

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D9
L1 P3



In primo piano:

• Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Compito 1: Quali tipi di pozzi e ponti venivano utilizzati in tempi e luoghi diversi? Raccogliere informazioni e usarle per disegnare e costruire insieme.

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:

- Utilizzare il foglio delle idee (I7)
- Cercate in biblioteca o online, create una presentazione, un tableau o una mostra.
- Costruire in modo creativo, utilizzare materiali riciclati!
- Scoprite di più sulla costruzione del Ponte di Leonardo, cercando informazioni online o nei libri! Usate le matite per ricreare il ponte secondo i progetti di Leonardo da Vinci!

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità grafomotorie
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- La storia
- Sviluppo dell'attenzione
- Esperienza di vita

Compito 2:

Cercate i sinonimi della parola "edificio". Create una nuvola di parole!

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:

- Utilizzare il foglio delle idee (I6)
- Utilizzate l'applicazione gratuita word cloud wordart.com o mentimeter.com!
- Creare nuvole di parole separate sulle caratteristiche di ciascun tipo di edificio.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Orientamento spaziale

Gestione dell'output:

Fotografate i ponti completati e create una mostra di immagini e nuvole di parole. Fate una presentazione del vostro libro e della vostra ricerca su Internet!

Etichettate i progetti completati con il nome del gruppo!

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D9
L2 P3



In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

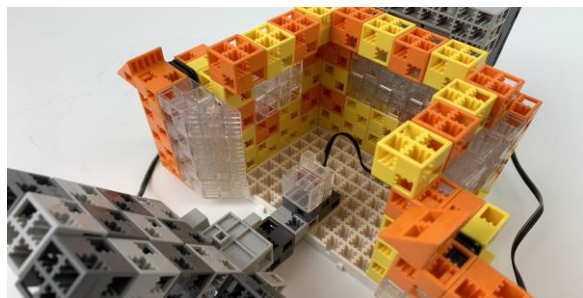
- Comprensione della lettura
- risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Se mai dovessi avere bisogno di me, ricorda che mi chiamo Principe Azzurro e che mi troverai al Monastero dell'Incenso.

Il meraviglioso ponte si sgretolò e il palazzo tornò a essere una misera casetta. Poi la principessa partì. Montò in groppa all'allodola e presto raggiunsero il Monastero dell'Incenso. Lì trovò il Principe Azzurro, il ponte d'oro e il palazzo dove avevano vissuto per così poco tempo.

Proposte

- Discutete su quali tipi di ponti conoscete
- Idee su come costruire il ponte
- Come collegare il monastero al ponte
- Raccogliete informazioni su edifici famosi di epoche o paesi diversi!
- Discutete su come lo splendore e la ricchezza sono stati mostrati in passato e oggi su un edificio.



Caratteristiche principali e interazioni dei luoghi

Luoghi	Caratteristiche	Interazioni
Monastero con ponte	Si accende	Ponte levatoio in discesa

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 costruito
- 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!

Monastero con ponte

**Illuminazione
Abbassamento del ponte
Apertura della porta**



il tuo nome: _____

Costruzione: _____



il tuo nome: _____

State attenti, il vostro robot deve essere in grado di: _____

**Acqua
Fossato**



il tuo nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____

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



il tuo nome: _____

Riflettere su: _____

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D9
L3-4
P4



Materiali necessari

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robot ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 sensori tattili, 4 LED, 3 servomotori, 2 fotoriflettori IR, 2 sensori tattili).
- Mappa mentale, tabella o trama vuota
- Schede operative vuote per attori e robot
- Ceruza
- Video dei movimenti del riccio

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).

Porta, ponte - con servomotori

In primo piano:

- Creatività, Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione della lettura
- risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- espressione del movimento

Suggerimenti

Stufa

Abbassamento del ponte

- Discutete con i bambini i movimenti che possono essere utilizzati per esprimere la discesa.
- Quali sensori possono essere utilizzati per migliorare ulteriormente l'indicazione di discesa (LED)?
- Discutere i tempi coordinando il movimento delle porte e del ponte.
- Costruire semplici figure e strutture con blocchi ArTeC con parti mobili.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione Sensore a sfioramento (o pulsanti) (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un determinato angolo (3.a)
- Utilizzo dei LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del fotoriflettore IR (7.a)
 - Individuazione degli ostacoli (7.b)

Scheda compito robotico

Il tuo nome _____

Costruisci un robot che può muovere il suo _____

Utilizzare attuatori e sensori per costruire:

"Sensi" sono verdi
Le "Azioni" sono blu
Scegli la parti necessarie!
Spunta le caselle!

 Studuino	 Servomotor	 DC motor	 Sound sensor	 Light sensor
 Accelerometer	 Infrared sensor	 Touch sensor	 Electronic buzzer	 LED

Costruisci e programma in modo che il robot _____

Use l'angolo per i materiali e il rapporto alla robotica!

I personaggi e l'ambiente sono adatti al teatro di figura, che può essere utilizzato per dare vita alla scena.

PROG1

Monastero dell'incenso con un ponte che può essere aperto e chiuso con un servomotore, mentre le altre parti mobili possono ancora essere spostate tramite assi.

PROG2

Il Monastero dell'Incenso si apre con i servomotori

PROG3

Il Monastero dell'Incenso e la Principessa interagiscono attraverso sensori a infrarossi.

PROG4

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D9
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

I personaggi e l'ambiente sono adatti al teatro di figura, che può essere utilizzato per dare vita alla scena.

PROG1

Monastero dell'incenso con un ponte che può essere aperto e chiuso con un servomotore, mentre le altre parti mobili possono ancora essere spostate tramite assi.

PROG2

Il Monastero dell'incenso apre con i servomotori

PROG3

Il Monastero dell'incenso e la Principessa interagiscono attraverso sensori a infrarossi.

PROG4



Il Monastero dell'Incenso

P1 Caratteri spostabili tramite assi

- Il ponte del Monastero dell'Incenso sarà costruito ribassato, con un cancello che si apre in due direzioni su assi.
- La principessa e l'allodola zoppa hanno degli assi incorporati in alcune delle loro parti, che permettono di spostarle.
- Così la scena può essere burattinata.

P2 Struttura a ponte servomotorizzata

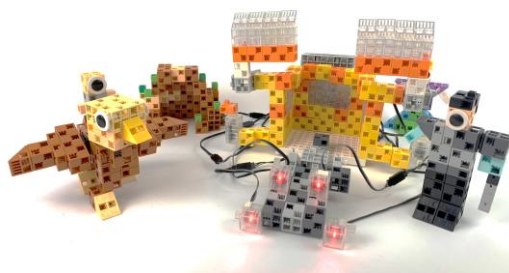
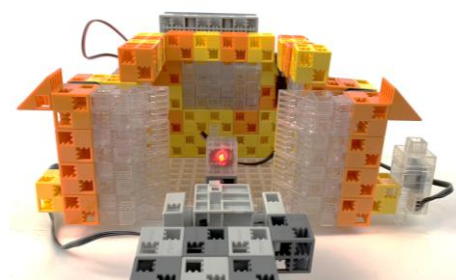
- Il ponte del Monastero dell'Incenso può essere sollevato e abbassato grazie a un servomotore incorporato nella parte inferiore.
- Le due ante del cancello possono ancora essere aperte con gli assi, come in P1.
- Il programma del cancello si avvia alla pressione di un sensore tattile e un LED rosso inizia a lampeggiare dopo la pressione completa.
- Quando il lampeggiamento cessa, il ponte si apre automaticamente.
- La struttura di tutti gli altri caratteri è la stessa di P1.

P3 Struttura a ponte e cancello con servomotore

- Il ponte e le due ali della porta del Monastero dell'Incenso possono essere mossi da 3 servomotori.
- Il ponte è dotato di 4 LED, che si accendono e si spengono a coppie.
- Il monastero dell'incenso è dotato di 2 sensori tattili. Uno di essi avvia il programma, il ponte si apre, le coppie di LED si accendono una dopo l'altra e le due ante del cancello si aprono.
- Al secondo, la struttura viene ripristinata allo stato iniziale.

P4 Dispositivi controllati da sensori a infrarossi

- Il funzionamento del Monastero dell'incenso è identico a quello mostrato in P3, ma è attivato da un fotoriflettore IR.
- Premendo 1 pulsante, il Monastero dell'Incenso si ripristina nella sua posizione predefinita, le ante del cancello si chiudono, le coppie di LED si spengono e il ponte si chiude.
- Anche la principessa davanti al sensore a infrarossi ha un sensore a infrarossi montato, che attiva il suo programma quando si trova davanti al sensore del castello.



LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D11
L1 P3



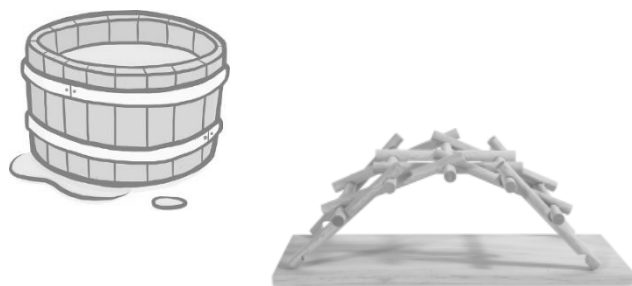
In primo piano: • Conciencia lingüística (D11)

Compito 1: Quali tipi di pozzi e ponti venivano utilizzati in tempi e luoghi diversi? Raccogliere informazioni e usarle per disegnare e costruire insieme.

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:

- Utilizzare il foglio delle idee (I7)
- Cercate in biblioteca o online, create una presentazione, un tableau o una mostra.
- Costruire in modo creativo, utilizzare materiali riciclati!
- Scoprite di più sulla costruzione del Ponte di Leonardo, cercando informazioni online o nei libri! Usate le matite per ricreare il ponte secondo i progetti di Leonardo da Vinci!

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità grafomotorie
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- La storia
- Sviluppo dell'attenzione
- Esperienza di vita

Compito 2:

Cercate i sinonimi della parola "edificio". Create una nuvola di parole!

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:

- Utilizzare il foglio delle idee (I6)
- Utilizzate l'applicazione gratuita word cloud wordart.com o mentimeter.com!
- Creare nuvole di parole separate sulle caratteristiche di ciascun tipo di edificio.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Orientamento spaziale

Gestione dell'output:

Fotografate i ponti completati e create una mostra di immagini e nuvole di parole. Fate una presentazione del vostro libro e della vostra ricerca su Internet!

Etichettate i progetti completati con il nome del gruppo!

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D11
L2 P3



In primo piano:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

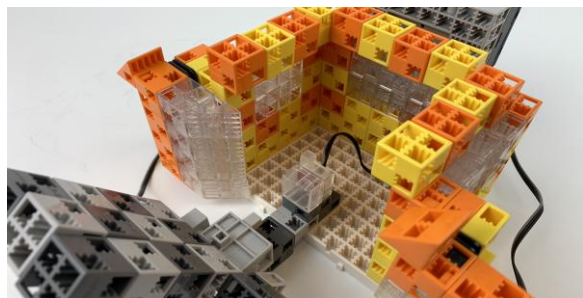
- Comprensione della lettura
- risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

Se mai dovessi avere bisogno di me, ricorda che mi chiamo Principe Azzurro e che mi troverai al Monastero dell'Incenso.

Il meraviglioso ponte si sgretolò e il palazzo tornò a essere una misera casetta. Poi la principessa partì. Montò in groppa all'allodola e presto raggiunsero il Monastero dell'Incenso. Lì trovò il Principe Azzurro, il ponte d'oro e il palazzo dove avevano vissuto per così poco tempo.

Proposte

- Discutete su quali tipi di ponti conoscete
- Idee su come costruire il ponte
- Come collegare il monastero al ponte
- Raccolgiete informazioni su edifici famosi di epoche o paesi diversi!
- Discutete su come lo splendore e la ricchezza sono stati mostrati in passato e oggi su un edificio.



Caratteristiche principali e interazioni dei luoghi

Luoghi	Caratteristiche	Interazioni
Monastero con ponte	Si accende	Ponte levatoio in discesa

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 costruito
- 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!


Character task cards


 Your name _____
 Build _____


 Your name _____
 Be attentive, your robot should be able to: _____


 Your name _____
 There also should be: _____


 Your name _____
 Think over: _____

Monastero con ponte

**Illuminazione
Abbassamento del ponte
Apertura della porta**

**Acqua
Fossato**

**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 MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D11
L3-4
P4



Materiali necessari

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robot ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 sensori tattili, 4 LED, 3 servomotori, 2 fotoriflettori IR, 2 sensori tattili).
- Mappa mentale, tabella o trama vuota
- Schede operative vuote per attori e robot
- Ceruza
- Video dei movimenti del riccio

In primo piano:

- Conciencia lingüística (D11)

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).

Porta, ponte - con servomotori



Suggerimenti

Stufa

Abbassamento del ponte

- Discutete con i bambini i movimenti che possono essere utilizzati per esprimere la discesa.
- Quali sensori possono essere utilizzati per migliorare ulteriormente l'indicazione di discesa (LED)?
- Discutere i tempi coordinando il movimento delle porte e del ponte.
- Costruire semplici figure e strutture con blocchi ArTeC con parti mobili.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione Sensore a sfioramento (o pulsanti) (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un determinato angolo (3.a)
- Utilizzo dei LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del fotoriflettore IR (7.a)
 - Individuazione degli ostacoli (7.b)

I personaggi e l'ambiente sono adatti al teatro di figura, che può essere utilizzato per dare vita alla scena.

PROG1

Monastero dell'incenso con un ponte che può essere aperto e chiuso con un servomotore, mentre le altre parti mobili possono ancora essere spostate tramite assi.

PROG2

Il Monastero dell'Incenso si apre con i servomotori

PROG3

Il Monastero dell'Incenso e la Principessa interagiscono attraverso sensori a infrarossi.

PROG4

LA STORIA DEL MAIALE IL MONASTERO DELL'INCENSO (T3)

S8
T3
D11
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

I personaggi e l'ambiente sono adatti al teatro di figura, che può essere utilizzato per dare vita alla scena.

PROG1

Monastero dell'incenso con un ponte che può essere aperto e chiuso con un servomotore, mentre le altre parti mobili possono ancora essere spostate tramite assi.

PROG2

Il Monastero dell'incenso apre con i servomotori

PROG3

Il Monastero dell'incenso e la Principessa interagiscono attraverso sensori a infrarossi.

PROG4



Il Monastero dell'Incenso

P1 Caratteri spostabili tramite assi

- Il ponte del Monastero dell'Incenso sarà costruito ribassato, con un cancello che si apre in due direzioni su assi.
- La principessa e l'allodola zoppa hanno degli assi incorporati in alcune delle loro parti, che permettono di spostarle.
- Così la scena può essere burattinata.

P2 Struttura a ponte servomotorizzata

- Il ponte del Monastero dell'Incenso può essere sollevato e abbassato grazie a un servomotore incorporato nella parte inferiore.
- Le due ante del cancello possono ancora essere aperte con gli assi, come in P1.
- Il programma del cancello si avvia alla pressione di un sensore tattile e un LED rosso inizia a lampeggiare dopo la pressione completa.
- Quando il lampeggiamento cessa, il ponte si apre automaticamente.
- La struttura di tutti gli altri caratteri è la stessa di P1.

P3 Struttura a ponte e cancello con servomotore

- Il ponte e le due ali della porta del Monastero dell'Incenso possono essere mossi da 3 servomotori.
- Il ponte è dotato di 4 LED, che si accendono e si spengono a coppie.
- Il monastero dell'incenso è dotato di 2 sensori tattili. Uno di essi avvia il programma, il ponte si apre, le coppie di LED si accendono una dopo l'altra e le due ante del cancello si aprono.
- Al secondo, la struttura viene ripristinata allo stato iniziale.

P4 Dispositivi controllati da sensori a infrarossi

- Il funzionamento del Monastero dell'incenso è identico a quello mostrato in P3, ma è attivato da un fotoriflettore IR.
- Premendo 1 pulsante, il Monastero dell'Incenso si ripristina nella sua posizione predefinita, le ante del cancello si chiudono, le coppie di LED si spengono e il ponte si chiude.
- Anche la principessa davanti al sensore a infrarossi ha un sensore a infrarossi montato, che attiva il suo programma quando si trova davanti al sensore del castello.

