

LISA E LOTTIE

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T₂)

S11
T2
D10
L1 P3



Focus su:

- Creatividad (D10)

Compito 1: Quali sono gli accessori tipici di 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.

Ogni soluzione è buona!

Bazar delle idee - alcune idee:

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

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Creatività
- Sviluppo del vocabolario

Inoltre:

- Attenzione
- Messa a fuoco dell'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 – Comporre musica

Ludwig Palffy, il padre dei gemelli, 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. Dovrebbe 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
- Orientamento spaziale
- Attenzione

Inoltre:

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

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

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T₂)

S11
T₂
D10
L1 P4

Focus su:
 •Creatività (D10)



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

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T₂)

S11
T₂
D10
L1 P5

Focus su:
 •Creatività (D10)



Compito 5: Compilare 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

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T2)

S11
T2
D10
L2 P3



Focus su:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

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

Lisa trova Lottie seduta da sola nel prato che intreccia una ghirlanda. Le due bambine iniziano a parlare timidamente e pian piano diventano amiche.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Lisa	Capelli ricci, selvaggia, sfacciata, insicura	Parla, alza e abbassa la testa, si alza su una gamba sola, si inginocchia
Lottie	Capelli a treccia, seria, riservata	Parla, alza e abbassa la testa, alza le mani

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
Lottie

Parla, alza e abbassa la testa, si inginocchia, alza le mani

Prato fiorito
Ghirlanda di fiori
Lago e ostello per studenti in lontananza

Le azioni principali della storia
File multimediali necessari
Dividere il segmento di testo in parti
Fare una lista delle cose necessarie

Suggerimenti

- Discutere di come sono i movimenti delle persone, fare insieme alcuni movimenti di gambe e braccia, far osservare ai bambini le singole fasi del movimento
- Costruire figure semplici con braccia e gambe mobili usando i blocchi ArTec
- Parlare del linguaggio del corpo e di altre forme di metacomunicazione. Cosa significa quando qualcuno

- abbassa la testa?
- Si regge su una gamba sola?
- Ride timidamente?

Quale stato d'animo assume?

- Come sarebbe potuto andare diversamente l'incontro tra le due ragazze? In che modo sarebbe continuata la storia allora?

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

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T2)

S11
T2
D10
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

- Pensa ai gesti che le persone usano quando sono perplesse o confuse.
- Raccogli le possibilità su come risolvere il problema di far inginocchiare il robot.
- Raccogli le possibilità su come risolvere il problema del sollevamento delle braccia.

Focus su:

- Creatività (D10)

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.

Muovere braccia e gambe
sedersi, inginocchiarsi

Scheda lavoro robotica

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Motori	Servomotori	DC motori	Sensori	Light sensor
Accelerometro	Relè	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Cosa deve fare?	Che cosa fa?	Come? (componenti)	Come? (programmazione)	Dove? (Per esempio, in una stanza, in un parco, in un campo)	Di che tipo? (Quali?)

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivete in modo completo utilizzando la tabella qui sopra!

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Motore a corrente continua (CC) (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)
- 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)



Figura statica:
Lisa con le gambe
mobili (si inginocchia)
Lottie con le braccia
mobili

PROG1

Lottie e Lisa:
Lisa si avvicina a
Lottie, che è seduta.
Si ferma davanti a
Lottie e parla. Lottie
alza lo sguardo (alza
la testa)

PROG2

Lottie:
Seduta nel prato,
tiene in mano una
ghirlanda, parla e poi
alza la ghirlanda

PROG3

Lisa
Si avvicina a Lottie, poi
si ferma davanti a lei.
Parla (quando Lottie
alza lo sguardo) poi si
inginocchia (quando
Lottie solleva la
corona)

PROG4

LISA E LOTTIE

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T2)

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

S11
T2
D10
L3-4
P5

Figura statica:
Lisa con le gambe mobili
(si inginocchia)
Lottie con le braccia
mobili

PROG1

Lottie e Lisa:
Lisa si avvicina a Lottie,
che è seduta. Si ferma
davanti a Lottie e parla.
Lottie alza lo sguardo (alza
la testa)

PROG2

Lottie:
Seduta nel prato, tiene
in mano una ghirlanda,
parla e poi alza la
ghirlanda

PROG3

Lisa
Si avvicina a Lottie, poi
si ferma davanti a lei.
Parla (quando Lottie
alza lo sguardo) poi si
inginocchia (quando
Lottie solleva la corona)

PROG4



Lisa e Lottie

P1 Lisa o Lottie

- Figure statiche
- Lisa si muove sulle gambe
- Lottie può alzare le mani

P2 Lisa o Lottie

- Costruisci Lottie
- Può parlare (cicalino)
- Può alzare la testa (servomotore)
- OPPURE

- Costruisci Lisa
- Può avanzare e fermarsi davanti a un ostacolo (motore CC, fotoriflettore IR)
- Può parlare (cicalino)

P3 Lottie

- Costruisci Lottie
- Può parlare (cicalino)
- Può sollevare la ghirlanda che tiene in mano (servomotore, sensore tattile)

P4 Lisa

- Costruire Lisa
- Può muoversi in avanti e fermarsi davanti a un ostacolo (motore CC, fotoriflettore IR)
- Può parlare (cicalino)
- Può inginocchiarsi (servomotori, sensore tattile)

