

VUK KARG CACCIA SU (T1)

S7
T1
D10
L1 P3



In primo piano:
 • Creatividad (D10)

Compito1: Discutete di tutte le cose fornite dalla foresta! Ripensate all'ultima volta che siete stati nella foresta! Quali animali avete visto? Che tipo di nidi, nascondigli, tane avete visto? Avete trovato delle tracce nella foresta? Discutete delle caratteristiche del bosco nelle diverse stagioni!

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, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Imparare a conoscere i tipi di foresta, utilizzando le schede di memoria FOREST e/o TRACKS (I4)
- Realizzare costumi e maschere e recitare parti della storia (I3)
- Creare una catena alimentare (I1)

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

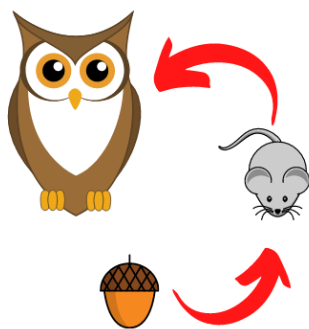
- Conservazione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Abilità di vita

Compito2: Immaginate e recitate due situazioni: quando gli animali mostrano come si comportano nella foresta gli amanti della vita all'aria aperta e della conservazione, e quando mostrano come si comportano nella foresta le persone rumorose e che non si preoccupano della natura! Come è cambiato il vostro comportamento nelle due situazioni?

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, proporre le vostre idee o lasciare che i bambini siano creativi.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Creare un gioco da tavolo per la protezione della natura (I7)
- Gioco di situazione (I5)

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

Competenze per lo sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività
- Pensiero algoritmico

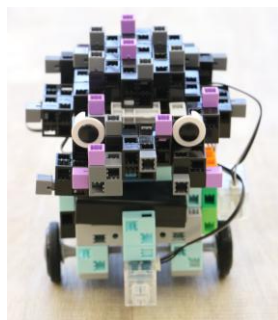
Come gestire la produzione:

I gruppi dovrebbero provare i giochi da tavolo e le schede di memoria realizzati da altri gruppi. Metteteli a disposizione delle altre classi per farli provare durante le lezioni di conservazione della natura/educazione ambientale o durante le giornate ecologiche. Etichettate i giochi da tavolo con il nome del gruppo!

VUK

KARG CACCIA SU (T1)

S7
T1
D10
L2 P3



In primo piano:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

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

Suggerimenti

- Discutete su ciò che il testo ci dice sulla dieta della volpe e del riccio.
- Confrontate la catena alimentare appena discussa con quella realizzata nella lezione precedente.
- Mostrate ai bambini i video del movimento del riccio.

"Ah...", sussurrò tra sé e sé, "Su sta venendo da questa parte".
 Dimenticata la stanchezza, Karg si accovacciò in basso e osservò Su, l'ignaro riccio, mentre sgattaiolava nella radura alla base del tumulo. Karg fece una pausa per valutare le sue possibilità con Su. Sapeva che i ricci non rinunciavano alla loro carne senza combattere. Avevano lunghi aculei affilati che spuntavano in mille direzioni diverse e al minimo accenno di pericolo si arrotolavano a palla, tirando le braccia e le gambe, rendendoli impossibili da raggiungere.

"Gli salterò addosso e gli staccherò il naso", pensò Karg. "Sarà un gustoso spuntino ed eccolo che mi finisce quasi in bocca".

Su non aveva ancora percepito il pericolo. Karg gli saltò addosso con velocità fulminea. Sfortunatamente per lui, la testa di Su era molto piccola e Karg fece un salto all'indietro mentre gli aculei di Su lo pungevano sul piede e gli aprivano il naso. Su, il riccio, si arrotolò nella sua fortezza spinosa.

Karg era fumante di rabbia. "Se solo non avessi fretta, ti spoglierei di quella tua famosa pelle!". Diede uno spintone rabbioso al riccio, riuscendo appena a reprimere l'impulso di sferrare un secondo attacco alla palla chiodata.

Su si arrotolò ancora di più e rimase immobile. Karg si leccò il naso sanguinante.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Caratteristiche	Caratteristiche	Interazioni
Karg, volpe	Affamato, veloce, agile	Attacchi, trasalimenti
Su, riccio	Cautela	Fugge, si abbassa, si raggomitola

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, 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 utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del Personaggio se necessario!

Karg, Su

Fame
Veloce
Agile
Cautela

Alberi, foglie
Collina
Foresta
Cibo

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

	Így hívják: _____
Ezt építem: _____	
	Így hívják: _____
A robotomnak tudni kell: _____	
	Így hívják: _____
Lenni kellene még ennek: _____	
	Így hívják: _____
Átgondolom ezt: _____	

VUK KARG CACCIA SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (2 schede madri Studuino, 4 sensori tattili, 2 LED, 1 buzzer, 2 servomotori, 2 motori DC)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita
- Video dei movimenti del riccio

In primo piano:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- esprimere il movimento

Come compilare la scheda robotica?

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, possono essere compilate altre schede robotiche (per chiarimenti o per differenziazione).

Suggerimenti

Attacco, ritirata - Karg

- Discutete con i bambini su come si muovono le volpi
- Costruire semplici figure in movimento con i blocchi ArTeC e gli elementi di collegamento.

Arricciarsi - Su

- Discutere su come ottenere un movimento di arricciamento con i blocchi.

Gambe - corsa - Karg
Corpo - raggomitarsi - Su



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Test e programmazione del sensore tattile
 - Avvio e arresto dei motori CC premendo lo stesso o altri pulsanti o sensori tattili (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un determinato angolo (3.a)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)

Karg si avvicina a Su, si ferma e grida

PROG1

Karg avanza verso Su, si ferma e grida

PROG2

Karg punge Su con il naso. Su lo punge e si raggomitola, facendo gridare Karg e indietreggiare - spettacolo di marionette

PROG3

Karg punge Su con il naso. Su lo punge e si rannicchia, facendo gridare Karg e indietreggiare - movimenti automatici

PROG4

VUK KARG CACCIA SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Karg si avvicina a Su,
si ferma e grida

PROG1

Karg avanza verso Su, si
ferma e grida

PROG2

Karg punge Su con il
naso. Su lo punge e si
raggomitola, facendo
gridare Karg e
indietreggiare -
spettacolo di
marionette

PROG3

Karg punge Su con il
naso. Su lo punge e si
rannicchia, facendo
gridare Karg e
indietreggiare -
movimenti automatici

PROG4



I movimenti di Karg e Su

P1 Movimenti automatici

- Su è una figura costruita
- All'accensione, Karg rotola in avanti per un po' di tempo, si ferma davanti a Su ed emette un suono con un cicalino.
- Poi si allontana

O

- Entrambe le figure sono state appena costruite e la scena è stata realizzata dai bambini con i burattini.

P2 Rilevamento semplice

- Su è una figura costruita
- Karg è dotato di un sensore tattile e di un cicalino.
- All'accensione, Karg rotola in avanti finché il sensore di contatto non viene premuto (collisione con Su).
- Poi si ferma ed emette un suono con il cicalino.
- Poi indietreggia

P3 Spettacolo di marionette

- Su e Karg montati su robot separati
- Entrambi i robot sono dotati di un sensore tattile: è possibile comandarli a bacchetta.
- Karg si muove in avanti mentre il sensore touch è premuto, si ferma quando viene rilasciato, emette un suono con il cicalino, quindi si muove all'indietro quando viene premuto l'altro sensore touch.
- Su si arriccia grazie a 2 servomotori quando si preme un sensore a sfioramento, si raddrizza quando si preme l'altro.

P4 Costruzione e movimento armonico delle figure

- Karg - avanza, si scontra con Su, poi grida perché si è punto il naso, quindi indietreggia, con gli occhi che brillano di verde per tutto il tempo.
- Inizia alla pressione del sensore tattile - si sposta in avanti
- Quando si preme il sensore tattile sulla parte anteriore, il dispositivo si ferma e indietreggia, mentre il cicalino suona per indicare il pianto.
- 2 LED (verdi) sono accesi in modo continuo - occhi
- Su - viene attaccato da Karg, che lo fa raggomitolare, poi torna al suo stato originale (dopo x secondi)
- Il sensore touch avvia il programma
- Il sensore tattile incorporato nella parte anteriore viene premuto al momento dell'impatto, facendolo arricciare grazie ai 2 servomotori.

