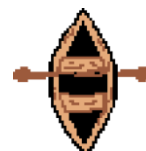


YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG (T1)

S21
T1
D5
L1 P1



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Aufgabe 1: Wie sind Yana und ihre Mutter gereist? In welches Land sind sie gereist?

Welches Verkehrsmittel haben sie benutzt?

Jede Lösung ist richtig!

Es können alle Arten von Hilfsmitteln und Materialien verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Figuren und Umgebungen aus ArTeC-Blöcken und recycelten Materialien bauen
- Programmieren, um Menschen und Objekte zu bewegen und zu transportieren
- Erstellung von Computergrafiken, Animation
- Arbeiten mit Karten

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsfähigkeiten:

Im Fokus:

- Feinmotorik
- Räumliche Orientierung
- Lebenskompetenzen
- Kreativität
- Algorithmisches Denken

Außerdem:

- Soziale Kompetenzen
- Fachliche Konzentration – Staatsbürgerkunde, Geografie
- Talentförderung
- Fach – Kunst und Handwerk



Umgang mit den Ergebnissen:

Die Gruppen öffnen eine Weltkarte und entscheiden, welches Land sie besuchen möchten. Dann überlegen sie, wie sie dorthin gelangen können. Sie entwerfen und zeichnen das gewählte Transportmittel.

Aufgabe 5: Wie schließt man Freundschaften mit Menschen in dem Land, in das man ausgewandert ist?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Hilfsmitteln und Materialien verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Spielen Sie Eisbrecher-Spiele, bei denen keine Worte verwendet werden

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsfähigkeiten:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Aufmerksamkeit
- Kreativität
- Lebenskompetenzen

Außerdem:

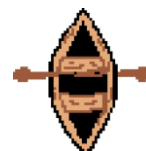
- Naturschutz
- Aufmerksamkeitsentwicklung
- Räumliche Orientierung



YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG (T1)

S21
T1
D5
L1 P2



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Aufgabe 3: Wie verdient man in der ersten Zeit nach der Migration in ein neues Land seinen Lebensunterhalt? Wie kann man die lokale Währung verdienen?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können die Geldverdien-Aktivität mit ArTeC-Blöcken durchführen.
- Sie können das Geld aus recycelten Materialien herstellen.
- Eine Zeichnung der Umgebung, in der die Aktivität stattfindet.
- Sie können Computergrafiken erstellen.

Verschiedene Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Lebenskompetenzen
- Mathematisches Rechnen

Darüber hinaus:

- Kreativität
- Räumliche Orientierung
- Aufmerksamkeitsentwicklung

Aufgabe 4: Wie sehen die Figuren und Szenen in der Geschichte aus?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!
 Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Mit ArTeC-Blöcken können Sie die Umgebung und die Figuren gestalten.
- Sie können die Umgebung mit recycelten Materialien gestalten
- Zeichnung der zu errichtenden Umgebung
- Sie können Computergrafiken erstellen

Verschiedene Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Aufmerksamkeit
- Feinmotorik
- Kreativität
- Räumliche Orientierung

Außerdem:

- Aufmerksamkeitsentwicklung
- Soziale Kompetenzen
- Lebenskompetenzen

Wie man die Leistung steuert:

Die Gruppen recherchieren, welche Währung in dem Land gilt, in das sie ausgewandert sind. Anschließend diskutieren sie und entscheiden, wie sie diese Währung beschaffen können. Sie überlegen auch, wie sie mit den Menschen in dem Land, in das sie ausgewandert sind, Freundschaften schließen können, und treffen eine Entscheidung.

YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG (T1)

S21
T1
D5
L1 P3



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Aufgabe 5: Welche Orte kann ein Kind in dem Land besuchen, in das es eingewandert ist? Welche berühmten Orte gibt es in dem Land, in das es eingewandert ist?

Jede Lösung ist gut!

Es können alle Arten von Werkzeugen und Materialien verwendet werden!

Sie können die Ideen und die Materialliste aus dem Ideenbasar nutzen, eigene Ideen entwickeln oder einfach die Kinder kreativ sein lassen.



Ideenbasar – einige Ideen:

- Sie können das Geld aus recycelten Materialien herstellen.
- Eine Zeichnung der Umgebung, in der die Aktivität stattfindet.
- Sie können Computergrafiken erstellen.

Verschiedene Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

Entwicklungsbereiche:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Kritisches Denken
- Staatsbürgerkunde
- Kreativität

Außerdem:

- Naturschutz
- Aufmerksamkeitsentwicklung
- Lebenskompetenzen



Aufgabe 6: Was sollte man tun, um sich an das Land anzupassen, in das man ausgewandert ist? Wie kann man mit Menschen gut auskommen?

Jede Lösung ist gut!

Die Schüler sprechen über Angst, Anspannung, Ausgrenzung, Unsicherheit und Vorurteile.

Sie dramatisieren und spielen die gegebene Situation nach.

Fokus

- Kritisches Denken
- Soziale Kompetenzen
- Staatsbürgerschaft.

Ideenbasar – einige Ideen:

- Besprechen Sie die Situation, während Sie sie nachspielen!
- Suchen Sie sich eine Situation aus der Aufgabe aus und spielen Sie sie nach!

Einzelheiten zu den verschiedenen Lösungen finden Sie in den Ideenblättern!

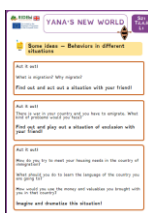
Entwicklungsfähigkeiten:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Kritisches Denken
- Staatsbürgerkunde
- Textverständnis

Außerdem:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- Lebenskompetenzen
- Talentförderung



Wie man Output verwaltet:

Nachdem die Gruppen begonnen haben, in dem Land zu leben, in das sie migriert sind, recherchieren und planen sie die Orte, die sie in diesem Land besuchen möchten. Anschließend entscheiden und diskutieren sie, worauf sie bei der Kommunikation mit anderen Menschen achten müssen, während sie in diesem Land leben.

YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG (T1)

S21
T1
D5
L2 P1



Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Lernziele:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Organisation von Gruppenarbeit

Hauptmerkmale und Interaktionen der Figuren

Charakter	Merkmale	Interaktionen
Yana	Neugierig, klein, vorsichtig, fleißig, freundlich	Sich unterhalten, gemeinsam lernen, Spiele spielen
Nil	Hilfsbereit, fleißig, freundlich	
Kassiererin	Alt, vergessen, verständnisvoll	Sprechen, Rechnen

Vorschläge

- Besprechen Sie, was der Text über Yanas Gefühle aussagt, als sie mit dem Chaos in ihrer Umgebung konfrontiert wird.
- Zeigen Sie den Kindern Bilder oder Videos von Flüchtlingen, die ihre Heimat verlassen, um Yanas Reise in die Sicherheit zu veranschaulichen.
- Vergleichen Sie das Gefühl des Verlustes, das Yana empfindet, weil sie ihren Vater verlassen muss, mit ihrer Hoffnung auf ein besseres Leben in der Türkei.

Verwendung der Charakterkarte:

Jeder Schüler füllt seine eigene Charakterkarte aus:

- schreibt den Namen des Charakters
- seine Eigenschaften, Bewegungen, Reaktionen usw.
- sammelt die Elemente der Umgebung, andere Accessoires, Dinge, die gebaut werden sollen
- denkt über die Phasen, Werkzeuge und Materialien für den Bau des Roboters

Die Schüler können bei Bedarf mehrere Teile jeder Charakterkarte verwenden, wenn nötig!

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: _____

Yana,
Nil,
Kassiererin

Neugierig, klein,
vorsichtig, fleißig,
freundlich, hilfsbereit,
alt, vergessen,
verständnisvoll

Geld, Sprechen,
Bewegung, Tanzen,

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

Yana wachte durch einen lauten, donnernden Lärm auf. Sie setzte sich im Bett auf und versuchte zu begreifen, was gerade geschah. Draußen war es unheimlich dunkel, als wäre die Nacht hereingebrochen; eine riesige schwarze Wolke bedeckte den Himmel. In diesem Moment hörte sie einen Schrei aus dem Nachbargebäude und sah in der Ferne ein Bomberflugzeug. Ihr Herz begann zu rasen.

Sie sprang aus dem Bett und rannte los, um ihre Eltern zu wecken. Ihre Mutter hielt ihre zitternden Hände und sagte: "Hab keine Angst, mein Schatz. Wir werden das gemeinsam durchstehen." Aber Yana konnte die Angst, die in ihr aufstieg, nicht abschütteln. Ihr Vater erzählte ihnen von einem Boot, das im Hafen wartete und sie retten könnte. Er beschloss jedoch, zurückzubleiben, da er seine Heimat nicht verlassen wollte.

Yanas Mutter griff fest nach ihrer Hand, und sie eilten zum Hafen. Auf den Straßen herrschte Chaos; die Menschen rannten in alle Richtungen, einige trugen das Wenige, das sie retten konnten. Regentropfen fielen und trafen Yanas Haare. Sie zog ihre Kapuze über den Kopf, um ihre Tränen zu verbergen. Ihre Mutter drehte sich zu ihr um und sagte: "Wir müssen tapfer sein, Yana. In der Türkei erwartet uns ein besseres Leben."

Als sie den Hafen erreichten, stiegen sie in das Boot und fuhren über das Schwarze Meer. Yana blickte ein letztes Mal zurück zum Ufer und spürte den Schmerz, ihren Vater zurückzulassen. Ihre Mutter hielt sie fest und flüsterte: "Alles wird gut, du wirst sehen." Diese Worte trösteten Yanas aufgewühltes Herz ein wenig.

YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG

(T1)

S21
T1
D5
L3-4 P1



Empfohlene Materialien

- ArTeC-Bausteine (mindestens das 112-teilige Set) und ArTeC-Robotik-Set (2 Studuino-Motherboards, 2 LEDs, 1 Summer, 1 Servomotor, 5 Berührungssensoren, 2 Gleichstrommotoren, 2 Servomotoren, Zahnräder, Zahnstangen)
- Mindmap oder Diagrammentwurf, Storyline
- Charakterkarten und Vorlage für Roboteraufgaben
- Bleistift

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen (D5)

Lernziele:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Bewegungen ausdrücken

Vorschläge

- Sammeln Sie Ideen, wie Sie eine Figur vorwärts und rückwärts bewegen können.
- Sammeln Sie Ideen, wie man die Bewegungen von Figuren imitieren kann: Gehen, Sprechen, Tanzen, Laufen, sich bewegen.
- Zeigen Sie den Kindern anatomische Puppen in Bewegung.
- Bauen Sie einfache Figuren aus ArTeC-Blöcken.

Boot

- Sammeln Sie Informationen über verschiedene Bootstypen.
- Erstellen Sie einfache Modelle mit verschiedenen Techniken.

Robotik kart nasıl doldurulur?

- Aktör kartı, gelişimsel özellik ve programlama seviyesine dayanarak, robotun aktivitesini ve programın karmaşıklığını çocuğun yeteneklerine uyacak şekilde seçin.
- Gerekirse ek robot kartları doldurulabilir (örneğin açıklama veya farklılaştırma için).
- Robotu birkaç farklı inşa/programlama yöntemiyle tasarlayın!
- Robot kartlarını hedef dilde doldurun.
- Tablonun tüm sütunlarının doldurulması gerekmez, sadece robotun özel çalışmasıyla ilgili olanlar doldurulmalıdır.
- Tablonun her bir satırına dayanarak, robotun çalışmasını hedef dilde tanımlamak için dilbilgisi açısından doğru cümleler kullanın.

Beine, Körper, Gehen, Arme,
Mund

Roboter-Aufgabenkarte

Name meines Roboters: _____

Die Tasks, die ich für meinen Roboter benötige:

Task	Wörter die Teil sind, die du brauchst!
1. Starten und Stoppen von LED und Summer durch Drücken derselben oder verschiedener Tasten oder Touch-Sensoren (4.b, 4.c)	Start, Stop, Taste, Touch-Sensor
2. Fernbedienung aus 4 Berührungssensoren (4.d)	4 Berührungssensoren
3. Bewegung von Elementen, die an einem Servomotor befestigt sind, in einen bestimmten Winkel (3.a)	Winkel, Servomotor
4. Programmierung einer Wellenbewegung (3.b)	Wellenbewegung
5. Verwendung von LED (5.a)	LED
6. Verwendung eines Summers (6.a)	Summer
7. Erkennen und Ausweichen von Hindernissen (7.b, 7.c, 7.d)	IR-Fotoreflektor, Hindernisse

So kann und programmiere ich meinen Roboter:

Was verwende ich?	Was passiert?	Was? (Zeitpunkt)	Was? (Dauer)	Was? (Winkel)	Was? (Wiederholungen)

So funktioniert mein Roboter: _____

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tabelle oben!

Verwandte Themen im Technikbereich

- Programmierung von Gleichstrommotoren (2.a, 2.b)
- Testen und Programmieren des Berührungssensors
 - Starten und Stoppen von LED und Summer durch Drücken derselben oder verschiedener Tasten oder Touch-Sensoren (4.b, 4.c)
 - Fernbedienung aus 4 Berührungssensoren (4.d)
- Programmierung eines Servomotors
 - Bewegung von Elementen, die an einem Servomotor befestigt sind, in einen bestimmten Winkel (3.a)
 - Programmierung einer Wellenbewegung (3.b)
- Verwendung von LED (5.a)
 - Blinzeln (5.b)
- Verwendung eines Summers (6.a)
- Verwendung eines IR-Fotoreflektors (7)
 - Erkennen und Ausweichen von Hindernissen (7.b, 7.c, 7.d)

Yana und ihre Mutter gehen zum Boot und steigen dann ein.

PROG1

Yana und ihre Mutter weichen den flüchtenden Menschen aus. Yana ist ein Roboter mit 4 Berührungssensoren. Yana fährt auf einem schaukelnden Boot.

PROG2

Yana und ihre Mutter verwenden einen Fotoreflektor, um flüchtende Menschen aufzuspüren.

PROG3

Ein Boot, das automatisch zwischen den beiden Ufern hin- und herfährt.

PROG4

YANAS NEUE WELT

DIE REISE DER HOFFNUNG

(T1)

S21
T1
D5
L3-4 P2

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

Yana und ihre Mutter gehen zum Boot und steigen dann ein.

PROG1

Yana und ihre Mutter weichen den flüchtenden Menschen aus. Yana ist ein Roboter mit 4 Berührungssensoren. Yana reist auf einem schaukelnden Boot.

PROG2

Yana und ihre Mutter verwenden Photoreflexor, um flüchtende Menschen aufzufahren.

PROG3

Ein Boot, das automatisch zwischen den beiden Ufern hin- und herfährt.

PROG4



Bewegungen von Yana, Nil, Boot und Kassierer

P1 Bewegung auf das Boot zu

- Erstellen Sie die Figuren der Szene
- Ihre Köpfe und Arme können auf einer Achse bewegt werden
- Alle Figuren können bewegt werden, die gesamte Szene

P2 Flucht auf der Straße

- Wir erstellen die Figuren von Yana, Mutter und den flüchtenden Menschen, die auf sie zukommen, auf die gleiche Weise wie in P1.
- Wir montieren die Figuren von Yana und Mutter auf einem Roboter mit vier Tasten.
- Wir bauen Häuser als Kulisse und platzieren die flüchtenden Menschen auf der Straße. Die Roboter von Yana und Mutter müssen so gesteuert werden, dass sie den anderen Figuren ausweichen.

ODER

- Ein Boot bauen Bauen Sie das Boot mit einem Gleichstrommotor, der sich auf einer Zahnstange bewegt!
- Verwenden Sie einen Servomotor, um Yanas Kopf zu bewegen, und einen, um das Boot zu schaukeln.
- Verwenden Sie einen Druckknopf, um das Boot vorwärts zu bewegen, wenn er gedrückt wird, und einen, um es rückwärts zu bewegen.
- Der Summer sollte ertönen, wenn das Boot anhält.

P3 Yana und ihre Mutter weichen den flüchtenden Menschen aus

- Wie in P2 sitzen Yana und ihre Mutter in einem kleinen Wagen, der mit zwei Gleichstrommotoren ausgestattet ist.
- Wir verbinden drei Fotoreflexoren mit dem Roboter.
- Der Roboter verwendet zwei Fotoreflexoren, um den anderen Flüchtlingen auszuweichen.
- Der dritte Fotoreflexor erkennt, wenn er das Schiff erreicht, woraufhin er anhält.

P4 Bauen Sie ein Boot, das automatisch an der Küste der Türkei stoppt.

- Bauen Sie das Boot (wie in P2), das Meer und die Flagge am Ufer.
- Verbinden Sie einen IR-Fotoreflexor mit der Flagge.
- Auf Knopfdruck sollte das Schiff den Summer ertönen lassen und sich wie in P2 auf die Flagge zubewegen.
- Es sollte anhalten, wenn der IR-Fotoreflexor es erkennt.
- Nach einer zufälligen Wartezeit sollte die LED blinken und das Schiff sollte zu seinem Ausgangspunkt zurückkehren.

