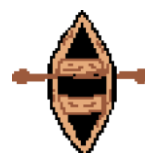


IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T₂)

S₂₁
T₂
D₆
L₁ P₁



In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Compito 1: Come hanno viaggiato Yana e sua madre? Quale paese hanno scelto di visitare? Quali mezzi di trasporto hanno utilizzato?

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, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- Costruire personaggi e ambienti con i blocchi ArTeC e materiali riciclati
- Programmazione per spostare e trasportare persone e oggetti,
- Creazione di grafica computerizzata, animazione
- Lavorare con le mappe

Per maggiori dettagli sulle diverse soluzioni, consulta le schede delle idee!

Competenze di sviluppo:

In primo piano:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Abilità di vita
- Creatività
- Pensiero algoritmico

Inoltre:

- Abilità sociali
- Concentrazione sulle materie – Educazione civica, Geografia
- Sviluppo dei talenti
- Materia – Arte e artigianato



Come gestire il risultato:

I gruppi aprono una mappa del mondo e decidono quale paese visitare. Quindi riflettono su come raggiungere tale paese. Progettano e disegnano il mezzo di trasporto scelto.

Compito 5: Come si fa a stringere amicizia con le persone nel Paese in cui si è emigrati?

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, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- Giocate a giochi rompighiaccio che non prevedono l'uso delle parole

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

Abilità di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Competenze di vita

Inoltre:

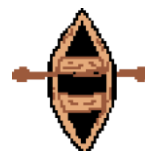
- Protezione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Orientamento spaziale



IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T2)

S21
T2
D6
L1 P2



In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Compito 3: Come ci si guadagna da vivere nei primi tempi dopo essere emigrati in un nuovo Paese? Come si può guadagnare la valuta locale?

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, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile svolgere l'attività di guadagno con i blocchi ArTeC.
- È possibile creare il denaro utilizzando materiali riciclati.
- Un disegno dell'ambiente in cui si svolge l'attività.
- È possibile creare immagini al computer

Per soluzioni diverse, consultare le schede delle idee!



Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Competenze di vita
- Calcolo matematico

Inoltre:

- Creatività
- Orientamento spaziale
- Sviluppo dell'attenzione

Compito 4: Come sono i personaggi e le scene della storia?

Ogni soluzione è valida!

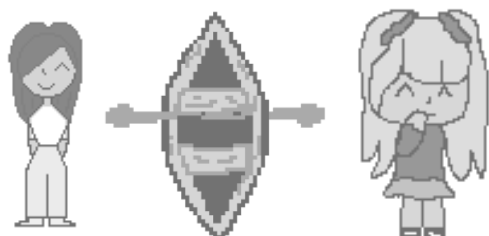
È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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

Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile creare l'ambiente e i personaggi con i blocchi ArTeC
- È possibile creare l'ambiente con materiali riciclati
- Disegno dell'ambiente da costruire
- È possibile creare grafica computerizzata

Per soluzioni diverse, consultare le schede delle idee!



Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Attenzione
- Capacità motorie fini
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- Sviluppo dell'attenzione
- Abilità sociali
- Competenze di vita

Come gestire i risultati:

I gruppi ricercano quale sia la valuta del Paese in cui sono emigrati. Quindi, discutono e decidono come ottenerla. Pensano anche a come possono fare amicizia con le persone del Paese in cui sono emigrati e prendono una decisione.

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T2)

S21
T2
D6
L1 P3



In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Compito 5: Quali luoghi può visitare un bambino nel Paese in cui è emigrato? Quali sono alcuni luoghi famosi nel Paese in cui è emigrato?

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, inventarti qualcosa di tuo o semplicemente lasciare che i bambini diano sfogo alla loro creatività.



Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile creare denaro utilizzando materiali riciclati.
- Un disegno dell'ambiente in cui si svolge l'attività.
- È possibile creare grafica computerizzata

Per soluzioni diverse, consultate i fogli delle idee!

Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Pensiero critico
- Conoscenza civica
- Creatività

Inoltre:

- Protezione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Competenze di vita



Compito 6: Cosa occorre fare per adattarsi al Paese in cui si è emigrati? Come possiamo andare d'accordo con le persone?

Ogni soluzione è valida!

Gli studenti parlano di paura, tensione, esclusione, ansia e giudizi.

Recitano e mettono in scena la situazione data.

Concentrazione.

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Cittadinanza.

Bazar delle idee – alcune idee:

- Discutete la situazione mentre la recitate!
- Trova una situazione indicata nel compito e mettila in scena!

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

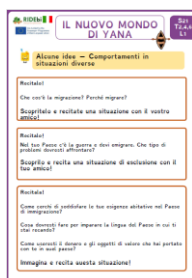
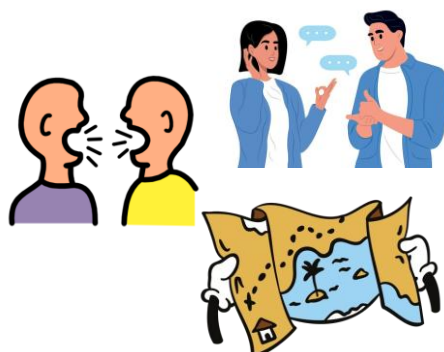
Competenze di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Pensiero critico
- Conoscenza civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Competenze di vita
- Sviluppo dei talenti



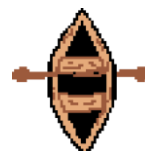
Come gestire i risultati:

Dopo che i gruppi hanno iniziato a vivere nel Paese in cui sono emigrati, ricercano e pianificano i luoghi da visitare in quel Paese. Quindi decidono e discutono a cosa prestare attenzione quando comunicano con altre persone mentre vivono in quel Paese.

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T2)

S21
T2
D6
L2 P1



Quando arrivarono in Turchia, furono accolti nella casa della zia Nadia. La zia Nadia li abbracciò calorosamente e disse: "Questa è la vostra casa adesso". Per la prima volta, un debole sorriso apparve sul volto di Yana. Tuttavia, costruire una nuova vita in un paese straniero non sarebbe stato facile.

La madre di Yana decise di cambiare la valuta ucraina in lire turche per ricominciare da capo. Stanca per il lungo viaggio, pensava di riposarsi prima di uscire, ma Yana disse: "Tu riposa un po'. Io vado all'ufficio di cambio". Sua madre accettò con riluttanza.

All'ufficio di cambio, Yana consegnò il denaro. Il cassiere calcolò l'importo a mente e le restituì le lire. Tuttavia, Yana, essendo intelligente, aveva fatto i conti a casa e si era resa conto che l'importo non era corretto. Si rivolse al cassiere e gli chiese: "È sicuro di aver calcolato bene?". Il cassiere rispose con sicurezza: "Sì", ma ricontrollò con la calcolatrice. Rendendosi conto del suo errore, si scusò e le diede il denaro rimanente. Yana lo ringraziò e tornò a casa, dove consegnò il denaro a sua madre. "Sei la mia piccola eroina", le disse sua madre, abbracciandola forte.

In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D6)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzazione del lavoro di gruppo

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Yana	Curiosa, minuta, prudente, laboriosa, socievole	Parlare, imparare insieme, giocare
Nessuno	Disponibile, laboriosa, amichevole	
Cassiera	Vecchio, dimenticato, comprensivo	Parlare, calcolare

Suggerimenti

- Discutete su ciò che il testo ci dice delle emozioni di Yana mentre affronta il caos che la circonda.
- Mostrate ai bambini immagini o video di rifugiati che lasciano le loro case per illustrare il viaggio di Yana verso la salvezza.
- Confrontate il senso di perdita che Yana prova nel lasciare suo padre con la speranza che nutre di una vita migliore in Turchia.

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, oggetti da costruire
- riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono usare più pezzi di ogni parte della carta Personaggio se necessario!



Nome: _____

Io sto creando: _____



Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____



Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



Nome: _____

Riflettere su: _____

Yana,
Nil,
Cassiera

Curiosa, Minuta,
Cautela,
Lavoratrice,
Amichevole,
Disponibile,
Vecchia,
Dimenticata,
Comprensiva

Soldi, Parlare,
Movimento,
Ballare,

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

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T₂)

S₂₁
T₂
D₆
L₃₋₄
P₁



Materiali consigliati

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set robotico ArTeC (2 schede madri Studuino, 2 LED, 1 cicalino, 1 servomotore, 5 sensori tattili, 2 motori CC, 2 servomotori, ingranaggi, cremagliere)
- Mappa mentale o bozza di grafico, trama
- Schede dei personaggi e modello di scheda delle attività robotiche
- Matita

In primo piano:

- Pensiero Computazionale – Life-skills (D₆)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- espressione del movimento

Suggerimenti

- Raccogli idee su come far muovere i personaggi in avanti e indietro.
- Raccogliete idee su come imitare i movimenti dei personaggi: camminare, parlare, ballare, correre, muoversi.
- Mostrate ai bambini manichini anatomici in movimento.
- Costruisci semplici figure con i blocchi ArTeC.

Barca

- Raccogli informazioni sui diversi tipi di barche.
- Crea modelli semplici con tecniche diverse

Come compilare la scheda robotica?

- Scegli l'attività del robot e la complessità del programma in base alle capacità del bambino, tenendo conto della scheda attività, dell'aspetto dello sviluppo e del livello di programmazione.
- Se necessario (ad esempio per chiarimenti o differenziazioni), è possibile compilare ulteriori schede robot.
- Progettate 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.

Gambe, corpo, camminata, braccia, bocca

Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot:

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Ecco come funzionerà il mio robot:

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione motore CC (2.a, 2.b)
- Test e programmazione del sensore tattile
 - Avvio e arresto di LED e cicalino premendo pulsanti o sensori tattili uguali o diversi (4.b, 4.c)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un angolo prestabilito (3.a)
 - Programmazione del movimento ondulatorio (3.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)
- Utilizzo del fotoriflettore IR (7)
 - Rilevamento ed evitamento degli ostacoli (7.b, 7.c, 7.d)

Recitiamo la scena con personaggi che possono essere spostati su assi.

PROG1

Yana si reca all'ufficio di cambio valuta con una piccola auto. Il denaro è rappresentato dai LED.

PROG2

Yana e il cambiavalute sono robot che funzionano automaticamente e cooperano tra loro.

PROG3

Yana e il cambiavalute sono robot automatici che operano in modo cooperativo.

PROG4

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'ERRORE NEL CAMBIO VALUTA (T2)

S21
T2
D6
L3-4
P2

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Recitiamo la scena
con personaggi che
possono essere
spostati su assi.

PROG1

Yana va all'ufficio di
cambio valuta con una
piccola auto. Il denaro è
rappresentato dai LED.

PROG2

Yana e la macchina
per il cambio valuta
sono robot cooperanti
che funzionano
automaticamente.

PROG3

Yana e la macchina
per il cambio valuta
sono robot
cooperanti che
funzionano
automaticamente.

PROG4



Yana sta andando al cambio valuta

P1 Yana sta andando al cambio valuta

- Costruisci i personaggi della scena
- Le loro teste e braccia possono essere mosse su un asse
- Tutti i personaggi possono essere mossi, l'intera scena

P2 L'errore dell'ufficio di cambio

- Yana e il cambio valuta sono due robot separati. Yana è un robot montato su una piccola auto.
- Ha due LED blu in una mano e tre LED rossi nell'altra, e abbiamo anche installato un cicalino.
- Costruiamo il cambiavalute e il suo contatore e installiamo due LED blu e tre LED rossi sul contatore.
- Quando viene acceso, i LED blu nella mano di Yana si accendono e il robot si sposta automaticamente in avanti verso il cambiavalute e si ferma lì.
- I due LED blu sul contatore si accendono, quelli nella mano di Yana si spengono, quindi i due LED rossi sul contatore si accendono.
- Quindi suona il cicalino di Yana e si accende il terzo LED rosso sul bancone.
- Infine, i 3 LED rossi nella mano di Yana si accendono, i 3 LED rossi sul bancone si spengono e Yana si allontana dal bancone.

P3 Yana si lamenta

- Costruiamo Yana e il cambiavalute allo stesso modo di P2, ma installiamo un fotoriflettore su entrambi i robot.
- Sul bancone è presente anche un sensore sonoro e la parte rilevata dal fotoriflettore di Yana può essere ruotata da un servomotore.
- Yana si ferma automaticamente quando rileva il bancone e i LED blu sul bancone si accendono quando rilevano Yana.
- Il sensore acustico rileva il cicalino di Yana, a quel punto si accende il terzo LED rosso e una parte del bancone ruota.
- Accorgendosi di ciò, Yana lascia il cambiavalute, proprio come P2.

P4 Yana e la disputa sul cambio valuta

- Costruiamo il bancone. Da un lato installiamo un riflettore fotografico, una rampa, un pulsante e un LED blu.
- Dall'altro lato, c'è un LED rosso e una Yana con un braccio azionato da un servomotore.
- Lasciamo cadere dei cubetti sul riflettore fotografico, che il robot conta. Il LED blu lampeggia dopo ogni cubetto. Segnaliamo la fine del conteggio premendo il pulsante.
- A questo punto, il LED rosso lampeggia un numero casuale di volte. Quando mostra il numero corretto, Yana alza la mano.

