

VACANȚĂ CU CINNAMON LA RESTAURANT (T2)

Vom urmări:

- Alte materii – științele naturii (D8)

**S15
T2
D8
L1 P3**



Sarcina 1: Adună cele mai frecvente moduri de a saluta și de a se lua rămas bun în viața de zi cu zi! Gândeți-vă în câte feluri diferite puteți spune bună ziua și la revedere într-o singură zi! Jucați în perechi, apoi schimbați rolurile! Asociază salutările cu imaginile! Fiecare soluție este bună!

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:

Pot folosi imagini și salutări proprii (I12)
Cine s-au întâlnit? Identifică cine salută pe cine ((I12)

Pentru detalii despre creație, consultați fișele de idei!

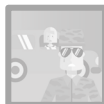
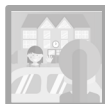
Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Competențe sociale
- Comunicare
- Inteligența emoțională

În plus:

- Abilități practice de viață
- Disciplină urmărită – limba



Ai grijă de tine! Vino
acasă în curând!

Bună dimineața și
dumneavoastră!

La revedere,
copii!

Bună,
Mamă!

Salut!



Sarcina 2: Creează un meniu

Găsește un nume, o emblemă, o adresă și un meniu pentru restaurantul tău imaginar. Pretinde că vine un oaspete și chelnerul preia comanda.

Fiecare soluție este bună!

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.

Idea Bazaar - some ideas:

Ei pot folosi materiale reciclabile, textile, hârtie colorată, carton, lipici, Canva foto editor, etc. (I7)
Discută despre modul de comportament la hotel și restaurant.

Elaborează regulile de comportament ale hotelului! (I12)

- Creează piramida alimentelor (I11)

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

În plus:

Vom urmări:

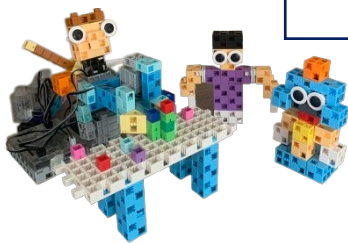
- Competențe sociale
- Abilități motorii fine
- Concentrare
- Inteligența emoțională

- Abilități practice de viață
- Disciplină urmărită – artă, abilități practice, limbă



Cum se gestionează rezultatele:

Agățați imaginile pe perete, pe un poster mare, și rugați copiii să le aranjeze conform unei reguli stabilite de ei. Depozitați obiectele într-un dulap, pentru a le proteja de căderi. Atașați o etichetă cu numele grupului!



VACANȚĂ CU CINNAMON LA RESTAURANT (T2)

S15
T2
D8
L2 P3



La restaurant

După ce am ajuns la hotel, Cinnamon era atât de obosit încât s-a culcat și a adormit. Dimineața nu l-am mai găsit în cameră. După ce le-am anunțat pe mama și pe tata, noi trei ne-am dus să-l căutăm. L-am găsit pe coridorul lung de marmură, unde se plimba vesel, lovind o doamnă în vârstă pe drum. "Scuzați-mă", mi-am cerut scuze doamnei surprinse și am ajutat-o să se ridice.

"Nu se va mai întâmpla, voi avea grijă de maimușa noastră.,, În drum spre restaurant am salutat o familie. "Acesta sunt prietenii tăi?", a întrebat ea, mirat.

"Nu, dar la hotel oamenii se salută când se întâlnesc", a explicat tatăl.

În restaurantul hotelului, tata a luat o masă lângă o fereastră, astfel încât să putem vedea marea în timp ce luăm micul dejun. Un rând lung de mese era plin - plin de mâncare. Puteam alege dintr-o varietate de salamuri și jamboane, brânzeturi, ouă fierte, omletă, cârnați, pâine, chifle, salate de fructe și legume. "Wow! Trebuie să mâncăm totul?" - a întrebat uimită maimușa.

"Bineînțeles că nu, este pentru toți oaspeții. Poți mânca tot ce vrei. Uite, sunt ananas tăiat, banane și kiwi. I-ați o farfurie și..." Nici nu terminasem că maimușa a început să ia ananasul cu labele, deși a fost pregătită și o furculiță lângă farfurie. "Cinnamon, așteaptă! Noi nu luăm mâncarea cu mâna!", l-am avertizat. Mama, tata și cu mine am ales niște bunătăți și le-am mâncat la masa noastră. Cinnamon se plimba în sus și în jos, așezând câte un deliciu în farfurie. Ea mâncase deja o cantitate imensă. În cele din urmă, cu ajutorul meu, a adus farfuriile pline până la masa noastră. "Atunci putem mânca. Poftă bună", a spus el după ce s-a așezat în sfârșit.

Tata a dat din cap. "Cinnamon, nu poți mânca atât de mult decât dacă stai aici o săptămână", a spus el. "Cum să nu mâncăm tot? Uită-te la asta!" Maimușa și-a ascuns labele sub masă și... Cinnamon a început brusc să crească. În curând, era mai mare decât o gorilă. "Ce dacă?", a întrebat cu o voce joasă și puternică, care a făcut ca toate mesele să tremure. "Tot mai crezi că nu voi mânca tot?". "Cinnamon, oprește imediat această vrăjitorie!" am strigat eu, dar maimușa uriașă nu m-a auzit. L-am sărit cu îndrăzneală pe laba din față în timp ce lua în gură un întreg buchet de banane. Cinnamon aproape că m-a înghițit. Mi-am găsit refugiu între dinții săi uriași și am strigat: "Nu!". Tocmai mă observase. M-a scos din gură, m-a așezat în palma lui uriașă și a cântat: "Vezi, Ropi. Pot să mâncăm tot ce e aici dacă vreau". "Oprește-ți imediat magia, Cinnamon!", i-am ordonat supărată.

Maimușa și-a ridicat labele, a șoptit cuvântul magic, iar eu m-am prăbușit la pământ. Maimușa, zâmbind, m-a ajutat: „Nu s-a întâmplat nimic, Ropi!,, „Dar s-ar fi putut întâmpla!,, Cuplul în vârstă cu nepoata și ceilalți oaspeți s-au întors la restaurant, descurajați. Părinții mei și cu mine luam din nou mâncare, căci maimușa monstruoasă mâncase tot. Cum Cinnamon a exagerat, ne-a așteptat să ne terminăm micul dejun, cântând încet.

"Eu sunt Scorșoara, maimușa, Nimeni nu are o blană ca asta. Ca Cinnamon, maimușa."

Vom urmări:

- Alte materii – științele naturii (D8)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă

Personajul	Caracteristici	Interacțiuni
Cinnamon	prietenos fabulos Neastâmpărat	Alunecare Mirare luarea hranei crearea de magie "înghițire,, Luarea de notițe
Ropi, mama, tata	devotat	Dau sfaturi Salută Ajută femeia
Oaspete de hotel	Iertător Politicos Respectă regulile	cădere

Sugestii

- Identificați personajele din text, cu accent pe principalele puncte ale intrigii, trăsăturile de caracter, emoțiile și mișcările.
- Cum ne comportăm în hotel?
- Cum ne comportăm la masă?
- Discutarea regulilor de comportament în cameră sau la hotel
- Un discurs despre alimentația sănătoasă
- Învățarea lecțiilor
- Luarea unei notițe

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 fișelor Personaj, dacă este necesar!

 **Cartonașe de sarcini- personaje**

1.  **Construiește:** Numele: _____

2.  **Asigură-te că robotul tău poate să :** Numele: _____

3.  **De asemenea poate să :** Numele: _____

4.  **Gândește-te:** Numele: _____

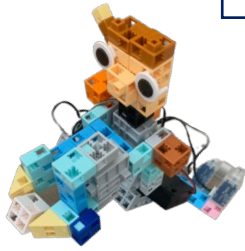
Cinnamon, Ropi, părinți, oaspeți de hotel, gorila

**alunecare
salutare
Crearea de magie
Luarea micului dejun**

**Coridor
Bufet
Masă, scaun**

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

S15
T2
D8
L3-4
P4



- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 buc) și setul de robotică ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 motoare de curent continuu, roți, 1 servomotor, 1, 2 sau 5 senzori tactili, 1 fotoreflexor IR)
- Fișă de sarcini personaj și pentru roboți
- Creion

- Discutați cu copiii cum se mișcă oamenii, cum se mișcă animalele
- Cum ne exprimăm sentimentele?
- Comunicarea non-verbală
- Discutați cu copiii despre cum ne comportăm într-un hotel, restaurant sau școală

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- imaginea corporală

- 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.

- Programare motor DC (2.a, 2.b)
- Programarea servomotorului (3.a, 3.b)
- Testarea și programarea fotoreflexorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizarea unui fotoreflexor IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
 - Mersul în labirint de către robot (7.h)
- Testarea senzorului de sunet (9.a)
 - activarea robotului cu sunet (9.b)
- Folosirea LED – ului (5.a)
 - Clipire (5.b)



PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

VACANȚĂ CU CINNAMON LA RESTAURANT (T2)

S15
T2
D8
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Ropi, Cinnamon, părinți, femeie, coridor, ușă, cameră Masă aranjată cu părți mobile „teatru de păpuși”

PROG1

Ușa se deschide și se închide, Cinnamon alunecă, mâna lui se mișcă, doamna cade, tata dă din cap, Ropi o ajută pe doamnă, mama salută oaspeții

PROG2

Brațul lui Cinnamon, ca un braț robotizat, ridică mâncarea și o pune în farfurie, iar când farfuria este plină, el se așează

PROG3

Cinnamon alunecă și o lovește pe femeia, mama salută la întâlnirea cuiva, Cinnamon îi pune multă mâncare în farfurie

PROG4



Cinnamon, Ropi și părinții lui la hotel

P1 Teatru de păpuși

- Construirea personajelor din scenă
- Capul, brațul, capacul valizei pot fi deplasate axial, ușa dulapului se deschide
- Toate personajele sunt mobile

P2 Maimuța alunecă

- a.) Construirea personajelor din scenă ca în P1
- Așezați maimuța pe o placă robotizată să rostogolească înainte și înapoi (alunecă pe coridor)

- LED-uri în zona ochilor - se aprinde când se derulează (fericită)

b.) Punem un senzor tactil pe maimuță

- Maimuța se oprește atunci când lovește un obstacol (lovește doamna)

c.) Punem un buzzer pe mamă Mama/Tata/Ropi face un zgomot (salută/ mulțumește oaspetelui)

P3 Maimuța face vrajă

a.) Un senzor tactil este instalat pe farfurie

- Dacă există prea multă mâncare pe farfurie, aceasta emite un sunet de sonerie

b.) Se plasează o gorilă pe baza robotului maimuță robotul se întoarce - maimuța de basm în față, gorila în spate se întoarce la sunet (vrajă)

- apoi se întoarce înapoi la vocea/atingerea lui Ropi (vrajă)

c.) oaspeții/invitații fug/se retrag din restaurant

- oaspeții/invitații sunt construiți pe o bază robotizată
- 4 senzor tactil pentru a funcționa ca un robot controlabil

P4 Scena de la restaurant

a.) Masa este așezată în restaurant, actorii acționează ca în P2 a.)

- Prin montarea a 2 IR pe maimuță, aceasta evită obstacolele astfel încât să se poată deplasa între masa bufetului și masa micului dejun (aduce mâncare și băuturi la masa lor)
- Oprește dacă vede un obstacol (oprește lângă mese)

b.) Construirea unei maimuțe care culege alimente

- Cele două brațe ale maimuței sunt acționate ca un braț robotizat de 3 servomotoare Poate ridica brațul și poate lăsa obiectul jos (ridicarea mâncării de pe o farfurie)
- Brațul robotic este acționat de 4 senzori tactili

