

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES WIEDER ZUHAUSE (T4)

S5
T4
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!

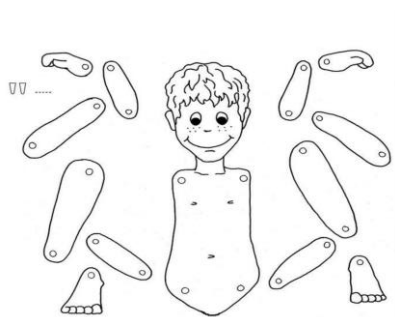
Förderbereiche:

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 WIEDER ZUHAUSE (T4)

S5
T4
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



Umgang mit dem Resultat:

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


DER SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES

S5
T4-4
L1


Einige Ideen – sich abgelenkt fühlen – Strategien zur Fokussierung

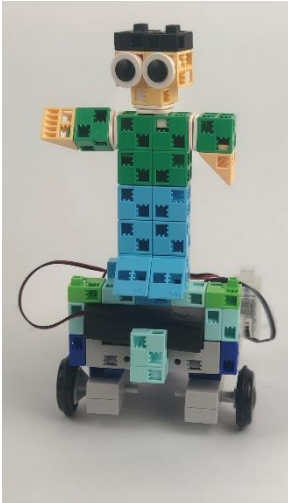
Spieler es vor!
 Bist du oft abgelenkt? Was hast du das letzte Mal getan, als du abgelenkt warst? Wie hast du es bemerkt? Wie hast du dich bei dieser Gelegenheit gefühlt?
 Stelle dir eine Situation vor, in der du während der Schulzeit oder in der Freizeit abgelenkt warst, und dramatisiere sie!

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.

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES WIEDER ZUHAUSE (T4)

S5
T4
D2
L2 P3



Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Endlich kommt Giovannino an, hüpfend auf einem Bein, ohne Ohren und Arme, aber fröhlich wie immer, fröhlich wie ein Spatz. Seine Mutter schüttelt den Kopf, setzt ihn wieder zusammen und gibt ihm einen Kuss.

"Fehlt etwas, Mami? War ich brav, Mami?"

"Ja, Giovannino, du bist sehr brav gewesen."

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Giovannino	geht, klopft an der Tür, redet	Reden zueinander
Mama	geht, redet	

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

- 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

Giovannino
Mama

geht
redet

Haus
Straße
Zu Hause
Besucher

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: _____

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES WIEDER ZUHAUSE (T4)

S5
 T4
 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

How to fill in the Robotic card?

- Choose robot's „activity“ and its programming complexity according to the Character task card, the developmental aim and the programming level that fits the child's skills.
- More Robotic cards can be filled in if needed (for clarification or for differentiation).

Arm
 Hand
 Ein Glas finden

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

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

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Weg	Weg	Weg	Weg	Weg	Weg

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

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

PROG1

Die Übergabe ist mit Berührungssensoren-gesteuerten LEDs symbolisiert, der kleine Bub kommt nach Hause.

PROG2

IR-Photoreflektoren steuern das Ein- und Ausschalten der LEDs an den Robotern. Nacheinander übergeben die Figuren die Teile, die sie zu Mama gebracht haben.

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

Im Fokus:

- Graphomotorik (D2)

Ziele der Stunde:

- Feinmotorik
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Lebenspraktische Erziehung

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...)

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)

SPAZIERGANG DES ABGELENKTEN KINDES WIEDER ZUHAUSE (T4)

S5
T4
D2
L3-L4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

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

PROG1

Die Übergabe ist mit Berührungssensoren-gesteuerten LEDs symbolisiert, der kleine Bub kommt nach Hause.

PROG2

IR-Photoreflektoren steuern das Ein- und Ausschalten der LEDs an den Robotern. Nacheinander übergeben die Figuren die Teile, die sie zu Mama gebracht haben.

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 Verzweiflung 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.