

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L1 P3

Focus su:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Compito 1: Memory Cat con Beebot

Gli alunni giocano con i Beebot individualmente o in piccoli gruppi. Le carte più grandi con i gatti sono poste sotto un tappetino trasparente Beebot, mentre quelle più piccole sono utilizzate per formare una pila. I giocatori pescano una carta dalla pila, osservano l'immagine e dirigono il Beebot verso la coppia corrispondente.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Correggere insieme il percorso del Beebot, se necessario! È possibile utilizzare le immagini del bazar delle idee o stampare le proprie immagini.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Immagini pronte all'uso per le schede Beebot-MemoryCat

Per i dettagli delle diverse soluzioni, vedi le schede Idee! SUGGERIMENTI!

1. Posiziona diversi tappetini uno accanto all'altro per ingrandire il campo
2. Il tappetino trasparente BeeBot può essere sostituito con una pellicola trasparente da tavolo. Disegna una griglia con quadrati di 15x15 cm con una penna indelebile!

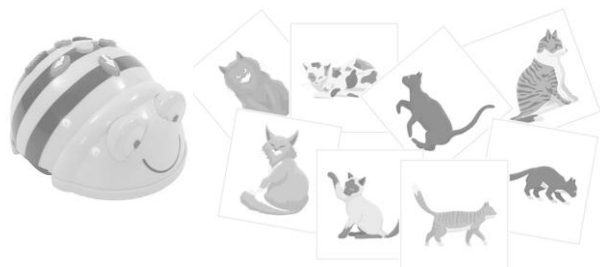
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento
- Pensiero analitico
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione, memoria
- Concentrazione sull'argomento – educazione visiva
- Sviluppo del talento



Compito 2: Origami di gatto

Gli alunni guardano il video e piegano le sagome dei gatti.

Il video può essere riprodotto lentamente o fermato ripetutamente in modo che i bambini possano seguire il processo.

Il compito può essere reso più complesso per gli alunni più grandi o per i bambini più dotati se il video viene prima riprodotto a velocità normale e la piegatura viene avviata solo successivamente.

Per lo sviluppo del linguaggio, gli alunni dovrebbero anche formulare verbalmente i passaggi necessari prima di iniziare il lavoro di piegatura.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Diverse figure di gatti da piegare
- Naturalmente puoi inventare i tuoi disegni!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie di precisione
- Creatività
- Orientamento
- Memoria

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sull'argomento – tecnico, artigianato
- Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Scatta foto delle figure di carta ultimate e scansiona le carte BeeBot che hai creato. Organizza una mostra in classe o prova le carte da gioco con altri gruppi!

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L1 P4

Focus su:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Compito 3: Redazione di un giornale

Gli alunni imparano a conoscere la gestione quotidiana di una redazione giornalistica. Si calano nei panni del caporedattore, progettano la prima pagina, reclutano giornalisti e avviano nuove sezioni. Le possibilità di giochi di ruolo sono infinite.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Utilizza le idee del bazar delle idee o lascia che la creatività dei bambini si scateni!



designed by freepik

Bazar delle idee - alcune idee:

- Giochi di ruolo
- Domande relative alle idee

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Vocabolario, espressività
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione, memoria
- Concentrazione sull'argomento – Lingua madre
- Sviluppo del talento

Compito 4: Progettare un parco giochi per gatti

Gli alunni progettano e disegnano un parco giochi per gatti o altri animali da compagnia. Cercate insieme su Internet di quali necessità hanno gli animali selezionati.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Utilizza le idee del bazar delle idee o lascia che la creatività dei bambini si scateni!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Diversi parchi giochi per gatti
- Naturalmente puoi inventare i tuoi progetti!

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie di precisione
- Creatività
- Orientamento
- Memoria

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sull'argomento –tecnico, artigianato
- Sviluppo del talento

Come gestire il risultato:

Scatta foto dei lavoretti finiti.

Organizza una mostra o un negozio di articoli per animali in classe!

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L1 P6

Focus su:

- Habilidades grafomotoras (D2)



Compito 5: Tangram Cat

Gli alunni imparano a conoscere il gioco del tangram. Un quadrato viene tagliato in sette diverse figure piane. Le figure possono essere costruite con i cinque triangoli di diverse dimensioni, il quadrato e il parallelogramma. Questa volta si formano solo figure di gatti. Le carte vengono stampate, avvolte in un foglio e tagliate, poi inizia il gioco di ricomposizione. Il gioco può essere reso più complesso se gli alunni osservano l'immagine per un po' e poi devono ricomporla a memoria.

Se le carte sono stampate in bianco e nero, o se sono mostrate solo le sagome, si possono stimolare altre funzioni cognitive.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Usa le idee del bazar delle idee o inventane di nuove!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Figure di tangram con immagini di gatti
- Quadrato di tangram da tagliare (se non è disponibile un gioco di tangram in legno, plastica, ...)

Puoi trovare i dettagli sulle diverse soluzioni nei fogli delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento
- Memoria
- Analisi-Sintesi
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione sui soggetti: artigianato, educazione visiva
- Sviluppo del talento



Compito 6: Realizzare un segnalibro

Gli alunni progettano un segnalibro a forma di gatto.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Utilizza le idee del bazar delle idee o lascia che la creatività dei bambini si scateni!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Diversi segnalibri
- Naturalmente puoi inventare i tuoi disegni!

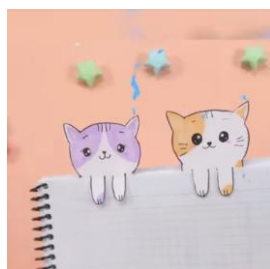
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Creatività
- Comprensione del testo sull'argomento –

Inoltre:

- Attenzione
- Concentrazione
- Educazione visiva
- Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Scatta foto dei lavoretti finiti.

Organizza una mostra o un negozio di articoli per animali in classe!

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L2 P3



Focus su:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- Organizzazione del lavoro di gruppo

Si sentiva un abbaiare furioso nelle vicinanze. Alzarono entrambi lo sguardo. Un grosso pastore tedesco stava inseguendo qualcosa, ma non riuscivano a capire cosa fosse. Scomparve tra due auto parcheggiate e il cane si precipitò a inseguirlo. Nell'istante successivo si udì un fruscio selvaggio nell'alto olmo vicino alle auto. (...) Tibble e il signor Smith continuarono a guardare in alto per un momento. E a quel punto videro qualcosa molto in alto tra le nuove foglie.

Una gamba. Una gamba in una calza elegante con una scarpa lucida con il tacco alto al piede.

"Santo cielo", disse il signor Smith. "È una donna".

"Non può essere", disse Tibble. "Così in alto? Come ha fatto ad arrivare così in fretta?"

Adesso apparve anche un volto. Un volto spaventato con grandi occhi spaventati e una massa di capelli rossi.

"Se n'è andato?" gridò.

"Se n'è andato! Scendi!" rispose Tibble.

"Ho troppa paura", gemette. "È così in giù.

Tibble si guardò intorno. C'era un furgone parcheggiato lì vicino. Con cautela, salì sul tetto del furgone e allungò una mano il più possibile. La donna strisciò lentamente fino alla fine del ramo, poi si abbassò su un altro e afferrò la mano di Tibble.

Si rivelò essere tremendamente agile. Con un facile balzo raggiunse il tetto del furgone, e un secondo salto la portò giù in strada.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Tibble, Il signor Smith	Amichevole, stupito, disponibile	parlare, andare all'albero, aiutare la signora a scendere
Minou	Signorina, può correre e arrampicarsi velocemente	Corri veloce, arrampicarsi sull'albero, salta giù
Marsh	Cane aggressivo	Corre dietro alla signora, abbaia

Suggerimenti

- Discutete di come le persone si muovono, fate insieme alcuni movimenti con le gambe e le braccia e fate osservare ai bambini le fasi dei loro movimenti
- Costruite figure semplici con gambe e braccia in movimento usando i blocchi ArTeC
- Guardate insieme le immagini di cani aggressivi che abbaiano. Qual è la postura tipica di questo comportamento? Studiate insieme il linguaggio del corpo dei cani.

Materiale suggerito

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi)
- Modello di trama
- Matita

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!

Tibble, Mr. Smith
Minou, Marsh

muoversi, parlare,
alzare le mani,
salire/scendere,
saltare

Alberi, automobili,
furgoni, case,
panchina in piazza

Le azioni principali
della storia
File multimediali
necessari
Dividere il segmento
di testo in parti
Fare una lista delle
cose necessarie

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

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori CC, ruote, 2-3 servomotori, 1 sensore tattile, 1 o 2 fotoriflettori IR, 1 o 2 cicalini)
- Bozza di mappa mentale o grafico, trama
- Schede dei personaggi e modello di scheda delle attività robotiche
- Matita

Focus su:

- Habilidades grafomotoras (D2)

Obiettivi della lezione:

- capacità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale
- Competenze di vita

Suggerimenti

- Pensa ai gesti che le persone e gli animali usano quando hanno paura o quando fuggono.
- Pensa ai modi in cui il robot potrebbe essere controllato per muoversi lungo un determinato percorso (camminare tra le auto parcheggiate).
- Pensa ai modi per riconoscere quando il robot arriva a un oggetto (albero).

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.

Braccio
Avanzamento
Riconoscimento di un ostacolo
Salita



Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
- Avvolgimento del motore fino a quando il sensore rileva un cambiamento (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
- Movimento del braccio o della coda verso l'alto e verso il basso (3.b)
- Test e programmazione del sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizzo di un fotoriflettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Robot tracciatori di linee che utilizzano 1 fotoriflettore IR
- Robot che attraversano labirinti
- Utilizzo di un cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Figura statica: il signor Smith o Tibble, che può muovere le braccia

PROG1

Minou corre verso l'albero e cerca di arrampicarsi allungando le mani

PROG2

Marsh corre, quando si accorge dell'albero si ferma e abbaia

PROG3

Minou corre lungo una linea, Marsh la segue, le corre dietro e abbaia

PROG4

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UNA STRANA SIGNORA (T1)

S19
T1
D2
L3-4
P5



Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica: il signor Smith o Tibble, che può muovere le braccia

PROG1

Minou corre verso l'albero e cerca di arrampicarsi allungando le mani

PROG2

Marsh corre, quando si accorge dell'albero si ferma e abbaia

PROG3

Minou corre lungo una linea, Marsh la segue, le corre dietro e abbaia

PROG4

Tibble, Il signor Smith, Minou, Marsh

P1 Tibble, Il signor Smith

- Figure statiche
- Costruisci Tibbe o il signor Schmitt, che possono muovere le braccia meccanicamente su assi

P2 Minou

- Costruisci Minou, si muove su ruote, azionata da 2 motori CC
- Imposta il tempo di funzionamento dei motori in modo che si fermi davanti all'albero
- Alza le mani e cerca di arrampicarsi (usa i servomotori per questo)

P3 Marsh

- Costruisci Marsch, il cane aggressivo
- Corre con l'aiuto di due motori CC
- Con un fotoriflettore IR, si ferma quando riconosce l'albero
- Si ferma all'albero e abbaia (cicalino)

P4 Minou e Marsh

- Minou segue una linea e corre verso l'albero
- Marsh segue Minou, con l'aiuto del fotoriflettore IR corre dietro a Minou
- Abbaia
- Oppure
- Minou si siede in cima all'albero e fa penzolare le zampe (servomotori)
- Marsh corre intorno al tronco dell'albero e abbaia

