

LISA E LOTTIE TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
T3
D10
L1 P3

Focus su:
•Creatività (D10)



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 Palfy, 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

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!



HARIBO



LISA E LOTTIE TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
T3
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:

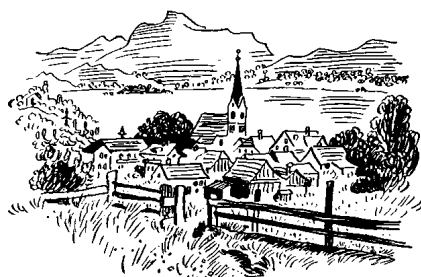
Organizza una mostra canina! Scatta delle foto. Gli studenti possono portare a casa i lavori finiti.

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 TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
T3
D10
L1 P5

Focus su:
•Creatività (D10)



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 partitipi 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 TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
 T3
 D10
 L1 P3



Focus su:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

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

La somiglianza tra le due ragazze è così grande che decidono di fare uno scherzo. Si pettinano i capelli nello stesso modo ed entrambe si presentano a pranzo con le trecce alla Lottie. Hanno un grande successo, persino gli insegnanti e il direttore non riescono a distinguerle. Alla fine, la compagna di classe viennese, che conosce Lisa e la sua natura esplosiva, tira i capelli a Lottie, che reagisce schiaffeggiandola, dimostrando l'identità di Lisa.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Lisa	Con i codini come Lottie, impulsiva, spericolata, divertente	Si siede, parla, brilla, schiaffeggia
Trude	All'inizio è disorientata, poi schizzinosa	Tira i capelli di Lottie
Steffie	Il più delle volte si mette in disparte	Sventola la mano
La signora Muther	Elegante, consapevole della propria importanza	Marcia con eleganza

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
 Trude, Steffie,
 La signora Muther

parla, si siede, si sposta in avanti,
 alza la mano, schiaffeggia, ammicca

Sala da pranzo con tavoli e sedie
 Bambini, insegnanti

Le azioni principali della storia
 File multimediali necessari
 Dividere il segmento di testo in parti
 Fare un elenco 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
- Parlare con i bambini del linguaggio del corpo e delle espressioni facciali. Ad esempio: come si fa a strizzare gli occhi? Com'è un sorriso sfacciato come quello di Lisa e Trude? Come facciamo a sembrare disperati come la signora Muther? Quali sono i gesti delle persone che vogliono assolutamente dire qualcosa, come Steffie? Quale stato d'animo rivelano i loro gesti?

Esercitatevi a mimare e a gesticolare davanti a uno specchio!

- Sulla base delle caratteristiche di Luise e Lotte emerse finora, inventa altri modi in cui Trude potrebbe scoprire quale delle due è Luise!

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 TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
T3
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

- 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:

- 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.

Braccia e occhi
andando, marciando
Tirando i capelli,
schiaffeggiando



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)
Uso del fotorelettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
Test del sensore sonoro e attivazione del robot con un battito di mani (9.a, 9.b)



Figura statica:
Lisa, Steffie o Trude
con braccia mobili
Altri bambini o
insegnanti

PROG1

La signora Muther
cammina
elegantemente tra i
bambini rumorosi,
scopre la doppia
Lottie e parla

PROG2

Steffie agita le mani e
parla

PROG3

Lisa o Trude:
Parla, gira la testa o
tutto il corpo, tira i
capelli a qualcuno o
schiaffeggia qualcuno

PROG4

LISA E LOTTIE TRUDIE VIENE PRESA A SCHIAFFI (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica:
Lisa, Steffie o Trude con
braccia mobili
Altri bambini o
insegnanti

PROG1

La signora Muther
cammina elegantemente
tra i bambini rumorosi,
scopre la doppia Lottie e
parla

PROG2

Steffie agita le mani e
parla

PROG3

Lisa o Trude:
Parla, gira la testa o
tutto il corpo, tira i
capelli a qualcuno o
schiaffeggia qualcuno

PROG4



Signora Muther, Steffie, Trude, Lisa

P1 Lisa, Steffie o Trude

- Figure statiche
- Costruisci una delle ragazze con le braccia mobili

P2 La signora Muther

- Costruisci la signora Muther, la direttrice del campo estivo
- Può parlare (cicalino)
- Può andare (motori CC)

P3 Steffie

- Costruisci Steffie
- Sa parlare (cicalino)
- Agita la mano e attira l'attenzione degli altri: può alzare entrambe le braccia e muoverle avanti e indietro (servomotori)

P4 Lisa o Trude

- Costruisci Lisa
- Prima si siede al tavolo e parla (cicalino)
- Quando Trude le tira i capelli, si gira e la schiaffeggia - alza la mano verso il viso di Trude (sensore tattile o sonoro, servomotori, per ruotare il corpo e alzare le braccia)

OPPURE

- Costruisci Trude
- Prima guarda incerta da una Lottie all'altra - gira la testa a destra e a sinistra (servomotore)
- Tira i capelli di una Lottie, alza il braccio e tocca i capelli dell'altra figura (servomotore)
- Dopo lo schiaffo, si afferra il viso e urla (servomotore, cicalino)
- Se il movimento di Lisa (lo schiaffo) è attivato da un sensore sonoro con un battito di mani, lo stesso segnale potrebbe essere utilizzato per far sì che Trude alzi la mano al viso se entrambi i personaggi sono costruiti (sensore sonoro)

