

LA STORIA DEL MAIALE IL VIAGGIATORE E L'ALLODOLA (T2)

S8
T2
D10
L1 P3

In primo piano:
• Creatività (D10)



Compito1: Realizzate un salvadanaio, una borsa da viaggio o una mangiatoia per uccelli con materiali riciclati. Guardate il video e create insieme! Preparate insieme una torta portafortuna a forma di maialino!

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 siano i bambini a risolvere il problema con la loro creatività.

Bazar delle idee - alcune idee:

- I bambini raccolgono magliette usate, bottiglie e altri materiali riciclabili
- Guardate insieme i video qui sotto e poi realizzate insieme i lavoretti, oppure fate in modo che i bambini li realizzino da soli utilizzando i video e seguendo i passaggi illustrati.
- Utilizzare le schede delle idee (I1, I3)
- I video:
salvadanaio: <https://youtu.be/AkK4eY5QSc4>
borsa da viaggio: <https://youtu.be/Y7dzB4-82zw>
mangiatoia per uccelli: <https://youtu.be/S5KGs4a18rM>

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità grafomotorie
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

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

Compito2:

Aiutate l'allodola a fuggire dal labirinto, senza essere catturata dal basilisco, dalla lontra o dal serpente! Navigate nel labirinto.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Utilizzare il foglio di lavoro (I6)
- Preparate diverse copie del foglio di esercizi e matite di colori diversi, in modo che i bambini possano provare più di una volta.
- Una volta trovata la via d'uscita, potete aiutare il vostro compagno e guidarlo attraverso il labirinto.

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali

- Attenzione
- Creatività
- Orientamento spaziale

Gestione dell'output:

Fate una mostra dei salvadanaio finiti. Etichettate le vostre creazioni con il nome del gruppo. Create anche del mangime per uccelli e mettetelo nella mangiatoia.

Date una dimostrazione delle borse finite!

Un'ottima attività di team building è quella di cucinare insieme un maiale portafortuna, coinvolgendo i genitori nel progetto!

LA STORIA DEL MAIALE IL VIAGGIATORE E L'ALLODOLA (T2)

S8
T2
D10
L1 P4

In primo piano:
• Creatividad (D10)



Compito3:

Giocate a un gioco di carte abbinare! Parlate degli abitanti della foresta e delle tracce che hanno lasciato.

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.

Bazar delle idee - alcune idee :

- Schede di abbinamento delle impronte (I4)
- Scheda abbinata agli uccelli (I5)
- Chiedete ai bambini di creare il loro gioco di carte abbinare, disegnando le impronte di altri animali! Provateli con gli altri gruppi!

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Orientamento spaziale

Gestione dell'output:

Le schede realizzate insieme possono anche essere testate tra i gruppi.

Etichettate i cartoncini con il nome del gruppo!



LA STORIA DEL MAIALE IL VIAGGIATORE E L'ALLODOLA (T2)

S8
T2
D10
L2 P3



In primo piano:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione della lettura
- risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

E in quel momento si vide un'allodola zoppa che zoppicava come poteva. E gorgheggiando, gorgheggiando, gorgheggiando, si fermò davanti a Santa Domenica. Allora anche lei gli chiese: "Allodola, sai per caso dove si trova il Monastero dell'Incenso?". "Certo che lo so, signora. Il desiderio del mio cuore mi ha portato lì, e lì mi sono rotto una gamba". "Se è così, allora vai subito lì e porta con te questa donna, visto che conosci la strada, e dalle il miglior consiglio possibile".

A volte l'allodola andava a piedi, a volte la principessa volava nell'aria; a volte lei andava a piedi, a volte lui volava. E quando la povera principessa non riusciva più ad andare né da una parte né dall'altra, l'allodola la prendeva in spalla e volava con lei. E così per un anno intero, con grandi difficoltà e disagi, sorvolarono innumerevoli paesi e mari, foreste e deserti terrificanti, dove si aggiravano draghi, aspidi velenosi, basilischi con il malocchio, lontre, ognuna con ventiquattro teste, e migliaia di altri mostri terribili che giacevano con la bocca aperta, pronti a divorarli; sarebbe impossibile per qualsiasi lingua umana descrivere l'avidità, l'astuzia e la malvagità di questi animali.

Alla fine, dopo tanti problemi e tanti pericoli, riuscirono ad arrivare all'ingresso di una grotta. Qui la principessa montò di nuovo sulle ali dell'allodola, che ormai riuscivano a malapena a battere, e si librò in un altro mondo, più bello del Paradiso.

Suggerimenti

- Discutete di cosa si nutre l'allodola.
- Di che colore ha le piume?
- Discutete su cosa potete fare per aiutare gli uccelli in inverno.
- Raccogliere storie con viaggi simili.
- Raccogliete le creature spaventose di altre fiabe.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Allodola	Canto	Sbattendo le ali
Principessa	Stanco	Camminare, viaggiare all'amo
Draghi, serpenti, basilischi, lontre, ecc.	Spaventoso, vorace, malvagio, astuto	Fissano, spalancano la bocca

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!

Allodola

Tracciamento della
linea
Ali in movimento



Ezt építem:

Igy hívják:



A robotomnak tudni kell:

Igy hívják:



Lenni kellene még ennek:

Igy hívják:



Átgondolom ezt:

Igy hívják:

Albero

Collina, Foresta
Flusso
Percorso

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

LA STORIA DEL MAIALE IL VIAGGIATORE E L'ALLODOLA (T2)

S8
 T2
 D10
 L3-4
 P4



Materiali necessari

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

In primo piano:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione della lettura
- risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- espressione del 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).

Proposte

Volare - Allodola

- Discutete con i bambini su come si muove l'allodola
- Costruire semplici figure in movimento con blocchi ed elementi di collegamento
- Discutere su quali blocchi di colore saranno necessari
- Test delle letture dei sensori, funzionamento del motore

Piedi - corsa, velocità di movimento; Ali - volo - Allodola



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione Sensore a sfioramento (o pulsanti)
 - Avviare e arrestare i motori CC premendo lo stesso o altri pulsanti o i sensori tattili (4.b, 4.c).
 - Programmazione del telecomando (4.d)
- 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)
- Utilizzo del fotoriflettore IR (7.a)
 - Individuazione degli ostacoli (7.b)
 - Tracciamento delle linee (7.f)

Sia l'allodola zoppa che le creature delle fiabe sono personaggi emozionanti e non programmati.

PROG1

L'allodola zoppa è un robot telecomandato da 4 sensori touch tra gli altri personaggi.

PROG2

L'allodola zoppa è un robot che traccia le linee.

PROG3

Quando il robot tracciatore incontra una creatura, si ferma ed emette un suono. Se l'ostacolo viene rimosso, il robot prosegue.

PROG4

LA STORIA DEL MAIALE IL VIAGGIATORE E L'ALLODOLA (T2)

S8
T2
D10
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Sia l'allodola zoppa che le creature delle fiabe sono personaggi emozionanti e non programmati.

PROG1

L'allodola zoppa è un robot telecomandato da 4 sensori touch tra gli altri personaggi.

PROG2

L'allodola zoppa è un robot che traccia le linee.

PROG3

Quando il robot tracciante incontra una creatura, si ferma ed emette un suono. Se l'ostacolo viene rimosso, il robot prosegue.

PROG4



Il viaggiatore

P1 Burattinaggio con un robot senza programmazione

- L'allodola zoppa si muove con un motore a corrente continua, controllato direttamente dalla scatola delle batterie, con il povero viaggiatore sulla schiena.
- Anche la lontra a 24 teste si muove un po' nella scena.
- Le altre creature possono essere spostate costruendole con un asse.

P2 Controllo robot a 4 pulsanti

- Lame Lark è un robot costruito su una base di 2 motori a corrente continua, controllati da 4 sensori tattili.
- La lontra a 24 teste si muove direttamente accendendo e spegnendo la scatola della batteria.
- Le altre creature sono costruite secondo P1.

P3 Robot di tracciatura delle linee

- L'allodola zoppa traccia la linea utilizzando un fotoriflettore IR.
- Le ali possono essere mosse verso l'alto e verso il basso da 2 servomotori.
- Muove le ali verso l'alto e verso il basso durante l'inseguimento.
- Premendo il sensore tattile, il robot si arresta.
- Tutti gli altri caratteri sono come in P1 e P2.

P4 Robot di tracciamento che si ferma davanti agli ostacoli

- Strutturalmente identico al robot allodola in P3, con l'aggiunta di 1 cicalino e 1 fotoriflettore IR.
- Mentre il robot traccia la linea nera utilizzando uno dei fotoriflettori IR, utilizza i servomotori per muovere continuamente le ali.
- Se una creatura gli si para davanti, il robot smette di usare il riflettore fotografico IR rivolto in avanti e si attiva il cicalino.
- Se si rimuove l'ostacolo davanti all'allodola zoppa, questa si sposterà e muoverà le ali.

