

VUK

RACCOLTO - FUGA DAL CAMPO DI GRANO (T5)

S7
T5
D10
L1 P3

In primo piano:

• Creatividad (D10)

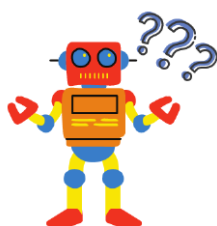
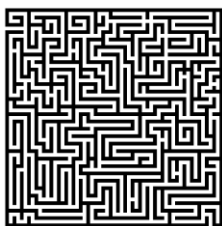


Compito1: Risolvete l'esercizio del MAZE!
 Immaginate che durante il raccolto le volpi siano state inseguite dai cacciatori e dai mietitori.
 Aiutate le volpi a uscire dal campo di grano!

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:

- Risolvere il labirinto (I2)
- Cercare le tracce nel bosco, utilizzare la scheda di memoria TRACKS (I4)
- Creare un gioco di carte di abbinamento
- Costruire un nascondiglio per animali (I6)
- Raccolta di informazioni dalla biblioteca sugli strumenti di raccolta (I6)

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: 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?

Come possiamo convincere gli altri delle nostre opinioni? Recitando!

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:

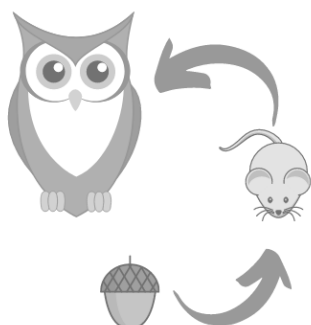
- Gioco di situazione (I5)
- Creare una catena alimentare (I1)

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. Etichettate i giochi da tavolo con il nome del gruppo!

VUK

RACCOLTO - FUGA DAL CAMPO DI GRANO (T5)

S7
T5
D10
L2 P3



In evidenza:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- risoluzione di problemi
- prendere decisioni
- organizzare il lavoro di gruppo

Suggerimenti

- Discutete su quali strumenti venivano usati per la raccolta nel passato e oggi!
- Mostrate ai bambini dei video di diversi attrezzi in movimento!
- Discutete su quali strumenti di metacomunicazione vengono utilizzati in un dibattito.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
uomo con falce		raccolti
campo di grano		movimenti
volpe	paura	accovacciarsi

Era metà pomeriggio. Era rimasto solo un piccolo appezzamento di grano da mietere. I ranger aspettavano con ansia che le volpi si facessero vedere. I mietitori pensavano che non ci fossero volpi nel campo di grano, perché si sarebbero spaventati per il rumore.

Smisero di lavorare e lasciarono il campo di grano insieme ai ranger. Si sedettero per riposare e mangiare.

Vuk, Karack e Haart strisciarono fuori da sotto il cespuglio. Lasciarono con cautela la copertura del grano. Poi iniziarono a correre il più velocemente possibile attraverso il campo di grano raccolto. I ranger li individuarono troppo tardi. Le volpi sono scappate, mettendosi al sicuro.

Come utilizzare la scheda personaggio:

- Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:
- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, gli altri accessori, le cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali per la costruzione del robot

Gli studenti possono utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del personaggio se necessario!

**Uomo con falce,
campo di grano
Volpi**

**Far oscillare la sua
falce
Fare la guardia
Fuggire**

Ranger, uccelli

**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

RACCOLTO - FUGA DAL CAMPO DI GRANO (T5)

S7
T5
D10
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robot ArTeC (2-3 schede madri Studuino, 4 sensori touch, 1 fotoriflettore IR, 1 servomotore, 5 motori DC, 1 LED rosso, 1 buzzer)
- Nastro adesivo nero
- 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:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

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

Suggerimenti

Movimento del campo di grano

- Utilizzando ingranaggi e blocchi, il movimento di un campo di grano è imitato dalla trasmissione meccanica.

Raccogliere il movimento dell'uomo

- Utilizzate blocchi e accessori per esprimere il movimento della mano e del braccio umano.

Volpi che litigano

- Quali parti della robotica possono essere utilizzate per esprimere il dibattito?

Movimento di braccia e gambe
 Campo di grano - spazzato dal vento



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
 - Curvatura su una piccola curva (2.c)
 - Movimento casuale (2.f)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento del braccio ad un determinato angolo (3.a)
 - Movimenti ripetuti del braccio per un determinato numero di volte (3.b)
- Programmazione e test del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Robot a inseguimento di linee con 1 fotoriflettore IR (7.f)
- Programmazione e test del sensore tattile (4.a)
 - Attivazione del robot premendo il sensore tattile (4.b)
 - Telecomando da 4 sensori tattili (4.d)
 - Uso dei LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Uso del cicalino (6.a)
- Numeri casuali
 - Uso di numeri casuali (10.a)

Figure di campi, persone che raccolgono, ranger. 3 volpi su un robot che si muove in avanti quando viene acceso

PROG1

Il ranger cammina avanti e indietro, le volpi saltano fuori, il ranger spara

PROG2

L'uomo della mietitura cammina intorno al campo di grano. Il campo di grano oscilla al vento. Gli uccelli volano intorno all'albero.

PROG3

Le volpi fuggono dal loro nascondiglio tra il ranger e la mietitricella

PROG4

VUK

RACCOLTO - FUGA DAL CAMPO DI GRANO (T5)

S7
T5
D10
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Figure di campi, persone che raccolgono, ranger. 3 volpi su un robot che si muove in avanti quando viene acceso

PROG1

Il ranger cammina avanti e indietro, le volpi saltano fuori, il ranger spara

PROG2

L'uomo della mietitura cammina intorno al campo di grano. Il campo di grano oscilla al vento. Gli uccelli volano intorno all'albero.

PROG3

Le volpi fuggono dal loro nascondiglio tra il ranger e la mietitrice

PROG4



Raccolta

P1 Costruire la scena

- Paesaggio edilizio, figure (volpi, raccoglitori, ranger, ecc.)
- Foxes su un robot con 2 motori DC, si avvia automaticamente all'accensione

P2 Volpi furbe

- 3 piccole volpi su 1 robot (2 motori CC, 2 sensori tattili)
- Ranger su 1 robot (2 motori CC, 1 sensore tattile, 1 LED rosso)
- Entrambi i programmi del robot sono attivati dal sensore touch
- Il robot ranger si muove avanti e indietro
- Uno dei bambini attiva il robot volpe premendo il sensore tattile, cronometrando in modo che non incontri il ranger.
- Il ranger si arresta e spara dopo 5 passaggi avanti e indietro - si accende il LED rosso

P3 Costruire e coordinare figure in movimento

- Il mietitore cammina intorno al campo di grano, fermandosi a intervalli per far oscillare la falce. Il vento soffia nel campo di grano e gli uccelli svolazzano intorno all'albero accanto.
- **Mietitrice:** Il sensore a sfioramento avvia il programma.
- Utilizza un fotoriflettore IR per tracciare una linea.
- Si ferma a intervalli predeterminati e utilizza un servomotore per eseguire il movimento di oscillazione.
- **Campo di grano:** Il sensore tattile attiva il programma.
- Gli ingranaggi azionati da un motore a corrente continua muovono gli steli di grano e l'albero con gli uccelli.

P4 La fuga delle volpi attraverso il campo

- Una combinazione di P2 e P3
- La mietitrice è dotata di 2 sensori tattili, si ferma a intervalli casuali, questo è il momento in cui le volpi devono essere attivate.
- Il mietitore si ferma quando viene premuto il sensore tattile, si gira verso le volpi e inizia a gridare agitando le mani. La direzione della svolta è determinata da quale dei due sensori tattili viene premuto.

