

ODISSEA IL SIGNORE DEI VENTI (T4)

S23
T4
D8
L1 P4



Focus:

- Insegnamento di altre materie con la robotica (D8)

Compito 1: Fai qualche lavoretto artistico! Crea un mosaico o un vaso greco "antico"!

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!
Puoi usare le idee e l'elenco dei materiali dell'Idea Bazaar, inventare idee tue o semplicemente lasciare che i bambini diano sfogo alla loro creatività.



Idea Bazaar – alcune idee:

- Possono usare pezzi di carta colorata, o piastrelle colorate rotte, sassolini o perline colorate, tappi per realizzare un mosaico .
- Possono usare ceramica essiccabile all'aria o plastilina e vernice nera per realizzare un vaso greco.
- Possono modellare un vaso a caso utilizzando il modello.

Per i dettagli sulle diverse soluzioni, consultare i fogli delle idee!

Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Capacità motorie fini
- Creatività
- Storia
- Matematica

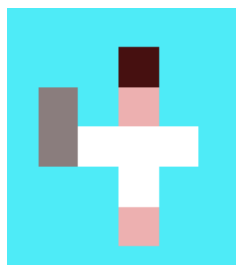
Inoltre:

- Competenze di vita
- Materia – Educazione civica
- Sviluppo dei talenti
- Abilità sociali

Compito 3: Crea un'immagine pixel art! Usa la tecnica per ingrandirla e rimpicciolirla!

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!
Puoi usare le idee e l'elenco dei materiali dell'Idea Bazaar, inventare idee tue o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.



Idea Bazaar – alcune idee:

- Possono utilizzare i blocchi ArTeC e la piastra di base
- Possono lavorare nell'applicazione Piskelapp
- Utilizzando il modello, gli studenti possono colorare l'immagine secondo i codici binari dei colori

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultare i fogli delle idee!

Scatta foto degli edifici mentre sono in fase di costruzione e una volta terminati.

Settori di sviluppo:

In primo piano:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività
- Matematica, informatica

Inoltre:

- Competenze di vita
- Competenze sociali
- Materia – Arte e artigianato
- Sviluppo dei talenti

Come gestire i risultati:

Organizza le foto completate in un archivio online o stampale su una bacheca. Se i bambini hanno preso appunti o hanno altre idee, allegale pure.

ODISSEA

IL SIGNORE DEI VENTI (T4)

S23
T4
D8
L1 P3



Focus:

- Insegnamento di altre materie con la robotica (D8)

Compito 2: Gioca a mosca cieca! Gioca a fare la guida per non vedenti!

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e l'elenco dei materiali dell'Idea Bazaar, inventare idee tue o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.



Idea Bazaar – alcune idee:

- Bendate un bambino della classe. Il suo compito è quello di catturare gli altri. Usate suoni e tocchi per attirare la sua attenzione.
- Benda gli occhi a un bambino della classe con una sciarpa. Costruisci un percorso a ostacoli nella stanza usando tavoli, sedie e altri oggetti! Guidali attraverso il percorso a ostacoli! Puoi guidarli con parole, altri suoni o il tatto: mettetevi d'accordo prima!
- Assicuratevi che non si verifichino incidenti!

Per i dettagli sulle diverse soluzioni, consulta i fogli delle idee!

Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Competenze di vita
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- Creatività
- Materia – Educazione civica
- Sviluppo dei talenti

Compito 4: Aiuta i marinai a fuggire!

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventare le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.



Idea Bazaar – alcune idee:

- Raggruppa le pecore sulla teglia
- Seleziona i numeri che, divisi per 3, lasciano un resto di 1.

Per maggiori dettagli sulle diverse soluzioni, consulta le schede Idea!

Scatta foto degli edifici mentre sono in fase di costruzione e una volta terminati.

Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Matematica, informatica
- Competenze di vita
- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- Abilità sociali
- Sviluppo dei talenti

ODISSEA IL SIGNORE DEI VENTI (T4)

S23
T4
D8
L2 P3



Focus:

- Insegnamento di altre materie con la robotica (D8)
- **Obiettivi della lezione:**
- Comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzazione del lavoro di gruppo

Dopo essersi ricongiunto con i suoi compagni sull'isola, Ulisse racconta loro le avventure con i Ciclopi. Quindi dividono il bestiame rubato a Polifemo e Ulisse decide di offrire un montone in sacrificio a Zeus, nella speranza di placare l'ira di Poseidone. Il mattino seguente, Ulisse ordina ai suoi uomini di prepararsi alla partenza e iniziano il loro viaggio di ritorno verso Itaca. Durante il viaggio, fanno tappa ad Eolia, un'isola galleggiante, regno di Eolo, signore dei venti, che li accoglie con straordinaria ospitalità. Eolo vive in un magnifico palazzo, circondato dalla moglie e dai dodici figli. Dopo aver condiviso molti banchetti e discusso delle imprese di Ulisse durante la guerra di Troia, Eolo, commosso dal suo desiderio di tornare a casa per ricongiungersi con sua moglie Penelope e suo figlio Telemaco, gli offre un dono prezioso. Gli dona un otre di pelle di bue contenente tutti i venti violenti, tranne quello che li porterà direttamente a Itaca. Eolo consiglia a Ulisse di mantenere il segreto e di non aprire l'otre, altrimenti perderanno tutto. Dopo un caloroso addio, Ulisse e i suoi uomini riprendono il viaggio, pieni di speranza di tornare a casa.

Caratteristiche	Caratteristiche	Interazioni
Odiseo	Forte, coraggioso,	Sacrifica un ariete a Zeus Vuole tornare a casa dalla sua famiglia,
Marinai	Forti, stanchi	Si ricongiungono con i loro compagni
Eolo	Commosso dal desiderio di Ulisse di tornare a casa	Re dei venti Vive in un magnifico palazzo con la sua famiglia

Suggerimenti

- Identificare i personaggi del testo, con particolare attenzione ai punti salienti della trama, ai tratti caratteriali, alle emozioni e ai movimenti.
- Raccogli informazioni sui diversi tipi di vento e tempeste
- Raccogliere storie sulle isole
- Raccogliere informazioni sulle cene festive dell'antica Grecia

Come usare la scheda personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i suoi movimenti, le sue reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- riflette sulle fasi, sugli strumenti e materiali necessari alla costruzione del robot

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

Odisseo, marinai, Eolo

Muoversi, camminare, mangiare, parlare, remare

Isola, palazzo, tavola da pranzo

Le azioni principali della storia
File multimediali necessari
Dividi il testo in parti
Fai un elenco delle cose necessarie



Nome: _____

Io sto creando: _____



Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____



Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



Nome: _____

Riflettere su: _____

ODISSEA IL SIGNORE DEI VENTI (T4)

S23
T4
D8
L3-4
P4

Materiali consigliati

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set robot ArTeC (almeno 1 scheda madre Studuino, 2 motori CC, 2 servomotori, 2 sensori tattili, 1 cicalino, 2 LED rossi, 1 fotoriflettore IR, 1 sensore sonoro, binari di guida, ingranaggi)
- Schede dei personaggi e modello di scheda delle attività robotiche
- Matita

Suggerimenti

Camminare, barcollare

- Discutere con i bambini di come si muovono le persone
- Fate alcuni movimenti insieme in modo che i bambini possano osservare le fasi dei loro movimenti
- Mostrate ai bambini dei manichini anatomici in movimento
- Costruite figure con parti del corpo mobili utilizzando i blocchi ArTeC

In primo piano:

- Insegnamento di altre materie con la robotica (D8)

Obiettivi della lezione:

- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- immagine corporea



Come compilare la scheda robotica?

- Scegliere l'attività del robot e la complessità del programma in base alle capacità del bambino, tenendo conto della scheda attività, dell'aspetto evolutivo e del livello di programmazione.
- Se necessario (ad esempio per chiarimenti o differenziazioni), è possibile compilare ulteriori schede robot.
- Progettare il robot con diversi modi di costruzione/programmazione!
- Compilare le schede robot nella lingua di destinazione!
- Non è necessario compilare tutte le colonne della tabella, ma solo quelle relative al funzionamento specifico del robot.
- In base a ciascuna riga della tabella, descrivere il funzionamento del robot nella lingua di destinazione utilizzando frasi grammaticalmente corrette.

Stepping
Barcollare
Urla

Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot: _____

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Robotica	Servomotori	CC motore	Sensori tattili	Light sensor	Altri sensori
1	1	1	1	1	1

Scegliete la parte di cui avete bisogno e scrivete il numero di pezzi che ne avete.

Blue: azione Verde: movimento

Trasferite i materiali di supporto alla robotica nel database robotico.

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Come viene costruito	Che cosa fa?	Come si muove?	Come si muove?	Come si muove?	Come si muove?

Ecco come funzionerà il mio robot:

Scrivete in modo completo utilizzando la tabella qui sopra.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione del motore CC (2.a, 2.b)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento del servomotore ad un angolo prestabilito (3.a, 3.b)
 - Movimenti ripetuti un determinato numero di volte (3.b)
- Utilizzo di sensori tattili (4.a)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Accensione del LED (5.a)
- Utilizzo del cicalino (6.a,b)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizzo del fotoriflettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Test del sensore audio (9.a)
 - Attivazione del robot con la voce (9.b)

Re, regina e Odisseo
figure costruite
assialmente

PROG1

Teatro delle marionette
con il re e Odisseo
azionati da servomotori

PROG2

Teatro delle
marionette azionato
dalla regina

PROG3

Teatro delle
marionette con
ingranaggi e binari di
scorrimento

PROG4

ODISSEA IL SIGNORE DEI VENTI (T4)

S23
T4
D8
L3-4
P5

Idee per robot con diversi livelli di programmazione



Re, regina e Ulisse
figure costruite
assialmente

PROG1

Teatro delle marionette
con il re e Odisseo
azionati da servomotori

PROG2

Teatro delle
marionette azionato
dalla regina

PROG3

Teatro delle
marionette con
ingranaggi e binari di
scorrimento

PROG4

Trucco con le pecore

P1 Visita al palazzo reale

- Re, regina e Ulisse figure costruite assialmente
- Sullo sfondo l'equipaggio, i 12 corni reali e il palazzo
- P2 Teatro delle marionette

Costruisci un teatro delle marionette

- In primo piano il palazzo, la regina e l'equipaggio
- Il re e Odisseo salgono con i servomotori, tenendo in mano dei LED
- Tra loro due LED rossi affiancati, che lampeggiano alternativamente per segnalare il brindisi Cicalino per riprodurre il rumore della cena

P3 Teatro delle marionette

- Simile al P2, costruiamo un teatro delle marionette
- Il movimento è attivato dalla regina tramite un sensore a infrarossi
- Il re e Odisseo emergono con il servomotore e poi si avvicinano l'uno all'altro e brindano

P4 Teatro delle marionette

- Simile al P2, costruiamo il teatro delle marionette
- Il movimento è attivato da un sensore acustico
- Il re e Ulisse si avvicinano l'uno all'altro con un sistema di ingranaggi e un motore CC, poi brindano e tornano alla loro posizione originale

