

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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

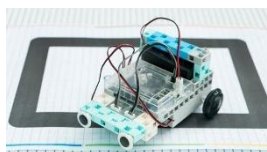
Compito2: Come viaggiarono Chisciotte e Sancio? Quanto lontano si sono spostati e quali mezzi di trasporto hanno usato?

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:

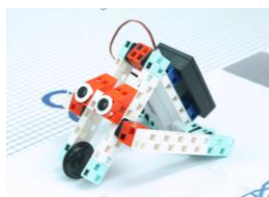
- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

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

Come gestire la produzione:

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



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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.

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

S6
T1-4
L1



Alcune idee - motivazione per diversi comportamenti

Recitatelo!

Perché la gente non credeva a Don Chisciotte? Perché combatteva contro i mulini a vento?

Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Recitatelo!

Perché gli amici di Don Chisciotte erano preoccupati per lui? Sancio Panza, il prete e il barbiere dovrebbero costringere Don Chisciotte a tornare a casa contro la sua volontà?

Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Recitatelo!

Perché il Duca e la Duchessa si sono presi gioco di Don Chisciotte? Come lo prendevano in giro?

Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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 il Duca e la Duchessa che cospirano per giocargli degli scherzi. Durante il suo soggiorno con il Duca, Sancio diventa governatore di un'isola fittizia. Governa per dieci giorni finché non viene ferito. Il Duca e la Duchessa trovano la sua miseria un divertimento. Sancio ragiona sul fatto che è meglio essere un lavoratore felice che un governatore miserabile. Infine, Don Chisciotte riparte per il suo viaggio, ma la sua fine è rapida. Poco dopo il suo arrivo a Barcellona, il Cavaliere della Luna Bianca – in realtà un vecchio amico travestito – lo vince.

Suggerimenti

- Cosa pensi del Duca e della Duchessa? Perché trattano Chisciotte in questo modo? Conoscete persone che si comportano così nella vita reale? Come si sentono gli altri?
- Discutete dei processi, delle procedure legali e di come portare qualcuno in tribunale.
- Sollevare la discussione sulle prove.
- Perché sono necessari i testimoni?
- È l'avventura finale, vede Chisciotte come un personaggio tragico o divertente? Perché?

Materiali suggeriti

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

Main features and interactions of the characters

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Don Chisciotte	Cammina cavalca un cavallo parla	Scrive una lettera, chiede dettagli
Sancho Panza	Cammina cavalca un asino parla	Domanda sul comportamento
Duke and Duchess	camminano parlano	camminano parlano
White Knight	Cammina combatte cavalca un cavallo parla	combatte

Come usare la carta dei personaggi:

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 usare più pezzi di ogni parte della carta del personaggio, se necessario!**

Sancho Panza
Don Chisciotte
Duca e Duchessa
Cavaliere bianco

Camminare
Cavalcare un cavallo
Cavalcare un asino
Lotta
Domande

Spada, scudo
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

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori DC, 2 fotoriflettori IR, 2 sensori touch)
- 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 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

- Discutete le dinamiche dei dibattiti registrati e recitati nella lezione precedente.
- Discutere quale postura del corpo indica un'argomentazione.

La sentenza

- Elencare le caratteristiche dell'aula di tribunale del governatore (abbigliamento, strumenti, comportamenti, funzioni) e dell'ambiente
- Utilizzare le conoscenze acquisite durante l'ultima lezione
- Parlare delle interazioni durante un processo (chi può parlare, come può discutere, ecc.).
- Costruite semplici figure con gambe e braccia mobili e l'ambiente dei blocchi ArTeC.

Sancho Panza I dibattiti

Scheda compito robotico

Il tuo nome _____

Costruisci un robot che può muovere il suo _____

Utilizzare attuatori e sensori per costruire:
"Sergio" sono verdi
Le "Razon" sono blu
Scegli le parti necessarie!
Sposta le vascelle!

Studuino	Servomotor	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 robotical

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo di servomotori (3.a, 3.b)
- Utilizzo dei sensori tattili (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo delle variabili (11.a, 11.b)
 - Conteggio (11.c)

Sancho Panza siede sulla sua sedia da governatore e ascolta i due dibattenti che gli si presentano davanti. Tutti i personaggi sono dotati di asce per la marionetta.

PROG1

Il governatore Sancho Panza e i due dibattenti possono essere spostati separatamente utilizzando 1-1 pulsanti.

PROG2

Sancho Panza usa un pulsante per mettere a tacere i dibattiti.

PROG3

Sancho Panza preme il pulsante per fermare i due litiganti, e ad ogni colpo il numero di colpi aumenta di uno.

PROG4

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Sancho Panza siede sulla sua poltrona di governatore e ascolta i due dibattenti che gli si presentano davanti. Tutti i personaggi sono dotati di asce per la marionetta.

PROG1

Il governatore Sancho Panza e i due dibattenti possono essere spostati separatamente utilizzando 1-1 pulsanti.

PROG2

Sancho Panza usa un pulsante per mettere a tacere i dibattenti.

PROG3

Sancho Panza preme il pulsante per fermare i due litiganti, e ad ogni colpo il numero di colpi aumenta di uno.

PROG4



4- Sancho Panza il governatore

P1 Funzionamento automatico

- Sancho Panza, il contadino e il sarto sono costruiti con asce con braccia e teste mobili. L'intera scena può essere stordita.

P2 Puppeteering con robot a pulsante

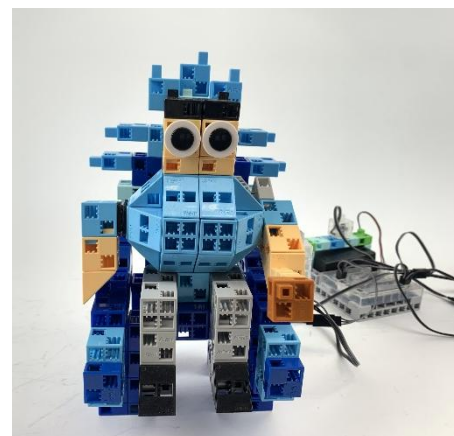
- Ogni personaggio è dotato di 1 - 1 sensore tattile e 1 - 1 servomotore in ogni braccio del robot.
- Sancho Panza e i due litiganti possono essere messi in moto separatamente e possono funzionare indipendentemente l'uno dall'altro.
- La scena può quindi essere stordita

P3 Funzionamento coordinato dei robot

- Sancho Panza e i due dibattenti sono collegati a due robot distinti.
- I due dibattenti sono programmati automaticamente per iniziare quando vengono accesi.
- Le braccia di entrambe le figure sono azionate da un servomotore incorporato.
- Il cicalino suona un tono diverso per il sarto e per il contadino.
- Il loro programma si ferma quando Sancho Panza preme il pulsante.
- Il programma di Sancho Panza inizia con il battito di 1 sensore sonoro.
- Poi colpisce il pulsante collegato al robot dei contendenti con il suo braccio azionato da un servomotore.
- A questo punto, i dibattenti smettono di muovere le braccia e il loro Buzzer smette di suonare.

P4 Funzionamento coordinato di robot con introduzione variabile

- I robot sono costruiti come in P3.
- Il programma di Sancho Panza si avvia con un pulsante.
- Un altro pulsante viene premuto dal braccio del servomotore e ferma i due robot che litigano, ma dopo un po' la loro discussione ricomincia.
- Premendo di nuovo il pulsante di Sancho Panza, ogni volta colpisce ancora una volta con il suo martello e interrompe il dibattito.
- La scena continua fino allo spegnimento dei robot.
- Il programma dei dibattiti si avvia automaticamente, come in P3.
- Ogni volta che Sancho Panza colpisce i robot con il suo martello, i robot si fermano.



LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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

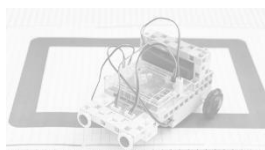
Compito2: Come viaggiarono Chisciotte e Sancio? Quanto lontano si sono spostati e quali mezzi di trasporto hanno usato?

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

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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.

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


LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

S6
T1-4
L1


Alcune idee - motivazione per diversi comportamenti

Recitatelo!
 Perché la gente non credeva a Don Chisciotte? Perché combatteva contro i mulini a vento?
 Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Recitatelo!
 Perché gli amici di Don Chisciotte erano preoccupati per lui? Sancio Panza, il prete e il barbiere dovrebbero costringere Don Chisciotte a tornare a casa contro la sua volontà?
 Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Recitatelo!
 Perché il Duca e la Duchessa si sono presi gioco di Don Chisciotte? Come lo prendevano in giro?
 Prova e riproduci una situazione con il tuo amico!

Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
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 il Duca e la Duchessa che cospirano per giocargli degli scherzi. Durante il suo soggiorno con il Duca, Sancio diventa governatore di un'isola fittizia. Governa per dieci giorni finché non viene ferito. Il Duca e la Duchessa trovano la sua miseria un divertimento. Sancio ragiona sul fatto che è meglio essere un lavoratore felice che un governatore miserabile. Infine, Don Chisciotte riparte per il suo viaggio, ma la sua fine è rapida. Poco dopo il suo arrivo a Barcellona, il Cavaliere della Luna Bianca – in realtà un vecchio amico travestito – lo vince.

Suggerimenti

- Cosa pensi del Duca e della Duchessa? Perché trattano Chisciotte in questo modo? Conoscete persone che si comportano così nella vita reale? Come si sentono gli altri?
- Discutete dei processi, delle procedure legali e di come portare qualcuno in tribunale.
- Sollevare la discussione sulle prove.
- Perché sono necessari i testimoni?
- È l'avventura finale, vede Chisciotte come un personaggio tragico o divertente? Perché?

Materiali suggeriti

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

Main features and interactions of the characters

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Don Chisciotte	Cammina cavalca un cavallo parla	Scrive una lettera, chiede dettagli
Sancho Panza	Cammina cavalca un asino parla	Domanda sul comportamento
Duke and Duchess	camminano parlano	camminano parlano
White Knight	Cammina combatte cavalca un cavallo parla	combatte

Come usare la carta dei personaggi:

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 usare più pezzi di ogni parte della carta del personaggio, se necessario!**

Sancho Panza
Don Chisciotte
Duca e Duchessa
Cavaliere bianco

Camminare
Cavalcare un cavallo
Cavalcare un asino
Lotta
Domande

Spada, scudo
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

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
D11
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori DC, 2 fotoriflettori IR, 2 sensori touch)
- 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

- Discutete le dinamiche dei dibattiti registrati e recitati nella lezione precedente.
- Discutere quale postura del corpo indica un'argomentazione.

La sentenza

- Elencare le caratteristiche dell'aula di tribunale del governatore (abbigliamento, strumenti, comportamenti, funzioni) e dell'ambiente
- Utilizzare le conoscenze acquisite durante l'ultima lezione
- Parlare delle interazioni durante un processo (chi può parlare, come può discutere, ecc.).
- Costruite semplici figure con gambe e braccia mobili e l'ambiente dei blocchi ArTeC.

Sancho Panza
I dibattiti



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione del potere, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Utilizzo di servomotori (3.a, 3.b)
- Utilizzo dei sensori tattili (4.a, 4.b)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo delle variabili (11.a, 11.b)
 - Conteggio (11.c)

Sancho Panza siede sulla sua sedia da governatore e ascolta i due dibattiti che gli si presentano davanti. Tutti i personaggi sono dotati di asce per la marionetta.

PROG1

Il governatore Sancho Panza e i due dibattiti possono essere spostati separatamente utilizzando 1-1 pulsanti.

PROG2

Sancho Panza usa un pulsante per mettere a tacere i dibattiti.

PROG3

Sancho Panza preme il pulsante per fermare i due litiganti, e ad ogni colpo il numero di colpi aumenta di uno.

PROG4

LE AVVENTURE DI DON CHISCIOTTE

SANCHO PANZA IL GOVERNATORE (T4)

S6
T4
D11
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Sancho Panza siede sulla sua poltrona di governatore e ascolta i due dibattenti che gli si presentano davanti. Tutti i personaggi sono dotati di asce per la marionetta.

PROG1

Il governatore Sancho Panza e i due dibattenti possono essere spostati separatamente utilizzando 1-1 pulsanti.

PROG2

Sancho Panza usa un pulsante per mettere a tacere i dibattenti.

PROG3

Sancho Panza preme il pulsante per fermare i due litiganti, e ad ogni colpo il numero di colpi aumenta di uno.

PROG4



4- Sancho Panza il governatore

P1 Funzionamento automatico

- Sancho Panza, il contadino e il sarto sono costruiti con asce con braccia e teste mobili. L'intera scena può essere stordita.

P2 Puppeteering con robot a pulsante

- Ogni personaggio è dotato di 1 - 1 sensore tattile e 1 - 1 servomotore in ogni braccio del robot.
- Sancho Panza e i due litiganti possono essere messi in moto separatamente e possono funzionare indipendentemente l'uno dall'altro.
- La scena può quindi essere stordita

P3 Funzionamento coordinato dei robot

- Sancho Panza e i due dibattenti sono collegati a due robot distinti.
- I due dibattenti sono programmati automaticamente per iniziare quando vengono accesi.
- Le braccia di entrambe le figure sono azionate da un servomotore incorporato.
- Il cicalino suona un tono diverso per il sarto e per il contadino.
- Il loro programma si ferma quando Sancho Panza preme il pulsante.
- Il programma di Sancho Panza inizia con il battito di 1 sensore sonoro.
- Poi colpisce il pulsante collegato al robot dei contendenti con il suo braccio azionato da un servomotore.
- A questo punto, i dibattenti smettono di muovere le braccia e il loro Buzzer smette di suonare.

P4 Funzionamento coordinato di robot con introduzione variabile

- I robot sono costruiti come in P3.
- Il programma di Sancho Panza si avvia con un pulsante.
- Un altro pulsante viene premuto dal braccio del servomotore e ferma i due robot che litigano, ma dopo un po' la loro discussione ricomincia.
- Premendo di nuovo il pulsante di Sancho Panza, ogni volta colpisce ancora una volta con il suo martello e interrompe il dibattito.
- La scena continua fino allo spegnimento dei robot.
- Il programma dei dibattiti si avvia automaticamente, come in P3.
- Ogni volta che Sancho Panza colpisce i robot con il suo martello, i robot si fermano.

