

C.D.Ș. - ÎN LUMEA JOCULUI ZOMETOOL, UN EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ

Prof.înv.primar Cîmpean Adriana, Liceul Teoretic "Avram Iancu"

Cum a apărut jocul ZomeTool în viața noastră școlară?



Jocul de creație tehnică *ZomeTool* a apărut în clasa noastră, ca urmare a descoperirii acestuia în vitrina unei librării din Cluj-Napoca. Din dorința de a vedea ce pot să construiască elevii clasei pregătitoare, în anul școlar 2014-2015, am implementat utilizarea acestuia în cadrul orelor de Arte vizuale și abilități practice și de Muzică și mișcare, proiectând activități intitulate "Jucăria/ Trusa mea preferată". Am început mai timid, cu trusa

Creator 1, apoi, în anii școlari 2015-2017, ca urmare a unui parteneriat real cu comitetul de părinți al clasei, am trecut la faza mediană, utilizând trusele Creator 2 și Creator 3, truse pe care păriții le-au achiziționat cu prilejul marcării unor sărbători. Astăzi, ne putem considera elevi experți - nivel 1, având în vedere abordarea unor conținuturi ZomeTool în manieră integrată. Anul viitor nădăjduim să ne cultivăm competențele tehnico-matematice, lingvistice și intra/ interpersonale prin abordarea unor conținuturi complexe.

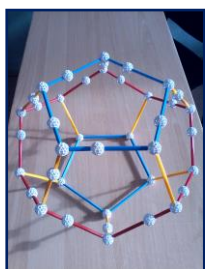
Beneficiile implementării jocului de creație tehnică ZomeTool în cadrul ciclului curricular de achiziții fundamentale

Dacă în ciclul achizițiilor fundamentale (clasele: pregătitoare, I și a II-a) elevii construiau modele simple (stelute, săbii, figuri geometrice), acum, în clasa a III-a, școlarii au trecut la realizarea unor modele mai complexe, care implică figuri geometrice mai dificil de realizat (pentagon, romb etc), dar și combinarea unor corpuri geometrice în realizarea unor figurine 3 D, imaginate de aceștia sau realizate după fișa tehnică a trusei (căluț, pod, castel etc). Și iată cum, la o vârstă fragedă elevii au avut oportunitatea de a-și dezvolta, prin *jocul de creație tehnică*, spiritul de observație, deprinderile de manipulare ambidextră (utilizând ambele membre superioare în realizarea compozițiilor lor), calitățile comunicării în domeniul geometriei plane și în spațiu, competențele de interrelaționare armonioasă, captivantă, de tipul elev-elev, elev-profesor și părinte-elev-profesor. Atât de mult a început să fie îndrăgit acest joc, încât la zilele de naștere pe care elevii și le-au sărbătorit în particular, acesta să fie cadoul mult așteptat! Ca profesor pentru învățământul primar, am marea bucurie de a dezvolta, modela și cultiva elevilor mei dragostea pentru joc, învățare,

muncă și creație, în așa fel încât acestea să fie frumoase și utile minții, sufletului și corpului.

Intervenția educațională s-a materializat și printr-un alt exemplu grăitor, și-anume: dorința și curiozitatea unui părinte de a reliefa, construind cu piesele trusei ZomeTool, AND-ul uman. Ce bucurie va fi, având în vedere preocuparea noastră, a celor care modelăm mințile tinerei generații – părinți și profesori, de a studia în ciclul de aprofundare (clasele: a III-a și a IV-a) despre marele miracol al vieții pe Pământ, de a experimenta, prin joc, elemente de geometrie, fizică și chimie.

O experiență profesională - un exemplu de bună-practică educațională, perfectibil în funcție de caracteristicile grupului țintă, dar și de competențele profesorului - creionat pentru ateliere tematice și/ sau CDȘ



Structura programei școlare cuprinde următoarele elemente: • Nota de prezentare. • Argument (Fotografii - construcții realizate de elevi.); • Competențe generale; • Competențe specifice și exemple de activități de învățare; • Conținuturi; • Valori și atitudini; • Sugestii metodologice; • Surse directe/ online.

Notă de prezentare a CDȘ - Un opțional de tip disciplină nouă, la nivelul mai multor arii curriculare. Programa școlară pentru disciplina *AIBO Robots' Team în lumea jocului Zome Tool* reprezintă o ofertă curriculară centrată pe disciplina opțională pentru învățământul primar, la clasele a III-a și a IV-a. Prin elaborarea acestei programei școlare se urmărește formarea în rândul elevilor a unor competențe cu privire la antrenarea creativității și inventivității școlarilor – pornind de la cele patru etape din viața omului - *joc, joacă, jucărie, învățare, muncă și creație* -, în vederea adoptării unor atitudini reale asupra unei profesii viitoare, precum și la conturarea unei imagini a modului în care creațiile copiilor/ adulților sunt percepute în comunitatea școlară și socială. Programa școlară a fost elaborată ținând cont de *Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (2006/962/EC), contribuind la dezvoltarea celor opt competențe cheie: comunicare în limba maternă; comunicare în limbi străine; competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii; competențe digitale; a învăța să înveți; competențe sociale și civice; spirit de inițiativă și antreprenoriat; sensibilizare și exprimare tehnică, arhitecturală, 3 D. Prin studiul disciplinei opționale AIBO Robots'Team în lumea jocului ZomeTool, se au în vedere următoarele finalități: • sensibilizarea elevilor cu privire la cele patru etape importante din

viața omului: *jocul, învățarea, munca și creația*; • formarea unor capacități de explorare/ investigare a caracteristicilor geometriei în spațiu; • formarea unor deprinderi și abilități de utilizare a unor mijloace și tehnici de design arhitectural; • identificarea unor interese personale, dar și de grup - Echipa Roboților AIBO, pe baza aplicării unor principii de antreprenariat, la nivel echipei/ echipelor, la nivelul școlii și în cadrul comunității locale.

Argument: Opționalul „Echipa roboților AIBO în lumea jocului ZOME TOOL” a fost conceput ca un opțional integrat la nivelul ariilor curriculare “Arte”, “Matematică” – (corpuri geometrice, construcții 3D), „Limbă și comunicare” și „Om și societate”. Disciplina opțională se bazează pe activități de construcție și scriere creativă, de desen/ pictură a unui produs construit, de creare a unor probleme matematice pe baza construcției preferate. S-a propus acest opțional pornind de la credința că *toți copiii cresc armonios prin creativitate*. Trusa ZomeTool îl va provoca pe școlar la joc (individual, în pereche, în echipă), iar jocul îl va călăuzi spre: a-și manifesta afectele (trăirile, sentimentele, emoțiile) pozitive, benefice unei intra/ interrelaționări constructive; a crea produse/ creații inedite (construcții ZomeTool, desene, picturi, colaj, descrieri, portrete, probleme matematice); a-și asuma responsabilitatea în experiențierea proprie sau în cea colectivă; a învăța unii de la alții, împreună: elev-elev, elevi-profesor, elevi-părinte voluntar-profesor, elev-partener educațional-profesor. Opționalul este destinat elevilor care doresc să experimenteze prin *joc, joacă, jucărie*, construind după bunul plac sau după o schiță dată, exprimându-se artistic, literar și matematic în mod inedit, expresiv și estetic. Se vor realiza activități de *construcție creativă* în strânsă corelație cu activități de scriere creativă, de pictură/ desen/ colaj (diferse tehnici – Origami, Kirigami, Quilling), de creare de probleme matematice. Prin urmare, echipa roboților AIBO va păși în lumea inedită a jocului ZomeTool prin activități captivante.

Competențe generale: Cunoașterea și utilizarea unor elemente de limbaj specific domeniului geometriei în spațiu, 3 D și arhitecturii; Recunoașterea unor elemente specifice fenomenului spațial 3D în contexte practice diferite; Utilizarea unor mijloace și tehnici practice plăcute, antrenante și captivante; Manifestarea interesului pentru aspecte de antreprenariat

Competențe integrate: *Comunicare în limba română (CLR):* Receptarea de mesaje orale și scrise în diverse contexte de comunicare; Exprimarea/ Redactarea de mesaje în diverse contexte de comunicare. *Matematică și explorarea mediului (MEM):* Explorarea caracteristicilor geometrice a unor obiecte localizate în mediul apropiat. *Științe ale naturii*

(*ȘT.N*): Explorarea caracteristicilor unor corpuri, fenomene și procese. *Joc și mișcare (JM)*: Manifestarea unor comportante sociale adecvate în activitățile ludice, în funcție de capacitatea psiho-motrică și interesele individuale. *Muzică și mișcare (MM)*: Exprimarea unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup. *Arte vizuale și Abilități practice (AVAP)*: Realizarea de creații funcționale și/ sau estetice folosind materiale și tehnici variate. *Educație civică (EC)*: Cooperarea cu ceilalți pentru rezolvarea unor sarcini simple sau mai complexe, manifestând toleranță și disponibilitate; Utilizarea elementelor semnificative din matematică, științele naturii și disciplinele sociale învățând și valorificând valori și atitudini pozitive

Competențe specifice. Exemple de activități. Conținuturi: Competențele specifice se formează pe parcursul a doi ani școlari, sunt derivate din competențele generale și corelate cu activitățile de învățare, reprezentând etape în dobândirea acestora. (Vezi: Anexa nr. 1)

Valori și atitudini: La nivelul vârstei școlare mici, în *ciclul curricular al achizițiilor fundamentale* (clasele: pregătitoare, I și a II-a), am creionat și deschis o paletă diversificată și captivantă de tipuri de activități, în așa fel încât am format și dezvoltat școlarului: • nevoia de a exersa prin joc tehnic, liber sau dirijat, de a imita, persevera și crea; • nevoia de a obține încredere în formțele proprii; • nevoia de a achiziționa noi cunoștințe în domenii variate de interes; • nevoia de a exersa deprinderi fizice și intelectuale și de a obține competențe specifice; • nevoia de a gândi și a crea original, unic; • nevoia de a investiga, căuta și explora neîngrădit; • nevoia de a comunica, de a adresa întrebări, de a interacționa cu ceilalți, pe baza jocului/ cuvântului/ reprezentațiilor iconice ; • nevoia de reculegere și reflecție, personală, în pereche sau de grup; • nevoia de a se prezenta pe sine (cu posibilități și limite specifice); • nevoia de a se angaja în activitate, în ritmul său propriu; • nevoia de a evolua, în funcție de preferențele, chiar și de hobby-urile proprii (Origami, Ikebana, Quilling, sport, design vestimentar sau architectural etc). În cadrul ariilor curriculare *Educație fizică, sport și sănătate* și *Artă și tehnologii*, la disciplinele de studiu M.M. - “Muzică și mișcare” și, respectiv, A.V.A.P. – “Arte vizuale și abilități practice”, elevii au propus, o dată pe lună, ora de *Joc, joacă, jucărie*, ca urmare atât a dorinței/ nevoii de a-și face cunoscut(ă) jocul/ jucăria/ trusa preferată, de a ne juca împreună, cât și a inițierii și dezvoltării unui real parteneriat cu părinții clasei în ceea ce privește perspectivele ludice ale curriculumului școlar, personalizat la nivelul clasei.

Astfel, împreună, învățător – elevi – părinți - consilier școlar - logoped, am descoperit valențele psihomotrice, ludice și logico-matematice-arhitecturale ale acestui joc de construcție, intitulat *ZomeTool*. Am cules și reflecții inedite până acum. (Vezi: Anexa nr. 2)

Ținând cont de acest impact pozitiv, din septembrie 2018, dorim să inițiem un parteneriat armonios cu specialiști în domeniu, în așa fel încât diversele valențe psihopedagogice - ludice, motrice, cognitive și afective - ale jocului și trusei *ZomeTool* să fie valorizate la nivel superior, și, poate, unul dintre elevii noștri va deveni un celebru antreprenor educațional, ce va promova printre studenți, practicieni, părinți și școlari truse și jocuri inedite. Astfel, la nivelul ciclului curricular de aprofundare (clasele: a III-a și a IV-a) vom oferi oportunități variate și atractive, modelând și cultivând școlarului:

- nevoia de a se angaja în activitate, în ritmul său propriu;
- nevoia de a crea, utilizând tehnici artistico-plastice, literare și practice-arhitecturale, după bunul plac, după unele tematici și criterii specificate de experți în domeniu/ voluntari pasionați;
- nevoia de a evolua, în funcție de preferențele, chiar și de hobby-urile proprii (Origami, Ikebana, Quilling, mini-afacere, design architectural);

de asemenea, vom considera relevant a aborda un anumit tip de joc de construcție, și anume cel tehnic/ geometric tridimensional, cu scopul de a antrena/ întări dominanța manuală, dar și cea oculo-manuală, cu particularitățile specifice ambidextriei și/ sau a unei dominanțe oculo-manuale echilibrate și de precizie. Prin prezenta *ofertă curriculară de C.D.Ș.* se asigură cadrul pentru susținerea unor performanțe diferențiate și individualizate ale elevilor, a unor interese și nevoi specifice de învățare, interrelaționând elev-elev, profesor-elev-expert/ voluntar, suportul psihopedagogic fiind dat atât de Teoria Inteligențelor Multiple, cât și de Tehnicile Terapiei Rațional-Emotive și Comportamentale, de strategiile de dezvoltare a creativității.

Concluzionăm, afirmând că este imperios necesar să lărgim cadrul de manifestare a ludicului în domeniul educațional, chiar și prin abordarea altor educații, cum ar fi: financiară, sanitară, teatrală, “a experiențelor cu scânteii”, robotică, arhitectură, pictură pe apă, desen cu nisip etc. Mărirea procentuală a Curriculumului la Decizia Școlii, prin diversificarea conținuturilor științifice ale noilor descoperiri din toate domeniile de activitate, prin programe de tipul *After School* și sau a *Școlilor de vară* într-o perspectivă futuristă a unui centru educațional al viitoarei sau actualei generații de copii, centru pe care l-aș intitula *Un Pașaport pentru cunoașterea invențiilor copiilor*. Currciulum la decizia școlii putem afirma că flexibilizează și eficientizează procesul de învățământ, că este unul dintre mesajele autentice de descentralizare, autonomie și respect pentru adaptarea locală/

contextuală a curriculumului, fiind un traseu particular de învățare pentru elevi în alegerea unei părți a traseului educațional propriu. (Vezi: Anexa nr. 3 - Construcții ale elevilor)

BIBLOGRAFIE:

1. Bocoș, M., Chiș, O., Răduț-Taciu, R. (coord.), (2015), *Tratat de management educațional pentru învățământul primar și preșcolar*, Colecția Pedagogia XXI, Editura Paralela 45.
2. Bocoș, M. D. (coord. și autor), Răduț-Taciu, R., Stan, C. (autori), (2016), *Dicționar Proxiologic de Pedagogie*, vol. II (E-H), Colecția Marile Dicționare, Editura Paralela 45, Pitești.
3. Răduț-Taciu, R. (coord.), Cîmpean, A., Iacob, V.D., Răduț-Taciu, I., Vancea, G.S., (2004), *Pedagogia jocului – de la teorie la aplicații*, Colecția Științele Educației, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca.
4. Stan, C. (2000), *Dimensiunea educațională a fenomenului ludic*, în "Studii de pedagogie aplicată", EPUC, Cluj-Napoca.
5. <http://oldsite.edu.ro/index.php/articles/22407>
6. <http://www.zometool.com/pages/zometool-education/lesson-modules.html>
7. <http://www.zometool.com/pages/zometool-education/lesson-modules.html>
8. www.worlddidac.org/

*** *Scrisoarea metodică – CDȘ*, 2017, Nr. 13481/ 06.12.2016, ISJ CLUJ, MENCS.

*** OMEN nr. 3371/ 12.03.2013, privind aprobarea *Planurilor-cadru de învățământ pentru învățământul primar și a Metodologiei privind aplicarea planurilor-cadru de învățământ pentru clasele primare*, MO nr. 192/ 05.04.2013.