

VACANȚĂ CU CINNAMON

ESTE BINE PEȘTE TOT, DAR CEL MAI BINE E ÎN CABANA DIN PĂDURE (T4)

S15
T4
D4
L1 P3

Vom urmări:
• **Atenție (D4)**



Sarcina 1: Construiește un camion de pompieri sau o instalație de interior/exterior! Cum poate fi prevenit un incendiu? Ce trebuie să faci în caz de incendiu? Ce materiale pot fi utilizate pentru stingerea incendiilor? Care sunt indicațiile de pe cutia cu substanțe inflamabile?

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. (I15)
- Discutați măsurile de prevenire a unui incendiu. Odată ce pagubele au fost produse, cum putem preveni extinderea incendiului?
- **Pentru detalii, consultați fișele de idei!**

Domenii de dezvoltare: In plus:

Vom urmări:

- Protecția mediului
- Comunicare
- Competențe sociale
- Abilități practice de viață
- Disciplină urmărită – știință, artă, educație tehnologică



Sarcina 2: Tradiții populare Confectionează o farfurie de hârtie decorată cu un motiv popular, pictează un tricou, creează o casă de țară sau colorează motivul popular. Vorbește despre importanța tradițiilor și obiceiurilor populare.

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.

Idea Bazaar - some ideas:

- Ei pot folosi materiale reciclabile, textile, hârtie colorată, carton, lipici, Canva foto editor, etc. (I4)
- Ei pot colora un motiv popular (I8) Să evidențieze importanța evenimentelor și obiceiurilor pentru a menține unitatea comunității

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Face fotografii în timpul construcției și la sfârșit.

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Educație ecologică
- Abilități motorii fine
- Concentrare
- Inteligența emoțională
- Abilități practice de viață
- Disciplină urmărită – artă, abilități practice, limbă
- IT, language

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

ESTE BINE PEȘTE TOT, DAR CEL MAI BINE E ÎN CABANA DIN PĂDURE (T4)

S15
T4
D4
L2 P3



Este bine peste tot, dar cel mai bine e în cabana din pădure

A fost minunat în Grecia. Când s-a terminat vacanța noastră, abia așteptam să mă întorc acasă. Mi-a fost dor de Zmeura și Bukta. Acum eu, Maimuța Cinnamon, scriu povestea sosirii noastre. La Bratislava, am fost întâmpinați la aeroport de Malna, Bukta și o bătrână. Avea un păr alb și frumos, o chema Hannamami, de fapt Hanna, și era bunica Emmei. Ne-a invitat la Liptov, sub Munții Tatra. Bagajele lui Pali și ale Emmei erau deja în mașină. Îl așteptau pe Gyuri. Voi sări peste noua împachetare, excursia la Lipko, și voi începe cu intrarea noastră în cabană.

În bucătărie era un cuptor mare și frumos, unde se coceau cândva pâine și alte delicatase. Hannamami mi-a spus că, atunci când era încălzit cum trebuie, nicăieri în lume nu era gâsca la fel de delicioasă ca în el.

Pereții erau decorați cu câni pictate cu motive florale, ferestrele erau atârinate cu perdele brodate, iar pe peretele alb de lângă masă, de asemenea brodat, era o pânză cu următoarea inscripție: **UNDE EXISTĂ MUNCĂ, EXISTĂ SUCCES.**

Din fabuloasa bucătărie am intrat în așa-numita cameră mare. Cele trei paturi erau decorate cu turnuri uriașe de plapume.

"Acestea sunt plăpumi făcute din pene. Înainte erau folosite pentru a se împleti cu ele. Noaptea nu era încălzire în cabană, dar ne era cald. - a explicat Hannamami. "Coliba a fost aici timp de două sute de ani. Tot ceea ce vezi în jurul tău este cultură populară și tradiție". "Tradiția este de fapt obiceiurile pe care le învățăm de la părinții noștri încă din copilărie, iar ei le-au învățat de la părinții lor." - a remarcat Zmeura.

Hannamami a scos un chibrit și a aprins o lampă cu petrol lampant. "Aveți grijă la petrolul lampant!", a avertizat Hannamami. "Tocmai o astfel de lampă era cea mai frecventă cauză a incendiilor din cabane. Nici nu terminase când s-a auzit un strigăt de avară: "Arde!". Am ieșit în fugă din casă. În depărtare, la capătul satului, una dintre căsuțe a luat foc și un fum negru s-a ridicat pe cer. Oamenii stingeau flăcările cu găleți pline cu apă. În curând, Cinnamon și-a ridicat labele sus deasupra capului și a șoptit încet: "Abraka dabraka!".

Apoi apa a plouat peste flăcări din norul care a apărut deasupra cabanei. După puțin timp, flăcările s-au redus la fum alb, iar norul negru a dispărut la fel de repede cum a apărut. Cabana era pârjolită, dar nu arsă. "Ura, am reușit!", am strigat. Zmeura mi-a șoptit la ureche: "Scorțișoară, aș vrea să faci mereu astfel de magie. Mulțumită acestui lucru, ai salvat o bucată de cultură populară".

Vom urmări:

- Atenție (D4)

Obiectivele lecției:

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

Personajul	Caracteristici	Interacțiuni
Cinnamon	prietenos fabulos neastâmpărat neascultător	călătorie curiozitate vrajire Stingerea focului luarea de notițe
Ropi și prietenii	Interesați	călătorie Oferire de sfaturi
Hannamami	Bătrână Interesată de păstrarea tradițiilor	arătarea casei, a obiceiurilor și a obiectelor vechi
tractorist	speriat	sperietură, fugă

Sugestii

- Identificați personajele din text, cu accent pe principalele puncte ale intrigii, trăsăturile de caracter, emoțiile și mișcările.
- Respectarea normelor de securitate la incendiu
- Materiale inflamabile
- Ce trebuie să faceți pentru a preveni un incendiu?
- Tradiția importanța colecționării obiectelor vechi
- De ce este important muzeul?
- Casa de la țară
- Luarea de 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!

Cartonaș de sarcini - personaj


 Numele _____
 Construiesc _____


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


 Numele _____
 De asemenea ar trebui să: _____


 Numele _____
 Gândește-te la: _____

Cinnamon, Ropi, prietenii
Hannamami, sătenii
Obiecte vechi

Călătorește
Se plimbă prin casă
Face vrăji – stinge focul

casă
sat
Casă în flăcări
găleată

The main actions of the story
Divide the text segment into pieces
Make a list about things needed
Media files needed

VACANȚĂ CU CINNAMON

ESTE BINE PEȘTE TOT, DAR CEL MAI BINE E ÎN CABANA DIN PĂDURE (T4)

S15
 T4
 D4
 L3-4
 P4



Vom urmări:

- Atenție (D4)

Obiectivele lecției:

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor



Materiale propuse

- 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)
- Cartonașe de sarcini - personaje și fișă de sarcini ale robotului
- Creion

Suggestions

plimbare, ridicarea mâinii sau a obiectelor, mișcarea gurii

- Discutați cu copiii cum se mișcă oamenii, cum se mișcă mașinile
- Cel mai important lucru este să prevenim incendiile.
- Adesea nu ne putem da seama cât de inflamabil este un material, așa că trebuie să citim întotdeauna instrucțiunile de pe ambalaj.

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.

Fișa de sarcini a robotului

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Cu sensorul?	Cu motor?	Cu servomotor?	Cu fotoreflexor?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?	Cu altă piesă?
--------------	-----------	----------------	------------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Așa va funcționa robotul meu:

Formulați-vă noi forme unor propoziții complete folosind tabelul de mai sus!

călătorie
 Vizitarea cabanei
 Conversație
 alergare
 Magia – stingerea
 focului
 Mișcarea tractorului

Subiecte conexe în colțul Tehnic

- 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)

Ropi, Cinnamon, prieteni, săteni, tractor, mașină sau avion, cu părți mobile „teatru de păpuși”

PROG1

Cinnamon, Ropi și prietenii călătoresc cu mașina la Hannamama.

PROG2

Hannamama arată lampa cu kerosen. Copiii fac turul cabanei.

PROG3

Copiii fug din casă, Cinnamon face să plouă la casa în flăcări, tractorul sosește, dar tractoristul este speriat de Cinnamon.

PROG4

VACANȚĂ CU CINNAMON ESTE BINE PEȘTE TOT, DAR CEL MAI BINE E ÎN CABANA DIN PĂDURE (T4)

S15
 T4
 D4
 L3-4
 P5

Ideii pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Ropi, Cinnamon,
 prieteni, săteni,
 tractor, mașină sau
 avion, cu părți mobile
 „teatru de păpuși”

PROG1

Cinnamon, Ropi și
 prietenii călătoresc cu
 mașina la Hannamama

PROG2

Hannamama arată
 lampa cu kerosen.
 Copiii fac turul
 cabanei.

PROG3

Copiii fug din casă,
 Cinnamon face să plouă
 la casa în flăcări,
 tractorul sosește, dar
 tractoristul este speriat
 de Cinnamon.

PROG4



Cinnamon și prietenii la cabană

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 Sosirea la casa lui Hannamama

- Avionul aterizează
 - construirea unui avion care se deplasează în pantă
 - deplasabil prin roți dințate
- Mașina se îndreaptă spre cabină
 - se deplasează înainte cu ajutorul unor motoare DC
 - pasagerii își pot mișca mâinile, picioarele și capul pe ea

P3 Cabină minunată

- Hannamama arată lampa cu petrol
 - lampa se aprinde (clipește) atunci când Hannamama apasă pe senzorul tactil
- Copiii construiți pe o bază robotizată se plimbă prin casă
 - 3 IR-uri pentru a ajuta la evitarea obstacolelor

P4 Lupta împotriva incendiilor

- Punem o sonerie pe casa în flăcări Buzzerul sună dacă robotul folosit în P2 c.) emite un sunet (călătoreau cu mașina), acesta se îndreaptă spre casa în flăcări (copiii fug din casă)
- Maimuța face magie pe baza unui robot
 - maimuța își mișcă cele două brațe folosind 2 servomotoare, atunci când își ridică brațul, ochiul i se aprinde (2 LED-uri în locul ochiului)
- Sosește tractorul
 - 4 senzori tactili pentru a controla tractorul (înainte, stânga, înapoi, dreapta), 2 LED-uri pentru a indica dacă se virează la stânga sau la dreapta
- Cinnamon îl sperie pe șoferul tractorului
 - Conducătorul tractorului cu gura mobilă IR-ul orientat în față de pe tractor îl detectează pe Cinnamon și tractoristul deschide gura (speriat)
 - dacă este instalat un buzzer, acesta poate emite și un sunet

