



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

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 Palffy, 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:

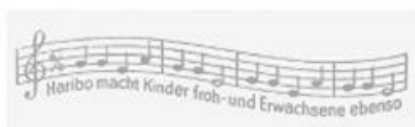
- Sviluppo del linguaggio
- Sviluppo del vocabolario
- Attenzione uditiva

Inoltre:

- Lavoro di squadra
- Focus tematico: lingua madre, musica
- Sviluppo del talento



HARIBO



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

PETERKIN E L'INFALLIBILE ISTINTO DEGLI ANIMALI (T4)

S11
T4
D6
L1 P4



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

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

PETERKIN E L'INFALLIBILE ISTINTO DEGLI ANIMALI (T4)

S11
T4
D6
L1 P5



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

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 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

PETERKIN E L'INFALLIBILE

ISTINTO DEGLI ANIMALI (T4)

S11
T4
D6
L2 P3



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

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

Lottie, nel ruolo di Lisa, pranza con suo padre per la prima volta nel ristorante dell'Imperial Hotel. Viene salutata una ad una dai conoscenti di suo padre, tra cui il dottor Strobel, il consigliere di corte, e Peterkin, il suo cane. All'inizio Peterkin corre dalla bambina con grande gioia, ma quando la annusa, si rende conto di non conoscerla e torna di corsa dal suo padrone. Fortunatamente, gli adulti non danno molta importanza all'accaduto, quindi Lottie può stare tranquilla che il suo segreto non verrà rivelato.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Lottie	Intelligente, modesta, timida, ama mangiare carne	È seduta Vuole accarezzare Peterkin
Peterkin	Un cane con un istinto infallibile	Corre, annusa
Dr. Strobel consigliere comunale	Elegante consigliere di corte, ha un cane, non crede nel suo istinto canino	In piedi, a parlare

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

Lottie
Peterkin
Stribel consigliere comunale

parla, si siede, corre, annusa, scodinzola

Arredamento per ristoranti

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

Suggerimenti

- Discutere i movimenti tipici di un cane felice o introverso.
 - Costruire figure semplici con i blocchi ArTec con zampe e code mobili.
 - Parlare con i bambini del linguaggio del corpo degli animali. Cosa significa se un cane...
 - abbassa la testa?
 - scodinzola?
 - annusa qualcuno?
 - infila la coda tra le gambe?
- Quale stato d'animo assume?

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

PETERKIN E L'INFALLIBILE ISTINTO DEGLI ANIMALI (T4)

S11
T4
D6
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 confuse o infastidite.
- Raccogli le possibilità di visualizzare l'annusare con i robot.
- Raccogli i movimenti che un cane fa con la coda e cosa esprime. Discuti con i bambini su come ogni movimento può essere rappresentato.

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

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 gambe
corre, scodinzola

Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Robotica	Servomotori	DC motori	Sensori sonori	Sensori tattili	Light sensor
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Seleziona la parte di cui avete bisogno! Quante volte che usate?

Quel suono? Varies: Rilevamento Trovate i materiali di supporto alla robotica nell'angolo tecnico!

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Come viene usato?	Che cosa fa?	Come funziona?	Come si muove?	Quanto tempo ci vuole?	Di che tipo è?

Ecco come funzionerà il mio robot:

Descrivetelo 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:
Lottie con le braccia
mobili seduta al
tavolo

PROG1

Il dottor Strobel
Manda Peterkin da
Lisa per salutarla.
Quando il cane torna
da lui, è infastidito dal
suo comportamento

PROG2

Lottie è seduta al
tavolo quando
Peterkin si avvicina,
lei gira la testa verso il
cane e allunga la
mano per
accarezzarlo.

PROG3

Peterkin
Peterkin
Corre verso Lisa,
scodinzola, annusa la
bambina e torna dal
suo padrone.

PROG4

LISA E LOTTIE

PETERKIN E L'INFALLIBILE

ISTINTO DEGLI ANIMALI (T4)

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica:
Lottie con le braccia
mobili seduta al tavolo

PROG1

Il dottor Strobel
Manda Peterkint da Lisa
per salutarla.
Quando il cane torna da
lui, è infastidito dal suo
comportamento

PROG2

Lottie è seduta al tavolo
quando Peterkin si
avvicina, lei gira la testa
verso il cane e allunga la
mano per accarezzarlo.

PROG3

Peterkin
Peterkin
Corre verso Lisa,
scodinzola, annusa la
bambina e torna dal suo
padrone

PROG4



Lottie, Dr. Strobel, Peterkin

P1 Lottie

- Figura statica
- Costruisci Lottie con le braccia mobili

P2 Dr. Strobel

- Costruisci il consigliere del tribunale
- Può parlare (cicalino)

P3 Lottie

- Costruire Lottie
- Può allungare o sollevare il braccio (servomotore)
- Il movimento può essere attivato anche dall'arrivo del cane (con l'aiuto di un fotoriflettore IR)

P4 Peterkin

- Costruisci il cane
- Può correre e fermarsi davanti a Lottie (motore CC, fotoriflettore IR)
- Scodinzola (servomotore)
- Annusa la bambina - si ferma per un momento, forse muove la testa (servomotore)
- Si gira e corre di nuovo verso il consigliere del tribunale
- Il percorso del movimento del cane può essere tracciato con una linea. Il robot segue la linea (fotoriflettore IR)

