

Titlul scenariului de învățare

Pe firul apei

Autorul

Monica Bumbuş
Asociația Da'DeCe

Prezentarea scenariului de învățare

Tema	Reprezentarea apelor și a poveștilor lor pe hartă
Grup țintă (vârstă clasele)	copii cu vârste între 6-8 ani (elevi din clasele pregătitoare - a II-a)
Disciplinele din curriculumul național cu care se face legătura	Matematică și explorarea mediului, CP-II Dezvoltare personală, CP-II Comunicare în Limba Română, CP-II Arte vizuale și Abilități Practice, CP-II Educație Fizică, CP-II
Durata (durata atelierului)	60-90 minute
Patrimoniul valorificat prin scenariul de învățare	Parter: • <i>Dacia și Moesia</i>, P. Kaerius și J. Janssonius, Amsterdam, 1649 Etajul 1: • <i>Mai multe hărți cu Marea Neagră</i>, sala dedicată Mării Negre Etajul 2: • <i>Cursul Dunării de la izvoare până la vărsare</i>, N. Sanson, Paris, 1693 sau • <i>Dunărea</i>, N. Visscher, Amsterdam, cca. 1680

Prezentarea scenariului de învățare	
Resurse educaționale on-line corelate cu scenariul de învățare (dacă este cazul)	Google Maps
Resurse materiale necesare	• Creioane colorate • Rolă de hârtie • Tabletă/telefonul personal • Forma Mării Negre - decupată • Cartea „Lau râde din nou - O poveste despre Dunăre”, de Iulia Iordan și Gabriela Costea, ilustrații de Anca Smărandache, 2024 - Această carte este disponibilă la Colțul de lectură al Muzeului Hărților, la etajul al II-lea. • Print A2 pentru harta <i>Dacia și Moesia</i>, P. Kaerius și J. Janssonius, Amsterdam, 1649

→ 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 le propune elevilor din clasele primare mici (clasa pregătitoare - a II-a) o introducere în lumea hărților, pornind de la cele digitale folosite în prezent, înspre trecut, către cele tipărite. Accentul va fi pus pe studierea modului în care sunt reprezentate și pot fi recunoscute apele pe hartă, cu precădere Dunărea și Marea Neagră.

În paralel, mergând pe firul acestor ape, copiii vor împărtăși propriile lor

experiențe în relație cu apa și vor afla noi povești ale viețuitoarelor Dunării din cartea „Lau râde din nou”. Apa devine astfel și un fir al cunoașterii și al legăturii, iar harta — o casă comună pentru toate aceste elemente. Prin activitățile propuse în cadrul atelierului copiii vor înțelege interdependențele din natură și rolul lor de mici exploratori și protectori ai mediului.

Competențele vizate prin scenariul de învățare

- **Matematică și explorarea mediului**, clasele pregătitoare - a II-a: 2.1., 2.2., 3.2, 4.1., 5.1.
- **Dezvoltare personală**, clasele pregătitoare - a II-a: 2.2.
- **Comunicare în Limba Română**, clasele pregătitoare - a II-a: 1.1., 1.2., 2.1., 2.2., 2.3., 2.4, 3.2., 3.3.
- **Arte vizuale și Abilități Practice**, clasele pregătitoare - a II-a: 2.2.
- **Educație Fizică**, clasele pregătitoare - a II-a: 2.2., 3.1.

Activități

→ ÎN DRUM SPRE MUZEU

➤ **Pregătirea vizitei la muzeu - opțional**

Joc de orientare pe drumul de la școală la muzeu

Scopul activității: introducerea unor noțiuni de orientare prin joc în pregătirea vizitei la muzeu

Obiective: copiii învață să:

- se orienteze atunci când merg pe un traseu nou (direcție, depărtare, apropiere)
- găsească repere relevante
- explice altcuiva un traseu cu ajutorul reperelor

Introducere: Ca să nu ne pierdem și să ne putem întoarce de unde am plecat, avem nevoie de direcții și de repere. Putem imagina o situație deosebită, în care, la un moment dat mașina se strică, sau toate mașinile se opresc (ceva fantastic se întâmplă) și atunci fie trebuie să ne întoarcem singuri acasă, fie trebuie să-i ghidăm pe părinți unde să vină să ne ia.

Pentru a ne **orienta** avem nevoie de:

- **direcție:** înainte (încotro mergem?), înapoi (ne uităm în urmă din când în când pentru a avea perspectiva drumului la întoarcere, diferită de cea de la ducere), stânga, dreapta.
- **repere:** ce este suficient de important (din punct de vedere al orientării noastre) pentru a fi considerat reper? ce este natural și ce este făcut de om?

Discuție despre câteva criterii simple pentru a găsi un reper bun. Numărul și complexitatea criteriilor sunt alese de profesor pentru a fi potrivite cu grupul său:

- stă pe loc (nu pleacă)? „Va fi tot acolo și mai târziu, mâine sau peste un timp?”
- ne ajută să recunoaștem locul ușor? „Dacă ar veni cineva mâine l-ar ajuta acest reper?”
- să fie ușor de spus altcuiva. „Putem să-l explicăm în 5 cuvinte?”
- *Opțional: se schimbă?* „Dacă ar veni cineva peste o vreme reperul arată la fel?”

Exemple de repere bune: • o clădire (colorată) • o statuie • un copac mare (diferit) • o poartă sau o intersecție • altele?	Exemple care nu sunt repere: • un om care merge • o mașină parcată • un câine • un om de zăpadă (chiar dacă stă pe loc, după o vreme se topește) • altele?
--	---

Jocul reperelor: pe parcursul drumului (sau pe o bucată), copiii încearcă să rețină traseul cu ajutorul unor repere. Pe rând, fiecare copil repetă ultimele 1-3 repere

spuse anterior și adaugă unul nou.

- Numărul reperelor repetate este stabilit de profesor în funcție de grup.
- Copiii mai mari pot adăuga reperelor și noțiuni de direcție: „mergem înainte până la ...; facem la stânga în dreptul ...)

Concluzia, la sosirea la muzeu: Noi am ținut minte drumul folosind ochii și memoria. În muzeu vom vedea cum oamenii au făcut același lucru... dar prin desen, pe hărți.

→ ÎN MUZEU

➤ Cum ieși repere? (opțional)

📌 În curtea muzeului (în funcție de vreme, doar dacă nu au făcut deja activitatea pregătitoare propusă)

Tot grupul ocolește clădirea. Opriri în locurile mai largi, cu perspectivă. Copiii sunt rugați să ia repere de pe clădire, pe care să le țină minte (balcoane, ferestre, detalii arhitecturale sau de pe fațade etc.). Fiecare copil își ia un reper. Explicație despre ce este un reper (ceva care te ajută să îți amintești, recunoști, să te orientezi etc.), dat exemplu.

Se poate împărți grupul în sub-grupe egale cu numărul de opriri (ideal câte una pe fiecare latură).

➤ Introducere

📌 Hol principal, garderobă

Copiii își lasă hainele la garderobă. Dacă este cazul, facilitatorul vizitei se prezintă și pune etichete cu numele copiilor.

Cadrarea activității: scurtă introducere despre muzeu și atelierul la care urmează să participe (ce activități vor parcurge, ce lucruri vor vedea în muzeu, reguli etc.).

➤ Ce sunt hărțile?

📌 Sala 1, parter

Copiii explorează sala pe cont propriu câteva minute, după care grupul se adună în jurul machetei cu clădirea muzeului.

Discuție cu copiii:

- despre locul în care au ajuns - muzeul hărților
- ce înseamnă hărțile pentru ei
- în ce situații le-au folosit (ei, părinții sau împreună).
- cum au știut să ajungă de la școală la muzeu?

➔ Cum apare realitatea reprezentată pe hartă?

📍 Sala 1, parter

Materiale necesare: Tabletă sau telefon personal, macheta muzeului (accesibilă în Sala 1 de la parterul muzeului), un print decupat cu un vultur codalb (găsiți pe Internet numeroase fotografii cu această specie de vultur căutând după numele științific al acestei păsări, *Haliaeetus albicilla*).

Pornim de la macheta muzeului pe care copiii vor identifica reperele luate în timpul vizitei din curte.

Pe tabletă, pe **Google Maps** (zoom in maxim, modul satelit), facilitatorul arată acoperișul clădirii muzeului. Copiii compară cu acoperișul machetei. Pe măsură ce face zoom out se discută modificările apărute.



În acest punct, facilitatorul vizitei îl poate introduce pe **Codalb**, vulturul din cartea „Lau râde din nou” sau un vultur codalb generic, care îi va ghida pe copii, ajutându-i să zboare la distanțe mari și să vadă lumea de sus. Se va folosi imaginea decupată cu un vultur codalb pentru a capta atenția copiilor.

- Ce observăm când ne înălțăm la nivel de „bird’s eye view”? Conversație ghidată și explicație despre modul în care sunt realizate hărțile, din această perspectivă.
 - Cum apare acoperișul? Dar casele din jur? Dar străzile?
 - Ce apare nou? Se vor observa străzile, cartierele, orașul, împrejurimile, relieful, apele.

- Se poate arăta pe Google Maps traseul copiilor de la școală la muzeu, avem nevoie să ne înălțăm ca să-l putem vedea pe tot. Totul se micșorează pentru a intra pe harta de pe ecran.
- Pe măsură ce facem zoom out, trecem **de la modul satelite** (care reprezintă realitatea așa cum este), **la modul terrain** (care o reprezintă simplificat, ca o hartă).
- La ce ne ajută să luăm înălțime? Putem vedea trasee mai lungi
- vedem cum apar apele, munții.
- Discutăm despre împărțirea hărții în uscat-apă și despre faptul că astăzi vom explora apele și poveștile lor.
- Observăm și discutăm tipuri de ape: râuri, lacuri și mări, oceane – ce experiențe au avut copiii cu apele (din apropiere, din călătorii)
- Observăm râurile, cum au un punct din care pornesc (izvorul), un punct în care se varsă în alt râu mai mare care, la rândul lui se varsă în alt râu și tot așa până la mare. (Lansăm bărcuțe imaginare pe apă; teoretic pot ajunge de la izvor la mare, dar este așa?)

➤ Identificarea apelor pe hărțile tipărite din muzeu (de la harta digitală la cea tipărită)

📍 Sala 1, parter

Materiale necesare: perne, print A2 cu harta „Dacia și Moesia”

Copii se așează în cerc, pe jos, pe perne.

Înainte să existe tehnologia oamenii desenau hărțile. Facilitatorul povestește despre hărțile din vechime, care sunt ca niște hărți din povești, cu detalii mai puține decât cele de astăzi, dar mai frumos desenate. De altfel, cine știe să citească hărțile vechi, poate descoperi nenumărate povești despre strămoși (poate chiar unul din stră-stră-stră-...-străbunii săi a trăit pe aceste meleaguri).

Pentru început, facilitatorul le arată copiilor harta *Dacia și Moesia* și îi lasă pe copii să o observe câteva minute. Apoi, Codalb trece din mână în mână și copilul care îl primește descrie ce își imaginează că ar putea vedea din zborul păsării.

În continuare, facilitatorul le spune că vulturul Codalb a aflat că pe această hartă este indicată o comoară acunsă în albia unui râu.

O ghicitoare ar putea să le indice unde ar putea fi comoara (texte diferite pentru vârste diferite; la cei mari se pot folosi și puncte cardinale; să includă ideea de râu mic care se varsă într-unul mai mare și tot așa până ajunge la marea ce mare). Copiii se sfătuiesc, în echipe de câte doi și apoi, pe rând, indică pe hartă unde cred ei că poate fi o comoară.

Facilitatorul le arată la final locul pe hartă unde este marcat tezaurul lui Decebal și le spune povestea comorii (*Decebal a ordonat schimbarea cursului râului Sargetia (astăzi Strei) pentru a ascunde comoara în albia sa. Se spune că un soldat capturat de romani le-a trădat secretul și astfel, aceștia au luat comoara.*).

De aici poate porni o nouă poveste (ficțiune) pentru a face legătura cu „Lau râde din nou”: o fărâmbă din comoară a călătorit pe râu în jos până a ajuns la Danubius. Acesta a luat-o și a dus-o mai departe, dăruind-o lui Mare Nigrum pe care, astfel, a cucerit-o. Cu toții urmăresc pe hartă traseul Sargetiei, cum se varsă în Rhabon etc., până la vărsarea în mare. Ca să o cunoaștem și noi pe Mare Nigrum trebuie să mergem la etaj.

➤ Tranziție către etajul 1

Până la etaj ne imaginăm că vom călători pe Dunăre (Danubius). Presupunem că podeaua este râul. Cum facem să înaintăm? Copiii se țin de mână și formează un șir lung și șerpuit, așa cum este reprezentat și fluviul pe hartă.

Facilitatorul indică traseul: „pas mare în față și ne suim pe o piatră (imaginară)”, „stăm într-o barcă și vâslim”. După câteva indicații poate preda ștafeta copiilor.

➤ Explorare, găsirea sălii Marea Neagră după indicii

📍 Hol principal etaj 1

Materiale necesare: Marea Neagră (doar conturată) decupată x nr. de echipe (maximum 12), creioane

Oprire în holul principal de la etajul 1. Fiecare echipă (perechile formate la parter) primește forma Mării Negre decupată. Misiunea echipelor este să exploreze sălile de la etaj și să găsească sala în care sunt cel puțin 4 hărți pe care pot identifica

forma Mării Negre. Opțional, pentru cei mai mari, care știu să scrie: să noteze cât mai multe nume diferite sub care apare Marea Neagră pe diferite hărți.
„Pontus Euxinus hodie Mare Nigrum” se traduce prin „Pontul Euxin [este] astăzi Marea Neagră”.

➤ Mare Nigrum

📌 Sala cu hărți despre Marea Neagră

Materiale necesare: Marea Neagră (doar conturată) decupată x nr. de echipe (maximum 12), creioane, melc de mare de dimensiuni mari pentru a asculta valurile, cartea „Lau râde din nou” (**cartea se găsește la Colțul de lectură al muzeului, la etajul al II-lea**).

Grupul se reunește în sala indicată de copii, cea cu hărțile despre Marea Neagră. Se observă cum se potrivește forma decupată primită de copii cu formele care apar pe diferite hărți.

De ce diferă dacă este vorba de aceeași mare?

Cum și-au dat seama că este vorba de aceeași mare?

Ne prindem de mâini cu toții în cerc și încercăm să reproducem forma Mării Negre: când desenăm marea pe o hartă, așa va arăta. Copiii povestesc un lucru care le-a rămas în amintire de la ultima lor vizită la mare (orice mare). Se discută diferențele între mare și râu. Facilitatorul completează cu informații despre etimologia numelui Marea Neagră/Pontus Euxinus.

Apoi, facilitatorul le arată copiilor ilustrația cu Danubius și Mare Nigrum de la finalul cărții „Lau râde din nou” și o introduce pe Lau, fiica lor sirenă, pe care nu au mai văzut-o de foarte mult timp, pentru că, după o excursie, rămăsese la izvoarele Dunării.

➤ Tranziție către etajul 2

Din nou, copiii se vor prinde de mâini într-un șir și vor urca pe Dunăre până spre izvoare. Se reia jocul de la tranziția anterioară.

➤ Povestea lui Lau și desen pe hartă

📌 Sala Dunărea, etaj 2

Materiale necesare: rolă hârtie, creioane colorate, cartea „Lau râde din nou”

Odată ajunși în sală, copiii sunt ghidați către cele 2 hărți mari care arată cursul Dunării de la izvor la vărsare. După ce observă bine hărțile, se vor așeza pe 2 șiruri față în față, iar facilitatorul le va spune povestea lui Lau, fie prescurtată, fie doar fragment, arătându-le ilustrațiile din carte.

La finalul poveștii, le va aduce o coală lungă de hârtie (rola de hârtie este disponibilă la casa de bilete a muzeului) pe care schițează rapid un râu, Dunărea. Copiii sunt invitați să deseneze pe coală fie o secvență din poveste, fie ce își imaginează ei că a mai întâlnit Lau în drumul ei.

Vor lua desenul comun la școală, în ideea de a continua și consolida, prin alte activități, ceea ce au lucrat la muzeu.