

BOBULA ZIO VIRSONY (T4)



S16
 T4
 D2
 L1 P3

Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Compito 1: Realizzare una ciotola di frutta

Quando una persona è in sovrappeso?

Create una bicicletta con la frutta.

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 di alimentazione sana.
- Creare una fruttiera (I9, I6)
- Cosa si intende per sovrappeso e sottopeso? (I9)
- Trasformare la frutta in un mezzo di trasporto (I9)

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 - biologia, arte, stile di vita e pratica



Compito 2: realizzare il modello di una strada!

Create case, trasporti, giardini, parchi giochi!

Parlare delle relazioni di vicinato.

Non esiste una soluzione sbagliata!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, usare le vostre idee o lasciare che i bambini risolvano il problema usando la loro creatività.

Ideabazaar - alcune idee:

- Possono usare carta, carta da disegno, frutta, matite colorate, pennarelli, forbici, colla, affetta frutta, ecc.
- Che cos'è il buon vicinato?
- Qual è la differenza tra vivere in un quartiere residenziale o in una casa indipendente?

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 nello spazio
- Creatività

Inoltre:

- Competenze di vita
- materie - matematica, arte, tecnica
- sviluppo dei talenti



Gestione del risultato:

Organizzate le foto completate online o stampate su una bacheca. Se avete preso appunti, aggiungete le idee che vi sono rimaste.

BOBULA ZIO VIRSONY (T4)



S16
T4
D2
L2 P3

Zio Visorny

Lo zio Virsony viveva nella via del nonno. Zio Virsony era un fabbro. Ed era un uomo grande e grosso. Bobula impiegava tanto tempo per portare lo sguardo dalla punta del piede di zio Virsony alla cima della sua testa quanto per leccare un lecca-lecca di dimensioni moderate. Lo zio Virsony aveva una pancia grande e rotonda e, se pioveva, Bobula poteva nascondersi sotto di essa, se ne aveva il coraggio. Le gambe dello zio Virsony erano buffe. Piccole e agili, come quelle di un carlino. Non era facile per loro portare lo zio Virsony in giro giorno dopo giorno. Invece di camminare, lo zio Virsony di solito saliva sulla sua vecchia bicicletta e passava davanti alla casa del nonno. Due volte al giorno. Bobula seppe poi che lo zio Virsony aveva dei cavalli e li nutriva. L'unica creatura che non amava lo zio Virsony e la sua bicicletta sferragliante era Zamat, il cane del nonno di Bobula. Un giorno, quando Zamat era appena arrivato in strada, lo zio Virsony corse lentamente davanti alla loro casa e Zamat corse in strada abbaiando alle piccole e agili zampe dello zio Virsony. Zamat stava per prendere un pezzo di stoffa dai pantaloni, ma zio Virsony pensò che aveva già abbastanza buchi e non aveva bisogno di un altro sfogo. Scese dalla bicicletta e si rivolse a Zamat a bassa voce: -Qual è il problema, seme di zucca?

Solo allora Zamat si rese conto di non essere stato abbastanza attento, perché le minuscole gambe di zio Virsony erano accompagnate da una pancia enorme, che ora troneggiava minacciosa su di lui. In quel momento girò i tacchi e corse dietro il recinto. Il gallo Pipin, che spesso canta in tutto il mondo, fu testimone dell'incidente: Zamat, il cane con il cuore di un coniglio! Zamat cercò poi di fare l'eroe, ma è facile abbaiare da dietro un recinto.

Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Obiettivi della lezione:

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

personaggio	caratteristiche	azioni
Zamat il cane	piccolo	abbaiare correre coraggioso dietro il recinto
Zio Virsony	Ha un grande cavallo	cycling gets off the bike
Pipin il gallo	Guarda cosa succede	gracchia

Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti principali della trama, ai tratti del carattere, alle emozioni e ai movimenti.
- Che cos'è una dieta sana?
- I concetti di sovrappeso e sottopeso
- Quali sono i mezzi di trasporto utilizzati nelle aree urbane e rurali?
- Che tipo di segnali stradali conoscete?
- Come viene indicato il nome della strada?

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!

Casa
Zio Virsony
Zamat e Pipin

Arriva con la bici
Abbaia
corre
scoraggiato

Casa
recinzione

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 ZIO VIRSONY (T4)



S16
T4
D2
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)
- Modelli anatomici o immagini di bocche
- Bozza di mappa mentale o di diagramma, Storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda di compito robotico
- Matita

Suggerimenti

Ciclismo, abbaiare

- Parlare ai bambini dei concetti di sovrappeso e sottopeso
- Discutere le differenze tra la vita urbana e quella rurale
- Quali segnali vengono usati per controllare il traffico?
- Costruire una bicicletta con i cubi di ArTeC

Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Obiettivi della lezione:

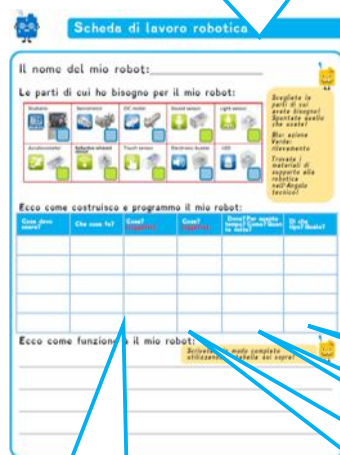
- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- immagine corporea

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.

ciclismo
abbaiare
arrivo e

partenza
attacco di cani
canto del gallo



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore DC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore (3.a)
 - Movimento sincrono di 2 o più servomotori (3.d)
- Test e programmazione del sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
 - Telecomando con 4 sensori touch (4.d)
- 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)
- Utilizzo del LED (5.a)
- Utilizzo di valori casuali (10.a)
- Utilizzo delle variabili (7.a, 7.c, 7.e)
 - Ramificazione condizionale (7.d, 7.e)

Bobula, Zio Virsony, Zamat, Pipin, strada, figure in bicicletta "teatro dei burattini"

PROG1

Zio Virsony arriva in strada con la sua bicicletta.

PROG2

Zio Virsony viene inseguito da Zamat che abbaia, poi scende dalla bici.

PROG3

Zamat corre dallo zio Virsony e gli afferra i pantaloni.

PROG4

BOBULA ZIO VIRSONY (T4)



S16
T4
D2
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Bobula, Zio Virsony, Zamat, Pipin, strada, figure in bicicletta "teatro dei burattini"

PROG1

Zio Virsony arriva in strada con la sua bicicletta.

PROG2

Zio Virsony viene inseguito da Zamat che abbaia, poi scende dalla bici.

PROG3

Zamat corre dallo zio Virsony e gli afferra i pantaloni.

PROG4

Zio Virsony arriva in strada

P1 il teatro delle marionette

- Costruire i personaggi nella scena
- La testa e le braccia possono essere mosse assialmente, il cancello può essere aperto, la ruota della bicicletta ruota.
- La testa del cucciolo è mobile

P2 L'arrivo di zio Visorny

- La costruzione del personaggio è simile a P1
- Zio Virsony muove la bocca
 - suono di cane che abbaia
 - produce un suono con il cicalino
- Zio Virsony viene messo su una bicicletta
- 2 motori a corrente continua posizionati uno dietro l'altro per dare la caratteristica di una bicicletta

P3 L'attacco a zio Visorny

- Zio Virsony arriva in bicicletta e si ferma davanti alla casa dei Bobula.
- muove la bocca per mezzo di un servomotore (eventualmente 2)
- Zamat corre verso lo zio Virsony
- se rileva un ostacolo (zio Virsony) tramite IR, si ferma
- Zamat tira i pantaloni
- Premere il pulsante per muoverlo in avanti e indietro.

P4 Pipin sta guardando Zamat mentre attacca lo zio Visorny

- Quando arriva lo zio Virsony, Zamat inizia a camminare verso di lui.
- L'IR rileva l'ostacolo
 - Suona un cicalino
 - scodinzola o alza la testa con un servomotore
- Rileva l'oggetto (la gamba di Zio Virsony) con un sensore tattile
- simula lo sfregamento dei pantaloni muovendosi avanti e indietro
- Con un movimento della bocca dello zio Virszony, si simula che lo zio Virsony parli
- Il buzzer emette il suono
 - Zamat si spaventa e scappa dietro la recinzione

