

# KIT DE EXPLORARE A PATRIMONIULUI CULTURAL URBAN

Mona-Silvia Timofte





# **Kit de explorare a patrimoniului urban**

Mona-Silvia Timofte

București, 2024

**Autoare:** Mona-Silvia Timofte

**Consultanți:** Alexandra Zbucnea, Iulia Iordan și Monica Bumbes, Asociația Da'DeCe

**Design și ilustrație:** Alex Icodin

**Arhitect:** Bogdan Mălăteanu

**Profesori coordonatori:** Diana Florentina Basalic, Ioana Ciocoiu, Andreea Floreanu și Cristina Anca Marin, Școala Gimnazială „Federico Garcia Lorca”

**Artiști invitați la ateliere:** Andreea David, Mihai Iordache și Alex Icodin

**Partener media:** Radio România Cultural

Acest kit pedagogic a fost realizat în cadrul proiectului „**Vecinul meu, Patrimoniul**”, un proiect cultural al Asociației Da'DeCe, în parteneriat cu Școala Gimnazială „Federico Garcia Lorca” și Primăria Sectorului 3, co-finanțat de Administrația Fondului Cultural Național



PRIMĂRIA  
SECTORULUI  
BUCUREȘTI **3**



PROIECT CO-FINANȚAT DE:



Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național. AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.

# CUPRINS

## Capitolul 1

|                                           |   |
|-------------------------------------------|---|
| De ce să explorăm patrimoniul urban ..... | 5 |
|-------------------------------------------|---|

## Capitolul 2

|                                                               |   |
|---------------------------------------------------------------|---|
| Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare în parcul IOR ..... | 7 |
|---------------------------------------------------------------|---|

## Capitolul 3

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Dă o notă orașului ..... | 11 |
|--------------------------|----|

## Capitolul 4

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Dacă un loc ar fi o persoană ..... | 16 |
|------------------------------------|----|

## Capitolul 5

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| S-a întâmplat să fie artă! ..... | 21 |
|----------------------------------|----|

## Capitolul 6

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Un moment de reflecție ..... | 24 |
|------------------------------|----|



harta digitală

Folosiți acest cod QR pentru a descărca în format digital  
„**Eforturi titanice**”, traseul cultural în cartierul Titan creat  
împreună cu un grup de elevi ai Școlii Gimnaziale „Federico  
Garcia Lorca”



harta digitală

Folosiți acest cod QR pentru a descărca în format digital  
„**Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre  
parcul IOR**”, traseul cultural în cartierul Titan creat împreună  
cu un grup de elevi ai Școlii Gimnaziale „Federico Garcia  
Lorca”

## De ce să explorăm patrimoniul urban

Acest kit de explorare a patrimoniului urban a fost conceput în cadrul proiectului cultural „Vecinul meu, Patrimoniul”, implementat de Asociația Da’DeCe, în parteneriat cu Școala Gimnazială „Federico Garcia Lorca” și Primăria Sectorului 3, co-finanțat de Administrația Fondului Cultural Național.

Structurat sub forma unei colecții de activități și proiecte, el se adresează în principal profesorilor din învățământul gimnazial, dar conținutul său poate fi adaptat și folosit atât de cadre didactice din învățământul primar, cât și de educatori muzeali, mediatori culturali sau alte persoane care facilitează demersuri de descoperire a patrimoniului cultural urban în rândul copiilor și al adolescenților.

În școli, activitățile prezentate în kit pot fi integrate în proiectele educaționale propuse de profesori în săptămânile dedicate programelor naționale „Școala Altfel” și „Școala Verde”, dar și în activitatea didactică curentă, la discipline precum Istorie, Geografie, Educație plastică sau Educație socială. Astfel, prin valorificarea unor elemente care țin de patrimoniul cultural material și imaterial în context urban, activitățile din kit contribuie la formarea și dezvoltarea competenței de sensibilizare și expresie culturală a elevilor, a opta competență-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții cuprinsă în Cadrul european de referință.

Prin acest material vă propunem să explorați împreună cu elevii cu care lucrați patrimoniul urban într-o cheie personală, prin apel la experiențele copiilor de zi cu zi. Scopul nu este transferul de cunoștințe despre patrimoniul de la cadrul didactic la elev, ci încurajarea unui proces de învățare prin descoperire și experiență directă. De altfel, identificarea legăturilor între moștenirea culturală locală și poveștile, amintirile și interesele copiilor reprezintă una din bazele activității de interpretare a patrimoniului, pe care Freeman Tilden o explica acum aproape 70 de ani prin următorul principiu: „Orice interpretare care nu reușește să creeze o legătură între ceea ce este expus sau descris și ceva din personalitatea sau experiența vizitatorului va fi sterilă.” Mai mult, Tilden arată că scopul principal al interpretării patrimoniului este provocarea, nu instruirea.

Prin urmare, străzile, clădirile, parcurile, locurile de joacă și monumentele devin în activitățile propuse în acest kit prilejuri de descoperire și reflecție, dar și de investigare a unor simboluri culturale ale orașului, pecum și a unor povești și tradiții ale comunităților locale. Familiarizare cu istoria

comunităților locale și a orașului nu este exclusă, dar ea vine într-o etapă ulterioară, după ce copiii au descoperit deja acele „fire roșii” care îi leagă de spațiul în care locuiesc.

În unele activități propuse utilizarea telefonului mobil este încurajată ca instrument cu ajutorul căruia elevii pot investiga creativ spațiul urban din jurul lor. Această abordare stimulează folosirea tehnologiei ca mijloc de exprimare artistică și de cercetare a patrimoniului personal sau a celui local, încurajând copiii să devină din consumatori de conținut digital creatori în mediul virtual.

Ne dorim ca elevii cu care veți testa activitățile și proiectele din acest kit să învețe să recunoască treptat legătura dintre identitatea lor și locul în care trăiesc și învață, chestionând ceea ce este prețios pentru ei în comparație cu ceea ce este valoros pentru comunitatea din care fac parte. În acest sens, kitul propune o serie de demersuri care stimulează curiozitatea față de patrimoniul urban, abilitățile de observare, creativitatea și imaginația, ajutând copiii și tinerii să descopere rețele vizibile și invizibile de legături care se stabilesc între ei și colegii, prietenii și familiile lor și oraș.



## **Relaxarea titanilor.**

### **Adevăr sau provocare în parcul IOR**

Traseul cultural „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” a pornit de la dorința de a face cunoscut patrimoniul cultural imaterial al cartierului Titan, atât celor care locuiesc în această zonă a Bucureștiului, cât și altor persoane interesate să exploreze acest cartier, indiferent de vârsta lor. Prin urmare, traseul este o resursă educațională ludică care poate fi folosită pentru a introduce conceptele de „patrimoniu cultural” și „patrimoniu imaterial” în activități de învățare în contexte formale și nonformale.

Pentru început, vă invităm să faceți o plimbare în parcul IOR alături de copiii cu care lucrați. Folosiți „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” pentru a explora cele cinci opriri, dar și bogatul patrimoniu natural al parcului. Dacă nu locuiți în București sau nu puteți ajunge în IOR împreună cu copiii, puteți folosi traseul direct în sala de clasă, însoțit de fotografii ale parcului pe care le puteți găsi pe Google Images.

Pentru a valorifica acest traseu cultural în dezvoltarea competenței de sensibilizare și expresie culturală, vă propunem două activități pe care le puteți implementa în cadrul programului „Școala Altfel” sau a programului „Școala Verde”.

#### **Ce înseamnă prețios?**

Ce înseamnă prețios? Care sunt cele mai valoroase lucruri pe care le ai? Dar cele mai valoroase amintiri?

În această activitate, traseul „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” va fi folosit pentru a discuta cu elevii ce înseamnă patrimoniu și a introduce, în cazul în care nu sunt deja familiarizați cu termenii, conceptele de patrimoniu personal și patrimoniu imaterial.

#### **MATERIALE NECESARE**

Traseul cultural „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” (dacă nu aveți harta în format fizic, o puteți descărca în format digital cu ajutorul codului QR de la pagina 4), notițe adezive (dimensiune mare), creioane grafice, coală de flipchart.

#### **DURATĂ**

60 minute

#### **LOC DE DESFĂȘURARE**

În instituția de învățământ, în sala de clasă

## DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

➔ Ce înseamnă *prețios*? Începeți activitatea rugând copiii să se gândească la această întrebare, să scrie răspunsurile lor pe câte o notiță adezivă, apoi să le împărtășească cu restul clasei. Strângeți toate notițele într-un singur loc, pe tablă, astfel încât să rămână vizibile.

➔ Invitați elevi să se gândească acum la ceea ce este *prețios* pentru ei și să scrie pe o notiță adezivă care este cel mai valoros lucru pe care îl au. Discutați răspunsurile lor - ce au în comun, ce diferențe sunt, dacă s-au gândit doar la obiecte sau au ales și persoane sau lucruri intangibile precum credința.

➔ Introduceți în discuție conceptul de „patrimoniu”. Discutați cu ei dacă cunosc acest cuvânt și care din lucrurile de pe listele lor ar putea fi considerate patrimoniu. Reveniți la întrebarea *Ce înseamnă prețios?* - și faceți o legătură între răspunsurile lor inițiale și listele cu lucruri valoroase pentru ei. Conturați împreună o definiție a patrimoniului care să integreze perspectivele copiilor.

➔ Prezentați-le elevilor traseul „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” (fie în format fizic, fie proiectată pe tablă în format digital). Dați-le timp să se familiarizeze cu harta și să citească ceea ce au considerat important să spună despre cele cinci opriri copiii care au creat traseul. Introduceți în discuție conceptele de:

- *patrimoniu personal* - tot ceea ce este de valoare pentru fiecare dintre noi și ne face unici, precum povești și tradiții de familie, obiecte vechi moștenite de la bunici sau alte rude, fotografii etc.

- *patrimoniu imaterial* - tradițiile, obiceiurile, dansurile, cântecele, meșteșugurile și poveștile transmise din generație în generație, lucruri valoroase pentru o comunitate sau pentru un anumit popor care nu pot fi atinse, dar care reprezintă o parte importantă a culturii și identității acelor persoane.

➔ Invitați copiii să se gândească din nou la ceea ce este *prețios* pentru ei, dar de data aceasta să se concentreze pe o poveste de familie, patrimoniu lor personal intangibil, care are legătură cu una din cele cinci opriri de pe harta traseului cultural - *Amintiri, Prieteni & Familie, Plimbări, Relaxare, Joc & Joacă*. Rugați-i să scrie această amintire sau poveste pe o notiță adezivă.

➔ Pe o coală de flipchart folosiți notițele adezive cu poveștile de familie ale copiilor dar și cele pe care copiii au scris lucrurile cele mai de preț pe care le au pentru a crea un traseu cu patrimoniul personal al clasei.



## A șasea oprire

*Amintiri, Prieteni & Familie, Plimbări, Relaxare, Joc & Joacă.* Oare care ar putea fi a șasea oprire pe harta traseului „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR”?

### MATERIALE NECESARE

Traseul cultural „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” (dacă nu aveți harta în format fizic, o puteți descărca în format digital cu ajutorul codului QR de la pagina 4), hârtie albă A4, creioane grafice, creioane sau carioci colorate.

### DURATĂ

60 - 90 minute

### LOC DE DESFĂȘURARE

- În instituția de învățământ, în sala de clasă
- Alternativ, activitatea poate fi adaptată pentru a fi realizată într-un parc din apropierea școlii

### DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

➔ Prezentați-le elevilor traseul „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” (fie în format fizic, fie proiectată pe tablă în format digital). Pentru această activitate folosiți doar harta traseului prin parcul IOR. Dați-le timp copiilor să se familiarizeze cu ilustrațiile și cu cele cinci opriri ale traseului.

➔ Dacă nu au fost niciodată în IOR, căutați pe Google Images fotografii din parc și arătați-le copiilor. Deschideți apoi Google Maps și stabiliți un

traseu din locul în care vă aflați către parc, observând cât de aproape sau departe este de școala copiilor, cât de mare este parcul în comparație cu cartierul, ce alte parcuri mai sunt în zonă.

➔ Începeți cu elevii o discuție despre „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” , cele cinci opriri de pe hartă și motivul pentru care a fost creat acest traseu cultural.

Sugestii de întrebări pentru deschiderea conversației:

- *De ce credeți că fost ales tocmai un parc pentru acest traseu cultural? Dar cele cinci opriri? De ce credeți că tinerii care au creat acest traseu au ales tocmai Amintirile, Prietenii & Familia, Plimbările, Relaxarea, Jocul & Joaca?*
- *De ce ar avea nevoie un parc de aceste cinci repere?*
- *Cum poate un astfel de traseu să schimbe felul în care ne plimbăm printr-un parc? Voi v-ați plimba prin parcul IOR urmând acest traseu cultural?*
- *Ce lipsește din acest traseu?*

➔ *Dacă ar trebui să adăugați o nouă oprire pe traseu, ce temă ați alege și de ce? Faceți echipe de câte 3 - 5 elevi și provocați-i să se gândească care ar putea fi a șasea oprire pe harta traseului. Indiferent dacă trăiesc sau nu în cartierul Titan, cele cinci teme propuse pentru explorare rezonează cu experiențele fiecăruia dintre noi în cartierul în care trăim și în parcurile în care mergem să ne plimbăm și relaxăm. Încurajați copiii să se gândească la propriile amintiri și povești legate de parcurile în care se joacă și se întâlnesc cu prietenii pentru a propune o nouă oprire pe traseu.*

➔ După ce fiecare echipă a identificat o nouă oprire pe harta traseului, alocăți-le suficient timp să creeze și o ilustrație care să însoțească această propunere. Arătați-le din nou „Relaxarea titanilor. Adevăr sau provocare despre parcul IOR” și orientați-le atenția către copacul-personaj care ilustrează harta.

➔ Pe rând, fiecare echipă va avea cinci minute la dispoziție să prezinte propunerea lor pentru o nouă oprire pe traseu, cu justificarea alegerii și ilustrația creată. În încheierea activității, se vor trage câteva concluzii cu elevii despre modul în care un astfel de traseu cultural poate îmbogăți experiența celor care îl folosesc și ne poate ajuta să reflectăm asupra acelor lucruri care sunt valoroase pentru fiecare dintre noi.



## Dă o notă orașului!

Pe măsură ce cresc și trec din ciclul primar în cel gimnazial, copiii sunt evaluați și testați din ce în ce mai des, fie că se întâmplă în contexte de învățare formale, fie în activități extrașcolare pe care le desfășoară pe cont propriu. Dar elevii au arareori ocazia să evalueze această lume care îi testează constant.

„Dă o notă orașului” le propune elevilor o schimbare de ipostază și de perspectivă, trecerea din rolul de evaluat în rolul de evaluator. Activitatea presupune explorarea spațiului urban și evaluarea acestuia de către copii pe baza unor criterii de importanță stabilite de ei, care s-ar putea să nu aibă legătură cu ceea ce adulții consideră valoros conform unor criterii formale. Activând creativitatea și gândirea laterală, această activitate este o ocazie de a descoperi patrimoniul cultural urban al cartierului în care trăiesc sau învăța elevii pornind de la ceea ce îi interesează și îi atrage pe ei.

### MATERIALE NECESARE

Coli albe de flipchart, carton alb A4, creioane grafice, creioane colorate, carioci colorate, foarfeci, tuburi de lipici, imagini cu diplome, trofee, medalii acordate în contexte diferite (medalii de la olimpiade, statuete Oscar, medalia Nobel, Cupa Campionilor la fotbal etc.).

### DURATĂ

- 120 minute (60 de minute activitatea desfășurată în sala de clasă, 60 de minute activitatea desfășurată pe străzile din jurul școlii)

## LOC DE DESFĂȘURARE

- În instituția de învățământ, în sala de clasă și
- În afara instituției de învățământ, pe străzile din jurul școlii sau într-o zonă a cartierului/orașului pe care doriți să o explorați alături de elevi

## DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

➔ Începeți cu o discuție introductivă despre evaluare și ce înseamnă să fii evaluat. Încurajați elevii să reflecteze asupra modului și a criteriilor pe baza cărora sunt evaluați, a avantajelor și dezavantajelor evaluării în context școlar, dar și asupra manierelor de îmbunătățire a procesului de evaluare.

Sugestii de întrebări pentru deschiderea conversației:

- *Cum sunteți evaluați de obicei? În afară de teste și evaluare orală, ceea ce voi descrieți ca „m-a ascultat”, cum altfel vă evaluează profesorii voștri?*
- *Ce criterii ați observat că folosesc profesorii voștri atunci când vă evaluează?*

• *Cum sunteți recompensați ca urmare a unei evaluări bune?*

*Dar penalizați?*

- *Care sunt avantajele evaluării activității voastre școlare?*

*Și dezavantajele?*

- *Dacă ați fi voi profesori, cum ați evalua elevii? Ce schimbări sau îmbunătățiri ați aduce modului în care sunt evaluați elevii în prezent?*

➔ În funcție de timpul pe care îl aveți la dispoziție, în timpul conversației puteți realiza împreună cu elevii o hartă mentală care să surprindă vizual ideile și concluziile lor. Folosiți coli de flipchart și carioci colorate și structurați răspunsurile și observațiile copiilor pe categorii, într-o formă arborescentă.

➔ În continuare, arătați-le elevilor o serie de imagini cu diferite tipuri de premii, precum diplome, trofee, medalii, insigne, care sunt acordate ca urmare a unor evaluări în diferite contexte (concursuri școlare, întreceri sportive, festivaluri de film, recunoașterea meritelor unor specialiști în diverse domenii, stabilirea unor recorduri). Includeți imagini cu statuete Oscar, cupe acordate pentru campionatele de fotbal, medalii de la olimpiade etc. Folosiți aceste imagini pentru a sublinia varietatea

de situații și de contexte în care oamenii sunt evaluați și evaluează. Discutați despre criteriile pe baza cărora se evaluează, în special orientarea înspre superlative - autorul cu cele mai mari vânzări de carte, formația cu cele mai multe ascultări pe Spotify, actorul cu cei mai mulți urmăritori, cea mai înaltă clădire de pe planeta noastră etc.

➔ Pornind de la aceste discuții, invitați elevii să se gândească la cartierul sau orașul în care trăiesc. Dacă ar fi să-l evalueze, ce criterii ar folosi? La ce elemente ar fi atenți? Împărțiți în echipe, invitați elevii să realizeze o listă cu minim zece criterii pentru evaluarea cartierului lor. Dați-le câteva exemple pentru a le arăta gradul de libertate pe care îl au în stabilirea acestor criterii de evaluare: numărul de coloane ale clădirilor, numărul de castani din fața blocurilor, înălțimea copacilor, lungimea trecerilor de pietoni, varietatea de flori din spațiile verzi, numărul de doze de aer condiționat de pe fațada clădirilor etc.

➔ După ce fiecare echipă a stabilit criteriile de evaluare, alocați-le elevilor timp să creeze mici trofee sau diplome din carton pentru fiecare dintre criteriile pe baza cărora vor evalua cartierul. De exemplu: diploma pentru blocul cu cei mai mulți castani, trofeul pentru clădirea cu cele mai multe coloane, diploma pentru cel mai trist monument. Aduceți-le aminte ceea ce au observat când le-ați arătat fotografiile cu diferite medalii și trofee, că designul acestora reflectă criteriile de evaluare și contextele în care au fost acordate.

➔ Ieșiți cu elevii pe străzile din jurul școlii sau într-o zonă a cartierului în care aceștia locuiesc. Copiii vor avea timp la dispoziție să exploreze spațiul urban în care se află, să caute locuri pe care le pot evalua conform criteriilor stabilite anterior și să le acorde diplomele și trofee realizate. Premiile acordate vor fi așezate în spațiul evaluat și elevii pot face fotografii cu locurile premiante.

➔ **De ce important să evaluăm cartierul sau orașul în care trăim?** Încheiați activitatea de explorare urbană cu o discuție despre necesitatea și rolul evaluării spațiului în care trăim.

Sugestii de întrebări:

- Ce ați observat despre spațiul urban explorat azi?
- Cât de ușor a fost să îl explorați? Ce piedici sau provocări ați întâlnit?
- Cât de verde este spațiul pe care l-ați explorat? De ce este important să observăm câți copaci sau câte spații verzi avem în cartier, cât de mari sau cât de mici sunt?
- Cum ați schimba aceste locuri acum că le-ați privit dintr-o perspectivă diferită de cât o faceți de obicei?
- Este spațiul explorat azi „premiant” la ceva? Cum ar putea fi îmbunătățite spațiile explorate azi astfel încât să fie „premiante” în viitor?
- Oare de ce credeți că am făcut această activitate? De ce este important să ne gândim la cum este cartierul sau orașul în care trăim?

## PROVOCĂRILE TITANILOR

### Cât de prietenoasă cu natura este școala în care înveți?

➔ Adaptați această activitate pentru a încuraja elevii să evalueze clădirea școlii în care învață din punct de vedere al sustenabilității spațiile verzi, gestionarea și reciclarea deșeurilor, economisirea energiei, consumul și economisirea apei, utilizarea materialelor sustenabile etc. Provocați-i să se gândească la un design prietenos cu natura pentru diplomele și trofee pe care le vor acorda diferitelor spații ale școlii.

### Expoziție temporară de fotografie

➔ Puneți la dispoziția elevilor un panou pe holul școlii unde vor organiza o expoziție temporară cu fotografiile pe care le-au făcut spațiilor urbane explorate și premiate. Alocați roluri în clasă astfel încât unii copii să se ocupe de imprimarea fotografiilor și montarea expoziției, alții de promovarea ei, o altă echipă de realizarea textului de prezentare a expoziției, iar un alt grup de realizarea unor micro-ghidaje interactive care prin care să prezinte expoziția și fotografiile lor celorlalți elevi din școală.

### Activitate de scriere creativă: Povestiri de pe . . .

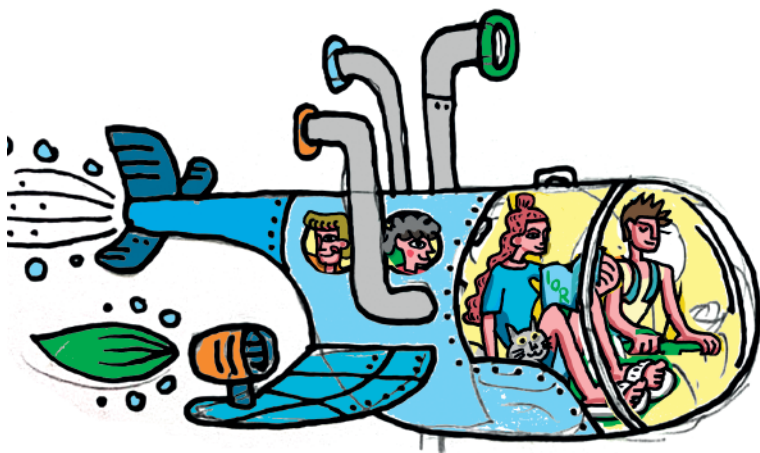
➔ Iată cum începe scriitoarea Adina Popescu cartea sa, *Povestiri de pe Calea Moșilor*:

„Calea Moșilor e lungă, ba e lată. Calea Moșilor e cea mai frumoasă stradă pe care am întâlnit-o, pentru că vom locui aici. Se întinde de la bulevardul Republicii până la magazinul Bucur Obor, care este atât de înalt, încât

uneori acoperă până și soarele. Și blocurile noastre vor fi înalte, încă acum sunt în construcție. La parterul lor vor fi magazine, iar pe mijlocul străzii va trece tramvaiul 21”.

➔ După ce ați explorat cartierul în care locuiesc sau învăța copiii în cadrul activității „Dă o notă orașului”, puteți realiza cu ei o activitate de scriere creativă inspirată de cartea Adinei Popescu, *Povestiri de pe Calea Moșilor*. Elevii pot citi mai întâi cartea sau le puteți citi dumneavoastră primele paragrafe din capitolul „Calea Moșilor”.

➔ Rugați elevii să răspundă în scris următoarei provocări: *Dacă peste treizeci de ani de acum încolo s-ar pierde toate fotografiile și informațiile despre cartierul în care locuiești în afară de un text scris de tine, cei poveste ai spune despre cum este să fii copil în 2025 și să trăiești pe strada/calea/aleea/bulevardul . . . ? Ce lucruri nu ai vrea să se piardă despre cartierul tău și le-ai spune în povestea ta?*



## Dacă un loc ar fi o persoană

Această activitate a fost inspirată de submarinul TitanMic, personaj care ghidează pașii exploratorilor pe traseului cultural „Eforturi titanice”. TitanMic a fost creat de elevii Școlii Gimnaziale „Federico Garcia Lorca”, sub îndrumarea Iuliei Iordan, în cadrul taberei urbane de vară care s-a desfășurat în perioada 29 iulie - 2 august 2024 în proiectului „Vecinul meu, Patrimoniul”. Submarinul a apărut în urma unui proces colaborativ în primele zile ale taberei de vară, ca un avatar al echipei de copii cu care a lucrat Iulia Iordan.

V-ați întrebat vreodată cum ar arăta un anumit loc dacă ar fi o persoană? Ce personalitate ar avea? Și cum s-ar îmbrăca?

Personificarea unui oraș sau a unui cartier îi poate ajuta pe copii și tineri să identifice mai ușor care sunt acele elemente care îi leagă de locul unde trăiesc, dar care este amprenta pe care acel loc a lăsat-o asupra personalității și a intereselor lor. Aceste exerciții de imaginare a unor clădiri, spații verzi, monumente etc. ca personaje cu personalități proprii, cu emoții și pasiuni, pot cultiva empatia și înțelegerea elevilor pentru istoria și rolul anumitor spații în oraș.

### **MATERIALE NECESARE**

Hârtie albă A4, creioane grafice, carioci colorate, bucăți de hârtie colorată (eventual cu diferite modele și texturi)

## **DURATA**

50 - 60 minute

## **LOC DE DESFĂȘURARE**

- În instituția de învățământ, în sala de clasă

## **DESCRIEREA ACTIVITĂȚII**

➔ Pornind de la percepțiile și experiențele lor de locuire, elevii își vor imagina cartierul, orașul sau zona în care trăiesc ca pe o persoană. Explicați-le că această activitate le va da posibilitatea să descopere legăturile care s-au creat în timp între ei, familiile și prietenii lor și cartierul în care învață și/sau locuiesc.

➔ Începeți cu un moment individual de reflecție. Încurajați copiii să se gândească la locul preferat din cartierul lor, la clădirile, elementele naturale, culorile, sunetele și mirosurile acestui loc. Apoi, vor nota numele locului identificat pe o coală de hârtie. După aceea, rugați-i să scrie câteva propoziții despre ceea ce îi leagă de acest loc - amintiri, emoții sau întâmplări plăcute trăite aici, persoane întâlnite, momente de relaxare, timp petrecut cu prietenii sau familia etc.

➔ Ghidați procesul de personificare a locului ales de fiecare copil prin întrebări deschise, subliniind faptul că răspunsurile ar trebui să pornească de la cum arată acest loc în prezent și ce știu ei despre el.

Sugestii de întrebări pentru deschiderea conversației:

- *Dacă acest loc ar fi o persoană, ar fi un copil, un adolescent sau un adult? Ar fi femeie sau bărbat?*
- *Cum ar arăta? Ce culoare și lungime ar avea părul său? Ce culoare ar avea ochii săi?*
- *Cât de scund sau înalt, zvelt sau voinic ar fi acest loc dacă ar fi o persoană?*
- *Cum s-ar îmbrăca? Ar prefera ținutele elegante sau cele sport? Sau poate ar umbla costumat?*
- *Ce sunete ar face această persoană? Și ce miros ar avea?*
- *În ce moment al anului s-ar simți confortabilă această persoană?*
- *Dacă acest loc ar fi exact persoana imaginată de tine și ea ar putea vorbi, care ar fi primul lucru pe care l-ar spune?*

- Dacă ar avea o geantă sau un rucsac, ce ar duce în ea/el?
- Dacă acest loc ar fi o persoană, care ar fi cele mai importante lucruri pentru ea? În ce ar crede?
- Ce meserie ar avea?

➔ Adresați aceste întrebări de două ori. Prima dată, rugați participanții să nu scrie și să nu deseneze nimic, doar să închidă ochii și să își imagineze pas cu pas, element cu element, personajul care dorește să iasă la suprafață. A doua oară, în timp ce repetați întrebările, încurajați elevii să deseneze personajul imaginat și asigurați-vă că au la îndemână creioane sau carioci colorate. Tehnica sau corectitudinea anatomică a desenului nu sunt importante în acest caz, ci modul în care fiecare personaj prinde viață și oglindește locul preferat ales de elev.

➔ Împărțiți copiii în grupuri de câte 3 - 4 persoane. Alocați timp suficient pentru ca fiecare elev să prezinte pe rând, în grup, locul preferat și personajul rezultat în urma procesului de personificare.

➔ Încheiați cu o discuție cu toți participanții. Ghidați conversația prin întrebări deschise astfel încât elevii să reflecteze asupra lucrurilor pe care le-au descoperit despre cartierul lor și despre ei. Pentru a încuraja conversația, subliniați că această activitate nu are răspuns greșit sau corect; toate întrebările suportă o pluralitate de răspunsuri.

Sugestii de întrebări pentru deschiderea conversației:

- Care a fost cea mai mare provocare cu care v-ați confruntat în a transforma un loc într-un personaj?
- Care a fost cel mai ușor aspect al acestui proces?
- Cum a schimbat această activitate modul în care priviți locul vostru preferat din cartier?
- Ascultând prezentările colegilor voștri, ce lucruri noi ați descoperit despre locuri pe care le știați deja?
- Ce ați descoperit despre voi în timp ce îi imaginați locul tău preferat transformat în persoană?
- De ce credeți că am făcut împreună această activitate? La ce vă ajută?

## PROVOCAREA TITANILOR

### Proiect de echipă „Avatarul cartierului meu”

➔ Puteți continua cu elevii această activitate printr-un proiect de echipă care are ca scop crearea unui personaj-avatar pentru cartierul în care trăiesc, similar modului în care TitanMic este un personaj-avatar pentru echipa de copii care a creat traseul cultural „Eforturi titanice”.

➔ Clarificați cu elevii ce este un avatar - unde au mai întâlnit conceptul de avatar, cât de diferit sau asemănător ca aspect este un avatar în comparație cu ei, în ce măsură avatarul reflectă personalitatea, interesele și trăirile lor. Apoi explicați-le că vor avea de realizat în echipe (4 - 5 persoane) un avatar al cartierului în care trăiesc pornind de la locurile pe care le-au identificat și personificat în cadrul activității „Dacă un loc ar fi o persoană”.

➔ Mai întâi, vor avea de documentat locul preferat ales de fiecare membru al echipei - ce se cunoaște despre istoria acestui loc, cine l-a construit/creat, prin ce transformări a trecut de-a lungul timpului. Apoi, vor combina personajele rezultate din personificarea locurilor preferate, integrând rezultatele etapei de documentare în acest proces colaborativ, pentru a genera un avatar care să reprezinte cât mai bine și cât mai complet cartierul lor. Avatarul creat poate fi ilustrat digital sau desenat direct pe hârtie, în funcție de preferințele și competențele elevilor.

➔ Fiecare echipă va pregăti o prezentare pentru avatarul creat (Power Point, Canva, Prezi etc.) care va detalia următoarele aspecte: cum au lucrat ca echipă și cu ce provocări s-au confruntat, ce lucruri interesante au descoperit în etapa de documentare a locurilor preferate, cum au combinat personajele create în activitatea anterioară pentru a genera avatarul cartierului.





## S-a întâmplat să fie artă!

Suntem obișnuiți ca arta să ia anumite forme, în special când ne gândim la artele plastice - o pictură, o sculptură, o gravură, un desen -, și să o găsim doar în anumite locuri - într-un muzeu, într-o galerie de artă, într-o bibliotecă, în casele noastre sau chiar în clădirile universităților și ale școlilor. De cele mai multe ori, când ne gândim la o lucrare de artă ne așteptăm ca ea să fi fost realizată intenționat de un artist, cu scopul de a transmite privitorului un anumit mesaj sau de a genera o anumită emoție.

„S-a întâmplat să fie artă” le propune elevilor să ia în considerare o nouă perspectivă - arta poate fi și accidentală. Astfel, dacă explorează cu atenție cartierul în care locuiesc, dar și alte zone ale orașului lor, vor descoperi că arta poate fi peste tot în jurul lor, până și în obiectele cele mai banale sau în locurile cele mai neașteptate.

Implicarea copiilor în această activitate îi ajută să stabilească o relație mai apropiată cu patrimoniul urban și poate contribui la dezvoltarea unei atenții mai profunde față de detalii, la conectarea emoțională cu diferite locuri din oraș și la creșterea implicării lor în protejarea spațiului urban.

### MATERIALE NECESARE

Telefoane mobile

### DURATĂ

40 - 60 minute

### LOC DE DESFĂȘURARE

- În curtea instituției de învățământ sau
- În afara instituției de învățământ, pe străzile din jurul școlii sau într-o zonă a cartierului/orașului pe care doriți să o explorați alături de elevi

## DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

➔ Începeți activitatea în sala de clasă cu o scurtă conversație despre ce este arta și unde ne așteptăm de obicei să întâlnim expuse lucrări de artă.

Sugestii de întrebări pentru deschiderea conversației:

- *Care este primul idee sau primul lucru care vă trece prin minte când vă gândiți la artă?*
- *Ce credeți voi că face ceva să fie artă?*
- *Ați văzut vreodată ceva pe stradă sau în cartierul în care locuiți care v-a atras atenția prin frumusețea sa? Dar ceva care vi s-a părut interesant sau ieșit din comun?*
- *Poate un lucru să fie artă chiar dacă nu a fost realizat de un artist? De ce?*

➔ Ieșiți cu elevii în curtea școlii sau pe străzile din jur. Explicați-le că vor avea un anumit timp la dispoziție pentru a explora spațiul în care se află schimbând perspectiva asupra ceea ce este artă și cum arată o lucrare de artă. Încurajați-i să se uite la elementele vizuale din jurul lor care li se par interesante și care ar putea fi considerate artă chiar dacă nu au fost realizate cu acest scop (marginea unei borduri, modul în care dalele de pe trotuar au fost aliniate, urmele lăsate de ploaie pe un perete, umbra frunzelor pe asfalt etc.).

➔ După ce explorează spațiul urban în care se află, rugați elevii să își scoată telefoanele. Fiecare copil va fotografia cel mai interesant sau cel mai frumos element vizual dintre toate cele identificate anterior.

➔ După ce realizează fotografiile, elevii vor răspunde individual la următoarele întrebări:

- *Dacă ceea ce ai fotografiat ar fi fost realizat de un artist, ce mesaj și-ar fi dorit să transmită privitorilor prin această lucrare de artă?*
- *Ce titlu i-ar fi dat lucrării?*

➔ În încheierea activității, cu ajutorul metodei „turului galeriei”, desfășurați un traseu cultural fulger cu lucrările de artă descoperite de copii în spațiul urban explorat. Fiecare elev va avea maxim 1 minut la dispoziție să prezinte pe scurt care este lucrarea de artă accidentală descoperită, titlul pe care artistul imaginat de ei l-ar fi dat lucrării și mesajul pe care ar fi dorit să îl transmită.

## PROVOCAREA TITANILOR

### Micro-proiect „Artă accidentală”

➔ Invitați elevii să realizeze un mini-proiect intitulat „Artă accidentală”, care să pornească de la fotografiile făcute în cadrul activității „S-a întâmplat să fie artă”.

➔ Pentru acest proiect, își vor imagina cine ar fi putut fi artistul care a realizat lucrarea de artă descoperită de ei în spațiul urban. Îi vor da un nume artistului și vor compune o scurtă biografie a acestuia (min. 200 cuvinte - max. 500 cuvinte). Exemple de lucruri care pot fi incluse în biografia artistului: locul nașterii, dacă a studiat arta în școală sau este autodidact, ce îl inspiră, ce fel de lucrări de artă crează, de ce a devenit artist. În alegerea numelui artistului se pot gândi la semnificația numelor și la patrimoniul personal pe care un nume îl poartă cu sine.

➔ Apoi, vor realiza o etichetă pentru lucrarea de artă descoperită și fotografiat-o în cadrul activității „S-a întâmplat să fie artă”. Eticheta va conține: numele lucrării, materialele din care este realizată, numele artistului, anul în care a fost realizată și o scurtă explicație a lucrării (ce reprezintă, ce mesaj a dorit artistul să transmită prin intermediul ei, de ce a amplasat-o în spațiul urban). Dacă este posibil, rugați copiii să imprime fotografia pe care au făcut-o lucrării de artă accidentală.

➔ În clasă, organizați o expoziție cu fotografiile elevilor și cu etichetele explicative pentru lucrările de artă identificate în spațiul urban. Dacă timpul vă permite, invitați alți elevi din școală la vernisajul expoziției.



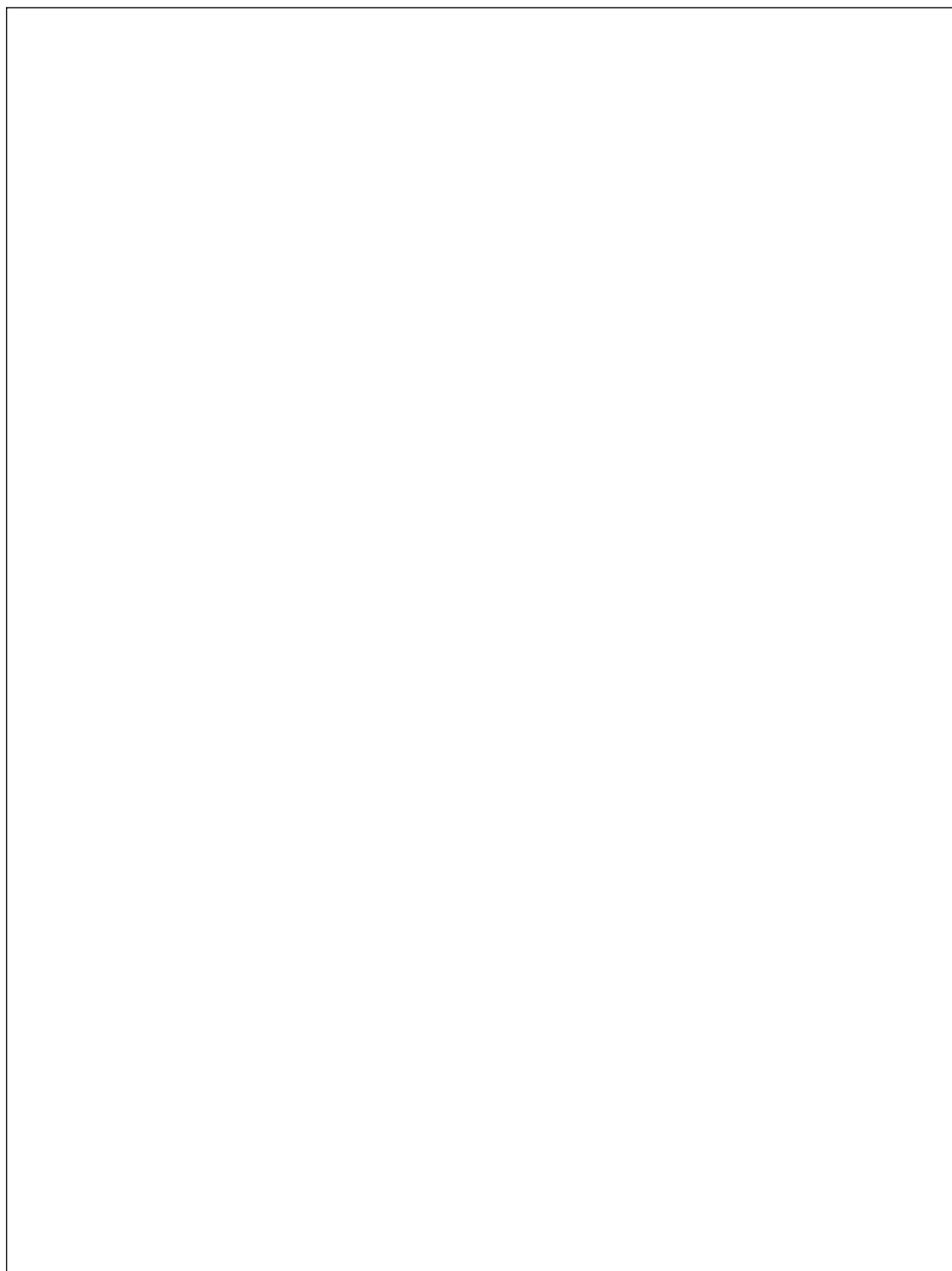
## Un moment de reflecție

Activitățile și proiectele propuse în acest kit se îndepărtează de maniera de proiectare a lecțiilor specifică activității didactice curente oferind libertate elevilor în a se exprima și a integra în proces propriile experiențe și idei.

În încheiere, vă propunem un moment de reflecție care valorifică același tip de experiențe de descoperire și învățare.

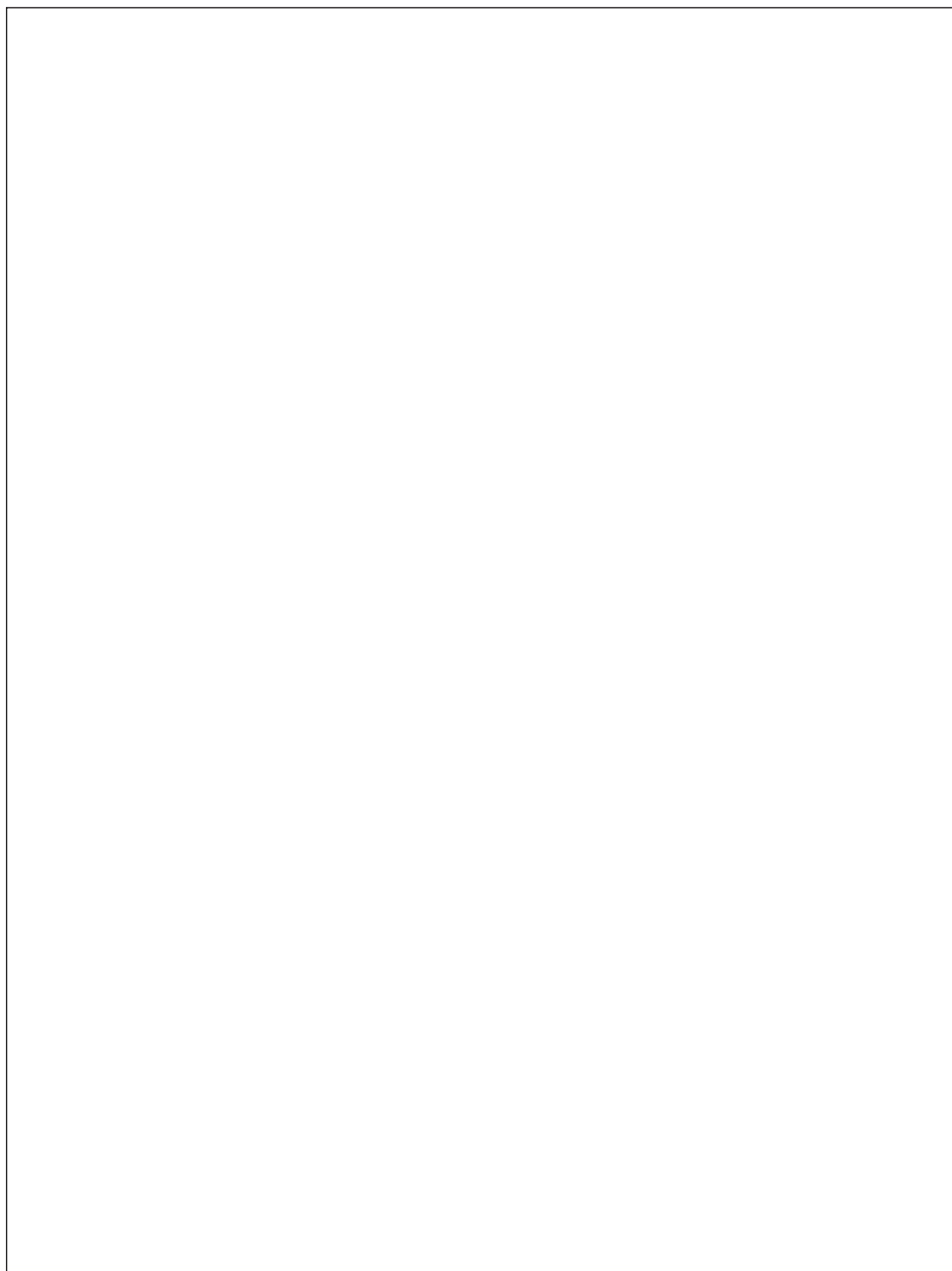
Așezați-vă într-un loc liniștit și luați-vă câteva minute să vă gândiți la următoarele întrebări. Puteți nota răspunsurile dumneavoastră în chenarul alăturat.

- *Care dintre activitățile și proiectele propuse v-a inspirat la prima lectură a kitului? De ce?*
- *Care dintre activitățile și proiectele propuse vi se pare cel mai greu de implementat? De ce?*
- *Ce lucruri noi credeți că vă poate spune cartierul sau orașul în care locuiesc elevii cu care lucrați despre ei?*
- *Alegeți prima activitate din kit pe care ați dori să o puneți în practică. Care sunt primii pași pe care ar trebui să îi parcurgeți acum ca să îi pregătiți pe copii pentru această activitate?*
- *Cine ar putea să vă susțină în implementarea unui număr cât mai mare de activități și proiecte din acest kit?*



Dacă ați reușit să adaptați una sau mai multe dintre activitățile din kit, vă invităm să reflectați asupra următoarelor aspecte și să scrieți ideile dumneavoastră în chenarul alăturat::

- Care a fost cea mai mare provocare cu care v-ați confruntat în implementarea activității?
- Care a momentul/momentele de satisfacție din timpul activității implementate?
- În urma activității, ce ați aflat nou despre elevii cu care lucrați? Dar despre oraș?
- S-a schimbat ceva în abordarea dumneavoastră pedagogică în urma implementării acestei activități? De ce?
- Ce ați descoperit despre dumneavoastră în urma acestei activități?







**„Vecinul meu, Patrimoniul”,** un proiect cultural al Asociației Da’DeCe, în parteneriat  
cu Școala Gimnazială “Federico Garcia Lorca” și Primăria Sectorului 3, co-finanțat de  
Administrația Fondului Cultural Național  
Partener media: Radio România Cultural  
2024