

MAESTRO EDER E IL SUO PUMUCKL MASTER EDER INCONTRA I SUOI AMICI (T2)

S20
T2
D12
L1 P4



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Compito 3: Quale vocabolario hanno i falegnami?

Ogni professione ha il suo vocabolario. Nella vita di tutti i giorni, molti vocaboli sono usati così raramente che di solito non li conosciamo nemmeno. Ma spesso sentiamo parole strane o addirittura straniere dai nostri artigiani. Sarebbe un peccato se queste parole venissero dimenticate.

I bambini possono fare degli esempi di queste parole? Ad esempio, sanno cos'è una squadra da falegname? O che differenza c'è tra una pinza per viti e un paio di pinze? Raccolgiete le parole insieme, usate il Quizlet, fate un gioco Kahoot! per i vostri compagni o giocate a domino.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Raccolgere parole
- Imparare nuovi termini
- Abbinare il vocabolario alla professione
- Imparare il vocabolario con il domino

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Il linguaggio
- L'attenzione
- Memoria
- Accuratezza della lettura

Inoltre:

- Strategie per l'apprendimento del vocabolario
- Concentrazione sulle materie - madrelingua, informatica
- Sviluppo dei talenti



Come gestire la produzione:

Fotografate i giochi realizzati dai bambini o salvateli sul computer. Potete darli ad altri gruppi come compito o mostrarli come esempio.

Compito 4: Vi è successo qualcosa di incredibile?

I bambini raccontano le proprie esperienze, recitano scene o inventano storie incredibili. In questo caso, il compito degli altri è quello di farli rinsavire e dimostrare che stavano solo sognando. Possono utilizzare le idee del bazar delle idee o anche prendere come esempio le avventure del Barone di Münchhausen.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Riferire le proprie esperienze
- Recitare situazioni
- Inventare storie incredibili

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Linguaggio, espressione
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione su argomenti - Lingua madre, informatica
- Creatività
- Sviluppo dei talenti

Come gestire il risultato:

Creare registrazioni video o foto, scrivere le storie migliori.

MAESTRO EDER E IL SUO PUMUCKL MASTER EDER INCONTRA I SUOI AMICI (T2)

S20
T2
D12
L1 P6



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Attività 7: Create i vostri distintivi artigianali!

Discutete con i bambini su cosa sia un distintivo artigianale o di gilda. Lasciate che parlino delle loro esperienze personali o che facciano qualche ricerca su Internet. Che tipo di pubblicità visiva si usa oggi? Quali sensi vengono colpiti da altre pubblicità? Quali simboli potrebbero essere utilizzati per simboleggiare le diverse professioni? Pianificate i badge artigianali con i bambini!

Date ai bambini la possibilità di essere creativi.
Non c'è una soluzione sbagliata!
È possibile utilizzare qualsiasi strumento e materiale!



Bazar delle idee - alcune idee:

- Materiali da utilizzare: Carta argilla, colla, forbici, colori, argilla da modellare, argilla, argilla polimerica, ...

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Serialità
- Educazione alla vita pratica
- Abilità sociali (lavoro di squadra)
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione sulle materie - disegno, artigianato, storia
- Sviluppo dei talenti

Attività 8: rime

A Pumuckl piaceva parlare in rima e inventare poesie, anche se i finali dei versi erano a volte un po' "zoppicanti" perché spesso cambiava le parole per fare la rima.

I bambini cercano le parole in rima, liberamente o con l'aiuto dei fogli di lavoro o delle schede di parole. I più grandi possono inventare piccole filastrocche o addirittura poesie con la coppia di parole selezionate. Chi è il più veloce? Chi riesce a scrivere la poesia più lunga? Chi riesce a usare più coppie dal foglio di lavoro nella stessa poesia?

Date ai bambini la possibilità di essere creativi.
Non c'è una soluzione sbagliata!
Si può usare qualsiasi strumento e materiale!

Bazar delle idee - alcune idee:

- Fogli di lavoro
- Schede di parole da stampare

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

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Lingua madre
- Consapevolezza fonologica
- Creatività

In aggiunta:

- Attenzione sulla materia - Lingua madre, storia
- Sviluppo dei talenti



MAESTRO EDER E IL SUO PUMUCKL MASTER EDER INCONTRA I SUOI AMICI (T2)

S20
T2
D12
L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Organizzare il lavoro di gruppo

Dopo aver trovato il piccolo folletto Pumuckl, Mastro Eder incontra i suoi amici. Essi notano subito che il vecchio mastro falegname è silenzioso. Egli dice loro che un folletto vive con lui. I tre uomini sono sorpresi, ma non credono a Mastro Eder. Cercano di convincerlo che ha solo sognato tutta la vicenda.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Maestro Eder	vecchio, vive da solo, lavora in modo molto preciso, confuso	Parla con i suoi amici, ordina una birra, paga
Bernbacher	Il fabbro, il migliore amico, cerca di dimostrare che Eder stava sognando.	Dà una pacca sulla spalla a Eder e batte il pugno sul tavolo.
Schmitt	Lattoniere, smemorato	colloqui
Bierlein	Meccanico, di buon carattere, dal giudizio affrettato	Crede che Eder sia impazzito, parla del suo stesso sogno

Suggerimenti

- Discutere di come si muovono le persone, fare insieme alcuni movimenti delle gambe e delle braccia e far notare ai bambini le fasi dei propri movimenti.
- Costruire semplici figure con gambe e braccia mobili con i blocchi ArTec.
- Discutete su quali gesti compie una persona triste e una confusa.
- Quale gesto esprime compassione e sostegno?
- Come si potrebbero distinguere le quattro figure in modo che siano riconoscibili? Quali segni, cartelli, strumenti, ecc. dovrebbero indossare sui loro vestiti per indicare la loro professione?

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!

Character task cards

✂

 Your name

Build

✂

 Your name

Be attentive, your robot should be able to:

✂

 Your name

There also should be:

✂

 Your name

Think over:

✂

Maestro Eder
Bernbacher, Schmitt,
Bierlein

muoversi, parlare, alzare e
abbassare le mani,
ordinare birra, pagare

Pub, arredamento, bar,
boccali di birra

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

Materiale suggerito

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

MAESTRO EDER E IL SUO PUMUCKL MASTER EDER INCONTRA I SUOI AMICI (T2)

S20
T2
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 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

- Pensate a ciò che può esprimere il gesto di una pacca sulla spalla.
- Raccogliere i possibili modi in cui la pacca sulla schiena o il pugno sul tavolo potrebbero essere meglio rappresentati.
- Raccogliere i possibili modi per mostrare l'ordinazione e il pagamento.
- Cosa potrebbe accadere nel pub se Pumuckl fosse (invisibilmente) presente?

Alzare e abbassare le braccia
Portare boccali di birra
Pagare

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

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

Come compilare la scheda robot?

- Scegliere l'“attività” del robot e la sua complessità di programmazione in base alla scheda del compito del personaggio, all'obiettivo di sviluppo e al livello di programmazione più adatto alle capacità del bambino.
- Se necessario (ad esempio per chiarire o differenziare), si possono compilare altre schede robot.
- Progettare il robot con diverse modalità di costruzione/programmazione!
- Completare 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 utilizzando 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
- Spostamento del braccio 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)
- Tracciamento di linee di robot con 1 fotoriflettore IR (7.f)
- Utilizzo di un cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Robotic task card

The name of my robot: _____

The parts I need for my robot:

Motor	Sensor	Actuator	Controller	Power Source

Choose the parts you need. Check the action of each part. Write down the name of the robot and the parts you need.

This is how I build and program my robot:

Step	What I do	What I see	What I hear	What I feel	What I think
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!

Figure statiche, Pub con mobili, Maestro Eder e i suoi amici

PROG1

Il maestro Eder entra nel pub, nota i suoi amici e si unisce a loro, parla O Va al bar e si procura una birra

PROG2

Bernbacher, il fabbro, dà un colpetto sulla spalla al maestro Eder e poi batte il pugno sul tavolo mentre parla

PROG3

Una cameriera si aggira con boccali di birra, seguendo un percorso OPPURE si muove in modo casuale, ma evita i mobili

PROG4

MAESTRO EDER E IL SUO PUMUCKL MASTER EDER INCONTRA I SUOI AMICI (T2)

S20
T2
D12
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Figure statiche, Pub con
mobili, Maestro Eder e i
suoi amici

PROG1

Il maestro Eder entra nel
pub, nota i suoi amici e si
unisce a loro, parla
O
Va al bar e si procura una
birra

PROG2

Bernbacher, il fabbro,
dà un colpetto sulla
spalla al maestro Eder e
poi batte il pugno sul
tavolo mentre parla

PROG3

Una cameriera si aggira
con boccali di birra,
seguendo un percorso
OPPURE
si muove in modo
casuale, ma evita i
mobili

PROG4



Il maestro Eder, i suoi amici, la cameriera

P1 Il maestro Eder e i suoi amici

- Figure statiche
- Costruire le quattro figure in modo che abbiano un aspetto diverso
- Cercate di progettare i personaggi in modo che le loro professioni siano riconoscibili.

P2 Mastro Eder

- Costruisci Master Eder, che si muove con l'aiuto di un motore a corrente continua
- Entra nel pub attraverso la porta, si ferma brevemente, nota i suoi amici e va dritto al tavolo
- Può fermarsi davanti al tavolo utilizzando un sensore tattile o un fotoriflettore IR, o semplicemente muoversi per un dato periodo di tempo.
- OPPURE
- va al bar e torna al tavolo con una birra
- Il robot utilizza motori a corrente continua per muoversi in linea retta verso il bar e tornare indietro.
- Per prendere il boccale, il robot tiene la mano all'altezza del bar dove la birra è già pronta. Un pezzo di ferro è attaccato al boccale di birra e un pezzo di magnete alla mano. Il robot "afferra" automaticamente la birra quando si avvicina.

P3 Bernbacher, il fabbro

- Costruire il fabbro Bernbacher, la figura dovrebbe essere riconoscibile
- È seduto al tavolo, appoggiato al gomito.
- Parla con il maestro Eder e gira la testa verso di lui.
- Dà un colpetto sulla spalla all'amico. Il movimento può essere rilasciato utilizzando i servomotori.
- Colpisce il tavolo con un pugno. Per rendere il botto più forte, un meccanismo dovrebbe far cadere contemporaneamente un cubo più grande o un pezzo di argilla da modellare dura sullo sfondo. I due processi devono essere sincronizzati tra loro.

P4 Cameriere

- Costruisci la figura di una cameriera che segue un determinato percorso.
- Va al bar e prende i boccali di birra, il prelievo dei boccali di birra potrebbe essere fatto con l'aiuto di magneti, simili a P2
- Si muove tra i tavoli e segue una linea nera.

