

VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

S15
T4
D2
L1 P3



Focus su:

• Abilità grafo-motorie (D2)

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
D2
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:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Obiettivi della lezione:

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

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



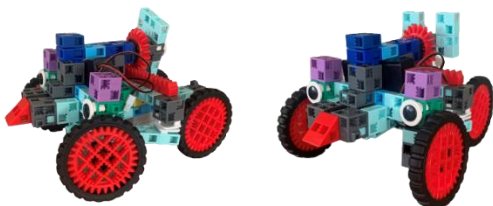


Nome: _____

Riflettere su: _____

VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

S15
T4
D2
L3-4
P4



Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Obiettivi della lezione:

- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale

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 personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Suggerimenti

camminare, alzare una mano o un oggetto, muovere la bocca

- Discutere con i bambini su come si muovono le persone, come si muovono le automobili
- La cosa più importante è prevenire gli incendi. Spesso non possiamo sapere quanto sia infiammabile un materiale, quindi è sempre necessario leggere le istruzioni sulla confezione.

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.



Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot:

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:



Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Componente	Descrizione	Funzione

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrittura in modo completo
 utilizzando la tabella del robot.

Ciclismo

Conversazione

Osservare la

segnaletica stradale

Magia

Arrivo di

un'ambulanza

Primo soccorso

Ropi, Cinnamon, amici, paesani, trattore, macchina o aereo, personaggi mobili "teatro di marionette"

PROG1

Cinnamon, Ropi e i suoi amici viaggiano in macchina verso Hannamama.

PROG2

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

PROG3

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

PROG4

VACANZE CON CANNELLA CASA, DOLCE CAPANNA (T4)

S15
T4
D2
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

