



TEHNOLOGIA

pentru cei mici

PRIMELE PROIECTE

INVENȚIILE TEHNOLOGICE DIN ACEASTĂ CARTE AU FOST SCHIȚATE DE:

Autori

**ALICE JAMES &
TOM MUMBRAY**

Ilustrații

PETRA BAAN

Design

Emily Barden

Traducere: **Antonia Gîrmacea**

Consultant expert
Dr. David Rooney

CUPRINS



Scrie linii cod.

Ce este tehnologia?	4
Următoarea mare idee	6
Este loc de mai bine	8
Rețele de cablu	10
Vorbind cu mașinile	12
Pas cu pas	15
Să ne deplasăm	16
Puzzle la pachet	18
Schițe din silicon	21
Super-inteligent	22
Text automat	24
Asistenți umani	26
Creatorul de lumi	28
Ecranul verde	31
Captarea mișcării	32
Proiectarea dronelor	34
Internetul lucrurilor	36
Realitate îmbunătățită	38



Realizează un peisaj pentru un joc video.



Inventează un personaj folosind tehnologia de captare a mișcării.

Printare 3-D	40
Tehnologie Eco	43
Energie umană	44
Data mining	46
Monitorizarea stării de sănătate	48
Imagini poligonale	50
Firewall	52
Roboții din natură	54
Misiune de criptare	56
Ape neexplorate	58
Tehnologia origami	60
Căutând prin gunoiul reciclabil	63
Bogații online	64
Tehnologie SF	66
Să gândim logic	68
Alimentele viitorului	69
Calculatoarele viitorului	73
Viitorul tehnologiei	74
Răspunsuri	76

Inventează
noi surse
de energie.



Desenează un
robot inspirat
de un animal.



Găsește-ți drumul
prin labirint pentru
a găsi criptomonedele
ascunse.

CE ESTE TEHNOLOGIA?

Tehnologia înseamnă folosirea cunoștințelor pe care le avem pentru a CREA și a CONSTRUI orice, de la roți la poduri și de la roboți la drone. Este vorba despre REZOLVAREA PROBLEMELOR – fie prin inventarea unor soluții NOI, fie prin găsirea unei modalități MAI BUNE de a face ceva.

Iată câteva exemple de tehnologie din viața de zi cu zi.



CE CONȚINE ACEASTĂ CARTE?

Aici vei găsi o mulțime de lucruri de:



PROIECTAT



REZOL



VAT



CREAT



INVENTAT



IMAGINAT



EXP

LORAT

DE CE VEI AVEA NEVOIE?

Pentru cea mai mare parte din carte, vei avea nevoie doar de ea însăși și de un creion. Pentru unele activități, vei avea nevoie și de hârtie, lipici, o riglă și o foarfecă.

Tehnologia este un domeniu aflat în dezvoltare rapidă, dar unele invenții sunt controversate – oamenii se ciondănesc dacă să le folosească sau nu.

În timp ce rezolvi activitățile, privește cu atenție invențiile prezentate și gândește-te dacă sunt BUNE, RELE sau așa și așa.

URMĂTOAREA MARE IDEE

Tehnologia constă în A CONSTRUI LUCRURILE PROIECTATE.

Ce fel de tehnologie vrei să inventezi?

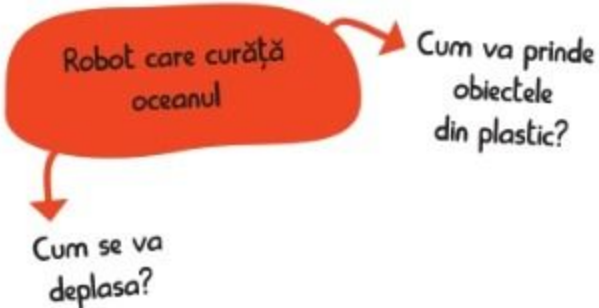
Încearcă să proiectezi unul dintre exemplele de mai jos sau inventează ceva pe cont propriu.



CARE SUNT PROBLEMELE?

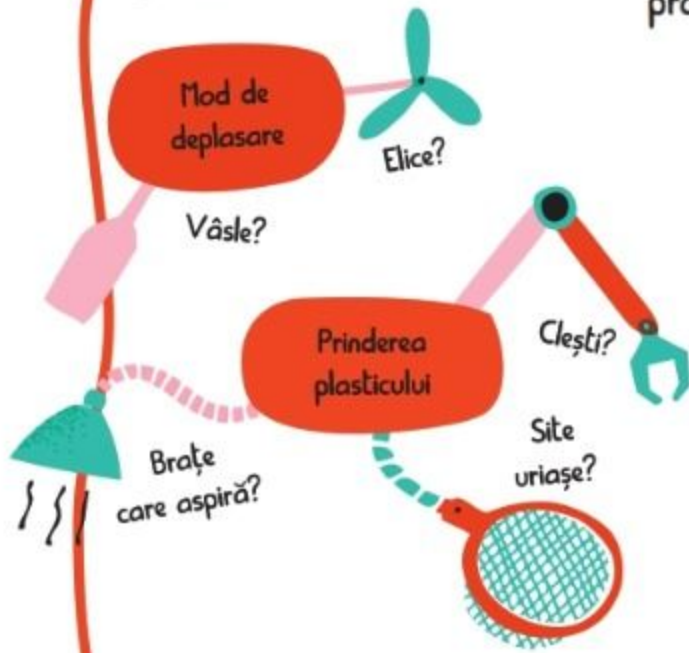
Începe prin a identifica problemele de care trebuie să te ocupi. Acest proces poartă denumirea de IDENTIFICARE A PROBLEMEI.

Creează o hartă mentală pentru problema ta. DE EXEMPLU:



GĂSEȘTE SOLUȚIILE

Gândește-te la modurile în care tehnologia îți poate rezolva problema. Procesul acesta se numește **CONCEPTUALIZARE**.



PROIECTEAZĂ-ȚI IDEEA

DESENEAZĂ aici aparatul la care te-ai gândit. Adaugă etichete care să explice sau să arate ce face fiecare parte a acestuia.

PROIECTAREA DRONELOR

Vehiculele zburătoare care nu au niciun pilot la bord sunt cunoscute sub numele de drone. Acestea pot fi pilotate de oameni aflați la sol sau prin intermediul unor calculatoare aflate la bord.

Acest lucru face ca dronele să fie ideale pentru a ajunge în locuri periculoase sau inaccesibile.



Camera de filmat

Dronele pot fi dotate cu diferite aparate, în funcție de sarcina pe care o au de îndeplinit.

Drona de mai jos a fost trimisă pentru a explora un **VULCAN**. Schițează mai jos câteva dispozitive utile pentru activitatea pe care o are de realizat.

AI PUTEA ADĂUGA...

Senzori pentru identificarea gazului emanat?



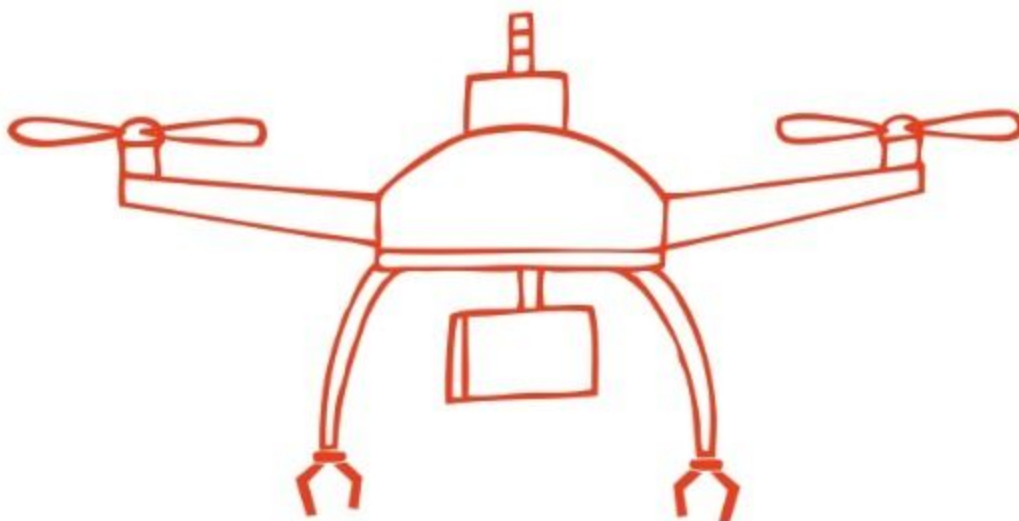
Un recipient pentru mostre?



Un termometru?



... SAU ORICE ÎȚI TRECE PRIN MINTE.



Această dronă este folosită pentru a ajuta oamenii după un **CUTREMUR**.
Cu ce dispozitive ar putea fi dotată?

AI PUTEA ADĂUGA...



Provizii medicale
de urgență?

Semnalizatoare
pentru a îndruma
echipele de
salvare?



Un extingtor?

**... SAU ORICE CREZI
CĂ AR PUTEA FI
DE FOLOS.**

