

LUMEA NOUĂ A YANEI

PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
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

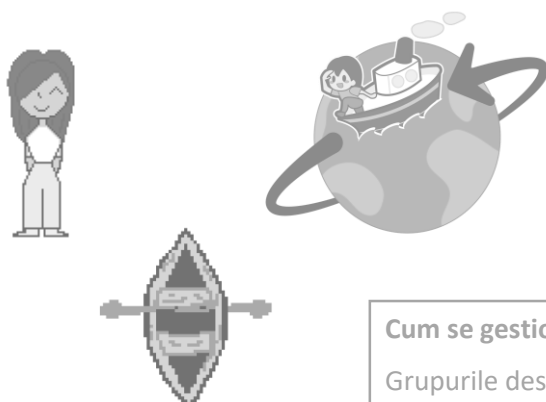
Pentru detalii despre diferitele soluții, consultați fișele cu idei!

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

PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
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

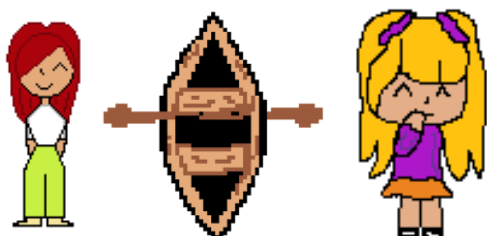
În plus:

- 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 PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
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!

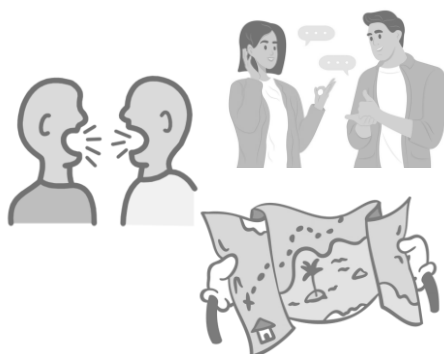
Abilități de dezvoltare:

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

PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
D9
L2 P1



În prim-plan:

- Creativitate, dezvoltarea talentelor (D9)

Obiectivele lecției:

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

După câteva săptămâni, Yana s-a înscris la școală. La început, noua limbă și cultura o intimidau. Dar într-o zi, în timp ce mergea pe coridorul școlii cu o expresie tristă pe chip, o fată pe nume Nil s-a apropiat de ea și i-a spus: „Bună, eu sunt Nil! Putem fi prietene?” Yana a zâmbit timid și a dat din cap. Acesta a fost începutul unei frumoase prietenii.

Nil a început să o ajute pe Yana să învețe turca. Au petrecut ore întregi studiind împreună, transformând adesea lecțiile în jocuri distractive. Primele cuvinte pe care Yana le-a învățat au fost „Günaydın” și „Merhaba”. Când le-a stăpânit, au dansat bucurioase, sărbătorind progresul ei. „În curând, vei putea vorbi cu toată lumea în turcă!”, a încurajat-o Nil.

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, înțelegător	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!


 Numele _____
 Construiește _____


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


 Numele _____
 De asemenea poate să: _____


 Numele _____
 Gândește-te: _____

Yana,
Nil,
Casier

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

Bani, Vorbit,
Mișcare, Dans,

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

LUMEA NOUĂ A YANEI PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
D9
L3-4
P1



- 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 lectiei:

- 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.
- Construiește 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

[illegible]

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)

Ridică brațul SAU
scoate automat
un sunet.

Participanții la
dezbateri ridică
brațele, scot sunete
și răspund unul
altuia.

Vorbitorul mișcă gura, arată emoții, „vorbește” în tonuri diferite și răspunde.

Vorbitorii își mișcă gura, arată emoții, „strigă” în tonuri diferite și răspund unul altuia.

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

LUMEA NOUĂ A YANEI

PRIETENIA DINTRE YANA ȘI NIL (T3)

S21
T3
D9
L3-4
P2

Idei pentru roboți la diferite niveluri de programare

Ridică brațul SAU
scoate automat un
sunet.

PROG1

Participanții la
dezbateri ridică
brațele, scot sunete și
răspund unul altuia.

PROG2

Difuzorul își mișcă
gura, arată emoții,
„vorbește” în diferite
tonuri și răspunde.

PROG3

Vorbitorii își mișcă
gura, arată emoții,
„strigă” în tonuri
diferite și răspund
unul altuia.

PROG4



Prietenia dintre Yana și Nil

P1 Conversație prezentată cu sunet SAU mișcare

- Servomotoarele simulează conversația
- ridicarea brațelor, scuturarea capului

SAU

- Buzzerul permite vorbitorilor să emită sunete
- Produc sunete pe rând, cu „voci” diferite
- Cele două figuri sunt conectate la plăci de bază separate
- Acestea funcționează automat când robotul este pornit

P2 Yana și Nil vorbesc tare.

- Mișcările brațelor și capului și vocalizările simbolizează conversația
- Mișcările brațelor și capului sunt controlate de servomotoare
- Convorbitorii pot scoate sunete folosind un buzzer
- Cele două figuri ar trebui să scoată sunete diferite
- Cele două figuri pot fi controlate ca niște păpuși folosind butoane
- Cele două figuri sunt conectate la aceeași placă de bază

P3 Construirea unei persoane care arată emoții în timpul conversației

- Mișcarea gurii cu servomotor
- Producerea sunetului cu ajutorul unui buzzer
- Ochii figurinei entuziaste se luminează cu LED-uri
- Activată de senzorul de sunet

P4 Doi interlocutori

- Cele două figuri sunt conectate la aceeași placă de bază.
- Mișcarea gurii este controlată de un servomotor.
- Sunete diferite sunt produse de sonerii.
- Ochii figurii vorbitoare se luminează cu LED-uri.
- Cele două figuri pot fi controlate ca niște păpuși folosind butoane.

