

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO RANDAGIO (T₂)

S19
T₂
D11
L1 P4

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Compito 1: 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 2: 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 UN GATTO RANDAGIO (T₂)

S19
T₂
D11
L1 P5

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Compito 3: Nomi per gatti

Gli alunni inventano nomi divertenti per i gatti. Viene incoraggiata la consapevolezza linguistica. Vengono richiesti nomi allitterativi, nomi come esempi di diversi fenomeni grammaticali.

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:

- Foglio di lavoro con immagini di gatti

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Vocabolario, grammatica
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione sull'argomento – Lingua madre
- Sviluppo del talento



Compito 4: Fare giochi per gatti

Gli alunni progettano e disegnano giocattoli per gatti o altri animali da compagnia. Cercate insieme su Internet quali sono le esigenze degli 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 giochi per gatti
- Naturalmente puoi inventare i tuoi modelli!

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

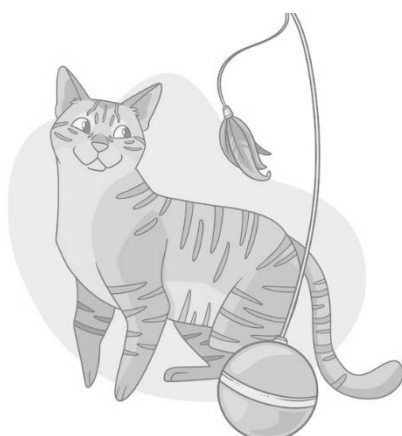
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie di precisione
- Creatività
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Attenzione
- Concentrazione sull'argomento – Attività manuali tecniche
- 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 UN GATTO RANDAGIO (T₂)

S19
T₂
D11
L1 P7

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)



Attività 5: Scrivere un articolo di giornale

Gli alunni imparano a conoscere le diverse forme di articoli di giornale.

Che cosa definisce una notizia? Qual è la differenza tra un reportage e un servizio? Perché un'intervista deve essere pianificata?

A tutte queste domande si può rispondere.

Non c'è una soluzione sbagliata!

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

Bazar delle idee - alcune idee:

- Occasioni di scrittura
- Caratteristiche dei diversi generi

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

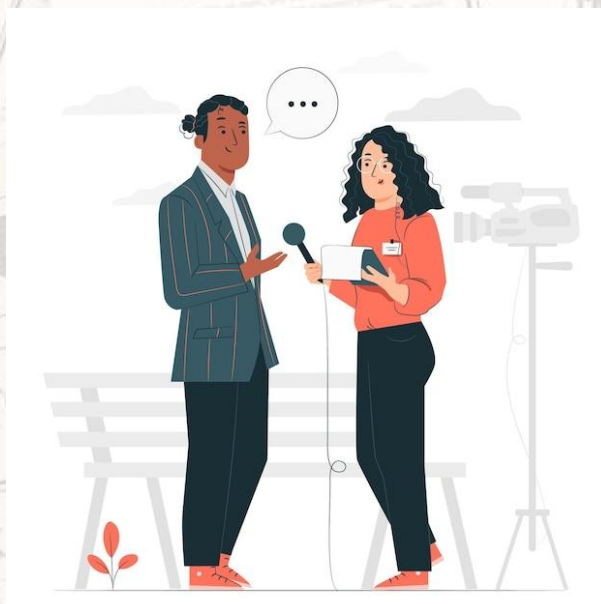
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Sviluppo del linguaggio
- Vocabolario
- Espressività nella scrittura

Inoltre:

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



IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO RANDAGIO (T2)

S19
T2
D11
L2 P3



Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

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

“Mi ha detto“, disse Minou indicando Fluffy. “Mi ha detto tutto di te. E in realtà ho parlato con molti gatti che vivono qui intorno. Tutti hanno detto che sei il più simpatico.”

Tibble arrossì. Si sentì stranamente lusingato. “Tu... parli con i gatti?” chiese.

“Sì.”

Che sciocchezza, pensò Tibble. Quella donna è pazza.

“E, ehm... come mai è riuscita a parlare con i gatti?”

“Lo ero io stessa” disse lei.

Completamente pazza, pensò Tibble.

Minou si era seduta davanti al fuoco, accanto a Fluff. Erano sedute insieme sul tappeto, e Tibble poteva ora sentire dolci suoni di fusa mescolati insieme. Sembrava molto tranquillo. Forse dovrei scrivere quell'articolo su di lei, tutto sommato? pensò Tibble.

La scorsa notte ho dato rifugio a una signora che fa le fusa, entrata nel mio appartamento dalla finestra della soffitta e, quando gliel'ho chiesto, mi ha detto che una volta era stata un gatto...

Mi licenzierebbero il giorno stesso, pensò Tibble. Ora poteva sentirli parlare tra loro, la giovane signora e il gatto. Facevano dei piccoli rumori simili a fusa e miagolii.

“Cosa sta dicendo Fluffy adesso?”, chiese per scherzo.

“Dice che le tue mentine sono in un barattolo di marmellata sullo scaffale più alto della libreria. Le hai messe tu lì.”

Tibble si alzò per dare un'occhiata. Aveva ragione.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Minou	Giovane donna, timida, caratteristiche “feline”, può fare le fusa	Parla con le persone e i gatti, cammina, fa le fusa
Tibble	Disperato e perplesso riguardo al suo lavoro, non crede a Minou	Parla, scrive
Fluffy	può fare le fusa, osserva tutto da vicino	Si siede davanti al camino e fa le fusa

Suggerimenti

- Cercare su Internet come avviene il fatto di fare le fusa, quali tipi di gatti possono fare le fusa, in quali situazioni lo fanno, ecc.
- Discutere su come funzionano le vecchie macchine da scrivere meccaniche. Costruire un modello mobile con i blocchi ArTeC.
- Confrontare le macchine da scrivere meccaniche con le stampanti moderne. Imparare il sistema a 10 dita.

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!

Minou
Tibble,
Fluff

muoversi, parlare,
fare le fusa, sdraiarsi,
sedersi, camminare
nella stanza, scrivere
al computer

Arredamento della
stanza, libreria,
caramelle alla menta,
tavolo, macchina da
scrivere

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 UN GATTO RANDAGIO (T2)

S19
T2
D11
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:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

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

Suggerimenti

- Pensare ai gesti che fanno le persone e gli animali quando sono felici e rilassati.
- Raccogliere possibili modi per rappresentare le fusa con i robot ArTeC.
- Pensare a come un modello di macchina da scrivere meccanica possa essere azionato con componenti 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.

Fare le fusa
Andare avanti
Riconoscere gli ostacoli



The form is titled 'Schede di lavoro robot' and contains several sections for programming a robot. It includes a section for naming the robot, a section for selecting parts, a table for programming actions (like moving, rotating, etc.), and a section for describing the robot's function. The form is designed to be filled out by a student to create a robot program.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore DC
- Rotazione ripetuta dell'asse (2.a, 2.b)
- Avvolgimento del motore finché il sensore non rileva un cambiamento (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
- Spostamento del braccio o della coda verso l'alto e verso il basso (3.b)
- 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 dei LED (5.a)
- Lampeggiamento (5.b)
- Utilizzo di un cicalino (6.a, 6.b)

Figura statica: Fluffy.
Costruisci un gatto le cui zampe possano essere mosse su assi in modo che possa sedersi e sdraiarsi.

PROG1

Minou parla con Tibble, poi va da Fluffy e miagola

PROG2

Minou e Fluffy fanno le fusa, Tibble va allo scaffale e prende delle caramelle alla menta

PROG3

Tibble è seduto al tavolo e scrive (alza e abbassa le mani). Sul tavolo c'è una macchina da scrivere funzionante.

PROG4

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO RANDAGIO (T2)

S19
T2
D11
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figura statica: Fluffy.
Costruisci un gatto le cui zampe possano essere mosse su assi in modo che possa sedersi e sdraiarsi.

PROG1

Minou parla con Tibble,
poi va da Fluffy e
miagola

PROG2

Minou e Fluffy fanno
le fusa, Tibble va allo
scaffale e prende
delle caramelle alla
menta

PROG3

Tibble è seduto al
tavolo e scrive (alza e
abbassa le mani). Sul
tavolo c'è una
macchina da scrivere
funzionante.

PROG4



Fluffy, Minou, Tibble e la macchina da scrivere

P1 Fluffy

- Figura statica
- Costruisci Fluffy, può sedersi e sdraiarsi come fanno i gatti

P2 Minou

- Costruisci Minou, si muove su ruote, azionata da 2 motori CC
- Prima si mette accanto a Tibble e gli parla, poi va da Fluffy
- Imposta il tempo di funzionamento dei motori in modo che si fermi da Fluffy
- Quando arriva da Fluffy, miagola

P3 Minou o Tibble

- Costruisci Minou come in P2 ma con un fotoriflettore IR
- Se il fotoriflettore IR rileva Fluffy, i motori si spengono e il cicalino si attiva
- OPPURE
- Costruisci Tibble, che segue una linea
- Vaga freneticamente per la stanza alla ricerca delle mentine, poi si dirige verso lo scaffale
- Con un altro fotoriflettore a infrarossi, si ferma quando raggiunge lo scaffale
- Allunga le braccia e solleva le caramelle

P4 Tibble e la macchina da scrivere

- Tibble è seduto al tavolo. Alza e abbassa le mani e scrive
- La macchina da scrivere è sul tavolo, i tasti (lettere) si muovono con l'aiuto di servomotori

