



- Orientamento spaziale (D3)

Ogni soluzione è buona!



- Attenzione
- Messa a fuoco dell'argomento - Matematica
- Sviluppo del talento

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

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.

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

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



LISA E LOTTIE

LA DIFFERENZA TRA ARMISTIZIO E PACE (T2)

S11
T2
D3
L1 P4

Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)



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:

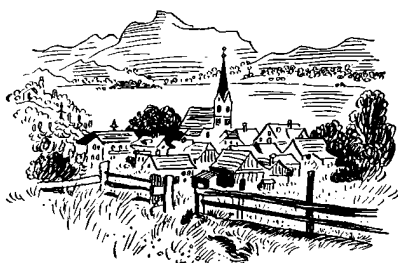
Organizza una mostra canina! Scatta delle foto. Gli studenti possono portare a casa i lavori finiti.

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
D3
L1 P5

Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)



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
D3
L2 P3



Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)

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
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

- 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:

- Orientamento spaziale (D3)

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 di scheda robotica

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Studuino	Servomotore	DC motor	Sensori	Light sensor
Accelerometro	Inductive sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Come viene scritto?	Che cosa fa?	Come lo costruisco?	Come lo programmo?	Quanto tempo ci vuole?	Di che tipo è?

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivetelo 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)

S11
T2
D3
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

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)

