

Haideți să explorăm Europa!

Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale studenților	Niciuna
Obiective de învățare	Consolidarea și dezvoltarea în continuare a cunoștințelor despre harta Europei, orașe, culturi și moduri de călătorie; Stimularea înțelegerii spațiale a Europei
Subiecte	Geografie, istorie, engleză ca limbă străină
Vârsta recomandată	10 – 14 ani
Material necesar	PC-uri sau smartphone-uri, acces Wi-Fi
Durata secvenței	90 - 120 minute
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup
Abilități dezvoltate	Colaborare și lucru în echipă, Comunicare, Creativitate, Gândire critică, Rezolvare de probleme, învățare a învăța
Gama de prețuri a jocului	<20€,
Activități de extindere / diferențiere	Secvență pedagogică în IO3 „Aducerea lumii în clasă”
Jocuri similare de utilizat cu abordarea secvenței	Mini Highway, Carcassonne , Pandemic, Catan
Sfaturi pentru a scurta durata	Durata secvenței depinde de cât timp elevii vor juca jocul. Nu este necesar ca toți elevii să termine

	jocul înainte de a continua cu tema și de a-și crea hărțile.
Sfaturi pentru a face secvența mai accesibilă sau incuzivă	Jocul este disponibil în 12 limbi, dar dacă nu este disponibil în limba pe care elevii dvs. o înțeleg cel mai mult, vă recomandăm să explicați scenariul, dialogurile și elementele de bază ale jocului.

Pas cu pas: cum se implementează secvența

- **Pasul 1: Introducerea subiectului (5 minute)**

Arătați elevilor harta goală a Europei.



Sursa : <https://www.deviantart.com/fjana/art/Europe-blank-map-16-9-format-current-situation-798547174>



Întrebați-i ce știu despre harta Europei până acum și spuneți-le să noteze un lucru pe care îl știu despre Europa. Pot găsi țara în care se află? Cum ar călători în alte țări? Întrebați-i dacă au vizitat alte țări europene. Dacă da, care? După discuția inițială și verificarea hărții goale a Europei, prezentați jocul elevilor.

- **Pasul 2: Introducerea jocului (5 minute)**

Pentru această secvență pedagogică, vom folosi adaptarea digitală a jocului de masă Ticket to Ride pentru învățământ la distanță.



Captură de ecran 1 din joc: Harta Europei fără trenuri.

Descrierea jocului:

Ticket to Ride a fost creat inițial ca un joc de masă în care jucătorii colectează și joacă cărți de tren care se potrivesc pentru a crea rute de cale ferată între diferite orașe. În această secvență, vom folosi o adaptare digitală a acestui popular joc de masă. Ticket to Ride poate fi jucat local și online cu până la 4 jucători. Scopul principal al jocului este de a conecta cât mai multe orașe cu trenul. Jucătorul câștigă puncte plasând

trenuri și creând rute, în timp ce biletele necompletate vă costă puncte. La sfârșitul jocului, jucătorul care are cele mai multe puncte este câștigătorul. Puteți obține jocul pe [Steam](#), [App Store](#) sau pe [Google Play](#). Puteți verifica instrucțiunile pas cu pas despre cum să jucați jocul cu Steam aici: <https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/>.

Există diferite versiuni ale hărților pentru a juca, dar în acest caz, vom folosi Ticket to Ride: Europe. În această versiune, jucătorul trebuie să conecteze diferite orașe europene la începutul secolului XX.

Înainte de a juca jocul, arată elevilor acest scurt trailer: [Ticket to Ride – Lansare Trailer](#).



Captura de ecran 2 din joc.

- **Pasul 3: Jocul (45 de minute)**

Împărțiți elevii în grupuri (până la 4 per grup) și lăsați-i să joace jocul. Jocul durează între 30-60 de minute, în funcție de numărul de jucători. Cu toate acestea, poate fi cu ușurință oprit și repornit mai târziu, dacă este necesar. Verificați-vă elevii din când în când pentru a vedea progresul lor.

Cum se joacă: La începutul jocului, jucătorii trebuie să aleagă cel puțin două bilete de traseu și, în timpul fiecărei ture, pot fie să ia două cărți de tren din pachet, fie să completeze secțiuni ale unui traseu cu cărți de tren de aceeași cantitate și culoare. Jucătorul primește puncte imediat după ce o secțiune a unui traseu este finalizată. La sfârșitul jocului, jucătorul care are cele mai multe puncte este câștigătorul.

Pe parcursul acestui joc, elevii se vor adapta și se vor adapta la condițiile în schimbare. Jocul este o practică bună de flexibilitate, deoarece multe secțiuni de rute au două opțiuni de culoare diferite, așa că, chiar dacă trenurile unui adversar sunt pe cale de a finaliza un bilet, există întotdeauna o cale diferită de urmat - este nevoie doar de mai mult timp și efort. . În plus, elevii vor exersa autoreglarea și modul de a-și gestiona sentimentele și comportamentul, precum și modul de a lua decizii. Acest joc este, de asemenea, bun pentru a ajuta studenții să-și îmbunătățească abilitățile de planificare strategică.



- **Pasul 3: Discuția și temele elevilor (în perechi sau în grupuri mici) (15 minute)**

Odată ce elevii termină jocul, reuniți-i (într-un cadru online sau offline) și rugați-i să-și împărtășească experiențele.

- Oferiți din nou elevilor harta Europei pentru a o compara cu harta folosită în joc, având în vedere că jocul este plasat la începutul secolului XX .
 - Puteți utiliza [hărți Google](#) pentru această sarcină, astfel încât elevii să se poată muta și pe hartă, să verifice orașele și să vadă dacă există diferențe între cele două hărți.
- Este harta Europei diferită de harta folosită în joc? Cum?
- Ce schimbări puteți observa între cele două hărți?
- Observați schimbări în denumirile orașelor? Care?

- **Pasul 4: Elevii își creează propriile hărți pentru joc (în perechi sau în grupuri mici) (20 de minute)**

Puteți utiliza [hărți Scribble](#) pentru această sarcină.

Cereți elevilor să aleagă o țară europeană și să aleagă câteva dintre orașele din țările alese. Apoi, pot desena urme (ca în joc) și își pot crea propriile cărți de destinație între orașe.

Elevii pur și simplu vor mări țara pe care o au ales și vor crea „urme” folosind instrumentul pentru a crea linii. Deși elevii nu vor putea folosi aceste hărți pentru a se juca, este un exercițiu bun pentru ei să cunoască mai multe orașe europene și să se poată orienta pe hartă. Le puteți spune elevilor să caute dacă există căi ferate între orașele pe care le-au conectat.



- **Pasul 5: Prezentare și discuție (15 minute)**

Cereți elevilor să-și prezinte hărțile și să explice alegerile lor: de ce au ales o anumită țară? Cu ce orașe s-au conectat? Sunt acele orașe conectate prin calea ferată în viața reală?

În timp ce discutați, puteți, de asemenea, să-i întrebați cum le-a plăcut acest tip de lecție și să verificați cu ei dacă ar fi ceva pe care l-ați putea folosi din nou în viitor.

Referințe

Days of Wonder (2012). Ticket to Ride [Joc video]. Franța: Asmodee Digital.

<https://www.daysofonder.com/online/en/t2r/>

Gallant, J. (4 decembrie.2020)Cum să joci Ticket to Ride online cu Steam. [Postificare pe blog] <https://blog.jongallant.com/2020/04/ticket-to-ride-steam/>

Învățarea funcționează pentru copii (nd). Bilet de calatorie. [Postare pe blog].

<https://learningworksforkids.com/playbooks/ticket-to-ride/>

PlayStation (31 martie2020) Ticket to Ride - Trailer de lansare | PS4. [Video]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=S_p1IXpFSfs

Surse imagini: Toate capturile de ecran utilizate în această secvență pedagogică au fost preluate din Ticket to Ride: Europe. Days

