

BOBULA AL MERCATO (T3)



S16
T3
D6
L1 P3

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Compito1: Realizzare un manifesto pubblicitario
Realizzate un manifesto pubblicitario per gli acquisti al mercato!

Allestite un mercato nella vostra classe!

Non c'è una soluzione 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.

Ideabazaar - alcune idee:

- Parlare del mercato, della pubblicità
- Fare un poster del mercato o dell'offerta nella stanza (I6)
- Che cos'è l'agricoltura biologica? (I6)

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

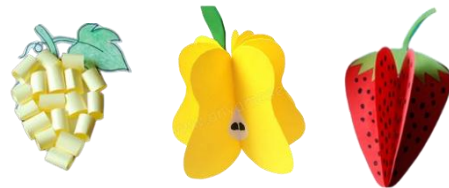
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- abilità motorie fini
- Creatività

Inoltre:

- Competenze di vita
- soggetto - tecnica, stile di vita e pratica



Compito2: Creare un gioco del Monopoly
Parlate del bilancio familiare.

Non esiste una soluzione sbagliata!

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 risparmiare?

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:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- creatività

Inoltre:

- Competenze di vita
- materia - matematica, raz, tecnica
- gestione dei talenti



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!

BOBULA AL MERCATO (T3)



S16
T3
D6
L2 P3

Al mercato

– “Bobula”, sussurrò la nonna. La bambina aprì un occhio. La stanza era ancora buia. “Anche se il sole non splende sulla tua pancia, dobbiamo andare”, sentì la voce della nonna. La nonna era già vestita. Bobula saltò fuori da sotto la duna e cominciò a camminare su e giù per la stanza come se fosse l'uomo più alto del mondo. La nonna e il nonno non smettevano di stupirsi: “Wow, sei proprio cresciuta”, ripetevano, annuendo in segno di approvazione. Bobula bevve una tazza di latte. Dalla finestra vide il nonno che caricava le cassette di verdura in macchina. Mise le casse di pomodori sopra l'auto, legate strettamente in modo che l'auto sembrasse un enorme prosciutto legato. La notte profuma di pomodori!” esclamò Bobula uscendo di casa. Voleva sapere se la luna indossava una camicia da notte quando dormiva. Dopo averla cercata nel cielo, vide che aveva indossato un'enorme camicia da notte piena di piccole stelle. Bobula scrutò il cielo. Dopo che il nonno ebbe finito di fare i bagagli, partirono. Bobula notò che gli uccelli non cantavano affatto così presto. Quando raggiunsero la città, stava sorgendo l'alba. Al mercato, scaricarono pomodori, peperoni e ravanelli su un grande tavolo. La merce luccicava per la rugiada. Gli ammiratori dei pomodori rotondi, dei peperoni bianchi e rossi croccanti, dei ravanelli con la coda e delle lattughe con la testa da pazzola cominciarono ad affollarsi. I primi clienti sembravano dei pazzi che non riuscivano a tornare a letto. Avevano gli occhi piccoli come una talpa. Bobula capì che erano venuti al mercato solo per comprare delle papriche. Forse due. I gambi dei peperoni possono sostenere le loro palpebre. I clienti arrivati più tardi erano più riposati ma affamati. La nonna legò un grembiule intorno alla vita di Bobula.

Un grembiule marrone con fiori gialli e tre grandi tasche. In una c'erano i sacchetti vuoti per la verdura, nella seconda i soldi di carta e nella terza gli spiccioli.

La nonna aveva un grembiule simile, solo più grande. Bobula si mise in testa il suo nuovo cappello di paglia rosso a tesa larga con un fiocco. Vendeva pomodori. Il loro capo decideva il loro destino. Chi sarebbe rimasto e chi sarebbe andato via. I pomodori si raccoglievano obbedienti nei sacchi. Prima i ravanelli, poi i pomodori, così Bobula finì il lavoro.

Non disse una parola a nessuno, si ritirò in macchina, si raggomitò come un riccio e un minuto dopo era immersa nel sonno.

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

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

personaggio	caratteristiche	azioni
Bobula	Ama l'avventura	vende al mercato arrabbiata Stanchezza
Nonno e Nonna	anziani gentili Amano i loro nipoti	coltivare ortaggi e venderli al mercato
bancarella	la bilancia e la merce sono sul tavolo	i nonni e Bobula vendono i pomodori e i ravanelli

Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Come ti svegli nei giorni feriali e nei fine settimana?
- Cosa mangi per colazione?
- Come tieni la tua stanza in ordine?
- Sei stato al mercato?
- Come si contratta?

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!

Bobula
Nonni
compratori

camera da letto
cassa per verdure
supporto

si apre
svegliarsi
si guarda intorno
vende verdure

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

	Nome: _____ Io sto creando: _____
	Nome: _____ Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____
	Nome: _____ Ci dovrebbe essere anche: _____
	Nome: _____ Riflettere su: _____

BOBULA AL MERCATO (T3)



S16
T3
D6
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno 18 per P3 2)
- scheda madre Studuino, 2 servomotori, 1 LED, 1 Buzzer, 1 sensore sonoro, 1 fotoriflettore IR)
- Bozza di mappa mentale o di diagramma, Storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda di compito robotico
- Matita

Focus su:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- immagine corporea

Suggerimenti

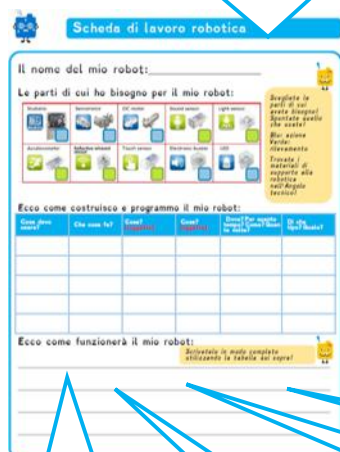
Colazione, viaggio, mercato

- Discutere con i bambini i concetti di mercato, merci e denaro.
- Discutere il concetto di agricoltura di sussistenza
- Con che cosa paghiamo oggi? Come si pagava in passato?
- Costruire uno stand con i cubi 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.

svegliarsi, fare colazione
fare i bagagli
disfare le valigie
pesare
fare la spesa



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del servomotore (3.a, 3.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizzo del fotoriflettore IR per il rilevamento di un oggetto (7.d, 7.e)
- Utilizzo della variabile (11.)
 - Conteggio (11.c)

Bobula, nonno, nonna, auto, cassetta per la verdura, supporto di figure "teatro delle marionette".

PROG1

Bobula, il nonno e la nonna portano la merce al mercato in macchina.

PROG2

I nonni scaricano la merce alla bancarella.

PROG3

L'acquirente sceglie la merce, la nonna la pesa e la consegna all'acquirente.

PROG4

BOBULA AL MERCATO (T3)



S16
T3
D6
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Bobula, nonno,
nonna, auto, cassetta
per la verdura,
supporto di figure
"teatro delle
marionette".

PROG1

Bobula, il nonno e la
nonna portano la merce
al mercato in macchina.

PROG2

I nonni scaricano la
merce alla bancarella.

PROG3

L'acquirente sceglie la
merce, la nonna la
pesa e la consegna
all'acquirente.

PROG4

Bobula si reca al mercato con i nonni per vendere la verdura.

P1 Teatro delle marionette

- Costruire i personaggi nella scena
- La testa e le braccia possono essere mosse assialmente, la porta può essere aperta.
- Le gambe del nonno si possono muovere

P2 Bobula si alza, fa colazione, viaggia

a.) La costruzione degli attori è simile a quella di P1.

- Bobula alza la mano

b.) Suono di digestione

- Esegue un suono con il cicalino

c.) la famiglia viaggia

- Bobula e i nonni sono collocati su un tavolo robotico

P3 Bobula al mercato

a.) Costruire un robot passo-passo

- i piedi del ricevitore sono mossi da 2 servomotori

b.) I pacchetti del nonno

- Le sue due mani funzionano come un braccio robotico con ingranaggi e 1 motore CC per sollevare e abbassare il pacco.

c.) Bobula si muove tra la cassa e il banco

- Utilizzando ingranaggi per muovere il corpo lungo un binario.

P4 Attività di Bobula (alzarsi, spostarsi tra la merce e il banco, addormentarsi)

a.) Quando il gallo canta, la nonna va a letto con Bobula.

- la nonna è un robot che cammina

- le gambe possono essere mosse da 2 servomotori

b.) Un pulsante rileva che un oggetto è stato messo nella mano di Bobula

- se l'oggetto è stato messo in mano a Bobula, quest'ultima lo sposta come un robot che segue una linea fino al bancone (vende pomodori)

c.) il corpo della bambina viene spostato da una posizione seduta a una posizione sdraiata per mezzo di un servomotore

- Il LED della posizione degli occhi - è spento per indicare lo stato di sonno.

