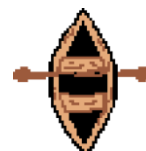


YANAS NEUE WELT

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
L1 P1



Im Fokus:

- Robotik, Ingenieurwesen (D7)

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!

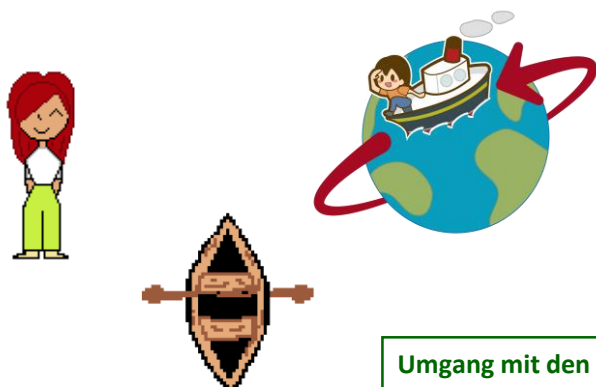
Entwicklungsfähigkeiten:

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:

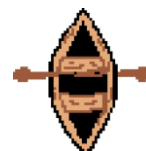
- Naturschutz
- Aufmerksamkeitsentwicklung
- Räumliche Orientierung



YANAS NEUE WELT

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
L1 P2



Im Fokus:

- Robotik, Ingenieurwesen (D7)

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

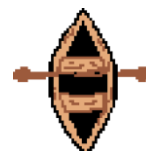
Wie man die Leistung steuert:

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

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
L1 P3



Im Fokus:

- Robotik, Ingenieurwesen (D7)

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!

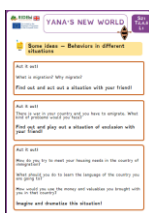
Entwicklungsfähigkeiten:

Im Fokus:

- Soziale Kompetenzen
- Kritisches Denken
- Staatsbürgerkunde
- Textverständnis

Außerdem:

- Aufmerksamkeit und Konzentration
- Lebenskompetenzen
- Talentförderung



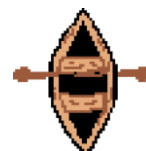
Wie man Output verwaltet:

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

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
L2 P1



Im Fokus:

- Robotik, Ingenieurwesen (D7)

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.

Mit der Zeit verbesserte sich Yanas Türkisch. Sie konnte sich nun nicht nur mit Nil, sondern auch mit ihren anderen Klassenkameraden unterhalten. Sie fühlte sich sicherer und begann, ihre Zeit in der Schule zu genießen.

Eines Tages lud Nil Yana und ihre Mutter zu sich nach Hause ein. Als sie ankamen, begrüßte Nil Yana mit einer herzlichen Umarmung. Gemeinsam sangen sie Lieder, spielten Spiele und hatten sogar ein buntes Ballspiel, das den Raum mit Lachen erfüllte. Yana hatte sich schon lange nicht mehr so glücklich gefühlt.

Nach einer schwierigen Reise und vielen Herausforderungen hatten Yana und ihre Mutter endlich ein neues Leben für sich aufgebaut. Tante Nadia, Nil und ihre Familie waren eine große Quelle der Liebe und Unterstützung gewesen. Yana lernte von diesen Menschen die wahre Bedeutung von Freundlichkeit, Mitgefühl und Freundschaft. "Freundschaft spricht eine universelle Sprache", dachte sie.

Die Türkei war für Yana zu einer zweiten Heimat geworden. Mit einem Lächeln im Gesicht sagte sie: "Hier hat mein Leben neu begonnen."

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

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
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:

- Robotik, Ingenieurwesen (D7)

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 Task enthält, die du brauchst!	Kontrolliere was du verwendest!	Was du brauchst!
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. Blinkeln (5.b)			
8. Verwendung eines Summers (6.a)			
9. Verwendung eines IR-Fotoreflektors (7)			
10. Erkennen und Ausweichen von Hindernissen (7.b, 7.c, 7.d)			

So kann und programmiere ich meinen Roboter:

So funktioniert mein Roboter: _____

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)
 - Blinkeln (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 Nil sind Figuren, die axial bewegt werden können.

PROG1

Yana und Nil spielen Ball auf einem Puppentheater.

PROG2

Yana und Nil spielen Ball mit einer Zielkatapulte, die mit einem Servomotor ausgestattet ist.

PROG3

Yana und Nil spielen Ball mit einer zielsuchenden Schleuder, die mit einem Servomotor ausgestattet ist, der automatisch auf den Ball reagiert.

PROG4

YANAS NEUE WELT

DER BEGINN EINES NEUEN LEBENS (T4)

S21
T4
D7
L3-4 P2

Ideen für Roboter auf verschiedenen Programmierstufen

Yana und Nil sind Figuren, die axial bewegt werden können

PROG1

Yana und Nil spielen Ball auf einem Puppentheater.

PROG2

Yana und Nil spielen Ball mit einer zielsuchenden Katapulte, die mit einem Servomotor ausgestattet ist.

PROG3

Yana und Nil spielen Ball mit einer zielsuchenden Schleuder, die mit einem Servomotor ausgestattet ist, der automatisch auf den Ball reagiert.

PROG4



Yana und Nil spielen Ball

P1 Yana und Nil spielen Fußball

- Erstelle die Figuren der Szene
- Die beiden Mädchen bewegen ihre Knie in einer kreisförmigen Bewegung und schießen den Ball weg.

P2 Puppentheater

- Wir bauen ein Puppentheater.
- Die beiden Mütter stehen im Vordergrund, die beiden Mädchen oben.
- Dazwischen bauen wir Lauflichter aus roten LEDs, die den hin- und herfliegenden Ball zeigen.
- Wir verwenden einen Summer, um ihr Lied abzuspielen.

P3 Yana und Nil spielen Ball

Ein präzises Katapult bauen

- Die beiden Mädchen spielen miteinander Ball.
- Dazu sind zwei Servomotoren erforderlich: einer zum Abschießen und einer zum Zielen.
- Der Abschuss erfolgt auf Knopfdruck.
- Das Katapult dreht sich unter der Steuerung von zwei Druckknöpfen nach rechts und links.

P4 Yana und Nil spielen Ball

- Es werden zwei Servomotoren benötigt: einer für den Abschuss und einer für das Zielen.
- In der Schaufel des Katapults ist ein Fotoreflektor installiert. Dieser erkennt, wenn der Ball hineingelegt wird, woraufhin der Start erfolgt.
- Das Katapult dreht sich unter der Steuerung von zwei Druckknöpfen nach rechts und links.

