

LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L1 P3



Vom urmări:

•Creativitate (D10)

Sarcina 1: Care sunt accesoriile tipice pentru o vacanță de vară?

Ce lucruri ai lua cu siguranță cu tine într-o tabără de vară? De ce? În acest joc Dobble am adunat câteva obiecte de tabără și desigur alte obiecte și persoane din carte. Jucați Dobble, faceți cunoștință cu acest joc minunat. Copiii mai mari își pot concepe propriul joc și pot căuta matematica jocului Dobble online. Toate soluțiile sunt corecte!



Bazarul de idei – câteva idei:

- Construirea mediului din materiale reciclabile
- Desen
- Crearea

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea pe materie - Artă
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Salvează jocul finalizat pe computerul tău. Îl poți atribui altor grupuri ca sarcină sau îl poți arăta ca exemplu.

Sarcina 2: Jingle – Compunerea unui slogan muzical

DI Ludwig Palffy, tatăl gemenilor, este compozitor și dirijor de profesie. Asumându-și rolul de compozitor, elevii trebuie să creeze o mică piesă muzicală, un jingle. Elevii aleg un produs sau inventează propriul lor produs. Apoi colectează trăsăturile caracteristice ale produsului și scriu un slogan publicitar adecvat pe baza acestora. Acesta trebuie să fie original și ușor de reținut. Elevii rimează sloganul publicitar. Ei se gândesc la un ritm potrivit și, în final, la o melodie pentru sloganul lor.

Bazarul de idei – câteva idei:

- Crearea unui slogan de publicitate
- Crearea unor rime
- Compunerea muzicii

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Dezvoltare lingvistică
- Dezvoltarea vocabularului
- Atenția auditivă

În plus:

- Muncă în echipe
- Discipline în focus – limba maternă, muzică
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Elevii interpretează jingle-ul în fața clasei, eventual cu acompaniament instrumental. Faceți o înregistrare audio și salvați-o pe computer. Elevii pricepuți care pot scrie partituri, notează melodia!



HARIBO



LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L1 P4



Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Sarcina 3: Cățel din lână

Consilierul Curtții, dl Strobl, are un câine, Peterkin. Elevii își vor confecționa propriul câine folosind fire de bumbac și șoșete. Ca materiale de umplură se utilizează vată de bumbac, granule de plastic sau materiale naturale. Toate soluțiile sunt corecte!



Bazarul de idei – câteva idei

- Sarcină de tip lucru manual din materiale textile (bumbac/lână)

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motrice fine
- Creativitate
- Gândire serială

În plus:

- Atenția
- Discipline în focus – Artă, Desen

Cum să gestionați rezultatele:

Organizați o paradă a câinilor. Faceți fotografii. Elevii pot duce acasă produsele terminate.

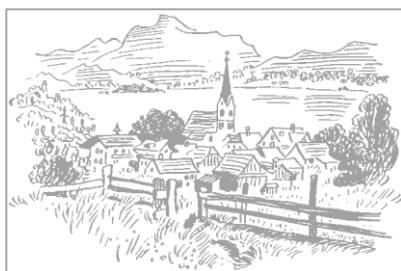
Sarcina 4: Să determinăm exact unde locuim, să lucrăm cu o hartă

Elevii învață să identifice exact locul în care trăiesc (galaxie -> sistem solar -> planetă -> continent -> stat -> ...) și realizează un joc de turnuri stivuibile din pahare de hârtie. Puteți găsi instrucțiuni de bricolaj și șabloane în bazarul de idei.

Elevii mai

mari, care poate cunosc deja povestea Lisei și a lui Lottie, pot lucra cu harta mută. Ei marchează locul lor de reședință și orașele menționate în roman pe o hartă a Europei.

Descrierea orașului Bohrlaken de pe lacul Bohren ne conduce la un sat drăguț înconjurat de munți. Elevii studiază o hartă a Europei și discută unde ar putea fi acest oraș fictiv.



Bazarul de idei – câteva idei

- Joc de turnuri
- Munca cu harta mută
- Studiarea hărții Europei, discutarea locației Bohrlaken

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Dezvoltare lingvistică
- Orientare spațială
- Atenția

În plus:

- Muncă în echipe
- Discipline în focus – geografie
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Faceți o fotografie a jocului finalizat. Elevii pot păstra paharele, dar le puteți folosi și în sesiunile cu elevii mai mici.

Faceți fotografii cu elevii care lucrează împreună și scanați hărțile la care au lucrat.

LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L1 P5



Vom urmări:

•Creativitate (D10)

Sarcina 5: Întocmește o carte de bucate!

Lisa încearcă să joace rolul surorii sale din Munchen. Aceasta include gătitul bulionului, care nu este deloc ușor. Elevii pot să întocmească o carte de bucate bazată pe rețetele lor preferate. Toate soluțiile sunt corecte!



Bazarul de idei – câteva idei

- Crearea unor pagini uniforme cu rețete
- Căutare pe internet a unor rețete și imagini
- Întocmirea unei cărți foto cu ajutorul programelor online

Detalii și o posibilă pagină de carte de bucate pot fi găsite în fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motrice fine
- Creativitate
- Atenție

În plus:

- Discipline în focus – IT, Abilități gospodărești

Cum să gestionați rezultatele:

Scanați paginile cărții de bucate finite sau faceți fotografii ale colecțiilor de rețete.

Sarcina 6: Alcătuirea unui meniu

Elevii pot crea un meniu fictiv pentru Hotelul Imperial.

Studiați împreună specialitățile austriece și vieneze, faceți cercetări pe internet. Pentru elevii mai mari, putem adapta numele mâncărilor la lecțiile de limbă maternă, de exemplu participiul perfect: "cartofi prăjiți", "banane flambate", "brânză de capră prăjită" etc.

Elevii compară mâncarea austriacă cu mâncarea tipică din țara lor de origine.

Care sunt asemănările, care sunt diferențele?

Există alimente care sunt preparate în același mod în ambele țări? Există alimente în țara lor de origine care ar putea proveni din Austria?



Bazarul de idei – câteva idei

- Compilarea meniului
- Compară mâncarea din țara ta de origine cu specialitățile austriece.

Detalii despre diferitele soluții pot fi găsite pe fișele de idei.

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Dezvoltare lingvistică
- Orientare spațială
- Atenția

În plus:

- Muncă în echipe
- Discipline în focus – Gramatică, IT, Abilități gospodărești
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Faceți o fotografie a meniurilor finalizate sau salvați fișierele pe computer.

LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L2 P3



Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă

Lisa o găsește pe Lottie stând singură pe pajiște și împletind o coroniță. Cele două fete încep să vorbească timid și, încet-încet, devin prietene.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personajul	Caractristici	Interacțiuni
Lisa	Păr creț, sălbatic, obraznic, nesigur	Vorbește, își ridică și își coboară capul, se ridică de pe un picior pe altul, îngenunchează
Lottie	Păr împletit, serioasă, reținută	Vorbește, își ridică și își coboară capul, își ridică mâinile

Cum se folosește fișa de personaje:

Fiecare elev își completează propria fișă de personaje:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile acestora etc.
- adună elemente din mediul înconjurător, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materialele necesare construirii robotului

Elevii pot folosi mai multe bucăți din fiecare parte a fișelor Personaj, dacă este necesar!

Sugestii

- Discutați despre cum arată mișcările oamenilor, faceți împreună câteva mișcări ale picioarelor și brațelor, puneți copiii să observe fiecare fază a mișcării
- Construiți figuri simple cu brațe și picioare mobile folosind blocuri ArTec
- Discutați despre limbajul corpului și alte forme de metacomunicare. Ce înseamnă când cineva:
 - își coboară capul?
 - stă într-un picior peste altul?
 - Râde timid?

Ce stare de spirit presupune?

- Cum s-ar fi putut desfășura altfel întâlnirea celor două fete? În ce mod ar fi continuat astfel povestea?

Cartonaș de sarcini – personaj


 Numele _____
 Construiesc _____


 Numele _____
 Asigură-te că robotul tău poate să: _____


 Numele _____
 De asemenea ar trebui să: _____


 Numele _____
 Gândește-te la: _____

Lisa
Lottie

Vorbește, ridică și coboară capul, îngenunchează, ridică mâinile

Pajiște înflorită
Coroană de flori
Lac și cămin studentesc în depărtare

Ațiunile principale ale poveștii
Fișiere media necesare
Împărțiți segmentul de text în fragmente
Faceți o listă despre lucrurile necesare

Materiale sugerate

- blocuri ArTec (cel puțin setul de 112 buc)
- Fișa de lucru Povestirea
- creion

LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L3-4
P4



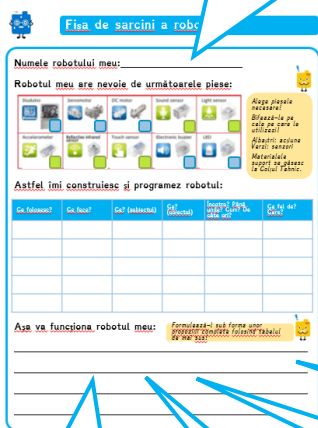
Materiale propuse

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 buc) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 motoare de curent continuu, roți, 2 servomotoare, 2 senzori tactili, 2 fotorelectoare IR, 1 sonerie, 1 senzor de sunet, 3 leduri)
- Fișe: Harta mentală, Tabelul, Povestea
- Fișa de sarcini a personajului și a robotului
- Creion

Propuneri

- Gândiți-vă la gesturile pe care oamenii le folosesc atunci când sunt stânjeniți
- Adunați opțiuni pentru a face robotul să se așeze în genunchi
- Colectați opțiuni privind modul de rezolvare a problemei ridicării brațelor

Mișcarea brațelor și a picioarelor, ședere, îngenunchiere



Fișa de sarcini a robotului

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Piese	Cantitate	Observații
Motor	2	
Servomotor	2	
Senzor tactil	2	
Senzor de presiune	1	
Accelerometru	1	
LED	3	
Roți	2	
Plăci de bază	2	

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Programe	Descriere	Rezultat
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

Așa va funcționa robotul meu:

Formulează-ți și descrie un proiect realizat în cadrul tabelului de mai sus!

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- abilități de viață

Cum se completează Fișa de sarcini a robotului?

- Pe baza hărții actorilor, a aspectului de dezvoltare și a nivelului de programare, alegeți activitatea robotului și complexitatea programului pentru a corespunde abilităților copilului.
- Dacă este necesar, se pot completa fișe de robot suplimentare (de exemplu, pentru clarificare sau diferențiere).
- Proiectați robotul cu mai multe moduri diferite de construcție/programare!
- Completați fișele robotului în limba țintă.
- Nu trebuie completate toate coloanele din tabel, ci doar cele relevante pentru funcționarea specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând din tabel, utilizați propoziții corecte din punct de vedere gramatical pentru a descrie funcționarea robotului în limba țintă.

Subiecte conexe în Colțul tehnic (Utilizați în limba țintă!)

- Programarea motoarelor de curent continuu (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Programarea servomotoarelor (3.a, 3.b)
- Testarea și programarea senzorului de presiune (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizarea accelerometrului și a telecomenzii (4.e)
- Utilizarea LED-urilor (5.a)
- Clipire (5.b)
- Testarea și programarea fotorelectorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizarea fotorelectorului IR pentru detectarea obiectelor (7.d, 7.e)
- Utilizarea unui număr aleatoriu (10.a)
- Utilizarea variabilelor (11.a)
- Branșarea condiționată (11.b)
- Numărarea (11.c)



Figură statică: Lisa cu picioare mobile (în genunchi) Lottie cu brațe mobile.

PROG1

Lisa se apropie de Lottie așezată. Se oprește în fața lui Lottie. Îi întinde lui Lottie coroana de flori.

PROG2

Lisa se apropie de Lottie, aceasta îngenunchiază și Lisa îi înmânează coroana.

PROG3

Lisa Se apropie de Lottie, apoi se oprește în fața ei. Vorbește (când Lottie ridică privirea), apoi îngenunchiază (când Lottie ridică coroana)

PROG4

LISA ȘI LOTTIE

DIFERENȚA DINTRE ARMISTIȚIU ȘI PACE (T2)

S11
T2
D10
L3-4
P4

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Figură statică: Lisa cu picioare mobile (în genunchi) Lottie cu brațe mobile.

PROG1

Lisa se apropie de Lottie așezată. Se oprește în fața lui Lottie. Îi întinde lui Lottie coroana de flori.

PROG2

Lisa se apropie de Lottie, aceasta îngenunchează și Lisa îi înmânează coroana.

PROG3

Lisa
Se apropie de Lottie, apoi se oprește în fața ei. Vorbește (când Lottie ridică privirea), apoi îngenunchează (când Lottie ridică coroana)

PROG4



Lisa și Lottie

P1 Lisa sau Lottie

- Construim personajele scenei: Lisa, Lotte și coroana de flori
- Fetițele își pot mișca brațele și picioarele pe o axă

P2 Lisa sau Lottie

- Cele două fete sunt construite pe doi roboți separați.
- Lotte stă într-un loc, brațul ei este atașat la un motor de curent continuu, are o coroană în mână, 1 buton este atașat la robot.
- Lisa stă pe un cărucior cu 2 motoare de curent continuu, capul îi este acoperit cu o coroană cu LED-uri, 2 butoane sunt conectate la robot.
- Lisa pornește atunci când este apăsat butonul și se rostogolește spre Lotte.
- Lotte ridică mâna cu coroana atunci când este apăsat butonul, apoi când este apăsat celălalt buton, coroana de pe capul lui Lisa se aprinde.

P3 Lisa îngenunchează

- Cele două fete sunt construite într-un mod similar ca în P2. Montăm 1 servomotor în brațul lui Lottie, 1 în genunchiul lui Lisa și 1 în spatele ei, iar 1 fotoreflexor IR este atașat lui Lottie.
- Lisa este ghidată de accelerometru către Lottie. Lottie apasă butonul și își ridică mâna cu ajutorul unui servomotor.
- Lisa își îndoaie genunchii cu servomotorul și coboară cu un servomotor - dispozitiv cu angrenaj. LED-ul din coroană se aprinde pe capul ei.

P4 Lotte pune coroana pe capul lui Lisa

- Cele două fete sunt construite în mod similar ca în P3. Lottie este conectată la 1 fotoreflexor IR. Montăm butonul de apăsare pe mâna lui Lisa.
- Lisa se rostogolește spre Lottie, care este detectată de fotoreflexorul IR. Lottie se ridică apoi și apasă butonul din mâna lui Lisa.
- Lisa îngenunchează apoi, ca în P3. LED-ul din coroană se aprinde pe capul ei.

