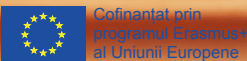




EDucation and DIgital Cultural LABoratory



Cofințat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene

Manual de formare

CONȚINUT

Introducere	2
Modul 1. Narațiuni și istorii orale	4
1.1 A citi copiilor: ce, când, cum...și de ce?	6
1.2 Tehnici de lectură animată	9
1.3 Lecturi animate și new media	12
Modul 2. Arheologie	17
2.1 A deveni arheolog	20
2.2 O plimbare în trecut: ceea ce lipsește	25
2.3 Înapoi în viitor: oameni invizibili	28
Modul 3. Tradiții și meșteșuguri	33
3.1 Înapoi în viitor: oameni invizibili	35
3.2 Tradiții și sărbători familiale	39
3.3 Meșteșug	42
Modul 4. Natura	48
4.1 Amprenta ecologică	50
4.2 Cunoaște-ți viața sălbatică!	53
Modul 5. Arta și Știința	60
5.1 Experiență prin artă; Instrumente educaționale pentru toată lumea.....	62
5.2 Natura statică pentru noi perspective	65
5.3 Jocuri de rol pentru înțelegere mai profundă	68
5.4 Portrete pentru o empatie mai profundă	72

102

MANUAL DE FORMARE

INTRODUCERE

Chiar dacă există diferite moduri și niveluri pentru formarea unui viitor comun, educația rămâne întotdeauna fundamentul viitorului ce trebuie construit, deoarece acest viitor va fi construit de generațiile tinere de astăzi. La începutul procesului lor de a deveni conștienți de ei înșiși, precum și de ceilalți din lumea înconjurătoare, este important ca aceștia să își stabilească conceptul de pluralitate prin cultură. Tangibil sau intangibil, cultura este o trăsătură distinctivă a unei anumite societăți, nu numai în ziua de azi, ci a fost și în trecut. Prin urmare, acest manual de instruire **EducLab** (EDUCation și DIGital Cultural LABoratory) oferă noi abordări pentru profesorii ECEC, în special în transmiterea copiilor conceptul de moștenire culturală în educația timpurie.

„Uniți în diversitate”, fiind motto-ul Uniunii Europene dezvăluie toate straturile care formează societatea trecutului, prezentului și viitorului. Această abordare aduce la cunoștință faptul că diversitatea culturală se bazează atât pe moștenirea comună, cât și pe cea distinctă, care trebuie concepută de generațiile tinere. Nu este doar conceptul, dar instrumentele puse în aplicare în procesul de predare au suferit o schimbare dramatică datorită evoluțiilor din domeniul tehnologiilor informaționale. Prin urmare, educatorii sunt îndemnați să fie familiarizați cu noile tehnologii și, de asemenea, să și le folosească în clasele lor pentru a ține pasul cu noutatea în educație.

Scopul acestui manual de formare este furnizarea de competențe pentru profesorii ECEC în vederea implementării atelierelor culturale, a oferi abilități în zona digitală și abordări incluzive, prin care sensibilizarea cu privire la abordarea STEAM devine o prioritate pentru copiii din perioada lor de învățământ preșcolar.

Această carte care va însoți activitatea de instruire, care are 5 module dedicate naturii, arheologiei, tradițiilor și meșteșugurilor, narațiunilor și istoriilor orale, artei și științei. Fiecare modul este format din capitole care se schimbă de la 2 la 4, oferind cursanților o privire de perspectivă asupra subiectului modului, în timp ce îi invită să participe la activitățile prin care se presupune că vor dezvolta calități suplimentare în cariera lor profesională. Abordarea nu constă în a le oferi câteva exemple pe care le pot folosi în clasele lor, ci implicarea lor într-o perspectivă mai largă, care odată absorbită le poate conduce cu ușurință către aplicații personalizate și inovatoare, care le vor îndeplini și satisfacția profesională.

Acesta este doar un pas înainte în domeniul educației generațiilor viitoare, dar fiecare din cele 5 module ating un element vital al patrimoniului cultural și sperăm că moștenirea culturală a trecutului și a prezentului deschide drumul către un viitor comun de pace și prosperitate.

Educația timpurie și abordarea STEAM

Educația STEAM se concentrează pe dezvoltarea cetățenilor creativi care vor modela societatea, viitorul și lumea lor în cel mai bun mod posibil și îmbrățișează principiile și practicile pedagogice fundamentale, clasificate în domeniul Educației Timpurii, inclusiv gândirea critică, rezolvarea problemelor, creativitate, inovație, comunicare, cooperare, antreprenariat și așa mai departe.

Educația STEAM este o abordare interdisciplinară a învățării prin care elevii învață interconectarea disciplinelor științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii. Educația interdisciplinară STEAM oferă o platformă pentru implicarea semnificativă a copiilor la învățarea cooperativă, învățarea bazată pe probleme și utilizarea procesului/ ciclului de proiectare a ingineriei. Există un număr mare de moduri de a realiza educația STEAM integrată, dar în aproape fiecare model de integrare eficientă, intenția este de a oferi elevilor oportunități de a construi noi cunoștințe și de a dezvolta abilități de

rezolvare a problemelor prin procesul de proiectare care ar putea apărea în timp ce se joacă (de exemplu, cu obiecte sau idei) sau implicarea în proiecte. Acest lucru se realizează, de asemenea, printr-o serie de activități practice bazate pe anchetă, deschise, bazate pe implicarea emoțională a copiilor și legate de un subiect tematic care abordează concepte importante legate de mai mult de o singură disciplină STEAM.

STEAM vizează structurarea oportunităților de învățare în care elevii își bazează abilitățile, cunoștințele și modalitățile de a lucra în mai multe discipline și le aplică în contexte integrate, autentice și semnificative pentru a rezolva problemele, a face față provocărilor din lumea reală și a dezvolta conexiuni profunde cu lumea din jurul lor . Educația STEAM încearcă, de asemenea, să ajute elevii să dezvolte un set de instrumente care să includă metode, strategii, cunoștințe, abilități și moduri de gândire de la care învață să se bazeze pentru a rezolva problemele și a aborda provocările.

Tehnologia în contextul educației STEAM are o importanță suplimentară, deoarece unul dintre obiectivele sale principale este educația digitală. Alfabetizarea digitală se referă la familiarizarea cu noile tehnologii informaționale și comunicare, care necesită dezvoltarea abilităților și aptitudinilor, precum și dezvoltarea de cunoștințe și dobândirea de experiențe, dincolo de utilizarea unui dispozitiv (PC, dispozitiv portabil etc). Ne concentrăm pe realizarea faptului că, prezența și utilizarea dispozitivelor prin procesele de învățare, are o valoare substanțială numai atunci când este formativă față de cultura învățării și de modalitățile prin care înțelegem predarea și învățarea. Această atitudine se bazează pe convingerea contribuției tehnologiei care se regăsește în faptul că a schimbat modul în care gândim, învățăm și, în multe cazuri, oferă acces la construcția de cunoștințe care nu este posibilă prin alte mijloace. În acest fel, formează cunoașterea construită în sine.

MODUL 1: NARAȚIUNI ȘI ISTORII ORALE

Coordonatorul modului: Co&So (Italia)

REZUMAT

Durata: 6 ore: 3 lecții de 2 ore fiecare

Capitolele modului

- 1.1 Capitolele modului
- 1.2 Tehnici de lectură animată
- 1.3 Lecturi animate și media

Scopul modului

- Creșterea gradului de conștientizare a profesorilor preșcolari cu privire la importanța lecturii și a povestirii încă din copilărie
- A oferi profesorilor preșcolari cunoștințe și instrumente pentru a implementa lecturi animate
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la oportunitățile pe care noile media le pot oferi în povestire și lectură

Obiectivele specifice al modului

- Obținerea conștientizării mai mare cu privire la importanța lecturii în copilărie timpurie
- Dezvoltarea abilităților profesorilor în citire cu voce tare
- A fi capabili să creeze un context care să faciliteze lectura pentru un grup de copii din grădiniță
- A fi la curent cu publicațiile existente, în special cu privire la cărțile incluzive
- A ști proiectarea, pregătirea și implementarea lecturii animate, folosind diferite tehnici
- A fi capabil să aleagă în mod critic media și noile dispozitive tehnologice pe care profesorii se folosesc pentru lecturi animate

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul instruirii, participanții vor dobândi următoarele:

Cunoștințe:

- Vor recunoaște importanța lecturii încă din copilărie
- Vor avea o înțelegere de bază despre cum să aleagă o carte de calitate care să fie potrivită copiilor din clasa lor
- Vor planifica durata și spațiile atelierului de lectură și metodele corespunzătoare de aplicat
- Vor cunoaște principalele metode de lectură animată
- Vor avea cunoștințe de bază despre unele dispozitive digitale disponibile pe piață

Aptitudini:

- Vor putea alege cărți potrivite pentru copiii din clasa lor
- Vor aplica diverse tehnici de lectură animate

Competențe:

- Vor cunoaște aplicarea tehnicii de citire animată, pe baza obiectivelor, a timpului disponibil, a spațiilor și a resurselor, apoi planificarea, pregătirea și implementarea eficientă a citirii animate
- Evaluează ce dispozitiv digital să folosești în timpul lecturii animate, pe baza obiectivelor, a timpului disponibil, a spațiilor și a resurselor, apoi planifică, pregătește și implementează citirea animată eficient

Metode de predare

- Activitate față în față
- Prezentări PPT
- Utilizarea de imagini din cărți de imagini
- Exemple practice de citire a cărților de imagini și cărți silențioase
- Experimentarea tehnicilor de citire
- Exemple de lecturi animate
- Demonstrații practice privind utilizarea noilor media
- Lucrări în grup mic pentru proiectarea materialelor pentru lecturi animate

Materiale didactice

Vă rugăm să consultați activitățile unităților.

Metode/Instrumente de evaluare

Vă rugăm să consultați secțiunea Evaluare și auto-reflecție după fiecare unitate.

Spații alternative

Dacă creați contextul potrivit, lectura poate fi și trebuie pusă în aplicare chiar și în alte medii de grădiniță, din afara clasei (de exemplu, puteți crea spații pentru lectură chiar și în grădină, unde se poate povesti despre natură).

Atelierele de lectură pot avea loc și în afara grădiniței:

- la cea mai apropiată bibliotecă publică pentru a informa copiii despre oferte, pentru a împrumuta cărți, pentru a primi sfaturi despre posibilele teme de citire ...
- la bibliotecile specializate în cărțile pentru copii
- la bibliotecile de jucării

Instrumente digitale

- Proiector
- Utilizarea camerei digitale
- Povestire prin editare video de fotografii, imagini scanate, audio
- Realizarea de animații video cu tehnica stop motion
- Scanați și editați imagini cu cărți cu imagini care vor fi afișate în timpul lecturilor

Abordări incluzive

Utilizarea cărților de imagine pentru a introduce subiectul diversității și incluziunii:

Citirea cărților de imagini este un instrument excelent pentru a favoriza exprimarea de sine a copilului și, mai ales, pentru a-i însoți pe ceilalți membri ai clasei să intre în lumi diferite de la propria lor, să-și schimbe punctul de vedere ascultându-i pe cei din ceilalți.

Utilizarea cărților cu accesibilitate ridicată: cărți de joc

Carnetul de joc este un „obiect transformabil” și, ca atare, este puternic conectat la problema lecturii accesibile. Carnetele de joc și cărțile accesibile au multe lucruri în comun: 1. Ambele sunt conținut și container în același timp; 2. Amândoi au nevoie de experți și mai mult profesionalism decât scriitorul și ilustratorul necesare pentru crearea lor; 3. Ambele valorizează multi-senzorialitatea; 4. Ambele necesită o implicare activă a cititorului, cartea este pe deplin satisfăcătoare doar atunci când „a acționat”; 5. Natura statică a lecturii este pusă în joc. Cartea poate fi construită pe măsură ce este considerată mai potrivită, fără nicio restricție (de exemplu, carte silențioasă); 6. Sunt implicate diferite canale care invită să citească împreună, să joace, să partajeze.

Interdisciplinaritate (cu referire la abordarea STEAM)

Modulul T include diferite elemente ale abordării STEAM interdisciplinare: accentul principal este pus pe utilizarea activă a dispozitivelor tehnologice (atât analogice cât și digitale), dar și pe utilizarea obiectelor de zi cu zi, forme sau figuri de carton și alte elemente ca abilități de auto-exprimare și mișcări ale corpului în timpul activităților de lectură animată. Modulul crește conștientizarea cadrelor didactice cu privire la interdisciplinaritate și încurajează cadrele didactice să implice activ copiii în activitățile de lectură și, de asemenea, în faza lor de pregătire, include, prin urmare, explorarea, cooperarea, crearea artistică și utilizarea activă a dispozitivelor tehnologice, care sunt elementele de bază ale abordării STEAM.

INTRODUCERE

Citirea cărților și a cărților de ilustrare cu copii mici este un instrument educațional și pedagogic esențial. Cartea este un mediu de excelență pentru a crea contexte de învățare semnificative și eficiente și pentru a promova dezvoltarea cognitivă, dar și afectivă și relațională a copiilor. Cineva care știe să creeze un „spațiu narativ” de recunoaștere pentru lectură, are, probabil, abilități adecvate și a dedicat atenția necesară alegerii unei cărți adecvate, creării sau optimizării spațiului narativ și folosirii tehnicilor potrivite. În ultimii ani, cu utilizarea tot mai frecventă a tehnologiilor digitale, a fost discutată în mare măsură introducerea dispozitivelor multimedia în serviciile ECEC. Cu toate acestea, credem că trebuie să depășim dezbaterile despre „pro sau contra tehnologiei”, deoarece tehnologia există și, cu siguranță, face parte din viața de zi cu zi a copiilor. Prin urmare, este necesar să depășim rezistența și ideologiile și să înțelegem cum să acționăm inteligent în acest context, re-gândind abordarea tradițională a lecturii și utilizării cărților și prin a propune bune practici în care instrumentele digitale sunt văzute ca oportunități și sunt folosite pentru a construi experiențe, pentru a oferi copiilor oportunități pentru descoperire și joacă. Pentru a face acest lucru, ne propunem să ne mutăm atenția de la tehnologie la procesele de învățare.

Conform abordării noastre, utilizarea tehnologiei combinate cu alte limbi va deveni o sursă de îmbogățire, descoperire, elaborare, cunoaștere și va conduce la noi forme de gândire și la un nou potențial de exprimare. Filozofia noastră este „et-et” (și-și) și nu abordarea „aut-aut” (sau) și, prin urmare, dispozitivele tehnologice nu vor înlocui abordările tradiționale.

CAPITOL 1.1

A CITI COPIILOR: CE, CÂND, CUM....ȘI DE CE?

Obiective	A înțelege efectele pozitive pe care cititul le poate avea asupra copiilor încă din copilărie; Familiarizarea cu piața editorială și alegerea cărților de calitate; Crearea contextelor care să faciliteze ascultarea și participarea activă a copiilor la lectură-narațiune.
Materiale	Hârtie A4 colorată, cartonaș alb, foarfece, lipici, markere, post-it-uri, hârtie kraft, computer, videoproiector
Timp	120 minute
Fișe/Activități	<p>Fișa de activitate 1: Spărgătorul de gheață „Komagata - îți dau un cadou”, prezentare PPT „Lucruri care se întâmplă când citim”, Foaie de evaluare „Furtuna de idei cu post-sale”</p> <p>Acest modul va implica grupul în 2 ore de imersiune și reflecție deplină, unde profesorilor preșcolari li se va cere să participe activ și să împărtășească propriile lor idei și experiențe cu privire la relația pe care o au cu cărțile, atât ca profesori, cât și ca persoane. Modulul va însoți grupul să descopere emoțiile și abilitățile care apar atunci când cineva ne citește o carte, ce trăim cu adevărat cu copiii atunci când le oferim acest tip de experiență. Pornind de aici, vom însoți grupul să recunoaștem cât de important este să dedicăm atenția alegerii cărților potrivite pentru a fi utilizate în clasă, creării setărilor corespunzătoare și definirii duratei și metodelor experienței de lectură.</p> <p>Modulul prevede următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none">• A întâmpina grupul cu o activitate de spargere a gheții inspirată dintr-un atelier al artistului și ilustratorului japonez Komagata. Este o scurtă experiență care implică grupul inițial la nivel individual și apoi activează diferite situații și relații, care vor crea surpriză, vor deconstrui procedurile care sunt luate de la sine și obligă oamenii să improvizeze și să accepte neașteptatul și care vor îmbogăți expresivitatea. Grupul va fi mai deschis către neașteptat, va accepta pe ceilalți fără să judece și să contribuie la „aici și acum” cu imaginație și fără preconcepții.• Prezentare PowerPoint „Lucruri care se întâmplă când citim”, bazată pe propoziții motivaționale și citate pe experiența lecturii. Este recomandat ca formatorul să parcurgă diapositivele citind conținutul, dar și oferind posibilitatea participanților să facă comentarii și să-și exprime ideile.
Evaluare	Activitate de brainstorming și adunare de idei folosind post-it-uri.

ACTIVITATEA 1.1.1

KOMAGATA - ÎȚI DAU UN CADOU (ÎNTÂMPINAREA ACTIVITĂȚII DE ICEBREAKER)

Scopuri	<p>A crea un mediu inclusiv și primitor.</p> <p>A descentraliza punctul de vedere.</p> <p>A fi deschis la neașteptat cu curiozitate.</p> <p>A se lăsa pe sine să fie implicat printr-o cale necunoscută.</p> <p>Pentru a găsi calea de a contribui în orice caz și a saluta contribuția celui alt cu plăcere.</p>
Tipul activității	Atelier creative în perechi
Mărimea grupului	Activitate recomandată pentru grupuri de 10 până la 20 de participanți. Invităm grupul să se așeze într-un cerc, apoi se continuă activitatea în perechi
Materiale	Hârtie A4 colorată și carton alb, foarfece, lipici, markere
Instrucțiuni	<p>Aceasta este o activitate gen „spărgătoare de gheață” care tinde să creeze o atmosferă relaxantă în grup și să promoveze curiozitatea, pentru a facilita participarea și a motiva participanții să se exprime creativ.</p> <p>Fiecare participant primește un stoc de cărți albe pliat la jumătate.</p> <p>În interior există o foaie colorată de aceeași dimensiune a folderului alb.</p> <p>Fiecare participant este rugat să decupeze o formă aleasă liber din hârtia colorată.</p> <p>Toată lumea este rugată apoi să dea mapa albă cu formele tăiate în interior colegului său din dreapta.</p> <p>Fiecare destinatar trebuie să lipească partea goală a decupajului pe „copertă” de pe cartea albă, apoi să lipească forma din mapa albă.</p> <p>Formatorul distribuie câteva markere colorate și le cere tuturor să modifice forma prin crearea unui desen.</p>
Interpretarea și evaluarea activității	Fiecare participant prezintă propria sa lucrare și cum s-a simțit în timpul diferitelor faze ale experienței: atât în faza individuală, cât și în cea de-a doua etapă de lucru în perechi. Profesorul subliniază emoțiile care au apărut din grup ca și cuvinte cheie care vor servi drept puncte de referință pentru următoarele activități.
Variații	

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrument de evaluare/metodă brainstorming cu post-it-uri:

Care sunt caracteristicile unei cărți bune pentru tine?

Primul modul se încheie cu un brainstorming cu post-it-uri, în cazul în care formatorul a creat un panou cu toate contribuțiile participanților implicați într-o reflecție asupra contribuțiilor primite în timpul lecției. Acest mod particular de brainstorming permite să adune contribuția tuturor participanților și să organizeze diferitele idei, plasându-le treptat pe foaia de hârtie kraft, creând zone de interes pe care să se concentreze reflecția în partea finală.

Activitatea are următoarele obiective:

- să reflecte la criteriile de alegere a unei cărți
- să reflecte asupra criteriilor de identificare sau creare a timpilor și spațiilor de lectură
- să consolideze sau să dezvolte interesul și curiozitatea despre carte ca mediator al excelenței în relația educațională cu copiii

Materialele necesare desfășurării activității sunt: foi kraft, markere.

Instrucțiuni pas cu pas:

- Formatorul scrie pe tablă sau pe o foaie mare vizibilă tuturor fraza pe care se bazează brainstorming-ul: „Care sunt caracteristicile unei cărți bune?”
- Formatorul distribuie câteva post-it-uri colorate și participanții sunt invitați să își scrie răspunsurile, punând un singur răspuns pe fiecare post-it.
- Toate informațiile de pe post-it-uri sunt colectate și formatorul (împreună cu grupul) începe să le grupeze, creând zone conceptuale cu idei similare.
- Formatorul completează harta conceptuală prin gruparea diferitelor idei și scrie cuvintele cheie și/sau leagă diferite grupuri cu markere colorate, în colaborare cu grupul.
- Discuție finală de grup pe harta conceptuală.

Evaluare

Formatorul rezumă conținutul post-it-ului pe baza hărții conceptuale cu ideile colectate.

CAPITOL 1.2

TEHNICI DE LECTURĂ ANIMATĂ

Obiective Pentru a dobândi cunoștințe despre principalele tehnici de lectură animată (proiecții, teatru de păpuși, kamishibai, cutii de povești, umbre)

Materiale Pachet de materiale pentru lectură animată: cărți de imagini, marionete, forme de carton, obiecte de zi cu zi, cutii de povești, lumina reflectoarelor și fundal alb pentru teatrul de umbre

Timp 120 minute

Fișe/Activități Fișa de activitate „Diferite moduri de citire a unei cărți”, Fișa de evaluare „Timpul cercului”

Citirea cu voce tare, povestirea poveștilor și, în special, citirea cărților de imagine sunt toate activitățile care promovează cercetarea și experimentarea cu tehnici de animație. În acest fel, profesorii preșcolari pot experimenta creativ diferite limbi care promovează o comunicare activă și eficientă și ajung pe aceeași lungime de undă cu limbile copilăriei. Prin urmare, accentul nu este pus pe performanță, ci pe comunicare. Chiar și atunci când citesc pur și simplu o carte cu imagini, profesorii trebuie să utilizeze și să armonizeze diferite coduri de comunicare și să tranziteze ele: cuvinte, imagini, voce, postură, interacțiune. Când construim setarea pentru lectură, creăm un „spațiu” în care se întâmplă ceva, ceva care unește cititorul cu ascultătorul și creează emoții, legături, gânduri, experiența de a se identifica cu personajul. În spațiul de lectură copiii dezvoltă abilități sociale de bază precum ascultarea, empatia, respectul față de ceilalți, capacitatea de a înțelege multiplicitatea punctelor de vedere ca îmbogățire. Ne creăm condițiile pentru a înfrunța neașteptatul cu curiozitate, pentru a ne lăsa pe sine să treacă cu încredere în experiențe de dezorientare și surpriză. Cititorul adult poate alege cum să „ofere” cartea, folosind o gamă largă de posibilități, dar fără a pierde legătura cu sentimentul de experiență pe care dorește să-l propună.

Acest modul oferă prezentarea și experimentarea diferitelor tehnici de lectură, pentru a lărgi „cutia de instrumente” a profesorilor, păstrând o atenție constantă asupra tipului de experiență pe care ni-l propunem și a valorii sale de promovare culturală.

Modulul prevede:

- Prezentarea experiențelor „Cărți și moduri de a povesti”: prezentăm câteva cărți de imagini care oferă o gamă largă de posibilități pentru lectură animată. Împărtășim câteva experiențe de lectură cu copiii în care se folosesc diferite tehnici în contexte diferite. Toți participanții își pot împărtăși experiențele cu grupul. Această primă fază se încheie cu prezentarea tehnicii Kamishibai sau cu o altă tehnică cu care formatorul este familiarizat, precum și o demonstrație practică.
- Atelier practic: formatorul împarte grupul în 4 grupuri mici. Fiecare grup mic primește un set de materiale care conține instrumente pentru o lectură animată și o carte cu imagini diferite. Fiecare grup mic trebuie să pregătească /să prezinte o scurtă lectură animată folosind instrumentele care le sunt atribuite.

Evaluare Activitatea timpului cercului.

ACTIVITATEA 1.2.1

METODE DIFERITE DE A CITI O CARTE

Scopuri	Apropiere de diferite tehnici de lectură animată Pentru a îmbogăți experiența participanților Pentru a reflecta asupra caracteristicilor diferitelor tehnici de citire și despre cum să o alegeți pe cea mai potrivită în diferite condiții și contexte.
Tipul activității	Atelier de promovare a diferitelor stiluri de exprimare
Mărimea grupului	3 grupuri de 6/8 persoane
Materiale	Pachet de materiale pentru lectură animată: cărți de imagine, marionete și/sau forme de carton, obiecte de zi cu zi.
Instrucțiuni	Activitatea constă într-un atelier în grupuri, unde fiecare grupă i se oferă un pachet pentru citirea animată a unei cărți de imagini și i se cere să planifice și să demonstreze în practică lectura textului atribuit.
Pachetele:	<ul style="list-style-type: none">• Doar cartea de imagini: formatorul oferă acestui grup mai multe cărți de imagini care sunt diferite în ceea ce privește dimensiunea și tipurile de imagini. Grupul trebuie să aleagă o carte, ținând cont de faptul că nu pot utiliza niciun alt suport, dar trebuie să se concentreze pe elemente de bază precum utilizarea vocii, postura, sincronizarea, spațiul, capacitatea de a utiliza cartea ca un obiect principal.• Carte de imagini + personaje reprezentate de forme și/sau marionete: formatorul solicită grupului să decidă care sunt personajele sau elementele din cartea de imagini pe care doresc să le folosească pentru animație, folosind marionete sau forme simple de carton. Apoi, grupul este invitat să încerce să citească cu voce tare povestea folosind aceste ajutoare animate, pentru a reflecta asupra transpunerii vocii în personaj și pentru a ști să se miște o formă și să folosească cartea în același timp.• Carte de imagini + obiecte de zi cu zi: grupului i se oferă unele obiecte sau materiale naturale utilizate frecvent și i se cere să le aleagă pe cele pe care doresc să le folosească pentru a construi o casetă de poveste care să însoțească lectura cărții. Acest exercițiu activează descentralizarea cognitivă și dezvoltă imaginația.
Interpretarea și evaluarea activității	
Variații	Măsurați timpul pentru a reflecta asupra experienței (vezi Evaluare și auto-reflecție) Pachetele pot fi materiale pregătite, create sau alese pentru și cu copiii în experiențe concrete de lecturi animate efectuate de profesori. Scopul este de a oferi participanților idei despre modul în care pot fi create truse de citit și cum pot reprezenta, de asemenea, o ocazie pentru ateliere creative cu copiii.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrumentul de evaluare/metoda

Activitatea timpului cercului

Timpul cercului este o metodă foarte eficientă pentru a îmbunătăți atmosfera din clasă, deoarece ajută la depășirea dificultăților de comunicare și a conflictelor prin împărtășirea opiniilor. Participanții dobândesc conștientizarea de sine, dezvoltă atitudini interpersonale pozitive și abilități sociale, cum ar fi ascultarea activă, empatia, cooperarea.

Timpul cercului într-adevăr:

- permite tuturor să se exprime
- promovează cunoașterea de sine
- facilitează comunicarea interpersonală
- facilitează exprimarea liberă a sentimentelor și a experiențelor personale.

Instrucțiuni pas cu pas:

- Participanții stau într-un cerc, pe podea sau pe scaune. Când vremea este bună, activitatea poate avea loc chiar și în grădină
- Nimeni nu este obligat să vorbească, dar toată lumea este invitată cu căldură să facă acest lucru
- Toată lumea așteaptă ca ceilalți să termine de vorbit
- Nimeni nu se jignește și nu râde de ceilalți
- Putem vorbi despre orice problemă, dar trebuie să propunem întotdeauna o soluție
- În unele cazuri, mai ales atunci când există un conflict, regulile pot fi stabilite între participanți și acestea trebuie monitorizate în mod regulat
- Mesajele I sunt utilizate în timpul schimbului de idei.

CAPITOL 1.3

LECTURI ANIMATE ȘI MEDIA NOUĂ

Obiectivele Să cunoască oportunitățile pe care le oferă tehnologiile digitale în domeniul povestirii și să dobândească tehnicile necesare pentru a le folosi și de către copiii din clasă.

Materiale videoproiector, PC, tabletă, scanner, cărți de imagine, film de transparentă, markere permanente, cartonaș colorat, hârtie A4, foarfece, lipici, foi de hârtie kraft mari

Timp 120 minute

Fișe/Activități Fișa de activitate 1 „Experimentarea în grupuri mici”, Fișa de evaluare „Windows”

Dezbaterea care s-a dezvoltat la toate nivelurile cu privire la oportunitatea de a folosi dispozitive digitale chiar și cu copii mici dă naștere unor puncte de vedere diferite și adesea contradictorii. Citirea unei cărți sau a unei cărți de imagini este deja o activitate multimedia: cartea este un suport media foarte vechi și cărțile cu imagini care implică mai multe coduri pot fi ușor utilizate digital. Există multe inițiative în industria editorială a copiilor cu privire la cărțile digitale și aplicațiile conectate, dar trebuie să distingem și să identificăm acele produse care sunt cu adevărat inovatoare și creative. Conform experienței noastre, se recomandă întotdeauna introducerea instrumentelor digitale numai după o utilizare destul de îndelungată a cărților și alternarea întotdeauna a produsului digital cu cel din hârtie. Calea pe care ne-o propunem este, într-adevăr, să alternăm instrumentele pe bază de hârtie și cele digitale și să folosim dispozitivele pentru a documenta și crea conținut nou într-un mod activ, în loc să le folosim pasiv. Prin urmare, vă propunem o utilizare creativă a dispozitivelor tehnologice, în care copiii pot experimenta diferite culturi și aduce propriile lor, unde se apropie întotdeauna de media ca protagoniști și niciodată pasiv. Activitățile pornesc de la carte și se mișcă prin jocuri și ateliere în care copiii își folosesc corpul și mâinile, prin activități care îi implică în perechi sau grupuri mici și unde împărtășesc dispozitivele tehnologice ca mediatori ai relațiilor semnificative.

Modulul prevede:

- Prezentarea experiențelor: formatorul prezintă câteva experiențe desfășurate în grădinițe, care este urmată de o discuție deschisă cu întreaga clasă, unde fiecare poate împărtăși opinia și experiențele într-o atmosferă reflectorizantă.
- Testarea dispozitivelor și aplicațiilor. Participanții experimentează cu instrumente digitale care pot fi utilizate cu ușurință pentru lecturi animate și pentru ateliere cu copii pe narațiuni. Participanții sunt împărțiți în 4 grupuri. Grupurile au la dispoziție aproximativ 40 de minute pentru a experimenta cele 4 setări tehnologice.

Evaluarea evaluării activității „Windows”.

ACTIVITATEA 1.3.1

ACTIVITATE EXPERIMENTALĂ ÎN GRUPE MICI

Scopuri	Pentru a familiariza cu unele instrumente multimedia pentru a anima povești și activități de lectură Pentru a împărtăși idei și experiențe cu privire la utilizarea ITC Pentru a exersa în practică transpunerea unei cărți de hârtie folosind instrumente multimedia Implicarea copiilor în utilizarea resurselor multimedia într-o manieră activă și creative
Tipul activității	Lucru în grupuri mici
Mărimea grupului	6/7 persoane
Materiale	Proiector, computer, tabletă, scanner. Cărți de imagine, film de transparentă, markere permanente, stocuri de cărți colorate, hârtie A4, foarfece, lipici.
Instrucțiuni	Formatorul împarte grupul în 4 grupuri mici care vor experimenta cu diferite materiale în cele 4 colțuri ale camerei. Fiecare grupă are la dispoziție aproximativ 40 de minute pentru a-și imagina și proiecta o scurtă activitate, pornind de la o carte de poză aleasă de ei și folosind dispozitivele și aplicațiile de care dispun. Apoi, grupurile își prezintă activitatea în fața clasei.
Instrucțiuni pas cu pas:	Instructorul creează 4 setări cu diferite materiale: <ul style="list-style-type: none">• proiector deasupra, film de transparentă, culori (suporturi analogice)• videoproiector + scanner + PC (experiență imersivă)• tablete + stop motion• tablete + creator de cărți - carte digitală

Participanții sunt invitați să experimenteze materialele de care dispun și să creeze o activitate scurtă pentru copii care folosesc dispozitivele disponibile.

Grupurile sunt invitate să își prezinte activitatea în clasă.

Interpretarea și evaluarea activității

Ferestrele (vezi Evaluarea și auto-reflectarea)

Variații

EVALUARE ȘI AUTOREFLECTARE

“Evaluare/Metodă

“Ferestrele”

Activitatea „Ferestrele” este o tehnică de învățare de cooperare care include o fază de reflecție individuală, elaborarea unui conținut distribuit în grupuri de 4 și prezentarea acestor conținuturi întregului grup de clasă.

Activitatea are următoarele obiective:

- să creeze un moment de reflecție și verificare a rezultatelor obținute
- să identifice conceptele cheie care au apărut din experiență
- să împărtășească experiența în grupuri mici și apoi cu întregul grup de clasă, prin dialog și abordări participative

Materialele necesare desfășurării activității sunt: foile mari de hârtie kraft și markere.

Instrucțiuni pas cu pas

- Participanții sunt împărțiți în grupuri de 4, fiecare grup este aranjat în jurul unui tabel cu fila ferestrei din centru, astfel încât fiecare participant să poată scrie cu ușurință pe una dintre cele 4 părți desenate în jurul său.
- Este important să dați o sarcină precisă, o întrebare sau un subiect clar la care vă gândiți.
- Este important să stabiliți un interval de timp care să includă reflecția individuală, discuții în grupuri mici și suficient timp pentru a prezenta rezultatele la clasă.
- Fiecare participant primește o anumită perioadă de timp pentru a reflecta individual și pentru a-și scrie gândurile în zona alocată.
- În etapa a doua, fiecare grup mic de 4 participanți își citește gândurile reciproc și sunt de acord cu unele elemente comune, scriindu-le în spațiul central.
- Fiecare grup alege un purtător de cuvânt care citește conținutul „ferestrei” centrale clasei.

Activitatea se încheie cu o discuție pentru a crea o hartă conceptuală cu rezultatele diferitelor ferestre.

Este recomandat să aranjați aspectul ferestrei pe o foaie destul de mare, cel puțin o hârtie A3 sau un sfert de foaie de hârtie kraft și să o desenați cu un marker clar vizibil, cu linii clare și ascuțite. Tiparele precise sau prea mici nu ajută procesul.

CONCLUZIE

Modulul a fost dezvoltat pentru a oferi oportunitatea unei reflecții pedagogice și a unei experimentări practice în mod echilibrat, deoarece considerăm că cei doi trebuie să meargă mână în mână și că „a face” poate fi cea mai bună bază pentru „a reflecta”. Modulul a avut ca scop dobândirea de abilități și competențe cu privire la utilizarea tehnicilor de citire animată printr-o multitudine de limbaje, cu o atenție deosebită asupra dispozitivelor tehnologice, iar fiecare activitate este urmată întotdeauna sau conectată la momente de reflecție individuală sau în grupuri mici. Învățarea de a folosi creativitatea atunci când se povestește copiilor necesită, de asemenea, o reflecție în profunzime despre ceea ce se întâmplă când se citește o carte și/sau se spune o poveste, ce emoții sunt implicate și ce oportunități sunt create. Pornind de la alegerea poveștii, utilizarea vocii și a limbajului propriu al corpului, au fost experimentate diferite tehnici analogice și digitale, pentru a permite participanților să creeze o „cutie de instrumente cu experiențe” pe care să o poată aprofunda mai departe, conform aptitudinilor proprii.

LECTURI SUPLIMENTARE (RESURSE)

Bibliografie “Narațiuni și istorii orale”

1. Acerra, E. (2017), *Letteratura per l'infanzia e applicazioni: adattamenti ipermediali di opere classiche e albi contemporanei*, Italice Wratislaviensia, vol. 8 (1), pp. 11-28.
2. Arizpe, E. and Styles, M. (2003), *Children reading pictures. Interpreting visual texts*. Londra: Routledge
3. Bang, M. (2000), *Picture this. How picture work*. San Francisco: Chronicle books
4. Beckett, S. (2012), *Crossover picturebook. A genre for all ages*. New York: Routledge
5. Beseghi E., Grilli G. (a cura di) (2011), *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*. Roma: Carocci
6. Campagnaro, M. (2012), *Narrare per immagini: uno strumento per l'indagine critica*. Lecce: Pensa multimedia
7. Campagnaro, M., Dallari M. (2013), *Incanto e racconto nel labirinto delle figure*. Trento: Erickson
8. Cardarello, R. (2004), *Storie facili e storie difficili. Valutare i libri per bambini*. Azzano San Paolo (Bg): Edizioni Junior
9. Catarsi, E. (1999), *Leggere le figure. Il libro nell'asilo nido e nella scuola dell'infanzia*. Tirrenia (PI): Edizioni del Cerro
10. Cotton, P. (2000), *Picture books sans frontiers*. Tretham books
11. Evans J. (2009), *Talking beyond the page. Reading and responding to picturebooks*. New York: Routledge
12. Farina, L. (2004), *Il libro gioco. Un po' mestiere, un po' passione*, testo autoprodotta. Milano
13. Freschi, E. (2013), *Il piacere delle storie. Per una didattica della lettura nel nido e nella scuola dell'infanzia*. Parma: Edizioni Junior
14. Gotti, G. (2015), *Ne ho vedute tante da raccontar. Crescere con i libri*. Firenze: Giunti
15. Hamelin associazione culturale (a cura di) (2012), *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*. Roma: Donzelli
16. Kiefer, B. Z. (1995), *The potential of picture books*. Merrill
17. Kummerling-Meibauer, B. (ed.) (2011), *Emergent literacy. Children's books from 0 to 3*. Amsterdam: John Benjamins
18. Nikolajeva, M. E Scott C. (2001), *How picturebooks work*. Garland Publishing
19. Nodelman, P. & Reimer, M. (2003), *The pleasures of children's literature*. Allyn and Bacon
20. Pantaleo, S. (2008), *Exploiting children's responses to contemporary picturebooks*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated
21. Salisbury, M. & Styles, M. (2012), *Children's picturebooks. The art of visual storytelling*. London: Laurence King Publishing
22. Terrusi, M. (2012), *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*. Roma: Carocci
23. Valentino Merletti, R. (1999), *Libri per ragazzi: come valutarli?*. Milano: Mondadori
24. Valentino Merletti, R. (2001), *Libri e lettura da 0 a 6 anni*. Milano: Mondadori
25. Valentino Merletti, R., Tognolini, B. (2006), *Leggimi forte. Accompagnare i bambini nel grande universo della lettura*. Milano: Salani Editore
26. Valentino Merletti, R., Paladin, L. (2012), *Libro fammi grande*. Campi Bisenzio (Fi): Idest
27. Valentino Merletti, R., Paladin, L. (2015), *Nati sotto il segno dei libri*. Campi Bisenzio (Fi): Idest

Bibliografie despre educația media

1. Beschoner, B & Hutchinson, A. (2013), *iPad as a literacy teaching tool in early childhood*. "International journal of education in Mathematics, Science and Thecnology", vol. 1
2. Bonaccini, S. (ed.), (2015), *Bambini e tecnologie*. Parma: Junior
3. Bonanomi, G., (2018), *Prontuario per genitori di nativi digitali*. Ledizioni
4. Di Bari, C. & Mariani, A. (ed.), (2018), *Media Education 0-6*. Roma: Anicia
5. Fedeli, D., (2011), *Il bambino digitale*. Roma: Carocci
6. Ferri, P., (2011), *Nativi digitali*. Milano: Bruno Mondadori
7. Ferri, P., (2013), *La scuola 2.0. Verso una didattica aumentata dalle tecnologie*. Parma: Spaggiari
8. Ferri, P., (2014), *I nuovi bambini. Come educare i figli all'uso della tecnologia, senza diffidenze e paure*. Milano: BUR Rizzoli

-
9. Ferri, P., (2014), *Ai bambini piace il tablet, alla scuola italiana no*. Sito Agenda digitale
 10. Ferri, P., (2014), *Dilaga la tecnofobia in Italia: allarme rosso*. Sito Agenda digitale
 11. Ferri, P., (2016), *Chi ha paura del digitale?* Bambini, vol. March 2016, pp 21-25.
 12. Gardner, H., (2014), *I cento linguaggi e le intelligenze multiple nell'era digitale*, Bambini, vol. March 2014, pp 18-20.
 13. Gardner, H. & Katie, D. (2013), *The App Generation*. Yale University Press
 14. Nardone, R. & Pacetti, E. & Zanetti, F., (2018), *Giocare col tablet*, Bambini, vol. February 2018, pp 36-41.
 15. Pennanzio, V. & Traverso, A. & Parmigiani, D., (2016), *Immersi nelle immagini*, Bambini, vol. March 2016, pp 41-45.
 16. Prensky, M., (2012), *From digital natives to digital wisdom: hopeful Essays for 21st Century Learning*. Corwin
 17. Ripamonti, D., (2016), *Generazione touch*, Bambini, vol. March 2016, pp 26-30.
 18. Riva, G., (2014), *Nativi digitali*. Bologna: Il Mulino
 19. Rosin, H., (2013), *Generazione touchscreen*, Internazionale, n. 995, pp. 34-41.
 20. Tisseron, S., (2016), *3-6-9-12*, Brescia: La Scuola
 21. Tisseron, S., (2017), *3-6-9-12: Apprivoiser les écrans et grandir*. ERES

Website-uri

1. www.biblioragazzi.wordpress.com
2. www.eukidsonline.net
3. www.gallinevolanti.com
4. www.ibby.org
5. www.ilustration-mag.com
6. www.lajoieparleslivres.bnf.fr/masc/
7. www.lefiguredeilibri.com
8. www.liberweb.it
9. www.libricalzelunghe.it
10. www.libriemarmellata.wordpress.com
11. www.mamamo.it
12. www.milkbook.it
13. www.natiperleggere.it
14. www.raccontareancora.org
15. www.scaffalebasso.it
16. zazienews.blogspot.it

MODUL 2: ARHEOLOGIE

Coordonatorul modului: European University Cyprus (Cipru)

REZUMAT

Durata: 6 ore (3 capitole de câte 2 ore fiecare)

Capitolele modului

- 2.1** A deveni arheolog
- 2.2** A plimbare în trecut: ceea ce lipsește
- 2.3** Înapoi în viitor: oameni invizibili

Scopul modului

- Creșterea gradului de conștientizare a cursanților cu privire la importanța integrării arheologiei și a moștenirii culturale în copilăria timpurie;
- Oferă cursanților din copilărie cunoștințe și instrumente necesare implementării patrimoniului cultural și a siturilor arheologice în practica lor;
- Oferă cursanților din copilărie posibilitatea de a se angaja în metode arheologice (explorarea, descoperirea, arhivarea, interpretarea) și le oferă modalități de adoptare a acestora în practica lor;
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la metodele alternative de producere a cunoștințelor arheologice prin artă.

Obiectivele specifice al modului

- Determinarea artefactelor, modul în care sunt descoperite și procesele de interpretare;
- Adoptarea metodelor arheologice în predare (explorarea, descoperirea, înregistrarea, arhivarea, interpretarea);
- Folosirea surselor primare și secundare de informații pentru interpretarea trecutului;
- Crearea unui context care să faciliteze producția de cunoștințe alternative despre trecut, inclusiv istorii reduse;
- Proiectarea, pregătirea și implementarea atelierelor care implică arheologie pentru educația timpurie.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul instruirii participanții vor dobândi următoarele

Cunoștințe:

- Recunoașterea importanței integrării arheologiei în copilăria timpurie;
- Înțelegerea de bază a metodelor arheologice și modul în care acestea pot fi adoptate și utilizate într-un cadru timpuriu;
- Recunoașterea importanței părtinirilor în procesele de elaborare a istoriei.

Aptitudini:

- să fie capabil să adopte abordări metodologice utilizate de arheologi pentru dezvoltarea atelierelor adecvate copiilor din prima copilărie;
- Folosirea surselor primare și secundare de informații pentru interpretarea trecutului în prezent;
- Aplicarea diverselor metode arheologice pentru învățare în medii alternative și într-o manieră interdisciplinară.

Competențe:

- Evaluarea propriilor prejudecăți în procesele de partajare și reprezentare a istoriilor într-un mediu de predare și învățare;
- evaluarea metodelor și/sau strategiei de aplicat, pe baza obiectivelor, a timpului disponibil, a spațiilor și a resurselor, apoi planificarea, pregătirea și implementarea eficientă a unui atelier de patrimoniu cultural.

Metode de învățare

- Simulare (adică săpături cu procese de culegere a datelor, observare, înregistrare, arhivare și interpretare pentru a ajunge la concluzii/paradigmă științifică)
- Activități în aer liber
- Ateliere de grupuri mici
- Brainstorming/mapping vizual
- Învățare bazată pe obiecte
- Vizite la fața locului
- Învățare digitală (înregistrare video, partajare digitală, scriere blog)
- Joc de rol
- Performanță/teatru

Materiale de învățare

Vă rugăm să consultați activitățile capitolelor.

Metode/Instrumente de evaluare

Vă rugăm să consultați secțiunea Evaluare și auto-reflecție după fiecare modul.

Spații alternative

Scopul acestui modul este de a dezvolta de la o vârstă fragedă cu abilitățile necesare pentru a adopta abordări metodologice utilizate de arheologi și pentru a le putea transfera în medii alternative, concepte, teme și spații. De exemplu, procesele de descoperire, observare și interpretare sunt la fel de necesare într-un modul de știință, artă sau matematică. Mai mult decât atât, modulul este proiectat astfel încât să poată fi adoptat în consecință la alte locații și audiențe diverse.

Instrumente digitale

- Proiector
- Cameră digitală pentru înregistrare video
- Camera Polaroid sau telefoane inteligente pentru documentare și arhivare foto
- Distribuție digitală (ar putea fi un blog, un cont de socializare etc)
- Scanner

Abordări incluzive

Recunoașterea și reprezentarea diversității: Unul dintre obiectivele principale ale modulului este sensibilizarea cu privire la procesele pârținitoare de realizare a istoriei și recunoașterea vocilor care rămân tăcute în producția de cunoștințe istorice și arheologice convenționale. Ideea reprezentării diferitelor audiențe și perspective se află în centrul modulului.

Activități incluzive: Arheologia nu este abordată aici ca un domeniu specializat al adevărului și al obiectivității, ci mai degrabă o disciplină în care subiectivitatea este la baza ei. Astfel, toate metodele, activitățile și instrumentele de predare propuse, permit o abordare incluzivă și integrată a învățării, care este deschisă și care permite perspective și interpretări multiple.

Interdisciplinaritate (cu referire la abordarea STEAM)

Urmând principiile ale educației STEAM, acest modul pune accent pe gândirea critică, rezolvarea problemelor, creativitatea, comunicarea și cooperarea pe parcursul activităților propuse. Oportunitățile de învățare sunt interdisciplinare prin integrarea tehnologiei, artei, moștenirii culturale și metodelor științifice adoptate de arheologi (în procesele de arhivare, colectare și interpretare a artefactelor). Acest lucru permite crearea de noi cunoștințe și dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor care apar prin activități practice și anchete deschise. De asemenea, vizitele la fața locului la muzee sau situri arheologice, precum și oportunități de a reflecta experiențele proprii ale participanților cu citirea, înțelegerea și punerea în practică a trecutului, permit dezvoltarea unor medii educaționale autentice, provocatoare, semnificative și aliniate complet cu filosofia STEAM. În general, accentul acestui modul se pune pe lucrul în mai multe discipline pentru cultivarea competențelor necesare în stabilirea conexiunilor profunde cu lumea din jurul nostru.

INTRODUCERE

Arheologia este domeniul de cercetare care are ca scop documentarea, colectarea, arhivarea și interpretarea trecutului. În mod tradițional, majoritatea lucrărilor arheologice au fost definite prin contextualizare grea, cunoștințe de specialitate și explicații explicite despre trecut și oamenii săi. Cu toate acestea, ultimii ani au asistat la o schimbare a modurilor în care înțelegem arheologia și producția de cunoștințe arheologice.

În imposibilitatea de a afirma obiectivitatea, arheologia a fost întâmpinată cu suspiciune și a fost criticată pentru determinismul de mediu, lipsa reprezentării umane în procesul său și viziunea culturilor ca fiind homeostatică. Mai mult, a fost criticat pentru excluderea publicului minoritar și pentru că nu a recunoscut probleme de subiectivitate și pârținire în domeniul său”(Stylianou și Eleftheriadou, 2020).

Căutarea unui eveniment istoric (ca origine) pentru a explica trecutul sau prezentul nu mai era adecvată; trecutul trebuia privit ca mai multe straturi și, ca atare, sarcina trebuia să devină și identificarea modului în care un obiect, idee sau semnificație sunt construite din discurs (Jansen, 2008). Cu alte cuvinte, arheologii recunosc în prezent că nu există o modalitate unică de a privi trecutul și modul în care îl privim depinde de diverși factori, de cunoștințe preexistente, de informații disponibile, precum și de prejudecăți și construcții ideologice. Trecutul nu este niciodată complet și este constant construit (Stone & Planel, 1999).

Pentru educatori, ideea unei interpretări flexibile și fluide a trecutului, la fel ca ideea trecuturilor multiple oferă posibilități mari de predare incluzivă și permite studenților să recunoască diferite voci, istorii și perspective diverse. De asemenea, se raportează strâns la educația care este reflexă și încurajează atât educatorii cât și elevii să își recunoască propriile prejudecăți și poziții în procesul de producere a cunoștințelor. Așa cum sugerează Arias-Ferrer și Egea-Vivancos (2017), atunci când studenții adoptă metodologiile arheologice în învățarea lor, ei pot cerceta, construi ipoteze și participa la construcția istoriei într-un mod activ și reflectiv. Mai mult decât atât, abordările practice, arheologice ale dezvoltării trecutului și accentul său pe învățarea bazată pe obiecte se aliniează principiilor de bază în educația și îngrijirea copilului timpuriu și sunt instrumente esențiale pentru crearea unui spațiu critic pentru reflecție și reconectarea subiectivității și experiență cu cunoștințe. Hamilakis (2004) susține în mod similar că astfel de procese „permit studenților nu numai să înțeleagă procesele materiale

și sociale care generează și reproduc propria subiectivitate, ci și pun sub semnul întrebării și chiar transformă aceste procese și condiții” (2004, p.287).

Acest modul se bazează pe principiile fundamentale de mai sus ale arheologiei contemporane, cu un accent deosebit pe diversitate, multiplicitate și reflexivitate.

CAPITOL 2.1

A DEVENI ARHEOLOG

Obiectivele	Odată cu finalizarea acestui capitol, cursanții din copilărie timpurie sunt așteptați să: Cerceteze obiectele ca surse primare de informații, precum arheologii; Să discute despre procesele arheologice de excavare, arhivare și interpretare; Să reflecte în mod critic procesul de producție de cunoștințe arheologice prin obiecte.
Materiale	Camere foto sau telefoane inteligente Polaroid, hârtie grilă, seturi de instrumente de nisip, lupă, lipici, markere, creioane de diferite culori, note post-it, Rolă de hârtie pentru hartă vizuală (evaluare)
Timp	120 minute
Fișe/Activități	Vă rugăm să consultați Activitatea 2.1.1

Primul capitol al modulului va angaja cursanții la începutul copilăriei cu un atelier introductiv relevant pentru ceea ce este arheologia și procesele de producție de cunoștințe arheologice, începând de la săpătură. Principala întrebare al acestui capitol este cum aflăm despre modul în care oamenii trăiau în trecut prin obiectele pe care le-au lăsat în urmă, precum clădiri, artefacte, unelte sau morminte. Prin intermediul acestui capitol, cursanții vor adopta rolul arheologului într-o activitate în aer liber care își propune să declanșeze discuții despre modul în care dobândim cunoștințe despre trecut prin obiecte, precum și despre ideile preexistente ale cursanților (și posibilele concepții greșite) relevante pentru arheologie, semnificația sa și posibilitatea încorporării arheologiei în mediul copilăriei timpurii.

Capitolul include:

- O activitate în aer liber, în care cursanții sunt rugați să exploreze o zonă mică pentru a „dezgropa” obiecte/ artefacte/lucruri pentru a obține informații despre mediul în care trăiesc, zonele înconjurătoare, trecutul (recent sau mai mult înlăturat). De asemenea, cursanților li se cere să creeze o hartă a sitului lor de excavare, marcând locația în care și-au găsit „artefactele” (Fișa de activitate 1: „Mapping: Excavation Site”).
- În clasa Foaia de activitate 2: „Arte (fapt)”. Cursanților li se cere să lucreze independent pentru a înregistra și observa obiectul lor, precum și pentru a utiliza camerele polaroid sau telefoanele inteligente pentru a face fotografiile cu obiectele pe care le-au găsit în scopul înregistrării și arhivării.
- În clasa Fișa de activitate 3: „Descoperiri arheologice”. Cursanții lucrează împreună în grupuri de 5-6 pentru a-și înregistra rezultatele, pentru a le compara și a le organiza pe baza diferitelor elemente pe care ar trebui să le decidă în mod colectiv.
- Discuții/evaluări: cursanții își împărtășesc experiențele și se reflectă asupra proceselor arheologice de excavare, dezvoltarea, înregistrarea, arhivarea și interpretarea sunt discutate.

ACTIVITATEA 2.1.1

MAPPING: SITE DE EXCAVARE

Scopuri	Se așteaptă ca cursanții să: Cerceteze obiectele ca surse primare de informații, precum arheologii; Discute despre procesele arheologice de excavare, arhivare și interpretare; Reflecte în mod critic procesul de producție de cunoștințe arheologice prin obiecte.
Tipul activității	Activitate în aer liber/exploratorie
Mărimea grupului	Cursanții lucrează independent în această activitate
Materiale	Grafice de hârtie, creioane și seturi de scule, lupă
Instrucțiuni	Cursanților li se solicită să exploreze și să găsească obiecte care nu ar putea avea neapărat vreo semnificație științifică sau arheologică într-o manieră convențională, dar, totuși, pot fi utilizate ca punct de plecare pentru o discuție despre procesele arheologice de excavare, descoperire, observare, înregistrare și interpretare. În timpul acestei activități, cursanților li se cere să creeze o hartă a sitului lor de excavare, marcând pe o hârtie grafică locația în care și-au găsit „artefactele”. Ei trebuie să se asigure că notează elemente/simboluri/note care vor indica clar locația exactă a săpăturilor lor.
Interpretarea și evaluarea activității	Cursanții își prezintă constatările și artefactele și discută: <ul style="list-style-type: none">• Procese de dezgropare• Procese de selecție• Cartografierea
Variații	Aceeași activitate sau ajustare poate avea loc cu obiecte din clasă, cu gunoi (ceea ce oamenii lasă în urmă ca urme) sau cu obiecte pe care cursanții le pot urmări în propriile lor medii..

Procesul de „săpătură” poate avea loc, de asemenea, cu prăjiturile cu cipuri de ciocolată, unde cursanții și, în esență, copiii, pot săpa foile de ciocolată din cookie. Același proces de discuție despre ce se întâmplă în timpul săpăturii (cât de delicat trebuie să fie, astfel încât jetoanele/„artefactele” să nu se rupă în procesul de îndepărtare a cookie-urilor, modul în care au selectat un cip peste altul etc.).

ACTIVITATEA 2.1.2

FIȘA ARTE(FACT)

Scopuri	Se așteaptă ca cursanții de copilărie timpurie să: <ul style="list-style-type: none">• Cerceteze obiectele ca surse primare de informații, precum arheologii;• Discute despre procesele arheologice de excavare, arhivare și interpretare;• Reflecte în mod critic procesul de producție de cunoștințe arheologice prin obiecte.
Tipul activității	Exploratorie/desen/arhivare
Mărimea grupului	Cursanții lucrează independent în această activitate
Materiale	Creioane, lupă, camere polaroid pentru smartphone-uri, hârtie
Instrucțiuni	Cursanților li se solicită să înregistreze și să observe obiectul lor cu cât mai multă precizie. Ei își desenează obiectul folosind o lupă pentru detalii. În cadrul acestei activități, cursanții își folosesc și camerele polaroid sau telefoanele inteligente pentru a face fotografii cu obiectele pe care le-au găsit în scopul înregistrării și arhivării. Acestea fac câteva prime interpretări despre artefactul lor (adică locația găsirii, materialul și culoarea obiectului, vârsta suspectă a artefactului, starea, modul în care a fost folosit etc.).
Interpretarea și evaluarea activității	Cursanții își prezintă artefactele și discută despre: <ul style="list-style-type: none">• Procese de înregistrare• Procese de interpretare
Variații	O activitate similară poate avea loc într-un muzeu în care cursanții/copiii selectează artefacte despre care ar putea să nu știe nimic. Întrebări suplimentare privind procesele de interpretare și producție de cunoștințe, în special în legătură cu cadrul instituțional formal pot fi ridicate și discutate în mod critic.

ACTIVITATEA 2.1.3

CONSTATĂRI ARHEOLOGICE

Scopuri	Se așteaptă ca cursanții de copilărie timpurie să: <ul style="list-style-type: none">• Investigeze obiectele ca surse primare de informații, precum arheologii;• Discute despre procesele arheologice de excavare, arhivare și interpretare;• Reflecte în mod critic procesul de producție de cunoștințe arheologice prin obiecte.
Tipul activității	Reflexiv
Mărimea grupului	Grupuri de câte 5-6 persoane
Materiale	Creioane, hârtie
Instrucțiuni	Cursanții lucrează împreună în grupuri de 5-6 pentru a-și împărtăși rezultatele. Scopul acestei activități este de a compara și organiza informațiile lor pe baza diferitelor elemente pe care ar trebui să le decidă colectiv. Apoi li se cere să tragă câteva concluzii despre obiectele pe care le-au găsit și cum aceste concluzii pot oferi informații utile despre zona înconjurătoare pe care au explorat-o și oamenii acesteia.
Interpretarea și evaluarea activității	Cursanții își prezintă artefactele și discută despre: <ul style="list-style-type: none">• Procese de interpretare despre trecut

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrumentul de evaluare/harta

vizuală a metodei

Organizații descoperirile/concluziile despre procesul arheologic de descoperire, săpătură, arhivare și interpretare într-o hartă vizuală. Cursanții își împărtășesc experiențele, provocările lor în excavația și selectarea obiectelor, modul în care au decis să își organizeze constatările, judecățile de valoare cu privire la ce obiecte merită selectate și cum pot fi interpretate potențial obiectele pentru a oferi informații importante despre locul unde au fost dezgropate. Se așteaptă să apară întrebări relevante, cum ar fi „ce mai este necesar” în procesele de producție de cunoștințe. Se discută reflecții asupra proceselor arheologice de excavare, dezvăluire, înregistrare, arhivare și interpretare și toate sunt organizate sub forma unei hărți vizuale.

Pasul 1

Cursanții își prezintă constatările și artefactele și discută:

- Procese de dezgropare (Întrebările abordează unele dintre următoarele aspecte: modul în care au săpat, la ce au încercat să acorde atenție, cât de ușor sau dificil a fost să descopere ceva din pământ, cum este acesta similar sau diferit de munca arheologilor).
- Procesele de selecție (întrebările abordează următoarele: modul în care au decis ce a fost important de săpat și să conecteze acest lucru la procesul arheologic de a decide ce este important ca artefact - ce are semnificație istorică și ce nu.)
- Cartografiere (întrebările abordează următoarele: modul în care au re-creat situl de excavare, simbolurile utilizate, cum arheologii marchează/inregistrează săpăturile/siturile arheologice).

Pasul 2

Cursanții își prezintă artefactele și discută despre:

- Procese de înregistrare: modul în care aceste informații/detalii înregistrate (desene, note, fotografii) sunt utilizate de arheologi; importanța arhivării, precum și politica sistemelor proceselor de clasificare.
- Procese de interpretare: modul în care au ajuns la interpretările/concluziile lor; ce fel de informații au folosit din înregistrările detaliate și ce au mai folosit pentru a-și completa interpretările (părțirile și presupunerile personale, cunoștințele anterioare, informațiile pe care le-ar fi găsit online, ce le-ar fi putut spune alții etc.). Cum poate fi folosit acest lucru pentru a înțelege mai bine natura subiectivă a cunoștințelor și interpretării istorice/arheologice.

Pasul 3

Cursanții își prezintă artefactele și discută despre:

- Procese de interpretare despre trecut: modul în care un grup de obiecte poate oferi informații nu doar despre funcționalitatea acestor obiecte, dar cel mai important despre persoanele care le-au folosit în trecut. Modul în care arheologii organizează descoperirile și ajung la concluzii despre oamenii din trecut prin obiecte. Cum putem interpreta utilizarea fără anacronisme, importanța reflexivității etc. Ce mai este nevoie?

CAPITOL 2.2

A PLIMBARE ÎN TRECUT: CEEA CE LIPSEȘTE

Obiectivele	Odată cu finalizarea acestui capitol, cursanții de copilărie timpurie sunt așteptați să: <ul style="list-style-type: none">• Cerceteze surse secundare de informații pentru informarea interpretărilor despre artefacte și poveștile pe care ni le prezintă aceste artefacte;• Folosească informații istorice pentru a povesti un aspect al trecutului;• Discute despre importanța interpretării trecutului;• Consulte diferitele moduri prin care pot utiliza siturile arheologice și / sau muzeele în cadrul copiilor lor.
Materiale	Recomandări relevante pentru situl/muzeul arheologic (adică replici de obiecte, haine, coroane, instrumente etc.), camere de fotografiat și înregistrare video, markere și note, proiector
Timp	120 minute
Fișe/Activități	Vă rugăm să consultați Activitatea 2.2.1

În a doua parte a modulului, cursanții sunt rugați să se reflecte în mod critic la rezultatele lor din unitatea anterioară și să discute modul în care se produc cunoștințe arheologice pe baza a ceea ce a mai rămas din trecut. Li se cere să discute ce cred că s-ar întâmpla dacă obiectele pe care le-au săpat în prima fază ar fi îngropate și lăsate câteva sute de ani. Câte dintre aceste elemente ar supraviețui și modul în care concluziile unuia s-ar schimba pe baza celor rămase? Această capitol își propune să recunoască importanța informațiilor contextuale/istorice în formarea unei interpretări, lacunele în procesele de creare a sensurilor și auto-reflectare. În acest capitol li se va cere cursanților să găsească informații suplimentare despre zona pe care au explorat-o deja în cadrul întâlnirii anterioare; acest lucru poate implica conversația cu oamenii din zonă, efectuarea de cercetări online, găsirea de înregistrări istorice într-o bibliotecă din apropiere și vizitarea unui muzeu sau a unui sit arheologic.

Capitolul include:

- **Vizită la fața locului într-o locație relevantă** (istorie locală sau muzeu arheologic sau sit arheologic) în funcție de locul în care are loc modulul. Cursanților li se va cere să realizeze paralele între trecut și prezent prin obiecte (ceea ce au găsit și analizat în primul capitol și ce este disponibil în muzeu sau sit arheologic). În timpul vizitei, cursanților li se va cere să facă fotografii despre obiecte, clădiri sau părți ale clădirilor, texte etc., care se referă cumva la primul studiu asupra obiectelor mondene contemporane (primul capitol) și să se întrebe critic ce și cum se păstrează ca istoric/arheologic.
- **Cursanților li se cere să lucreze în perechi pentru a completa Fișa de activitate 1:** „Interviewarea unui artefact” la alegerea lor din vizita la fața locului. Scopul acestei activități este de a înregistra informațiile disponibile deja prin adoptarea competențelor pe care le-au folosit și dobândite în timpul capitolului 1 (descoperirea, observarea, înregistrarea și interpretarea). Dar, de asemenea, să identifice informațiile care sunt încă necesare din surse secundare pentru a schița un profil/interpretare completă a unui obiect și ũ/sau a unui site referitoare la un moment istoric specific (context mai larg).
- **Performanță: imaginați-vă trăind în trecut.** Cursanții lucrează în grupuri de 4 și li se acordă timp pentru a strânge mai multe informații despre site-ul pe care l-au explorat și obiectele sale (pe baza a ceea ce au identificat ca fiind lipsit în activitatea precedentă), pentru a adopta o zi din trecut (joc de rol), relevante pentru obiectul (obiectele) pe care le-au studiat/înregistrat. Scopul principal al acestei activități este utilizarea informațiilor pe care le-au colectat atât din surse primare (obiecte, clădiri etc.), cât și din surse secundare (informații disponibile pe site, online, din ghiduri turistice, în cărți etc.) pentru a afla despre trecut, precum și despre procesul de învățare despre trecut. Ei folosesc camere pentru înregistrarea video a performanțelor lor, pe care le vor prezenta apoi restului grupului pentru reflecția și discuția finală.
- **Reflecție:** cursanții reflectă asupra propriilor lor experiențe care implică trecutul, provocările lor în culegerea de informații istorice, lacunele în informațiile istorice, procesul de interpretare și modul în care cunoștințele lor despre artefacte și site au fost utilizate în timpul performanței lor. Este necesar să revenim la întrebarea principală a unității despre „Ce lipsește” și cum completăm aceste lacune pentru a înțelege trecutul nostru.

ACTIVITATEA 2.2.1

INTERVIEVAREA UNUI ARTEFACT

Scopuri	Se așteaptă ca cursanții să: <ul style="list-style-type: none">• Cerceteze surse secundare de informații pentru informarea interpretărilor despre artefacte și poveștile pe care ni le prezintă aceste artefacte;• Folosească informații istorice pentru a povesti un aspect al trecutului;• Discute despre importanța interpretării trecutului;• Consulte diferite modalități prin care pot utiliza siturile arheologice și / sau muzeele din sala de clasă.
Tipul activității	Investigativ/explorator
Mărimea grupului	În perechi
Materiale	Creioane, hârtie, internet, camere foto
Instrucțiuni	<p>Cursanții aleg un artefact din vizita site-ului (muzeu, sit arheologic). Li se cere să facă fotografii despre obiecte, clădiri sau părți ale clădirilor, texte etc., care se referă cumva la primul lor studiu asupra obiectelor mundane contemporane (primul capitol). Ei lucrează în perechi.</p> <p>Aceștia adoptă rolul intervievatorului/investigatorului urmărind să găsească cât mai multe informații despre „artefactul” selectat. Ei pun întrebări (se prefac că obiectul poate răspunde înapoi), vorbesc cu personalul muzeului și ghidurile turistice, adună informații textuale disponibile la fața locului, folosesc internetul etc.</p> <p>De asemenea, li se solicită să identifice informațiile care sunt încă necesare din surse secundare pentru a schița un profil/interpretare completă a obiectului și/sau a site-ului selectat referitoare la un moment istoric specific (context mai larg).</p>
Interpretarea și evaluarea activității	Cursanții își prezintă constatările și discută despre: <ul style="list-style-type: none">• Importanța informațiilor contextuale

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrumentul de evaluare/permanența

metodei/înregistrările video

Cursanții folosesc înregistrări de performanță și video, pe care apoi le discută critic. Scopul este de a reflecta asupra propriilor lor experiențe care conțin trecutul și de a înțelege mai bine procesele de construcție a cunoștințelor istorice.

Pasul 1

Performanță: imaginați-vă trăind în trecut

Cursanții lucrează în grupuri de 4 persoane și au timp să adune mai multe informații despre site-ul pe care l-au explorat și obiectele sale (pe baza a ceea ce au identificat ca lipsesc în activitățile anterioare), pentru a putea adopta o zi din trecut (joc de rol), relevant la obiectul (obiectele) pe care le-au studiat/înregistrat. Scopul principal al acestei activități este utilizarea informațiilor pe care le-au colectat atât din surse primare (obiecte, clădiri etc.), cât și din surse secundare (informații disponibile pe site, online, din ghiduri turistice, în cărți etc.) pentru a afla despre trecut, precum și despre procesul de învățare despre trecut. Ei folosesc camere pentru înregistrarea video a performanțelor lor, pe care le vor prezenta apoi restului grupului pentru reflecția și discuția finală.

Pasul 2

Reflecție/evaluare

Cursanții reflectă asupra propriilor lor experiențe care transmit trecutul și discută despre:

- Importanța informațiilor contextuale: provocările lor în colectarea informațiilor istorice, lacunele în informațiile istorice, procesul de interpretare și modul în care au fost utilizate cunoștințele lor despre artefacte și site în timpul prestației lor. Este necesar să revenim la întrebarea principală a unității despre „Ce lipsește” și cum completăm aceste lacune pentru a înțelege trecutul nostru..

În timpul prezentării finale și stagiilor de reflecție trebuie să se adreseze următoarele:

- Ce au învățat
- Cum au aflat despre aceasta (surse primare de informații primare)
- Procese de selecție pentru crearea performanțelor lor
- Provocări cu care se confruntă în timpul adoptării trecutului (anacronisme, lipsuri de informație etc.)
- Ce mai trebuie să învețe (ce lipsește!)
- În ce moduri acest proces a fost important și de ce
- Cum este relevant acest proces pentru propria lor învățătură

Este necesar ca cursanții să discute modalitățile prin care propriile practici/procese în timpul sesiunilor de instruire pot fi modificate și aplicate în propriile săli de clasă cu copii cu vârste cuprinse între 3-5 ani. Deși s-ar putea ca copiii mici să nu poată discuta despre procesele complexe de selecție și interpretare în arheologie, ei pot înțelege totuși cum ceva nu este din perioada lor de timp (ceva cu adevărat vechi, folosit de oamenii din trecut etc), precum și noțiunea de narațiune și povestire (integrală în procesele reale de realizare și interpretare a istoriei în arheologie).

CAPITOL 2.3

ÎNAPOI ÎN VIITOR: OAMENI INVIZIBILI

Obiectivele

Odată cu finalizarea acestui capitol, cursanții sunt așteptați să:

- Consulte grupurile participante în discursul arheologic mainstream;
- Proiecteze unui spațiu/muzeu virtual pentru colecția de voci diverse într-un anumit moment/ locație;
- Reflecte critic asupra prejudecăților personale și instituționale în procesele de producție de cunoștințe arheologice;
- Recunoască importanța împărtășirii istoriilor între diverse grupuri de copii.

Materiale

Calculator, markere și caiet

Timp 120 minute

Fișe/Activități

Fișa de activitate 1, Fișa de evaluare

În partea finală al capitolului cursanților li se va cere să reflecte asupra a ceea ce au învățat prin propriul lor angajament cu procesele arheologice, cu obiectele și situl particular, precum și despre informațiile pe care le-au adunat și le-au produs în timpul celor două capitole anterioare. Obiectivul acestei părți este comunitatea, deoarece arheologia este o disciplină care are ca scop descoperirea informațiilor nu doar despre obiectele din trecut, ci și despre oamenii care le-au folosit. Un aspect semnificativ al arheologiei, istoriei și muzeologiei contemporane este și recunoașterea acelor povești care rămân în marje și au fost reduse la tăcere. Acest lucru le va permite cursanților să își recunoască părtinirile și importanța prejudecăților în păstrarea înregistrărilor istorice și arheologice. Printr-o activitate în timpul căreia li se cere să se gândească la ceea ce oamenii în viitor nu vor ști despre noi, din cauza părtinirilor lor, sunt așteptați să înțeleagă mai bine procesele de realizare a istoriei, să recunoască vocile tăcute și importanța de a împărtăși istorii cu elevii lor în prezent.

Acest capitol include:

- O discuție de grup în urma prezentării anterioare a videoclipurilor/spectacolelor cursanților cu privire la poveștile prezentate și acele povești care au rămas, probabil, neînregistrate. Ce voci rămân în tăcere? Femei, muncitori, copii, diverse grupuri minoritare etc. Cursanții au cerut grupuri posibile ale căror povești nu au fost înregistrate în evidența istorică/arheologică principală, reflectă motivele pentru care și discută modalitățile prin care aceste informații ar putea fi adunate. Cum am putea prelua astfel de istorii? Cum am putea împiedica acest lucru să se întâmple în viitor?
- În următoarea activitate, cursanții sunt chemați să se gândească la modalitățile prin care astfel de voci ar putea fi păstrate în prezent pentru viitorul arheolog. Ce aspecte ale culturii ar trebui să păstrăm și cum? (conexiune la istorii și narațiuni orale, artefacte contemporane, povești care ar trebui auzite). Ei lucrează în grupuri pentru a pregăti o listă și pentru a crea un plan de conservare a condiției noastre actuale pentru viitor. Acest proces permite cursanților să identifice aspecte ale realității trăite care sunt importante, dar sunt luate în considerare în prezent, dar totuși s-ar putea pierde în viitor. Este, de asemenea, un mod de a vă asigura că diverse voci sunt auzite, recunoscute și înregistrate (**Fișa de activitate 1: Prezentul ca trecut**).
- **Exploatarea cunoștințelor și partajare digitală:** cursanții colaborează mai întâi pentru a identifica diferite aspecte ale vieții sociale care sunt importante de salvat pentru viitor și care s-ar putea pierde (narațiuni personale, probleme sociale precum schimbările climatice sau imigrația, practicile meșteșugurilor ale minorităților etc.). Apoi, sunt împărțiți în grupuri de 5-6 pentru a crea un blog (sau alte conținut digital/social media) despre aceste aspecte identificate ale realităților lor contemporane. Fiecare grup se angajează cu un aspect diferit. Aceștia discută despre ceea ce trebuie inclus și ce ar putea lipsi și se gândesc la modalitățile prin care aceștia pot angaja o comunitate mai largă prin aglomerare pentru colectarea mai multor informații, deschiderea acestora către voci diverse și permițând includerea unor aspecte pe care ar putea să le ignore. sau neglijat în primul rând. Ideea unei platforme continue, deschise, îmbunătățește noțiunea de istorii fluide și în continuă schimbare. Dacă există cunoștințe limitate sau abilități tehnice pentru crearea unui blog sau a unei alte platforme digitale (adică pagina de Facebook), această activitate se poate încheia prin simpla scriere/pregătire a conținutului. Materialul poate fi apoi utilizat de partenerii Educlab și CY pentru a crea platforma care poate continua să rămână deschisă după finalizarea modulului/proiectului.

ACTIVITATEA 2.3.1

PREZENTUL CA TRECUT

Scopuri	Se așteaptă ca cursanții să: <ul style="list-style-type: none">• Consulte grupurile posibile care au rămas reduse la tăcere în discursul arheologic mainstream;• Proiecteze un spațiu/muzeu virtual pentru colecția de voci diverse într-un anumit moment/locatie;• să reflecte critic asupra prejudecăților personale și instituționale în procesele de producție de cunoștințe arheologice;• Recunoască importanța împărtășirii istoriilor între diverse grupuri de studenți.
Tipul activității	Învățare reflectivă/învățare îmbunătățită digital
Mărimea grupului	Grup de 5-6 persoane
Materiale	Calculatoare, markere și caiet
Instrucțiuni	<p>Cursanții sunt chemați să se gândească la modalitățile prin care diferite voci ale prezentului ar putea fi păstrate pentru viitorul arheolog. Ce aspecte ale culturii ar trebui să păstrăm și cum? (conexiune la istorii și narațiuni orale, artefacte contemporane, povești care ar trebui ascultate, probleme sociale, practici meșteșugărești, tradiții indigene etc.).</p> <p>Cursanții pregătesc o listă și creează un plan pentru păstrarea condițiilor noastre actuale pentru viitor. Acest proces le permite cursanților să identifice aspecte ale realității lor trăite care sunt importante, dar sunt luate în considerare în prezent și s-ar putea pierde în viitor. Este, de asemenea, un mod de a recunoaște modul în care unele povești ar putea rămâne tăcute și de a vă asigura că vocile diverse sunt auzite, recunoscute și înregistrate.</p> <p>Cursanții sunt împărțiți în grupuri de 5-6 pentru a crea conținut de schimb digital despre aceste aspecte identificate ale realităților lor contemporane. Fiecare grup se angajează cu un aspect diferit. Aceștia discută despre ceea ce trebuie inclus și ce ar putea lipsi și se gândesc la modalitățile prin care aceștia pot angaja o comunitate mai largă prin aglomerare pentru colectarea mai multor informații, deschiderea acestora către voci diverse și permițând includerea unor aspecte pe care au putut să le ignore sau să negligeze în primul rând. Ideea unei platforme continue, deschise, îmbunătățește noțiunea de istorii fluide și în continuă schimbare.</p>
Interpretarea și evaluarea activității	Cursanții își prezintă constatările și discută despre importanța arheologilor/istoricilor, muzeelor și siturilor arheologice ca instituții care nu sunt neutre și nici apolitice în formarea și informarea înțelegerilor noastre despre trecut în prezent. Este important pentru cursanți să recunoască prejudecățile acestor instituții în conturarea istoriilor, precum și să ajungă la termeni cu propriile prejudecăți.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrument/metodă de evaluare

Partajare digitală de conținut/forum de discuții

Forum de discuție/evaluare: cursanții discută importanța arheologilor/istoricilor, muzeelor și siturilor arheologice ca instituții care nu sunt neutre și nici apolitice în formarea și informarea înțelegerilor noastre despre trecut. Este important pentru cursanți să recunoască prejudecățile acestor instituții în conturarea istoriilor, precum și să ajungă la termeni cu propriile prejudecăți.

Pasul 1

Voci silențioase

Cursanții sunt chemați să discute și să se reflecte în mod critic la întrebări precum:

- Ce aspecte ale stării noastre actuale trebuie să protejăm?
- Ce aspecte ale prezentului nostru ar putea să rămână tăcute în viitor/să scape de viitorul arheolog?
- Cum putem decide ce este important de salvat pentru viitor?
- Cine decide ce este semnificativ din punct de vedere istoric?

Pasul 2

Exploatarea cunoștințelor și partajare digitală

După ce educatorii lucrează la colectarea materialelor pentru un potențial blog sau altă pagină online (Facebook), ei sunt chemați să reflecte asupra proceselor lor de selecție, interpretare și planificare pentru construcția propriu-zisă a blogului. Probleme critice, cum ar fi: cum ne implicăm în comunitate, cum îi reprezentăm pe cei subreprezentati, cum selectăm și cum interpretăm sunt din nou discutate și reflectate. Este de așteptat să fie recunoscute prejudecățile personale, stereotipurile și concepțiile greșite, precum și ideea de istorii continue, fluide și în continuă schimbare. Această parte este deosebit de importantă pentru cursanții în înțelegerea mai bună a diversității din sălile de clasă, precum și pentru reprezentarea comunităților diverse în muzee și site-uri de patrimoniu.

Similar cu modulul anterior, este esențial, ca cursanții să discute pe parcursul procesului de evaluare despre modalitățile în care aceasta este aplicabilă propriilor practici și să reflecte asupra modurilor posibile pentru a putea modifica aceste module pentru o copilărie și o sală de îngrijire timpurie.

CONCLUZIE

Acest modul își propune să sensibilizeze cursanții cu privire la importanța integrării arheologiei și a patrimoniului cultural în copilărie timpurie și să ofere cursanților cunoștințe și instrumente necesare implementării patrimoniului cultural și a siturilor arheologice în practica lor. Prin activități experiențiale specifice, modulul invită cursanții să ia parte la procesele complexe de explorare, descoperire, arhivare și interpretare care sunt integrante proceselor arheologice. Prin aceste activități care sunt în principal exploratorii, experimentale, bazate pe obiecte și care se bazează pe experiențele proprii ale cursanților (observarea săpării, desenarea, fotografierea, performanța etc.), se așteaptă ca stagiarii să poată nu numai să înțeleagă mai bine domeniul arheologiei, și procese de creare a istoriei, dar găsesc, de asemenea, modalități de a modifica aceste aceleași activități pentru propriile săli de clasă. La urma urmei, activitățile sugerate în acest modul se bazează pe principiile care sunt esențiale pentru crearea unui mediu de grijă și de îngrijire timpurie, care favorizează creativitatea și recunoaște diversitatea.

VOCABULAR

(din Arheologie: Istorie găsită în piese: <http://www.independenceparkinstitute.com/ArcheologyLessonPlans1-16-07.pdf>)

- 1. Antropologie:** Studiul originii, comportamentului și dezvoltarea fizică, socială și culturală a oamenilor. Antropologia studiază umanitatea din cele mai timpurii până în prezent. Antropologia este împărțită în patru subcategorii: arheologie, antropologie culturală, lingvistică și antropologie fizică.
- 2. "Context" arheologic:** Arheologii folosesc termenul „context” pentru a descrie unitățile stratigrafice observabile, care includ straturi sau depozite specifice de sol sau caracteristici precum mușcăturile post. Arheologii sapă în funcție de diferitele contexte pe care le găsesc în sit, începând cu săpăturile contextului cel mai recent depus și mutându-se înapoi în timp sau mai adânc în pământ. Artefactele sunt ambalate, analizate și eventual stocate în funcție de context. Artefactele din fiecare context pot fi utilizate pentru a da contextul și ajută la determinarea datei sau cronologiei istoriei întregului site.
- 3. Arheolog:** Cineva care folosește metode științifice pentru a studia rămășițele materiale din viața și activitățile umane trecute. În calitate de savanți și oameni de știință, arheologii nu colectează artefacte pentru profit sau pentru uz personal.
- 4. Arheologie:** Studiul științific al modului în care oamenii trăiau în trecut prin analiza materialelor rămâne descoperite în timpul săpăturilor sau săpărilor științifice.
- 5. Artefact:** Orice produs și/sau folosit de oameni, inclusiv scule, containere și alimente rămase. Clădirile sunt, de asemenea, artefacte, dar arheologii aplică de obicei termenul „artefact” numai articolelor portabile.
- 6. Săpături:** o săpătură arheologică.
- 7. Caracteristică:** un artefact neportabil care nu poate fi mișcat fără a fi distrus. Exemple de caracteristici includ fântână, gropi private, pereți și posturi de gard.
- 8. Arheologie istorică:** Studiul siturilor arheologice din perioada modernă în legătură cu înregistrările istorice și alte tipuri de informații.
- 9. Cultura materială:** termen dat obiectelor pe care oamenii le folosesc zilnic care dezvăluie fapte despre viața lor.
- 10. Post Mold:** Un tip de caracteristică; o pată circulară lăsată în pământ după ce un stâlp de lemn s-a descompus. Indică de obicei existența anterioară a unei case sau gard.
- 11. Sursa primară:** realizată de oameni care au văzut și au scris de fapt despre un loc sau activitate istorică în momentul în care s-a întâmplat acea activitate.
- 12. Proveniență:** locație specifică în care se găsește un obiect sau un element în pământ.
- 13. Sursa secundară:** realizată de oameni care au aflat despre evenimentele de la altcineva sau căutând surse primare.
- 14. Stratigrafia:** Folosit ca tehnică de datare relativă pentru a evalua secvența poziției artefactului.
- 15. Arheologie urbană:** Arheologia urbană apare de obicei atunci când terenurile sunt eliminate pentru clădiri noi sau clădirile mai vechi sunt distruse. Arheologii sunt chemați să săpe siturile pentru a colecta și păstra artefactele. Acest tip de arheologie este de multe ori considerat o săpătură de salvare din cauza presiunii în timp a constructorilor și echipajelor de construcții.

LECTURI SUPLIMENTARE (RESURSE)

Bibliografie

1. Agbe Davies, Anna S. (2010) Concepts of community in the pursuit of an inclusive archaeology, *International Journal of Heritage Studies*, 16:6, 373-389.
2. Apaydin, Veysel (2016) Effective or not? Success or failure? Assessing heritage and archaeological education programmes – the case of Çatalhöyük, *International Journal of Heritage Studies*, 22:10, 828-843.
3. Chan, Alexandra A. (2011) Translating archaeology for the public: empowering and engaging museum goers with the past, *International Journal of Heritage Studies*, 17:2, 169-189.
4. Clark, Bonnie J. & Anne Amati (2019) Powerful objects, difficult dialogues: mobilizing archaeological exhibits for civic engagement, *International Journal of Heritage Studies*, 25:7, 708-721.
5. Díaz-Andreu, Margarita (2017) Heritage Values and the Public, *Journal of Community Archaeology & Heritage*, 4:1, 2-6.
6. Hamilakis, Yiannis (2004) Archaeology and the politics of pedagogy, *World Archaeology*, 36:2, 287-309.
7. Jansen, I. (2008), "Discourse analysis and Foucault's 'Archaeology of Conhecimento'", *International Journal of Caring Sciences* 1:3, 107-111.
8. Laura Arias-Ferrer & Alejandro Egea-Vivancos (2017), "Thinking Like an Archaeologist: Raising Awareness of Cultural Heritage Through the Use of Archaeology and Artefacts in Education", *Public Archaeology*, 16:2, 90-109.
9. Smardz, Karolyhn and Shelley J. Smith (eds.) (2000). *The Archaeology Education Handbook: Sharing the Past with Kids*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
10. Stone, Peter & Philippe G. Planel (eds.) (1999) *The Constructed Past: Experimental archaeology, education and the public*. London and New York: Routledge.
11. Stylianou, E. & A. Eleftheriadou (Forthcoming, 2020). "The Dig, the Fragment, and the Archive: The Archaeological Imaginary in Greek-Cypriot Contemporary Art", in E. Stylianou, E. Tselika & G. Koureas (eds) *Contemporary Art from Cyprus: Politics, Identities, and Cultures Across Borders*. London, UK: Bloomsbury.

Pagini web

1. *Museu Americano de História Natural, Archaeology: Pistas para o passado*, <https://www.amnh.org/explore/ology/archaeology>
2. *Arqueologia: História Encontrada em Peças*, <http://www.independencyparkinstitute.com/ArcheologyLessonPlans1-16-07.pdf>
3. *Museu Nacional de História Natural, Recursos Didáticos*: <https://naturalhistory.si.edu/education/teaching-resources>
4. *Museu de Londres: O que é Arqueologia?* <https://www.youtube.com/watch?v=FQtlqyv-IIA>
5. *Show.Me*, <http://www.show.me.uk/>
6. *Smithsonian Learning Lab*, <https://learninglab.si.edu/>
7. *Society for American Archaeology / K-12 Activities & Resources*, <https://www.saa.org/education-outreach/teaching-archaeology/k-12-activities-resources>
8. *Contar a história de um objecto*, https://documents.saa.org/container/docs/default-source/doc-teachingarchaeology/object_story.pdf?sfvrsn=b7e03409_6
9. *O Canal de Arqueologia: Planos de Lições*, <https://www.archaeologychannel.org/resources-guide/teacher-resources/195-lesson-plans?start=40>

MODUL 3. TRADIȚII ȘI MEȘTEȘUGURI

Coordinatorul modului: DGASPC HR (România)

REZUMAT

Durata: 6 ore

Capitolele modului

- 3.1 Adevărul sens al tradiției
- 3.2 Tradiții și sărbători familiale
- 3.3 Meșteșug

Scopul modului

- Creșterea gradului de conștientizare a cursanților cu privire la importanța tradiției culturale și a moștenirii;
- Obținerea cunoștințelor pe tema tradiției și a meșteșugului.

Obiectivele specific al modului

- Obținerea cunoștințelor pe tema ritualurilor tradiționale și măiestrie;
- Explorarea contextului cultural al diferitelor tradiții;
- Cum să distingem obiceiurile de tradiții;
- Schimb de experiențe ale cursanților la organizarea și implementarea vizitelor la instituții culturale;
- Obținerea cunoștințelor despre semnificația din spatele reperelor faimoase, în timp ce le recreezi cu ajutorul unor blocuri de construcție;

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul instruirii participanții vor dobândi următoarele:

Cunoștințe:

- Cunoașterea moștenirii culturală locală prin tradiții și meșteșuguri;
- Îmbunătățirea creativității;
- Explorarea diferitelor procese de creație.

Competențe:

- Creativitate și imagine;
- Gândirea critică;
- Observarea.

Metode de învățare

- Metode centrate pe cursant
- Metode axate pe conținut
- Metode interactive
- Metode participative
- Experimentarea

Materiale de învățare

Vă rugăm să consultați activitățile capitolelor.

Metode/ Instrumente de evaluare

Vă rugăm să consultați secțiunea Evaluare și auto-reflecție după fiecare modul.

Spații alternative

Spații interioare, muzee.

Instrumente digitale (va fi pregătit de către P2/IT)

Resurse online și activități suplimentare.

Abordări inclusive

Aceste activități nu sunt discriminatorii și nu segregază.

Interdisciplinaritate (cu referire la abordarea STEAM)

Activitățile propuse sunt aprobate de STEAM.

INTRODUCERE

Implicarea copiilor de la grădiniță și a-i determina să observe lumea din jurul lor - cum au fost construite lucrurile, cum funcționează și de ce funcționează și chiar încurajându-i să se gândească la cum să o schimbe sau să o îmbunătățească, aceste înseamnă STEAM! În acest capitol au fost alese abordări interactive și activități STEAM pentru cursanții în tematica tradiției în general, pe care ulterior le pot împărtăși cu învățătorii preșcolari care lucrează cu copii cu vârste cuprinse între 3-5 ani. Tradițiile sunt ritualuri în care comunitățile se angajează de fiecare dată. Există un motiv pentru care menținem și creăm în mod intenționat tradiții - pentru că ele aduc sens la sărbătorile noastre și ne ajută să ne legăm de cei pe care îi iubim. Ele împrumută un anumit spirit care alimentează conexiunea familială, oferindu-ne un sentiment de apartenență.

Mai important, tradițiile creează amintiri pozitive pentru copii. Copiii își doresc căldura și promit că vine cu tradițiile. Chiar și o nouă familie, familia adoptivă sau o familie non-tradițională poate găsi modalități de a crea mici ritualuri la care toată lumea așteaptă cu nerăbdare. Doar pentru că nu există generații de rude care leagă indivizi prin sânge, nu înseamnă că tradițiile iubitoare nu pot avea un impact pe toată durata vieții. În mod direct și subtil, tradițiile joacă un rol în conturarea identității personale a unui copil. Ritualurile le spun copiilor o poveste despre cine sunt și ce este important pentru comunitate și creează o conexiune care vine din sentimentul că fac parte din ceva unic și extraordinar. Psihologul Marshall Duke a descoperit că copiii care au cunoștințe intime despre istoria familiei lor sunt de obicei mai bine reglați și mai încrezători decât copiii care nu. Au niveluri mai ridicate de stimă de sine, mai puține probleme de comportament și o mai bună funcționare a familiei. Ellen Galinsky, autorul lui Ask the Children și co-fondator al Institutului pentru Familii și Muncă a chestionat copiii, întrebându-i ce își vor aminti cel mai mult despre copilăria lor. Majoritatea copiilor au răspuns prin descrierea tradițiilor familiei. Amintirile fericite din copilărie oferă beneficii pozitive pe care copiii le duc cu ei până la vârsta adultă.

Odată cu avansarea epocii industriale și apariția ulterioară a economiei cunoașterii, meșteșugurile au fost marginalizate în economie. Meșteșugurile tradiționale erau doar așa, tradiționale, deci istorie și interesante doar ca parte a moștenirii (culturale). Meșteșugurile utilitare (gândiți-vă la instalatori, constructorii casnici, lucrătorii de acoperiș, tehnicienii dentari și așa mai departe) au continuat să-și facă treaba, dar o astfel de muncă, cel puțin aceasta a fost impresia domnitoare, a fost destinată celor care nu pot face munca intelectuală ca o economie a cunoașterii solicită. Sistemele educaționale din țările dezvoltate au sfințit inteligența intelectuală și au analizat abilitățile manuale. În domeniul artei, inovația conceptuală a depășit meșteșugul ca fiind competența de bază. Meșteșugurile tradiționale sunt o parte importantă a identității locale, de aceea în această unitate ne vom concentra pe lângă tradiții, pe meserii și măiestrie. Este important ca școlile să vadă meșteșugurile ca o carieră viabilă, calificată și de impact și o alternativă valabilă la ceea ce poate fi considerat o carieră mai mainstream

CAPITOL 3.1

TRADIȚII

Obiective	Recunoașterea importanței cunoașterii tradițiilor noastre; Îmbogățirea cunoștințelor pe tema diversității culturale; A vorbi despre diferența dintre obiceiuri și tradiții; Schimb de abordări și tehnici utilizate în sălile de clasă atunci când îi învățați pe copii despre tradiții și dacă există practici bune despre modul în care cursanții îi pregătesc pe copii pentru vizite culturale în aer liber.
Materiale	Prezentări PowerPoint, calculator și proiector, alte materiale menționate în Fișa de activitate 3.1
Timp	240 minute
Interpretarea și evaluarea activității	World Café, exerciții în grup, dezbateri de grup (Vă rugăm să consultați Activitatea 3.1.1)
Materiale	Flip chart, markeri, PC/Laptop, proiector, hârtii, stilouri
Timp	90 minute
Fișe/Activități	Activitatea 3.1.1, Activitatea 3.1.2

Deși standardele occidentale de predare venite din străinătate câștigă din ce în ce mai multă atenție, cunoașterea culturii noastre este și mai semnificativă, deoarece este moștenirea noastră. Atelierele culturale stau la baza educației preșcolare; toate activitățile se bazează pe ele. Menținerea vieților tradițiilor locale ar trebui să fie o parte crucială a vieții de zi cu zi. În această unitate, cursanții vor putea face schimb de idei și experiențe didactice, să discute care este adevăratul sens al tradițiilor, care sunt diferențele dintre obiceiuri și tradiții și mai multe despre modul în care îi pregătesc pe copii pentru vizite în instituțiile culturale. Implementarea vizitelor culturale în preșcolar va consimți la dezvoltarea sensibilității sociale a copiilor. Astfel copiii pot învăța cum să se comporte în timpul unei vizite la un muzeu. Atunci când organizează activități, profesorii ar trebui să țină seama de nevoile și abilitățile copiilor și, astfel, să întocmească programul astfel încât copiii cu dizabilități să se poată simți utili și pe deplin implicați în activități.

ACTIVITEA 3.1.1

ADEVĂRATUL SENS AL TRADIȚIEI

Scopuri	Recunoașterea importanței cunoașterii tradițiilor noastre; Creșterea gradului de conștientizare cu privire la diversitatea culturală; Schimbarea abordării și tehnici utilizate în clasă atunci când învățați copiii despre tradiții; Distingerea obiceiurilor de la tradiții.
Tipul activității	Discuție în grup
Mărimea grupului	până la 20 cursanți
Materiale Instrucțiuni	Flip chart, markeri, PC/Laptop, proiector Invitați cursanții la o discuție de grup. Scrieți cuvântul "tradiție" pe flip-chart. Angajați cursanții într-o conversație despre importanța tradițiilor. Invitați cursanți să povestească despre experiența lor în clasă atunci când predau acest subiect. Rugați-i să descrie tradiția cu un cuvânt sau o expresie, ceea ce apare prima dată în mintea lor. Notați cuvintele cheie pe flip-chart. Finalizați conversația identificând legătura dintre expresiile scrise de pe flip chart care descriu cuvântul tradiție și rezumați acest subiect afirmând că: acestea sunt adevăratul sens al tradițiilor. Redați videoclipul: <i>Traditions and rituals</i> https://www.youtube.com/watch?v=WL_soq_Xwms (ENG – 8:06 min.)
Interpretarea și evaluarea activității	Rugați cursanții să reflecteze asupra videoclipului despre tradiții și ritualuri.
Variații	Folosind aceeași tehnică, participați la o conversație despre diferențele dintre obiceiuri și tradiții.

ACTIVITEA 3.1.2

SĂ VIZITĂM MUZEUL!

Scopuri	Cursanților li se va oferi posibilitatea de a face schimb de experiențe despre modul în care pregătesc copii pentru o vizită într-o instituție culturală.
Tipul activității	activitate în interior
Mărimea grupului	până la 20 cursanți
Materiale	Flip chart, markeri, hârtie, stilouri.
Instrucțiuni	Împărțiți cursanții în 4 grupuri de 5 persoane. Distribuiți Fișa de lucru 3.1.1. Fiecare grup să noteze cele mai bune practici atunci când pregătește copiii pentru o vizită într-un muzeu și să enumereze pașii. După aceea, să noteze în două coloane experiențele pozitive și negative pe care le-au avut înainte. Când grupurile au terminat sarcina, rugați un cursant din fiecare grup să citească cu voce tare ceea ce au colectat și să-l scrie pe flip-chart. Să aveți o discuție în grup despre experiențele scrise pe flip-chart.
Interpretarea și evaluarea activității	
Variații	Schimbați idei și cele mai bune practici care ar putea fi încorporate la următoarea vizită culturală cu copiii. Această activitate ar putea fi implementată și cu alte instituții culturale.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrument de evaluare/metodă

Sinteză și reflecție

Formatorul invită cursanții într-o conversație despre:

- Ce au învățat: care este adevăratul sens al tradiției, diferența dintre obiceiuri și tradiții.
- Care a fost părerea lor despre activități, dacă au învățat ceva nou și dacă ar putea încorpora aceste informații în viitor.

CAPITOL 3.2

TRADIȚII ȘI SĂRBĂTORI FAMILIALE

Obiective	Să afle mai mult despre tradițiile și sărbătorile de familie; Brainstorming despre modul în care ar putea fi încorporate diferite tradiții la clasă; Să afle mai mult despre fundalul cultural al anumitor tradiții și sărbători.
Materiale	Flip chart, markeri, hârtie, stilouri
Timp	90 minute
Fișe/Activități	Fișă de activitate 3.2.1

Acest capitol va învăța pe cursanți despre diferitele tradiții și sărbători de familie care se desfășoară în fiecare țară reprezentată și despre fondul cultural al acestor activități. Cursanții vor avea posibilitatea să discute despre cum ar putea fi transferate aceste tradiții la tradițiile clasei din grădiniță.

ACTIVITEA 3.2.1

TRADIȚIILE FAMILIALE

Scopuri	Pentru a împărtăși idei și experiențe cu privire la tradițiile și sărbătorile de familie; Brainstorming despre modul în care aceste tradiții ar putea fi încorporate în viața familiei lor; Să se discute despre esența de a avea tradiții de familie.
Tipul activității	Activitate în interior
Mărimea grupului	până la 20 participanți
Materiale	Hârtie, flip chart, markeri
Instrucțiuni	Împărțiți cursanții în 4 grupuri de 5 persoane. Fiecare grup să noteze tradițiile și sărbătorile de familie pe care le amintesc din copilărie. Odată ce toți au terminat, invitați un cursant din fiecare grup să scrie 3 tradiții familiale pe flip-chart. După aceea, discutați împreună care este lucrul comun la aceste tradiții și sărbători. Trageți concluzia afirmând că, indiferent de activitățile pe care cursanții le-au trăit în timpul acestor tradiții și sărbători, cel mai important lucru la ei a fost că familia a fost unită și a petrecut un timp minunat împreună și a creat amintiri fericite.
Interpretarea și evaluarea activității	Întrebați cursanții despre partea lor preferată în timpul activității și participați la o conversație despre aceste tradiții și originile lor.
Variații	Propunerea tradițiilor care ar putea fi încorporate ulterior în grădiniță.

EVALUARE ȘI AUTOREFLECTARE

Evaluare/Metodă

Sinteză și reflecție

Formatorul invită cursanții într-o conversație despre:

- Ce au învățat: ce au în comun tradițiile familiale înrolate.
- Care a fost părerea lor despre activități, care a fost cea mai distractivă, cea mai dificilă sau dacă a existat o activitate care nu le-a plăcut.

CAPITOL 3.3

MEȘTEȘUG

Obiective	Cursanții vor putea explora diferitele meșteșuguri și reperele specifice fiecărei țări participante. Dezvoltarea creativității.
Materiale	Șabloane imprimabile, blocuri de construcții sau cărămizi Lego, flip chart, marker, hârtie, stilou, laptop/PC, videoproiector
Timp	90 minute
Fișe/Activități	Activitatea 3.3.1, Activitatea 3.3.2 și Fișă de lucru 3.3.1

Acest capitol este dedicat meșteșugurilor. Cu ajutorul unor elemente constructive, cursanții vor avea șansa de a-și arăta clădirile faimoase din țările lor și de a vorbi despre patrimoniul lor cultural, între timp pentru a afla despre clădirile istorice ale celorlalte țări reprezentate. Pe baza jocului de masă denumit Activity, cursanții își vor arăta măiestria tradițională locală și vor oferi posibilitatea de a explora diferitele meșteșuguri din toate țările partenere.

ACTIVITEA 3.3.1

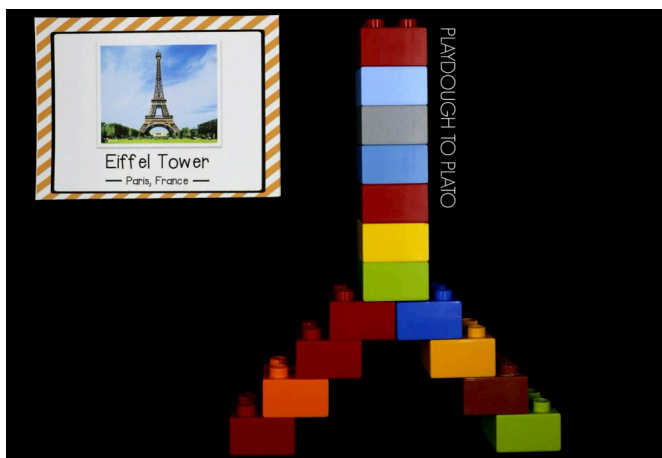
CONSTRUIREA CLĂDIRILOR FAIMOASE¹

Scopuri	Cursanții vor dobândi cunoștințe despre clădiri celebre și semnificația lor pe care o posedă.
Tipul activității	Activitate STEAM, practic
Mărimea grupului	până la 20 participanți
Materiale	Șabloane imprimabile, blocuri de construcții, Fișa de lucru 3.3.1
Instrucțiuni	Participanții vor fi rugați să formeze perechi cu colegi din țara de origine. Distribuiți participanților blocurile de construcție sau cărămizi Lego și un șablon, fiecare pereche ar trebui să primească propria clădire. După ce își termină clădirea, cereți-le să spună câteva lucruri despre aspectul cultural al acestei clădiri și dacă știu câteva informații despre ele.
Interpretarea și evaluare activității	Discutați în grup despre importanța patrimoniului cultural creată de om.
Variații	Puteți adăuga mai multe clădiri la această listă, dacă este necesar.

¹ Inspirat de: <https://thestemlaboratory.com/product/stem-challenge-build-famous-landmarks/>

FIȘA DE LUCRU 3.3.1

Am selectat un reper emblematic din fiecare țară parteneră. Cu ajutorul blocurilor sau cărămizilor Lego, cursanții în perechi ar trebui să își recreeze propria clădire specifică, așa cum se vede în șablonul de mai jos.



Colosseum, Roma, Italia



Torre de Belem, Lisbon, Portugalia



Hagia Sophia, Istanbul, Turcia



Palatul Parlamentului, București, România



Mănăstirea Machairas, Nicosia, Cipru

ACTIVITATEA 3.3.2

NUMEȘTE-MI MĂIESTRIA!

Scopuri	Pentru a afla despre diferitele meșteșuguri, care sunt specifice fiecărei țări reprezentate.
Tipul activității	Activitate STEAM, practic
Mărimea grupului	până la 20 participanți
Materiale	Stilouri, hârtii, flip chart, markeri
Instrucțiuni	Participanții vor fi rugați să formeze perechi cu colegi din țara de origine. Cereți fiecărei perechi să se gândească la o măiestrie specifică regiunii lor, pot face câteva note pentru ei înșiși, dacă este necesar. Așa cum este și în jocul Activity, perechile ar trebui să se exprime cu mișcări, fără să spună cuvinte, iar ceilalți trebuie să ghicească care este măiestria lor. Acest proces continuă până când unul dintre cursanți reușește să ghicească cuvântul.
Interpretarea și evaluarea activității	Discutați în grup despre măiestriile prezentate în această activitate.
Variații	Dacă cineva i-ar plăcea, își poate desena măiestria pe o flip chart.

EVALUARE ȘI AUTOREFLECTARE

Evaluare/Metodă

Sinteză și reflecție

Discutați cu participanții despre semnificația faimoaselor repere.

Dacă cineva a mai vizitat aceste locuri, care a fost impresia lor despre aceste clădiri?

Întrebați despre alte specialități locale celebre care ar putea fi adăugate la această listă.

Discutați despre măiestriile prezentate. Care erau familiare și care erau necunoscute pentru participanți.

CONCLUZIE

Moștenirea noastră culturală se bazează pe tradiție, de aceea este atât de important să începem să ne învățăm obiceiurile în copilăria timpurie într-un mod creativ și adecvat vârstei, făcând în același timp acest subiect accesibil celor mici. Tradițiile familiale sunt în esență comportamente ritualice care ne hrănesc pe noi și pe relațiile noastre. Sunt părți primare ale noastre, care au supraviețuit încă din zorii omului. Sărbătorile tradiționale de sărbători au existat atâta timp cât istoria înregistrată. Tradițiile de sărbători sunt o parte importantă a construirii unei legături puternice între familie și comunitatea noastră. Ele ne oferă un sentiment de apartenență și o modalitate de a exprima ceea ce este important pentru noi. Ele ne leagă de istoria noastră și ne ajută să sărbătorim generații de familii. Păstrează amintirile din trecut în viață și ne ajută să le împărtășim cu generațiile mai noi.

Meșteșugurile sunt adânc înglobate în cultură și sunt înzestrate cu o multitudine de valori intangibile.

Este foarte important să punem accent pe predarea tradițiilor și meșteșugurilor, deoarece trebuie să le promovăm și să le păstrăm ca fiind o parte crucială a patrimoniului nostru cultural.

RESURSE

1. <http://www.sylvanlearning.com/blog/index.php/4-ways-to-spark-your-childs-interest-in-stem/>
2. <https://www.childhelp.org/blog/traditions/>
3. <https://pdfs.semanticscholar.org/4948/d49285e3220ce6fab82f12bbf66ad616a332.pdf>
4. <https://thestemlaboratory.com/product/stem-challenge-build-famous-landmarks/>
5. <https://princes-foundation.org/preserving-heritage-crafts>
6. <https://blogs.psychcentral.com/balanced-life/2013/11/why-holiday-traditions-might-be-more-important-than-you-think/>

MODUL 4: NATURA

Coordonatorul modului: Municipiul Lousada (Portugalia)

REZUMAT

Durata: 6 ore (Capitolul 1.1 - 4 ore; Capitolul 1.2 - 2 ore)

Capitolele modului

- 4.1 Amprenta ecologică
- 4.2 Cunoaște-ți viața sălbatică!

Scopul modului

Pentru a oferi cadrelor didactice și educatorilor concepte precise necesare pentru a transmite copiilor conștientizarea în mod corespunzător:

- înțelegerea impactul și cauzele amenințărilor asupra mediului;
- recunoașterea patrimoniului natural ca parte importantă a patrimoniului nostru cultural;
- înțelegerea conceptul și importanța biodiversității și a serviciilor ecosistemice;
- cunoașterea modalități de reducere a amprentei individuale de mediu;
- înțelegerea conceptul de invazie ecologică.

Obiectivele specifice al modului

- Înțelegerea cauzele și impactul unor amenințări pentru mediu;
- Cunoașterea de câteva grupuri de animale sălbatice și importanța lor în viața noastră;
- Demonstrați moduri distractive și creative de a ajuta mediul.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul instruirii, participanții vor dobândi următoarele:

Cunoștințe:

- să recunoască importanța moștenirii naturale în calitatea vieții umane;
- să înțeleagă amenințările cu mediul și rolul oamenilor ca îngrijitori ai naturii;
- să înțeleagă conceptul de biodiversitate și servicii ecosistemice.

Aptitudini:

- Conștientizare a mediului
- Observarea și identificarea speciilor de animale sălbatice
- Exploatare în aer liber

Competențe:

- Gândire critică
- Observarea
- Creativitate și imaginație
- Conștientizare a mediului
- Expresie plastică și artistică

Metode de predare

- Metode centrate pe cursanți
- Metode axate pe conținut
- Metode interactive
- Metode participative

Materiale didactice

Vă rugăm să consultați activitățile unităților.

Metode/Instrumente de evaluare

Vă rugăm să consultați secțiunea Evaluare și auto-reflecție după fiecare unitate.

Spații alternative

În aer liber: pădure, parcuri, grădini etc.

Instrumente digitale (pregătite de către PT2/IT)

Resurse online și activități suplimentare, imagini, calculatoare de amprentă etc.

Abordări incluzive

Dacă se ocupă de copii cu dizabilități fizice sau psihice, formatorul poate aborda biodiversitatea prin abordări senzoriale/tactile. Diferite animale și plante pot fi prezentate prin sunetele, texturile și chiar gustul lor (în cazul plantelor).

Dacă se ocupă de copii din minorități sociale sau etnice sau din medii marginalizate, formatorul îi poate invita să deseneze obiecte de biodiversitate și să celebreze diversitatea. Formatorul trebuie să sublinieze că, în natură, diversitatea este cheia pentru frumusețe și pentru echilibrul dintre toate lucrurile, stabilind o paralelă cu modul în care ar trebui să funcționeze și societățile umane.

Interdisciplinaritate (cu referire la abordarea STEAM)

Modulul este interdisciplinar. Domenii de cunoștințe care trebuie exploatate: Știință, Arte și Matematică. Ca și în întreaga abordare STEAM, cercetarea, colaborarea și accentul pe învățarea bazată pe procese sunt în centrul acestui modul.

Cursanții vor conștientiza interdisciplinaritatea și utilizarea abordării STEAM.

INTRODUCERE

Nevoia de contact cu mediul natural și afilierea naturală pe care omul o are cu natura au fost concepte introduse de E.O. Wilson (1984) sub termenul „biofilie”. Mai multe studii au urmat această linie de gândire și au dovedit că chiar și un contact minim cu un spațiu natural, chiar și printr-o fereastră, are multe beneficii pentru sănătatea fizică și psihică. De exemplu, poate îmbunătăți dezvoltarea cognitivă a copiilor, poate promova procesul de recuperare medicală la pacienții internați, poate îmbunătăți sănătatea la locul de muncă, reduce frecvența bolii în mediul închis, reduce stresul și iritabilitatea la adolescenți, poate îmbunătăți condițiile de viață ale pacienților cu Alzheimer și copiii cu autism și chiar reduce ratele criminalității, confirmând că Natura este esențială pentru echilibrul nostru fizic și psihologic (ex. Barton and Rogerson, 2017; Hartig and Marcus, 2006; Jonveaux et al., 2013; Kondo et al., 2016; Ewert and Chang, 2018).

În absența unui astfel de contact cu lumea naturală, există o tendință către utilizarea scăzută a simțurilor, deficit de atenție la adulți și copii și o prevalență a bolilor fizice și psihice. Louv avertizează despre aceste consecințe prin introducerea termenului „Tulburarea deficitului de natură” (Louv, 2008). Mecanismul de acțiune al naturii în corpul uman, deși nu este încă complet descifrat și cunoscut, pare să arate că prezența spațiilor verzi (pădure și parcuri) determină o reducere a concentrației de cortizol (hormonul stresului) în fluxul sanguin, care are ca rezultat un răspuns al corpului care tinde spre calm și bunăstare.

Pentru ca aceste efecte să fie dezvăluite, expunerea nu trebuie să fie intensă sau prelungită. Numeroase studii arată că utilizarea spațiilor verzi (păduri și parcuri) într-un context didactic are impacturi pozitive asupra capacității de învățare, a atenției și a concentrării elevilor, producând efecte similare cu vârfurile Ritalinului (un produs chimic utilizat pentru stimularea sistemului nervos și îmbunătățirea atenției) (O'Brien și Murray, 2017; Dillon și colab., 2006; Nedovic și Morrissey, 2013; Roe și Aspinall, 2011) care reduc comportamente agresive și semne de stres și depresie (Taylor și Kuo, 2009; Roe și Aspinall, 2011; Chawla și colab., 2014). Expunerile scurte la spații verzi sau pădure permit înregistrarea acestor schimbări, care se resimt în toate segmentele populației (Roe și Aspinall, 2011). Cu toate acestea, cu cât expunerea este mai mare și mai frecventă, cu atât această semnificație va fi mai mare (Barton și Pretty 2010). Având în vedere aceste dovezi, plecarea actuală a societății de la natură poate adopta proporții și mai dramatice atunci când vorbim despre tipul de acțiune pe care îl poate lua în legătură cu problemele de mediu actuale (Kahn et al., 2009).

Natura în procesul de învățare a copiilor

În prezent, copiii și tinerii și-au pierdut legătura cu mediul natural, în special în zonele urbane. Aceștia pot identifica mai ușor nume de personaje de desene animate japoneze sau mărci de produse decât speciile de floră sau faună din zona în care trăiesc. Această realitate este cu siguranță asociată cu faptul că petrec tot mai puțin timp în aer liber (Louv, 2008). Natura, pe lângă faptul că contribuie la o condiție fizică și psihică mai bună a copiilor și tinerilor, are și virtutea de a constitui un câmp de excelență pentru experimentare, stimulare și învățare integrală autonomă (Ulset et al., 2017). Mai mult decât atât, dezvoltarea unei „identități ecologice”, adică modul în care oamenii se văd în contextul naturii, modul în care oamenii văd aspecte animate și neînsuflețite ale lumii naturale, modul în care oamenii se raportează la lumea naturală în ansamblu și modul în care oamenii se raportează între ele în contextul problemelor de mediu mai mari (Clayton și Opatow, 2003) este un pilon fundamental, dar deseori trecut cu vederea, pentru dezvoltarea personală și identitatea (Davies, 1996). Patrimoniul natural, inclusiv peisajul cultural și biodiversitatea semnificative, este o parte relevantă a culturii și educației (Plumwood, V. 2006).

Acest modul va oferi perspective și activități simple care îi vor ghida pe profesori să medieze o abordare pedagogică asupra procesului în care copiii înțeleg natura din jurul lor. Modulul este împărțit în trei unități care se referă, respectiv, la plante, animale sălbatice (cum ar fi insecte și păsări) și rolul nostru de îngrijitori ai naturii, introducând concepte generale despre natură și biodiversitate și prezentând aspecte generale ale patrimoniului natural local.

Educatorul ca 'facilitator de natură'

Toți formatorii ar trebui să aibă capacitatea de a utiliza resursele naturale ca instrumente pedagogice sau cel puțin responsabilitatea de a-i educa pe copii față de importanța naturii. Aceasta nu înseamnă că formatorii trebuie să fie experți în interpretarea sau conservarea naturii, dar unele concepte de bază sunt importante de știut. Un set complet de noțiuni de bază bine imprimate vor permite formatorilor să își facă mai bine - și mai exact - munca în transmiterea conștientizării mediului.

CAPITOL 4.1.

AMPRENTA ECOLOGICĂ

Obiective	Înțelegerea conceptului de bază de impact asupra mediului și amprenta ecologică; Cunoașterea principalele amenințări cu mediul; Înțelegerea conceptului de servicii ecosistemice; Cunoașterea modalități de angajare pentru a compensa amprenta ecologică.
Materiale	Prezentări PowerPoint, computer și proiector, alte materiale detaliate în Fișa de activitate 4.1.1
Timp	240 minute
Fișe/Activități	World Café, exerciții de grup, dezbateri de grup (vă rugăm să consultați Fișa de activitate 4.1.1).

Pe măsură ce populația umană este în creștere, consumul de resurse naturale și gestionarea deșeurilor devin probleme neîntrerupte. Crearea unei conștiințe ecologice și a unei raționamente de mediu asupra copiilor încă de la o vârstă fragedă poate facilita procesul de creare a unei societăți cu un sentiment mai mare de responsabilitate și respectuos față de limitele resurselor noastre comune. Această unitate îi ajută pe formatori să-și organizeze cunoștințele și gândurile despre impactul ecologic al activităților umane, principalele amenințări cu mediul cu care ne confruntăm și cum putem ajuta biodiversitatea să diminueze și să corecteze astfel de amenințări.

ACTIVITATEA 4.1.1

WORLD CAFE

Scopuri	Să promoveze dezbateră, discuțiile de grup și reflecția despre acțiunile umane și impactul asupra mediului; Modalitate informală de a transmite concepte ecologice.
Tipul activității	Lucru în grup
Mărimea grupului	până la 20 de participanți
Materiale	Carduri (care pot fi improvizate) în care se precizează probleme ecologice precum deșeuri, defrișarea pădurilor, pierderi de biodiversitate, poluarea apei etc. Organizarea sălii: mese separate cu scaune în jurul fiecărei mese.
Instrucțiuni	Împărțiți grupul în 2, 3 sau 4 grupuri mai mici în funcție de numărul de subiecte de discuție propuse și de timpul disponibil. Fiecare masă de discuții are un subiect specific și informații suplimentare pentru a începe discuția (imagini, grafic, frază etc.). Determinați durata fiecărei runde de discuții și explicați activitatea. Odată ce începe World Cafe, fiecare grup discută subiectul până la expirarea timpului. Apoi, grupurile trec la o altă masă de discuții până când toate grupurile au discutat despre toate subiectele. Pentru fiecare subiect, fiecare grup ar trebui să-și ofere reflecția principală. La sfârșit, facilitatorul poate să pună câteva întrebări cu privire la unele subiecte mai controversate sau să încerce să stabilească dacă a existat consens de grup sau opinii opuse cu privire la fiecare subiect discutat. Facilitatorul va comenta răspunsurile grupurilor oferind informații exacte.
Interpretarea și evaluarea activității	Sinteză asupra ceea ce a fost învățat și discutat. Reamintirea impactul acțiunilor umane (care este uneori invizibil pentru ochii neîncercat) Reflecție asupra comportamentelor ecologice și protecția patrimoniului natural, în lumina resurselor exploatate de oameni.
Variații	Activitatea poate fi desfășurată în aer liber și concentrată pe aspecte specifice pe care le observă grupurile.

EVALUARE ȘI AUTOREFLECTARE

Evaluarea/Metodă

Sinteză și Reflecție

- După activitatea World Cafe, rugați cursanții să se așeze într-un mod în care vă puteți vedea cu toții.
- Facilitatorul ar trebui să pună întrebări, ghidând o discuție reflectantă:
 - Sinteza a ceea ce a fost învățat: importanța serviciilor ecosistemice, impactul uman asupra resurselor naturale, principalele amenințări cu mediul, tipuri de amprente ecologice etc.
 - Promovează o scurtă reflecție asupra comportamentelor ecologice și protecției patrimoniului natural, în lumina resurselor exploatate de dezvoltarea umană, a resurselor pe care le folosim cu toții zilnic, a mai multor amprente ecologice și a impactului general al poluării și comportamentului uman asupra naturii.
 - Invitarea cursanților să fie informați și să adopte moduri de viață mai durabile, reamintind pe scurt importanța și beneficiile de a avea un mediu sănătos.
 - Inspirați cursanții pentru a transmite acest mesaj copiilor de la vârste fragede.

CAPITOL 4.2

CUNOAȘTE-ȚI VIAȚA SĂLBATICĂ!

Obiective	Înțelegerea conceptului de biodiversitate; Distingerea speciile native și exotice împotriva celor invazive; Înțelegerea impactul speciilor invazive; Înțelegerea rolul oamenilor în protejarea vieții sălbatice.
Materiale	Detaliat în Activitatea 4.2.1
Timp	120 minute
Fișe/Activități	Activitatea 4.2.1 și Fișa de activitate 4.2.1

Din ce în ce mai mult, animalele sălbatice și natura se confruntă cu amenințări direct provocate de activitățile și comportamentele umane. Pentru ca o specie să prospere, are nevoie de habitat adecvat, apă pentru băut, hrană pentru mâncare / furaje, locuri pentru odihnă și reproducere. Chiar și în zonele urbane, speciile de animale sălbatice ne înconjoară, dar luptă pentru a supraviețui! Toate aceste specii au un rol de jucat în echilibrul ecosistemelor, de care depind sănătatea și calitatea vieții noastre.

Activitățile umane duc adesea la degradarea habitatului și, prin urmare, la scăderea disponibilității locurilor de cuibărire și de hrănire, reprezentând astfel o cauză majoră de amenințare pentru multe specii de animale sălbatice. Această activitate își propune să-i capaciteze pe formatori să exploreze mai bine subiectul biodiversității, oferind concepte ecologice importante.

Mai mult, introduce conceptul de „specie invazivă”. Uneori, în condiții de bună intenție, oamenii introduc tot felul de specii inadecvate într-un anumit mediu. În cadrul acestei unități, cursanții vor avea ocazia să înțeleagă riscurile introducerii de noi specii, de exemplu prin plantații, transport sau activități de recreație. Cursanții vor fi astfel capabili să pună în aplicare activități corecte ecologic cu copiii și să transmită comportamente ecologice. Înainte de a acționa, așa cum s-a învățat în Capitol 1, trebuie să știm. Acest capitol va oferi cursanților o perspectivă de bază pentru a înțelege, împărtăși și interpreta mai bine peisajul din jurul lor.

ACTIVITATEA 4.2.1

GĂSEȘTE INVADATORII!

Scopuri	Această activitate se adresează formatorilor; Înțelegerea conceptele speciilor native, exotice și invazive; Înțelegerea problema ecologică a speciilor invazive; Cunoașterea a unele specii invazive din Europa.
Tipul activității	Joc serios
Mărimea grupului	până la 10 participanți
Materiale	Fișa de lucru 4.2.1.a și Fișa de lucru 4.2.1.b – tipărit pe hârtii A3 (flora și fauna) + și cardurile 'native' și 'invasive'
Instrucțiuni	Tipăriți fișele pe hârtii A3 (Fauna și Flora) în color. Totodată tipăriți cardurile 'native' și 'invasive' (pe hârtii A4), câte 8 din fiecare carte pentru fiecare participant. Tăiați cardurile de hârtie. Puneți fișele A3 (flora și fauna) pe o masă. Distribuiți 8 carduri „native” și 8 carduri „invazive” fiecărui participant. Cereți fiecărui participant să plaseze cărți „native” sau „invazive” peste fiecare imagine, în funcție de originea speciilor. La sfârșit, oferiți răspunsul corect și câteva informații despre ecologia fiecărei specii, amenințări și / sau probleme de conservare, mijloace de introducere, impacturi etc.
Interpretarea și evaluarea activității	Sinteza pe ceea ce s-a învățat (concepte, amenințări ale speciilor invazive). Reflecție asupra comportamentelor ecologice. Reflecție asupra rolului biodiversității în identitatea noastră de „peisaj”.
Variații	Activitatea poate fi îmbogățită cu următoarele proceduri: <ul style="list-style-type: none">• Excursie pe teren pentru a observa specii native, exotice și invazive.• Consultarea materialelor online despre fiecare specie descrisă în joc.• Extinerea listei de specii native și invazive împreună cu participanții.

EVALUARE ȘI AUTOREFLECTARE

Evaluare/Metodă

Sinteză și Reflecție

- După ce v-ați distrat cu jocul 4.2., reflectați pe subiectele abordate în această sesiune.
 - Sinteza pe ceea ce s-a învățat: ce este biodiversitatea, ce înseamnă „implicații și pierderi de biodiversitate”, ce sunt speciile invazive.
 - Promovați o scurtă reflecție asupra comportamentelor ecologice și protecției patrimoniului natural, în lumina invaziilor ecologice.
 - Evidențiați mesajul potrivit căruia natura se poate bucura pe deplin de plante și animale rămase în habitatele lor naturale.
 - Enumerați câteva măsuri simple pentru a evita răspândirea speciilor exotice.
 - Inspirați participanții pentru a transmite aceste mesaje copiilor de la vârste fragede.

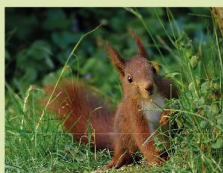
KNOW YOUR WILDLIFE!



Pumpkinseed
Lepomis gibbosus



Raccoon
Procyon lotor



Red squirrel
Sciurus vulgaris



Red-eared slider
Trachemys scripta



Stag beetle
Lucanus cervus



Kingfisher
Alcedo atthis



Red Fox
Vulpes vulpes



Rose-ringed parakeet
Psittacula krameri

FAUNA

KNOW YOUR WILDLIFE!



Water hyacinth
Eichhornia crassipes



Oak
Quercus robur



Alder
Alnus glutinosa



Tree of heaven
Ailanthus altissima



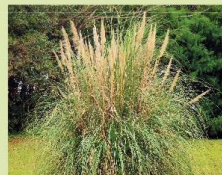
Birch
Betula pubescens



Holly
Ilex aquifolium



Acacia
Acacia melanoxylon



Pampas grass
Cortaderia celloana

FLORA

FIȘA DE LUCRU 4.2.1.B

INVASIVE	INVASIVE	NATIVE	NATIVE
INVASIVE	INVASIVE	NATIVE	NATIVE
INVASIVE	INVASIVE	NATIVE	NATIVE
INVASIVE	INVASIVE	NATIVE	NATIVE

CONCLUZIE

Contactul cu natura este o parte foarte importantă în dezvoltarea sănătoasă a unui copil. Resursele naturale, biodiversitatea locală și peisajele tipice, precum reperatele, zilele festive, mâncărurile și artele reprezentative, integrează ceea ce este desemnat „cultură”, cu toate acestea, elementele naturale sunt uneori trecute cu vederea în ceea ce privește educația și cultura. Este la fel de important ca educația și dezvoltarea unei persoane să înțeleagă originile și istoria ei, precum plantele, animalele și ecosistemele care le înconjoară. Înțelegerea „cine suntem” și „locul nostru în lume” nu poate ignora contactul cu natura și raționamentul ecologic, ca parte a unei educații integrative. Acest lucru este din ce în ce mai important pe măsură ce ritmul degradării mediului crește și ne confruntăm cu mai multe crize legate de natură. Acest modul a oferit concepte de bază și sugerează activități care vor permite formatorilor să fie mai bine dotați pentru misiunea lor de „ambasadori verzi”.

Un pic merge un drum lung și aceste capitole pot declanșa voința de a explora în continuare lumea naturală fascinantă și marele aer liber, cu toate beneficiile dovedite pentru copii și creșterea sănătoasă a acestora ca bonus!

LECTURI SUPLIMENTARE (RESURSE)

1. Barton, J., Pretty, J. 2010. Qual é a Melhor Dose da Natureza e Exercício Verde para Melhorar a Saúde Mental? Uma Análise Multi-estudo. *Ciência e Tecnologia Ambiental*, 44 (10): 3947-3955
2. Barton, J., Rogerson, M. 2017. A importância do espaço verde para a saúde mental. *BJPsych internacional*, 14(4), 79-81.
3. Chawla, L., Keena, K., Pevec, I., Stanley, E. 2014. Os pátios verdes como paraísos do stress e dos recursos para a resiliência na infância e adolescência. *Saúde e lugar*, 28, 1-13.
4. Clayton, S., Opatow, S. 2003. A identidade e o ambiente natural: O psicológico significance da natureza. MIT Press, Cambridge.
5. Davies, M. M. 1996. Ao ar livre: Um contexto importante para o desenvolvimento das crianças pequenas. *Early Child Development and Care*, 115(1), 37-49.
6. Dillon, J., Rickinson, M., Teamey, K., Morris, M., Choi, M. Y., Sanders, D., Benefield, P. 2006. O valor da aprendizagem ao ar livre: evidência da investigação no Reino Unido e outros locais. *Revisão da ciência escolar*, 87(320), 107.
7. Ewert, A., Chang, Y. 2018. Níveis de natureza e resposta ao stress. *Ciências Comportamentais*, 8(5), 49.
8. Faber Taylor, A., Kuo, F. E. 2009. As crianças com défices de atenção concentram-se melhor depois de caminharem no parque. *Journal of attention disorders*, 12(5), 402-409.
9. Hartig, T., Marcus, C. C. 2006. Ensaio: Jardins de cura - lugares para a natureza nos cuidados de saúde. *The Lancet*, 368, S36-S37
10. Jonveaux, T. R., Batt, M., Fescharek, R., Benetos, A., Trognon, A., Bah Chuzeville, S., ... & Soulon, L. 2013. Jardins de cura e unidades cognitivas comportamentais na gestão de doentes com doença de Alzheimer: a experiência de Nancy. *Journal of Alzheimer's Disease*, 34(1), 325-338.
11. Kahn Jr., P. H., Severson, R. L., Ruckert, J. H. 2009. A relação humana com a natureza e a natureza tecnológica. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 37-42.
12. Kondo, M., Hohl, B., Han, S., Charles Branas, C. 2016. Efeitos da ecologização e reutilização comunitária de lotes vagos na criminalidade. *Estudos Urbanos*, 53(15): 3279-3295
13. Louv, R. 2008. Última criança na floresta: Salvar as nossas crianças da desordem do déficit de natureza. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.
14. Nedovic, S., Morrissey, A. M. 2013. Calma activa e concentrada: Respostas das crianças a um ambiente orgânico de aprendizagem ao ar livre. *Pesquisa de ambientes de aprendizagem*, 16(2), 281-295.
15. O'Brien, L., Murray, R. 2007. Forest School e os seus impactos nas crianças pequenas: Estudos de caso na Grã-Bretanha. *Urban Forestry & Urban Greening*, 6: 249-265
16. Roe, J., Aspinall, P. 2011. Os resultados restaurativos da escola florestal e da escola convencional em jovens com bom e mau comportamento. *Urban forestry & urban greening*, 10(3), 205-212.
17. Ulset, V., Vitaro, F., Brendgen, M., Bekkhus, M., Borge, A. I. 2017. Tempo passado ao ar livre durante a pré-escola: Ligações com o desenvolvimento cognitivo e comportamental das crianças. *Journal of Environmental Psychology*, 52, 69-80.
18. Wilson, E.O. 1984. *Biofilia*. Imprensa da Universidade de Harvard.
19. Plumwood, V. 2006. O conceito de uma paisagem cultural: Natureza, cultura e agência na terra. *Ética e o Ambiente*, 115-150.

Website-uri (în Engleză)

1. <https://imprintplus.org/courses>
2. https://imprintplus.org/documentfiles/IMPRINT_ResearchReport_PartIII_PracticalGuidelines.pdf
3. <https://identify.plantnet.org>
4. <https://www.naturallylearning.co.uk/50-outdoor-activities-toddlers/>
5. <https://www.xeno-canto.org/collection/area/europe>
6. <https://www.rspb.org.uk/birds-and-wildlife/advice/how-you-can-help-birds/nestboxes/frequently-asked-questions/>
7. <https://www.rspb.org.uk/birds-and-wildlife/advice/how-you-can-help-birds/nestboxes/nestboxes-for-small-birds/>
8. <https://www.bto.org/our-science/projects/nrs/publications/bto-nestbox-guide>

MODUL 5: ARTA ȘI ȘTIINȚA

Coordinatorul modului: Universitatea Yaşar (Turcia)

REZUMAT

Durata 6 ore (4 capitole 90 minute fiecare)

Capitolele modului

- 5.1** Experiență prin artă; Instrumente educaționale pentru toată lumea
- 5.2** Natura statică pentru noi perspective
- 5.3** Jocuri de rol pentru înțelegere mai profundă
- 5.4** Portrete pentru o empatie mai profundă

Scopul modului

- Dotarea participanților cu noi abordări de aplicare pentru a dezvălui creativitatea copiilor în activități de artă.
- Conștientizați învățătorilor preșcolari ECEC cu privire la propriile perspective artistice și la modul de proiectare a acestora către copii
- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la abordarea STEAM pentru activități artistice.
- Creați experiențe pentru a corela o activitate artistică cu KCA (cunoaștere, înțelegere și aplicare).

Obiective specifice al modului

- Construiți o înțelegere pentru a recunoaște importanța vizitării unei instituții de artă pentru a ilustra un proces productiv pentru creativitatea artistică a copiilor.
- Prezentați modalități de a familiariza copiii cu diferite practici de artă.
- Folosiți arta pentru a compune experiențele de care profesorii ECEC vor avea nevoie în practicile lor viitoare de predare.
- Demonstrați cum să puteți crește conștientizarea și înțelegerea copiilor față de animale și alte creaturi vii.
- Demonstrați cum o activitate artistică poate duce la un proces de mai bună cunoaștere a sinelui și a celorlalți.

Rezultatele învățării

Până la sfârșitul instruirii participanții vor dobândi următoarele

Cunoștințe:

- Să înțeleagă de bază utilizarea anumitelor genuri de opere de artă în predare.
- Recunoașterea importanței rolului învățătorilor preșcolari ECEC în atelierelor de artă.
- Explicarea și interpretarea operele de artă și practicile alese pentru orice activitate specifică.

Aptitudini:

- Asamblarea metodele de aplicare a diferitelor tehnici de aplicații artistice.
- Selectarea lucrările de artă și practicile necesare pentru atelier.

Competențe:

- Argumentarea modului de organizare a unei atelier de artă specific.
- Evaluarea mijloacelor de materiale care vor fi utilizate în atelier.

Metode de învățare

- Lecție frontală
- prezentări PPT
- Demonstrații practice privind utilizarea diverselor tehnici și activități.
- Lucrări în grupuri mici ca parte a atelierului.

Materiale de învățare

Vă rugăm să consultați activitățile capitolelor.

Metode/instrumente de evaluare

Vă rugăm să consultați secțiunea Evaluare și autorefecție după fiecare modul.

Spații alternative

- Spații de artă (muzee, expoziții etc.)
- Ferme de animale sau grădină zoologică/acvariu.

Instrumente digitale

- Proiector
- Cameră digitală (smartphone sau tabletă)
- Imprimanta

Abordări incluzive

Arta în sine are o calitate incluzivă pentru spectator din punctul de vedere al expresiei. Subiectul, tehnica executată de artist, mișcarea cu care este luată în considerare opera de artă sunt toate alegerea individuală a artistului, în timp ce toate reprezintă viziunea sa asupra lumii. Fiind inclusiv în ceea ce privește conținutul, prin natura sa, acest modul de artă și științe va oferi participantului o platformă în care fiecare dintre ei va avea posibilitatea de a participa activ, chiar dacă nu au o educație formală despre artă. Aceștia vor obține, de asemenea, informații despre modul în care activitățile propuse vor fi implementate pentru nevoile copiilor.

Interdisciplinaritate (cu referire la abordarea STEAM)

Acest modul dedicat domeniilor artei și științelor este interdisciplinar prin natura sa. Împreună cu creația artistică, explorarea, cooperarea și descoperirea prin experiență sunt incluse în acest modul, ca în esența abordării STEAM. Activitățile planificate îi încurajează pe copii să-și exprime sentimentele și simțurile personale, să se angajeze în învățarea experiențială, să invite la colaborare și să creeze prin procese artistice și, de asemenea, să adauge sensibilitate cu privire la prietenii lor, alte creaturi vii și întreaga comunitate.

INTRODUCERE

Educația artistică, afirmă Paul Klee, este o activitate figurală a ideilor și gândurilor. Disciplinele artei sunt un mod de a cunoaște lumea. Pe măsură ce copiii se asociază cu artele, creează dansuri, muzică, producții teatrale și opere de artă vizuală, ei învață cum să se exprime și cum să comunice cu ceilalți (NAEA, 1994). Artele oferă copiilor instrumente și experiențe pentru a gândi în simboluri, pentru a-și direcționa gândurile și sentimentele, pentru a-și modela ideile fără formă, pentru a explica și interpreta propria lor însumare mentală. Acesta este și modul în care își formează repertoriul de mărci formând o gramatică a comunicării. Prin experiențe care implică practici de artă, ei angajează, de asemenea, un proces creativ de rezolvare a problemelor, obiectivitate și selectivitate, precum și apreciere estetică (Wright 2010: 171). Ei câștigă oportunități de a învăța să își dezvolte ideile, interesele și experiențele de viață semnificative și pun la îndoială relațiile calitative și soluțiile alternative pentru provocări izolate. Pe de altă parte, o abordare activă și participativă a educației încurajează simțul individului de a fi pus în prim plan (Pagina 2000, 46). Nu este nici măcar o chestiune de discuție faptul că lumea se află într-o schimbare constantă, iar în cadrul unei lumi care se află într-o schimbare constantă, este de o mare importanță pentru a putea negocia dinamica acestei schimbări (Masini 1982: 7). Prin urmare, sistemul educațional a fost supus unei provocări continue care formează viitorul educației în timp ce se ocupă de cel existent. În timp ce discută despre învățarea viitoare, Massini (1982) subliniază următoarele puncte pe care ar trebui să se bazeze învățarea viitoare:

- Conștientizarea relației dintre caracterul psihologic și cel social,
- Respect pentru propria cultură și, în același timp, conștientizarea altor culturi,
- Învățarea ar trebui orientată spre identitate
- Învățarea trebuie orientată către întrebările finale ale existenței.

Ea afirmă, de asemenea, că scopul nu este de a dovedi corectitudinea unui anumit set de răspunsuri, ci mai degrabă de a dezvolta capacitatea de a percepe diferite răspunsuri la astfel de întrebări.

Acest set de răspunsuri se realizează numai prin experiențe și practici simple. Deoarece abilitățile mentale și procesele psihologice sunt influențate de oportunitățile de a le utiliza (Eisner, 1994), copiii trebuie să aibă experiențe cu diferite forme de reprezentări, cum ar fi imagini, muzică și dans, precum și literatură, artă, știință și matematică. Învățători preșcolari ECEC sunt esențiali pentru a ghida dezvoltarea artistică a copiilor spre formarea unui mediu cu discuții și demonstrații pentru a-i ajuta pe copii să devină mai creativi.

Pentru mintea copiilor fără limitări, o idee creativă este într-un fel reformularea ideilor prezente. Noi conexiuni între gânduri și instrumente care sunt deja familiare se fac cu experiențe noi și aplicații noi (Rogoff, 1990). Creativitatea, care este foarte apreciată în educația timpurie, nu vine doar din interiorul copiilor, ci și din mediul uman și fizic din afara copiilor. Prin urmare, medierea adulților și a colegilor este un aspect foarte important pentru copiii care devin mai creativi.

Deci, rolul profesorului este extrem de directiv și orientat pentru ateliere de artă și activități în ECEC. Când copiii sunt foarte mici, experiențele artistice devin sociale numai atunci când profesorii îi fac așa. Prin urmare, experiența de artă s-ar putea transforma într-o experiență socială în timpul activităților de cooperare. Deoarece sunt favorizate atât abordările solitare, cât și cele sociale, este important ca profesorii să fie conștienți de etapele de dezvoltare aferente (Krogg și Slentz 2001: 176).

Modulul constă în practici propuse învățătorilor cu privire la modul în care o experiență a copiilor care vizitează o instituție de artă se poate transforma într-un mijloc de învățare în timp ce creează. Aceste activități îi vor permite copiilor să se perceapă ca pe o parte a întregului, ca personalități speciale cu trăsături autentice, dar și ca ființe vii care împărtășesc valori (nu neapărat aceleași) cu ceilalți.

După ce a fondat abordarea STEAM ca bază a proiectului EDUCLAB, acest modul se va concentra asupra modului în care învățătorii ECEC pot crea o atmosferă ingenioasă, în care vor găsi modalități de a promova creativitatea copiilor în timp ce găsesc o platformă pentru a le transmite cerințele KCA.

CAPITOL 5. 1

EXPERIENȚĂ PRIN ARTĂ; INSTRUMENTE PENTRU TOATĂ LUMEA

Obiective	Construirea unei înțelegeri care să recunoască importanța vizitării unei instituții de artă pentru a ilustra un proces productiv pentru creativitatea artistică a copiilor. Conștientizarea propriilor perspective artistice și să compună structuri cum să le proiecteze copiilor
Materiale	Laptop/PC, video proiector, hârtii, sticky notes.
Timp	90 minute
Fișe/Activități	prezentări PPT \Fișă de activitate 5.1.1

Acest capitol va invita participanții timp de 90 de minute să-și reflecte propriile experiențe și puncte de vedere cu privire la relația pe care o au cu diverse discipline de artă și spații de artă. Cadrul capitolului constă în modul în care calitatea activităților de artă preșcolară și grădiniță depinde de trăsăturile estetice ale mediului, precum și de expertiza profesorului. Prin urmare, înțelegerea artistică și competențele profesorului care pregătește materialele de artă și determină activitățile de artă sunt vitale pentru succesul procesului. Capitolul îi va ghida pe cursanți printr-un set de întrebări, sugestii și prezentări pentru a-și dezvălui propria reflecție cu privire la activitățile legate de artă. Inspirați din experiențele personale, cursanții vor fi invitați să-și recunoască propriile potențiale ca spectatori de artă, spectatori și interpreți, astfel încât să fie capabili să conducă atelierelor de artă, să participe la atelierelor de artă, să interpreteze lucrările de artă și să răspundă la nevoile pentru activități.

Acest capitol conține:

O scurtă discuție de grup pentru a introduce importanța încrederii și competenței învățătorului ECEC, ca model de urmat și imitat de către copii, pentru a câștiga motivația pentru activități necunoscute, cum ar fi o vizită într-un spațiu de artă sau un nou atelier de aplicații. Experiențele personale din trecut sunt împărtășite pentru a stabili o înțelegere de bază că toată lumea este cumva legată de artă și poate reflecta din ea. În acest fel, cursanții vor fi invitați la un teren comun pentru a argumenta importanța de a fi experimentați și informați despre activitățile și conceptul educației artistice pe care îl vor prezenta. Empatia pentru experiența viitoare a copiilor și recunoașterea necesității de a planifica și de a experimenta în viitor este rezultatul așteptat.

Prezentare PowerPoint despre o renumită instituție de artă din apropiere (muzeu sau galerie). Locația, conținutul spațiului de artă, expozițiile, operele de artă, categoriile și celelalte caracteristici ale instituției sunt prezentate pentru a accentua valoarea turului virtual al unui spațiu de artă, pentru a realiza o introducere solidă înainte de o activitate de artă conexasă.

Evaluare de grup pentru a aminti amintirile dacă spațiul de artă a fost vizitat anterior, dacă nu experiența acumulată din prezentare. Se așteaptă ca cursanții să argumenteze efectele mediului fizic care implică trăsături artistice ca motivatori pentru copii și pe ei înșiși pentru construirea unei sensibilități pentru operele de artă. De asemenea, experiențele amintite din trecut despre activități de artă, cum ar fi vizitarea unui spațiu de artă similar, participarea la teatru, dans, mersul la concerte etc. sunt evaluate ca fundal mental pentru a simți „esteticul” și a-l căuta și, de asemenea, pentru a ghida copiii să o simtă și să o caute. Comparația dintre senzațiile estetice înainte și după autoevaluare este utilizată ca metodologie.

ACTIVITATEA 5.1.1

EXPERIENȚĂ PRIN ARTĂ; INSTRUMENTE EDUCAȚIONALE PENTRU TOATĂ LUMEA

Scopuri	Construirea a unei înțelegeri pentru a recunoaște importanța vizitării unei instituții de artă pentru a ilustra un proces productiv pentru creativitatea artistică a copiilor; Conștientizarea de propriile perspective artistice și compuneți structuri cum să fie proiectați copiii.
Tipul activității	Discuție în grup\Prezentare PPT\Evaluare a conceptelor și experiențelor discutate în grup
Mărimea grupului	până la 20 participanți
Materiale	Laptop/PC, video proiector, hârtii, sticky notes.
Instrucțiuni	<p>Invitați grupul de stagiați să alcătuiască cerc.</p> <p>Întrebați despre mediile lor artistice (orice pregătire sau practică pe care o au în avans).</p> <p>Identificați legătura și relația lor cu diferite discipline ale artei (cântând instrumente muzicale, teatru, cinema, concerte, expoziții etc.).</p> <p>Discutați despre corelația personală și experiența fiecărui participant cu privire la practicile artistice și modul în care aceștia se poziționează în contextul desfășurării activităților legate de artă ca învățători ECEC.</p> <p>Prezentați prezentarea PPT pentru a evoca semnificația și beneficiul vizitei unui spațiu de artă pentru a obține un sentiment de aura estetică.</p> <p>Discutați amintirile participanților din vizitele lor anterioare în spațiu de artă din viața lor personală și emoțiile declanșate de aceasta.</p> <p>Încheiați prezentarea identificând impactul oricărei vizite efectuate la o instituție de artă.</p> <p>Invitați grupul să dezvăluie reflecțiile lor asupra discuțiilor și a prezentării PPT.</p> <p>Faceți o listă a senzațiilor trezite prin spectarea unei opere de artă și studiați-le după cum urmează:</p> <ul style="list-style-type: none">• Scrieți emoțiile și reflexiile propuse de grup în funcție de experiența de a vă afla într-un spațiu de artă sau pe o operă de artă etc., lipiți-le pe tablă una lângă alta. (cuvinte cheie precum; fericire, tristețe, furie, empatie, emoție, curiozitate, inspirație etc.)• Creați o altă listă de activități/lucrări de artă legate de conversațiile și evaluările anterioare bazate pe prezentarea PPT și experiențele anterioare ale cursanților.• Formulați cele două liste ca un tabel corelat pentru a le valorifica în consecință• Cereți despre intensitatea emoțională a listei pentru reflecții pentru fiecare activitate artistică cuprinsă între 1 și 10.• Plasați valorile pentru fiecare participant (câte unul) subliniind comparația pentru senzațiile estetice în funcție de activitățile artistice. <p>Discuție de grup pe lista formată de concepte și activități.</p> <p>Subliniați importanța rolului profesorului ca mediator al aspectelor estetice pentru copii.</p>
Interpretarea și evaluarea activității	Sinteza reflecțiilor realizate de auto-analiză. Reflecție asupra spațiului de artă prezentat în PPT.
Variații	Activitatea poate fi îmbogățită cu următoarele proceduri: <ul style="list-style-type: none">• Întrucât unul dintre principalele obiective ale activității este de a încuraja cursanții să efectueze o vizită la o instituție de artă urmată de ateliere în clasă, aceeași activitate poate fi preprodusă dacă există posibilitatea de a vizita o instituție de artă în timpul executării unitate.• Dacă este disponibilă, unitatea poate fi executată într-o instituție de artă dacă instituția în cauză are facilități disponibile pentru o astfel de activitate. Dacă da, prezentarea PPT în cadrul unității poate fi înlocuită cu un tur real în spațiul de artă, spectacolând operele de artă și cufundându-se pe deplin în senzația estetică, care urmează să fie analizate ulterior inclusiv la evaluarea grupului.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrument de evaluare/metodă

Participare și reflecție

La sfârșitul capitolului, invitați participanții să se reflecte asupra experienței lor:

- Sinteza reflexiilor realizate prin auto-analiză
- Reflecție asupra spațiului de artă prezentat în PPT.

CAPITOL 5.2

NATURA STATICĂ PENTRU NOI PERSPECTIVE

Obiective	Prezentare modalități de a familiariza copiii cu diferite practici de artă. Folosirea artei și științei pentru a compune experiențele de care vor avea nevoie în viața lor viitoare pentru o mai bună evaluare și exprimare. Crearea a unei baze pentru curiozitate și interes pentru lucrările de artă prin activități artistice folosind pictură/desen. Folosirea activității artistice precum desenul pentru a experimenta elementele de bază ale artei și conceptele de bază ale educației preșcolare (dimensiune, poziționare, direcție, cantitate etc.)
Materiale	Laptop/PC, video proiector, hârtii, sticky notes (detaliat în Fișă de activitate 5.2.1)
Timp	90 minute
Fișe/Activități	Prezentarea PPT a operelor de artă selectate Fișă de activitate 5.2.1

Pictura este principala activitate artistică pentru copiii din învățământul preșcolar. Copiii realizează desene sau picturi chiar și în spațiile personale și la casele lor, doar pentru a reflecta imaginația și caracteristicile lor progresive. Această aplicație poate fi, de asemenea, utilizată ca o practică familiară pentru a conecta copiii cu diferite standarde de compoziție estetică în lucrările de artă și pentru a-i familiariza cu diferite rezultate ale învățării. Natura statică este un bun exemplu ca principal standard de compoziție în întreaga istorie a artei, cu multe exemple din multe mișcări de artă, este ușor de asociat și este, de asemenea, bogată în informații cum ar fi forma și culoarea. Copiii au relații dietetice strânse cu legumele și fructele, de asemenea au o anumită cunoștință cu unele flori. În acest caz, acele articole pe care le cunosc vor deveni mijloace ale unui subiect al unei activități artistice, deși vor învăța despre formele de bază și culoarea, precum și despre conceptele legate de acestea (timp, anotimp, cantitate, poziție, gust etc).

Această unitate oferă participanților o înțelegere de bază pentru picturile și practica de natură statică pentru a putea conduce un atelier de artă conexe cu copiii. Cursanții trebuie identificați ca fiind suficient de competenți pentru a construi interesul și motivația pentru picturile de natură statică prin clasă și, de asemenea, pentru a putea avea fundalul teoretic și conceptual pentru a organiza o compoziție estetică a diferitelor elemente ca o compoziție de natură moartă care trebuie pictată de către copii în atelierul de artă. Unitatea ilustrează principalele specificații pentru evaluarea operelor de artă prezentate și caracteristicile compoziției pentru a obține cea mai mare valoare pentru rezultatele educaționale, cum ar fi cantitatea, forma, dimensiunea, culoarea și alte variabile comparative. De-a lungul unității, profesorii sunt așteptați să colecteze experiența pentru a ghida ceea ce vor învăța copiii ca diferite calități ale elementelor pe care le pictează prin compoziții de natură statică.

Acest capitol conține:

Prezentarea picturilor de natură statică: Prezentarea de exemple de picturi de natură statică din diferite perioade ale istoriei artei oferind cursanților un portofoliu de fond pentru evaluarea lucrărilor de artă similare. Cursanților li se va reaminti necesitatea de a vizita un spațiu de artă înainte de atelierul pe care le vor desfășura la cursurile lor, precum și beneficiile obținute în urma acestei vizite pentru a spori activitățile de pictură bazate pe operele de artă din spațiul de artă vizitat. Prezentarea va include, de asemenea, informații despre pictori, tehnică și conținut. În acest fel, cursanții vor obține un fundal teoretic și estetic pentru a analiza, interpreta și compune diverse picturi de natură statică personală, pentru a-și putea organiza propriile ateliere.

Lucrare în grup: După împărțirea în grupuri de 3-4, fiecărui grup i se va cere să construiască o listă teoretică cu diferiți itemi pentru unul sau mai multe concepte atribuite pentru o posibilă compoziție de natură statică urmată de: culoare, formă, dimensiune, cantitate, direcție, poziție, cantitate, texturi, opoziții, timp (ore sau anotimpuri), geografie, gust, organicitate, rigiditate, etc. Lista articolelor pentru compoziții va fi evaluată și argumentată de întregul grup de specificații estetice.

ACTIVITATEA 5.2.1

NATURA STATICĂ PENTRU NOI CONCEPTE

Scopuri	<p>Prezentarea modalităților de a familiariza copiii cu diverse practici artistice.</p> <p>Utilizarea artei și a științei pentru compunerea experiențelor de care vor avea nevoie în viața lor viitoare pentru o mai bună evaluare și exprimare.</p> <p>Crearea unei baze pentru curiozitate și interes pentru lucrările de artă prin activități artistice folosind materiale de pictură/desen.</p> <p>Folosirea activităților artistice cum ar fi desenhul pentru a experimenta elementele de bază ale artei și conceptele de bază ale educației preșcolare (dimensiune, poziționare, direcție, cantitate etc.)</p>
Tipul activității	Prezentare PPT, activitate în grupuri mici de 3-4, corelând elementele și conceptele bazate pe compoziție cu conceptele utilizate în educația ECEC, evaluarea conceptelor și experiențelor discutate ca grup
Mărimea grupului	până la 20 de participanți
Materiale	Laptop/PC, video proiector, hârtie, sticky notes.
Instrucțiuni	<p>După prezentarea PPT a unor opere de artă selectate, aranjați grupuri de participanți.</p> <p>Atribuiți conceptele fiecărui grup pentru o posibilă compoziție de natura statică urmată de: culoare, formă, dimensiune, cantitate, direcție, poziție, cantitate, texturi, opoziții, timp (ore sau anotimpuri), geografie, gust, organicitate, rigiditate etc.</p> <p>Fiecare grup construiește o listă cu diverse articole (fructe, legume, flori, obiecte zilnice etc.) pentru cel puțin trei compoziții diferite de natura statică în conformitate cu conceptul (conceptele) atribuit (e).</p> <p>Plasați lista articolelor din fiecare compoziție în legătură cu conceptele atribuite și explicați-le în note scurte după cum urmează:</p> <ul style="list-style-type: none">• Notați conceptele (cum ar fi cantitatea, culorile, simțurile, forma etc.)• Scrieți numele articolelor utilizate în compoziția de natura statică și plasați-le sub conceptul aferent de fiecare grup (câte unul) explicând relația dintre concept și grupul de itemi.• Discuție de grup pe lista formată de concepte și itemi.
Interpretarea și evaluarea activității	<p>Sinteza a ceea ce s-a învățat și comparația cu picturile reale văzute în prezentări.</p> <p>Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.</p>
Variații	<p>Activitatea poate fi îmbogățită cu următoarele proceduri:</p> <ul style="list-style-type: none">• Corelarea articolelor organice cu elementele anorganice poate fi adăugată ca o altă fază a lucrării de grup pentru a îmbunătăți identificarea obiectelor și a trăsăturilor acestora.• Schimbarea elementelor din compoziție poate fi adăugată ca o altă fază a grupului de lucru pentru a realiza schimbarea între diferite concepte (de exemplu, de la dimensiune la formă) pentru a sublinia caracteristicile fiecărui obiect și aspectul educațional câștigat din acesta.• Grupurilor de participanți li se poate cere să imite o pictură de natură statică, cerând componentele exacte de pe tablou pentru a reconstrui compoziția.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

Instrument de evaluare/metodă

Participare și reflecție

La sfârșitul acestui capitol, invitați cursanții să reflecteze la experiența lor:

- Sinteza a ceea ce s-a învățat și comparația cu picturile reale văzute în prezentări.
- Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.

CAPITOL 5. 3.

JOCURI DE ROL PENTRU ÎNȚELEGERE MAI PROFUNDĂ

Obiective	Prezentarea modalităților de a familiariza copiii cu diverse practici artistice. Demonstrarea modului de a crește gradul de conștientizare și înțelegere a copiilor față de animale și alte creaturi vii. Recunoașterea utilizării tehnicii teatrale pentru a face copiii să experimenteze expresia creativă pentru dinamica jocului de rol. Conectarea diferitelor lucrări artistice prin teme comune folosite ca figuri și concept (de exemplu, animale din tablouri sau sculpturi și animale din jocurile de rol)
Materiale	Laptop/PC, video proiector, perdea (sau un cearcaf alb), proiector (sau o sursă puternică de lumină), hârtii, sticky notes (detaliat în Fișă de activitate 5.3.1)
Timp	90 minute
Fișe/Activități	prezentarea PPT a operelor de artă selectate, Fișă de activitate 5.3.1, Fișă de lucru 5.3.1

Toate ființele vii care împărtășesc același habitat au o mulțime de trăsături comune. Această similitudine în diferite ființe vii este un factor cheie pentru copii pentru a înțelege rețeaua de organisme într-o relație strânsă între ei. Aceste ființe vii pot fi animale domesticate, pe care le putem numi „prieteni”, sau alte ființe mult necunoscute care trăiesc în pustie. Obscuritatea lumii sălbatice poate fi uneori inconfortabilă pentru copii, dar poate fi identificată și pentru potențialul său de a evoca creativitatea. Copiii întâlnesc animale familiare în viața lor de zi cu zi ca animale de companie sau păsări; dar, de asemenea, experimentează întâlniri cu impact puternic asupra imaginației și percepției asupra lumii cu ocazia unei vizite în ferme de animale, adăposturi sau grădini zoologice / acvarii* 2.

Capitolul își propune să încredințeze cursanților exemple de cum să formeze legături între copil și animale, utilizând practici artistice precum reprezentări teatrale, dramă și jocuri de rol. Drama și jocul de rol sunt activități artistice puternice pentru a crea experiențe multisenzoriale, cum ar fi mișcările kinestezice și experiențele vizuale; de asemenea, pentru a facilita imaginația și înțelegerea copiilor.

Acest capitol conține:

Prezentarea picturilor care conțin animale: Prezentarea de exemple de picturi care au animale din diferite perioade ale istoriei artei oferind cursanților un portofoliu de fond pentru evaluarea lucrărilor de artă similare. Cursanților li se va reaminti necesitatea de a vizita un spațiu de artă înainte de atelierul pe care le vor desfășura la cursurile lor și beneficiile obținute în urma acestei vizite pentru a spori activitățile de joc de rol bazate pe operele de artă din spațiul de artă vizitat. Prezentarea va include, de asemenea, informații despre pictori, tehnică și conținut. Prezentarea se va încheia cu imagini ale animalelor în spațiul domestic, pe străzi, în fermele de animale, grădinile zoologice/acvariile și în mediul lor natural, pentru a aminti habitatul comun cu oamenii. Această perspectivă a spațiului de locuit comun va fi rugată să ilustreze și să reflecte și copiilor.

Atelier practic: După ce a aranjat sursa de lumină și ecranul, fiecărui cursant i se va cere să efectueze o umbră de animal conform șabloanelor (furnizate de fișa 5.3.) Unde se așteaptă ca ceilalți să o ghicească. Antrenorul va arăta, de asemenea, metode (posturi ale corpului și membrelor etc.) pentru a reflecta formele animalelor pe ecran. Din nou, integritatea tuturor ființelor vii este subliniată pentru a obține o înțelegere mai largă a respectului și armoniei față de animale.

Lucru în grup: După activitatea teatrului de umbre, sunt enumerate caracteristicile distinctive ale fiecărui animal pentru a contrasta asemănările cu oamenii sau alte animale pentru a sublinia acest sentiment de integritate.

2 It is important to underline on the occasion of a visit to a zoo/aquarium that this is not their natural environment and it is not fair that they become a subject of a show.

ACTIVITEA 5.3.1

JOCURI DE ROL PENTRU ÎNȚELEGERE MAI PROFUNDĂ

Scopuri	<p>Prezentarea modalităților de a familiariza copiii cu diverse practici artistice. Demonstrarea modului de a sensibiliza și înțelege copiii față de animale și alte creaturi vii. Recunoașterea utilizării tehnicii teatrale pentru a face copiii să experimenteze expresia creativă pentru dinamica jocului de rol. Conectarea diferitelor lucrări artistice prin teme comune utilizate ca figuri și concept (de exemplu, animale din tablouri și animale din jocurile de rol)</p>
Tipul activității	Discuție în grup, prezentare PPT, expresie artistică și joc de rol, evaluarea conceptelor și experiențelor discutate în grup
Mărimea grupului	până la 20 de participanți
Materiale	Laptop/PC, video proiector, perdea (sau un cerceaf alb), proiector (sau o sursă puternică de lumină), hârtii, sticky notes
Instrucțiuni	<p>În urma prezentării PPT a unor opere de artă selectate, Invitați participanții să joace un joc de teatru de umbre. Fiecare participant selectează un animal pentru a imita și îl interpretează pe „scenă”. Restul grupului este de așteptat să ghicească animalul mimat. Participanții să facă o listă a conceptelor animalelor cu care se diferențiază unul de altul cu care să fie legate în procesul de predare a teatrului de umbre. Participanții să facă o listă a trăsăturilor pe care acele animale le au în comun cu oamenii care să fie accentuate în timpul spectacolelor.</p> <ul style="list-style-type: none">• Unde și cum trăiesc animalele (în grupuri, sub apă etc.)• Notați animalele și plasați-le sub caracteristica aferentă, explicând caracteristicile comune, subliniind asemănările cu oamenii (dinamica socială, durata de viață etc.). <p>Subliniați caracteristicile și asemănările animalelor pentru a ghida participanții între conceptul de integritate a ființelor vii. Discuție în grup cu privire la animalele efectuate, caracteristicile și mediul lor.</p>
Interpretarea și evaluarea activității	<p>Sinteza a ceea ce s-a învățat (imitarea animalelor, activități corporale, joc de rol). Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.</p>
Variații	<p>Activitatea poate fi îmbogățită cu următoarele proceduri:</p> <ul style="list-style-type: none">• Participanții pot fi invitați să facă o listă de cântece legate de animale, pentru a folosi muzica pentru a transforma imitațiile copiilor și activitățile de joc de rol într-o rutină artistică, în care toți pot cânta din nou, dacă doresc, cu animalul sunete pe care le-au scos în timpul teatrului de umbre, ceea ce va duce la legarea unor legături mai puternice cu reprezentarea ființelor vii. <p>Participanții pot fi invitați să asocieze animalele care vor fi prezentate în teatrul de umbre cu poveștile lui Esop din La Fontaine. În acest fel, informațiile de fundal și jocul de rol pentru fiecare animal pot fi îmbogățite cu literatură deja scrisă și, de asemenea, pot fi mimate mult mai motivați de copiii din cercul cultural.</p> <ul style="list-style-type: none">• Vizitarea unei ferme de animale, adăpost sau grădină zoologică/acvariu pentru a permite cursanților să dezvolte legături mai puternice cu animalele ca prieteni și ființe vii similare. Participanții vor combina experiențele acumulate în urma activităților și a vizitei pentru a reconstrui un sentiment mai larg de unitate.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

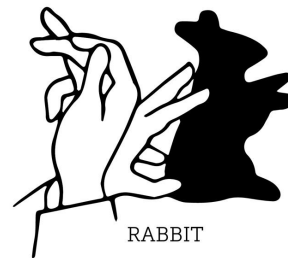
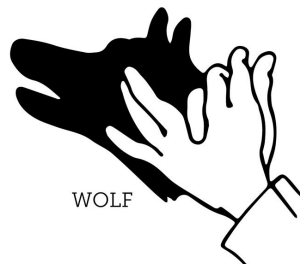
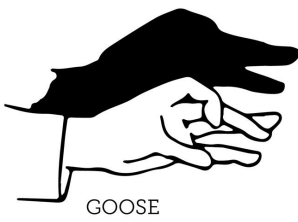
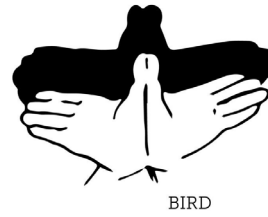
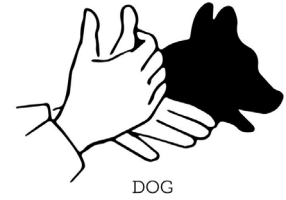
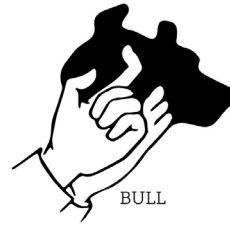
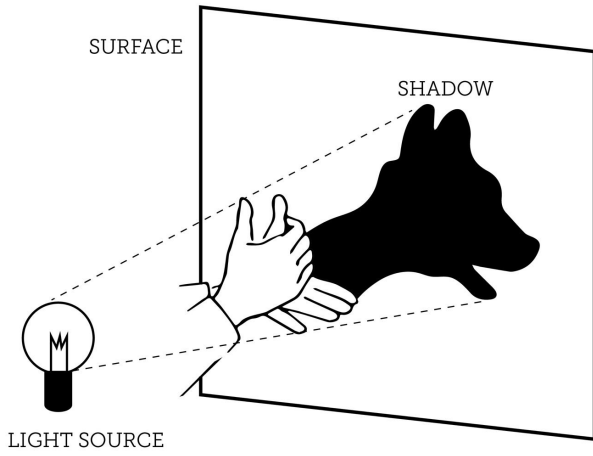
Instrument de evaluare/metodă

Participare și reflecție

La sfârșitul capitolului, invitați participanții să se reflecteze la experiența lor:

- Sinteza a ceea ce s-a învățat (imitarea animalelor, activități corporale, joc de rol).
- Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.

FIȘA DE LUCRU 5.3



CAPITOL 5.4.

PORTRETE PENTRU O EMPATIE MAI PROFUNDĂ

Obiective	Demonstrarea modului în care o activitate artistică poate duce la un proces de mai bună cunoaștere a sinelui și a celorlalți. Prezentarea modalităților de a familiariza copiii cu diverse practici artistice. Câștigarea experienței pentru implementarea practicilor artistice manuale pentru a manipula imaginile și imaginile tipărite Recunoașterea importanței conceptului de sine și a celorlalți
Materiale	Laptop/PC, video proiector, portrete printate în alb-negru, un smartphone sau tabletă (pentru fotografiere), hârtie A4, hârtii lipicioase, foarfece și lipici (detaliat în Fișă de activitate 5.4)
Timp	90 minute
Fișe/Activități	Prezentarea PPT a operelor de artă selectate, Fișă de activitate 5.4, Fișă de lucru 5.4

Fața este cea mai importantă parte integrantă a identității umane. Putem identifica oamenii după fețele lor, care este, de asemenea, un mediu de exprimare fizică pentru a reflecta starea de spirit sau emoțiile. Chipul este, de asemenea, un subiect major pentru operele de artă, cum ar fi portrete sau busturi prin istoria artei. Prin urmare, cu numeroasele sale exemple și structuri bogate în expresii, este potrivit pentru a crea un interes pentru pictură pentru copii ca practică artistică.

Capitolul se concentrează pe construirea unei conștientizări pentru cursanți cu privire la potențialul și importanța desenului portret pentru copii, pentru a crea conexiuni și legături cu colegii lor de clasă și prieteni și, de asemenea, în interiorul lor. Legătura pentru a crea astfel de legături se realizează prin încurajarea observării și analizei trăsăturilor artistice ale feței. Cursanții sunt invitați să discute despre utilizarea picturii de portret pentru a descoperi trăsăturile anatomice ale feței umane și formele abstracte geometrice prin examinarea propriilor fețe sau a fețelor. Structura simetrică a feței umane este un material excelent pentru copii copiat și completat, care le permite să-și îmbunătățească practicile artistice și, de asemenea, expresiile personale. De asemenea, capitolul îi încurajează pe cursanți să aplice aceste tipuri de activități, să creeze legături puternice între copii, pe măsură ce compară diferențele dintre portretele pe care le desenează, se acceptă reciproc așa cum sunt și se supun reciproc ca reflecții estetice în producția lor artistică.

Acest capitol conține:

Prezentarea picturilor de portret: Prezentarea de exemple de portrete din diferite perioade ale istoriei artei oferind cursanților un portofoliu de fond pentru evaluarea lucrărilor de artă similare. Participanților li se va reaminti necesitatea de a vizita un spațiu de artă înainte de atelierelor pe care le vor desfășura la cursurile lor și beneficiile obținute în urma acestei vizite pentru a spori activitățile de desen pe baza operelor de artă din spațiul de artă vizitat. Prezentarea va include, de asemenea, informații despre pictori, tehnică și conținut. În acest fel, cursanții vor obține un fundal teoretic și estetic pentru a analiza, interpreta și compune diferite picturi de portret personal, pentru a-și putea organiza propriile ateliere.

Lucru în grup: Participanții vor fi invitați să discute despre caracteristicile portretelor pe care să le evalueze, legate de prezentarea făcută anterior. Aceste interpretări ar trebui să îi determine pe cursanți să construiască o bază pentru identificarea trăsăturilor fizice ale proprietarului portretului și, de asemenea, aprecierilor / antipațiilor, ideilor etc. Ar trebui să se acorde o atenție specială întrebărilor care conduc la dezvoltarea identității de sine, mai degrabă decât originea, genul etc.

Atelier practic: Participanții vor face propriile fotografii portret cu un smartphone (sau o tabletă) pentru a fi tipărite pe o foaie de hârtie A4 în tonuri de gri. În continuare, participanților li se va cere să facă colaje proprii pe portretele tipărite pentru a face compoziții noi și autentice cu piesele portretelor prezentate în prezentarea oferită de Fișă de lucru 5.4.

ACTIVITATEA 5.4.1

PORTRETE PENTRU O EMPATIE MAI PROFUNDĂ

Scopuri	Demonstrarea modului în care o activitate artistică poate duce la un proces de mai bună cunoaștere a sinelui și a celorlalți. Prezentarea modalităților de a familiariza copiii cu diverse practici artistice. Obținerea experienței pentru implementarea tehnologiilor digitale în practicile artistice. Recunoașterea importanței conceptului de sine și a celorlalți pentru copii.
Tipul activității	Prezentarea PPT, utilizarea instrumentelor digitale și a software-ului, evaluarea conceptelor și experiențelor discutate în grup.
Mărimea grupului	până la 20 de participanți
Materiale	Laptop/PC, video proiector, hârtii, hârtii lipicioase, imprimantă, foarfece și lipici, portrete printate în alb-negru, smartphone sau tabletă (pentru fotografiere)
Instrucțiuni	<p>În urma prezentării PPT a unor opere de artă selectate, invitați participanții să discute despre caracteristicile și trăsăturile anatomice ale feței umane conform exemplurilor pe care le-au arătat la prezentare.</p> <p>Faceți o listă a trăsăturilor de pe fața umană și explicați-le în scurte note, după cum urmează:</p> <ul style="list-style-type: none">• Unde sunt localizate componentele comune ale feței una față de alta (gura este mai mică decât nasul etc.)?• Care sunt caracteristicile speciale (culoarea ochilor, dimensiunea gurii, pistrui etc.)?• Ce concepte pot fi reflectate prin diferite caracteristici ale acestor componente ale feței (fericire, furie, entuziasm, curiozitate, profesie, sex, vârstă, stil de viață etc.)• Notați trăsăturile componentelor anatomice pentru a face ca o față caracteristică propusă de grupuri să le lipească pe tablă una lângă alta.• Scrieți caracteristicile educaționale care trebuie reflectate de componentele anatomice care trebuie gândite copiilor prin simpla analiză a feței și așezați-le sub componenta aferentă.• Potrivii conceptele anterioare cu specificațiile educaționale care dezvoltă relația dintre conceptul reflectat și caracteristica fizică (ochi mari - curioși). <p>Înregistrați fotografii portret ale cursanților Imprimați-le în format A4 alb-negru Lucrați la imprimări pentru a îmbunătăți, modifica sau manipula expresiile tăind și lipind portretele din Fișa 5.4. pe ea ca colaje. Discuție de grup despre portretele tipărite și recompuse, procesul și valoarea estetică a rezultatelor finale.</p>
Interpretarea și evaluarea activității	<ul style="list-style-type: none">• Sinteza a ceea ce s-a învățat prin studierea anatomiei feței și aplicarea tehnicilor de colaj• Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.
Variații	Activitatea poate fi îmbogățită cu următoarele proceduri: Participanții pot fi invitați să-și imprime jumătate din fețe și să completeze cealaltă jumătate manual cu instrumente simple de desen, cum ar fi creioane și creioane colorate. O altă valoare adăugată poate fi obținută prin propunerea fiecărui stagiar de a selecta un portret dintr-o anumită mișcare de artă (cubism, impresionism etc.) și de a imita trăsăturile estetice ale acestei mișcări prin desen/pictură/colaj și completând jumătatea lipsă a feței lor, crearea unui contrast pentru a dezvălui schimbarea dintre imaginea manipulată și cea original.

EVALUARE ȘI AUTO-REFLECȚIE

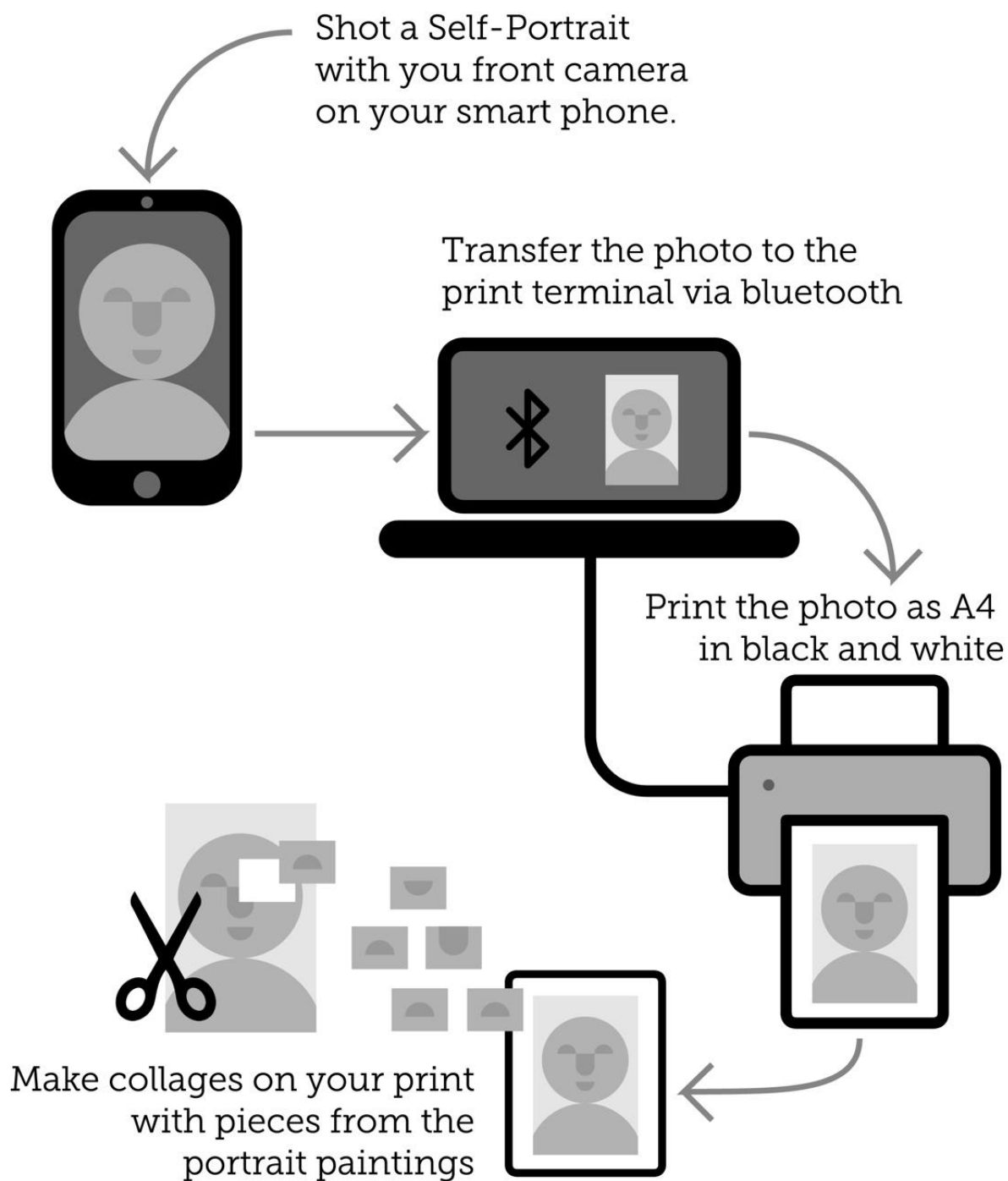
Instrument de evaluare/metodă

Participare și reflecție

La sfârșitul acestui capitol, invitați participanții să reflecteze la experiența lor:

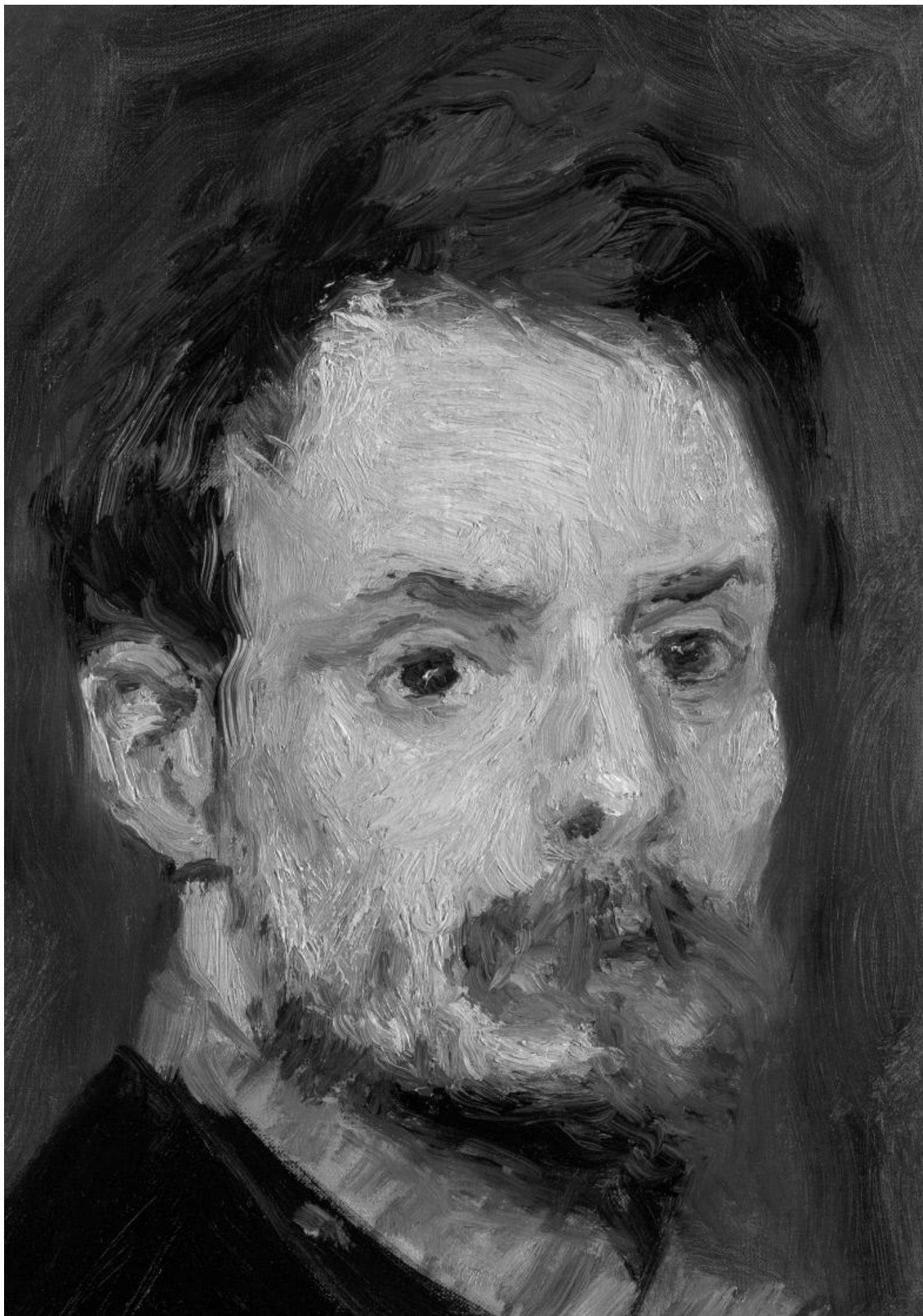
- Sinteza a ceea ce s-a învățat prin studierea anatomiei feței și aplicarea tehnicilor de colaj
- Sinteza a ceea ce a fost învățat prin trăsăturile fizice ale feței
- Reflecție asupra operelor de artă selectate prezentate în PPT.

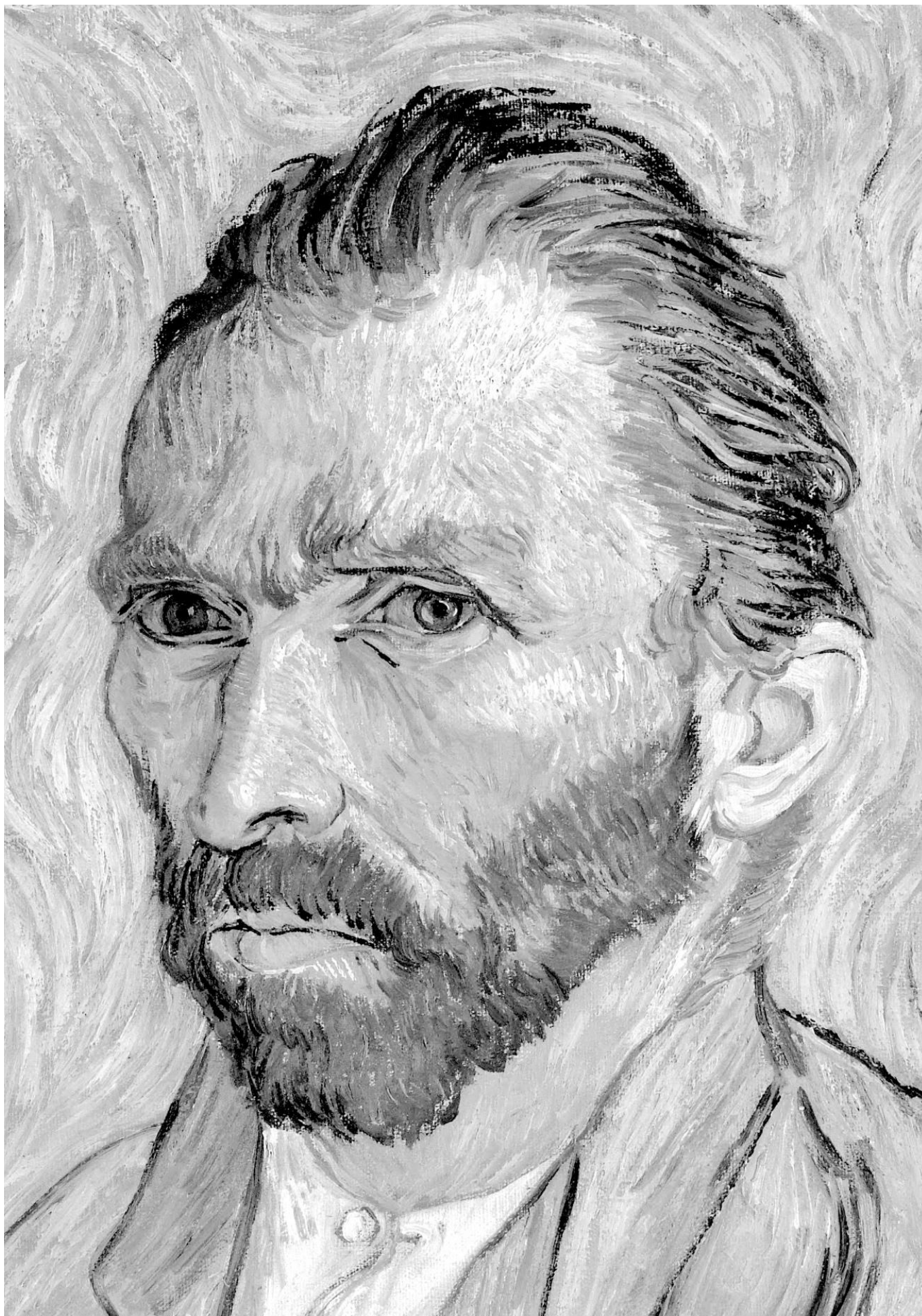
FIȘĂ DE LUCRU 5.4













CONCLUZIE

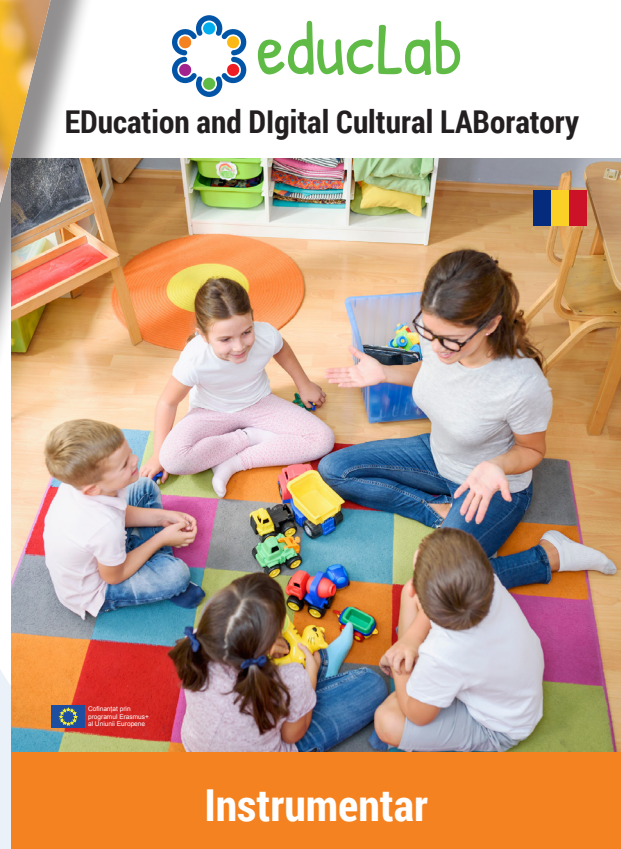
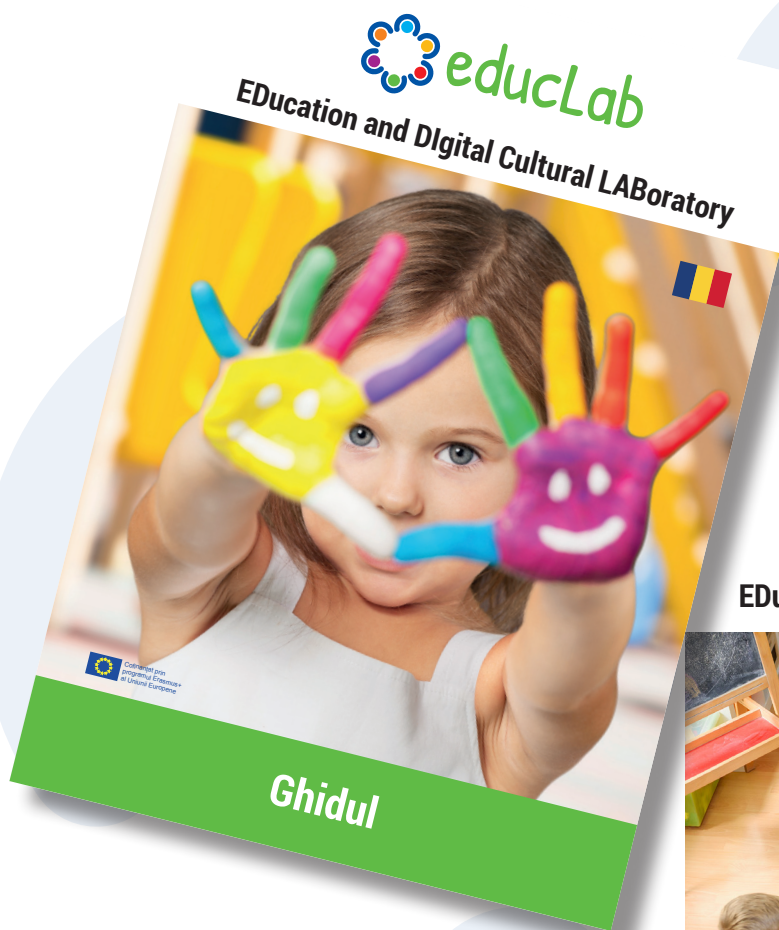
Acest modul îi încurajează pe cadre didactice ECEC să observe și să devină conștienți de expresiile artistice din diferite medii în diferite forme și scale și să stimuleze creativitatea elevilor lor prin diferite tehnici ludice. Creativitatea este una dintre trăsăturile și caracteristicile vitale ale omenirii. De asemenea, poate fi stimulat, amplificat și expus prin activități și evaluări structurate și detaliate. Artele joacă un rol important în dezvoltarea umană, sporind creșterea căilor cognitive, emoționale și psihomotorii din creier. De asemenea, învățarea artelor oferă o calitate superioară a experienței umane pe parcursul vieții unei persoane. Prin urmare, aplicarea practicilor de artă în educația preșcolară este extrem de importantă pentru a oferi copiilor o platformă în care aceștia își pot aplica în mod liber creativitatea, primind în același timp cunoștințe de bază care vor forma nu numai fundamentul educației lor ulterioare, ci și personalitatea lor. Ceea ce contează astăzi este să proiectăm un sistem educațional care să se concentreze pe caracteristică, luând în același timp dinamica de astăzi, care forțează o societate globală unită în diversitate.

LECTURI SUPLIMENTARE (RESURSE)

1. Anning, A. (1999). Learning to Draw and Drawing to Learn. *Journal of Art & Design Education*, 18: 163-172. doi:10.1111/1468-5949.00170
2. Thompson, D. K. (2010). Early childhood literacy education, wakefulness, and the arts, In L. Bresler, L. & C. Thompson, *The arts in children's lives: context, culture, and curriculum* (pp. 185-195). Dordrecht Boston: Kluwer Academic Publishers.
3. Wright, S. (2010). *Understanding creativity in early childhood: meaning-making and children's drawings*. Los Angeles, London: SAGE.
4. Page, J. (2000). *Reframing the early childhood curriculum: educational imperatives for the future*. London New York: Routledge.
5. Krogh, S. & Slentz, K. (2001). *The early childhood curriculum*. Mahwah, N.J: L. Erlbaum.
6. Masini, E.B. (1982). 'Reconceptualizing Futures: A Need and a Hope', *World Future Society Bulletin*, Nov.–Dec.: 1–8
7. Eisner E. W. (1997). *Educating Artistic Vision*. States of America: The Macmillan Company.
8. NAEA. (1994). *The National Visual Arts Standarts*. 1916 Association Drive, Reston Va 20191-1590.
9. Fox, J. E. & Schirrmacher, R. (2014). *Art and Creative Development for Young Children*. Cengage Learning.
10. Rogoff, B. (1990). *Apprenticeship in thinking: Cognitive development in social context*. New York: Oxford University Press.
11. Brittain, L. W. (1979). *Creativity, art, and the young child*. New York: Macmillan.
12. Kerekgyarto, C. I., & Kunne, D. A. (2007). *Drama jatszasisbol. (Playing drama.)* Jaszbereny: Varosi Ovodai Intezmeny.
13. Sousa, David A. (2013). *"From STEM to STEAM." Using Brain-Compatible Strategies to Integrate the Arts*. London: Corwin.

Website-uri (în Engleză)

1. <https://www.ero.govt.nz/publications/early-childhood-education-a-guide-for-parents/early-childhood-terminology/>
2. <https://www.education.vic.gov.au/childhood/professionals/learning/ecliteracy/interactingwithothers/Pages/conceptsdevelopmentandvocabulary.aspx>
3. http://www.nsead.org/Downloads/Blooms_Art_questioning.pdf



 **educLab**

www.educlab.eu