

I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D9
L1 P3

Focus on:

•Creatività (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 dramatizzata!

Idea Bazaar – alcune idee:

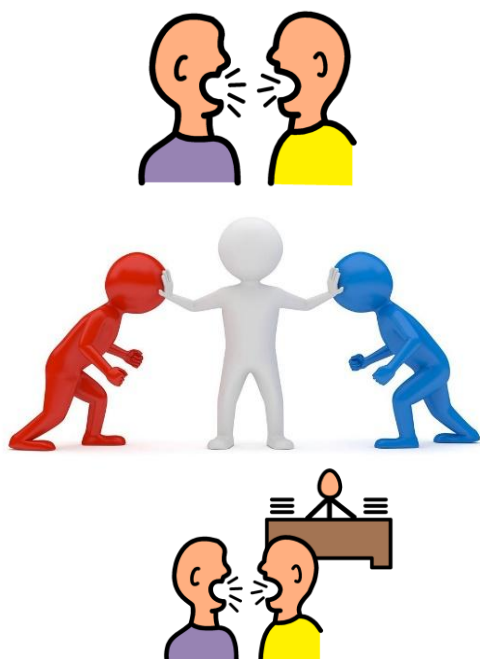
- Drammatizzare una situazione in cui si litiga con un amico!
- Drammatizzare una situazione con due diverse funzioni: litigare e fare pace!
- Immagina e dramatizza un'udienza in tribunale!

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 dramatizza 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 dramatizza 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 dramatizza un processo in un tribunale!

I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D9
L2 P3

Focus su:

- Creatività (D9)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



Così si diressero verso il tribunale, decisi a portare la loro lite davanti alla legge. Quando arrivarono nella prima città con un tribunale, andarono davanti al giudice e raccontarono la loro storia, ognuno con la propria versione. Il giudice, dopo aver ascoltato attentamente il loro caso, chiese a Stefan: "Così non sei contento della quota di denaro che Ioan ha suggerito?"

"No, Vostro Onore", disse Stefan, con disappunto. "Noi non avevamo intenzione di avere un corrispettivo dallo straniero per il pane che gli abbiamo dato; ma siccome lui ha voluto sdebitarsi, dovremmo dividerli equamente. Questa è la mia idea di equità".

"Se è una questione di equità e giustizia" disse il giudice, "allora sii così buono da restituire una moneta a Ioan".

"Beh, questo mi stupisce, Vostro Onore", disse lo scontento Stefan. "Sono venuto qui per vedere fatta giustizia, e trovo che lei, che conosce la legge, mi rende ancora più perplesso. Se l'ultima parola è questa, allora che il cielo ci aiuti!".

"Hai questa impressione", disse tranquillamente il giudice, "ma vedrai che non è così. Avevi due pani?"

"Sì. Ne avevo due".

"E Ioan aveva tre pani?"

"Sì. Ne aveva tre".

"Poco fa mi ha detto che avete mangiato tutti la stessa quantità; è vero?"

"Esatto, Vostro Onore".

"Bene. Ora cerchiamo di capire quanto pane ha mangiato ognuno di voi: se consideriamo che ogni pagnotta è stata divisa in tre parti uguali, e Stefan aveva due pagnotte all'inizio, allora quanti pezzi avevi?"

"Ho avuto sei pezzi, vostro onore".

"E tu Ioan, che all'inizio avevi tre pani?"

"Io avevo nove pezzi, Vostro Onore".

"Ora quanti sono? Nove e sei?"

"Quindici pezzi, vostro onore".

"Quanti uomini hanno mangiato quei quindici pezzi di pane?"

"Tre uomini, Vostro Onore".

"Ora, cerca di ricordare quanti pezzi hai mangiato".

"Sei, vostro onore".

"Ne hai mangiati sei?"

"No, cinque, vostro onore".

"E quanti ne sono avanzati?"

"Solo un pezzo, vostro onore".

"Ti ricordi quanti pezzi aveva il tuo compagno?"

"Nove, vostro onore".

"E quanti ne ha mangiati?"

"Cinque, la stessa quantità che ho mangiato io".

"E allora quanti ne aveva lasciati?"

"Quattro, vostro onore".

"Bene! Ora cerchiamo di capire meglio. Vuoi dire che a te era rimasto un solo pezzo, mentre al tuo compagno ne erano rimasti quattro; un pezzo tuo e quattro pezzi del tuo amico fanno cinque pezzi, in totale?"

"Esatto, cinque, vostro onore".

"E vero che lo straniero ha mangiato quei cinque pezzi e vi ha dato cinque monete in cambio?"

"Sì, è così, Vostro Onore".

"Quindi solo una moneta ti era dovuta perché, Stefan, a te era rimasto solo un pezzo, ed è stato come se lo avessi venduto per una moneta. Per quanto riguarda il tuo amico Ioan, a lui toccano quattro monete perché gli erano rimasti quattro pezzi. Ora, sii così buono da restituire una moneta al tuo compagno. E se pensi che sia una divisione ingiusta, allora vai da Dio e vedi se ti darà un giudizio diverso".

Stefan, vedendo che non c'era altra soluzione, restituì a malincuore una moneta al suo amico, ringraziò il giudice e se ne andò arrossendo.

Ioan, invece, stupito dal verdetto, ringraziò il giudice e se ne andò dicendo:

"Se ci fossero ovunque giudici così, che non sopportano le sciocchezze, allora chi è nel torto non si appellerebbe mai alla legge. E i cosiddetti avvocati, non avendo più alcun mezzo per guadagnarsi da vivere con le loro chiacchiere, o farebbero un lavoro onesto, o morirebbero di fame. E la brava gente vivrebbe in pace!"

Caratteristiche principali dei personaggi e interazione

Personaggio	Caratteristica	Interazione
Ioan	discute, suddivide il pane, le monete	Si muove, conversa Tace in silenzio quando il giudice chiede la parola
Stefan	discute, suddivide il pane, le monete	
Giudice	suddivide le monete	Mette a tacere i due litiganti



Suggested materials

- ArTeC Block (set da 112 pezzi)
- Materiale vario, tesimali, di riciclo
- Carta, matita, cartelle
- Vignette di colori differenti



I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D9
L2 P4



Focus su:

- Creatività (D9)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo

Suggerimenti per la procedura:

Ogni studente dovrebbe cercare di disegnare uno schema per riassumere le argomentazioni logiche di Ioan, Stefan e del giudice. I disegni sono estremamente utili perché rappresentano le situazioni visivamente. Si può suggerire di creare una serie di vignette, per rappresentare chiaramente i vari passi seguiti dal giudice.

Un dibattito sulle seguenti domande è anche importante: quale potrebbe essere un metodo equo per dividere il denaro tra Ioan e Stefan? Coinvolgere l'etica, la logica e la matematica

Sono richiesti tre ruoli: uno che lavori alla creazione di un giudice, uno che lavori alla creazione dell'ambiente (un'aula di tribunale), uno che lavori all'aggiunta di caratteristiche ai personaggi precedentemente preparati (suono, luci,...). Gli studenti possono applicarsi per il compito preferito

Alla fine, tutti gli studenti devono cooperare per combinare tutti i vari personaggi e ambienti creati durante le lezioni precedenti. Inoltre, alcuni studenti dovrebbero occuparsi di creare la documentazione finale del lavoro

Suggerimenti specifici per l'inclusione:

Generalmente, dopo aver litigato si tende ad evitare di entrare in contatto con l'avversario. Far riflettere gli studenti sull'accettazione della sconfitta: questo può essere un feedback anche per le persone disabili, come miglioramento del conflitto con il loro tipo di disabilità

Come utilizzare le schede dei personaggi:

Ogni studente completa la scheda del personaggio scelto:

- Scrive il nome del personaggio
- Le caratteristiche, i movimenti, le azioni, ecc.
- Raccoglie informazioni ed elementi utili per l'ambientazione, eventuali accessori o elementi da costruire
- Riflette sulle fasi, sugli strumenti e sui materiali necessari per la costruzione del robot.

Se necessario, gli studenti possono utilizzare più elementi di ogni scheda per pianificare la costruzione del personaggio!




Nome: _____
Sto costruendo: _____


Nome: _____
Il tuo robot deve avere/essere: _____


Nome: _____
Cosa devo aggiungere: _____


Nome: _____
Rifletto su: _____

Stefan

Ioan

Giudice

Suddivisione pane

Argomenta

Richiama all'ordine in tribunale

Suddivide monete/pane

Ambientazione dell'aula di tribunale, personaggi dell'udienza

Azioni principali della storia

Suddivisione delle parti di testo

Elenco degli elementi necessari

File multimediali necessari

I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- ArTeC Block (set da 112 pezzi) and ArTeC Block set robotico (massimo 2 schede madri Studuino, 3 servomotori, 10 LED – 5 e 5 di due colori, 3 sensori Touch, 1 Buzzer/cicalino)
- Immagini di un'aula di tribunale
- Mappa mentale o grafico (come esempi)
- Storyboard – script della storia
- matita

Focus su:

- Creatività (D9)
- Obiettivi della lezione**
- Motricità fine,
- problem solving,
- Processi decisionali

Come completare le schede robot?

- Scegli „l'azione” del robot e la complessità del suo codice in base alle schede dei personaggi, all'obiettivo si sviluppo e al livello di programmazione più adatto alle abilità del bambino
- Più schede robot possono essere compilate se necessario (per chiarire o differenziare le attività).

Braccio
Bocca
Fare rumore
Mostrare la suddivisione del pane

Suggerimenti

Suddivisione del pane

- Usa lo schema della suddivisione del pane prendendo in considerazione la lezione in cui si programma un robot che si divide.
- Modellalo con i blocchi prima di programmarlo.
- Considera tutte le possibili combinazioni per la realizzazione.

Il giudizio

- Elenca le caratteristiche del giudice (abbigliamento, strumenti, comportamenti, funzioni) e l'ambiente (l'aula di tribunale).
- Usa le conoscenze acquisite durante l'ultima lezione.
- Parla delle interazioni durante un processo (chi può parlare, come si discute, ecc.)

Argomenti correlati dell'angolo tecnico

- Programmare il servomotore
 - Muovere il braccio con angolazione definita (3.a)
 - Ripetuti movimenti del braccio per un definito numero di volte (3.b)
- Testare e programmare il sensore Touch (4.a, 4.b, 4.c)
- Testare and programmare il sensore fotoriflettore (4.a, 4.b, 4.c)
- Usare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Usare il Buzzer/cicalino (6.a, 6.b)
- Usare le variabili (11.a)
 - Diramazione condizionale(11.2)
 - Conteggio (11.c)
- Usare 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!
Seleziona le caselle!

Costruisci e programma il robot in modo che: _____

Usa l'Angolo tecnico per trovare le soluzioni.

Mostra la divisione del pane e delle monete costruendoli con i ArTeC Block

Costruire la stanza del tribunale con ArTeC Block

PROG1

Mostrare la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e i LED

I litiganti e il giudice possono alzare e abbassare le braccia

PROG2

Mostra la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e LED

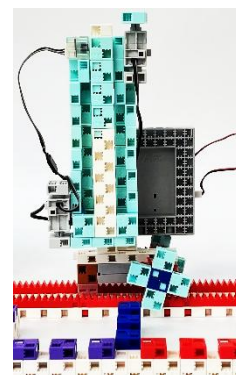
Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere il silenzio

PROG3

Il robot può distribuire e contare le monete

Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere ripetutamente il silenzio

PROG4



I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D9
L3-4
P5

Ideas for robots on different programming levels

Mostra la divisione
del pane e delle
monete
costruendoli con i
ArTeC Block

Costruire la stanza
del tribunale con
ArTeC Block

PROG1

Mostrare la divisione
dei pani e delle
monete costruendoli
con ArTeC Block e i
LED

I litiganti e il giudice
possono alzare e
abbassare le braccia

PROG2

Mostra la divisione dei
pani e delle monete
costruendoli con
ArTeC Block e LED

Le due figure possono
discutere con dei
movimenti e il giudice
può chiedere il
silenzio

PROG3

Il robot può
distribuire e contare
le monete

Le due figure possono
discutere con dei
movimenti e il giudice
può chiedere
ripetutamente il
silenzio

PROG4



Suddivisione del pane e delle monete

P1 Fare una visualizzazione della divisione del pane e delle monete

Come costruire:

Usare cubi di colori diversi per i pani

Fai un pane abbastanza grande (in modo da poterlo dividere in 3 parti)!

P2 Fare una visualizzazione della divisione delle monete

Come costruire:

Usare i cubi per il pane. Dividili come hanno fatto Ioan e Stefan.

Le luci LED sono buone per focalizzare l'attenzione!

Usa 2 robot con 5-5 LED e 1 sensore tattile. Il primo robot visualizza le monete di Ioan, il secondo robot visualizza le monete di Stefan.

Per entrambi i robot, la prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan dividerebbe le monete, la seconda mostra come lo farebbe Stefan, la terza mostra il giudizio.

P3 Fare una visualizzazione della divisione del pane

Usare cubi per il pane e LED per le monete. Dividere il pane come hanno fatto Ioan e Stefan.

Le luci LED sono buone per focalizzare l'attenzione!

Usa 1 robot con 10 LED di 2 colori e 1 sensore tattile. I 2 colori mostrano le monete di Ioan e Stefan.

La prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan avrebbe diviso le monete, la seconda mostra come avrebbe fatto Stefan, la terza mostra il giudizio.

P4 Robot per dividere le monete

Costruire un robot che possa dividere i cubi in due gruppi. Il robot dovrebbe contare i cubi che ordina in uno dei due gruppi.

Collega 1 sensore tattile al tuo robot - la prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan dividerebbe le monete, la seconda mostra come lo farebbe Stefan, la terza mostra il giudizio.



Argomentazione in tribunale

P1 Costruire l'ambiente e le persone nella corte

Come costruire:

Usare i cubi per costruire l'ambiente, gli oggetti di scena e i personaggi

P2 Gli avvocati e il giudice nel tribunale

Costruisci 2 avvocati e il giudice

Tutti dovrebbero essere in grado di muovere le braccia su e giù con dei servomotori

Usare sensori tattili per avviare il loro movimento (come in uno spettacolo di marionette)

P3 I litiganti dovrebbero smettere di parlare quando il giudice lo richiede

Il dibattito può essere mostrato dal movimento delle braccia e/o della testa, E dalla voce dei parlanti. Movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte con servomotori, e un segnalatore per far parlare i litiganti

I due litiganti sono collegati alla stessa scheda madre, mentre il giudice è collegato ad un'altra

Il giudice batte il suo martelletto su un sensore tattile dopo un certo tempo - questo fa smettere i segnalatori

P4 I litiganti devono smettere di parlare come richiesto dal giudice

Come in P3, ma la scena non finisce quando tacciono.

Dopo che il giudice batte il martelletto, tacciono, poi ricominciano a discutere. Poco dopo

Il giudice batte il martelletto, una volta in più di prima. Questo continua finché i robot non vengono spenti.

I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D11
L1 P3

Focus on:

- 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:

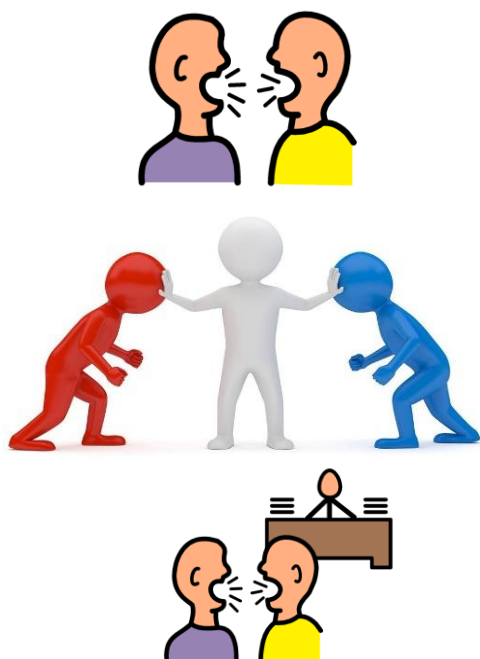
- Drammatizzare una situazione in cui si litiga con un amico!
- Drammatizzare una situazione con due diverse funzioni: litigare e fare pace!
- Immagina e drammatizza un'udienza in tribunale!

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


S1
T3-4
L1

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

Act it out!

What do you usually argue about?
 What did you quarrel about last time?
 How did you solve it?
 Were you satisfied with the solution?

Imagine and dramatize a situation where you quarrel with your friend!

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 LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D11
L2 P3

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo



Così si diressero verso il tribunale, decisi a portare la loro lite davanti alla legge. Quando arrivarono nella prima città con un tribunale, andarono davanti al giudice e raccontarono la loro storia, ognuno con la propria versione. Il giudice, dopo aver ascoltato attentamente il loro caso, chiese a Stefan: "Così non sei contento della quota di denaro che Ioan ha suggerito?"

"No, Vostro Onore", disse Stefan, con disappunto. "Noi non avevamo intenzione di avere un corrispettivo dallo straniero per il pane che gli abbiamo dato; ma siccome lui ha voluto sdebitarsi, dovremmo dividerli equamente. Questa è la mia idea di equità".

"Se è una questione di equità e giustizia" disse il giudice, "allora sii così buono da restituire una moneta a Ioan".

"Beh, questo mi stupisce, Vostro Onore", disse lo scontento Stefan. "Sono venuto qui per vedere fatta giustizia, e trovo che lei, che conosce la legge, mi rende ancora più perplesso. Se l'ultima parola è questa, allora che il cielo ci aiuti!".

"Hai questa impressione", disse tranquillamente il giudice, "ma vedrai che non è così. Avevi due pani?"

"Sì. Ne avevo due".

"E Ioan aveva tre pani?"

"Sì. Ne aveva tre".

"Poco fa mi ha detto che avete mangiato tutti la stessa quantità; è vero?"

"Esatto, Vostro Onore".

"Bene. Ora cerchiamo di capire quanto pane ha mangiato ognuno di voi: se consideriamo che ogni pagnotta è stata divisa in tre parti uguali, e Stefan aveva due pagnotte all'inizio, allora quanti pezzi avevi?"

"Ho avuto sei pezzi, vostro onore".

"E tu Ioan, che all'inizio avevi tre pani?"

"Io avevo nove pezzi, Vostro Onore".

"Ora quanti sono? Nove e sei?"

"Quindici pezzi, vostro onore".

"Quanti uomini hanno mangiato quei quindici pezzi di pane?"

"Tre uomini, Vostro Onore".

"Ora, cerca di ricordare quanti pezzi hai mangiato".

"Sei, vostro onore".

"Ne hai mangiati sei?"

"No, cinque, vostro onore".

"E quanti ne sono avanzati?"

"Solo un pezzo, vostro onore".

"Ti ricordi quanti pezzi aveva il tuo compagno?"

"Nove, vostro onore".

"E quanti ne ha mangiati?"

"Cinque, la stessa quantità che ho mangiato io".

"E allora quanti ne aveva lasciati?"

"Quattro, vostro onore".

"Bene! Ora cerchiamo di capire meglio. Vuoi dire che a te era rimasto un solo pezzo, mentre al tuo compagno ne erano rimasti quattro; un pezzo tuo e quattro pezzi del tuo amico fanno cinque pezzi, in totale?"

"Esatto, cinque, vostro onore".

"E vero che lo straniero ha mangiato quei cinque pezzi e vi ha dato cinque monete in cambio?"

"Sì, è così, Vostro Onore".

"Quindi solo una moneta ti era dovuta perché, Stefan, a te era rimasto solo un pezzo, ed è stato come se lo avessi venduto per una moneta. Per quanto riguarda il tuo amico Ioan, a lui toccano quattro monete perché gli erano rimasti quattro pezzi. Ora, sii così buono da restituire una moneta al tuo compagno. E se pensi che sia una divisione ingiusta, allora vai da Dio e vedi se ti darà un giudizio diverso".

Stefan, vedendo che non c'era altra soluzione, restituì a malincuore una moneta al suo amico, ringraziò il giudice e se ne andò arrossendo.

Ioan, invece, stupito dal verdetto, ringraziò il giudice e se ne andò dicendo:

"Se ci fossero ovunque giudici così, che non sopportano le sciocchezze, allora chi è nel torto non si appellerebbe mai alla legge. E i cosiddetti avvocati, non avendo più alcun mezzo per guadagnarsi da vivere con le loro chiacchiere, o farebbero un lavoro onesto, o morirebbero di fame. E la brava gente vivrebbe in pace!"

Caratteristiche principali dei personaggi e interazione

Personaggio	Caratteristica	Interazione
Ioan	discute, suddivide il pane, le monete	Si muove, conversa Tace in silenzio quando il giudice chiede la parola
Stefan	discute, suddivide il pane, le monete	
Giudice	suddivide le monete	Mette a tacere i due litiganti



Suggested materials

- ArTeC Block (set da 112 pezzi)
- Materiale vario, tesile, di riciclo
- Carta, matita, cartelle
- Vignette di colori differenti



I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D11
L2 P4



Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- problem solving
- Processi decisionali
- Organizzare il lavoro di gruppo

Suggerimenti per la procedura:

Ogni studente dovrebbe cercare di disegnare uno schema per riassumere le argomentazioni logiche di Ioan, Stefan e del giudice. I disegni sono estremamente utili perché rappresentano le situazioni visivamente. Si può suggerire di creare una serie di vignette, per rappresentare chiaramente i vari passi seguiti dal giudice.

Un dibattito sulle seguenti domande è anche importante: quale potrebbe essere un metodo equo per dividere il denaro tra Ioan e Stefan? Coinvolgere l'etica, la logica e la matematica

Sono richiesti tre ruoli: uno che lavori alla creazione di un giudice, uno che lavori alla creazione dell'ambiente (un'aula di tribunale), uno che lavori all'aggiunta di caratteristiche ai personaggi precedentemente preparati (suono, luci,...). Gli studenti possono applicarsi per il compito preferito

Alla fine, tutti gli studenti devono cooperare per combinare tutti i vari personaggi e ambienti creati durante le lezioni precedenti. Inoltre, alcuni studenti dovrebbero occuparsi di creare la documentazione finale del lavoro

Suggerimenti specifici per l'inclusione:

Generalmente, dopo aver litigato si tende ad evitare di entrare in contatto con l'avversario. Far riflettere gli studenti sull'accettazione della sconfitta: questo può essere un feedback anche per le persone disabili, come miglioramento del conflitto con il loro tipo di disabilità

Come utilizzare le schede dei personaggi:

Ogni studente completa la scheda del personaggio scelto:

- Scrive il nome del personaggio
- Le caratteristiche, i movimenti, le azioni, ecc.
- Raccoglie informazioni ed elementi utili per l'ambientazione, eventuali accessori o elementi da costruire
- Riflette sulle fasi, sugli strumenti e sui materiali necessari per la costruzione del robot.

Se necessario, gli studenti possono utilizzare più elementi di ogni scheda per pianificare la costruzione del personaggio!



	Nome: _____
Sto costruendo: _____	
	Nome: _____
Il tuo robot deve avere/essere: _____	
	Nome: _____
Cosa devo aggiungere: _____	
	Nome: _____
Rifletto su: _____	

Stefan

Ioan

Giudice

Suddivisione pane

Argomenta

Richiama all'ordine in tribunale

Suddivide monete/pane

Ambientazione dell'aula di tribunale, personaggi dell'udienza

Azioni principali della storia

Suddivisione delle parti di testo

Elenco degli elementi necessari

File multimediali necessari

I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D11
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- ArTeC Block (set da 112 pezzi) and ArTeC Block set robotico (massimo 2 schede madri Studuino, 3 servomotori, 10 LED – 5 e 5 di due colori, 3 sensori Touch, 1 Buzzer/cicalino)
- Immagini di un'aula di tribunale
- Mappa mentale o grafico (come esempi)
- Storyboard – script della storia
- matita

Focus su:

- Conciencia lingüística (D11)

Obiettivi della lezione

- Motricità fine,
- problem solving,
- Processi decisionali

Come completare le schede robot?

- Scegli „l'azione” del robot e la complessità del suo codice in base alle schede dei personaggi, all'obiettivo si sviluppo e al livello di programmazione più adatto alle abilità del bambino
- Più schede robot possono essere compilate se necessario (per chiarire o differenziare le attività).

Braccio
Bocca
Fare rumore
Mostrare la suddivisione del pane

Suggerimenti

Suddivisione del pane

- Usa lo schema della suddivisione del pane prendendo in considerazione la lezione in cui si programma un robot che si divide.
- Modellalo con i blocchi prima di programmarlo.
- Considera tutte le possibili combinazioni per la realizzazione.

Il giudizio

- Elenca le caratteristiche del giudice (abbigliamento, strumenti, comportamenti, funzioni) e l'ambiente (l'aula di tribunale).
- Usa le conoscenze acquisite durante l'ultima lezione.
- Parla delle interazioni durante un processo (chi può parlare, come si discute, ecc.)

Argomenti correlati dell'angolo tecnico

- Programmare il servomotore
 - Muovere il braccio con angolazione definita (3.a)
 - Ripetuti movimenti del braccio per un definito numero di volte (3.b)
- Testare e programmare il sensore Touch (4.a, 4.b, 4.c)
- Testare and programmare il sensore fotoriflettore (4.a, 4.b, 4.c)
- Usare LED (5.a, 5.b, 5.c)
- Usare il Buzzer/cicalino (6.a, 6.b)
- Usare le variabili (11.a)
 - Diramazione condizionale(11.2)
 - Conteggio (11.c)
- Usare le funzioni (12.a)



Mostra la divisione del pane e delle monete costruendoli con i ArTeC Block

Costruire la stanza del tribunale con ArTeC Block

PROG1

Mostrare la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e i LED

I litiganti e il giudice possono alzare e abbassare le braccia

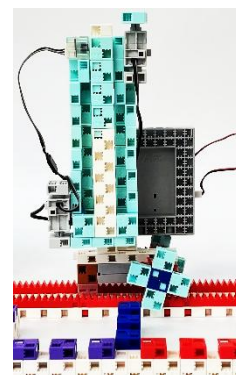
PROG2

Mostra la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e LED
Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere il silenzio

PROG3

I robot può distribuire e contare le monete
Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere ripetutamente il silenzio

PROG4



I CINQUE PANI LA DECISIONE (T4)

S1
T4
D11
L3-4
P5

Ideas for robots on different programming levels

Mostra la divisione del pane e delle monete costruendoli con i ArTeC Block

Costruire la stanza del tribunale con ArTeC Block

PROG1

Mostrare la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e i LED

I litiganti e il giudice possono alzare e abbassare le braccia

PROG2

Mostra la divisione dei pani e delle monete costruendoli con ArTeC Block e LED
Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere il silenzio

PROG3

Il robot può distribuire e contare le monete
Le due figure possono discutere con dei movimenti e il giudice può chiedere ripetutamente il silenzio

PROG4



Suddivisione del pane e delle monete

P1 Fare una visualizzazione della divisione del pane e delle monete

Come costruire:

Usare cubi di colori diversi per i pani

Fai un pane abbastanza grande (in modo da poterlo dividere in 3 parti)!

P2 Fare una visualizzazione della divisione delle monete

Come costruire:

Usare i cubi per il pane. Dividili come hanno fatto Ioan e Stefan.

Le luci LED sono buone per focalizzare l'attenzione!

Usa 2 robot con 5-5 LED e 1 sensore tattile. Il primo robot visualizza le monete di Ioan, il secondo robot visualizza le monete di Stefan.

Per entrambi i robot, la prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan dividerebbe le monete, la seconda mostra come lo farebbe Stefan, la terza mostra il giudizio.

P3 Fare una visualizzazione della divisione del pane

Usare cubi per il pane e LED per le monete. Dividere il pane come hanno fatto Ioan e Stefan.

Le luci LED sono buone per focalizzare l'attenzione!

Usa 1 robot con 10 LED di 2 colori e 1 sensore tattile. I 2 colori mostrano le monete di Ioan e Stefan.

La prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan avrebbe diviso le monete, la seconda mostra come avrebbe fatto Stefan, la terza mostra il giudizio.

P4 Robot per dividere le monete

Costruire un robot che possa dividere i cubi in due gruppi. Il robot dovrebbe contare i cubi che ordina in uno dei due gruppi.

Collega 1 sensore tattile al tuo robot - la prima pressione del sensore tattile mostra come Ioan dividerebbe le monete, la seconda mostra come lo farebbe Stefan, la terza mostra il giudizio.



Argomentazione in tribunale

P1 Costruire l'ambiente e le persone nella corte

Come costruire:

Usare i cubi per costruire l'ambiente, gli oggetti di scena e i personaggi

P2 Gli avvocati e il giudice nel tribunale

Costruisci 2 avvocati e il giudice

Tutti dovrebbero essere in grado di muovere le braccia su e giù con dei servomotori

Usare sensori tattili per avviare il loro movimento (come in uno spettacolo di marionette)

P3 I litiganti dovrebbero smettere di parlare quando il giudice lo richiede

Il dibattito può essere mostrato dal movimento delle braccia e/o della testa, E dalla voce dei parlanti. Movimento periodico su e giù delle braccia, scuotendo la testa un certo numero di volte con servomotori, e un segnalatore per far parlare i litiganti

I due litiganti sono collegati alla stessa scheda madre, mentre il giudice è collegato ad un'altra

Il giudice batte il suo martelletto su un sensore tattile dopo un certo tempo - questo fa smettere i segnalatori

P4 I litiganti devono smettere di parlare come richiesto dal giudice

Come in P3, ma la scena non finisce quando tacciono. Dopo che il giudice batte il martelletto, tacciono, poi ricominciano a discutere. Poco dopo

Il giudice batte il martelletto, una volta in più di prima. Questo continua finché i robot non vengono spenti.