

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO, DI NUOVO? (T4)

S19
T4
D12
L1 P3

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



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!

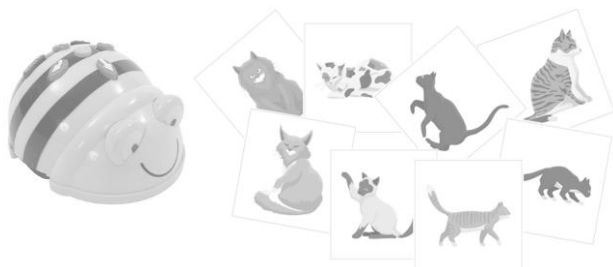
Campi di sviluppo:

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!

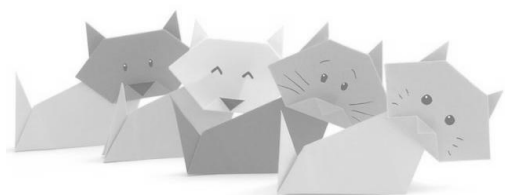
Campi di sviluppo:

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 UN GATTO, DI NUOVO? (T4)

S19
T4
D12
L1 P5

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)



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



Task 4: Making cat toys

The pupils plan and design toys for cats or other hobby animals. Research together on the Internet what needs the selected animals have.

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!

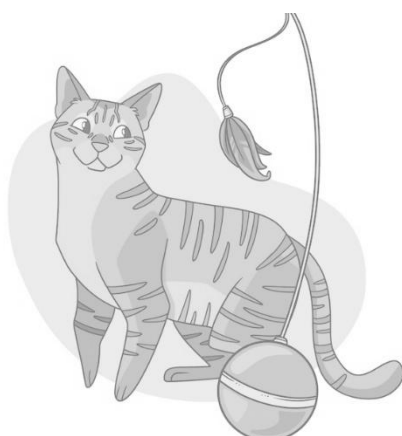
Campi di sviluppo:

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, DI NUOVO? (T4)

S19
 T4
 D12
 L1 P6

Focus su:
 • **Comunicación lingüística (D12)**



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 UN GATTO, DI NUOVO? (T4)

S19
T4
D12
L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

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

La gatta rossa era in piedi nel giardino davanti a casa. Sotto un cespuglio di lillà. Girò la testa per guardare Tibble e Bibi, fissandoli. E di nuovo videro entrambi gli occhi di Minou. Ma la cosa più orribile di tutte era che la gatta aveva un tordo tra le fauci. Un tordo vivo, appena catturato, che svolazzava. Bibi urlò e agitò le braccia e in un lampo la gatta corse tra i cespugli a lato della casa con l'uccello in bocca. "La seguì!" gridò Bibi, ma Tibble la fermò. "Non farlo", disse. Quell'uccello probabilmente è ferito e mezzo morto... è meglio lasciarlo stare". Rimasero lì vicino alla siepe. Minou era scomparsa sul retro della casa con la sua preda e Bibi iniziò a piangere. "Non piangere", disse Tibble. "È così che vanno le cose. Non puoi impedire a un gatto di essere un gatto. E i gatti catturano gli uccelli". "Ho visto spesso quell'espressione sul viso di Minou", disse Bibi. "Quando eravamo al parco e un uccello si posava vicino a noi. Pensavo che fosse inquietante. Urlavo: 'Non è consentito.' E poi si vergognava sempre così tanto di se stessa. Ma ora non si vergogna più. Ed è per questo che piango."

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!

Suggerimenti

- Discutere su come funzionano i movimenti dei gatti, guardare insieme immagini e video in modo che i bambini possano osservare le fasi dei loro movimenti.
- Costruire semplici figure con gambe e braccia mobili con i blocchi ArTeC.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Il gatto rosso	Cauto, si blocca quando si sente insicuro	Corre, tiene in bocca le prede, insegue gli uccelli
Bibi	La bambina, che ama molto Minou, ha paura di perdere Minou, è delusa.	Agita le braccia, piange, parla con Tibble
Tibble	Giovane giornalista, intelligente, con esperienza con i gatti, può calmare Bibi	Parla, frena Bibi


 Nome: _____
 Io sto creando: _____


 Nome: _____
 Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____


 Nome: _____
 Ci dovrebbe essere anche: _____


 Nome: _____
 Riflettere su: _____

Il gatto rosso
Tibble
Bibi

muoversi, parlare,
tenere la preda in
bocca, agitare le
braccia

Giardino con arbusti
Recinzione del giardino
Muro della casa
Preda

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

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO, DI NUOVO? (T4)

S19
T4
D12
L3-4
P3



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 quali gesti compiono i gatti quando sono prudenti o quando cacciano e seguono una preda.
- Raccogliere i modi in cui i robot potrebbero essere utilizzati per illustrare un gatto che cattura una preda e la porta in bocca.
- Raccogliere i modi in cui i robot potrebbero essere utilizzati per rappresentare un uccello che vola.

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

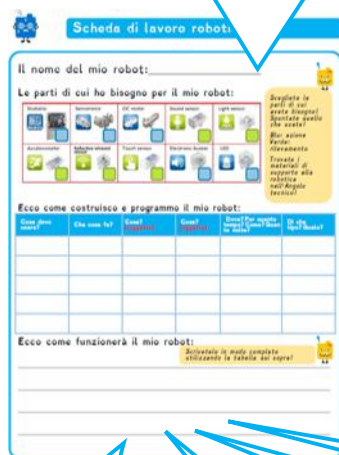
Obiettivi della lezione:

- Capacità motorie fini
- Risoluzione di problemi
- Prendere decisioni
- Competenze 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.

muoversi, parlare
agitare il braccio per spaventare qualcosa, portare l'uccellino in bocca, sbattere le ali



The form is titled 'Scheda di lavoro robot' and contains several sections for describing a robot project. It includes a section for the robot's name, a section for the parts needed, a section for how to build and program the robot, and a section for how the robot will function. There are also checkboxes for various features like 'movimento', 'parola', 'braccio', 'coda', 'occhi', 'orecchie', 'zampa', 'coda', 'occhi', 'orecchie', 'zampa', 'coda', 'occhi', 'orecchie', 'zampa'.

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 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 il rilevamento di un oggetto (7.d, 7.e)
- Robot che tracciano linee utilizzando 1 fotoriflettore IR
- Robot che attraversano un labirinto
- Utilizzo di un cicalino (6.a, 6.b)
- Utilizzo di numeri casuali (10.a)

Costruite Bibi, Tibble o un gatto con braccia, gambe e coda mobili.

PROG1

Il gatto rosso si muove in giardino. All'improvviso si ferma e i suoi occhi iniziano a scintillare...

PROG2

Bibi e Tibble parlano dietro il recinto, poi Bibi si alza e inizia ad agitare le braccia.

PROG3

Il gatto rosso entra in giardino e Bibi cerca di spaventarlo. Il gatto si blocca, i suoi occhi brillano mentre guarda Bibi, poi se ne va e Bibi piange.

PROG4

IL GATTO CHE È ARRIVATO DAL TETTO UN GATTO, DI NUOVO? (T4)

S19
T4
D12
L3-4
P4

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Costruite Bibi, Tibble
o un gatto con
braccia, gambe e
coda mobili.

PROG1

Il gatto rosso si muove in
giardino. All'improvviso si
ferma e i suoi occhi
iniziano a scintillare...

PROG2

Bibi e Tibble parlano
dietro il recinto, poi
Bibi si alza e inizia ad
agitare le braccia.

PROG3

Il gatto rosso entra in
giardino e Bibi cerca di
spaventarlo. Il gatto si
blocca, i suoi occhi
brillano mentre guarda
Bibi, poi se ne va e Bibi
piange.

PROG4



Minou e un gatto rosso

P1 Bibi, Tibble o il gatto

- Figure statiche
- Gli arti e la coda del gatto possono muoversi sugli assi

P2 il gatto rosso nel giardino

- Costruire il gatto rosso
- Si muove su ruote, azionate da 2 motori a corrente continua.
- Impostare il tempo di funzionamento dei motori in modo che la figura si fermi brevemente quando si trova di fronte alla recinzione.
- Dopo il "congelamento", si gira e corre via.

P3 Bibi e Tibble

- Costruisci Bibi e Tibble
- Le due figure sono programmate utilizzando la stessa scheda madre Studuino.
- Hanno una conversazione: girano la testa l'una verso l'altra, la conversazione può essere rappresentata da cicalini.
- Dopo tre 'frasi' Bibi inizia a urlare e ad agitare le braccia: impostare il cicalino su una frequenza diversa e accendere il servomotore del braccio.

P4 Il gatto rosso e Bibi

- Costruire le figure
- Il gatto rosso è dotato di un sensore tattile o di un fotoriflettore IR.
- Quando si preme il sensore tattile, si ferma e i suoi occhi (LED) iniziano ad accendersi
- Dopo un certo tempo, si gira, gli occhi non si illuminano più e scappa via
- Bibi è dotato di due sensori tattili
- Quando il gatto appare in giardino, Bibi oscilla il braccio premendo un pulsante e si ferma alla seconda pressione del pulsante.
- Quando il gatto si gira, Bibi inizia a piangere. Questo avviene con l'aiuto di un cicalino e di un secondo sensore tattile.

OPPURE

- Costruire il gatto rosso
- Programmarlo come in P3
- Dovrebbe anche tenere in bocca un uccello che volazza con le ali.

