

MURES E OLTLA MURES E OLT DIVENTANO FIUMI (T2)

Focus su:

- Creatividad (D10)

S13
T2
D10
L1 P1



Compito 3: Come si costruisce una montagna di cartapesta?

Gli studenti creano una montagna 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

Per i dettagli della creazione, vedere le schede Idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione e concentrazione
- Concentrazione sulla materia – Arte
- Sviluppo del talento



Compito 5: Studia la cartina della Romania. Come scorrono i due fiumi, il Mures e l'Olt?

Gli studenti cercano su Internet informazioni interessanti sulle diverse regioni della Romania!
Create una presentazione, un poster o un modello utilizzando la mappa della Romania!

Ogni soluzione è buona!

Si possono utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!
Potete utilizzare 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 con i blocchi ArTeC
- Stampare la mappa della Romania (in grande o in piccolo)
- Creare presentazioni, poster
- Per i dettagli delle diverse soluzioni, consulta le schede delle idee!

Campi di sviluppo:

In primo piano:

- Competenze matematiche
- Orientamento spaziale
- Capacità di presentazione
- Creatività

Inoltre:

- Attenzione, concentrazione
- Concentrazione su una materia – Scienze naturali, Geografia
- Sviluppo del talento



Come gestire il risultato:

Registra video delle creazioni e delle presentazioni dei bambini.

MURES E OLT MURES E OLT DIVENTANO FIUMI (T2)

Focus su:

- Creatividad (D10)

S13
T2
D10
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



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.

Come gestire il risultato:

Registrare un video in cui si recitano le diverse situazioni.

MURES E OLT LA MURES E OLT DIVENTANO FIUMI (T2)

S13
T2
D10
L2 P3



Focus su:

- Creatividad (D10)

Obiettivi della lezione:

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



Riassunto:

La fata Tarcău voleva mandare i suoi figli a cercare il padre. Per facilitare loro il viaggio, voleva trasformarli in fiumi. Mentre andava a prendere la sua bacchetta magica, i due fratelli litigarono su quale nome avrebbero usato per viaggiare.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Tarcău	Cammina, si muove	Cammina davanti al palazzo dorato
Mures	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!

Suggerimenti

Argomenti di discussione:

- Perché i fratelli litigavano?
- Quali erano i loro disaccordi?
- Cosa ci dice questo del loro carattere?
- Fate recitare ai bambini il dialogo e pensate a possibili argomenti di discussione.

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 situazione 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: _____

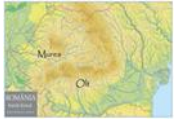
Tarcău
Mures
Olt
Montagne
Paesaggio

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

S13
T2
D10
L3-4
P4



- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set ArTeC Robotics (1 scheda madre Studuino, 1 buzzer, 1-3 servomotori, 2 motori DC, ruote, 1 sensore tattile, sensore sonoro, 1 IR-fotorelettore, 1-2 LED)
- Mappa mentale o bozza di grafico, Storyline
- Schede dei personaggi e modello di scheda robotica
- Matita

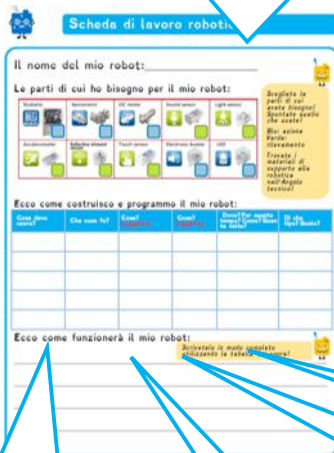
- Raccogliere informazioni sui paesaggi con i due fiumi (dipinti, foto)
- Raccogliere informazioni sull'abbigliamento di fate, re

Si muove
Accende la sua bacchetta magica
Mures /Olt
Si muove
Muove il braccio
Ha dei LED

- capacità motorie fini,
- risoluzione dei problemi,
- processo decisionale,
- competenze di vita

- Scegliere l'attività del robot e la complessità del programma in base alle capacità del bambino, in base alla scheda attività, all'aspetto dello sviluppo e al livello di programmazione.
- Se necessario (ad esempio per chiarire o differenziare), si possono compilare altre schede robot.
- Progettare il robot con diverse modalità di costruzione/programmazione!
- Completate le schede del robot nella lingua di destinazione!
- Non è necessario compilare tutte le colonne della tabella, ma solo quelle rilevanti per il funzionamento specifico del robot.
- Sulla base di ogni riga della tabella, descrivete il funzionamento del robot nella lingua di arrivo usando frasi grammaticalmente corrette.

- Programmazione del motore CC
- Avvolgimento del motore fino a quando il sensore rileva un cambiamento (4.b, 4.c)
- Programmazione del servomotore
- Movimento del braccio su e giù (3.b)
- Test e programmazione del sensore tattile (4.a, 4.b, 4.c)
- Uso del LED
- Accensione e lampeggiamento del LED (5.a, 5.b)
- Uso del cicalino (6.a, 6.b)
- Test e programmazione del fotoriflettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizzo di un fotoriflettore IR per rilevare un oggetto (7.d, 7.e)
- Utilizzo del sensore sonoro
- Test del sensore sonoro e attivazione del robot con un battito di mani (9.a, 9.b)
- Numeri casuali (10.a)



PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

MURES E OLTLA MURES E OLT DIVENTANO FIUMI (T2)

S13
T2
D10
L3-4
P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Le due ragazze
discutono con Buzzer.

PROG1

Maros e Olt si stringono
la mano nella disputa

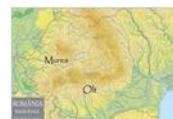
PROG2

Maros e Olt litigano
con il cicalino e il
rilevatore di suoni

PROG3

Dibattito su Mures e
Olt - robot
collaborativi

PROG4



Mures e Olt disputano

P1 Maros e Olt litigano

- Robot di Maros e Olt montati su carrelli separati
- 1-1 Si gridano l'un l'altro usando il cicalino, partono automaticamente, uno dopo l'altro

P2 Maros e Olt litigano

- Maros e Olt sono figure statiche, costruite su cervelli separati. Una ha un servomotore nella spalla, l'altra un motore a corrente continua
- Le alterniamo con 1-1 Sensore tattile
- Entrambe le ragazze sono dotate di buzzer, emettono un suono

P3 Maros risponde a Olt

- Entrambe le ragazze sono robot statici, con 1-1 servomotore in ciascuna spalla
- Olt ha un sensore tattile e un cicalino, Maros ha un sensore sonoro e un cicalino
- Dopo aver premuto il pulsante, Olt attende in modo casuale per 1-3 secondi, poi il cicalino suona e alza il braccio
- Maros ha un sensore sonoro che rileva il suono del cicalino, poi si accende e alza il braccio ed emette un suono.

P4 Maros e Olt stanno litigando

- Entrambi sono costruiti su un carrello 1-1
- Entrambi muovono le braccia con i servomotori
- Entrambi i robot hanno un sensore a infrarossi 1-1 davanti, entrambi hanno un sensore tattile 1-1 e un buzzer 1-1
- Quando si preme il sensore tattile, si muovono l'uno verso l'altro e quando il sensore a infrarossi rileva l'altro robot, si fermano, muovono le braccia, si parlano con il buzzer, poi indietreggiano per 2 secondi e si fermano

