

LISA E LOTTIE

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

S11
T5
D6
L1 P3

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

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

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

**S11
T5
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

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

**S11
T5
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 menù
- Confronta il cibo del tuo paese d'origine con le specialità austriache

I dettagli delle varie soluzioni si trovano nei Fogli 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

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

S11
T5
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



La madre si accorge lentamente che l'altra figlia, non Lottie, è con lei dalle vacanze estive. Lisa si mette subito ai fornelli e aspetta la mamma a casa con una cena calda. Sta per preparare la tavola quando la madre la chiama inaspettatamente "Lisa". La bambina fa cadere i piatti con un forte rumore e si getta tra le braccia della madre.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Lisa	Diligente, confusa	parla, si alza da un piede all'altro, fa cadere i piatti, si getta tra le braccia della madre
La madre	Stanca, confusa, affettuosa	Parla, allarga le braccia



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
La madre

parla, si muove in avanti,
alza o abbassa le braccia

Tavolo con cena, piatti

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

Suggerimenti

- Discutere di come sono i movimenti delle persone, fare insieme alcuni movimenti delle gambe e delle braccia e far osservare ai bambini le singole fasi del movimento.
- Costruire semplici figure con braccia mobili utilizzando i blocchi ArTec.
- Parlare del linguaggio del corpo e di altre forme di metacomunicazione. Cosa si può sperimentare con i gesti? Quale stato d'animo presuppongono?

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

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

S11
T5
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-fotoriflettore, 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 timide, confuse, ecc.
- Raccogliere opzioni su come visualizzare l'allargamento delle braccia.
- Raccogliere le possibilità di utilizzo dei robot per far sì che le figure si abbraccino.

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
Si siede, si inginocchia

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

Motore a corrente continua (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 fotoriflettore IR (7.a, 7.b)
Utilizzo del fotoriflettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
Test del sensore sonoro e attivazione del robot con il battito delle mani (9.a, 9.b)

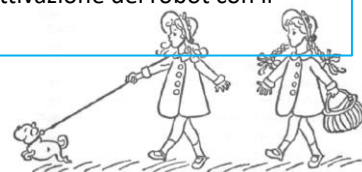


Figura statica:
Lisa con braccia
mobili

PROG1

La madre: parla a Lisa,
apre le braccia
premendo un
pulsante.

PROG2

Lisa:
Parla con la madre e
fa cadere i piatti se
qualcuno la spaventa.

PROG3

Lisa:
Parla con la madre e
lascia cadere i piatti.
Corre verso la madre,
si ferma davanti a lei
e allarga le braccia.

PROG4

LISA E LOTTIE

COSTOLETTE DI MAIALE CARBONIZZATE E PIATTI ROTTI (T5)

S11
T5
D6
L3-4
P4

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica:
Lisa con braccia mobili

PROG1

La madre: parla a Lisa,
apre le braccia premendo
un pulsante.

PROG2

Lisa:
Parla con la madre e fa
cadere i piatti se
qualcuno la spaventa

PROG3

Lisa:
Parla con la madre e
lascia cadere i piatti.
Corre verso la madre, si
ferma davanti a lei e
allarga le braccia

PROG4



Lisa e la madre

P1 Lisa o la madre

- Figure statiche
- Costruire Lisa con braccia mobili
- Costruire la madre, il suo braccio deve essere in grado di sollevare o abbracciare Lisa

P2 La madre

- Costruire la madre
- Può parlare (cicalino)
- Può alzare le braccia (servomotore con o senza sensore tattile)

P3 Lisa

- Costruire Lisa
- Può parlare (buzzer)
- Fa cadere i piatti che tiene in mano quando qualcuno batte le mani (motore servo, sensore acustico)

P4 Lisa

- Costruire Lisa
- Può parlare (cicalino)
- Fa cadere i piatti che tiene in mano, quando qualcuno batte le mani (servomotore, sensore di suono)
- Può correre e fermarsi davanti alla madre (motore CC, riflettore IR).
- Può abbracciare la madre o alzare le braccia (servomotore)

