

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D9
L1 P3



Concentrează-te pe:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Sarcina1: Cum arată personajele și scenele?

Elevii creează elemente de peisaj pentru călătoriile lui Don Quijote prin Spania.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale. de la Bazarul de idei, folosiți propriile idei sau doar lăsați copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea mediului din blocuri ArTeC
- Construirea mediului înconjurător din materiale reciclate
- Desene de desen
- Crearea de grafică pe calculator

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I4)

Domenii de dezvoltare:

- | | |
|-----------------------------|--|
| În centrul atenției: | • Concentrarea atenției |
| • Abilități motorii fine | • Concentrarea subiectului - Științe ale naturii |
| • Orientare spațială | • Dezvoltarea talentelor |
| • Creativitate | |

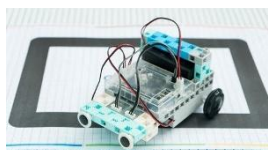
În plus:

Sarcina2: Cum au călătorit Quijote și Sancho? Cât de departe s-au deplasat și ce mijloace de transport au folosit?

Elevii creează un plan de călătorie și figuri de cai, măgari.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosindu-și creativitatea.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea animalelor din blocuri ArTeC
- Programarea animalelor pentru a se deplasa și a transporta oameni, gândiți-vă cum să plasați personajele deasupra animalelor pentru a putea călători.
- Crearea de grafică pe calculator, animație
- Desene de desen

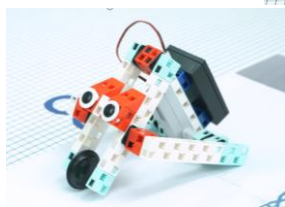
Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I2, I3)

Domenii de dezvoltare:

- | | |
|-----------------------------|--|
| În centrul atenției: | În plus: |
| • Competențe sociale | • Abilități de viață |
| • Abilități grafomotorii | • Concentrarea subiectului - Cetățenie |
| • Creativitate | • Dezvoltarea talentelor |

Cum să gestionați producția:

Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

Concentrează-te pe:

•Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

S6
T2
D7
L1 P4



Sarcina 3: De ce râd oamenii de Don Quijote?

Elevii discută motivele comportamentului lui Don Quijote și reacția societății la acesta.

Orice soluție este bună!

Puteți folosi cartonașele Act it out! din Bazarul de idei.



Cum să gestionați producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

Sarcina 4: Scrieți scrisoarea lui Don Quixote către Dulcineea!

Puneți-i pe copii să-și imagineze ce i-ar putea scrie Don Quijote lui Dulcineea, cum ar scrie, cum ar adresa scrisoarea! **Orice soluție este bună!**
Se poate folosi orice fel de instrument și material!
Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Cum să gestionați producția:

Faceți o carte cu literele! Atașați o etichetă cu numele grupului!

Idea Bazaar - câteva idei:

- Aflați și dramatizați o situație în care prietenul dvs. se comportă într-un mod ciudat și cum ați reacționa.
- Imaginează-ți cum ar reacționa ceilalți oameni și ce ai face tu pentru a-ți ajuta prietenul.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Decupați cartonașele de situație! (I5)

Alegeți accentul pe care doriți să îl abordeze copiii! Dați-le cartonașul cu situația corespunzătoare!

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!

Domenii de dezvoltare: În plus:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Gândire critică
- Abilități sociale
- Educație civică
- Înțelegerea textului

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

Idea Bazaar - câteva idei:

- Scrieți scrisoarea
- Pregătiți o hârtie cu aspect antic.
- Creați un plic
- Pregătiți un sigiliu
- Să vă dați seama cum va fi trimisă și livrată scrisoarea
- Utilizați materialele enumerate la I7

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I8)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități de viață
- Abilități sociale
- Creativitate
- Abilități motorii fine

În plus:

- Orientare spațială
- Concentrarea atenției
- Dezvoltarea talentelor
- Concentrarea temei - Desen, Istorie, Limbă

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D9
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- organizarea muncii în grup

Don Quijote îl întâlnește pe Cardenio, Cavalerul zdrențaros, care deplânge faptul că adevărata lui iubire, Lucinda, s-a căsătorit cu un alt bărbat: Don Fernando. Cardenio a înnebunit de durere și aleargă pe jumătate dezbrăcat pe dealurile din Sierra Morena. Quijote îl imită pe Cardenio, tânjind după iubita lui doamnă, Dulcineea del Toboso. Quijote îl trimite pe Sancho cu o scrisoare pe care să i-o înmâneze Dulcineei.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Don Quijote	Plimbări se plimbă cu furtunul vorbește	Scrie o scrisoare, întreabă despre detalii
Sancho Panza	Plimbări călărește un măgar vorbește	Întrebări comportament
Dulcinea	Mergeți, vorbiți	Primește și citește scrisoarea
Cardenio	Mergeți, vorbiți	Spune povești de dragoste

Sugestii

- Ridicați discuția despre comportamentul social, folosiți jocul de rol dacă vă simțiți confortabil cu el.
- Vorbiți despre rolul prietenilor atunci când se confruntă cu probleme
- Gândiți-vă cum ar trebui să reacționăm atunci când nu înțelegem comportamentul cuiva: este bine să ne batem joc?
- Vorbim despre imaginație, vise, iluzii.
- Căutați în cărți sau pe internet despre viața și valorile cavalerilor
- Căutați în cărți sau pe internet despre dragoste în epoca mediavelor
- Construiește o figurină simplă cu picioare, brațe sau gură mobile din ArTeC Blocks

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin ca set de 112 bucăți)
- Harta Spaniei
- Șablon Storyline
- creion

Cum se utilizează cartea de caractere:

Fiecare elev își completează propria fișă a personajului:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile etc.
- colectează elementele mediului înconjurător, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materiale de construcție a robotului

Elevii pot folosi mai multe piese din fiecare parte a personajului dacă este necesar!



Numele : _____

Construiesc: _____



Numele _____

Asigură-te că robotul tău poate să: _____



Numele _____

De asemenea ar trebui să: _____



Numele _____

Gândește-te la: _____

Sancho Panza

Don Quijote

Dulcinea

Cardenio

Plimbare

Călărește un cal

Călărește un măgar

Scrieți scrisori

Spuneți povești

Puneți întrebări

Scrisoare

Cal

Măgarul

Principalele acțiuni ale poveștii

Împărțiți segmentul de text în bucăți

Faceți o listă cu lucrurile necesare

Fișiere media necesare

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T₂)

S₆
T₂
D₉
L₃₋₄
P₄



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 4 motoare DC, 3 fotorelectoare IR, 6 senzori tactili, 1 Buzzer).
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion

Concentrează-te pe:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D₉)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine,
- rezolvarea problemelor,
- luarea deciziilor
- abilități de viață

Cum se completează cardul Robotic?

- Alegeți "activitatea" robotului și complexitatea programării acestuia în funcție de fișa de sarcini a personajului, de obiectivul de dezvoltare și de nivelul de programare care se potrivește cu abilitățile copilului.
- Dacă este necesar (pentru clarificare sau pentru diferențiere), se pot completa și alte fișe robotice.

Sugestii

- Colectați idei despre cum să reprezentați litera.
- Adună idei despre cum să imiți dragostea lui Don Quijote.
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Braț
Picioare
Scrisoare

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă formată din 4 senzori tactili (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelector IR
 - 7.a) Testarea fotorelectorului IR
 - 7.b) Detectarea obstacolelor
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)

Numele _____

Construiește un robot care poate să își miște _____

Folosește motoare și senzori:
"Simurile" sunt verzi
"Acțiunile" sunt albastre
Alegeți piesele necesare!
Bifați căsuțele!

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

Construiește și programează robotul astfel încât _____

Folosește Căsuțe tehnice pentru materiale de asistență

Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

S6
T2
D9
L3-4
P5



Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roțiți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

1- Trimiterea unei scrisori către Dulcineea

P1 Sistemul de angrenaje alimentat direct de la sursa de alimentare

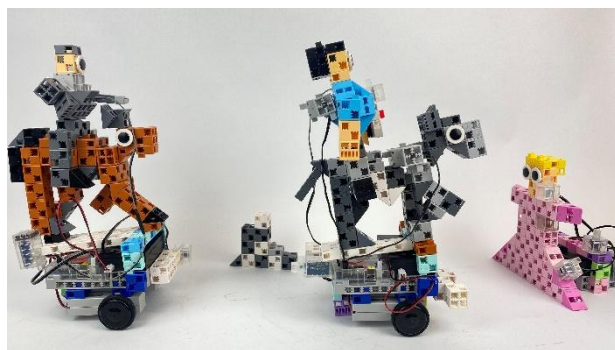
- Don Quijote, Sancho Panza, Dulcineea și Prințul sunt cu toții construiți pe unelte.
- Trenul de viteze este acționat de un motor de curent continuu, direct de la baterie.

P2 Programarea angrenajelor

- Robotul este construit ca la P1. Se atașează un senzor de sunet, un LED și un buzzer.
- Programul începe la clape.
- Direcția și viteza angrenajelor care mișcă actorii pot fi, de asemenea, variate în mod liber.
- Buzzerul și LED-ul vă oferă o imagine de ansamblu.

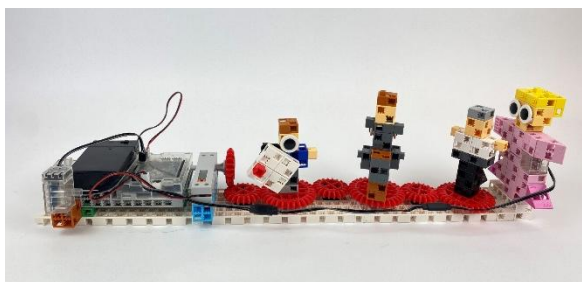
P3 Roboți coordonați

- Sancho Panza montat pe o trăsură robot. Acesta este echipat cu un senzor de sunet și 1 LED alb, iar brațul este echipat cu un servomotor.
- Pornește la o bătaie de palmă, se mișcă înainte, LED-ul se aprinde și servo ridică brațul care ține scrisoarea în sus și în jos. LED-ul se stinge când se oprește.
- Dulcineea este un robot static cu un fotoreflexor IR și un Buzzer atașat și un LED roșu în locul inimii.
- Dulcineea folosește fotoreflexorul cu infraroșu montat pe ea pentru a-l detecta pe Sancho Panza, moment în care LED-ul roșu din inima ei clipește și se aude semnalul sonor.



P4 Roboți cu percepție reciprocă

- Don Quijote este montat pe un robot cu cărucior echipat cu un senzor de sunet și un fotoreflexor IR.
- Am construit-o conform modelului Sancho Panza P3, cu un senzor tactil și un fotoreflexor IR.
- Don Quijote începe să bată din palme și merge înainte, până când îl detectează pe Sancho Panza și apasă senzorul tactil pe Sancho Panza.
- La apăsarea senzorului tactil, Sancho Panza începe să avanseze până când o detectează pe Dulcineea. Servomotorul din brațul său se mișcă în sus și în jos, iar LED-ul alb din mână sa se aprinde
- Când detectează Dulcineea, se oprește și LED-ul alb se stinge.
- Construiți-o pe Dulcineea ca în P3, un LED este montat în mână, iar un fotoreflexor IR este conectat la ea.
- Fotoreflexorul cu infraroșu montat pe Dulcineea îl detectează pe Sancho Panza, ceea ce îi declanșează programul. Când LED-ul alb al lui Sancho Panza se stinge, LED-ul alb al Dulcineei se aprinde ca și cum ar fi primit scrisoarea. LED-ul roșu al acesteia clipește, iar Buzzerul sună pe ea.



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D10
L1 P3

Concentrează-te pe:

•Creativitate (D10)



Sarcina1: Cum arată personajele și scenele?

Elevii creează elemente de peisaj pentru călătoriile lui Don Quijote prin Spania.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale. de la Bazarul de idei, folosiți propriile idei sau doar lăsați copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea mediului din blocuri ArTeC
- Construirea mediului înconjurător din materiale reciclate
- Desene de desen
- Crearea de grafică pe calculator

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I4)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus:

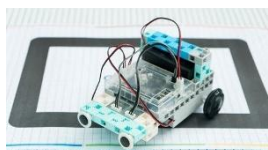
- Concentrarea atenției
- Concentrarea subiectului - Științe ale naturii
- Dezvoltarea talentelor

Sarcina2: Cum au călătorit Quijote și Sancho? Cât de departe s-au deplasat și ce mijloace de transport au folosit?

Elevii creează un plan de călătorie și figuri de cai, măgari.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosindu-și creativitatea.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea animalelor din blocuri ArTeC
- Programarea animalelor pentru a se deplasa și a transporta oameni, gândiți-vă cum să plasați personajele deasupra animalelor pentru a putea călători.
- Crearea de grafică pe calculator, animație
- Desene de desen

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I2, I3)

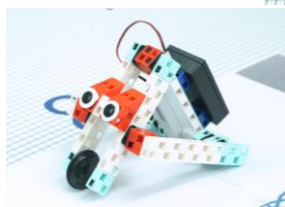
Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Abilități grafomotorii
- Creativitate

În plus:

- Abilități de viață
- Concentrarea subiectului - Cetățenie
- Dezvoltarea talentelor



Cum să gestionați producția:

Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D10
L1 P4

Concentrează-te pe:
•Creativitate (D10)



Sarcina 3: De ce râd oamenii de Don Quijote?

Elevii discută motivele comportamentului lui Don Quijote și reacția societății la acesta.

Orice soluție este bună!

Puteți folosi cartonașele Act it out! din Bazarul de idei.



Cum să gestionați producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

Idea Bazaar - câteva idei:

- Aflați și dramatizați o situație în care prietenul dvs. se comportă într-un mod ciudat și cum ați reacționa.
- Imaginează-ți cum ar reacționa ceilalți oameni și ce ai face tu pentru a-ți ajuta prietenul.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Decupați cartonașele de situație! (I5)

Alegeți accentul pe care doriți să îl abordeze copiii! Dați-le cartonașul cu situația corespunzătoare!

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Gândire critică
- Abilități sociale
- Educație civică
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

Sarcina 4: Scrieți scrisoarea lui Don Quxote către Dulcineea!

Puneți-i pe copii să-și imagineze ce i-ar putea scrie Don Quijote lui Dulcineea, cum ar scrie, cum ar adresa scrisoarea! **Orice soluție este bună!** Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Cum să gestionați producția:

Faceți o carte cu literele! Atașați o etichetă cu numele grupului!

Idea Bazaar - câteva idei:

- Scrieți scrisoarea
- Pregătiți o hârtie cu aspect antic.
- Creați un plic
- Pregătiți un sigiliu
- Să vă dați seama cum va fi trimisă și livrată scrisoarea
- Utilizați materialele enumerate la I7

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I8)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități de viață
- Abilități sociale
- Creativitate
- Abilități motorii fine

În plus:

- Orientare spațială
- Concentrarea atenției
- Dezvoltarea talentelor
- Concentrarea temei - Desen, Istorie, Limbă

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D10
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- organizarea muncii în grup

Don Quijote îl întâlnește pe Cardenio, Cavalerul zdrențaros, care deplânge faptul că adevărata lui iubire, Lucinda, s-a căsătorit cu un alt bărbat: Don Fernando. Cardenio a înnebunit de durere și aleargă pe jumătate dezbrăcat pe dealurile din Sierra Morena. Quijote îl imită pe Cardenio, tânjind după iubita lui doamnă, Dulcineea del Toboso. Quijote îl trimite pe Sancho cu o scrisoare pe care să i-o înmâneze Dulcineei.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Don Quijote	Plimbări se plimbă cu furtunul vorbește	Scrie o scrisoare, întreabă despre detalii
Sancho Panza	Plimbări călărește un măgar vorbește	Întrebări comportament
Dulcinea	Mergeți, vorbiți	Primește și citește scrisoarea
Cardenio	Mergeți, vorbiți	Spune povești de dragoste

Sugestii

- Ridicați discuția despre comportamentul social, folosiți jocul de rol dacă vă simțiți confortabil cu el.
- Vorbiți despre rolul prietenilor atunci când se confruntă cu probleme
- Gândiți-vă cum ar trebui să reacționăm atunci când nu înțelegem comportamentul cuiva: este bine să ne batem joc?
- Vorbim despre imaginație, vise, iluzii.
- Căutați în cărți sau pe internet despre viața și valorile cavalerilor
- Căutați în cărți sau pe internet despre dragoste în epoca mediavelor
- Construiește o figurină simplă cu picioare, brațe sau gură mobile din ArTeC Blocks

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin ca set de 112 bucăți)
- Harta Spaniei
- Șablon Storyline
- creion

Cum se utilizează cartea de caractere:

Fiecare elev își completează propria fișă a personajului:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile etc.
- colectează elementele mediului înconjurător, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materiale de construcție a robotului

Elevii pot folosi mai multe piese din fiecare parte a personajului dacă este necesar!

 Numele : _____
 Construiesc: _____

 Numele _____
 Asigură-te că robotul tău poate să: _____

 Numele _____
 De asemenea ar trebui să: _____

 Gândește-te la: _____

Sancho Panza
Don Quijote
Dulcinea
Cardenio

Plimbare
Călărește un cal
Călărește un măgar
Scrieți scrisori
Spuneți povești
Puneți întrebări

Scrisoare
Cal
Măgarul

Principalele acțiuni ale poveștii
Împărțiți segmentul de text în bucăți
Faceți o listă cu lucrurile necesare
Fișiere media necesare

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T₂)

S₆
T₂
D₁₀
L₃₋₄
P₄



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 4 motoare DC, 3 fotorelectoare IR, 6 senzori tactili, 1 Buzzer).
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion

Concentrează-te pe:

- Creativitate (D₁₀)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine,
- rezolvarea problemelor,
- luarea deciziilor
- abilități de viață

Sugestii

- Colectați idei despre cum să reprezentați litera.
- Adună idei despre cum să imiți dragostea lui Don Quijote.
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Cum se completează cardul Robotic?

- Pe baza fișei personajului, a aspectului de dezvoltare și a nivelului de programare, alegeți activitatea robotului și complexitatea programului pentru a corespunde abilităților copilului.
- Dacă este necesar, pot fi completate fișe suplimentare pentru roboți (de exemplu, pentru clarificare sau diferențiere).
- Nu trebuie completate toate coloanele tabelului, ci doar cele relevante pentru funcția specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând din tabel, utilizați propoziții corecte din punct de vedere gramatical pentru a descrie funcționarea robotului în limba țintă.

Braț
Picioare
Scrisoare

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:



Alege piesele necesare!
Binevenite pe calea pe care la urcăm!
Alinați-vă acum!
Văzati senzori
Materialul suport se găsește la Colțul Tehnic.

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Cu (la) senzor?	Cu (la) motor?	Cu (la) (obiectul)?	Cu (la) (obiectul)?	Încalziți? Păsiți? (cu) (la) (obiectul)?	Cu (la) (obiectul)?

Așa va funcționa robotul meu:

Formulează-ți o formă a unei propoziții complete folosind tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă formată din 4 senzori tactili (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelector IR
 - 7.a) Testarea fotorelectorului IR
 - 7.b) Detectarea obstacolelor
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)

Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T₂)

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

S₆
T₂
D₁₀
L₃₋₄
P₅



Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roțiți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

1- Trimiterea unei scrisori către Dulcineea

P1 Sistemul de angrenaje alimentat direct de la sursa de alimentare

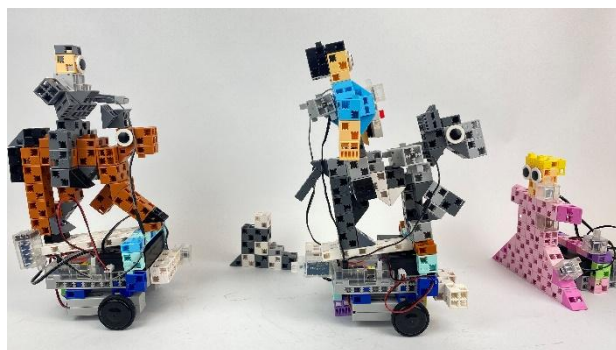
- Don Quijote, Sancho Panza, Dulcineea și Prințul sunt cu toții construiți pe unelte.
- Trenul de viteze este acționat de un motor de curent continuu, direct de la baterie.

P2 Programarea angrenajelor

- Robotul este construit ca la P1. Se atașează un senzor de sunet, un LED și un buzzer.
- Programul începe la clape.
- Direcția și viteza angrenajelor care mișcă actorii pot fi, de asemenea, variate în mod liber.
- Buzzerul și LED-ul vă oferă o imagine de ansamblu.

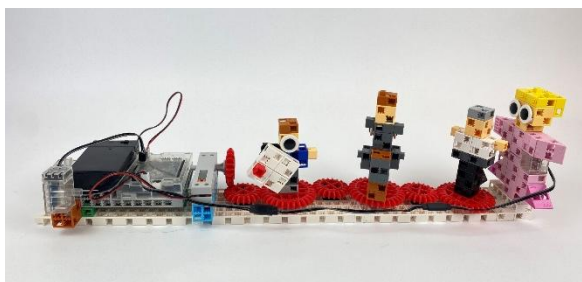
P3 Roboți coordonați

- Sancho Panza montat pe o trăsură robot. Acesta este echipat cu un senzor de sunet și 1 LED alb, iar brațul este echipat cu un servomotor.
- Pornește la o bătaie de palmă, se mișcă înainte, LED-ul se aprinde și servo ridică brațul care ține scrisoarea în sus și în jos. LED-ul se stinge când se oprește.
- Dulcineea este un robot static cu un fotoreflexor IR și un Buzzer atașat și un LED roșu în locul inimii.
- Dulcineea folosește fotoreflexorul cu infraroșu montat pe ea pentru a-l detecta pe Sancho Panza, moment în care LED-ul roșu din inima ei clipește și se aude semnalul sonor.



P4 Roboți cu percepție reciprocă

- Don Quijote este montat pe un robot cu cărucior echipat cu un senzor de sunet și un fotoreflexor IR.
- Am construit-o conform modelului Sancho Panza P3, cu un senzor tactil și un fotoreflexor IR.
- Don Quijote începe să bată din palme și merge înainte, până când îl detectează pe Sancho Panza și apasă senzorul tactil pe Sancho Panza.
- La apăsarea senzorului tactil, Sancho Panza începe să avanseze până când o detectează pe Dulcineea. Servomotorul din brațul său se mișcă în sus și în jos, iar LED-ul alb din mână sa se aprinde
- Când detectează Dulcinea, se oprește și LED-ul alb se stinge.
- Construiți-o pe Dulcineea ca în P3, un LED este montat în mână, iar un fotoreflexor IR este conectat la ea.
- Fotoreflexorul cu infraroșu montat pe Dulcineea îl detectează pe Sancho Panza, ceea ce îi declanșează programul. Când LED-ul alb al lui Sancho Panza se stinge, LED-ul alb al Dulcineei se aprinde ca și cum ar fi primit scrisoarea. LED-ul roșu al acesteia clipește, iar Buzzerul sună pe ea.



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D11
L1 P3

Concentrează-te pe:

• Conștientizarea limbajului (D11)



Sarcina1: Cum arată personajele și scenele?

Elevii creează elemente de peisaj pentru călătoriile lui Don Quijote prin Spania.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale. de la Bazarul de idei, folosiți propriile idei sau doar lăsați copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea mediului din blocuri ArTeC
- Construirea mediului înconjurător din materiale reciclate
- Desene de desen
- Crearea de grafică pe calculator

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I4)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus:

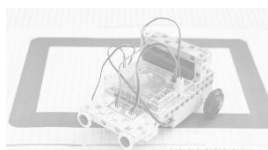
- Concentrarea atenției
- Concentrarea subiectului - Științe ale naturii
- Dezvoltarea talentelor

Sarcina2: Cum au călătorit Quijote și Sancho? Cât de departe s-au deplasat și ce mijloace de transport au folosit?

Elevii creează un plan de călătorie și figuri de cai, măgari.

Orice soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosindu-și creativitatea.



Idea Bazaar - câteva idei:

- Construirea animalelor din blocuri ArTeC
- Programarea animalelor pentru a se deplasa și a transporta oameni, gândiți-vă cum să plasați personajele deasupra animalelor pentru a putea călători.
- Crearea de grafică pe calculator, animație
- Desene de desen

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I2, I3)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Abilități grafomotorii
- Creativitate

În plus:

- Abilități de viață
- Concentrarea subiectului - Cetățenie
- Dezvoltarea talentelor

Cum să gestionați producția:

Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D11
L1 P4



Concentrează-te pe:

- Conștientizarea limbajului (D11)

Sarcina 3: De ce râd oamenii de Don Quijote?

Elevii discută motivele comportamentului lui Don Quijote și reacția societății la acesta.

Orice soluție este bună!

Puteți folosi cartonașele Act it out! din Bazarul de idei.



Cum să gestionați producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

Sarcina 4: Scrieți scrisoarea lui Don Quxote către Dulcineea!

Puneți-i pe copii să-și imagineze ce i-ar putea scrie Don Quijote lui Dulcineea, cum ar scrie, cum ar adresa scrisoarea! **Orice soluție este bună!** Se poate folosi orice fel de instrument și material! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți folosi propriile idei sau puteți lăsa copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Cum să gestionați producția:

Faceți o carte cu literele! Atașați o etichetă cu numele grupului!

Idea Bazaar - câteva idei:

- Aflați și dramatizați o situație în care prietenul dvs. se comportă într-un mod ciudat și cum ați reacționa.
- Imaginează-ți cum ar reacționa ceilalți oameni și ce ai face tu pentru a-ți ajuta prietenul.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Decupați cartonașele de situație! (I5)

Alegeți accentul pe care doriți să îl abordeze copiii! Dați-le cartonașul cu situația corespunzătoare!

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Gândire critică
- Abilități sociale
- Educație civică
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor

Idea Bazaar - câteva idei:

- Scrieți scrisoarea
- Pregătiți o hârtie cu aspect antic.
- Creați un plic
- Pregătiți un sigiliu
- Să vă dați seama cum va fi trimisă și livrată scrisoarea
- Utilizați materialele enumerate la I7

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I8)

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități de viață
- Abilități sociale
- Creativitate
- Abilități motorii fine

În plus:

- Orientare spațială
- Concentrarea atenției
- Dezvoltarea talentelor
- Concentrarea temei - Desen, Istorie, Limbă

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T2)

S6
T2
D1
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Înțelegerea textului (D1)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- organizarea muncii în grup

Don Quijote îl întâlnește pe Cardenio, Cavalerul zdrențaros, care deplânge faptul că adevărata lui iubire, Lucinda, s-a căsătorit cu un alt bărbat: Don Fernando. Cardenio a înnebunit de durere și aleargă pe jumătate dezbrăcat pe dealurile din Sierra Morena. Quijote îl imită pe Cardenio, tânjind după iubita lui doamnă, Dulcineea del Toboso. Quijote îl trimite pe Sancho cu o scrisoare pe care să i-o înmâneze Dulcineei.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Don Quijote	Plimbări se plimbă cu furtunul vorbește	Scrie o scrisoare, întreabă despre detalii
Sancho Panza	Plimbări călărește un măgar vorbește	Întrebări comportament
Dulcinea	Mergeți, vorbiți	Primește și citește scrisoarea
Cardenio	Mergeți, vorbiți	Spune povești de dragoste

Sugestii

- Ridicați discuția despre comportamentul social, folosiți jocul de rol dacă vă simțiți confortabil cu el.
- Vorbiți despre rolul prietenilor atunci când se confruntă cu probleme
- Gândiți-vă cum ar trebui să reacționăm atunci când nu înțelegem comportamentul cuiva: este bine să ne batem joc?
- Vorbim despre imaginație, vise, iluzii.
- Căutați în cărți sau pe internet despre viața și valorile cavalerilor
- Căutați în cărți sau pe internet despre dragoste în epoca mediavelor
- Construieste o figurină simplă cu picioare, brațe sau gură mobile din ArTeC Blocks

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin ca set de 112 bucăți)
- Harta Spaniei
- Șablon Storyline
- creion

Cum se utilizează cartea de caractere:

Fiecare elev își completează propria fișă a personajului:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile etc.
- colectează elementele mediului înconjurător, alte accesorii, lucruri de construit

- se gândește la fazele, instrumentele și materiale de construcție a robotului

Elevii pot folosi mai multe piese din fiecare parte a personajului dacă este necesar!

Sancho Panza
Don Quijote
Dulcinea
Cardenio

Plimbare
Călărește un cal
Călărește un măgar
Scrieți scrisori
Spuneți povești
Puneți întrebări

Scrisoare
Cal
Măgarul

Principalele acțiuni ale poveștii
Împărțiți segmentul de text în bucăți
Faceți o listă cu lucrurile necesare
Fișiere media necesare



Numele : _____

Construiesc: _____



Numele _____

Asigură-te că robotul tău poate să: _____



Numele _____

De asemenea ar trebui să: _____



Numele _____

Gândește-te la: _____

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T₂)

S₆
T₂
D₁₁
L₃₋₄
P₄



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 4 motoare DC, 3 fotorelectoare IR, 6 senzori tactili, 1 Buzzer).
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion

Concentrează-te pe:

- Conștientizarea limbajului (D₁₁)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine,
- rezolvarea problemelor,
- luarea deciziilor
- abilități de viață

Sugestii

- Colectați idei despre cum să reprezentați litera.
- Adună idei despre cum să imiți dragostea lui Don Quijote.
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Cum se completează cardul Robotic?

- Pe baza fișei personajului, a aspectului de dezvoltare și a nivelului de programare, alegeți activitatea robotului și complexitatea programului pentru a corespunde abilităților copilului.
- Dacă este necesar, pot fi completate fișe suplimentare pentru roboți (de exemplu, pentru clarificare sau diferențiere).
- Nu trebuie completate toate coloanele tabelului, ci doar cele relevante pentru funcția specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând din tabel, utilizați propoziții corecte din punct de vedere gramatical pentru a descrie funcționarea robotului în limba țintă.

Braț
Picioare
Scrisoare

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Senzor	DC Motor	Switch sensor	Light sensor
Accelerometer	Proximity sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Alege piesele necesare! Binează-le pe cartă pe care le utilizezi! Măsură și scrie! Verifică senzorul! Materialele suport se găsesc în Caietul tehnic.

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce fac?	Căi (mișcăre)	Căi (detectare)	Înțeleg? Piese (motor? Căi? The sensor?)	Ce fac din? Căi?

Așa va funcționa robotul meu: Furnizează-i sub formă de propoziții complete folosind robotul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă formată din 4 senzori tactili (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelector IR
 - 7.a) Testarea fotorelectorului IR
 - 7.b) Detectarea obstacolelor
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)

Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roțiți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

ÎNDRĂGOSTIT DE DULCINEEA (T₂)

S₆
T₂
D₁₁
L₃₋₄
P₅

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare



Actorii montați pe sistemul de angrenaje sunt roțiți de un motor de curent continuu conectat direct la compartimentul bateriei.

PROG1

Direcția și viteza de rotație a trenului de viteze pot fi, de asemenea, programate. Interacțiunile sunt indicate prin LED și Buzzer.

PROG2

Evenimente detectate de LED-uri și de sonerie. Sancho Panza este un robot în mișcare și îi livrează scrisoarea lui Don Quijote lui Dulcineea.

PROG3

Mișcarea coordonată a unor roboți care se simt și se acționează reciproc. LED-ul indică livrarea scrisorii.

PROG4

1- Trimiterea unei scrisori către Dulcineea

P1 Sistemul de angrenaje alimentat direct de la sursa de alimentare

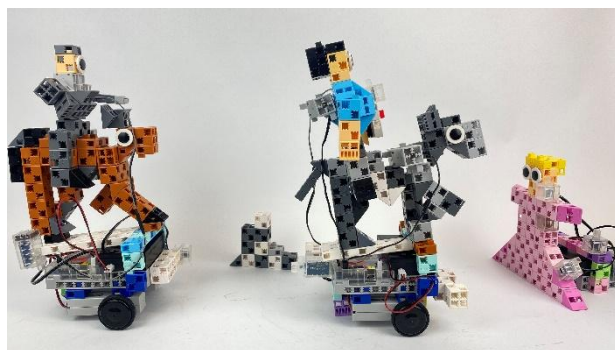
- Don Quijote, Sancho Panza, Dulcineea și Prințul sunt cu toții construiți pe unelte.
- Trenul de viteze este acționat de un motor de curent continuu, direct de la baterie.

P2 Programarea angrenajelor

- Robotul este construit ca la P1. Se atașează un senzor de sunet, un LED și un buzzer.
- Programul începe la clape.
- Direcția și viteza angrenajelor care mișcă actorii pot fi, de asemenea, variate în mod liber.
- Buzzerul și LED-ul vă oferă o imagine de ansamblu.

P3 Roboți coordonați

- Sancho Panza montat pe o trăsură robot. Acesta este echipat cu un senzor de sunet și 1 LED alb, iar brațul este echipat cu un servomotor.
- Pornește la o bătaie de palmă, se mișcă înainte, LED-ul se aprinde și servo ridică brațul care ține scrisoarea în sus și în jos. LED-ul se stinge când se oprește.
- Dulcineea este un robot static cu un fotoreflexor IR și un Buzzer atașat și un LED roșu în locul inimii.
- Dulcineea folosește fotoreflexorul cu infraroșu montat pe ea pentru a-l detecta pe Sancho Panza, moment în care LED-ul roșu din inima ei clipește și se aude semnalul sonor.



P4 Roboți cu percepție reciprocă

- Don Quijote este montat pe un robot cu cărucior echipat cu un senzor de sunet și un fotoreflexor IR.
- Am construit-o conform modelului Sancho Panza P3, cu un senzor tactil și un fotoreflexor IR.
- Don Quijote începe să bată din palme și merge înainte, până când îl detectează pe Sancho Panza și apasă senzorul tactil pe Sancho Panza.
- La apăsarea senzorului tactil, Sancho Panza începe să avanseze până când o detectează pe Dulcineea. Servomotorul din brațul său se mișcă în sus și în jos, iar LED-ul alb din mână sa se aprinde
- Când detectează Dulcinea, se oprește și LED-ul alb se stinge.
- Construiți-o pe Dulcineea ca în P3, un LED este montat în mână, iar un fotoreflexor IR este conectat la ea.
- Fotoreflexorul cu infraroșu montat pe Dulcineea îl detectează pe Sancho Panza, ceea ce îi declanșează programul. Când LED-ul alb al lui Sancho Panza se stinge, LED-ul alb al Dulcineei se aprinde ca și cum ar fi primit scrisoarea. LED-ul roșu al acesteia clipește, iar Buzzerul sună pe ea.

