

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D9
L1 P3

Focus su:

• Sviluppo del talento (D9)



Compito 1: Come si può risolvere un conflitto?

Gli studenti parlano di come si dibatte, si discute e di come si fa pace.

Drammatizzano e recitano alcune situazioni date

Concentrarsi su:

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica

Puoi usare le carte *Act it out!* del Bazar delle idee

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Competenze sociali
- Comprensione del testo

In aggiunta:

- Concentrazione dell'attenzione
- Life skills
- Sviluppo del talento

Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Idea Bazaar – alcune idee:

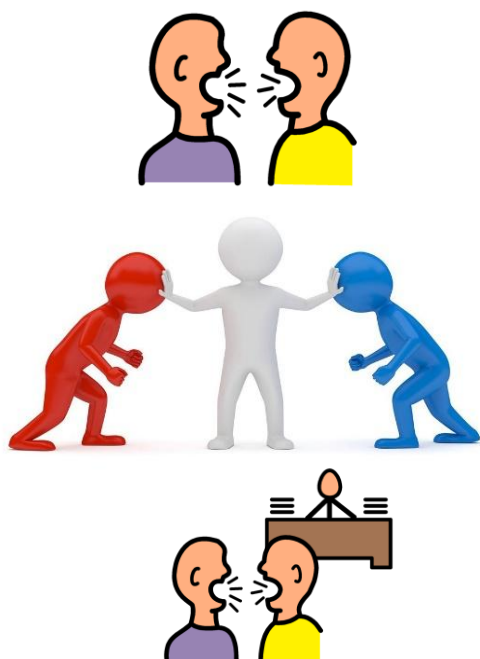
- Drammatizzare una situazione in cui si litiga con un amico!
- Drammatizzare una situazione con due diverse funzioni: litigare e fare pace!
- Immagina e drammatizza un'udienza in tribunale!

Per i dettagli delle diverse scene, vedi le schede nel Bazaar delle idee!

Puoi ritagliare le carte delle scenette!

Puoi scegliere l'argomento che i bambini possono affrontare! Dai loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la scenetta, se serve!





I CINQUE PANI



S1
T3-4
L1



L'idea in più – Risolvere i conflitti

Drammatizza!

Per cosa ti arrabbi di solito?
Cosa ti ha fatto arrabbiare di recente?
Come hai risolto?
Eri soddisfatto del modo in cui hai risolto il litigio?

Immagina e drammatizza una situazione in cui tu e il tuo amico fate finta di litigare!

Drammatizza!

Di solito ti innervosisci moderatamente o intensamente?
Come fai pace con gli altri solitamente?
Di solito chiedi aiuto per risolvere i conflitti?

Immagina e drammatizza una situazione in cui sei in un conflitto e anche nel momento in cui ti riappacifichi!

Qual è la differenza di comportamento nelle due situazioni?

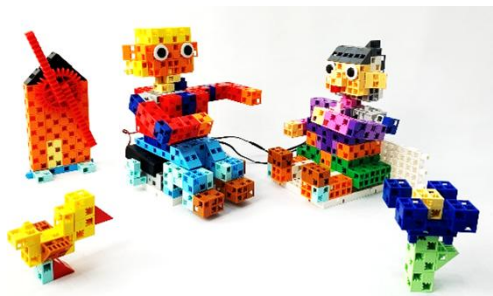
Drammatizza!

Cosa sono un tribunale e un processo?
Chi sono i personaggi di un processo? Qual è il loro ruolo?

Immagina e drammatizza un processo in un tribunale!

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D9
L2 P3



Focus su:

- Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

- comprensione testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



I due uomini rimasero ancora un po' all'ombra del salice a riposare. Poi, tra un discorso e l'altro, Ioan, che aveva avuto tre pani, diede due monete a Stefan, che di pani ne aveva avuti due, dicendo: "Ecco, amico! Questa è la tua parte. Fanne quello che vuoi. Tu hai avuto due pani, quindi dovresti avere due monete. Per me tengo tre monete, perché ho avuto tre pani della stessa dimensione dei tuoi, se ricordi bene".

"Come fai a fare questa divisione?" disse Stefan con disprezzo. "Perché a me toccano solo due monete, se la metà è due e mezzo a testa? Dopotutto, l'uomo non era obbligato a darci nulla. In quel caso, cosa avremmo fatto?".

"Come avremmo fatto?" rispose Ioan. "Io sarei stato all'altro mondo per i miei tre pani e tu per i tuoi due, tutto qua. Ma ora, il pane è stato pagato dallo straniero, e abbiamo il denaro nelle nostre tasche; io con le mie tre monete e tu con le tue due; ognuno secondo il numero di pani che aveva. Non vedo una divisione più equa".

"Insomma, Ioan!" disse Stefan, "non sono d'accordo con il tuo giudizio. Portiamo la questione in tribunale e affidiamoci alla decisione del giudice".

"Va bene, andiamo in tribunale se non sei soddisfatto", disse Ioan. "Sono sicuro che il giudice sarà d'accordo con me, anche se non sono mai stato in un tribunale in vita mia".

Caratteristiche principali e interazioni tra personaggi

Personaggio	Caratteristica	Interazioni
Ioan	Si siede, discute	Si muovono, conversano
Stefan	Si siede, discute	

Suggerimenti

- Gli alunni possono recitare brevi dibattiti e brevi scene. Può essere utile discutere le dinamiche e il tono dei dibattiti recitati e fare delle registrazioni video.
- Chiedere agli studenti di raccogliere informazioni e creare una mappa mentale sui tipi, le fasi e i possibili risultati di un dibattito, così come le relazioni tra i partecipanti al dibattito.
- Analizzare estratti di opere d'arte (letteratura, giornalismo, film, cartoni animati, spettacoli di marionette, musical, opera ecc.) per trovare esempi di tipi e toni di dibattito.

Materiali suggeriti

Macchina fotografica, computer, proiettore
carta bianca, matita, cartella
Esempi da analizzare

Come usare le schede personaggio:

- Ogni studente compila la scheda del personaggio:
- Scrive il nome del personaggio
- Le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono usare più schede per ogni parte della scheda del personaggio, se necessario!

 Nome: _____ Sto costruendo: _____	Stefan Ioan
 Nome: _____ Il tuo robot deve avere/essere: _____	Siede Solleva il braccio Emette suoni
 Nome: _____ Cosa devo aggiungere: _____	5 pani 5 monete
 Nome: _____ Rifletto su: _____	Dividi le azioni principali della storia Dividi le parti del testo Fai una lista di quello che ti serve File multimediali utili

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- ArTeC Block (set da almeno 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 1 servomotore, 1, 2 o 5 sensori touch, 1 fotorelettore IR)
- Modelli anatomici o immagini di bocca, braccia e gambe
- Foto, video su diversi tipi di pozzi
- Mappa mentale, grafico, o schema della trama
- Schede dei personaggi e Schede robot, schede attività robot
- Matita

Focus su:

- Sviluppo del talento (D9)

Obiettivi della lezione:

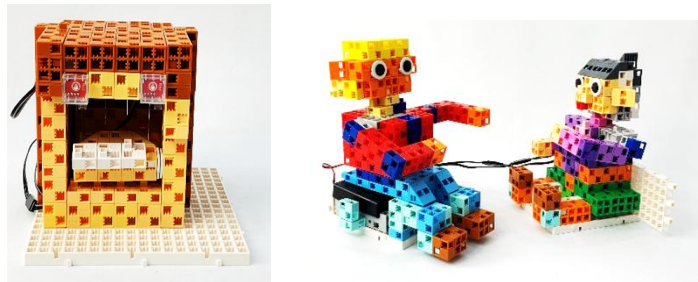
- Motricità fine,
- problem solving,
- Processi decisionali



Come completare le schede dei robot?

- Scegliere l'attività del robot e la sua complessità di programmazione in base alla scheda del del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e al livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Più schede robot possono essere compilate, se necessario (per chiarire o per differenziare).

Braccio
Bocca
Fa rumore
Mostra la divisione dei pani



Argomenti dell'Angolo Tecnico

- Programmazione del servo motore
 - Muovere il braccio con un'angolazione stabilita (3.a)
 - Movimenti del braccio ripetuti un determinato numero di volte (3.b)
 - Movimenti sincroni di servo motori differenti (3.d)
- Testare e programmare il sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Testare e programmare il sensore suono (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizzare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizzare il segnalatore (6.a, 6.b)
- Utilizzare le funzioni (12.a)

Nome: _____

Costruisci un robot che può muovere _____

Usa attuatori e sensori per costruire:

"Sensori" sono verdi
"Azioni" sono blu
Scegli le parti che ti servono!
Selezione le caselle!

Studuino	Servomotor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Ultrasonic sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Costruisci e programma il robot in modo che: _____

Usa l'Angolo Tecnico per trovare i materiali utili!

Inizia a muoversi (solleva su e giù il braccio) OPPURE emette suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P5

Idee per robot programmati in base a livelli differenti

Iniziano a muoversi (sollevano su e giù il braccio) OPPURE emettono suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni (studente)

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4



Linguaggio del corpo e dinamiche del dibattito

P1 Dibattito mostrato con l'aiuto di movimenti e suoni

Come costruire:

Il dibattito può essere mostrato da movimenti di servomotori, movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte

O

Si può usare un segnalatore per far produrre suoni ai parlanti

Far loro emettere suoni a turno, con "voci" diverse

Le due figure sono collegate a due schede madri diverse

Le azioni sono attivate e continuano automaticamente accendendo il robot

P2 I parlanti devono essere rumorosi

Il dibattito può essere mostrato dai movimenti delle braccia e/o della testa e dalle voci dei parlanti

Movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte con servomotori

Un segnalatore può essere usato per rendere i parlanti rumorosi

Le due figure dovrebbero avere toni diversi

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette

Le due figure sono collegate alla stessa scheda madre



Mostrare emozioni durante il dibattito

P3 Costruire la persona che mostra emozioni mentre discute

Muovere la bocca con un servomotore

Emettere suoni con un segnalatore

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Attivazione da un sensore di suono

P4 Due parlanti

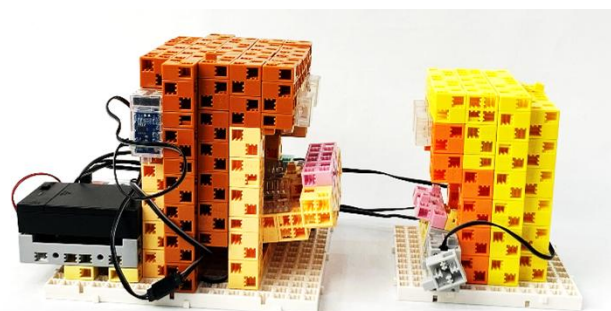
Le due figure sono controllate dalla stessa scheda madre

Muovono la bocca con un servomotore

Emettono diversi suoni con dei segnalatori

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette



I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D11
L1 P3

Focus su:

•Conciencia lingüística (D11)



Compito 1: Come si può risolvere un conflitto?

Gli studenti parlano di come si dibatte, si discute e di come si fa pace.

Drammatizzano e recitano alcune situazioni date

Concentrarsi su:

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica

Puoi usare le carte *Act it out!* del Bazar delle idee

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Competenze sociali
- Comprensione del testo

In aggiunta:

- Concentrazione dell'attenzione
- Life skills
- Sviluppo del talento

Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Idea Bazaar – alcune idee:

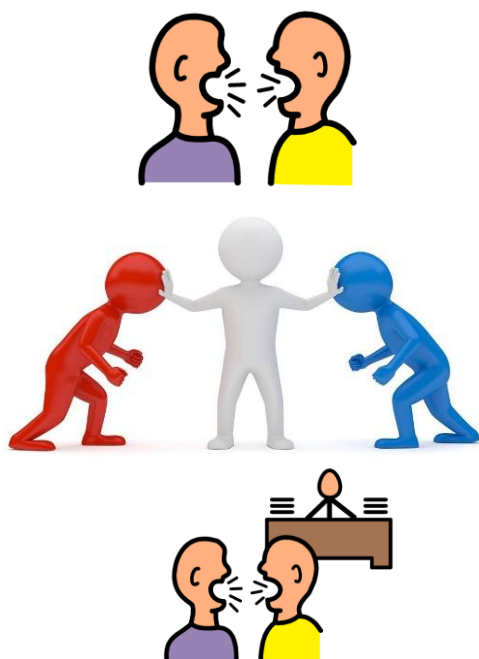
- Drammatizzare una situazione in cui si litiga con un amico!
- Drammatizzare una situazione con due diverse funzioni: litigare e fare pace!
- Immagina e drammatizza un'udienza in tribunale!

Per i dettagli delle diverse scene, vedi le schede nel Bazaar delle idee!

Puoi ritagliare le carte delle scenette!

Puoi scegliere l'argomento che i bambini possono affrontare! Dai loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la scenetta, se serve!




I CINQUE PANI
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

S1
T3-4
L1

 **L'idea in più – Risolvere i conflitti**

Drammatizza!

Per cosa ti arrabbi di solito?
 Cosa ti ha fatto arrabbiare di recente?
 Come hai risolto?
 Eri soddisfatto del modo in cui hai risolto il litigio?

Immagina e drammatizza una situazione in cui tu e il tuo amico fate finta di litigare!

Drammatizza!

Di solito ti innervosisci moderatamente o intensamente?
 Come fai pace con gli altri solitamente?
 Di solito chiedi aiuto per risolvere i conflitti?

Immagina e drammatizza una situazione in cui sei in un conflitto e anche nel momento in cui ti riappacifichi!

Qual è la differenza di comportamento nelle due situazioni?

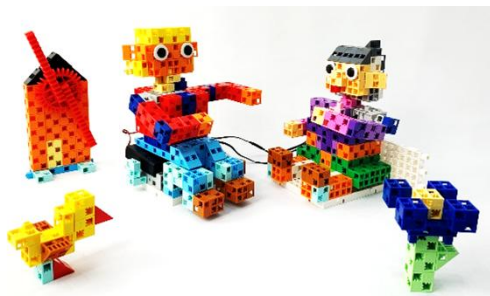
Drammatizza!

Cosa sono un tribunale e un processo?
 Chi sono i personaggi di un processo? Qual è il loro ruolo?

Immagina e drammatizza un processo in un tribunale!

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D11
L2 P3



Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

- comprensione testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



I due uomini rimasero ancora un po' all'ombra del salice a riposare. Poi, tra un discorso e l'altro, Ioan, che aveva avuto tre pani, diede due monete a Stefan, che di pani ne aveva avuti due, dicendo: "Ecco, amico! Questa è la tua parte. Fanne quello che vuoi. Tu hai avuto due pani, quindi dovresti avere due monete. Per me tengo tre monete, perché ho avuto tre pani della stessa dimensione dei tuoi, se ricordi bene".

"Come fai a fare questa divisione?" disse Stefan con disprezzo. "Perché a me toccano solo due monete, se la metà è due e mezzo a testa? Dopotutto, l'uomo non era obbligato a darci nulla. In quel caso, cosa avremmo fatto?".

"Come avremmo fatto?" rispose Ioan. "Io sarei stato all'altro mondo per i miei tre pani e tu per i tuoi due, tutto qua. Ma ora, il pane è stato pagato dallo straniero, e abbiamo il denaro nelle nostre tasche; io con le mie tre monete e tu con le tue due; ognuno secondo il numero di pani che aveva. Non vedo una divisione più equa".

"Insomma, Ioan!" disse Stefan, "non sono d'accordo con il tuo giudizio. Portiamo la questione in tribunale e affidiamoci alla decisione del giudice".

"Va bene, andiamo in tribunale se non sei soddisfatto", disse Ioan. "Sono sicuro che il giudice sarà d'accordo con me, anche se non sono mai stato in un tribunale in vita mia".

Caratteristiche principali e interazioni tra personaggi

Personaggio	Caratteristica	Interazioni
Ioan	Si siede, discute	Si muovono, conversano
Stefan	Si siede, discute	

Suggerimenti

- Gli alunni possono recitare brevi dibattiti e brevi scene. Può essere utile discutere le dinamiche e il tono dei dibattiti recitati e fare delle registrazioni video.
- Chiedere agli studenti di raccogliere informazioni e creare una mappa mentale sui tipi, le fasi e i possibili risultati di un dibattito, così come le relazioni tra i partecipanti al dibattito.
- Analizzare estratti di opere d'arte (letteratura, giornalismo, film, cartoni animati, spettacoli di marionette, musical, opera ecc.) per trovare esempi di tipi e toni di dibattito.

Materiali suggeriti

Macchina fotografica, computer, proiettore
 carta bianca, matita, cartella
 Esempi da analizzare

Come usare le schede personaggio:

- Ogni studente compila la scheda del personaggio:
- Scrive il nome del personaggio
- Le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono usare più schede per ogni parte della scheda del personaggio, se necessario!

 Nome: _____ Sto costruendo: _____	Stefan Ioan
 Nome: _____ Il tuo robot deve avere/essere: _____	Siede Solleva il braccio Emette suoni
 Nome: _____ Cosa devo aggiungere: _____	5 pani 5 monete
 Nome: _____ Rifletto su: _____	Dividi le azioni principali della storia Dividi le parti del testo Fai una lista di quello che ti serve File multimediali utili

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D11
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- ArTeC Block (set da almeno 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 1 servomotore, 1, 2 o 5 sensori touch, 1 fotorelettore IR)
- Modelli anatomici o immagini di bocca, braccia e gambe
- Foto, video su diversi tipi di pozzi
- Mappa mentale, grafico, o schema della trama
- Schede dei personaggi e Schede robot, schede attività robot
- Matita

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

- Motricità fine,
- problem solving,
- Processi decisionali



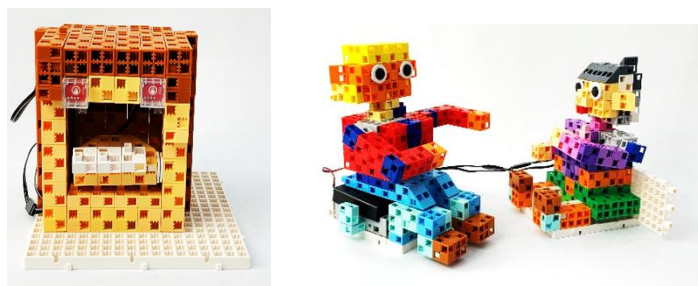
Come completare le schede dei robot?

- Scegliere l'attività del robot e la sua complessità di programmazione in base alla scheda del del personaggio, l'al'obiettivo di sviluppo e al livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Più schede robot possono essere compilate, se necessario (per chiarire o per differenziare).

Suggerimenti

- Parlare della dinamica dei dibattiti registrati e recitati nella lezione precedente.
- Individuare quale postura del corpo indica un litigio
- Individuare quale tono di voce indica un litigio
- Guardare spezzoni di cartoni animati e spettacoli di marionette in cui i personaggi discutono, e far notare agli studenti il linguaggio del corpo dei personaggi che indica una discussione

Braccio
Bocca
Fa rumore
Mostra la divisione dei pani



Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot:

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Componente	Quantità	Funzione
Servomotore	1	Muovere il braccio
Sensore touch	1	Rispondere ai contatti
Sensore suono	1	Rispondere ai suoni
LED	1	Mostrare emozioni
Segnalatore	1	Mostrare emozioni

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Componente	Quantità	Funzione
Servomotore	1	Muovere il braccio
Sensore touch	1	Rispondere ai contatti
Sensore suono	1	Rispondere ai suoni
LED	1	Mostrare emozioni
Segnalatore	1	Mostrare emozioni

Ecco come funzionerà il mio robot:

Quando il robot viene toccato, il braccio si muove e il LED si accende. Quando il robot sente un suono, il segnalatore si accende e il LED si spegne.

Argomenti dell'Angolo Tecnico

- Programmazione del servo motore
 - Muovere il braccio con un'angolazione stabilita(3.a)
 - Movimenti del braccio ripetuti un determinato numero di volte (3.b)
 - Movimenti sincroni di servo motori differenti (3.d)
- Testare e programmare il sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Testare e programmare il sensore suono (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizzare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizzare il segnalatore (6.a, 6.b)
- Utilizzare le funzioni (12.a)

Inizia a muoversi (solleva su e giù il braccio) OPPURE emette suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D11
L3-4
P5

Idee per robot programmati in base a livelli differenti

Iniziano a muoversi (sollevano su e giù il braccio)
OPPURE
emettono suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni (studente)

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4



Linguaggio del corpo e dinamiche del dibattito

P1 Dibattito mostrato con l'aiuto di movimenti e suoni

Come costruire:

Il dibattito può essere mostrato da movimenti di servomotori, movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte

O

Si può usare un segnalatore per far produrre suoni ai parlanti

Far loro emettere suoni a turno, con "voci" diverse

Le due figure sono collegate a due schede madri diverse

Le azioni sono attivate e continuano automaticamente accendendo il robot

P2 I parlanti devono essere rumorosi

Il dibattito può essere mostrato dai movimenti delle braccia e/o della testa e dalle voci dei parlanti

Movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte con servomotori

Un segnalatore può essere usato per rendere i parlanti rumorosi

Le due figure dovrebbero avere toni diversi

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette

Le due figure sono collegate alla stessa scheda madre



Mostrare emozioni durante il dibattito

P3 Costruire la persona che mostra emozioni mentre discute

Muovere la bocca con un servomotore

Emettere suoni con un segnalatore

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Attivazione da un sensore di suono

P4 Due parlanti

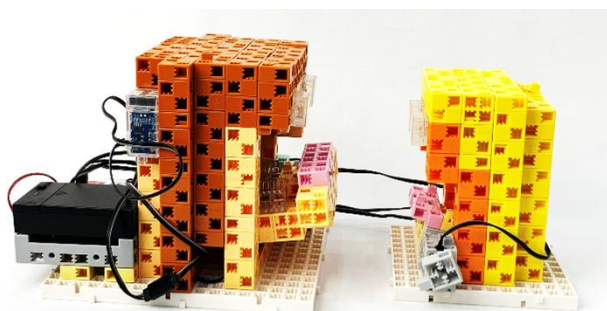
Le due figure sono controllate dalla stessa scheda madre

Muovono la bocca con un servomotore

Emettono diversi suoni con dei segnalatori

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette



I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D12
L1 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Compito 1: Come si può risolvere un conflitto?

Gli studenti parlano di come si dibatte, si discute e di come si fa pace.

Drammatizzano e recitano alcune situazioni date

Concentrarsi su:

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Educazione civica

Puoi usare le carte *Act it out!* del Bazar delle idee

Campi di sviluppo:

In evidenza:

- Competenze sociali
- Comprensione del testo

In aggiunta:

- Concentrazione dell'attenzione
- Life skills
- Sviluppo del talento

Come gestire la produzione:

Riprendete il video della situazione drammatizzata!

Idea Bazaar – alcune idee:

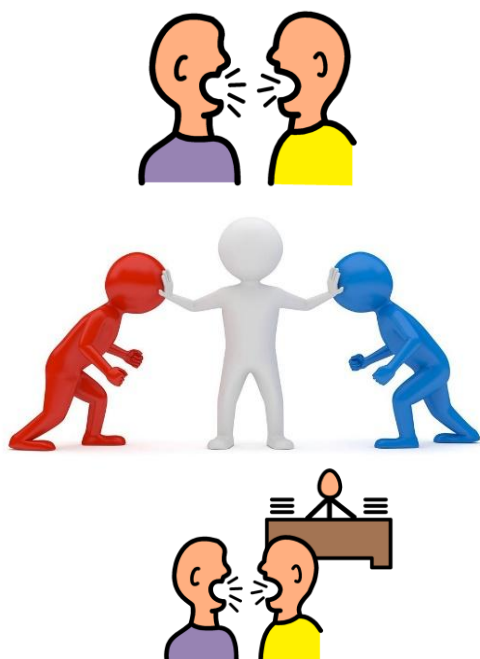
- Drammatizzare una situazione in cui si litiga con un amico!
- Drammatizzare una situazione con due diverse funzioni: litigare e fare pace!
- Immagina e drammatizza un'udienza in tribunale!

Per i dettagli delle diverse scene, vedi le schede nel Bazaar delle idee!

Puoi ritagliare le carte delle scenette!

Puoi scegliere l'argomento che i bambini possono affrontare! Dai loro la scheda della situazione appropriata!

Aiutali a costruire la scenetta, se serve!





I CINQUE PANI


S1
T3-4
L1

 **L'idea in più– Risolvere i conflitti**

Drammatizza!

Per cosa ti arrabbi di solito?
Cosa ti ha fatto arrabbiare di recente?
Come hai risolto?
Eri soddisfatto del modo in cui hai risolto il litigio?

Immagina e drammatizza una situazione in cui tu e il tuo amico fate finta di litigare!

Drammatizza!

Di solito ti innervosisci moderatamente o intensamente?
Come fai pace con gli altri solitamente?
Di solito chiedi aiuto per risolvere i conflitti?

Immagina e drammatizza una situazione in cui sei in un conflitto e anche nel momento in cui ti riappacifichi!

Qual è la differenza di comportamento nelle due situazioni?

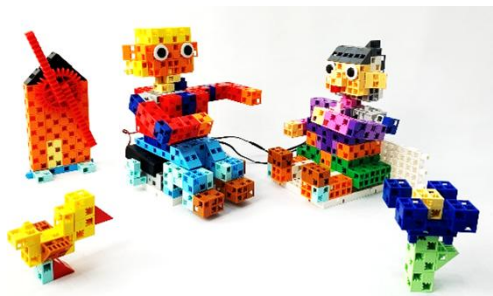
Drammatizza!

Cosa sono un tribunale e un processo?
Chi sono i personaggi di un processo? Qual è il loro ruolo?

Immagina e drammatizza un processo in un tribunale!

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D12
L2 P3



Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- comprensione testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



I due uomini rimasero ancora un po' all'ombra del salice a riposare. Poi, tra un discorso e l'altro, Ioan, che aveva avuto tre pani, diede due monete a Stefan, che di pani ne aveva avuti due, dicendo: "Ecco, amico! Questa è la tua parte. Fanne quello che vuoi. Tu hai avuto due pani, quindi dovresti avere due monete. Per me tengo tre monete, perché ho avuto tre pani della stessa dimensione dei tuoi, se ricordi bene".

"Come fai a fare questa divisione?" disse Stefan con disprezzo. "Perché a me toccano solo due monete, se la metà è due e mezzo a testa? Dopotutto, l'uomo non era obbligato a darci nulla. In quel caso, cosa avremmo fatto?".

"Come avremmo fatto?" rispose Ioan. "Io sarei stato all'altro mondo per i miei tre pani e tu per i tuoi due, tutto qua. Ma ora, il pane è stato pagato dallo straniero, e abbiamo il denaro nelle nostre tasche; io con le mie tre monete e tu con le tue due; ognuno secondo il numero di pani che aveva. Non vedo una divisione più equa".

"Insomma, Ioan!" disse Stefan, "non sono d'accordo con il tuo giudizio. Portiamo la questione in tribunale e affidiamoci alla decisione del giudice".

"Va bene, andiamo in tribunale se non sei soddisfatto", disse Ioan. "Sono sicuro che il giudice sarà d'accordo con me, anche se non sono mai stato in un tribunale in vita mia".

Caratteristiche principali e interazioni tra personaggi

Personaggio	Caratteristica	Interazioni
Ioan	Si siede, discute	Si muovono, conversano
Stefan	Si siede, discute	

Suggerimenti

- Gli alunni possono recitare brevi dibattiti e brevi scene. Può essere utile discutere le dinamiche e il tono dei dibattiti recitati e fare delle registrazioni video.
- Chiedere agli studenti di raccogliere informazioni e creare una mappa mentale sui tipi, le fasi e i possibili risultati di un dibattito, così come le relazioni tra i partecipanti al dibattito.
- Analizzare estratti di opere d'arte (letteratura, giornalismo, film, cartoni animati, spettacoli di marionette, musical, opera ecc.) per trovare esempi di tipi e toni di dibattito.

Materiali suggeriti

Macchina fotografica, computer, proiettore
 carta bianca, matita, cartella
 Esempi da analizzare

Come usare le schede personaggio:

- Ogni studente compila la scheda del personaggio:
- Scrive il nome del personaggio
- Le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono usare più schede per ogni parte della scheda del personaggio, se necessario!

 Nome: _____ Sto costruendo: _____	Stefan Ioan
 Nome: _____ Il tuo robot deve avere/essere: _____	Siede Solleva il braccio Emette suoni
 Nome: _____ Cosa devo aggiungere: _____	5 pani 5 monete
 Nome: _____ Rifletto su: _____	Dividi le azioni principali della storia Dividi le parti del testo Fai una lista di quello che ti serve File multimediali utili

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D12
L3-4
P4

Materiali suggeriti

- ArTeC Block (set da almeno 112 pezzi) e set di robotica ArTeC (almeno scheda madre Studuino, 2 motori DC, ruote, 1 servomotore, 1, 2 o 5 sensori touch, 1 fotorelettore IR)
- Modelli anatomici o immagini di bocca, braccia e gambe
- Foto, video su diversi tipi di pozzi
- Mappa mentale, grafico, o schema della trama
- Schede dei personaggi e Schede robot, schede attività robot
- Matita

Focus su:

- Comunicación lingüística (D12)

Obiettivi della lezione:

- Motricità fine,
- problem solving,
- Processi decisionali



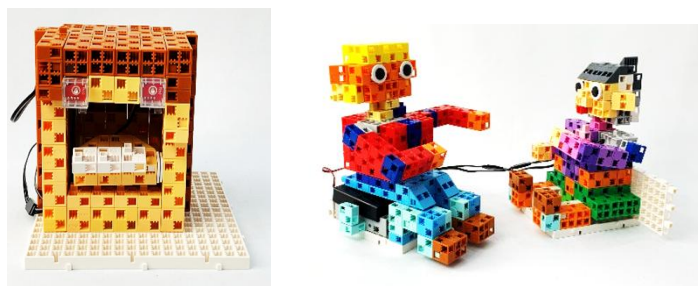
Come completare le schede dei robot?

- Scegliere l'attività del robot e la sua complessità di programmazione in base alla scheda del del personaggio, l'obiettivo di sviluppo e al livello di programmazione che si adatta alle capacità del bambino.
- Più schede robot possono essere compilate, se necessario (per chiarire o per differenziare).

Suggerimenti

- Parlare della dinamica dei dibattiti registrati e recitati nella lezione precedente.
- Individuare quale postura del corpo indica un litigio
- Individuare quale tono di voce indica un litigio
- Guardare spezzoni di cartoni animati e spettacoli di marionette in cui i personaggi discutono, e far notare agli studenti il linguaggio del corpo dei personaggi che indica una discussione

Braccio
Bocca
Fa rumore
Mostra la divisione dei pani



Argomenti dell'Angolo Tecnico

- Programmazione del servo motore
 - Muovere il braccio con un'angolazione stabilita(3.a)
 - Movimenti del braccio ripetuti un determinato numero di volte (3.b)
 - Movimenti sincroni di servo motori differenti (3.d)
- Testare e programmare il sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Testare e programmare il sensore suono (4.a, 4.b, 4.c)
- Utilizzare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Utilizzare il segnalatore (6.a, 6.b)
- Utilizzare le funzioni (12.a)

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:

Area	Problema	Soluzione	Problema	Soluzione
Area 1	Problema 1	Soluzione 1	Problema 2	Soluzione 2
Area 2	Problema 3	Soluzione 3	Problema 4	Soluzione 4

Ecco come funzionerà il mio robot:

Descrizione in parole semplici:

Inizia a muoversi (solleva su e giù il braccio) OPPURE emette suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4

I CINQUE PANI IL DIBATTITO (T3)

S1
T3
D12
L3-4
P4

Idee per robot programmati in base a livelli differenti

Iniziano a muoversi (sollevano su e giù il braccio)
OPPURE
emettono suoni automaticamente

PROG1

I 2 parlanti possono alzare e abbassare le braccia mentre emettono suoni e possono risponderci a vicenda

PROG2

Il parlante può muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e rispondere a stimoli esterni (studente)

PROG3

I parlanti possono muovere la bocca mostrare emozioni, "gridare" in diversi toni e risponderci a vicenda

PROG4



Linguaggio del corpo e dinamiche del dibattito

P1 Dibattito mostrato con l'aiuto di movimenti e suoni

Come costruire:

Il dibattito può essere mostrato da movimenti di servomotori, movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte

O

Si può usare un segnalatore per far produrre suoni ai parlanti

Far loro emettere suoni a turno, con "voci" diverse

Le due figure sono collegate a due schede madri diverse

Le azioni sono attivate e continuano automaticamente accendendo il robot

P2 I parlanti devono essere rumorosi

Il dibattito può essere mostrato dai movimenti delle braccia e/o della testa e dalle voci dei parlanti

Movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte con servomotori

Un segnalatore può essere usato per rendere i parlanti rumorosi

Le due figure dovrebbero avere toni diversi

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette

Le due figure sono collegate alla stessa scheda madre



Mostrare emozioni durante il dibattito

P3 Costruire la persona che mostra emozioni mentre discute

Muovere la bocca con un servomotore

Emettere suoni con un segnalatore

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Attivazione da un sensore di suono

P4 Due parlanti

Le due figure sono controllate dalla stessa scheda madre

Muovono la bocca con un servomotore

Emettono diversi suoni con dei segnalatori

Gli occhi possono brillare con i LED quando sono arrabbiati

Le due figure sono controllate dalla pressione di sensori tattili, come in uno spettacolo di marionette

