

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L1 P3

Concentrează-te pe:

•Creativitate (D10)



Sarcina1: Creați un cronometru pentru a controla timpul și un spinner!

Elevii construiesc un cronometru din sticle și o roțiță de nisip cu personajele și apoi se joacă cu ele în "Scaunele muzicale".

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:

- Crearea unui cronometru din sticle de plastic și nisip
- Crearea unui spinner cu caracterele
- Joacă scaune muzicale cu roțiță și cronometrul!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

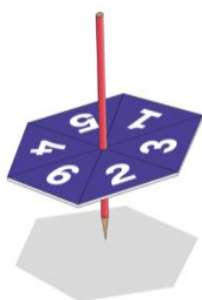
Domenii de dezvoltare:

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!

Sarcina2: Sortați jocul cu dulciuri

Elevii trebuie să rezolve provocările logice de sortare a bomboanelor. Ei decupează părțile jocului de societate și pot organiza campionatul!

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:

- Utilizarea șabloanelor.
- Decupați bomboanele și cărțile de secvență cu foarfeca.
- Rezolvarea provocărilor logice

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

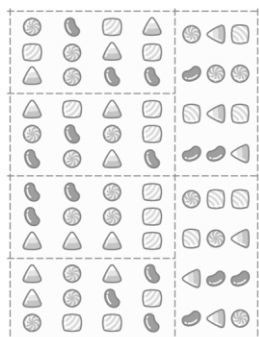
În centrul atenției:

- Gândirea computațională
- Orientare spațială
- Atenție

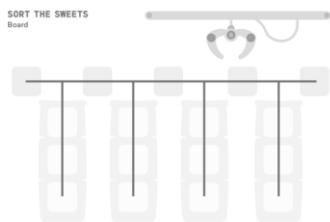
În plus:

- Concentrarea subiectului - Matematică
- Abilități grafomotorii

Cards Sequence n.1



SORT THE SWEETS
Board



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L1 P4

Concentrează-te pe:

•Creativitate (D10)



Sarcina3: Cum arată personajele și scenele din poveste?!

Elevii creează personajele poveștii sau elementele peisajului.

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.

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!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Orientare spațială
- Abilități motorii fine
- Creativitate

În plus:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea temei - Desen, IT
- Dezvoltarea talentelor



Sarcina4: Joacă-te cu bilele!

Elevii își planifică și construiesc propriul traseu sau labirint de marmură.

Își creează propriul set de reguli și se joacă împreună sau îi învață regulile pe colegii de clasă și organizează un campionat.

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 unei piste de marmură din ArTeC Blocks
- Construirea unei piste de marmură din materiale reciclate
- Construirea unui labirint din carton, paie, creioane, materiale reciclate etc.
- Direcționarea bilelor împreună prin înclinarea unui labirint uriaș

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Orientare spațială
- Abilități motorii fine
- Competențe sociale

În plus:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea subiectului - Fizică



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L1 P5

Concentrează-te pe:
•Creativitate (D10)



Sarcina5: Cum să te comporți în Țara Minunilor?

Elevii vorbesc despre parodie, excludere, acuzații și procese.

Aceștia dramatizează și interpretează situația dată.

Accent pe

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Educație civică

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

Idea Bazaar - câteva idei:

- Discută situația pe act it out! Card!
- Aflați și dramatizați o situație dată în sarcină!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Decupați cartonașele de situație!

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

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!

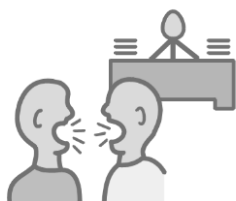
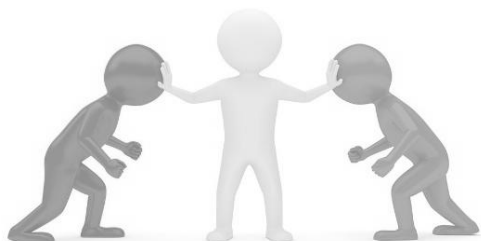
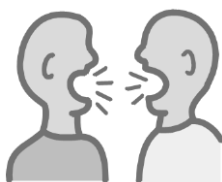
Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

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

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor
- Dezvoltarea talentelor




ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



S9
T2,4,6
L1


Câteva idei — Motivația diferitelor comportamente

Joc de rol!
De ce era supărat soarele pe Alice și de ce s-a speriat acesta când fetița a menționat-o pe pisica ei, Dinah?
Celelalte animale o plăceau pe pisica lui Alice? De ce?
Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!
helyzetet a barátaiddal!

Joc de rol!
La petrecerea nebună, Pălărierul și lepurele de Martie i-au spus lui Alice că nu mai este loc la masă, cu toate că mai era destul loc. De ce crezi că i-au spus asta?
De ce crezi că cei doi i-au cerut fetiței răspunsul la o întrebare la care nici ei nu știau răspunsul?
De ce este întotdeauna ora ceaiului și toate personajele trebuie să bea ceai?
Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol!
De ce strigă Regina tot timpul "Să i se taie capul!"?
Cum îi salvează Alice pe ceilalți de la execuție?
De ce apare și dispare permanent Pisica Cheshire?
Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Cum să gestionați producția:

Înregistrați un videoclip în care să jucați situațiile.

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

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



În fața casei, sub un copac, era o masă așezată sub un copac, iar iepurele de martie și pălărierul serveau ceaiul. Alice s-a așezat pe un scaun, deși iepurele și pălărierul i-au spus că nu mai este loc. Pălărierul i-a spus că are nevoie să se tundă și a întrebat ghicitoarea: "De ce un corb seamănă cu o masă de scris?". Alice a spus că ea credea că poate ghici asta, iar ceilalți au început să o ridiculizeze pornind o discuție despre semantică. Pălărierul a întrebat-o ce zi din lună este. Ceasul său nu arăta ora, ci ziua lunii, iar Pălărierul a afirmat că a greșit cu două zile.

Apoi, Pălărierul a întrebat-o dacă a găsit un răspuns la ghicitoare, dar nu a găsit, iar Pălărierul și iepurele au spus că nici ei nu știu răspunsul. Alice le-a spus să nu mai piardă timpul întrebând ghicitori fără răspuns. Apoi, Pălărierul i-a spus că s-a certat cu Timpul în martie anul trecut, când cânta "Twinkle, twinkle, little bat" la un concert dat de Regina Inimilor, iar acum este veșnic ora șase. Cum aceasta este ora ceaiului, ei trebuie să ia mereu ceai.

Alice, iepurele și Pălărierul îl trezesc pe șoarecele de Pământ și îl roagă să le spună o poveste. Acesta le-a spus o poveste despre surorile Elsie, Lacie și Tillie care trăiau pe fundul unei fântâni de melasă și învățaseră să deseneze lucruri care începeau cu M. Alice continua să întrerupă povestea, așa că ceilalți i-au făcut remarcii nepoliticoase. În cele din urmă, ea s-a simțit foarte ofensată și a plecat.

În pădure, Alice observă un copac în care se află o ușa, iar când intră în ea, se află în sala mare. Ea ia cheia și descuie ușa, mănâncă din ciupercă pentru a se face mai mică și, în sfârșit, reușește să intre în frumoasa grădină.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Pălărierul	Bea ceai, vorbește, are un ceas	Merge, mișcă masa, vorbește
Alice	Plimbări	Plimbări, mișcări
Iepurele și hârciogul	Bea ceai, vorbește	Plimbări, mișcări

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 materialele de construcție a robotului

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

Pălărier, masă, Alice

Înclinare
Faceți sunete
Mută masa

Ceai
Torturi
Hare
Somnoroși
Pădure

Principalele acțiuni
ale poveștii

Împărțiți segmentul
de text în bucăți

Faceți o listă cu
lucrurile necesare

Fișiere media
necesare

Cartonaș de sarcini - personaj

1.  Numele _____
Construiește: _____

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

3.  Numele _____
De asemenea ar trebui să: _____

4.  Numele _____
Gândește-te: _____



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P4

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 placă de bază Studuino, 2 motoare DC, angrenaje, șine de transmisie, 2 servomotoare, 2 fotorelectoare IR, 4 senzori tactili, 1 accelerometru).
- 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



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 diferențiere), pot fi completate și alte fișe robotice.

Sugestii

- Discutați despre împărțirea la masă atunci când mâncați sau beți.
- Discutați cum să stabiliți lucrurile.
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Alice
Pălărierul
Tabelul

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Alte piese necesare:
Mănușare pe care să se poată lașă
Alte piese necesare
Materialele necesare se găsesc la Colțul Tehnic.

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce fac?	Cu ce?	Încerc să realizez...	Cu ce?	Cu ce?

Așa va funcționa robotul meu. Formulează-ți sub formă unei propoziții complexă întrebarea de la colțul tehnic.

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Programarea servomotorului (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Butoane, senzor tactil și accelerometru (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotorelector IR
 - Testarea fotorelectorului IR (7.a)
 - Detectarea obstacolelor (7.b)
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)
- Utilizarea variabilelor (11.a, 11.b)

Masa poate fi înclinată pe axa sa. Caracterele pot fi împinse în direcția corectă pe angrenaje și șine de acționare.

PROG1

Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârghii și al unui arbore. Oaspeții petrecerii de ceai sunt mișcați cu ajutorul unui motor Dc.

PROG2

Masa se înclină aleatoriu. În direcția în care se înclină masa, oaspeții se deplasează în aceea direcție pe ambele părți în același timp.

PROG3

Două soluții pentru un singur subiect. Cu Accelerometru și senzor tactil pentru oaspeți, masă.

PROG4

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D10
L3-L4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Masa poate fi înclinată pe axa sa. Caracterele pot fi împinse în direcția corectă pe angrenaje și șine de acționare.

PROG1

Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârgii și al unui arbore. Oaspeții petrecerii de ceai sunt mișcați cu ajutorul unui motor Dc.

PROG2

Masa se înclină aleatoriu. În direcția în care se înclină masa, oaspeții se deplasează în aceea direcție pe ambele părți în același timp.

PROG3

Două soluții pentru un singur subiect. Cu Accelerometru și senzor tactil pentru oaspeți, masă.

PROG4



O petrecere de ceai nebună

P1 Masă mecanică basculantă

- Construiți o masă pentru petrecerea de ceai și pentru oaspeții săi.
- Masa se înclină pe o axă într-o direcție sau alta.
- Figurinele sunt așezate pe două părți ale mesei pe un cărucior care poate fi împins, roțile acestuia sunt realizate din angrenaje, iar șina este realizată din șine de transmisie.
- Cifrele pot fi împinse în ambele părți în funcție de direcția mesei.

P2 Două tipuri de teatru de păpuși

a.) Construiți tabelul și figurile ca în P1.

- Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârgii și al unui arbore.
- Oaspeții sunt montați pe 1-1 motor de curent continuu și pot fi mișcați de 2 senzori tactili.
- Senzorii tactili controlează simultan cifrele de pe ambele părți. Atunci când masa este înclinată, apăsarea senzorului tactil corespunzător va controla cifrele în direcția respectivă.

b.) În spatele paravanului teatrului de păpuși construit, figurinele sunt montate pe 2 motoare de curent continuu montate orizontal, iar un blat de masă montat pe o axă se înclină în mijlocul scenei.

- Figurile pot fi deplasate cu ajutorul senzorilor 1-1 Touch, care permit și înclinarea mesei. Ceilalți doi invitați la petrecerea de ceai sunt așezați pe paravan.

P3 Masă basculantă automată

- Construiți masa și oaspeții ca la P2. Conectați 2 fotorelectoare IR.
- 1 servomotor este montat în partea superioară a mesei și înclină masa în mod aleatoriu într-o direcție sau alta.
- Picioarele mesei sunt monitorizate de 1-1 fotorelector IR. Acest fotorelector IR, în funcție de modul în care se înclină masa, activează figurile de pe ambele părți și le deplasează în direcția înclinării, apoi re poziționează toate elementele robotului în centru, în poziția implicită.



P4 Două soluții interesante pentru înclinarea mesei

a.) Construiți masa și oaspeții ca la P2. Conectați 2 fotorelectori IR și un accelerometru.

- Accelerometrul controlează figurile de ceai în cele două direcții posibile, iar 2 fotorelectoare IR observă figurile din ambele direcții. Indiferent de senzorul care detectează figurile, masa se înclină în direcția respectivă, urmărind mișcarea figurilor.
- După fiecare mișcare, toate figurile din scenă se întorc în centru.

b.) Construiți figurile, ca la P2. Conectați 4 senzori de atingere.

- Designul mesei este diferit față de cele anterioare, fiind tăiată "în două" pe lungime, ceea ce permite părților mesei să se incline în direcții diferite. Cele două jumătăți ale mesei sunt deplasate fiecare de un servomotor.
- Unghiul de înclinare al plăcilor de masă are întotdeauna o valoare diferită, folosind un generator de numere aleatoare.
- Piese pot fi ghidate lateral de 2 - 2 senzori tactili în direcția de înclinare, iar masa revine la poziția inițială.

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L1 P3

Concentrează-te pe:

- Comunicarea lingvistică (D12)

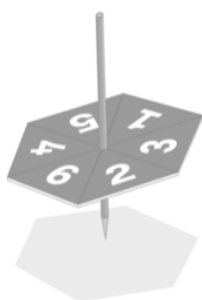


Sarcina1: Creați un cronometru pentru a controla timpul și un spinner!

Elevii construiesc un cronometru din sticle și o roțiță de nisip cu personajele și apoi se joacă cu ele în "Scaunele muzicale".

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:

- Crearea unui cronometru din sticle de plastic și nisip
- Crearea unui spinner cu caracterele
- Joacă scaune muzicale cu roțița și cronometrul!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

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!

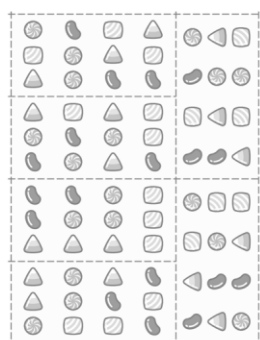
Sarcina2: Sortați jocul cu dulciuri

Elevii trebuie să rezolve provocările logice de sortare a bomboanelor. Ei decupează părțile jocului de societate și pot organiza campionatul!

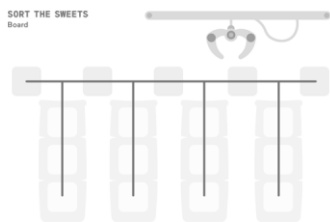
Orice soluție este bună!

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.

Cards Sequence n.1



SORT THE SWEETS
Board



Idea Bazaar - câteva idei:

- Utilizarea șabloanelor.
- Decupați bomboanele și cărțile de secvență cu foarfeca.
- Rezolvarea provocărilor logice

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Gândirea computațională
- Orientare spațială
- Atenție

În plus:

- Concentrarea subiectului - Matematică
- Abilități grafomotorii



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L1 P4

Concentrează-te pe:

- Comunicarea lingvistică (D12)



Sarcina3: Cum arată personajele și scenele din poveste?!

Elevii creează personajele poveștii sau elementele peisajului.

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.

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!



Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Orientare spațială
- Abilități motorii fine
- Creativitate

În plus:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea temei - Desen, IT
- Dezvoltarea talentelor

Sarcina4: Joacă-te cu bilele!

Elevii își planifică și construiesc propriul traseu sau labirint de marmură.

Își creează propriul set de reguli și se joacă împreună sau îi învață regulile pe colegii de clasă și organizează un campionat.

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 unei piste de marmură din ArTeC Blocks
- Construirea unei piste de marmură din materiale reciclate
- Construirea unui labirint din carton, paie, creioane, materiale reciclate etc.
- Direcționarea bilelor împreună prin înclinarea unui labirint uriaș

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Orientare spațială
- Abilități motorii fine
- Competențe sociale

În plus:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea subiectului - Fizică



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L1 P5

Concentrează-te pe:

- Comunicarea lingvistică (D12)



Sarcina5: Cum să te comporți în Țara Minunilor?

Elevii vorbesc despre parodie, excludere, acuzații și procese.

Aceștia dramatizează și interpretează situația dată.

Accent pe

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Educație civică

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

Idea Bazaar - câteva idei:

- Discută situația pe act it out! Card!
 - Aflați și dramatizați o situație dată în sarcină!
- Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!**

Decupați cartonașele de situație!

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

Ajutați-i să construiască situația dacă este nevoie!

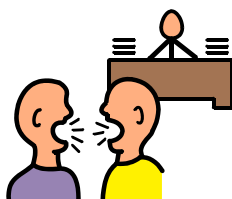
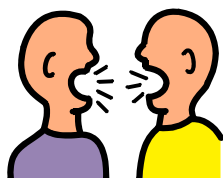
Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

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

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor
- Dezvoltarea talentelor





**ALICE ÎN ȚARA
MINUNILOR**



S9
T2,4,6
L1

Câteva idei — Motivația diferitelor comportamente

Joc de rol!
 De ce era supărat soarele pe Alice și de ce s-a aperiut acesta când fetița a menționat-o pe pisica ei, Dinah?
 Cealalte animale o plăceau pe pisica lui Alice? De ce?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!
 helyzetet a barátaidal!

Joc de rol!
 La petrecerea nebună, Pălărierul și Iepurele de Martie i-au spus lui Alice că nu mai este loc la masă, cu toate că mai era destul loc. De ce crezi că i-au spus asta?
 De ce crezi că cei doi i-au cerut fetei răspunsul la o întrebare la care nici ei nu știau răspunsul?
 De ce este întotdeauna ora ceaiului și toate personajele trebuie să bea ceai?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Joc de rol!
 De ce strigă Regina tot timpul "Să i se taie capul!"?
 Cum îi salvează Alice pe ceilalți de la execuție?
 De ce apare și dispare permanent Pisica Cheshire?
 Imaginează-ți și dramatizează o situație asemănătoare cu colegii tăi!

Cum să gestionați producția:

Înregistrați un videoclip în care să jucați situațiile.

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L2 P3



Concentrează-te pe:

- Comunicarea lingvistică (D12)

Obiectivele lecției:

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



În fața casei, sub un copac, era o masă așezată sub un copac, iar iepurele de martie și pălărierul serveau ceaiul. Alice s-a așezat pe un scaun, deși iepurele și pălărierul i-au spus că nu mai este loc. Pălărierul i-a spus că are nevoie să se tundă și a întrebat ghicitoarea: "De ce un corb seamănă cu o masă de scris?". Alice a spus că ea credea că poate ghici asta, iar ceilalți au început să o ridiculizeze pornind o discuție despre semantică. Pălărierul a întrebat-o ce zi din lună este. Ceasul său nu arăta ora, ci ziua lunii, iar Pălărierul a afirmat că a greșit cu două zile.

Apoi, Pălărierul a întrebat-o dacă a găsit un răspuns la ghicitoare, dar nu a găsit, iar Pălărierul și iepurele au spus că nici ei nu știu răspunsul. Alice le-a spus să nu mai piardă timpul întrebând ghicitori fără răspuns. Apoi, Pălărierul i-a spus că s-a certat cu Timpul în martie anul trecut, când cânta "Twinkle, twinkle, little bat" la un concert dat de Regina Inimilor, iar acum este veșnic ora șase. Cum aceasta este ora ceaiului, ei trebuie să ia mereu ceai.

Alice, Iepurele și Pălărierul îl trezesc pe șoarecele de Pământ și îl roagă să le spună o poveste. Acesta le-a spus o poveste despre surorile Elsie, Lacie și Tillie care trăiau pe fundul unei fântâni de melasă și învățaseră să deseneze lucruri care începeau cu M. Alice continua să întrerupă povestea, așa că ceilalți i-au făcut remarci nepoliticoase. În cele din urmă, ea s-a simțit foarte ofensată și a plecat.

În pădure, Alice observă un copac în care se află o ușă, iar când intră în ea, se află în sala mare. Ea ia cheia și descurie ușă, mănâncă din ciupercă pentru a se face mai mică și, în sfârșit, reușește să intre în frumoasa grădină.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Pălărierul	Bea ceai, vorbește, are un ceas	Merge, mișcă masa, vorbește
Alice	Plimbări	Plimbări, mișcări
Iepurele și hârciogul	Bea ceai, vorbește	Plimbări, mișcări

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!

Pălărier, masă, Alice

Înclinare
Faceți sunete
Mută masa

Ceai
Torturi
Hare
Somnoroși
Pădure

Principalele acțiuni
ale poveștii
Împărțiți segmentul
de text în bucăți

Faceți o listă cu
lucrurile necesare
Fișiere media
necesare

Cartonaș de sarcini – personaj

1. Numele _____
Construiesc: _____

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

3. Numele _____
De asemenea ar trebui să: _____

4. Numele _____
Gândește-te : _____



ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P4

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 placă de bază Studuino, 2 motoare DC, angrenaje, șine de transmisie, 2 servomotoare, 2 fotorelectoare IR, 4 senzori tactili, 1 accelerometru).
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion

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 diferențiere), pot fi completate și alte fișe robotice.

Concentrează-te pe:

- Comunicarea lingvistică (D12)

Obiectivele lecției:

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



Sugestii

- Discutați despre împărțirea la masă atunci când mâncați sau beți.
- Discutați cum să stabiliți lucrurile.
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Alice
Pălărierul
Tabelul

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	DC motor	Senzor tactil	Light sensor
Accelerometru	Subapărezor	Transmisie	Electronica	LED

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce facem?	Ce fac?	Cel (obiect)	Cel (obiect)	Încercăm? (da/nu)	Cu ce?

Așa va funcționa robotul meu:

Formulează-ți o idee sau propune o soluție completă folosind materialul de mai sus.

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
 - Mișcări aleatorii (2.f)
- Programarea servomotorului (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Butoane, senzor tactil și accelerometru (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Fotorelector IR
 - Testarea fotorelectorului IR (7.a)
 - Detectarea obstacolelor (7.b)
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)
- Utilizarea variabilelor (11.a, 11.b)

Masa poate fi înclinată pe axa sa. Caracterele pot fi împinse în direcția corectă pe angrenaje și șine de acționare.

PROG1

Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârghii și al unui arbore. Oaspeții petrecerii de ceai sunt mișcați cu ajutorul unui motor Dc.

PROG2

Masa se înclină aleatoriu. În direcția în care se înclină masa, oaspeții se deplasează în aceea direcție pe ambele părți în același timp.

PROG3

Două soluții pentru un singur subiect. Cu Accelerometru și senzor tactil pentru oaspeți, masă.

PROG4

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR O PETRECERE NEBUNĂ DE CEAI (T4)

S9
T4
D12
L3-L4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Masa poate fi înclinată pe axa sa. Caracterele pot fi împinse în direcția corectă pe angrenaje și șine de acționare.

PROG1

Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârgii și al unui arbore. Oaspeții petrecerii de ceai sunt mișcați cu ajutorul unui motor Dc.

PROG2

Masa se înclină aleatoriu. În direcția în care se înclină masa, oaspeții se deplasează în aceea direcție pe ambele părți în același timp.

PROG3

Două soluții pentru un singur subiect. Cu Accelerometru și senzor tactil pentru oaspeți, masă.

PROG4



O petrecere de ceai nebună

P1 Masă mecanică basculantă

- Construiți o masă pentru petrecerea de ceai și pentru oaspeții săi.
- Masa se înclină pe o axă într-o direcție sau alta.
- Figurinele sunt așezate pe două părți ale mesei pe un cărucior care poate fi împins, roțile acestuia sunt realizate din angrenaje, iar șina este realizată din șine de transmisie.
- Cifrele pot fi împinse în ambele părți în funcție de direcția mesei.

P2 Două tipuri de teatru de păpuși

- Construiți tabelul și figurile ca în P1.
 - Masa poate fi înclinată cu ajutorul unei pârgii și al unui arbore.
 - Oaspeții sunt montați pe 1-1 motor de curent continuu și pot fi mișcați de 2 senzori tactili.
 - Senzorii tactili controlează simultan cifrele de pe ambele părți. Atunci când masa este înclinată, apăsarea senzorului tactil corespunzător va controla cifrele în direcția respectivă.
- În spatele paravanului teatrului de păpuși construit, figurinele sunt montate pe 2 motoare de curent continuu montate orizontal, iar un blat de masă montat pe o axă se înclină în mijlocul scenei.
 - Figurile pot fi deplasate cu ajutorul senzorilor 1-1 Touch, care permit și înclinarea mesei. Ceilalți doi invitați la petrecerea de ceai sunt așezați pe paravan.

P3 Masă basculantă automată

- Construiți masa și oaspeții ca la P2. Conectați 2 fotorelectoare IR.
- 1 servomotor este montat în partea superioară a mesei și înclină masa în mod aleatoriu într-o direcție sau alta.
- Picioarele mesei sunt monitorizate de 1-1 fotorelector IR. Acest fotorelector IR, în funcție de modul în care se înclină masa, activează figurile de pe ambele părți și le deplasează în direcția înclinării, apoi re poziționează toate elementele robotului în centru, în poziția implicită.



P4 Două soluții interesante pentru înclinarea mesei

- Construiți masa și oaspeții ca la P2. Conectați 2 fotorelectori IR și un accelerometru.
 - Accelerometrul controlează figurile de ceai în cele două direcții posibile, iar 2 fotorelectoare IR observă figurile din ambele direcții. Indiferent de senzorul care detectează figurile, masa se înclină în direcția respectivă, urmărind mișcarea figurilor.
 - După fiecare mișcare, toate figurile din scenă se întorc în centru.
- Construiți figurile, ca la P2. Conectați 4 senzori de atingere.
 - Designul mesei este diferit față de cele anterioare, fiind tăiată "în două" pe lungime, ceea ce permite părților mesei să se incline în direcții diferite. Cele două jumătăți ale mesei sunt deplasate fiecare de un servomotor.
 - Unghiul de înclinare al plăcilor de masă are întotdeauna o valoare diferită, folosind un generator de numere aleatoare.
 - Piese pot fi ghidate lateral de 2 - 2 senzori tactili în direcția de înclinare, iar masa revine la poziția inițială.