

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
T3
D1
L1 P4

Focus su:

- Comprensione del testo (D1)



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 L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
T3
D1
L1 P5

Focus su:

- Comprensione del testo (D1)



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: Creare giocattoli per gatti

Gli alunni progettano e disegnano giocattoli per gatti o altri animali da passatempo. Cercate insieme su Internet quali sono le esigenze degli animali scelti.

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

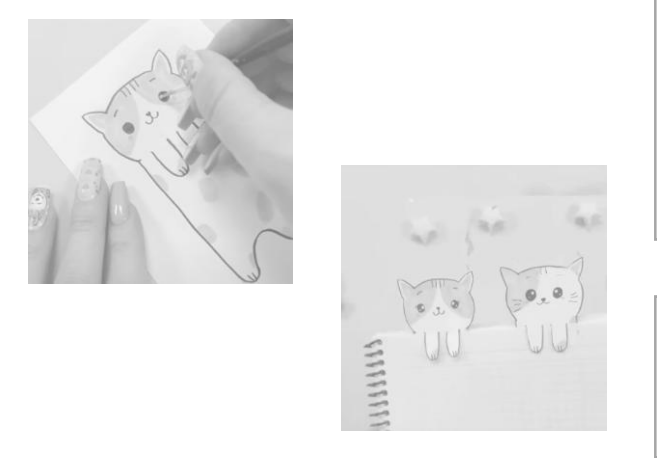
L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
 T3
 D1
 L1 P6



Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

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 Inoltre: • Attenzione • Concentrazione sull'argomento – 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 L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
T3
D1
L2 P3



Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

Obiettivi della lezione:

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

“Il signor Ellmore sta per parlare“, dissero. Tutti si fecero avanti per ascoltare, e Minou e Tibble si separarono nella folla.
Tibble fu spinto da una parte, mentre Minou fu spintonata fino alle prime file, vicino al tavolino dietro il quale il signor Ellmore stava tenendo il suo discorso.
“Signor Smith“, iniziò, “signore e signori...”
Tutti rimasero in silenzio.
“Sono lieto di vedere così tante persone qui questo pomeriggio...”
Il signor Ellmore teneva la chiave della sua auto in una mano e la faceva oscillare delicatamente sul tavolo.
Tibble guardò Minou e vide con suo grande stupore che i suoi occhi si muovevano da un lato all'altro come in una partita di tennis. Non stava affatto ascoltando; stava solo fissando intensamente la chiave che oscillava, come un gatto che ha visto qualcosa muoversi.
Sta per colpirlo, pensò Tibble, e tossì molto forte, ma lei non se ne accorse.
“Molti di noi sono stati istruiti dal signor Smith...“, continuò l'oratore. “E tutti noi...”
Colpo.
La mano guantata di Minou colpì la chiave e la fece cadere rumorosamente sul tavolo.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Tibble	worried, buys gloves for Minusch	Speaks, walks
Minou	has 'feline' characteristics, wears gloves	Swipes for moving objects
Mr. Smith, Mr. Ellmore, Guests	Different figures	Chat, listen to the presentation

Suggerimenti

- Discutete su come si muovono le persone. Fate insieme alcuni movimenti delle gambe e delle braccia e chiedete ai bambini di osservare le fasi dei loro movimenti.
- Costruite figure semplici con gambe e braccia in movimento usando i blocchi ArTeC.
- Guardate insieme le foto o i video di gatti che giocano e cacciano. Quali sono i loro movimenti tipici? Com'è il loro sguardo? C'è sempre una “fase di preparazione”? Come si può riconoscere?

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
Sig. Ellmore
Tibble, Sig. Smith,
Ospiti

muoversi, parlare,
alzare le mani,
salutare, colpire,
giocare con le chiavi

Tavolo
Ospiti
Chiavi

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 L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
T3
D1
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

Suggerimenti

- Pensare alla postura che assumono le persone e gli animali quando sono molto concentrati.
- Raccogliere le possibilità di come questo gesto potrebbe essere rappresentato con i robot.
- Raccogliere le possibilità di come il robot potrebbe essere controllato per poter rappresentare più accuratamente lo sbattere del mazzo di chiavi.

Focus su:

- Comprensione del testo (D1)

Obiettivi della lezione:

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

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.

Girare la testa avanti e indietro

Colpire con la zampa/mano



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)
 - Robot tracciatori di linee con 1 fotoriflettore IR
 - Robot che attraversano labirinti
- Uso del cicalino (6.a, 6.b)

Figure statiche (Mr Smith, Tibble, altri ospiti): possono muovere le braccia e la testa su assi

PROG1

La folla è composta da figure statiche, Minou viene spinta in avanti verso il tavolo

PROG2

Il signor Ellmore tiene il suo discorso, si mette dietro al tavolo e gioca con le chiavi della macchina

PROG3

Minou osserva la chiave come stregata, dopo un po' la colpisce con la mano

PROG4

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO L'ACCOGLIENZA DEL SIGNOR SMITH (T3)

S19
 T3
 D1
 L3-4
 P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figure statiche (Mr Smith, Tibble, altri ospiti): possono muovere le braccia e la testa su assi

PROG1

La folla è composta da figure statiche, Minou viene spinta in avanti verso il tavolo

PROG2

Il signor Ellmore tiene il suo discorso, si mette dietro al tavolo e gioca con le chiavi della macchina

PROG3

Minou osserva la chiave come stregata, dopo un po' la colpisce con la mano

PROG4



Minou colpisce le chiavi

P1 Ospiti dell'evento

- Figure statiche
- Costruisci persone che possano muovere le braccia e la testa lungo gli assi

P2 Minou

- Costruisci Minou, si muove su ruote, azionata da 2 motori CC
- Si muove tra la folla utilizzando un fotoriflettore a infrarossi
- Oppure segue una linea e si ferma davanti al tavolo (dove finisce la linea)

P3 Il signor Ellmore

- Il signor Ellmore è in piedi dietro un tavolo
- Sta parlando (cicalino), gli ospiti lo stanno ascoltando
- La chiave dell'auto dondola nella sua mano (servomotore)

P4 Minou e le chiavi

- Costruisci Mr Ellmore come in P3
- Minou osserva la chiave per un po' e gira la testa avanti e indietro a tempo con la chiave (servomotore)
- La colpisce con la mano (secondo servomotore)

