

## **Plan de lecție- Hazarduri naturale și antropice**

**Profesor:** Ana Vesa, Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară, Suceava

**Clasa:** a XI-a

**Data:** 14.12.2021

**Obiectul:** Geografie-probleme fundamentale ale lumii contemporane

**Unitatea de învățare- Mediul înconjurător – problemă fundamentală a lumii contemporane**

**Subiectul: Hazarduri naturale și antropice**

**Tipul lecției:** Mixtă, de recapitulare și sistematizare (consolidare), cu instrumente “Games Based Learning and Gamification”

**Scopul-** utilizarea în învățare-evaluare a unor elemente specifice gamificației, aplicate lecției de recapitulare.

### **Competențe specifice**

1.1. Prezentarea orală a aspectelor definitorii ale mediului înconjurător;

1.3. Explicarea unei realități investigate (direct sau indirect), prin utilizarea limbajului științific specific domeniului;

2.1. Explicarea proceselor naturale din mediul înconjurător;

3.1. Utilizarea unor reprezentări grafice și cartografice, pentru interpretarea și prezentarea realității studiate

### **Activități de învățare**

Pe parcursul lecției, elevii vor fi capabili:

**A1-**să cunoască principalele aspecte legate de cauze, mod de manifestare, urmări ale hazardurilor naturale

**A2-** să caracterizeze principalele hazarduri naturale, după patru cerințe cuprinse în fișa de lucru

**A3-** să lucreze în echipă, pentru rezolvarea sarcinilor, utilizând instrumente de lucru JAMBOARD, QR, STORYJUMPER, KAHOOT

**A4-** să prezinte rezultatul activității celorlalți colegi

**A5-** să-și autoevalueze rezultatul activității și să împătrășească opinii referitoare la aceste instrumente de lucru

**Organizarea:** frontală, independent-individuală, pe grupe (5 grupe)

**Metode:** jocul recapitulativ de tip quiz, lucrul în echipă, utilizarea unor instrumente specifice gamificatiei, precum codurile QR, Kahoot, Storyjumper și Jamboard.

**Material didactic:** Dicționare, hărți, manuale, laptopuri, videoproiector

## DESFĂȘURAREA LECȚIEI

**1.Organizarea clasei** - controlul prezenței și notarea absențelor în catalog. Elevii sunt așezați în grupe de câte 5, în funcție de hazardul ales ca tema de studiu cu o oră în urmă. Verificarea bunei funcționări a laptopurilor și videoproiectorului. Timpul alocat- 5 minute

### 2.Pregatirea apercptivă și anunțarea temei

Sunt anunțate scopul și competențele ce vor fi atinse, precum și momentele lecției și activitățile fiecărei grupe. Timpul alocat- 3 minute

### 3.Dirijarea recapitulării

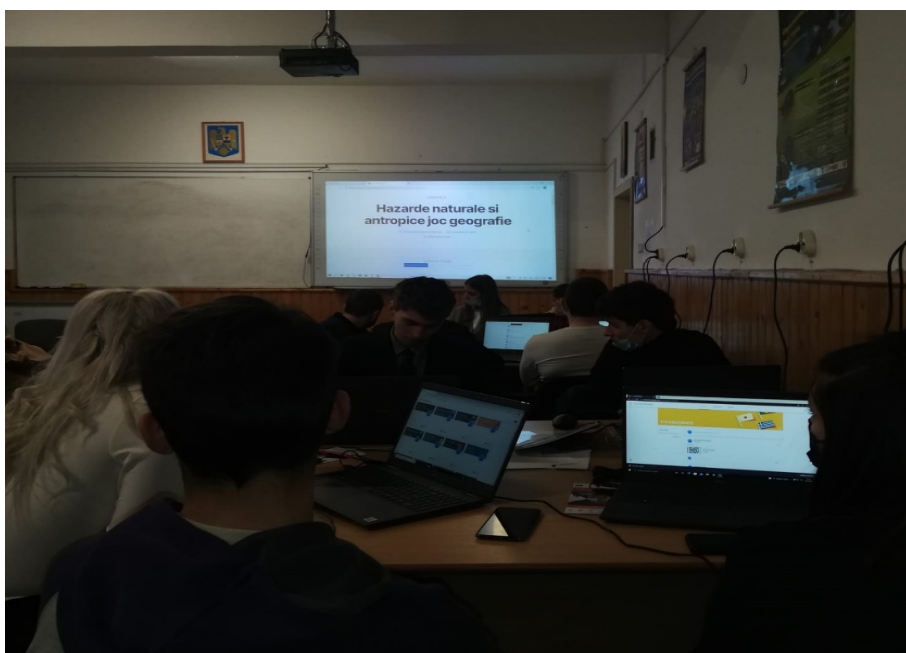
**A1.** Cunoașterea principalelor aspecte legate de cauze, mod de manifestare, urmări ale hazardurilor naturale și antropice Timpul alocat- 10 minute

Activitatea profesorului- proiectarea pe videoproiector a jocului

<https://geographygamesandquizzes.eu/hazarde-naturale-si-antropice-joc-geografie/>

și verificarea cunoștințelor într-un spirit de competiție. Corectarea răspunsurilor elevilor.

Activitatea elevilor- fiecare elev răspunde, pe rând, la una din cele 23 întrebări din joc, dând și explicațiile cerute suplimentar de profesor.



**A 2.** Caracterizarea principalelor hazarduri naturale, după patru cerințe cuprinse în fișa de lucru, prezentată ca un cod QR. Timp alocat- 2 minute



Activitatea profesorului: proiectează pe ecran codul QR ce cuprinde cerințele pentru fiecare grupă. De asemenea, elevii vor avea și pe banci aceste coduri, imprimate  
Activitatea elevilor- scanează codul și își împart, în cadrul grupei, sarcinile de lucru.

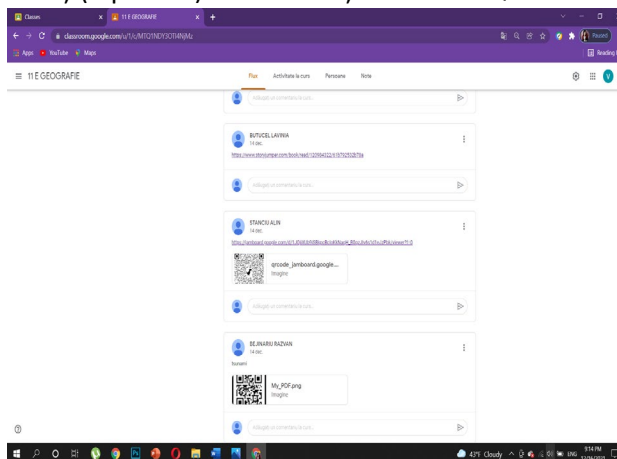
**A3** Lucrul în echipă, pentru rezolvarea sarcinilor, utilizând ca instrumente de lucru JAMBOARD, coduri QR, STORYJUMPER, KAHOOT Timp alocat- 10 minute

Activitatea profesorului- ghidarea elevilor în selectarea conținuturilor, verificarea corectitudinii informațiilor ce vor fi inserate în prezentare.  
Activitatea elevilor- rezolvarea sarcinilor scrise în fișa deschisă cu codul QR

#### Grupa 1- Avalanșe

Realizați un afiș în **Jamboard** care să reprezinte hazardul natural de mai sus, având următoarele criterii:

- Încadrarea hazardului în categoria și subcategoria corespunzătoare
- O cauză a producerii precum și o formă de relief unde au loc
- O imagine reprezentând o avalanșă în Europa
- O imagine a unei avalanșe din România
- Încărcați rezultatul pe classroom și (optional) transformați-l și în cod QR

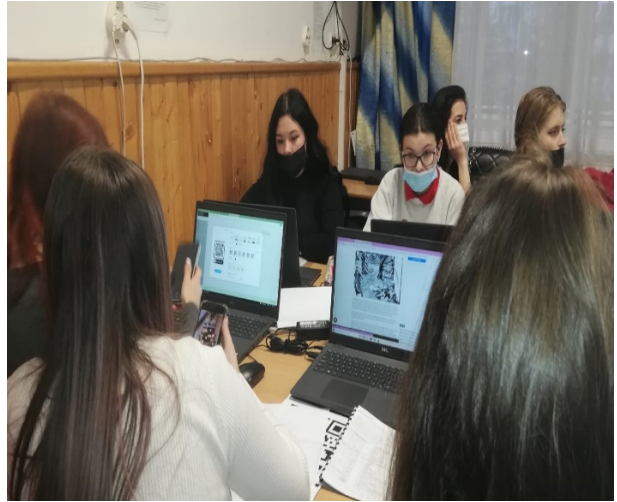
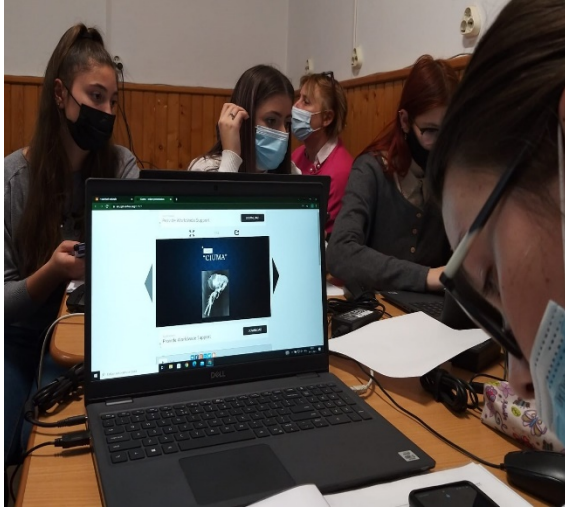


#### Grupa 2 Ciurma

Realizați o scurtă poveste care să conțină următoarele aspecte:

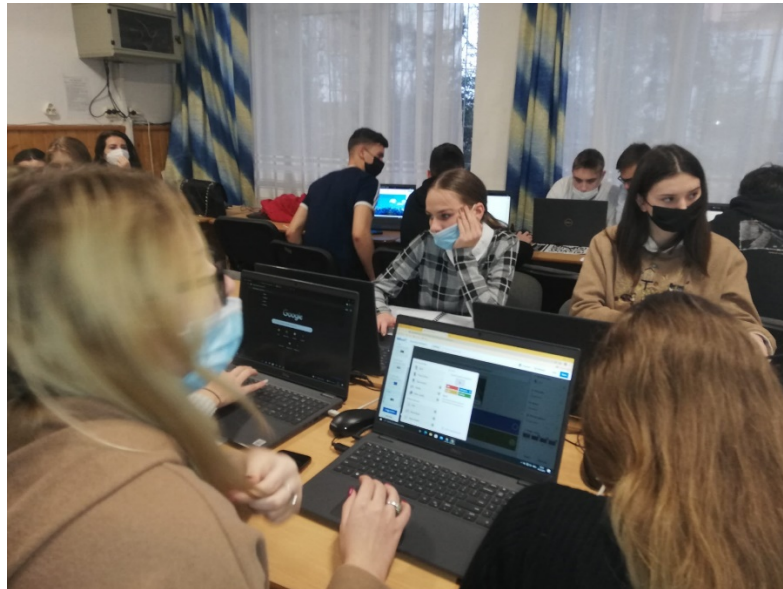
- a. Definirea și încadrarea hazardului în categoria și subcategoria corespunzătoare
- b. Cauzele producerii
- c. Scurt istoric al epidemiei/pandemiei
- d. Despre Epidemia de ciumă din Țările Române

Salvați documentul în pdf, apoi transformați-l într-un **cod QR**, pe care să îl distribuiți în classroom.



### Grupa 3- Invazii de insecte

Creați un **Kahoot** cu 5-7 întrebări legate de invaziile de insecte, pe baza materialelor studiate



### Grupa 4- Uragane

Creați, la alegere, o prezentare în **Soryjumper sau Jamboard**, care să aibă maxim 10 pagini, cu urmatorul continut:

- a. Definiția, cauzele apariției
- b. Cum se numesc în Asia de Sud Est, în Australia și în Oceania?
- c. Modul de manifestare
- d. Urmările uraganelor asupra populației
- e. Postați materialul în classroom.

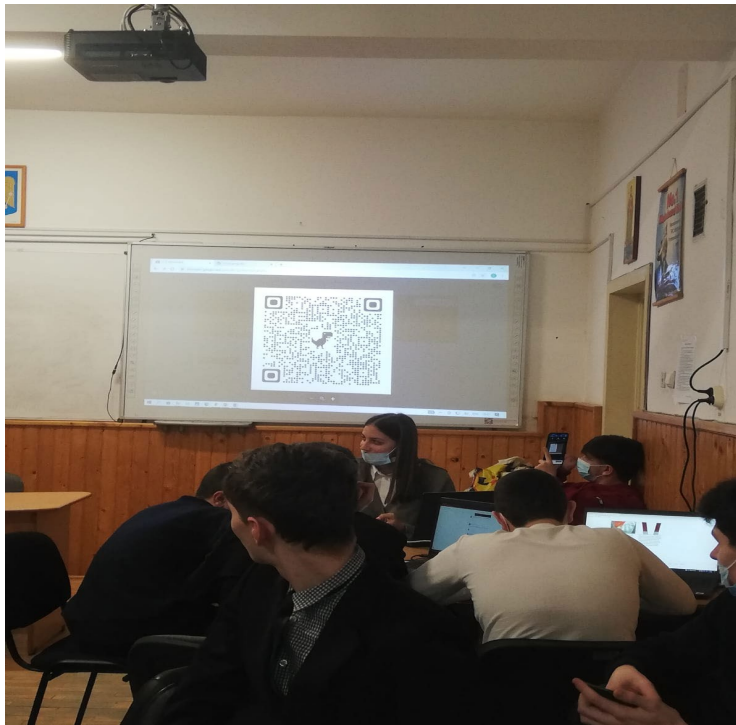




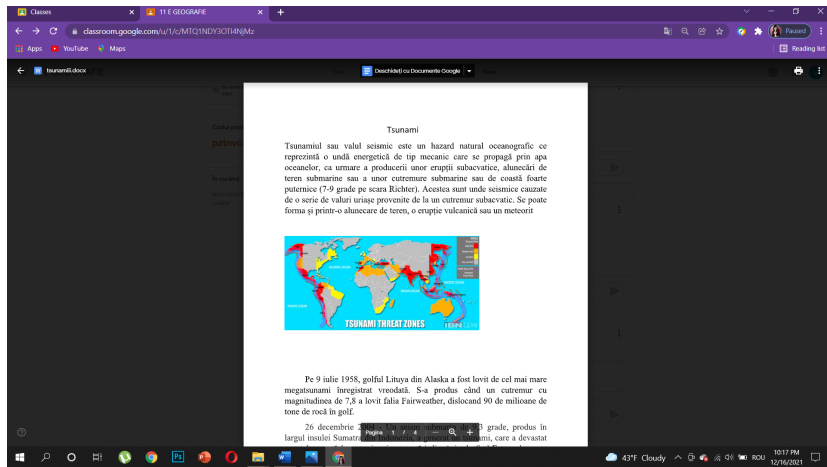
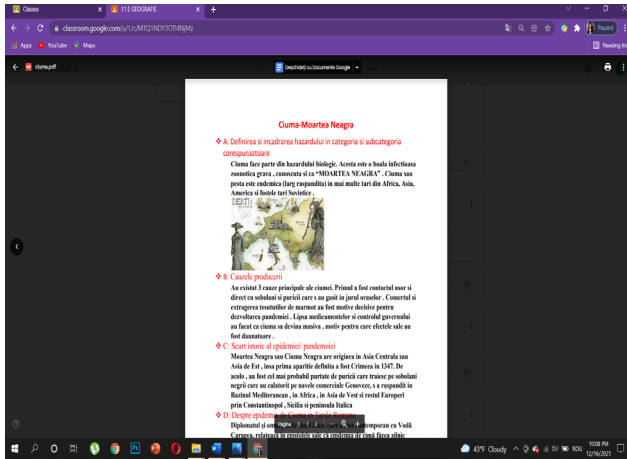
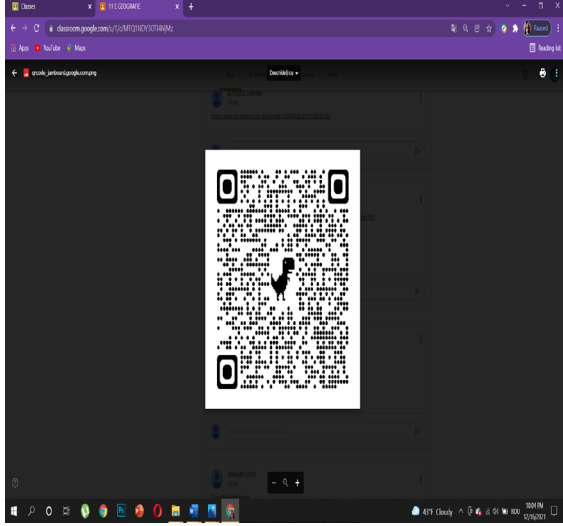
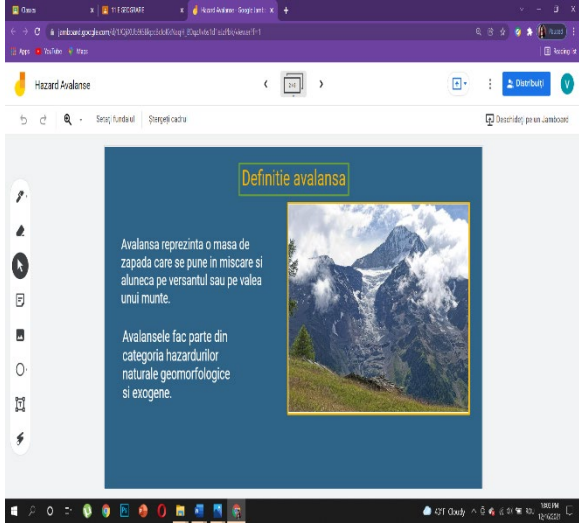
#### Grupa 5- Tsunami

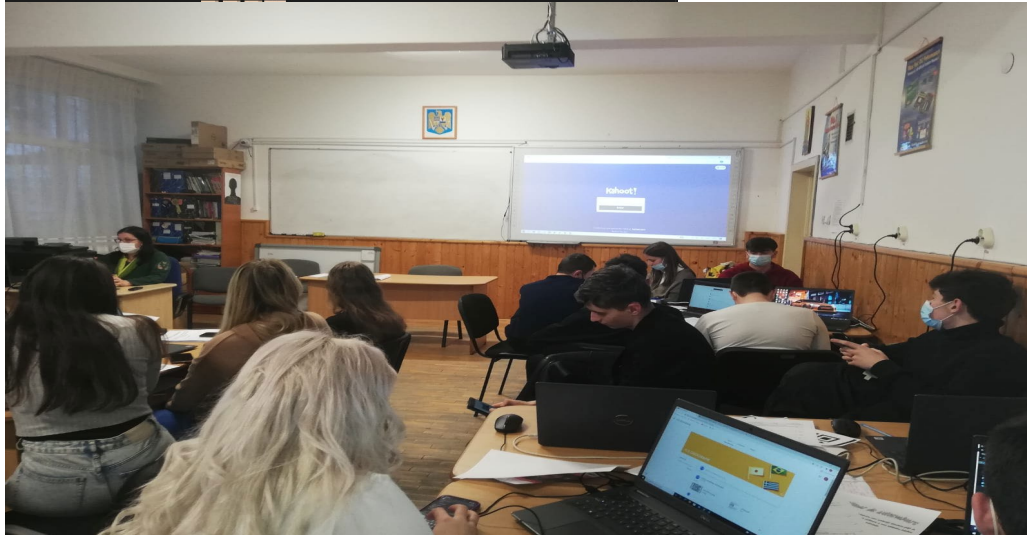
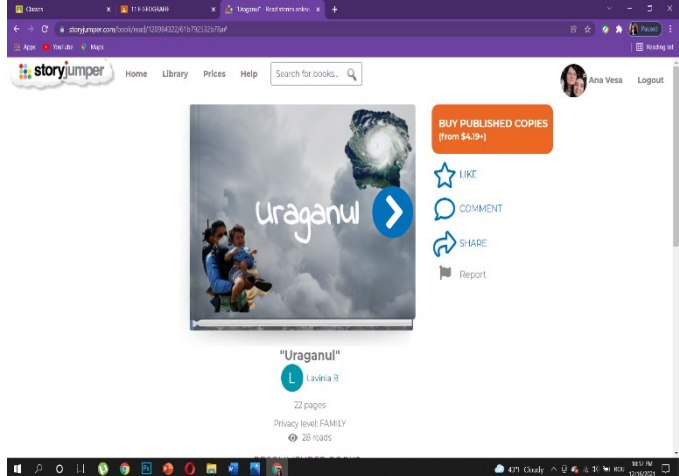
Creați un material informativ despre Tsunami care să cuprindă informații ce răspund următoarelor întrebări:

- Ce înseamnă termenul?
- Din ce categorie de hazarde face parte?
- Unde se produc majoritatea valurilor Tsunami?
- Salvați documentul în pdf, transformați-l într-un **cod QR** și distribuiți-l în classroom.



**A4-** Prezentarea rezultatului activității celorlalți colegi și postarea în Classroom  
Timp alocat 5 echipe x 3 minute = 15 minute





**A5-** Concluzii. Autoevaluarea rezultatelor activității și exprimarea opiniilor referitoare la aceste instrumente de lucru într-un chestionar de autoevaluare Timp alocat -5 minute

Activitatea profesorului- apreciază implicarea elevilor în rezolvarea sarcinilor de lucru, împarte chestionarele de autoevaluare și feedback.

Activitatea elevilor- completează chestionarele de autoevaluare ( Anexa 1).

### **Bibliografie-**

Ilinca, Lucian, *Geodex, dicționar de termeni geografici*, Ed Tiparg, 2015

Ilinca, Nicolae, *Didactica geografiei*, Ed. Corint, 2007.

Neguț, Silviu et all, *Geografie, manual pentru clasa a XI a*, Ed Humanitas, 2020

Mândruț, Octavian, *Probleme fundamentale ale lumii contemporane*, Ed. Corint, Manual pentru clasa a XI a, 2017.

# Questionar de autoevaluare

Autoevaluarea reprezintă expresia unei motivații lăuntrice față de învățatură și devine un mijloc de cultivare a unei atitudini pozitive față de propria activitate.

I. Cum te simți după lecție? ⌚

Foarte bine, am învățat multe info noi, despre cum se formează un uragan.

II. Ce crezi că ai reușit cel mai bine? ⌚

să răspund la jocul didactic

III. Ce te-a nemulțumit? ⌚

că nu am reușit la timp să prezentăm tot și că echipa noastră nu a prezentat tot.

IV. Ce ai schimba în lecție după această experiență? ⌚

să fie mult mai eficient, cu mai multe jocuri didactice.

V. Răspunsurile corecte și activitatea (personală) din timpul orei, consider că, pot fi evaluate cu calificativul sau nota:

Foarte Bine   
9-10

Bine   
7-8

Satisfăcător   
5-6

Insuficient   
sub 5



