

Prenume: Marchi	Nume : Rossana
Titlu: Să descoperim Londra	Ora: 4 ore
Subiect : engleză	
Scop: Moștenirea culturală și viața reală	
Elemente cheie CS: Descompunere; Recunoașterea modelelor; Abstracția; Proiectarea algoritmului.	
Grupa de varsta : Clasa a VII ^{-a} , 12-14 ani	
Situații de învățare: discuții în clasă, lucru în grup	Tip activitate: activități digitale, învățare prin cooperare, sarcini de rezolvare a problemelor
Materiale: <ul style="list-style-type: none"> ● Laptop ● Șablon de diagramă 	Resurse: <ul style="list-style-type: none"> ● Spațiul de lucru ● Instrumente Google ● Software de prezentare ● Videoclip despre Londra ● Scratch (software pentru crearea de hărți interactive)
Dezvoltarea învățării:	
Definirea problemei: Cum putem planifica eficient o excursie virtuală la Londra, valorificând tehnologia pentru a explora bogata sa moștenire culturală.	
Instrucțiuni: (15 minute) Introducere în Londra <ul style="list-style-type: none"> ● Urmăriți un scurt videoclip despre reperele emblematice, istoria și cultura Londrei. ● Discutați atracțiile cheie, cum ar fi Turnul Londrei, Palatul Buckingham și Big Ben. 	
1.DESCOMPUNERE (45 minute) Împărțiți obiectivul general de a descoperi Londra în sarcini și activități mai mici, ușor de gestionat. <ul style="list-style-type: none"> ● Împărțiți în grupuri de 3-4 elevi. ● Alegeți o anumită temă de interes: <ul style="list-style-type: none"> ○ Istorie și monarhie 	

- Artă și cultură
- Mâncare și cumpărături
- Londra modernă
- **Cercetare:**
- Utilizați resurse online precum Google, Wikipedia și site-uri web oficiale de turism pentru a aduna informații despre tema aleasă.
- Identificați anumite repere, muzee sau cartiere legate de tema dvs.
- **Creați un itinerariu virtual:**
- Utilizați un instrument digital precum Google Maps sau un software de prezentare pentru a planifica un itinerar de 3 zile.
- Include:
 - Activități zilnice
 - Metode de transport
 - Timp estimat pentru fiecare activitate
 - Considerente bugetare

2. RECUNOAȘTEREA MODELULUI (15 minute)

Ajutați-i pe elevi să recunoască modele și puncte comune în moștenirea culturală, reperele și atracțiile Londrei.

- Încurajați-i să identifice elemente recurente pe hărți, cum ar fi străzi, repere și rute de transport.
- Îndemnați elevii să observe modele în modul în care instrumentele tehnologice pot ajuta la navigare și explorare.

3. ABSTRACRIZARE (concentrarea pe partea importantă a unei probleme, filtrarea detaliilor inutile)

- Rezumați informații esențiale despre Londra, inclusiv moștenirea sa culturală, reperele și punctele de interes;
- Subliniați importanța abstractizării abilităților de citire a hărților, cum ar fi înțelegerea simbolurilor, legendelor și direcției;
- Evidențiați utilizarea dispozitivelor și instrumentelor tehnologice ca abstractizări ale resurselor din lumea reală pentru navigare și informare.

4. PROIECTAREA ALGORITMULUI (creați o secvență pas cu pas de instrucțiuni pentru a rezolva problema)

- Ghidați studenții în proiectarea algoritmilor sau a planurilor pas cu pas pentru crearea itinerariilor lor personale în Londra.
- Furnizați instrucțiuni despre cum să utilizați eficient Google Maps și alte aplicații de orientare.
- Încurajați studenții să formuleze algoritmi pentru găsirea de informații despre moștenirea culturală, selectarea destinațiilor și planificarea rutelor în interiorul orașului.

Exemplu:

Pasul 1: Introducere în Google Maps

- Începeți prin a prezenta elevilor Google Maps și funcțiile sale.
- Explicați cum Google Maps poate fi un instrument valoros pentru planificarea rutelor, găsirea destinațiilor și explorarea unui oraș precum Londra.

Pasul 2: Identificarea siturilor de patrimoniu cultural

- Furnizați o listă a siturilor de patrimoniu cultural din Londra, cum ar fi Muzeul Britanic, Turnul Londrei și Westminster Abbey.
- Cereți elevilor să aleagă cel puțin trei situri de patrimoniu cultural pe care doresc să le viziteze în timpul călătoriei.

Pasul 3: Cercetare și colectare de informații

- Ghidați studenții să cerceteze fiecare site selectat, inclusiv istoria, semnificația și orele de vizitare.
- Încurajați-i să găsească informații din surse online de încredere sau site-uri web oficiale.

Pasul 4: Formularea algoritmilor

- Ajutați elevii să formuleze algoritmi pentru planificarea vizitei lor la fiecare site.

Iată un exemplu de algoritm pentru vizitarea Muzeului Britanic:

1. Începeți de la cea mai apropiată stație de metrou din Londra.
2. Mergi la Muzeul Britanic.
3. La sosire, verificați orele de deschidere și taxele de intrare (dacă este cazul).
4. Explorați exponatele muzeului, începând cu cele de cel mai mare interes.
5. Petreceți minim două ore explorând muzeul.
6. Luați notițe sau fotografiile ale artefactelor și exponatelor de interes.
7. Ieșiți din muzeu și mergeți la următoarea destinație din itinerarul dvs.

Pasul 5: Planificarea rutei cu Google Maps

- Învățați elevii cum să folosească Google Maps pentru a planifica rute între destinațiile alese.
- Demonstrați cum să introduceți punctele de pornire și de sfârșit, să selectați moduri de transport (de exemplu, mers pe jos, transport public) și să vizualizați timpii de călătorie estimați.

Pasul 6: Crearea itinerarelor

- Cereți elevilor să-și creeze itinerariile personale, inclusiv: ordinea în care plănuiesc să viziteze siturile de patrimoniu cultural, timpul de călătorie estimat între site-uri, pauzele de prânz sau alte activități planificate.
- Încurajați-i să folosească Google Maps pentru a-și vizualiza rutele și durata estimată a călătoriei.

Pasul 7: Prezentare și reflecție

- Instruiți elevii să-și prezinte itinerariile la clasă, explicându-și alegerile și algoritmi.
- Încurajați discuția și feedback-ul cu privire la planul fiecărui elev.
- Reflectați asupra utilizării principiilor gândirii computaționale în planificarea itinerariului.

Evaluare:

- **Evaluare formativă:** Observați implicarea elevilor în timpul discuțiilor, lucrului în grup și activităților digitale.
- **Evaluare sumativă:** Evaluați calitatea itinerariilor elevilor, prezentările acestora și capacitatea acestora de a explica principiile gândirii computaționale aplicate.

Diferențiere:

- Pentru elevii avansați: Provocați-i să creeze itinerarii mai complexe, încorporând factori suplimentari, cum ar fi constrângeri bugetare sau interese specifice.
- Pentru elevii cu dificultăți: oferiți îndrumări și sprijin mai structurate, împărțind sarcinile în pași mai mici.

Sensibilitate culturală:

- Asigurați-vă că resursele și activitățile sunt adecvate din punct de vedere cultural și respectând diverse perspective.
- Încurajați elevii să ia în considerare semnificația istorică și culturală a locurilor pe care aleg să le viziteze.

Rezultate așteptate

- Abilitatea de a citi și de a crea hărți
- Utilizarea dispozitivelor și instrumentelor de orientare
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare într-o limbă străină
- Crearea unui itinerariu personal al Londrei
- Abilități îmbunătățite de cooperare cu colegii

Note: prezentarea Londrei dintr-un videoclip și mai târziu dintr-un text scris mi-a permis să le stârnesc curiozitatea de a vizita orașul. Gândirea computațională mi-a oferit instrumentele necesare pentru a ghida studenții către descoperirea orașului Londra și crearea unui itinerariu.

Atasamente:

Cuvinte cheie : Londra, patrimoniu cultural, monumente, atracții, hartă, transport, algoritm, itinerar, video, diagramă, Scratch, învățare prin cooperare, gândire computațională, limbă străină, comunicare, activități digitale, descompunere, recunoaștere a modelelor, abstracție.

Scurtă descriere a planului de lecție

Planul de lecție intitulat „În jurul Londrei” își propune să prezinte elevilor moștenirea culturală a Londrei prin activități digitale. Aceasta implică vizionarea unui videoclip despre Londra, cercetarea monumentelor, atracțiilor și transportului și crearea unui itinerar personalizat. Lecția integrează elemente de gândire computațională, inclusiv descompunerea, recunoașterea modelelor, abstracția și proiectarea algoritmului. Elevii se angajează în învățarea prin cooperare pentru a finaliza sarcinile în laboratorul de informatică.

DENUMIRE ATRAȚIE TURISTICĂ	CÂND A FOST CONSTRUIT	DE CE ESTE FAMOS	UNDE ESTE	CUM ÎL POȚI GĂSI