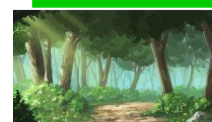


IL LIBRO DELLA GIUNGLA LA CITTÀ IN ROVINA(T1)

S4
T1
D10
L1 P0



In primo piano:
•Creatività (D10)

Compito1: Immaginate e costruite una città abbandonata e in rovina! Cosa succede quando tutti se ne vanno da una città?

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento 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:

- In classe, ad esempio utilizzando mobili e scatole.
- Nel cortile della scuola

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

Campi di sviluppo:

In Evidenza:

- Abilità sociali
- Abilità motorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Materia - Educazione civica
- Sviluppo dei talenti



Task2: Costruisci un Labirinto:

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento 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:

- In classe, ad esempio utilizzando mobili e scatole.
- Nel cortile della scuola

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

Fotografare gli edifici mentre vengono costruiti e quando sono finiti.

Campi di sviluppo:

In evidenza:

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

Inoltre:

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



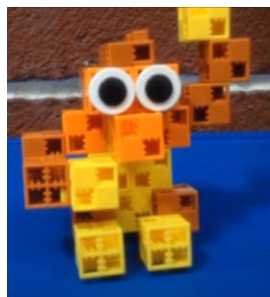
Come gestire la produzione:

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 LIBRO DELLA GIUNGLA

LA CITTÀ IN ROVINA(T1)

S4
T1
D10
L2 P3



La città in rovina Tutti sapevano dove si trovava quel posto, ma pochi abitanti della giungla vi si recavano, perché quella che chiamavano le Tane Fredde era una vecchia città abbandonata, persa e sepolta nella giungla, e le bestie raramente usano un luogo che un tempo era stato usato dagli uomini. Inoltre, lì vivevano le scimmie e nessun animale che si rispettasse si sarebbe avvicinato ad essa se non in tempi di siccità, quando le cisterne e i serbatoi semidiroccati contenevano un po' d'acqua. Le scimmie chiamavano quel luogo la loro città e fingevano di disprezzare il Popolo della Giungla perché viveva nella foresta. Eppure non sapevano a cosa servissero gli edifici né come usarli. Si sedevano in cerchio sulla sala del consiglio del re, grattavano le pulci e fingevano di essere uomini; oppure correvano dentro e fuori dalle case senza tetto e raccoglievano pezzi di intonaco e vecchi mattoni in un angolo, dimenticando dove li avevano nascosti. Le scimmie lo trascinarono nelle Tane del Freddo nel tardo pomeriggio e furono molto soddisfatte di loro stesse per il momento. Si unirono per mano, danzarono e cantarono le loro sciocche canzoni. Mowgli non aveva mai visto una città prima di allora e, sebbene questa fosse quasi un cumulo di rovine, sembrava molto meravigliosa e splendida. Qualche re l'aveva costruita molto tempo prima su una piccola collina. Si potevano ancora rintracciare le strade in pietra che conducevano ai cancelli in rovina, dove le ultime schegge di legno erano appese ai cardini arrugginiti e consumati. Gli alberi erano cresciuti all'interno e all'esterno delle mura, e i rampicanti selvatici pendevano dalle finestre delle torri sulle mura in ciuffi folti. Un grande palazzo senza tetto coronava la collina, e il marmo dei cortili e delle fontane era spaccato e macchiato di rosso e di verde, e l'acciottolato del cortile era stato spinto in alto e separato da erbe e giovani alberi. Mowgli era dolorante e arrabbiato, oltre che affamato, e si aggirava per la città vuota lanciando di tanto in tanto il richiamo di caccia degli Estranei, ma nessuno gli rispondeva e Mowgli sentiva di aver raggiunto un posto davvero molto brutto. Ora una nuvola copriva la luna e Mowgli pensava a cosa sarebbe successo. Quella stessa nuvola era osservata dai tre buoni amici, Baloo, Bagheera e Kaa, nel fossato in rovina sotto le mura della città. "Andrò verso il muro occidentale", sussurrò Kaa, "e scenderò rapidamente con la pendenza del terreno a mio favore."

In evidenza:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Organizzare gruppi di lavoro



Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Raccogliete immagini e informazioni sulle città in rovina delle culture antiche.
- Discutere su come si possano dedurre antichi modi di vita dalle rovine.
- Fate una raccolta di piante e vegetazione striscianti sui siti degli insediamenti perduti.

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Scimmie	Non sono egoisti, sono soddisfatti	Stare seduti, tenere una riunione, correre in giro, esplorare Dimenticare tutto Ballare in cerchio, cantare
Mowgli	Stanco, affamato	Si aggira, grida, pensa
Città in rovina	Sepolti nella giungla, pozze d'acqua, corridoi, tunnel, strade, porte, Rovinato, magnifico	

Come si usa la scheda del personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda 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

riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali per la costruzione del robot.

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

Mowgli, capo scimmia, altre scimmie

La scimmia si appende all'albero, cammina a quattro zampe, Mowgli sta su due gambe, ecc.

Impianto
Rovina
Tesoro
Baratro

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

	Your name _____
Build	_____
✂	
	Your name _____
Be attentive, your robot should be able to:	_____
✂	
	Your name _____
There also should be:	_____
✂	
	Your name _____
Think over:	_____

IL LIBRO DELLA GIUNGLA LA CITTÀ IN ROVINA(T1)

S4
T1
D10
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robot ArTeC (almeno 1 o 2 schede madri Studuino, 2 servomotori, 1 LED, 1 buzzer, 1 sensore sonoro, 1 fotoriflettore IR)
- Schede dei personaggi e modello di scheda del compito robotico
- Matita

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, si possono compilare altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Tamburellare
Dondolare
Scimmia che scivola
Camminare
Arrotolarsi



Truppa di scimmie e Mowgli "teatro delle marionette" con figure mobili

PROG1

Una truppa di scimmie che dondola e ondeggia sugli alberi grazie a servomotori. Il capo scimmia striscia su un binario di guida mentre la vite

PROG2

Mowgli trova la sua strada nel labirinto della città in rovina
Una scimmia guida striscia da un albero all'altro su una "liana" di guida

PROG3

Scimmia che sa camminare
Capo scimmia che becca una vite

PROG4

In primo piano:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

- risoluzione di problemi
- prendere decisioni
- immagine corporea



Suggerimenti

Camminare, arrampicarsi

- Discutere con i bambini su come si muovono le persone e gli animali
- Eseguire insieme alcuni movimenti in modo che i bambini possano osservare le fasi dei loro movimenti.
- Mostrare ai bambini manichini anatomici in movimento
- Costruire figure con parti del corpo in movimento con i blocchi ArTeC

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del servomotore
 - Spostamento della bocca in un determinato angolo (3.a)
 - Movimenti ripetuti della bocca per un determinato numero di volte (3.b)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizzo del fotoriflettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Test e programmazione del sensore sonoro (9.a)
 - Attivare il robot con la voce (9.b)
- Utilizzo dei LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)

IL LIBRO DELLA GIUNGLA LA CITTÀ IN ROVINA(T1)

S4
T1
D10
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Truppa di scimmie e Mowgli "teatro delle marionette" con figure mobili

PROG1

Una truppa di scimmie che dondola e ondeggia sugli alberi grazie a servomotori.
Il capo scimmia striscia su un binario di guida mentre la vite

PROG2

Mowgli trova la sua strada nel labirinto della città in rovina
Una scimmia guida striscia da un albero all'altro su una "liana" di guida

PROG3

Scimmia che sa camminare
Capo scimmia che becca una vite

PROG4



Le scimmie e Mowgli

P1 Teatro delle marionette

- Costruire i personaggi della scena
- Le loro teste, code e braccia possono essere spostate in asse
- È possibile spostare tutti i personaggi, l'intera scena

P2 Scimmie sugli alberi

- Utilizzare il servomotore per i movimenti programmabili!
- Afferrare i rami può essere fatto con le mani o con la coda.
- La ruota dentata è un ottimo strumento per arrampicarsi
- Il movimento inizia quando il robot viene acceso e termina quando viene spento

P3 Mowgli nella città in rovina

- a.) Costruire il labirinto della città in rovina, alla fine del labirinto la truppa di scimmie come in P2 a.)
- Costruire Mowgli su una base robotica, dotata di 3 fotoriflettori IR e 2 LED rossi.
- Mowgli ha 2 fotoriflettori IR (montati frontalmente a destra e a sinistra) rivolti verso i lati del labirinto, in modo che il robot possa mantenere la distanza dalle pareti e muoversi verso l'uscita per raggiungere la squadra di scimmie.
- Il terzo fotoriflettore IR è montato in avanti. Quando rileva la squadra di scimmie, Mowgli si ferma.
- I 3 membri della squadra di scimmie, montati su un servomotore, ruotano a destra e a sinistra mentre il LED verde lampeggia, avviando automaticamente il programma all'accensione.
- b.) Costruire la scimmia leader che si arrampica sugli alberi
- La sua struttura è la stessa di P2 b), ma ha 1 fotoriflettore IR e 1 sensore sonoro.
- Il robot si avvia quando il sensore sonoro rileva un battito di mani e si ferma quando il fotoriflettore IR rileva la fine della traiettoria.



P4 Capo scimmia

a.) La scimmia capo è un robot che può ballare grazie a 4 servomotori incorporati nelle sue gambe.

La coordinazione dei 4 servomotori, il continuo bilanciamento del robot e la misurazione accurata dei valori permettono al robot di rimanere in piedi e di non rovesciarsi.

La scimmia inizia a muovere i piedi quando il battito di mani viene rilevato da un sensore acustico.

b.) Costruire una scimmia aggrappata a un albero.

Il motore a corrente continua montato sul robot è collegato direttamente al supporto della batteria.

Le due braccia della scimmia si alternano con il motore CC e gli assi guidati in modo asincrono (una pende, l'altra si muove in avanti).

Il robot si muove così in avanti sospeso sulla corda tesa.

