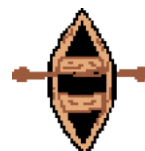


IL NUOVO MONDO DI YANA

L'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
T3
D10
L1 P1



In primo piano:

- Creatividad (D10)

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



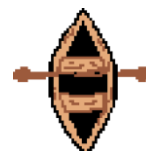
IL NUOVO MONDO DI YANA

L'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
T3
D10
L1 P2

In primo piano:

- Creatividad (D10)



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!

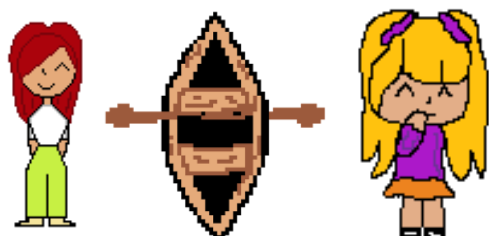
È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
T3
D10
L1 P3



In primo piano:
• Creatividad (D10)

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!

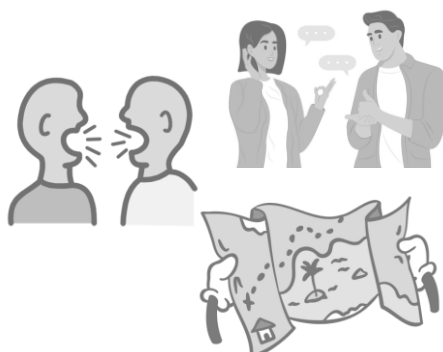
Competenze di sviluppo:

In primo piano:

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

Inoltre:

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



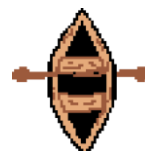
Come gestire i risultati:

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'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
T3
D10
L2 P1



Dopo alcune settimane, Yana fu iscritta a una scuola. All'inizio, la nuova lingua e la nuova cultura la intimidivano. Ma un giorno, mentre camminava triste lungo il corridoio della scuola, una ragazza di nome Nil le si avvicinò e le disse: "Ciao, sono Nil! Possiamo essere amiche?" Yana sorrise timidamente e annuì. Quello fu l'inizio di una bellissima amicizia.

Nil iniziò ad aiutare Yana a imparare il turco. Passavano ore a studiare insieme, trasformando spesso le lezioni in giochi divertenti. Le prime parole che Yana imparò furono "Günaydın" e "Merhaba". Quando le imparò bene, ballarono gioiosamente, festeggiando i suoi progressi. "Presto potrai parlare con tutti in turco!", la incoraggiò Nil.

In primo piano:

- Creatività (D10)

Obiettivi della lezione:

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

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.

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

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'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
 T3
 D10
 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:

- Creatividad (D10)

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)

Alza il braccio
 OPPURE emette
 automaticamente
 e un suono.

PROG1

I partecipanti al
 dibattito alzano le
 braccia, emettono
 suoni e rispondono
 l'uno all'altro.

PROG2

L'oratore muove la
 bocca, mostra
 emozioni, "parla"
 con toni diversi e
 risponde.

PROG3

I personaggi
 muovono la bocca,
 mostrano emozioni,
 "urlano" con toni
 diversi e rispondono
 l'uno all'altro.

PROG4

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'AMICIZIA TRA YANA E NIL (T3)

S21
T3
D10
L3-4
P2

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Alza il braccio
OPPURE emette automaticamente un suono.

PROG1

I dibattitori alzano le braccia, emettono suoni e rispondono l'uno all'altro.

PROG2

L'altoparlante muove la bocca, mostra emozioni, "parla" con toni diversi e risponde.

PROG3

Gli altoparlanti muovono la bocca, mostrano emozioni, "gridano" con toni diversi e rispondono l'uno all'altro.

PROG4



L'amicizia tra Yana e Nil

P1 Conversazione presentata con suono O movimento

- I servomotori simulano la conversazione
- alzando le braccia, scuotendo la testa

O

- Il cicalino consente agli altoparlanti di emettere suoni
- A turno, emettono suoni con "voci" diverse
- Le due figure sono collegate a piastre di base separate
- Funzionano automaticamente quando il robot è acceso

P2 Yana e Nil stanno parlando ad alta voce.

- I movimenti delle braccia e della testa e le vocalizzazioni simboleggiano la conversazione
- I movimenti delle braccia e della testa sono controllati da servomotori
- I conversatori possono emettere suoni utilizzando un cicalino
- Le due figure dovrebbero emettere suoni diversi
- Le due figure possono essere controllate come marionette utilizzando pulsanti
- Le due figure sono collegate alla stessa piastra di base

P3 Costruire una persona che mostra emozioni durante la conversazione

- Movimento della bocca con servomotore
- Produzione di suoni con cicalino
- Gli occhi della figura entusiasta si illuminano con LED
- Attivati dal sensore sonoro

P4 Due interlocutori

- Le due figure sono collegate alla stessa scheda madre.
- Il movimento della bocca è controllato da un servomotore.
- I diversi suoni sono prodotti da cicalini.
- Gli occhi della figura parlante si illuminano con dei LED.
- Le due figure possono essere controllate come marionette utilizzando dei pulsanti.

