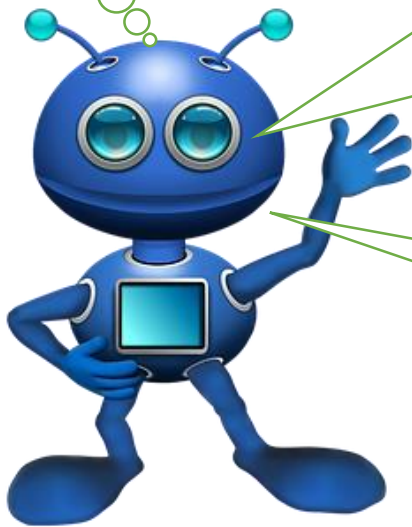


Per forza non mi riconoscono, sono dentro il robottino!



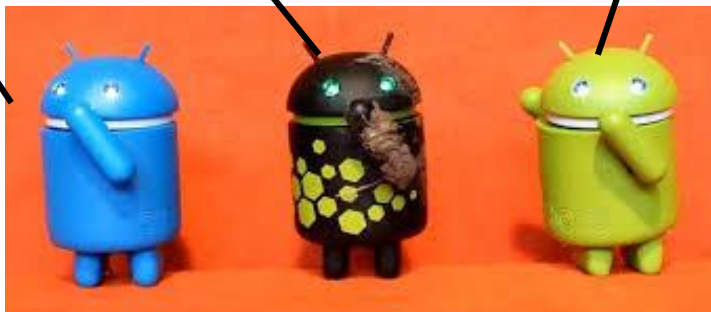
CIAO BAMBINI... ECCOMI QUA!!!!
Ehi!!! Sono io!!! Non mi riconoscete?????
Sono io!!!!! Maestra Mariella!!!!!!!
Come state???????

Oggi vi spiego cos'è un **AUTOMATA!**

Ma?

Cos'è?

Un
AUTOMATA???



Adesso vi spiego tutto.....

L'AUTOMATA è l'antenato del robot, anche se ci sono due aspetti IMPORTANTI da precisare:

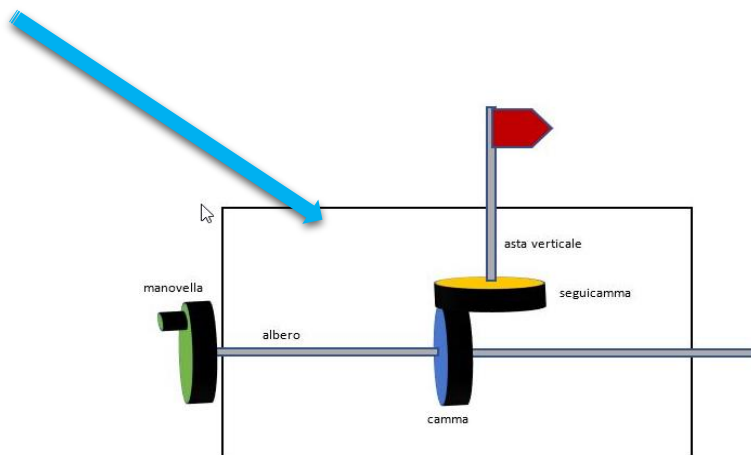
1. Il **ROBOT** è una macchina o un dispositivo elettronico e per muoversi deve essere programmato al computer e ha una scheda madre programmabile - ricordate i robottini che usiamo in classe? -, funzionano perché compiono le azioni secondo un codice (programma). Doc, ad esempio, è un robot che funziona perché ha i tasti direzionali sulla scheda madre e può eseguire le istruzioni attraverso il codice (avanti – indietro – destra – sinistra)
Il robot è una macchina moderna ed è capace di fare cose eccezionali.



2. L' **AUTOMATA**, invece, è una macchina che si muove, ma non è elettronica. L'automata è una macchina antica che rappresenta un insieme di Arte e Tecnologia.

Prima di presentarvi l'automata che ho realizzato per voi, vi illustro con le immagini cos'è e come funziona.

Un automata si muove grazie a semplici ingranaggi. Guardate con attenzione il disegno e leggete i nomi di ogni singolo pezzo



Ora leggete le istruzioni

- La **manovella** fa girare l'**albero** (l'asse orizzontale)
- L'**albero** fa girare la **camma** (la ruota verticale)
- La **camma** fa girare il **seguicamma** (la ruota orizzontale)
- Il **seguicamma** fa girare l'**asta verticale** (con la bandierina rossa)

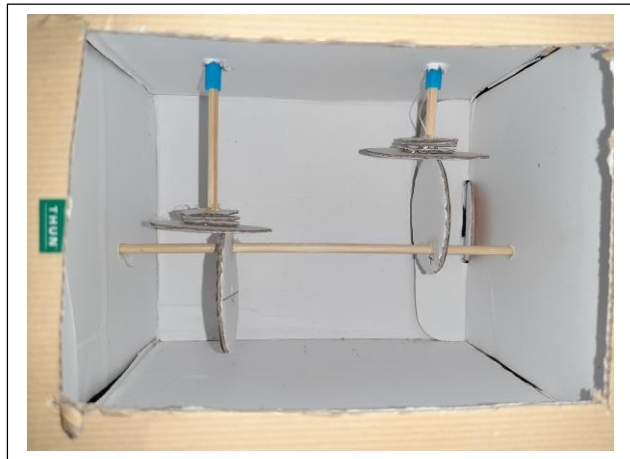
E ora, bambini e bambine,

vi illustro

il mio **AUTOMATA !!!!!!!**



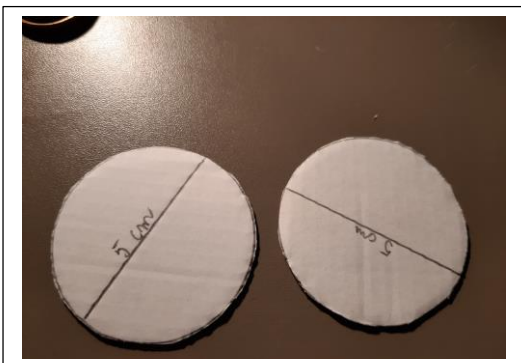
Come potete vedere,
il mio automata ha due camme



Ora preparate il materiale che vi servirà per realizzare il vostro progetto:

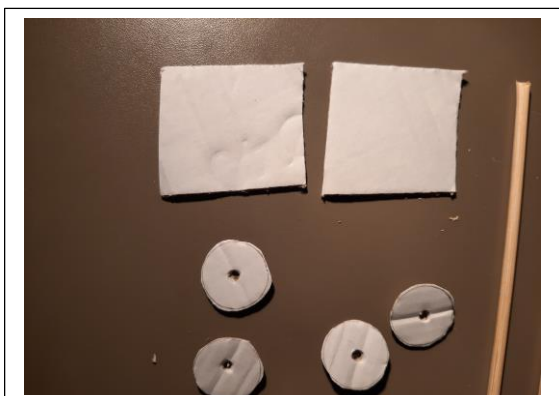
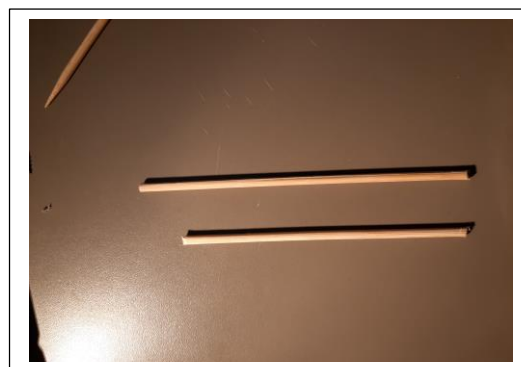
Una scatola (tipo pacchetto per la pasta o scatola di scarpe)	Spiedini in legno. 2 pezzetti di cannuccia	Forbici
Cartoncino (tipo cartone pizza o pane carasau)	Colla	Fogli da disegno, colori e righello

TUTORIAL PER LA REALIZZAZIONE DELL'AUTOMATA



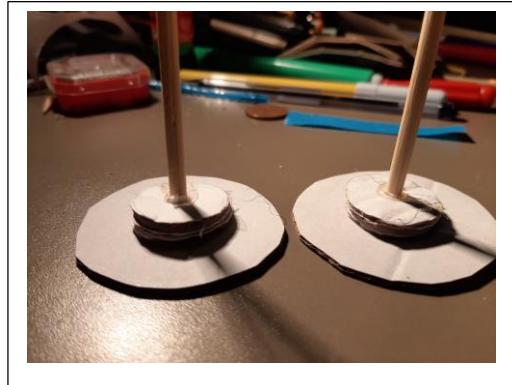
Ritagliate 8 dischi di cartoncino (per la forma potete usare una tazzina da caffè)

Da uno spiedino ricavate due aste verticali:
una lunga 13 cm e l'altra lunga 15 cm (usate il righello).



Ritagliate 4 dischi di cartoncino (per la forma usate 5 centesimi)

Forate i dischi piccoli, inserite i legnetti e incollate i pezzi in questo modo.

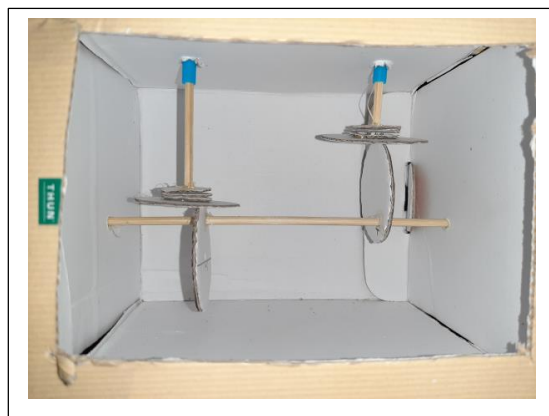
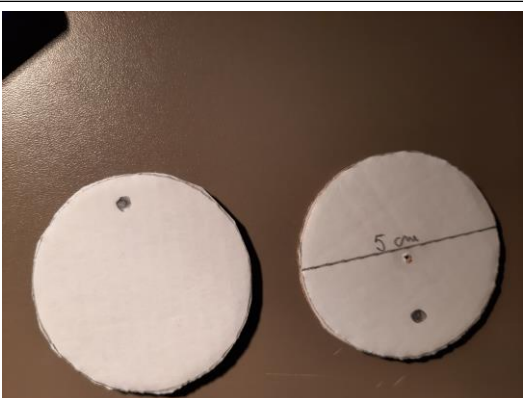
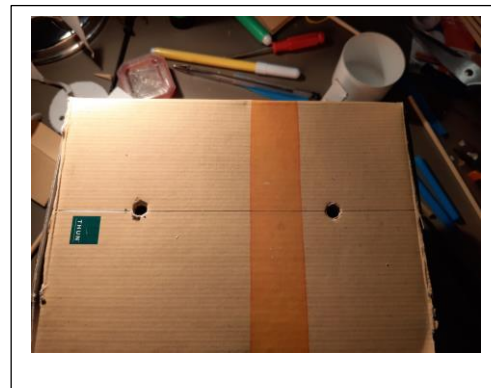


Preparate la scatola e ritagliate una finestra di controllo degli ingranaggi.

Forate le pareti in questo modo (per allargare i fori usate una penna)

2 fori nella parete superiore

1 foro per ciascuna parete laterale



Forate le camme con lo spiedino, poi inserite l'albero (asse orizzontale) e le camme. Fissatele con la colla o con lo scotch (proprio come ho fatto io nella foto a destra). Fissate i due pezzi di cannucchia sui fori della parete superiore e dall'interno della scatola inserite i seguicamma, appoggiandoli sulle camme.



Preparate i disegni (personaggi a scelta). Ricordate per ciascun personaggio doppio disegno.

Dimenticavo, ho usato un tappo di plastica per creare la manovella.

Dopo aver verificato il funzionamento si può provvedere ad inserire i "personaggi" e le decorazioni.

Io ho voluto rappresentare la primavera. (invierò un video per mostrarvi il funzionamento)

NON DIMENTICATE MAI, BAMBINI:

LE PERSONE IMPARANO FACENDO, MA SOPRATTUTTO RIFLETTENDO SU QUELLO CHE HANNO FATTO.

SUL CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO L'OBIETTIVO È DISEGNARE E REALIZZARE QUALCOSA DI NUOVO E I NUOVI PROGETTI RARAMENTE FUNZIONANO BENE DA SUBITO. SE SBAGLIATE O QUALCOSA NON VA BENE, RIVEDETELA. E RICORDATE SEMPRE QUELLO CHE VI HO DETTO A SCUOLA:

IMPARARE DALL'ERRORE È UN'OPPORTUNITÀ, NON UNA SCONFITTA!

E ALLORA

LANCIO LA SFIDA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

CREATE una storia che possa essere rappresentata usando un meccanismo.

110 e lode a chi mi invierà la foto del proprio automata!

A PRESTO, MAESTRA MARIELLA!