

MUREȘUL ȘI OLTUL

MUREȘUL ȘI OLTUL DEVIN RÂURI (T2)

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

S13
T2
D10
L1 P1

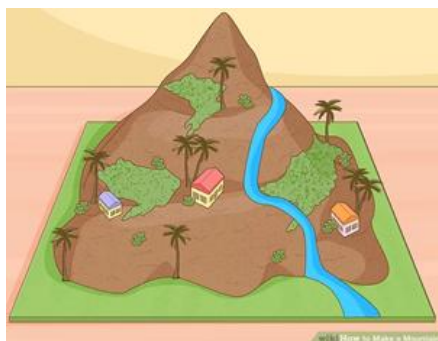


Sarcina3: Cum se face o machetă a unui munte din hârtie?

Elevii creează un munte ca element al peisajului.

Fiecare soluție este bună!

Orice fel de instrument și material poate fi folosit!
 Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu lăsați copiii să fie creativi.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Construirea mediului din materiale reciclate
- Desen
- Crearea

Pentru detalii despre creație, consultați fișele de idei!

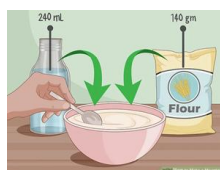
Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus

- Concentrarea atenției
- Concentrarea pe materie - Artă
- Dezvoltarea talentului



Sarcina5: Studiați harta României. Cum curg cele două râuri, Mureșul și Oltul?

Elevii caută pe internet informații interesante despre diferitele regiuni ale României!

Creați o prezentare, un poster sau un model folosind harta României!

Fiecare soluție este bună!

Orice fel de instrument și material poate fi folosit!
 Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu lăsați copiii să fie creativi.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Construirea din blocuri ArTeC
- Tipărirea hărții României (la scară mare sau mai mică)
- Crearea de prezentări, postere

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Competențe matematice
- Orientare spațială
- Abilități de prezentare
- Creativitate

În plus:

- Atenția, concentrația
- Concentrarea asupra materiilor – Științe ale naturii, Geografia
- Dezvoltarea talentului



Cum să gestionezi rezultatul:

Înregistrați filmulețe ale creațiilor și prezentărilor copiilor

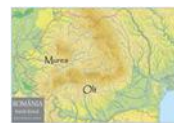
MUREȘUL ȘI OLTUL

MUREȘUL ȘI OLTUL DEVIN RÂURI (T2)

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

S13
T2
D10
L1 P2

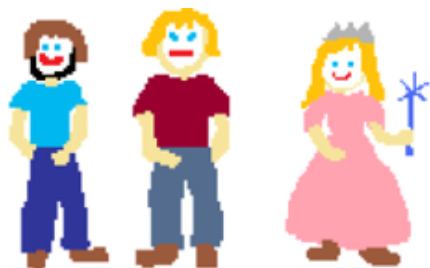


Sarcina4: Cum arată personajele și scenele poveștii?

Elevii creează elemente ale mediului, muntelui, castelului. Ei creează plante, animale și figuri.

Fiecare soluție este bună!

Orice fel de instrument și material poate fi folosit!
 Puteți folosi ideile și lista de materiale din Bazarul de idei, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu lăsați copiii să fie creativi.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Construirea mediului și a personajelor din blocurile ArTeC, folosind mecanisme Artec
- Desen
- Crearea graficii pe computer

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Orientarea spațială
- Abilități de prezentare
- Creativitate
- Dezvoltarea talentului

În plus:

Concentrarea asupra materiilor – Științe ale naturii, Arte

Cum să gestionezi rezultatul?

Înregistrați filmulețe cu diferite personaje și elemente ale mediului.

Sarcina6: Cum se folosesc argumentele într-un conflict? Cum să convingi oamenii de ideile tale?

Situația principală a poveștii poate fi folosită pentru a vorbi despre rezolvarea conflictelor și tehnicile de argumentare. Cum se face, ce limbă să folosiți pentru a convinge oamenii într-o situație de conflict?

Ei dramatizează și interpretează situația dată.

Puteți folosi cartonașe **Acționează** din Bazarul de idei

Bazarul de idei – câteva idei:

- Terminați propozițiile care se referă la cei doi frați.
- Dramatizați o situație conflictuală cu frații voștri
- Gândiți-vă la soluție, argumentare!
- Imaginați-vă un conflict înaintea unei călătorii. Care ar putea fi motivul și soluția?
- Dramatizați cele două sfârșituri ale conflictului.

Pentru detalii vezi Fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

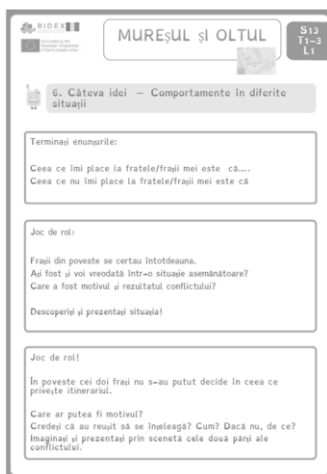
- Competențe sociale
- Gândirea critică
- Cunoștințe civile
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionezi rezultatul?

Înregistrați un filmuleț în care să dramatizați situațiile.



MUREȘUL ȘI OLTUL S13 T2-3 L1

6. Câteva idei – Comportamente în diferite situații

Terminai enunțurile:

Ceea ce îmi place la fratele/frății mei este, că....

Ceea ce nu îmi place la fratele/frății mei este că

Joc de rol:

Frați din poveste se certau întotdeauna.

Ați fost și voi vreodată într-o situație asemănătoare?

Care a fost motivul și rezultatul conflictului?

Descoperiți și prezentați situația!

Joc de rol!

În poveste cei doi frați nu s-au putut decide în ceea ce privește itinerariul.

Care ar putea fi motivul?

Credeti că au reușit să se înțeleagă? Cum? Dacă nu, de ce?

Imaginați și prezentați prin scenetă cele două pânzi ale conflictului.

MUREȘUL ȘI OLTUL

MUREȘUL ȘI OLTUL DEVIN RÂURI (T2)

S13
T2
D10
L2 P3

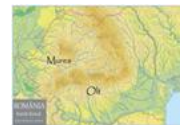


Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- argumentarea procesului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă



Sumar:

Zâna Tarcău a vrut să-și trimită cei doi fii să-și găsească tatăl. Pentru a face călătoria lor mai ușoară, s-a gândit să îi transforme în râuri. În timp ce s-a dus să aducă bagheta magică, cei doi frați s-au certat fiindcă nu s-au putut decide în numele cui să călătorească.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor.

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Tarcău	Plimbări, mișcări	Plimbări în fața palatului de aur
Mureș	Plimbare, mișcări	Certuri cu fratele
Olt	Plimbare, mișcări	Certuri cu fratele

Cum se folosește fișa de personaje:

Fiecare elev își completează propria fișă de personaje:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile acestora etc.
- adună elemente din mediul înconjurător, alte accesorii, lucruri de construit
- se gândește la fazele, instrumentele și materialele necesare construirii Robotului

Elevii pot folosi mai multe bucăți din fiecare parte a fișei de personaj, dacă este necesar!

Sugestii

Teme pentru discuții:

- De ce s-au certat cei doi frați?
- Care erau argumențele lor?
- Ce spune acest lucru despre caracterul lor?
- Rugați-i să interpreteze dialogul și să se gândească la posibile argumente.

Studii civice, sociale :

- Vorbiți despre scenă, participanți, interacțiuni în timpul dialogului (cine sunt participanții, cum este mediul, cine poate vorbi, cum se pot certa etc.)
- Căutați informații despre situația geografică a râurilor.

Materiale sugerate

- blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 buc)
- Cartonașe **Acționează**
- creion, hârtie, carton, lipici


 Numele _____
 Construiește _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

Tarcău
Mureș
Olt
Munți
peisaj

Se plimbă
Stă
Duce lucruri

Peisajul de pe hartă
Țărmuri, copaci palat

Acțiunile principale ale poveștii
Fișiere media necesare
Împărțiți segmentul de text în fragmente
Faceți o listă despre lucrurile necesare

MUREȘUL ȘI OLTUL

MUREȘUL ȘI OLTUL DEVIN RÂURI (T2)

S13
T2
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Cele două fete se
ceartă cu Buzzer

PROG1

Maros și Olt își strâng
mâinile în dispută

PROG2

Maros și Olt se ceartă
cu Buzzer și detector
de sunet

PROG3

Dezbateri Mureș și
Olt - roboți
colaboratori

PROG4



Disputa Mureș și Olt

P1 Maros și Olt se ceartă

- Roboții Maros și Olt sunt montați pe cărucioare separate
- 1-1 Ei strigă unul la altul folosind Buzzer, pornesc automat, unul după altul

P2 Maros și Olt se ceartă

- Maros și Olt sunt figuri statice, construite pe creiere separate
- Una dintre ele are un servomotor în umăr, cealaltă un motor de curent continuu
- Le alternăm cu 1-1 Senzor tactil
- Ambele fete sunt echipate cu bâzâitori, ele produc un sunet

P3 Maros îi răspunde lui Olt

- Ambele fete sunt roboți statici, cu câte un servomotor 1-1 în fiecare umăr
- Olt are un senzor tactil și o sonerie, Maros are un senzor de sunet și o sonerie
- După apăsarea butonului, Olt așteaptă aleatoriu 1-3 secunde, apoi sună soneria și își ridică brațul
- Maros are un senzor de sunet care detectează sunetul soneriei, apoi pornește și își ridică brațul și scoate un sunet

P4 Maros și Olt se ceartă

- Ambele fete sunt construite pe un cărucior 1-1
- Ambii își mișcă brațele cu servomotoare
- Ambii roboți au un senzor infraroșu 1-1 în față, ambii au un senzor tactil 1-1 și un buzzer 1-1
- Când senzorul tactil este apăsat, se mișcă unul spre celălalt și când senzorul infraroșu detectează celălalt robot, se opresc, își mișcă brațele, vorbesc unul cu celălalt cu buzzerul, apoi dau înapoi timp de 2 secunde și se opresc

