

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR

DOVEZILE LUI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L1 P3

Concentrează-te pe:

- Conștiința limbajului (D11)



Sarcina5: 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

Sarcina6: 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!

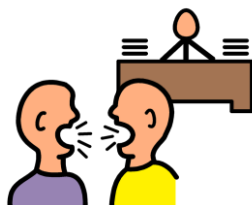
Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

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

În plus:

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



Cum să gestionați producția:

Înregistrați un videoclip în care să jucați situațiile.


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 lăsa a menționat pe pisica ei, Dinah?

Celălalt animal e plăcut pe pisica lui Alice? De ce?

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

helyzetet a helyzetét!

Joc de rol

La petrecerea născut, Pătrășul și leopardele de Martie i-au spus lui Alice că nu mai este loc la masă, ce 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 știu răspunsul?

De ce este întotdeauna ora ceasului 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?

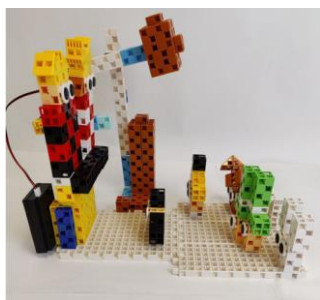
De ce apare și dispăre permanent Pisica Cheshire?

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

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR

DOVEZILE LUI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L2 P3



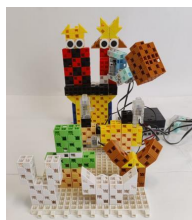
Concentrează-te pe:

- Conștiința limbajului (D11)

Obiectivele lecției:

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

Alice ajunge în sala de judecată și îi găsește pe Regele și Regina de Inimă pe tronurile lor, înconjuși de o mare mulțime de animale și de întregul pachet de cărți. Făcătorul stă în fața lor în lanțuri, iar lepurele Alb are o trompetă într-o mână și un sul de pergament în cealaltă. În mijlocul curții se află o masă pe care se află o farfurie mare de tarte. În timp ce așteaptă să înceapă procesul, Alice se uită în jur și observă că Regele este judecătorul și că jurații nu sunt foarte deștepti. Lepurele Alb începe să citească acuzația; acesta susține că Făcătorul de Inimă a furat tarte. Regele vrea ca jurații să se gândească la verdict, dar lepurele îi spune că ar trebui să audieze mai întâi martorii. Primul martor este Pălărierul Nebun, însoțit de lepurele de Martie și de șoricelul. Alice simte că începe să crească din nou. Pălărierul nu dă nicio dovadă, așa că trec la următorul martor. Următorul martor este bucătăreasa ducesei și este interogată. Ea declară că tartele sunt făcute în mare parte din piper. Spre marea ei surpriză, Alice însăși este chemată ca al treilea martor. Între timp, Alice a crescut atât de mult încât, atunci când se ridică, dă peste cap boxa juraților. Ea îi spune regelui că nu știe nimic despre tarte furate. Regele citește regula 42, care spune: "Toate persoanele cu înălțimea mai mare de o milă să părăsească sala de judecată". Toată lumea se întoarce spre Alice, care neagă că are o înălțime de o milă și îl acuză pe rege că a inventat regula. Regele tace pentru un moment înainte de a cere un verdict. Lepurele Alb prezintă o hârtie presupusă a fi scrisă de Făcător, fără niciun sens. În cele din urmă, Regele cere juriului pentru a treia oară să ia în considerare un verdict, iar acum Regina îl contrazice și spune că ar trebui să existe mai întâi o sentință și apoi un verdict. Alice nu se mai teme să o contrazică, deoarece acum a ajuns la dimensiunea ei maximă, și le spune că nu sunt decât un pachet de cărți. Alice se trezește brusc și se trezește din nou în brațele surorii sale pe malul râului. Alice își dă seama că totul a fost un vis și îi povestește surorii sale aventurile sale. În timp ce Alice fuge după ceai, sora ei se gândește la vis și adoarme și ea, visând același vis ca și Alice. Ea continuă să viseze cum sora ei mai mică va deveni în cele din urmă ea însăși o femeie matură și cum va păstra mereu inima simplă și iubitoare din copilărie.



Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Alice	Plimbări, crește	Argumentează, contrazice
Cărți	Mers, mișcarea brațelor	Mutați ciocanul
Regele și Regina de Inimă		Apelurile pentru un verdict, se contrazic între ele
Fantomă, lepure, lepure, Pălărier, Șoarece de casă	Joacă în roluri diferite, vorbește	

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!

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
Card

Se mută
Plimbări
Mișcă brațul
Scoate sunete

Sala de judecată
Gavel
Capetele

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

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR DOVEZILE LUI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P4

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 placă de bază Studuino, 1 motor DC, 2 servomotoare, 4 senzori tactili, 1 senzor de sunet, 1 buzzer, 1 LED, blaseplate).
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Cărți de caractere și șablon de carte de sarcini robotice
- Creion

Concentrează-te pe:

- Conștiința limbajului (D11)

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

- Discută despre procese, proceduri legale și despre cum să aduci pe cineva în instanță.
- Ridicați discuția despre dovezi.
- De ce sunt necesari martorii?
- Construiți figuri simple din blocuri ArTeC.

Alice
Regina
Card

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Procesor	Servomotor	Motor DC	Senzor tactil	Senzor de sunet	LED
----------	------------	----------	---------------	-----------------	-----

Alege piesa necesară! Bifează-le pe cele pe care le utilizezi!

Alte piese necesare: Batoane, senzori tactili, buzzer, motor DC, servomotor, LED.

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce fac?	Cat (durată)	Cat (bucăți)	Procesor	Servomotor	Motor DC	Senzor tactil	Senzor de sunet	LED

Așa va funcționa robotul meu: Formulează-ți o idee și completează tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
 - Stabilirea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
- Programarea servomotorului (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Butoane, senzori tactili (4.a, 4.b, 4.c, 4.e)
- Buzzer (6.a, 6.b)
- Senzor de sunet
 - Testarea senzorului de sunet (9.a, 9.b)
- Utilizarea numerelor aleatoare (10.a)

Martori în sala de judecată ca într-un spectacol de păpuși. Martorii sosesc pe un carusel.

PROG1

Regina lovește cu ciocanul și cheamă martorii, care sosesc cu viteze diferite pe un carusel.

PROG2

Regina lovește cu ciocanul și cheamă martorii, care sosesc pe un carusel care se rotește la întâmplare. Regele oprește strigătul acuzator al Reginei.

PROG3

Sala de judecată este în haos. Regina cheamă martorii, care sosesc cu viteze diferite, iar Regele oprește acuzațiile Reginei.

PROG4

ALICE ÎN ȚARA MINUNILOR

DOVEZILE LUI ALICE (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Martori în sala de judecată ca într-un spectacol de păpuși. Martorii sosesc pe un carusel.

PROG1

Regina lovește cu ciocanul și cheamă martorii, care sosesc cu viteze diferite pe un carusel.

PROG2

Regina lovește cu ciocanul și cheamă martorii, care sosesc pe un carusel care se rotește la întâmplare. Regele oprește strigătul acuzator al Reginei.

PROG3

Sala de judecată este în haos. Regina cheamă martorii, care sosesc cu viteze diferite, iar Regele oprește acuzațiile Reginei.

PROG4



Sala de judecată

P1 Marionete cu personajele

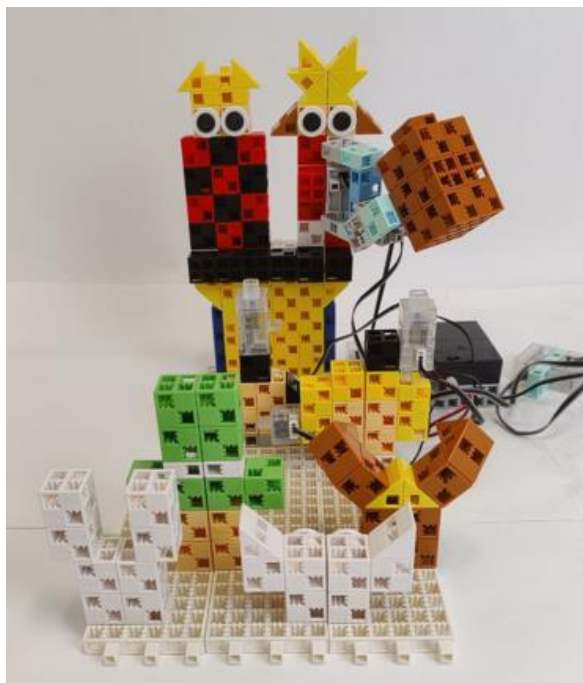
- Construiți personajele scenei!
- a.) Martorii se aliniază unul după altul pe un carusel rotativ manual, care se rotește pe o axă.
- Cuplul regal, Jack în lanțuri, celelalte piese din pachetul de cărți, Alice și lepurele Alb sunt în sala de judecată.
- b.) Jocul cu inele este alimentat de 1 motor de curent continuu și pornește automat. De asemenea, este echipat cu părți mobile cu axe pentru unele personaje.

P2 Haos în sala de judecată

- Regina de Inimă și Regele de Inimă îi interoghează pe negociatori în timp ce stau pe tron.
- Martorii se aliniază pe un carusel ca în P1 b).
- 3 Senzori tactili sunt atașați la carusel. Cei 3 senzori de atingere de pe carusel pornesc caruselul la 3 viteze diferite, aliniind astfel martorii în fața cuplului regal.
- Direcția reginei de inimă poate fi reglată cu ajutorul unui ax situat deasupra senzorului tactil corespunzător.
- Folosindu-și brațul și un servomotor pentru a se mișca, ea atinge senzorul tactil selectat și pornește caruselul la viteză aleasă. Programul Reginei de Inimă pornește la apăsarea unui senzor tactil.

P3 Regele intervine

- Construiți Regele și Regina de Inimă pe tron.
- Martorii se aliniază pe un carusel ca în P1 b). 1 Senzorul tactil este conectat la carusel.
- Construcția reginei este similară cu cea a lui P2, cu 1 sonerie conectată. Regele este conectat la 1 senzor de sunet și 1 LED.
- Declanșată de 1 senzor tactil, regina lovește cu ciocanul ei, mișcat de un servomotor montat în umărul ei, și pune în mișcare caruselul cu martori.
- Caruselul se învârtă pentru o perioadă aleatorie de timp, apoi se oprește, iar Buzzerul Reginei sună, acuzând.
- La acel sunet, senzorul de sunet montat pe Rege își activează programul și clipește un LED pentru a indica faptul că Regele oprește acuzația și ia martorii în apărarea sa.



P4 Regele și regina la curte

- Regele și Regina de Inimă stau pe tron, ca în P3.
- Construiți caruselul, ca la P2.
- Brațul reginei este conectat cu un servomotor, ca la P2. Regina poate porni un alt servomotor pentru a-și plasa ciocanul deasupra senzorului tactil selectat. Regina poate fi rotită prin acționarea pas cu pas a servomotorului.
- În fața acestuia, caruselul are 3 senzori de atingere care fac ca motorul de curent continuu să se rotească la viteze diferite și să "ghideze" martorii spre tron.
- Odată ce caruselul este pornit, robotul funcționează în același mod ca și P3.