

ODISEEA MAESTRUL VÂNTURILOR (T4)

S23
T4
D10
L1 P3



În centrul atenției:
• Creativitate (D10)

Sarcina 1: Realizați câteva lucrări artistice și meșteșugărești! Realizați o pictură mozaic sau un vas grecesc „antic”!

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 de idei – câteva idei:

- Pot folosi bucăți de hârtie colorată, sau bucăți de faianță colorată, pietricele sau mărgelile colorate, capace pentru a realiza mozaicuri
- Pot folosi ceramică uscată la aer sau plastilină și vopsea neagră pentru a realiza un vas grecesc.
- Pot modela o vază aleatorie folosind șablonul.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Creativitate
- Istorie
- Matematică

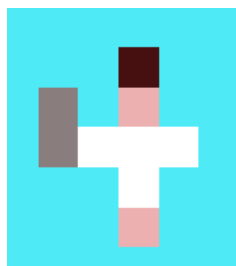
În plus:

- Abilități de viață
- Subiect – Educație civică
- Dezvoltarea talentelor
- Abilități sociale

Sarcina 3: Realizați o imagine pixel art! Folosiți tehnica pentru a o mări sau micșora!

Orice soluție este bună!

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



Idea Bazaar – câteva idei:

- Pot folosi blocuri ArTeC și plăci de bază
- Pot lucra în aplicația Piskelapp
- Folosind șablonul, elevii pot colora imaginea în conformitate cu codurile binare de culoare

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Fotografiați clădirile în timpul construcției și după finalizarea acestora.

Domenii de dezvoltare:

În prim-plan:

- Abilități motorii fine
- Orientarea spațială
- Creativitate
- Matematică, IT

În plus:

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

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.

ODISEEA MAESTRUL VÂNTURILOR (T4)

S23
T4
D10
L1 P4



Concentrați-vă pe:

- Creativitate (D10)

Sarcina 2: Joacă-te de-a orbă! Joacă-te de-a ghidul pentru nevăzători!

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 de idei – câteva idei:

- Legați la ochi un copil din clasă. Sarcina lui este să-i prindă pe ceilalți. Folosiți sunete și atingeri pentru a-i atrage atenția.
- Leagă la ochi un copil din clasă cu o eșarfă. Construiește un traseu cu obstacole în cameră folosind mese, scaune și alte obiecte! Ghidează-i prin traseul cu obstacole! Poți să-i ghidezi cu cuvinte, alte sunete sau atingeri – stabiliți acest lucru în prealabil!
- Asigurați-vă că nu se produc accidente!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Abilități de viață
- Orientare spațială

În plus:

- Creativitate
- Subiect – Educație civică
- Dezvoltarea talentelor

Sarcina 4: Ajută marinarii să scape!

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:

- Grupați oile pe tabla de joc
- Selectați numerele care, împărțite la 3, lasă un rest de 1.

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

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

Domenii de dezvoltare:

În prim-plan:

- Matematică, IT
- Abilități de viață
- Abilități motorii fine
- Orientare spațială

În plus:

- Abilități sociale
- Dezvoltarea talentului

ODISEEA

MAESTRUL VÂNTURILOR (T4)

S23
T4
D10
L2 P3



În centrul atenției:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

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

După ce se reunește cu tovarășii săi pe insulă, Odiseu le povestește despre aventurile lor cu ciclopul. Apoi împart turmele furate de la Polifem, iar Odiseu decide să ofere un berbec ca sacrificiu lui Zeus, în speranța că va potoli mânia lui Poseidon. A doua zi dimineață, Odiseu le ordonă oamenilor săi să se pregătească de plecare și încep călătoria de întoarcere spre Itaca. În timpul călătoriei, fac o oprire la Eolia, o insulă plutitoare, regatul lui Eol, stăpânul vânturilor, care îi întâmpină cu o ospitalitate remarcabilă. Aeolus trăiește într-un palat magnific, înconjurat de soția sa și de cei doisprezece copii ai săi. După ce au împărțășit multe ospățuri și au discutat despre faptele lui Odiseu din timpul războiului troian, Aeolus, mișcat de dorința acestuia de a se întoarce acasă pentru a se reuni cu soția sa Penelopa și cu fiul său Telemah, îi oferă un cadou prețios. Îi dăruiește un burduf din piele de bou, care conține toate vânturile violente, cu excepția celui care îi va duce direct în Itaca. Eol îl sfătuiește pe Odiseu să păstreze secretul și să nu deschidă burduful, altfel vor pierde totul. După despărțiri calde, Odiseu și oamenii săi își reiau călătoria, plini de speranța de a se întoarce acasă.

Caracter	Caracteristici	Interacțiuni
Odiseu	Puternic, curajos,	Sacrifică un berbec lui Zeus Vrea să se întoarcă acasă la familia sa,
Marinarii	Puternici, obosiți	Se reunesc cu tovarășii lor
Eol	Mișcat de dorința lui Odiseu de a se întoarce acasă	Regele vânturilor Trăiește într-un palat magnific împreună cu familia sa

Sugestii

- Identificați personajele din text, punând un accent deosebit pe punctele principale ale intrigii, trăsăturile personajelor, emoțiile și mișcările.
- Colectați informații despre diferite tipuri de vânt și furtuni
- Colectați povești despre insule
- Colectați informații despre celine festive din Grecia antică

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 cărții de personaje dacă este necesar!

Odiseu, marinari, Eol

Mișcare, mers, mâncare, vorbire, vâslit

Insula, palatul, masa de cină

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


Numele _____
Construiește _____


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


Numele _____
De asemenea poate să: _____


Numele _____
Gândește-te: _____

ODISEEA MAESTRUL VÂNTURILOR (T4)

S23
T4
D10
L3-4
P4



Materiale recomandate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 piese) și setul de roboți ArTeC (cel puțin 1 placă de bază Studuino, 2 motoare DC, 3 servomotoare, 5 senzori tactili, 2 fotorelectoare IR, șine de antrenare, angrenaje)
- Cărți de personaje și șablon pentru cărți de sarcini robotizate
- Creion

Sugestii

Mersul pe jos, cățărarea

- Discutați cu copiii despre modul în care se mișcă oamenii și animalele
- Faceți împreună câteva mișcări, astfel încât copiii să poată observa fazele mișcărilor lor
- Arătați copiilor manechine anatomice în mișcare
- Construiți figuri cu părți ale corpului în mișcare din blocuri ArTeC

În centrul atenției:

- Creativitate (D10)

Obiectivele lecției:

- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- imaginea corporală

Cum se completează cardul robotic?

- Alegeți activitatea robotului și complexitatea programului în funcție de abilitățile copilului, pe baza cardului de activitate, a aspectului de dezvoltare și a nivelului de programare.
- Dacă este necesar (de exemplu, pentru clarificare sau diferențiere), se pot completa carduri robot suplimentare.
- Proiectați robotul cu mai multe moduri de construire/programare!
- Completați cardurile robotului în limba țintă!
- Nu este necesar să completați toate coloanele tabelului, ci doar cele relevante pentru funcționarea specifică a robotului.
- Pe baza fiecărui rând al tabelului, descrieți funcționarea robotului în limba țintă, folosind propoziții corecte din punct de vedere gramatical.

Pășire
Pășire
Țipete

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	DC motor	Senzor tactil	LED	Alte piese necesare
☐	☐	☐	☐	☐	Bifați-le pe cardul de activitate!

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Ce folosesc?	Ce fac?	Cel (tactil)	Cel (motor)	LED-ul (dacă are)	Ce fel de sunet?

Așa va funcționa robotul meu:

Formulează-ți sub formă unor propoziții complete folosind tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în colțul tehnic

- Programarea motorului de curent continuu (2.a, 2.b)
- Programarea motorului servo
 - Deplasarea servomotorului la un unghi dat (3.a, 3.b)
 - Mișcări repetate de un număr dat de ori (3.b)
- Utilizarea senzorilor tactili (4.a)
 - Telecomandă compusă din 4 senzori tactili (4.d)
- Aprinderea LED-ului (5.a)
- Utilizarea buzzerului (6.a,b)
- Testarea și programarea fotorelectorului IR (7.a, 7.c, 7.e)
 - Utilizarea fotorelectorului IR pentru detectarea unui obiect (7.d, 7.e)
- Testarea senzorului de sunet (9.a)
 - Activarea robotului cu voce (9.b)

Regele, regina și
Odiseu, figuri
construite axial

PROG1

Teatrul de păpuși cu
regele și Odiseu,
realizat cu
servomotoare

PROG2

Teatrul de păpuși
declanșat de regină

PROG3

Teatrul de păpuși cu
roți dințate și șine de
antrenare

PROG4

ODISEEA MAESTRUL VÂNTURILOR (T4)

S23
T4
D10
L3-4
P5

Idei pentru roboți la diferite niveluri de programare

Regele, regina și
Odiseu, figuri
construite axial

PROG1

Teatru de păpuși cu
regele și Odiseu,
realizat cu
servomotoare

PROG2

Teatru de păpuși
declanșat de regină

PROG3

Teatru de păpuși cu
roți dințate și șine de
antrenare

PROG4



Truc cu oile

P1 Vizită la palatul regal

- Regele, regina și Odiseu, figuri construite axial
- În fundal, echipajul, cele 12 cornuri regale și palatul
- P2 Teatru de păpuși

Construiți un teatru de păpuși

- În prim-plan, palatul, regina și echipajul
- Regele și Odiseu apar cu servomotoare, ținând LED-uri
- Între ei, două LED-uri roșii alăturate, care clipească alternativ pentru a semnaliza toastul. Buzzer pentru a reproduce zgomotul unei

P3 Teatru de păpuși

- Similar cu P2, construim un teatru de păpuși
- Mișcarea este declanșată de regină prin activarea unui senzor infraroșu
- Regele și Odiseu apar cu servomotorul și apoi se apropie unul de celălalt și ciocnesc paharele

P4 Teatru de păpuși

- Similar cu P2, construim teatrul de păpuși
- Mișcarea este declanșată de senzorul de sunet
- King și Odysseus se apropie unul de celălalt cu ajutorul unui motor DC cu sistem de angrenaje, apoi ciocnesc paharele și revin la poziția inițială

