

VUK

STUP E KARACK – LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D9
L1 P3



In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Compito1: Create l'albero genealogico di Vuk!
Utilizzate diverse tecniche e strumenti! Create anche il vostro albero genealogico!

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 alberi genealogici utilizzando diverse tecniche (I1)
- Raccogliere foglie e usarle per creare immagini di animali (I3)
- Cercare tracce nel bosco, utilizzare la scheda di memoria TRACKS (I7)

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
- Esperienza di vita

Compito2: Recita! Immaginate un conflitto, trovate delle soluzioni, come potete risolverlo pacificamente. Discutete su quale sia l'origine del conflitto? Quali sono le possibili conseguenze di un problema?

Come esprimiamo le nostre emozioni, cosa possiamo esprimere attraverso il nostro comportamento?

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:

- Gioco di situazione(I5)

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

Campi di 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 che anche altri gruppi hanno realizzato. Metteteli a disposizione delle altre classi per farli provare durante le lezioni di conservazione della natura/educazione ambientale o durante le giornate ecologiche. Le immagini degli animali e gli alberi genealogici finiti dovrebbero essere esposti nella bacheca della scuola. Etichettate i giochi da tavolo con il nome del gruppo!

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D9
L2 P3



In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

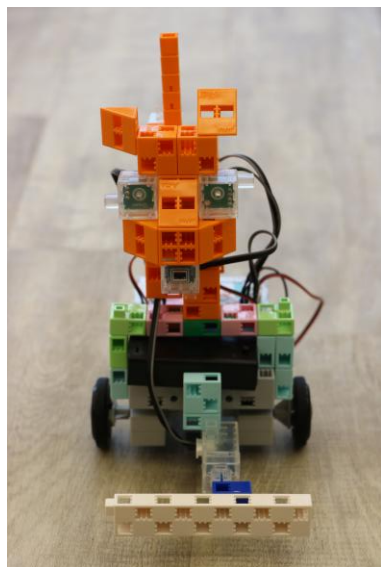
- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Stup, volpe	Arrabbiato, codardo	Fughe
Karack, volpe	Protettivo, coraggioso, aggressivo	Attacca, protegge Vuk
Vuk, volpe	Paura, rabbia	Protegge la sua preda

Suggerimenti

- Discutete su come risolvere i conflitti!
- Cercate di capire come usare blocchi, colori, ecc. per mostrare le differenze tra le volpi, la loro età, ecc.



Vuk aveva forse lasciato scappare Myu, ma aveva catturato Tash. Tirò fuori dall'acqua l'anatra.

"Cosa dirà Karack?", pensò, eccitato per la lode. Sentì un movimento, pensando che Karack stesse arrivando, ma improvvisamente sentì l'odore di una volpe sconosciuta.

L'altra volpe ringhiò a Vuk:

- Di chi sei figlio? E cosa ci fai nel mio territorio di caccia?

La piccola volpe si arrabbiò.

- Sono Vuk, figlio di Karg, e non ti darò Tash. L'ho preso io, quindi è mio!

L'altra volpe gli urlò contro:

- Sparisci dalla mia vista!

Si avviò verso Vuk per sottrargli la preda. Ma all'improvviso il vento cambiò e la volpe straniera si fermò. Poi parlò di nuovo:

- Quindi, sei il figlio di Karg e il nipotino di Karack. Karack è il primo tra le volpi e questo territorio di caccia è suo.

Vuk non capiva il comportamento dello straniero. All'improvviso apparve Karack e si tuffò sull'altra volpe, strappandole la pelliccia.

- Vai ora, Stup. Finché sei in tempo!

- ha detto.

Stup fuggì piangendo tra le canne.

Ma lui gridò di nuovo con rabbia:

- Karack, cane sdentato! Non temere, io e tuo nipote ci incontreremo sicuramente di nuovo. E allora lo scuoterò dalla pelle!

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!

Stup, Karack

Fame
Veloce
Agile
Attenzione

Alberi, foglie
Colline
Foresta
Cibo

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

 Így hívjak: _____
Ezt építem: _____

 Így hívjak: _____
A robotomnak tudni kell: _____

 Így hívjak: _____
Lenni kellene még ennek: _____

 Így hívjak: _____
Átgondolom ezt: _____

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D9
L3-4
P4



Materiali suggeriti

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

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).

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- espressione del movimento

Suggerimenti

Attacco - Karack

- Discutete con i bambini quali movimenti possono essere utilizzati per esprimere un attacco.
- Quali sensori possono essere utilizzati per esprimere meglio il comportamento aggressivo (BUZZER, LED, ecc.).

Ritiro - Stup

- Discutete con i bambini quali movimenti possono essere utilizzati per esprimere un ritiro.
- Discutere con i bambini quali emozioni si possono esprimere con i sensori. Raccogliere le idee, ad esempio gioia, paura, rabbia ecc...

Gambe - corsa, velocità di movimento - Stup, Karack

Igy hívják:

A robotom tudja majd mozgatni a _____

Építs bele aktuátorokat és szenzorokat:

„Érzékelés” zűldben
„Cselekvések” kéken
Válaszd ki a szükséges alkotórészeket!
Pipáld ki, ami kell!



Építsd és programozd meg a robotot úgy, hogy tudjon _____

Robotika _____ és anyagokat a Technikai Sarokban találsz.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore
 - Spostare la coda ad un determinato angolo (3.a)
- Programmazione del sensore tattile (4.a)
 - Avvio e arresto dei motori CC mediante la pressione di diversi pulsanti o sensori tattili (4.b)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Individuazione degli ostacoli (7.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Programmazione del cicalino
 - Impostazione dell'altezza e della durata del suono, silenzi (6.a, 6.b)

Stup e Karack - Figure
meccaniche

Spostamento
automatico delle
figure di Stup e
Karack

PROG1

"Spettacolo di
marionette" con le due
volpi

PROG2

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup alla
ritirata - Rilevamento
del sensore tattile

PROG3

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup a
ritirarsi - rilevamento
di prossimità,
movimenti casuali

PROG4

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

S7
T3
D9
L3-4
P5



Stup e Karack - Figure
meccaniche

Spostamento
automatico delle
figure di Stup e
Karack

PROG1

"Spettacolo di
marionette" con le due
volpi

PROG2

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup alla
ritirata - Rilevamento
del sensore tattile

PROG3

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup a
ritirarsi - rilevamento
di prossimità,
movimenti casuali

PROG4

Karack e Stup

P1 Volpi meccaniche o automatiche

- Cifre dell'edificio

O

- Stup e Karack su robot separati, equipaggiati con 2 motori CC ciascuno.
- Entrambi i robot si muovono automaticamente all'accensione: Karack in avanti, Stup all'indietro

P2 Spettacolo di burattini con le volpi

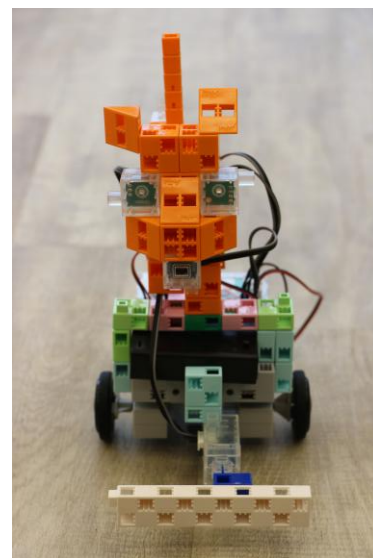
- Due robot con 2 motori CC, 2 sensori tattili e 1 cicalino ciascuno
- Figure di Stup e Karack montate sui robot
- Entrambi i robot partono alla pressione di un sensore tattile (Stup all'indietro, Karack in avanti), si fermano alla pressione dell'altro, mentre il cicalino suona
- Ognuno di essi ha 2 LED verdi negli occhi, accesi in modo continuo.

P3 Costruzione e movimento coordinato di figure

- **Karack** continua ad attaccare Stup e lo costringe a ritirarsi.
- Si avvia alla pressione di un sensore tattile - avanza (lentamente)
- Il sensore tattile incorporato nella parte anteriore lo ferma al momento dell'impatto (per alcuni secondi), poi continua ad avanzare.
- 2 LED (verdi) accesi in modo continuo - occhi
- **Stup** indietreggia quando Karack attacca
- Sensore tattile - avvio del programma
- La pressione del sensore tattile anteriore lo fa indietreggiare (rapidamente) (per qualche secondo), poi si ferma
- 2 LED (verdi) accesi in modo continuo - occhi

P4 Volpi che reagiscono all'avvicinamento

- Design del robot simile a quello del P3, ma con fotoriflettore IR nella parte anteriore invece del sensore tattile, coda di Stup collegata al servomotore
- Karack avanza a intervalli casuali, quando il fotoriflettore IR rileva Stup, si ferma e l'occhio si illumina. Quando Stup si allontana, attende per una durata casuale, poi l'occhio si spegne e riprende ad avanzare.
- Stup sta fermo, con la coda rivolta verso l'alto. Quando percepisce Karack, abbassa la coda, l'occhio si illumina, si muove all'indietro per un tempo casuale, poi si ferma, l'occhio si spegne e rialza la coda.



VUK

STUP E KARACK – LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D12
L1 P3



In primo piano:

- **Comunicación lingüística (D12)**

Compito1: Create l'albero genealogico di Vuk!
Utilizzate diverse tecniche e strumenti! Create anche il vostro albero genealogico!

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 alberi genealogici utilizzando diverse tecniche (I1)
- Raccogliere foglie e usarle per creare immagini di animali (I3)
- Cercare tracce nel bosco, utilizzare la scheda di memoria TRACKS (I7)

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
- Esperienza di vita

Compito2: Recita! Immaginate un conflitto, trovate delle soluzioni, come potete risolverlo pacificamente. Discutete su quale sia l'origine del conflitto? Quali sono le possibili conseguenze di un problema?

Come esprimiamo le nostre emozioni, cosa possiamo esprimere attraverso il nostro comportamento?

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:

- Gioco di situazione(I5)

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

Campi di 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 che anche altri gruppi hanno realizzato. Metteteli a disposizione delle altre classi per farli provare durante le lezioni di conservazione della natura/educazione ambientale o durante le giornate ecologiche. Le immagini degli animali e gli alberi genealogici finiti dovrebbero essere esposti nella bacheca della scuola. Etichettate i giochi da tavolo con il nome del gruppo!

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D12
L2 P3



In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

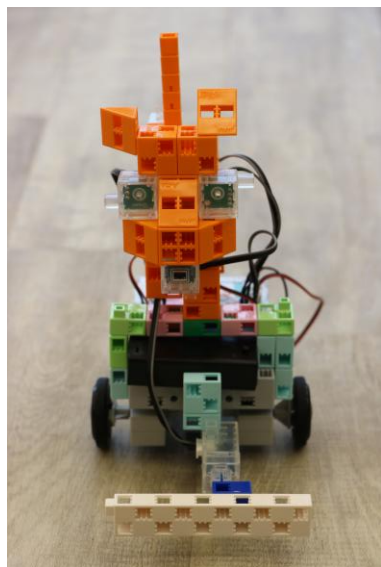
- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Stup, volpe	Arrabbiato, codardo	Fughe
Karack, volpe	Protettivo, coraggioso, aggressivo	Attacca, protegge Vuk
Vuk, volpe	Paura, rabbia	Protegge la sua preda

Suggerimenti

- Discutete su come risolvere i conflitti!
- Cercate di capire come usare blocchi, colori, ecc. per mostrare le differenze tra le volpi, la loro età, ecc.



Vuk aveva forse lasciato scappare Myu, ma aveva catturato Tash. Tirò fuori dall'acqua l'anatra.

"Cosa dirà Karack?", pensò, eccitato per la lode. Sentì un movimento, pensando che Karack stesse arrivando, ma improvvisamente sentì l'odore di una volpe sconosciuta.

L'altra volpe ringhiò a Vuk:

- Di chi sei figlio? E cosa ci fai nel mio territorio di caccia?

La piccola volpe si arrabbiò.

- Sono Vuk, figlio di Karg, e non ti darò Tash. L'ho preso io, quindi è mio!

L'altra volpe gli urlò contro:

- Sparisci dalla mia vista!

Si avviò verso Vuk per sottrargli la preda. Ma all'improvviso il vento cambiò e la volpe straniera si fermò. Poi parlò di nuovo:

- Quindi, sei il figlio di Karg e il nipotino di Karack. Karack è il primo tra le volpi e questo territorio di caccia è suo.

Vuk non capiva il comportamento dello straniero. All'improvviso apparve Karack e si tuffò sull'altra volpe, strappandole la pelliccia.

- Vai ora, Stup. Finché sei in tempo! - ha detto.

Stup fuggì piangendo tra le canne.

Ma lui gridò di nuovo con rabbia:

- Karack, cane sdentato! Non temere, io e tuo nipote ci incontreremo sicuramente di nuovo. E allora lo scuoterò dalla pelle!

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!

Stup, Karack

Fame
Veloce
Agile
Attenzione

Alberi, foglie
Colline
Foresta
Cibo

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

 Így hívjak: _____
Ezt építem: _____

 Így hívjak: _____
A robotomnak tudni kell: _____

 Így hívjak: _____
Lenni kellene még ennek: _____

 Így hívjak: _____
Átgondolom ezt: _____

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D12
L3-4
P4



Materiali suggeriti

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

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).

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- espressione del movimento

Suggerimenti

Attacco - Karack

- Discutete con i bambini quali movimenti possono essere utilizzati per esprimere un attacco.
- Quali sensori possono essere utilizzati per esprimere meglio il comportamento aggressivo (BUZZER, LED, ecc.).

Ritiro - Stup

- Discutete con i bambini quali movimenti possono essere utilizzati per esprimere un ritiro.
- Discutere con i bambini quali emozioni si possono esprimere con i sensori. Raccogliere le idee, ad esempio gioia, paura, rabbia ecc...

Gambe - corsa, velocità di movimento - Stup, Karack



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore
 - Spostare la coda ad un determinato angolo (3.a)
- Programmazione del sensore tattile (4.a)
 - Avvio e arresto dei motori CC mediante la pressione di diversi pulsanti o sensori tattili (4.b)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Individuazione degli ostacoli (7.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Programmazione del cicalino
 - Impostazione dell'altezza e della durata del suono, silenzi (6.a, 6.b)

Stup e Karack - Figure meccaniche

Spostamento automatico delle figure di Stup e Karack

PROG1

"Spettacolo di marionette" con le due volpi

PROG2

Le due volpi si incontrano. Karack costringe Stup alla ritirata - Rilevamento del sensore tattile

PROG3

Le due volpi si incontrano. Karack costringe Stup a ritirarsi - rilevamento di prossimità, movimenti casuali

PROG4

VUK

STUP E KARACK - LA PRIMA CACCIA DI VUK (T3)

S7
T3
D12
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Stup e Karack - Figure
meccaniche

Spostamento
automatico delle
figure di Stup e
Karack

PROG1

"Spettacolo di
marionette" con le due
volpi

PROG2

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup alla
ritirata - Rilevamento
del sensore tattile

PROG3

Le due volpi si
incontrano. Karack
costringe Stup a
ritirarsi - rilevamento
di prossimità,
movimenti casuali

PROG4



Karack e Stup

P1 Volpi meccaniche o automatiche

- Cifre dell'edificio

O

- Stup e Karack su robot separati, equipaggiati con 2 motori CC ciascuno.
- Entrambi i robot si muovono automaticamente all'accensione: Karack in avanti, Stup all'indietro

P2 Spettacolo di burattini con le volpi

- Due robot con 2 motori CC, 2 sensori tattili e 1 cicalino ciascuno
- Figure di Stup e Karack montate sui robot
- Entrambi i robot partono alla pressione di un sensore tattile (Stup all'indietro, Karack in avanti), si fermano alla pressione dell'altro, mentre il cicalino suona
- Ognuno di essi ha 2 LED verdi negli occhi, accesi in modo continuo.

P3 Costruzione e movimento coordinato di figure

- **Karack** continua ad attaccare Stup e lo costringe a ritirarsi.
- Si avvia alla pressione di un sensore tattile - avanza (lentamente)
- Il sensore tattile incorporato nella parte anteriore lo ferma al momento dell'impatto (per alcuni secondi), poi continua ad avanzare.
- 2 LED (verdi) accesi in modo continuo - occhi
- **Stup** indietreggia quando Karack attacca
- Sensore tattile - avvio del programma
- La pressione del sensore tattile anteriore lo fa indietreggiare (rapidamente) (per qualche secondo), poi si ferma
- 2 LED (verdi) accesi in modo continuo - occhi

P4 Volpi che reagiscono all'avvicinamento

- Design del robot simile a quello del P3, ma con fotoriflettore IR nella parte anteriore invece del sensore tattile, coda di Stup collegata al servomotore
- Karack avanza a intervalli casuali, quando il fotoriflettore IR rileva Stup, si ferma e l'occhio si illumina. Quando Stup si allontana, attende per una durata casuale, poi l'occhio si spegne e riprende ad avanzare.
- Stup sta fermo, con la coda rivolta verso l'alto. Quando percepisce Karack, abbassa la coda, l'occhio si illumina, si muove all'indietro per un tempo casuale, poi si ferma, l'occhio si spegne e rialza la coda.

