

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FĂTEI HARNICE (T1)

S14
T1
D10
L1 P3-6



Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Sarcina 1, 2: Cum arată mediul înconjurător?

Elevii creează elemente de peisaj rural sau scene de viață a familiei

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, să vă folosiți propriile idei sau pur și simplu lăsați copiii să rezolve problema folosind creativitatea lor.



Bazarul de Idei - câteva idei:

- Construirea mediului din piese ArTeC
- Construirea mediului înconjurător din materiale reciclate
- Desenare. Creare de grafică pe calculator

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu Idei! (I1, I2)

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motrice fine
- Orientarea spațială
- Creativitate

De asemenea:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea pe subiect
- Științe ale naturii
- Dezvoltarea talentului

Sarcina 3, 4: Cum arată personajele?

Elevii creează un personaj folosind diferite mijloace sau tehnici.

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 pur și simplu puteți lăsa copiii să rezolve problema folosindu-și creativitatea.



Bazarul de Idei - câteva idei:

- Construirea personajelor din piese ArTeC
- Construirea personajelor din materiale reciclate
- Crearea de grafică pe calculator, animații
- Desenare

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu Idei! (I3, I4)

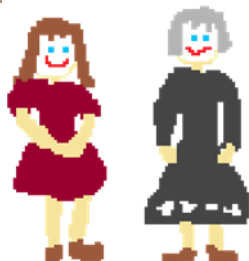
Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Competențe sociale
- Competențe grafomotrice
- Creativitate

De asemenea:

- Abilități de viață
- Concentrarea pe subiect - Cetățenie
- Dezvoltarea talentelor



Cum să gestionăm producția:

Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!

FATA BABEI și FATA MOȘNEAGULUI CALEA FÊTEI HARNICE (T1)

S14
T1
D10
L1 P7-8



Vom urmări:
 • Creativitate (D10)

Sarcina 5: Învățați despre viața în trecut

Elevii fac vizite virtuale la muzeele populare pentru a învăța despre fântâni și furnituri vechi. Ei pot să le deseneze sau să le construiască în machete mici sau structuri mari. Cereți-le să fie creativi, să folosească o mare varietate de materiale.

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 pur și simplu lăsați copiii să rezolve problema folosindu-și creativitatea.



Bazarul de Idei - câteva idei:

- Construirea structurii din piese ArTeC
- Utilizarea materialelor reciclate
- Desenare

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu Idei! (I5)

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motrice fine
- Creativitate
- Orientarea spațială

De asemenea:

- Concentrarea atenției
- Concentrarea pe subiect - desen, IT, istorie
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionăm producția:

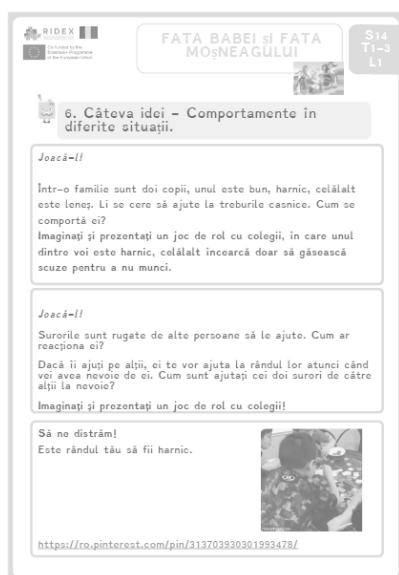
Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!

Sarcina 6: Comportamente în diferite situații

Elevii discută situațiile în care oamenii se ajută între ei.

Orice soluție este bună!

Puteți folosi cartonașele "Joacă-te!" din Bazarul de Idei.



Bazarul de Idei - câteva idei:

- Aflați și dramatizați o situație în care doi frați foarte diferiți sunt rugați să ajute

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei! Decupați fișele de situație! (I6) Alegeți accentul pe care doriți să îl abordeze copiii! Dați-le cartonașul de situație corespunzător! Ajutați-i să construiască situația, dacă este necesar!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

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

De asemenea:

- Concentrarea atenției
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionăm producția:

Faceți o înregistrare video a situației dramatizate!

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FĂTEI HARNICE (T1)

S14
T1
D10
L2 P1-5



Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea de probleme
- luarea de decizii
- organizarea muncii în grup



Un moșneag avea o fiică frumoasă, harnică și ascultătoare. Soția lui, o femeie bătrână, avea și ea o fiică urâtă, leneșă și obraznică. Pentru că era fiica ei, bătrâna nu o punea la muncă, în timp ce fiica moșneagului făcea toată munca din gospodărie. Când venea moșneagul, baba îi spunea că fiica lui era leneșă și obraznică, iar moșneagul o credea. Într-o zi, satul de vorbele babei, moșneagul și-a chemat fiica și i-a spus că ar fi bine să plece de acasă, ca să nu mai fie probleme. Fata, văzând că nu are de ales, a sărutat mâna tatălui ei și a plecat în lume. Pe drum a întâlnit o cățelușă bolnavă și slabă care a rugat-o pe fată să o îngrijească, iar ea, harnică și miloasă cum era, a îngrijit cățelușul până când s-a făcut bine. Mai departe, a întâlnit un pararplin de omizi, o fântână abandonată și un cuptor care era pe cale să cadă, iar fata a avut grijă și de acestea.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Moșneagul și baba	Se plimbă, discută	Acestia au o conversație înainte ca fata să plece de acasă.
Fata moșneagului	Se plimbă, discută	
Personajele care au cerut ajutorul fetei	Se plimbă, discută	Cer ajutor, fata îi ajută.

Cum se utilizează cardul de personaje:

- Fiecare elev își completează propria fișă de caracter: scrie numele personajului, trăsăturile, mișcările, reacțiile, etc.
- colectează elementele din mediul înconjurător,
- alte accesorii, lucruri care urmează să fie construite
- se gândește la etapele, instrumentele și materialele de construcție a robotului

Moșneagul, baba
Fata moșneagului
Alte personaje

Elevii pot folosi mai multe părți din fiecare parte a fișei personajului, dacă este nevoie!

Plimbă
Opresc
Vorbesc
Ridică o mână.
Exprimarea opiniilor
Formularea de întrebări

Casa
Câine
Copac de pere
Fântână
Cuptor

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

Sugestii:

- Discutați despre modul în care sunt realizate mișcările umane
- Faceți împreună câteva mișcări; copiii trebuie să perceapă fazele propriilor mișcări.
- Culegeți informații despre viața la țară în România în urmă cu 100-150 de ani.
- Construiți o figurină simplă cu picioare, brațe sau gură mobilă din piese ArTeC.

Materiale sugerate

- Piese ArTeC (cel puțin ca set de 112 bucăți)
- Șablon pentru scenarii creion

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

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FĂTEI HARNICE (T1)

S14
T1
D10
L3-4
P4



Materiale sugerate

- Piese ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 4 motoare DC, 3 fotorelectoare IR, 6 senzori tactili, 1 sonerie)
- Schiță de hartă mentală sau diagramă,
- Povestea
- Fișe de sarcini a robotului, cartonașe de sarcini
- Creion

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- rezolvarea de probleme
- luarea de decizii
- organizarea muncii în grup

Sugestii

- Colectați idei despre cum se mișcă personajele.
- Colectați idei despre cum să reprezentați ajutorul
- Construiți figuri simple din piese ArTeC.

Arm (moșneagul)
Coadă (câinele)
Ramuri (perele)
Ușă (cuptorul)

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Studuino	Senzor tactil	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Accelerometer	Infrared sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED

Alege piesele necesare! Bifează-le pe cele pe care le vei utiliza!

Alina: acțiune
Veri: acțiune
Materialul suport se găsește la Colțul Tehnic.

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce face?	Ca? (intelect)	Ca? (obediență)	Într-un? Plan (misiune) Cum? (la ce să fac?)	Ce ne dă? Cui?

Așa va funcționa robotul meu: _____

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

Cum se completează Fișa de sarcini a robotului?

- Pe baza hărții actorilor, a aspectului de dezvoltare și a nivelului de programare, alegeți activitatea robotului și complexitatea programului pentru a corespunde abilităților copilului.
- Dacă este necesar, se pot completa fișe de robot suplimentare (de exemplu, pentru clarificare sau diferențiere).
- Proiectați robotul cu mai multe moduri diferite de construcție/programare!
- Completați fișele robotului în limba țintă.
- Nu trebuie completate toate coloanele din tabel, ci doar cele relevante pentru funcționarea specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând din tabel, utilizați propoziții corecte din punct de vedere gramatical pentru a descrie funcționarea robotului în limba țintă.

Subiecte conexe în Colțul Tehnic

- Programarea motorului de curent continuu
Setarea puterii, a direcției (2.a, 2.b)
Mișcări aleatorii (2.f)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a, 4.b)
 - Telecomandă alcătuită din 4 tactili (4.d)
- Sonerie (6.a, 6.b)
- 7. Fotorelector IR
 - 7.a) Testarea fotorelectorului IR
 - 7.b) Detectarea obstacolelor
- Folosirea numerelor randomizate (10.a)

Fata și câinele sunt acționate direct de un motor de curent continuu. Moșneagul/baba, perele, fântâna și cuptorul sunt figuri statice.

PROG1

Fata și câinele se mișcă atâta timp cât sunt apăsate butoanele lor. Brațul moșneagului se mișcă în sus și în jos cu ajutorul unui servomotor. Ceilalți sunt statici.

PROG2

Fata se poate mișca și se poate opri atâta timp cât butoanele sunt apăsate. Brațul moșneagului se mișcă în sus și în jos. Celelalte personaje au părți mobile.

PROG3

Fiecare dintre roboți este dotat cu tot mai mulți senzori. Roboții devin din ce în ce mai complecși.

PROG4

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FĂTEI HARNICE (T1)

S14
T1
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare



Fata și câinele sunt acționate direct de un motor de curent continuu. Moșneagul/baba, perele, fântâna și cuptorul sunt figuri statice.

PROG1

Fata și câinele se mișcă atâta timp cât sunt apăsat butoanele lor. Brațul moșneagului se mișcă în sus și în jos cu ajutorul unui servomotor. Ceilalți sunt statici.

PROG2

Fata se poate mișca și se poate opri atâta timp cât butoanele sunt apăsat. Brațul moșneagului se mișcă în sus și în jos. Celelalte personaje au părți mobile.

PROG3

Fiecare dintre roboți este dotat cu tot mai mulți senzori. Roboții devin din ce în ce mai complecși.

PROG4

1- Călătoria fetei harnice

P1 Marionete

Fata este alimentată direct de un motor de curent continuu. Programul pornește automat când robotul este pornit.

- Fata înaintează timp de 3 secunde și se oprește.
- Moșneagul, baba, câinele, perele, fântâna și cuptorul sunt figuri statice.

P2 Scenă controlată prin apăsarea și menținerea apăsată a senzorului tactil

- Fata începe prin apăsarea senzorului tactil și continuă până la apăsarea senzorului tactil.
- Câinele se învârtă atâta timp cât este apăsat senzorul tactil de pe el.
- Moșneagul este un robot static cu 1 servomotor, 1 sonerie și 1 senzor tactil. Programul său va porni la apăsarea unui buton, își ridică brațul timp de 1 secundă, apoi îl coboară și Soneria va suna.

P3 Mișcări ale servomotorului

- Fata, moșneagul ca în P2.
- Ceilalți roboți au părți mobile: câinele își mișcă coada, omida de pe pară se rotește pe roți, fântâna mișcă "apa", cuptorul își poate deschide ușa.

P4 Protagonistul condus de consolă

- Fata este controlată de o telecomandă cu 4 senzori tactili pentru a se deplasa înainte-dreapta-stânga-stop. Atunci când fata ajunge în fața unui alt robot este oprită și se va auzi Soneria.
- Câinele se mișcă înainte timp de 3 secunde, apoi începe să-și miște coada, latră (Sonerie), perele începe să se rotească cu viteze diferite, fântâna și cuptorul încep să se miște, focul arde în cuptor (LED roșu)
- Moșneagul funcționează în același mod ca la P3.

