

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D9
L1 P3

Focus su:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)



Compito1: Che aspetto ha l'ambiente della storia?

Gli studenti creano gli elementi dell'ambiente.

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire l'ambiente con i blocchi ArTeC (I1)
- Costruire un ambiente con materiali riciclati
- Disegnare/giocare
- Creazione di grafica computerizzata

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

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sulle materie - Scienze naturali
- Sviluppo del talento

Compito2: Che aspetto ha un personaggio con arti mobili/mancanti?

Gli studenti creano una figura umana con arti mobili/mancanti.

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o semplicemente lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un personaggio con i blocchi ArTeC
- Tagliare e rilegare un personaggio di cartone (I2)
- Serie di disegni
- Editor di animazione/Paint/

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

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sulle materie - Disegno, IT
- Sviluppo dei talenti

Come gestire il risultato:

Appendete le immagini alla parete, su un grande poster, e chiedete ai bambini di sistamarle secondo una regola stabilita da loro. Riponete gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Applicare un'etichetta con il nome del gruppo!

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D9
L1 P4

Focus su:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)



Compito3: Quanto spesso manca la concentrazione?

Gli studenti parlano di attenzione e memoria e cercano di riflettere su queste funzioni cognitive. Drammatizzano e recitano la situazione data.

Compito4: Come sono le vostre capacità di memoria?

Gli studenti parlano di memoria e cercano di riflettere su queste funzioni cognitive. Drammatizzano e recitano la situazione data.

Ogni soluzione è buona!

Potete usare le carte Act it out! del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scoprite e drammatizzate una situazione in cui litigate con un amico!
- Drammatizzate una situazione con due aspetti diversi: quando litigate e quando fate pace!
- Immaginate e drammatizzate un'udienza in tribunale!

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

Ritagliate le carte delle situazioni!

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

Se necessario, aiutateli a costruire la situazione!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Strategie di focalizzazione
- Attenzione e concentrazione

Inoltre:

- Abilità di vita
- Comprensione del testo
- Sviluppo dei talenti



LA PASSEGGIATA DEL BAMBINO DISTRATTO

S5
T1-4
L1

L'idea in più - Strategie per migliorare l'attenzione - Strategie di concentrazione

Drammatizza!

Di solito sei distratto? Cosa hai fatto l'ultima volta che sei stato distratto? Come te ne sei accorto? Come ti sei sentito in quell'occasione?
Immagina e drammatizza una situazione in cui sei stato distratto durante la scuola o il tempo libero!

Drammatizza!

Com'è la tua memoria? Di solito ricordi numeri di telefono, nomi e dettagli?
Quando senti una storia o una barzelletta per la prima volta, riesci a ripeterla ai tuoi compagni?
Immagina e drammatizza una storia in cui il regista dimentica dettagli importanti (creando situazioni assurde).

Drammatizza!

Vivi in un paese o in una città?
Conosci le persone del tuo quartiere?
Hai mai chiesto aiuto ai vicini o alle persone vicine a te?
Immagina e drammatizza come chiedere aiuto in una brutta situazione.



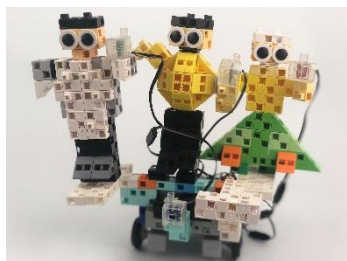
Come gestire il risultato:

Registrare un video/audio della situazione drammatizzata!

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D9
L2 P3



Focus su:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

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



E va a casa della madre di Giovanni.
"Signora, ho qui il braccio di suo figlio".

"Oh, quel ragazzo distratto. Non so più cosa fare o dire". "Eh, sa, i bambini sono tutti così". Dopo un po' entra un'altra brava donna.

"Signora, ho trovato un piede. Non è quello del suo Giovannino?". "Certo che lo è, l'ho riconosciuto dalla scarpa con il buco. Oh, che figlio distratto che ho. Non so più cosa fare e cosa dire".

"Eh, sai, i bambini sono tutti così". Dopo un po' arriva una vecchietta, poi il garzone del fornaio, poi un tranviere, e persino una maestra in pensione, e tutti portano qualche pezzo di Giovanni: una gamba, un orecchio, un naso.

"Ma può esistere un bambino più distratto del mio?". "Eh, signora, i ragazzi sono tutti così".

Personaggi	Caratteristiche	Interazioni
Donna 1	Cammina, bussa alla porta interagisce	Parlare tra di loro
Mamma	Cammina, interagisce	
Donna 2	Cammina, bussa alla porta interagisce	Parlare tra di loro

Come usare la scheda del personaggio:

Ogni alunno compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali per la costruzione del robot

Gli alunni possono usare più parti della scheda del personaggio, se necessario!

Suggerimenti

- Discutete con i vostri studenti sulla frequenza con cui dimenticano il materiale scolastico o perdono gli oggetti.
- Discutete con gli studenti su come sono solitamente attenti durante le lezioni e su quali strategie possono essere utilizzate per evitare la distrazione.
- Discutete con i vostri studenti su come funziona la loro memoria e su quali strategie possono essere utilizzate per migliorarla.

Materiali suggeriti

- Robot e blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi)
- Modelli anatomici o immagini di bocca, braccia e gambe
- carta bianca, matita, cartellina



il tuo nome: _____

Costruzione: _____



il tuo nome: _____

State attenti, il vostro robot deve essere in grado di: _____



il tuo nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



il tuo nome: _____

Riflettere su: _____

Donna 1
Mamma
Donna 2

Camminare
Parlare
Porta le parti

Casa
Via
Casa

Le azioni principali della storia

Dividere il segmento di testo in pezzi

Fare un elenco delle cose necessarie

File multimediali necessari

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D9
L3-L4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 o 2 schede madri Studuino, 2 motori DC, ruote, 3 fotoriflettori IR, 4 sensori touch, 6 LED)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Focus su:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità 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, è possibile compilare altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Suggerimenti

Andare

- Discutere il modo in cui vengono realizzati i movimenti umani
- Eseguite insieme alcuni movimenti e i bambini devono percepire le fasi dei loro stessi movimenti.
- Mostrare ai bambini modelli anatomici mobili
- Costruite una figura semplice con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Salto

- Diversi stili di salto (salto con un piede...)

Braccio
Mano
Scegliere un barattolo

Scheda compito robotico

Il tuo nome _____

Costruisci un robot che può muovere il suo _____

Utilizzare attuatori e sensori per costruire:

"Sensori" sono verdi
Le "Azioni" sono blu
Scegli le parti necessarie!
Sposta le caselle!

Studuino	Servomotori	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Ultrasonic sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Costruisci e programma in modo che il robot _____

Usa l'angolo tecnico per i materiali di supporto alla robotica!

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo dei LED (5.a, 5.b)
- Utilizzo del sensore tattile (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- 7. Fotorelettore IR
 - 7.a) Test del fotoriflettore IR
 - 7.b) Rilevamento degli ostacoli
- Utilizzo delle variabili (11.a)
 - Conteggio (11.c)

I visitatori vengono dalla mamma e simbolicamente portano a casa 1 - 1 parte del ragazzo, e poi il ragazzo torna a casa felice.

PROG1

Il passaggio di consegne è simboleggiato dai LED controllati dal sensore pTouch. Il bambino sta tornando a casa.

PROG2

I fotoriflettori IR controllano l'accensione e lo spegnimento dei LED su entrambi i robot. Uno dopo l'altro, gli attori consegnano alla mamma i pezzi che hanno portato.

PROG3

La mamma conta il numero di ospiti in arrivo e, come indicato dai LED, prende dai visitatori tante cose quanti sono i visitatori in arrivo.

PROG4

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D9
L3-L4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

I visitatori vengono dalla mamma e simbolicamente portano a casa 1 - 1 parte del ragazzo, e poi il ragazzo torna a casa felice.

PROG1

Il passaggio di consegne è simboleggiato dai LED controllati dal sensore pTouch. Il bambino sta tornando a casa.

PROG2

I fotoriflettori IR controllano l'accensione e lo spegnimento dei LED su entrambi i robot. Uno dopo l'altro, gli attori consegnano alla mamma i pezzi che hanno portato.

PROG3

La mamma conta il numero di ospiti in arrivo e, come indicato dai LED, prende dai visitatori tante cose quanti sono i visitatori in arrivo.

PROG4



Riportare le sue parti

P1 Burattineria

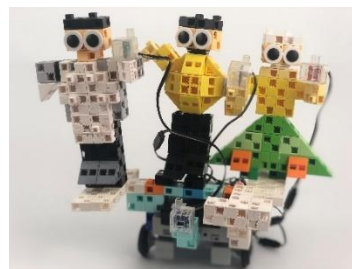
- Il fornaio, il tassista e la zia vengono dalla mamma e le consegnano le parti del bambino che hanno simbolicamente trovato.
- Alla fine, il bambino torna a casa.

P2 Robot a pulsante

- 1 - 1 LED e 1 - 1 sensore tattile sono montati sui visitatori. Quando si preme il sensore tattile sull'attore, il LED che è rimasto acceso fino a quel momento si spegne.
- La mamma ha 3 LED e 3 sensori tattili.
- Quando il LED di un attore si spegne, premendo un pulsante sulla mamma si accende un LED.
- I LED dello stesso colore lavorano all'unisono.
- Il bambino avanza per 3 secondi e si ferma dopo aver premuto il sensore touch.

P3 Fotoreflettore IR a trasmissione controllata

- I visitatori si muovono insieme montati su un robot.
- Il loro programma è attivato da un sensore tattile.
- Se il fotoriflettore IR montato sulla parte anteriore rileva la mamma, arresta il robot.
- Dopo una breve attesa, i 3 LED dei 3 operatori si spengono uno dopo l'altro.
- Sono inoltre presenti 1 fotoriflettore IR sulla mamma, 1 servomotore nel collo e 3 LED.
- Quando i visitatori vengono rilevati dal fotoriflettore IR, la testa si muove a destra e a sinistra in segno di disapprovazione.
- Poi, uno alla volta, i LED dei visitatori si spengono e uno alla volta si accendono i LED della mamma, seguendo l'ordine dei colori. Questo rappresenta l'imprecazione.
- Il bambino si dirige verso la mamma e si ferma dopo aver premuto il sensore tattile.



P4 Trasferimento gestito mediante l'inserimento di una variabile

- Il robot costruito secondo la P3 avrà anche 2 sensori tattili e 1 fotoriflettore IR.
- Il robot segue percorsi diversi quando si premono pulsanti diversi.
- Il robot avanza nella posizione Mom una volta per uno, due volte per il secondo e tre volte per il terzo, quindi torna alla posizione di partenza.
- Il numero di LED che si accendono quando vengono premuti i sensori tattili corrisponde al numero di volte in cui il robot si muove in avanti e indietro.
- Il fotoriflettore IR del robot rileva quando tocca la mamma.
- Fa il giro una, due o tre volte, a seconda del pulsante che si preme.
- I LED si spengono.
- Rispetto al P3, la struttura della mamma presenta 1 sensore touch aggiuntivo.
- Il fotoriflettore IR conta il numero di volte che i visitatori sono arrivati (quale visitatore è arrivato).
- Una pressione prolungata sul sensore tattile fa sì che il robot restituisca il valore memorizzato nella variabile, in modo che il servomotore della mamma muova la testa a destra e a sinistra e il LED della mamma si accenda.
- Il bambino si dirige verso la mamma e si ferma dopo aver premuto il sensore tattile.

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D12
L1 P3

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito1: Che aspetto ha l'ambiente della storia?

Gli studenti creano gli elementi dell'ambiente.

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire l'ambiente con i blocchi ArTeC (I1)
- Costruire un ambiente con materiali riciclati
- Disegnare/giocare
- Creazione di grafica computerizzata

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

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sulle materie - Scienze naturali
- Sviluppo del talento

Compito2: Che aspetto ha un personaggio con arti mobili/mancanti?

Gli studenti creano una figura umana con arti mobili/mancanti.

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o semplicemente lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un personaggio con i blocchi ArTeC
- Tagliare e rilegare un personaggio di cartone (I2)
- Serie di disegni
- Editor di animazione/Paint/

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

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sulle materie - Disegno, IT
- Sviluppo dei talenti

Come gestire il risultato:

Appendete le immagini alla parete, su un grande poster, e chiedete ai bambini di sistamarle secondo una regola stabilita da loro. Riponete gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Applicare un'etichetta con il nome del gruppo!

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D12
L1 P3

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito3: Quanto spesso manca la concentrazione?

Gli studenti parlano di attenzione e memoria e cercano di riflettere su queste funzioni cognitive. Drammatizzano e recitano la situazione data.

Compito4: Come sono le vostre capacità di memoria?

Gli studenti parlano di memoria e cercano di riflettere su queste funzioni cognitive. Drammatizzano e recitano la situazione data.

Ogni soluzione è buona!

Potete usare le carte Act it out! del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scoprite e dramatizzate una situazione in cui litigate con un amico!
- Drammatizzate una situazione con due aspetti diversi: quando litigate e quando fate pace!
- Immaginate e dramatizzate un'udienza in tribunale!

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

Ritagliate le carte delle situazioni!

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

Se necessario, aiutateli a costruire la situazione!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Strategie di focalizzazione
- Attenzione e concentrazione

Inoltre:

- Abilità di vita
- Comprensione del testo
- Sviluppo dei talenti


**LA PASSEGGIATA DEL
BAMBINO DISTRATTO**

S5
T1-4
L1

L'idea in più- Strategie per migliorare l'attenzione - Strategie di concentrazione

Drammatizza!

Di solito sei distratto? Cosa hai fatto l'ultima volta che sei stato distratto? Come te ne sei accorto? Come ti sei sentito in quell'occasione?
Immagina e dramatizza una situazione in cui sei stato distratto durante la scuola o il tempo libero!

Drammatizza!

Com'è la tua memoria? Di solito ricordi numeri di telefono, nomi e dettagli?
Quando senti una storia o una barzelletta per la prima volta, riesci a ripeterla ai tuoi compagni?
Immagina e dramatizza una storia in cui il regista dimentica dettagli importanti (creando situazioni assurde).

Drammatizza!

Vivi in un paese o in una città?
Conosci le persone del tuo quartiere?
Hai mai chiesto aiuto ai vicini o alle persone vicine a te?
Immagina e dramatizza come chiedere aiuto in una brutta situazione.



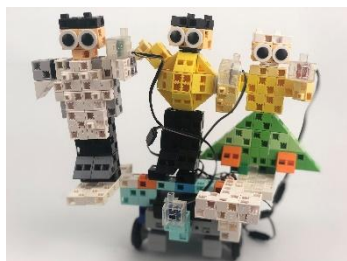
Come gestire il risultato:

Registrare un video/audio della situazione dramatizzata!

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D12
L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

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



E va a casa della madre di Giovanni.
"Signora, ho qui il braccio di suo figlio".

"Oh, quel ragazzo distratto. Non so più cosa fare o dire". "Eh, sa, i bambini sono tutti così". Dopo un po' entra un'altra brava donna.

"Signora, ho trovato un piede. Non è quello del suo Giovannino?". "Certo che lo è, l'ho riconosciuto dalla scarpa con il buco. Oh, che figlio distratto che ho. Non so più cosa fare e cosa dire". "Eh, sai, i bambini sono tutti così". Dopo un po' arriva una vecchietta, poi il garzone del fornaio, poi un tranviere, e persino una maestra in pensione, e tutti portano qualche pezzo di Giovanni: una gamba, un orecchio, un naso.

"Ma può esistere un bambino più distratto del mio?". "Eh, signora, i ragazzi sono tutti così".

Personaggi	Caratteristiche	Interazioni
Donna 1	Cammina, bussa alla porta interagisce	Parlare tra di loro
Mamma	Cammina, interagisce	
Donna 2	Cammina, bussa alla porta interagisce	Parlare tra di loro

Come usare la scheda del personaggio:

Ogni alunno compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali per la costruzione del robot

Gli alunni possono usare più parti della scheda del personaggio, se necessario!

Suggerimenti

- Discutete con i vostri studenti sulla frequenza con cui dimenticano il materiale scolastico o perdono gli oggetti.
- Discutete con gli studenti su come sono solitamente attenti durante le lezioni e su quali strategie possono essere utilizzate per evitare la distrazione.
- Discutete con i vostri studenti su come funziona la loro memoria e su quali strategie possono essere utilizzate per migliorarla.

Materiali suggeriti

- Robot e blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi)
- Modelli anatomici o immagini di bocca, braccia e gambe
- carta bianca, matita, cartellina



il tuo nome: _____

Costruzione: _____



il tuo nome: _____

State attenti, il vostro robot deve essere in grado di: _____



il tuo nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



il tuo nome: _____

Riflettere su: _____

Donna 1
Mamma
Donna 2

Camminare
Parlare
Porta le parti

Casa
Via
Casa

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

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D12
L3-L4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 o 2 schede madri Studuino, 2 motori DC, ruote, 3 fotoriflettori IR, 4 sensori touch, 6 LED)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità 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, è possibile compilare altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Suggerimenti

Andare

- Discutere il modo in cui vengono realizzati i movimenti umani
- Eseguite insieme alcuni movimenti e i bambini devono percepire le fasi dei loro stessi movimenti.
- Mostrare ai bambini modelli anatomici mobili
- Costruite una figura semplice con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC.

Salto

- Diversi stili di salto (salto con un piede...)

Braccio
Mano
Scegliere un barattolo



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo dei LED (5.a, 5.b)
- Utilizzo del sensore tattile (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- 7. Fotoriflettore IR
 - 7.a) Test del fotoriflettore IR
 - 7.b) Rilevamento degli ostacoli
- Utilizzo delle variabili (11.a)
 - Conteggio (11.c)

I visitatori vengono dalla mamma e simbolicamente portano a casa 1 - 1 parte del ragazzo, e poi il ragazzo torna a casa felice.

PROG1

Il passaggio di consegne è simboleggiato dai LED controllati dal sensore pTouch. Il bambino sta tornando a casa.

PROG2

I fotoriflettori IR controllano l'accensione e lo spegnimento dei LED su entrambi i robot. Uno dopo l'altro, gli attori consegnano alla mamma i pezzi che hanno portato.

PROG3

La mamma conta il numero di ospiti in arrivo e, come indicato dai LED, prende dai visitatori tante cose quanti sono i visitatori in arrivo.

PROG4

IL CAMMINO DEL BAMBINO DISTRATTO

RIPORTARE LE PARTI DI GIOVANNINO (T3)

S5
T3
D12
L3-L4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

I visitatori vengono dalla mamma e simbolicamente portano a casa 1 - 1 parte del ragazzo, e poi il ragazzo torna a casa felice.

PROG1

Il passaggio di consegne è simboleggiato dai LED controllati dal sensore pTouch. Il bambino sta tornando a casa.

PROG2

I fotoriflettori IR controllano l'accensione e lo spegnimento dei LED su entrambi i robot. Uno dopo l'altro, gli attori consegnano alla mamma i pezzi che hanno portato.

PROG3

La mamma conta il numero di ospiti in arrivo e, come indicato dai LED, prende dai visitatori tante cose quanti sono i visitatori in arrivo.

PROG4



Riportare le sue parti

P1 Burattineria

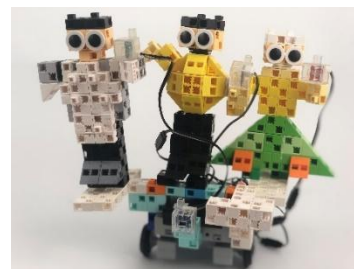
- Il fornaio, il tassista e la zia vengono dalla mamma e le consegnano le parti del bambino che hanno simbolicamente trovato.
- Alla fine, il bambino torna a casa.

P2 Robot a pulsante

- 1 - 1 LED e 1 - 1 sensore tattile sono montati sui visitatori. Quando si preme il sensore tattile sull'attore, il LED che è rimasto acceso fino a quel momento si spegne.
- La mamma ha 3 LED e 3 sensori tattili.
- Quando il LED di un attore si spegne, premendo un pulsante sulla mamma si accende un LED.
- I LED dello stesso colore lavorano all'unisono.
- Il bambino avanza per 3 secondi e si ferma dopo aver premuto il sensore touch.

P3 Fotoreflettore IR a trasmissione controllata

- I visitatori si muovono insieme montati su un robot.
- Il loro programma è attivato da un sensore tattile.
- Se il fotoriflettore IR montato sulla parte anteriore rileva la mamma, arresta il robot.
- Dopo una breve attesa, i 3 LED dei 3 operatori si spengono uno dopo l'altro.
- Sono inoltre presenti 1 fotoriflettore IR sulla mamma, 1 servomotore nel collo e 3 LED.
- Quando i visitatori vengono rilevati dal fotoriflettore IR, la testa si muove a destra e a sinistra in segno di disapprovazione.
- Poi, uno alla volta, i LED dei visitatori si spengono e uno alla volta si accendono i LED della mamma, seguendo l'ordine dei colori. Questo rappresenta l'imprecazione.
- Il bambino si dirige verso la mamma e si ferma dopo aver premuto il sensore tattile.



P4 Trasferimento gestito mediante l'inserimento di una variabile

- Il robot costruito secondo la P3 avrà anche 2 sensori tattili e 1 fotoriflettore IR.
- Il robot segue percorsi diversi quando si premono pulsanti diversi.
- Il robot avanza nella posizione Mom una volta per uno, due volte per il secondo e tre volte per il terzo, quindi torna alla posizione di partenza.
- Il numero di LED che si accendono quando vengono premuti i sensori tattili corrisponde al numero di volte in cui il robot si muove in avanti e indietro.
- Il fotoriflettore IR del robot rileva quando tocca la mamma.
- Fa il giro una, due o tre volte, a seconda del pulsante che si preme.
- I LED si spengono.
- Rispetto al P3, la struttura della mamma presenta 1 sensore touch aggiuntivo.
- Il fotoriflettore IR conta il numero di volte che i visitatori sono arrivati (quale visitatore è arrivato).
- Una pressione prolungata sul sensore tattile fa sì che il robot restituisca il valore memorizzato nella variabile, in modo che il servomotore della mamma muova la testa a destra e a sinistra e il LED della mamma si accenda.
- Il bambino si dirige verso la mamma e si ferma dopo aver premuto il sensore tattile.