





















Fișă de date 1

<p>A. Întrebare</p>	<p>Care este perimetrul pe hartă al comunei Nucșoara?</p>												
<p>B. Ce ne propunem</p> <p>Folosiți viteza Ozobotului determinată în exercițiul de măsurare a vitezei pentru a calcula perimetrul pe hartă al comunei Nucșoara.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="592 445 1015 514">Coduri viteză</th> <th data-bbox="1015 445 1510 514">Viteza determinată (cm/s)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="592 514 1015 619">  R BK R </td> <td data-bbox="1015 514 1510 619"> 1. _____ </td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 619 1015 703">  B G B </td> <td data-bbox="1015 619 1510 703"> 2. _____ </td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 703 1015 787">  B BK B </td> <td data-bbox="1015 703 1510 787"> 3. _____ </td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 787 1015 871">  G BK G </td> <td data-bbox="1015 787 1510 871"> 4. _____ </td> </tr> <tr> <td data-bbox="592 871 1015 953">  B G R </td> <td data-bbox="1015 871 1510 953"> 5. _____ </td> </tr> </tbody> </table>	Coduri viteză	Viteza determinată (cm/s)	 R BK R	1. _____	 B G B	2. _____	 B BK B	3. _____	 G BK G	4. _____	 B G R	5. _____
Coduri viteză	Viteza determinată (cm/s)												
 R BK R	1. _____												
 B G B	2. _____												
 B BK B	3. _____												
 G BK G	4. _____												
 B G R	5. _____												
<p>C. Instrucțiuni</p> <p>Alegeți un singur cod de culoare din listă și puneți un X în dreptul codului ales.</p> <p>Atenție!</p>	<ol style="list-style-type: none"> Adăugați codul ales pe hartă într-un punct de START la alegere. Marcați punctul de final cu un pătrat roșu (ca în exercițiul de măsurare a vitezei). Trasați cu markerul negru conturul hărții comunei Nucșoara. Poziționați întâi Ozobot-ul pe traseu în punctul de START. Cronometrați cât timp îi ia Ozobotului să parcurgă conturul hărții. Porniți cronometrul după ce Ozobotul execută codul de culoare (prin Semnalizarea cu Led-urile integrate); opriți cronometrul atunci când robotul semnalizează roșu. Parcurgeți de 3 ori perimetrul hărții cu Ozobotul și notați valorile obținute <p>Înainte de fiecare test, rulați Ozobot pe codul de culoare - R,BK,R pentru a încetini Ozobotul; astfel veți avea rezultate mai precise atunci când porniți cronometrul.</p>												
<p>D. Înregistrați rezultatele</p>	<p>Folosiți fișa de înregistrare a vitezelor!</p>												
<p>E. Trageți o concluzie!</p> <p>Ipoteza ta a fost apropiată de rezultate?</p> <p>Care este ordinea codurilor de culoare de la cel mai lent la cel mai rapid?</p>													

Fișă de date 2

Cod culoare	Viteză (cm/s)	Timp cronometrați (secunde)	Timp ales (rotunjește la cel mai apropiat număr întreg)	Distanța (Înmulțește viteza cu media timpului)
 R BK R		1 2 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
 B G B		1 2 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
 B BK B		1 2 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
 G BK G		1 2 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		
 B G R		1 2 3 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		

Completați datele doar pentru codul de culoare ales!