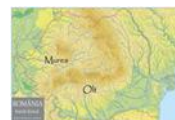


MUREȘUL ȘI OLTUL CONCILIEREA (T3)

Vom urmări:

- Abilități motorii fine (D2)

**S13
T3
D2
L1 P1**



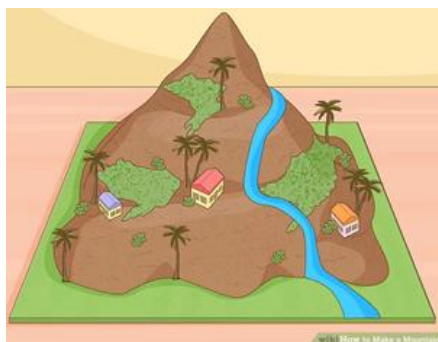
Sarcina3: Cum se face macheta unui munte din hârtie?

Elevii creează un munte ca un element al peisajului..

Fiecare soluție este bună!

Se poate folosi orice fel de instrument sau material!

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!

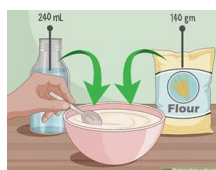
Domenii de dezvoltare:

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!

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

Fiecare soluție este bună!

Se poate folosi orice instrument și material!

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:

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



Cum să gestionați rezultatul?

Înregistrați filmulețe despre creațiile și prezentările copiilor.

MUREȘUL ȘI OLTUL CONCILIEREA (T3)

S13
T3
D2
L1 P2



Vom urmări:

- Abilități motorii fine (D2)

Sarcina4: Cum arată personajele și scenele din poveste?

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

Fiecare soluție este bună!

Se poate folosi orice instrument și material.

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
T1-3
L1

6. Câteva idei – Comportamente în diferite situații

Terminați enunțurile:
 Ceea ce îmi place la fratele/frăii mei este că....
 Ceea ce nu îmi place la fratele/frăii mei este că

Joc de rol:
 Frații din poveste se certau întotdeauna.
 Ai fost și voi vroadată 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?
 Credeți că au reușit să se înțeleagă? Cum? Dacă nu, de ce?
 Imaginați și prezentați prin scenetă cele două părți ale conflictului.

MUREȘUL ȘI OLTUL CONCILIEREA (T3)

S13
T3
D2
L2 P3

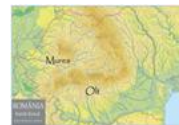


Vom urmări:

- Abilități motorii fine (D2)

Obiectivele lecției:

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



Rezumat

Zâna Tarcău a vrut să-și trimită cei doi fii să-și găsească tatăl, așa că i-a transformat în râuri. Băieții aveau caractere diferite, și nu s-au putut pune de acord asupra numelui cu care să călătorească. Așadar au decis să călătorească separat, împotriva sfatului mamei lor. S-au întâlnit din nou la sfârșitul călătoriei, Dunărea i-a îmbrățișat și i-a dus la Marea Neagră.

Principalele trăsături și caracteristici ale personajelor

Personaj	Trăsături	Interacțiuni
Tarcău	Plimbări, mișcări	Plimbări în fața palatului de aur
Mureș	Plimbare, mișcări	Urmărește linia
Olt	Plimbare, mișcări	Urmărește linia

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 au urmat frații diferite căi?
- Cum au călătorit? Ce spune acest lucru despre caracterul lor?
- Puneți-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)
- Cartonaje **Acționează**
- creion, hârtie, carton, lipici

Mureș
Olt
Tatăl
Munții
peisaj

Se plimbă
Stă
Duce lucruri

Peisajul de pe hartă
Țărături, copaci palat

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

	Numele _____
Construiește _____	
	Numele _____
Asigură-te că robotul tău poate să: _____	
	Numele _____
De asemenea poate să: _____	
	Numele _____
Gândește-te: _____	

MUREȘUL ȘI OLTUL CONCILIEREA (T3)

S13
T3
D2
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Maros și Olt Structura
motorizată DC

PROG1

Mureș și Olt pe un
traseu fix

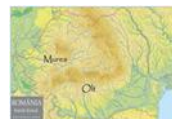
PROG2

Robotul de urmărire
Maros, Olt are brațe
mobile

PROG3

Robotul de urmărire
Maros, Olt numără
obstacolele din calea
sa

PROG4



Mureș și Olt până la mare

P1 Construcția Maros și Olt

- Cele două zâne sunt construite ca roboți motorizați cu curent continuu pe un încărcător de baterii.
- Maros este un robot care se mișcă lent, iar Olt este un robot care se mișcă rapid, cu roți dințate.

P2 Construcția Maros și Olt

- Cele două zâne sunt construite ca un robot pe un cărucior.
- Olt este construit cu un dispozitiv care îi permite să împingă obiectele departe de el.
- Roboții urmează o cale trasată în prealabil: Maros una sinuoasă, Olt una mai dreaptă.

P3 Construiți călătoria lui Maros și Olt

- Maros urmează drumul, folosind foto-refletoare IR.
- El folosește un alt fotoreflector IR pentru a vedea dacă a ajuns la mare, unde se oprește.
- Construiți-l pe Olt astfel încât brațele sale să poată fi mișcate cu ajutorul unui servomotor.
- Atunci când un obiect îi iese în cale, Olt îl detectează cu ajutorul unui fotoreflector IR și îl îndepărtează cu brațele sale.
- Folosește un alt foto-reflector IR pentru a vedea dacă acesta ajunge în mare, unde se oprește.

P4 Construiți călătoria lui Maros și Olt

- Zânele sunt construite într-un mod similar cu P3.
- Maros folosește două fotoreflextoare IR pentru a monitoriza obiectele din calea sa. El le evită dacă este necesar.
- Olt numără câte obiecte a dragat și, atunci când se oprește la mare, luminează numărul.

