

VUK KARG HUNTS SU (T1)

S7
T1
D10
L1 P3



În centrul atenției:
 • Creativitate (D10)

Sarcina1: Discutați despre toate lucrurile oferite de pădure! Gândiți-vă la ultima dată când ați fost în pădure! Ce animale ați văzut? Ce fel de cuiburi, ascunzători, vizuini ați văzut? Ați găsit urme în pădure? Discutați despre caracteristicile pădurii în diferite anotimpuri!

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, puteți veni cu propriile idei sau puteți lăsa copiii să fie creativi.

Idea Bazaar - câteva idei:

- Învățați despre tipurile de păduri, utilizând cardurile de memorie FOREST și/sau TRACKS (I4)
- Confectionați costume și măști și jucați părți din poveste (I3).
- Faceți un lanț alimentar (I1)

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Atenție
- Creativitate
- Orientare spațială

În plus:

- Conservarea naturii
- Dezvoltarea atenției
- Abilități de viață



Sarcina2: Imaginați-vă și jucați două situații: când animalele arată cum sunt în pădure cei care trăiesc în aer liber și cei care se ocupă cu protecția naturii și când arată cum sunt în pădure cei care sunt gălăgioși și nu le pasă de natură! Cum diferă comportamentul tău în cele două situații?

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, puteți veni cu propriile idei sau puteți lăsa copiii să fie creativi.

Idea Bazaar - câteva idei:

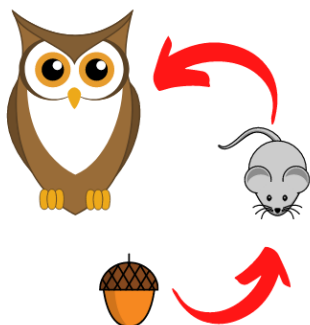
- Crearea unui joc de societate pentru protecția naturii (I7)
- Joc de situație (I5)

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Competențe de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate
- Gândirea algoritmică

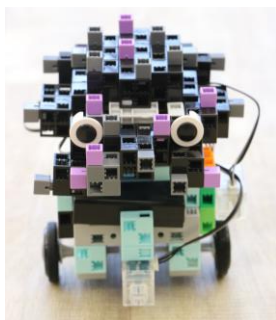


Cum să gestionați producția:

Grupurile ar trebui să încerce jocurile de societate și cardurile de memorie pe care le-au făcut și alte grupuri. Puneți-le la dispoziția altor clase pentru a le încerca în cadrul lecțiilor de conservare a naturii/educație ecologică sau în cadrul zilelor ecologice. Etichetați jocurile de societate cu numele grupului!

VUK KARG HUNTS SU (T1)

S7
T1
D10
L2 P3



În centrul atenției:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

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



Sugestii

- Discutați ce ne spune textul despre regimul alimentar al vulpii și al ariciului.
- Comparați lanțul trofic pe care tocmai l-ați discutat cu lanțul trofic pe care l-ați realizat în lecția anterioară.
- Arătați-le copiilor videoclipuri cu mișcarea ariciului.

"Aha...", și-a șoptit, "Su vine pe aici."

Uitând de oboseală, Karg s-a ghemuit jos și l-a privit pe Su, ariciul neștiutor, cum se furișă în luminișul de la poalele movilei.

Karg a făcut o pauză pentru a-și cântări șansele cu Su. Știa că aricii nu renunță la carnea lor fără luptă. Aveau spini lungi și ascuțiți care ieșeau în mii de direcții diferite și, la cel mai mic semn de pericol, se tăvăleau într-o minge, trăgându-și în brațe și picioare, făcându-i imposibil de atins. "O să mă arunc pe el și o să-i smulg nasul", s-a gândit Karg. "Va fi o gustare gustoasă și iată-l, aproape că intră în gura mea."

Su încă nu sesizase pericolul. Karg a sărit pe el cu viteza fulgerului.

Din nefericire pentru el, capul lui Su era foarte mic și Karg a sărit înapoi când spinii lui Su l-au înțepat în picior și i-au deschis nasul. Su, ariciul, s-a rostogolit în fortăreața sa spinoasă.

Karg aburea de furie. "Dacă nu m-aș fi grăbit, te-aș fi dezbrăcat de faimoasa ta piele!" l-a dat ariciului o împingere furioasă, reușind abia să își reprime impulsul de a ataca a doua oară mingea cu țepi.

Su s-a înfășurat și mai tare și a rămas nemișcat. Karg și-a lins nasul sângărând.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Karg, vulpe	Flămând, rapid, agil	Atacă, tresare
Su, arici	Prudență	Fuge, se ferește, se ghemuiește

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 care trebuie construite
- se gândește la faze, instrumente și materiale de construcție a robotului

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

Karg, Su

Flămând
Rapid
Agil
Prudență

Copaci, frunze
Dealul
Pădure
Alimente

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


 Numele _____
 Construiesc: _____


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


 Numele _____
 De asemenea ar trebui să: _____


 Numele _____
 Gândește-te : _____

VUK KARG HUNTS SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P4



Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (2 plăci de bază Studuino, 4 senzori tactili, 2 LED-uri, 1 Buzzer, 2 servomotoare, 2 motoare DC).
- Mindmap sau Chart draft, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion
- Video despre mișcările ariciului

În centrul atenției:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- exprimarea mișcării

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

Atac, retragere - Karg

- Discutați cu copiii despre cum se deplasează vulpile
- Construiți figuri mobile simple din blocuri ArTeC și elemente de legătură

Încolăcirea - Su

- Discutați despre cum să realizați o mișcare de încovoire cu blocuri

Picioare - alergare - Karg
Corp - încolăcire - Su

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Cu telecomandă	Cu senzor	Cu senzor (intermediu)	Cu senzor (avansat)	Interacționează cu mediul (cu senzor)	Cu senzor (avansat)

Așa va funcționa robotul meu: _____

Formulează-ți sub formă unor propoziții complete folosind tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului de curent continuu (2.a, 2.b)
- Testarea și programarea Senzor tactil
 - Pornirea și oprirea motoarelor de curent continuu prin apăsarea aceluiași butoane sau a unor senzori tactili (4.b, 4.c).
- Programarea servomotorului
 - Deplasarea elementelor montate pe un servomotor la un anumit unghi (3.a)
- Utilizarea LED-ului (5.a)
 - Clipire (5.b)
- Utilizarea soneriei (6.a)

Karg se apropie de Su, se oprește și strigă

PROG1

Karg înaintează spre Su, se oprește acolo și strigă

PROG2

Karg îl înțeapă pe Su cu nasul. Su îl înțeapă și se ghemuiește, făcându-l pe Karg să strige și să se îndepărteze - spectacol de păpuși

PROG3

Karg îl înțeapă pe Su cu nasul. Su îl înțeapă și se ghemuiește, făcându-l pe Karg să strige și să se îndepărteze - mișcări automate

PROG4

VUK KARG HUNTS SU (T1)

S7
T1
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Karg se apropie de Su,
se oprește și strigă

PROG1

Karg înaintează spre Su,
se oprește acolo și
strigă

PROG2

Karg îl înțeapă pe Su
cu nasul. Su îl înțeapă
și se ghemuiește,
făcându-l pe Karg să
strige și să se
îndepărteze -
spectacol de păpuși

PROG3

Karg îl înțeapă pe Su
cu nasul. Su îl înțeapă
și se ghemuiește,
făcându-l pe Karg să
strige și să se
îndepărteze - mișcări
automate

PROG4



Mișcările lui Karg și Su

P1 Mișcări automate

- Su este o figură construită
- Karg se rostogolește înainte pentru o perioadă de timp atunci când este pornit, se oprește în fața lui Su, apoi scoate un sunet cu un Buzzer
- Apoi se dă înapoi.

OR

- Ambele figuri sunt doar construite, iar scena este jucată de copii.

P2 Detecție simplă

- Su este o figură construită
- Karg este echipat cu un senzor tactil și un buzzer
- Karg se rostogolește înainte atunci când este pornit până când senzorul tactil este apăsat (coliziune cu Su).
- Apoi se oprește și scoate un sunet cu Buzzerul.
- Apoi se dă înapoi

P3 Spectacol de păpuși

- Su și Karg montate pe roboți separați
- Ambii roboți sunt dotați cu un senzor tactil - îi puteți păpușa.
- Karg se mișcă înainte în timp ce senzorul tactil este apăsat, se oprește când este eliberat, emite un sunet cu Buzzer, apoi se mișcă înapoi când celălalt senzor tactil este apăsat.
- Su se încovoiește cu ajutorul a 2 servomotoare atunci când este apăsat un senzor tactil, se îndreaptă atunci când este apăsat celălalt senzor tactil.

P4 Construcția și mișcarea armonică a figurilor

- Karg - avansează, se ciocnește cu Su, apoi strigă pentru că s-a înțepat la nas, apoi se dă înapoi, cu ochii strălucind verde tot timpul
- Începe la apăsarea senzorului tactil - se deplasează înainte
- La impact, senzorul tactil din față este apăsat, el se oprește și se îndepărtează, iar Buzzerul sună pentru a indica plânsul.
- 2 LED-uri (verzi) sunt aprinse continuu - ochi
- Su - este atacat de Karg, făcându-l să se încolăcească, apoi revine la starea inițială (după x secunde)
- Senzorul tactil pornește programul
- Senzorul tactil construit pe partea din față este apăsat la impact, făcându-l să se încolăcească cu ajutorul celor 2 servomotoare.

