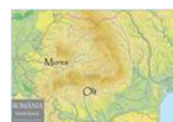


MURES E OLTLA LA CONCILIAZIONE (T3)

Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)

S13
T3
D3
L1 P1

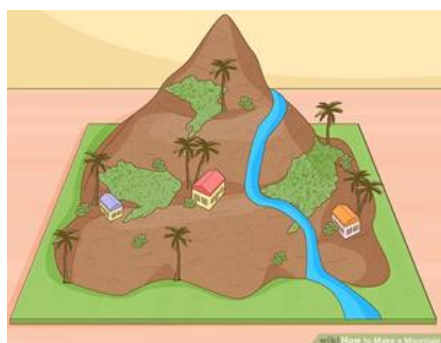


Compito 3: Come si costruisce una montagna di cartapesta?

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!

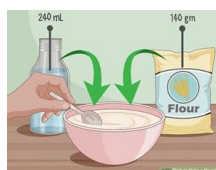
Campi di sviluppo:

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:

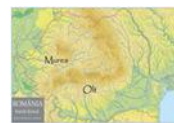
Registra video delle creazioni e delle presentazioni dei bambini.

MURES E OLT LA CONCILIAZIONE (T3)

Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)

S13
T3
D3
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.

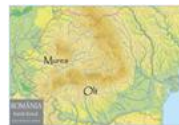
Quale potrebbe essere la ragione?

Pensi che siano riusciti a mettersi d'accordo? Come? Se no, perché?

Immagina e drammatizza le due parti del conflitto.

MURES E OLTLA LA CONCILIAZIONE (T3)

S13
T3
D3
L2 P3



Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)

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 due figli a cercare il padre, così li trasformò in fiumi. I ragazzi avevano caratteri diversi, quindi non riuscivano a mettersi d'accordo su quale nome usare per viaggiare. Così decisero di viaggiare separatamente contro il parere della madre. Si incontrarono di nuovo alla fine del loro viaggio, il Danubio li abbracciò e li portò fino al Mar Nero.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Tarcău	Cammina, si muove	Cammina davanti al palazzo dorato
Mures	Cammina, si muove	Segue la traccia
Olt	Cammina, si muove	Segue la traccia

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 hanno seguito strade diverse?
- Come viaggiavano? Cosa dice questo del loro carattere?

- Fate recitare ai bambini 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 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: _____

Mures
Olt
padre
Montagne
Paesaggio

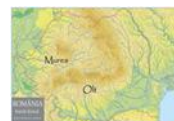
Camminare
Sedersi
Portare oggetti

Paesaggio su una mappa
Coste, alberi

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

MURES E OLT LA CONCILIAZIONE (T3)

S13
T3
D3
L3-4
P4



Materiali suggeriti

- 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

Suggerimenti

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

Tarcau, la fata

Si muove

Accende la sua bacchetta magica

Mures /Olt

Si muove

Muove il braccio

Ha un LED

Segue la linea

Focus su:

- Orientamento spaziale (D3)

Obiettivi della lezione:

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

Come compilare la scheda robot?

- 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.

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- 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 fotorelettore IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizzo di un fotorelettore 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)



Struttura motorizzata in corrente continua di Maros e Olt.

PROG1

Mures e Olt su un percorso fisso

PROG2

Maros è un robot di tracciamento, Olt ha bracci mobili

PROG3

Il robot di tracciamento Maros, Olt conta gli ostacoli sul suo percorso

PROG4

MURES E OLT LA CONCILIAZIONE (T3)

S13
 T3
 D3
 L3-4
 P5

Idee per robot a diversi livelli di programmazione

Struttura motorizzata in corrente continua di Maros e Olt.

PROG1

Mures e Olt su un percorso fisso

PROG2

Maros è un robot di tracciamento, Olt ha bracci mobili

PROG3

Il robot di tracciamento Maros, Olt conta gli ostacoli sul suo percorso

PROG4



Mures e Olt verso il mare

P1Costruire Maros e Olt

- Le due fate sono costruite come robot motorizzati a corrente continua su un caricabatterie.
- Maros è un robot che si muove lentamente, Olt è un robot veloce con ingranaggi.

P2Costruire Maros e Olt

- Le due fate sono costruite come un robot su un carrello.
- Olt è dotato di un dispositivo che gli permette di spingere gli oggetti lontano da sé.
- I robot seguono un percorso predefinito: Maros un percorso tortuoso, Olt un percorso più rettilineo.

P3 Costruire il viaggio di Maros e Olt

- Maros segue il percorso, utilizzando dei fotoriflettori IR.
- Utilizza un altro fotoriflettore IR per vedere se ha raggiunto il mare, dove si ferma.
- Costruite Olt in modo che le sue braccia possano essere mosse con un servomotore.
- Quando un oggetto si trova sul suo cammino, lo rileva con un fotoriflettore IR e lo prende con le braccia.
- Utilizza un altro fotoriflettore IR per vedere se raggiunge il mare, dove si ferma.

P4 Costruire il viaggio di Maros e Olt

- Le fate sono costruite in modo simile a P3.
- Maros utilizza due fotoriflettori IR per monitorare gli oggetti sul suo percorso. Se necessario, li evita.
- Olt conta quanti oggetti ha dragato e quando si ferma sul mare, lampeggia il numero.

