

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L1 P3

Focus su:

•Creatividad (D10)



Compito1: Creare un timer per controllare il tempo e uno spinner!

Gli studenti costruiscono un timer con le bottiglie e uno spinner di sabbia con i personaggi e poi giocano con loro nelle "sedie musicali".

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:

- Creare un timer con bottiglie di plastica e sabbia
- Creare uno spinner con i caratteri
- Giocate alle sedie musicali con lo spinner e il timer!

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

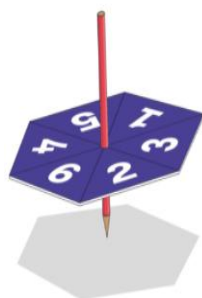
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Concentrazione tematica - Cittadinanza
- Sviluppo dei talenti



Come gestire la produzione:

Riporre gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Applicare un'etichetta con il nome del gruppo!

Compito2: Ordinare il gioco dei dolci

Gli studenti devono risolvere sfide logiche ordinando le caramelle. Ritagliano le parti del gioco da tavolo e possono organizzare il campionato!

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:

- Utilizzo di modelli.
- Ritagliare le caramelle e i cartoncini con le forbici.
- Risolvere sfide logiche

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Pensiero computazionale
- Orientamento spaziale
- Attenzione

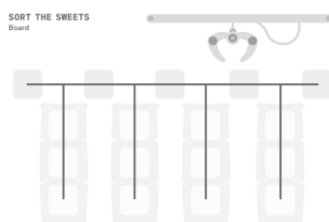
Inoltre:

- Concentrazione tematica - Matematica
- Abilità grafomotorie

Cards Sequence n.1



Sort the Sweets Board



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L1 P3

Focus su:

•Creatividad (D10)



Compito3: Come appaiono i personaggi e le scene della storia?!

Gli studenti creano i personaggi della storia o gli elementi del paesaggio.

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un ambiente con blocchi ArTeC
- Costruire ambienti con materiali riciclati
- Disegno
- Creazione di grafica computerizzata

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Concentrazione delle materie - Disegno, IT
- Sviluppo dei talenti

Compito4: Giocate con le biglie!

Gli studenti progettano e costruiscono il proprio percorso o labirinto di biglie.

Creano un proprio regolamento e giocano insieme, oppure insegnano le regole ai compagni di classe e organizzano un campionato.

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:

- Costruire una pista di marmo con blocchi ArTeC
- Costruire una pista di marmo con materiali riciclati
- Costruire un labirinto con cartone, cannuce, matite, materiali riciclati, ecc.
- Far convergere le biglie inclinando un enorme labirinto

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Competenze sociali

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Concentrazione per materia - Fisica



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L1 P3

Focus su:

- Creatività (D10)



Compito5: Come comportarsi nel Paese delle Meraviglie?

Gli studenti parlano di parodia, esclusione, accusa e processo.

Drammatizzano e recitano la situazione data.

Focus su

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica

Potete utilizzare le schede Act it out! del Bazar delle idee.

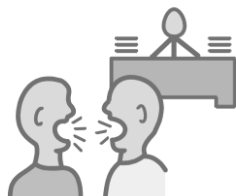
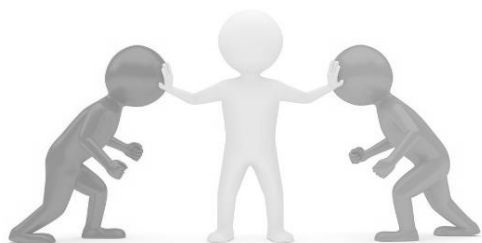
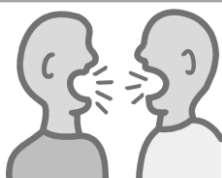
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Abilità di vita
- Sviluppo dei talenti
- Sviluppo dei talenti



Bazar delle idee - alcune idee:

- Discutete la situazione sulla scheda Act it out! Scheda!
- Scoprite e drammatizzate una situazione data nel compito!

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

Ritagliare i cartoncini delle situazioni!

Scegliete il tema che volete che i bambini affrontino! Date loro la carta della situazione appropriata!

Aiutateli a costruire la situazione, se necessario!


ALICE IN WONDERLAND

S9
T4,6
L1


Some ideas – Behaviors in different situations

Act it out!

The Mad Tea-Party scene is a parody. What does this word mean?

Find out and play out a situation with your friend once seriously and once as a parody!

Act it out!

At the Mad Tea-Party, the Hare and Hatter told Alice there was no room at the table, but actually there was. Why did they tell her so?

Why did the Hatter tell Alice to find an answer to the riddle when neither him nor the Hare knew it?

Have you found yourself in a similar situation before?

Find out and play out a situation of exclusion with your friend!

Act it out!

Alice must stand in court before the King of Hearts.

What does a court and a trial mean?

Who are the participants of a trial? What is their role?

What is the process of a trial?

Imagine and dramatize a trial at the court!

Come gestire la produzione:

Registrate un video in cui recitate le situazioni.

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L2 P3



Focus su:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

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



Davanti a casa c'era un tavolo apparecchiato sotto un albero, dove la Lepre Marzolina e il Cappellaio stavano prendendo il tè. Alice si sedette su una sedia, anche se la Lepre e il Cappellaio le dissero che non c'era posto. Il Cappellaio le disse che doveva tagliarsi i capelli e le chiese l'indovinello: "Perché un corvo è come una scrivania?". Alice disse che credeva di poterlo indovinare e gli altri cominciarono a ridicolizzarla iniziando una discussione sulla semantica. Il Cappellaio le chiese che giorno del mese fosse. Il suo orologio non segnava l'ora ma il giorno del mese, e il Cappellaio affermò che era sbagliato di due giorni.

Poi il Cappellaio le chiese se avesse trovato una risposta all'indovinello, ma non l'aveva trovata, e il Cappellaio e la Lepre dissero che nemmeno loro conoscevano la risposta. Alice disse loro di non perdere tempo facendo indovinelli senza risposta. Poi il Cappellaio le disse che lo scorso marzo aveva litigato con il Tempo mentre cantava "Twinkle, twinkle, little bat" a un concerto della Regina di Cuori, e che ora sono sempre le sei. Poiché è l'ora del tè, devono sempre prendere il tè.

Alice, la Lepre e il Cappellaio svegliano il Ghiro e gli chiedono di raccontare loro una storia. Raccontò loro una storia sulle sorelle Elsie, Lacie e Tillie, che vivevano in fondo a un pozzo di melassa e avevano imparato a disegnare le cose che iniziavano con la M. Alice continuava a interrompere la storia e gli altri le fecero dei commenti sgarbati. Alla fine si offese molto e se ne andò.

Nel bosco, Alice nota un albero con una porta e quando vi entra si ritrova nella grande sala. Prende la chiave e apre la porta, mangia un fungo per rimpicciolirsi e finalmente può entrare nel bellissimo giardino.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Cappellaio	Prende il tè, chiacchiera, guarda	Cammina, sposta il tavolo, parla
Alice	Passeggiate	Cammina, si muove
Lepre e ghiro	Prende il tè, chiacchiera	Cammina, si muove

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!

Cappellaio, Tavolo, Alice

Inclinazione
Emettere suoni
Spostamento della tabella

Tè
Torte
Lepre
Ghiro
Foresta

Le azioni principali della storia

Dividere il segmento di testo in pezzi

Fare un elenco delle cose necessarie

File multimediali necessari



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori DC, ingranaggi, binari di trasmissione, 2 servomotori, 2 fotoriflettori IR, 4 sensori touch 1 accelerometro)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Focus su:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità di vita



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

- Discutere sulla condivisione a tavola quando si mangia o si beve.
- Discutere su come rendere le cose stabili.
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Alice
Cappellaio
Tabella



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione della potenza, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Programmazione del servomotore (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Pulsanti, sensore tattile e accelerometro (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotorelettore IR
 - Test del fotoriflettore IR (7.a)
 - Rilevamento degli ostacoli (7.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)
- Utilizzo delle variabili (11.a, 11.b)

Il tavolo può essere inclinato sul suo asse. I caratteri possono essere spinti nella giusta direzione da ingranaggi e guide di trasmissione.

PROG1

Il tavolo può essere inclinato utilizzando una leva e un albero. Gli ospiti del tea party sono mossi da un motore Dc.

PROG2

Il tavolo si inclina in modo casuale. Nella direzione in cui il tavolo si inclina, gli ospiti si spostano contemporaneamente e in quella direzione su entrambi i lati.

PROG3

Due soluzioni per un unico argomento. Con ospiti controllati da accelerometro e sensore tattile, tavolo.

PROG4

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Il tavolo può essere inclinato sul suo asse. I caratteri possono essere spinti nella giusta direzione da ingranaggi e guide di trasmissione.

PROG1

Il tavolo può essere inclinato utilizzando una leva e un albero. Gli ospiti del tea party sono mossi da un motore Dc.

PROG2

Il tavolo si inclina in modo casuale. Nella direzione in cui il tavolo si inclina, gli ospiti si spostano contemporaneamente in quella direzione su entrambi i lati.

PROG3

Due soluzioni per un unico argomento. Con ospiti controllati da accelerometro e sensore tattile, tavolo.

PROG4



Un tè pazzo

P1 Tavolo meccanico inclinabile

- Costruite un tavolo per il tea party e i suoi ospiti.
- Il tavolo si inclina su un asse in una direzione o nell'altra.
- Le figure siedono su due lati del tavolo su un carrello a spinta, le cui ruote sono costituite da ingranaggi, mentre il binario è costituito da rotaie di trasmissione.
- Le figure possono essere spinte su entrambi i lati in base alla direzione del tavolo.

P2 Due tipi di teatro di figura

- Costruire la tabella e le figure come in P1.
 - Il tavolo può essere inclinato mediante una leva e un albero.
 - Gli ospiti sono montati su 1-1 motori a corrente continua e possono essere mossi da 2 sensori a sfioramento.
 - I sensori tattili controllano le figure su entrambi i lati contemporaneamente. Quando il tavolo è inclinato, premendo il sensore a sfioramento corrispondente si controllano le figure in quella direzione.
- Dietro il paravento del teatro delle marionette costruito, le figure sono montate su 2 motori a corrente continua montati orizzontalmente e un piano di lavoro montato su un asse si inclina al centro della scena.
 - Le figure possono essere mosse dai sensori 1-1 Touch, che fanno anche inclinare il tavolo. Gli altri due invitati al tè sono sistemati sul paravento.

P3 Tavolo inclinabile automatico

- Costruire il tavolo e gli ospiti come in P2. Collegare 2 fotoriflettori IR.
- 1 servomotore è montato nel piano del tavolo e inclina il tavolo in modo casuale in una direzione o nell'altra.
- Le gambe del tavolo sono monitorate da un fotoriflettore a infrarossi 1-1. Il fotoriflettore IR, in base al modo in cui il tavolo si inclina, attiva le figure su entrambi i lati e le sposta nella direzione dell'inclinazione, per poi riportare tutti gli elementi del robot al centro, nella posizione predefinita.



P4 P4 Due soluzioni entusiasmanti per l'inclinazione del tavolo

- Costruire il tavolo e gli ospiti come in P2. Collegare 2 fotoriflettori IR e un accelerometro.
 - L'accelerometro controlla le figure del tea party nelle due direzioni possibili e 2 fotoriflettori IR osservano le figure da entrambe le direzioni. Qualsiasi sensore rilevi le figure, il tavolo si inclina in quella direzione, seguendo il movimento delle figure.
 - Dopo ogni movimento, tutte le figure della scena tornano al centro.
- Costruire le figure come in P2. Collegare 4 sensori tattili.
 - Il design del tavolo è diverso dai precedenti: è tagliato "in due" nel senso della lunghezza, il che consente alle parti del tavolo di inclinarsi in direzioni diverse. Le due metà del tavolo sono mosse ciascuna da un servomotore.
 - L'angolo di inclinazione delle tessere del tavolo assume sempre un valore diverso grazie a un generatore di numeri casuali.
 - I pezzi possono essere guidati lateralmente da 2 - 2 sensori a sfioramento nella direzione di inclinazione e il tavolo ritorna alla posizione iniziale.

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L1 P3

Focus su:

•Comunicación lingüística (D12)



Compito1: Creare un timer per controllare il tempo e uno spinner!

Gli studenti costruiscono un timer con le bottiglie e uno spinner di sabbia con i personaggi e poi giocano con loro nelle "sedie musicali".

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:

- Creare un timer con bottiglie di plastica e sabbia
- Creare uno spinner con i caratteri
- Giocate alle sedie musicali con lo spinner e il timer!

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

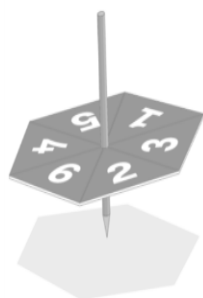
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Abilità grafomotorie
- Creatività

Inoltre:

- Abilità di vita
- Concentrazione tematica - Cittadinanza
- Sviluppo dei talenti



Come gestire la produzione:

Riporre gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Applicare un'etichetta con il nome del gruppo!

Compito2: Ordinare il gioco dei dolci

Gli studenti devono risolvere sfide logiche ordinando le caramelle. Ritagliano le parti del gioco da tavolo e possono organizzare il campionato!

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:

- Utilizzo di modelli.
- Ritagliare le caramelle e i cartoncini con le forbici.
- Risolvere sfide logiche

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Pensiero computazionale
- Orientamento spaziale
- Attenzione

Inoltre:

- Concentrazione tematica - Matematica
- Abilità grafomotorie

Cards Sequence n.1



Sort the Sweets Board



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L1 P3

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito3: Come appaiono i personaggi e le scene della storia?!

Gli studenti creano i personaggi della storia o gli elementi del paesaggio.

Ogni soluzione è buona!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di utensile e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un ambiente con blocchi ArTeC
- Costruire ambienti con materiali riciclati
- Disegno
- Creazione di grafica computerizzata

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Concentrazione delle materie - Disegno, IT
- Sviluppo dei talenti



Compito4: Giocate con le biglie!

Gli studenti progettano e costruiscono il proprio percorso o labirinto di biglie.

Creano un proprio regolamento e giocano insieme, oppure insegnano le regole ai compagni di classe e organizzano un campionato.

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:

- Costruire una pista di marmo con blocchi ArTeC
- Costruire una pista di marmo con materiali riciclati
- Costruire un labirinto con cartone, cannuce, matite, materiali riciclati, ecc.
- Far convergere le biglie inclinando un enorme labirinto

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
- Capacità motorie fini
- Competenze sociali

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Concentrazione per materia - Fisica



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L1 P3

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito5: Come comportarsi nel Paese delle Meraviglie?

Gli studenti parlano di parodia, esclusione, accusa e processo.

Drammatizzano e recitano la situazione data.

Focus su

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica

Potete utilizzare le schede Act it out! del Bazar delle idee.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Abilità di vita
- Sviluppo dei talenti
- Sviluppo dei talenti

Bazar delle idee - alcune idee:

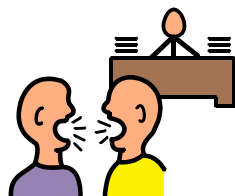
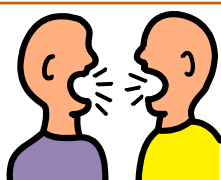
- Discutete la situazione sulla scheda Act it out! Scheda!
- Scoprite e drammatizzate una situazione data nel compito!

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

Ritagliare i cartoncini delle situazioni!

Scegliete il tema che volete che i bambini affrontino! Date loro la carta della situazione appropriata!

Aiutateli a costruire la situazione, se necessario!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ALICE IN WONDERLAND

S9
T4,6
L1

 **Some ideas – Behaviors in different situations**

Act it out!

The Mad Tea-Party scene is a parody. What does this word mean?

Find out and play out a situation with your friend once seriously and once as a parody!

Act it out!

At the Mad Tea-Party, the Hare and Hatter told Alice there was no room at the table, but actually there was. Why did they tell her so?

Why did the Hatter tell Alice to find an answer to the riddle when neither him nor the Hare knew it?

Have you found yourself in a similar situation before?

Find out and play out a situation of exclusion with your friend!

Act it out!

Alice must stand in court before the King of Hearts.

What does a court and a trial mean?

Who are the participants of a trial? What is their role?

What is the process of a trial?

Imagine and dramatize a trial at the court!

Come gestire la produzione:

Registrate un video in cui recitate le situazioni.

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

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



Davanti alla casa c'era un tavolo apparecchiato sotto un albero, dove la Lepre Marzolina e il Cappellaio stavano prendendo il tè. Alice si sedette su una sedia, anche se la Lepre e il Cappellaio le dissero che non c'era posto. Il Cappellaio le disse che doveva tagliarsi i capelli e le chiese l'indovinello: "Perché un corvo è come una scrivania?". Alice disse che credeva di poterlo indovinare e gli altri cominciarono a ridicolizzarla iniziando una discussione sulla semantica. Il Cappellaio le chiese che giorno del mese fosse. Il suo orologio non segnava l'ora ma il giorno del mese, e il Cappellaio affermò che era sbagliato di due giorni.

Poi il Cappellaio le chiese se avesse trovato una risposta all'indovinello, ma non l'aveva trovata, e il Cappellaio e la Lepre dissero che nemmeno loro conoscevano la risposta. Alice disse loro di non perdere tempo facendo indovinelli senza risposta. Poi il Cappellaio le disse che lo scorso marzo aveva litigato con il Tempo mentre cantava "Twinkle, twinkle, little bat" a un concerto della Regina di Cuori, e che ora sono sempre le sei. Poiché è l'ora del tè, devono sempre prendere il tè.

Alice, la Lepre e il Cappellaio svegliano il Ghiro e gli chiedono di raccontare loro una storia. Raccontò loro una storia sulle sorelle Elsie, Lacie e Tillie, che vivevano in fondo a un pozzo di melassa e avevano imparato a disegnare le cose che iniziavano con la M. Alice continuava a interrompere la storia e gli altri le fecero dei commenti sgarbati. Alla fine si offese molto e se ne andò.

Nel bosco, Alice nota un albero con una porta e quando vi entra si ritrova nella grande sala. Prende la chiave e apre la porta, mangia un fungo per rimpicciolirsi e finalmente può entrare nel bellissimo giardino.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Cappellaio	Prende il tè, chiacchiera, guarda	Cammina, sposta il tavolo, parla
Alice	Passeggiate	Cammina, si muove
Lepre e ghiro	Prende il tè, chiacchiera	Cammina, si muove

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!

Cappellaio, Tavolo,
Alice

Inclinazione
Emettere suoni
Spostamento della
tabella

Tè
Torte
Lepre
Ghiro
Foresta

Le azioni principali
della storia

Dividere il segmento
di testo in pezzi

Fare un elenco delle
cose necessarie

File multimediali
necessari



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori DC, ingranaggi, binari di trasmissione, 2 servomotori, 2 fotoriflettori IR, 4 sensori touch 1 accelerometro)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- abilità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- abilità di vita



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

- Discutere sulla condivisione a tavola quando si mangia o si beve.
- Discutere su come rendere le cose stabili.
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Alice
Cappellaio
Tabella



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione della potenza, direzione (2.a, 2.b)
 - Movimenti casuali (2.f)
- Programmazione del servomotore (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Pulsanti, sensore tattile e accelerometro (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotoreflettore IR
 - Test del fotoriflettore IR (7.a)
 - Rilevamento degli ostacoli (7.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)
- Utilizzo delle variabili (11.a, 11.b)

Il tavolo può essere inclinato sul suo asse. I caratteri possono essere spinti nella giusta direzione da ingranaggi e guide di trasmissione.

PROG1

Il tavolo può essere inclinato utilizzando una leva e un albero. Gli ospiti del tea party sono mossi da un motore Dc.

PROG2

Il tavolo si inclina in modo casuale. Nella direzione in cui il tavolo si inclina, gli ospiti si spostano contemporaneamente e in quella direzione su entrambi i lati.

PROG3

Due soluzioni per un unico argomento. Con ospiti controllati da accelerometro e sensore tattile, tavolo.

PROG4

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE UN TÈ PAZZO (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Il tavolo può essere inclinato sul suo asse. I caratteri possono essere spinti nella giusta direzione da ingranaggi e guide di trasmissione.

PROG1

Il tavolo può essere inclinato utilizzando una leva e un albero. Gli ospiti del tea party sono mossi da un motore Dc.

PROG2

Il tavolo si inclina in modo casuale. Nella direzione in cui il tavolo si inclina, gli ospiti si spostano contemporaneamente in quella direzione su entrambi i lati.

PROG3

Due soluzioni per un unico argomento. Con ospiti controllati da accelerometro e sensore tattile, tavolo.

PROG4



Un tè pazzo

P1 Tavolo meccanico inclinabile

- Costruite un tavolo per il tea party e i suoi ospiti.
- Il tavolo si inclina su un asse in una direzione o nell'altra.
- Le figure siedono su due lati del tavolo su un carrello a spinta, le cui ruote sono costituite da ingranaggi, mentre il binario è costituito da rotaie di trasmissione.
- Le figure possono essere spinte su entrambi i lati in base alla direzione del tavolo.

P2 Due tipi di teatro di figura

- Costruire la tabella e le figure come in P1.
 - Il tavolo può essere inclinato mediante una leva e un albero.
 - Gli ospiti sono montati su 1-1 motori a corrente continua e possono essere mossi da 2 sensori a sfioramento.
 - I sensori tattili controllano le figure su entrambi i lati contemporaneamente. Quando il tavolo è inclinato, premendo il sensore a sfioramento corrispondente si controllano le figure in quella direzione.
- Dietro il paravento del teatro delle marionette costruito, le figure sono montate su 2 motori a corrente continua montati orizzontalmente e un piano di lavoro montato su un asse si inclina al centro della scena.
 - Le figure possono essere mosse dai sensori 1-1 Touch, che fanno anche inclinare il tavolo. Gli altri due invitati al tè sono sistemati sul paravento.

P3 Tavolo inclinabile automatico

- Costruire il tavolo e gli ospiti come in P2. Collegare 2 fotoriflettori IR.
- 1 servomotore è montato nel piano del tavolo e inclina il tavolo in modo casuale in una direzione o nell'altra.
- Le gambe del tavolo sono monitorate da un fotoriflettore a infrarossi 1-1. Il fotoriflettore IR, in base al modo in cui il tavolo si inclina, attiva le figure su entrambi i lati e le sposta nella direzione dell'inclinazione, per poi riportare tutti gli elementi del robot al centro, nella posizione predefinita.



P4 P4 Due soluzioni entusiasmanti per l'inclinazione del tavolo

- Costruire il tavolo e gli ospiti come in P2. Collegare 2 fotoriflettori IR e un accelerometro.
 - L'accelerometro controlla le figure del tea party nelle due direzioni possibili e 2 fotoriflettori IR osservano le figure da entrambe le direzioni. Qualsiasi sensore rilevi le figure, il tavolo si inclina in quella direzione, seguendo il movimento delle figure.
 - Dopo ogni movimento, tutte le figure della scena tornano al centro.
- Costruire le figure come in P2. Collegare 4 sensori tattili.
 - Il design del tavolo è diverso dai precedenti: è tagliato "in due" nel senso della lunghezza, il che consente alle parti del tavolo di inclinarsi in direzioni diverse. Le due metà del tavolo sono mosse ciascuna da un servomotore.
 - L'angolo di inclinazione delle tessere del tavolo assume sempre un valore diverso grazie a un generatore di numeri casuali.
 - I pezzi possono essere guidati lateralmente da 2 - 2 sensori a sfioramento nella direzione di inclinazione e il tavolo ritorna alla posizione iniziale.