

IN VACANZA CON CANNELLA AL RISTORANTE (T2)

S15
T2
D6
L1 P3



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

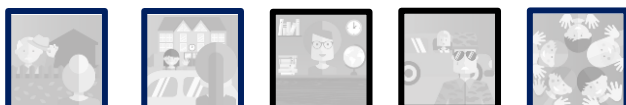
Compito 1: Raccogliete i modi più comuni di dire ciao e arrivederci nella vita quotidiana.

Pensate a quanti modi diversi si possono dire ciao e addio in un giorno! Recitate a coppie, poi scambiatevi i ruoli!

Abbinare i saluti alle immagini!

Non c'è una soluzione sbagliata!

Potete utilizzare le idee del Bazar delle idee, applicare le vostre idee o lasciare che i bambini trovino una soluzione utilizzando la loro creatività.



Abbi cura di te! Torna presto a casa!

Buongiorno a te!

Ciao, ragazzi!

Ciao, mamma!

Ciao!



Ideabazaar - alcune idee:

Possono usare le proprie immagini e i propri saluti (I12)

Chi ha incontrato? Identificare chi saluta chi ((I12)

I dettagli delle diverse soluzioni si trovano nelle Schede delle idee.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Comunicazione
- Intelligenza emotiva

Inoltre:

- Competenze di vita
- Argomento - lingua

Compito 2: contratto: creare un menu

Create un nome, un logo, un indirizzo e un menu per il vostro ristorante immaginario. Fate finta che arrivi un cliente e che il cameriere prenda l'ordinazione.

Non esiste una soluzione sbagliata!

Si può usare qualsiasi strumento o materiale!

Potete usare le idee e i materiali suggeriti nel Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini trovino una soluzione usando la loro creatività.

Ideabazaar - alcune idee:

Possono usare materiali riciclati, tessuti, cartone, colla, l'editor fotografico Canva, ecc.

Parlare di come ci si comporta come ospiti in un albergo o in un ristorante.

- Creare un galateo dell'albergo (I12)
- Creare una piramide alimentare (I11)

I dettagli delle diverse soluzioni si trovano nelle Schede delle idee.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Abilità motorie fini
- Concezione
- Intelligenza emotiva

Inoltre:

- Competenze di vita
- materie - arte, tecnica, informatica, lingua



Come gestire il risultato:

Appendete le immagini alla parete, su un grande poster, e chiedete ai bambini di sistamarle secondo una regola decisa da loro. Riponete gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute. Applicate un'etichetta con il nome del gruppo!

IN VACANZA CON CANNELLA AL RISTORANTE (T2)

S15
T2
D6
L2 P3



Al ristorante

“Dopo essere arrivati in albergo, Cannella era così stanco che è andato a letto e si è addormentato. Al mattino non riusciva a trovarlo in camera. Dopo averlo detto a mamma e papà, tutti e tre siamo andati a cercarlo. Lo trovammo nel lungo corridoio di marmo, dove stava giocando allegramente, colpendo una signora anziana. “Mi scusi”, mi scusai con la signora sorpresa e la aiutai ad alzarsi. “Non succederà più, mi occuperò io della nostra scimmia. “Sulla strada per il ristorante abbiamo salutato una famiglia. “Sono vostri amici?”, chiese lei, sorpresa. “No, ma in albergo le persone si salutano quando si incontrano”, spiegò il padre. Nel ristorante dell’hotel, papà aveva preso un tavolo vicino a una finestra, in modo che potessimo vedere il mare mentre facevamo colazione.

Una lunga fila di tavoli era piena, piena di cibo. C’era una varietà di salumi e prosciutti, formaggi, uova sode, uova strapazzate, salsicce, pane, panini, insalate di frutta e verdura tra cui scegliere. “Wow! Dobbiamo mangiare tutto?” – chiese la scimmia stupita. “Certo che no, è per tutti gli ospiti. Potete prendere quello che volete. Guardate, ci sono ananas a pezzi, banane e kiwi. Prendi un piatto e...” Non avevo ancora finito che la scimmia si mise a cucchiariare l’ananas con le zampe, anche se avevano preparato una forchetta per accompagnarlo. “Cannella, aspetta! Non prendiamo il cibo a mano!”. Lo avvertii. Mamma, papà e io scegliemmo alcune delle leccornie e le mangiammo al nostro tavolo. Cannella camminava su e giù, mettendo una delizia nel piatto.

Ne aveva già una quantità enorme. Alla fine, con il mio aiuto, portò i piatti stracolmi al nostro tavolo. “Allora possiamo mangiare. Buon appetito”, disse dopo essersi finalmente seduto. Papà scosse la testa. “Cannella, non puoi mangiare così tanto se non stai qui per una settimana”, disse. “Come faccio a non mangiarlo tutto? Guarda che roba!”. La scimmia nascose le zampe sotto il tavolo e... Cannella cominciò improvvisamente a crescere. Presto divenne più grande di un gorilla. “E allora?” chiese con una voce bassa e roboante che fece tremare tutti i tavoli. “Pensate ancora che non me lo mangerò tutto? “Cannella, ferma subito questo incantesimo!”, gridai, ma l’enorme scimmia non mi sentì. Saltai audacemente sulla sua zampa anteriore mentre prendeva in bocca un intero mucchio di banane. Cannella quasi inghiottì. Trovai rifugio tra i suoi enormi denti e gridai: “No!”.

Lui si accorse di me. Mi tolse dalla bocca, mi mise nel palmo della sua enorme mano e canticchiò: “Vedi, Ropi. Se voglio, posso mangiare tutto quello che c’è qui dentro”. “Smetti subito la tua magia, Cannella!”, gli ordinai con rabbia. La scimmia sollevò le zampe, sussurrò la parola magica e io caddi a terra. La scimmietta, sorridendo, mi aiutò: “Va tutto bene, Ropi!” “Ma poteva succedere! “La coppia di anziani con la nipotina e gli altri ospiti tornarono al ristorante, scoraggiati. Io e i miei genitori stavamo raccogliendo di nuovo, perché la scimmia mostruosa aveva mangiato tutto. Poiché Cannella aveva mangiato troppo, aspettò che finissimo la colazione, cantando dolcemente.

“Io sono Cannella, la scimmia, Nessuno ha il pelo come Cannella la scimmia”.

In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivo della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- Decisione
- Organizzare il lavoro di gruppo



Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Come ci comportiamo in albergo?
- Come ci comportiamo a tavola?
- Discutere le regole del galateo in camera o in albergo.
- Discutere di alimentazione sana
- Lezioni di apprendimento
- Prendere appunti

personaggio	caratteristiche	azioni
Cannella	amichevole fatato birichino	scivolare meravigliarsi prendere il cibo Fare la magia “trangugiare” Prendere appunti
Ropi, mamma, papà	rispettosi	Dare consigli Salutare aiuta la signora ad alzarsi
Ospite dell’hotel	Indulgente educato rispettare il galateo	cadere

Come si usa la scheda del personaggio: Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i suoi movimenti, le sue 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!

Cannella, Ropi, genitori ospite dell’hotel gorilla

scorrevole
Salutarsi a vicenda
Fare un incantesimo
Fare colazione

Corridoio
Buffet
tavolo, sedia

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

Nome: _____

Sto costruendo: _____

Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____

Nome: _____

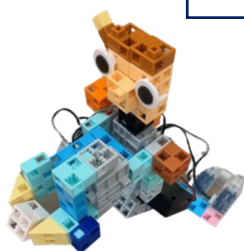
Ci dovrebbe essere anche: _____

Nome: _____

Riflettere su: _____

IN VACANZA CON CANNELLA AL RISTORANTE (T2)

S15
T2
D6
L3-4
P4



Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Immagine corporea

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 1 servomotore, 1, 2 o 5 sensori Touch, 1 fotoriflettore IR)
- Schede dei personaggi e modello di scheda dei compiti robotici
- Matita

Suggerimenti

scivolare, camminare, alzare la mano o l'oggetto, fare un cenno.

Discutere con i bambini su come si muovono le persone e gli animali.

Come esprimiamo i nostri sentimenti?

Comunicazione non verbale

Discutete con i vostri figli di come ci comportiamo in un albergo, in un ristorante o a scuola.

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 DC (2.a, 2.b)
- Programmazione di un servomotore (3.a, 3.b)
- Test e programmazione di un fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizzo di un fotoriflettore IR per il rilevamento di un oggetto (7.d, 7.e)
- Robot che cammina in un labirinto (7.h)
- Test e programmazione del sensore sonoro (9.a)
- Attivazione del robot con il suono (9.b)
- Utilizzo dei LED (5.a)
- Lampeggiamento (5.b)

Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Motori DC	Servomotore	Touch sensor	Electronic sensor	IR sensor	LED
1	1	1	1	1	1

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Cosa deve fare?	Come deve fare?	Come deve fare?	Come deve fare?	Come deve fare?	Come deve fare?
scivolare	camminare	Mano che si alza	Sollevare un oggetto	annuire	movimento del braccio
saluto					

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivilo in modo completo utilizzando la tabella qui sopra!

Ropi, Cannella, genitori, signora corridoio, porta, stanza Tavolo apparecchiato con figure mobili “teatro delle marionette”

PROG1

la porta si apre e si chiude, Cannella scivola, la sua mano si muove, la signora cade, il papà annuisce, Ropi aiuta la signora, la mamma saluta gli ospiti

PROG2

Il braccio di Cannella, come un braccio robotico, solleva il cibo e lo mette nel piatto; quando il piatto è pieno, si siede.

PROG3

Cannella scivola e colpisce la zia, la mamma la saluta al momento dell'incontro Cannella mette molto cibo nel suo piatto

PROG4

IN VACANZA CON CANNELLA AL RISTORANTE (T2)

S15
T2
D6
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Ropi, Cannella,
genitori, signora
corridoio, porta, stanza
Tavolo apparecchiato
con figure mobili
"teatro delle
marionette"

PROG1

la porta si apre e si
chiude, Cannella scivola,
la sua mano si muove,
la signora cade, il papà
annuisce, Ropi aiuta la
signora, la mamma
saluta gli ospiti

PROG2

Il braccio di Cannella,
come un braccio
robotico, solleva il
cibo e lo mette nel
piatto; quando il
piatto è pieno, si
siede.

PROG3

Cannella scivola e
colpisce la zia, la
mamma la saluta al
momento
dell'incontro Cannella
mette molto cibo nel
suo piatto

PROG4



Cannella, Ropi e i suoi genitori in albergo

P1 Teatro delle marionette

- Costruire i personaggi della scena
- Testa, braccio e porta possono essere spostati assialmente
- Tutti i personaggi sono mobili

P2 Scivoli per scimmie

- Costruzione dei personaggi della scena come in P1
 - Posizionare la scimmia su un piatto robotico
 - Scivolare avanti e indietro (scivolare lungo il corridoio)
 - LED nella zona degli occhi - si accende quando scorre (felice)
- Mettiamo un sensore tattile sulla scimmia
 - La scimmia si ferma quando incontra un ostacolo (colpisce la signora).
- Abbiamo messo un cicalino sulla mamma
 - Mamma/Papà/Ropi fanno un rumore (salutano/ ringraziano l'ospite)

P3 La scimmia fa la magia

- Sul piatto è installato un sensore tattile
 - Se c'è troppo cibo nel piatto, emette un segnale acustico.
- Si posiziona un gorilla sulla base del robot della scimmia
 - il robot si gira - la scimmia fiabesca davanti, il gorilla dietro
 - gira al suono (incantesimo)
 - poi torna indietro alla voce/al tocco di Ropi (incantesimo)
- gli ospiti/le ospiti fuggono/ritirano dal ristorante
 - gli ospiti/le ospiti sono costruiti su una base robotica
 - 4 sensore tattile per farlo funzionare come un robot controllabile

P4 Scena del ristorante

- La tavola è apparecchiata nel ristorante, gli attori agiscono come in P2 a.)
 - Montando 2 IR sulla scimmia, questa evita gli ostacoli in modo da potersi muovere tra il tavolo del buffet e il tavolo della colazione (porta cibo e bevande al loro tavolo).
 - Fermati se vedi un ostacolo (fermati vicino ai tavoli)
- Costruire una scimmia che raccoglie il cibo
 - Le due braccia della scimmia sono azionate come un braccio robotico da 3 servomotori
 - Può sollevare il braccio e posare l'oggetto (raccogliere il cibo su un piatto)
 - Il braccio robotico è azionato da 4 sensori tattili

