Taste eine LED der Mutter. LEDs der gleichen Farbe leuchten gemeinsam.
- Der kleine Junge fährt 3 Sekunden lang vorwärts und hält an, nachdem sein Berührungssensor gedrückt wurde.

P3 IR-Photoreflektor gesteuerte Übertragung

- Die Besucher bewegen sich gemeinsam auf einem Roboter.
- Ihr Programm wird durch einen Berührungssensor ausgelöst.
- Wenn der an der Vorderseite angebrachte IR-Fotoreflektor die Mutter erkennt, stoppt der Roboter.
- Nach einer kurzen Wartezeit erlöschen dann die 3 LEDs der 3 Besucher nacheinander.
- Es gibt auch 1 IR-Fotoreflektor auf der Mutter, 1 Servomotor im Nacken und 3 LEDs.
- Wenn der IR-Fotoreflektor einen Besucher erkennt, bewegt sich ihr Kopf wegen Verzweigung nach links und rechts.
- Dann erlöschen nacheinander die LEDs an den Besuchern, und die LEDs an der Mutter leuchten nacheinander in der Reihenfolge der Farben auf. Dies stellt die Übergabe dar.
- Der kleine Bub geht weiter zu seiner Mama und hält an, nachdem er den Berührungssensor gedrückt hat.



P4 Übergabe mit Einführung einer Variable

- Der nach P3 gebaute Roboter verfügt außerdem über 2 Berührungssensoren und 1 IR-Fotoreflektor.
- Der Roboter folgt verschiedenen Bahnen, wenn man verschiedene Tasten drückt.
- Bei der ersten Taste fährt der Roboter einmal, bei der zweiten zweimal und bei der dritten dreimal zur Mutter und kehrt dann in seine Ausgangsposition zurück.
- Die Anzahl der LEDs und das Aufleuchten, wenn die Berührungssensoren gedrückt werden, entspricht der Anzahl der Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen des Roboters.
- Der IR-Fotoreflektor des Roboters erkennt, wenn er die Mutter berührt.
- Er fährt einmal, zweimal oder dreimal hin und her, je nachdem, welche Taste gedrückt wird.
- Danach erlöschen die LEDs.
- Die Figur der Mutter wird mit einem 1 zusätzlichen Berührungssensor ausgestattet.
- Der IR-Fotoreflektor zählt, wie oft ein Besucher gekommen ist.
- Ein langer Druck auf den Berührungssensor veranlasst den Roboter, den in der Variable gespeicherten Wert zurückzugeben, so dass der Servomotor der Mutter den Kopf nach links und rechts bewegt und die LED der Mutter leuchtet auf.
- Der kleine Bub geht zu seiner Mama und hält an, nachdem er den Berührungssensor gedrückt hat.