

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
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 plus:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

- 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

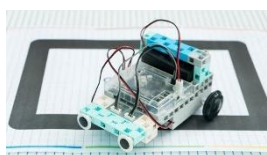
Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! (I1, I2, I3)

Domenii de dezvoltare: În plus:

În centrul atenției:

- Competențe sociale
- Abilități grafomotorii
- Creativitate

- 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

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

Concentrează-te pe:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

S6
T4
D9
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.

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



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

S6
T1-4
L1



Câteva idei — motivele unor tipuri de comportament

Joc de rol!

De ce nu îl credeau oamenii pe Don Quijote?
De ce s-a luptat acesta cu morile de vânt?
Te-ai aflat vreodată în situația în care prietenii tăi nu au crezut ceea ce spui?

Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol!

De ce erau prietenii lui Don Quijote îngrijorați pentru el?
Ar fi trebuit Sancho Panza, preotul și bărbierul să îl forjeze să se întoarcă acasă împotriva dorinței lui?

Te-ai aflat vreodată în situația în care cineva a dorit să facă ceva împotriva dorinței tale iar acest lucru era bun pentru tine?

Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol!

De ce au râs ducele și ducesa de Don Quijote?
Ce farse i-au făcut?

Imaginează-ți și dramatizează o situație în care îi faci farse prietenului/prietenei tale! Care crezi că este reacția lui/ei?

Cum să gestionați producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D9
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

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

Don Quijote întâlnește un duce și o ducesă care complootează pentru a-i juca feste. În timpul șederii sale la duce, Sancho devine guvernatorul unei insule fictive. El guvernează timp de zece zile, până când este rănit. Ducele și ducesa consideră că suferința lui este o distracție. Sancho motivează că este mai bine să fie un muncitor fericit decât un guvernator nefericit. În cele din urmă, Don Quijote pornește din nou la drum, dar dispariția sa vine repede. La scurt timp după sosirea sa în Barcelona, Cavalerul Lunii Albe – de fapt, un vechi prieten deghizat – îl evadează.

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
Ducele și Ducesa	vorbiți	Primește și citește
Cavalerul alb	Walk talk fight vorbește călărește un cal	Spune povești de dragoste

Sugestii

- Ce părere aveți despre Ducele și Ducesa? De ce îl tratează astfel pe Quijote? Cunoașteți oameni în viața reală care se comportă astfel? Cum îi face pe ceilalți să se simtă?
- Discuță despre procese, proceduri legale și despre cum să aduci pe cineva în instanță.
- Ridicați discuția despre dovezi.
- De ce sunt necesari martorii?
- Este aventura finală, îl vedeți pe Quijote ca pe un personaj tragic sau amuzant? De ce?

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
Ducele și Ducesa
Cavalerul alb

Plimbare
Călărește un cal
Călărește un măgar
Luptă
Puneți întrebări

Sabie, scut
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

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P4



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (2 plăci de bază Studuino, 2 motoare servo, 2 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

- Discutați dinamica dezbaterilor înregistrate și jucate la lecția anterioară.
 - Discuță ce postură a corpului semnifică un argument
- ### Hotărârea
- Enumerați caracteristicile sălii de judecată a judecătorului (vestimentație, instrumente, comportamente, funcții) și ale mediului înconjurător
 - Utilizați cunoștințele acumulate în timpul ultimei lecții
 - Discutați despre interacțiunile din timpul unui proces (cine poate vorbi, cum poate dezbate etc.).
 - Construiți figurine simple cu picioare și brațe mobile și mediul din ArTeC Blocks

Sancho Panza Debateri

Numele _____

Construiți un robot care poate să își miște _____

Folosii motoare și senzori:
"Simplile" sunt verzi
"Actiunile" sunt albastre
Alegeți piesele necesare!
Bifați căsuțele!

 Studuino	 Servomotor	 DC motor	 Sound sensor	 Light sensor
 Buzzer	 Touch sensor	 Electronic buzzer	 LED	 Force sensor
 Accelerometer	 Reflective infrared	 Touch sensor	 LED	 Force sensor

Construiți și programați robotul astfel încât _____

Folosii C _____ ic pentru materiale de asistență în _____

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea servomotoarelor (3.a, 3.b)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă formată din 4 senzori tactili (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- Utilizarea variabilelor (11.a, 11.b)
 - Numărarea (11.c)

Sancho Panza stă în scaunul său de guvernator și îi ascultă pe cei doi debateri care vin în fața lui. Toate personajele sunt echipate cu topoare pentru păpuși.

PROG1

Guvernatorul Sancho Panza și cei doi debateri pot fi mutați separat cu ajutorul butoanelor 1-1.

PROG2

Sancho Panza folosește un buton pentru a-i reduce la tăcere pe cei care dezbate.

PROG3

Sancho Panza apasă pe buton pentru a-i opri pe cei doi contestatari, iar cu fiecare lovitură numărul loviturilor crește cu unul.

PROG4

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D9
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Sancho Panza stă în scaunul său de guvernator și îi ascultă pe cei doi debateri care vin în fața lui. Toate personajele sunt echipate cu topoare pentru păpuși.

PROG1

Guvernatorul Sancho Panza și cei doi debateri pot fi mutați separat cu ajutorul butoanelor 1-1.

PROG2

Sancho Panza folosește un buton pentru a-i reduce la tăcere pe cei care dezbat.

PROG3

Sancho Panza apasă pe buton pentru a-i opri pe cei doi contestatari, iar cu fiecare lovitură numărul loviturilor crește cu unul.

PROG4



4- Sancho Panza, guvernatorul

P1 Funcționare automată

- Sancho Panza, țăranul și croitorul sunt construiți cu topoare cu brațe și capete mobile. Întreaga scenă poate fi uluită.

P2 Marionete cu roboți cu butoane

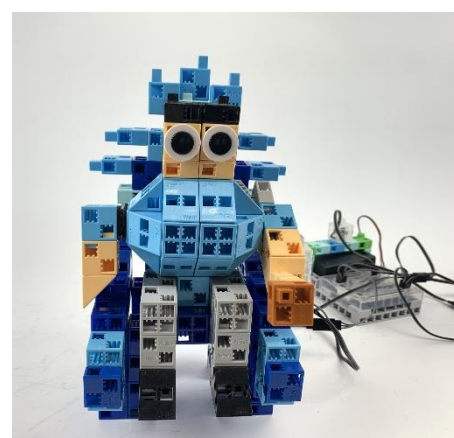
- Fiecare personaj este echipat cu 1 - 1 senzor tactil și 1 - 1 servomotor în fiecare braț al robotului.
- Sancho Panza și cei doi contestatari pot fi puși în mișcare separat și pot fi acționați independent unul de celălalt.
- Scena poate fi astfel uimită

P3 Operarea coordonată a roboților

- Sancho Panza și cei doi debateri sunt conectați la 2 roboți separați.
- Cei doi debateri sunt programați automat pentru a începe atunci când sunt porniți.
- Brațele ambelor figurine sunt acționate de un servomotor încorporat.
- Buzzerul sună pe un ton diferit pentru croitor și pentru țăran.
- Programul lor se oprește atunci când Sancho Panza apasă pe buton.
- Programul lui Sancho Panza începe cu bătaia a 1 senzor de sunet.
- Apoi, cu brațul său acționat de un servomotor, el apasă pe butonul conectat la robotul contestatarilor.
- În acest moment, debaterii nu-și mai mișcă brațele, iar Buzzerul lor nu mai emite un semnal sonor.

P4 Operarea coordonată a roboților cu introducere variabilă

- Roboții sunt construiți ca în P3.
- Programul lui Sancho Panza pornește de la un buton.
- Un alt buton este apăsat de brațul servomotorului și oprește cei doi roboți care se ceartă, iar după un timp cearta lor începe din nou.
- Apăsând din nou pe butonul de apăsare al lui Sancho Panza, de fiecare dată lovește încă o dată cu ciocanul și oprește dezbaterile.
- Scena continuă până când roboții sunt opriți.
- Programul de dezbateri începe în mod automat, la fel ca la P3.
- De fiecare dată când Sancho Panza lovește roboții cu ciocanul său, roboții se opresc.



AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
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)

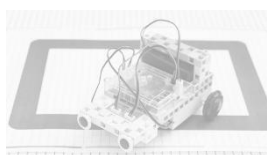
Domenii de dezvoltare:

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

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
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.

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


AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

S6
T1-4
L1


Câteva idei – motivele unor tipuri de comportament

Joc de rol
 De ce nu îl credeau oamenii pe Don Quijote?
 De ce s-a luptat acesta cu morile de vânt?
 Te-ai aflat vreodată în situația în care prietenii tăi nu au crezut ceea ce spui?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol
 De ce erau prietenii lui Don Quijote îngrijorați pentru el?
 Ar fi trebuit Sancho Panza, preotul și bărbierul să îl forțeze să se întoarcă acasă împotriva dorinței lui?
 Te-ai aflat vreodată în situația în care cineva a dorit să facă ceva împotriva dorinței tale iar acest lucru era bun pentru tine?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol
 De ce au râs ducolo și ducosa de Don Quijote?
 Ce farse i-au făcut?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație în care îi faci farse prietenului/prietenii tale! Care crezi că este reacția lui/ei?

Cum să gestionați producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D11
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Conștientizarea limbajului (D11)

Obiectivele lecției:

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

Don Quijote întâlnește un duce și o ducesă care complotează pentru a-i juca feste. În timpul sederii sale la duce, Sancho devine guvernatorul unei insule fictive. El guvernează timp de zece zile, până când este rănit. Ducele și ducesa consideră că suferința lui este o distracție. Sancho motivează că este mai bine să fie un muncitor fericit decât un guvernator nefericit. În cele din urmă, Don Quijote pornește din nou la drum, dar dispariția sa vine repede. La scurt timp după sosirea sa în Barcelona, Cavalerul Lunii Albe – de fapt, un vechi prieten deghizat – îl evadează.

Sugestii

- Ce părere aveți despre Ducele și Ducesa? De ce îl tratează astfel pe Quijote? Cunoașteți oameni în viața reală care se comportă astfel? Cum îi face pe ceilalți să se simtă?
- Discută despre procese, proceduri legale și despre cum să aduci pe cineva în instanță.
- Ridicați discuția despre dovezi.
- De ce sunt necesari martorii?
- Este aventura finală, îl vedeți pe Quijote ca pe un personaj tragic sau amuzant? De ce?

Materiale sugerate

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

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
Ducele și Ducesa	vorbiți	Primește și citește
Cavalerul alb	Walk talk fight vorbește călărește un cal	Spune povești de dragoste

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
Ducele și Ducesa
Cavalerul alb

Plimbare
Călărește un cal
Călărește un măgar
Luptă
Puneți întrebări

Sabie, scut
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

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D11
L3-4
P4



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (2 plăci de bază Studuino, 2 motoare servo, 2 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

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.

Sugestii

- Discutați dinamica dezbaterilor înregistrate și jucate la lecția anterioară.
- Discuță ce postură a corpului semnifică un argument

Hotărârea

- Enumerați caracteristicile sălii de judecată a judecătorului (vestimentație, instrumente, comportamente, funcții) și ale mediului înconjurător
- Utilizați cunoștințele acumulate în timpul ultimei lecții
- Discutați despre interacțiunile din timpul unui proces (cine poate vorbi, cum poate dezbate etc.).
- Construiți figurine simple cu picioare și brațe mobile și mediul din ArTeC Blocks

Sancho Panza Debateri

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	DC motor	Senzor tactil	Light sensor
Accelerometer	Ultrasonic sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	...

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce înlocuiesc?	Ce înlocuiesc?	Cel (construiesc)	Cel (construiesc)	Descriere: Piese, funcții, caracteristici	Ce înlocuiesc?

Așa va funcționa robotul meu: *Formulează-ți o idee sau propoziție corectă gramatical în limba țintă.*

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea servomotoarelor (3.a, 3.b)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă formată din 4 senzori tactili (4.d)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- Utilizarea variabilelor (11.a, 11.b)
 - Numărarea (11.c)

Sancho Panza stă în scaunul său de guvernator și îi ascultă pe cei doi debateri care vin în fața lui. Toate personajele sunt echipate cu topoare pentru păpuși.

PROG1

Guvernatorul Sancho Panza și cei doi debateri pot fi mutați separat cu ajutorul butoanelor 1-1.

PROG2

Sancho Panza folosește un buton pentru a-i reduce la tăcere pe cei care dezbate.

PROG3

Sancho Panza apasă pe buton pentru a-i opri pe cei doi contestatari, iar cu fiecare lovitură numărul loviturilor crește cu unul.

PROG4

AVENTURILE LUI DON QUIJOTE

SANCHO PANZA, GUVERNATORUL (T4)

S6
T4
D1
L3-4
P5

Ideii pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Sancho Panza stă în scaunul său de guvernator și îi ascultă pe cei doi debateri care vin în fața lui. Toate personajele sunt echipate cu topoare pentru păpuși.

PROG1

Guvernatorul Sancho Panza și cei doi debateri pot fi mutați separat cu ajutorul butoanelor 1-1.

PROG2

Sancho Panza folosește un buton pentru a-i reduce la tăcere pe cei care dezbate.

PROG3

Sancho Panza apasă pe buton pentru a-i opri pe cei doi contestatari, iar cu fiecare lovitură numărul loviturilor crește cu unul.

PROG4



4- Sancho Panza, guvernatorul

P1 Funcționare automată

- Sancho Panza, țărănul și croitorul sunt construiți cu topoare cu brațe și capete mobile. Întreaga scenă poate fi uluită.

P2 Marionete cu roboți cu butoane

- Fiecare personaj este echipat cu 1 - 1 senzor tactil și 1 - 1 servomotor în fiecare braț al robotului.
- Sancho Panza și cei doi contestatari pot fi puși în mișcare separat și pot fi acționați independent unul de celălalt.
- Scena poate fi astfel uimică

P3 Operarea coordonată a roboților

- Sancho Panza și cei doi debateri sunt conectați la 2 roboți separați.
- Cei doi debateri sunt programați automat pentru a începe atunci când sunt porniți.
- Brațele ambelor figurine sunt acționate de un servomotor încorporat.
- Buzzerul sună pe un ton diferit pentru croitor și pentru țărăn.
- Programul lor se oprește atunci când Sancho Panza apasă pe buton.
- Programul lui Sancho Panza începe cu bătaia a 1 senzor de sunet.
- Apoi, cu brațul său acționat de un servomotor, el apasă pe butonul conectat la robotul contestatarilor.
- În acest moment, debaterii nu-și mai mișcă brațele, iar Buzzerul lor nu mai emite un semnal sonor.

P4 Operarea coordonată a roboților cu introducere variabilă

- Roboții sunt construiți ca în P3.
- Programul lui Sancho Panza pornește de la un buton.
- Un alt buton este apăsat de brațul servomotorului și oprește cei doi roboți care se ceartă, iar după un timp cearta lor începe din nou.
- Apăsând din nou pe butonul de apăsare al lui Sancho Panza, de fiecare dată lovește încă o dată cu ciocanul și oprește dezbaterile.
- Scena continuă până când roboții sunt opriți.
- Programul de dezbateri începe în mod automat, la fel ca la P3.
- De fiecare dată când Sancho Panza lovește roboții cu ciocanul său, roboții se opresc.

