

# IL RAPINATORE HOTZENPLOTZ

Attenzione: oro! (T2)



S12  
 T2  
 D2  
 L3 P2

## Focus su:

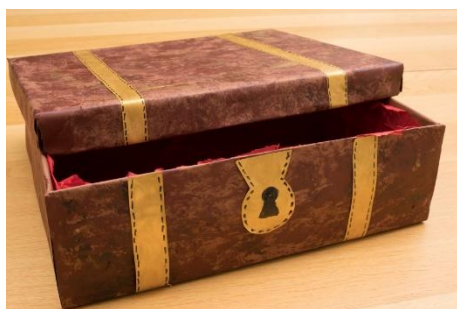
- Abilità grafo-motorie (D2)

### Compito5: creare uno scrigno del tesoro!

Gli studenti costruiscono il loro scrigno del tesoro. Discutete su cosa si può tenere in uno scrigno del tesoro. Quanto dovrebbe essere grande uno scrigno del tesoro? Come renderlo sicuro? Proporre soluzioni meccaniche che ci permettano di accorgerci quando qualcuno ha aperto lo scrigno. Diamo libero spazio alla loro creatività, si può usare qualsiasi materiale.

**Non c'è una soluzione sbagliata!**

È possibile utilizzare qualsiasi strumento o materiale!



### Bazar delle idee - alcune idee:

- Materiali da utilizzare: carta da costruzione, colla, forbici, colori.
- Stampare il modello di serratura

**I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!**

### Campi di sviluppo:

#### In primo piano:

- Motricità fine
- Creatività

#### Inoltre:

- Concentrazione su una materia - Arte
- Sviluppo dei talenti

### Compito 6: Scrivere le istruzioni per l'artigianato

Una delle forme più comuni di compiti di scrittura è la descrizione. Nelle classi inferiori, la descrizione dei processi è un punto importante dell'insegnamento della lingua madre.

Preparate le istruzioni per l'artigianato sulla base delle immagini allegate. Gli alunni ritagliano le immagini e determinano l'ordine. Questo li aiuta a creare la descrizione del processo.

Per gli alunni più grandi, è possibile rendere il compito più difficile fornendo più immagini. In questo caso, si può utilizzare un numero qualsiasi di foto di fase della seconda pagina.

**Non c'è una soluzione sbagliata!**

### Bazar delle idee - alcune idee:

- Brainstorming sulle istruzioni per l'artigianato e sul possibile ordine delle immagini
- Esaminare compiti simili

**I dettagli delle diverse soluzioni sono riportati nelle Schede delle idee!**

### Campi di sviluppo:

#### In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Serialità
- Creatività

#### Inoltre:

- Concentrazione su argomenti - Lingua madre, Arte
- Sviluppo dei talenti



# IL RAPINATORE HOTZENPLOTZ

Attenzione: oro! (T2)



S12  
T2  
D2  
L3 P2

## Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

### Compito 7: Preparate una torta di prugne!

I bambini sono felici di essere attivi in cucina e in alcune scuole imparano anche le abilità domestiche. In questo contesto, possono preparare una torta di prugne.

Il nostro caro amico Zoltán Szokolay ci ha messo a disposizione la ricetta e l'abbiamo provata anche noi. Sul suo canale YouTube si possono trovare anche gli aiuti per prepararla. Lo ringraziamo anche qui per la sua collaborazione.

La comprensione delle singole fasi del processo, le relazioni di causa-effetto possono essere illustrate molto bene durante la cottura e la cottura, sfruttando l'occasione. Anche alcune aree della matematica possono essere evitate: misurazione, unità di misura, moltiplicazione, frazioni, ecc.

### Non c'è una soluzione sbagliata!

Naturalmente si possono utilizzare anche altre ricette.

### Bazar delle idee - alcune idee:

- Materiali da utilizzare: ingredienti per la torta di prugne, utensili da cucina.
- Stampare la ricetta per gli alunni o creare una pagina per il proprio ricettario.

### Campi di sviluppo:

#### In primo piano:

- Competenze matematiche
- Serialità
- Competenze di vita pratica
- Competenze sociali (lavoro di squadra)
- Creatività

#### Inoltre:

- Concentrazione sulle materie: matematica, economia domestica e alimentazione.
- Sviluppo dei talenti



Idea: Szoky's kitchen:

<https://www.youtube.com/watch?v=E2LK1h91n0w&list=PLY94CkoEYXN4QKMUAHDAG1i--SV3rnYaz&index=14>

# IL RAPINATORE HOTZENPLOTZ

Attenzione: oro! (T2)



S12  
T2  
D2  
L3 P2

## Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

## Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Organizzare il lavoro di gruppo

Quando Kasperl e Seppel scoprono cosa è successo, decidono di catturare Hotzenplotz. Pensano tutto il giorno e poi decidono di intrappolare il ladro. Per questo riempiono una cassa di legno di sabbia e ne inchiodano il coperchio. Sul fondo della cassa viene praticato un piccolo foro, in modo che la sabbia rotoli fuori e mostri la strada per la caverna di Hotzenplotz. Su un lato scrivono: "Attenzione, oro!", in modo che il ladro voglia sicuramente afferrarlo.

## Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

| Personaggio | Caratteristiche                                                                                                           | Interazioni                                                                                       |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kasperl     | Il nipote della nonna, il migliore amico di Seppel, molto intelligente, indossa un berretto rosso a punta                 | Può parlare, spalare sabbia, inchiodare il coperchio della cassa, sollevare la cassa sul carretto |
| Seppel      | Il migliore amico di Kasperl, non particolarmente intelligente ma leale e affidabile, indossa un cappello verde di Seppel | Può parlare, spalare sabbia, inchiodare il coperchio della cassa, sollevare la cassa sul carretto |

## Come si usa la scheda del 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!**



Nome: \_\_\_\_\_

Sto costruendo: \_\_\_\_\_

Kasperl  
Seppel



Nome: \_\_\_\_\_

Assicurarsi che il robot sia in grado di: \_\_\_\_\_

Muoversi, parlare, alzare le mani, inchiodare il coperchio della cassa, spalare sabbia



Nome: \_\_\_\_\_

Ci dovrebbe essere anche: \_\_\_\_\_

Fienile, carretto, cassa di legno



Nome: \_\_\_\_\_

Riflettere su: \_\_\_\_\_

## Suggerimenti

- Discutere su come si muovono le persone, fare insieme alcuni movimenti delle gambe e delle braccia e far notare ai bambini le fasi dei propri movimenti
- Mentre dipingono
- Quando tirano un carretto a mano
- Quando trasportano il secchio
- Costruire semplici figure con gambe e braccia mobili con i blocchi ArTec

## Materiale suggerito

- Blocchi ArTec (almeno il set da 112 pezzi)
- Mappa dell'Europa
- Modello di trama
- Matita

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

# IL RAPINATORE HOTZENPLOTZ

## Attenzione: oro! (T2)



S12  
T2  
D2  
L3 P2

### Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set ArTeC Robotics (1 scheda madre Studuino, 1 buzzer, 1-3 servomotori, 2 motori DC, ruote, 1 sensore tattile, sensore sonoro, 1 IR-fotorelettore, 1-2 LED)
- Mappa mentale o bozza di grafico, Storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda robotica
- Matita

### Suggerimenti

- Pensa ai gesti che le persone usano quando pensano a qualcosa o quando sono in difficoltà.
- Raccogli le possibilità di come il robot potrebbe essere controllato per muoversi lungo un percorso specifico.
- Raccogli le possibilità di imitare il movimento di percussione di un martello.

Alzare il braccio (o i bracci)  
Muoversi  
Martellare

### Focus su:

Abilità grafo-motorie (D2)

### Obiettivo della lezione:

- Abilità motorie fini
- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- Competenze di vita

### Come compilare la scheda robot?

- 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 (ad esempio per chiarire o differenziare), si possono compilare altre schede robot.
- Progettare il robot con diverse modalità di costruzione/programmazione!
- Completare le schede del robot nella lingua di destinazione!
- Non è necessario compilare tutte le colonne della tabella, ma solo quelle rilevanti per il funzionamento specifico del robot.
- Sulla base di ogni riga della tabella, descrivete il funzionamento del robot nella lingua di arrivo utilizzando frasi grammaticalmente corrette.

### Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
- Avvolgimento del motore fino a quando il sensore rileva un cambiamento (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
- Movimento del braccio o della coda verso l'alto e verso il basso (3.b)
- Test e programmazione del sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Test e programmazione del fotorelettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Uso di un fotorelettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Robot tracciatori di linee che utilizzano 1 fotorelettore IR
- Uso del cicalino (6.a, 6.b)

**Scheda di Scheda robotica**

Il nome del mio robot: \_\_\_\_\_

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

| Robotica                 | Sensori                  | Motori                   | Altre parti              |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

| Cosa devo fare? | Che cosa fa? | Come? | Quando? | Perché? | Di che tipo? |
|-----------------|--------------|-------|---------|---------|--------------|
|                 |              |       |         |         |              |
|                 |              |       |         |         |              |
|                 |              |       |         |         |              |
|                 |              |       |         |         |              |
|                 |              |       |         |         |              |

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivete in modo completo utilizzando la tabella qui sopra!

Figura statica  
Kasperl o Seppel,  
Carretto a mano,  
cassa di legno con  
coperchio mobile  
(utilizzare gli assi  
come cerniere)

PROG1

Kasperl entra nella  
stalla e prende un  
secchio di vernice  
rossa

PROG2

Seppel sbatte il  
coperchio della cassa,  
si colpisce il pollice e  
urla

PROG3

Kasperl e Seppel  
prendono la cassa di  
legno e la mettono sul  
carretto

PROG4

# IL RAPINATORE HOTZENPLOTZ

Attenzione: oro! (T2)



S12  
T2  
D2  
L3 P2

## Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica  
Kasperl o Seppel,  
Carretto a mano, cassa  
di legno con coperchio  
mobile (utilizzare gli assi  
come cerniere)

PROG1

Kasperl entra nella stalla e  
prende un secchio di  
vernice rossa

PROG2

Seppel sbatte il  
coperchio della cassa, si  
colpisce il pollice e urla

PROG3

Kasperl e Seppel  
prendono la cassa di  
legno e la mettono sul  
carretto

PROG4

### *Kasperl, Seppel*

#### **P1 Kasperl, Seppel**

- Figure statiche
  - Costruisci Kasperl che può muovere le braccia meccanicamente sugli assi
- OPPURE
- Costruisci Seppel che può alzare il braccio con un martello

#### **P2 Kasperl**

- Costruire Kasperl che si sposta verso la stalla, si gira e torna indietro (motore CC)

#### **P3 Seppel, Kasperl**

- Costruisci Seppel che alza il braccio con un martello e colpisce la cassa (servomotore)
  - Probabilmente grida "Ahi!" (cicalino)
- OPPURE

- Costruisci Kasperl che scrive sul lato della cassa con un pennello in mano - muove il braccio a destra e a sinistra (servomotore) e spiega il piano a Seppel (cicalino)

#### **P4 Kasperl, Seppel**

- Kasperl e Seppel alzano le braccia contemporaneamente, la cassa è sopra le loro mani. Poi sollevano un lato e lasciano scivolare la scatola sul carretto
- OPPURE
- Costruisci Kasperl che va al fienile e torna indietro: segue una linea (fotoriflettore IR) e sulla via del ritorno si ferma alla cassa o a Seppel (sensore tattile o fotoriflettore IR)