

YANAS NEUE WELT

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S24
T3
D9
L1 P1



Im Fokus:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

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

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S24
T3
D9
L1 P2



Im Fokus:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

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

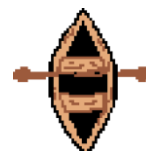
Wie man die Leistung steuert:

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

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S24
T3
D9
L1 P3



Im Fokus:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

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!

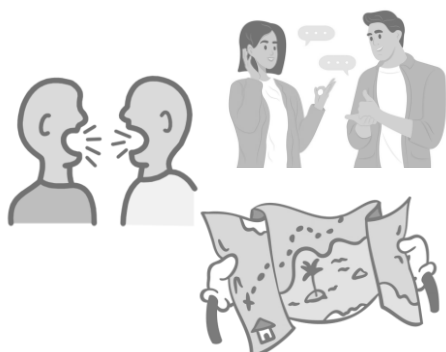
Entwicklungsfähigkeiten:

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

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S24
T3
D9
L2 P1



Nach ein paar Wochen wurde Yana in einer Schule angemeldet. Zunächst schüchterten sie die neue Sprache und Kultur ein. Aber eines Tages, als sie traurig den Schulflur entlangging, kam ein Mädchen namens Nil auf sie zu und sagte: "Hallo, ich bin Nil! Können wir Freunde sein?" Yana lächelte schüchtern und nickte. Das war der Beginn einer schönen Freundschaft.

Nil begann, Yana beim Türkischlernen zu helfen. Sie verbrachten Stunden damit, gemeinsam zu lernen, und verwandelten den Unterricht oft in lustige Spiele. Die ersten Wörter, die Yana lernte, waren "Günaydın" und "Merhaba". Als sie diese beherrschte, tanzten sie fröhlich herum und feierten ihren Fortschritt. "Bald wirst du mit allen auf Türkisch sprechen können!", ermutigte Nil sie.

Im Fokus:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

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

YANAS NEUE WELT

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S21
T3
D9
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

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.

Im Fokus:

- Kreativität, Begabungsförderung (D9)

Lernziele:

- Textverständnis
- Problemlösung
- Entscheidungsfindung
- Bewegungen ausdrücken

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

So kann ich programmieren:

Schreibe vollständige Sätze anhand der Tasks:

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)

Hebt den Arm ODER gibt automatisch einen Laut von sich.

PROG1

Die Debattierenden heben ihre Arme, geben Laute von sich und reagieren aufeinander.

PROG2

Der Sprecher bewegt seinen Mund, zeigt Emotionen, „spricht“ in verschiedenen Tonlagen und reagiert.

PROG3

Die Sprecher bewegen ihren Mund, zeigen Emotionen, „rufen“ in verschiedenen Tonlagen und reagieren aufeinander.

PROG4

YANAS NEUE WELT

YANAS UND NILS FREUNDSCHAFT (T3)

S21
T3
D9
L3-4 P2

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

Hebt den Arm ODER
gibt automatisch einen
Laut von sich.

PROG1

Die Debattierenden heben
ihre Arme, geben Laute
von sich und reagieren
aufeinander.

PROG2

Der Sprecher bewegt
seinen Mund, zeigt
Emotionen, „spricht“ in
verschiedenen Tonlagen
und reagiert.

PROG3

Die Sprecher bewegen
ihren Mund, zeigen
Emotionen, „rufen“ in
verschiedenen
Tonlagen und reagieren
aufeinander.

PROG4



Die Freundschaft zwischen Yana und Nil

P1 Konversation mit Ton ODER Bewegung

- Servomotoren simulieren Gespräche
- Arme heben, Kopf schütteln

ODER

- Summer ermöglicht es Sprechern, Geräusche zu erzeugen
- Erzeugen Sie abwechselnd Geräusche mit verschiedenen „Stimmen“
- Die beiden Figuren sind mit separaten Grundplatten verbunden
- Sie funktionieren automatisch, wenn der Roboter eingeschaltet wird

P2 Yana und Nil unterhalten sich lautstark.

- Arm- und Kopfbewegungen sowie Lautäußerungen symbolisieren ein Gespräch
- Arm- und Kopfbewegungen werden durch Servomotoren gesteuert
- Die Gesprächspartner können mithilfe eines Summers Geräusche erzeugen
- Die beiden Figuren sollten unterschiedliche Geräusche von sich geben.
- Die beiden Figuren können wie Marionetten über Druckknöpfe gesteuert werden
- Die beiden Figuren sind mit derselben Grundplatte verbunden

P3 Bau einer Person, die während eines Gesprächs Emotionen zeigt

- Mundbewegung mit Servomotor
- Geräuscherzeugung mit Summer
- Die Augen der begeisterten Figur leuchten mit LEDs
- Aktiviert durch einen Geräuschsensor

P4 Zwei Gesprächspartner

- Die beiden Figuren sind mit derselben Hauptplatte verbunden.
- Die Mundbewegungen werden durch einen Servomotor gesteuert.
- Verschiedene Geräusche werden durch Summer erzeugt.
- Die Augen der sprechenden Figur leuchten mit LEDs.
- Die beiden Figuren können wie Marionetten über Druckknöpfe gesteuert werden.

