

SPIRIDUSUL PUMUCKL

MEȘTERUL EDER ÎȘI ÎNTÂLNEȘTE PRIETENII (T2)

S20
T2
D11
L1 P4

Vom urmări:

- Conștiința lingvistică (D11)



Sarcina 1: Care este vocabularul tâmplarilor?

Fiecare profesie are propriul său vocabular. În viața de zi cu zi, multe dintre acestea sunt folosite atât de rar încât de obicei nici nu le cunoaștem. Dar auzim adesea cuvinte ciudate sau chiar cu iz străin de la meseriașii noștri. Ar fi păcat dacă aceste cuvinte ar fi uitate.

Pot copiii să dea exemple de astfel de cuvinte? De exemplu, știu ei ce este un pătrat de tâmplar? Sau care este diferența dintre un clește pentru șuruburi și o pereche de clești? Adunați cuvintele împreună, folosiți Quizlet, faceți un joc Kahoot! pentru colegii dumneavoastră sau jucați domino.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Colectare de cuvinte
- Învățare de noi termeni
- Asocierea vocabularului cu profesia
- Învățarea vocabularului cu jocul Domino

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Limbă
- Atenție
- Memorie
- Citire corectă

În plus:

- Strategii de învățare a vocabularului
- Concentrare pe materie – Limbă maternă, IT
- Dezvoltarea talentului

Cum se gestionează rezultatele:

Fotografiați jocurile realizate de copii sau salvați-le pe computer. Le puteți da altor grupuri ca sarcină sau le puteți arăta ca exemple.

Sarcina 2: Ți s-a întâmplat ceva incredibil?

Copiii vorbesc despre propriile lor experiențe, joacă scene sau inventează povești incredibile. În acest caz, sarcina celorlalți este de a-i aduce la realitate și de a le dovedi că doar au visat.

Ei pot folosi ideile din bazarul de idei sau chiar să ia ca exemplu aventurile baronului von Münchhausen.

Bazarul de idei – câteva idei:

- Relatează propriile experiențe
- Interpretează situații
- Inventează povești incredibile

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Limbă, expresie
- Creativitate

În plus:

- Concentrare pe materie – Limbă maternă, IT
- Creativitate
- Dezvoltarea talentului

Cum se gestionează rezultatele:

Creați înregistrări video sau fotografii, scrieți cele mai bune povești



SPIRIDUSUL PUMUCKL

MEȘTERUL EDER ÎȘI ÎNTÂLNEȘTE PRIETENII (T2)

Vom urmări:

- Conștiința lingvistică (D11)

S20
T2
D11
L1 P6



Sarcina 3: Face propria ta insignă meșteșugărească!!

Discutați cu copiii despre ce este o insignă meșteșugărească / o insignă de breaslă. Lăsați-i să vorbească despre propriile experiențe sau să facă unele cercetări pe internet. Ce fel de reclame vizuale sunt folosite în zilele noastre? Ce simțuri sunt afectate de alte reclame? Ce simboluri ar putea fi folosite pentru a simboliza diferite profesii? Planificați insignele meșteșugărească împreună cu copiii!

Să lăsăm spațiu liber creativității copiilor.

Orice soluție este bună!

Orice instrument sau material poate fi folosit!

Bazarul de idei – câteva idei:

- Materiale folosite: plastilină, lipici, foarfece, culori, argilă, argilă polimerică, ...

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Serialitate
- Educație practică
- Abilități sociale (muncă în grup)
- Creativitate

În plus:

- Concentrarea pe materie – Artă, Lucru manual, istorie
- Dezvoltarea talentului



Sarcina 4: Rime

Lui Pumuckl îi plăcea să vorbească în rime și să compună poezii, deși finalurile versurilor erau uneori un pic „șchioape”, deoarece schimba adesea cuvintele de dragul rimei.

Copiii caută cuvinte care rimează, fie liber, fie cu ajutorul fișelor de lucru sau al cartonașelor cu cuvinte. Copiii mai mari pot compune mici rime sau chiar poezii cu perechea de cuvinte selectată. Cine o poate face cel mai repede? Cine poate scrie cea mai lungă poezie? Cine poate folosi mai multe perechi de rime din fișa de lucru în aceeași poezie?

Să lăsăm spațiu liber creativității copiilor.

Orice soluție este bună!

Orice instrument sau material poate fi folosit!

Bazarul de idei – câteva idei:

- Fișe de lucru
- Cartonașe cu cuvinte de printat

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

Vom urmări:

- Limba maternă
- Cunoștință fonologică
- Creativitate

În plus:

- Concentrare pe materie – Limbă maternă, istorie
- Dezvoltarea talentului



SPIRIDUSUL PUMUCKL

MEȘTERUL EDER ÎȘI ÎNTÂLNEȘTE PRIETENII (T2)

S20
T2
D11
L2 P3



Focus on:

- Conștiința lingvistică (D11)

Obiectivele lecției:

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

După ce l-a găsit pe micul spiriduș Pumuckl, meșterul Eder se întâlnește cu prietenii săi. Aceștia observă imediat că bătrânul meșter tâmplar este tăcut. El le spune că un spiriduș locuiește cu el. Cei trei bărbați sunt surprinși, dar nu-l cred pe meșterul Eder. Ei încearcă să îl convingă că a visat doar toată povestea.

Principalele trăsături și interacțiuni ale personajelor

Personaj	Trăsături	Interacțiuni
Meșterul Eder	în vârstă, locuiește singur, lucrează foarte precis, confuz	Vorbește cu prietenii săi, comandă o bere, plătește
Bernbacher	lăcătușul, cel mai bun prieten, încearcă să demonstreze că Eder visa	Îl bate pe Eder pe umăr și bate cu pumnul în masă
Schmitt	Tinichigiu, uituc	Vorbește
Bierlein	Mecanic, bun la suflet, cu o judecată pripită	Crede că Eder a înnebunit, vorbește despre propriul său vis

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!

Sugestii

- Discutați despre modul în care se mișcă oamenii, faceți împreună câteva mișcări ale picioarelor și brațelor și puneți-i pe copii să observe fazele propriilor mișcări
- Construiți figuri simple cu picioare și brațe mobile din piese ArTec
- Discutați ce gesturi face o persoană tristă și una confuză.
- Care gest exprimă compasiune și sprijin?
- Cum ați putea face distincția între cele patru figuri, astfel încât acestea să poată fi recunoscute? Ce marcate, semne, instrumente etc. ar trebui să poarte pe haine pentru a indica profesia lor?

Materiale propuse

- Piese ArTec (cel puțin setul de 112 bucăți)
- Harta Europei
- Fișa Poveste
- creion


 Construieste:

Numele:

Meșterul Eder
Bernbacher, Schmitt,
Bierlein


 Asigură-te că robotul tău poate să:

Numele:

se mișcă, vorbește,
ridică și coboară
mâinile, comandă
bere, plătește


 De asemenea poate să:

Numele:

Pub, mobilă, bar,
halbe de bere


 Gândește-te:

Numele:

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

SPIRIDUSUL PUMUCKL

MEȘTERUL EDER ÎȘI ÎNTÂLNEȘTE PRIETENII (T2)

S20
T2
D11
L3-4
P4



Materiale propuse

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 bucăți) și set de robotică ArTeC (cel puțin placa de bază Studuino, 2 motoare DC, roți, 5 servomotoare, 4 senzori tactili, 1 fotoreflexor IR, 4 senzori sonori, 1 LED)
- Mindmap sau fișa Tabel, fișa Povestea
- Cartonaje de sarcini - personaje și fișă de sarcini ale robotului
- Creion

Vom urmări:

- Conștiința lingvistică (D11)

Obiectivele lecției:

- abilități motorii fine,
- rezolvarea problemei
- luarea deciziei
- Abilități practice de viață

Sugestii

- Gândiți-vă la ceea ce poate exprima gestul bătaii pe umăr.
- Adunați moduri posibile în care ar putea fi reprezentate cel mai bine bătaia pe spate sau pumnul pe masă.
- Adunați moduri posibile de a arăta comanda și plata.
- Ce s-ar putea întâmpla în bar dacă Pumuckl ar fi (invizibil) prezent?

Cum se completează cardul Robotic?

- Alegeți „activitatea” robotului și complexitatea sa de programare în conformitate cu fișa de sarcină Personaj, obiectivul de dezvoltare și nivelul de programare care se potrivește abilităților copilului.
- Mai multe fișe de roboți pot fi completate dacă este necesar (pentru clarificare sau pentru diferențiere).
- Proiectați robotul cu mai multe moduri de construcție/programare!
- Completați fișele robotului în limba țintă!
- Nu trebuie completate toate coloanele tabelului, ci doar cele care sunt relevante pentru funcționarea specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând din tabel, folosiți propoziții corecte din punct de vedere gramatical pentru a descrie funcționarea robotului în limba țintă.

Ridicarea și coborârea brațelor
Transportarea halbelor de bere
Plata

Numele robotului meu: _____

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	DC motor	Senzor tactil	Light sensor
Accelerometru	Senzor de mișcare	Trasmițător	Receptor	LED

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce fac?	Cel (contactat)	Cel (potențial)	Înșiruiți, alinați, puneți oțel	Ce ține de? Care?

Așa va funcționa robotul meu: _____

Formulează-ți o propoziție completă folosind tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul Tehnic

- Programarea motorului DC (2.a)
- Programarea servomotorului (3.a)
 - Mișcarea brațului sus și jos (3.b)
- 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)
- Folosirea senzorului sonor (6.a, 6.b)
- Utilizarea numerelor aleatorii (10.a)

Figuri cu axe,
aranjamente de bar,
Meșterul Eder și
prieteni săi

PROG1

Dramatizarea
conversației

PROG2

Gândurile vorbitorilor
sunt prezentate ca un
teatru de păpuși

PROG3

Meșterul Eder și
prieteni săi vorbesc
în ordine aleatorie.

PROG4

SPIRIDUSUL PUMUCKL

MEȘTERUL EDER ÎȘI ÎNTÂLNEȘTE PRIETENII (T2)

S20
T2
D11
L3-4
P5

Idei pentru roboți pe diferite niveluri de programare

Figuri cu axe,
aranjamente de bar,
Meșterul Eder și
prietenii săi

PROG1

Dramatizarea conversației

PROG2

Gândurile vorbitorilor
sunt prezentate ca un
teatru de păpuși

PROG3

Meșterul Eder și
prietenii săi vorbesc în
ordine aleatorie.

PROG4



Meșterul Eder și prietenii săi

P1 Meșterul Eder și prietenii

- Construiți scena cu figuri mobile.
- Construiți masa și cele patru personaje astfel încât profesia lor să fie recunoscută.
- Brațele lor pot fi mișcate axial.

P2 Meșterul Eder și prietenii săi vorbesc

- Cele 4 personaje sunt așezate la masă. Două dintre ele au un motor DC în umăr, iar celelalte două au capul întors de servomotoare.
- Fiecare figură este conectată la o placă de bază separată și are conectați 1-1 senzori tactili și 1-1 senzor sonor.
- Senzorii tactili sunt folosiți pentru a anima scena: personajele se mișcă și vorbesc, emițând un sunet prin intermediul senzorului sonor.

P3 Gândurile vorbitorilor

- Construiți vorbitorii în mod similar cu P2, dar cele 4 personaje sunt conectate la aceeași placă de bază.
- 4 senzori tactili controlează personajul care vorbește, iar 1 buzzer emite sunetul.
- 2 personaje au motoare DC în umeri, meșterul Eder are un servomotor în gât, iar lăcătușul are un LED conectat la cap.
- Atunci când vorbesc, capetele lor se mișcă, brațele lor se mișcă sau LED-ul se aprinde.
- Subiectele de conversație apar din spatele unui ecran cu un servomotor.

P4 Chelnerița

- Robotul este construit într-un mod similar celui din P3.
- Senzorii tactili nu sunt utilizați.
- Personajele „vorbesc” în ordine aleatorie.

