

# Disegniamo un robot

Autore principale: **Claude Humbert-Droz, Manuel Filgueiras**



## OBIETTIVI DIDATTICI

- Evidenziare analogie e differenze tra esseri viventi e robot, manufatti dell'uomo
- Comprendere quali significati gli allievi associno al concetto di robot

## Preparazione e materiale necessario

Fogli di carta, pennarelli, matite colorate.

Scheda Attività di disegno in due varianti: foglio bianco (A-02-P1) e con vincoli (A-02-P2) per stimolare la fantasia.

## Descrizione e conduzione dell'attività

Per il primo contatto con il concetto di robot, prima di iniziare ad utilizzare il robot Thymio, possiamo invitare gli studenti ad elaborare ed esprimere una propria rappresentazione di cosa sia un robot. Specie con gli allievi più piccoli. Gli studenti disegnano uno o più robot secondo le loro conoscenze. Le due schede attività A-02-P1 e A-02-P2 forniscono uno spazio bianco e due "vincoli" astratti per stimolare l'espressione degli allievi. Osservate quali sono le caratteristiche espresse nei disegni. È probabile che l'immagine comune sia relativa all'ultimo film visto sui robot e che la maggioranza delle rappresentazioni siano antropomorfe. Questa è l'occasione per ricordare che i **robot, nella maggior parte dei casi, NON hanno un aspetto umano**. Durante la condivisione, possiamo chiedere agli studenti di identificare ciò che vi è di comune alla maggior parte dei loro disegni. Evidenziate il fatto che in molti disegni degli studenti saranno fornite le principali **funzioni** del robot: le antenne o la bocca, per indicare le capacità di comunicazione. Per osservare il mondo che li circonda: gli occhi, telecamere. Per agire: le braccia, le mani, le pinze. Per muoversi: gambe, piedi, ruote, motori. È anche rilevante iniziare una discussione con gli studenti su quali motivi abbiano spinto la maggior parte ad esprimere nei propri disegni dei robot di aspetto umanoide. È probabile che gli studenti citino come fonte di ispirazione alcuni film, cartoni animati, fumetti, e robot esistenti che hanno avuto modo di incontrare. E' interessante approfondire le emozioni che i robot generano sugli allievi. La **maggior parte dei robot** personaggi **di fantasia** dei cartoni animati, o di film, **sono in grado di provare sentimenti ed emozioni** (come Wall-E che si è innamorato di EVE, C3-PO è estremamente pauroso, ecc.). Questa è l'occasione di prendere le distanze dai robot nati dalla fantasia umana e soggetti di animazioni e film per distinguerli da quelli che si incontrano nella vita di tutti i giorni, come i robot di servizio, quelli industriali, quelli di trasporto o medicali.

## VARIANTE

Creare dei robot "fai da te" durante le lezioni di Arti Visive con diversi materiali (anche di riciclo).