

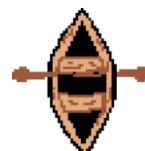
# IL NUOVO MONDO DI YANA

## L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T4  
D7  
L1 P1

### In primo piano:

- Fisica, Robotica, ingegneria (D7)



**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:

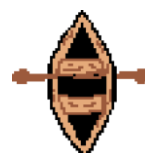
- Protezione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Orientamento spaziale



# IL NUOVO MONDO DI YANA

## L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T4  
D7  
L1 P2



**In primo piano:**

- Fisica, Robotica, ingegneria (D7)

**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!**

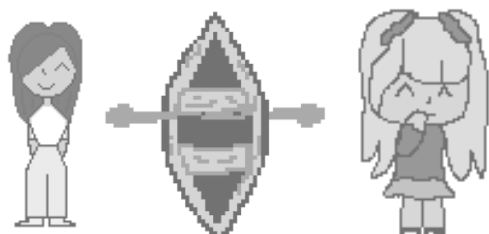
È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

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'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T4  
D7  
L1 P3



### In primo piano:

- Fisica, Robotica, ingegneria (D7)

**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!**

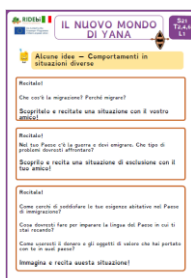
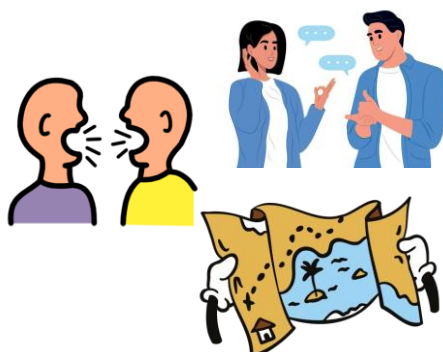
#### Competenze di sviluppo:

##### In primo piano:

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

##### Inoltre:

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



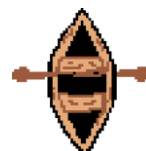
#### Come gestire i risultati:

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'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T4  
D7  
L2 P1



Con il passare del tempo, il turco di Yana migliorò. Ora era in grado di comunicare non solo con Nil, ma anche con gli altri compagni di classe. Si sentiva più sicura di sé e cominciò ad apprezzare il tempo trascorso a scuola.

Un giorno, Nil invitò Yana e sua madre a casa sua. Quando arrivarono, Nil accolse Yana con un grande abbraccio. Insieme cantarono canzoni, giocarono e fecero persino una partita con palline colorate che riempì la stanza di risate. Yana non si sentiva così felice da molto tempo.

Dopo aver affrontato un viaggio difficile e molte sfide, Yana e sua madre avevano finalmente costruito una nuova vita per loro stesse. La zia Nadia, Nil e la sua famiglia erano state una grande fonte di amore e sostegno. Yana imparò il vero significato della gentilezza, della compassione e dell'amicizia da queste persone. "L'amicizia parla una lingua universale", pensò.

La Turchia era diventata una seconda casa per Yana. Con un sorriso sul volto, disse: "È qui che la mia vita è ricominciata".

### In primo piano:

- Fisica, Robotica, ingegneria (D7)

### 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'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T4  
D7  
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:

- Fisica, Robotica, ingegneria (D7)

## 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)

Yana e Nil sono figure che possono essere spostate assialmente.

PROG1

Yana e Nil giocano a palla sopra una struttura simile a un teatro delle marionette.

PROG2

Yana e Nil giocano a palla utilizzando una catapulta dotata di servomotore per mirare al bersaglio.

PROG3

Yana e Nil giocano a palla utilizzando una catapulta dotata di un servomotore che reagisce automaticamente alla palla.

PROG4

# IL NUOVO MONDO DI YANA

## L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21  
T3  
D7  
L3-4  
P2

### Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Yana e Nil sono figure  
che possono essere  
spostate assialmente

PROG1

Yana e Nil giocano a  
palla sopra una  
struttura a forma di  
teatro delle marionette.

PROG2

Yana e Nil giocano a  
palla utilizzando una  
catapulta con mirino  
dotata di un  
servomotore.

PROG3

Yana e Nil giocano a  
palla utilizzando una  
catapulta con mirino  
dotata di un  
servomotore che  
reagisce  
automaticamente alla  
palla.

PROG4



### Yana e Nil giocano a palla

#### P1 Yana e Nil giocano a calcio

- Costruisci i personaggi della scena
- Le due ragazze muovono le ginocchia con un movimento circolare e calciano la palla.

#### P2 Teatro delle marionette

- Stiamo costruendo un teatro delle marionette.
- Le due mamme sono in primo piano e le due bambine sono in alto.
- Tra loro, stiamo realizzando delle luci correnti con LED rossi, che mostrano la palla che vola avanti e indietro.
- Usiamo un cicalino per riprodurre la loro canzone.

#### P3 Yana e Nil giocano a palla

##### Costruire una catapulta precisa

- Le due ragazze giocano a palla tra loro.
- Sono necessari due servomotori: uno per il lancio e uno per la mira.
- Il lancio avviene premendo un pulsante.
- La catapulta gira a destra e a sinistra sotto il controllo di due pulsanti.

#### P4 Yana e Nil giocano a palla

- Sono necessari due servomotori: uno per il lancio e uno per la mira.
- Nella paletta della catapulta è installato un fotoriflettore che rileva quando la palla viene posizionata al suo interno, a quel punto avviene il lancio.
- La catapulta gira a destra e a sinistra sotto il controllo di due pulsanti.

