

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D9
L1 P3

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)



Compito1: Come potete comunicare con qualcuno che non vi capisce?

Gli studenti parlano di comunicazione e di lingue.

Come vi sentite quando vi sentite esclusi o siete stati esclusi da un gruppo?

Gli studenti parlano di inclusione ed esclusione e della loro esperienza in questa situazione (possibili ragioni, reazioni, soluzioni).

Drammatizzano e recitano la situazione data.

Potete utilizzare le schede Act it out! del Bazar delle idee.

Bazar delle idee - alcune idee:

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Ritagliare i cartoncini delle situazioni!

Scegliete il tema che volete che i bambini affrontino! Date loro la carta della situazione appropriata!

Aiutateli a costruire la situazione, se necessario!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Strategie di inclusione
- Strategie di

comunicazione

- L'empatia

- Comprensione del testo

Inoltre:

- Abilità di vita



Come gestire la produzione:

Fate una registrazione video/audio della situazione drammatizzata!

Compito2: Come comunichereste in un paese di cui non conoscete la lingua?

Gli studenti raccolgono ciò di cui avrebbero bisogno in un Paese straniero.

Per queste esigenze creano un proprio linguaggio dei segni.

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete utilizzare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Brainstorming sulle esigenze in un nuovo ambiente
- Raccolta di tipi di lingue dei segni
- Realizzare gli oggetti di scena

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Tutte le competenze
- Abilità di vita
- Pensiero algoritmico
- Attenzione
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione delle materie - Arte, informatica
- Sviluppo dei talenti

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D9
L1 P4

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)



Compito3: costruire un labirinto:

Costruite un labirinto, fate una partita di orienteering nel labirinto!

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete utilizzare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Possono usare scatole di cartone, tavole di legno. Chiodi, spatole, filati, gomma, colla, ecc.
- Possono costruire un labirinto in classe, ad esempio usando mobili, scatole, o in cortile, usando rami, sabbia, pietre.

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Fotografate gli edifici mentre vengono costruiti e quando sono terminati.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Creatività
- Abilità sociali

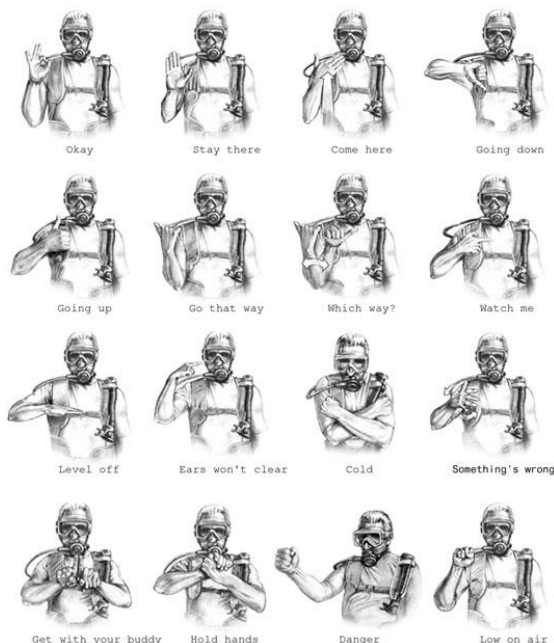
Inoltre:

- Abilità di vita
- Oggetto - Arti e mestieri
- Sviluppo dei talenti



Come gestire la produzione:

Organizzate le foto completate in un archivio online o stampate su una bacheca. Se i bambini hanno preso appunti o hanno idee aggiuntive, allegatele pure.



IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D9
L2 P3



Per un po' il topo continuò a masticare. Quando finalmente si rese conto di essere solo, era già troppo buio per cercare la strada e decise di passare la notte al mulino. Stava per addormentarsi, quando nell'oscurità si accesero due semafori gialli e si sentì il sinistro fruscio di quattro zampe di un cacciatore. Un gatto!

"Zucca!", disse il topolino, con un brivido. "Gragragnau!" rispose il gatto. Santo cielo, era un gatto dei fumetti! La vera tribù dei gatti lo aveva cacciato perché non sapeva miagolare bene. I due derelitti si abbracciarono, giurandosi eterna amicizia, e passarono l'intera notte a conversare nella strana lingua dei fumetti. Si capivano a meraviglia.

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Suggerimenti

- Discutere su come si realizzano i movimenti. Eseguite insieme alcuni movimenti e i bambini devono percepire le fasi dei propri movimenti.
- Fate provare ai bambini diversi modi di abbracciarsi.
- Discutete sul perché il topo e il gatto possano capirsi. Quali sono le basi della comunicazione?
- Discutete su cosa può essere una buona base per un'amicizia.
- Discutere su come trovare la strada nel buio
- Costruite una semplice figura di topo con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Come utilizzare la scheda personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le loro caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del personaggio se necessario!

Mouse
Gatto

Addormentarsi
Interagire

Mulino
Sacchi di farina
Luoghi all'aperto

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

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Mouse	mangia, interagisce	Parlare tra di loro
Il gatto	Cammina, interagisce	



Build

Your name _____



Be attentive, your robot should be able to:

Your name _____



There also should be:

Your name _____



Think over:

Your name _____

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D9
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (2 schede madri Studuino, 4 sensori tattili, 2 LED, 2 Buzzer, 3 fotoriflettori IR, 3 servomotori, 4 motori DC)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita
- Video dei movimenti del riccio

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- esprimere il movimento

Come compilare la scheda robotica?

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, possono essere compilate altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Suggerimenti

Camminare

- Discutere su come vengono effettuati i movimenti
- Fate insieme alcuni movimenti per imitare un topo e un gatto.
- Mostrare ai bambini modelli anatomici mobili
- Costruite una figura semplice con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Mangiare

- Imitare i movimenti della bocca in modo che sembrino reali.

Corpo
Bocca

Így hívják:

A robotom tudja majd mozgatni a _____

Építs bele aktuátorokat és szenzorokat:

„Érzékelés” zöldekben
„Cselekvések” kékekben
Válaszd ki a szükséges alkatrészeket!
Például ki, ami kell!



Építsd és programozd meg a robotot úgy, hogy tudjon _____

Robot segítő anyagokat a Technikai Szaktanterem találasz!

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un determinato angolo (3.a)
 - Programmazione del movimento ondulatorio (3.b)
- Test e programmazione del sensore tattile
 - Avvio e arresto dei motori CC premendo lo stesso o altri pulsanti o sensori tattili (4.b, 4.c)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)
- Utilizzo del fotoriflettore IR
 - Test del fotoriflettore IR (7.a)
 - Rilevamento degli ostacoli (7.b)
 - Evitare gli ostacoli, (7.c,d)
 - Avanzare fino a trovare la linea nera (7.e)

Il Comic Mouse è un dispositivo a motore. Il Gatto dei fumetti può essere spostato tramite assi.

PROG1

Il Comic Mouse e il Comic Cat possono essere controllati anche con sensori tattili. Entrambi i robot sono dotati di un cicalino.

PROG2

Il topo comico si avvicina al gatto comico e i due accendono i rispettivi programmi.

PROG3

Il Comic Mouse arriva fino al Comic Cat. Il gatto accende il pulsante del mouse per visualizzare il proprio abbraccio.

PROG4

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D9
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Il Comic Mouse è un dispositivo a motore. Il Gatto dei fumetti può essere spostato tramite assi.

PROG1

Il Comic Mouse e il Comic Cat possono essere controllati anche con sensori tattili. Entrambi i robot sono dotati di un cicalino.

PROG2

Il Topo Comico si avvicina al Gatto Comico e i due accendono i rispettivi programmi.

PROG3

Il Comic Mouse arriva fino al Comic Cat. Il gatto attiva il pulsante del mouse per visualizzare il proprio abbraccio.

PROG4



L'incontro

P1 Burattineria

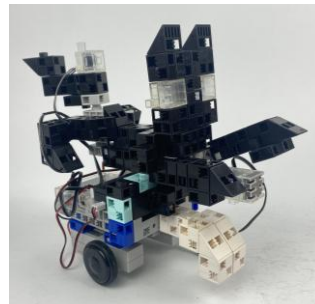
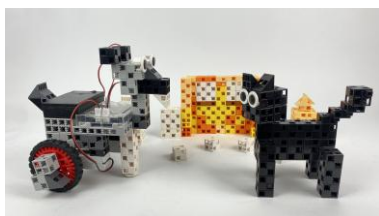
- Il Comic Mouse, azionato direttamente da un motore a corrente continua, rotola verso il Comic Cat.
- Costruire un mouse a fumetti montato su un carrello robotico.
 - Il topo dei cartoni animati programmato si avvia automaticamente all'accensione e avanza per 5 secondi fino a raggiungere il gatto dei fumetti.

P2 Caratteri controllati da sensori tattili

- Costruire il mouse a fumetti come in P1 b), 2 sensori tattili, 1 cicalino collegato.
- Il mouse comico si avvia quando viene premuto un sensore tattile e si ferma quando viene premuto l'altro sensore tattile, mentre il cicalino emette un suono acuto.
- Costruire un gatto a fumetti montato su un carrello robot, con 1 pulsante, 1 servomotore, 2 LED e 1 cicalino.
- Il Comic Cat si avvia quando si preme il pulsante e avanza per un tempo prestabilito.
- Poi si ferma e il servomotore montato nel collo muove la testa a destra e a sinistra, mentre i 2 LED negli occhi si accendono e il cicalino suona brevemente.

Robot guidato con sensore a infrarossi P3

- Costruire il mouse a fumetti come in P1 b), con 2 fotoriflettori IR, 1 pulsante, 1 servomotore e 1 cicalino.
- Il fotoriflettore IR è posizionato su entrambi i lati del mouse per guidarlo verso il Comic Cat.
- Il robot si arresta quando viene premuto il sensore tattile, quindi si accendono il servomotore della coda e il cicalino.
- Costruire il Gatto dei fumetti secondo P2. Sono collegati 1 fotoriflettore IR, 1 pulsante, 1 servomotore, 2 LED e 1 cicalino.
- Il Comic Cat rileva il Comic Mouse con un sensore IR. Quando ciò accade, accende il servomotore incorporato nella coda del gatto, i 2 LED negli occhi, che iniziano a lampeggiare, e il cicalino.



P4 Comico Gatto che schiaffeggia con le zampe

- Il Comic Mouse ha la stessa struttura e funzione di quello del P3, ma il suo sensore tattile viene premuto dal Comic Cat.
- Costruire il Gatto dei fumetti montato su un carrello. Le zampe anteriori e la coda sono montate su un servomotore, sono collegati 1 fotoriflettore IR, 2 LED e 1 cicalino.
- Quando il fotoriflettore IR montato sul Comic Cat rileva il Comic Mouse, accende il servomotore incorporato nella zampa anteriore e può quindi premere il pulsante del mouse.
- Nel frattempo, si attivano il servomotore della coda, i 2 LED degli occhi e il cicalino.

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D12
L1 P3

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito1: Come potete comunicare con qualcuno che non vi capisce?

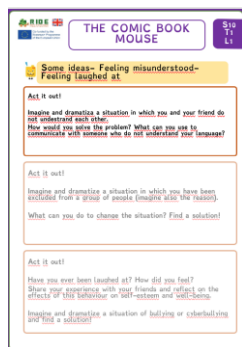
Gli studenti parlano di comunicazione e di lingue.

Come vi sentite quando vi sentite esclusi o siete stati esclusi da un gruppo?

Gli studenti parlano di inclusione ed esclusione e della loro esperienza in questa situazione (possibili ragioni, reazioni, soluzioni).

Drammatizzano e recitano la situazione data.

Potete utilizzare le schede Act it out! del Bazar delle idee.



Bazar delle idee - alcune idee:

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Ritagliare i cartoncini delle situazioni!

Scegliete il tema che volete che i bambini affrontino! Date loro la carta della situazione appropriata!

Aiutateli a costruire la situazione, se necessario!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
 - Strategie di inclusione
 - Strategie di

comunicazione

- L'empatia
- Comprensione del testo
- Inoltre:
 - Abilità di vita

Come gestire la produzione:

Fate una registrazione video/audio della situazione drammatizzata!

Compito2: Come comunichereste in un paese di cui non conoscete la lingua?

Gli studenti raccolgono ciò di cui avrebbero bisogno in un Paese straniero.

Per queste esigenze creano un proprio linguaggio dei segni.

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete utilizzare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Brainstorming sulle esigenze in un nuovo ambiente
- Raccolta di tipi di lingue dei segni
- Realizzare gli oggetti di scena

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Tutte le competenze
- Abilità di vita
- Pensiero algoritmico
- Attenzione
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione delle materie - Arte, informatica
- Sviluppo dei talenti

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D12
L1 P4

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito3: costruire un labirinto:

Costruite un labirinto, fate una partita di orienteering nel labirinto!

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete utilizzare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Possono usare scatole di cartone, tavole di legno. Chiodi, spatole, filati, gomma, colla, ecc.
- Possono costruire un labirinto in classe, ad esempio usando mobili, scatole, o in cortile, usando rami, sabbia, pietre.

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Fotografate gli edifici mentre vengono costruiti e quando sono terminati.



Campi di sviluppo:

In primo piano:

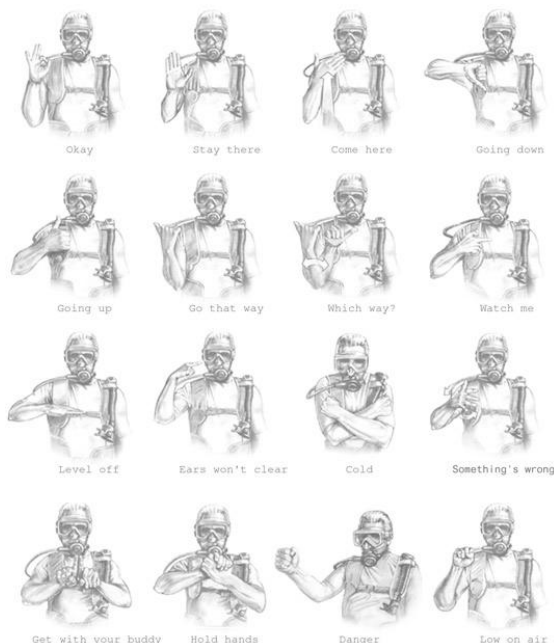
- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Creatività
- Abilità sociali

Inoltre:

- Abilità di vita
- Oggetto - Arti e mestieri
- Sviluppo dei talenti

Come gestire la produzione:

Organizzate le foto completate in un archivio online o stampate su una bacheca. Se i bambini hanno preso appunti o hanno idee aggiuntive, allegatele pure.



IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D12
L2 P5



Per un po' il topo continuò a masticare. Quando finalmente si rese conto di essere solo, era già troppo buio per cercare la strada e decise di passare la notte al mulino. Stava per addormentarsi, quando nell'oscurità si accesero due semafori gialli e si sentì il sinistro fruscio di quattro zampe di un cacciatore. Un gatto!

"Zucca!", disse il topolino, con un brivido. "Gragragnau!" rispose il gatto. Santo cielo, era un gatto dei fumetti! La vera tribù dei gatti lo aveva cacciato perché non sapeva miagolare bene. I due derelitti si abbracciarono, giurandosi eterna amicizia, e passarono l'intera notte a conversare nella strana lingua dei fumetti. Si capivano a meraviglia.

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Suggerimenti

- Discutere su come si realizzano i movimenti. Eseguite insieme alcuni movimenti e i bambini devono percepire le fasi dei propri movimenti.
- Fate provare ai bambini diversi modi di abbracciarsi.
- Discutete sul perché il topo e il gatto possano capirsi. Quali sono le basi della comunicazione?
- Discutete su cosa può essere una buona base per un'amicizia.
- Discutere su come trovare la strada nel buio
- Costruite una semplice figura di topo con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Come utilizzare la scheda personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le loro caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del personaggio se necessario!

Mouse
Gatto

Addormentarsi
Interagire

Mulino
Sacchi di farina
Luoghi all'aperto

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

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Mouse	mangia, interagisce	Parlare tra di loro
Il gatto	Cammina, interagisce	



Your name _____

Build _____



Your name _____

Be attentive, your robot should be able to: _____



Your name _____

There also should be: _____



Your name _____

Think over: _____

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D12
L3-4
P6



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (2 schede madri Studuino, 4 sensori tattili, 2 LED, 2 Buzzer, 3 fotoriflettori IR, 3 servomotori, 4 motori DC)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita
- Video dei movimenti del riccio

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- esprimere il movimento

Come compilare la scheda robotica?

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, possono essere compilate altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Suggerimenti

Camminare

- Discutere su come vengono effettuati i movimenti
- Fate insieme alcuni movimenti per imitare un topo e un gatto.
- Mostrare ai bambini modelli anatomici mobili
- Costruite una figura semplice con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Mangiare

- Imitare i movimenti della bocca in modo che sembrino reali.

Corpo
Bocca



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un determinato angolo (3.a)
 - Programmazione del movimento ondulatorio (3.b)
- Test e programmazione del sensore tattile
 - Avvio e arresto dei motori CC premendo lo stesso o altri pulsanti o sensori tattili (4.b, 4.c)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)
- Utilizzo del fotoriflettore IR
 - Test del fotoriflettore IR (7.a)
 - Rilevamento degli ostacoli (7.b)
 - Evitare gli ostacoli, (7.c,d)
 - Avanzare fino a trovare la linea nera (7.e)

Il Comic Mouse è un dispositivo a motore. Il Gatto dei fumetti può essere spostato tramite assi.

PROG1

Il Comic Mouse e il Comic Cat possono essere controllati anche con sensori tattili. Entrambi i robot sono dotati di un cicalino.

PROG2

Il topo comico si avvicina al gatto comico e i due accendono i rispettivi programmi.

PROG3

Il Comic Mouse arriva fino al Comic Cat. Il gatto accende il pulsante del mouse per visualizzare il proprio abbraccio.

PROG4

IL TOPO DEI FUMETTI UNA PARTITA LUCIDA (T3)

S10
T3
D12
L3-4
P7

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Il Comic Mouse è un dispositivo a motore. Il Gatto dei fumetti può essere spostato tramite assi.

PROG1

Il Comic Mouse e il Comic Cat possono essere controllati anche con sensori tattili. Entrambi i robot sono dotati di un cicalino.

PROG2

Il Topo Comico si avvicina al Gatto Comico e i due accendono i rispettivi programmi.

PROG3

Il Comic Mouse arriva fino al Comic Cat. Il gatto attiva il pulsante del mouse per visualizzare il proprio abbraccio.

PROG4



L'incontro

P1 Burattineria

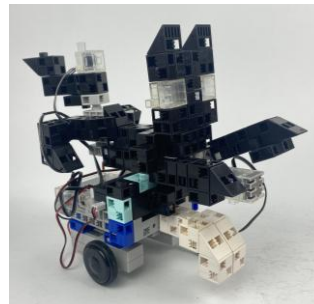
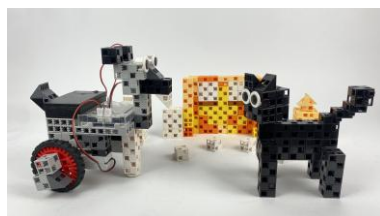
- a.) Il Comic Mouse, azionato direttamente da un motore a corrente continua, rotola verso il Comic Cat.
- b) Costruire un mouse a fumetti montato su un carrello robotico.
- Il topo dei cartoni animati programmato si avvia automaticamente all'accensione e avanza per 5 secondi fino a raggiungere il gatto dei fumetti.

P2 Caratteri controllati da sensori tattili

- Costruire il mouse a fumetti come in P1 b), 2 sensori tattili, 1 cicalino collegato.
- Il mouse comico si avvia quando viene premuto un sensore tattile e si ferma quando viene premuto l'altro sensore tattile, mentre il cicalino emette un suono acuto.
- Costruire un gatto a fumetti montato su un carrello robot, con 1 pulsante, 1 servomotore, 2 LED e 1 cicalino.
- Il Comic Cat si avvia quando si preme il pulsante e avanza per un tempo prestabilito.
- Poi si ferma e il servomotore montato nel collo muove la testa a destra e a sinistra, mentre i 2 LED negli occhi si accendono e il cicalino suona brevemente.

P3 Robot guidato con sensore a infrarossi

- Costruire il mouse a fumetti come in P1 b), con 2 fotoriflettori IR, 1 pulsante, 1 servomotore e 1 cicalino.
- Il fotoriflettore IR è posizionato su entrambi i lati del mouse per guidarlo verso il Comic Cat.
- Il robot si arresta quando viene premuto il sensore tattile, quindi si accendono il servomotore della coda e il cicalino.
- Costruire il Gatto dei fumetti secondo P2. Sono collegati 1 fotoriflettore IR, 1 pulsante, 1 servomotore, 2 LED e 1 cicalino.
- Il Comic Cat rileva il Comic Mouse con un sensore IR. Quando ciò accade, accende il servomotore incorporato nella coda del gatto, i 2 LED negli occhi, che iniziano a lampeggiare, e il cicalino.



P4 Comico Gatto che schiaffeggia con le zampe

- Il Comic Mouse ha la stessa struttura e funzione di quello del P3, ma il suo sensore tattile viene premuto dal Comic Cat.
- Costruire il Gatto dei fumetti montato su un carrello. Le zampe anteriori e la coda sono montate su un servomotore, sono collegati 1 fotoriflettore IR, 2 LED e 1 cicalino.
- Quando il fotoriflettore IR montato sul Comic Cat rileva il Comic Mouse, accende il servomotore incorporato nella zampa anteriore e può quindi premere il pulsante del mouse.
- Nel frattempo, si attivano il servomotore della coda, i 2 LED degli occhi e il cicalino.