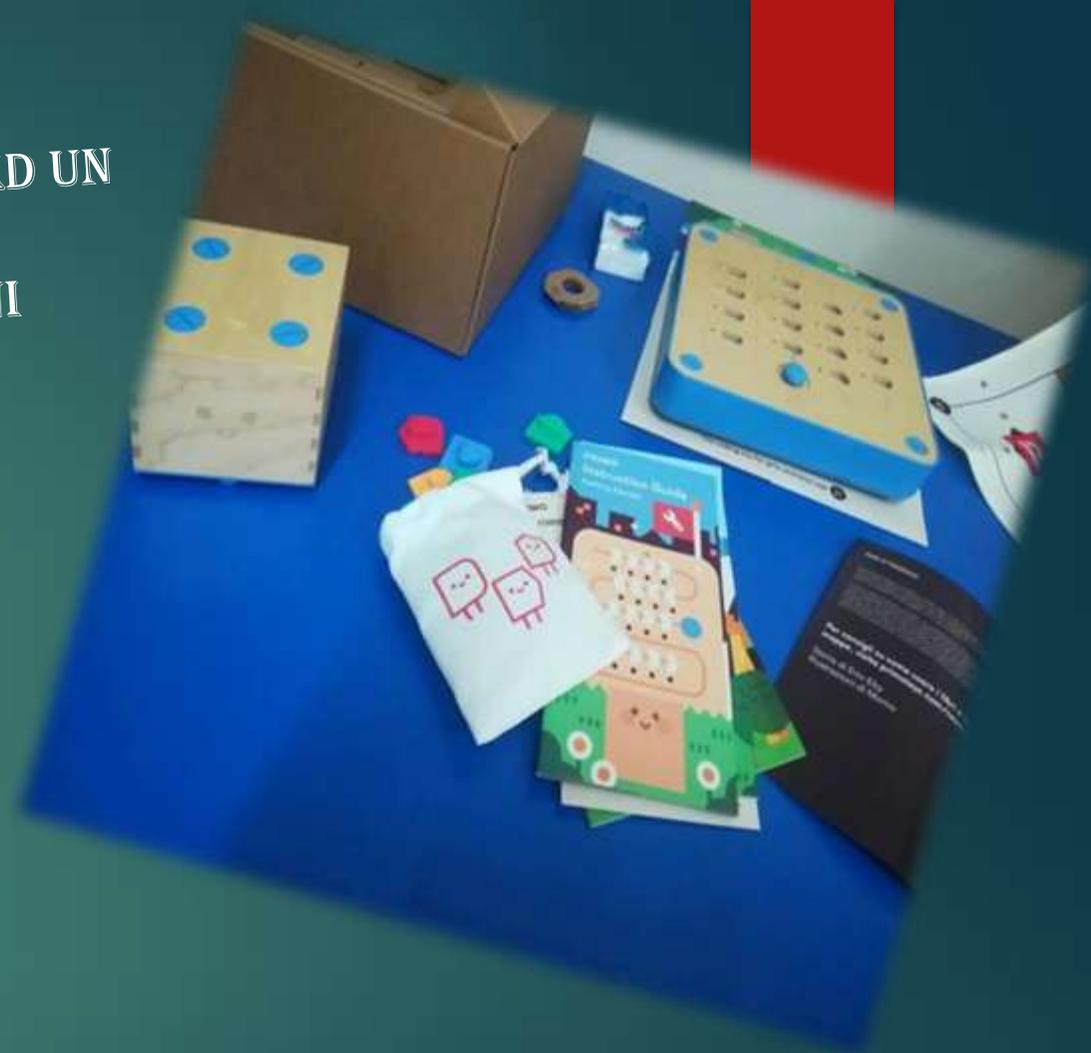


ROBOTICA EDUCATIVA
ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA
SEZIONE 5 A
« DON BONDI »

GIOCHIAMO CON
CUBETTO



TUTTO COMINCIA AL RIENTRO DAL GIARDINO.....
I BAMBINI TROVANO IN SEZIONE UN OGGETTO NUOVO ED UN
PO' STRANO... MA CHE SARÀ MAI???
QUESTO STRANO OGGETTO HA SUSCITATO NEI BAMBINI
GRANDE CURIOSITÀ E INTERESSE.
TUTTI OSSERVANO LA SCATOLA PER SCOPRIRE GLI
ELEMENTI CONTENUTI AL SUO INTERNO.



DOPO UN'ATTENTA OSSERVAZIONE L'INSEGNANTE PROCEDE
CON DOMANDE STIMOLO (CHE COS'È? A COSA SERVE?) E INIZIA
COSÌ LA CONVERSAZIONE IN CIRCLE TIME E BRAINSTORMING,

► PRESENTAZIONE DI CUBETTO, DELLE SUE CARATTERISTICHE E FUNZIONI;

► PRESENTAZIONE E FUNZIONI DEI BLOCCHI (VARI COLORI), SCHEDA, LINEA DI FUNZIONE, SEQUENZA E MAPPA;



Cubetto
Sono sempre pronto per un'avventura. Fammi uscire dalla scatola, così possiamo conoscerci!
Come vedi, ho due ruote. Ogni ruota ha un motore.
Il mio corpo è di legno, le mie ossa sono di plastica e il mio cervello è un computer.
Manchi solo tu per darmi le direzioni.

Ciao!
Sono Cubetto, il piccolo robot di legno che ama esplorare e giocare, ma per farlo ho bisogno del tuo aiuto!
Vuoi essere mio amico e aiutarmi a trovare la strada?
Cominciamo!
Nella mia scatola troverai:
1. Me! - Cubetto, il robot di legno
2. La Scheda d'interfaccia - il mio pannello di controllo
3. 16 blocchi - i miei comandi
4. La mappa del mondo - la meta delle mie avventure!

5 Accensione e abbinamento
Per farmi avviare ho bisogno di sei batterie stilo di tipo AA, tre per me e tre per la mia Scheda.
Giraci e inserisci le batterie. Quando hai finito, ACCENDICI e farò un suono e le luci della mia Scheda lampeggeranno.



3 Blocchi
I blocchi hanno forme e colori diversi. Ognuno dà un'istruzione diversa.
Quando metti un blocco sulla mia Scheda e premi Val, le mi muovo.
Una serie di blocchi in fila si chiama programma.
Questi sono i miei comandi base:
Verde - vado in avanti di 15 cm
Rosso - giro a destra di 90°
Giallo - giro a sinistra di 90°
Blu - eseguo una funzione

Avanti! 

Destra 

Sinistra 

Funzione 

4 Mappa del mondo
Le mie mappe sono la meta delle nostre avventure. Insieme possiamo esplorare molti luoghi interessanti.
Hai visto che è fatta di tante caselle? Si chiama griglia. Ti aiuterò a capire dove posso andare.
Amo fare nuove esperienze e ho varie mappe da collezionare. Ogni volta che sarai pronto per qualcosa di nuovo, prendi una nuova mappa!



PICCOLI PROGRAMMATORI ALL'OPERA:

PROVA PRATICA SINGOLA : I BAMBINI UTILIZZANO UNO ALLA VOLTA CUBETTO E SEGUONO LE INDICAZIONI PER RAGGIUNGERE I VARI LUOGHI RAFFIGURATI SULLA MAPPA, CON APPLAUSO FINALE DEI COMPAGNI.





I BAMBINI SONO LIBERI DI FARE IPOTESI E TENTATIVI PER CAPIRE IL FUNZIONAMENTO E DOPO AVER SCOPERTO CHE LE FRECCE VANNO DISPOSTE SECONDO UN PUNTO DI PARTENZA ED IN SEQUENZA, SI SONO DIVERTITI A FAR MUOVERE CUBETTO DA UNA PARTE ALL' ALTRA.

RAPPRESENTAZIONE

GRAFICA

DI

CUBETTO



M TINY

PRIMO APPROCCIO



PRESENTAZIONE DI M TINY,
DELLE SUE CARATTERISTICHE E FUNZIONI;
DIFFERENZE E SOMIGLIANZE CON CUBETTO



CONVERSAZIONI
IN CIRCLE TIME E BRAINSTORMING,
DOMANDE STIMOLO
(CHE COS'È? A COSA SERVE?)

I BAMBINI OSSERVANO LA SCATOLA E GLI ELEMENTI CONTENUTI AL SUO INTERNO



RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

