

I RAGAZZI DELLA VIA PAÀL LA SOCIETÀ DELLO STUCCO (T1)

S3
T1
D12
L1 P3

Focus su:

•Comunicación lingüística (D12)



Compito1: immagina di fondare un club!

Cosa significa? Cosa è importante per un club?

Come sceglieresti i partecipanti?

Pianifica il modo di operare, i ruoli e i simboli!

Gli studenti discutono sulle caratteristiche di un club.

Ogni soluzione è buona!

Ogni tipo di strumento e materiale può essere usato!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali del Bazar delle idee, o semplicemente lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Raccogliere le idee sulle caratteristiche di un club
- Scrivere il suo statuto
- Pianificare i ruoli nell'organizzazione
- Creare una patata o un timbro di gomma
- Creare la sua bandiera e il suo sigillo

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

Campi di sviluppo:

Focus:

- Competenze sociali
- Motricità fine
- Creatività

In aggiunta:

- Life skills
- Cittadinanza e costituzione
- Sviluppo del talento



Compito 2: Come si manifestano le emozioni?

Creare facce con diverse emozioni!

Gli studenti decorano la sagoma della faccia con la pasta da gioco. Illustrano le emozioni.

Possono creare la propria pasta da gioco con farina, sale, acqua e coloranti.

Ogni soluzione è buona!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali del Bazar delle idee, usare le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività

Bazar delle idee - alcune idee:

- Creare facce con diverse emozioni
- Modelli di facce
- Ricetta della pasta di sale/plastilina

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

Campi di sviluppo:

Focus:

- Competenze sociali
- Motricità fine
- Orientamento spaziale
- Creatività

In addition:

- Life skills
- Disegno/modellamento
- Sviluppo del talento



<https://bit.ly/3S5PqSb>



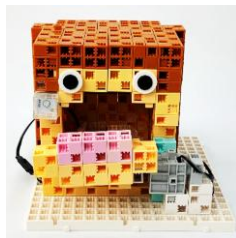
Come gestire gli output:

Appendere le immagini al muro, su un grande cartellone, e chiedere ai bambini di sistamarle secondo una regola decisa da loro.

Riponi gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Attacca un'etichetta con il nome del gruppo!

I RAGAZZI DELLA VIA PAÀL LA SOCIETÀ DELLO STUCCO (T1)

S3
T1
D12
L2 P3



Ho capito che voi ragazzi avete formato una specie di Società dello Stucco. Chi è stato?"

Continua il silenzio. Poi una voce timida: "È stato Weisz!"

"Molto bene. Andiamo avanti" disse. "Mi aspetto che prima mi diciate cos'è lo stucco". In risposta Weisz tirò fuori da una tasca una grossa palla e la mise sul tavolo. Per un po' lo guardò, poi in un tono quasi impercettibile dichiarò: "Questo è stucco".

"E cosa sarebbe?" chiese il professore. "È una specie di pasta usata dai vetrai per fissare i vetri delle finestre. Il vetraio la spalma e noi la raschiamo via con le unghie".

"E tu hai raschiato questo insieme?"

"No, signore. Questa è proprietà della Società".

"Gli occhi del professore si allargarono: "Come mai?"

Weisz prese coraggio mentre spiegava: "Questo stucco, signore, è stato raccolto da tutti i membri e il consiglio esecutivo mi ha nominato custode ufficiale. Prima era in carico a Kolnay, che era anche tesoriere. Ma lui ha lasciato che si seccasse. Non l'ha mai masticato".

"È così che si fa?"

"Sì, signore. Altrimenti sarebbe diventato duro e allora non avremmo più potuto spremere. Io lo masticavo tutti i giorni".

"Perché tu?"

"Perché nel regolamento c'è scritto che il presidente deve masticare il mastice del club almeno una volta al giorno, per evitare che si secchi... Qui Weisz scoppiò in lacrime. Piagnucolando aggiunse: "E ora sono io il presidente...".

L'atmosfera era tesa. Il professore disse severamente: "Dove avete raccolto tutto questo stucco per una palla così grande? Altro silenzio. Il professore guardò Kolnay: "Kolnay, dove l'hai preso?"

Kolnay balbettò la sua risposta, come se fosse ansioso di fare la confessione: "Il primo pezzo è stato ottenuto da Weisz. Fu allora che organizzammo la Società. Un giorno andò a cavallo con suo padre e raschiò lo stucco dai finestrini della carrozza. Poco dopo si ruppe la finestra dell'auditorium e io andai lì e aspettai tutto il pomeriggio che arrivasse il vetraio, e rimasi a guardare finché non finì il lavoro e se ne andò. Dopo che se ne fu andato, raschiai via lo stucco e lo portai via. Ma non lo stavo rubando per me... era per la Società... per la... so... cie... tà...".

Anche lui stava piangendo.

"Non piangere", disse il professor Rác. Ma Kolnay continuava, singhiozzando in modo straziante. Weisz gli sussurrò: "Smettila di piangere!" E anche lui scoppiò in lacrime.

Questo piagnisteo all'ingrosso mosse il professor Rác a compassione. Fu a disagio anche a fumare il suo sigaro.

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



Suggerimenti

- Discutere sul significato di stucco
- Confrontare i requisiti della Società dello Stucco con quelli emersi nelle lezioni precedenti
- Confrontare/creare di una mappa mentale sui seguenti termini: appartenere a un club/società, responsabilità, fiducia
- Scrivere il manifesto di una società/club
- Mostrare modelli anatomici mobili ai ragazzi (la masticazione)

Personaggi, caratteristiche e interazioni

Personaggi	Caratteristiche	Interazioni
Professor Rác	parla	Parla con ragazzi
Weisz	Mastica lo stucco, piange, parla	Parla con il Professor Rác
Kolnay	Mastica lo stucco, piange, parla	Piangono, con effetto domino
Csele	Raschia lo stucco dalle finestre	

Come usare la schedal personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

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

Gli studenti possono usare più schede per ogni personaggio, se necessario!

Professor Rác
Weisz, Kolnay
Csele

parla
mastica
piange
Raschia lo stucco dalla finestra

cattedra
stucco
sigaro
manifesto
tesori

Azioni principali della storia
Suddivisione del testo in parti
Lista delle cose necessarie
File multimediali necessari



Your name _____

Build _____



Your name _____

Be attentive, your robot should be able to: _____



Your name _____

There also should be: _____



Your name _____

Think over: _____

I RAGAZZI DELLA VIA PAÀL LA SOCIETÀ DELLO STUCCO (T1)

S3
 T1
 D12
 L3-4
 P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (set di almeno 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno 18 per P3 2) scheda madre Studuino, 2 servomotori, 1 LED, 1 cicalino, 1 sensore sonoro, 1 fotorelettore IR)
- Modelli anatomici o immagini di bocche
- Mappa mentale, grafico, storyboard
- Schede dei personaggi e modello di scheda attività robot
- Matita

Come compilare la scheda attività robot?

- Scegliere l' "attività" del robot e la sua complessità di programmazione secondo la scheda del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e il livello di programmazione adattato alle capacità dell'alunno.
- Più schede robotiche possono essere compilate se necessario (per chiarire o per differenziare).

bocca
 pianto



Focus su:

- Comunicazione linguistica (D12)

Obiettivi della lezione:

- motricità fine,
- problem solving,
- processi decisionali,
- schema coroporeo,
- esprimere emozioni

Suggerimenti

Masticare

- Discutere su come sono fatti i movimenti umani
- Fare alcuni movimenti di masticazione insieme e i bambini per percepire le fasi dei movimenti
- Mostrare ai bambini modelli anatomici mobili
- Costruire una semplice figura con una bocca mobile con i blocchi ArTeC

Piangere

- Raccogliere le caratteristiche del pianto!
- Discutere come le lacrime potrebbero essere mostrate dal robot

Argomenti dell'Angolo Tecnico

- Programmazione del servomotore
 - Spostamento della bocca in un determinato angolo (3.a)
 - Movimento ripetuto della bocca un certo numero di volte (3.b)
- Test e programmazione del fotorelettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizzo di un fotorelettore IR per il rilevamento di un oggetto (7.d, 7.e)
- Test e programmazione del sensore sonoro (9.a)
 - Attivare il robot con il suono (9.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Usare il cicalino (6.a)

Mastica lo stucco muovendo la bocca su e giù

PROG1

Mastica automaticamente e piange mentre mastica

PROG2

Mastica lo stucco e piange (lacrime e suoni). Inizia a masticare quando il masticare viene messo in bocca

O
 Un bambino piange e l'altro comincia a masticare e a piangere quando sente piangere

PROG3

Comincia a masticare e a piangere (lacrime e suoni) quando lo stucco gli viene messo in bocca. Finisce di masticare e piangere quando lo stucco viene tolto.

PROG4

I RAGAZZI DELLA VIA PAÀL LA SOCIETÀ DELLO STUCCO (T1)

S3
T1
D12
L3-4
P5

Idee per robot con livelli di programmazione differenti

Mastica lo stucco muovendo la bocca su e giù

PROG1

Mastica automaticamente e piange mentre mastica

PROG2

Mastica lo stucco e piange (lacrime e suoni). Inizia a masticare quando il mastice viene messo in bocca
O
Un bambino piange e l'altro comincia a masticare e a piangere quando sente piangere

PROG3

Comincia a masticare e a piangere (lacrime e suoni) quando lo stucco gli viene messo in bocca. Finisce di masticare e piangere quando lo stucco viene tolto.

PROG4



Masticare lo stucco e piangere

P1 Costruire una testa con una bocca mobile

Come costruire:

- Può essere realizzata con parti mobili senza robotica

P2 Costruire una persona che mastica e piange

- Usare il servomotore per il movimento programmabile!
- Masticare è muovere la bocca su e giù con un servomotore
- Piangere è lampeggiare con un LED
- Tutto questo avviene dall'attivazione del robot fino allo spegnimento

P3 Costruire una persona che mastica e piange attivata da un sensore

- Usare il servomotore per il movimento programmabile!
- Masticare è muovere la bocca su e giù con un servomotore
- Piangere è lampeggiare con un LED e dare un suono con il segnalatore
- Il robot inizia a masticare e a piangere dopo che un blocco che simboleggia lo stucco viene messo nella sua bocca, e continua a masticare finché non viene spento
- O

- Costruire un altro robot con una testa che può piangere con un segnalatore
- La testa che mastica inizia a masticare e a piangere quando il suo sensore sonoro percepisce il suono dell'altra testa.

P4 Costruire una persona che mastica e piange mentre il mastice è nella sua bocca

- Un sensore (Fotoreflettore) può sentire se lo stucco viene messo in bocca e se viene tolto
- Masticare significa muovere la bocca su e giù con un complesso movimento sincronizzato di 2 servomotori
- Piangere è lampeggiare con un LED ed emettere un suono con il segnalatore

