

FITXES PEDAGÒGIQUES

Petita & GRAN **Alda Lovelace**



ALBA

Zafouko Yamamoto
M^a Isabel Sánchez Vegara

Per a lectors d'edat 6+ | 978-84-9065-355-5 | Tapa dura | 16,00 €

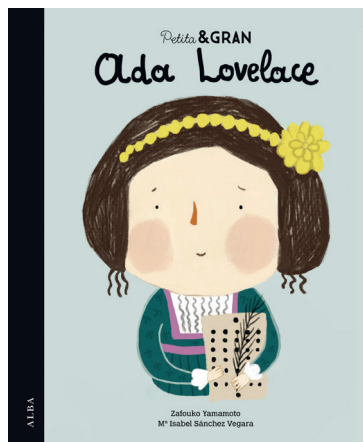
Aquesta guia pretén ser un suport per al professorat, les famílies i l'alumnat per tal d'ajudar als lectors a desenvolupar les seves competències, el pensament crític i la imaginació. Les activitats didàctiques estan pensades per a situar el focus en els nostres infants, éssent ells els protagonistes del seu propi aprenentatge. Les activitats d'aquesta guia ajudaran a establir vincles entre l'adult i l'infant, creant així un ambient de confiança òptim per a l'aprenentatge i el seu desenvolupament emocional.

Primera part PREGUNTES

Consta d'una sèrie de preguntes i propostes que pot fer l'adult als lectors. Els objectius són: establir un vincle de confiança entre l'adult i l'infant, millorar la comprensió del conte a partir de les il·lustracions i de la lectura, reflexionar i despertar la curiositat i la imaginació.

Són infinites les possibles activitats i preguntes que se'ns poden ocórrer i que ens suggereix cada conte. Aquí presentem algunes propostes que poden ajudar-nos a facilitar la comprensió lectora, la interpretació de les il·lustracions, potenciar el pensament crític...

No és necessari realitzar-les totes; la idea és que cadascú arribi fins on vulgui i realitzi allò que li sembli atractiu, adequat i significatiu.



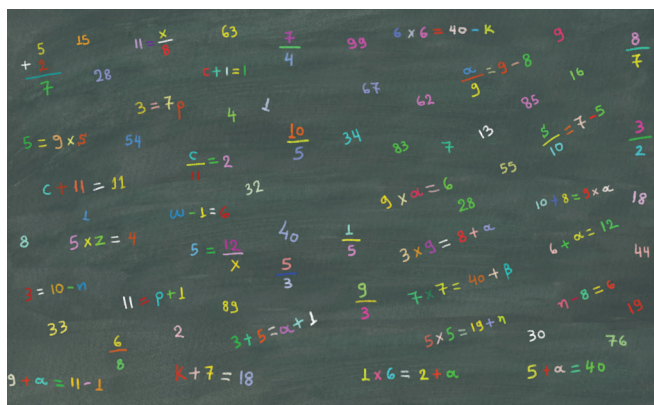
1. COBERTA

- A cada coberta podem fixar-nos en les il·lustracions, el títol, els autors, el segell editorial...
- Coneixes l'Ada Lovelace?
- Podem deduir alguna cosa sobre ella de la coberta?
- Què creus que duu entre les mans?



2. CONTRACOBERTA I LLOM

- Què hi ha a la contracoberta?
- Per a què creus que serveix aquest text de la contra?
- Què és el llom? Quin text acostuma a aparèixer en el llom?



Ada tenia una mare matemàtica d'abà més discreta. Però el seu pare, Lord Byron, era un gran poeta.

3. GUARDES

- Què són les guardes?
- Com estan decorades les guardes?
- Què et suggereixen i per què creus que la il·lustradora ha decidit dibuixar-les així?

4. FAMÍLIA

- Observa la il·lustració i pensa en quina època va néixer l'Ada.
- I tu, quin any vas néixer? Creus que va ser abans o després que l'Ada?
- Durant la lectura podem anar parlant sobre els canvis i continuïtats en el temps, comparant objectes d'abans i d'ara, pensar en els avantatges i desavantatges de cadascun d'ells (pensant en criteris de sostenibilitat, per exemple).
- Parlem de la família de l'Ada. S'assembla a la teva? Podem suggerir la idea de parlar de diferents models de família.



5. MISS PUFF

- Com creus que se sentia l'Ada passant tant de temps sola? Alguna vegada t'has sentit com l'Ada? Mirant la il·lustració, on creus que eren els pares de l'Ada?
- Saps què significa l'expressió "mirant-se el melic"?
- Podem treballar l'empatia a partir de la gata de l'Ada. Com es deia la gata de l'Ada? Creus que era important per a ella?
- Podem preguntar sobre els animals de companyia, què ens fan sentir, quines necessitats tenen, com s'ha de tenir cura d'ells...



6. APARELLS QUE VOLEN

- Quan l'Ada s'avorria, què feia?
- Fixa't en la il·lustració. En què creus que s'havia inspirat l'Ada quan s'imaginava aparells que volaven?
- Podem aturar-nos una estona per a fer anar la imaginació, tancar els ulls i expressar què passa pel nostre pensament.



7. MARE

- Recordes quin era l'ofici de la mare de l'Ada? I el del seu pare?
- Coneixes els oficis dels teus pares i familiars?
- Podem observar les cares i expressions dels personatges de la il·lustració. Podem preguntar què ens suggereixen, què deuen sentir i, si els poguéssim sentir, què dirien.



8. NÚMEROS I COLORS

- A més d'imaginar, què li agradava fer a l'Ada?
- A qui s'assembla l'Ada si ens fixem en allò que li agrada?
- Si mirem les il·lustracions, amb què juga la gata? Per a què serveix en realitat?
- I els colors que veiem, quins són? Segueixen un ordre o tindran un significat?



9. MALALTIA

- L'Ada va estar tres anys malalta. Com creus que van ser aquests anys per a ella?
- En tot aquell temps va estar estudiant. Fixa't en la il·lustració. Què estudiava?
- Ara posa't al seu lloc. A què hauries dedicat tu aquell temps?



10. CREIXEMENT

- Fixa't en la il·lustració. Quant de temps deu haver passat? Quina edat creus que té ara l'Ada?
- A la il·lustració es dedueixen dues converses. Quines són? De què parlen?



11. CALCULADORA

- Quin aparell apareix a la il·lustració?
- Podem parlar de les diferències entre les calculadores d'avui en dia i la de la il·lustració, com s'utilitzen, per què deuria ser estrany en aquella època, en què ens han ajudat a millorar les nostres vides...



12. CARES

- En aquestes pàgines hi veiem moltes cares diferents i un mateix símbol.
- Per què la il·lustradora ha decidit dibuixar aquestes imatges? Quin missatge ens ha volgut donar?



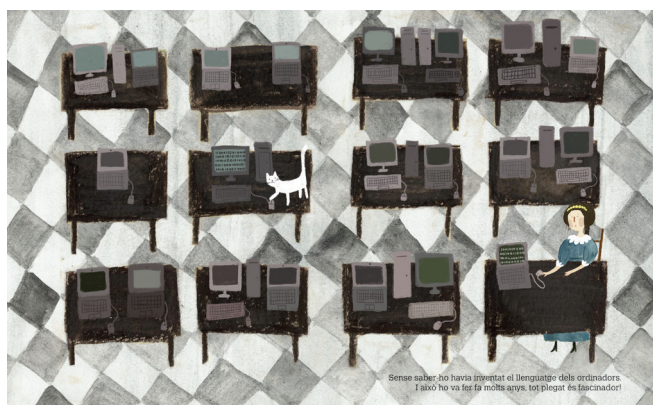
13. NOMBRES QUE DONEN ORDRES

- En què està pensant l'Ada en cadascuna de les il·lustracions?
- Per a què ens poden servir els nombres? Tu per a què els utilitzes?



14. CODI SECRET

- Alguna vegada has inventat un codi secret? Per a què podria servir?
- Amb quina finalitat creus que va utilitzar-lo l'Ada?
- Podem suggerir fer anar la imaginació, crear el nostre propi codi secret i buscar-li una utilitat.



15. ORDINADORS

- Veus alguna cosa estranya en aquesta il·lustració?
- A l'època de l'Ada hi havia ordinadors? Aleshores, per què els ha dibuixat la il·lustradora?



16. PETITA PROGRAMADORA

- En aquesta il·lustració també hi ha alguna cosa estranya. Quina?
- Ara ja saps què és un programador?
- Fixa't que hi ha dos llibres a la taula. Creus que eren importants aquests llibres per a l'Ada? Qui els hi podria haver donat?
- L'expressió "gran somiadora" vol dir...
- I tu? Quin és el teu gran somni?
- Què t'agradaria ser de gran?

Segona part ACTIVITATS

Formada per activitats pensades per a que l'alumnat les desenvolupi de forma individual o cooperativa. Els objectius són: comprendre el sentit global del conte, localitzar la informació i les idees més rellevants, relacionar-ho amb les experiències personals i ser capaç d'opinar i argumentar des d'un punt de vista crític.

Les primeres activitats són per a resoldre de manera individual o per parelles i l'última activitat és una proposta o joc de treball col·lectiu.

1) JOC DEL QUADRAT MÀGIC

Resol aquests quadrats màgics. El resultat del primer és 10 i el del segon és 5. Totes les files i columnes han de donar el mateix resultat.

5	2	3
4	1	

		3
1	2	
4		

2) EN QUÈ SOMIES TU

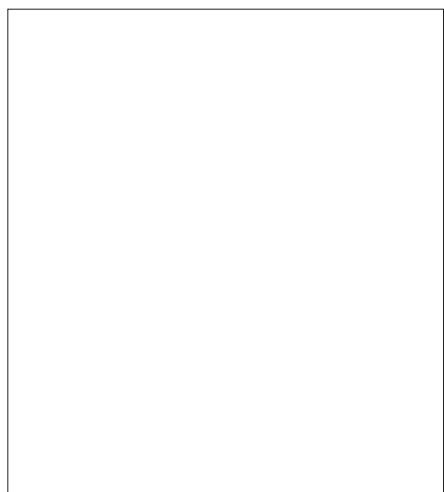
L'Ada somiava amb màquines voladores. Tu en què somies?
Dibuixa't a tu mateix i el teu invent.



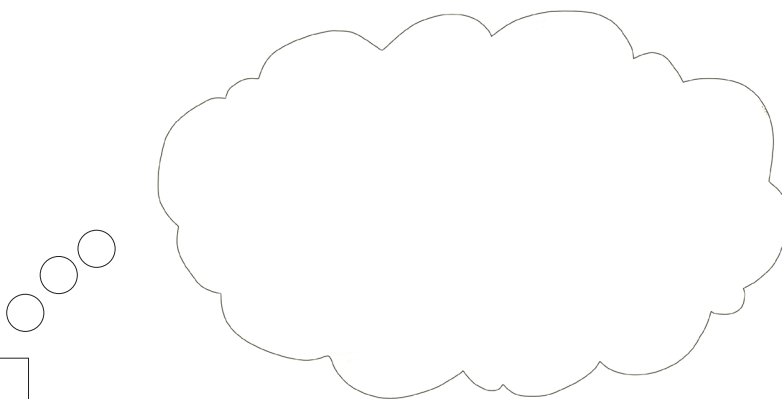
ADA



EL SEU INVENT



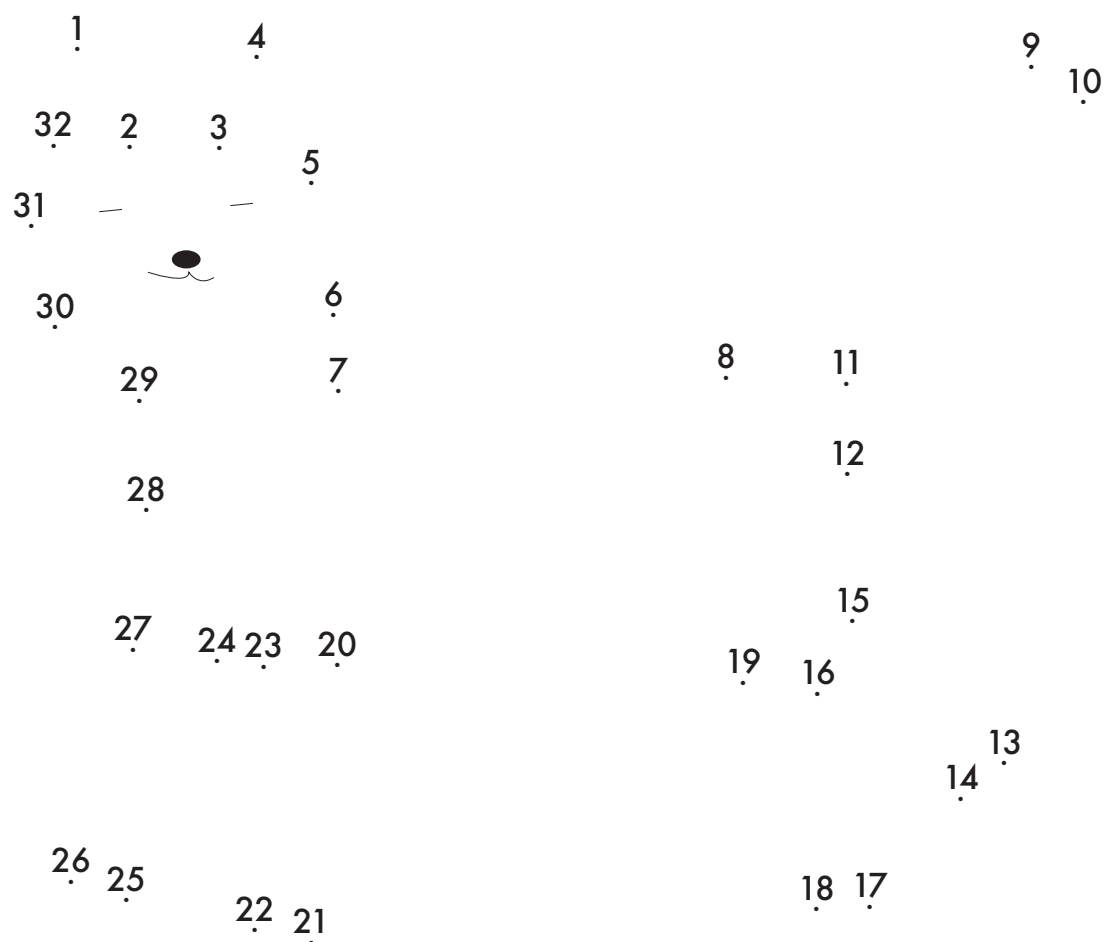
TU



EL TEU INVENT

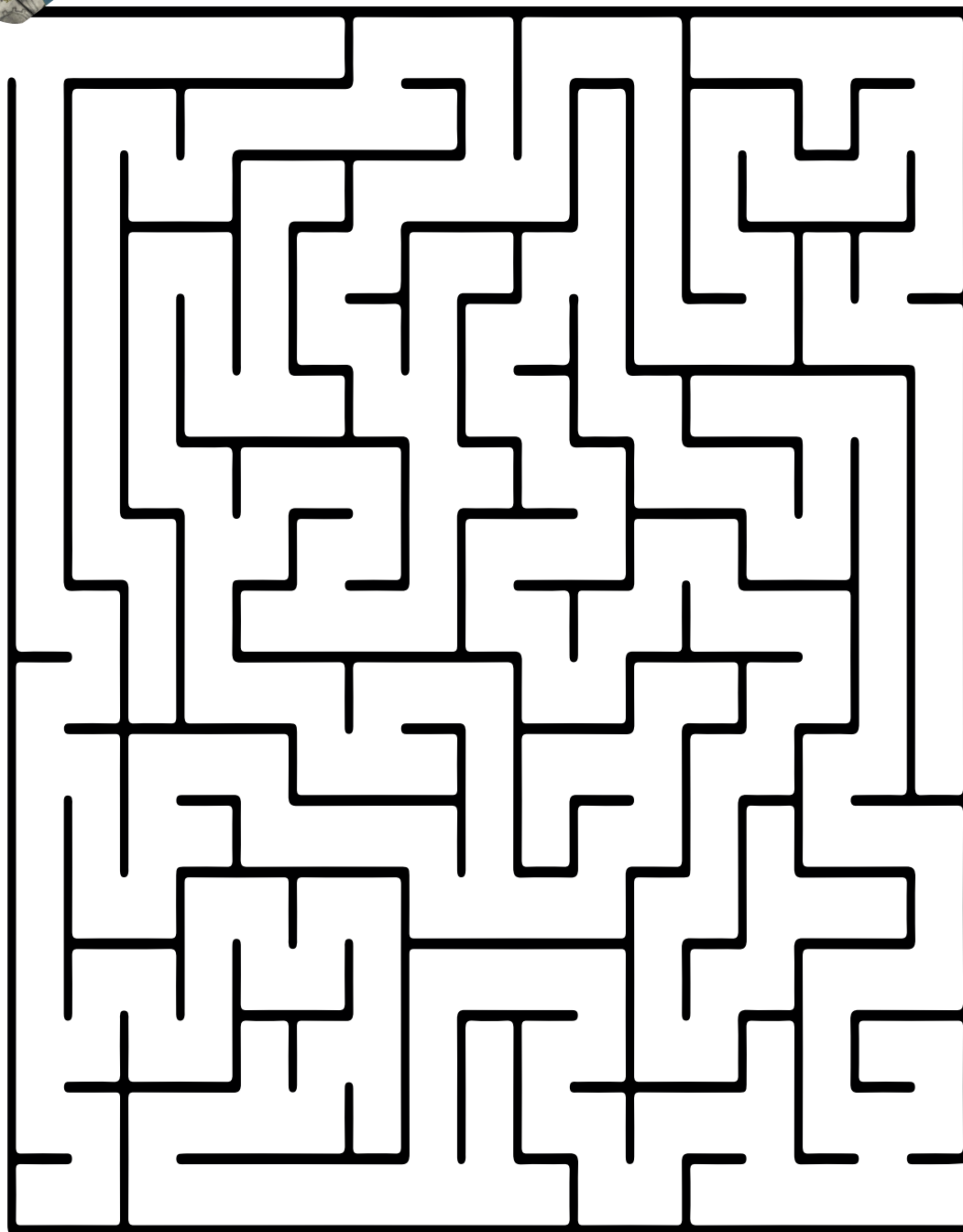
3) UNEIX ELS PUNTS

Segueix els punts numerats de l'1 al 32 i descobreix quin personatge apareix.



4) LABERINT

Ajuda l'Ada a resoldre aquest laberint.



5) JOC COOPERATIU: PROGRAMADORS

Treballarem en grups per a aprendre el que fan els programadors i crear codis.

Nombre de participants: 2/3 persones.

Material: paper i llapis.

- 1) Aprenem a programar: per torns, un farà de programador i la resta de màquines.
 - 2) El programador escriu al paper els nombres de l'1 al 5. Cada nombre indicarà una acció. Vegem-ne un exemple:
 1. Un pas enrere
 2. Un salt
 3. Ajupir-se
 4. Un pas endavant
 5. Aturar-se
 - 3) El programador explica les ordres als companys que fan de màquines.
 - 4) El programador diu les ordres en l'ordre que vulgui i les màquines realitzen les accions corresponents.
 - 5) Canviem els torns.
- * El joc pot simplificar-se, ampliar-se i variar-se en funció de l'edat de cada grup.