

Predarea istoriei studenților cu dizabilități prin instrumente de gamification digitalizate (Planuri de lecții)





PREDAREA ISTORIEI ELEVILOR CU DIZABILITĂȚI CU AJUTORUL INSTRUMENTELOR DE JOC DIGITALIZATE

Project reference number: **2021-1-PL01-KA220-SCH-000023916**

Start date: 01-11-2021 End date: 01-11-2023

RESULTATUL PROIECTULUI 2

Planuri de lecții
(pentru uz intern)



Create by project consortium



2022

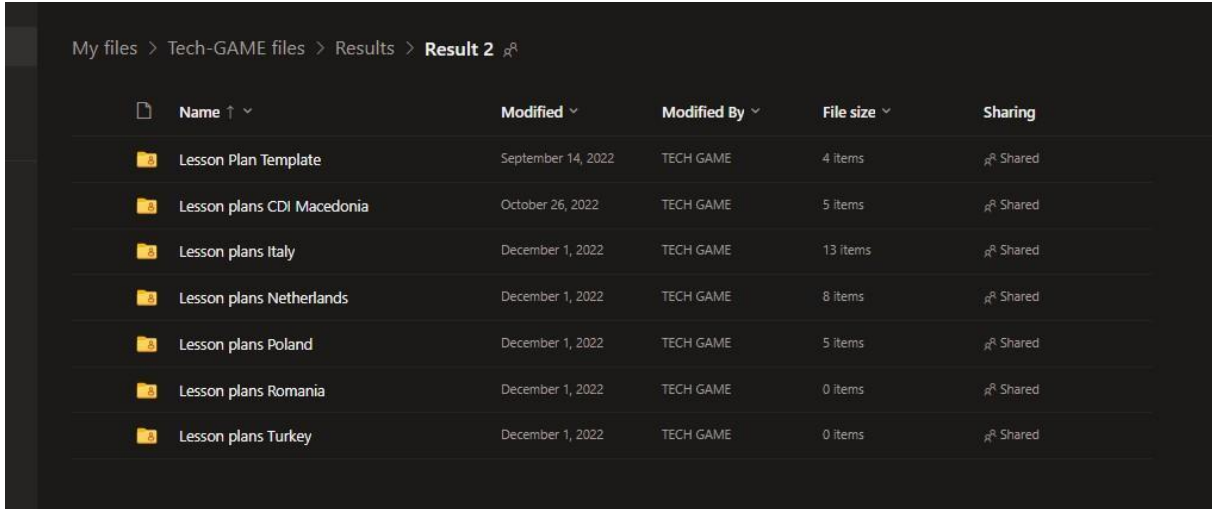
Cuprins


Resursele documentelor OneDrive” Tech-GAME:	4
Licență de Creatii în Comun :	4
Lista subiectelor de lecție	5
Planuri de lecție de istorie :	7
1. Drepturile civile în SUA (1865-1992) (Turcia	7
2. Primul Razboi Mondial (Romania)	9
3. Al doilea Razboi Mondial (Romania)	11
4. Razboiul Rece (Macedonia)	13
5. Revolutia Industrială (Netherland, Poland)	14
6. Revolutia Franceza (Italy, Turkey)	20
7. Viata lui Isus și nasterea Crestinismului (Macedonia)	26
8. Viata lui Mohammed și nasterea Islamului (Macedonia)	28
9. Prima Cruciada: 1095-1099 (France, Turkey, Syria, Palestine, Israel) (Romania)	30
10. Ascensiunea și căderea civilizației aztece(Unknow)	32
11. Moartea neagra (Ciumea Bubonica) Devastarea Europei (Poland)	37
12. . Renasterea (Italy. Netherlands)	38
13. Partida de ceai de la Boston Coloniștii americani protestează împotriva noilor taxe aruncând ceaiul în portul Boston 12/16/1773 (Romania)	43
14. Revolutia Americana 1775-1783 (Romania)	44
15. Razboaiele Napoleoniene : 1799-1815 (France, Europe) (Turkey)	46
16. . Era Sclavagismului si a Colonialismului (Unknow)	48
17. Mișcarea pentru vot: Femeile luptă pentru dreptul la vot: 1893-1928 (Polonia)	48
<u>18.</u> Revolutia din Rusia: 1917-1922 (Macedonia)	50
19. Formarea Natiunilor Unite 1945-1946 (Europe, America, Asia, Africa,Australia),Polonia,	52
20. . Revolutia Digitală: Invenția computerului electric digital (Poland)	57
21. Uniunea Sovietica lanseaza Sputnik, Primul Satelit realizat de om : 10/4/1957 - Rusia (Poland)59	
22. Yuri Gagarin devine prmul om care a ajuns in Spatiu: 1961 (Russia) (Macedonia)	60
23. Președintele SUA John F. Kennedy este asasinat la Dallas, Texas: 11/22/1963 (US) (Poland) ...	63
24. Nașterea internetului: 1965-19951965-1995 (US) (Polonia)	65
25. Epoca vânătorilor și a agricultorilor 3000 B.C.) (Netherland)	67
26. Epoca grecilor și romanilor (3000 B.C. - 500 A.D.) (Netherland)	70

















27. Vremea călugărilor și a cavalerilor (500 -1000/2000) (Netherland)	76
28. Nasterea creștinismului- mănăstirile (Italy)	83
29. Atena: spre/un exemplu de Democrație(Italy)	85
30. Educatia in Atena(Italy)	88
31. Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia? Cel mai vechi bumerang din lume...	88
32. Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia?Cea mai veche imagine a roții din lume	93
33. Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia? Cea mai mare mina preistorică din lume	97
34. Cum se creează o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA	103
35. Cum să creăm o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA	108
<u>36.</u> Cum să creăm o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA	113
37. Göbeklitepe: Punctul zero în timp (Turkey)	118
38. Civilizația antică greacă (Turkey)	120
39. Grecia antică și Roma (Turkey)	122
40. Războiul civil din Statele Unite	124

Tech-GAME resurse „OneDrive” :



My files > Tech-GAME files > Results > **Result 2** 

Name ↑	Modified ↓	Modified By ↓	File size ↓	Sharing
 Lesson Plan Template	September 14, 2022	TECH GAME	4 items	 Shared
 Lesson plans CDI Macedonia	October 26, 2022	TECH GAME	5 items	 Shared
 Lesson plans Italy	December 1, 2022	TECH GAME	13 items	 Shared
 Lesson plans Netherlands	December 1, 2022	TECH GAME	8 items	 Shared
 Lesson plans Poland	December 1, 2022	TECH GAME	5 items	 Shared
 Lesson plans Romania	December 1, 2022	TECH GAME	0 items	 Shared
 Lesson plans Turkey	December 1, 2022	TECH GAME	0 items	 Shared

Creative Commons Licence:



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>



Lista subiectelor de lecție ;

	Subiect:	Partener:
1)	Drepturile civile în SUA (1865-1992)	Turcia
2)	Primul Razboi Mondial	Romania, Italia
3)	Al doilea Razboi Mondial	Romania, Italia
4)	Razboiul Rece	Macedonia
5)	Revoluția Industrială	Olanda , Polonia
6)	Revoluția Franceză	Turcia, Italia
7)	Viata lui Isus și nașterea Creștinismului	Macedoni
8)	Viata lui Mohammed și nașterea Islamului	Macedonia
9)	Prima Cruciadă 1095-1099 (France, Turkey, Syria, Palestine, Israel)	Romania
10)	Ascensiunea și căderea civilizației aztece	Polonia
11)	T11) Moartea neagră (Ciumea Bubonică) Devastarea Europei	Polonia
12)	Renasterea	Italia, Olanda
13)	Partida de ceai de la Boston Coloniștii americani protestează împotriva noilor taxe aruncând ceaiul în portul Boston 12/16/1773	Romania
14)	Revoluția Americană 1775-1783	Romania
15)	Rzboaiele Napoleonice 1799-1815 (France, Europe)	Turcia
16)	Era Sclavagismului și a Colonialismului	Necunoscut
17)	Mișcarea pentru vot: Femeile luptă pentru dreptul la vot: : 1893-1928	Polonia
18)	Revoluția din Rusia: 1917-1922	Macedonia
19)	Formarea Națiunilor Unite 1945-1946	Polonia
20)	Revoluția Digitală: Invenția computerului electronic digital	Polonia
21)	Uniunea Sovietică lansează Sputnik, Primul Satelit realizat de om : 10/4/1957 (Rusia)	Polonia
22)	Yuri Gagarin B22) devine primul om care a ajuns în Spațiu: : 1961 (Rusia)	Macedonia



23)	Președintele SUA John F. Kennedy este asasinat la Dallas, Texas: 11/22/1963 (US)	Polonia
24)	Nașterea internetului ; 1965-1995 (US)	Polonia
25)	Epoca vânătorilor și a agricultorilor (3000 B.C.)	Olanda
26)	Epoca grecilor și romanilor (3000 B.C. - 500 A.D.)	Olanda
27)	Vremea călugărilor și a cavalerilor (500 -1000/2000)	Olanda
28)	Nasterea creștinismului- mănăstirile	Italia
29)	Atena: spre/un exemplu de Democrație	Italia
30)	Educația în Atena(Italia
31)	Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia? Cel mai vechi bumerang din lume	Polonia
32)	Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia? Cea mai veche imagine a roții din lume	Polonia
33)	Preistoria necunoscută: știai asta despre Polonia? Cea mai mare mină de silex preistorică din lume	Polonia
34)	Cum se creează o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA1)	Polonia
35)	Cum să creăm o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA 2)	Polonia
36)	Cum să creăm o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian ca un „proiect european” istoric interesant (PARTEA 3)	Polonia
37)	Göbekli Tepe: Punctul zero în timp	Turcia
38)	Civilizația antică greacă	Turcia
39)	Grecia antică și Roma	Turcia
40)	Războiul civil din Statele Unite	Polonia

Planuri de lecție de istorie:

1) DREPTURILE CIVILE ÎN SUA (1865-1992)



Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Drepturile civile în SUA (1865-1992)

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), aplicați-le în lecțiile dvs.

Disciplina : Istorie

Durata: 20 - 40 min

Vârsta: toate

Obiective :

- Elevii vor înțelege evenimentele și figurile cheie ale Mișcării pentru Drepturile Civile din Statele Unite din 1865 până în 1992.
- Elevii vor dezvolta gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor prin utilizarea învățării bazate pe jocuri audio.
- Elevii vor exersa limbajul descriptiv și abilitățile de comunicare în timp ce lucrează în colaborare cu colegii lor.

Finalități:

Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap):

- reacționează la graficele prezentate în lecție
- poate atribui un grafic unui nume sau eveniment
- este capabil să construiască un enunț simplu pe un anumit subiect
- este capabil să construiască o declarație pe un anumit subiect și să o completeze cu materiale sursă.

Materiale:

- Înregistrări audio ale discursurilor și interviurilor cu figuri cheie ale Mișcării pentru Drepturile Civile (de ex. Martin Luther King Jr., Malcolm X, Rosa Parks)
- Înregistrări audio ale evenimentelor istorice legate de Mișcarea pentru Drepturile Civile (de exemplu, Montgomery Bus Boycott, Civil Rights Act din 1964)
- Tabla de joc sau harta Statelor Unite, cu diferite locații identificate prin etichete Braille
- Piese de joc, cum ar fi figurine sau inele mici din plastic, pentru a reprezenta diferite personaje sau grupuri (de exemplu, activiști, politicieni, segregacioniști)
- Materiale de scris (de exemplu, scriitor Braille, dispozitiv de luat note)

Resurse web:

- <https://www.history.com/topics/black-history/civil-rights-movement>



- <https://www.britannica.com/event/American-civil-rights-movement>
- <https://www.youtube.com/watch?v=URxwe6LPvkM>
- https://www.youtube.com/watch?v=_1B0i6bJJjw
- <https://www.youtube.com/watch?v=9ppTiyxFSs0>

Desfășurarea lecției :

Etapa pregătitoare/activități pregătitoare

Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul societății, științei, cunoașterii și tehnologiei

Implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Activități de lecție:

1) Începeți prin a revizui istoria de bază a Mișcării pentru Drepturile Civile din Statele Unite, folosind o combinație de înregistrări audio și limbaj descriptiv.

2) Împărțiți clasa în grupuri de 3-4 elevi. Fiecare grup va primi o tablă de joc sau o hartă a Statelor Unite și piese de joc pentru a reprezenta diferite personaje sau grupuri.

3) Incepeți jocul explicând că fiecare grup își va asuma rolul unui alt grup sau individ implicat în Mișcarea pentru Drepturile Civile și va concura împotriva celorlalte grupuri pentru a îndeplini anumite obiective. Jocul se va juca în runde, iar fiecare rundă va reprezenta un an diferit sau un eveniment cheie în mișcare.

4) La începutul fiecărei runde, fiecare grup va asculta o înregistrare audio a unui eveniment istoric legat de Mișcarea pentru Drepturile Civile. Apoi, grupul trebuie să folosească un limbaj descriptiv pentru a discuta și a stabili o strategie despre modul în care va răspunde la eveniment și cum le va afecta obiectivele.

5) După ce fiecare grup și-a luat deciziile, profesorul va acționa ca „povestitor” al jocului și va descrie rezultatul fiecărui eveniment și modul în care acesta afectează obiectivele diferitelor grupuri.

6) La sfârșitul fiecărei runde, elevii vor folosi un limbaj descriptiv pentru a reflecta asupra deciziilor lor și asupra modului în care acestea le-au afectat progresul în Mișcare.

7) Jocul continuă pentru mai multe runde, până când ajunge la evenimentul final al Mișcării pentru Drepturile Civile.

8) În cele din urmă, fiecare grup va expune o scurtă prezentare orală despre rolul grupului sau al individului în cadrul Mișcării pentru Drepturile Civile și despre modul în care Mișcarea i-a afectat.

Incheierea lecției :

- a) Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b) Elevul poate consulta profesorul

Evaluare:

- Observați elevul în timpul jocului și utilizați observațiile pentru evaluarea formativă.
- Participanții vor completa o lucrare de reflecție despre experiența lor în joc și despre ceea ce au învățat.

Prezentările finale vor fi evaluate în funcție de conținut, utilizarea limbii și abilitățile de prezentare

1) PRIMUL RĂZBOI MONDIAL (ROMANIA)



Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiectul: Primul Război Mondial

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Disciplina : Istorie

Durata: 50 minute/lecție

Vârsta: pentru elevi de 12 ani sau mai mult;

Obiective :

- Sa localizeze in spatiu, cu ajutorul hartii si a atlasului, unde se situeaza principalele fronturi de lupta;
- Să enumere statele membre ale aliantelor Antanta si Puterile Centrale;

Finalități :

- Rezultate urmărite :
- Sa cunoasca idei generale despre primul razboi mondial;
- Să-si exprime parerea despre comportamentul si deciziile politice ale unor state participante;

Materiale:

harta, atlas, fise de lucru, prezentare audio-video, harta mentală, table interactive elemente de joc (microfon de jucarie, scaun) , jocuri digitale pe platforme (Kahoot, Learning App

Surse:

<https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A>

https://www.youtube.com/watch?v=VNs7tdO_Ho0

<https://www.youtube.com/watch?v=-GsolnXOiBg&t=247s>

<https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY>

<https://www.theworldwar.org/interactive-map> (interactive global WW I harta)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html

(World War I Visual History)

Activități pre-lecție:

- scaunul interviuatului
- joc de spargere a ghetii (mim)

Activitățile și resursele web urmează să fie integrate și/sau modificate în Canva History Templates pe parcursul procesului de realizare



-Prezentarea 1

Introducere:

Asasinarea printului mostenitor al Austro-Ungariei de catre Gavriilo Principe va porni un conflict cu care omenirea nu se mai confruntase.

link

<https://www.youtube.com/watch?v=24i4ncHuf6A>

Linkul de mai sus prezintă

Cauzele principale care vor sta la declansarea Primului Razboi Mondial

Iată transcrierea – au fost omise părți foarte mici din videoclip:

Sugestii cu privire la întrebările care putea fi discutate cu elevii după vizionarea filmului:

-de ce asasinarea unui print mostenitor a pornit un razboi mondial;

-putea fi evitat razboiul?

-rolul armatelor in declansarea razboiului

Evaluare formativă – partea 1.

<https://learningapps.org/watch?v=p8catbrsk23>

- prezentare 2

Introducere:

Timp de 4 ani omenirea se confrunta cu un tip de razboi care nu fusese intalnit pana acum.

In acelasi timp Europa, care domina lumea, va suferi cele mai multe pierderi.

https://www.youtube.com/watch?v=VNs7tdO_Ho0 min 1:07 – 4:04) profesorul prezintă succesiunea evenimentelor din cei 4 ani de război.

(Fiecare profesor poate alege evenimentele în funcție de interesele copiilor)

Sugestii de subiecte de discutat cu elevii după vizionarea filmului:

- principalele alianțe; - principalele bătălii ale războiului; - intrarea SUA în război și schimbarea raportului de forțe; Activități sugerate:

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW1/index.html
(World

War I Visual History)

Joacă jocul localizării și asocierilor (hartă Alianțelor) sau Privește cu atenție hartă și creează o hartă mentală cu alianțele care s-au format în Primul Război Mondial

<https://learningapps.org/watch?v=pg9js2u4523>

Localizare pe o hartă globală interactivă din Primul Război Mondial.

(<https://www.theworldwar.org/interactive-map>)

Evaluarea formativă – partea a 2-a.

Joc de asociere a țărilor cu alianța corespunzătoare.

<https://learningapps.org/watch?v=pgn2v8ict23>

Joc de asociere a principalelor bătălii cu fronturile corespunzătoare.

<https://learningapps.org/watch?v=p0cgq61sc23>

- Prezentarea 3:



Profesorul vorbește despre consecințele Primului Război Mondial, tratatele de pace și schimbările pe care le-au adus lumii.

<https://www.youtube.com/watch?v=soFhWkxSZAY>

Sugestii de întrebări de discutat cu elevii după vizionarea filmului:

- cum a reușit Antanta să câștige războiul? - ce s-a întâmplat cu țările câștigătoare? - Care au fost consecințele pentru țările învinse?

Evaluare formativă – partea 3. Sugestie

<https://create.kahoot.it/share/first-world-war/0cba3c2a-3c9d-44f0-8fff-89ebf276c162>

Activitate finală /Temă pentru acasă

Se sollicită elevilor să-și imagineze un alt sfârșit al Primului Război Mondial și să-l prezinte.

Evaluarea sumativă

joc de asociere Cronologică cu tematică din Primul Război Mondial.

<https://learningapps.org/watch?v=pn5dwtv4j23>

Al II Război Mondial (Romania)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Al II Război Mondial (Romania)

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Disciplina: Istorie

Durata: 50 minute/ 2 lecții

Vârstă: pentru studenții cu vârsta peste 12 ani;

Obiectiv:

1. Să identifice cauzele și efectele celui de-al Doilea Război Mondial ascultând înregistrări istorice și dezbateri ale acestora .
2. Să identifice alianțele și principalele evenimente care au avut loc în timpul celui de-al Doilea Război Mondial.
3. Susținerea unor argumente pro și contra expansiunii Germaniei, semnalând efectele negative asupra întregii lumi.

Rezultate urmărite:

Elevii vor folosi diferite resurse și instrumente pentru a obține, selecta, organiza, înțelege datele despre cel de-al Doilea Război Mondial.



Efectele celui de-al Doilea Război Mondial (Războiul Rece, Statele Comuniste și Democratice, ONU, Holocaust)

Materiale:

Hărți istorice, atlas, foi de lucru, hărți mentale, prezentare audio-video, harta lumii, ochelari colorați cu steaguri ale statelor implicate, tablă interactivă, platforme de învățare bazate pe jocuri, utilizate ca tehnologie educațională (Kahoot, **Learning App**)

Sources:

<https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf>

pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

<https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=DNV8enpVwok>

<https://youtu.be/HUqy-OQvVtI>

<https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html> (interactive global WW II map)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html

([World War II Visual History](#))

Lecția 1

Activități pregătitoare ::

- jocuri de mișcare - antrenament al armatei mici
- plasarea simbolurilor de stat pe harta **lumii**

- Prezentare 1

Profesorul prezintă pe scurt situația Germaniei și a SUA la sfârșitul Primului Război Mondial, precum și câteva dintre situațiile care au dus la declanșarea celui de-al Doilea Război Mondial.

<https://www.lcps.org/cms/lib/VA01000195/Centricity/Domain/10599/Causes%20of%20WWII.pdf> <https://www.youtube.com/watch?v=-pxfDu98VcQ>

Sugestii de întrebări de discutat cu elevii după vizionarea filmului:

- Ar fi fost un război dacă Franța ar fi fost mai îngăduitoare cu Germania?

Cum a influențat ascensiunea lui Hitler la putere izbucnirea celui de-al Doilea Război Mondial?

Evaluarea formativă – partea 1

<https://learningapps.org/watch?v=piojfrpjj23>

- Prezentare 2

- Introducere: Profesorul le vorbește elevilor despre succesiunea evenimentelor de la începutul celui de-al doilea război mondial până la intrarea SUA în război.

- Link <https://youtu.be/HUqy-OQvVtI> (start - 1.36)

Fiecare profesor poate alege evenimentele în funcție de interesele copiilor)

https://www.abmc.gov/sites/default/files/interactive/interactive_files/WW2/index.html
([WW II Visual History](#))

Sugestii de întrebări de discutat cu elevii după vizionarea filmului:

- care au fost teritoriile cucerite de Germania până în 1941? ; - cum a influențat atacul Germaniei asupra URSS cursul războiului? ; - A fost intrarea SUA în război un eveniment necesar?



Activități sugerate:

Elevii pot urmări o prezentare (mind mapping) cu principalii lideri ai alianțelor și țările din care aparțin, să le asculte vocile.

pitch.com/public/98998288-ada4-4a82-ac84-9164c2eccbd7

Localizare pe o hartă globală interactivă din cel de-al doilea război mondial

. <https://historicalmapchart.net/europe-world-war-2.html>

Joc de asociere a țărilor cu alianțe corespunzătoare .

<https://learningapps.org/watch?v=pxn0sr8nc23>

Joc de asociere a țărilor cu cauza

<https://learningapps.org/watch?v=pjwfffy9j23>

- - Prezentare 3 . Introducere: Sunt prezentate pe scurt campaniile care au dus la înfrângerea Germaniei

- <https://youtu.be/HUqy-OQvVtl> (1.37 - end)

Sugestii de subiecte de discutat cu elevii după vizionarea filmului:

- luptele importante purtate între 1942-1945; - Holocaustul; - înfrângerea Germaniei; - apariția bombei atomice: - intrarea într-o nouă eră militară;

Lecția 2 / Activități sugerate:

1. Elevii sunt împărțiți în echipe, clasa este amenajată ca o sală de război, cu mesele unite în centru, o hartă a lumii în format mare. și piese de joc cu steaguri ale combatanților și denumirea unităților militare.

Elevii vor recrea derularea uneia dintre marile campanii ale războiului argumentând în puncte cheie în favoarea altor posibile decizii și încercând să ofere posibile alternative la desfășurarea războiului.

2. Joc de masă

https://drive.google.com/file/d/1hUYCL6ZXRd9XkNC75_R1d2UvnA44zh8Y/view?usp=sharing

Evaluare

<https://leonardglobal.weebly.com/interactive-world-war-ii-map.html> (click on the map to follow the unfolding of the events)

<https://create.kahoot.it/share/world-war-ii/2526e319-c026-4863-804d-b64b1f704db3>

Activitate finală /Teme pentru acasă

- Elevii sunt rugați să aleagă o țară și să studieze măsurile luate pentru redresarea după război, folosind orice resurse informaționale disponibile

Evaluarea sumativă

Joc digital - <https://learningapps.org/display?v=pvho1iov523>

3) RĂZBOIUL RECE (MACEDONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Războiul Rece

Notă:



Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), aplicați-le în lecțiile dvs.

Disciplina : Istorie

Durata: 1 oră

Vârsta: 11 – 15 ani

Obiective

- Înțelegerea cauzelor și cronologia Războiului Rece.
- Recunoașterea conflictului central dintre Comunism și Democrație/Capitalism.
- Criticarea modul în care preocuparea pentru comunism a afectat viața în Statele Unite

Finalități:

- Dobândirea de cunoștințe despre războiul rece.

Materiale:

- Prezentare PowerPoint
- Materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere și pentru elevii cu dislexie
- Imagini tactile pentru deficiențe de vedere, hărți (tactile).
- Videoclipuri cu limbajul semnelor pentru elevii cu deficiențe de auz
- Conținut simplu și pagini color
- Pregătiți materiale imprimabile 3D

Resurse web:

- <https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/cold-war-activities-for-middle-school>
- <https://mi01000971.schoolwires.net/cms/lib/MI01000971/Centricity/Domain/264/Cold%20War%20>
- Intro%20WH%2014%20PPT--2017--MAIN.pdf -- Războiul Rece în limbajul semnelor în engleză
- https://www.youtube.com/watch?v=C_EEIV3Iepg&t=16s
- <https://cults3d.com/en/tags/cold%20war> - Mostre 3D gratuite pentru „Războiul Rece,,

Desfășurarea lecției :

Etapa pregătitoare/activități pregătitoare

Începeți lecția cu o introducere verbală despre „Războiul rece și cu acest videoclip:
<https://www.youtube.com/watch?v=wbl0ILaANnc>

După videoclip, adresați elevilor următoarele întrebări:

Cum se lupta deja Războiul Rece în ceea ce privește economia și cunoașterea?



Cum ați descrie cel mai bine mesajul pe care Truman încerca să-l trimită sovieticilor? Ce a motivat acest mesaj? Cum a fost contestată ideea de izolare de către sovietici?

Activități de lecție:

Împărțiți elevii din clasă în 2 părți. Apoi, citiți diferite politici publice atât ale Statelor Unite, cât și ale Uniunii Sovietice, precum și realizările și liderii. Rugați elevii să meargă în partea laterală a clasei pentru a vedea ce cred elevii că a făcut/a spus fiecare parte!

Împărțiți elevii în grupuri mici și jucați-vă cu ei, elevii vor trebui să creeze „cărți de istorie” pentru persoane și situații importante din timpul Războiului Rece,. Cardul va avea o poză (fără prea multe detalii) și un text scurt (realizat și în Braille dacă aveți elevi cu deficiențe de vedere în clasă). Fiecare grup își va împărtăși cardul cu clasa și le va agăța pe un panou pentru a consolida informațiile!

Incheierea lecției :

Încheiați lecția cu dramatizarea unui „Război rece,. Fiecare elev va primi un rol și va juca o dramă scurtă legată de ceea ce s-a întâmplat în timpul „Războiul rece,.

Evaluare:

- Desenați o imagine cu legendele care rezumă cu acuratețe perioada/evenimentul major.
- Desenați o bandă desenată care rezumă cu acuratețe evenimentele majore din acea perioadă.

Folosiți legendele pentru a explica ilustrațiile, dacă este necesar

https://www.lcps.org/cms/lib4/VA01000195/Centricity/Domain/3290/v2_Cold%20War%20

4) **REVOLUȚIA INDUSTRIALĂ (NETHERLAND, POLAND)**

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate		
PLAN DE LECȚIE		
Subiect: Revoluția industrială (secolele al XVIII-lea și al XIX-lea)		
<p>Notă:</p> <p>Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), aplicați-le în lecțiile dvs.</p>		
Disciplina	Timpul cetățenilor și mașinilor cu abur Timpul industrializării sau secolul al XIX-lea 1800 -1900	Revoluția industrială și ascensiunea mișcărilor de emancipare



	<ul style="list-style-type: none">• Era cea mai nouă: secolul al XIX-lea• Franța și revoluția industrială (1789 - 1914)	<ul style="list-style-type: none">• Prima cale ferată 1839• Rezistența împotriva muncii copiilor - secolul al XIX-lea• Vincent van Gogh 1853-1890
Durata: > 10 lecții		
Vârsta: 10-12 ani		
Obiective :		
Elevii vor învăța despre Revoluția Industrială și impactul acesteia asupra societății prin jocuri și activități interactive.		
Surse :		
<ul style="list-style-type: none">• Pe lângă sursele existente, în secolul al XIX-lea au devenit disponibile noi tipuri de surse de cunoaștere istorică: stare civilă, presa și mass-media audiovizuală.		
Context politic :		
<p>În secolul al XVIII-lea, ordinea de conducere peste tot în Europa de Vest încă se sprijină pe conducerea suverană a monarhului. Mulți oameni din Europa de Vest nu mai acceptă asta. Ca cetățeni, ei vor să-și asume responsabilitatea față de guvern, să se consulte și să decidă ca egali.</p> <p>Proteste ale cetățenilor împotriva puterii monarhului au dus la Revoluția Franceză în Franța. Noii conducători francezi încearcă să-și răspândească puterea și ideile în Europa prin forță. Armatele franceze sunt înfrânte și regalitatea suverană este restaurată în multe țări europene. În 1813, Țările de Jos redevin independente și intră sub conducerea unui rege care deține puterea politică.</p> <p>În jurul anului 1850, în multe țări din vestul Europei, puterea a trecut asupra cetățenilor. În 1848, Țările de Jos obțin o nouă constituție care protejează mai bine drepturile oamenilor și transferă puterea de la monarh la un parlament ales.</p> <p>Țările europene își extind influența pe alte continente. Din ultimul sfert al secolului al XIX-lea, statele nu se mai străduiesc să controleze comerțul printr-o serie de posturi comerciale, ci vor și să controleze suprafețe mari în întregime. Fiecare parte a lumii rezolvă asta în felul său. Țările de Jos exploatează și colonii, dintre care Indiile de Est este cea mai mare.</p> <p>În ciuda intereselor economice servite de aceasta, sclavia a fost abolită în cursul secolului al XIX-lea.</p>		
Context economic :		
<p>Inițial, motorul cu abur a fost cea mai importantă sursă de energie pentru industrie. După mașina cu abur, motorul cu ardere și electricitatea devin furnizorii de energie. Acum devine posibilă și dezvoltarea de mașini, avioane și o rețea electrică.</p> <p>Producția industrială depășește industria (de acasă) în toate tipurile de industrii. Producția artizanală este înlocuită de producția de masă, care este centralizată în fabrici. În anumite industrii se creează zone industriale specializate, cu suprafețe mari de vânzare, rezultând o creștere puternică a traficului de mărfuri. Peisajul zonelor urbane și rurale se schimbă datorită creșterii populației și dezvoltării tehnologice. În zonele industriale mediul este poluat.</p> <p>Invenția îngrășământului este importantă pentru dezvoltarea agriculturii. În Europa, cultivarea cerealelor este în mare măsură înlocuită de cartofi. În principiu, aceasta înseamnă că rămâne disponibilă suficientă hrană la prețuri accesibile pentru populația în creștere rapidă.</p>		
Context social :		



Populația europeană a crescut puternic în secolul al XIX-lea. Îmbunătățirile în producția de alimente și îmbunătățirea cunoștințelor medicale au jucat un rol în acest sens.

Datorită revoluției industriale, mulți locuitori din mediul rural din Europa se mută în orașe. Milioane de europeni emigrează și în America, Australia și Africa de Sud. Așa se răspândește cultura europeană în alte părți ale lumii.

Inițial, au fost mulți șomeri. Drept urmare, salariile muncitorilor rămân scăzute. Legile sociale lipsesc deocamdată. Acest lucru duce la exploatare și la condiții precare de muncă și de viață pentru familiile din clasa muncitoare. Pe termen lung apar proteste împotriva acestui lucru drept pentru care muncitorii formează sindicate. Condițiile de viață ale muncitorilor s-au îmbunătățit treptat de atunci.

În jurul anului 1900, în Europa de Vest a apărut o mișcare de protest în rândul femeilor din clasele sociale superioare împotriva ideologiei sferelor separate dintre bărbați și femei, care împiedică femeile să se dezvolte deplin în societate.

Cetățenii prețuiesc educația bună, atât pentru proprii copii, cât și pentru clasele sociale inferioare din societate. Societatea industrializată cere din ce în ce mai mulți muncitori calificați. Astfel, va exista învățământ obligatoriu pentru toată lumea și învățământ secundar pentru cei mai buni. Când prosperitatea crește, învățământul primar devine practic accesibil tuturor.

Prin reglementarea programului de lucru, oamenii au treptat mai mult timp liber. Acest lucru creează mai mult spațiu pentru relaxare și dezvoltare personală. Oriunde oamenii se angajează în activități comune se înființează asociații.

Finalități :

- Înțelegerea originii modului în care arată lumea noastră în zilele noastre.
- Să înțeleagă că omul este încă dependent de mediul său natural și social/economic.

Materiale necesare:

- **Jocul „Revoluția industrială” (poate fi creat de profesor sau achiziționat online)**
- **Fișe de lucru „Revoluția industrială” (pot include puzzle-uri, exerciții de potrivire și întrebări de completare a golurilor)**
 - Carduri cu tematica Revoluției Industriale (pot include imagini și termeni cheie legați de Revoluția Industrială)
 - Calculatoare sau tablete cu acces la internet
 - Un serviciu de interpretare video la distanță (VRI) dacă profesorul elevilor cu deficiență de auz nu vorbește fluent limbajul semnelor americane (ASL).

Resurse web:

<https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>
<https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>
<https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>
<https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>
<https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>

<https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/theindustrial-revolution> <https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRvg>

Desfășurarea lecției (pentru o lecție ca exemplu):

I. Introducere (10 minute)

Începeți ora de curs prin a pregăti scena pentru Revoluția Industrială și semnificația acesteia în istorie. Introduceți conceptul de gamification și modul în care acesta va fi utilizat pentru a ajuta elevii să învețe despre subiect. Oferiți o privire de ansamblu asupra activităților care vor fi finalizate pe parcursul lecției.



II. Activitate de joc: Joc de masă „Revoluția industrială” (30 de minute)

Împărțiți clasa în grupuri de câte 2-3 elevi.

Oferiți fiecărui grup o copie a jocului de masă „Revoluția industrială” și instrucțiuni despre cum să joace.

Permiteți elevilor să joace jocul timp de 20-25 de minute, făcând o pauză pentru a răspunde la întrebări și a discuta concepte cheie după cum este necesar.

După ce jocul s-a terminat, discutați cu elevii despre orice concluzie importantă din activitate.

III. Activitate din fișă de lucru: Puzzle-uri „Revoluția industrială” (25 minute)

Oferiți fiecărui elev o fișă de lucru care conține diverse puzzle-uri legate de Revoluția Industrială. Permiteți elevilor să lucreze independent sau în perechi pentru a finaliza puzzle-urile. Încurajați-i să folosească cardurile sau resursele de internet pentru a-i ajuta dacă este necesar.

După ce fișele de lucru sunt completate, verificați împreună răspunsurile.

IV. Activitate video: (20 minute)

Afișați studenților un videoclip online care oferă o imagine de ansamblu asupra revoluției industriale și a impactului acesteia asupra societății.

Oferiți elevilor deficienți de auz o fișă de lucru pe care să o completeze în timp ce vizionează videoclipul și asigurați-vă că au acces la subtitrări interpretate în limbajul semnelor americane (ASL). După ce se termină videoclipul, verificați împreună răspunsurile.

V. Concluzii și teme (5 minute)

Recapitulați conceptele cheie învățate în timpul lecției și încurajați elevii să exploreze subiectul pe cont propriu.

Atribuiți teme legate de revoluția industrială, cum ar fi scrierea unei scurte lucrări de cercetare sau crearea unei prezentări despre un aspect specific al revoluției industriale.

Evaluare :

Participarea la activitățile de la oră va fi folosită pentru a evalua înțelegerea de către elevi a revoluției industriale. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă pot fi, de asemenea, folosite ca evaluare.

Cu planul de lecție de mai sus, studenții vor învăța despre revoluția industrială într-un mod interactiv și captivant, folosind diverse jocuri și activități, fișe de lucru, carduri și videoclipuri pentru a înțelege mai bine subiectul. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă vor fi o modalitate de a evalua înțelegerea de către elev a subiectului abordat în clasă.

Vă rugăm să rețineți că, de asemenea, se recomandă să obțineți feedback de la studenți și să ajustați planul de lecție în consecință, deoarece toți elevii au stiluri și ritmuri de învățare diferite, astfel încât lecția să fie mai benefică pentru ei.

4). REVOLUȚIA INDUSTRIALĂ

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate



PLAN DE LECȚIE

Subiect: Revoluția industrială

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), aplicați-le în lecțiile dvs.

Disciplina : Istorie

Durata: 20 - 40 min

Varsta: toate

Obiective:

- Înțelegerea cauzelor care au dus la schimbări în producție: dezvoltarea tehnologiei, dezvoltarea științei și a cunoștințelor.
- Cunoașterea numelor persoanelor legate de subiectul în cauză
- Prezentarea cursului schimbărilor din Europa și din lume
- Efectele revoluției industriale pentru Europa și lume
- Învățarea vocabularului legat de subiect

Finalități :

- Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap):
- reacționează la graficele prezentate în lecție
- poate atribui un grafic unui nume sau dispozitiv
- poate să construiască un enunț simplu pe o anumită temă
- poate să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă

Materiale:

- Prezentări multimedia,
- hărți istorice,
- grafică internet,
- site-uri web.

Resurse web:

<https://www.britannica.com/summary/Industrial-Revolution-Key-Facts> (EN)

<https://kottke.org/18/07/maps-of-the-spread-of-the-agricultural-industrial-revolutions> (EN)

[https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-indust](https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-industrial-)

[rial-](https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolutions-in-human-history-The-first-industrial-revolution-used-water-and_fig5_348351406)
[revolution-used-water-and_fig5_348351406](https://www.researchgate.net/figure/Industrial-revolution-used-water-and_fig5_348351406) (EN)

https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_Revolution (EN)

https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_przemys%C5%82owa (PL)



<https://www.techpedia.pl/big.php?no=39234.jpg> (PL)

Desfășurarea lecției

Etapa pregătitoare/activități pregătitoare :

- Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei
- Implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Activități ale lecției:

- Explicația termenului „revoluție industrială”
- Descrierea industriilor individuale (industria ușoară și grea)
- Personaje celebre asociate cu „Revoluția industrială”
- Consecințele pentru Europa și lume
- Concepte înrudite legate de subiect

Încheierea lecției :

- Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- Elevul poate consulta profesorul

Evaluare:

- Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu
- Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
- Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării
- Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilități intelectuale sau boli neurologice): scară de evaluare a țării

Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare.

5) REVOLUȚIA FRANCEZĂ (ITALIA, TURCIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiectul: Revoluția franceză
Notă: Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile designului universal în domeniul educației (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), apply them in your lessons.
Disciplina : Istorie
Durata: 2 ore
Vârsta: 11-15 ani
Obiective:



- Cunoașterea conceptelor care au apărut ca urmare a Revoluției franceze.
- Înțelegerea relației dintre drepturile omului și Revoluția franceză.

Finalități :

Dobândirea de cunoștințe cu privire la revoluția franceză

Materiale:

- Prezentare Canva
- Materiale audio pentru elevii dislexici sau cu deficiențe de vedere
- Conținut simplificat și fișe color pentru elevii cu tulburări de învățare

Resurse web

- <https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read>
- https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295
- <https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolution>,
- [tutorial/v/french-revolution-part-1](https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo)
- <https://schoolhistory.co.uk/games/the-french-revolution-walk-the-plank-game/>
- <http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo>

Activități

Etapa pregătitoare

Se prezintă elevilor întrebările pregătite în aplicația Kahoot, cu ajutorul amuzamentului creat astfel se asigură creșterea motivației pentru participarea la lecție. Recompensa inițială constă în acordarea premiilor I, II și III.

Desfășurarea lecției

1. Elevii care doresc să citească scrisoarea reginei Maria Antoaneta către mama sa primesc un exemplar – la sfârșitul semestrului va fi făcută o analiză. Cei care citesc scrisoarea primesc un jeton-insignă.
2. Clasa se împarte în patru echipe și fiecare dintre acestea primește un nume. Se urmărește primul episod despre Revoluția franceză pe siteul Khan Academy și se cere fiecărui grup să completeze cauzele acesteia în prezentare.
3. Cu ajutorul unei prezentări PowerPoint sunt explicate elevilor procesele cele mai importante ale revoluției franceze.
4. Se citește poemul „Preludiul” de William Wordsworth. Se solicită echipelor să creeze postere care să redea evenimentele și emoțiile din poem. se acordă jetoane pentru fiecare bener.
5. Se urmărește videoclipul melodiei French Revolution , pe muzica de Lady Gaga .
6. Cei care au primit cele mai multe jetoane sunt aplaudați de clasă.

Încheierea lecției

- Elevii primesc o notă pentru materia parcursă. Se împart puzzle-uri.
- Elevilor li se oferă informații cu privire la lucrări literare – romane, povestiri – despre revoluția franceză și li se recomandă să citească cel puțin una dintre acestea.



Evaluare

Kahoot pre-test- test final

6). REVOLUȚIA FRANCEZĂ

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Revoluția franceză
Notă: Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu aplicarea în domeniul educației a principiului designului universal (UDL; https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), și aplicați-l în proiectarea lecțiilor dvs..
Disciplina: Istorie Durata: 2 ore Vârsta: 11-15 ani
Obiective: <ul style="list-style-type: none">• Cunoașterea conceptelor care s-au afirmat ca urmare a Revoluției franceze.• Înțelegerea relației dintre drepturile omului și Revoluția franceză
Finalități: <ul style="list-style-type: none">• Dobândirea de cunoștințe cu privire la revoluția franceză.
Materiale: <ul style="list-style-type: none">• Prezentare Canva• Materiale audio pentru elevii dislexici sau cu deficiențe de vedere• Conținut simplificat și fișe color pentru elevii cu tulburări de învățare
Resurse web <ul style="list-style-type: none">• https://historiana.eu/narratives/the-european-experience-revolutions-and-civil-wars-1/read• https://www.europeana.eu/en/item/2051908/data_euscreenXL_ina_CAB88029295• https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/1600s-1800s/french-revolutiontutorial/v/french-revolution-part-1• http://www.historyguide.org/intellect/lecture11a.html• https://www.youtube.com/watch?v=wXsZbkt0yqo
Activități: Etapapregătitoare Se prezintă elevilor întrebările pregătite în aplicația Kahoot, cu ajutorul amuzamentului creat astfel se asigură creșterea motivației pentru participarea la lecție. Recompensa inițială constă în acordarea premiilor I, II și III.



Desfășurarea lecției

1. Elevii care doresc să citească scrisoarea reginei Maria Antoaneta către mama sa primesc un exemplar – la sfârșitul semestrului va fi făcută o analiză. Cei care citesc scrisoarea primesc un jeton-insignă.

2. Clasa se împarte în patru echipe și fiecare dintre acestea primește un nume. Se urmărește primul episod despre Revoluția franceză pe siteul Khan Academy și se cere fiecărui grup să completeze cauzele acesteia în prezentare.

Transcript

În acest videoclip vom vorbi despre Revoluția Franceză. Ceea ce o face atât de importantă este faptul că, în cazul său, nu avem de-a face doar cu obținerea independenței față de un imperiu colonial controlat de o monarhie, ca în cazul Revoluției din America, ci cu o adevărată răsturnare a unei monarhii. O monarhie care controla o mare putere mondială. În funcție de felul în care privim lucrurile, Revoluția Americană a fost prima, a enunțat oarecum principiile autoguvernării, a contestat utilitatea monarhiilor și așa mai departe. Dar Revoluția Franceză a adus pentru prima oară astfel de principii în Europa și a răsturnat cu adevărat o monarhie. Pentru a înțelege împrejurările în care a început totul, să vorbim despre cum era Franța în 1789, când majoritatea oamenilor consideră că a început Revoluția. În primul rând, Franța era săracă. Acum, nu s-ar crede că Franța era săracă, dacă ne-am fi uitat la Ludovic al XVI-lea, care era rege al Franței în acea vreme. Privindu-l pe Ludovic al XVI-lea și hainele pe care le purta sau pe Marie-Antoinette, soția lui, nu par deloc săraci. Locuiau în palatul Versailles, care este imens. Este un palat uriaș, se poate compara cu cele mai mari palate din lume. Trăiau în belșug. Dacă vrei să știi unde este, a devenit între timp aproape o suburbie a Parisului. Dar pe atunci era un sat la 20 sau 30 de kilometri de Paris. Deci nu par să fi fost săraci. Dar de fapt guvernul Franței era sărac. Și prin sărac înțeleg îndatorat. Tocmai avuseseră două aventuri militare majore. Una fusese Revoluția Americană. Franța jucase un rol important în sprijinirea revoluționarilor. Pentru că doreau să își sâcâie inamicul, Marea Britanie. Au vrut ca imperiul britanicilor să se micșoreze. Așa că Franța a oferit ajutor și resurse militare importante. Și vă puteți imagina că nu este un lucru ieftin atunci când le trimiți peste Oceanul Atlantic. Înainte de Revoluția Americană, a fost Războiul de Șapte Ani care s-a încheiat în 1763, care a secătuit tezaurul guvernului francez. Pentru cei interesați îndeosebi de istoria americană, Războiul de șapte ani este într-adevăr același lucru cu războiul franco-indian. Războiul franco-indian a fost teatrul nord-american al războiului de șapte ani. Însă Războiul de șapte ani este termenul mai general. Pentru că a existat și un conflict simultan în Europa. Războiul franco-indian a reprezentat doar o parte din acel conflict. Confruntările din cei șapte ani au cuprins de fapt majoritatea puterilor europene acelor timpuri. Deci Franța a participat la acest conflict, încheiat în 1763, apoi s-a implicat în Revoluția Americană. Ambele nu au făcut altceva decât să epuizeze fondurile de care dispunea guvernul.

În același timp, poporul francez murea de foame. Era o foamete generalizată. Nu produceau suficiente grâne, iar oamenii nu puteau obține pâinea pentru hrana de zi cu zi. Sigur că vă puteți imagina, când oamenii mor de foame, nu sunt fericiți. Și ca să pună capac la toate, familia regală trăia în risipă. Mai rău decât familia regală, pe care nu o vedeai în fiecare zi, era nobilimea, care alcătuia aproximativ 1,5% din populație. Și ei trăiau la fel. Erau persoane cu titluri nobile care moșteneau pământ și bogăție din generație în generație. Nu se îmbrăcau prea diferit de rege. Locuiau în fapt în versiuni mai mici ale palatului de la Versailles. Dacă erai țaran, lucrai pe câmpurile lor, făceai toată munca, le dădeai o parte din recoltă, iar ei nu plăteau taxe. Deci, din punctul tău de vedere, și nu este greu de înțeles de



ce ai crede asta, aceștia sunt în esență un fel de paraziți care ignoră complet faptul că tu mori de foame și plătești toate taxele.

Vă puteți imagina că oamenii nu erau prea încântați de asta. Și, în plus, existau toți acești filozofi care vorbeau despre Iluminism. Acesta este un fel de mișcare în care oamenii, scriitorii, poeții și filozofii încep să realizeze că, la naiba, poate nu avem nevoie de regi. Poate că nu avem nevoie de preoți care să ne spună ce înseamnă să fii bun sau rău. Poate că oamenii s-ar putea conduce pe ei înșiși dintr-o dată. Și, evident, cel mai bun argument pentru Iluminism a fost Revoluția Americană. Aceasta a fost într-un fel prima situație în care oamenii s-au ridicat și au spus, nu mai avem nevoie de acești regi. Vrem să ne guvernăm singuri. Pentru popor, de către popor. Era deci pe-acolo un fel de mișcare filozofică. Dacă mă întrebați pe mine care a fost cea mai importantă cauză, cred că de fapt a fost foametea. Și asta mai mult din punct de vedere intelectual.

Oamenii au spus, o, iată mișcarea Iluminismului. Așa că aceasta era situația Franței. Se afla în criză financiară. Așa că a fost convocată o întâlnire, un fel de reuniune de urgență, a marilor grupuri din Franța pentru a încerca să rezolve unele dintre aceste probleme. Când ai o criză fiscală, oamenii mor de foame, ce faci? Așa că au declarat Convocarea Stărilor Generale. Aceasta a fost o întâlnire a celor trei stări ale Franței. Dar care sunt cele trei stări ale Franței? În realitate era vorba despre cele trei clase sociale majore ale Franței. Prima stare era clerul. A doua stare era nobilimea. Și apoi a treia stare formată din toți ceilalți. Asta vă dă o idee despre cât de distorsionată era structura puterii. Într-un fel oamenii vedeau puterea împărțită astfel, acestea erau cele trei grupuri și poate că era posibil să voteze unul împotriva celuilalt. Numai că unul din grupuri era format din doar 0,5% din populație, altul din 1,5% din populație, iar altul din 98% din populație. Și acești oameni aveau aceeași greutate cu acei câțiva tipi. În schimb ei purtau povara majorității impozitelor. Erau oamenii care făceau toată munca, produceau toată bogăția Franței, mureau în războaie. Cei câțiva tipi, în ciuda populației lor mici, aveau mai multă greutate decât toți ceilalți. Așadar, a avut loc Convocarea Stărilor Generale, unde reprezentanții acestor trei stări s-au întâlnit la Palatul Versailles pentru a se lămuri, în principal, cum să facă față în acea criză fiscală. Acum, evident, cei din treia stare, erau nemulțumiți. Gândeau cam așa: uite, ne-am luat povara asupra noastră pentru o mare parte din istoria recentă a Franței. Ne-am săturat ca voi să scăpați fără să plătiți taxe și să ne lăsați să murim de foame. Se temeau că o parte și mai mare a obligațiilor financiare avea să le revină lor. Și că nobilimea, regele, și clerul, nu vor trebui să facă sacrificii. Așa că de la început erau nemulțumiți. Își doreau foarte mult să se întâlnească împreună în aceeași încăpere. Pentru că aveau de fapt aproximativ 600 de reprezentanți- regele a fost de acord cu acest număr abia în ultimul moment. Inițial, ar fi trebuit să fie un număr egal de reprezentanți. Băieții ăștia aveau aproximativ 300. Și băieții ceilalți tot 300.

Dar erau și băieții ceilalți, cei care au putut spune, hei, suntem 98% din populație, poate ar trebui să avem cel puțin 600 de reprezentanți. Chiar și așa, au vrut să se întâlnească în aceeași încăpere. Au mai vrut ca fiecare reprezentant să aibă un singur vot. Evident că celelalte două stări, clerul și nobilimea, au spus nu, să votăm fiecare ca stări. Și la sfârșitul zilei, a treia stare a pierdut. Așa că au fost forțați, în fapt, să se organizeze singuri ca o a treia stare.

Lucrul acesta a provocat și mai multă nemulțumire. Așa că s-au întâlnit la o sală de adunări și au spus, dacă acești tipi ne ignoră, nu numai că ne vom reuni separat dar vom începe să ne și organizăm. Însă nu vom numi asta Convocarea Stărilor Generale. Vom declara că suntem Adunarea Națională a Franței. Că reprezentăm poporul. În esență, vom deveni organul parlamentar al Franței. În loc să fie doar această Convocare de urgență a Stărilor Generale. Au avut chiar simpatizanți printre unele elemente ale clerului și unele elemente ale nobilimii. Desigur, Ludovic al XVI-lea nu a fost amuzat de toată această întorsătură a



evenimentelor. Era un monarh absolut, ceea ce înseamnă că deținea aproape toată puterea de a face tot ce considera că este potrivit. Și dintr-o dată apare acest grup de parveniți care profită de situația de urgență în care el nu poate să mai cumpere la fel de multe haine de mătase ca înainte. Profită pentru a declara Adunarea Națională a Franței. Să admit cumva că nu mai sunt un monarh absolut. Că puterea mea va fi preluată de această adunare. Nu era deloc fericit. Așa că, cu prilejul unei pauze, a încuiat ușa sălii de adunări. Așa că nu au mai putut intra. Și a spus, oh, cred că se fac niște reparații în camera aceea. Probabil vă puteți reuni mai târziu. Acesta a fost felul lui de a spune nu. Dacă declarați că sunteți Adunarea Națională a Franței, nici măcar nu vă voi lăsa să vă adunați. Nici măcar nu vă voi lăsa să intrați în sală. În mod clar, asta nu a făcut mare lucru pentru a-i face pe acești tipi, sau în special pe acești tipi, mai fericiți. Acestor oameni le este foame, în vreme ce acești oameni trăiesc din belșug.

Deja nu li se permisesse să voteze împreună într-o singură cameră. Când au votat în propria lor cameră și s-au declarat reprezentanți ai poporului Franței, ceea ce erau cu adevărat, regele încuie camera, nu îi lasă să intre. Așa că merg pe un teren de tenis acoperit din Versailles. Aceasta este o imagine a lui chiar aici. Era un teren de tenis interior. Și asta vă dă o idee despre cât de opulent era Versailles, că avea un teren de tenis acoperit la sfârșitul anilor 1700. Acolo au făcut jurământul terenului de tenis. Au proclamat că nu sunt doar Adunarea Națională a Franței, ci mai mult decât atât, se angajau cu toții să nu se oprească până nu vor crea o constituție a Franței. Așa că au trecut de la a fi o Adunare Națională la a se transforma în esență într-o adunare constituantă. Vom crea o constituție. Și au avut simpatie din partea unor elemente ale clerului și ale nobilimii. În cele din urmă, Ludovic al XVI-lea, a cam văzut scrisul de pe perete. Oamenii sunt supărați. De fiecare dată când încerca să le pună piedici, ei doar se înfuriau mai mult. Și ajungeau la măsuri și mai extreme. Așa că doar pentru a face să pară că lucrurile merg, a spus: OK, e tare, băieți. Orice doriți să faceți. Da, poate sunt deschis, suntem într-o urgență. Și poate că am fost puțin nerezonabil. Așa că i-a lăsat în pace, i-a lăsat să se reunească din nou.

Dar în același timp, oamenii au observat că trupe de soldați începeau să se îndrepte spre Paris. Era evident că fuseseră chemați acolo de către rege. Nu erau orice fel de trupe, ci trupe regale, chiar dacă erau trupe franceze, aflate sub autoritatea armatei Franței. Erau de fapt trupe străine. Deci, dacă vă gândiți bine, acestea ar fi tipurile ideale de trupe pentru a înăbuși orice tip de insurgență sau orice tip de rebeliune. Sau și mai bine, pentru a dizolva Adunarea Națională. Așa că vă puteți imagina că oamenii încep să devină puțin paranoici. Mai intervine și principalul consilier financiar al lui Ludovic al XVI-lea, Necker, Jacques Necker. El a zis: dle Rege cred că este rezonabil să-ți gospodărești cheltuielile puțin mai bine. Poate un stil de viață mai puțin opulent. Având în vedere starea bugetului guvernului. Și starea oamenilor din Franța, ei mor de foame. De ce să nu faci asta? Dar Ludovic al XVI-lea, în loc să-i urmeze sfatul, l-a concediat. L-a concediat pe consilierul financiar. Luate în ansamblu, trupele converg spre Paris, s-a depus jurământul de pe terenul de tenis, Ludovic al XVI-lea și-a concediat consilierul, oamenii sunt înfometate. Le este cu adevărat foame. Oamenii din Paris au spus că regele va încerca să îi suprimă din nou, asta nu era bine. Și mai ales dacă o făcea cu trupe, trebuia să se înarmeze. Așa că au luat cu asalt Bastilia. Chiar aici aveți o imagine a Bastiliei. Și acesta este cel mai faimos eveniment, atunci când află prima dată despre revoluția franceză, sau poate este prima dată când înveți despre asta. Acolo erau trimiși prizonierii politici și aceștia au fost eliberați. În realitate, în Bastilia se aflau atunci doar șapte prizonieri. Nu e ca și cum mii și mii de prizonieri politici se găseau acolo și au fost eliberați. Valoarea reală a Bastiliei pentru revoluționari, am putea spune, a fost că acolo erau arme. Era un depozit important de arme. Și astfel, luând cu asalt Bastilia și obținând armele, ei, dintr-o dată, puteau în principiu, să respingă orice tip de amenințare

pe care lo prezentau trupele. Dar acesta a fost, într-un fel, și începutul adevăratului haos al Revoluției Franceze. Și așa cum vom vedea în următorii câțiva ani, haosul devine din ce în ce mai rău. Afost, din multe puncte de vedere, mult mai rău decât Revoluția Americană. Pentru că ceea ce s-a întâmplat de fapt în orașe și ceea ce au început să facă compatrioții francezi unii împotriva altora a fost cu adevărat barbar la multe niveluri. Afost prima dată când s-a întâmplat așa ceva, unde guvernatorul Bastiliei, tipul care era responsabil de ea, a văzut că se ajunsese la un impas între combatanți. . Și în cele din urmă a cerut o încetare a focului. Pentru că se gândea ”Oh, e prea multă vărsare de sânge.” Însă când revoluționarii au pus mâna pe el, l-au înjunghiat, i-au tăiat capul și l-au pus în vârful unei sulite. Apoi s-au dus la primarul Parisului, l-au împușcat. În mod clar, lucrurile chiar scăpaseră de sub control. Dar cei mai mulți oameni consideră căderea Bastiliei un fel de eveniment marcant al Revoluției Franceze. Chiar și astăzi, se sărbătorește Ziua Bastiliei - 14 iulie 1789. Doar pentru a vă da o idee cât de repede s-au întâmplat toate acestea, Convocarea Statelor Generale, a avut loc în mai. Jurământul de pe terenul de tenis a fost în iunie. În iulie, căderea Bastiliei. În august, se confirmă că avem de-a face cu siguranță cu o perioadă revoluționară. Adunarea Națională, care a pornit de la terenurile de tenis cu starea a treia, și-a proclamat echivalentul Declarației de Independență. Ei au dat Declarația drepturilor omului și ale cetățeanului. A fost propria lor variantă a declarației de Independență. Și, în esență, a pus totul sub semnul întrebării despre ce este viața, libertatea și căutarea fericirii? Folosesc cuvinte din Revoluția Americană. Dar aceasta a fost Declarația lor de independență. Nu a fost o constituție, a fost doar o declarație a principiilor despre care ei credeau că ar trebui să guverneze orice tip de constituție sau țară. Sau ideile pe care ar trebui să se bazeze orice țară. Acum chiar a început Revoluția Franceză. Și veți vedea că în următorii câțiva ani, totul va deveni din ce în ce mai sângeros și mai complex. La sfârșit, de fapt nu se va termina prea de bine în ceea ce privește acordarea libertății oamenilor.

- 1 Se explică elevilor Revoluția franceză și principalele fenomene și procese ale acesteia
- 2 Se citește poemul „Preludiul” de William Wordsworth'. Fiecărui grup i se cere să realizeze un poster care să ilustreze evenimentele și emoțiile revoluției. Se acordă insigne /jetoane pentru fiecare banner..
- 3 Se prezintă videoclipul Lady Gaga- French Revolution.
- 4 Cei care au obținut cele mai multe insigne sunt aplaudați de întreaga clasă..

Încheierea lecției

- Elevii vor fi notați pentru acest curs, în funcție de cunoștințele despre subiect..
- Se împart puzzleuri elevilor.
- Elevilor i se oferă informații despre lucrări literare – povestiri, romane – legate de revoluția franceză și li se recomandă să citească cel puțin o astfel de lucrare.

Evaluare

- Kahoot pre-test-final test

7). VIAȚA LUI IISUS ȘI NAȘTEREA CREȘTINISMULUI (MACEDONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Viața lui Iisus și nașterea creștinismului



Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile designului universal în domeniul educației (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), și aplicați-le în lecții.

Disciplina: Istorie

Durata: 1 oră

Vârsta: 11-15 ani

Obiective:

- Definirea vocabularului lecției.
- Discutarea importanței lui Iisus pentru creștinism.
- Definirea parabolei și identificarea parabolei cuprinse în lecție.

Finalități :

Dobândirea de cunoștințe cu privire la viața lui Iisus și apariția creștinismului

Materiale:

- Presentare Power point
- Material audio pentru elevi cu deficiențe de vedere/dislexie.
- Imagini tactile pentru deficienții de vedere
- Videoclipuri cu limbaj mimico-gestual pentru elevii cu deficiențe de auz
- Conținuturi simplificate și fișe cu imagini color pentru elevii cu tulburări de învățare
- Materiale printate 3D

Resurse web :

- <https://teach.educeri.com/lesson/946/>
- <https://www.lambeth.gov.uk/sites/default/files/sce-lambeth-christianity-unit-1.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JyVXIvdTF20>
- <https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html> - limbajul semnelor
- <https://nsms6thgradesocialstudies.weebly.com/birth-of-christianity.html>

Activități:

Activități pregătitoare

În deschiderea lecției realizați o diagramă KWL (K = Ce credem că știm, W = În Ce vrem să știm, L = Ce am învățat), folosind o foaie mare de hârtie, de carton sau tabla inteligentă. Întrebați elevii ce știu despre originea și învățăturile creștinismului și completați secțiunea K a diagramei. Întrebați-i ce doresc să afle despre originea și învățăturile creștinismului și completați secțiunea W a diagramei. Rugați elevii să citească lecția despre creștinism individual sau în grup. Puneți elevilor diverse întrebări pentru a vă asigura că au cel puțin o înțelegere de bază a ceea ce au citit: Exemple - Cine a fost Isus din Nazaret? Creștinismul a început ca o ramură a cărei religie? Cine a făcut creștinismul legal pentru toți locuitorii din Imperiul Roman?

Desfășurarea lecției



Spuneți elevilor povestea nașterii lui Iisus până la călătoria la Betleem, arătând ilustrații din carte. Ce adună familiile pentru a se pregăti pentru nașterea unui copil? Ce a făcut ca în poveste lucrurile să se întâmple diferit pentru Maria? Vorbiți despre sentimentele personajelor din poveste până acum – adăugați personajele Maria, Iosif și măgarul pe diagramă/poster. Scrieți etichete pentru poster care explică sentimentele personajelor. Explicați modul în care oamenii folosesc calendarele de Advent pentru a număra zilele până la Crăciun și că acest lucru îi ajută să-și amintească cum Maria a așteptat să se nască pruncul. Creați imagini pentru un Calendar de Advent al clasei.

Încheierea lecției

Joc de rol sau metoda interviului legat de anumite scene ale poveștii - de ex. Maria și Iosif în căutarea unui loc de popas, păstorii și reacția lor față de îngerii, rolul jucat de personaje de ex. hangiu. Explorarea sentimentelor personajelor din poveste.

Evaluare

Fișe de evaluare sau sesiune de întrebări și răspunsuri

- <https://www.liveworksheets.com/ol1274755dm>
- <https://kidskonnnect.com/religion/jesus-christ>
- <https://www.liveworksheets.com/ex858666vg>

8). VIAȚA LUI MUHAMMAD ȘI NAȘTEREA ISLAMULUI (MACEDONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Viața lui Muhammad și nașterea islamului

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), aplicați-le în lecțiile dvs.; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>).

Disciplina : Istorie

Durata: 1 ora

Varsta: 11-15 ani

Obiective :

1. Elevii vor identifica, analiza, înțelege și vor putea să explice ce cunosc despre povestea lui Muhammad.
2. Elevii vor identifica, înțelege și vor putea explica ce spune tradiția despre rolul pe care l-a jucat Mahomed ca profet al islamului și cum este văzut astăzi.

**Finalități :**

Obținerea cunoștințelor despre viața lui Mahomed și nașterea islamului

Materiale:

- Prezentare PowerPoint
- Materiale audio pentru deficienți de vedere și elevi cu dislexie Imagini tactile pentru deficiențe de vedere,
- Videoclipuri cu limbajul semnelor pentru elevii cu deficiențe de auz Conținut simplu și pagini color pentru persoanele cu alte dizabilități
- Pregătiți materiale imprimabile 3D

Resurse web

- <https://www.twinkl.co.uk/resource/prophet-muhammad-and-the-revelation-of-the-quran-activity-pack-t2-re-715>
- https://www.upf.tv/wp-content/uploads/sites/196/2018/02/Muhammad-Legacy_LessonPlansComplete -
- <http://www.pbs.org/empires/islam/lesson1.html>
- <https://study.com/academy/lesson/history-of-islam-lesson-for-kids.html>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bigitec.muslimtales&hl=en&gl=US>
- <https://theislamicpost.com/islamic-educational-games/>
- <https://wordwall.net/en-us/community/islamic-game>

Desfășurarea lecției**Etapa pregătitoare/activități pregătitoare :**

Elevii fac cercetări despre Mahomed și islam și scriu texte scurte (jumătate dintre ei care a fost Mahomed și cealaltă jumătate ce este islamul)

După ce au terminat această activitate, își prezintă textele.

Activitățile lecției

Profesorul începe ora de curs cu o prezentare despre Mahomed și Islam. După aceasta, ei joacă jocul islamic Quiz & Quran. Cei de la Quiz s-au gândit la o aplicație obișnuită care le va oferi studenților ocazia de a elimina oboseala și de a obține câteva informații despre islam în timp ce se joacă. Acest test va aduce informații despre religie.

Încheierea lecției:

Elevii vor trebui să descrie o tradiție islamică, vor citi conținutul în fața clasei, iar colegii vor trebui să definească despre ce tradiții este vorba.

Evaluare:

Să facă un desen animat care include simbolistica legată de islam și Mahomed.

9). PRIMA CRUCIADĂ 1095-1099 (FRANȚA, TURCIA, SIRIA, PALESTINA, ISRAEL) (ROMÂNIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE



Subiect: Prima Cruciadă

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu aplicarea în domeniul educației a principiului designului universal (UDL);

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), și aplicați-l în proiectarea lecțiilor dvs..

Disciplina: Istorie

Durata: 50 minute

Vârsta: pentru elevi de 12 ani sau mai mult

Obiective:

1. Elevii vor dobândi cunoștințe despre unele dintre împrejurările, conducătorii, locațiile și evenimentele primei cruciade.
2. Elevii vor plasa cunoștințele despre Prima Cruciadă în contextul temporal și geografic.
3. Elevii vor discuta pe marginea noilor cunoștințe, folosind corect termenii cruciadă, cavaler, Bizanț, Islam.

Finalități :

Elevii vor folosi diferite resurse și instrumente pentru a obține, selecta, organiza, înțelege informațiile despre Prima Cruciadă, combinând cunoștințe din diferite domenii: istorie, geografie, artă, IT

Materiale :

Hartă istorică „Cruciadele”, videoproiector/tabla interactivă, laptop cu conexiune la internet, tabletă/smartphone pentru fiecare elev, PowerPoint „Prima Cruciadă”

Surse:

- Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria medieval a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.
- Rotundu, Elvira. Tomescu-Stachie, Carmen (2002) Istorie : manual pentru clasa a V-a, - București : Corint Logistic,
- Riley-Smith, Jonathan () The First Crusade and the Idea of Crusading, Continuum., London (reprint after the 1903 edition)
- *** (2012) Chronicles of the First Crusade 1096–1099, Edited and with an Introduction by Christopher Tyerman, Penguin Books

Web :

- <https://www.youtube.com/watch?v=jiakD6Pm9eE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HIs5B2U7US0&t=305s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=aAodRUPN7IE>
- https://www.youtube.com/watch?v=pI5_idvxm18
- <https://www.youtube.com/watch?v=UdzsMEHUBrQ>
- <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/jerusalem>



Activități pregătitoare:

Folosind un joc, elevii vor recrea cronologia evenimentelor care au dus la Prima Cruciadă, stabilind importanța Ierusalimului pentru religiile creștină și musulmană, precum și condițiile politice, economice și demografice.

- Prezentare 1 -Intro: Link (0.00 până la 4.38)

<https://www.youtube.com/watch?v=jjakD6Pm9eE>

Profesorul folosește videoclipul pentru a prezenta principalele cauze ale Primei Cruciade.

Sugestii de întrebări de discutat cu elevii:

De ce a cerut ajutor Alexios Comnen? Ce a propus Papa Urban al II-lea la Clermont? De ce crezi că atât de mulți oameni au fost interesați să meargă să elibereze Ierusalimul?

- Prezentare 2 / Link (4.39 până la 10.20)

<https://www.youtube.com/watch?v=jjakD6Pm9eE>

Sugestii de întrebări de discutat cu elevii:

Ce categorie de oameni au pornit primii spre Ierusalim? Cum s-au descurcat? Unde s-au întâlnit nobilii cruciați? Cum i-a primit împăratul Alexios? Au existat dificultăți în conducerea această armată de cavaleri?

Prezentare 3/ Link (10.20 la final) <https://www.youtube.com/watch?v=jjakD6Pm9eE>

Sugestii de întrebări:

Ce dificultăți au întâmpinat cruciații în drumul lor spre Ierusalim? Care au fost cele mai importante bătălii?

Când și în ce stare au ajuns cruciații la Ierusalim? Care au fost urmările primei cruciade?

Fixarea cunoștințelor:

Timeline

<https://docs.google.com/document/d/1qU4kaGCV4uBY1uK4PSWtIlmj9p2Ow6Pr/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Power point

https://docs.google.com/presentation/d/1SdtvDMNmlblzbtNMBsDAEEd6O_XDmAkH/edit?usp=sharing&oid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true

Încheierea activității

Joc de rol – Explicând că un copil de aceeași vârstă cu elevii ar fi putut însoți Cruciada ca paj, și mai târziu – ca scutier sau tânăr cavaler, aceștia pot fi încurajați să aleagă un eveniment sau un conducător al Primei Cruciade și să scrie o scrisoare despre acesta. Pentru elevii cu dislexie se poate menționa faptul că la acea vreme nobilii foloseau adesea călugări pentru a le scrie scrisorile și se poate cere ajutorul unui alt elev organizându-se o situație de joc de rol, tânărul cavaler dictându-și scrisoarea

Evaluare

- <https://learningapps.org/display?v=pn47ozn4j23>
- <https://learningapps.org/display?v=pak09uggj23>
- https://kahoot.it/challenge/05044434?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8ead-bae2a9f3788a_1677446729022



6) ASCENSIUNEA ȘI CĂDEREA CIVILIZAȚIEI AZTECE (NECUNOSCUT)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Ascensiunea și căderea civilizației aztece
Notă: Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), aplicați-le în lecțiile dvs.
Subiectul : Civilizația aztecă Disciplina : Istorie Durata: 2 lecții Vârsta: 10-14 ani
Obiective: Să permită elevilor să înțeleagă cum a apărut, s-a dezvoltat și de ce s-a prăbușit Civilizația Aztecă.
Scurt istoric : <p>Aztecii au fost o cultură mezoamericană care a înflorit în centrul Mexicului între 1300 și 1521. Poporul aztec trăia în orașe-stat, unele dintre ele s-au unit pentru a forma alianțe, confederații politice sau imperii. Imperiul Aztec a fost o confederație de trei orașe-stat înființată în 1427. Au dobândit numele de „Mexica”.</p> <p>Din secolul al XIII-lea, Valea Mexicului a fost inima populației dense și a ascensiunii a numeroase orașe-stat. Imperiul și-a extins aria printr-o combinație de comerț și cucerire militară. Nu a fost niciodată un adevărat imperiu teritorial care controlează un teritoriu prin garnizoane militare mari în provinciile cucerite, ci mai degrabă și-a dominat orașele-stat clienți, în primul rând prin instalarea de conducători prietenoși în teritoriile cucerite, prin construirea de alianțe de căsătorie între dinastiile conducătoare și prin extinderea unei ideologii imperiale către orașele-stat clienți. Orașele-stat clienții plăteau impozite, nu tribut împăratului aztec, într-o strategie economică care face ca comunicarea și comerțul între orașele-stat din periferie să depindă de centrul imperial.</p> <p>Cheia ascensiunii Tenochtitlanului a fost sistemul agricol care a făcut posibilă hrănirea populației. Chinampas, mici insule artificiale create deasupra liniei de plutire, au fost o caracteristică a sistemului. Păstrarea evidențelor a fost importantă pentru urmărirea tributurilor. Aztecii aveau și calendarul solar de 365 de zile (deși a fost inventat de egipteni cu 2000 mai devreme).</p>



Imperiul a atins întinderea maximă în 1519, chiar înainte de sosirea unui mic grup de conchistadori spanioli conduși de Hernán Cortés. Cortés s-a aliat cu orașe-stat opuse.

După căderea Imperiului Aztec la 13 august 1521 și capturarea împăratului Cuauhtémoc, spaniolii au fondat orașul Mexic pe ruinele din Tenochtitlan, cel mai mare oraș-stat al Imperiului. De acolo, au continuat procesul de cucerire și încorporare a popoarelor mezoamericane în Imperiul Spaniol. Odată cu distrugerea suprastructurii Imperiului Aztec în 1521, spaniolii au folosit orașele-stat pe care fusese construit Imperiul Aztec, pentru a conduce populațiile indigene prin intermediul nobililor lor locali. Acei nobili au jurat loialitate față de coroana spaniolă și s-au convertit, cel puțin nominal, la creștinism și, în schimb, au fost recunoscuți ca nobili de coroană spaniolă. Nobilii au acționat ca intermediari pentru a transmite taxe și pentru a mobiliza forța de muncă pentru noii lor stăpâni, facilitând stabilirea dominației coloniale spaniole.

Cultura și istoria aztecă sunt cunoscute în primul rând prin dovezile arheologice găsite în excavații, cum ar fi cea a Templo Mayor din orașul Mexic, din scrieri indigene; din relatările martorilor oculari ale conchistadorilor spanioli precum Cortés și Bernal Díaz del Castillo; și mai ales din descrierile din secolele al XVI-lea și al XVII-lea ale culturii și istoriei aztece, scrise de clerici spanioli și azteci alfabetizați în limba spaniolă sau nahuatl (nativa aztecă), cum ar fi Codexul florentin în douăsprezece volume bilingv (spaniola și nahuatl), creat de fratele franciscan Bernardino de Sahagún, în colaborare cu informatorii indigeni azteci. La apogeul ei, cultura aztecă avea tradiții filozofice, mitologice și religioase bogate și complexe, precum și realizări arhitecturale și artistice remarcabile.

Termeni cheie:

- Alianță (substantiv) = oameni sau grupuri unite într-un anumit scop.
- Arheolog (substantive) = persoană care studiază artefactele și stilurile de viață ale culturilor antice.
- Sângerare (substantiv)= practică de îndepărtare a sângelui pentru a preveni boala sau boala.
- Callendar(substantiv)=sistem de organizare și planificare a evenimentelor anual
- Chinampa (substantiv) = insule artificiale create deasupra liniei de plutire
- oraș-stat (substantiv) =stat politic independent format dintr-un singur oraș și uneori un teritoriu înconjurător.
- Codex (substantiv) = carte de manuscrise care poate conține texte sau înregistrări religioase
- Cucerire (substantiv) = victorie.
- Conquistador (substantiv) =explorator spaniol sau cuceritor al Americii Latine în secolul al XVI-lea.
- Patrie (substantiv) = țara sau regiunea natală a unei persoane.
- Sacrificiu (substantiv) = distrugerea sau renunțarea a ceva ca mod de a onora sau de a arăta mulțumiri.
- Solar (adjective) = care are legătură cu soarele.
- Omagiu (substantiv) = recomandare sau compliment oferit în semn de recunoștință.
 - <https://education.nationalgeographic.org/resource/aztec-civilization/>
 - <https://en.wikipedia.org/wiki/Aztecs>



- [https://www.worldhistory.org/Aztec Civilization/](https://www.worldhistory.org/Aztec%20Civilization/)

Finalități :

Înțelegerea originii Imperiului Aztec, dezvoltarea lui și motivele prăbușirii sale

Materiale necesare:

- Jocul „Imperiul Aztec” (poate fi creat de profesor)
- Cartele flash cu tematică Imperiului Aztec cu termeni cheie (pot include imagini și termeni cheie legați de Revoluția Industrială)
- Calculatoare sau tablete cu acces la internet
- Un serviciu de interpretare video la distanță (VRI) dacă profesorul elevilor surzi nu vorbește fluent limbajul semnelor americane (ASL)

Resurse web :

- <https://www.history.com/topics/industrial-revolution/industrial-revolution>
- <https://education.nationalgeographic.org/resource/industrial-revolution-and-technology>
- <https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>
- <https://www.investopedia.com/terms/i/industrial-revolution.asp>
- <https://www.bl.uk/georgian-britain/articles/the-industrial-revolution>
- <https://www.khanacademy.org/humanities/big-history-project/acceleration/bhp-acceleration/a/the-industrial-revolution>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zjK7PWmRRvg>

Exemplu de lecție

I. Introducere (10 minute)

Începeți ora de curs prin a împărtăși informații pentru Imperiul Aztec și semnificația acestuia în istorie.

Introduceți conceptul de gamification și modul în care acesta va fi utilizat pentru a ajuta elevii să învețe despre subiect.

Oferiți o privire de ansamblu asupra activităților care vor fi finalizate pe parcursul lecției.

II. Activitate de joc: Jocul „Imperiul Aztec” (20 de minute)

Împărțiți clasa în grupuri de câte 2-3 elevi.

Oferiți fiecărui grup o copie a jocului „Imperiul Aztec” și instrucțiuni despre cum să joace. Permiteți elevilor să joace jocul timp de 15 minute, făcând o pauză pentru a răspunde la întrebări și a discuta concepte cheie după cum este necesar.

După ce jocul s-a terminat, informați-vă cu clasa și discutați despre orice concluzie importantă din activitate.

III. Activitate din fișa de lucru: Puzzle-uri „Linia temporală a Imperiului Aztec” (25 de minute)

Oferiți fiecărui elev o fișă de lucru care conține datele și o selecție mixtă a evenimentelor de mai jos:

- 1100 - 1200 Valea Mexicului este stabilită pentru prima dată de triburi migratoare (chichimeci, Tepanecs, Mexica și Acolhua).
- 1345 Data tradițională pentru întemeierea capitalei aztece Tenochtitlan pe lacul Texcoco.
- 1345 - 1521 Civilizația aztecă înflorește în Mesoamerica.
- 1427 Piatra Soarelui care descrie vârstele celor cinci sori din mitologia aztecă este sculptată și înființată la Tenochtitlan.
- 1428 Se formează Tripla Alianță între Tenochtitlan, Texcoco și Tlacopan.
- 1440 - 1469 Motecuhzoma I domnește ca lider al Imperiului Aztec.
- 1502 - 1520 Motecuhzoma II domnește ca lider al Imperiului Aztec.
- 30 iunie 1520 Moartea domnitorului aztec Motecuhzoma II.



- 7 iulie 1520 Hernán Cortés învinge o mare armată aztecă la Otumba.
- 13 august 1521 Capitala aztecă Tenochtitlan cade în mâinile forțelor spaniole condus de Hernán Cortés.

Permiteți elevilor să lucreze independent sau în perechi pentru a finaliza puzzle-urile. Încurajați-i să folosească cardurile sau resursele de internet pentru a-i ajuta dacă este necesar.

După ce fișele de lucru sunt completate, verificați răspunsurile împreună.

IV. Activitate video: (20 minute)

Prezentați elevilor un videoclip online care oferă o imagine de ansamblu asupra civilizației aztece și a impactului acesteia asupra istoriei lumii – de ex.

[https://www.worldhistory.org/Aztec Civilization](https://www.worldhistory.org/Aztec%20Civilization). Opriți videoclipul și explicați momentele cheie.

Oferiți elevilor deficienți de auz o fișă de lucru pe care să o completeze în timp ce vizionează videoclipul și asigurați-vă că au acces la subtitrări interpretate în limbajul semnelor americane (ASL).

După ce videoclipul este terminat, discutați despre conținutul videoclipului împreună cu elevii.

V. Concluzie și teme (5 minute)

Recapitulați conceptele cheie învățate în timpul lecției și încurajați elevii să exploreze subiectul pe cont propriu.

Atribuiți teme legate de Imperiul Aztec, cum ar fi scrierea unei scurte lucrări de cercetare sau crearea unei prezentări pe un aspect specific al subiectului.

Evaluare:

Participarea la activitățile de clasă va fi folosită pentru a evalua înțelegerea de către elevi a originilor, dezvoltării și motivelor prăbușirii Imperiului Aztec.

Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă pot fi, de asemenea, folosite ca evaluare.

Cu planul de lecție de mai sus, elevii vor învăța într-un mod interactiv și captivant, folosind diverse jocuri și activități, cum ar fi jocuri de societate, fișe de lucru, carduri și videoclipuri pentru a înțelege mai bine subiectul. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă vor fi o modalitate de a evalua înțelegerea de către elev a subiectului abordat în clasă.

De asemenea, se recomandă, să obțineți feedback de la elevi și să ajustați planul de lecție în consecință, deoarece elevii au stiluri și ritmuri de învățare diferite, astfel încât lecția să fie cât mai benefică pentru ei.

7). MOARTEA NEAGRĂ (CIUMA BUBONICĂ) DEVASTEAZĂ EUROPA (POLONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Moartea neagră (ciuma bubonică) devastează Europa



Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Subiect: Istorie

Durata: 20 - 40 min.

Vârsta: toate

Obiective:

Cunoașterea cauzelor și efectelor epidemiei care a dus la distrugerea populației în Europa. Cunoașterea numelor persoanelor legate de subiectul discutat. Învățarea vocabularului legat de subiect.

Rezultate :

Elevii (în funcție de gradul și tipul de handicap):

- reacționează la graficele prezentate în lecție
- pot atribui un nume unui grafic, dispozitiv, fapte și situații
- este capabil să construiască un enunț simplu despre o anumită temă
- este capabil să construiască o declarație simplă pe o anumită temă

Materiale:

Prezentare multimedia, hărți istorice, grafică internet, site-uri web.

Resurse web:

- <https://www.britannica.com/event/Black-Death> (EN)
- <https://www.history.com/topics/middle-ages/black-death> (EN)
- <https://www.nationalgeographic.com/science/article/the-plague> (EN)
- <http://hosted.lib.uiowa.edu/histmed/plague/> (EN)
- https://www.worldhistory.org/Black_Death/ (EN)
- <https://www.youtube.com/watch?v=m5q-PIN3KSE> (EN)
- <https://www.youtube.com/watch?v=mhH0Sf2Yor8> (EN)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Qw2OBCfXsEo> (EN)

Activități:

Activități pe lecție:

- a) Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei
- b) Activarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Activități ale lecției:

- 1) Context istoric
- 2) Cauzele epidemiei
- 3) Cursul epidemiei în lume
- 4) Cursul epidemiei în Europa



- 5) Consecințele și recidivele epidemiei
- 6) Importanța educației pentru sănătate și a igienei.

Activitate de finalizare a lecției:

- a) Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b) Elevul poate consulta profesorul

Evaluare

- Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu
- Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
- Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării
- Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilitate intelectuală sau boală neurologică): grila de evaluare a țării

Propunerea autorului – necesită rafinare. Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare.

7) RENAȘTEREA (ITALIA. OLANDA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiectul: Renașterea italiană
Notă: Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferit ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning
Disciplina: Istorie
Durata: 2 ore (2 lecții de 50 minute fiecare)
Vârsta: 15-16 ani
Disabilitatea: dizabilitate intelectuală medie
Obiective: - Obțineți informații din text. <ul style="list-style-type: none">● -Stabiliți legături cu cadrul istoric de referință.● -Recunoașteți caracteristicile specifice epocii istorice și ale personajelor istorice.● -Identificați lucrările și monumentele semnificative ale perioadei istorice tratate.● -Recunoașteți în istorie rădăcinile contemporaneității și ale culturii morale și materiale a timpului nostru.● -Recunoașteți caracteristicile mișcării culturale și termenii semnificativi.



- să-și însușească cunoștințe despre schimbările politice și sociale din perioada studiată.
- -Selectați și sortați informațiile.

Strategii

- evitați tonul excesiv de ridicat al vocii;
- expuneți-vă gândurile într-un mod clar și ordonat, alegând cu grijă vocabularul;
- fiți disponibili să reformulați mesajele;
- în timpul explicației, recurgeți la utilizarea hărților;
- recurgeți la utilizarea timpilor limită;

Material:

- Tablă interactivă/Tablă inteligentă
- manual
- Rezumat scurt

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:e91fe6e0-7122-3d81-8c3d5c3cb977c087>

Harta <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1bc581a1-1e6f-3736-a82e-4e214a585eeb>

Timeline

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:32276070cab1-34c5-8289-d7164b9ce9d8>

Smartphone

Video

Rezultate

La sfârșitul lecției, elevul va fi capabil:

- să-și însușească cunoștințe despre perioada politico-instituțională, socio-economică și culturală a Renașterii europene;
- să facă o cronologie a evenimentelor abordate;
- să utilizeze instrumente lingvistice (proprietăți lingvistice, lexic specific corect) adecvate pentru a exprima, într-un mod clar și eficient, concepte politice, instituționale, culturale și religioase.

Activitate:

Activitate pregătitoare

Urmărește videoclipul Umanismul, Renașterea și Invenția tiparului: un instrument util pentru a introduce conceptele de studiu.

<https://youtu.be/OtqaxWnTZDk>

Utilizați PowerPoint-ul Umanismul și Renașterea ca instrument pentru o primă abordare a subiectului.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:1f0445e7-0e4a-3AE8-835E-347E86BFEE7>



Desfășurarea lecției

Vom trece la lectura paragrafelor dedicate Umanismului și Renașterii, acordând o atenție deosebită contrastului puternic dintre cultura medievală și descoperirile și progresele realizate în această perioadă înfloritoare.

Încheierea lecției

•Audiții personalizate

<https://wordwall.net/play/51925/930/735>

<https://learningapps.org/display?v=pr6p7ekkk23>

Evaluare: Joc digital <https://learningapps.org/display?v=pser916rk23>

12). RENAȘTEREA

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate	
PLAN DE LECȚIE	
Topic: Renașterea	
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.</p> <p>https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p>	
<p>Subiectul : Renașterea (secolele al XV-lea și al XVI-lea)</p> <p>Epoca exploratorilor și reformatorilor (1500-1600)</p> <p>Perioada Renașterii sau secolul al XVI-lea (1500 - 1600)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • schimbarea viziunii umane și asupra lumii asupra Renașterii și începutul unui nou interes științific • începutul expansiunii europene de peste mări Renașterea (secolele al XV-lea și al XVI-lea) • Epoca descoperitorilor și reformatorilor (1500-1600) • Perioada Renașterii sau secolul al XVI-lea (1500 - 1600)
	<ul style="list-style-type: none"> • Reforma și scindarea în Biserica Creștină (• Revolta și apariția unui stat olandez independent)



Epoca regenților și monarhilor (1600-1700)	<ul style="list-style-type: none">• apariția capitalismului comercial și începutul economiei mondiale• administrație civilă și cultură urbană• urmărirea puterii absolute de către monarhi• revoluția științifică
Durata: > 10 lecții Vârsta: 9-11	
Obiective: Înțelegerea dezvoltării umanității de la gândirea mitică și religioasă la reflecția omului și a lumii. Odată cu începutul științei moderne, apar descoperirile, este începutul comerțului și economiei mondiale, mai departe organizarea statului și a orașului. Toate ca o nouă dezvoltare a timpului nostru.	
Finalități : Punerea bazelor pentru conștientizarea modului de a face față vieții, societății și lumii.	
Renașterea Izvoare <ul style="list-style-type: none">• Multe izvoare scrise și tipărite au fost păstrate din Renaștere. În plus, există tot felul de clădiri și obiecte din acea vreme. Descoperirile arheologice sunt relativ mai puțin importante aici. Locuință, peisaj și natură <ul style="list-style-type: none">• Olanda are o densitate urbană mare. Cu toate acestea, majoritatea oamenilor trăiesc în zonele rurale. Orașele sunt conectate prin drumuri de țară neasfaltate. Țările de Jos sunt bogate în căi navigabile. Orașele sunt adesea mai accesibile pe apă decât pe uscat.• Peisajul și natura din Țările de Jos se schimbă din cauza digurilor, reabilitării, extracției de turbă și lemn, agriculturii și vânătorii.• Călătoriile de explorare care duc la contacte între continente influențează natura în diferite părți ale lumii. Economie <ul style="list-style-type: none">• Datorită locației și familiarității tradiționale cu transportul maritim, zonele de coastă din Țările de Jos se dezvoltă într-un centru european de comerț și industrie. Există o mare densitate de orașe. Noi zone de locuit și de comerț sunt deschise de portughezi și spanioli, olandezi și englezi în călătoriile lor de descoperire în Africa, Asia și America. Populația indigenă cade adesea pradă sclaviei.	
Materiale: <ul style="list-style-type: none">- Imagini și videoclipuri ale artei și arhitecturii renascentiste- hartă a Europei de Vest în secolele al XV-lea și al XVI-lea- Cărți de joc cu informații despre figuri și evenimente renascentiste- tablă de joc- Piese de joc (cum ar fi figurine mici sau pioni)	
Resurse: Web: <ul style="list-style-type: none">• https://www.history.com/topics/renaissance/renaissance• https://www.britannica.com/event/Renaissance/The-High-Renaissance• https://artincontext.org/renaissance-facts/• https://www.livescience.com/55230-renaissance	



- [html https://www.ducksters.com/history/renaissance.php](https://www.ducksters.com/history/renaissance.php)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Om1jvUzVAfE>

Activități:

Etapă pregătitoare:

Imprimați și decupați cărți de joc cu informații despre figuri și evenimente renescentiste

Creați o tablă de joc cu spații reprezentând diferite orașe din Italia, cum ar fi Florența, Roma și Veneția.

Adunați imagini și videoclipuri ale artei și arhitecturii Renașterii pentru a le prezenta elevilor.



Introducere:

Începeți lecția oferind o scurtă privire de ansamblu asupra Renașterii italiene și de ce este importantă. Afișați imagini și videoclipuri cu arta și arhitectura Renașterii pentru a oferi studenților o privire de ansamblu asupra perioadei.

Joc: Împărțiți clasa în grupuri de câte 2-4 elevi. Distribuți cărți de joc și piese de joc fiecărui grup. Scopul jocului este ca grupurile să își mute piesele de joc pe tabla de joc, răspunzând corect la întrebări despre figurile și evenimentele Renașterii.

Întrebare și răspuns: Un elev din fiecare grupă va veni pe rând în fața clasei pentru a trage o carte de joc. Elevul trebuie apoi să răspundă corect la întrebarea de pe card pentru a-și muta piesa de joc. Dacă răspund corect, își pot muta piesa în următorul spațiu de pe tabla de joc. Dacă nu răspund corect, următorul elev din grupă poate încerca.

Discuție de grup: După ce toate grupurile au terminat, purtați o discuție de grup despre ceea ce au învățat din joc. Încurajați-i pe elevi să-și împărtășească descoperirile și perspectivele despre figurile și evenimentele cheie ale Renașterii italiene.

Concluzie:

Rezumați ceea ce a învățat clasa despre Renașterea italiană și despre figurile și evenimentele cheie care au modelat această perioadă a istoriei. Încurajați elevii să găsească mai multe informații despre Renaștere și impactul acesteia asupra lumii.

Evaluare:

- Cărțile de joc și tabla vor servi ca evaluare formativă, permițând profesorului să înțeleagă ce știe elevii și unde ar putea avea nevoie de mai mult ajutor.
- Discuția de grup va oferi informații suplimentare despre ceea ce au înțeles elevii.
- probă scrisă sau un proiect poate fi dat ca evaluare sumativă, permițând profesorului să evalueze gradul de înțelegere al elevilor a materialului abordat în lecție.

Adaptare pentru elevii surzi:

Cărțile de joc și Tabla de joc ar putea fi ilustrate cu imagini pentru a ajuta elevii surzi să înțeleagă conținutul.

Discuția în clasă poate fi interpretată în limbajul semnelor pentru a facilita participarea elevilor surzi.

Videoclipurile și Imaginile vor fi subtitrate sau interpretate în limbajul semnelor pentru a face conținutul accesibil elevilor surzi.

Acest plan de lecție folosește gamificarea pentru a face învățarea despre Renașterea italiană distractivă și interactivă pentru elevi. Este conceput pentru a fi antrenant, interactiv și incluziv pentru studenții surzi, cu modificări aduse materialelor și strategiilor de predare pentru a se asigura că întreg conținutul este accesibil tuturor elevilor.

8) PARTIDA DE CEAI DE LA BOSTON: COLONIȘTII AMERICANI PROTESTEAZĂ ÎMPOTRIVA NOILOR TAXE BRITANICE ARUNCÂND CEAI ÎN PORTUL BOSTON: 16.12.1773 (ROMÂNIA))

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiectul: Partida de ceai de la Boston

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare (UDL; la clasa <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>),

Disciplina : Istorie

Durata: 50 + 50 minutes/2 lecții

Vârsta: pentru elevi de 12 ani sau mai mult

Obiective:

1. Elevii vor dobândi cunoștințe de bază despre unele dintre cauzele, participanții, locația și consecințele Partidei de ceai de la Boston
2. Elevii vor plasa în contextul temporal și geografic informațiile despre Partida de ceai de la Boston
3. Elevii se vor documenta și vor crea scenariul, costumele și scenografia pentru o scurtă piesă despre Partida de ceai de la Boston.

Finalități :

Elevii vor folosi diferite resurse și instrumente pentru a obține, selecta, utiliza creativ informațiile despre Partida de ceai de la Boston, combinând cunoștințe din diferite domenii: istorie, cartografie, design, artă, IT.

Aceștia își vor exprima opiniile cu privire la consecințele evenimentelor studiate.

Materiale:

- documente istorice despre „Partida de ceai de la Boston”,
- videoproiector/tabla interactivă,



- laptop cu conexiune la internet,
- tabletă/smartphone pentru fiecare elev (cu aplicații de citire a ecranului activate pentru elevii cu deficiențe vizuale/dislexie),
- Prezentare Power Point

Activități

Etapa pregătitoare

Profesorul va organiza elevii în echipe în funcție de interesele și aptitudinile lor:

- Echipa 1 – Scriitori,
- Echipa 2 - hărți
- Echipa 3 – designeri de costume
- Echipa 4 – actori

Pentru personajele principale, alți elevi vor participa ca personaje secundare.

Desfășurarea lecției

Folosind toate resursele pe care le are la dispoziție, on-line și biblioteca școlară, fiecare echipă va găsi informații despre partida de ceai de la Boston și le va utiliza i pentru a-și atinge obiectivele.

Echipa 1 – Scriitori – identifică participanții și evenimentele și scriu replici care exprimă sentimentele și ideile celor care au participat la partida de ceai de la Boston, de ambele părți (guvernatorul, amiralul, căpitanii navelor, fiii Libertății)

Echipa 2 – creatori de hărți – va căuta și găsi documente istorice despre Portul Boston la 1773 și le va organiza într-o hartă simplă, arătând plasarea evenimentelor și mișcarea personajelor principale

. Echipa 3 – designeri de costume – va căuta costumul potrivit pentru personajele principale și secundare.

Echipa 4 – actori – va coopera cu celelalte echipe pentru a-și construi personajele și a-și juca rolurile.

Lecția 2

Joc de rol - Elevii vor prezenta piesa de teatru scurtă pe care au creat-o despre Partida de ceai de la Boston

Vor fi acordate puncte/stele pentru originalitate și nivel de implicare.

Evaluare

Joc <https://learningapps.org/watch?v=pnrokpstv23>

https://kahoot.it/challenge/05996309?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8eadbae2a9f3788a_1677443670081

Power point

<https://tiny.pl/w6tsz>

14). REVOLUȚIA AMERICANĂ : 1775-1783 (ROMANIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Revoluția americană

Notă:



Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu aplicarea în domeniul educației a principiului designului universal (UDL;

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), și aplicați-l în proiectarea lecțiilor dvs..

Disciplina: Istorie

Durată: 50 minute

Vârsta: pentru elevi de 12 ani sau mai mari

Obiective:

1. Elevii vor dobândi cunoștințe elementare cu privire la cauzele, participanții, locațiile și evenimentele Revoluției americane.
2. Elevii vor plasa informații despre Revoluția americană în context temporal și geografic
3. Elevii vor face comentarii asupra importanței factorului uman și a relației umane decizie/acțiune – consecință folosind corect vocabularul specific – colonie, patrie, independență

Finalități :

- Elevii vor folosi diferite resurse și instrumente pentru a obține, selecta, organiza, înțelege informațiile despre Revoluția americană, combinând cunoștințe din diferite domenii: istorie, geografie, artă, IT.
- Ei vor formula opinii cu privire la consecințele evenimentelor studiate..

Materiale:

- Hartă istorică "Revoluția americană",
- Videoproiector/tabla interactivă
- Laptop cu conexiune Internet
- Tablete/telefoane smart pentru fiecare elevi, cu aplicațiile de citire a ecranului activate pentru elevii cu deficiențe de vedere/dislexie
- Prezentare -Power Point „Revoluția americană”

Surse:

- Bibliografie:
- Stan, Magda (2018) Istorie – manual pentru clasa a VI-a, București, Editura Didactică și Pedagogică
- Popescu, Petru Demetru (1998) Istoria modernă a lumii pentru toți copiii, București, Coresi.
- Tucker, Spencer, editor. - Title: (2021) American Revolution: the essential reference guide Santa Barbara, California : ABC-CLIO,
- Allison , Robert J. (2015) The American Revolution : a very short.—Revised edition. New York, Oxford University Press

Resurse web :

https://www.ducksters.com/history/colonial_america/timeline.php

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>



<https://www.nps.gov/subjects/americanrevolution/timeline.htm>

Harta Mentala

<https://docs.google.com/document/d/1AfdcSl5hozuMDqKxztq2iSTdjfR34hNx/edit?usp=sharing&ouid=102609977859348887545&rtpof=true&sd=true>

Etapa pregătitoare:

Folosind un joc, se va crea o axă cronologică cu cele mai importante evenimente care au precedat și determinat producerea Revoluției americane.

JOC

: <https://learningapps.org/display?v=p81up42ac23>

Desfășurarea lecției

- Prezentare 1

Introducere: Folosind videoclipul, profesorul prezintă împrejurările care au condus la izbucnirea Revoluției americane și momentele cele mai importante.

Link (de la 0.00 la 3.50)

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Întrebări:

- De ce a votat parlamentul britanic noi taxe pentru cele 13 colonii americane?
- Cum au reacționat coloniștii?
- Care au fost principalele nemulțumiri ale coloniștilor?

- Prezentare 2 / Link (3.51 la 8.00)

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

Întrebări:

- Ce decizii a luat al doilea Congres Colonial?
- Care au fost cele mai importante bătălii din Războiul American de Independență?
- Cum s-a terminat războiul?
- Ce prevedea Tratatul de la Versailles?
- Profesorul prezintă și discută cu elevii evenimentele militare și diplomatice ale Revoluției Americane

- Prezentare 3 Link (8.01 până la sfârșit) -

<https://www.youtube.com/watch?v=diOTAe-sNa4>

- Îndrumați de profesor și folosind resurse web, elevii vor identifica principalele consecințe ale revoluției americane.

- Power point

<https://docs.google.com/presentation/d/1nOgbLoQEAK58W1dEIKNnJztGhUTYc9XQ/edit#slide=id.p1>

Încheierea lecției

Joc de rol - Elevii vor forma echipe prin tragere la sorți în 2 grupe – Terra și colonia Proxima. Ei vor discuta și vor crea un scenariu în care conflictul militar între colonie și metropolă poate fi evitat fără a neglija interesele niciuneia dintre părți.

Pentru implicarea elevilor cu deficiențe de vedere sau dislexie, utilizați cele mai noi tehnologii la care aveți acces, căutând opțiuni demo sau de probă pentru cele mai noi aplicații tip text-to-speech.

Se vor acorda recompense pentru originalitate și coerența argumentării.

Evaluare



Joc – Kahoot

<https://kahoot.it/challenge/06519176?challenge-id=b212d787-6c6d-432e-8eadbae2a9f3788a1677359745466>

15). Războaiele napoleoniene: 1799-1815 (Franța, Europa) (Turcia))

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect : Războaiele napoleoniene: 1799-1815 (Franța, Europa)
Notă: Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning
Disciplina: Istorie Durata: 20 - 40 min Vârsta: toate vârstele
Obiective: - Elevii vor înțelege cauzele, evenimentele și consecințele războaielor napoleoniene - Elevii își vor dezvolta gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor prin utilizarea învățării bazate pe joc - Elevii vor exersa utilizarea limbajului semnelor pentru a comunica și a lucra în colaborare cu colegii lor
Finalități : Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap): <ul style="list-style-type: none">• reacționează la graficele prezentate în lecție• poate atribui un grafic unui nume sau eveniment• este capabil să construiască un enunț simplu pe o anumită temă• este capabil să construiască un eseu pe o anumită temă și să-l completeze cu materiale date
Materiale: <ul style="list-style-type: none">• Hărți ale Europei (1 per grup de 4-5 studenți)• Piese de joc (de exemplu, mici soldați de jucărie, steaguri) pentru a reprezenta diferite țări și armatele acestora.• Pachet de cărți cu evenimente istorice legate de războaiele napoleoniene (de exemplu, „Bătălia de la Austerlitz”, „Tratatul de la Tilsit”)



<ul style="list-style-type: none">• Pix și hârtie pentru fiecare elev.
Web Resources :
Activități: Activități pregătitoare Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul societății, științei, cunoașterii și tehnologiei Implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite
Desfășurarea lecției Începeți prin a revizui istoria de bază a războaielor napoleoniene folosind o combinație de materiale vizuale, cum ar fi imagini și hărți, precum și limbajul semnelor. Împărțiți clasa în grupuri de 4-5 elevi. Fiecare grup va primi o hartă a Europei și piese de joc pentru a reprezenta diferite țări și armatele lor. Începeți jocul explicând că fiecare grup își va asuma rolul unei țări europene diferite și va concura împotriva celorlalte grupuri pentru a controla cel mai mare teritoriu la sfârșitul războiului. Jocul se va juca în runde, iar fiecare rundă va reprezenta un an diferit de război. La începutul fiecărei runde, fiecare grupă va trage o carte cu un eveniment istoric legat de războaiele napoleoniene. Apoi, grupul trebuie să folosească limbajul semnelor pentru a discuta și a stabili o strategie despre modul în care va răspunde la eveniment și cum va afecta armata țării lor. După ce fiecare grup și-a luat deciziile, profesorul va acționa ca „narrator” al jocului și va anunța rezultatul fiecărui eveniment și modul în care acesta afectează teritoriile diferitelor țări. La sfârșitul fiecărei runde, studenții vor folosi limbajul semnelor pentru a reflecta asupra deciziilor lor și asupra modului în care acestea au afectat progresul țării lor în război. Jocul continuă pentru mai multe runde, până când ajunge la evenimentul final: înfrângerea lui Napoleon la Waterloo și sfârșitul războiului. În cele din urmă, fiecare grup va face o scurtă prezentare despre rolul țării lor în război și modul în care războiul le-a afectat țara.
Încheierea lecției Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite Elevul poate consulta profesorul
Evaluare <ul style="list-style-type: none">● Observați elevul în timpul jocului și utilizați observațiile pentru evaluarea formativă.● Participanții vor completa o fișă despre experiența lor în joc și despre ceea ce au învățat.● Prezentările finale în limbajul semnelor vor fi evaluate în funcție de conținut, utilizarea limbii și abilitățile de prezentare.

16). ERA SCLAVAGISMULUI ȘI A COLONIALISMULUI

17). MIȘCAREA PENTRU VOT: FEMEILE LUPTĂ PENTRU DREPTUL LA VOT: 1893-1928 (POLONIA)



Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Mișcarea pentru vot: Femeile luptă pentru dreptul la vot: 1893-1928

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă..

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Disciplina: Istorie

Durata: 20 - 40 min

Vârsta: toate vârstele

Obiective:

- Inegalitățile sociale și situația femeilor în epocile anterioare.
- Înțelegerea cauzelor care au dus la schimbări sociale.
- Cunoașterea numelor persoanelor legate de subiectul în cauză.
- Prezentarea luptei pentru drepturile femeii în Europa și în lume.
- Efectele revoluției sociale pentru Europa și lume.
- Învățarea vocabularului legat de subiect

Finalități:

Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap):

- reacționează la graficele prezentate în lecție
- poate atribui un grafic unui nume sau eveniment
- este capabil să construiască un enunț simplu pe o anumită temă,
- este capabil să construiască un eseu pe o anumită temă și să-l completeze cu materiale sursă

Materiale:

Prezentare multimedia, hărți istorice, grafică internet, site-uri web.

Resurse Web::

- <https://www.britannica.com/topic/woman-suffrage> (EN)
- <https://www.history.com/topics/womens-history/the-fight-for-womens-suffrage> (EN)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Women%27s_suffrage (EN)
- <https://www.archives.gov/education/lessons/woman-suffrage> (EN)
- <https://kids.nationalgeographic.com/history/article/womens-suffrage-movement> (EN)

Etapele lecției:

Activități pregătitoare:



- a. Scurte caracterizări ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei
b. Energizarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Desfășurarea lecției:

- a. Situația femeilor în lume
- b. Ideea de egalitate
- c. Feminism
- d. Emancipare
- e. Sufragismul
- f. Figuri celebre ale mișcării sufragetelor
- g. Calendar
- h. Efectele schimbărilor sociale

Încheierea lecției:

- a. Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b. Elevul poate consulta profesorul

Evaluare:

- Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu
- Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
- Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării
- Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilitate intelectuală sau boală neurologică): scară de evaluare a țării

Propunerea autorului – necesită rafinare. Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare.

18). REVOLUȚIA RUSĂ: 1917-1922)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Revoluția Rusă: 1917-1922
Notă: Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), aplicați-le în lecțiile dvs.
Disciplina : Istorie
Durata: 1 oră
Varsta: 11-15 ani
Obiective:



- Elevii vor identifica, înțelege și vor putea explica Revoluția din octombrie în Rusia sovietică. Elevii vor identifica, înțelege și vor putea explica modul în care Lenin și bolșevicii au preluat controlul asupra Petrogradului și Moscovei.

- Elevii vor identifica, înțelege și vor fi capabili să explice planul de bază al lui Lenin pentru crearea unui plan socialist și apoi să analizeze dacă acel plan a avut succes până la moartea lui Lenin în 1924.

Finalități :

Obținerea cunoștințelor despre Revoluția Rusă: 1917-1922

Material:

- Prezentare PowerPoint
- Materiale audio pentru elevii cu deficiență de vedere și cei cu dislexie.
- Imagini tactile pentru deficiențe de vedere, hărți (tactile)
- Videoclipuri cu limbajul semnelor pentru elevii cu deficiențe de auz.
- Materiale cu conținut simplu și pagini color pentru persoanele cu alte dizabilități
- Materiale imprimate 3D

Resurse web :

- <https://study.com/academy/lesson/the-russian-revolution-timeline-causes-effects.html>
- <https://www.sfponline.org/uploads/91/10.3%20CL%20Russian%20Revolution%20Causes.pdf>
- <https://www.pinterest.com/pin/290763719664249530/>
- <https://www.britannica.com/event/Russian-Revolution>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KOK1TMSyKcM>

Activități

Etapa pregătitoare/activități pregătitoare :

Adresați elevilor întrebări esențiale:

- Cine a fost Vladimir Lenin?
- Care a fost filosofia lui Lenin despre socialism și revoluție?
- Cum a ajuns Lenin la putere în Rusia? Care a fost rolul lui în evenimentele revoluției din octombrie?
- Ce reforme a instituit Lenin în timpul domniei sale (1917-1924)?

Desfășurarea lecției :

- Prelegere / PPT - Rusia sub Lenin
- Video - Lenin: Revoluționar
- Activitate independentă - Elevii citesc articolele și sursele despre Lenin și Revoluția din octombrie.
- **Sugestie:** Rugați elevii să citească unele dintre aceste articole și surse pentru teme
- **Sugestie:** Elevii AP/Avansați ar trebui să citească Istoria Revoluției Ruse a lui Troțki.
 - Activitate de grup - Seminar socratic: Discuție despre filosofia lui Lenin pentru revoluție și rolul său în Revoluția din octombrie 1917.



Încheierea lecției :

Evaluare - Eseu: Explicați în detaliu Revoluția din octombrie 1917, modul în care Lenin și bolșevicii au preluat controlul asupra Petrogradului și care a fost planul de bază al lui Lenin pentru crearea unui stat socialist în primele zile ale revoluției bolșevice.

Evaluare :

- Oferiți elevilor link-uri cu câteva articole de știri.
- Activitate: Aruncă o privire la aceste titluri de ziare. Din aceste titluri, ce preziceți că se va întâmpla după Revoluția din octombrie 1917 și Vladimir Lenin preia controlul în Rusia? Scrieți 1-2 propoziții pe propria foaie de hârtie.

19) FORMAREA NAȚIUNILOR UNITE: 1945-1946 (EUROPA, AMERICA DE NORD ȘI S., ASIA, AFRICA, AUSTRALIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Formarea Națiunilor Unite (UN)

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), aplicați-le în lecțiile dvs.

Disciplina : Istorie

Durata: 45 minute

Varsta: 12-14 ani

Obiective:

- Înțelegerea motivelor care au dus la crearea ONU, dezvoltarea și obiectivele sale.
- Prezentarea cursului schimbărilor din Europa și din lume
- Învățarea vocabularului legat de subiect

Scurt istoric:

Organizația Națiunilor Unite (sau ONU) este cea mai mare și cea mai cunoscută organizație internațională din lume. La înființare, ONU avea 51 de state membre. Astăzi are 193; aproape toate statele suverane ale lumii. ONU are sediul în orașul New York și are alte birouri principale la Geneva, Nairobi, Viena și Haga (sediul Curții Internaționale de Justiție).

Scopul

Este o organizație interguvernamentală ale cărei scopuri declarate sunt de a dezvolta relații de prietenie între națiuni, de a realiza cooperarea internațională și de a fi un centru de armonizare a acțiunilor națiunilor. Alte obiective includ menținerea păcii și securității

internaționale, protejarea drepturilor omului, furnizarea de ajutor umanitar, promovarea dezvoltării durabile și respectarea dreptului internațional.

Originea

ONU a fost înființată după al Doilea Război Mondial cu scopul de a preveni viitoarele războaie mondiale. La 25 aprilie 1945, 50 de națiuni s-au întâlnit la San Francisco pentru o conferință și au început elaborarea Cartei ONU, care a fost adoptată la 25 iunie 1945 și a intrat în vigoare la 24 octombrie 1945, când ONU a început operațiunile.

Misiunea organizației de a păstra pacea mondială a fost complicată în primele decenii din cauza Războiului Rece dintre Statele Unite și Uniunea Sovietică și aliații lor respectivi.

Misiunile sale au constat în principal din observatori militari neînarmați și trupe ușor înarmate, cu rol în principal, de monitorizare, raportare și consolidare a încrederii. Calitatea de membru al ONU a crescut semnificativ după decolonizarea pe scară largă din anii 1960. De atunci, 80 de foste colonii și-au câștigat independența, inclusiv 11 teritorii de încredere care au fost monitorizate de Consiliul de tutelă. După sfârșitul Războiului Rece, ONU și-a schimbat și și-a extins operațiunile pe teren, asumând o mare varietate de sarcini complexe. De exemplu, ONU a negociat încheierea războiului civil din Salvador, a lansat o misiune de menținere a păcii de succes în Namibia și a supravegheat alegerile democratice în Africa de Sud post-apartheid și Cambodgia post-Khmer Rouge. În 1991, ONU a autorizat o coaliție condusă de SUA care a respins invazia Irakului în Kuwait.

Summitul Mileniului a avut loc în anul 2000 pentru a discuta rolul ONU în secolul al XXI-lea. Întâlnirea de trei zile a fost cea mai mare adunare a liderilor mondiali din istorie și a culminat cu adoptarea de către toate statele membre a Obiectivelor de Dezvoltare ale Mileniului (sau ODM), un angajament de a realiza dezvoltarea internațională în domenii precum reducerea sărăciei, egalitatea de gen și sănătatea publică. Progresele către aceste obiective, care urmau să fie îndeplinite până în 2015, au fost în cele din urmă inegale. Summitul Mondial din 2005 a reafirmat concentrarea ONU pe promovarea dezvoltării, menținerii păcii, drepturilor omului și securității globale. Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (sau ODD) au fost lansate în 2015 pentru a succeda Obiectivelor de Dezvoltare ale Mileniului..



The UN

steahg:



The UN

emblema:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations

<https://www.un.org/en/>

Finalități:

- Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap):
- -reacționează la graficele și videoclipurile prezentate în lecție



- -poate atribui un grafic unui nume sau abreviere
- -poate să construiască un enunț simplu pe o anumită temă
- -poate să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă

Materiale:

- Acces la internet la grafică/videoclipuri,
- site-uri web
- Joc de memorie de cărți (imprimat și decupat - un set la 2 elevi).

Resurse web:

- https://en.wikipedia.org/wiki/United_Nations
- <https://www.un.org/en/>
- <https://www.britannica.com/topic/United-Nations>

Etapa pregătitoare / Activități pregătitoare

- a). Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul războiului
- b). Iplierea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite (drapel, emblema)

Desfășurarea lecției:

1. Introducere - Activitate video: (20 minute)

Prezentați elevilor un videoclip online care oferă o imagine de ansamblu asupra ONU și a impactului acesteia asupra istoriei lumii. (<https://www.youtube.com/watch?v=PUZ5tmyJSnc>)

Oprți videoclipul și explicați momentele cheie.

Oferiți elevilor cu deficiență de auz o fișă de lucru pe care să o completeze în timp ce vizionează videoclipul și asigurați-vă că au acces la subtitrări interpretate în limbajul semnelor americane (ASL).

După ce videoclipul este terminat, discutați despre conținutul videoclipului împreună cu elevii.

2. Activitate de joc: Joc de memorie cu carduri „ONU” (20 de minute)

Informații despre cărțile de joc:

- UN (ONU) sau ONU (Organizația Națiunilor Unite)
- ONU a fost înființată în 1945
- ONU vizează menținerea păcii
- Steagul ONU este (folosește grafica)
- Emblema ONU este (folosește grafica)
- Există 193 de țări în ONU
- În prezent, ONU urmărește reducerea sărăciei
- În prezent, ONU urmărește egalitatea de gen
- În prezent, ONU urmărește sănătatea publică
- În prezent, ONU urmărește dezvoltarea durabilă



<ul style="list-style-type: none"> • În prezent, ONU urmărește securitatea globală • În prezent, ONU vizează drepturile omului <p>Împărțiți clasa în grupuri de câte 2-3 elevi. Oferiți fiecărui grup o copie a jocului de memorie cu cărți „ONU” și instrucțiuni despre cum să joace. Permiteți elevilor să joace jocul timp de 15 minute, făcând o pauză pentru a răspunde la întrebări și a discuta concepte cheie după cum este necesar. După ce jocul s-a terminat discutați despre orice concluzie importantă din activitate. Cu planul de lecție de mai sus, elevii vor învăța într-un mod interactiv și captivant, folosind diverse jocuri și activități, cum ar fi jocuri interactive, fișe de lucru, carduri și videoclipuri pentru a înțelege mai bine subiectul. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă vor fi o modalitate de a evalua înțelegerea de către elev a subiectului abordat în clasă.</p> <p><i>De asemenea, se recomandă să obțineți feedback de la studenți și să ajustați planul de lecție în consecință, deoarece toți elevii au stiluri și ritmuri de învățare diferite, astfel încât lecția să fie cât mai benefică pentru ei.</i></p> <p>Activitate post-învățare : Sesiune de întrebări și răspunsuri – Ce altceva ai vrea să știi despre ONU?</p> <p>Evaluare: Participarea la activități va fi folosită pentru a evalua înțelegerea de către elevi a fenomenelor istorice Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă pot fi, de asemenea, folosite ca evaluare. Cu planul de lecție de mai sus, elevii vor învăța într-un mod interactiv și captivant, folosind diverse jocuri și activități, cum ar fi jocuri de societate, fișe de lucru, carduri și videoclipuri pentru a înțelege mai bine subiectul. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă vor fi o modalitate de a evalua înțelegerea de către elev a subiectului abordat în clasă.</p>
--

20) REVOLUȚIA DIGITALĂ: INVENȚIA COMPUTERULUI ELECTRONIC DIGITAL (POLAND)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Revoluția digitală: Invenția computerului electronic digital
<p>Notă:</p> <p>Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), aplicați-le în lecțiile dvs.</p>
Disciplina : Istorie



Durata: 20 - 40 minute

Varsta: toate

Obiective:

- Înțelegerea cauzelor care au dus la dezvoltarea tehnologiei, dezvoltarea științei și a cunoașterii.
- Prezentarea cursului schimbărilor din Europa și din lume
- Învățarea vocabularului legat de subiect

Finalități:

- Elevul (în funcție de gradul și tipul de dizabilitate):
- reacționează la graficele prezentate în lecție
- poate atribui o grafică unui nume sau dispozitiv
- poate să construiască un enunț simplu pe o anumită temă
- poate să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă

Materiale:

- Prezentări multimedia,
- grafică internet,
- site-uri web.

Resurse Web:

- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_Revolution
- <https://www.techopedia.com/definition/23371/digital-revolution>
- <https://www.britannica.com/event/Digital-Revolution>
- <https://www.britannica.com/topic/The-Fourth-Industrial-Revolution-2119734#ref1255185>
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Rewolucja_cyfrowa

Etapa pregătitoare / Activități pregătitoare

- a). Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei
- b). Implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Desfășurarea lecției:

1. Introducere - un memento al știrilor despre revoluția industrială
2. Componente electronice și microprocesoare
3. Primele calculatoare
4. Automatizarea industriei
5. .Fotografia digitală
6. Cărțile digitale
7. .Banca electronică
8. .Inteligența artificială
9. Artificial intelligence

Încheierea lecției:

- a) Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b) Elevul poate adresa întrebări profesorului

Evaluare:

1. Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu
2. Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
3. Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării



4. Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilități intelectuale sau boli neurologice): scară de evaluare a țării

Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare

21). UNIUNEA SOVIETICĂ A LANSAT SPUTNIK, PRIMUL SATELIT CREAT DE OM: 10/4/1957 – RUSIA

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Uniunea Sovietică lansează Sputnik, primul satelit creat de om: 4/10/1957 (Uniunea Sovietică/Rusia)
<p>Notă:</p> <p>Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. Când lucrați cu elevi dislexici, folosiți materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Universal Design for Learning (UDL; https://teaching.cor-nell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning), aplicați-le în lecțiile dvs.</p>
<p>Disciplina : Istorie Durata: 20 - 40 minute Varsta: toate</p>
<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Învățare despre cauzele și consecințele cuceririi spațiului de către superputeri (SUA și Uniunea Sovietică). • Învățare despre dezvoltarea științei și tehnologiei și utilizarea în scopuri politice
<p>Finalități:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap): • reacționează la graficele prezentate în lecție • poate atribui o grafică unui nume, dispozitiv sau fapte și situații • poate să construiască un enunț simplu pe o anumită temă • poate să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă
<p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentare multimedia, • hărți istorice, • grafică internet, • site-uri web.
Web Resources:
<p>Etapa pregătitoare / Activități pregătitoare:</p> <p>a) Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei</p>



b) Implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Desfășurarea lecției:

- 1) Situația în lume după sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial
- 2) Două puteri - SUA și Uniunea Sovietică
- 3) Dezvoltarea științei și tehnologiei
- 4) Lansarea primului satelit artificial sovietic în spațiu
- 5) Cucerirea spațiului - rivalitate între SUA și URSS
- 6) Dezvoltarea programelor de zboruri spațiale și colonizarea altor planete

Încheierea lecției:

- a) Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b) Elevul poate adresa întrebări profesorului

Evaluare:

- Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu
- Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
- Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării
- Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilități intelectuale sau boli neurologice): scară de evaluare a țării

Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare.

22). YURI GAGARIN - PRIMUL OM ÎN SPAȚIU: 1961 (RUSIA) (MACEDONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Yuri Gagarin devine primul om în spațiu: 1961 (Rusia)

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă..

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Subiect :Istorie

Durata : 1 oră

Vârsta : 11-15 years



Obiective :

- Cercetați și prezentați o figură istorică în explorarea spațiului.
- Discutați despre diversitate în călătoriile în spațiu.
- Identificați motivele potențiale pentru care oamenii doresc să călătorească în spațiu.
- Descrieți modul în care diferitele tipuri de ingineri contribuie fiecare la călătoriile în spațiu.
- Dați exemple despre ceea ce poate rezerva viitorul despre călătoriile în spațiu.

Rezultate:

Dobândirea cunoștințelor despre Yuri Gagarin - primul om în spațiu: 1961 (Rusia)

Material:

- Prezentare PowerPoint
- Materiale audio pentru deficienți de vedere și elevi cu dislexie
- Imagini tactile pentru deficiențe de vedere, hărți (tactile).
- Videoclipuri cu limbajul semnelor pentru elevii cu deficiențe de auz
- Conținut simplu și pagini color pentru persoanele cu dizabilități ineficiente
- Pregătiți materiale imprimate 3D

Resurse Web :

- <https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/the-first-man-in-space>
- <https://www.rfi.fr/en/science-and-technology/20210415-a-lesson-for-mankind-60-years-on-from-yuri-gagarin-s-first-space-flight>
- https://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/sts1/gagarin_anniversary.html
- <https://en.islcollective.com/english-esl-video-lessons/listening-comprehension/deep-listening-focus-on-meaning/yuri-gagarin-became-the-first-human-in-space/167236>
- <https://www.space.com/16159-first-man-in-space.html>
- <https://www.twinkl.ro/search?q=yuri+gagarin>

Activități:

Activități premergătoare lecției

Adresați elevilor următoarele întrebări:

- Titlul acestui poster este The Space Race.

Gândește-te la cuvântul „rasă”. Pe cine/ce asociem în mod normal cu acel cuvânt? (atletici, alergători, cai, mașini, ogari). Ce fac ei? (Concurența, încercarea de a castiga/a fi primul/cel mai rapid). Ce crezi că fac oamenii din posterul The Space Race? (Concurența pentru a fi primul care realizează ceva legat de spațiu).

- Ce încearcă ei să realizeze (atingă cu succes un scop/obiectiv)? (A fi cel mai rapid/cel mai bun/primul/cel mai mare/superior)
- Cum îi numim pe cei implicați într-o cursă? (Concurenți, competitor); Cum îi numim pe cei care urmăresc o cursă? (spectatori)
- Când cineva este cel mai rapid/primul într-o cursă, cum numim acea persoană? (Câștigător, campion, învingător). Un câștigător este cineva care a câștigat cursa. Cum crezi că se simte acea persoană? (Cineva care a câștigat se simte... vesel, mândru, victorios, triumfător, orgolios etc.)
- Ce termen este folosit pentru cineva care este aproape să câștige? (Competitorul de pe locul 2)



• Explorați alte cuvinte asociate cu „rasei”. (de exemplu, lider, secund, , depășire, start, viteză fulger, sprint, linie de sosire, , fals start, bloc de start, la ordinele starterului etc.) Căutați detalii

Activități de lecție

Organizați elevii în perechi. Fiecare copil se întoarce să povestească partenerului său un moment în care a fost implicat într-o cursă, fie ca concurent, fie ca spectator. Încurajați-i pe elevi să folosească între trei și cinci propoziții complete. Pereche de sarcini de vorbire: joc de cuvinte

Organizați elevii pentru a îndeplini sarcinile de mai jos în perechi, grupuri sau ca o clasă întreagă, după caz.

• Câte cuvinte puteți găsi să rimeze cu „rasă”? (de exemplu, rasă, masă, casă, față, grasă urmă, bază etc.).

Fiecare partener contribuie la rândul său cu un cuvânt. Perechea câștigătoare este perechea care generează cele mai multe cuvinte care rimează. Atrageți atenția elevilor asupra faptului că uneori sunetul este reprezentat cu un „c” și alteori cu un „s”.

- Câte cuvinte putem face folosind unele dintre literele din cuvântul „rasă”? (de exemplu, ureche, as, mașină, are, arc, eră)
- Ce alte semnificații există pentru cuvântul „rasă”? (Un grup de oameni care împărtășesc caracteristici similare, de exemplu, fizice, culturale, de limbă, istorie. Rasa umană - toți oamenii vii de pe Pământ; toți suntem membri ai rasei umane)
- Vă puteți gândi la o limbă care conține cuvântul „rasă”? (de exemplu, o cursă contra cronometru – pentru a încerca să realizezi ceva într-un timp foarte scurt; o cursă de cai – în care unul dintre concurenți este cu mult superior și cel mai probabil să câștige; lent și constant câștigă cursa – dacă lucrezi încet și metodic, au mai multe șanse să reușească decât dacă te grăbești – din fabula țestoasa și iepurele lui Esop).

Sarcină de vorbire în pereche/grup (numărătoare orală): secvență de cursă spațială

Cereți elevilor să se uite cu atenție la imaginile de pe afiș. Decideți împreună, cu clasă, asupra succesiunii evenimentelor din cursa spațială. Numerotează imaginile despre cursa spațială în ordine – care imagine vine prima, următoarea, apoi, după etc.

Organizați elevii în perechi sau grupuri. În perechile sau grupurile lor, elevii trebuie să se pregătească să povestească povestea cursei spațiale cuiva care nu știe despre ea în doar patru sau cinci propoziții. Încurajați-i pe elevi să combine unele dintre imagini într-o singură propoziție complexă (de exemplu, Uniunea Sovietică nu numai că a fost prima țară din lume care a lansat cu succes un animal în spațiu, dar au reușit să pună și primul om, Yuri Gagarin, în spațiu. Si prima femeie).

Perechile sau grupurile își prezintă apoi relatările unui alt grup, clasă sau profesor.

Activitate post-lecție

Dezbarete - A fi sau a nu fi astronaut

Evidențiază imaginea astronautilor care au aterizat pe Lună. Redați acest videoclip despre călătoria lor:

<https://www.youtube.com/watch?v=CbTaDOuSePk>

Întrebați studenții,: Ți-ar plăcea să fii astronaut?



Evaluare

Povestiri despre cum ar fi viața pe Lună dacă am trăi acolo, cum ar fi diferită de viața de aici pe Pământ și cum ar trebui să se adapteze oamenii și animalele pentru a supraviețui. Generați o discuție cu întreaga clasă despre acest lucru

23). ASASINAREA PREȘEDINTELUI AMERICAN JOHN F. KENNEDY LA DALLAS, TEXAS: 22.11.1963 (SUA) (POLONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Președintele SUA John F. Kennedy este asasinat la Dallas, Texas: 22.11.1963 (SUA)
Notă: Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning
Subiect: Istorie Durata: 20 – 40 min. Varsta: toate
Obiective : <ul style="list-style-type: none">● Cunoașterea motivelor care au dus la schimbări socio-economice după al Doilea Război Mondial.● Prezentarea cursului schimbărilor din Europa și din lume● Cunoașterea numelor persoanelor legate de subiectul discutat● Consecințele „Războiului Rece” pentru Europa și lumea● Învățarea vocabularului legat de subiect
Rezultate: Student (în funcție de gradul și tipul de handicap): <ul style="list-style-type: none">- reacționează la graficele prezentate în lecție- poate atribui o grafică unui nume, dispozitiv sau fapte și situații- este capabil să construiască un enunț simplu pe o anumită temă- este capabil să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă
Materiale (material): Prezentare multimedia, hărți istorice, grafică internet, site-uri web.
Resurse Web:



- <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/john-f-kennedy/>
- <https://www.nps.gov/jofi/index.htm>
- <https://www.presidency.ucsb.edu/people/president/john-f-kennedy>
- https://www.senate.gov/senators/FeaturedBios/Featured_Bio_KennedyJohnF.htm
- <https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/jfk-in-history/november-22-1963-death-of-the-president>
- <https://www.britannica.com/event/assassination-of-John-F-Kennedy/Kennedys-funeral>

Activități:

Activități de pregătire

- A. - Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul cunoașterii și tehnologiei
- b. Activarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Activități de lecție

1. Situația politică din lume după sfârșitul celui de-al II-lea WW
2. Alegerea lui John Kennedy ca președinte al SUA
3. Președinție
4. Asasinarea de la Dallas - 22 noiembrie 1963
5. Consecințele asasinatului

Activitate finală lecției

- A. Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- b. Elevul poate consulta profesorul

Evaluare

Nivelul 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): trece / nu

- Nivelul 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): promovat/eșuat
- Nivelul 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): scala de evaluare a țării
- Nivelul 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă, fără dizabilitate intelectuală sau boală neurologică): scară de evaluare a țării

Propunerea autorului – necesită atenție . Profesorii care lucrează cu persoane cu dizabilități au experiență în evaluare.

24)NAȘTEREA INTERNETULUI: 1965-1995 (SUA) (POLONIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiectul: Nașterea Internetului: 1965-1995 (SUA)

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos:



<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>, pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.

Disciplina: Istorie

Durata: 20 - 40 min.

Vârsta: toate vârstele

Obiective:

- Să cunoască istoriei apariției Internetului.
- De la secret militar la instrument civil.
- Instrumente pentru transferul de informații, educație, comunicare interpersonală privată, comerț electronic și multe alte aplicații.

Finalități:

Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap):

-reacționează la graficele prezentate în lecție

-poate atribui un grafic unui nume sau dispozitiv

-este capabil să construiască un enunț simplu pe o anumită temă

-este capabil să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă

Materiale:

Prezentări multimedia, grafice de pe internet, site-uri.

Resurse Web:

- https://www.usg.edu/galileo/skills/unit07/internet07_02.phtml
- <https://home.cern/science/computing/birth-web>
- <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/short-history-internet>
- <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=36H6z1Uq6gI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=khajeqHUQ7Q>
- https://www.youtube.com/watch?v=rLNZMyegB_s
- https://www.youtube.com/watch?v=UH0m2rhu_Nk

Activități::

Activități pregătitoare

- Caracteristici pe scurt ale unor epoci istorice anterioare în contextual tehnologiei și cunoașterii
- Angajarea elevilor în activitate prin punerea de întrebări sau prezentarea de grafice pregătite în prealabil

Desfășurarea lecției

1. Cooperarea SUA, Franței Și Marii Britanii la un proiect despre rețea de calculatoare
2. Istoria ARPANET și USENET
3. WWW
4. Poșta electronică (email)
5. Mesagerie instantă
6. Viitorul internetului



Încheierea lecției


- Elevul va aprofunda cunoștințele dobândite
- Elevul se va consulta cu profesorul

Evaluare:



- Nivel 0 (dizabilitate intelectuală severă sau boală neurologică): admis / respins
- Nivel 1 (dizabilitate intelectuală moderată sau boală mintală): admis / respins
- Nivel 2 (dizabilitate intelectuală ușoară sau boală mintală): grila de notare a țării respective
- Nivel 4 (dizabilitate fizică ușoară, moderată sau severă; fără dizabilitate intelectuală sau boală neurologică): grila de notare a țării respective

Propunerea autorului: necesită îmbunătățiri. Profesorii care lucrează cu deficienți mintal au prioritate la evaluare datorită experienței.

25). ERA VÂNĂTORILOR ȘI A FERMIERILOR (3000 Î.H.) (OLANDA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate		
PLAN DE LECȚIE		
Subiect: Era vânătorilor și a fermierilor Prehistorie - 3000 î.H.		
Notă:		
<p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.</p> <p>https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p>		
Disciplina:	Istorie:	
Duration:	1. modul de viață al vânătorilor și culegătorilor	
Age:	2. Apariția agriculturii și a societăților agricole	
	-p.m.	
	7-8 ani	
Finalități :	1.1 Familiarizarea cu noțiuni legate de epocă/eră istorică și perspectivă spațială	
		Primii vânători; mai târziu fermieri.



	<p>1.2 <i>Surse</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conștientizarea faptului că nu există <i>surse scrise, ci doar descoperiri arheologice din acele timpuri;</i> - acuratețea cercetării științifice 		
Obiective	<p>Învățarea diferențelor dintre vânătorii (preistorici) și fermieri din perspectivă culturală, mintală și socială.</p>		
	<p>Vânători și culegători preistorici <i>Economie și tehnologie</i></p> <p>Vânătorii și culegătorii depind în mare măsură de ceea ce oferă mediul natural pentru existența lor. De-a lungul timpului, ei dezvoltă tehnici care le permit să supraviețuiască mai ușor în toate tipurile de medii și să se răspândească din ce în ce mai mult pe tot globul. În ciuda resurselor lor tehnice limitate, vânătorii și culegătorii preistorici au perturbat uneori în mod durabil mediul lor natural.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Organizare socială •Vânătorii și culegătorii trăiesc în general într-o societate neierarhică. Dimensiunea grupului este cuprinsă între 25 și 50 de persoane. Din când în când oamenii se reunesc în triburi. 	<p>Fermierii preistorici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economie și dezvoltare tehnică <p>Pe termen lung, oamenii vor începe să facă agricultură. Acest lucru le permite să obțină mai multă hrană într-o anumită zonă. Apariția proprietății și a trocului va avea un rol important. Agricultura duce uneori la deteriorarea naturii prin eroziunea solului.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Organizarea socială <p>Fermierii trăiesc în sate de ± 100 de locuitori. Sunt forțați să-și apere pământul împotriva invadatorilor.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Artă și religie <p>Există descoperiri cu indicii care sugerează un rol al artei și religiei în viața de zi cu zi.</p>	
Materiale:	<p>Cărți în limbaj Braille sau alb-negru ale unor texte sau articole pe tema subiectului (cu imagini descrise în cuvinte)</p> <p>Diagrame tactile sau modele de unelte și arme folosite de vânători și fermieri</p> <p>Înregistrări audio ale descrierilor diagramelor sau modelelor</p> <p>Jocul „Vânează și adună” (poate fi adaptat la clasă în funcție de resursele disponibile)</p>		



Resurse web:	https://www.history.com/news/prehistoric-ages-timeline https://www.ushistory.org/civ/2.asp https://study.com/learn/lesson/prehistory-periods-timeline.html (https://www.youtube.com/watch?v=rLFGra2TiTE) (https://www.youtube.com/watch?v=X6wsvyNvtUY) https://flexbooks.ck12.org/usenzxbpc2rzcziwmthaz21hawwuy29t/cbook/world-history-studies_episd/section/1.3/primary/lesson/prehistoric-times/
Activități pregătitoare	Introducere: Începeți lecția cerându-le elevilor să facă brainstorming în legătură cu ceea ce știu deja despre vânători și fermieri din vremurile preistorice.
Desfășurarea lecției	Prezentați subiectul și obiectivul lecției. Desfășurare: Puneți elevii să lucreze în grupuri mici; fiecare grup va primi texte sau articole, diagrame sau modele tactile și înregistrări audio.
Încheierea lecției	Permiteți elevilor să exploreze materialele și ajutați-i să înțeleagă textele și diagramele. Rugați-i să discute despre ceea ce au învățat și să împărtășească concluziile lor cu clasa.



	<p>Prezentați jocul „Vânează și adună”; explicați regulile și obiectivul jocului.</p> <p>Activitate:</p> <p>Împărțiți clasa în două echipe: vânători și fermieri.</p> <p>Vânătorii trebuie să adune cât mai multe resurse posibil folosind doar instrumentele și armele care erau disponibile vânătorilor preistorici, cum ar fi sulițele, topoarele și mai târziu, de asemenea, arcul și săgețile.</p> <p>Fermierii trebuie să adune cât mai multe resurse posibil folosind doar uneltele care erau disponibile fermierilor preistorici, cum ar fi sapele și plugurile.</p> <p>Fiecare echipă va avea un timp stabilit pentru a aduna resurse și a le aduce înapoi la punctul de plecare.</p> <p>Câștigă echipa cu cele mai multe resurse la final.</p> <p>Rugați elevii să reflecteze la ceea ce au învățat, la modul în care instrumentele și modurile de viață ale vânătorilor și fermierilor au afectat dezvoltarea civilizației umane.</p> <p>Concluzie:</p> <p>Recapitulați punctele cheie care au fost discutate în timpul orei.</p> <p>Atribuiți teme legate de subiect: poate fi o lucrare de cercetare sau o prezentare.</p> <p><i>Notă:</i></p> <p>Acest plan de lecție poate fi adaptat și modificat pentru a se potrivi nevoilor și abilităților specifice ale elevilor din clasă. Nu uitați să adaptați jocul pentru a fi mai accesibil elevilor cu deficiențe de vedere și celor cu dislexie.</p> <p>De asemenea, este important să implicați elevii în proiectarea jocului, să le permiteți să-și împărtășească ideile și sugestiile. Jocul este un instrument excelent pentru a face învățarea distractivă și interactivă și poate ajuta elevii cu deficiențe de vedere și dislexie să se acomodeze mai bine cu materialul, făcându-l mai interactiv și mai dinamic.</p>
Evaluare:	

EPOCA GRECILOR ȘI ROMANILOR (3000 Î.HR. - 500 D.HR.) (OLANDA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiectul: Epoca grecilor și romanilor (3000 î.Hr. - 500 d.Hr.)



Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă..

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

Subiectul : Istorie [Istorie],

Răspândirea culturii greco-romane și confruntarea cu cultura germanică.
Creștinismul în Imperiul Roman: de la interzis la orice religie permisă.

Durata - p.m.

Vârsta 8-10 ani [8-10 ani]

Obiective

- Aspect caracteristic
- Conținuturi posibile de învățare
- Perioada 2: Epoca grecilor și romanilor
- Răspândirea germanilor (rămași fermieri) și a romanilor greci (urbanizați)
- pentru creștini există un singur Dumnezeu pentru toate.
- Cultura romană și confruntarea cu germanica
- °Pașii lui Isus, originea creștinismului ca „religie misionară
- Creștinii din Imperiul Roman: de la minoritatea culturală persecutată la majoritatea conducătoare
- 4. Creștinismul în Imperiul Roman: de la interzis la orice religie permisă.

Rezultate:

2 Antichitate

Primele orașe și civilizația greco-romană (7000 î.Hr. – 500 d.Hr.)

.1 Surse

- Cunoștințele despre antichitate se bazează parțial pe material

descoperite . . Acestea arată cum s-au dezvoltat tehnologia și stilul în această perioadă.

- [cunoștințele despre antichitate se bazează și pe resturi materiale. Acestea arată cum s-au dezvoltat tehnicile și stilul în această perioadă de timp.]

▪ Societățile antice au dezvoltat sisteme de scriere. Există surse scrise pe tot felul de subiecte. Acest lucru ne oferă o perspectivă mai bună a gândirii și a vieții lumii a antichității decât a vieții din preistorie. Scrierea latină a fost răspândită în vestul Europei prin intermediul romanilor.





▪ [Societățile din antichitate au elaborat un scenariu. Există surse scrise despre tot felul de subiecte. Prin aceasta avem o perspectivă mai bună asupra lumii gânditoare și vie a antichității decât a vieții din timpurile preistorice. Scrierea latină a fost răspândită în vestul Europei prin romani.]

2.2 Către o societate cu orașe (7000 - 700 î.Hr.) [Către societăți în orașe]

- Randamentele agricole mai mari duc la creșterea populației. Nu toată lumea trebuie să mai lucreze în producția de alimente. Apar alte profesii. Acest lucru declanșează dezvoltarea orașelor.

- În oraș apar straturi sociale deoarece grupurile profesionale diferă ca putere și prestigiu. Stratul superior include lideri militari și spirituali care controlează armata, religia și guvernul. Sclavii sunt considerați parte a stratului cel mai de jos.

- Războiul este o funcție importantă a orașului. În fiecare oraș există ideea că se poate crește puterea și bogăția cucerind alte orașe. Dar fiecare oraș știe că poate deveni și victima atacurilor altor orașe.

- [Recoltele agricole mai mari duc la creșterea populației. Nu toată lumea mai trebuie să lucreze pentru producția de alimente. Alte profesii apar. Acest lucru declanșează dezvoltarea orașelor.]

- [Straturi sociale apar în oraș deoarece grupurile profesionale diferă ca putere și prestigiu. Nivelul superior include lideri militari și spirituali care controlează armata, religia și guvernul. Sclavii sunt numărați printre cele mai inferioare strate.]

- [Războiul este o funcție importantă a orașului. În fiecare oraș există ideea că se poate crește puterea și bogăția cucerind alte orașe. Dar fiecare oraș știe că poate cădea, de asemenea, victima atacurilor din alte orașe.]

2.3 Civilizația greco-romană (700 î.Hr. - 500 d.Hr.)

- Dezvoltarea economică și colonizarea
- Civilizația greco-romană (700 î.Hr - 500 d.Hr.)
- [*Artă, religie și știință]

[Dezvoltare economică și colonizare.]

* Odată ce grecii și romanii nu mai au suficiente terenuri agricole, ei trebuie să ofere surse suplimentare de trai. Ei caută acest lucru în principal în extinderea zonei.

* Grecii au întemeiat așezări urbane în tot felul de locuri din Marea Mediterană. Mai târziu, romanii au adus sub autoritatea lor zona din jurul Mării Mediterane și mari părți ale Europei.

• Orașul ca loc de reședință [Orașul ca loc de locuit]

* Peisajul urban este determinat de case, clădiri publice și alte facilități.





* În orașele greco-romane, bogații și săracii au propriul stil de viață. Există opțiuni de divertisment pentru toate grupurile.

• În orașele greco-romane, bogații și săracii au propriul lor stil de viață. Există oportunități de divertisment pentru toate grupurile. •

• În orașele greco-romane, cetățenii liberi sunt implicați în guvernare.]

[Artă, religie și știință]

* Grecii și romanii au realizat multe în domeniile arhitecturii, sculpturii, literaturii și științei.

* Pentru greci și romani, existența este plină de puteri divine.

* Apar mișcări religioase care recunosc un principiu călăuzitor din spatele politeismului. Una dintre aceste mișcări este creștinismul. A apărut din iudaismul monoteist și a avut, în cele din urmă, cel mai mare succes în Imperiul Roman.

2. 4 Romanii ca răspânditori culturali în delta Rinului (50 î.Hr. - 450 d.Hr.)

- Puterea romană se stabilește printr-o combinație de forță și alianțe

- Romanii au găsit o societate agricolă preistorică în Delta Rinului.

- Oriunde vin romanii, se întemeiază orașe. Aceste orașe sunt centre în care romanii și germanii se întâlnesc. Cooperarea apare în domeniile economiei, politicii și religiei.

• Scaderea vitalității culturii greco-romane

Cultura greco-romană nu durează în Europa de Vest, din cauza problemelor interne care apar în interiorul imperiului roman

Problemele Imperiului se dovedesc a fi de nerezolvat.



Materiale necesare:

-Imagini cu dispozitive antice grecești și romane de cronometrare (de exemplu, ceasuri solare, ceasuri cu apă)

-Un joc de masă (sau un șablon de joc de masă imprimabil care poate fi completat)

-Flashcard-uri cu termeni cheie legați de timp în Grecia antică și Roma (de exemplu, oră, zi, lună, an)

Resource Web:

- <https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Barbarian-migrations-and-invasions>
- <https://www.thoughtco.com/comparisons-ancient-greece-and-ancient-rome-118635>
- <https://library.triton.edu/greekandroman>
- <https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/civil/greece/gr4000e.html>
- <https://www.britishmuseum.org/collection/galleries/greek-and-roman-life>

Activități:

Activități de preînvățare lecție

Introducere (10 minute):



Introduceți subiectul desore Grecia și Roma antice și arătați elevilor imagini cu dispozitive antice.

-Explicați că în antichitate, oamenii nu aveau ceasuri sau dispozitive ca noi astăzi și trebuiau să folosească diferite metode pentru a măsura timpul.

Activități de lecție

Activitatea 1: Joc de masă (30 de minute):

- Împărțiți clasa în grupuri mici și oferiți fiecărui grup un joc de masă (sau o tablă de joc de masă imprimabil care poate fi completat)

-Fiecare grup va arunca pe rând un zar și își va muta piesa de joc de-a lungul tablei.

-Jocul de masă va avea diferite pătrate reprezentând diferite aspecte ale timpului în Grecia antică și Roma. De exemplu, ar putea exista un pătrat pentru zeul grec Zeus, care a fost asociat cu cerul și tunetul și un pătrat pentru zeul roman Jupiter, care a fost asociat cu cerul și tunetul. Când elevii ajung cu pionul pe un pătrat, trebuie să răspundă la o întrebare despre acel aspect al timpului în Grecia și Roma anticăe.

-Grupa care ajunge prima la sfârșitul tablei câștigă jocul

Activity 2: Flashcard review (20 minutes):

-Oferiți elevilor carduri cu termeni cheie legați de Grecia antică și Roma.

-Puneți elevii să lucreze în perechi sau în grupuri mici pentru a revizui cardurile.

-Setați un cronometru pentru 5 minute și provocați elevii să vadă câte carduri pot defini corect în limita de timp menționată.

-Grupul sau perechea care definește corect cele mai multe flashcard-uri în limita de timp câștigă un premiu.

Activitate post-lecție

Concluzie (10 minute):

-Puneți elevilor să realizeze o evaluare simplă pentru a evaluanivelul de înțelegere a conceptelor abordate în lecție.

-Revedeți principalele concluzii și încurajați studenții să împărtășească orice lucruri interesante sau surprinzătoare pe care le-au învățat.


Evaluare

Notă: Deoarece spectrul autismului poate avea o gamă largă de simptome, vă rugăm să luați în considerare ajustarea planului de lecție în funcție de abilitățile studenților. De asemenea, este important să existe o comunicare clară cu părinții și îngrijitorii elevilor pentru a înțelege mai bine nevoile lor unice și modalitățile de a-i sprijini.

Nota 2: Consultarea cu profesorii din școlile olandeze pentru copiii cu autism și alte tulburări mentale sau comportamentale duce la concluzia că gamficarea nu oferă, potrivit acestora, oportunități educaționale noi sau mai bune.

27). EPOCA CĂLUGĂRILOR ȘI CAVALERILOR (500 -1000/2000) (OLANDA)



Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate	
PLAN DE LECȚIE	
Subiect: Epoca călugărilor și cavalerilor (500 -1000/2000) [Evul Mediu timpuriu]	
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă.. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p>	
<p>Subiect : 6 Curte și iobăgie durata : Dupa amiaza Vârsta: 9-11 ani</p>	
<p>Obiective: [Creșterea și aprofundarea gradului de conștientizare a cronologiei istorice]</p>	<p>Aspect caracteristic Conținuturi posibile de învățare Epoca 3: Timpul călugărilor și cavalerilor 5. Răspândirea consecințelor dispariției imperiului: securitate, comerț Creștinism în Țările de Jos. iobăgie (dependență de domni)</p> <ul style="list-style-type: none">• moșii autarhice: deficit, oameni dependenți unii de alții• În principal conducători locali în cetăți: „cavaleri”, (sistem feudal. Carol cel Mare)• Majoritatea fermierilor depindeau de, mari proprietari de pământ (nobilime sau biserică)• răspândirea creștinismului printre germani (Willibrord și Boniface); influența tradițiile germanice (Crăciun, Paște etc.) » rolul monahilor si manastirilor  <p>742-814 [Carol cel Mare]</p>
<p>Finalități:</p>	<p>Evul mediu (500 -1500) [între epoca romană și Renaștere] Creșterea și aprofundarea gradului de conștientizare a cronologiei istorice]</p>
<p>Surse</p>	<p>3.1 Surse [Surse]</p> <p>* Cunoștințele despre Evul Mediu se bazează pe diverse surse, cum ar fi clădiri, obiecte, imagini și texte.</p>



	<p>(300 – 500) Timp de tranziție: de la Antichitate la Evul Mediu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dezordine politică și economică <p>Datorită dispariției stăpânirii romane în Imperiul Roman de Apus, lupta pentru putere apare între triburile germanice. Haosul administrativ și economic domnește în mari părți ale Europei.</p> <p>Migrațiile, în care sunt forțate tot felul de popoare din Asia și Europa de a găsi noi habitate, contribuie la dezordinea administrativă și economică. Orașele intră în paragină.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltare religioasă: creștinism <ul style="list-style-type: none"> - Biserica este singurul factor stabil și păstrător al culturii scrise în timpul migrațiilor.
	<p>(500 - 1000) Evul Mediu timpuriu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltare economică: agricultura de subsistență <p>Economia în Evul Mediu a fost inițial o economie agricolă, în mare măsură bazată pe autosuficiență. Există ferme ale fermierilor liberi și moșii ale marilor proprietari de pământ care închiriază terenuri agricole fermierilor iobagi. Pe termen lung, un număr mare de fermieri liberi devin iobagi.</p> <p>Prin recuperarea și o mai bună utilizare a terenului, producția agricolă crește treptat din nou.</p> <p>Dezvoltare politică: un regat bazat pe sistemul feudal</p> <p>Regii franci au reușit să întemeieze un mare imperiu din 500 încă. Introducerea sistemului feudal și o alianță cu biserica au fost de mare importanță în acest sens. După 900 acest regat se prăbușește din nou.</p> <p>Între 800 și 1000 au loc expedițiile normanzilor. Aceste călătorii sunt o formă târzie a mișcărilor populației.</p>
	<p>Dezvoltare religioasă: răspândirea creștinismului și a islamului</p> <p>Creștinii din Europa înființează din ce în ce mai multe biserici și mănăstiri. Au răspândit creștinismul printre popoare. Mănăstirile dobândesc mult pământ.</p> <p>Biserica intră într-o alianță cu regii franci. În acest fel, ea își poate răspândi mai bine credința și își poate proteja proprietatea (pământului). În timp ce creștinismul se răspândește în mari părți ale Europei, islamul se răspândește în Orientul Mijlociu, Africa de Nord și Spania.</p>
	<p>1000 - 1500) Evul Mediu târziu</p> <p>Dezvoltarea economică: comerțul și apariția orașelor</p> <p>Cultivarea și metodele de producție mai bune în agricultură duc la o creștere bruscă a producției de alimente, având ca rezultat creșterea populației și promovarea comerțului.</p>





Nobilimea beneficiază de prosperitatea sporită. Castele sunt extinse și armatele întărite.

Creșterea comerțului este un stimulent pentru apariția orașelor și apariția unei economii monetare.

Incendiile și epidemiile sunt pericole reale pentru locuitorii unui oraș

Evoluții politice: formarea statului și guvernarea orașului

Prinții folosesc bogăția orașelor pentru a-și consolida autoritatea centrală. Ei folosesc banii din impozite pentru a angaja funcționari pentru administrarea imperiului lor.

În schimbul banilor de la monarh, orașele primesc drepturi de a-și conduce propria administrație. Astfel, pe lângă cler, nobilime și țărani, s-a creat o a patra stare: cetățenii.

Evoluții în religie, artă și educație: influența Bisericii asupra vieții de zi cu zi.

În orașe se construiesc cele mai frumoase biserici; parțial din această cauză, industria și arta înfloresc. Arhitectura seculară primește un impuls la curte și în orașe.

Biserica are o influență predominantă asupra modului de viață al credincioșilor săi. Acest lucru este evident din numeroasele sărbători religioase, din cruciade și din rolul său important în educația populației.

Tranziția de la Evul Mediu la Epoca Modernă

La sfârșitul Evului Mediu, biserica nu mai stabilește complet modul în care gândesc și acționează oamenii. Oamenii încep să se bazeze mai mult pe propriile forțe și să ia propriile decizii. Acest lucru duce la schimbări în domeniile economiei, religiei și artei.

Organizarea Politică

La sfârșitul Evului Mediu, monarhul cere bani de la orașe. În schimb, orașele primesc privilegiile, care își extind puterea. Când cererile devin prea mari și ri-ul orașele sunt restrânse, apar tensiuni între monarh și orașe.

O armată de mercenari îl face pe monarh mai puțin dependent de ajutorul militar din partea nobilimii, **limitând puterea nobilimii. Acest lucru provoacă tensiuni între monarh și nobilime.**

Materiale necesare:

- Model 3D al unei mănăstiri (sau o selecție de desene detaliate ale mănăstirii, catedrale și castele care pot fi descrise și atinse)
- Tablițe de joc (reprezentând diferite părți ale mănăstirii) care sunt ridicate, astfel încât elevii să le simtă cu degetele
- Piese de joc (de exemplu figurine mici din plastic, inele) care reprezintă diferite personaje sau obiecte, cum ar fi călugări, cavaleri.
- pachet de cărți cu evenimente istorice legate de Evul Mediu, cum ar fi „Clădirea unei catedrale”, „Cruciadă”
- Materiale de scris (de exemplu, mașină de scris Braille, dispozitiv de luat notițe)

Resource Web:

- <https://www.history.com/topics/middle-ages/middle-ages>
- https://www.ducksters.com/history/middle_ages_timeline.php
- https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Middle_Ages
- (<https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/medieval-times/european-middle-ages-andserfdom/v/overview-of-the-middle-ages>)



Etapa pregătitoare Etapele lecției Încheierea lecției

Procedura:

Începeți prin a trece în revistă istoria de bază a Evului Mediu și rolul mănăstirilor, precum și codul cavaleresc, folosind o combinație de limbaj descriptiv, modele tactile și jocuri.

Împărțiți clasa în grupuri de 3-4 elevi. Fiecare grup va primi o tablă de joc și piese de joc pentru a reprezenta diferite personaje și obiecte.

Introduceți jocul explicând că fiecare grup își va asuma rolul unui grup diferit de oameni în Evul Mediu (călugări, cavaleri, lorzi etc.) și va concura împotriva celorlalte grupuri pentru a îndeplini anumite obiective. Jocul se va juca în runde, iar fiecare rundă va reprezenta un an diferit al perioadei.

La începutul fiecărei runde, fiecare grupă va trage o carte cu un eveniment istoric legat de Evul Mediu. Apoi, grupul trebuie să folosească un limbaj descriptiv pentru a discuta și a stabili o strategie despre modul în care va răspunde la eveniment și cum va afecta obiectivele caracterului său.

După ce fiecare grup și-a luat deciziile, profesorul va acționa ca „narrator” al jocului și va anunța rezultatul fiecărui eveniment și modul în care acesta afectează obiectivele diferitelor personaje.

La sfârșitul fiecărei runde, elevii vor folosi un limbaj descriptiv pentru a reflecta asupra deciziilor lor și asupra modului în care acestea au afectat progresul personajului lor.

Jocul continuă pentru mai multe runde, până ajunge la evenimentul final al epocii.

În final, fiecare grup va face o scurtă prezentare orală despre rolul personajelor lor în Evul Mediu și modul în care perioada le-a afectat.

Notă:

Jocul poate fi ajustat în funcție de nivelul elevilor și disponibilitatea materialelor și timpului. Furnizarea unei table de joc și a modelelor 3D îi va ajuta pe elevi să se implice cu materialul într-un mod tactil.

Încurajați elevii să lucreze în echipă și să comunice eficient pentru a-și atinge obiectivele.

Evaluare

28) NAȘTEREA CREȘTINISMULUI MĂNĂSTIRILE (ITALIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Nașterea creștinismului. Mănăstirile benedictine

Notă:

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio când lucrați cu elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format



prietenos Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copiii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu aplicarea în domeniul educației a principiului designului universal (UDL; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>), și aplicați-l în proiectarea lecțiilor dvs..

Disciplina: Istorie

Durata: 2 ore (2 lecții de 50 minute fiecare)

Vârsta: 14-15 ani

Dizabilitate: dizabilități severe de intelect

Obiective:

- Cunoașterea cauzelor politice, economice și sociale ale răspândirii creștinismului.
- Cunoașterea originilor monahismului.
- Cunoașterea diferenței dintre monahismul răsăritean și cel apusean.
- Cunoașterea regulii Sfântului Benedict: ora et labora
- Înțelegerea rolului cultural al mănăstirilor.

Strategii

- Aveți grijă ca încăperea să fie bine luminată și ca fața profesorului să fie mereu în lumină;
- Evitați tonul excesiv de ridicat al vocii;
- vorbiți cu un ritm lent și nemarcat, prelungind vocalele;
- Expuneți ideile într-un mod clar și ordonat, alegând cu grijă vocabularul; Fiți mereu pregătiți să reformulați mesajele,.
- În prezentarea conținutului folosiți scheme scrise pe tablă, hărți mentale;
- Utilizați cât mai mult posibil materiale ilustrative legate de Subiect (fotografii, imagini, desene, programe software etc.);
- Explicați elevului tot ce se întâmplă în clasă, astfel încât să se simtă integrat.

Rezultate:

- Importanța eticii muncii.
- Problematizați moștenirea regulii și subliniați importanța muncii.**

Materiale:

- tablă interactivă /SmartBoard
- bibliografie
- telefoane mobile
- Power point
 - <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:3ff4f241-ebed-39b5-a8d229074329d3ef>
- Video <https://youtu.be/ryRR7ggTf50>

Activități

Activități pregătitoare

Proiectarea acestei unități didactice ar trebui să respecte un parcurs educațional specific:

- să țină seama de cunoștințele culturale și abilitățile lingvistice specifice fiecărui elev;
- să scoată în evidență glosarul de termeni noi care vor îmbogăți moștenirea lexicală a elevului;



• să prezinte dinaintea elevului, atunci când este posibil și cu ajutorul profesorului de sprijin, temele care vor fi parcurse în clasă cu întreg colectivul. Cunoștințele anterioare sunt foarte importante pentru a încuraja atenția și participarea activă în clasă și pentru a permite consolidarea cunoștințelor elevilor.

Desfășurarea lecției

-prezentați informația folosind cât mai multe căi de comunicare – verbal, grafico- vizual, multimedia.

;

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ac39c88-6d89-32e2-98c8-91a5cdad0d79>

-adaptați textul la competențele de înțelegere a comunicării scrise ale elevului, rezumând, introducând imagini, scheme, hărți.

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:cf18e040-9a6f-323d-a2c3-5d22645ac11c>

Încheierea activității

Apariția bisericii ca instituție religioasă și politică

Evaluare

Se evaluează atât procesele, cât și produsele realizate de elevi.

Evaluarea trebuie să fie transparentă și accesibilă atât din punct de vedere al scopului, cât și al procedurilor.

În ceea ce privește faza de evaluare, se preferă probele scrise și, în special, chestionarele închise cu răspunsuri multiple, în care dificultățile de limbaj și riscurile de ambiguitate semantică sunt reduse. Datorită utilizării ușoare a acestora, este posibilă gradarea dificultății și, prin urmare, controlul mai precis, al cantității și calității cunoștințelor dobândite, precum și al nivelului îmbogățirii vocabularului.

<https://wordwall.net/play/51925/546/765>

<https://wordwall.net/play/51925/402/800>

ATENA: SPRE/UN EXEMPLU DE DEMOCRAȚIE (ITALIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiectul: Atena: spre/un exemplu de democrație (italia)
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă..</p>



<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

1.Subiect: Istorie

Durata: 2 ore (2 lecții a câte 50 de minute fiecare)

Varsta: 13-14

Dizabilitate: dizabilitate intelectuală ușoară

Obiective :

1. Reflectați asupra diferențelor substanțiale dintre democrația antică și cea modernă;
2. Recunoașterea mecanismelor, sistemelor care reglementează relațiile dintre cetățeni, la nivel local și național, și a principiilor care constituie fundamentul etic al companiilor, sancționate de Constituție;
2. Dezvoltați modalități conștiente de exercitare a conviețuirii civile, a conștiinței de sine, a respectului pentru diversitate, a confruntării responsabile și a dialogului;
3. Exprimați și reflectați asupra valorilor de conviețuire, democrație și cetățenie;
4. recunoaște și acționează ca o persoană capabilă să intervină asupra realității aducând propria contribuție originală și pozitivă.

Rezultate:

- Învățarea modului de sistematizare în spațiu și timp a istoriei faptelor și evenimentelor legate de a comunitate, o țară, o civilizație.
- A învăța cum să folosești cunoștințele și abilitățile dobândite pentru a înțelege ceea ce este important problemele lumii noastre contemporane, pentru a dezvolta atitudini critice și conștiente.

Materiale:

- hărți
- materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere și dislexici; fotografiile și imagini pentru elevii cu dizabilități intelectuale.

Activități:

Lecția 1 (50 de minute)

Activitate înainte de lecție: Brainstorming

Profesorul scrie o serie de cuvinte pe tablă (democrație, oligarhie, monarhie etc.) pentru a trezi interesul elevilor, pentru a scoate ceea ce știu elevii și pentru a oferi un vocabular nou.

- mind map

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:2ca98ad2-82e3-3eac9739-a0dfe a59eed0>

-video <https://youtu.be/nv4T8vsiMkg>

Rugați-i să citească textele propuse în carte pentru a se asigura că înțeleg termenii de bază ai subiectului. (conținut istoric redus)

Puneți întrebări specifice despre ceea ce au citit și explorați conceptele de democrație, oligarhie, monarhie și ostracism.

Activitățile lecției



Explicați elevilor istoria Atenei și figurile istorice ale lui Solon, Clisthenes și Pericle

Explicați diferența dintre oligarhie și monarhie

Explicați diferența dintre democrația ateniană și cea modernă

Scrieți etichete care conțin cuvinte cheie (democrație, oligarhie, monarhie etc.)

<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:ee988ab4-2bb4-3989-949caa402305883d>

La sfârșitul lecției elevii sunt implicați într-un joc rapid Kahoot care permite profesorului să verifice dacă elevii au înțeles sensul unor cuvinte cheie prezentate în timpul lecției.

<https://create.kahoot.it/share/segna-la-risposta-corretta/225788bd-dea2-4882-bf08-352ff0c9c60d>

Lecția 2 (50 minutes)

Activități post lecție

Joc de rol. Elevii trebuie să simuleze un interviu cu personaje istorice, care poate fi propus ca o oportunitate de a afla mai multe despre subiectul și personajele istorice tratate. Activitatea se poate desfășura în diferite faze:

1. Formarea grupurilor de lucru și subdivizarea rolurilor: elevii sunt invitați să formeze perechi de lucru și să aleagă diferitele roluri.
2. Colectarea și organizarea informațiilor: elevii desfășoară un web quest ghidat asupra personajului istoric din care să înceapă redactarea interviului. În această fază, profesorul sugerează site-uri web și conexiuni la materialul didactic oferit în timpul primei lecții.
3. Recitarea finală: după ce s-au exersat cu repetiții și simulări, cuplurile vor putea propune interviurile pe care le-au elaborat. În cele din urmă va fi posibil să se schimbe rolurile și să se repropună interviul cu roluri inversate.

Odată finalizată, activitatea poate fi evaluată pe baza unei grile întocmite de profesor, și care vizează evaluarea realizării următoarelor obiective educaționale:

- Cunoașterea personajului istoric
- Îmbunătățirea abilităților de limbaj oral
- Abilitatea de a căuta informații țintite
- Abilități de colaborare
- Inițiativă

Evaluare

- <https://create.kahoot.it/share/trov-a-la-risposta-corretta/32c26fa7-5dc1-4734-9532-737aca3bfcce>
- <https://learningapps.org/display?v=pv6zmtyet23>

29) EDUCATION IN ATHENS (ITALY)

31) PREISTORIA NECUNOSCUTĂ: ȘTIAȚI ACEST LUCRU DESPRE POLONIA? CEL MAI VECHI BOOMERANG DIN LUME

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE 1

Subiect: Preistoria necunoscută: știați acest lucru despre Polonia? Cel mai vechi boomerang din lume



Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos:

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>

pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.

Disciplina: Istorie

Durata: 1 oră de clasă (45 minute)

Vârsta: elevi de la 12 ani în sus

Obiective:

- Elevii se familiarizează cu fapte/date selectate despre preistoria Poloniei cu scopul de a-i încuraja să exploreze pe mai departe acest subiectul pe cont propriu.
- Elevii înțeleg și aplică (în măsura capacității lor limitate) „abordarea interdisciplinară” în eforturile lor de învățare și cercetare prin combinarea istoriei cu elemente de arheologie, antropologie, biologie și genetică, geografie și climatologie precum și alte domenii de studiu legate de subiect.

Finalități:

Elevii vor avea o experiență de învățare versatilă și stimulantă, care promovează noi modalități de a le încuraja curiozitatea și tendința naturală pentru a studia și analiza activitățile umane din trecut, legând istoria cu alte domenii ale științei din lumea modernă.

Materiale:

Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.

Activități pregătitoare

Elevii trebuie să înțeleagă diferența de bază dintre conceptul de istorie (bazat pe înregistrările scrise ale activităților umane din trecut) și preistorie (evenimentele care s-au întâmplat înainte de introducerea scrisului într-o anumită cultură sau societate). Ar trebui să li se arate exemple de resurse din istorie și preistorie, precum cronici, anale, documente, scrisori, inscripții/simboluri semnificative versus artefacte arheologice, săpături, unelte, tradiții orale, mituri, legende, obiceiuri sau tradiții din trecut. Următorul pas este să prezentăm și să discutăm cu elevii modul în care știința modernă (de exemplu, arheologia, studiile genetice/ADN-ul uman sau tehnicile de datare cu carbon a fosilelor pentru a determina vârsta lor etc.) ne ajută să ne uităm în „Evul întunecat”. Este un lucru binevenit și chiar recomandabil (pentru a crea un pic de atmosferă „misterioasă și magică” la subiect) să

menționăm legende antice, mituri sau povești folclorice, împreună cu piese muzicale și imagini proiectate în fundal (activând astfel percepția multi-senzorială a elevilor).

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Desfășurarea lecției și resursele web (ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Prezentarea celui mai vechi bumerang cunoscut din lume, care a fost găsit într-o peșteră din Polonia (Jaskinia Oblazowa), la aproximativ 23.000 de ani după ce obiectul a fost făcut din colțul unui mamut. Un videoclip realizat de „The Prehistory Guys” și o vizită la „Muzeele virtuale din Małopolska” îi vor ajuta pe elevi să descopere acest obiect spectaculos precum și câteva informații fascinante despre el. Probabil că elevii s-ar aștepta ca un bumerang să fie găsit mai degrabă în... Australia, după cum ar presupune majoritatea oamenilor. Însă contrar credinței populare, bumerangurile au fost folosite pe aproape toate continentele.

<https://www.youtube.com/watch?v=oO9Hoy8fxNA>

Link-ul de mai sus face trimitere către o discuție între doi pasionați ai preistoriei care își împărtășesc cunoștințe și comentarii interesante despre bumerangul din Peștera Oblazowa din sudul Poloniei. Este cel mai vechi artefact uman de acest fel din întreaga lume. Elevii ar trebui să urmărească, precum și să citească și să asculte acest extras și totodată să facă scurte comentarii după aceea.

Iată transcrierea videoclipului (cu mici părți omise):

-Salut! Noi suntem Rupert Soskin și Michael Bott.

-Bine ați venit la un alt episod de preistorie! Azi vom vedea unele dintre descoperirile și cercetările interesante care se desfășoară în lumea arheologiei preistorice. [muzică]

-Iată o descoperire relativ veche din 1987, dar care este surprinzător de puțin cunoscută... aceasta este descoperirea celui mai vechi bumerang din lume găsit vreodată.

-Stai un pic! Cum?!

-Da! Cel mai vechi bumerang cunoscut din lume a fost găsit în peștera Oblazowa din sudul Poloniei

-Fantastic! Ce vechi este...!

-Arheologii de la Academia Poloneză de Științe au găsit în cercetările lor o abundență de artefacte litice și organice; inclusiv o pană făcută din coarne de cerb; o coajă de melc care fusese fie un pandantiv, fie un instrument muzical; un canin superior de la o vulpe arctică care pare să fi făcut parte dintr-un colier; numeroase lame și unelte de piatră precum și un os al degetului mare uman, care la acea vreme era cel mai vechi exemplu cunoscut de rămășițe umane găsite în Polonia.

Dar chiar și peste 30 de ani de la excavarea Oblazowa, bumerangul care a fost atribuit culturii Pavlov rămâne cel mai vechi exemplu cunoscut găsit oriunde în lume.

Are aproximativ 70 de centimetri lungime, șase centimetri lățime și aproximativ 1,5 centimetri în grosime, fabricat din fildeș de mamut; partea superioară curbată este exteriorul natural al colțului, cealaltă față a fost lustruită plat și prezintă mai multe linii zgâriate, care nu par să aibă vreun fel de rol decorativ, astfel încât echipa bănuiește că aceste zgârieturi au rezultat în procesul de fabricare a articolului.



Probabil merită menționat faptul că, în ciuda credinței populare, bumerangurile au fost folosite pe aproape fiecare continent în preistorie și nu sunt o invenție unică australiană. Exemple au fost găsite în Africa, India și există chiar și un exemplar vechi de 9 000 de ani din Florida.

Cele mai vechi bumeranguri găsite vreodată în Australia au aproximativ zece mii de ani, deși acestea sunt în mod clar reprezentate în arta rupestră care datează de douăzeci de mii de ani. Prin urmare, piesa din colți de mamut din cultura Pavlov, găsită în sudul Poloniei, este cu trei mii de ani mai veche decât celelalte!

-Așadar, oameni buni, iată descoperiri arheologice dintr-un univers paralel!

-Este cu siguranță una dintre acele descoperiri pot trece pe neobservate, dar... hmm, da, am crezut că aceasta chiar merita să fie mai cunoscută.

-Așa este! Mulțumim că ne-ați urmărit, dragilor! Sperăm că nu ați rămas șocați de această descoperire... La revedere! Ne întâlnim în episodul următor!

Sugerăm ca exemplu următorul set de întrebări în vederea discuției ulterioare cu elevii:

-Știați de acest artefact înainte? Poți să arăți locația pe hartă? Îți amintești câți ani au bumerangurile?

-Cu ce loc(uri) asociezi de obicei bumerangurile? Poți să le arăți pe hartă? Ai văzut/ținut/jucat vreodată cu vreun bumerang adevărat?

-Cum au fost făcute și la ce au fost folosite în trecut?

-Ai vrea să arunci o privire mai atentă la cel mai vechi bumerang?

Linkul de mai jos vă transferă la muzeul virtual unde veți afla mai multe și veți vedea obiectul într-un mod mai detaliat, inclusiv în imagini digitale mobile 3D:

<https://muzea.malopolska.pl/en/objects-list/1529>

Test de verificare

1.PREISTORIA este...

- a)studiul înregistrărilor scrise ale activităților umane din trecut
- b)studiul evenimentelor întâmplare înainte de introducerea scrisului
- c)studiul activităților umane fără cărți istoric

2.Bumerangul din Peștera Obłazowa are aproximativ... ani:

- a)12000
- b)20000
- c)23000

3.Bumerangul a fost făcut din...

- a)colț de mamut
- b)lemn și alte materiale
- c)os de cerb

Sugestii pentru activitățile de mai sus:

Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”



O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție. Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul.

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 1-3)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 1-3, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiune de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie

1. PREISTORIA este...

- a) studiul înregistrărilor scrise ale activităților umane din trecut
- b) studiul evenimentelor întâmplate înainte de introducerea scrisului
- c) studiul activităților umane fără cărți istoric

2. Bumerangul din Peștera Oblazowa are aproximativ... ani:

- a) 12000
- b) 20000
- c) 23000

3. Bumerangul a fost făcut din...

- a) colț de mamut
- b) lemn și alte materiale
- c) os de cerb

4. Cea mai veche roată din lume a fost descoperită în Bronocice în Polonia.

ADEVĂRAT/FALS

5. Vaza din Bronocice are circa 5500 ani. ADEVĂRAT/FALS

6. Pe vază se pot vedea câțiva oameni împingând un cărucior. ADEVĂRAT/FALS

7. Sunt în jur de ... galerii în complexul minier „Krzemionki Opatowskie”.

- a) 2000
- b) 4000
- c) 6000

8. Cremenea dungată a fost excavată în...

- a) mine de adâncime mică și mine de nișă
- b) mine cu camere și mine de mare adâncime cu camere pe piloni
- c) toate tipurile de mine menționate la punctele a) și b)

9. Care este ordinea cronologică corectă?

- a) Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului ^ Epoca Bronzului
- b) Epoca Pietrei ^ Epoca Bronzului ^ Epoca Fierului
- c) Epoca Bronzului ^ Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului

10. Lista UNESCO include...



- a)Boomerangul din Peștera Oblazowa
- b)Vaza din Bronocice
- c)Mina de cremene din Krzemionki Opatowskie

Răspunsuri corecte:

- 1.B
- 2.C
- 3.A
- 4.Fals (cea mai veche imagine a roții)
- 5.Adevărat
- 6.Fals (nu sunt oameni pictați pe vază)
- 7.B
- 8.C
- 9.B
- 10.C

O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbatere ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea lecție. Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

Concluzii/remarci suplimentare care pot apărea în procesul de învățare.

Studiul istoriei și preistoriei are nevoie de sprijin din ce în ce mai mare care să vină din diferite domenii ale științei moderne pentru a înțelege trecutul uman. Elevii ar trebui să vadă valoarea educațională în analiza hărților, imaginilor, datelor versatile din întreaga lume împreună cu numele culturilor arheologice antice și rutele migrațiilor umane. Cine au fost oamenii din trecut ale căror artefacte și rămășițe osoase le analizăm astăzi prin intermediul tehnologiei moderne, arheologiei, geneticii, lingvisticii și atâtor alte ramuri ale științei? Cum era de fapt să trăiești atunci? A studia istoria este ca un puzzle cu mii de piese sau un labirint întunecat pe care încerci să-l explorezi doar cu o lumânare în mână. Și când vine vorba de tinerii care învață, este important să menținem elevii interesați de subiect într-un mod stimulant și dinamic și să evitați să-i copleșiți cu prea multe nume și date științifice sofisticate, așa cum s-a afirmat mai înainte. În fine, cum rămâne cu așa-ziii oameni neauziți, necunoscuți sau uitați din istorie? Să ne gândim și la oamenii din trecut ca la marea majoritate a „eroilor tăcuți ai istoriei”, uneori total umbriți de marile nume sau „marii eroi” de care sunt atât de pline cărțile noastre de istorie. S-ar putea să încercăm să-i vedem confruntându-se cu provocările vieții de zi cu zi din trecut cu mult curaj, determinare și ingeniozitate, care pot deveni inspirație și pentru vremurile noastre moderne.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună



volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale.

32)PREISTORIA NECUNOSCUTĂ: ȘTIAȚI ACEST LUCRU DESPRE POLONIA? CEA MAI VECHE IMAGINE A ROȚII DIN LUME

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE 2
Subiect: Preistoria necunoscută: știați acest lucru despre Polonia? Cea mai veche imagine a roții din lume
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferit ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.</p> <p>Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos:</p> <p>https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p> <p>pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.</p>
<p>Disciplina: Istorie</p> <p>Durata: 1 oră de clasă (45 minute)</p> <p>Vârsta: elevi de la 12 ani în sus</p>
<p>Obiective:</p> <ul style="list-style-type: none">• Elevii se familiarizează cu fapte/date selectate despre preistoria Poloniei cu scopul de a-i încuraja să exploreze pe mai departe acest subiectul pe cont propriu.• Elevii înțeleg și aplică (în măsura capacității lor limitate) „abordarea interdisciplinară” în eforturile lor de învățare și cercetare prin combinarea istoriei cu elemente de arheologie, antropologie, biologie și genetică, geografie și climatologie precum și alte domenii de studiu legate de subiect
<p>Finalități:</p> <p>Elevii vor avea o experiență de învățare versatilă și stimulantă, care promovează noi modalități de a le încuraja curiozitatea și tendința naturală pentru a studia și analiza activitățile umane din trecut, legând istoria cu alte domenii ale științei din lumea modernă.</p>
<p>Materiale:</p> <p>Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.</p>



Activități pregătitoare

Elevii trebuie să înțeleagă diferența de bază dintre conceptul de istorie (bazat pe înregistrările scrise ale activităților umane din trecut) și preistorie (evenimentele care s-au întâmplat înainte de introducerea scrisului într-o anumită cultură sau societate). Ar trebui să li se arate exemple de resurse din istorie și preistorie, precum cronici, anale, documente, scrisori, inscripții/simboluri semnificative versus artefacte arheologice, săpături, unelte, tradiții orale, mituri, legende, obiceiuri sau tradiții din trecut. Următorul pas este să prezentăm și să discutăm cu elevii modul în care știința modernă (de exemplu, arheologia, studiile genetice/ADN-ul uman sau tehnicile de datare cu carbon a fosilelor pentru a determina vârsta lor etc.) ne ajută să ne uităm în „Evul întunecat”. Este un lucru binevenit și chiar recomandabil (pentru a crea un pic de atmosferă „misterioasă și magică” la subiect) să menționăm legende antice, mituri sau povești folclorice, împreună cu piese muzicale și imagini proiectate în fundal (activând astfel percepția multi-senzorială a elevilor).

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Desfășurarea lecției și resursele web

(ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Prezentarea celei mai vechi imagini cunoscute a roții din lume: vaza Bronocice din Polonia – inventarea și utilizarea roții pentru istoria omenirii nu poate fi supraestimată atunci când vă gândiți la întreaga civilizație; și nu ne referim aici doar la călătorii și la mijloacele de transport. Aflați despre senzaționala descoperire a echipei comune de arheologi polonezi și americani și încercați să descoperiți sensul poveștii spuse pe vază (este un fel de desen animat preistoric): ce poveste vă va spune? Aflați despre alte locuri din Europa și despre lumea unor descoperiri arheologice similare.

<https://muzea.malopolska.pl/en/objects-list/1619>

Linkul de mai sus vă transferă la muzeul virtual unde veți afla mai multe și veți vedea obiectul într-un mod mai detaliat, inclusiv în imagini digitale mobile 3D.

Următorul link (de mai jos) vă transferă pe site-ul Muzeului de Arheologie din Cracovia, Polonia, unde puteți naviga printr-o serie de imagini și fotografii cu descrieri (inclusiv în limba engleză chiar sub textul polonez) care vă vor oferi șansa de a explora povestea din spatele descoperirii vazei Bronocice, alte artefacte care arată roți și căruțe de acest fel în lume cu cronologie istorică. În cele din urmă, poți încerca să interpretezi povestea care s-ar putea ascunde în spatele desenelor de pe vază ca și cum ar fi un fel de bandă de desene animate din trecutul preistoric. Elevilor ar trebui să li se acorde suficient timp pentru a explora site-urile pe cont propriu și pentru a obține mai multe informații din curiozitatea lor.

<http://ma.krakow.pl/tour/waza-z-bronocic/>

În etapa finală, elevii ar trebui să înțeleagă clar și să fie capabili să comunice importanța roții pentru istoria omenirii. Profesorul poate rezuma subiectul subliniind că invenția roții este unul dintre fundamentele civilizației și culturii moderne. Mii de ani de inventivitate nu au creat nimic care să înlocuiască roata. Roata a încurajat progresul și creativitatea pentru toate civilizațiile umane. Profesorul poate apoi expune elevii (opțional) la descoperirea celei



mai vechi roți din lemn, cu o axă, veche de 5.200 de ani, care a fost descoperită în Slovenia în Mlaştinile Ljubljana. Link-ul de mai jos prezintă un foarte scurt film despre descoperire (cu imagini și hărți), inclusiv vaza Bronocice la sfârșit (nu este nevoie de transcriere).

<https://www.youtube.com/watch?v=CnLKYfDCZFU>

Sugerăm ca exemplu următorul set de întrebări în vederea discuției ulterioare cu elevii:

-Ai mai auzit despre acest/aceste artefact(e)? Puteți arăta locul lor pe hartă?

-De ce crezi că roata a fost atât de importantă pentru civilizația umană?

- Îl vom înlocui vreodată cu un alt obiect?

-Cum ar fi viața ta acum dacă nu ar fi fost inventată roata? Gândiți-vă la transportul de mărfuri și la comunicații pe distanțe lungi.

-Știți despre vreo civilizație/cultură umană care a cunoscut roata, dar nu a folosit-o niciodată în scopuri practice? (exemplu: indienii americani precolumbieni care foloseau roata doar ca jucării și ornamente)

Test de verificare

Cea mai veche roată din lume a fost descoperită în Bronocice în Polonia.

ADEVĂRAT

FALS

Vaza din Bronocice are circa 5500 ani.

ADEVĂRAT

FALS

Pe vază se pot vedea câțiva oameni împingând un cărucior.

ADEVĂRAT

FALS

Sugestii pentru activitățile de mai sus:

Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”

O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție.

Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul.

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 1-3)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 1-3, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiune de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie



PREISTORIA este...

studiul înregistrărilor scrise ale activităților umane din trecut
studiul evenimentelor întâmplate înainte de introducerea scrisului
studiul activităților umane fără cărți istoric

Bumerangul din Peștera Obłazowa are aproximativ... ani:

12000

20000

23000

Bumerangul a fost făcut din...

colț de mamut

lemn și alte materiale

os de cerb

Cea mai veche roată din lume a fost descoperită în Bronocice în Polonia.

ADEVĂRAT/FALS

Vaza din Bronocice are circa 5500 ani. ADEVĂRAT/FALS

Pe vază se pot vedea câțiva oameni împingând un cărucior. ADEVĂRAT/FALS

Sunt în jur de ... galerii în complexul minier „Krzemionki Opatowskie”.

2000

4000

6000

Cremenea dungată a fost excavată în...

mine de adâncime mică și mine de nișă

mine cu camere și mine de mare adâncime cu camere pe piloni

toate tipurile de mine menționate la punctele a) și b)

Care este ordinea cronologică corectă?

Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului ^ Epoca Bronzului

Epoca Pietrei ^ Epoca Bronzului ^ Epoca Fierului

Epoca Bronzului ^ Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului

Lista UNESCO include...

Boomerangul din Peștera Obłazowa

Vaza din Bronocice

Mina de cremene din Krzemionki Opatowskie

Răspunsuri corecte:

B

C

A

Fals (cea mai veche imagine a roții)

Adevărat

Fals (nu sunt oameni pictați pe vază)

B

C

B

C



O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbatere ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea lecție. Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

A studia istoria este ca un puzzle cu mii de piese sau un labirint întunecat pe care încerci să-l explorezi doar cu o lumânare în mână. Și când vine vorba de tinerii care învață, este important să menținem elevii interesați de subiect într-un mod stimulant și dinamic și să nu îi copleșim cu prea multe nume și date științifice sofisticate, așa cum s-a spus anterior.

În fine, cum rămâne cu așa-ziii oameni neauziți, necunoscuți sau uitați din istorie?

Să ne gândim și la oamenii din trecut ca la marea majoritate a „eroilor tăcuți ai istoriei”, uneori total umbriți de marile nume sau „marii eroi” de care sunt atât de pline cărțile noastre de istorie.

S-ar putea să încercăm să-i vedem confruntându-se cu provocările vieții de zi cu zi din trecut cu mult curaj, determinare și ingeniozitate, care pot deveni inspirație și pentru vremurile noastre moderne.

Concluzii/remarci suplimentare care pot apărea în procesul de învățare.

Studiul istoriei și preistoriei are nevoie de sprijin din ce în ce mai mare care să vină din diferite domenii ale științei moderne pentru a înțelege trecutul uman. Elevii ar trebui să vadă valoarea educațională în analiza hărților, imaginilor, datelor versatile din întreaga lume împreună cu numele culturilor arheologice antice și rutele migrațiilor umane. Cine au fost oamenii din trecut ale căror artefacte și rămășițe osoase le analizăm astăzi prin intermediul tehnologiei moderne, arheologiei, geneticii, lingvisticii și atâtor alte ramuri ale științei? Cum era de fapt să trăiești atunci? A studia istoria este ca un puzzle cu mii de piese sau un labirint întunecat pe care încerci să-l explorezi doar cu o lumânare în mână. Și când vine vorba de tinerii care învață, este important să menținem elevii interesați de subiect într-un mod stimulant și dinamic și să evităm să-i copleșim cu prea multe nume și date științifice sofisticate, așa cum s-a afirmat mai înainte. În fine, cum rămâne cu așa-ziii oameni neauziți, necunoscuți sau uitați din istorie? Să ne gândim și la oamenii din trecut ca la marea majoritate a „eroilor tăcuți ai istoriei”, uneori total umbriți de marile nume sau „marii eroi” de care sunt atât de pline cărțile noastre de istorie. S-ar putea să încercăm să-i vedem confruntându-se cu provocările vieții de zi cu zi din trecut cu mult curaj, determinare și ingeniozitate, care pot deveni inspirație și pentru vremurile noastre moderne.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale



33)PREISTORIA NECUNOSCUTĂ: ȘTIAȚI ACEST LUCRU DESPRE POLONIA? CEA MAI VECHIE MINĂ DE CREMENE PREISTORICĂ DIN LUME

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE 3
Subiect: Preistoria necunoscută: știați acest lucru despre Polonia? Cea mai veche mină de cremene preistorică din lume
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.</p> <p>Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos:</p> <p>https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p> <p>pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.</p>
Disciplina: Istorie Durata: 1 oră de clasă (45 minute) Vârsta: elevi de la 12 ani în sus
Obiective: <ul style="list-style-type: none">• Elevii se familiarizează cu fapte/date selectate despre preistoria Poloniei cu scopul de a-i încuraja să exploreze pe mai departe acest subiectul pe cont propriu.• Elevii înțeleg și aplică (în măsura capacității lor limitate) „abordarea interdisciplinară” în eforturile lor de învățare și cercetare prin combinarea istoriei cu elemente de arheologie, antropologie, biologie și genetică, geografie și climatologie precum și alte domenii de studiu legate de subiect
Materiale: <p>Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.</p>
Activități pregătitoare <p>Elevii trebuie să înțeleagă diferența de bază dintre conceptul de istorie (bazat pe înregistrările scrise ale activităților umane din trecut) și preistorie (evenimentele care s-au întâmplat înainte de introducerea scrisului într-o anumită cultură sau societate). Ar trebui să li se arate exemple de resurse din istorie și preistorie, precum cronici, anale, documente, scrisori, inscripții/simboluri semnificative versus artefacte arheologice, săpături, unelte, tradiții orale, mituri, legende, obiceiuri sau tradiții din trecut. Următorul pas este să</p>



prezentăm și să discutăm cu elevii modul în care știința modernă (de exemplu, arheologia, studiile genetice/ADN-ul uman sau tehnicile de datare cu carbon a fosilelor pentru a determina vârsta lor etc.) ne ajută să ne uităm în „Evul Întunecat”. Este un lucru binevenit și chiar recomandabil (pentru a crea un pic de atmosferă „misterioasă și magică” la subiect) să menționăm legende antice, mituri sau povești folclorice, împreună cu piese muzicale și imagini proiectate în fundal (activând astfel percepția multi-senzorială a elevilor).

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Desfășurarea lecției și resursele web (ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Prezentarea celei mai mari mine de cremene din neolitic (Noua Epocă a Pietrei) din lume în „Krzemionki Opatowskie” din Polonia (sau cu alte cuvinte „Povestea adevăratei familii Flintstone”), care este, de asemenea, un renumit sit al Patrimoniului Mondial UNESCO al structurilor miniere subterane, ateliere de prelucrare a cremenii și aproximativ 4.000 de puțuri și gropi. Explorează tunelurile făcute de minerii preistorici și află cum a fost transformată cremenea locală dungată în unelte din epoca de piatră pentru a fi exportate în toată Europa Centrală la scară industrială masivă. Aruncă o privire în jurul satului preistoric neolitic reconstruit și gustă condițiile de viață și de muncă ale acestuia.

După introducerea făcută de profesor, elevii sunt rugați să citească un extras dintr-o revistă de arheologie despre Krzemionki Opatowskie pentru a afla mai multe și pentru a le stimula interesul față de subiect:

„Se vorbește despre el de mulți ani, de la descoperirea ei (...) S-a dovedit că în centrul Poloniei există ceva ce putem numi primul centru industrial din istoria omenirii. Extrăgând piatra, prelucrând-o și transportând-o pe distanțe lungi, comunitățile care trăiesc aici au creat ceva asemănător unei civilizații industriale. În comunitatea arheologică, Krzemionki a fost mult timp considerat un monument de importanță mondială.

Minele de cremene dungată din Krzemionki au fost descoperite în 1922 de un geolog născut la Ostrowiec, prof. Jan Samsonowicz. Au fost repede recunoscute ca un monument cu o deosebită semnificație: din 1994 sunt declarate monumente istorice, iar din 1995, de asemenea, rezervație naturală.

Minele preistorice de cremene dungată datează din epoca târzie a pietrei și epoca timpurie a bronzului (au funcționat între mileniul IV și II î.Hr.). Există aproximativ 4.000 de puțuri conectate printr-o rețea de galerii. Puțurile situate în Krzemionki au până la 9 metri adâncime. Cremenea dungată, care se folosea la fabricarea uneltelor, era extrasă din calcarul din mine.

În zona Krzemionki Opatowskie, atât arhitectura subterană – săpături și galerii folosite de mineri – cât și peisajul de la suprafață s-au păstrat foarte bine: încă se pot observa cratere cu puțuri, foste intrări în mine înconjurate de falduri de moloz de calcar. Spre deosebire de alte situri arheologice de acest tip, puteți vedea și în Krzemionki diferite tipuri de mine: de la



cele mai puțin adânci mine de groapă și mine de nișă, până la mine cu piloni adânci și mine de cameră.

Cum ar arăta munca în minele de cremene?

Munca în mine era probabil efectuată de clanuri specializate de mineri și producători de unelte din cremene care aveau cunoștințele geologice și tehnice corespunzătoare. Înălțimea subteranului variază între 55 și 120 cm, deoarece depozitele de cremene apar doar într-un singur strat de calcar, cu o grosime de aproximativ un metru. Prin urmare, toată munca trebuia făcută „în genunchi” sau în poziția „culcat”. Condițiile de lucru au fost înrăutățite de temperatura constantă, scăzută (5 până la 9°C) și umiditatea foarte ridicată care predomină acolo. Lanterne mici din lemn de gudron au fost folosite pentru a ilumina coridoarele și posturile de lucru, ceea ce permitea suficientă lumină cu puțin fum.

Unii cercetători cred chiar că torțele ar fi putut fi folosite și pentru a forța circulația aerului în cele mai îndepărtate părți ale minelor. Spre deosebire de cunoștințele înalte de geologie și inginerie, există și instrumente simple care au fost folosite în timpul lucrului din subteran. Printre acestea găsim în primul rând târnăcopi de piatră, cremene și coarne de animale, precum și pistiluri și ciocane. Există și un set întreg de unelte din lemn. Durata exploatării unei mine varia mult, putând ajunge chiar și la 300 de ani. La o tură de lucru, echipajul era alcătuit din câțiva până la o duzină de oameni implicați în foraj, transportul la suprafață și prelucrarea mineralului.

Cremenea extrasă din calcar era sortată în subteran, iar apoi cea mai bună materie primă era transportată în coșuri sau saci la suprafață. Aici, în imediata apropiere a ieșirii din puț – așa-numitele ateliere de prelucrare a cremenii – materialul era împărțit în bucăți mai mici, iar acestea la rândul lor erau transformate în unelte: topoare din cremene și dalte. În perioada de cea mai mare popularitate a cremenii dungate (prima jumătate a mileniului al III-lea î.Hr.), uneltele „fabricate în Krzemionki Opatowskie” au ajuns în zone îndepărtate de mine cu aproximativ 700 km și posibil chiar mai departe!”

La pasul următor, elevii sunt încurajați să-și împărtășească reacțiile/comentariile cu privire la subiectul mineritului, încercând să lege trecutul cu prezentul. Întrebările de mai jos pot fi folosite ca un set de puncte sugerate pentru discuție:

- Îți poți imagina condițiile de muncă/ o zi de muncă a unui miner preistoric? Cu ce provocări s-au confruntat aceștia?
- Cât timp crezi că a durat fabricarea unui topor sau cuțit preistoric din cremene?
- Cu ce puteau fi „vândute sau schimbate” uneltele din cremene în vremurile preistorice?
- Poți specula cât de valoroase au fost/a fost „valoarea lor de piață” în comparație cu alimentele?
- Ați încercat vreodată să creați/fabricați unele instrumente sau obiecte de bază doar cu propriile mâini? Cum a mers?

În continuare, este recomandat ca elevii să arunce o privire rapidă pe site-ul Patrimoniului Mondial (denumit anterior UNESCO) în limba engleză pentru a vedea galeria de fotografii și/sau afla mai multe cu ajutorul profesorului. Link-ul este oferit mai jos.

<https://whc.unesco.org/en/list/1599/>

Opțional, sau ca activitate recomandată în continuare, elevii ar trebui să aibă șansa de a viziona un videoclip promoțional despre Krzemionki Opatowskie cu o mulțime de fapte

interesante, o listă de atracții și un tur video al locului. Link-ul este furnizat mai jos, precum și transcrierea (unele părți ale materialului pot fi omise în mod intenționat pentru a nu supraîncărca tinerii elevi cu prea multe „convorbiri tehnice” sau prea multe detalii).

https://www.youtube.com/watch?v=Mlruou_mgHo

Iată transcrierea acestui videoclip:

[Muzică]

Ascunsă în pădurile pitorești de lângă „Ostrowiec Świętokrzyski” se află una dintre cele mai mari comori ale arheologiei europene și mondiale: un complex de mine de cremene autentice din timpurile neolitice. Oferind acces la minele muzeului și rezervației arheologice „Krzemionki Opatowskie”, locul creează o oportunitate excepțional de rară pentru o călătorie fascinantă în epoca în care omenirea folosea unelte din piatră. În 1922, aici au fost descoperite câmpuri miniere antice, pline literalmente cu peste 4.000 de mine de cremene dungată, împachetate una lângă alta. Au fost folosite, după cum sa estimat, de aproximativ 2.000 de ani. Minele au luat de-a lungul anilor forme diversificate, după cum veți afla din expozițiile din pavilioane din gropi simple din care extragerea materiei prime era încă o sarcină relativ ușoară, au evoluat la minele mai complexe, iar în final la minele de nișă: cele mai adânci și mai avansate mine de cameră din punct de vedere tehnic, unde puțurile erau protejate cu acoperișul minier. Cremenea nu a fost doar extrasă, ci și tratată și folosită imediat pentru fabricarea uneltelor, chiar acolo, pe loc. Vă veți familiariza cu dezvoltarea cunoștințelor și tehnicilor miniere de acum multe mii de ani într-o varietate de moduri, care atrag imaginația, într-o animație care vă duce literalmente în adâncurile galeriilor miniere.

[Muzică]

Dar toate acestea sunt doar o încălzire înainte de călătoria uimitoare de jumătate de kilometru prin coridoarele subterane ale complexului minier unic și întâlnirea captivantă cu imaginea misterioasă a mării zeițe-mamă. Cremenea în sine este, de asemenea, un personaj al poveștii: apare sub formă de forme ovale alungite într-un cot extrem de îngust de calcar. Există mai multe teorii care încearcă să explice procesul particular al formării sale în mările jurasice. Cel mai original vorbește despre rolul important al crustaceelor mezozoice. Veți găsi cremene în diferite locuri de pe glob și într-o abundență extremă de soiuri. Poate fi recunoscută după forma caracteristică a „chiflei”. De asemenea, se dovedește că acest tip de cremene a fost râvnit nu numai de strămoșii noștri îndepărtați. În secolele al XVIII-lea și al XIX-lea a fost folosită la fabricarea lacătelor pentru arme de foc. Astăzi ia forma unor decorațiuni elegante. Muzeul „Krzemionki Opatowskie” explică, de asemenea, relația uimitoare dintre natură și matematică și arată realizările și descoperirile oamenilor de știință care lucrează aici. Spre bucuria tuturor exploratorilor, mari și mici, aceștia au recreat un fragment din lume de acum mii de ani. Reconstrucția unei așezări neolitice vă permite nu numai să vedeți cum arătau diferitele tipuri de locuințe în acele vremuri, ci și cu puțin noroc, să aflați singuri că viața de zi cu zi a oamenilor de atunci era foarte diferită de a noastră. . Să luăm, de exemplu, felurile de mâncare. La acea vreme, roata olarului nu ajunsese încă în această parte a lumii, ceea ce înseamnă că pentru moment, o pereche de mâini iscusite trebuiau să facă. Dar pentru tinerii entuziaști ai neoliticului, este evident foarte distractiv. O piesă de îmbrăcăminte - iată: fir gros aspru. O construcție inteligentă a unui războai de țesut și un set ingenios de greutăți. Și după aceea, cu răbdare, îl joci țesând, împingând și tragând în sus. Ce zici de o ucenicie într-o bucătărie neolitică? Ne pare rău, pietrele de moară mecanice nu există încă. Dragii mei, va trebui să zdrobiți și să sfărâmați singuri totul și apoi să măcinați, să măcinați și iar să măcinați. Este timpul să facem un salt în epoca timpurie a bronzului. Ai putea folosi în sfârșit o bucată de metal. Prin urmare, pornim



fierăria preistorică, ne lucrăm bicepșii și exersăm răbdarea care este o necesitate pentru metalurgiști. Acestea sunt aventurile neobișnuite și unice care vă așteaptă la „Krzemionki”. Hai și tu!



Test de verificare

Sunt în jur de ... galerii în complexul minier „Krzemionki Opatowskie”.

- a. 2000
- b. 4000
- c. 6000

Cremenea dungată a fost excavată în...

- a. mine de adâncime mică și mine de nișă
- b. mine cu camere și mine de mare adâncime cu camere pe piloni
- c. toate tipurile de mine menționate la punctele a) și b)

Care este ordinea cronologică corectă?

- a. Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului ^ Epoca Bronzului
- b. Epoca Pietrei ^ Epoca Bronzului ^ Epoca Fierului
- c. Epoca Bronzului ^ Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului

Lista UNESCO include...

- a. Boomerangul din Peștera Obłazowa
- b. Vaza din Bronocice
- c. Mina de cremene din Krzemionki Opatowskie

Sugestii pentru activitățile de mai sus:

Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”

O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție.

Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul.

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 1-3)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 1-3, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiuni de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie

11.PREISTORIA este...

- d)studiul înregistrărilor scrise ale activităților umane din trecut
- e)studiul evenimentelor întâmplare înainte de introducerea scrisului
- f)studiul activităților umane fără cărți istoric



12. Bumerangul din Peștera Oblazowa are aproximativ... ani:

- d) 12000
- e) 20000
- f) 23000

13. Bumerangul a fost făcut din...

- d) colț de mamut
- e) lemn și alte materiale
- f) os de cerb

14. Cea mai veche roată din lume a fost descoperită în Bronocice în Polonia.

ADEVĂRAT/FALS

15. Vaza din Bronocice are circa 5500 ani. ADEVĂRAT/FALS

16. Pe vază se pot vedea câțiva oameni împingând un cărucior. ADEVĂRAT/FALS

17. Sunt în jur de ... galerii în complexul minier „Krzemionki Opatowskie”.

- d) 2000
- e) 4000
- f) 6000

18. Cremenea dungată a fost excavată în...

- d) mine de adâncime mică și mine de nișă
- e) mine cu camere și mine de mare adâncime cu camere pe piloni
- f) toate tipurile de mine menționate la punctele a) și b)

19. Care este ordinea cronologică corectă?

- d) Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului ^ Epoca Bronzului
- e) Epoca Pietrei ^ Epoca Bronzului ^ Epoca Fierului
- f) Epoca Bronzului ^ Epoca Pietrei ^ Epoca Fierului

20. Lista UNESCO include...

- d) Boomerangul din Peștera Oblazowa
- e) Vaza din Bronocice
- f) Mina de cremene din Krzemionki Opatowskie

Răspunsuri corecte:

- 11. B
- 12. C
- 13. A
- 14. Fals (cea mai veche imagine a roții)
- 15. Adevărat
- 16. Fals (nu sunt oameni pictați pe vază)
- 17. B
- 18. C
- 19. B
- 20. C

O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbatere ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea



lecție. Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

Concluzii/remarci suplimentare care pot apărea în procesul de învățare.

Studiul istoriei și preistoriei are nevoie de sprijin din ce în ce mai mare care să vină din diferite domenii ale științei moderne pentru a înțelege trecutul uman. Elevii ar trebui să vadă valoarea educațională în analiza hărților, imaginilor, datelor versatile din întreaga lume împreună cu numele culturilor arheologice antice și rutele migrațiilor umane. Cine au fost oamenii din trecut ale căror artefacte și rămășițe osoase le analizăm astăzi prin intermediul tehnologiei moderne, arheologiei, geneticii, lingvisticii și atâtor alte ramuri ale științei? Cum era de fapt să trăiești atunci? A studia istoria este ca un puzzle cu mii de piese sau un labirint întunecat pe care încerci să-l explorezi doar cu o lumânare în mână. Și când vine vorba de tinerii care învață, este important să menținem elevii interesați de subiect într-un mod stimulant și dinamic și să evităm să-i copleșim cu prea multe nume și date științifice sofisticate, așa cum s-a afirmat mai înainte. În fine, cum rămâne cu așa-ziii oameni neauziți, necunoscuți sau uitați din istorie? Să ne gândim și la oamenii din trecut ca la marea majoritate a „eroilor tăcuți ai istoriei”, uneori total umbriți de marile nume sau „marii eroi” de care sunt atât de pline cărțile noastre de istorie. S-ar putea să încercăm să-i vedem confruntându-se cu provocările vieții de zi cu zi din trecut cu mult curaj, determinare și ingeniozitate, care pot deveni inspirație și pentru vremurile noastre moderne.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale.

34). CUM SĂ CREEZI O UNIUNE DE SUCCES ÎNTRE ȚĂRI?

COMMONWEALTH-UL POLONO-LITUANIAN – UN „PROIECT EUROPEAN” ISTORIC INTERESANT (PARTEA 1)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE 4
Subiect: Cum să crezi o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian – un „proiect european” istoric interesant (PARTEA 1)
<p>Notă: Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot</p>



ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos:

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>),

pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.

Disciplina: Istorie

Durata: 1 oră de clasă (45 minute)

Vârsta: elevi de la 12 ani în sus

Obiective:

- Elevii învață despre anumite aspecte ale istoriei Commonwealth-ului polono-lituanian cu scopul de a prezenta și analiza factorii majori care contribuie la o uniune politică de succes dintr-o perspectivă istorică.
- Elevii învață să aplice critic (în măsura capacității lor limitate) un set de instrumente ale „tinerilor istorici” pentru a lega trecutul cu problemele și provocările timpurilor moderne ale unificării/integrării europene.

Finalități:

Elevii vor recunoaște mai bine spectrul de fenomene pozitive și negative legate de tema integrării politice, culturale și economice între diferite țări, pe baza dovezilor istorice prezentate și a problemelor contemporane din UE (în funcție de gradul variat de conștientizare al elevilor și interesul personal). Aceștia vor identifica mai bine și mai repede posibile probleme, precum și soluții și baze comune care leagă cu succes țările vecine și le stimulează cooperarea. De asemenea, lecția este concepută ca un stimul educațional pentru elevi pentru a lega trecutul de prezent prin intermediul unor paralele și comparații.

Materiale:

Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.

Activități

- Elevii trebuie să cunoască faptele de bază referitoare la Commonwealth-ul Polono-Lituanian, cunoscut oficial ca Regatul Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei. Următoarele informații pot servi drept introducere:

În 1569 a fost înființat un nou stat în Sejm (Parlamentul) din Lublin. Coroana Regatului Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei au fuzionat pentru a forma Commonwealth-ul polono-lituanian (Rzeczpospolita Obojga Narodów în poloneză).

Uniunea personală anterioară (din 1386) între țări s-a transformat într-o adevărată uniune. Din acel moment, ambele state au împărtășit același monarh, Sejm și politică externă. Birourile centrale și funciare, trezoreria, armata iar justiția trebuia să fie separată. Nobilii lituanieni și ruteni au fost polonizați de-a lungul timpului. În practică însă, separația dintre Coroană și Lituania nu fusese niciodată estompată și toate diferențele și tradițiile etnice, religioase și culturale au fost respectate reciproc. Commonwealth (în special partea de est) a fost locuită de reprezentanți ai diferitelor naționalități, vorbind diferite limbi și fiind



reprezentanți ai diferitelor religii și credințe. Ei au inclus polonezi, lituanieni, ruși, germani, evrei, armeni, tătari, valahi și alții.

O toleranță religioasă largă a prevalat în Polonia din aceste vremuri. Loialitatea față de Commonwealth era cel mai important lucru. Prin urmare, în afară de romano-catolici, mulți nobili au fost calvini (în principal în Prusia și Livonia), ortodocși (descendenți ai boierilor ruteni) sau chiar musulmani (tătari).

Commonwealth-ul a fost una dintre cele mai mari și mai populate țări din Europa din secolele al XVI-lea și al XVII-lea. Pe cea mai mare întindere teritorială, la începutul secolului al XVII-lea, a acoperit aproape 1.000.000 km² și, din 1618, susținea o populație multiethnică de aproape 12 milioane.

Commonwealth-ul avea multe caracteristici unice printre statele contemporane. Sistemul său politic era caracterizat de un control strict al monarhilor și al puterii acestora (aceștia erau aleși și trebuiau să confirme legile și garanțiile anterioare de privilegii și libertăți ale clasei conducătoare - nobilimea sau nobilimea Commonwealth. Parlamentul (Sejm) reprezenta aproximativ 10% din populația totală, ceea ce a fost un record absolut al vremurilor. Acest sistem de guvernare a fost un precursor al conceptelor moderne de democrație, monarhie constituțională și federație.

După multe decenii de prosperitate, Commonwealth-ul a intrat într-o perioadă de declin politic, militar și economic. Slăbiciunea sa crescândă (în special incapacitatea și lipsa de dorință de a se adapta la vremurile în schimbare din Europa) a condus la împărțirea sa de către Austria, Prusia și Rusia la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Cu puțin timp înainte de căderea sa, Commonwealth-ul a desfășurat un efort masiv de reformă și a adoptat Constituția din 3 mai (1791), care a fost prima constituție codificată din istoria europeană modernă și a doua din istoria lumii moderne după Constituția Statelor Unite. Din păcate, era prea târziu, iar Commonwealth-ul a fost în cele din urmă distrus de cei trei vecini agresivi ai săi: cele 3 superputeri.

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Introducerea de mai sus poate include, de asemenea, următoarele componente:

Stema reprezentând Commonwealth-ul și Steagul Regal

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_III_Wazy.svg

Harta Commonwealth-ului din trecuthttps://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_in_1619.PNG

Teritoriile Commonwealth-ului în comparație cu harta modernă a Europei Centrale și de Est

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg



Desfășurarea lecției și resursele web (ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Următorul videoclip prezintă Distincția Patrimoniului European 2015 acordată Actului Uniunii Lublin din 1569 și explică în detaliu importanța, moștenirea și valorile universale ale Uniunii în raport cu UE. Elevii sunt încurajați să se concentreze asupra factorilor care au contribuit la crearea Uniunii, în special pe cei care au permis dezvoltarea pașnică și cooperarea în cadrul statului multiethnic. Linkul către videoclip este oferit mai jos.

<https://www.youtube.com/watch?v=vaA9n4f58Tw>

Iată transcrierea videoclipului (cu mici părți omise):

Lublin este cel mai mare oraș din partea de est a Poloniei, chiar la marginea graniței Uniunii Europene cu Ucraina și Belarus. La 1 iulie 1569 a avut loc semnarea Uniunii de la Lublin, ceea ce a însemnat pentru prima dată în istoria europeană unirea a două țări diferite într-un singur stat fără războaie (așadar în urma unui proces pașnic). Regatul Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei realizau o comunitate a ambelor națiuni. Actul a fost consacrat în Castelul Lublin chiar în Capela Sfintei Treimi și în timpul reuniunii parlamentelor polonez cu cel lituanian. Această capelă este una dintre cele mai importante, frumoase și prețioase monumente de artă medievală nu numai din Polonia, ci și din întreaga Europă. Este foarte importantă pentru istoria întregii Europe, deoarece în această arhitectură gotică tipică pentru arta occidentală se găsesc picturi rutene bizantine care se găsesc în est. Este un loc în care cele două mari tradiții culturale, cea a Occidentului latin și cea a Orientului bizantin se întâlnesc și se amestecă. Este un exemplu de toleranță religioasă reciprocă și de coexistență a diferitelor culturi și confesiuni. Pentru că aici a fost întotdeauna Biserica Romano-Catolică, iar frescele sunt tipice pentru stilul ortodox. Această combinație este foarte originală și unică. Cel mai important factor despre Uniunea de la Lublin este exact același când vine vorba de Uniunea Europeană pe care o avem astăzi. A fost deschiderea către diferite religii, națiuni diferite și a existat un angajament puternic față de ideea că cooperarea pașnică este mult mai bună decât războiul și conflictele. Orașul Lublin a fost nominalizat pentru a primi distincția de patrimoniu european, dar cu o atenție deosebită acordată celor trei locuri din orașul nostru. Este Castelul Lublin și mai ales Capela Sfânta Treime unde a fost semnată Unirea. Este Biserica și Mănăstirea Dominicană unde a avut loc slujba imediat după semnarea Unirii și este monumentul care este situat în Piața Lituaniei, chiar în centrul orașului, pentru a comemora Unirea. Cred că istoria Lublinului este un exemplu de toleranță între oameni de diferite naționalități și confesiuni, iar în prezent este foarte important, pentru că mulți oameni, mulți catolici și reprezentanți ai Bisericii Ortodoxe, Islamului, Iudaismului, au ajuns în Lublin și au trăit aici în pace, fără războaie.

[Muzică]

Sugerăm ca exemplu următorul set de întrebări în vederea discuției ulterioare cu elevii:

-Ai mai auzit de Uniunea Lublin [Commonwealth-ul Polono-Lituanian]?

-Poți arăta locația orașului Lublin pe hartă? De care țări este aproape?

-Îți amintești ce fel de stiluri de artă poți găsi în Capela Sfânta Treime a Castelului Lublin?

-Ce înseamnă asta?

-Ce naționalități (în introducere) și confesiuni (în videoclip) sunt menționate în legătură cu conviețuirea și cooperarea pașnică? Cum a fost posibil?

De ce crezi că Uniunea de la Lublin [Commonwealth-ul Polono-Lituanian] a fost un succes atât de mare?

-Ar fi mai ușor sau mai greu să creez o astfel de uniune astăzi?



-Este UE un succes în viziunea dumneavoastră? Știți cu ce fel de probleme se confruntă în zilele noastre?

Sugestii pentru activitățile de mai sus:

Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”

O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție.

Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul.

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 1-3)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 1-3, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiuni de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie

1.Commonwealth-ul polono-lituanian a fost...

- a)uniune reală între cele două țări care împărtășesc același monarh, parlament și politică externă
- b)uniune personală între ambele țări care împărtășesc același monarh
- c)monarhie constituțională a două țări independente ca aliante

2.Commonwealth-ul a durat circa... ani:

- a)180
- b)200
- c)220

3.Care a fost procentul populației care a luat parte la democrația nobilă a Commonwealth-ului?

- a)10%
- b)30%
- c)50%

4.Commonwealth-ul polono-lituanian acoperea teritoriile actualei Poloniei, Lituaniei, Letoniei, Estoniei, Finlandei și Ucrainei. ADEVĂRAT/FALS

5.Actul de Unire a oferit toleranță religioasă în Commonwealth pentru toate confesiunile. ADEVĂRAT/FALS

6.Polonii este astăzi o țară multiethnică la fel ca acum 300 de ani. ADEVĂRAT/FALS

7.Uniunea de la Lublin din 1569 a fost semnată după ... între țări:

- a)un război îndelungat
- b)negocieri parlamentare lungi
- c)un lung tratat de război și pace



8.Commonwealth a fost în final distrus în(tre):

- a)1648-1668
- b)1772
- c)1793-1795

9.Distinția patrimoniului european a fost acordată...

- a)Castelului Lublin
- b)Orașului Lublin
- c)Actului de Unire de la Lublin

10.Constituția din data de 3 mai (1791) a fost... constituție codificată în istoria europeană modernă.

- a)prima
- b)a doua
- c)a treia

Răspunsuri corecte:

- 1.A
- 2.C
- 3.A
- 4.Fals (nu Finlanda)
- 5.Adevărat
- 6.Fals (95% polonezi)
- 7.B
- 8.C
- 9.C
- 10.A

O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbateră ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea lecție. Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale.

35) CUM SĂ CREEZI O UNIUNE DE SUCCES ÎNTRE ȚĂRI?

COMMONWEALTH-UL POLONO-LITUANIAN – UN „PROIECT EUROPEAN” ISTORIC INTERESANT (PARTEA 2)



Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE 5

Subiect: Cum să crezi o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian – un „proiect european” istoric interesant (PARTEA 2)

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.L; <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>),

Disciplina: Istorie

Durata: 1 oră de clasă (45 minute)

Vârsta: elevi de la 12 ani în sus

Obiective:

- Elevii învață despre anumite aspecte ale istoriei Commonwealth-ului polono-lituanian cu scopul de a prezenta și analiza factorii majori care contribuie la o uniune politică de succes dintr-o perspectivă istorică.
- Elevii învață să aplice critic (în limita capacităților lor limitate) un set de instrumente ale „tinerilor istorici” pentru a lega trecutul de problemele și provocările timpurilor moderne ale unificării/integrării europene.

Finalități:

Elevii vor recunoaște mai bine spectrul de fenomene pozitive și negative legate de tema integrării politice, culturale și economice între diferite țări, pe baza dovezilor istorice prezentate și a problemelor contemporane din UE (în funcție de gradul variat de conștientizare al elevilor și interesul personal). Aceștia vor identifica mai bine și mai repede posibile probleme, precum și soluții și baze comune care leagă cu succes țările vecine și le stimulează cooperarea. De asemenea, lecția este concepută ca un stimul educațional pentru elevi pentru a lega trecutul de prezent prin intermediul unor paralele și comparații.

Materiale:

Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.

Activități pregătitoare



Elevii trebuie să cunoască faptele de bază referitoare la Commonwealth-ul polono-lituanian, cunoscut oficial ca Regatul Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei. Următoarele informații pot servi drept introducere:

În 1569 a fost înființat un nou stat în Sejm (Parlamentul) din Lublin. Coroana Regatului Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei au fuzionat pentru a forma Commonwealth-ul polonez-lituanian (Rzeczpospolita Obojga Narodów în poloneză).

Uniunea particulară anterioară (din 1386) între țări s-a transformat într-o adevărată uniune. Din acel moment, ambele state au împărtășit același monarh, Sejm și politica externă. Biroul central și funciar, trezoreria, armata și justiția urmau să fie separate. Nobilii lituanieni și ruteni au fost polonizați de-a lungul timpului. În practică, însă, separația dintre Coroană și Lituania nu fusese niciodată estompată și toate diferențele și tradițiile etnice, religioase și culturale au fost respectate reciproc.

Spațiul Commonwealth (în special partea de est) a fost locuit de reprezentanți ai diferitelor naționalități, vorbind diferite limbi și fiind reprezentanți ai diferitelor religii și credințe. Ei au inclus polonezi, lituanieni, ruși, germani, evrei, armeni, tătari, valahi și alții.

O toleranță religioasă mare a prevalat în Polonia din acele vremuri. Loialitatea față de Commonwealth era cel mai important lucru. Prin urmare, în afară de romano-catolici, mulți nobili erau calvini (în principal în Prusia și Livonia), ortodocși (descendenții boierilor ruteni) sau chiar musulmani (tătarii).

Commonwealth-ul a fost una dintre cele mai mari și mai populate țări din Europa din secolele al XVI-lea și al XVII-lea. Pe cea mai mare întindere teritorială, la începutul secolului al XVII-lea, a acoperit aproape 1.000.000 km² și, din 1618, susținea o populație multietnică de aproape 12 milioane.

Commonwealth-ul avea multe caracteristici unice printre statele contemporane. Sistemul său politic era caracterizat de un control strict al monarhilor și al puterii acestora (aceștia erau aleși și trebuiau să confirme legile și garanțiile anterioare de privilegii și libertăți ale clasei conducătoare - nobilimea sau nobilimea Commonwealth. Parlamentul (Sejm) reprezenta aproximativ 10% din populația totală, ceea ce a fost un record absolut al vremurilor. Acest sistem de guvernare a fost un precursor al conceptelor moderne de democrație, monarhie constituțională și federație.

După multe decenii de prosperitate, Commonwealth-ul a intrat într-o perioadă de declin politic, militar și economic. Slăbiciunea sa crescândă (în special incapacitatea și lipsa de dorință de a se adapta la vremurile în schimbare din Europa) a condus la împărțirea sa de către Austria, Prusia și Rusia la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Cu puțin timp înainte de căderea sa, Commonwealth-ul a desfășurat un efort masiv de reformă și a adoptat Constituția din 3 mai (1791), care a fost prima constituție codificată din istoria europeană modernă și a doua din istoria lumii moderne după Constituția Statelor Unite. Din păcate, era prea târziu, iar Commonwealth-ul a fost în cele din urmă distrus de cei trei vecini agresivi ai săi: cele 3 superputeri.

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Introducerea de mai sus poate include, de asemenea, următoarele componente:

Stema reprezentând Commonwealth-ul și Steagul Regal

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg



https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_I_II_Wazy.svg

- Harta Commonwealth-ului din trecut

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_in_1619.PNG

Teritoriile Commonwealth-ului în comparație cu harta modernă a Europei Centrale și de Est

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

Desfășurarea lecției și resursele web (ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Prezentarea unui alt videoclip care discută subiectul „Comunitatea culturilor diverse: patrimoniul Poloniei”:

Un istoric britanic, profesorul Norman Davies (care s-a îndrăgostit literalmente și este fascinat de istoria poloneză și care, de asemenea, scrie cărți de istorie foarte populare) va prezenta lumii ideile sale despre moștenirea istorică poloneză. Istoricul va reliefa în special tradițiile poloneze provenite din Commonwealth, cu o istorie a democrației în contextul Europei moderne. Elevilor li se dă din nou o sarcină similară, ca și în cazul primului videoclip, anume a se concentra asupra principalelor puncte/argumente/trăsături speciale care aparțin Commonwealth-ului. Elevii trebuie încurajați, de asemenea, să ia notițe (dacă este posibil) în timp ce vizionează videoclipul.

Linkul către videoclip este oferit mai jos.

<https://www.youtube.com/watch?v=Hl7t19eXy88>

Iată transcrierea videoclipului (cu mici părți omise):

Res Publica Serenissima – „Cea mai senină Republică” a fost un stat extraordinar după orice standard în istoria europeană. A funcționat din 1570 până în 1793-95, 223 de ani. Era format din două părți: Korona sau ținuturile coroanei Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei. Korona a constat parțial din vechiul regat al Poloniei plus întreaga Ucraină. Marele Ducat a fost format din Lituania modernă, plus tot ceea ce este actualul Belarus. Limbile oficiale ale Koronei, regatul Poloniei, erau latina și poloneză. Limba oficială a Marelui Ducat al Lituaniei era Russki sau Rutena într-o formă care este acum cunoscută sub numele de Belarusa Veche. Cel mai bun titlu pentru acest sistem este, cred, democrația nobilă. Desigur, în secolele XVI-XVII, nu a existat o democrație în stil modern la care participau toți locuitorii. Nobilii care puteau participa formau 10% din populație; dar chiar și așa, este de câteva ori mai mult decât numărul persoanelor care puteau participa la politică în regatul Angliei! Cele mai extraordinare au fost însă alegerile regale. În epoca monarhiei, ideea că un rege ar putea fi ales era ridicolă! Și totuși, autorii „Rzeczpospolita” (Commonwealth) de la mijlocul secolului al XVI-lea, dintre care unii erau savanți foarte distinși ai Renașterii, au vrut în mod deliberat să evite un sistem imperial în care ar exista un rege sau un împărat. În



schimb, ei doreau un director executiv care să fie ales și să depindă numai de cetățeni, într-un fel în care regele ales al acestui stat era echivalentul, probabil, al viitorilor președinți ai Statelor Unite. Esența acestui stat era multinațională: multe limbi, multe religii, multe culturi, multe națiuni. Este absolut clar că acest Commonwealth conținea și proteja o mare varietate de religii, de la romano-catolicism, ortodoxia bizantină, până la religiile greco-catolice, protestante: calvini și luterani, și apoi o populație evreiască foarte mare cu diferite ramuri ale iudaismului și, bineînțeles, musulmanii. A existat o comunitate semnificativă de tătari musulmani în Est, în special în Marele Ducat al Lituaniei. S-a format Commonwealth-ul... acesta a luat naștere în 1572, în anul Ajunul Noptii Sfântului Bartolomeu – teribilul masacru de la Paris unde 20.000 de protestanți francezi au fost uciși. Și reacția în Commonwealth a fost formarea unei ligi, o ligă solemnă, care a jurat că nicio diferență de religie nu va duce la violență. Apoi, la mijlocul secolului al XVII-lea, vine marea catastrofă sau ceea ce este cunoscut în poloneză drept „Potopul” (the Deluge), când Commonwealth-ul a fost invadat de suedezi. Armatele suedeze mășăluiesc în sus și în jos; cazacii din Ucraina și, bineînțeles, armatele moscovite (ruse) – din est. În cei 20 de ani dintre 1648 și 1668, aproximativ un sfert din populație a fost ucisă. Toți au murit în urma războiului și a ciumei. Economia statului a fost foarte afectată și nici Marele Sobieski nu a putut să salveze treburile interne ale statului. Vechea Republică, așa cum se numește uneori, a fost distrusă în 1795 și nu a mai existat un stat polonez independent timp de 123 de ani – până în 1918 – adică până în secolul al XX-lea... O perioadă atât de lungă, când moștenirea a fost diluată, dar nu a fost niciodată uitată. În opinia mea, memoria vechiului Commonwealth este extrem de importantă pentru tinerii polonezi. Până la al Doilea Război Mondial, Polonia a fost o țară multinațională. Polonezii, adică vorbitorii de poloneză (de obicei polonezi romano-catolici), erau doar 2/3 din populație, așa că unul din trei cetățeni polonezi nu era polonez. Și era foarte obișnuit ca oameni de naționalități diferite, religii diferite, culturi diferite să se amestece și indiferent dacă erai catolic sau evreu, protestant sau ortodox, erai obișnuit să trăiești cu vecini de religii și culturi diferite. Acest lucru a fost schimbat artificial în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Populația evreiască a fost ucisă de naziști, granițele de est au fost schimbate, astfel încât majoritatea ucrainenilor și belarușilor au fost excluși, iar germanii din vestul Poloniei au fost expulzați. Așa că Polonia modernă contemporană este artificial poloneză. Este țara cea mai omogenă din punct de vedere etnic din întreaga Europă și este foarte nefirească. Și cred că ar trebui ca tinerii poloni să-și înțeleagă originile și să înțeleagă viața în Uniunea Europeană, unde există zeci de naționalități, zeci de limbi, zeci de culturi. Apoi, ei pot privi propriul lor trecut, acest trecut bogat interesant al Poloniei și Lituaniei și pot vedea un model care, într-un fel, se aplică propriei lor condiții.

Sugerăm ca exemplu următorul set de întrebări în vederea discuției ulterioare cu elevii:

- Poți să arăți pe hartă toate țările menționate?
- Cât a durat Commonwealth-ul? Când a fost distrus?
- Crezi că mulți oameni își amintesc/doresc să-și amintească trecutul țării lor?
- Este important pentru identitatea voastră să vă cunoașteți istoria națională?
- Cum s-a întâmplat ca Polonia multinațională să devină aproape 100% poloneză după al Doilea Război Mondial?
- Cum înțelegeți motto-ul Commonwealth-ului polonez-lituanian (scris în Actul Uniunii)?
„NOI, OAMENII, CREĂM ACEASTĂ UNIUNE, ÎN CALITATE DE PERSOANE LIBERE ȘI EGALE ÎNTRE NOI...”

Sugestii pentru activitățile de mai sus:



Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”

O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție.

Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul.

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 4-6)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 4-6, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiune de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie

1.Commonwealth-ul polono-lituanian a fost...

a)uniune reală între cele două țări care împărtășesc același monarh, parlament și politică externă

b)uniune personală între ambele țări care împărtășesc același monarh

c)monarhie constituțională a două țări independente ca aliate

2.Commonwealth-ul a durat circa... ani:

a)180

b)200

c)220

3.Care a fost procentul populației care a luat parte la democrația nobilă a Commonwealth-ului?

a)10%

b)30%

c)50%

4.Commonwealth-ul polono-lituanian acoperea teritoriile actualei Poloniei, Lituania, Letonia, Estonia, Finlanda, Belarus și Ucraina. ADEVĂRAT/FALS

5.Actul de Unire a oferit toleranță religioasă în Commonwealth pentru toate confesiunile. ADEVĂRAT/FALS

6.Polonii este astăzi o țară multiethnică la fel ca acum 300 de ani. ADEVĂRAT/FALS

7.Uniunea de la Lublin din 1569 a fost semnată după ... între țări:

a)un război îndelungat

b)negocieri parlamentare lungi

c)un lung tratat de război și pace

8.Commonwealth a fost în final distrus în(tre):

a)1648-1668



b)1772

c)1793-1795

9.Distinția patrimoniului european a fost acordată...

a)Castelului Lublin

b)Orașului Lublin

c)Actului de Unire de la Lublin

10.Constituția din data de 3 mai (1791) a fost... constituție codificată în istoria europeană modernă.

a)prima

b)a doua

c)a treia

Răspunsuri corecte:

1.A

2.C

3.A

4.Fals (nu Finlanda)

5.Adevărat

6.Fals (95% polonezi)

7.B

8.C

9.C

10.A

11.O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbatere ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea lecție.

Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale.

36) CUM SĂ CREEZI O UNIUNE DE SUCCES ÎNTRE ȚĂRI? COMMONWEALTH-UL POLONO-LITUANIAN – UN „PROIECT EUROPEAN” ISTORIC INTERESANT (PARTEA 3)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate



PLAN DE LECȚIE 6

Subiect: Cum să crezi o uniune de succes între țări? Commonwealth-ul polono-lituanian – un „proiect european” istoric interesant (PARTEA 3)

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă.:

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning/>),

Disciplina: Istorie

Durata: 1 oră de clasă (45 minute)

Vârsta: elevi de la 12 ani în sus

Obiective:

- Elevii învață despre anumite aspecte ale istoriei Commonwealth-ului polono-lituanian cu scopul de a prezenta și analiza factorii majori care contribuie la o uniune politică de succes dintr-o perspectivă istorică.
- Elevii învață să aplice critic (în limita capacităților lor limitate) un set de instrumente ale „tinerilor istorici” pentru a lega trecutul de problemele și provocările timpurilor moderne ale unificării/integrării europene.

Finalități:

Elevii vor recunoaște mai bine spectrul de fenomene pozitive și negative legate de tema integrării politice, culturale și economice între diferite țări, pe baza dovezilor istorice prezentate și a problemelor contemporane din UE (în funcție de gradul variat de conștientizare al elevilor și interesul personal). Aceștia vor identifica mai bine și mai repede posibile probleme, precum și soluții și baze comune care leagă cu succes țările vecine și le stimulează cooperarea. De asemenea, lecția este concepută ca un stimul educațional pentru elevi pentru a lega trecutul de prezent prin intermediul unor paralele și comparații.

Materiale:

Materialele sunt prezentate prin intermediul unor șabloane de prezentare populare, accesibile și selectate individual (de exemplu, șabloane de istorie „Canva”) și care pot fi afișate pe diverse dispozitive digitale. Prezentările includ texte, imagini, filme și exerciții sub formă de diapozitive educaționale creative. Imaginile și textele ar trebui să apară însoțite de animații, videoclipuri și muzică/subtitrări pentru o prezentare cu adevărat captivantă. Prezentarea ar trebui să le dea elevilor șansa de a interacționa cu materialele prezente în aceasta. Totodată, aceste materiale ar putea fi transformate într-un fel de site interactiv cu conținut în pdf și printabil sub formă de pliante.

Activități pregătitoare



Elevii trebuie să cunoască faptele de bază referitoare la Commonwealth-ul polono-lituanian, cunoscut oficial ca Regatul Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei. Următoarele informații pot servi drept introducere:

În 1569 a fost înființat un nou stat în Sejm (Parlamentul) din Lublin. Coroana Regatului Poloniei și Marele Ducat al Lituaniei au fuzionat pentru a forma Commonwealth-ul polonez-lituanian (Rzeczpospolita Obojga Narodów în poloneză).

Uniunea particulară anterioară (din 1386) între țări s-a transformat într-o adevărată uniune. Din acel moment, ambele state au împărtășit același monarh, Sejm și politica externă. Biroul central și funciar, trezoreria, armata și justiția urmau să fie separate. Nobilii lituanieni și ruteni au fost polonizați de-a lungul timpului. În practică, însă, separația dintre Coroană și Lituania nu fusese niciodată estompată și toate diferențele și tradițiile etnice, religioase și culturale au fost respectate reciproc.

Spațiul Commonwealth (în special partea de est) a fost locuit de reprezentanți ai diferitelor naționalități, vorbind diferite limbi și fiind reprezentanți ai diferitelor religii și credințe. Ei au inclus polonezi, lituanieni, ruși, germani, evrei, armeni, tătari, valahi și alții.

O toleranță religioasă mare a prevalat în Polonia din acele vremuri. Loialitatea față de Commonwealth era cel mai important lucru. Prin urmare, în afară de romano-catolici, mulți nobili erau calvini (în principal în Prusia și Livonia), ortodocși (descendenții boierilor ruteni) sau chiar musulmani (tătarii).

Commonwealth-ul a fost una dintre cele mai mari și mai populate țări din Europa din secolele al XVI-lea și al XVII-lea. Pe cea mai mare întindere teritorială, la începutul secolului al XVII-lea, a acoperit aproape 1.000.000 km² și, din 1618, susținea o populație multietnică de aproape 12 milioane.

Commonwealth-ul avea multe caracteristici unice printre statele contemporane. Sistemul său politic era caracterizat de un control strict al monarhilor și al puterii acestora (aceștia erau aleși și trebuiau să confirme legile și garanțiile anterioare de privilegii și libertăți ale clasei conducătoare - nobilimea sau nobilimea Commonwealth. Parlamentul (Sejm) reprezenta aproximativ 10% din populația totală, ceea ce a fost un record absolut al vremurilor. Acest sistem de guvernare a fost un precursor al conceptelor moderne de democrație, monarhie constituțională și federație.

După multe decenii de prosperitate, Commonwealth-ul a intrat într-o perioadă de declin politic, militar și economic. Slăbiciunea sa crescândă (în special incapacitatea și lipsa de dorință de a se adapta la vremurile în schimbare din Europa) a condus la împărțirea sa de către Austria, Prusia și Rusia la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Cu puțin timp înainte de căderea sa, Commonwealth-ul a desfășurat un efort masiv de reformă și a adoptat Constituția din 3 mai (1791), care a fost prima constituție codificată din istoria europeană modernă și a doua din istoria lumii moderne după Constituția Statelor Unite. Din păcate, era prea târziu, iar Commonwealth-ul a fost în cele din urmă distrus de cei trei vecini agresivi ai săi: cele 3 superputeri.

Este recomandat ca profesorul să simplifice termenii științifici și/sau să evite supraîncărcarea elevilor cu prea multă „discuție științifică”, în funcție de vârsta lor, cunoștințele generale și abilitățile cognitive.

Introducerea de mai sus poate include, de asemenea, următoarele componente:

Stema reprezentând Commonwealth-ul și Steagul Regal

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Coat_of_arms_of_the_Polish-Lithuanian_Commonwealth.svg
https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth



[#/media/File:Chor%C4%85giew_kr%C3%B3lewska_kr%C3%B3la_Zygmunta_III_Wazy.svg](#)

Harta Commonwealth-ului din trecut

https://en.wikipedia.org/wiki/Polish%E2%80%93Lithuanian_Commonwealth#/media/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_in_1619.PNG

Teritoriile Commonwealth-ului în comparație cu harta modernă a Europei Centrale și de Est
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

Desfășurarea lecției și resursele web (ce vor fi transferate și/sau modificate în șabloanele „Istoria Canva” în procesul desfășurării lecției)

Prezentare

Introducere

Activitate de simulare:

Imaginați-vă următorul scenariu incredibil: avem o șansă unică de a restaura Commonwealth-ul polono-lituanian în Europa modernă, cu un potențial nou mare!

Trebuie să lucrăm ca un grup și să creăm o echipă de succes de negociatori din diferite țări care făceau parte din Commonwealth.

În primul rând, trebuie să analizăm din nou:

-Teritoriile Commonwealth-ului în comparație cu harta modernă a Europei Centrale și de Est

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Polish-Lithuanian_Commonwealth_at_its_maximum_extent.svg

-În continuare, toți membrii aleg rolul unui reprezentant (ar trebui să existe un număr egal pentru fiecare țară) al unei anumite țări (Polonia, Lituania, Letonia, Estonia, Belarus și Ucraina) - profesorul poate juca rolul de moderator și de subiect expert;

-Reprezentanții trebuie să întocmească un raport special despre setul de propuneri ale țării pentru a-l prezenta ulterior la masa negocierilor;

-Raportul trebuie să includă date importante privind populația, diversitatea etnică, economie (de exemplu: PIB), forțele militare, confesiunile religioase, posibilele amenințări la adresa securității internaționale și interne și o listă de reguli sugerate de urmat în noul Commonwealth (Putem crea un nou Act de Unire ca document?);

-Reprezentanții trebuie să convină asupra celor mai importante 5 principii ale angajării Commonwealth pentru toate statele membre;

-Ce zici de problemele actuale și pe care ai dori să le rezolvăm împreună în primul rând?

-Dar drepturile civile comune?

-Reprezentanții trebuie să convină în unanimitate asupra formei de guvernare (posibile soluții: o uniune personală, o uniune monarhică constituțională, o federație puternică de



state independente (cu un guvern federal puternic), o confederație liberă de state independente (**cu** un guvern central slab), o singură republică sub forma democrației parlamentare, alte forme de guvernare..?);

-Ce zici de Armată?/Buget?/Impozite?/Politica Externă?/Parlament și alegeri? Ar trebui să avem un singur sistem unit sau instituții separate?

-Încercați să pregătiți informații și propuneri pentru cel puțin 3 probleme și să sperăm la o dezbateră interesantă!

-Aruncați o privire la acest site web de simulare a jocului care vă poate inspira și îmbunătăți performanța:

https://ronroblox.fandom.com/wiki/Polish-Lithuanian_Commonwealth

În mod evident, profesorul trebuie să evalueze capacitatea elevilor de a participa activ la simulare și, dacă este necesar, să modifice/simplifice sau să sară peste zone prea solicitante ale sarcinii. În cazul unor dificultăți mari, o simplă conversație plăcută într-un grup poate fi suficientă pentru a atinge scopul sarcinii.

Sugestii pentru activitățile de mai sus:

Fiecare activitate se încheie cu un scurt exercițiu opțional cu alegere multiplă sau Adevărat/Fals pentru a verifica și a consolida materialul prezentat elevilor. Acest exercițiu va aduce un element suplimentar de competiție sau cooperare individuală/de grup. De asemenea, poate încuraja elevii să exploreze subiectele mai mult pe cont propriu, oferind acces la „Doriți să aflați mai multe?”

O altă opțiune este expunerea elevilor la același „Test de istorie” cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, ca parte a activităților finale de după lecție.

Cu toate acestea, dacă un anumit grup de elevi (din cauza vârstei, capacităților limitate, problemelor cognitive sau deficiențelor) nu este pregătit să fie provocat de unele elemente ale prezentărilor de mai sus, atunci, în mod evident, profesorul va modifica/simplifica testul sau chiar îl va omite cu totul

Încheierea lecției (după efectuarea activităților din Planurile de Lecție 4-6)

Test de istorie: este un test final cu întrebări cu răspunsuri multiple și afirmații de tip Adevărat/Fals, bazate pe prezentările Planurilor de Lecție 4-6, care urmează să fie efectuate la sfârșitul lecției. Profesorul o poate atribui ca sarcină individuală sau în pereche și poate recompensa persoana/perechea cu cel mai mare punctaj (de exemplu, poate acorda mențiune de onoare elevilor ca mari exploratori ai istoriei și poate solicita aplauze generale din partea grupului. Orice fel de simbol legat de istorie este binevenit, aceasta depinzând exclusiv de politica școlii).

Test de istorie

1.Commonwealth-ul polono-lituanian a fost...

a)uniune reală între cele două țări care împărtășesc același monarh, parlament și politică externă



- b)uniune personală între ambele țări care împărtășesc același monarh
c)monarhie constituțională a două țări independente ca aliata
- 2.Commonwealth-ul a durat circa... ani:
a)180
b)200
c)220
- 3.Care a fost procentul populației care a luat parte la democrația nobilă a Commonwealth-ului?
a)10%
b)30%
c)50%
- 4.Commonwealth-ul polono-lituanian acoperea teritoriile actualei Polonie, Lituania, Letonia, Estonia, Finlanda, Belarus și Ucraina. ADEVĂRAT/FALS
- 5.Actul de Unire a oferit toleranță religioasă în Commonwealth pentru toate confesiunile. ADEVĂRAT/FALS
- 6.Polonia este astăzi o țară multietnică la fel ca acum 300 de ani. ADEVĂRAT/FALS
- 7.Uniunea de la Lublin din 1569 a fost semnată după ... între țări:
a)un război îndelungat
b)negocieri parlamentare lungi
c)un lung tratat de război și pace
- 8.Commonwealth a fost în final distrus în(tre):
a)1648-1668
b)1772
c)1793-1795
- 9.Distinția patrimoniului european a fost acordată...
a)Castelului Lublin
b)Orașului Lublin
c)Actului de Unire de la Lublin
- 10.Constituția din data de 3 mai (1791) a fost... constituție codificată în istoria europeană modernă.
a)prima
b)a doua
c)a treia

Răspunsuri corecte:

- 1.A
2.C
3.A
4.Fals (nu Finlanda)
5.Adevărat



6.Fals (95% polonezi)

7.B

8.C

9.C

10.A

O altă activitate care se poate face la încheierea lecției este după cum urmează: profesorul poate încuraja elevii să-și împărtășească reacțiile și comentariile, să provoace o dezbatere ulterioară pe tema în discuție și, evident, să afle mai multe despre subiect prin link-urile sau materialele sugerate și să le ceară elevilor să prezinte feedback cu privire la următoarea lecție. Acest lucru poate servi și ca ocazie că elevii să-și creeze propriile mini-prezentări de istorie care să le suscite în continuare atât interesele educaționale, cât și autonomia personală.

Evaluare

Un posibil instrument de evaluare este transformarea și utilizarea testului de verificare menționat mai sus într-un test de istorie. O altă idee evidentă este de a verifica dacă elevii s-au familiarizat cu anumiți termeni și fapte, punându-le după aceea anumite întrebări legate de conținutul lecției (se aplică și în cazul performanțelor elevilor monitorizate de profesor pe toată durata lecției). În cele din urmă este, de asemenea, un semn al progresului ca elevii să aprecieze cu adevărat valoarea și să profite de această „abordare interdisciplinară” în eforturile lor educaționale ulterioare și să-și demonstreze capacitatea de a combina împreună volumul de cunoștințe și abilități de la diferite domenii de studiu ca parte a acestei experiențe educaționale.

37)GÖBEKLITEPE: PUNCTUL ZERO ÎN TIMP (TURCIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate

PLAN DE LECȚIE

Subiect: Göbeklitepe: Punctul Zero în timp

Notă:

Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferit ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare.

Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos pe care apoi aplicați-le în lecțiile de la clasă..

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>),



Disciplina: Istorie Durata: 2 ore Vârsta: 11-15 ani
Obiective: <ul style="list-style-type: none">• Elevii învață că știința istoriei se reînnoiește în lumina noilor informații obținute;• Elevii învață că înțelegerea liniară a istoriei nu se poate face pentru fiecare civilizație și perioadă;• Elevii generează idei despre viață și cultură în funcție de perioadă prin stabilirea empatiei istorice.
Finalități: Știința istoriei se reînnoiește constant cu noile informații obținute.
Materiale: <ul style="list-style-type: none">• Prezentare Canva• Kitul Muzeului Göbeklitepe-EBA• Carduri de Muzeu-EBA• Materiale audio pentru deficienți de vedere și elevi cu dislexie• Conținut simplu și pagini color pentru deficiențe intelectuale
Resurse web <ul style="list-style-type: none">• https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ELfGO0• https://artsandculture.google.com/story/3wXxoXJ7tDcpLA• https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEP E-ORENYERI/ https://tiny.pl/w6tn2• https://tiny.pl/w6tn6 https://tiny.pl/w6tkq
Activități pregătitoare Videoclipul „Göbeklitepe” pe Youtube le va face elevilor o introducere în lecția despre motivul pentru care este important Göbeklitepe. https://www.youtube.com/watch?v=kRow4ELfGO0 Iată transcrierea videoclipului: Descoperirea care a schimbat cursul istoriei este Göbeklitepe. Există o poveste care arată cum o descoperire arheologică făcută cu puțină curiozitate, puțină coincidență, multă răbdare și curaj a reușit să rescrie istoria civilizației din Göbeklitepe, care este considerat primul templu din istoria omenirii. Göbeklitepe, la 12 km de Urfa, care pare o formație naturală pentru ochii care nu sunt interesați de arheologie, și-a păstrat secretul față de noi în toți acești ani. El aștepta să ne schimbe perspectiva asupra istoriei omenirii timp de 30 de ani, când nu eram conștienți de existența acestuia, până la săpăturile efectuate de Universitatea din Istanbul și Universitatea din Chicago în 1963, și de valoarea sa arheologică reală până în 1995. Primele săpături arheologice au început oficial în regiune în anul 1995 sub conducerea Muzeului Şanlıurfa și sub conducerea profesorului Klaus Schimidt. Deci, ce a fost descoperit în Göbeklitepe? Un templu magnific, cu sculpturi, case de piatră, altare și o manoperă impecabilă. Zonele sunt înconjurate de 12 coloane în formă de T și 2 figuri umane stilizate în formă de T cu o înălțime de 6 metri în centru. Seturi în

care oamenii pot sta să privească ceremonii, podele impermeabile unde se pot desfășura ceremonii lichide. Pe coloane sunt gravate figuri de leu, șarpe, taur, cocor, mistreț, scorpion, păianjen și vulpe. Spre deosebire de ceea ce se știa până acum, a devenit evident odată cu această descoperire că vânătorii-culegători aveau o capacitate avansată de a construi temple. Pentru neolitic, adică epoca pietrei lustruite, un astfel de complex de temple nu a fost încă descoperit nicăieri în lume. Vânătorii-culegători, despre care se credea că au trecut la o viață sedentară, încercată de foame dar cu instinct de protecție, au simțit nevoia de cult; adică mai întâi a apărut templul, apoi orașul și agricultura. Astfel, teza conform căreia comunitățile nomade au învățat agricultura și au trecut la o viață sedentară a fost infirmată de această descoperire. Vârsta lui Göbeklitepe, care este cu 5.000 de ani mai veche decât primul oraș din Mesopotamia, cu 7.000 de ani mai veche decât epoca de piatră și cu 7.500 de ani mai veche decât piramidele egiptene, se crede că este de aproximativ 10.000 de ani. Există circa 20 de dealuri aliniate unul lângă celălalt în Göbeklitepe, care nu constă deci dintr-un singur deal. Templele, dintre care doar o mică parte a fost gravată, toate fiind orientate spre sud, creează noi întrebări în numele istoriei lumii. Cum au construit vânătorii culegători templul? Cum au mutat zeci de pietre cu unelte foarte primitive? Cele două figuri umane din centru aparțin unui bărbat și unei femei? Care este semnificația numărului 12? Pentru ce se țineau ceremoniile? De ce templele au fost îngropate și abandonate în mod deliberat? Răspunsul la aceste întrebări este de mare importanță pentru istoria omenirii, iar primul templu din lume, Göbeklitepe, continuă să-și păstreze misterul.

La acest moment elevii sunt rugați să închidă ochii și să-și imagineze că s-au întors cu 12 mii de ani în timp. Li se cere să-și imagineze o câmpie largă pe cât posibil și că un copac uriaș se leagănă singur în vânt în această câmpie. Acest copac este Arborele dorințelor! La sfârșitul lecției, pe acest arbore va fi scrisă dorința primului grup.

Desfășurarea lecției

1. Elevii sunt împărțiți în 4 grupuri o dată. Se face o excursie virtuală la Göbeklitepe:
<https://sanalmuze.gov.tr/muzeler/SANLIURFA-GOBEKLITEPE-ORENYERI> , după care li se cere să noteze figurile de animale care le atrag atenția. Indiferent de grupa care a notat mai multe animale, li se dă 1 insignă;
2. Fiecărui grup i se cere să revizuiască turul virtual 360; oricare dintre structurile care i-au fost oferite este A, B, C, D. Se așteaptă ca fiecare grup să spună figurile proeminente ale animalelor din clădire.
Grupurile care menționează animalele prezentate pentru fiecare structură primesc o insignă;
3. Pentru fiecare grup, li se cere să scrie câte un acrostic din numele animalelor (vulpe, mistreț, scorpion, păianjen, șarpe, leu) din structuri. Se acordă câte o insignă fiecărui grup care scrie poeziile;
4. Toți elevii sunt rugați să meargă din nou la structura D, apoi să meargă la structura 43 din această structură. Li se cere să studieze cu atenție coloana. Rață? Știucă? Elevii sunt întrebați ce este acel animal. Apoi se informează că această pasăre este pasărea Otis Tarda (Yoy), conform notelor lui Klaus Schmidt, Șeful Săpăturii, care este dominantă în coloanele Göbeklitepe;
5. Jocul de cărți „Muzeul” se joacă cu elevii. Există 3 sugestii de cuvinte pentru fiecare cuvânt de pe cărți. Se așteaptă de la grupuri să rostească cuvântul dorit cu aceste 3 cuvinte. Grupul care știe cel mai mult primește o insignă;



<p>6. Cei care primesc cele mai multe insigne sunt aplaudați de clasă și dorința grupului este scrisă pe Arborele dorințelor, iar celorlalte grupuri li se cere să îndeplinească această dorință.</p>
<p>Încheierea lecției</p> <p>Elevilor li se dau alte informații în scris despre subiect. De asemenea, aceștia primesc și câteva puzzle-uri.</p>
<p>Evaluare</p> <ul style="list-style-type: none">• Jocul de cărți „Muzeul”.• Cuvinte încrucișate.

38). CIVILIZAȚIA GREACĂ ANTICĂ (TURCIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Civilizația greacă antică: o experiență de învățare prin jocuri
<p>Notă:</p> <p>Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning</p>
<p>Subiect: Istorie</p> <p>Durata: 20 - 40 min</p> <p>Varsta: toate</p>
<p>Obiective :</p> <ul style="list-style-type: none">• Elevii vor înțelege caracteristicile cheie ale civilizației grecești antice, inclusiv guvernul, cultura, religia și arta lor.• Elevii vor înțelege contextul istoric și semnificația civilizației grecești antice. Elevii vor dezvolta gândirea critică și abilitățile de colaborare prin încorporarea strategiilor de învățare gamificate.
<p>Rezultate:</p> <ul style="list-style-type: none">• Student (în funcție de gradul și tipul de handicap):• reacționează la graficele prezentate în lecție• poate atribui un grafic unui nume sau eveniment• este capabil să construiască o declarație simplă pe o anumită temă



- este capabil să construiască o declarație pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă

Materiale:

- Videoclipuri în limbajul semnelor cu texte cheie legate de civilizația greacă antică
- Hărți tactile ale Greciei antice
- Piese de joc (cum ar fi margele mici sau monede)

Resurse Web :

- <https://www.britannica.com/summary/ancient-Greece>
- <https://www.history.com/topics/ancient-greece/ancient-greece>
- <https://www.khanacademy.org/humanities/world-history/ancient-medieval/classical-greece/a/greek-culture>
- <https://education.nationalgeographic.org/resource/resource-library-ancient-greece/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RchSJSJAbc0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Bfkp1QMhq-E>

Activitati:

Pe- Activități de lecție

e) - Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul societății, științei, cunoașterii și tehnologiei

f) Activarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Activități de lecție

Începeți prin a trece în revistă istoria de bază a Mișcării pentru Drepturile Civile din Statele Unite, folosind o combinație de Apoi, împărțiți clasa în grupuri mici de 3-4 elevi fiecare. Furnizați fiecare grup cu un videoclip în limbajul semnelor cu unul dintre textele cheie legate de civilizația greacă antică, o hartă tactilă a Greciei antice și un set de piese de joc.

1) Rugați-i fiecărui grup să vizioneze videoclipul în limbajul semnelor care le este atribuit și să folosească harta tactilă pentru a localiza locațiile și evenimentele cheie descrise în videoclip (cum ar fi Atena, Sparta, Muntele Olimp etc.). În timp ce urmăresc, puneți-le să plaseze piese de joc pe hartă pentru a reprezenta diferitele locații și evenimente.

2) După ce fiecare grup a terminat de vizionat videoclipul atribuit, aduceți clasa înapoi și cereți fiecărui grup să-și prezinte harta și să explice locațiile și evenimentele pe care le-au marcat.

3) Ca o clasă, discutați contextul istoric și semnificația evenimentelor și trăsăturilor civilizației grecești antice

4) Încorporați o abordare suplimentară de gamificare, cum ar fi ca elevul să lucreze împreună pentru a crea scenete/drame pentru a descrie diferitele aspecte ale vieții grecești, elevul fiind pe rând naratorul scenetei, semnând povestea pentru restul grupului.

Încheiați lecția prin rezumarea trăsăturilor cheie ale civilizației grecești antice și importanța lor în istorie.

Activitate post-lecție

e) - Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite

f) Elevul poate consulta profesorul



Evaluare

- Observați și luați notă de implicarea și participarea elevului la activitățile și discuțiile de învățare gamificate.
- Ca evaluare formativă, cereți elevului să finalizeze o reflecție scrisă despre ceea ce a învățat în lecție și despre modul în care au simțit că activitățile gamificate i-au ajutat să înțeleagă mai bine conținutul.
- Notă: Acesta este doar un exemplu de plan de lecție și poate fi ajustat pentru a se potrivi nevoilor și abilităților specifice ale elevilor dvs. Este important să verificați înțelegerea elevului și să ajustați lecția dacă este necesar

39). GRECIA ȘI ROMA ANTICĂ (TURCIA)

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Grecia și Roma antică(pentru elevi autiști folosind gamificarea)
Notă: Elevii pe care-i aveți la clasă pot avea grade diferite ale dizabilității precum și nevoi diverse. Dacă lucrați cu elevi surzi, folosiți materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevii cu deficiențe de vedere sau orbi. Încercați să creați materiale și în Braille. În cazul elevilor dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos, iar pentru copiii cu autism, păstrați legătura cu părinții săi: aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor acestor elevi. Dacă aveți de-a face cu copii care au alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare pe care le veți găsi urmând link-ul de mai jos, pe care apoi le puteți aplica în lecțiile de la clasă. https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning
Disciplina: Istorie Durata: 20 - 40 min Vârsta: toate vârstele
Obiective: Elevii vor înțelege conceptul de timp în Grecia antică și Roma și vor fi capabili să recunoască și să folosească termeni cheie legați de timp în context.
Finalități: Elevul (în funcție de gradul și tipul de handicap): <ul style="list-style-type: none">• reacționează la graficele prezentate în lecție• poate atribui un grafic unui nume sau eveniment• este capabil să construiască un enunț simplu pe o anumită temă• este capabil să construiască un eseu pe o anumită temă și să o completeze cu materiale sursă
Materiale necesare: -Imagini cu dispozitive antice grecești și romane despre măsurarea timpului (de exemplu, ceasuri solare, ceasuri cu apă) <ul style="list-style-type: none">• Un joc de masă (sau un șablon de joc de masă imprimabil care poate fi completat)



-cărți de joc cu termeni cheie legați de timp în Grecia antică și Roma (de exemplu, oră, zi, lună, an)

Resurse Web

- https://www.coreknowledge.org/wp-content/uploads/2018/03/CKHG_G6_U2_AGR_SR.pdf
- <https://www.britannica.com/topic/history-of-Europe/Greeks-Romans-and-barbarians>
- <https://multcolib.org/blog/20131231/life-ancient-rome-and-greece>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Sxpd3Cc6c5Y>

Desfășurarea lecției:

- Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul societății, științei, cunoașterii și tehnologiei

- Activarea elevilor punând întrebări sau prezentând grafice pregătite

Etapele lecției:

1)Introducere(10 minutes):

-Se introduce subiectul timpului în Grecia și Roma antice și se arată elevilor imagini cu dispozitive antice de măsurare a timpului..

- Se explică faptul că, în antichitate, oamenii nu aveau ceasuri ca noi astăzi și trebuiau să folosească diferite metode pentru a măsura timpul.

Activitatea 1: Joc de masă (30 minute):

• Împărțiți clasa în grupuri mici și oferiți fiecărui grup un joc de masă (sau un șablon de joc imprimabil care poate fi completat)

- Fiecare grup va arunca pe rând un zar și își va muta piesa de joc de-a lungul tablei.
- Jocul de masă va avea diferite pătrate reprezentând diferite aspecte ale timpului în Grecia antică și Roma. De exemplu, ar putea exista un pătrat pentru zeul grec Zeus, care a fost asociat cu cerul și tunetul și un pătrat pentru zeul roman Jupiter, care a fost asociat cu cerul și tunetul. Când studenții aterizează pe un pătrat, trebuie să răspundă la o întrebare despre acel aspect al timpului în Grecia și Roma antice.
- Grupul care ajunge primul la capătul tablei câștigă jocul.

Activitatea 2: Recapitulare cu cartonașe (20 minute):

• Oferiți elevilor carduri cu termeni cheie legați de timp în Grecia antică și Roma.

- Rugați-i pe elevi să lucreze în perechi sau în grupuri mici pentru a revizui cartonașele.
- Setati un cronometru pentru 5 minute și provocați elevii să vadă câte cartonașe pot defini corect în limita de timp.
- Grupul sau perechea care definește corect cele mai multe cartonașe în limita de timp câștigă un premiu.

Concluzie (10 minute):

• Cereți elevilor să finalizeze o evaluare simplă pentru a evalua înțelegerea conceptelor abordate în lecție.



- Revedeți principalele concluzii și încurajați elevii să împărtășească orice lucruri interesante sau surprinzătoare pe care le-au învățat.

5) Încheierea lecției:

- g) - Elevul poate aprofunda cunoștințele dobândite
- h) Elevul poate consulta profesorul

Evaluare

Observați și luați notă de implicarea și participarea elevilor la activitățile și discuțiile de învățare gamificate.

Ca evaluare formativă, cereți elevilor să finalizeze un eseu despre ceea ce au învățat în lecție și despre modul în care au simțit că activitățile gamificate i-au ajutat să înțeleagă mai bine conținutul.

Notă: Acesta este doar un exemplu de plan de lecție și poate fi ajustat pentru a se potrivi nevoilor și abilităților specifice ale elevilor dvs. Este important să verificați înțelegerea elevului și să ajustați lecția dacă este necesar.

37) RĂZBOIUL CIVIL DIN STATELE UNITE

Predarea istoriei elevilor cu dizabilități cu ajutorul instrumentelor de joc digitalizate
PLAN DE LECȚIE
Subiect: Războiul civil din Statele Unite
Disciplina: Istorie
Durata: 45 min
Vârsta: 12-14 ani
Obiective: <ul style="list-style-type: none">• Înțelegerea cauzelor care au dus la declanșarea războiului civil și a consecințelor acestuia.• Prezentarea cursului schimbărilor la nivel mondial• Însușirea vocabularului legat de tema lecției.
Surse și conținut Contextul istoric Istoria Statelor Unite acoperă colonizarea europeană a Americii de Nord de la începutul secolului al XVII-lea până la încorporarea celor Treisprezece Colonii în Statele Unite după Războiul Civil. La sfârșitul secolului al XVI-lea, Anglia (Imperiul Britanic), Regatul Franței, Imperiul Spaniol și Republica Olandeză au lansat programe majore de colonizare în America de Nord. Colonii de succes au fost înființate în câteva decenii. Coloniștii europeni proveneau dintr-o varietate de grupuri sociale și religioase, inclusiv aventurieri, fermieri, servitori cu contract, negustori și foarte puțini din aristocrație. De-a lungul timpului, coloniile non-britanice la est de râul Mississippi au fost preluate de coloniile britanice și majoritatea locuitorilor au fost asimilați. În Nova Scoția, însă, britanicii i-au expulzat pe acadienii francezi, iar mulți s-au mutat în Louisiana. Unele dintre colonii au



dezvoltat sisteme legalizate de sclavie, centrate în mare parte în jurul comerțului cu sclavi din Atlantic.

Motivele Războiului Civil

Războiul civil american (12 aprilie 1861 – 26 mai 1865) a fost un război civil din Statele Unite. Luptele s-au dat între Uniune („Nordul”) și Confederație („Sudul”), aceasta din urmă formată din state care se separaseră. Cauza centrală a războiului a fost disputa dacă sclaviei i se va permite să se extindă în teritoriile din vest, ceea ce ar fi dus la mai multe state sclavagiste, sau să fie împiedicată să facă acest lucru, ceea ce se credea că va plasa sclavia pe calea către dispariție totală.

Decenii de controverse politice asupra sclaviei au fost aduse la apogeu de victoria în alegerile prezidențiale din SUA din 1860 a lui Abraham Lincoln, care se opunea expansiunii sclaviei în teritoriile din Vest. Mai întâi șapte state sclavagiste din sud au răspuns victoriei lui Lincoln prin secesiunea de Statele Unite și, în februarie 1861, prin formarea Confederației. Confederația a confiscat forturile americane și alte bunuri federale din interiorul granițelor sale.

Condusă de președintele confederat Jefferson Davis, Confederația și-a impus controlul asupra a aproximativ o treime din populația SUA din unsprezece din cele 34 de state americane care existau atunci. Au urmat patru ani de lupte intense, mai ales în sud.

Principalele evenimente

În perioada 1861–1862, Uniunea a obținut mereu câștiguri semnificative – deși nu hotărâtoare pentru încheierea conflictului. Abolirea sclaviei a devenit un scop al războiului la 1 ianuarie 1863, când Abraham Lincoln a emis Proclamația de Emancipare, prin care a declarat toți sclavii din statele aflate în rebeliune ca fiind liberi, aplicându-se la peste 3,5 milioane din cele 4 milioane de sclavi din țară.

Pe 14 aprilie 1865, președintele Lincoln a fost împușcat de John Wilkes Booth, un simpatizant confederat. Lincoln a murit în dimineața următoare. Vicepreședintele lui Lincoln, Andrew Johnson, a depus jurământul ca președinte și a continuat lupta.

Pe 13 mai 1865, ultima bătălie terestră a războiului a avut loc la Palmito Ranch în Texas. Confederații au pierdut, și odată cu aceasta, ultima speranță de a învinge.

Se consideră că războiul s-a încheiat odată cu capitularea la 26 mai 1865 a Departamentului Trans-Mississippi, dar încheierea Războiului Civil American nu are o dată istorică clară și precisă. Sfârșitul legal al războiului a fost semnat de președintele Andrew Johnson la 20 august 1866.

Imaginea 1 Uniunea vs. Confederația.

state ale Uniunii





<p>Teritoriile Uniunii nu permiteau sclavia State de la frontierele Uniunii care permiteau sclavia State Confederate Teritoriile Uniunii care permiteau sclavia (revendicate de Confederație) la începutul războiului, dar unde sclavia a fost interzisă de SUA în 1862 Consecințele războiului civil: Războiul civil a confirmat unitatea politică – ca entitate unică - a Statelor Unite, a condus la libertatea a peste patru milioane de americani înrobiți, a înființat un guvern federal mai puternic și mai centralizat și a pus bazele ascensiunii Americii ca putere mondială în secolul al XX-lea https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States</p>
<p>Finalități: Elevul (în funcție de gradul și tipul de dizabilitate):</p> <ul style="list-style-type: none">- reacționează la graficele și videoclipurile prezentate în lecție- poate asocia o imagine unui nume sau abrevieri- este capabil să construiască un enunț simplu pe o temă dată;- este capabil să construiască o declarație pe un anumit subiect și să o completeze cu materiale din diverse surse
<p>Materiale:</p> <ul style="list-style-type: none">• Acces Internet la grafice/videoclipuri/siteuri web.• Joc de cărți – printat și decupat – câte un set la 4 elevi.
<p>Resurse web:</p> <ul style="list-style-type: none">• https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.html• https://en.wikipedia.org/wiki/American_Civil_War• https://en.wikipedia.org/wiki/Colonial_history_of_the_United_States• https://www.britannica.com/event/American-Civil-War
<p>Activități: Etapa 1 pregătitoare c. Scurte caracteristici ale epocilor istorice anterioare în contextul Războiului Civil d. implicarea elevilor punând întrebări sau prezentând graficele pregătite (teritoriul SUA împărțit în funcție de atitudinea față de sclavie) a. Introducere – Activitate de încălzire : (20 minute) b. Activitate video (10 minute) Prezentarea unui videoclip online care oferă o privire de ansamblu asupra războiului civil și a consecințelor acestuia. (de exemplu, https://study.com/learn/lesson/effects-of-the-civil-war-in-america.htm l). Opreți videoclipul și explicăți momentele cheie. Oferiți elevilor surzi o fișă de lucru pe care să o completeze în timp ce vizionează videoclipul și asigurați-vă că au acces la subtitrări interpretate în limbajul semnelor (ASL). După ce videoclipul este terminat, treceți peste conținutul videoclipului împreună cu clasa. c. Activitate de joc: Joc de cărți de reconstrucție „Războiul civil” (15 minute) Întrebări - cărți de joc: Împărțiți clasa în grupuri de câte 4 elevi.</p>

Oferiți fiecărui grup o copie a cărților de joc și instrucțiuni despre cum să joace (3 elevi trag cărți pe rând și răspund la întrebări. Un elev este maestru de joc cu foaia de răspunsuri, dacă răspunsul este corect elevul păstrează cartea de joc. Dacă răspunsul este incorect, elevul îi dă înapoi conducătorului jocului toate cărțile pe care le are, câștigătorul este elevul cu cel mai mare număr de cărți).

Permiteți elevilor să joace jocul timp de 10 minute, făcând o pauză pentru a răspunde la întrebări și a discuta concepte cheie după cum este necesar.

După ce jocul s-a terminat, discutați cu clasa și formulați orice concluzii importante desprinse din activitate.

1. De ce a început Războiul Civil?
2. Ce este sclavia?
3. Unde lucrau sclavii?
4. De unde au venit sclavii?
5. De ce a murit Abraham Lincoln?
6. Când a murit Abraham Lincoln (an)?
7. Când s-a încheiat legal războiul civil?
8. Ce sa întâmplat după Războiul Civil?
9. Cum se numeau soldații din nord?
10. Cum se numeau soldații din Sud?
11. Cine a fost președintele Confederațiilor?
12. Cine a fost președintele Uniunii?
13. Cine a câștigat Războiul Civil?
14. Cine a pierdut Războiul Civil?
15. Ce sa întâmplat după moartea lui Abraham Lincoln?

Foaie de răspuns:

1. De ce a început Războiul Civil? Pentru a aboli sclavia
2. Ce este sclavia? Atunci când cineva trebuie să muncească din greu fără plată sau apreciere
3. Unde lucrau sclavii? Pe plantații, ca servitori, în transport și industrie
4. De unde au venit sclavii? Africa
5. De ce a murit Abraham Lincoln? Pentru că a fost asasinat
6. Când a murit Abraham Lincoln (an)? 1865
7. Când s-a încheiat legal războiul civil? 1866
8. Ce sa întâmplat după Războiul Civil? Sclavia a fost abolită
9. Cum se numeau soldații din nord? Unioniștii
10. Cum se numeau soldații din Sud? Confederații
11. Cine a fost președintele Confederațiilor? Jefferson Davis
12. Cine a fost președintele Uniunii? Abraham Lincoln
13. Cine a câștigat Războiul Civil? Unioniștii
14. Cine a pierdut Războiul Civil? Confederații
15. Ce sa întâmplat după moartea lui Abraham Lincoln? A fost ales un nou președinte și războiul a continuat

Încheierea activității

Sesiune de întrebări și răspunsuri - ce ați dori să mai aflați despre războiul civil?

**Evaluare:**

Participarea la lecție va fi folosită pentru a evalua înțelegerea de către elevi a cauzelor, desfășurării și consecințelor războiului civil din SUA.

Itemii din fișa de lucru și temele pentru acasă pot fi, de asemenea, folosite pentru evaluare.

Urmând planul de lecție de mai sus, elevii vor învăța într-un mod interactiv și captivant, folosind diverse jocuri și activități, cum ar fi jocuri de societate, fișe de lucru, cărți de joc și videoclipuri pentru a înțelege mai bine subiectul. Activitatea din fișa de lucru și temele pentru acasă vor fi o modalitate de a evalua măsura în care elevii au înțeles subiectul abordat în clasă.

Rețineți că, de asemenea, se recomandă să obțineți feedback de la elevi și să ajustați planul de lecție în consecință, având în vedere că elevii au stiluri și ritmuri de învățare diferite, astfel încât lecția să fie mai benefică pentru ei.

Fiecare dintre elevii dvs. poate avea un grad diferit de dizabilitate și nevoi diferite. Când lucrați cu elevi surzi, utilizați materiale video cu subtitrări și/sau limbajul semnelor. Folosiți materiale audio pentru elevi cu deficiențe de vedere sau nevăzători. Încercați să creați materiale și în braille. Când lucrați cu elevi dislexici, utilizați materiale cu text mare și un format prietenos. Când lucrați cu un copil autist, păstrați legătura cu părinții săi, aceștia pot ajuta la identificarea nevoilor elevilor. Când lucrați cu copii cu alte limitări cognitive, adaptați informațiile la capacitățile lor de procesare. Familiarizați-vă cu principiile Designului Universal pentru Învățare (UDL;

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/designing-your-course/universal-design-learning>),

Autorii

Dariusz Dudzik, Anna Stefanowicz-Kocoł

Colaboratori

Aneta Grochowska, Marcin Głodzik, Barbara Derżypolska, Cristina Tiganea, Alexandra Kalemdzievska, Sreten Koceski, Herbert ten Thij, Emanuela Adesini, Francesca Contimica, Nebi Demir, Murat Aydogmus

Editor

Anna Stefanowicz-Kocoł

Aspect

Dariusz Dudzik

Drepturi de autor

(C) 2023, Tech-Game

Consortiul Tech-Game

University of Applied Sciences in Tarnow	UAS	PL
Community Development Institute	CDI	MK
Istituto di Istruzione Superiore Mandralisca	I.I.S	IT
International Excellence Reserve	I.E.R.	NL
The Special Secondary School For Visually Impaired Students	SPDV	RO
Avrupa Yenilikçi Toplum Derneği	EISA	TR)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în ea.

Această lucrare este licențiată în conformitate cu Creative Commons Atribuire-Partajare în condiții identice 4.0 Internațional



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

