

# VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

S15  
T4  
D1  
L1 P3



## Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

**Compito 1: costruire un camion dei pompieri o un'installazione interna/esterna**

**Come si può prevenire un incendio?**

**Cosa fare in caso di incendio?**

**Quali materiali possono essere utilizzati per la lotta agli incendi?**

**Quali sono le indicazioni sulla scatola delle sostanze infiammabili?**

**Non c'è una risposta sbagliata!**

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

## Bazar delle idee - alcune idee:

- Possono utilizzare materiali riciclati, tessuti, cartone, colla, editor di immagini Canva (I15).
- Discutere le misure per prevenire un incendio
- Una volta che il danno è stato fatto, come possiamo evitare che l'incendio si propaghi?

**Per maggiori dettagli, consultare le pagine dedicate alle idee.**

## Campi di sviluppo:

### In primo piano:

- Protezione dell'ambiente
- comunicazione
- Competenze sociali

### Inoltre:

- Abilità di vita
- soggetto -scienza, arte, tecnica



## Compito 2: Tradizioni popolari

**Realizzate un piatto di carta decorato con un motivo popolare, dipingete una maglietta, create una casa di campagna o colorate il motivo popolare. Parlate dell'importanza delle tradizioni e delle usanze popolari.**

**Non c'è una risposta sbagliata!**

Potete utilizzare 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.

## Bazar delle idee - alcune idee:

- Possono utilizzare materiali riciclati, tessuti, cartone, colla, l'editor fotografico Canva, ecc.
- Possono colorare un motivo popolare (I8)
- Evidenziare l'importanza degli eventi e delle usanze che aiutano a tenere unita la comunità.

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

**Fotografare le costruzioni in corso e quelle finite.**

## Campi di sviluppo:

### In primo piano:

- Educare alla sostenibilità
- Capacità motorie fini
- focus
- Intelligenza emotiva

### Inoltre:

- Abilità di vita
- soggetto - arte, tecnica, informatica, lingua



## Come gestire la produzione:

Appendete le immagini alla parete, su un grande poster, e chiedete ai bambini di disporle secondo una regola decisa da loro.

Riporre gli oggetti in un armadio, per proteggerli dalle cadute.

Applicate un'etichetta con il nome del gruppo!



# VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

**S15  
T4  
D1  
L2 P3**



## Casa, dolce capanna

È stato meraviglioso in Grecia. Quando la vacanza è finita, non vedevo l'ora di tornare a casa. Mi mancavano Málna e Bukta. Ora io, Scimmia Cannella, scriverò la storia del nostro arrivo. A Bratislava, Málna e Bukta ci hanno accolto all'aeroporto con una signora anziana. Aveva dei bellissimi capelli bianchi, si chiamava Hannamami, in realtà Hanna, ed era la nonna di Emma. Ci invitò a Liptov, sotto i Tatra. I bagagli di Pali ed Emma erano già in macchina. Stavano aspettando Gyuri.

Salterò il nuovo imballaggio, il viaggio a Lipton, e inizierò con il nostro ingresso nella capanna. In cucina c'era un bel forno grande dove un tempo venivano cotti il pane e altre prelibatezze. Hannamami mi disse che, quando era ben riscaldato, in nessun altro posto al mondo l'oca era così deliziosa come in quel forno. Le pareti erano decorate con tazze dipinte a motivi floreali, alle finestre erano appese tende ricamate e sulla parete bianca accanto al tavolo, anch'essa ricamata, c'era un panno con la seguente scritta **DOVE C'È LAVORO, C'È SUCCESSO**. Dalla favolosa cucina entrammo nella cosiddetta Great Room. Sui tre letti c'erano enormi torri di trapunte.

"Queste sono trapunte fatte di piume. Una volta si usavano per le trapunte. La notte non c'era riscaldamento nella capanna, ma eravamo comunque al caldo". - Hannamami ha spiegato. "La capanna è qui da duecento anni. Tutto ciò che vedi intorno a te è cultura e tradizione popolare". "La tradizione è in realtà un'abitudine che abbiamo imparato dai nostri genitori fin dall'infanzia e che loro hanno imparato dai loro genitori". - osservò Málna. Hannamami tirò fuori un fiammifero e accese una lampada a cherosene. "Attenzione al cherosene!", avvertì Hannamami. "Proprio una lampada di questo tipo era la causa più comune degli incendi nelle capanne". Non aveva ancora finito quando si sentì un grido dall'esterno: "Brucia!". Corremmo fuori di casa.

In lontananza, alla fine del villaggio, una delle casette ha preso fuoco e il fumo nero si è alzato nel cielo. La gente spegneva le fiamme con secchi d'acqua. Cinnamom sollevò subito le mie zampe anteriori sopra la testa e sussurrò dolcemente: "Abraka dabraka!" Poi l'acqua piovve sulle fiamme dalla nuvola apparsa sopra la capanna. Dopo poco tempo le fiamme si ridussero a fumo bianco e la nuvola nera scomparve non appena era apparsa. La cucina era bruciata, ma non ustionata. "Evviva, ce l'abbiamo fatta!", gridai. Málna mi sussurrò all'orecchio: "Cannella, vorrei che facessi sempre magie del genere. Grazie a questo, hai salvato una fetta di cultura popolare".

### Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

### Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- organizzare il lavoro di gruppo

| carattere            | caratteristiche                               | azioni                                                                                        |
|----------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cannella             | amichevole<br>fiaba<br>birichino<br>malizioso | in viaggio<br>curioso<br>Fare incantesimi<br>Estinguere<br>l'incendio<br>prendendo<br>appunti |
| Ropi e i suoi amici  | interessato                                   | in viaggio<br>Dare consigli                                                                   |
| Hannamama            | vecchio<br>custode della<br>tradizione        | mostrare la casa e<br>le vecchie usanze<br>e oggetti                                          |
| Uomo sul<br>trattore | paura                                         | spaventare<br>Scappare                                                                        |

### Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Conformità alle norme di sicurezza antincendio
- Materiali infiammabili
- Cosa fare per prevenire un incendio?
- La tradizione
- L'importanza di collezionare oggetti antichi
- Perché il museo è importante?
- Casa di campagna
- Prendere appunti

### 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!**

**Cannella, Ropi, amici  
Hannamama, abitanti  
del villaggio  
Vecchi oggetti**

**In viaggio  
gira per casa  
libero  
Fare magia -  
combattere il fuoco**

**casa  
Villaggio  
casa in fiamme  
secchio**

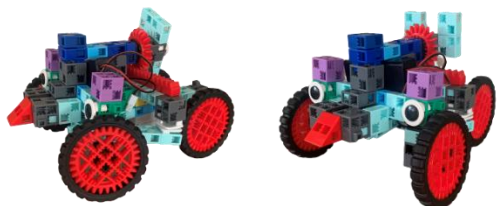
**Le azioni principali della  
storia  
Dividere il segmento di  
testo in pezzi  
Fare un elenco delle cose  
necessarie  
File multimediali  
necessari**


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


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


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


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



- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore (3.a, 3.b)
- Test e programmazione del 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 nel labirinto (7.h)
- Test e programmazione del sensore acustico (9.a)
  - Attivazione del robot con il suono (9.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
  - Lampeggiante (5.b)



PROG4

# VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

S15  
 T4  
 D1  
 L3-4  
 P5

## Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Ropi, Cannella, amici,  
 abitanti del villaggio,  
 trattore, auto o  
 aereo, figure mobili  
 "Teatro delle  
 marionette"

PROG1

Cannella, Ropi e i suoi  
 amici viaggiano in auto  
 verso Hannamama.

PROG2

Hannamama mostra  
 la lampada a  
 cherosene.  
 I bambini visitano la  
 cabina.

PROG3

I bambini scappano  
 dalla casa, Cinnamon fa  
 piovere vicino alla casa  
 in fiamme, arriva il  
 trattore, ma il  
 conducente del trattore  
 ha paura di Cinnamon.

PROG4



## Cannella e i suoi amici nel cottage

### P1 Teatro delle marionette

- Costruire i personaggi della scena
- La testa, le braccia e la bocca possono muoversi assialmente.
- Tutti i personaggi sono mobili

### P2 Arrivo a casa di Hannamama

#### a.) L'aereo atterra

- costruire un aereo che si muove in pendenza
- mobile con ingranaggi

#### c.) L'auto si dirige verso la cabina

- Si fa avanti con i motori in c.c.
- i passeggeri possono muovere le mani, i piedi e la testa su di esso

### P3 Cabina meravigliosa

#### a.) Hannamama mostra la lampada a petrolio

- la lampada si accende (lampeggia) quando Hannamama preme il sensore tattile

#### b.) I bambini costruiti su una base robotica camminano per la casa

- 3 IR per evitare gli ostacoli

### P4 Antincendio

#### a.) Mettiamo un cicalino sulla casa in fiamme

- il cicalino suona
- se il robot utilizzato in P2 c.) emette un suono (stavano viaggiando in auto), si dirige verso la casa in fiamme (i bambini scappano dalla casa)

#### b.) La scimmia fa la magia su una base robotica

- La scimmia muove le sue due braccia utilizzando 2 servomotori,
- quando alza il braccio, l'occhio si illumina (2 LED al posto dell'occhio)

#### c.) Il trattore arriva

- 4 sensori a sfioramento per il controllo del trattore (avanti, sinistra, indietro, destra)
- 2 LED per indicare se si sta svoltando a destra o a sinistra
- d.) La cannella spaventa il conducente del trattore
- Conducente di trattore con bocca mobile
- Il sensore IR del trattore rileva la presenza di cannella e il conducente del trattore apre la bocca (spaventato).
- se è stato installato un cicalino, può anche emettere un suono

