

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FETEI LENEȘE (T3)

S14
T3
D9
L1 P3-6

Vom urmări:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)



Sarcina1, 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)

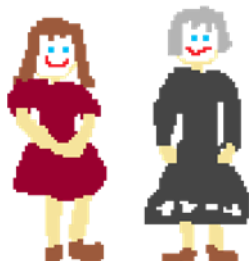
Domenii de dezvoltare:

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 FETEI LENEȘE (T3)

S14
T3
D9
L1 P7-8



Vom urmări:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

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:

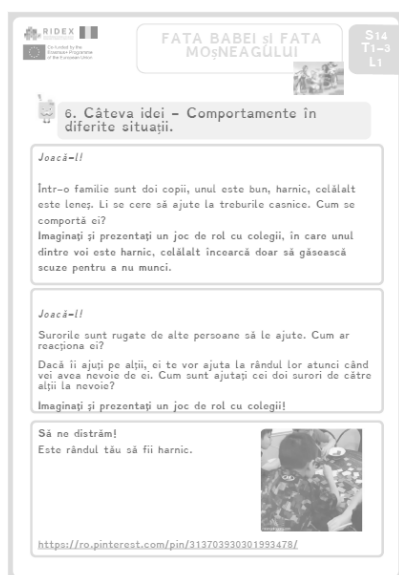
Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!

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 FETEI LENEȘE (T3)

S14
T3
D9
L2 P1-5



Vom urmări:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

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



Fiica unui bătrân care a fost trimisă departe de mama ei vitregă s-a întors acasă cu o mulțime de comori pentru că a fost ajutătoare și harnică. Când bătrâna a văzut acest lucru, și-a trimis și ea fiica în lume pentru a găsi comori ca și fiica bătrânului. Pe drum, ca și sora ei vitregă, a întâlnit un par, o fântână, un cuptor și un cățeluș, dar, oricât de rea ar fi fost, nu a ajutat pe niciunul dintre ei. A ajuns și la Mama Pădurii, unde nu i-a pasat de casă și de fiarele ei, iar a doua zi a ales cel mai frumos cufăr din podul bătrânei. Pe drumul de întoarcere s-a întâlnit cu perele, fântâna, cuptorul și cățelul, dar niciunul dintre ei nu i-a făcut cadouri. A ajuns acasă și împreună cu mama ei a deschis cufărul, din care au ieșit o mulțime de dragoni care le-au mâncat pe amândouă. Bătrânul și fiica lui au trăit fericiți în pace și bogăție până la adânci bătrâneți.

Principalele caracteristici și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Baba	Plimbă, discută	Ei au o conversație înainte ca fata să plece acasă.
Fiica babei	Plimbă, discută	
Personajele care au cerut ajutorul fetei	Plimb, discută	Cer ajutor, dar fata nu ajută.

Cum se utilizează cartea de caractere:

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 gândeste la etapele, instrumentele și materialele de construcție a robotului

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

Baba
Fiica babei
Alte personaje

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 părți
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 _____
 Construieste _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

FATA BABEI ȘI FATA MOȘNEAGULUI CALEA FETEI LENEȘE (T3)

S14
T3
D9
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

Sugestii

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

Brațul (femeia bătrână)
Urechi (câinele)
Ramuri (perele)
Ușă (cuptorul)

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:



Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce face?	Ca? (motor)	Ca? (senzor)	Într-un? (Piese mici) Cum? (De unde alți?)	Ce face din? (Ca?)

Așa va funcționa robotul meu:

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

Vom urmări:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

- Înțelegerea textului
- Rezolvarea de probleme
- Luarea de decizii
- Organizarea muncii în grup

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 bătrâna sunt acționate direct de un motor de curent continuu. Perele, fântâna și cuptorul, Mama Pădurii sunt figuri statice.

PROG1

Fata și femeia se mișcă atâta timp cât sunt apăsate butoanele lor. Brațul bătrânei se mișcă în sus și în jos cu ajutorul unui servomotor. Celelalte sunt statice.

PROG2

Fata se poate mișca și se poate opri atâta timp cât butoanele sunt apăsate. Brațul bătrânei 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 FETEI LENEȘE (T3)

S14
T3
D9
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare



Fata și bătrâna sunt acționate direct de un motor de curent continuu. Perele, fântâna și cuptorul, Mama Pădurii sunt figuri statice.

PROG1

Fata și femeia se mișcă atâta timp cât sunt apăsat butoanele lor. Brațul bătrânei se mișcă în sus și în jos cu ajutorul unui servomotor. Celelalte sunt statice.

PROG2

Fata se poate mișca și se poate opri atâta timp cât butoanele sunt apăsat. Brațul bătrânei 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

3- Călătoria fetei leneșe

P1 Marionete

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

- Fata se mișcă înainte timp de 3 secunde și se oprește.
- Baba, câinele, perele, fântâna, cuptorul și Mama Pădurii sunt figuri statice.

P2 Scena este controlată prin apăsarea și menținerea apăsată a senzorului tactil

- Fata începe prin apăsarea senzorului tactil și merge până când este apăsat senzorul tactil.
- Baba este un robot static cu 1 servomotor, 1 sonerie și 1 senzor tactil.
- Programul ei 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 și baba sunt ca în P2.
- Ceilalți roboți au părți mobile: câinele își mișcă urechile, perele (crește mai înalt) se mișcă în sus, fântâna mișcă "apa", cuptorul își poate deschide/închide ușa.
- Mama Pădurii este un robot static cu 1 servomotor, 1 Sonerie și 1 senzor tactil.

P4 Protagonistul condus de consolă

- Fata este controlată de o telecomandă cu 4 senzori tactili pentru a se deplasa înainte-stop-dreapta-stânga.
- 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 urechile și latră (Sonerie), perele devine mai înalt (se mișcă în sus), fântâna se întoarce, cuptorul își deschide și închide ușa și se întoarce.
- Mama Pădurii este controlată de o telecomandă cu 3 senzori tactili pentru a se mișca înainte/să se oprească-întoarce la stânga-întoarce la dreapta. De asemenea, are și o Sonerie.

