

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D9
L1 P3



Focus su:

• Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Compito1: Che aspetto ha il paesaggio?

Gli studenti creano elementi del paesaggio per i viaggi di Don Chisciotte in Spagna.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire l'ambiente con i blocchi ArTeC
- Ambiente di costruzione con materiali riciclati
- Disegnare
- Creazione di grafica al computer

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea! (I1, I4)

Campi di sviluppo:

Focus:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione
- Focus sulla materia - Scienze naturali
- Sviluppo del proprio potenziale

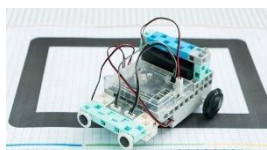
Compito2: Come viaggiarono Chisciotte e Sancio? Quanto lontano si sono spostati e quali mezzi di trasporto hanno usato?

Gli studenti creano un itinerario di viaggio, il cavallo e l'asino.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire animali con i blocchi ArTeC
- Programmare gli animali per muoversi e portare in giro gli esseri umani, pensare a come mettere i personaggi sopra gli animali per poter viaggiare
- Creare grafica al computer, animazione
- Disegnare

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea!! (I1, I2, I3)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

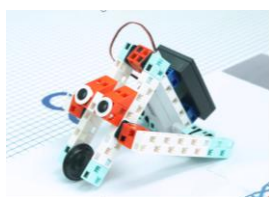
- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Concentrazione tematica - Cittadinanza
- Sviluppo dei talenti

Come gestire la produzione:

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



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D9
L1 P4

Focus su:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)



Compito 3: Perché la gente ride di Don Chisciotte?

Gli studenti discutono le ragioni del comportamento di Don Chisciotte e la reazione della società.

Ogni soluzione è buona!

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



Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scopri e rappresenta in forma drammatica una situazione in cui il tuo amico si comporta in modo strano e come reagiresti tu.
- Immagina come reagirebbero le altre persone e cosa faresti per aiutare il tuo amico

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

Ritagliare le carte situazione! (I5)

Scegliete l'argomento che volete che i bambini affrontino! Date loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la situazione, se necessario!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Abilità di vita
- Sviluppo dei talenti

Compito 4: Scrivete la lettera di Don Quixote a Dulcinea!

Fate immaginare ai bambini cosa potrebbe scrivere Don Chisciotte a Dulcinea, come scriverebbe, come indirizzerebbe la lettera! **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, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema con la loro creatività.



Come gestire la produzione:

Fate un libro delle lettere! Attaccate un'etichetta con il nome del gruppo!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scrivere la lettera
- Preparare una carta dall'aspetto antico.
- Creare una busta
- Preparare un sigillo
- Individuare le modalità di invio e consegna della lettera.
- Utilizzare i materiali elencati in I7

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultare le schede delle idee! (I8)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità di vita
- Abilità sociali
- Creatività
- Capacità motorie fini

Inoltre:

- Orientamento spaziale
- Concentrazione dell'attenzione
- Sviluppo dei talenti
- Concentrazione delle materie - Disegno, Storia, Lingua

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
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

Don Chisciotte incontra Cardenio, Il Cavaliere Straccione dal Volto Sconsolato, che piange il fatto che il suo vero amore, Lucinda, abbia sposato un altro uomo: Don Fernando. Cardenio è impazzito dal dolore e corre seminudo per le colline della Sierra Morena. Chisciotte imita Cardenio e si strugge per la sua amata Dulcinea del Toboso. Chisciotte manda Sancio con una lettera da consegnare a Dulcinea.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazione
Don Chisciotte	Cammina cavalca un cavallo parla	Scrive una lettera, chiede dettagli
Sancho Panza	Cammina cavalca un asino parla	Domanda sul comportamento
Dulcinea	cammina, parla	Riceve e legge la lettera
Cardenio	cammina, parla	Racconta storia d'amore

Suggerimenti

- Sollevare la discussione sul comportamento sociale, utilizzare il gioco di ruolo se si è a proprio agio.
- Parlare del ruolo degli amici quando si affrontano i problemi.
- Pensate a come dovremmo reagire quando non capiamo il comportamento di qualcuno: è giusto deridere?
- Si parla di immaginazione, sogni, illusioni.
- Cercare nei libri o su internet la vita e i valori dei cavalieri.
- Cercate nei libri o in internet l'amore nell'era dei mediaveil
- Costruire una semplice figura con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno come set da 112 pezzi)
- Mappa della Spagna
- Modello di storyline
- matita

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
- 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!

Sancho Panza
Don Chisciotte
Dulcinea
Cardenio

Camminare
Cavalcare un cavallo
Cavalcare un asino
Scrivere lettere
Raccontare storie
Domande

Lettera
Cavallo
Asino

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



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: _____

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D9
L3-4
P4



Materiali suggeriti

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

Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità di vita

Come compilare la scheda robotica?

- Scegliere l'"attività" del robot e la sua complessità di programmazione secondo la scheda del compito del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e il livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Altre carte robotiche possono essere riempite se necessario (per chiarimenti o per differenziare).

Suggerimenti

- Raccogliere idee su come rappresentare la lettera.
- Raccogliere idee su come imitare l'amore di Don Chisciotte.
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Braccio
Gamba
Lettera

Scheda compito robotico

Il tuo nome _____

Costruisci un robot che può muovere il suo _____

Utilizzare attuatori e sensori per costruire:

"Sensi" sono verdi
Le "Azioni" sono blu
Scegli la parti necessarie!
Spunta le caselle!

Costruisci un programma in modo che il robot _____

Usa l'_____ per i materiali di supporto alla _____

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo dei sensori tattili (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelettore IR
 - 7.a) Test del fotoflettori IR
 - 7.b) Rilevamento degli ostacoli
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

S6
T2
D9
L3-4
P5



Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

1- Invio di una lettera a Dulcinea

P1 Sistema di ingranaggi alimentato direttamente dalla rete elettrica

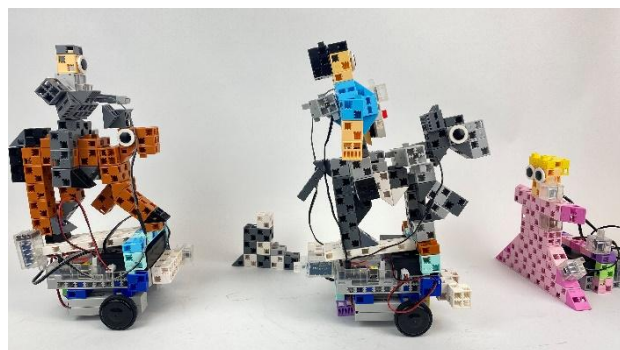
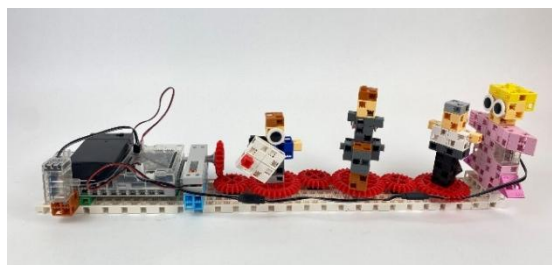
- Don Chisciotte, Sancho Panza, Dulcinea e il Principe sono tutti costruiti su ingranaggi.
- Il treno di ingranaggi è azionato da un motore a corrente continua, direttamente dalla batteria.

P2 Programmazione degli ingranaggi

- Il robot è costruito come in P1. Sono stati collegati un sensore acustico, un LED e un cicalino.
- Il programma inizia con un applauso.
- Anche la direzione e la velocità degli ingranaggi che muovono gli attori possono essere variate liberamente.
- Il cicalino e il LED indicano la trama.

P3 Robot coordinati

- Sancho Panza montato su un robot a carrello. È dotato di un sensore sonoro e di 1 LED bianco, mentre il braccio è dotato di un servomotore.
- Si avvia con un battito di mani, si muove in avanti, il LED si accende e il servo solleva il braccio che tiene la lettera verso l'alto e verso il basso. Quando si ferma, il LED si spegne.
- Dulcinea è un robot statico con un fotoriflettore IR e un cicalino e un LED rosso al posto del cuore.
- Dulcinea utilizza il fotoriflettore IR montato su di lei per individuare Sancho Panza, a quel punto il LED rosso nel suo cuore lampeggia e suona il cicalino.



P4 Robot a percezione reciproca

- Don Chisciotte è montato su un carrello robotico dotato di un sensore acustico e di un fotoriflettore IR.
- Lo costruiamo secondo Sancho Panza P3, con un sensore tattile e un fotoriflettore IR.
- Don Chisciotte inizia a battere le mani e cammina in avanti, finché non individua Sancho Panza e preme il sensore tattile su Sancho Panza.
- Alla pressione del sensore tattile, Sancho Panza inizia a muoversi in avanti finché non individua Dulcinea. Il servomotore del braccio si muove su e giù e il LED bianco della mano si accende.
- Quando rileva Dulcinea, si ferma e il LED bianco si spegne.
- Costruire Dulcinea come in P3, il LED è montato nella mano, 1 fotoriflettore IR è collegato a lei.
- Il fotoriflettore IR montato su Dulcinea rileva Sancho Panza, che attiva il suo programma. Quando il LED bianco di Sancho Panza si spegne, il LED bianco di Dulcinea si accende come se avesse ricevuto la lettera. Il suo LED rosso lampeggia e il cicalino suona.

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D10
L1 P3

Focus su:

- Creatividad (D10)



Compito1: Che aspetto ha il paesaggio?

Gli studenti creano elementi del paesaggio per i viaggi di Don Chisciotte in Spagna.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire l'ambiente con i blocchi ArTeC
- Ambiente di costruzione con materiali riciclati
- Disegnare
- Creazione di grafica al computer

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea! (I1, I4)

Campi di sviluppo:

Focus:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione
- Focus sulla materia - Scienze naturali
- Sviluppo del proprio potenziale

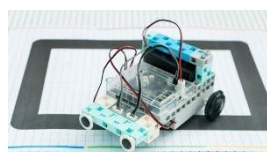
Compito2: Come viaggiarono Chisciotte e Sancio? Quanto lontano si sono spostati e quali mezzi di trasporto hanno usato?

Gli studenti creano un itinerario di viaggio, il cavallo e l'asino.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire animali con i blocchi ArTeC
- Programmare gli animali per muoversi e portare in giro gli esseri umani, pensare a come mettere i personaggi sopra gli animali per poter viaggiare
- Creare grafica al computer, animazione
- Disegnare

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea!! (I1, I2, I3)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

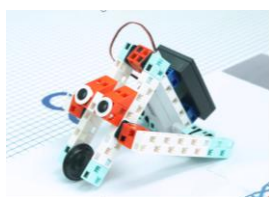
- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Concentrazione tematica - Cittadinanza
- Sviluppo dei talenti

Come gestire la produzione:

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



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

**S6
T2
D10
L1 P4**

Focus su:

•Creatività (D10)



Compito 3: Perché la gente ride di Don Chisciotte?

Gli studenti discutono le ragioni del comportamento di Don Chisciotte e la reazione della società.

Ogni soluzione è buona!

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



Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scopri e rappresenta in forma drammatica una situazione in cui il tuo amico si comporta in modo strano e come reagiresti tu.
- Immagina come reagirebbero le altre persone e cosa faresti per aiutare il tuo amico

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

Ritagliare le carte situazione! (I5)

Scegliete l'argomento che volete che i bambini affrontino! Date loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la situazione, se necessario!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Abilità di vita
- Sviluppo dei talenti

Compito 4: Scrivete la lettera di Don Quixote a Dulcinea!

Fate immaginare ai bambini cosa potrebbe scrivere Don Chisciotte a Dulcinea, come scriverebbe, come indirizzerebbe la lettera! **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, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema con la loro creatività.



Come gestire la produzione:

Fate un libro delle lettere! Attaccate un'etichetta con il nome del gruppo!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scrivere la lettera
- Preparare una carta dall'aspetto antico.
- Creare una busta
- Preparare un sigillo
- Individuare le modalità di invio e consegna della lettera.
- Utilizzare i materiali elencati in I7

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultare le schede delle idee! (I8)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità di vita
- Abilità sociali
- Creatività
- Capacità motorie fini

Inoltre:

- Orientamento spaziale
- Concentrazione dell'attenzione
- Sviluppo dei talenti
- Concentrazione delle materie - Disegno, Storia, Lingua

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D10
L2 P3



Focus su:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

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

Don Chisciotte incontra Cardenio, Il Cavaliere Straccione dal Volto Sconsolato, che piange il fatto che il suo vero amore, Lucinda, abbia sposato un altro uomo: Don Fernando. Cardenio è impazzito dal dolore e corre seminudo per le colline della Sierra Morena. Chisciotte imita Cardenio e si strugge per la sua amata Dulcinea del Toboso. Chisciotte manda Sancio con una lettera da consegnare a Dulcinea.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazione
Don Chisciotte	Cammina cavalca un cavallo parla	Scrive una lettera, chiede dettagli
Sancho Panza	Cammina cavalca un asino parla	Domanda sul comportamento
Dulcinea	cammina, parla	Riceve e legge la lettera
Cardenio	cammina, parla	Racconta storia d'amore

Suggerimenti

- Sollevare la discussione sul comportamento sociale, utilizzare il gioco di ruolo se si è a proprio agio.
- Parlare del ruolo degli amici quando si affrontano i problemi.
- Pensate a come dovremmo reagire quando non capiamo il comportamento di qualcuno: è giusto deridere?
- Si parla di immaginazione, sogni, illusioni.
- Cercare nei libri o su internet la vita e i valori dei cavalieri.
- Cercate nei libri o in internet l'amore nell'era dei mediavel
- Costruire una semplice figura con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno come set da 112 pezzi)
- Mappa della Spagna
- Modello di storyline
- matita

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
- 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!

Sancho Panza
 Don Chisciotte
 Dulcinea
 Cardenio

Camminare
 Cavalcare un cavallo
 Cavalcare un asino
 Scrivere lettere
 Raccontare storie
 Domande

Lettera
 Cavallo
 Asino

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


 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: _____

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T₂)

S₆
T₂
D₁₀
L₃₋₄
P₄



Materiali suggeriti

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

Focus su:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità di vita

Come compilare la scheda robotica?

- Scegliere l'"attività" del robot e la sua complessità di programmazione secondo la scheda del compito del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e il livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Altre carte robotiche possono essere riempite se necessario (per chiarimenti o per differenziare).

Suggerimenti

- Raccogliere idee su come rappresentare la lettera.
- Raccogliere idee su come imitare l'amore di Don Chisciotte.
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Braccio
Gamba
Lettera



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo dei sensori tattili (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelettore IR
 - 7.a) Test del fotoriflettore IR
 - 7.b) Rilevamento degli ostacoli
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T₂)

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

S₆
T₂
D₁₀
L₃₋₄
P₅



Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

1- Invio di una lettera a Dulcinea

P1 Sistema di ingranaggi alimentato direttamente dalla rete elettrica

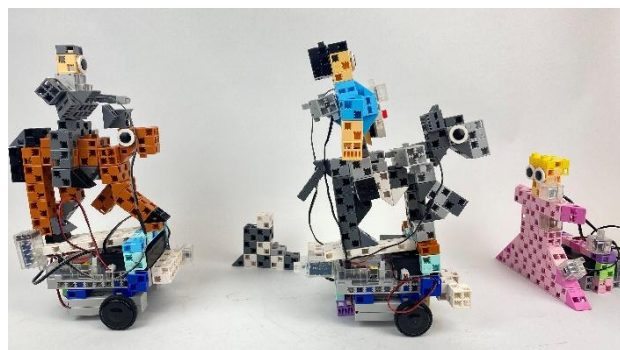
- Don Chisciotte, Sancho Panza, Dulcinea e il Principe sono tutti costruiti su ingranaggi.
- Il treno di ingranaggi è azionato da un motore a corrente continua, direttamente dalla batteria.

P2 Programmazione degli ingranaggi

- Il robot è costruito come in P1. Sono stati collegati un sensore acustico, un LED e un cicalino.
- Il programma inizia con un applauso.
- Anche la direzione e la velocità degli ingranaggi che muovono gli attori possono essere variate liberamente.
- Il cicalino e il LED indicano la trama.

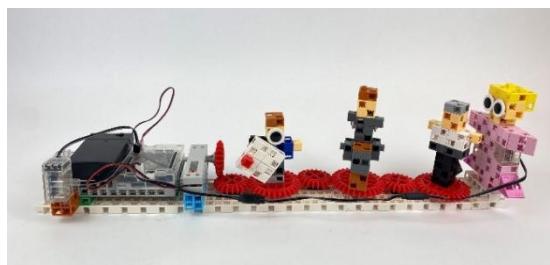
P3 Robot coordinati

- Sancho Panza montato su un robot a carrello. È dotato di un sensore sonoro e di 1 LED bianco, mentre il braccio è dotato di un servomotore.
- Si avvia con un battito di mani, si muove in avanti, il LED si accende e il servo solleva il braccio che tiene la lettera verso l'alto e verso il basso. Quando si ferma, il LED si spegne.
- Dulcinea è un robot statico con un fotoriflettore IR e un cicalino e un LED rosso al posto del cuore.
- Dulcinea utilizza il fotoriflettore IR montato su di lei per individuare Sancho Panza, a quel punto il LED rosso nel suo cuore lampeggia e suona il cicalino.



P4 Robot a percezione reciproca

- Don Chisciotte è montato su un carrello robotico dotato di un sensore acustico e di un fotoriflettore IR.
- Lo costruiamo secondo Sancho Panza P3, con un sensore tattile e un fotoriflettore IR.
- Don Chisciotte inizia a battere le mani e cammina in avanti, finché non individua Sancho Panza e preme il sensore tattile su Sancho Panza.
- Alla pressione del sensore tattile, Sancho Panza inizia a muoversi in avanti finché non individua Dulcinea. Il servomotore del braccio si muove su e giù e il LED bianco della mano si accende.
- Quando rileva Dulcinea, si ferma e il LED bianco si spegne.
- Costruire Dulcinea come in P3, il LED è montato nella mano, 1 fotoriflettore IR è collegato a lei.
- Il fotoriflettore IR montato su Dulcinea rileva Sancho Panza, che attiva il suo programma. Quando il LED bianco di Sancho Panza si spegne, il LED bianco di Dulcinea si accende come se avesse ricevuto la lettera. Il suo LED rosso lampeggia e il cicalino suona.



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D11
L1 P3

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Compito1: Che aspetto ha il paesaggio?

Gli studenti creano elementi del paesaggio per i viaggi di Don Chisciotte in Spagna.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire l'ambiente con i blocchi ArTeC
- Ambiente di costruzione con materiali riciclati
- Disegnare
- Creazione di grafica al computer

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea! (I1, I4)

Campi di sviluppo:

Focus:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione
- Focus sulla materia - Scienze naturali
- Sviluppo del proprio potenziale

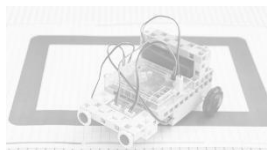
Compito2: Come viaggiarono Chisciotte e Sancio? Quanto lontano si sono spostati e quali mezzi di trasporto hanno usato?

Gli studenti creano un itinerario di viaggio, il cavallo e l'asino.

Ogni soluzione è buona!

Si può usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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:

- Costruire animali con i blocchi ArTeC
- Programmare gli animali per muoversi e portare in giro gli esseri umani, pensare a come mettere i personaggi sopra gli animali per poter viaggiare
- Creare grafica al computer, animazione
- Disegnare

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idea!! (I1, I2, I3)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Concentrazione tematica - Cittadinanza
- Sviluppo dei talenti

Come gestire la produzione:

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



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D11
L1 P4

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Compito 3: Perché la gente ride di Don Chisciotte?

Gli studenti discutono le ragioni del comportamento di Don Chisciotte e la reazione della società.

Ogni soluzione è buona!

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



Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scopri e rappresenta in forma drammatica una situazione in cui il tuo amico si comporta in modo strano e come reagiresti tu.
- Immagina come reagirebbero le altre persone e cosa faresti per aiutare il tuo amico

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

Ritagliare le carte situazione! (I5)

Scegliete l'argomento che volete che i bambini affrontino! Date loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la situazione, se necessario!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Abilità di vita
- Sviluppo dei talenti

Compito 4: Scrivete la lettera di Don Quixote a Dulcinea!

Fate immaginare ai bambini cosa potrebbe scrivere Don Chisciotte a Dulcinea, come scriverebbe, come indirizzerebbe la lettera! **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, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema con la loro creatività.



Come gestire la produzione:

Fate un libro delle lettere! Attaccate un'etichetta con il nome del gruppo!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Scrivere la lettera
- Preparare una carta dall'aspetto antico.
- Creare una busta
- Preparare un sigillo
- Individuare le modalità di invio e consegna della lettera.
- Utilizzare i materiali elencati in I7

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultare le schede delle idee! (I8)

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità di vita
- Abilità sociali
- Creatività
- Capacità motorie fini

Inoltre:

- Orientamento spaziale
- Concentrazione dell'attenzione
- Sviluppo dei talenti
- Concentrazione delle materie - Disegno, Storia, Lingua

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D11
L2 P3



Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

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

Don Chisciotte incontra Cardenio, Il Cavaliere Straccione dal Volto Sconsolato, che piange il fatto che il suo vero amore, Lucinda, abbia sposato un altro uomo: Don Fernando. Cardenio è impazzito dal dolore e corre seminudo per le colline della Sierra Morena. Chisciotte imita Cardenio e si strugge per la sua amata Dulcinea del Toboso. Chisciotte manda Sancio con una lettera da consegnare a Dulcinea.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazione
Don Chisciotte	Cammina cavalca un cavallo parla	Scrive una lettera, chiede dettagli
Sancho Panza	Cammina cavalca un asino parla	Domanda sul comportamento
Dulcinea	cammina, parla	Riceve e legge la lettera
Cardenio	cammina, parla	Racconta storia d'amore

Suggerimenti

- Sollevare la discussione sul comportamento sociale, utilizzare il gioco di ruolo se si è a proprio agio.
- Parlare del ruolo degli amici quando si affrontano i problemi.
- Pensate a come dovremmo reagire quando non capiamo il comportamento di qualcuno: è giusto deridere?
- Si parla di immaginazione, sogni, illusioni.
- Cercare nei libri o su internet la vita e i valori dei cavalieri.
- Cercate nei libri o in internet l'amore nell'era dei mediavel
- Costruire una semplice figura con gambe, braccia o bocca mobili con i blocchi ArTeC

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno come set da 112 pezzi)
- Mappa della Spagna
- Modello di storyline
- matita

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
- 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!

Sancho Panza
 Don Chisciotte
 Dulcinea
 Cardenio

Camminare
 Cavalcare un cavallo
 Cavalcare un asino
 Scrivere lettere
 Raccontare storie
 Domande

Lettera
 Cavallo
 Asino

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


 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: _____

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T2)

S6
T2
D11
L3-4
P4



Materiali suggeriti

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

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità di vita

Come compilare la scheda robotica?

- Scegliere l'"attività" del robot e la sua complessità di programmazione secondo la scheda del compito del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e il livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Altre carte robotiche possono essere riempite se necessario (per chiarimenti o per differenziare).

Suggerimenti

- Raccogliere idee su come rappresentare la lettera.
- Raccogliere idee su come imitare l'amore di Don Chisciotte.
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Braccio
Gamba
Lettera



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo dei sensori tattili (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelettore IR
 - 7.a) Test del fotoflettori IR
 - 7.b) Rilevamento degli ostacoli
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

INNAMORARSI DI DULCINEA (T₂)

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

S₆
T₂
D₁₁
L₃₋₄
P₅



Gli attori montati sul sistema di ingranaggi vengono fatti ruotare da un motore a corrente continua collegato direttamente al vano batteria.

PROG1

È possibile programmare anche la direzione e la velocità di rotazione del treno di ingranaggi. Le interazioni sono segnalate da LED e cicalino.

PROG2

Eventi rilevati da LED e cicalino. Sancho Panza è un robot in movimento e consegna la lettera di Don Chisciotte a Dulcinea.

PROG3

Movimento coordinato di robot che si percepiscono e si azionano a vicenda. Il LED indica la consegna della lettera.

PROG4

1- Invio di una lettera a Dulcinea

P1 Sistema di ingranaggi alimentato direttamente dalla rete elettrica

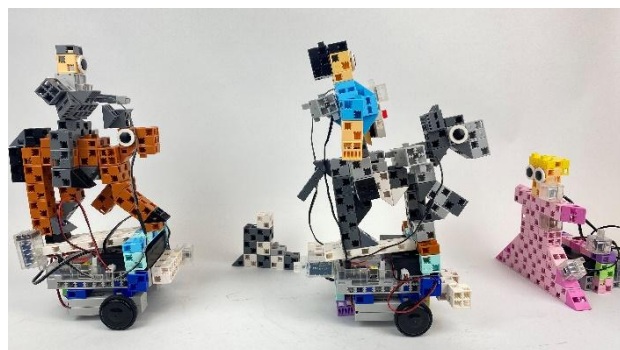
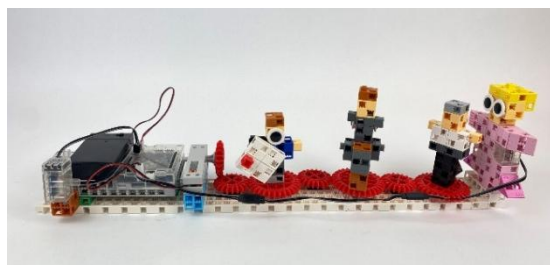
- Don Chisciotte, Sancho Panza, Dulcinea e il Principe sono tutti costruiti su ingranaggi.
- Il treno di ingranaggi è azionato da un motore a corrente continua, direttamente dalla batteria.

P2 Programmazione degli ingranaggi

- Il robot è costruito come in P1. Sono stati collegati un sensore acustico, un LED e un cicalino.
- Il programma inizia con un applauso.
- Anche la direzione e la velocità degli ingranaggi che muovono gli attori possono essere variate liberamente.
- Il cicalino e il LED indicano la trama.

P3 Robot coordinati

- Sancho Panza montato su un robot a carrello. È dotato di un sensore sonoro e di 1 LED bianco, mentre il braccio è dotato di un servomotore.
- Si avvia con un battito di mani, si muove in avanti, il LED si accende e il servo solleva il braccio che tiene la lettera verso l'alto e verso il basso. Quando si ferma, il LED si spegne.
- Dulcinea è un robot statico con un fotoriflettore IR e un cicalino e un LED rosso al posto del cuore.
- Dulcinea utilizza il fotoriflettore IR montato su di lei per individuare Sancho Panza, a quel punto il LED rosso nel suo cuore lampeggia e suona il cicalino.



P4 Robot a percezione reciproca

- Don Chisciotte è montato su un carrello robotico dotato di un sensore acustico e di un fotoriflettore IR.
- Lo costruiamo secondo Sancho Panza P3, con un sensore tattile e un fotoriflettore IR.
- Don Chisciotte inizia a battere le mani e cammina in avanti, finché non individua Sancho Panza e preme il sensore tattile su Sancho Panza.
- Alla pressione del sensore tattile, Sancho Panza inizia a muoversi in avanti finché non individua Dulcinea. Il servomotore del braccio si muove su e giù e il LED bianco della mano si accende.
- Quando rileva Dulcinea, si ferma e il LED bianco si spegne.
- Costruire Dulcinea come in P3, il LED è montato nella mano, 1 fotoriflettore IR è collegato a lei.
- Il fotoriflettore IR montato su Dulcinea rileva Sancho Panza, che attiva il suo programma. Quando il LED bianco di Sancho Panza si spegne, il LED bianco di Dulcinea si accende come se avesse ricevuto la lettera. Il suo LED rosso lampeggia e il cicalino suona.