

We are the makers – Scenariu de învățare IoT Recipientul inteligent

1. Titlu	<i>Recipientul inteligent</i>
2. Grup țintă	Învățământ secundar și școli vocaționale, 14-17 ani
3. Durată	Trei sesiuni de câte 1-1,5 ore didactice
4. Nevoile de învățare	Cunoștințe de bază în Makecode
5. Rezultatele învățării	<p>Înțelegerea importanței apei în următoarele domenii:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Filosofie: Talete și de ce argumentul său era diferit de doctrinele orientale și de poezii greci. – Biologie: importanța apei pentru viață. – Utilizare socială: amprenta apei, sărăcie, poluare și sănătate. – Amnezie: de ce uităm lucrurile? Și modalități de a ne ajuta să ne amintim să bem apă – IoT: elevii vor învăța cum să construiască un recipient inteligent, care să le amintească să bea și să urmărească câte înghițituri au luat.
6. Metodologie	<p>Lecția 1: Lecție participativă cu prezentare. Apa este „archè”. Explicați de ce s-a născut filosofia în Grecia și împreună cu Talete.</p> <p>Lecția 2: Lecție participativă cu prezentare. Apa este responsabilitatea noastră. Încercați să provocați o dezbatere cu privire la rolul poluării și al nedreptății în lume.</p> <p>Lecția 3: Introducere succintă cu slide-uri și metodă de învățare prin realizare practică: Cum apare apa în celule, creier și memorie. De ce uităm? Construiți un recipient inteligent: fiecare grup scrie un cod pentru a obține un recipient inteligent care să le amintească elevilor să bea apă.</p>
7. Locație / Mediu	Sala de clasă, Laborator
8. Unelte / Materiale / Resurse	Proiector sau tablă interactivă, calculatoare, microbit, recipient

<p>9. Descrierea pas cu pas a activității/ conținutului</p>	<p>Lecția 1: prezentare Apa în filosofie, Talete, argumentarea sa și de ce spunem că filosofia a început în Grecia odată cu Talete.</p> <p>Lecția 2: prezentare Apa pe Pământ: Profesorul prezintă câteva grafice: Procentul de apă potabilă pe planetă și procentul accesului diferit la apă a oamenilor. O dezbatere despre poluare și sărăcie. Amprenta apei: profesorul explică ce înseamnă „amprenta apei” și întreabă elevii câtă apă este necesară pentru producerea de alimente, obiecte ... După aceea, profesorul arată un videoclip despre acest subiect și câteva diagrame despre cantitatea corectă de apă, în spatele proceselor și consumului nostru.</p> <p>Lecția 3: prezentare și programare Apa în biologie: apa este fundamentală pentru viață: celulele și activitățile creierului. Deci, apa este utilă pentru memoria însăși, dar ce este Memoria (cognitivism)? Ce este uitarea? Și de ce uităm? Există diferite tipuri de amnezie: din cauza unui traumatism în copilărie și a unui tip de amnezie care apare în memoria prospectivă. Cum să vă amintiți să finalizați o sarcină în viitor: ajutor extern sau intern?</p> <p>Recipientele inteligente sunt ajutoare externe care reamintește deținătorul să bea apă. Învățarea prin practică: fiecare grup de elevi scrie un cod și creează un recipient inteligent care ar trebui să alerteze deținătorul când trebuie să bea apă.</p>
<p>10. Feedback</p>	<p>Sesiune 1 și 2 se finalizează cu dezbateri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce este filozofia? - Care este rolul nostru pe planetă? Nu suntem doar o picătură în ocean, amprenta noastră, impactul nostru echivalează cu mult mai mult. <p>Ultima sesiune este construită pe capacitatea eficientă de a rezolva o problemă de memorie prin scrierea unui program pentru crearea unui recipient inteligent</p>
<p>11. Evaluare</p>	<p>Lecția 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chestionar. <p>Lecția 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se evaluează participarea la dezbateri. <p>Lecția 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calitatea recipientului inteligent programat. Evaluarea muncii în echipă. Un test final despre ceea ce au învățat elevii.