

Titlul scenariului de învățare

Cât de verde este orașul meu? Bucureștiul atunci și acum.

Autorul

Mona-Silvia Timofte
Asociația Da'DeCe

Prezentarea scenariului de învățare

Tema	Evoluția orașului București de-a lungul ultimilor 120 de ani pentru a recunoaște cum arată un oraș verde
Grup țintă (vârstă clasele)	copii cu vârste între 9 - 11 ani (elevi din clasele a III-a și a IV-a)
Disciplinele din curriculumul național cu care se face legătura	Geografie, clasa a IV-a - Elemente de geografie regională Organizarea administrativă a României: Orașul București, caracterizare geografică - Trecutul și prezentul din jurul nostru Educație civică, clasele a III-a - a IV-a - Locuri de apartenență Raporturile noastre cu animalele și plantele Istorie, clasa a IV-a - Comunitatea locală și națională: teritoriu, locuințe și viață cotidiană, - Locuri istorice din comunitate
Durata (durata atelierului desfășurat pe baza scenariului)	Aprox. 120 de minute
Patrimoniul valorificat prin scenariul de	Parter: Tabula Europae, S. Munster, Basel, 1545

Prezentarea scenariului de învățare	
Învățare (titlul lucrărilor)	• <i>Dacia</i>, Lorenz fries, Amsterdam, 1620 • <i>Dacia și Moesia</i>, P. Kaerius și J. Janssonius, Amsterdam, 1649 Etajul 1: • <i>Planul Orașului București realizat de Institutul Geografic al Armatei pentru Primăria Capitalei</i>, 1895-1899 • <i>Pod peste Dâmbovița</i>, A. Preziosi, București, 1934 • <i>Case din București</i>, A. Preziosi, București, 1934 • <i>Planul Municipiului București</i>, U. Sîmboteanu și M.D. Moldoveanu, București, 1939
Resurse educaționale on-line corelate cu scenariul de învățare (dacă este cazul)	(folosite pe baza unei selecții în funcție de vârsta elevilor, durata atelierului, inclusiv în sugestii de activități de consolidare care pot fi realizate la școală post-vizită în muzeu) • <i>Google Maps</i> • <i>Planul Municipiului București</i>, Fredi Wahnig, Institutul Geologic Român, 1934: https://turistinbucurestiro.blogspot.com/2014/02/harta-bucuresti-1934.html • <i>Planuri ale orașului București</i> de-a lungul timpului: https://romania594.blogspot.com/2018/05/harti-bucuresti-in-format-kmz.html • <i>Orașe verzi</i>: https://www.mapdesign.co/green-city/
Resurse materiale necesare	• Creioane HB, gume de șters, coli A5, notițe adezive • Coli de flipchart, creioane colorate, tuburi lipici • Lupe (10-12 buc.) • Print A3, 5 exemplare plastifiate, pentru <i>Planul Orașului București realizat de Institutul Geografic al Armatei pentru Primăria Capitalei</i>, 1895-1899

Prezentarea scenariului de învățare

- Print A3, 5 exemplare plastificate, pentru **Planul Municipiului București**, U. Sîmboteanu și M.D. Moldoveanu, București, 1939
- Bilețele cu provocări pentru explorarea planurilor orașului București (vezi Anexa acestui scenariu)
- 5 seturi x 20 hexagoane din hârtie colorată, precompletate fiecare cu caracteristici ale unui oraș verde (vezi Anexa acestui scenariu)
- Hexagoane din hârtie colorată, necompletate (vezi Anexa acestui scenariu)

→ Acest scenariu de învățare propune un parcurs generos prin expoziția permanentă a Muzeului Hărților, cu mai multe opriri și activități, conceput astfel încât să le ofere elevilor o experiență cât mai completă de explorare și descoperire în relație cu patrimoniul muzeal. Opririle și activitățile sunt însă flexibile, nu obligatorii.

→ Facilitatorul vizitei, fie el educator muzeal, cadru didactic sau părinte, poate urma traseul exact așa cum este descris mai jos sau poate selecta doar câteva opriri, în funcție de timpul avut la dispoziție, de dinamica grupului și de mesajul pe care dorește să îl sublinieze. Scenariul poate fi adaptat prin aprofundarea unei singure activități sau prin combinarea a doar 2-3 activități, astfel încât experiența de explorare să rămână relevantă și coerentă pentru copii.

Scopul scenariului de învățare

Acest scenariu de învățare pornește de la ideea că **hărțile ne oferă informații valoroase despre locul în care trăim, ajutându-ne să înțelegem ce caracterizează un oraș și cât de „verde” este el**. Hărțile nu sunt doar instrumente de

orientare; ele ne arată și cum este reprezentat un loc, adică ce știm despre acel spațiu la un moment dat și ce detalii sunt considerate importante și sunt, astfel, marcate pe hărți.

Prin urmare, scenariul de învățare le propune elevilor din clasele a III-a și a IV-a o călătorie în timp prin București, folosind planuri topografice ale capitalei din patrimoniul Muzeului Hărților, alături de hărți turistice contemporane ale orașului. Copiii vor explora două planuri ale Bucureștiului din expoziția permanentă a muzeului, vor identifica elementele reprezentate pe aceste hărți și vor căuta indicii care sugerează dacă orașul putea fi

considerat, la acea vreme, „oraș verde”. Apoi, vor compara planurile istorice cu o hartă turistică actuală a Bucureștiului și vor discuta despre factorii/elementele care îl fac mai mult sau mai puțin verde. De asemenea, copiii vor putea identifica pe hărțile din muzeu locuri istorice importante pentru oraș și locuitorii săi, dar și schimbările prin capitala României a trecut în ultimii 120 de ani.

Competențele vizate prin scenariul de învățare

- **Educație civică**, clasa a III-a: 2.2.
- **Educație civică**, clasa a IV-a: 1.1.
- **Geografie**, clasa a IV-a: 1.1.; 1.2; 1.; 2.2.; 3.1.; 3.2; 3.3; 3.4; 4.1.; 4.2
- **Istorie**, clasa a IV-a: 1.1.; 2.1; 2.2.; 4.3

Activități

→ LA MUZEU

➤ Cât de fragilă este hârtia?

📌 În holul principal de la parterul muzeului sau în sala dedicată expozițiilor temporare (în funcție de dimensiunea grupului)

Scopul activității: stabilirea regulilor de vizitare pentru desfășurarea vizitei în muzeu.

Materiale necesare: coli A5 de hârtie (1 buc la 2 copii), creioane, gume de șters.

Pentru început, parcurgeți cu copiii o activitate introductivă - un experiment care îi va ajuta să înțeleagă cât de fragilă e hârtia (materialul din care sunt realizate hârtile din muzeu) și să stabilească chiar ei un set de reguli pentru vizita în muzeu.

Așezați elevii în perechi și oferiți-le o coală A5, un creion și o gumă de șters. Spuneți-le că vor avea de parcurs trei probe de 30-45 de secunde fiecare, apoi veți discuta împreună ce ați observat.

- **Proba nr. 1 | Urma degetelor noastre** - „În echipe, plasați coala de hârtie pe podea, în fața voastră. Fiecare dintre voi va alege un colț și îl va freca cu degetul de 20 de ori, într-o mișcare de du-te vino.”
Întrebați-i ce au observat, ce schimbări au apărut în culoarea și aspectul hârtiei. Pe baza răspunsurilor lor, explicați-le că hârtile expuse în jurul lor sunt foarte vechi, realizate din hârtie, iar atunci când le atingem, putem lăsa pe suprafața lor mizeria și grăsimea de pe degetele noastre, deteriorându-le.
- **Proba nr. 2 | Ruptura invizibilă** - „Acum îndoiți coala de hârtie pe jumătate, apoi încă o dată pe jumătate. Desfaceți-o. Repetați de 3 ori procesul, pe aceeași linie, asigurându-vă că ați apăsă și îndoit cât mai bine.”
Copiii vor observa ce s-a întâmplat cu colile de hârtie. Discutați pe scurt cu ei despre fragilitatea fibrelor unei hârtii foarte vechi și despre modul în care îndoitul, atingerea, presiunea pusă de degetele și palmele noastre poate deteriora o hartă veche.
- **Proba nr. 3 | Semne și vibrații** - „Aveți acum 15 secunde să desenați ce vreți pe hârtie. Odată ce ați terminat desenul, folosiți guma să ștergeți semnele făcute. Cum arată hârtia acum? Ce se vede pe suprafața ei?”
Trageți concluzii alături de copii despre efectul acțiunilor lor asupra hârtiei și legătura pe care aceste scurte probe-experiment o au cu vizitarea muzeului.

Într-o rundă fulger de 3 minute, fiecare pereche propune o regulă importantă pe care tot grupul o va respecta pe durata vizitei pentru a proteja obiectele vechi din jurul lor.

➡ Cadrarea vizitei interactive

📍 În holul principal de la parterul muzeului sau în sala dedicată expozițiilor temporare (în funcție de dimensiunea grupului)

Scopul activității: cadrează activitățile și mediază așteptările copiilor legate de ceea ce vor face în muzeu pe parcursul vizitei.

Materiale necesare: *harta vizuală a vizitei în muzeu (desenată pe o coală de flipchart)*

Arătați-le copiilor harta vizuală a vizitei, pe care veți marca locurile din muzeu unde vă veți opri cu ei și numele activităților pe care le veți parcurge. Desenați harta sub forma unui traseu/călătorii, cu simboluri care indică unde veți merge și ce veți face. Explicați-le că vor avea o misiune pentru fiecare oprire marcată pe această hartă - să observe hărți, să discute, să experimenteze sau să deseneze ceva. Veți folosi harta pe tot parcursul vizitei pentru a vă orienta parcursul și a afla alături de copii care este următorul pas pe care îl vor face.

➤ Ce fel de muzeu este acesta?

📌 *Holul principal de la parterul muzeului*

Scopul activității: familiarizează copiii cu câteva repere din istoricul muzeului și cu particularitățile sale

Materiale necesare: -

Povestiți-le pe scurt elevilor în ce muzeu se află și ce îl diferențiază de altele (tipul de obiecte expuse, dimensiunea sa, de unde provin lucrările).

Dacă vă uitați de jur împrejurul vostru, ce observați diferit de alte muzee pe care le-ați vizitat? Dar asemănător?

Comparați anul înființării (2003) cu anul lor de naștere, apoi cu anul în care a fost înființat un alt muzeu (la alegerea voastră). Explicați pe scurt ce înseamnă să donezi o colecție pe care o ai unui muzeu.

Voi ce colecționați? Ați dona vreodată unui muzeu colecția voastră?

De ce credeți că unii oameni donează lucrurile pe care ei le colecționează - hărți, cărți vechi, picturi, ii, fotografii - unui muzeu?

➤ Hărți de reprezentare vs hărți de orientare

📌 *Parter, Sala 1*

Scopul activității: ajută copiii să înțeleagă că hărțile au avut funcții diferite de-a lungul timpului - de orientare, dar și de a le arăta ceea ce se știa (cum arăta, ce era important pentru ei) la un moment dat despre un loc.

Materiale necesare: telefon/tabletă, hărțile expuse în Sala 1. Pot fi selectate doar trei dintre aceste hărți: *Tabula Europae*, S. Munster, Basel, 1545; *Dacia*, Lorenz fries, Amsterdam, 1620; *Dacia și Moesia*, P. Kaerius și J. Janssonius, Amsterdam, 1649.

Intrați alături de copii în sala 1 de la parterul muzeului. Pe tabletă/telefon, deschideți Google Maps.

Ce aplicație am deschis?

La ce ne ajută Google Maps?

Ne ajută să găsim drumul spre un anumit loc unde vrem să ajungem. Este deci o hartă care ne ajută să ne orientăm, să găsim locuri. Spunem că este o hartă de orientare.

Acum veți avea câteva minute să priviți cu atenție hărțile din această sală și să vedeți ce locuri găsiți pe hartă, dacă recunoașteți vreo regiune, dacă există drumuri marcate pe ele. Căutați pe aceste hărți Marea Neagră sau Bucureștiul.

Lăsați-le copiilor câteva minute să se plimbe singuri prin sală și să discute între ei despre hărțile pe care le văd. Din când în când puteți gestiona procesul adresându-le întrebări deschise, de ghidare, care îi ajută să privească și să înțeleagă ce văd.

Ce credeți? Cu aceste hărți puteți să vă orientați exact cum o putem face cu Google Maps? Am găsi oare locul pe care îl căutăm?

La ce îi ajutau pe oameni aceste hărți dacă distanțele/locurile nu sunt reproduse cu exactitate?

Discutați cu elevii că aceste hărți nu funcționau precum Google Maps, nu aveau menirea de a ajuta oamenii să găsească cu exactitate o anumită adresă sau fiecare așezare care exista într-o anumite regiune. Erau hărți de reprezentare, adică hărți care ilustrau ceea ce știau oamenii atunci despre un anumit loc/regiune/regat și oferea informații despre ce considerau ei că e important în acel loc.

Arătați-le încă o dată copiilor harta vizuală a vizitei.

Ce fel de hartă credeți că este aceasta pe care am desenat-o eu? Este o hartă care ne ajută să găsim o adresă sau toate lucrările din muzeu, cu poziția lor exactă? Sau este o hartă de reprezentare?

Folosiți apoi harta vizuală pentru a identifica următoarea oprire.

➤ Activitate tip tranziție

📍 Pe scările muzeului, către etajul 1

Scopul activității: oferă un moment de destindere și reconectare cu propriul corp; pregătește copiii pentru următoarea activitate.

Materiale necesare: -

La alegere, în funcție de specificul grupului, puteți exersa una dintre tranzițiile de mai jos pentru a oferi un moment de respiro copiilor și a le oferi o activitate kinestezică.

Respirații pe hartă

Urcați treptele în șir, în ritm lent. Odată la 3 trepte opriți grupul și marcați cu ajutorul corpului punctele cardinale: *atingem nordul pe harta corpului nostru, ducem mâinile la frunte; acum ne uităm spre vest; ducem mâinile cât mai la sud; privim spre est.*

Pași sincron

Urcați treptele în tăcere. Fără să vorbească, până ajung în capătul scărilor, la etajul 1, toți copiii trebuie să își sincronizeze pașii astfel încât să pășească toți în același timp cu dreptul și în același timp cu stângul.

Telefonul fără fir cu gesturi

Urcați treptele în șir, în ritm lent, în liniște. Spuneți-i ultimului copil din rând o literă. Odată ce dați startul pentru a se urca la etajul 1, ultimul copil trasează cu degetul, pe spatele celui din față sa litera primită. Apoi penultimul copil trasează pe spatele celui din față sa litera pe care a recunoscut-o. Se repetă procesul până la ultimul copil, concentrându-se și asupra urcatului în ritm lent. La etaj primul copil vă va spune care era litera.

➤ Planuri de demult. Cum citim un plan de oraș?

📍 Etajul 1, holul principal, în dreptul planurilor orașului București

Scopul activității: descifrarea unui plan de oraș - ce elemente sunt reprezentate pe hartă (drumuri, spații verzi, ape tipuri diferite de clădiri, trasee ale mijloacelor de transport în comun etc.), cum le recunoaștem.

Materiale necesare: *Planul Municipiului București*, U. Sîmboteanu și M.D. Moldoveanu, București, 1939; *Planul Orașului București realizat de Institutul Geografic al Armatei pentru Primăria Capitalei*, 1895-1899; printuri A3, câte 5 exemplare pentru fiecare dintre cele 2 planuri ale Bucureștiului din muzeu (plastificate pentru a fi rezistente și a putea fi refolosite), lupe.

Împărțiți grupul de copii în 4-6 echipe (max. 5 echipe). Două echipe primesc lupe și vor studia *Planul Orașului București* (1895-1899) și, respectiv, *Planul Municipiului București* (1939). Celelalte echipe primesc câte 3-4 printuri A3 cu aceste hărți. Fiecare echipă va primi bilețele cu diferite misiuni care îi vor ajuta să exploreze aceste planuri (vezi Anexa acestui scenariu).

Fiecare echipă va avea două misiuni de rezolvat și 10 minute atât pentru a rezolva sarcinile, cât și pentru a se pregăti să explice colegilor care sunt elementele care i-au ajutat să identifice pe hartă anumite locuri.

Apoi, în grupul mare, se va discuta despre ce este o legendă și despre simbolurile care pot fi folosite pentru a reprezenta pe planul unui oraș locurile importante pentru respectiva așezare. Se va discuta despre coduri de culori și semnificația lor pe hartă, despre modul în care sunt ilustrate drumurile, clădirile și spațiile verzi.

➡ Cum arată un oraș verde?

📌 *Etajul 1 (vor fi folosite mai multe săli pentru activitatea de lucru pe echipe)*

Scopul activității: definirea conceptului de „oraș verde”; conturarea definiției va fi realizată pe baza unui set de caracteristici oferite de facilitatorul vizitei în combinație cu idei propuse de copii.

Materiale necesare: 5 seturi cu 20 de hexagoane din hârtie colorate, precompletate cu elemente care pot caracteriza un oraș verde + 5 seturi a câte 3 hexagoane necompletate. Toate hexagoanele vor avea aceeași dimensiune. Pe ele se vor regăsi atât caracteristici ale unui oraș verde (**parcuri, copaci, râu, lac, piste de biciclete, transport public bine dezvoltat, zone pietonale, grădini comunitare, spații de joacă, zone de colectare selectivă, stații de încărcare electrice**), cât și elemente care caracterizează un oraș care nu este preocupat de aspecte de ecologie și sustenabilitate pentru a îndemna copiii să compare, să facă asocieri și să analizeze (**parcări, trafic, asfalt, mașini parcate pe trotuar,**

trotuare înguste, benzi dedicate exclusiv mașinilor, blocuri numeroase, zgomot, praf, fără umbră vară).

Împărțiți grupul în 5 echipe; fiecare va primi un set de 20 de hexagoane precompletate și un set de hexagoane necompletate (atâtea câți copii sunt în echipă). Fiecare echipă va alege o sală de la etajul 1 al muzeului unde își vor stabili „baza” și unde vor lucra.

Vor avea 15 minute la dispoziție să selecteze doar acele hexagoane care definesc un oraș verde și să creeze o rețea tip fagure cu ele. Acolo unde hexagoanele au o muchie comună, copiii trebuie să identifice care poate fi legătura între cele două idei/concepte. De exemplu: *Am lipit „piste de biciclete” de „transport public bine dezvoltat” deoarece atunci când ne deplasăm prin oraș cu aceste mijloace poluăm mai puțin și aerul este mai curat.*

Pe hexagoanele goale, copiii vor veni cu propriile idei legate de cum arată și ce poți face într-un oraș verde, cărora le vor găsi un loc în rețeaua fagure creată.

După finalizarea activității în echipe, strângeți copiii în grupul mare și rugați-i să descrie cum arată un oraș verde bazat pe jocul hexagoanelor, explicând ce caracteristici/elemente au identificat ei.

Cum arată un oraș verde? Voi ce alte idei/elemente ați descoperit și ați includ pe hexagoanele voastre?

Ați văzut aceste lucruri pe planurile orașului București la care v-ați uitat mai devreme? Care erau marcate pe hartă? Care lipseau?

Dar astăzi? Putem spune că Bucureștiul este un oraș verde?

Oferiți-le copiilor cele trei hărți turistice ale Bucureștiului actual și faceți un exercițiu rapid de observare și identificare a elementelor pe care copiii le-au identificat ca fiind specifice unui oraș verde.

➡ Harta unui oraș verde

📍 Etajul 1 (vor fi folosite mai multe săli pentru activitatea de lucru pe echipe)

Scopul activității: exersarea practică a ideilor și conceptelor discutate pe durata vizitei în vederea consolidării acestora

Materiale necesare: 5 coli de flipchart, creioane colorate, tuburi de lipici, hexagoanele colorate.

Arătați-le copiilor încă o dată harta vizuală a vizitei.

Am reușit să ne oprim în toate punctele pe care ni le-am propus?

Ce ne-a rămas de făcut?

Explicați-le că acum e timpul să creeze ei o hartă, harta unui oraș verde, mai specific, harta unui București cât mai verde. Vor avea 30 de minute la dispoziție. Nu este cazul să își facă griji, nu vor crea o hartă de orientare, deci nu trebuie să se preocupe de pozițiile exacte ale cartierelor din București sau de forma reală a orașului.

Vor realiza o hartă de reprezentare, așa cum au vorbit la începutul vizitei, care arată celui care o folosește tot ce știu oamenii care au creat-o despre o anumită zonă/idee/concept. Aceasta va fi harta care le va arăta altor copii tot ce știu ei despre cum ar trebui să arate un București verde.

Fiecare echipă va primi o coală de flipchart, creioane colorate și tuburi de lipici. Au libertatea de a include hexagoanele folosite la activitatea anterioară în structura hărții lor. Vor realiza harta unui București verde pentru zona în care se află școala lor. Ca să deseneze zona pot folosi ca inspirație planurile orașului pe care le au la dispoziție lucrările din muzeu, reproducerile hărților și hărțile turistice ale Bucureștiului. Dar pe harta lor ei pot modifica orașul și pot include orice elemente consideră ei că ar transforma zona școlii lor într-un adevărat oraș prietenos cu mediul înconjurător.

La final, echipele își vor prezenta pe scurt hărțile.

➤ Un cuvânt la final

📍 *Parter, holul principal*

Scopul activității: încheierea vizitei prin încurajarea reflecției

Materiale necesare: notițe adezive, creioane HB

Coborâți la în holul de la parterul muzeului. Mulțumiți-le copiilor pentru timpul și răbdarea lor. Rugați-i să se gândească la tot ceea ce au văzut și explorat azi, apoi să scrie pe un post-it un cuvânt sau o idee care le-a rămas ca urmare a vizitei în muzeu.

➤ ➤ **Anexă**

Imprimați tabelul de mai jos în numărul pe care îl considerați necesar pentru grupul cu care urmează să lucrați.

Folosiți linia marginile tabelului pentru a decupa bilețelele cu misiunile necesare pentru activitatea ➤ ➤ **Planuri de demult. Cum citim un plan de oraș?**

Găsiți un parc! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.	Găsiți un bulevard! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.
Găsiți un lac! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.	Găsiți un râu! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.
Găsiți o biserică! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.	Găsiți o clădire importantă! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-l găsiți.
Găsiți o linie/stație de autobuz! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-o găsiți.	Găsiți o grădină! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-o găsiți.
Găsiți o școală! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-o găsiți.	Găsiți o piață! Discutați în echipă care au fost indiciile care v-au ajutat să-o găsiți.

Pentru activitatea ➤ ➤ **Cum arată un oraș verde?**, imprimați hexagoanele de pe următoarele pagini, în număr egal cu numărul de echipe de copii pe care le veți crea în muzeu pentru această activitate. Recomandare: 5 seturi.

PARCURI

RÂU

COPACI

LAC

**PISTĂ DE
BICICLETE**

**TRANSPORT
PUBLIC
BINE
DEZVOLTAT**

**ZONE
PIETONALE**

**GRĂDINI
COMUNITARE**

**LOCURI
DE JOACĂ**

**ZONE DE
COLECTARE
SELECTIVĂ**

**STAȚII DE
ÎNCĂRCARE**

PARCĂRI

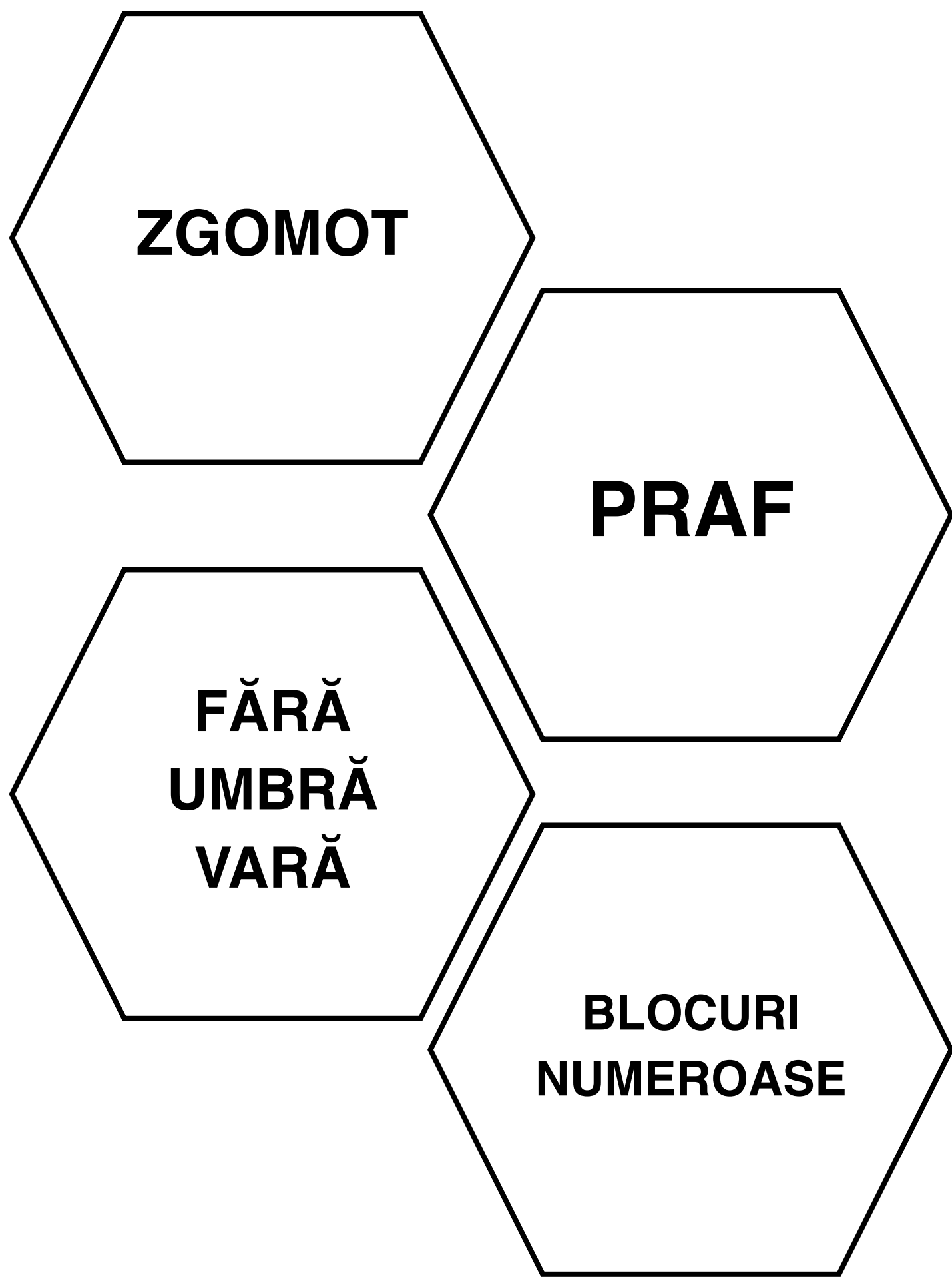
A diagram consisting of four regular hexagons arranged in a staggered grid. Each hexagon has a black outline and contains bold, black, uppercase text. The hexagons are interconnected by their edges, forming a continuous pattern.

TRAFIC

ASFALT

**MASINI
,
PARCATE
PE
TROTUAR**

**TROTUAR
ÎNGUST**



ZGOMOT

PRAF

**FĂRĂ
UMBRA
VARĂ**

**BLOCURI
NUMEROASE**

