

MURES E OLTLA TRISTEZZA DELLA DONNA FATA (T1)

Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

S13
T1
D2
L1 P1



Compito 1: Come si costruisce un castello di carta igienica?

Gli studenti creano un castello come elemento del paesaggio.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Si possono usare tutti i tipi di strumenti e materiali! Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, inventare le vostre idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un ambiente con materiali riciclati
- Disegnare
- Creare

I dettagli delle varie soluzioni sono disponibili nelle Schede Idee.

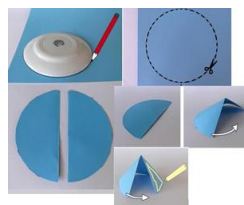
Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

In addition:

- Attention concentration
- Subject concentration – Art
- Talent development



Compito 2: Come creare un castello dorato.

Gli studenti creano un castello come elemento del paesaggio.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Si possono usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle idee, inventare le vostre idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire un ambiente con materiali riciclati
- Disegnare
- Creare

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consulta le schede Idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Concentrazione sul soggetto – Arte
- Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Registrare video dei castelli creati dai bambini da utilizzarli come elementi del paesaggio.

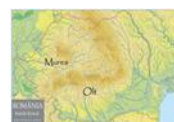


MURES E OLT LA TRISTEZZA DELLA DONNA FATA (T1)

Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

**S13
T1
D2
L1 P2**



Compito 3: Come sono i personaggi e le scene della storia?

Gli studenti creano elementi dell'ambiente, la montagna, il castello. Creano anche piante, animali, figure.

Non c'è una soluzione sbagliata!

Si possono usare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Potete usare le idee e l'elenco dei materiali del Bazar delle Idee, inventare le vostre idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.



Bazar delle idee - alcune idee:

- Costruire ambienti e personaggi con i blocchi ArTeC, utilizzando i meccanismi Artec
- Disegnare
- Creare grafica computerizzata

I dettagli delle varie soluzioni sono disponibili nelle Schede Idee.

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Orientamento spaziale
 - Capacità di presentazione
 - Creatività
- Sviluppo del talento

Inoltre:

Concentrazione sulle materie – Scienze naturali, Arti

Come gestire il risultato:

Registra video con diversi personaggi ed elementi dell'ambiente.

Compito 4: Come usare gli argomenti in un conflitto?

Come convincere le persone delle proprie idee?

La situazione principale della storia può essere utilizzata per parlare di risoluzione dei conflitti e tecniche di argomentazione. Come farlo, quale linguaggio usare per convincere le persone in una situazione di conflitto?

I bambini mettono in scena e recitano la situazione data.

Puoi utilizzare le **carte Recita!** del Bazar delle idee

Bazar delle idee - alcune idee:

- Finisci le frasi sui fratelli.
- Recita una situazione di conflitto con tuo fratello. Pensa alla soluzione, argomentazione!
- Immagina un conflitto prima di viaggiare. Quale potrebbe essere la ragione e la soluzione?
- Recita le due parti del conflitto.

Per i dettagli, consultare le schede Idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze sociali
- Pensiero critico
- Educazione civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

Concentrazione dell'attenzione
 Competenze di vita
 Sviluppo del talento

Come gestire il risultato:

Registrare un video in cui si recitano le diverse situazioni.


MURES E OLT

Alcune idee - Comportamenti in diverse situazioni

Completa le frasi:

Quello che mi piace dei miei fratelli è che...

Quello che non sopporto dei miei fratelli è che...

Mettetevi in gioco!

I fratelli della storia litigavano sempre. Vi siete mai trovati in una situazione simile? Qual era il motivo e la soluzione del conflitto? Scopritelo e mettetevi in gioco!

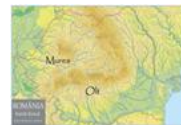
Recitalo!

Nella storia i fratelli non sono riusciti a trovare un accordo sul viaggio. Quale potrebbe essere la ragione? Pensi che siano riusciti a mettersi d'accordo? Come? Se no, perché? Immagina e drammatizza le due parti del conflitto.

**S13
T1-3
L1**

MURES E OLTLA TRISTEZZA DELLA DONNA FATA (T1)

S13
T1
D2
L2 P3



Focus su:

- Abilità grafo-motorie (D2)

Obiettivi della lezione:

- comprensione del testo
- argomentazione di prova
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzazione del lavoro di gruppo

Riassunto: La fata Tarcău viveva in un palazzo d'oro in cima a una montagna. Aveva due figli: Mureș e Olt. Tarcău era molto triste per due motivi. In primo luogo, perché i suoi figli litigavano sempre tra loro. Ma anche perché quando i figli erano piccoli, il loro padre era stato esiliato dal suo regno dal re perché una volta gli si era ribellato. Da allora viveva sulla costa del Mar Nero, pensando con nostalgia alla sua famiglia.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Tarcău	Cammina, si muove	Cammina davanti al palazzo dorato, parla con i suoi figli
Mureș	Cammina, si muove	Litiga con suo fratello
Olt	Cammina, si muove	Litiga con suo fratello

Come si usa la scheda del personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda del personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i movimenti, le reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, gli altri accessori, le cose da costruire
- pensa alle fasi, agli strumenti e ai materiali per la costruzione del robot

Gli studenti possono utilizzare più pezzi

di ogni parte della scheda del personaggio se **necessario!**

Tarcău
Mureș
Olt
Padre
Palazzo dorato

Camminare
Sedersi
Portare oggetti

Paesaggio su una mappa
Coste, alberi, palazzo

Le azioni principali della storia
File multimediali necessari
Dividere il segmento di testo in parti
Fare un elenco delle cose necessarie

Suggerimenti

Argomenti di discussione:

- Perché Tarcău era triste?
- Perché i fratelli litigavano?

Fate loro recitare il dialogo e pensate a possibili argomenti.

Educazione civica, studi sociali:

- Parlare della scena, dei partecipanti, delle interazioni durante il dialogo (chi sono i partecipanti, com'è l'ambiente, chi può parlare, come possono litigare, ecc.)
- Raccogliere informazioni sulla disposizione geografica dei fiumi.

Materiali suggeriti

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi)
- Carte Recita!
- Matita, carta, cartone, colla

Nome: _____

Io sto creando: _____

Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____

Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____

Nome: _____

Riflettere su: _____

MURES E OLTIA TRISTEZZA DELLA DONNA FATA (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Gli attori sono figure costruite assialmente.

PROG1

Il braccio della fata è mosso da un motore a corrente continua, gli occhi si illuminano. Il Signore delle Tenebre 4 robot a pulsante

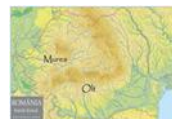
PROG2

La fata si ferma sui cespugli e piange. Il Signore dell'Ingegno è un robot tracciatore

PROG3

Tarcau la sua testa, le lacrime cadranno dai suoi occhi

PROG4



Tarcau la fata

P1 Costruire la fata Tarkoew e gli altri personaggi

- Utilizzare le figure sulle assi per realizzare la scena
- Costruire la fata e le sue due figlie, il re e il padre della fata.
- Ambiente: montagne, mare, palazzo

P2 Costruiamo Tarkó la fata e Tarkó il signore

- Tarkó è un robot statico con 2 LED negli occhi e un motore a corrente continua nella spalla.
- Quando il robot è acceso, si muove automaticamente su e giù per 5 volte e i suoi occhi lampeggiano
- Costruire gli altri personaggi come in P1
- b) Signore dei Saggi Robot a 4 pulsanti
- Guidato dal telecomando a 4 pulsanti, va al mare
- Costruire gli altri personaggi come in P1

P3 Tarko e il suo signore che si muoveva

- a) Tarko il robot fatato costruito su un carrello 1 servomotore incorporato nella spalla, LED al posto degli occhi, 1 sensore infrarossi sulla parte anteriore del robot
- Quando è acceso, si muove in avanti finché il sensore infrarossi non rileva i cespugli e si ferma, poi allunga entrambe le mani e inizia a piangere.

b) Tarko il signore che si muove.

- Gli colleghiamo un sensore vocale, così parte al suono 1 sensore infrarossi, si dirige verso il mare, si ferma, torna indietro, 2 servomotori, allunga le braccia e sospira usando il buzzer
- King è ancora solo un pupazzo, come in P1

P4 Tomba di Tarkó

- Costruzione di una fata di Tarkó in lacrime
- Costruzione della testa e della struttura a cremagliera di Tarkó a partire dal modello, con le lacrime "spinte fuori" dagli occhi della madre da un dispositivo motorizzato a corrente continua.
- Il meccanismo si attiva quando le due bambine appaiono di fronte alla madre (figure P1), rilevate da un sensore a infrarossi.

