

BOBULA UNCHIUL VIRSONY (T4)



**S16
T4
D6
L1 P3**

Vom urmări:

- Abilități de viață (D6)

Sarcina 1: Faceți o salată de fructe

Când este o persoană supraponderată?

Faceți o bicicletă din fructe

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 alimentația sănătoasă
- Faceți o salată de fructe (I9, I6)
- Ce înseamnă supraponderat și subponderat? (I9)
- Transformă fructele în mijloace de transport (I9)

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
- Disciplină urmărită – biologie, artă, stil de viață, abilități practice



Sarcina 2: Faceți macheta unei străzi!

Confecționați case, mijloace de transport, grădini, teren de joacă!

Discutați despre relația între vecini!

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 hârtie, hârtie de desen, fructe, creioane colorate, stilouri, foarfece, lipici, tăietori de fructe etc. (I8,I9)
- Ce înseamnă relațiile de bună vecinătate? Care este diferența dintre a locui într-o zonă rezidențială sau într-o casă izolată?

Pentru detalii despre creație, consultați fișele de idei!

Faceți fotografii 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
- Disciplină urmărită – artă, tehnologie
- Dezvoltarea talentului



Gestionarea produselor:

Organizați fotografiile finalizate fie online, fie printate pe un avizier. Dacă ați făcut notițe, adăugați orice idei suplimentare care v-au rămas.

BOBULA UNCHIUL VIRSONY (T4)



**S16
T4
D6
L2 P3**

Unchiul Virsony

Unchiul Virsony locuia pe strada bunicului. Unchiul Virsony era fierar. și era un om foarte înalt. Lui Bobula îi lua la fel de mult să își ducă privirea de la vârful piciorului unchiului Virsony până în vârful capului cât îi lua să lingă o acadea moderat de mare. Unchiul Virsony avea o burtă mare și rotundă, iar dacă ploua, Bobula se putea ascunde sub ea, dacă avea curaj. Picioarele unchiului Virsony erau ciudate. Mici și agile, ca un pudel. Nu le era ușor să-l care pe unchiul Virsony zi după zi. În loc să meargă pe jos, unchiul Virsony se urca de obicei pe bicicleta lui veche și trecea pe lângă casa bunicului. De două ori pe zi. Bobula a aflat mai târziu că unchiul Virsony avea cai și obișnuia să îi hrănească. Singura creatură căreia nu-i plăceau unchiul Virsony sau bicicleta lui zăngănitore era Zamat, câinele bunicului lui Bobula.

Într-o zi, când Zamat era nou pe stradă, unchiul Virsony a ieșit încet în fața casei lor, iar Zamat a ieșit în stradă și a lătrat la picioarele mici și agile ale unchiului Virsony. Zamat se pregătea să scoată o bucată de pânză din pantaloni, dar unchiul Virsony s-a gândit că avea destule găuri în ei și nu mai avea nevoie de încă o gură de aerisire. A coborât vioi de pe bicicletă și i s-a adresat lui Zamat cu voce joasă:

- Ce s-a întâmplat, sămânță de dovleac?

Abia atunci Zamat și-a dat seama că nu fusese suficient de atent, pentru că picioarele mici ale unchiului Virsony erau însoțite de o burtă uriașă, care acum se înălța amenințator deasupra lui. În acel moment s-a întors pe călcâie și a fugit în spatele gardului. Unchiul Virsony, acum în deplină cumpătare, s-a urcat pe bicicletă și a plecat mai departe. Cocoșul Pipin, care cânta adesea în toată lumea, a fost martorul incidentului:

- Zamat, câinele cu inimă de iepure!

Zamat a încercat mai târziu să fie un erou, dar este ușor să latră din spatele unui gard.

Vom urmări:

- Abilități de viață (D6)

Obiectivele lecției:

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

Personajul	Caracteristici	Interacțiuni
Câinele Zamat	mic	latră aleargă Arată curaj în spatele gardului
Unchiul Virsony	Are un cal mare	Merge și coboară de pe bicicletă
Cocoșul Pipin	Urmărește evenimentele	cântă

Sugestii

- Identificați personajele din text, cu accent pe principalele puncte ale intrigii, trăsăturile de caracter, emoțiile și mișcările.
- Ce este o dietă sănătoasă?
- Conceptele de supraponderalitate și subponderalitate
- Ce mijloace de transport folosesc oamenii în zonele urbane și rurale?
- Ce fel de semne de circulație cunoașteți?
- Cum este afișat numele străzii?

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!

casă
unchiul Virsony
Zamat și Pipin

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

Sosește cu bicicleta
latră
aleargă
descurajat

Casă
gard

Acțiunile principale ale
poveștii

Fișiere media necesare

Împărțiți segmentul de text
în fragmente

Faceți o listă despre
lucrurile necesare

BOBULA UNCHIUL VIRSONY (T4)



S16
T4
D6
L3-4
P4

Materiale propuse

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și setul de robotică ArTeC (cel puțin Studuino placa de bază, 2 motoare DC, roți, 1, 2 sau 6 servo motoare, 1, 2 or 6 senzor tactil, 1 fotoreflexor IR)
- Mărgel (min. 10 bucăți)
 - Fotografii, videoclipuri despre diferite tipuri de măturat, mecanisme de colectare
 - Mindmap sau fișa Tabel, fișa Povestea
 - Cartonașe de sarcini - personaje și fișă de sarcini ale robotului

Vom urmări:

- Abilități de viață (D6)

Obiectivele lecției:

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- imaginea corporală

Sugestii

Ciclism, lătrat

- Discutați cu copiii despre conceptele de supraponderalitate și subponderalitate
- Discutați despre diferențele dintre viața urbană și cea rurală
- Ce semne sunt folosite pentru a controla traficul?
- Construiți o bicicletă din cuburi 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.

ciclism
lătrat
sosire și plecare

atac de câine
cântarea
cocoșului

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	Senzor tactil	Fotoreflexor IR	Roți	Alte piese necesare
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce face?	Cu ce?	Cum?	Când?	Unde?	De ce?

Așa va funcționa robotul meu: _____

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului DC
- Învârtirea motorului de mai multe ori (2.a, 2.b)
 - Învârtirea motorului până când un senzor detectează o schimbare (4.b, 4.c, 4.d)
- Programarea servomotorului
 - Deplasarea brațului la un anumit unghi (3.a)
- Acționarea treptată a servomotorului (3.c)
- Testarea și programarea senzorului tactil (4.a, 4.b, 4.c)
 - Testarea și programarea fotoreflexorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizarea unui fotoreflexor IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
- Utilizarea variabilelor, programarea creșterii valorii, numărarea (11.c)

Bobula, Unchiul Virsony, Zamat, Pipin, stradă, bicicletă din figuri "teatru de păpuși"

PROG1

Unchiul Virsony ajunge în stradă pe bicicletă.

PROG2

Unchiul Virsony este lătrat de Zamat, apoi coboară de pe bicicletă.

PROG3

Zamat aleargă la unchiul Virsony și îi trage pantalonii.

PROG4

BOBULA UNCHIUL VIRSONY (T4)



S16
T4
D6
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Bobula, Unchiul Virsony, Zamat, Pipin, stradă, bicicletă din figuri "teatru de păpuși"

PROG1

Unchiul Virsony ajunge în stradă pe bicicletă.

PROG2

Unchiul Virsony este lătrat de Zamat, apoi coboară de pe bicicletă.

PROG3

Zamat aleargă la unchiul Virsony și îi trage pantalonii.

PROG4

Unchiul Virsony sosește pe stradă

P1 Teatrul de păpuși

- Construirea personajelor scenariului
- Capul și brațele lor pot fi mișcate axial, poarta poate fi deschisă, roata bicicletei se rotește
- Capul cățelușului este mobil

P2 Sosirea unchiului Virsony

- a.) Construcția personajului este similară cu P1
 - b.) scoate un sunet de lătrat
 - c.) Unchiul Virsony este pus pe o bicicletă
- scoate un sunet cu ajutorul Buzzerului
 - 2 motoare DC plasate unul în spatele celuilalt pentru a da caracteristica unei biciclete

P3 Atacul asupra unchiului Virsony

- a.) Unchiul Virsony sosește pe bicicletă și se oprește în fața casei lui Bobula
 - b.) Zamat aleargă spre unchiul Virsony
 - c.) Zamat trage de pantaloni
- își mișcă gura cu ajutorul unui servomotor (eventual 2)
 - dacă detectează un obstacol (unchiul Virsony) prin IR, se oprește
 - Apăsăți butonul pentru mișcare înainte, înapoi

P4 Pipin îl urmărește pe Zamat, care l-a atacat pe unchiul Virsony

- a.) Când ajunge unchiul Virsony, Zamat începe să meargă spre el
 - b.) Detectează obiectul (piciorul unchiului Virsony) cu un senzor tactil
 - c.) Printr-o mișcare a gurii unchiului Virszony, simulăm că unchiul Virsony vorbește
- IR detectează obstacolul
 - Sună soneria
 - își mișcă coada sau își ridică capul cu ajutorul unui servomotor
 - Zamat se sperie și fuge înapoi în spatele gardului

