

LISA ȘI LOTTIE

TRUDIE PRIMEȘTE O PALMĂ (T3)

S11
T3
D5
L1 P3



Vom urmări:

- Competențe sociale (D5)

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:

În plus:

Vom urmări:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

- 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

TRUDIE PRIMEȘTE O PALMĂ (T3)

S11
T3
D5
L1 P4



Vom urmări:

- Competențe sociale (D5)

Sarcina 3: Cățel din lână

Consilierul Curtii, dl Strobl, are un câine, Peterkin. Elevii își vor confecționa propriul câine folosind fire de bumbac și șosete. 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.

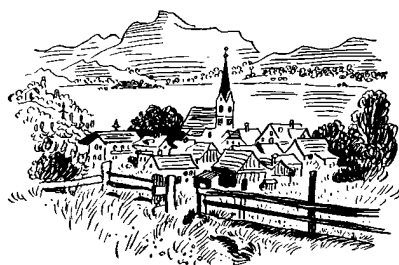
Sarcina 4: Să determinăm exact unde locuim, să lucrăm cu o hartă

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

TRUDIE PRIMEȘTE O PALMĂ (T3)

S11
T3
D5
L1 P5



Vom urmări:

- Competențe sociale (D5)

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
- Atenție

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

TRUDIE PRIMEȘTE O PALMĂ (T3)

S11
T3
D5
L2 P3



Vom urmări:

Competențe sociale (D5)

Obiectivele lecției:

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

Asemănarea dintre cele două fete este atât de mare, încât se gândesc la o mică glumă. Își piaptănă părul în același fel și ambele apar la prânz cu codițe stricte de Lottiee. Ele au un mare succes, încât nici profesorii și directorul nu le pot deosebi. În cele din urmă, colega vinează, care o cunoaște pe Lisa și firea ei explozivă, o trage de păr pe "o Lottiee", la care ea răspunde cu o palmă, dovedind identitatea Lisei.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personajul	Caractistici	Interacțiuni
Lisa	Poartă codițe ca Lottiee, impulsivă, nechibzuită, amuzantă	Stă, vorbește, scripește, pălmuește
Trudie	Ea este la început neștiutoare, apoi vicleană	O trage de păr pe Lottiee
Steffie	În cea mai mare parte a timpului, ea se retrage în spate	Ea își flutură mâna
Dna. Muther	Elegantă, conștientă de propria ei importanță	Ea defilează elegant

Sugestii

- Discutați despre cum arată mișcările oamenilor, faceți împreună câteva mișcări ale picioarelor și brațelor, cereți copiilor să observe fiecare fază a mișcării
- Discutați cu copiii despre limbajul corpului și expresiile faciale. De exemplu: cum să clipești? Ce este un zâmbet obraznic, așa cum au Lisa și Trude? Cum arată în disperare ca doamna Muther? Care sunt gesturile oamenilor care vor neapărat să spună ceva, ca Steffie? Ce stare de spirit dezvăluie gesturile lor?

Exersați mimica și gesticulațiile în fața unei oglinzi!

- Pe baza trăsăturilor lui Luise și Lotte cunoscute până acum, să inventeze alte moduri prin care Trude ar putea descoperi care dintre fete este Luise!*

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!

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, Lottiee
Trude, Steffie,
Dna. Muther

vorbește, se așează, se
mișcă înainte, ridică mâna,
plesnește, scripește

Sală de mese cu mese și
scaune Copii, profesori

Acțiunile 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 ŞI LOTTIE
TRUDIE PRIMEŞTE O PALMĂ
(T3)

S11
T3
D5
L3-4
P4



- 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

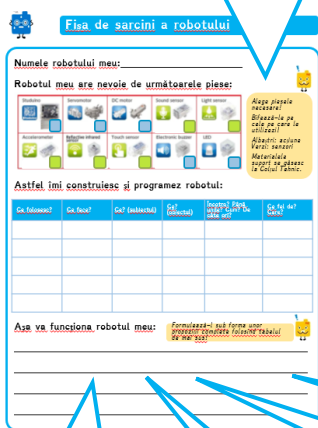
- Competente sociale (D5)

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

- Gândiți-vă la gesturile pe care oamenii le folosesc atunci când sunt timizi, glumesc, nesiguri etc.
- Colectați posibilități privind modul de ilustrare a clipitului cu ajutorul roboților
- Colectați posibilități privind modul de a rezolva ridicarea brațelor
- Colectați posibilități despre cum să reprezentați smulgerea părului cu ajutorul robotilor

- 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.

Brațe și ochi
mers, defilare,
tragere de păr, pălmuire



- Programarea servomotoarelor (3.a, 3.b)
- Testarea și programarea senzorilor de presiune (4.a, 4.b, 4.c)
- 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)

A cartoon character with a large head, wearing a bow tie and a small hat, pointing its right index finger towards the list of topics.

Figură statică:
Lisa, Steffi sau Trude
cu brațe mobile

Trude se întoarce spre Lisa cu un servomotor și Lisa lovește.

Trude îl ghicește
aleatoriu pe Luis.
Dacă ea dă lovitura,
Lisa va bate.

Joc reflex cu LED-uri
care clipeșc aleatoriu.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

LISA ȘI LOTTIE

TRUDIE PRIMEȘTE O PALMĂ (T3)

S11
T3
D5
L3-4
P4

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de program

Figură statică:
Lisa, Steffi sau Trude cu
brațe mobile

PROG1

Trude se întoarce spre Lisa
cu un servomotor și Lisa
lovește.

PROG2

Trude îl ghicește
aleatoriu pe Luis. Dacă
ea dă lovitură, Lisa va
bate.

PROG3

Joc reflex cu LED-uri
care clipesc aleatoriu.

PROG4



Care dintre ele este Lisa?

P1 Lisa lovește

- Copiii sunt figuri statice. Una dintre fetele are o talie rotativă.
- Pe baza fotografiilor, să o construim pe Lisa, al cărei cap poate fi împins în jos, ceea ce o face să se întindă și să "lovească".

P2 Lisa lovește

- Lisa, Lottie și Trude sunt construite. Lisa și Trude sunt montate pe un creier comun.
- Un servomotor este montat în umărul lui Lisa și în talia lui Trude, iar un buton este conectat la creier.
- Atunci când butonul este apăsat, Trude se întoarce spre Lisa, iar Lisa ridică mâna.

P3 Trude răspunde

- Construim Steffi. Construim cele 3 fete în același mod ca la P2, dar punem și un servomotor în umărul lui Lottie. Trude are 1 fotorelector IR pe mână, iar ochii ei sunt LED-uri.
- Cele 3 fete sunt montate pe un creier comun, cu un buton atașat.
- Apăsarea butonului o face pe Trude să se întoarcă aleatoriu în fața lui Lottie sau Lisa.
- Dacă se întoarce spre Lottie, mâna figurinei se mișcă înapoi. Dacă se îndreaptă spre Lisa, mâna ei se mișcă înainte.
- Mâna lui Lisa este detectată de fotorelectorul IR, moment în care LED-urile se aprind.

P4 Alege-o pe Trude în schimb!

- Construim un joc reflex folosind cele două figurine de fete.
- Lisa și Lottie sunt figuri statice, montate pe un creier comun.
- Ambele fete au 1-1 LED pe cap (Lisa roșu, Lottie albastru) și 1 LED verde în fața lor, în mijloc. 1-1 buton de apăsare este montat în fața celor 2 fete.
- Când programul este pornit, LED-urile clipesc și apoi LED-ul albastru sau roșu se aprinde la întâmplare. Sarcina este să apăsăm butonul din fața fetei corespunzătoare.
- LED-ul verde se aprinde dacă răspunsul este corect, LED-ul corect se aprinde dacă răspunsul este incorect.
- După 5 runde, LED-ul verde clipește de atâtea ori cât numărul de răspunsuri corecte.

