



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Aufgabe1: Diskutieren Sie über die Bedeutung der Zugehörigkeit zu einem Rudel, zu einer Gemeinschaft, über das Phänomen der Ausgrenzung und die damit verbundenen Gefühle!

Es gibt keine falsche Lösung!

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:

- Zeichnen
- Mit Knete spielen
- Ton, Stein
- Papier, Krepppapier
- Textile, Garn
- Pixel
- Toilettenpapier-, Küchenpapierrollen
- Programmieren
- 3D Design

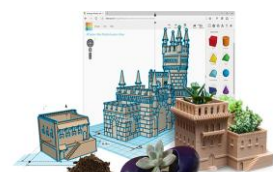
Förderbereiche:

Im Fokus:

- Sozialkompetenzen
- Orientation
- Feinmotorik
- Kreativität

Zusätzlich:

- Fachschwerpunkt – Empathie
- Begabtenförderung
- Lebenskompetenzen



<https://www.tinkercad.com/>

https://www.youtube.com/watch?v=LrU2zm_g7IE

Aufgabe2: Entwerfen Sie Designs.

Sie können für diese Entwürfe jedes Material verwenden. Eigenes 3D-Design zu zeichnen, kreative Figuren aus recycelten Materialien herzustellen sind ebenfalls erlaubt. Verwenden Sie die Materialien für ein Projekt der sozialen Verantwortung. Sammeln oder drucken Sie diese Entwürfe in 3D aus. Organisieren Sie einen Basar, indem Sie Projekte der sozialen Verantwortung für hilfsbedürftige Menschen oder Tiere in Ihrer Schule oder in Ihrer Umgebung durchführen. Vervielfältigen Sie die besten Lösungen. (Zeichnen, Gravieren, 3D-Design, etc.)

Es gibt keine falsche Lösung! Jede Art von Werkzeug und Material kann verwendet werden! Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar verwenden, eigene Ideen einbringen oder die Kinder einfach kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

Entwerfen Sie Designs. Sammeln Sie alle Materialien und organisieren Sie mit den Kindern einen Flohmarkt zugunsten der Menschen und Tiere, die Hilfe brauchen. Schenken Sie die gesammelte Spende zu Menschen in Not. Spenden Sie Futter an Tierheime.



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. Aufbewahren Sie die Objekte in einem Schaukasten. Bringen Sie ein Etikett mit dem Namen der Gruppe an!

UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL

DIE GROßE LEKTION (T4)



S17
T4
D5
L2 P3

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der stunde:

- Textverstehen
- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Gruppenarbeit organisieren

Keloglan machte seine Mutter traurig, weil er ihr nicht zuhörte. Sie beschloss, in ihr altes Haus zurückzukehren. Bald fingen die Leute an, Schlechtes über Keloglan zu erzählen. Keloglan kümmerte sich nicht darum. Er dachte nur daran, mehr und mehr Geld zu bekommen. Keloglan wünschte sich einen größeren Palast am Fluss. Also ging er zum Fluss, nahm er seine Schüssel heraus, um Wasser zu schöpfen. In diesem Moment rutschte ihm aber die Schüssel aus der Hand. Er sprang ins Wasser, um die Schüssel zu holen, aber er konnte nicht schwimmen. Er konnte sich kaum retten. Keiner half ihm. Inzwischen hatten Diebe sein Gold gestohlen. Er war traurig und einsam. Er ging zurück zu seiner Mutter, um ihr zu erzählen, was geschehen war. Seine Mutter tröstete ihn. Sie sagte zu ihm, dass Geld nicht alles sei und dass es sich nicht lohne, Freundschaft, Respekt und Glück zu verlieren, nur um reich zu sein. Sie erteilte ihm eine Lektion fürs Leben. Diesmal hörte Keloglan seiner Mutter zu, und er beschloss, sein Verhalten zu ändern und ein neues, gutes Leben zu beginnen.

Hauptmerkmale und Interaktionen der Charaktere

Charakter	Eigenschaften	Interaktionen
Keloglan	Gehen, reden, den Arm bewegen	Keloglan sammelt viel Gold mit der Zauberschüssel. Er wird sehr reich. Er hilft aber niemandem. Er macht unnötige Ausgaben. Seine Mutter warnt ihn, aber er hört nicht auf sie. Er geht wieder zum Fluss, weil sie einen größeren Palast haben will, und fällt in den Fluss. Niemand hilft ihm. Er entkommt nur knapp. Währenddessen stehlen Diebe ihr Gold. Er sieht seinen Fehler ein. Er beginnt ein neues Leben.
Keloglans Mutter	Gehen, reden, den Arm bewegen	Die Mutter gibt Keloglan einen Rat. Keloglan verärgert seine Mutter und sie kehrt nach Hause zurück. Keloglan redet ganz anders, nachdem er seinen Fehler eingesehen hat.
Fluss	Bewegt sich nach links und rechts	

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!

Diskutieren Sie die Handlungen von Keloglan und seiner Mutter. Diskutieren Sie die Ursache und Wirkung des Verhaltens der Figuren.

Vorschläge

- Identifizieren Sie die Charaktere im Text, mit besonderem Augenmerk auf die Haupthandlungspunkte, Charaktereigenschaften, Gefühle und Handlungen.
- Diskutieren Sie gemeinsam die Rolle des Gastgebers und der Wachen des Palastes. Sammeln Sie Informationen über das Leben im Palast.

Empfohlene Materialien

- ArTeC Robotikset (min das 112-teilige Set)
- Anatomische Modelle oder Bilder vom Mund, Armen und Beinen
- Weißes Papier, Bleistift, Federpennal

Aufgabenkarten für die Charaktere


 Dein Name: _____
 Ich baue: _____


 Dein Name: _____
 Mein Roboter kann: _____


 Dein Name: _____
 Das soll auch vorhanden sein: _____


 Dein Name: _____
 Ich denke darüber nach: _____

Keloglan
Keloglans Mutter

Gehen, reden, die
Arme heben

Fluss

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



Empfohlene Materialien

- ArTeC Blöcke (mind. das 112-teilige Set) und das ArTeC-Robotikset (mind. 1 oder 2 Studuino Quader, 2 DC-Motoren, 6 Servomotoren, 4 LEDs, 2 Berührungssensoren, 2 IR Fotoreflektoren)
- Gedankenkarte oder Tabellenentwurf, Handlung der Geschichte
- Charakterkarten und Roboter-Aufgabenkarten
- Schreibzeug

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Ziele der Stunde:

- Problemlösung
- Entscheidungen treffen
- Körperschema
- Planen

Vorschläge 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
Einfache Modelle mit verschiedenen Techniken bauen

Wie fülle ich die Roboter-Karten aus?

- Wählen Sie die Aktivität des Roboters und die Komplexität des Programms entsprechend den Fähigkeiten des Kindes, basierend auf der Charakterkarte, dem Entwicklungsaspekt und der Programmierstufe.
- Zusätzliche Roboterkarten können bei Bedarf ausgefüllt werden (z. B. zur Verdeutlichung oder Differenzierung).
- Entwerfen Sie den Roboter mit mehreren verschiedenen Bau-/Programmierungsmöglichkeiten!
- Füllen Sie die Roboterkarten in der Zielsprache aus.
- Es müssen nicht alle Spalten der Tabelle ausgefüllt werden, sondern nur diejenigen, die für den Betrieb des Roboters relevant sind.
- Beschreiben Sie anhand jeder Zeile der Tabelle die Funktionsweise des Roboters in der Zielsprache in grammatikalisch korrekten Sätzen.

Arm
Bein
Mund

Roboter-Aufgaben

Name meines Roboters: _____

Die Teile, die ich für meinen Roboter benötige:

Teil	Benötigt	Verfügen
Motor		
LED		
IR-Fotoreflektor		
Drucktaste		
Soundaktor		
Grün-Sensor		
Unterschallung		
Erkenntnis		
Erkenntnis		

Wähle die Teile aus, die du brauchst! Kontrolliere was du verwendest! Bau: Aktoren Grün-Sensoren Unterschallung Erkenntnis

So baue und programmiere ich meinen Roboter:

Programm	Was passiert?	Was? (Bsp. 1)	Was? (Bsp. 2)	Was? (Bsp. 3)	Was? (Bsp. 4)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

So funktioniert mein Roboter:

Schreibe mithilfe deiner Tabelle anhand der Tabelle auf:

Verwandte Themen in der Technikecke

- Programmieren des Servomotors
- Keloglan häuft Gold an
- Keloglans Mutter redet die ganze Zeit
- Keloglans Mutter kehrt wütend nach Hause zurück
- Keloglan und seine Mutter sind ständig in Bewegung.
- (3 a)
- Eine Reihe von Ereignissen wird durch das Drücken einer Taste ausgelöst (4a)
- Testen und Programmieren des IR-Fotoreflektors (7.a, 7.c, 7.e)
- Verwendung des IR Fotoreflektors zur Erkennung eines Objektes (7.d, 7.e)
- Testen und Programmieren des Soundsensors (9.a)
- Aktivierung des Roboters durch Sprache (9.b)
- Verwendung von LEDs (5.a)

Programmierte
Menschen

Gold anhäufen

Keloglan häuft Gold an.
Er hilft niemandem. Er geht zum Fluss, um wieder einen Palast zu bauen. Er bewegt sich mit Gleichstrommotor und Servomotoren. Eine LED symbolisiert das Reden.

Die Roboter verfügen über je einen Soundsensor. Sie halten mithilfe des Berührungssensors an.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

KELOGLAN

UND DIE MAGISCHE SCHÜSSEL

DIE GROßE LEKTION (T4)



S17
T4
D5
L3-4
P5

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmiererebenen

Programmierte
Menschen.

PROG1

Gold anhäufen

PROG2

Keloglan häuft Gold an.
Er hilft niemandem. Er
geht zum Fluss, um
wieder einen Palast zu
bauen. Er bewegt sich
mit Gleichstrommotor
und Servomotoren. Eine
LED symbolisiert das
Reden.

PROG3

Die Roboter verfügen
über je einen
Soundsensor. Sie
halten mithilfe des
Berührungssensors
an.

PROG4

Die Anhäufung von Gold. Das Verändern des Charakters und des Reichtums

P1 Goldsammeln mit der Schlüssel

Die Arme von Keloglan können auf einer Achse bewegt werden. Wenn der Roboter eingeschaltet wird, schalten sich die LEDs automatisch ein. Blinkende LEDs stehen fürs Reden.

P2 Keloglan geht zum Fluss, um einen zweiten Palast zu bauen.

Das Programm wird durch einen Berührungssensor ausgelöst. Seine Arme bewegen sich weiterhin auf Achsen.

Die Figur ist auf eine Roboterbasis montiert, diese bewegt sich mithilfe zweier Gleichstrommotoren.

Nach dem Einschalten funktioniert der Roboter automatisch.

Das Ziel ist, den Roboter so genau wie möglich an den vorgegebenen Weg zu führen. Das gelingt auch ohne Sensoren, indem die Kinder die genauen Werte des Programms einstellen und damit experimentieren.

Wenn der Roboter den Fluss erreicht, blinkt die LED.

Wenn der Roboter den Eingang der Hütte erreicht, beginnt die LED zu blinken.

P3 Ferngesteuerter Roboter – der Fluss ist in Bewegung.

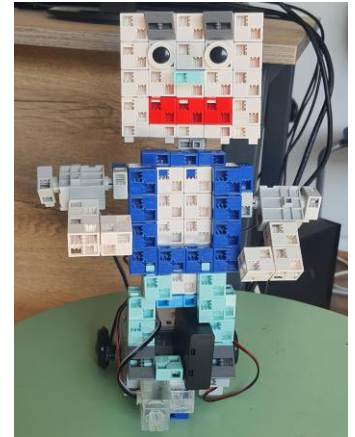
Wenn Keloglan seinen Arm hebt, blinkt die LED und der Summer läutet.

Wenn die Berührungssensoren der Figuren gedrückt werden, schalten sich die LEDs aus und die Figuren bleiben stehen. Die Figuren sind auf Roboterbasen mit DC-Motoren montiert.

Der Arm wird von einem Servomotor bewegt und eine rote LED ist ebenfalls angeschlossen.

Der Roboter wird über eine Konsole mit 2 Berührungssensoren gesteuert. Die zwei Berührungssensoren werden für die Steuerung verwendet.

Wenn die Berührungssensoren gedrückt werden, bewegen sich die Arme und der Kopf der Figuren oder sie bleiben stehen.



P4 Keloglans Mutter kehrt nach Hause zurück. Keloglan geht zum Fluss und fällt in den Fluss. Dann kehrt er nach Hause zurück.

Sein Programm startet automatisch, die 2 roten LEDs leuchten auf, während er sich vorwärts bewegt.

An der Vorderseite, nach unten zeigend, befindet sich 1 IR-Fotoreflektor, der den schwarzen Streifen erkennt, der Roboter hält an, die LEDs gehen aus.

Dreht sich zufällig nach links oder rechts, bis der IR-Fotoreflektor auf dem Streifen steht.