

BOBULA

PIGIAMI MIRACOLOSI (T2)



S16
T2
D6
L1 P3

Focus su:

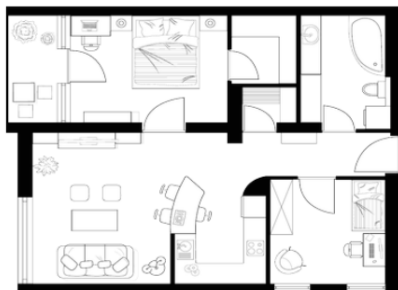
• Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Compito1: Realizzare una planimetria

Disegnate su un foglio di carta la pianta della casa di una famiglia. Date un nome alle stanze. Fate attenzione alle dimensioni!

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.



Ideabazaar - alcune idee:

- Disegnare un lato di un blocco da costruzione e un lato di una scatola di fiammiferi.
- Riducete/ingrandite della metà i lati degli oggetti dell'esercizio precedente!
- Realizzare una pianta (15)

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- abilità motorie fini
- Creatività

Inoltre:

- Competenze di vita
- Etnografia – Materia
- Sviluppo del talento



Compito2: Realizzare una casa

Costruite una casa sulla base della planimetria dell'esercizio 1. Lavorate a coppie! Costruite un villaggio con le case!

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 utilizzare materiali riciclati, tessuti, scatole, cartone, pietre, colla di gomma, ecc.
- Come possiamo rendere verde la nostra casa?

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

Fotografate le costruzioni in corso e quelle finite.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Competenze di vita
- soggetto - arte, tecnica
- Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Fate una registrazione video della situazione rappresentata!

BOBULA PIGIAMI MIRACOLOSI (T2)



S16
T2
D6
L2 P3

PIGIAMI MIRACOLOSI

Bobula cominciò a sentirsi come una foca. La nonna lavò il nipote, che era infangato come un ravenello. La cosa peggiore era che la nonna lasciava sempre entrare nella vasca solo poca acqua. Quando Bobula si alzò, l'acqua non gli arrivò nemmeno alle caviglie. Nemmeno l'anatra più piccola poteva fare il bagno in così poca acqua. - Bobula, l'ora della storia di stasera è annullata, disse il nonno dopo cena. Bobula aveva le lacrime di cocodrillo agli angoli degli occhi. Aveva quasi strillato forte quando il nonno aveva detto che gli avrebbe mostrato qualcosa che non aveva mai visto prima. La prese per mano e la condusse nella stanza d'ingresso. La stanza d'ingresso era chiamata anche la stanza pulita ed era sempre tenuta in grande ordine.

Nessuno entrava in questa stanza e, se vi entrava, doveva togliersi le pantofole alla porta. Così entrarono nella stanza della misteriosa cameriera. A piedi nudi, naturalmente. In silenzio, per evitare che la nonna li scoprisse. Il nonno aprì uno degli armadi alti, canticchiò per un po', poi rovistò nell'armadio, tirò fuori qualcosa, chiuse la porta dell'armadio e furono fuori. Bobula avrebbe però voluto guardare con più attenzione, perché avevano lasciato molto da scoprire. Lentamente, il nonno dispiegò l'indumento che aveva tirato fuori dall'armadio: - Pigiama! Pigiama a righe! urlò la bambina. - "Questo è un pigiama miracoloso!" Pigiama miracoloso?" sussurrò Bobula, e anche il suo respiro si fece più tranquillo. - Sì, era di tua madre. Bobula si infilò con cura il suo pigiama miracoloso, ma era lungo. Il nonno sollevò la dunya e Bobula saltò sul letto. "Ti rende invisibile?" chiese entusiasta. - No, ma se dormi con questo pigiama, domattina sarai più grande. Mentre si addormentava, sentiva le braccia e le gambe diventare sempre più lunghe.

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- prendere decisioni
- Organizzazione del lavoro di gruppo

personaggio	caratteristiche	azioni
Bobula	ama le storie della buonanotte	Prendere un pigiama andare al mercato
Nonno e Nonna	anziani Gentili Amano i loro nipoti	coltivare ortaggi Dare consigli
Pigiama	A strisce	grande

Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Cosa mettere in valigia per il viaggio?
- Quali mezzi di trasporto conoscete?
- Come viaggiavano le persone in passato e oggi?
- Cosa volete fare durante le vacanze estive?

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: _____

Io sto creando: _____



Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____



Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



Nome: _____

Riflettere su: _____

Bobula
Nonno
Nonna

camera pulita
pigiama

si apre
dorme
cresce

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

BOBULA PIGIAMI MIRACOLOSI (T2)



S16
T2
D6
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi, piastra di base o multibase) e set di robotica ArTeC (almeno scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 1, 2 o 6 servomotori, 1, 2 o 6 sensori touch, 1 fotoriflettore IR).
- Bozza di mappa mentale o di diagramma, storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda del compito robotico
- Matita

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- Risoluzione di problemi
- Decisione
- Immagine del corpo

Suggerimenti

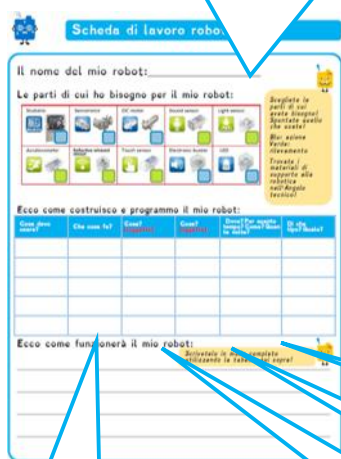
Scivolare, correre, rotolare, raccogliere le verdure

- Discutete con i bambini sul perché si debba disegnare una pianta del pavimento.
- Parlare della casa contadina
- Perché si tolgono le pantofole prima di entrare nella stanza?
- Costruire una carriola con i cubi di ArTeC

Come compilare la scheda robot?

- Scegliere l'attività del robot e la complessità del programma in base alle capacità del bambino, in base alla scheda attività, all'aspetto dello sviluppo e al livello di programmazione.
- Se necessario (ad esempio per chiarire o differenziare), si possono compilare altre schede robot.
- Progettare il robot con diverse modalità di costruzione/programmazione!
- Completate 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 usando frasi grammaticalmente corrette.

leggendo una fiaba
lacrime versate
il nonno con in braccio il nipote
entra nella stanza
va a riposare



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del servomotore
 - Passi del servomotore (3.c)
- Test e programmazione del sensore acustico (9.a)
 - Attivazione del robot tramite voce (9.b)

Bobula, nonno,
nonna, camera
bianca, porta con
figure mobili "teatro
delle marionette".

PROG1

Bobula, il nonno e la
nonna seduti nella
stanza a parlare.

PROG2

Bobula piange, va
nella stanza delle
pulizie con il nonno.

PROG3

Bobula e il nonno si
tolgono le pantofole,
la porta si apre,
entrano e si guardano
intorno.

PROG4

BOBULA PIGIAMI MIRACOLOSI (T2)



S15
T2
D6
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Bobula, nonno, nonna, camera bianca, porta con figure mobili "teatro delle marionette".

PROG1

Bobula, il nonno e la nonna seduti nella stanza a parlare.

PROG2

Bobula piange, va nella stanza delle pulizie con il nonno.

PROG3

Bobula e il nonno si tolgono le pantofole, la porta si apre, entrano e si guardano intorno.

PROG4

Bobula piange, nonno e nipote entrano nella camera bianca

P1 Teatro delle marionette

- Costruire i personaggi della scena
- La testa e il braccio possono essere spostati assialmente, la porta può essere aperta.
- La gamba del nonno può essere spostata

P2 Bobula piange

a.) I personaggi sono costruiti come in P1, ma al posto dell'occhio della bambina si usano 2 luci LED.

- Bobula alza la mano
- Il LED inizia a lampeggiare (strappo)
- b.) Voce che piange
- Emette un suono utilizzando il cicalino

P3 Bobula entra nella stanza pulita

a.) Building a stepping robot

- I piedi del nonno si muovono con 2 servomotori
- Anche Bobula è un robot che cammina
- si muovono contemporaneamente

P4 Bobula riceve un regalo

a.) Entrambi gli attori sono costruiti su una base robotica

- Il robot può essere controllato con 4 sensori tattili.
- Lo fermiamo davanti all'armadietto
- b.) Il robot utilizza i raggi infrarossi per rilevare l'ostacolo e si ferma
- Posiziona un cicalino sull'armadietto (la porta cigola quando si apre).
- Quando la porta si apre, il nonno e Bobula si girano e lasciano la stanza.
- c.) Bobula a letto
- L'occhio si chiude (il LED si spegne), la bocca del nonno si muove con un servomotore (parla al nipote).

