

MICUL PRINȚ DESENEAZĂ-MI O OI (T1)



S22
T1
D10
L1 P3

Focus pe:

- Creativitate (D10)

Sarcina 1: Imaginați-vă și modelați un deșert imens!

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de instrumente și materiale!
Puteți folosi ideile și lista de materiale din Idea Bazaar, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu lăsați copiii să fie creativi.



Bazarul ideilor – câteva idei:

- Pot folosi nisip sau semolă și vopsea pentru a realiza o pictură cu nisip despre deșert.
- Pot folosi ceramică sau plastilină care se usucă la aer, pietricele, plante și animale din plastic, materiale reciclate pentru a construi o machetă sau un diorama.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Creativitate
- Geografie

În plus:

- Abilități de viață
- Materie – Arte și meserii
- Dezvoltarea talentelor
- Abilități sociale

Sarcina 3: Care sunt caracteristicile biosferei deșertice?

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de instrumente și materiale!
Puteți folosi ideile și lista de materiale din Idea Bazaar, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu puteți lăsa copiii să fie creativi.

Temperatura diurnă	
Temperatura pe timp de noapte	
Precipitații	
vânt	
vegetație	
faună	

Bazarul ideilor – câteva idei:

- Completați tabelul din Foaia de idei cu caracteristicile meteorologice, vegetația și fauna deșerturilor
- Urmăriți videoclipuri despre diferite deșerturi și colectați caracteristicile comune și diferite ale acestora

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați foile de idei!

Faceți fotografiile ale clădirilor în timpul construcției și după finalizarea acestora.

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Subiect – Natură
- Gândire critică
- Abilități de viață
- Orientare spațială

În plus:

- Creativitate
- Abilități sociale
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Organizați fotografiile finalizate într-un depozit online sau imprimați-le pe un panou de afișaj. Dacă copiii au luat notițe sau au idei suplimentare, atașați-le și pe acestea.

MICUL PRINȚ DESENEAZĂ-MI O OI (T1)



S22
T1
D10
L1 P4

Focus pe:

- Creativitate (D10)

Sarcina 3: Construiește-ți propriul sistem solar! Realizați un sistem solar folosind tehnici de papier-mâché!

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de unelte și materiale!
Poți folosi ideile și lista de materiale din Idea
Bazaar, poți veni cu propriile idei sau poți lăsa
copiii să fie creativi.



Bazarul de idei – câteva idei:

- Discutați despre caracteristicile și ordinea planetelor din Sistemul Solar!
- Realizați planetele folosind baloane și papier-mâché!
- Vopsește-le în funcție de caracteristicile lor!
- Agățați-le de tavan în ordinea corectă!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Creativitate
- Geografie
- Matematică

În plus:

- Abilități de viață
- Materie – Arte și meserii
- Dezvoltarea talentelor
- Abilități sociale

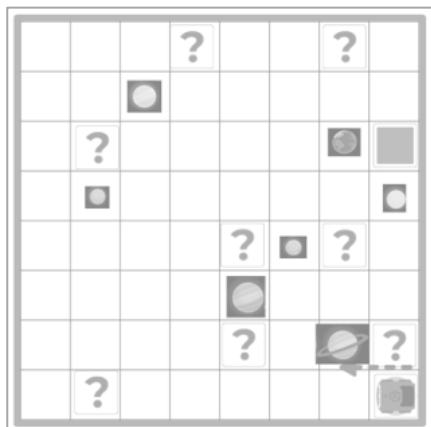
Cum să gestionați rezultatele:

Organizați fotografiile finalizate într-un depozit online sau imprimați-le pe un panou de afișaj. Dacă copiii au luat notițe sau au idei suplimentare, atașați-le și pe acestea.

Sarcina 4: Explorați Sistemul Solar cu roboții voștri!

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de instrumente și materiale!
Puteți folosi ideile și lista de materiale din Idea
Bazaar, puteți veni cu propriile idei sau pur și
simplu puteți lăsa copiii să fie creativi.



Idea Bazaar – câteva idei:

- Se pot folosi diferite tipuri de roboți de podea.
- Programarea robotilor fara ecran poate fi bazata pe coduri de culori, butoane pentru directii, control prin aplicatie etc.
- Programați robotul astfel încât să se deplaseze prin câmpuri marcând planetele în ordinea corectă!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Faceți fotografii ale clădirilor în timp ce sunt construite și când sunt terminate.

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Orientarea spațială
- Creativitate
- Gândirea algoritmică
- Abilități sociale

În plus:

- Abilități de viață
- Subiect – IT
- Dezvoltarea talentului

MICUL PRINȚ DESENEAZĂ-MI O OI (T1)



S22
T1
D10
L1 P3

Focus pe:

- Creativitate (D10)

Sarcina 5: Încolțiți niște fasole! Observați cum lumina și temperatura afectează germinarea fasolei!

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de instrumente și materiale! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Idea Bazaar, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu puteți lăsa copiii să fie creativi.



Idea Bazaar – câteva idei:

- Pregătiți patru recipiente identice pentru germinare cu un strat gros de vată umedă într-un bol plat și puneți câteva boabe uscate deasupra!
- Așezați cele 4 boluri în 4 locuri diferite, cu temperatură și lumină diferite!
- Observați cum se dezvoltă boabele! Faceți o fotografie în fiecare zi a plantelor în creștere!
- Înregistrați observațiile într-un tabel, faceți fotografii.
- Realizați un videoclip time-lapse din fotografii! (de exemplu, <https://www.youtube.com/watch?v=I36VF7ZVy-o>)

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități de viață
- Gândirea critică
- Natura

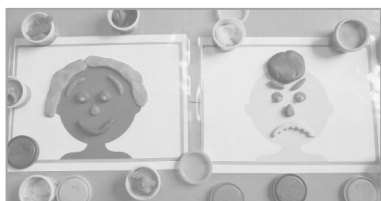
În plus:

- Abilități sociale
- Responsabilitate
- Dezvoltarea talentului

Sarcina 6: Cum se manifestă emoțiile pe chip? Cui corespund aceste expresii faciale?

Orice soluție este bună!

Se pot folosi orice fel de instrumente și materiale! Puteți folosi ideile și lista de materiale din Idea Bazaar, puteți veni cu propriile idei sau pur și simplu puteți lăsa copiii să fie creativi.



Idea Bazaar – câteva idei:

- Folosiți plastilină pentru a crea fețe care să exprime diferite emoții pe capetele din paginile Ideilor!
- Reprezentați bucuria, tristețea, frica, mândria, rușinea.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Faceți fotografii ale clădirilor în timpul construcției și după finalizarea acestora.

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Abilități motorii fine
- Abilități de viață
- Orientare spațială
- Creativitate

În plus:

- Subiect – Arte și meserii
- Dezvoltarea talentului

Cum să gestionați rezultatele:

Organizați fotografiile finalizate într-un depozit online sau imprimați-le pe un panou de afișaj. Dacă copiii au luat notițe sau au idei suplimentare, atașați-le și pe acestea.

MICUL PRINȚ DESENEAZĂ-MI O OI (T1)



S22
T1
D10
L2 P3

Focus pe:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- organizarea muncii în grup

Sugestii

- Identificați personajele din text, punând un accent deosebit pe punctele principale ale intrigii, trăsăturile personajelor, emoțiile și mișcările.
- Discutați despre ce înseamnă imaginația
- Discutați despre sinceritatea prieteniei și a relațiilor bazate pe interes.

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Micul Prinț	Voce blândă Nu este pierdut, obosit sau însetat Calm, serios Încântat	Îl trezește pe aviator Îi cere să deseneze o oaie Repetă cererea
Aviator	Se simte izolat Uimit	Avionul său s-a defectat în deșert Încearcă să deseneze o oaie Se grăbește

Antoine de Saint-Exupéry, un aviator, povestește cum a trăit singur mult timp, fără nimeni cu care să-și împărtășească cu adevărat gândurile, până într-o zi când avionul său s-a defectat în mijlocul deșertului Sahara, departe de orice civilizație, cu apă abia suficientă pentru opt zile. Adorme pe nisip, simțindu-se mai izolat decât un naufragiat pe mare. Dar, în zori, o voce blândă îl trezește. Nu este o halucinație: un băiețel cu o expresie serioasă stă în fața lui și îl roagă politicos: „Te rog... desenează-mi o oaie”.

Uimit, naratorul încearcă să înțeleagă această apariție ciudată. Copilul nu pare pierdut, speriat sau însetat. El repetă pur și simplu cererea sa cu o seriozitate calmă. Deși ușor iritat, bărbatul încearcă să deseneze o oaie, dar fiecare schiță este respinsă: una este bolnavă, alta este un berbec, următoarea este prea bătrână. Grăbit să se întoarcă la reparațiile motorului, naratorul desenează o cutie și spune că oaia se află înăuntru. Spre surprinderea lui, băiatul este încântat. El vede ceea ce adultul nu poate vedea: o oaie perfectă, adormită în cutie.

Astfel, în acest colț liniștit al deșertului, naratorul îl întâlnește pe Micul Prinț, o ființă dintr-o altă lume, plină de mister, care vede lumea cu ochii pe care adulții i-au uitat de mult.

Cum se utilizează cartea personajului:

Fiecare elev completează propria fișă de personaj:

- scrie numele personajului
- trăsăturile, mișcările, reacțiile etc.
- colectează elementele mediului, alte accesorii, lucruri care trebuie construite
- gândește fazele, instrumentele și materialele necesare pentru construirea robotului

Elevii pot folosi mai multe piese din fiecare parte a cardului de personaje dacă este necesar!

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

Micul Prinț, Oaia,
Cutia

Deschide, închide,
intră în cutie

Deșert, copac,
aviator

Acțiunile principale
ale poveștii
Fișiere media
necesare
Împarte segmentul
de text în bucăți
Faceți o listă cu
lucrurile necesare

PROG4

MICUL PRINȚ DESENEAZĂ-MI O OI (T1)



S22
T1
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți la diferite niveluri de programare

Micul Prinț, oaia, cutia și palmierul sunt figuri construite axial

PROG1

Cutie care se deschide cu servomotor

PROG2

Cutie care rămâne deschisă pentru o perioadă aleatorie de timp

PROG3

Închiderea cutiei controlată de senzorul infraroșu

PROG4

Oaia în cutie

P1 Păpușărie

- Personajele din scenă sunt construite: Micul Prinț, oaia, cutia, palmierul
- Braț mobil cu axe, ușa cutiei se deschide cu axe
- Scena cu figuri în mișcare
- Manipularea păpușilor în scenă

P2 Cutia se deschide la apăsarea butonului

- Cutia se deschide la apăsarea butonului cu servomotor
- Ușa cutiei se închide și sună soneria

P3 Cutia rămâne deschisă pentru o perioadă aleatorie de timp

- Cutia se deschide cu ajutorul unui servomotor la apăsarea butonului
- Cutia se deschide la apăsarea butonului,
- Generatorul de numere aleatorii este utilizat în program pentru a controla timpul în care cutia rămâne deschisă, iar apoi sună buzzerul când cutia se închide

Cutie P4 cu senzor infraroșu

- Cutia se deschide cu ajutorul unui servomotor la apăsarea butonului
- Cutia se deschide la apăsarea butonului,
- Ușa cutiei se închide la activarea senzorului cu infraroșu 1 amplasat în cutie
- După un interval de timp aleatoriu controlat de generatorul de numere aleatorii, ușa cutiei se deschide și oaia este scoasă
- Oaia scapă de senzorul infraroșu și ușa cutiei se închide

