

LUMEA NOUĂ A YANEI

EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₁ P₁

În prim-plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)



Sarcina 1: Cum au călătorit Yana și mama ei? În ce țară au ales să meargă?

Ce mijloc de transport au folosit?

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:

- Construirea de personaje și medii din blocuri ArTeC, materiale reciclate
- Programarea pentru deplasarea și transportul persoanelor și obiectelor,
- Crearea de grafică computerizată, animație
- Lucrul cu hărți

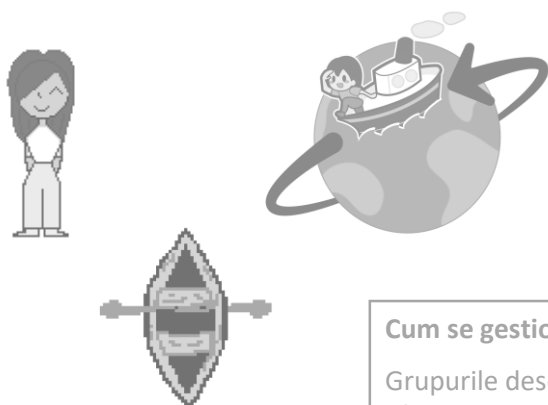
Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Abilități de dezvoltare: În plus:

În centrul atenției:

- Abilități motorii fine
- Orientarea spațială
- Abilități de viață
- Creativitate
- Gândirea algoritmică

- Abilități sociale
- Concentrarea asupra subiectului – Cetățenie, Geografie
- Dezvoltarea talentului
- Materie – Arte și meserii



Cum se gestionează rezultatele:

Grupurile deschid o hartă a lumii și decid ce țară vor vizita. Apoi se gândesc cum se va face transportul către această țară. Proiectează și desenează mijloacele de transport alese.

Sarcina 5: Cum vă faceți prieteni în țara în care ați emigrat?

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:

- Jucați jocuri de spargere a gheții care nu folosesc cuvinte

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

Abilități de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Atenție
- Creativitate
- Abilități de viață

În plus:

- Protecția naturii
- Dezvoltarea atenției
- Orientarea spațială



LUMEA NOUĂ A YANEI

EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₁ P₂



În prim-plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Sarcina 3: Cum vă câștigați existența în primele zile după ce ați emigrat într-o țară nouă? Cum puteți câștiga moneda locală?

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:

- Puteți realiza activitatea de câștigare a banilor cu blocurile ArTeC.
- Puteți face bani folosind materiale reciclate.
- Un desen al mediului în care se desfășoară activitatea.
- Puteți crea grafică pe computer

Pentru diferite soluții, consultați Fișele de idei!



Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Abilități de viață
- Calcul matematic

În plus:

- Creativitate
- Orientare spațială
- Dezvoltarea atenției

Sarcina 4: Cum arată personajele și scenele din poveste?

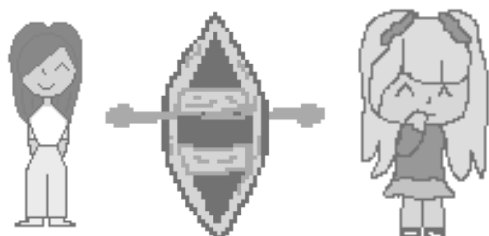
Orice soluție este bună!

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:

- Puteți crea mediul și personajele cu blocuri ArTeC
- Puteți crea mediul cu materiale reciclate
- Desenul mediului care urmează să fie construit
- Puteți crea grafică computerizată

Pentru diferite soluții, consultați Fișele de idei!



Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Atenție
- Abilități motorii fine
- Creativitate
- Orientarea spațială

În plus:

- Dezvoltarea atenției
- Abilități sociale
- Abilități de viață

Cum să gestionezi rezultatele:

Grupurile cercetează care este moneda țării în care au emigrat. Apoi, discută și decid cum să o obțină. De asemenea, se gândesc cum pot să se împrietenească cu oamenii din țara în care au emigrat și iau o decizie.

LUMEA NOUĂ A YANEI EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₁ P₃



În prim-plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Sarcina 5: Unde poate vizita un copil în țara în care a emigrat? Care sunt unele dintre locurile faimoase din țara în care a emigrat?

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:

- Puteți confecționa bani folosind materiale reciclate.
- Un desen al mediului în care se desfășoară activitatea.
- Puteți crea grafică pe computer

Pentru diferite soluții, consultați Fișele de idei!

Domenii de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Gândire critică
- Cunoștințe civice
- Creativitate

În plus:

- Protecția naturii
- Dezvoltarea atenției
- Abilități de viață



Sarcina 6: Ce trebuie făcut pentru a te adapta la țara în care ai migrat? Cum putem să ne înțelegem cu oamenii?

Orice soluție este bună!

Elevii vorbesc despre frică, tensiune, excludere, anxietate și judecăți.

Ei dramatizează și joacă situația dată.

Concentrați-vă.

- Gândire critică
- Abilități sociale
- Cetățenie.

Bazar de idei – câteva idei:

- Discutați situația pe măsură ce o interpretați!
- Găsiți o situație dată în sarcină și dramatizați-o!

Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

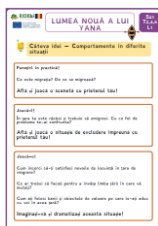
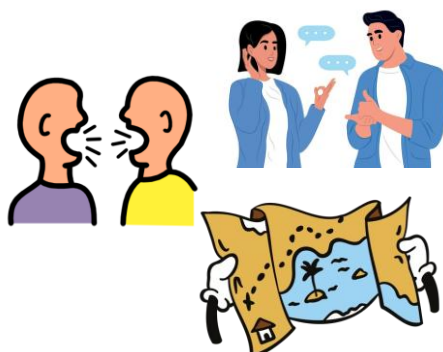
Abilități de dezvoltare:

În centrul atenției:

- Abilități sociale
- Gândire critică
- Cunoștințe civice
- Înțelegerea textului

În plus:

- Concentrarea atenției
- Abilități de viață
- Dezvoltarea talentelor



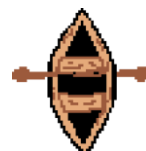
Cum să gestionezi rezultatele:

După ce grupurile încep să locuiască în țara în care migrează, ele cercetează și planifică locurile pe care le vor vizita în acea țară. Apoi decid și discută la ce trebuie să fie atenți atunci când comunică cu alte persoane în timp ce locuiesc în acea țară.

LUMEA NOUĂ A YANEI

EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₂ P₁



Când au ajuns în Turcia, au fost primiți în casa mătușii Nadia. Mătușa Nadia i-a îmbrățișat cu căldură și le-a spus: „Acum, aceasta este casa voastră”. Pentru prima dată, un zâmbet slab a apărut pe fața Yanei. Cu toate acestea, construirea unei noi vieți într-o țară străină nu avea să fie ușoară.

Mama Yanei a decis să schimbe moneda ucraineană în lire turcești pentru a o lua de la capăt. Obosită după lunga călătorie, ea a vrut să se odihnească înainte de a pleca, dar Yana i-a spus: „Tu odihnește-te puțin. Mă duc eu la casa de schimb valutar”. Mama ei a fost de acord cu greu.

La biroul de schimb valutar, Yana a predat banii. Casierul a calculat suma în minte și i-a înapoiat liratele. Cu toate acestea, Yana, fiind inteligentă, făcuse calculele acasă și își dăduse seama că suma era incorectă. S-a întors către casier și l-a întrebat: „Ești sigur că ai calculat corect?” Casierul a răspuns cu încredere „Da”, dar a verificat din nou cu ajutorul unui calculator. Realizând greșeala, și-a cerut scuze și i-a dat restul de bani. Yana i-a mulțumit și s-a întors acasă, unde i-a dat banii mamei sale. „Ești mica mea eroină”, i-a spus mama ei, îmbrățișând-o strâns.

În prim plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

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

Caracteristicile principale și interacțiunile personajelor

Personaj	Caracteristici	Interacțiuni
Yana	Curioasă, mică, prudentă, harnică, prietenoasă	Conversații, învățarea împreună, jocuri
Nil	Servicios, harnic, prietenos	
Casier	Bătrân, uitat, înțeleghător	Vorbind, calculând

Sugestii

- Discutați despre ceea ce ne spune textul despre emoțiile Yanei în fața haosului din jurul ei.
- Arătați copiilor imagini sau videoclipuri cu refugiați care își părăsesc casele pentru a ilustra călătoria Yanei către siguranță.
- Comparați sentimentul de pierdere pe care Yana îl simte pentru că și-a părăsit tatăl cu speranța pe care o are pentru o viață mai bună în Turcia.

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-te la fazele, uneltele și materialele construirii robotului

Elevii pot folosi mai multe piese din fiecare parte a carte de personaj dacă este necesar!

Yana,
Nil,
Casier

Curioasă, mică,
prudentă, harnică,
prietenoasă,
serviabilă,
Bătrân, Uitată,
Înțeleghător

Bani, Vorbit,
Mișcare, Dans,

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


 Numele _____
 Construieste _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

LUMEA NOUĂ A YANEI

EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₃₋₄
P₁



Materiale recomandate

- Blocuri ArTeC (cel puțin setul de 112 piese) și setul de robotică ArTeC (2 plăci de bază Studuino, 2 LED-uri, 1 buzzer, 1 servomotor, 5 senzori tactili, 2 motoare de curent continuu, 2 servomotoare, angrenaje, cremaliere)
- Mindmap sau schiță de diagramă, scenariu
- Cărți de personaje și șablon pentru cărți de sarcini robotice
- Creion

În prim-plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

- înțelegerea textului
- rezolvarea problemelor
- luarea deciziilor
- exprimarea mișcării

Sugestii

- Colectați idei despre cum să mișcați personajele înainte și înapoi.
- Adunați idei despre cum să imitați mișcările personajelor: mersul, vorbitul, dansul, alergatul, mișcarea.
- Arătați copiilor manechine anatomice în mișcare.
- Construieste figuri simple din blocuri ArTeC.

Barca

- Colectează informații despre diferite tipuri de bărci.
- Creați modele simple folosind diferite tehnici.

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 suplimentare pentru roboți.
- 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.

Picioare, corp, mers, brațe, gură



Fisa de sarcini a robotului

Numele robotului meu:

Robotul meu are nevoie de următoarele piese:

Motor	Servomotor	LED-uri	Senzori tactili	Buzzer	Angrenaje	Cremaliere
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Astfel îmi construiesc și programez robotul:

Col. folosesc?	Col. fac?	Col. (subiectul)	Col. (obiectul)	Col. (verbul)	Col. de det. (cui?)

Așa va funcționa robotul meu:

Formulează în limbă țintă o propoziție corectă folosind tabelul de mai sus!

Subiecte conexe în secțiunea Tehnică

- Programarea motorului de curent continuu (2.a, 2.b)
- Testarea și programarea senzorului tactil
 - Pornirea și oprirea LED-ului și a buzzerului prin apăsarea aceluiași sau a altor butoane sau senzori tactili (4.b, 4.c)
 - Telecomandă compusă din 4 senzori tactili (4.d)
- Programarea motorului servo
 - Deplasarea elementelor montate pe un servomotor la un unghi dat (3.a)
 - Programarea mișcării de unduire (3.b)
- Utilizarea LED-ului (5.a)
 - Clipire (5.b)
- Utilizarea soneriei (6.a)
- Utilizarea fotorelectorului IR (7)
 - Detectarea și evitarea obstacolelor (7.b, 7.c, 7.d)

Jucăm scena cu personaje care pot fi mișcate pe axe.

PROG1

Yana se duce la biroul de schimb valutar într-o mașină mică. Bani sunt reprezentați de LED-uri.

PROG2

Yana și aparatul de schimb valutar sunt roboți care funcționează automat și cooperează între ei.

PROG3

Yana și aparatul de schimb valutar sunt roboți care funcționează automat și cooperează între ei.

PROG4

LUMEA NOUĂ A YANEI

EROAREA DE SCHIMB VALUTAR (T₂)

S₂₁
T₂
D₉
L₃₋₄
P₂

Idei pentru roboți la diferite niveluri de programare

Jucăm scena cu personaje care pot fi mișcate pe axe.

PROG1

Yana se duce la casa de schimb valutar într-o mașină mică. Bani sunt reprezentați de LED-uri.

PROG2

Yana și aparatul de schimb valutar sunt roboți care funcționează automat și cooperează.

PROG3

Yana și aparatul de schimb valutar sunt roboți care funcționează automat și cooperează între ei.

PROG4



Yana se duce la casa de schimb valutar

P1 Yana se duce la casa de schimb valutar

- Construiește personajele scenei
- Capetele și brațele lor pot fi mișcate pe axă
- Toate personajele pot fi mișcate, întreaga scenă

P2 Eroarea de schimb valutar

- Yana și casa de schimb valutar sunt doi roboți separați. Yana este un robot montat pe o mașinuță.
- Are două LED-uri albastre într-o mână și trei LED-uri roșii în cealaltă, iar noi îi instalăm și un buzzer.
- Construim schimbătorul de bani și teigheaua acestuia și instalăm două LED-uri albastre și trei LED-uri roșii pe teighea.
- Când este pornit, LED-urile albastre din mâna Yanei se aprind, iar robotul se deplasează automat către schimbătorul de bani și se oprește acolo.
- Cele două LED-uri albastre de pe teighea se aprind, cele din mâna Yanei se sting, iar apoi cele două LED-uri roșii de pe teighea se aprind.
- Apoi sună buzzerul Yanei și se aprinde al treilea LED roșu de pe teighea.
- În cele din urmă, cele 3 LED-uri roșii din mâna Yanei se aprind, cele 3 LED-uri roșii de pe teighea se sting, iar Yana se îndepărtează de teighea.

P3 Yana se plânge

- Construim Yana și schimbătorul de bani în același mod ca în P2, dar instalăm un fotorelector pe ambii roboți.
- Există, de asemenea, un senzor de sunet pe teighea, iar partea detectată de fotorelectorul lui Yana poate fi rotită de un servomotor.
- Yana se oprește automat când detectează teigheaua, iar LED-urile albastre de pe teighea se aprind când detectează Yana.
- Senzorul de sunet detectează buzzerul lui Yana, moment în care al treilea LED roșu se aprinde și o parte a teighelei se rotește.
- Observând acest lucru, Yana părăsește casa de schimb valutar, similar cu P2.

P4 Yana și disputa privind schimbul valutar

- Construim teigheaua. Pe o parte, instalăm un reflector foto, o rampă, un buton și un LED albastru.
- Pe cealaltă parte, se află un LED roșu și o Yana cu un braț acționat de un servomotor.
- Aruncăm cuburi pe reflectorul foto, pe care robotul le numără. LED-ul albastru clipește după fiecare cub. Semnalăm sfârșitul numărării apăsând butonul.
- În acest moment, LED-ul roșu clipește de un număr aleatoriu de ori. Când afișează numărul corect, Yana ridică mâna.

