

<b>Titlu:</b>	<b>Legendele Olimpului</b>	<b>Timp</b>	<b>45 de minute</b>
<b>Disciplina:</b>	<b>Limbi străine, Studii sociale</b>		
<b>Obiective:</b>	<p><b>Competență generală</b><sup>2</sup>: 3. Recepționarea mesajelor scrise în diferite contexte de comunicare.</p> <p><b>Competență specifică</b><sup>3</sup>: 3.1. Selectarea informațiilor detaliate din texte informative sau literare.</p> <p><b>Scopul activității</b> : utilizarea gândirii computaționale pentru a înțelege, analiza și rezuma o poveste.</p>		
<b>Elemente cheie de gândire computațională:</b>	Descompunere; Recunoașterea modelelor; Abstractizarea; Proiectarea algoritmului.		
<b>Grupa de vârstă:</b>	<b>10-12 ani</b>		
<b>Situații de învățare:</b>	<b>clasă, laborator IT</b>	<b>Tip activitate:</b>	<b>analiză</b>
<b>Resurse:</b>	<b>calculator, spațiu de lucru</b>		
<b>Desfițurare:</b>			
<p><b>Definirea problemei:</b> Realizarea celor 12 lucrări ale lui Hercule</p> <p><b>1. Descompunere:</b> împărțim problema în segmente mai mici, mai ușor de gestionat De-a lungul timpului au fost mai multe sarcini. Cele mai importante au fost:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uciderea Leului Nemean</li> <li>• Uciderea Hidrei Lernaean</li> <li>• Capturarea Hindului Ceryneian</li> <li>• Capturarea Mistretului Erymanthian</li> <li>• Uciderea păsărilor stimpaliene</li> <li>• Capturarea taurului cretan</li> <li>• Fură iepele lui Diomedea</li> <li>• Furând brâul reginei amazoanelor, Hippolyta</li> <li>• Furând vitele monstrului Geryon</li> <li>• Furând Merele Hesperidiene</li> <li>• Îl capturează pe Cerberus, gardianul lumii infernale</li> </ul> <p><b>2. Recunoaștere model:</b> <b>Legendele lui Hercule sunt evenimente care au elemente în comun, deoarece se încadrează în aceeași categorie:</b></p> <p><b>a) Definiție</b> :- Legendele lui Hercule descriu evenimentele din viața lui Heracles, fiul lui Zeus și al reginei Alcmena.</p> <p><b>b) Cauze comune:</b> -decesul familiei sale într-un moment de demență -Execuția lui Hercule, pe care Hercule o execută ca pedeapsă</p> <p><b>c) Evenimente partajate:</b></p>			

<sup>2</sup>Potrivit programului școlar de limba și literatura română vizuală, clasele III și IV, aprobată prin ordin al ministrului educației naționale, nr. 5003/02.12.2014

<sup>3</sup>Idem

- au caracter generic, nu se limitează la un singur subiect, evenimentele nu sunt povestite după un plan unic;
- uciderea monștrilor în mod repetat;
- îndeplinirea ordinului lui Eristeu;
- caracterul impulsiv al lui Heracles;
- prezența zeilor și a altor creaturi.

**d) Punctul de plecare :** întreaga poveste a pornit de la aventura lui Zeus cu regina mondenă, Alcmene

**3. Abstractizare :** realizarea unei hărți mentale care va filtra informațiile inutile

<https://web.mindonmap.com/view/37855782198fd55f>

**4. Proiectarea algoritmului** Putem recunoaște rapid și ușor începuturile unei povești, legendă

- aproape fiecare legendă este fictivă, poveștile prezentate nu se bazează pe evenimente din lumea reală
- personajele dintr-o legendă au trăsături supranaturale, exagerate de autor pentru un impact mai puternic asupra cititorului;
- prezența zeilor și a creaturilor supranaturale;
- prezența unui narator subiectiv sau obiectiv;
- o legendă este un text scris în proză.

Pașii necesari pentru a scrie o legendă:

Pasul 1. Acordați atenție fluxului narativ.

Pasul 2. Înțelegerea intrigii și a personajelor.

Pasul 3. Elevii înțeleg semnificația unei legende și pot recunoaște o legendă.

**Evaluare:** Monitorizarea elevilor

**Rezultate așteptate:** elevii cunosc semnificația unei legende și pot identifica una

**Notă:** O legendă este o operă narativă scrisă în proză, autorul având tendința de a exagera evenimentele pentru a crea un impact mai puternic asupra cititorului. Personajele, adesea ființe umane sau zeițăți, se aventurează într-o serie de bătălii.

