



FIȘĂ DE LUCRU

1. Găsiți idei pro sau împotriva următoarelor subiecte.

- „Conservarea arhitecturii istorice vs. promovarea dezvoltării moderne în orașe: care ar trebui să aibă prioritate?”
- Este industria turismului o forță pozitivă sau negativă pentru orașe precum Martos?

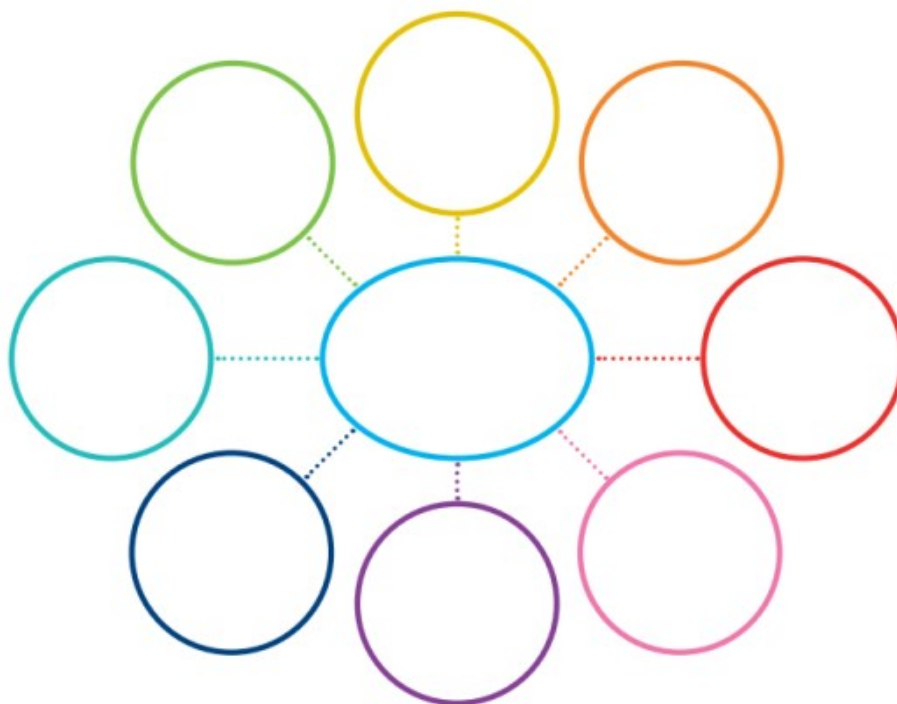
Rezident local/Proprietar de afaceri / Turist

2. Pregătirea dezbaterii. Alegeți un subiect și, în grupuri de câte patru, pregătiți 3 argumente pentru a apăra ambele fețe ale monedei. Luați în considerare indicațiile de mai jos.

Atunci când dezvoltăm un argument, trebuie să luăm în considerare următorii pași:

1. Revendicare
2. Motiv
3. Dovez
4. Cerere reconvențională
5. Combatere



3. Focalizare pe limbă. Urmărește videoclipul și completează următoarea schemă cu frazele date:







4. Pregătirea dezbaterii. Atribuiți roluri în echipa dvs. și verificați, cu ajutorul acestor videoclipuri, cum să vă structurați discursul, fie că sunteți pro sau contra. Luați câteva notițe dacă este necesar.

REGULĂ: Utilizați aplicația WOW-HI pentru a găsi informații despre orașe și includeți-le în discursurile dvs

Rol	Minute	Video	Observații
Introducere	2 minute		
Discurs:			
Contraargument I	3 minute		
Discurs:			



Contraargument II	3 minute		
Discurs:			
Concluzii	2 minute		
Discurs:			



5. Dezbateri. Două echipe, folosește următorul cronometru și apără-ți partea!
<https://cronometro.cicae.com/>

Glosar pentru sesiunea 2

- Limbajul de programare: un set de instrucțiuni care îi spune unui computer ce trebuie să facă
- Algoritm: o secvență de pași folosiți pentru a rezolva o problemă sau a îndeplini o sarcină
- Depanare: procesul de găsire și remediere a erorilor sau erorilor din cod
- Funcție: un bloc de cod care îndeplinește o anumită sarcină și poate fi reutilizat pe tot parcursul programului
- Buclă: un bloc de cod care repetă un set de instrucțiuni până când este îndeplinită o condiție
- Variabilă: o valoare care poate modifica sau i se poate atribui o valoare diferită în cadrul programului
- Condiționale: afirmații care permit unui program să ia decizii pe baza unei anumite condiții îndeplinite sau nu
- Senzor: un dispozitiv care detectează sau măsoară o mărime fizică și trimite un semnal către program
- Intrare: date sau informații care sunt introduse în program, cum ar fi printr-o tastatură sau un senzor
- Ieșire: rezultatul sau răspunsul pe care programul îl oferă pe baza intrării și a codului
- Hartă: o diagramă sau o reprezentare a unei zone, cum ar fi o hartă a străzilor
- Grilă stradală: o rețea de străzi care formează un model de grilă
- Navigare: procesul de planificare și urmărire a unei rute pentru a ajunge la o destinație
- Evitarea obstacolelor: capacitatea robotului de a detecta și de a naviga în jurul obiectelor din calea sa
- Găsirea drumului: procesul de găsire a celei mai scurte sau mai eficiente rute între două puncte
- Destinație: punctul final sau scopul călătoriei robotului
- Telecomanda: un dispozitiv care permite controlul robotului de la distanță
- În timp real: un sistem sau un proces care răspunde imediat la schimbări și evenimente
- Simulare: un program de calculator care modelează sau imită un proces sau un sistem din lumea reală.
- Cod: un set de instrucțiuni pe care un computer le poate înțelege și executa
- Coordonate: un set de valori care reprezintă o poziție pe o grilă sau o hartă
- Obstacol: un obiect sau o caracteristică care împiedică sau împiedică mișcarea
- Apel de funcție: actul de a invoca sau de a executa o funcție într-un program
- Subrutină: un program mic care este apelat de un alt program pentru a efectua o anumită sarcină.