

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE LE PROVE DI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L1 P3

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Compito5: 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

Compito 6: 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!



Come gestire la produzione:

Registrate un video in cui recitate le situazioni.


ALICE IN WONDERLAND

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?

Hare 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?

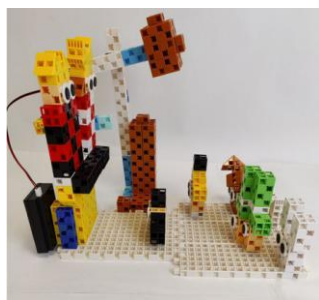
Who are the participants of a trial? What is their role?

What is the process of a trial?

Imagine and dramatize a trial at the court!

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE LE PROVE DI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L2 P3



Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

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



Alice arriva nell'aula di tribunale e trova il Re e la Regina di Cuori sui loro troni, circondati da una grande folla di animali e dall'intero mazzo di carte. Il Fante è in piedi davanti a loro in catene e il Bianconiglio ha una tromba in una mano e un rotolo di pergamena nell'altra. Al centro della corte c'è un tavolo con un grande piatto di crostate. Mentre aspetta l'inizio del processo, Alice si guarda intorno e nota che il Re è il giudice e che i giurati non sono molto intelligenti. Il Bianconiglio inizia a leggere l'accusa: sostiene che il Fante di cuori ha rubato le crostate. Il Re vuole che la giuria valuti il verdetto, ma il Coniglio gli dice che prima devono avere i testimoni. Il primo testimone è il Cappellaio Matto, accompagnato dalla Lepre Marzolina e dal Ghiro. Alice sente che sta ricominciando a crescere. Il Cappellaio non fornisce alcuna prova e si passa al testimone successivo. Il testimone successivo è la cuoca della Duchessa, che viene sottoposta a un controinterrogatorio. Ella testimonia che le crostate sono fatte soprattutto di pepe. Con sua grande sorpresa, Alice stessa viene chiamata come terzo testimone.

Nel frattempo, Alice è cresciuta a tal punto da sconvolgere il banco della giuria quando si alza. Dice al Re che non sa nulla delle crostate rubate. Il Re legge la Regola 42, che recita: "Tutte le persone alte più di un miglio devono lasciare la corte". Tutti si voltano verso Alice, che nega di essere alta un miglio e accusa il Re di aver inventato la regola. Il Re rimane in silenzio per un momento prima di chiedere un verdetto. Il Bianconiglio presenta un foglio che si suppone scritto dal Fante, senza alcun significato. Alla fine il Re chiede per la terza volta alla giuria di prendere in considerazione un verdetto, e ora la Regina lo contraddice e dice che dovrebbe esserci prima una sentenza e poi un verdetto. Alice non ha più paura di contraddirla, perché ormai è cresciuta a dismisura, e dice loro che non sono altro che un mazzo di carte. Alice si sveglia improvvisamente e si ritrova di nuovo in braccio alla sorella sulla riva del fiume.

Alice si rende conto che tutto era un sogno e racconta le sue avventure alla sorella. Mentre Alice corre a prendere il tè, la sorella ripensa al sogno e si addormenta a sua volta, sognando lo stesso sogno di Alice. Continua a sognare che la sorellina diventerà una donna adulta e che manterrà sempre il cuore semplice e amorevole della sua infanzia.



Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carattere	Caratteristiche	Interazioni
Alice	Passeggiate, cresce	Discute, contraddice
Carte	Camminare, muovere le braccia	Spostare il martelletto
Re e Regina di cuori		Le richieste di verdetto si contraddicono a vicenda
Fante, coniglio, lepre, cappellaio, ghiro	Recitare in ruoli diversi, parlare	

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!

Alice
Scheda

Traslochi
Passeggiate
Muove il braccio
Emette suoni

Aula di tribunale
Gavitello
Teste

Le azioni principali
della storia

Dividere il
segmento di testo
in pezzi

Fare un elenco
delle cose
necessarie

File multimediali
necessari

	Your name _____
Build	_____
	Your name _____
Be attentive, your robot should be able to:	_____
	Your name _____
There also should be:	_____
	Your name _____
Think over:	_____

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE LE PROVE DI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 1 motore DC, 2 servomotori, 4 sensori tattili, 1 sensore sonoro, 1 buzzer, 1 LED, piastra di montaggio)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

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

- Discutete dei processi, delle procedure legali e di come portare qualcuno in tribunale.
- Sollevare la discussione sulle prove.
- Perché sono necessari i testimoni?
- Costruire semplici figure con i blocchi ArTeC.

Alice
Regina
Scheda



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Impostazione della potenza, direzione (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Pulsanti, sensori tattili (4.a, 4.b, 4.c, 4.e)
- Cicalino (6.a, 6.b)
- Sensore acustico
 - Test del sensore acustico (9.a, 9.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Testimoni in aula come in uno spettacolo di marionette. I testimoni arrivano su una giostra.

PROG1

La Regina colpisce con il suo martello e chiama i testimoni, che arrivano a velocità diverse su una giostra.

PROG2

La Regina colpisce con il suo martello e convoca i testimoni, che arrivano su una giostra che ruota a tempo casuale. Il Re interrompe le grida accusatorie della Regina.

PROG3

L'aula di tribunale è nel caos. La Regina chiama i testimoni, che arrivano a velocità diverse, e il Re ferma le accuse della Regina.

PROG4

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE LE PROVE DI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Testimoni in aula
come in uno
spettacolo di
marionette. I
testimoni arrivano su
una giostra.

PROG1

La Regina colpisce
con il suo martello e
chiama i testimoni,
che arrivano a
velocità diverse su
una giostra.

PROG2

La Regina colpisce con il
suo martello e convoca i
testimoni, che arrivano
su una giostra che ruota
a tempo casuale. Il Re
interrompe le grida
accusatorie della
Regina.

PROG3

L'aula di tribunale è
nel caos. La Regina
chiama i testimoni,
che arrivano a
velocità diverse, e il
Re ferma le accuse
della Regina.

PROG4



L'aula di tribunale

P1 Burattini con i personaggi

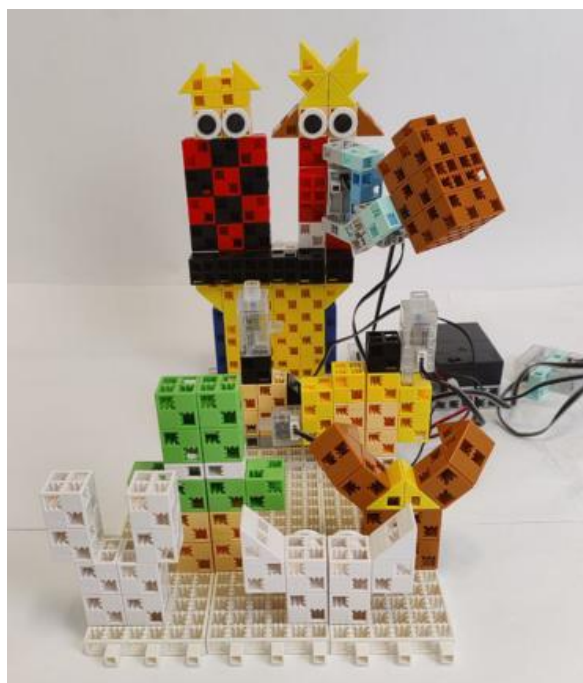
- Costruite i personaggi della scena!
 - a.) I testimoni si allineano uno dopo l'altro su una giostra rotante a mano, che ruota su un asse.
 - La coppia reale, Jack in catene, gli altri pezzi del mazzo di carte, Alice e il Bianconiglio sono in aula.
 - b.) Il gioco ad anello è alimentato da 1 motore a corrente continua e si avvia automaticamente. È inoltre dotato di parti mobili con assi per alcuni personaggi.

P2 Caos in aula

- La Regina di Cuori e il Re di Cuori interrogano i negozianti seduti sul trono.
- I testimoni si allineano su un carosello come in P1 b).
- 3 sensori tattili sono collegati alla giostra. I 3 sensori touch sulla giostra fanno partire la giostra a 3 velocità diverse, allineando così i testimoni davanti alla coppia reale.
- La direzione della Regina di cuori può essere regolata da un asse posto sopra il corrispondente sensore tattile.
- Utilizzando il suo braccio e un servomotore per muoversi, colpisce il sensore tattile selezionato e avvia la giostra alla velocità scelta. Il programma della Regina di cuori si avvia premendo un sensore tattile.

P3 Il re interviene

- Costruite il Re e la Regina di cuori sul trono.
- I testimoni sono allineati su un carosello come in P1 b). 1 Il sensore tattile è collegato alla giostra.
- La struttura della Regina è simile a quella di P2, con 1 cicalino collegato. Il Re è collegato a 1 sensore acustico e a 1 LED.
- Azionata da 1 sensore tattile, la Regina colpisce con il suo martello, mosso da un servomotore montato sulla spalla, e mette in moto la giostra con i testimoni.
- La giostra gira per un tempo casuale, poi si ferma e il cicalino della regina suona, accusando.
- A quel suono, il sensore sonoro montato sul Re attiva il suo programma e fa lampeggiare un LED per indicare che il Re interrompe l'accusa e porta i testimoni a sua difesa.



P4 Il re e la regina a corte

- Il Re e la Regina di cuori seduti sul trono, come in P3.
- Costruire la giostra, come in P2.
- Il braccio della regina è collegato a un servomotore, come in P2. La Regina può attivare un altro servomotore per posizionare il suo martello sul sensore tattile selezionato. La regina può essere fatta ruotare azionando il servomotore passo dopo passo.
- Davanti ad essa, la giostra ha 3 sensori tattili che fanno girare il motore a corrente continua a diverse velocità e "guidano" i testimoni verso il trono.
- Una volta acceso il carosello, il robot funziona come il P3.