

BOBULA LA PIATĂ (T3)



S16
T3
D10
L1 P3

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Sarcina 1: Vrearea unui afiș publicitar

Creați un afiș publicitar pentru cumpărături la piață!

Amenajați o piață în clasa voastră!

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.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Discutați despre piață, reclamă
- Faceți un poster despre piață sau despre ofertele din clasă (I6)
- La ce se referă agricultura ecologică? (I6)

Pentru detalii despre creație, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Competențe sociale
- Abilități motorii fine
- Creativitate

În plus:

- Abilități practice de viață
- Disciplina urmărită — tehnologie, stil de viață, abilități practice



Sarcina 2: Crearea unui joc Monopoly

Creați un joc Monopoly.

Vorbiți despre bugetul familie.

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.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Ei pot folosi materiale reciclabile, textile, hârtie colorată, cutii, carton, lipici, etc. (I5)
- Cum putem economisi bani?

Pentru detalii despre creație, consultați fișele de idei!

Faceți fotografiile ale activităților de construcție în curs și la final.

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Abilități motorii fine
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus:

- Abilități practice de viață
- Disciplina urmărită — artă, tehnologie
- Dezvoltarea talentului

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!

BOBULA LA PIATĂ (T3)



**S16
T3
D10
L2 P3**

La piață

– Bobula, a șoptit bunica. Fetița a deschis un ochi. Camera era încă întunecată. Chiar dacă soarele nu strălucește pe burta ta, trebuie să plecăm, a auzit ea vocea bunicii. Bunica era deja îmbrăcată.

Bobula a sărit de sub plapumă și a început să se plimbe în sus și în jos prin cameră ca și cum ar fi fost cel mai înalt om din lume. Bunica și bunicul nu se puteau opri din mirare. –Wow, chiar ai crescut, au repetat ei, dând din cap în semn de aprobare.

Bobula a băut o cană de lapte. Prin fereastră l-a văzut pe bunicul încărcând lăzile cu legume în mașină. A pus lăzile cu roșii deasupra mașinii, legate strâns, astfel încât mașina arăta ca o șuncă uriașă legată. Noaptea miroase a roșii! a exclamat Bobula când a ieșit din casă. A vrut să știe dacă luna purta o căciulă de noapte când dormea. După ce a găsit-o pe cer, a văzut că își pusese o căciulă de noapte imensă, plină de stele mici. Bobula s-a uitat la cer. După ce bunicul a terminat de împachetat, au pornit la drum.

Bobula a observat că păsările nu cântau deloc la această oră. Când au ajuns în oraș, răsărea deja. La piață, au descărcat roșiile, ardeii și ridichile pe o masă mare. Marfa strălucea de rouă. Admiratorii roșiilor rotunde, ai ardeilor roșii și albi crocanți, ai ridichilor cu coadă și ai salatei cu cap zbârlit au început să vină în număr mare. Primii clienți arătau ca niște lunatici care nu mai găseau drumul înapoi spre pat. Aveau ochii la fel de mici ca o cârțiță. Bobula își dădea seama că veniseră la piață doar ca să cumpere ardei grași. Poate două. Tulpinile ardeilor le pot susține pleoapele. Clienții care au sosit mai târziu în zi erau mai odihniți, dar infomeți.

Bunica a legat un șorț în jurul taliei lui Bobula. Un șorț maro cu flori galbene și trei buzunare mari. În unul erau pungile goale pentru legume, în al doilea bancnotele, iar în al treilea monedele. Bunica avea un șorț exact la fel, dar mai mare. Bobula și-a pus pe cap noua pălărie de paie roșie cu margine largă și cu o fundă. Vindea roșii. Ca liderul lor, le-a hotărât soarta. Cine va rămâne și cine va pleca. Roșiile se adunau ascultătoare în saci. Stăteau atente pe cântar și mărșăluiau cu pași egali în sacii clienților. Mai întâi au dispărut ridichile, apoi roșiile, așa că Bobula a terminat treaba. Nu a suflat o vorbă nimănui, doar s-a retras în mașină, s-a ghemuit ca un arici și, un minut mai târziu, dormea adânc.

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

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

Personajul	Caracteristici	Interacțiuni
Bobula	Îi plac aventurile	Vinde la piață, devine supărată Devine obosită
bunicii	bătrâni Drăguți Își iubesc nepoata	Produc legume, dau sfaturi
standul	Cântarul și produsele sunt pe masă	Bunicii și Bobula vând roșii și ridichi

Sugestii

- Identificați personajele din text, cu accent pe principalele puncte ale intrigii, trăsăturile de caracter, emoțiile și mișcările.
- Cum vă treziți în timpul săptămânii și în weekend?
- Ce luați la micul dejun?
- Cum vă păstrați camera aranjată?
- Ați fost vreodată la piață?
- Cum se negociază la piață?

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!


 Numele _____
 Construieste _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

dormitor
ladă de legume
stand

dormitor
ladă de legume
stand

deschide
Se trezește
se uită în jur
Vinde legume

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

BOBULA LA PIATĂ (T3)



S16
T3
D10
L3-4
P4

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- imaginea corporală

Materiale sugerate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de roboți ArTeC (1 sau 2 plăci de bază Studuino, 2 motoare DC, 1 servomotor, 4 LED-uri roșii, 2 fotoreflexori IR, 1 sau 5 senzori tactili), axe
- Mindmap sau schiță de diagramă, Storyline
- Carduri de personaje și șablon de card de sarcină robotică
- Creion

Sugestii

- Mic dejun, călătorie, piață
- Discutați cu copiii despre noțiunile de piață, bunuri și bani
- Purtați o conversație despre agricultura de familie
- Ce folosim astăzi pentru a plăti pentru bunuri? Cum plăteau oamenii în trecut?
- Creați un stand de legume folosind blocuri ArTeC.

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.

Trezire, mic dejuncântărire
împachetare cumpărare
dezpachetare

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Robot	Servomotor	DC motor	Senzor tactil	LED roșu	Alte piese necesare
☐	☐	☐	☐	☐	Bifați-le pe cele pe care le utilizați!
☐	☐	☐	☐	☐	Alimentați-l cu baterii!
☐	☐	☐	☐	☐	Verificați conexiunile!
☐	☐	☐	☐	☐	Materialul este în gura robotului!

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc	Ce fac	Cum (metoda)	Când (când)	Cu ce (cu)

Așa va funcționa robotul meu: Formulează-ți sub formă de propoziții complete răspunsul la mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea servomotorului (3.a, 3.b)
- Utilizarea LED-urilor (5.a)
- Testarea și programarea fotoreflexorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizarea fotoreflexorului IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
- Utilizarea variabilelor (11.)
 - Numărarea (11.c)

Păpușarea scenei
pieței folosind figuri
care se mișcă cu axe

PROG1

Scenă de piață cu teatru
de păpuși

PROG2

Clienții cumpără un
număr aleatoriu de
roșii

PROG3

Robotul numără câte
roșii sunt cumpărate
de clienți

PROG4

BOBULA LA PIATĂ (T3)



S16
T3
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Păpușarea scenei
pieței folosind figuri
care se mișcă cu axe

PROG1

Scenă de piață cu teatru
de păpuși

PROG2

Clienții cumpără un
număr aleatoriu de
roșii

PROG3

Robotul numără câte
roșii sunt cumpărate
de clienți

PROG4

Bobula vinde legume cu bunicii ei la piață

P1 Teatru de păpuși

- Construirea personajelor din scena pieței
- Capetele și brațele lor se rotesc pe axe
- Noi păpușăm scena pieței

P2 Teatru de păpuși robotizat

- 5 LED-uri strălucesc pe partea din față a teatrului de păpuși, simbolizând roșiile
- Îl montăm pe Bobula pe un servomotor, care se află în spatele părții frontale a teatrului de păpuși.
- Conectăm un senzor tactil la partea din față a teatrului de păpuși.
- Atunci când sosește un client (figurină), acesta apasă pe senzorul Touch, iar un LED se stinge la fiecare apăsare.
- Bobula se înclină din ce în ce mai jos cu fiecare client.

P3 Cumpărături aleatorii

- Construim teatrul de păpuși în mod similar cu P2
- Conectăm un fotoreflexor IR la teatrul de păpuși, care detectează sosirea clienților.
- Atunci când sosește un client, se stinge un număr aleatoriu de LED-uri, iar Bobula se înclină înainte proporțional cu numărul de LED-uri care s-au stins.

P4 Teatrul de păpuși cu numărătoare

- Construim teatrul de păpuși în mod similar cu P3, de data aceasta cu 2 fotoreflexori IR.
- Clientul este un robot care poate fi controlat cu ajutorul a 4 senzori tactili.
- Un fotoreflexor IR numără câte roșii dorește clientul, pe baza numărului de ori în care clientul se apropie și se îndepărtează de fotoreflexorul IR.
- Atunci când clientul dorește să termine cumpărăturile, acesta se deplasează la următorul fotoreflexor IR. Acest lucru determină stingerea aceluiași număr de LED-uri ca număr de roșii solicitate de client.
- Bobula se înclină înainte cu o cantitate proporțională cu numărul de roșii cumpărate de client.

