

Programa școlară pentru disciplina opțională

DE-A ARHITECTURA MINI

Educație pentru arhitectură și mediu construit

[Curriculum la decizia școlii pentru clasele pregătitoare, I și a II-a]

1. NOTĂ DE PREZENTARE

Programa școlară pentru **De-a arhitectura Mini. Educație pentru arhitectură și mediu construit**, reprezintă o ofertă curriculară de disciplină opțională pentru clasele 0, I sau a II-a din învățământul primar, proiectată pentru un buget de timp de 1 oră/săptămână, pe durata unui an școlar.

Structura programei școlare include următoarele:

1. Notă de prezentare
2. Competențe generale
3. Competențe specifice și exemple de activități de învățare
4. Conținuturi
5. Sugestii metodologice
6. Recomandări bibliografice

Competențele generale reflectă caracterul interdisciplinar al disciplinei opționale propuse spre studiu.

Competențele specifice sunt corelate cu exemple de activități de învățare. **Exemplele de activități de învățare** constituie modalități de organizare a activității didactice în scopul realizării competențelor. Programa școlară propune, cu caracter de exemplu, diferite tipuri de activități de învățare. Cadrul didactic are libertatea de a utiliza exemplele de activități de învățare pe care le propune programa școlară, de a le completa sau de a le înlocui, astfel încât acestea să asigure un demers didactic adecvat situației concrete de la clasă.

Conținuturile învățării sunt organizate pe domenii și reprezintă achiziții de bază, mijloace informaționale prin care se urmărește realizarea competențelor.

Sugestiile metodologice au rol orientativ pentru proiectarea demersului didactic și realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, în concordanță cu specificul disciplinei și particularitățile de vârstă ale elevilor.

În elaborarea prezentei oferte curriculare au fost valorificate și recomandările următoarelor documente internaționale:

- Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene, privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți (2006/962/EC)
- Raportul către UNESCO al Comisiei Internaționale pentru Educație în secolul al XXI-lea.

Programa a fost pilotată în patru școli din București, Cluj Napoca și Constanța pe parcursul anului școlar 2014-2015 și revizuită în iunie 2015 în urma strângerii de date prin monitorizare și evaluare. Programa școlară pilotată a fost însoțită de suport de curs pentru cadrele didactice din învățământul primar și alte resurse curriculare auxiliare. Dat fiind caracterul interdisciplinar al acestei discipline opționale, în etapa de pilotare, activitățile în școli au fost realizate de echipe formate dintr-un cadru didactic din învățământul primar și un arhitect îndrumător sau un student la arhitectură, voluntari în realizarea activităților.

Programa școlară *De-a arhitectura Mini. Educație pentru arhitectură și mediu construit* propune o abordare integrată care îmbină elemente de matematică și explorarea mediului, arte vizuale și abilități practice, comunicare în limba română, subsumându-le în același timp unor elemente de dezvoltare personală sau muzică și mișcare.

Prezenta programă completează oferta curriculară din învățământul primar la noua disciplină opțională „de-a arhitectura - educație de arhitectură și mediu construit”. Programa pentru clasele a III-a și a IV-a a fost aprobată prin ORDIN nr. 4422 din 28 august 2014.

2. COMPETENȚE GENERALE

- 1. Identificarea relației de interdependență dintre caracteristicile locuitorilor și specificul mediului natural și construit în care aceștia trăiesc.**
- 2. Manifestarea curiozității pentru structuri geometrice din mediul natural și construit.**
- 3. Exprimarea ideilor prin realizarea unor produse creative, utilizând materiale, instrumente și tehnici specifice artelor și arhitecturii.**

3. COMPETENȚE SPECIFICE ȘI EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE

1. Identificarea relației de interdependență dintre caracteristicile locuitorilor și specificul mediului natural și construit în care aceștia trăiesc.
1.1. Identificarea intuitivă a unor caracteristici ale mediului construit care sunt determinate de caracteristicile locuitorilor acestuia
<ul style="list-style-type: none">- jocuri didactice, individuale sau în perechi, pentru identificarea personalității și a nevoilor personajelor din poveste în vederea stabilirii caracteristicilor locuinței potrivite fiecăruia;- jocuri didactice de grup, de tip ghicitoare, pentru identificarea unor diferențe între medii de viață diverse, corespunzătoare unor locuitori cu comportamente specifice- jocuri de rol care necesită gruparea/regruparea de personaje care trăiesc în locuri diferite pentru crearea unei așezări comune complexe.
1.2. Identificarea intuitivă a unor noțiuni specifice arhitecturii și urbanismului
<ul style="list-style-type: none">- jocuri didactice, individuale sau în perechi, pentru descoperirea intuitivă a elementelor mediului construit: clădiri cu diferite funcțiuni (locuințe, școala, magazine, gospodării, etc.), drumuri, spații publice urbane, locuri de joacă, spații verzi;- jocuri didactice de grup, de tip ghicitoare, de exemplu pentru identificarea noțiunii de textură a materialului (un material necunoscut trebuie identificat folosind numai simțul tactil);- realizarea de mici machete a unei camere sau sălii de clasă, inclusiv mobilier (din hârtie, plastilină, materiale textile etc.) pentru îmbunătățirea vederii în spațiu și a dimensionării corecte a acestora;- realizarea unei machete comune reprezentând o așezare umană, care este compusă din machete lucrate individual, fiecare fiind inspirată din caracteristicile unor personaje din povestea prezentată;- desen liber după o descriere a unor locuitori și a unui spațiu ocupat de aceștia;- vizionare imagini și filme despre mediul natural și mediul construit armonizat cu acesta.

<p>2. Manifestarea curiozității pentru structuri geometrice din mediul natural și construit.</p>
<p>2.1. Identificarea unor caracteristici ale unor structuri geometrice prin experiență directă;</p>
<ul style="list-style-type: none"> - continuarea unor modele repetitive reprezentate prin obiecte, desene; - identificarea unor structuri geometrice din mediul natural și construit în cadrul unei expediții în afara școlii - descoperirea „intrusului” în cadrul unui model repetitiv; - exerciții variate de asocieri și corespondențe.
<p>2.2. Sortarea elementelor din mediul natural după structura lor geometrică și caracteristici comune;</p>
<ul style="list-style-type: none"> - exerciții care implică atenție concentrată pe detalii: observă elemente de detaliu dintr-un desen, componente ale unei scheme simple; - gruparea obiectelor/corpurilor după un anumit criteriu (formă, culoare, mărime, grosime, textură, utilitate, naturale/prelucrate etc.) - observarea părților componente ale viețuitoarelor pentru identificarea structurii lor comune; - gruparea materialelor după caracteristici observate: transparență, duritate, flexibilitate, utilizare etc.
<p>- 2.3. Construirea unor structuri geometrice simple inspirate din natură;</p> <p>-</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Realizarea de machete din diverse materiale (lut, bețișoare din lemn sau plastic, paie de băut, bomboane, semințe, etc.); - exemplificarea unor structuri folosind corpul uman.

3. Exprimarea ideilor prin realizarea unor produse creative, utilizând materiale, instrumente și tehnici specifice artelor și arhitecturii.

3.1. Manifestarea curiozității față de explorarea de mesaje artistice simple prin exprimări specifice artelor

- explorarea mediului cultural-artistic pentru a identifica forme, culori, materiale, tehnici, obiecte artistice; discutarea mesajului și a impresiilor;
- exprimare prin reprezentări specifice artelor plastice (desen, pictura, colaj, modelaj) a lumii în care trăiesc personajele;
- utilizarea unor tehnici simple de îndoire, pliere, înșirare, răsucire, lipire, rupere, tăiere, decupare după contur, modelaj pentru confecționarea de machete care ilustrează ideile copiilor;
- realizarea unor lucrări în care să se asocieze elemente de exprimare plastică, cu alte forme de exprimare artistică – de exemplu: muzica, traducerea unui cântec în desen;
- realizarea unei mici grădinițe pentru „vizualizarea” timpului, prin observarea și urmărirea creșterii plantelor.

3.2. Manifestarea interesului pentru schimbul de mesaje verbale, într-o varietate de limbaje

- poveste – citire și interpretare
- joc de rol cu personajele poveștii prin scurte dramatizări (fragmente din poveste) cu ajutorul unor păpuși/măști confecționate de ei;
- realizarea de scurte descrieri ale formelor și obiectelor din mediul cunoscut sau din cel descris în poveste.

4. CONȚINUTURI

Domenii	Texte suport
<p>Cap I</p> <p>Specificul locuitorilor și specificul mediului lor construit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Povestea celor doi zmei fantastici: Grifonel și Semințica ➤ Locuitorii lumilor magice ➤ Prin țara Plimbăcioșilor ➤ Poposim in lumea Molicioasă ➤ Stop-drum! La joaca acum :) ➤ Unde lucrează Hărnicioșii? ➤ Invățăcioșii ➤ Prin grădinile plântăcioșilor ➤ Animălicioșii ➤ Apăcioșii ➤ Cititorii in stele ➤ Gradina fermecata a zmeilor ➤ Căsuța lui Moș Craciun ➤ Atelier: Cadrul natural. Situl ➤ Atelier: Gospodăria ➤ Atelier: Drumuri și spații publice ➤ Expoziție :)
<p>Cap II</p> <p>Structuri geometrice din mediul natural și construit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Castele din pământuri magice ➤ Castele din (bețe de) lemn ➤ Orașul norilor de gheață ➤ Castelul dulce ➤ Orașul viu ➤ Orașul labirint ➤ Orașul invizibil sau cetatea verde ➤ Orașul cuvintelor ➤ Orașul zburătorilor ➤ Cetatea albinelor ➤ Cetatea naturii ➤ Castelul mincinoșilor sau lumea anapoda ➤ Cetatea logicii ➤ Castelul poveștilor ➤ Expediție ➤ Castelul muzicii ➤ Cetatea noastră

5. SUGESTII METODOLOGICE

Programa școlară pentru disciplina opțională *De-a arhitectura Mini. Educație pentru arhitectură și mediu construit*, urmărește să asigure orientarea activității cadrului didactic în ceea ce privește atât formarea competențelor specifice la elevi, cât și proiectarea unui demers didactic adecvat nivelului de vârstă al elevilor și contextelor de învățare diferite.

Pentru acest tip de disciplină, este foarte importantă valorificarea tuturor contextelor de învățare (formale, non și informale), îmbinarea activităților curriculare și extracurriculare, valorificarea explorărilor urbane realizate cu profesorul sau cu părinții, bricolajul și expoziția proiectelor clasei. Dacă este posibil, se recomandă invitarea unui arhitect ca persoană resursă în desfășurarea unor activități. Acesta poate ghida observarea sau analiza unor caracteristici ale mediului construit.

Strategii didactice

Disciplina are un pronunțat caracter practic-aplicativ și presupune respectarea unor exigențe ale învățării durabile, printre care:

- utilizarea unor strategii didactice care permit alternarea formelor de activitate (individuală, în perechi și în grup) și care pun accent pe abordări flexibile și parcursuri diferențiate;
- utilizarea unor metode active, prin intermediul cărora este creat acel context educațional care încurajează interacțiunea pozitivă, motivarea și implicarea elevului în procesul de învățare.

Activitățile realizate împreună cu elevii sunt organizate potrivit învățării experiențiale și urmează structura **observ + analizez, construiesc + prezint** reflectată corespunzător la nivelul demersului didactic:

- demersul educațional axat pe **observare și analiză** urmărește, pe de o parte, intuirea mediului construit specific locuitorilor și dobândirea de către elevi a unor achiziții, îndeosebi prin experiență directă (lectură activă, activități în aer liber, prezentări vizuale), iar, pe de altă parte, reflecția critică asupra mediului construit din localitatea în care trăiesc și identificarea deosebirilor dintre acesta și cele prezentate în poveste;
- demersul educațional axat pe **construcție și prezentare** urmărește, pe de o parte, punerea în practică a achizițiilor dobândite anterior de elevi, exersarea de către elevi a lucrului în echipă pentru realizarea proiectului individual și a celui comun, iar, pe de altă parte, prezentarea acestora.

În primul semestru, elevii explorează pas cu pas, fiecare ținut prezentat în poveste, alături de cele două personaje principale, Grifonel și Semintică.

În cel de-al doilea semestru, proiectul devine colectiv, piesele realizate individual formând locul pe care cele două personaje l-au format prin contopirea lor după lungă călătorie .

Prin intermediul activităților în care sunt implicați, elevii își pot dezvolta: aptitudinile de observație, precum și capacitatea de analiză critică a mediului construit din localitatea în care trăiesc, cultura vizuală, abilități de lucru în echipă (prin stabilirea de roluri și asumarea de responsabilități, prin exersarea comunicării, negocierii, cooperării), abilități practice de bricolaj, de exprimare prin desen și colaj, capacitatea de prezentare a proiectului realizat, creativitatea, spiritul civic.

Proiectarea activității didactice

Proiectarea demersului didactic pentru o unitate de învățare începe cu lectura personalizată a programei școlare. Lectura se realizează în succesiunea următoare: de la competențe generale, la competențe specifice, la conținuturi, de la acestea din urmă la activități de învățare. Este important să răspundem succesiv la următoarele întrebări:

- În ce scop voi face? (identificarea competențelor specifice de format în cadrul unei activități didactice);
- Ce conținuturi voi folosi? (selectarea conținuturilor);
- Cum voi face? (stabilirea activităților de învățare);
- Cu ce voi face? (identificarea resurselor necesare, a materialelor didactice);
- Cât s-a realizat? (stabilirea modalităților de evaluare).

Exemplificând, proiectarea demersului didactic pentru o unitate de învățare la clasa I implică următoarele răspunsuri la întrebările formulate:

- În ce scop voi face? – poate fi vizată competența 3.3. *Proiectarea unei machete în care să pregătitoare zinte ținutul pe care două personaje fantastice l-au format după ce s-au contopit.*
- Ce conținuturi voi folosi? – sunt selectate, de exemplu, conținuturile: *Alcătuirea unei machete a unui ținut nou creat.*
- Cum voi face? – pentru exemplul considerat, pot fi alese trei dintre activitățile de învățare propuse de programa școlară: explorarea mediului construit al comunității locale, în vederea realizării propriului proiect privind felul în care își imaginează că arată noul ținut creat de Grifonul și Semintică;
- Cu ce voi face? pot fi, de exemplu, seturi de imagini (ppt), fotografiile realizate de elevi; resurse de timp: 3 ore; forme de organizare a clasei de elevi: în perechi, pe grupe;
- Cât s-a realizat? – pentru exemplul considerat, se pot evalua produsele (machetele) realizate de elevi.

În proiectarea activităților didactice se recomandă valorificarea experiențelor dobândite de elevi atât în contextul învățării formale, din clasă, cât și în contexte non și informale. Un exemplu de activitate mixtă, care îmbină activitățile din curriculum cu cele extracurriculare, folosindu-le pe acestea din urmă ca sprijin pentru dobândirea de către elevi a unor achiziții complexe, în contexte ale vieții reale. Astfel, se poate susține motivația și interesul elevilor, poate crește atractivitatea învățării și se poate accentua în mod firesc dimensiunea integrată a cunoașterii. Este necesar ca exemplul de activitate inclus în secțiunea de *Sugestii metodologice* să fie valorificat ca tip de demers: implicarea activă a elevilor, cu roluri și sarcini, discutarea permanentă a impresiilor copiilor, stimularea creativității, includerea părinților în anumite sarcini, valorificarea observațiilor elevilor în cadrul unor prezentări, încurajarea reflecției.

Evaluarea

La disciplina *De-a arhitectura Mini. Educație pentru arhitectură și mediu construit*, accentul este pus pe evaluarea formativă, importantă atât pentru cadrul didactic, cât și pentru elev. Pentru cadrul didactic, evaluarea este utilă din perspectiva efectelor reglatoare pe care le are pentru activitatea didactică desfășurată cu elevii: arată eficiența activităților de învățare desfășurate, oferă repere pentru proiectarea, în continuare, a activității didactice și pentru realizarea unui proces de învățare de calitate. Pentru elev, evaluarea contribuie la valorizarea progresului obținut, la încurajare și motivare în raport cu activitățile pe care urmează să le realizeze. La disciplina *De-a arhitectura Mini. Educație pentru arhitectură și mediu construit*, sunt recomandate cu prioritate metode ca: observarea sistematică a comportamentului elevilor (cu accent pe comportamentele de observare, analiză critică, lucru în echipă, creare de machete, comunicare în public), finalizarea și prezentarea proiectului clasei și autoevaluarea elevilor.

Pe parcursul derulării activităților, cadrele didactice discută cu elevii despre modul de derulare a activităților, încurajându-i pe elevi să își exprime părerile cu privire la achizițiile dobândite, la relevanța demersului întreprins, la temele de interes etc.

Procesul de evaluare va pune accent pe recunoașterea experiențelor de învățare și a competențelor dobândite de către copii în contexte non-formale sau informale. În întreaga activitate de învățare și evaluare va fi urmărit, încurajat și valorizat progresul înregistrat de fiecare copil în raport cu el însuși pe parcursul dobândirii competențelor prevăzute de programa școlară.

EXEMPLU DE ACTIVITATE MIXTĂ (CURRICULAR ȘI EXTRACURRICULAR)

Ce urmărim? Competențe specifice	Cum procedăm?
<p>Activitățile sunt prezentate în ordine cronologică și au loc pe parcursul a 13-14 săptămâni. Se recomandă proiectarea în manieră integrată: MEM, CLR, AVAP, MM, DP</p>	
<p>1.1., 1.2, 2.1 CLR</p>	<p>Audierea poveștii „Povestea celor doi zmei fantastici-Grifonel și Semințică”</p> <p>Descrierea prin cuvinte, gesturi și mimică a celor două personaje după audierea poveștii.</p>
<p>2.1., 2.2. MEM</p>	<p>Enumerarea elementelor cadrului natural în care apar cele două personaje;</p> <p>Numărarea locurilor pe care Grifonel și Semințică le-au vizitat;</p>
<p>2.1., 1.1. AVAP</p>	<p>Desenarea celor două personaje după audierea poveștii;</p> <p>Reprezentarea grafică a mediului natural în care se desfășoară acțiunea;</p>
<p>2.1. MM</p>	<p>Imitarea prin gesturi și mimică a locuitorilor pe care îi vizitează cei doi zmei;</p> <p>Interpretarea unor cântece potrivite celor doi zmei;</p>
<p>1.2. DP</p>	<p>Identificarea unor caracteristici ale celor doi zmei care se potrivesc fiecărui elev;</p> <p>Precizarea ținuturilor care li se potrivesc fiecăruia dintre elevi, în care ar vrea să locuiască.</p>

6. RECOMANDĂRI BIBLIOGRAFICE:

- ***Ghidul cursului De-a arhitectura***, pentru clasele III-a și a IV-a (inclusiv biblioteca de imagini DVD),, autori: Mina Sava, Cătălina Ulrich, Corina Croitoru, Miruna Grigorescu, Claudia Pamfil, Eliza Yokina și Mario Kuibuș--Editura Universitară Ion Mincu, București, 2013
- ***Caietul elevului De-a arhitectura***, pentru clasele III-a și a IV-a, autori: Mina Sava, Corina Croitoru, Miruna Grigorescu, Vera Marin, Claudia Pamfil și Eliza Yokina Editura Universitară Ion Mincu, București, 2013
- ***Ghidul cursului De-a arhitectura Mini***, pentru clasele pregătitoare, I și a II-a, autor: Claudia Bingol, București, 2014

Site-uri web cu resurse educaționale pe tematica arhitecturii și a mediului construit.

www.de-a-arhitectura.ro

www.architecture.org

www.engagingplaces.org.uk

www.playce.org

www.spacespot.ch

<http://fncaue.fr/pedagogie>

Grupul de lucru pentru curriculum

arh. Mina Sava

arh. Claudia Bingol

prof. inv. primar. Gianina Vanca