

IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
T5
D12
L1 P4

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito 1: Redazione del giornale

Gli alunni imparano a conoscere la gestione quotidiana di una redazione di un giornale. Si calano nel ruolo di caporedattore, pianificano la prima pagina, reclutano giornalisti e creano nuove sezioni. Le possibilità di giochi di situazione sono infinite.

Ogni soluzione è corretta!

Utilizzate le idee del bazar delle idee o lasciate che la creatività dei bambini si scateni!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Giochi di situazione
- Domande sulle idee

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate le schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Sviluppo del linguaggio
- Vocabolario, espressività
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione, memoria
- Concentrazione di materia - Lingua madre
- Sviluppo dei talenti

Compito 2: Pianificazione di un parco giochi per gatti

Gli alunni progettano e disegnano un parco giochi per gatti o altri animali da passatempo. Ricercate insieme su Internet le esigenze degli animali selezionati.

Ogni soluzione è corretta!

Utilizzate le idee del bazar delle idee o lasciate che la creatività dei bambini si scateni!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Diverse aree di gioco per gatti
- Naturalmente potete inventare i vostri disegni!

I dettagli delle varie soluzioni si trovano nelle schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Creatività
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Attenzione ai dettagli
- Concentrazione tematica - Artigianato tecnico
- Sviluppo dei talenti

Come gestire l'output:

Fotografare i pezzi finiti.

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

IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
T5
D12
L1 P5

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)



Compito3: Nomi di gatti

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

Ogni soluzione è buona!

Utilizzate le idee del bazar delle idee o lasciate che la creatività dei bambini si scateni!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Foglio di lavoro con immagini di gatti

Potete trovare i dettagli delle diverse soluzioni nelle schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Sviluppo del linguaggio
- Vocabolario, grammatica
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione di materia - Lingua madre
- Sviluppo dei talenti



Attività 4: Realizzare giocattoli per gatti

Gli alunni progettano e disegnano giocattoli per i gatti o altri animali da passatempo.

Ogni soluzione è buona!

Utilizzate le idee del bazar delle idee o lasciate che la creatività dei bambini si scateni!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Diversi giocattoli per gatti
- Naturalmente potete inventare i vostri disegni!

Potete trovare i dettagli delle diverse soluzioni nelle schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Capacità motorie fini
- Creatività
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Attenzione
- Concentrazione tematica - Artigianato tecnico
- Sviluppo dei talenti



Come gestire l'output:

Fotografare i pezzi finiti.

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

IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
T5
D12
L1 P6

In primo piano:

- Comunicación lingüística (D12)



Attività 5: Tangramma del gatto

Gli alunni imparano a conoscere il gioco del tangram. Un quadrato viene tagliato in sette diverse figure piane. Le figure possono essere costruite da cinque triangoli di dimensioni diverse, dal quadrato e dal parallelogramma. Questa volta si formano solo figure di gatti.

Le carte vengono stampate, avvolte in un foglio di alluminio e tagliate, quindi inizia il gioco del ricollocamento. Il gioco può essere reso più complesso se gli alunni osservano l'immagine per un po' e poi devono ricollocarla a memoria.

Se le schede vengono stampate in bianco e nero o se vengono mostrate solo le sagome, si possono incoraggiare altre funzioni cognitive.

Ogni soluzione è buona!

Utilizzate le idee del bazar delle idee o inventate nuove figure!



Bazar delle idee - alcune idee:

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

Potete trovare i dettagli delle diverse soluzioni nelle schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Orientamento
- Memoria
- Analisi-Sintesi
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione tematica - Artigianato, educazione visiva
- Sviluppo dei talenti

Attività 6: Creare un segnalibro

Gli alunni progettano un segnalibro a forma di gatto. **Ogni soluzione è buona!**

Utilizzate i modelli del bazar delle idee o lasciate che la creatività dei bambini si scatoni!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Diversi segnalibri
- Naturalmente potete inventare i vostri disegni!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Capacità motorie fini
- Creatività
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Attenzione
- Concentrazione tematica - Educazione visiva
- Sviluppo dei talenti

Come gestire l'output:

Fotografare i pezzi finiti.

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



IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
 T5
 D12
 L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

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

La sorella rossa stava correndo verso di lei. Aveva catturato uno dei tordi del crepuscolo dal giardino anteriore. Nello stesso istante, Tibble e Bibi erano in piedi davanti alla siepe, ma Minou non lo sapeva. Sua sorella si avvicinò trionfante. Non riusciva a dire nulla con la bocca piena di mughetto, ma nei suoi occhi si poteva leggere il pensiero: "Chi è il miglior cacciatore in circolazione? L'uccello cinguettò e gracchiò e svolazzò senza speranza tra le mascelle crudeli della sorella. Per un attimo Minou pensò: "Mmmm, buonissimo! Ma quando la sorella rossa si avvicinò, Minou la colpì con forza e urlò: "Lasciami!". La sorella saltò e liberò la preda. Il tordo si alzò subito in volo, dapprima barcollante e instabile... poi dritto verso il cielo, cinguettando verso la libertà. "Questa è la goccia che fa traboccare il vaso", disse la sorella con voce pacata e minacciosa. "Mi... mi dispiace...", disse Minou. Si vergognava completamente di se stessa. "Questa è davvero la fine", sibilò rabbiosa la sorella. "Ho corso tutta la notte per te... tutta la notte. Finalmente, sfoderando tutte le mie forze e la mia astuzia, ho catturato per te un raro tordo del crepuscolo. Perché so che è la tua ultima occasione... perché sei mia sorella. E guarda cosa hai fatto!".

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, gli altri accessori, le cose da costruire
- riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali per la costruzione del robot.

Gli studenti possono utilizzare più pezzi di ogni parte della scheda del personaggio se necessario!

Suggerimenti

- Discutete di come funzionano i movimenti dei gatti, guardate insieme immagini e video in modo che i bambini possano osservare le fasi dei loro movimenti.
- Costruire semplici figure con gambe e braccia mobili a partire dai blocchi ArTeC

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Carisma	Caratteristiche	Interazioni
Minou	Insicuro, confuso, con movimenti e pensieri "felini".	parla, colpisce con la zampa, libera l'uccello
Il gatto rosso	Caccia agli uccelli, trionfante, sicuro di sé, dapprima disponibile, poi offeso	Tiene la preda in bocca e scappa via

Materiali suggeriti

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

Nome: _____

Io sto creando: _____

Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____

Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____

Nome: _____

Riflettere su: _____

Minou
 La sorella rossa

muoversi, parlare, tenere in bocca la preda, colpire con la zampa

Giardino
 Recinzione da giardino
 Casa
 Preda

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

IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
T5
D12
L3-4
P4



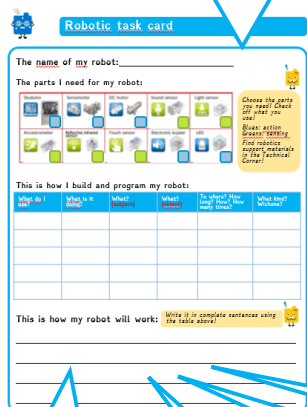
Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (1 scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 2-3 servomotori, 1 sensore tattile, 1 o 2 sensori IR, 1 o 2 buzzer)
- Bozza di mappa mentale o grafico, Storyline
- Schede personaggio e modello di scheda compito robotico
- Matita

Suggerimenti

- Pensate a quali gesti fanno i gatti quando sono confusi o insicuri. Come comunicano tra loro o con gli esseri umani?
- Raccogliere i modi in cui i robot potrebbero essere utilizzati per illustrare un gatto che rilascia una preda dalla bocca.
- Raccogliere i modi in cui i robot potrebbero essere utilizzati per rappresentare un uccello svolazzante.

Muoversi, colpire l'uccello, far cadere qualcosa dalla bocca, svolazzare



Robotic task card

The name of my robot: _____

The parts I need for my robot:

Part	Quantity	Notes
Motor		
Servo		
Wheel		
Sensor		
Other		

This is how I build and program my robot:

Step	Build	Program
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

This is how my robot will work: Write it in complete sentences using the table above!

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivo della lezione:

- Capacità motorie fini
- Risoluzione dei problemi
- Processo decisionale
- Abilità di vita

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.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC
 - Avvolgimento del motore finché il sensore non rileva una variazione (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
 - Muovere il braccio o la 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 il rilevamento di un oggetto (7.d, 7.e)
 - Robot a tracciamento di linee con 1 fotoriflettore IR
 - Robot che attraversano i labirinti
- Uso del cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Costruite una ragazza e un gatto dai colori molto simili, con arti e coda mobili.

PROG1

Il gatto rosso appare in giardino, tiene in bocca un uccellino e corre verso un cespuglio

PROG2

Il gatto e la ragazza si incontrano, si sfregano il naso e iniziano a parlare/dialogare.

PROG3

Il gatto rosso appare nel giardino e corre dalla ragazza. Si parlano, poi la ragazza colpisce l'uccello e il gatto lo lascia volare.

PROG4

IL GATTO CHE ENTRÒ FUORI DAL TETTO LA SORELLA DAL PELO ROSSO (T5)

S19
T5
D12
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Costruite una ragazza e un gatto dai colori molto simili, con arti e coda mobili.

PROG1

Il gatto rosso appare in giardino, tiene in bocca un uccellino e corre verso un cespuglio

PROG2

Il gatto e la ragazza si incontrano, si sfregano il naso e iniziano a parlare/dialogare.

PROG3

Il gatto rosso appare nel giardino e corre dalla ragazza. Si parlano, poi la ragazza colpisce l'uccello e il gatto lo lascia volare.

PROG4



Minou e il gatto rosso

P1 Minou e la sorella rossa

- Cifre statiche
- Minou e la sorella rossa
- I loro arti e la coda del gatto possono essere spostati su assi

P2 La sorella zenzero appare in giardino

- Costruire il gatto rosso
- Si muove su ruote, azionate da 2 motori in c.c.
- Impostare il tempo di funzionamento dei motori in modo che la figura si fermi brevemente davanti alle boccole.

P3 Minousch e la sorella zenzero

- Costruire il gatto e Minou
- Il gatto si muove con l'aiuto di due motori a corrente continua.
- Sono dotati di fotoriflettori IR
- Quando si riconoscono, il gatto si ferma e i due iniziano a parlare.

P4 Minou e la sorella rossa

- Costruire le figure
- Il gatto rosso è dotato di un fotoriflettore IR o di un sensore tattile.
- Quando il sensore tattile viene premuto, il gatto si ferma, parla e dopo poco tempo lascia andare l'uccello.
- Minou è dotato di un sensore tattile che consente al gatto di raggiungere il sensore.
- Quando si preme il sensore tattile di Minou, lei parla un po', poi colpisce con la mano l'uccello nella bocca del gatto.

○

- Costruire la sorella zenzero
- Programma come in P3
- Dovrebbe tenere in bocca un uccello, che sbatte le ali
- Dopo un certo tempo, lascia andare l'uccello.
- L'uccello "vola" via con un movimento casuale

