

LISA E LOTTIE PER QUANTO RIGUARDA MORDERE I NASI (T1)

S11
T1
D1
L2 P3

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)



Compito 1: Quali sono gli accessori tipici per una vacanza estiva?

Quali cose porteresti sicuramente con te in un campo estivo? Perché?

In questo gioco di Dobble abbiamo raccolto alcuni oggetti da campo e, naturalmente, altri oggetti e personaggi del libro. Gioca a Dobble, impara a conoscere questo fantastico gioco.

I bambini più grandi possono progettare il proprio gioco e cercare online i calcoli del gioco Dobble.

Non c'è una soluzione sbagliata!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Conoscere il gioco Dobble
- Creare il proprio gioco Dobble
 - Realizzare e collezionare disegni
 - Creare grafica al computer

I dettagli delle varie soluzioni sono disponibili nelle Schede Idee.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento
- Pensiero analitico
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione, memoria
- Concentrazione sull'argomento – Matematica
- Sviluppo del talento

Come gestire il risultato:

Salva il gioco completato sul computer. Puoi assegnarlo ad altri gruppi come compito o mostrarlo come esempio.

Compito 2: Jingle – Composizione musicale

Ludwig Palffy, il padre delle gemelle, è un compositore e direttore d'orchestra di professione.

Assumendo il ruolo di compositore, gli studenti devono creare un piccolo brano musicale, un jingle. Gli studenti scelgono un prodotto o inventano il proprio prodotto. Quindi raccolgono le caratteristiche del prodotto e scrivono uno slogan pubblicitario adatto basato su di esse. Deve essere originale e facile da ricordare. Gli studenti fanno rima con lo slogan pubblicitario. Pensano a un ritmo adatto e infine a una melodia per il loro slogan.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Creare uno slogan pubblicitario
- Fare rime
- Comporre musica

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Sviluppo del vocabolario
- Attenzione uditiva

Inoltre:

- Lavoro di squadra
- Focus tematico: lingua madre, musica
- Sviluppo del talento



HARIBO



Come gestire il risultato:

Gli studenti eseguono il jingle alla classe, possibilmente con accompagnamento strumentale. Fai una registrazione audio e salvala sul tuo computer.

Gli studenti più abili che sanno scrivere spartiti, scrivano la melodia!

LISA E LOTTIE PER QUANTO RIGUARDA MORDERE I NASI (T1)

S11
T1
D1
L2 P3

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)



Compito 3: Cane di cotone

Il consigliere di corte Strobl ha un cane, Peterkin. Gli studenti realizzeranno il proprio cane utilizzando filo di cotone e calzini. Per il riempimento si usano lana di cotone, granuli di plastica o materiali naturali.

Non c'è una soluzione sbagliata!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Attività fai da te, con tessuti e filati

I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Creatività
- Pensiero serio

Inoltre:

- Attenzione
- Concentrazione sull'argomento_ Arte, Disegno

Come gestire il risultato:

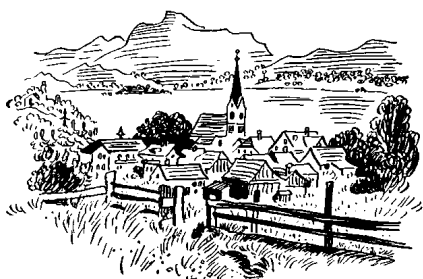
Organizza una mostra canina! Scatta delle foto. Gli studenti possono portare a casa i lavori finiti.

Compito 4: Individuiamo esattamente dove viviamo e lavoriamo con una mappa

Gli studenti imparano a identificare esattamente dove vivono (galassia -> sistema solare -> pianeta -> continente -> stato -> ...) e costruiscono un gioco a torre impilabile con bicchieri di carta. Potete trovare istruzioni e modelli nel bazar delle idee.

Gli studenti più grandi, che forse conoscono già la storia di Lisa e Lottie, possono lavorare con la cartina muta. Segnano il loro luogo di residenza e le città menzionate nel romanzo su una mappa dell'Europa.

La descrizione di Bohrlaken sul lago Bohren ci porta a un grazioso villaggio circondato da montagne. Gli studenti studiano una mappa dell'Europa e discutono su dove potrebbe trovarsi questa città immaginaria.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un gioco a torre
- Lavorare con la mappa cieca
- Studiare la mappa dell'Europa, discutere la posizione di Bohrlaken

I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Orientamento spaziale
- Attenzione

Inoltre:

- Lavoro di squadra
- Focus tematico – Geografia
- Sviluppo del talento

Come gestire il risultato:

Scatta una foto del gioco finito. Gli studenti possono tenere gli occhiali, ma puoi anche usarli nelle sessioni con gli studenti più giovani.

Scatta foto degli studenti che lavorano insieme e scansiona le mappe su cui hanno lavorato.

LISA E LOTTIE PER QUANTO RIGUARDA MORDERE I NASI (T1)

S11
T1
D1
L2 P3

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)



Compito 5: Compila un ricettario!

Lisa cerca di interpretare il ruolo della sorella a Monaco. Questo include la cottura del brodo, che non è affatto facile.

Gli studenti possono compilare un libro di cucina basato sulle loro ricette preferite.

Non c'è una soluzione sbagliata!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Creazione di pagine di ricette uniformi
- Ricerca di ricette e immagini sul web
- Compilazione di un libro fotografico con programmi online

I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Creatività
- Attenzione

Inoltre:

- Focus sulle materie: informatica, pulizia della casa e cucina, abilità di vita

Come gestire il risultato:

Scansionate le pagine del libro di cucina finito o fotografate le raccolte di ricette.

Compito 6: Design del menu

Gli studenti possono creare un menu immaginario per l'Hotel Imperial.

Studiate insieme le specialità austriache e viennesi, facendo ricerche su Internet. Per gli studenti più grandi, possiamo adattare i nomi dei piatti alle lezioni di lingua madre, ad esempio i partecipi perfetti: "spicchi di patate fritte", 'banane fiammeggiate', 'formaggio di capra fritto', ecc.

Gli studenti confrontano la cucina austriaca con quella tipica del loro Paese.

- Quali sono le somiglianze e quali le differenze?
- Ci sono cibi che vengono preparati allo stesso modo in entrambi i Paesi?
- Ci sono cibi nel loro Paese che potrebbero essere originari dell'Austria?

Bazar delle idee - alcune idee:

- Compilazione del menu
- Confrontare la cucina del proprio paese con le specialità austriache

I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Creatività
- Attenzione

Inoltre:

- Lavoro di squadra
- Focus tematico –

Grammatica, informatica, pulizie e cucina
 • Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Fotografare i menu finiti o salvare i file sul computer.

LISA E LOTTIE

PER QUANTO RIGUARDA

MORDERE I NASI (T1)

S11
T1
D1
L2 P3



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Organizzare il lavoro di gruppo

Lisa è colpita in modo sensibile dall'apparizione di una strana bambina nel campeggio, che però le assomiglia fino al punto di confonderla. Discutono con le loro compagne il modo più semplice per sbarazzarsi della sconosciuta.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Lisa	Capelli ricci, selvaggia, sfacciata, insicura	Parlare, sedersi, girare la testa, ciondolare con le gambe, saltare dal muro, scappare.
Monika, Christine, Trude	Femminili e spensierate	
Steffi	Paffuta, compassione vole, Pratica	
Autobus	Secondo le idee dei bambini	Va da solo, gira, emette un segnale acustico, usa l'indicatore (che indica la direzione).

Suggerimenti

- Discutere sui movimenti delle persone, fare insieme alcuni movimenti di gambe e braccia e far osservare ai bambini le singole fasi del movimento.
- Costruire semplici figure con braccia e gambe mobili utilizzando i blocchi ArTec.
- Parlare del linguaggio del corpo e di altre forme di metacomunicazione. Che cosa significa quando qualcuno fa penzolare le gambe? Quale stato d'animo presuppone?

Come si usa la scheda del personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, gli altri accessori, le cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali per la costruzione del robot

Gli studenti possono utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del personaggio se necessario!

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTec (almeno il set da 112 pezzi)
- Modello di trama
- matita

Lisa
Steffi, ragazze,
autobus

Si muove, parla, fa penzolare le gambe, gira la testa da un lato all'altro mentre parla.
Autobus: suona il clacson, indica la direzione

Muro basso su cui sedersi
Alberi da giardino
Lago

Le azioni principali della storia
File multimediali necessari
Dividere il segmento di testo in pezzi
Fare un elenco delle cose necessarie

Schede di attività dei personaggi:



Nome: _____

Sto costruendo: _____



Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____



Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



Nome: _____

Riflettere su: _____

LISA E LOTTIE PER QUANTO RIGUARDA MORDERE I NASI (T1)

S11
T1
D3
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set ArTeC Robotics (1 scheda madre Studuino, 1 buzzer, 1-3 servomotori, 2 motori DC, ruote, 1 sensore tattile, sensore sonoro, 1 IR-fotorelettore, 1-2 LED)
- Mappa mentale o bozza di grafico, Storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda robotica
- Matita

Suggerimenti

- Pensate ai gesti che le persone usano quando sono in difficoltà o confuse.
- Pensate a come far muovere le gambe e girare la testa al robot.
- Raccogliere i modi per rappresentare il salto dal muro
- Raccogliere i modi in cui si può risolvere il problema di un veicolo che percorre una curva

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- capacità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- competenze di vita

Come compilare la scheda robot?

- Scegliere l'“attività” del robot e la sua complessità di programmazione in base alla scheda del compito del personaggio, all'obiettivo di sviluppo e al livello di programmazione più adatto alle capacità del bambino.
- Se necessario (ad esempio per chiarire o differenziare), si possono compilare altre schede robot.
- Progettare il robot con diverse modalità di costruzione/programmazione!
- Completare le schede del robot nella lingua di destinazione!
- Non è necessario compilare tutte le colonne della tabella, ma solo quelle rilevanti per il funzionamento specifico del robot.
- Sulla base di ogni riga della tabella, descrivete il funzionamento del robot nella lingua di arrivo utilizzando frasi grammaticalmente corrette.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Motore a corrente continua (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Servomotore (3.a, 3.d)
- Programmazione del sensore tattile e dei pulsanti (4.a, 4.b, 4.c)
- LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- Test e programmazione del fotorelettore IR (7.a, 7.b)
- Utilizzo del fotorelettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Sensore acustico (9.a, 9.b)

Gambe
Seduti, in movimento
Saltare giù

Scheda di lavoro

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Accensione	Sensore tattile	Servomotore	LED	Alimentazione
...	...	...	...	...

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Con quali componenti?	Che cosa fa?	Come lo costruisco?	Come lo programmo?	Quali sono i materiali?	Quali sono i colori?	Quali sono i suoni?

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivete in modo completo il funzionamento del robot in base al lavoro!

Figura statica
Lisa con gambe mobili

PROG1

Lisa o una delle altre bambine:
Sedute sul muro, parlano tra loro, girando la testa da un lato all'altro mentre discutono.

PROG2

Autobus:
L'autobus arriva al campo, suona il clacson al cancello e fa una grande curva davanti ai bambini. Indica la direzione mentre gira.

PROG3

Lisa o una delle altre bambine:
Parlano, girano la testa, fanno penzolare le gambe. A un certo segnale scendono dal muro e corrono verso la sala da pranzo.

PROG4

LISA E LOTTIE PER QUANTO RIGUARDA MORDERE I NASI (T1)

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

S11
T1
D3
L3-4
P4

Figura statica
Lisa con gambe mobili

PROG1

Lisa o una delle altre
bambine:
Sedute sul muro,
parlano tra loro, girando
la testa da un lato
all'altro mentre
discutono.

PROG2

Autobus:
L'autobus arriva al
campo, suona il clacson
al cancello e fa una
grande curva davanti ai
bambini.
Indica la direzione
mentre gira.

PROG3

Lisa o una delle altre
bambine:
Parlano, girano la testa, fanno
penzolare le gambe.
A un certo segnale scendono
dal muro e corrono verso la
sala da pranzo.

PROG4



Lisa e le ragazze, l'autobus

P1 Lisa e le ragazzine

- Figure statiche
- Costruite una delle bambine, le sue gambe si muovono su assi

P2 Lisa e le bambine

- Costruire una bambina
- Può parlare (cicalino)
- Guarda gli altri mentre parla, gira la testa verso di loro (servomotore)

P3 L'autobus

- Costruite l'autobus
- Suona il clacson al cancello
- Si avvicina al cortile in un ampio arco (motori CC)
- Indica la direzione mentre gira (LED)
- Si ferma di fronte ai bambini (fotorelettore a infrarossi)

P4 Lisa e le ragazzine

- Costruire una delle bambine
- Può parlare (cicalino)
- Guarda gli altri mentre parla, gira la testa verso di loro (servomotore)
- Mette le gambe a penzolari mentre è seduta (servomotori)
- A un determinato segnale, salta giù dal muro (smette di dondolare la gamba) e corre (sensore sonoro, motore a corrente continua)

