

BOBULA CAPCANA (T5)



**S16
T5
D10
L1 P3**

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Sarcina 1: Make a bouquet!

Buchetul poate fi făcut din hârtie sau fructe. Ce putem pune în compostator?

Cum să ne deplasăm cu unelte în mână și cum să folosim uneltele fără accidente?

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 livadă și grădina cu flori
- Faceți un joc de memorie (I10)
- Ce înseamnă compostare?
- Faceți mijloace de transport din fructe (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
- Disciplina urmărită – biologie, artă, stil de viață, abilități practice



Sarcina 2 : Plantează plante

Plantați semințe de flori, flori, copaci, arbuști.

„Plantați” flori de hârtie, flori de balon.

Discutați despre ce să plantați și unde să plantați.

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 hârtie, hârtie de desen, fructe, creioane colorate, stilouri, foarfece, lipici, tăietori de fructe etc. (I8,I9)
- Ce este spațiul de viață? De ce plantele sunt excluse din spațiul de viață?
- Merită să discutați achiziția cu copiii și părinții.

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
- Disciplina 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 CAPCANA (T5)



**S16
T5
D10
L2 P3**

Capcana

În fața casei bunicului, creștea un tufiș de măceșe. Iarna, bunica făcea un ceai delicios din măceșe. Bobula și Safi se puteau ascunde în spatele tufei. Din tufișul de măceșe puteau vedea toată strada. Primăvara, foișorul avea un miros îmbătător, deoarece în apropierea lui creșteau flori de crin de vale, mici perle albe grupate în jurul tulpinilor, printre frunzele alungite de culoare verde deschis. Grădina bunicii avea și lalele de diferite culori, leandri și gerani variegati, dar bunicului îi plăceau cel mai mult micii și blâzii crini ai văii. Îi admira de mai multe ori pe zi.

Lui Bobula îi plăceau foarte mult batoanele de brânză de vaci. Se juca cu ambalajul unuia când a venit Safi. Ca de obicei, a avut o idee.

- Ce-ar fi dacă am străpunge ambalajul, am înșira o sfoară subțire prin el și l-am pune pe stradă? Dacă vine cineva și vrea să o ridice pentru a o mânca, vom trage de sfoară. Va fi distractiv.

Bobula a dat din cap cu entuziasm, deși stomacul său protesta vehement. I-a cerut bunicului sfoară. Au montat capcana fără probleme și au scos-o în stradă. Au așezat-o astfel încât toți trecătorii să o observe, dar suficient de aproape de ei în cazul în care trebuiau să se grăbească să salveze dulcea momeală. Apoi s-au poziționat în spatele tufei de trandafiri. La intervale regulate, au făcut cu rândul în postul de sentină. Bobula ținea sfoara pentru o perioadă, Safi pentru o altă perioadă.

- Nu te mișca prea mult, altfel vom fi prinse, șoptea Safi.
- Am fost atacat de o furnică! A trebuit să o scot din zonă, pur și simplu din motive de siguranță, răspunse Bobula.

Era un pic plictisită, pentru că pe stradă nu era nimeni în afară de furnică. Bobula se uită cu tot mai multă tristețe la batonul de brânză de vaci și se hotărî să intre în casă și să mănânce măcar o căpșună.

În acel moment, poștașul a apărut la capătul străzii. A tras după el un cărucior albastru. Bobula și Safi îi urmăreau fiecare mișcare cu ochi sfioși. Poștașul l-a observat pe batonul de brânză. A zămbit și și-a lins colțul buzelor. Bobula a început să se îngrijoreze că va pierde deliciosul deliciu. Poștașul s-a apropiat, s-a aplecat, dar chiar înainte de a pune mâna pe dulcea pradă, a plecat mai departe. Cei doi șmecheri nu înțelegeau, ce se întâmplase.

Vom urmări:

- Creativitate (D10)
- Obiectivele lecției:**
- înțelegerea textului
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- organizarea lucrului în echipă

Personajul	Caracteristici	Interacțiuni
Bobula	Îi place batonul cu brânză	Leagă o sfoară la batonul de brânză
Poștașul	adult	Trage un cărucior Își linge buzele
Safi	inteligentă	Se ascunde în spatele tufișului

Sugestii

- Identificați personajele din text, cu accent pe principalele puncte ale intrigii, trăsăturile de caracter, emoțiile și mișcările.
- Ce este o dietă sănătoasă?
- Spațiul de viață al omului
- Ce fel de grădini de flori pot fi create în orașe și sate?
- Care este funcția unui poștaș?
- Să scriem o scrisoare prietenului nostru.
- Creați o cutie poștală și un plic.

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 _____
 Construiește _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

**Bobula
Safi
Poștaș**

**stradă
tufă
Bobula și Safi
Poștaș**

**Ajunge cu bicicleta
Trage căruciorul
Se ascunde în spatele
tufișului**

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

BOBULA CAPCANA (T5)



S16
T5
D10
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 fotoreфлектор IR)
- Mărgele (min. 10 bucăți)
- Fotografii, videoclipuri despre diferite tipuri de măturat, mecanisme de colectare
- Mindmap sau fișa Tabel , fișa Povestea
- Cartonaje de sarcini - personaje și fișă de sarcini ale robotului

Sugestii

Grădinărit, scrierea scrisorii

- Discutați cu copiii despre comunicarea în scris
- Discutați despre ce fac copiii din mediul urban și rural pentru a se distra.
- Care sunt avantajele de a trăi într-un sat?
- **Construiți o căruță, flori din cuburile ArTeC**

Vom urmări:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lectiei:

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- imaginea corporală

Cum se completează Fisa 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 trăgând
ascunzându-se în căruciorul
spatele tufişului trăgând dulceaţa

[illegible]

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 fotoreflectorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
- Utilizarea unui fotoreflector IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
- Utilizarea variabilelor, programarea creșterii valorii, numărarea (11.c)

Bobula, Safi, poștașul,
stradă, bicicletă din
figuri "teatru de
păpuși"

PROG1

Fetele aşteaptă în
spatele tufişului,
poştaşul soseşte.

PROG2

Poștașul observă
dulciurile și își linge
buzele.

PROG3

Când poștașul își linge
buzele, fetele trag de
sfoara cu dulciuri.

PROG4

BOBULA CAPCANA (T5)



S16
T5
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Bobula, Safi, poștașul, stradă, bicicletă din figuri "teatru de păpuși"

PROG1

Fetele așteaptă în spatele tufișului, poștașul sosește.

PROG2

Poștașul observă dulciurile și își linge buzele.

PROG3

Când poștașul își linge buzele, fetele trag de sfoara cu dulciuri.

PROG4

Poștașul sosește în stradă, fetele așteaptă în spatele unui tufiș

P1 Teatrul de păpuși

- Construirea personajelor în sceneta
- Capul și brațele lor se mișcă axial, dulciurile stau pe jos, roțile bicicletei și ale căruciorului se rotesc

P2 Fetele se ascund în spatele tufișului

- a.) Construcția personajului este similară cu P1
- b.) Dulciurile pot fi mișcate de servomotoare
- c.) Dulciurile pot fi mișcate cu ajutorul sfoarii pot fi realizate cu un angrenaj și o șină

P3 Sosirea poștașului

- a.) Poștașul sosește cu bicicleta sau pe jos și se oprește lângă tufiș

- Își exprimă surpriza prin sunetele soneriei
- Picioarele pot fi mișcate de 2 servomotoare
- b.) Fetele au o discuție gurile lor sunt mobile
- c.) Dulceața se deplasează pe șine
- Angrenajele sunt rotite de un motor DC

P4 Poștașul observă dulciurile

- a.) Când poștașul ajunge la dulciuri, se oprește
- b.) Prin intermediul IR-ului cu vedere înainte detectează obstacolele
- c.) Face să sune o sonerie sau își linge buzele
- d.) Își mișcă capul cu un servomotor
- e.) Fetele mișcă bomboanele
- f.) Dacă poștașul își linge buzele, fetele vor trage bomboanele
- g.) Fetele sunt surprinse, acest lucru poate fi rezolvat prin intermediul sunetului vocal (Buzzer)

