

ANEXE - EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE pe VIA TRANSILVANICA

UN DRUM DE POVESTE

prof. Konradi Simona

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă:	29 de elevi din clasa a V-a
3	Locația Ziua/durata	Via Transilvanica – 7 km din localitatea Monor până la Pădurea Creangului (comuna Șieuț) Săptămâna Școala altfel – 7 ore
4	Competența cheie vizată	Comunicare în limba maternă – în principal Competențe sociale și civice Sensibilizare și exprimare culturală
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	Prin implicarea în activitățile propuse, elevii vor fi capabili: - să descrie rolul și caracteristicile unei comunicări eficiente în cadrul grupului - să exemplifice beneficiile petrecerii timpului în natură - să realizeze un produs creativ, utilizând materiale din natură
6	Descrierea activităților	Activitatea debutează la școala din localitatea Monor, unde elevii clasei a V-a, veniți în excursie, îi întâlnesc pe colegii lor. Se propune, ca exercițiu de spargere a gheții, jocul copilăriei „Podul de piatră”. <i>[Doi dintre elevi își unesc mâinile deasupra capului, imaginând un pod pe sub care trebuie să treacă, pe rând, colegii lor, în timp ce toată lumea cântă Podul de piatră s-a dărâmat / A venit apa și l-a luat / Vom face altul pe râu, în jos / Altul mai trainic și mai frumos. Când se termină cântecelul, cei doi care formează podul își lasă mâinile în jos și îl prind pe cel aflat în acel moment sub pod. Acesta iese din joc, dar odată cu următorul scos din joc, formează un nou pod, care se adaugă primului, făcându-l mai lung. Jocul se termină când toți copiii au devenit poduri și nu mai are cine să treacă pe sub mâinile lor.]</i> După terminarea jocului, profesorul creează un scurt moment de reflecție, printr-o serie de întrebări posibile: <i>La ce te-ai gândit în timpul jocului?, Cum te-ai simțit în timpul jocului? Ce ți-a plăcut mai mult: să treci pe sub pod sau să fii tu însuși pod? La ce poți folosi o piatră?</i> Este un bun moment pentru ca elevii să afle că pietrele, ca unul dintre cele mai rezistente materiale din natură, au fost folosite încă din timpul Imperiului Roman la construcția de drumuri. Se prezintă articolul <i>Istoria drumurilor</i> de Horia Dumitru Oprea, care conține informații despre Via Appia, principalul drum consular roman: scopul în care a fost construit, ce orașe leagă, rolul pe care l-a jucat de-a lungul timpului, până astăzi.

		O poveste aduce cu sine altă poveste: <i>Via Transilvanica – Drumul care unește</i>. Tibi Ușeriu, oameni, locuri, Centenarul Marii Uniri. Elevii din Monor le spun pe unde trece Via Transilvanica prin localitatea lor și că ei au pictat o parte din pietrele puse ca repere pe drum (<i>momâi</i>). După această activitate, care durează 30 de minute, elevii clasei a V-a se pregătesc de drum. Este propus un tronson de 7 km. Pornind de la școală și trecând pe la Muzeul literar <i>Teodor Tanco</i>, drumul iese, apoi, pe Râțul Mare, trece Podul lui Voică, urmează cursul pâraului lui Voică, în sus și ajunge la hotarul Șieuțului. De acolo, trece prin Gura Poienilor, urcă din nou, pe Dealul Făget, pentru a coborî spre Fundoaie, după care, într-o cotitură amplă, ajunge, pe lângă liziera Pădurii Creangului, la Cabana Creangu. Acesta este punctul final al excursiei, locul unde copiii se vor bucura de un picnic și unde îi va aștepta autocarul pentru întoarcere. Pe parcursul traseului, sunt prevăzute 4 opriri: la un km de la punctul de plecare, iar apoi, din doi în doi kilometri, până la final. Copiii au la ei câte un carnetel, un instrument de scris și, facultativ, telefonul mobil. Grupul este organizat în 5 echipe de câte 6 elevi (într-una din echipe vor fi doar 5 elevi), care primesc informațiile necesare – cuprinse în <i>Ghiul drumețului pe Via Transilvanica</i>: explicația semnelor și a marcajelor drumului: borne, săgeți, indicatoare – și sarcinile de lucru, pe care le vor urmări pe parcursul drumului. Pe telefoanele mobile, elevii vor urmări harta locului și punctele de oprire. Ei vor beneficia de prezența a cinci „ghizi” locali – elevi din Monor, câte unul pentru fiecare echipă –, care îi vor sprijini în rezolvarea sarcinilor de lucru. De la început, li se spune elevilor că vor avea ca sarcină de lucru finală realizarea unui produs artistic folosind materiale naturale găsite și colectate pe parcursul drumului (frunze, pietre, bucăți de lemn etc.). Primul popas Primul popas, nu departe de școală, este Muzeul memorial <i>Teodor Tanco</i>. Acolo, elevilor li se cere să noteze ce li se pare interesant din ceea ce prezintă ghidul grupului, să fotografieze unde acest lucru este permis, pentru a putea utiliza ulterior materialul în alte sarcini de lucru. De asemenea, până la popasul următor, fiecare elev va formula câte o întrebare, prin care să afle informații suplimentare despre muzeu, exponate, istoria locului sau alte aspecte care i-au reținut atenția.
--	--	--

		Un marcaj pe Via Transilvanica, în apropiere de locul în care aceasta se abate de la șosea, este o „momâie” alcătuită dintr-o mulțime de pietre pictate de copii. Pe parcursul întregului drum, elevilor li se cere să observe și să noteze în carnețele: - numele locurilor prin care trec (toponimele); - stabilirea unei legături între locuri și numele date de săteni; - configurația reliefului pe parcursul drumului (relief de dealuri; mijlocii-înalte, la tranziția dintre Câmpia Transilvaniei și Piemontul Călimanilor); - caracteristicile ecosistemului: sol, plante, viețuitoare întâlnite, sunetele și mirosurile din natură; - numele unor plante / flori de câmp și utilizarea lor ca remedii naturale (de exemplu, cimbrisorul – plantă condiment și remediu terapeutic; istoria numelui și legende); - înregistrarea datelor: temperatura, umiditatea, vântul, numărul de ore de lumină pe zi, tipuri de viețuitoare existente în zonă. În același timp, elevilor li se solicită: - colectarea / fotografierea unor viețuitoare întâlnite în ecosistem în vederea realizării unor observații macroscopice (funghi, plante, animale nevertebrate, animale vertebrate); - colectarea unei probe de apă în vederea observării ulterioare a viețuitoarelor microscopice. Se observă că, pentru obținerea unor date, elevii trebuie să caute informații pe internet sau să ceară ajutor „ghidului”. Astfel, una dintre experiențele de care au parte elevii prin intermediul acestei activități este învățarea cooperativă și interactivă. Al doilea popas oferă prilejul unui moment de odihnă și de reflecție. Echipele fac schimb de informații și își împărtășesc experiențele trăite pe parcursul primei etape, modul în care au realizat sarcinile de lucru, regulile după care a funcționat echipa, modul în care au fost stabilite reguli de comunicare și de interacțiune, rolul comunicării eficiente în activitatea de grup, stările afective prin care au trecut, eventuale amintiri declanșate de aceste experiențe/locuri prin care au trecut. De asemenea, este momentul pentru adresarea întrebării referitoare la muzeu. Ghizii locali, elevi sau profesori, vor încerca să răspundă acestor întrebări. Drumul se reia, elevii vor urmări, în continuare, realizarea sarcinilor de lucru, prin observarea eventualelor modificări ale datelor (apropierea de pădure face ca unele date să se schimbe).
--	--	--

		Popasul al treilea Elevii analizează diferențele înregistrate în observarea datelor și în experiența trăită pe parcursul a încă doi kilometri. Apoi, pentru a le interpreta, se propune o dezbatere pornind de la întrebările. <i>Ce consecințe ar avea dispariția unei specii din acest ecosistem? Ar fi omul afectat? Care sunt, pentru om, beneficiile petrecerii timpului în natură?</i> Drumul continuă, iar elevii vor analiza materialele colectate pe parcurs și vor negocia pentru cea mai bună variantă a produsului artistic pe care îl vor realiza la ultimul popas. Ultimul popas Așezați în cerc, elevii discută despre eventualele modificări ale datelor înregistrate și sunt încurajați să spună ce au gândit și au simțit în timpul acestei excursii, care au fost sarcinile de lucru pe care le consideră cele mai interesante. Li se cere, apoi, să refacă echipele și să redacteze, în 50-70 de cuvinte un text descriptiv nonliterar în care să prezinte peisajul de pe Via Transilvanica. După aceea, li se cere să transforme textul descriptiv nonliterar într-unul descriptiv literar. Ultima sarcină de lucru pentru elevi este ca fiecare echipă să realizeze produsul artistic pe care l-a gândit. Se face turul galeriei pentru prezentarea produselor, se fac fotografii. Ultima activitate realizează transferul celor învățate pe parcursul zilei. Așezați din nou în cerc, li se cere elevilor să compare locurile pe care le-au străbătut cu cele din care vin, să stabilească asemănări și diferențe, să precizeze efectul intervenției omului asupra mediului (avantaje și pericole) și ce reguli simple de menținere a unei vieți sănătoase și a unui mediu curat pot fi respectate de fiecare. O extindere a activității de învățare este redactarea unei pagini de jurnal în limita a 100 de cuvinte, pornind de la experiența acestei excursii și utilizând fotografii sau desene realizate / inspirate de această zi.
7	Momente de reflecție și evaluare	În cadrul fiecărei activități există cel puțin un moment de reflecție, în care copiii sunt întrebați de către profesor despre experiența trăită, fac schimb de idei, de informații aflate, își exprimă emoțiile și gândurile, încercând să le lege pentru a trage învățăminte. Se obișnuiesc astfel să gândească critic, raportându-se la experiența trăită, la deciziile luate, la

		acțiunile întreprinse, pentru ca, ulterior, să poată trage concluzii și să generalizeze. Evaluarea activităților se face cu ajutorul unui instrument elaborat de profesor, sub forma unei grile, cu criteriile urmărite (de exemplu comunicarea activă, asertivă, respectarea regulilor de preluare a cuvântului; atitudine: implicare, ajutor / suport pentru colegi, blocaje în activitatea de grup), pe baza descriptorilor de performanță.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Limba română – educație socială, biologie, geografie, istorie, desen, fotografie, muzică
9	Parteneri	Părinții elevilor, școala din Monor și reprezentanții comunității locale căreia îi aparține tronsonul de drum parcurs din Via Transilvanica
10	Referințe bibliografice	Butyka, M., L. Borbe, S. Pogacean, T. Culidiuc, R. Popa, A. Culisir, K. Organ. Noi Orizonturi. 2017. <i>Făcut și învățat</i>. https://www.noiorizonturi.ro/wp-content/uploads/2018/10/F%C4%83cut-%C8%99i-%C3%AEnv%C4%83%C8%9Bat_2017.pdf (accesat în noiembrie 2019). Oprea, H. D. 2010. <i>Istoria drumurilor</i>. https://istoriiregasite.wordpress.com/2010/03/30/inventii-in-istorie-drumurile/ (accesat în iunie 2019). Parlamentul European și Consiliul Uniunii Europene 2006. <i>Recomandarea privind competențele cheie pentru învățarea pe parcursul întregii vieți</i> (2006/962/EC). https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/?uri=celex:32006H0962 (accesat în noiembrie 2019). Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română, Clasele a V-a – a VIII-a, Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393 / 28.02.2017. http://programe.ise.ro/Portals/1/Curriculum/2017-progr/01-Limba%20si%20literatura%20%20romana%20materna.pdf (accesat în decembrie 2019). Tășuleasa Social. 2018. <i>Ghidul drumețului pe Via Transilvanica</i>. https://www.viatransilvanica.com/media/1821/ghid-vt-rom%C3%A2n%C4%83.pdf (accesat în decembrie 2019).

UN DRUM DE POVESTE

Prof. Salak Adriana-Ramona

1	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
2	Grup țintă	32 de elevi din clasa a V-a
3	Locația Ziua/durata	Piatra Fântânele, Via Transilvanica – 10 km Săptămâna <i>Școala altfel</i> – 10 ore
4	Competența cheie vizată	Competențe de comunicare ce asigură integrarea cu succes a elevilor în viața socială și profesională
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	În contextul programei opționalului Lectura și abilitățile de viață și din nevoia de intercunoaștere și armonizare a grupului de elevi, a fost propusă o excursie, ca activitate de învățare experiențială. La finalul activității, elevii își vor dezvolta următoarele abilități de viață: - abilități de comunicare (abilitatea de ascultare activă, abilitatea de negociere, abilitatea de comunicare asertivă); - abilități sociale (abilitatea de lucru în echipă, abilitatea de cooperare, abilitatea de voluntariat); - abilități de management al învățării și informațiilor (abilitatea de documentare); - abilități de autocunoaștere (abilitatea de a avea încredere în sine, abilitatea de asumare a responsabilităților, abilitatea de gestionare a stresului); - abilități de autoîngrijire (abilitatea de adoptare a unui stil de viață sănătos, abilitatea de igienă personală, abilitatea de siguranță personală); - abilități cognitive (abilitatea de planificare și organizare); - abilități practice (abilitatea de protejare a mediului, abilități tehnice).
6	Descrierea activităților	Evocarea: Activitățile vor debuta în tabăra ONG-ului Tășuleasa Social. Elevii au avut ca sarcină de lucru să aducă informații despre Via Transilvanica (texte nonliterare, mass-media sau rețelele de socializare). Pentru spargerea gheții, voluntarii Tășuleasa Social au pregătit o „Vânătoare a comorilor”, prin care elevii vor descoperi tabăra organizației și cum s-a născut ideea acestui drum – „drumul care unește”. Începem cu un moment de reflecție, plecând de la motto-ul lansat pe site-ul oficial al drumului https://www.viatransilvanica.com/ :

		„Există drumuri care inspiră și drumuri care ne amintesc cine suntem cu adevărat. Via Transilvanica este un drum ce trebuie făcut”. Realizarea sensului: Elevii sunt împărțiți pe grupe, fiecare grupă având câte un lider, care răspunde de raportarea activității lor. Astfel vor fi 8 echipe a câte 4 elevi, fiecare elev având de urmărit anumite aspecte pe tot parcursul drumului, la final având de alcătuit un portofoliu comun. Un elev va fi biologul echipei, el culegând plante pe tot parcursul drumului și urmând să le identifice la final – ierbar. Al doilea elev este geograful echipei, el având sarcina de a redacta o hartă a traseului, pe care să marcheze punctele strategice pe care le identifică ei. Al treilea elev va fi fotografii echipei, el având sarcina de a face la final un mic filmuleț cu ajutorul pozelor pe care le va face pe tot parcursul drumului. Al patrulea elev, care este și liderul grupei, va avea de întocmit un jurnal al echipei în care să surprindă cele mai importante întâmplări din această zi. Pentru a le fi mai ușor, elevii se vor folosi de tehnologia modernă, inclusiv pentru a înregistra impresii „la cald”, pe care le vor transcrie ulterior. Fiecare grupă își va alege și câte un cântec care să-i reprezinte și să-i motiveze pe tot parcursul drumului. Reflecție și extindere - rolul central în activitate îl are dezvoltarea curiozității elevilor asupra posibilităților diverse de exprimare a propriilor gânduri și sentimente.
7	Momente de reflecție și evaluare	Evaluarea se va realiza prin observarea sistematică a comportamentului și portofoliul grupei, care permit evaluarea reacțiilor, a învățării și a comportamentului elevilor. Portofoliile elevilor vor fi ulterior tipărite și comercializate, iar banii strânși vor fi donați ONG-ului Tășuleasa Social pentru a continua proiectul Via Transilvanica.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Limba română – geografie, biologie, desen, fotografie, muzică, utilizarea tehnologiilor moderne (video) TIC
9	Parteneri (dacă este cazul)	Părinții elevilor, școala din comunitate și reprezentanții comunității locale căreia îi aparține tronsonul de drum parcurs din Via Transilvanica, ONG-ul Tășuleasa Social
10	Referințe bibliografice	https://www.facebook.com/tasuleasasocial/ https://www.viatransilvanica.com/ http://oldsite.edu.ro/index.php/articles/17094

O (ALTFEL) DE FILĂ DE ISTORIE - ISTORICULTURA

prof. Dan Aurelia

1	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
2	Grup țintă	20-25 elevi din clasele V-VIII
3	Locația Ziua/durata	Traseu VIA TRANSILVANICA (o rută de maxim 10 km) 1 zi
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice Manifestarea disponibilității pentru participare civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității (etno-culturale, lingvistice, religioase etc.)
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- Să cunoască caracteristicile comunității din punct de vedere istoric, lingvistic, cultural, socio-economic - Să reconstituie, într-un mod cât mai creativ, momentele relevante din istoria comunității - Să colaboreze cu ceilalți membri ai echipei pentru îndeplinirea sarcinilor de lucru
6	Descrierea activităților	Activitatea este structurată pe 3 părți: a. Momentul de "start" - elevii intră în contact cu tema și se pregătesc pentru desfășurarea activității pe traseu b. Activitatea propriu-zisă de pe traseu - cuprinde 3 subactivități specifice, în acord cu tema aleasă c. Încheierea activității, momentul de "finish" - analiza rezultatelor învățării, asigurarea transferului. a. Momentul de "start" Captarea atenției și introducerea în tematica activității se realizează printr-o poveste (ANEXA 1), urmată de o discuție dirijată care să reliefeze necesitatea unei astfel de activități și modul ei de desfășurare. b. Activitatea propriu-zisă de pe traseu Elevii vor fi împărțiți în 3 grupe, iar fiecare grupă primește un rol (ANEXA 2). Timp de 10 minute citesc caracteristicile grupului din care fac parte și se familiarizează cu rolul primit. Ulterior, primesc cele 3 mesaje criptate care conțin secretul istoricilor gata să refacă o comunitate atât de valoroasă, ca și comunitatea lor. Mesajul decriptat este: <i>Pentru a sprijini renașterea comunității, trebuie să faceți față unui challenge care cuprinde 3 probe:</i> PROBA 1 (LA PRIMUL POPAS) – Fiecare echipă de istorici, are sarcina de a construi, folosind doar elemente din natură, 3 CASE semnificative din comunitate: CASA ȘCOLII (Logicienii), CASA

		SPIRITUALITĂȚII/BISERICII (Terilienii) și CASA FAMILIEI (Zâmbilienii). Fiecare casă construită trebuie să poarte un simbol care să sugereze rolul (specificul) acesteia și să ofere ceva oamenilor din comunitate. De aceea, pe lângă construcția propriu zisă, fiecare echipă de istorici va formula un mesaj (oral sau scris) prin care să argumenteze nevoia unor astfel de case în comunitatea lor. Dacă ambele sarcini sunt îndeplinite cu succes, "clădirile" respective vor reapărea în comunitate. Istoricul fotograf va poza "edificiul" și îl va salva în telefonul mobil sau aparatul foto. PROBA 2 (AL DOILEA POPAS) – Cele 3 case de la proba 1 au fost cândva locuite. Fiecare echipă are sarcina de a apela la memoria fiecărei case și de a povesti cea mai frumoasă amintire petrecută acolo de-a lungul anilor. Pentru reconstituirea vieții comunității, elevii vor folosi zarurile din povești "story cubes". Proba este trecută cu succes dacă poveștile rostite/scrise conțin cuvinte și imagini oferite de zarurile desenate. <i>Recomandare: în povestea creată, fiecare echipă va include și elemente specifice care țin de istoria, tradițiile, obiceiurile sau viața cotidiană a locuitorilor din acea comunitate.</i> PROBA 3 (AL TREILEA POPAS) – Ultima misiune a istoricilor este cea a convingerii. Fiecare echipă trebuie să formuleze un mesaj de promovare a comunității, menționând cel puțin 2 motive pentru care un român sau un străin merită să viziteze comunitatea lor. În mesaj pot face referire la valorile comunității, respectiv: <i>1 element de istorie locală, o personalitate culturală, un obicei, o tradiție, o realizare cultural științifică, o rețetă, un dans, un cântec etc.</i> "Povestea locului meu" este mesajul elevilor către viitorul trecător pe drumul Via Transilvanica și poate fi dezvoltat chiar și într-o reclamă colectivă a comunității lor (în format digital sau prin reprezentări grafice plasate pe traseu) IMPORTANT! Pe traseu, profesorul/profesorii coordonatori vor urmări atât îndeplinirea sarcinilor, cât și comportamentul elevilor, îndeosebi asumarea rolului atribuit fiecărei echipe. În orice moment al activității, elevii trebuie să afișeze cât mai multe elemente specifice grupului, de la semne distinctive, la atitudine, gesturi, vorbe etc. c. Încheierea activității, momentul de "finish" <i>Joc "Pânza de păianjen"</i> Participanții în cerc, folosind un ghem de ață care va circula de la unul la altul) spun ce au învățat din activitatea de astăzi (pot formula și enunțuri care să exprime stări, emoții, sentimente pe care le-au încercat de-a lungul drumeției). Rostesc învățătura cu voce tare și pasează ghemul mai departe, unui alt coleg. Se crează astfel o pânză de păianjen, o rețea de "învățături" pe care le vor lua cu ei în sala de clasă și le vor utiliza și în alte contexte de învățare (formale sau nonformale).
7	Momente de reflecție și evaluare	Evaluarea și reflecția se pot realiza după fiecare activitate sau, la final, prin jocul propus. Procesarea învățării poate continua în sala de clasă,

		urmând ciclul învățării experiențiale: <i>Ce ai avut de făcut? Ce ai observat? Cum te-ai simțit? Ai mai trăit experiențe similare acasă sau la școală? Ce învățătură poți trage din această experiență?</i> De asemenea, se pot utiliza fișe de autoevaluare sau fișe de reflecție pentru elevi (ANEXA 3) După încheierea drumeției, elevii sunt provocați să realizeze un spot video sau un text motivational despre importanța drumului Via Transilvanica pentru ei și comunitatea din care fac parte, utilizând informațiile obținute din mai multe surse și experiențele de învățare de pe traseu.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Geografie, Educație socială/Educație civică, Consiliere și dezvoltare personală
9	Parteneri (daca este cazul)	Ocolul Silvic din localitate - oferă ghidajul pe traseu
10	Referinte bibliografice	<i>Scoala Altfel</i> , Ghid de implementare 2016 - https://www.edu.ro/sites/default/files/Ghid_program_%E2%80%99EScoala%20altfel%E2%80%99D.pdf Culegere de jocuri și povești, disponibilă pe site-ul https://www.noi-orizonturi.ro/oameni-de-impact/

ANEXA 1 POVESTEA ”CETĂȚENII ISTORICULTORI”

‘Cetățenii Istoricultori – cetățenii din grupul voastru au supraviețuit unei furtuni foarte mari care a distrus multe comunități vecine (locuințe, clădiri, copaci, străzi, locuri de întâlnire etc. Voi sunteți puținii reprezentanți ai comunității voastre care încă și-au păstrat cultura proprie prin limbă, istorie, tradiții, obiceiuri, spiritualitate, meșteșuguri, etc. *Deși comunitatea a dispărut, voi o puteți reconstitui printr-o drumeție magică, cu ajutorul elementelor din natură care au supraviețuit dezastrului. Pe drumul acesta special pe care vom merge veti găsi indicii, urme, dovezi ale vechii comunități. Veți juca rolul unor istorici ”altfel”, numiți: **logicieni, tirelieni sau zâmbileni.**”. Atenție, misiunea nu este una ușoară! Deși sunteți istorici supraviețuitori, nu aveți încă unde să locuiți, și furtuna pare să continue pentru că încă câteva săpămâni. În cele câteva ore de soare pe care le aveți la dispoziție acum, trebuie ca împreună să străbateți drumul magic pe traseul indicat și să refaceți comunitatea, ca niște adevărați istorici. Veți folosi toate urmele și dovezile pe care le găsiți în lada cu amintiri sau în natură. Fiecare amănunt din istoria localității voastre dispărute poate ajuta la refacerea ei, printr-un exercițiu magic: **dacă îți amintești și construiești o clădire importantă din localitate, aceasta reapare imediat. La fel, dacă îți amintești limba locuitorilor, aceasta este (re)învățată pe loc. Și magia continuă...***

Pentru că drumul pe care îl vom străbate este un drum misterios, plin de provocări, misiunea de salvare nu va fi una ușoară. De aceea, va trebui să luați cu voi atenția, curajul, inițiativa, creativitatea și, mai ales buna dispoziție. Alte echipamente necesare drumeției le veți găsi pe parcursul activității, începând de acum...”. (Facilitare - Dăm startul explorării printr-un moment organizatoric în care elevii, împărțiți pe cele 3 grupe, se familiarizează cu rolul primit și își pregătesc o strategie care să le asigure succesul misiunii)

ANEXA 2 – ISTORICII ALTFEL

Echipa 1 - Logicienii

În grupul istoricilor numiți LOGICIENI, inteligența și munca sunt valorile de bază. Cei din alte culturi vă pot considera destul de reci și rigizi. Sunteți foarte buni meșteri în construcții, amenajări, tehnica în general. În cultura grupului vostru nu vă place să discutați despre sentimente. Vouă vă plac discuțiile raționale, structurate, bazate pe argumente logice

Îi salutați pe oamenii cu care vă întâlniți uitându-vă direct și lung în ochii lor și punându-le mâna pe umăr. Modul în care vă folosiți corpul reflectă foarte bine valorile voastre. Folosiți doar gesturi simple, spatele e foarte drept și întotdeauna sunteți serioși și calmi. În vorbirea curentă folosiți foarte mult întrebările, pentru că vă este greu să credeți și să nu cercetați. Rolul vostru în comunitate este să instruiți și să învățați pe ceilalți- ca să devină oameni eficienți și de succes. De aceea, fiecare membru al grupului are titlul de ”profesor”, purtat la vedere. Oricând aveți posibilitate să învățați ceva pe cineva, o faceți.

Pentru obiectele din jur, preferați forma triunghiulară, pentru că unghiurile inspiră la precizie și îndemânare. Vă plac culorile naturale și lucrurile simple, cu utilitate cât mai mare.

Pentru ca valorile și obiceiurile voastre vă sunt atât de naturale, nu le puteți explica celorlalți. Acum aveți 10 de minute să intrați în pielea membrilor grupului vostru, să repetați comportamentele și să le înțelegeți mai bine valorile. Exersați comportamentele. Creați-vă frizuri, costume reprezentative care să facă cultura voastră distinctă față de a celorlalți. Găsiți o explicație pentru originea termenului de ”Logicieni”!

Echipa 2 - Terilienii

În grupul TERILIENILOR, prietenia și grija față de aproape sunt cele mai importante valori. Terilienii își arată cu ușurință sentimentele tot timpul și modul în care ei se simt sunt elementele principale despre care se discută. Dacă cineva cu care comunicați se pune la o distanță mai mare de 30 de cm de voi, considerați că este nepolitic și vă arătați sentimentele. Când cineva vă salută, duceți mâna în dreptul inimii.

Timpul este foarte important pentru terilieni. Nu sunteți niciodată în grabă. Vă place să vă luați suficient timp pentru orice. Atunci când faceți ceva împreună pentru voi, cel mai important este să vă asigurați că atmosfera este bună. Așadar îi întrebați tot timpul pe cei de lângă voi cum se simt și îi informați de asemenea despre cum vă simțiți voi. Să intrerupi pe cineva în timp ce vorbește este considerat foarte nepolitic. Când oamenii vă intrerup, vă simțiți respși și reacționați foarte emotional (vă supărați tare).

În grupul terilienilor, toți membrii se deplasează ținând în mână sceptrul ”înțelepciunii” și vorbesc foarte mult singuri. Din cand în cand, își spun numele cu voce tare. Pentru obiectele din jur, preferați forma rotundă, pentru că cercul denotă prietenie și armonie. Vă plac tare mult culorile și lucrurile ieșite din tipare (atipice).

Pentru valorile și comportamentul vostru sunt foarte naturale pentru voi, nu le puteți explica celorlalți.

Acum aveți 10 minute să intrați în pielea membrilor grupului vostru, să repetați comportamentele și să le înțelegeți mai bine valorile. Exersați comportamentele. Creați-vă frizuri, costume reprezentative care să facă cultura voastră distinctă față de a celorlalți. Găsiți o explicație pentru originea termenului de ”Terilieni”!

Echipa 3 - Zâmbilenii

Pentru ZÂMBILENI, politețea, prietenia și armonia sunt cele mai importante valori. Vouă nu vă plac conflictele, de aceea, voi nu știți și nu folosiți cuvântul "NU". Chiar dacă nu sunteți de acord cu ceva, spuneți tot DA. Întotdeauna zâmbiți oamenilor chiar și atunci când nu vă place atitudinea lor.

Aveți reguli foarte stricte privind folosirea uneltelor și a materialelor: cele de gen masculin pot fi folosite doar de băieți, iar cele de gen feminin pot fi folosite doar de fete; materialele neutre pot fi folosite de toți.

Membrii grupului vostru sunt foarte faimoși pentru tablourile, picturile și decorațiile pe care le folosesc în locuințelor lor. De asemenea, sunteți foarte buni în cântece și dansuri și de fiecare dată când simțiți că vă este greu, cântați și dansați. Nu vă plac formele geometrice și nici conturul sau șabloanele. Limitele creativității voastre sunt infinite.

Pentru că valorile și comportamentul vostru sunt foarte naturale pentru voi, nu le puteți explica celorlalți.

Acum aveți 10 de minute să intrați în pielea membrilor grupului vostru, să repetați comportamentele și să le înțelegeți mai bine valorile. Exersați comportamentele. Creați-vă frizuri, costume reprezentative care să facă cultura voastră distinctă față de a celorlalți. Găsiți o explicație pentru originea termenului de "Zâmbilenii"!

ANEXA 3 - FIȘĂ DE AUTOEVALUARE

Nume elev.....

Domeniu de acțiune	 foarte bine	 bine	 satisfăcător	 insuficient
M-am implicat în toate activitățile grupului.				
Mi-am asumat rolul pe care l-am avut în grup.				
Am ascultat părerile tuturor membrilor grupului.				
Am oferit grupului un feed-back constructiv.				
Mi-am ajutat membri grupului atunci când au avut nevoie.				

Mi-am îndeplinit sarcinile care mi-au fost distribuite.				
Am fost stresat de timp.				
M-am simțit bine în cadrul grupului.				

O (ALTFEL) DE FILĂ DE ISTORIE

Viața socială, culturală și religioasă a țăranului român, pe baza consemnărilor lui Simion Cismaș din Monor

Prof. Adrian CHERHAȚ

2	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
3	Grup țintă	20-25 elevi din clasele V-VIII
4	Locația Ziua/durata	Traseul „Via Transilvanica” dintre localitățile Monor și Șieut, parcurs într-o zi
5	Competența cheie vizată	Sensibilizare și exprimare culturală
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- să își dezvolte abilități de comunicare în echipă; - să identifice informații relevante pentru susținerea unui punct de vedere; - să manifeste deschidere față de colegi și față de nevoile cu care aceștia se confruntă; - să reflecteze asupra utilizării propriilor calități în rezolvarea sarcinilor; - să își asume reponsabilitatea pentru propriile gânduri, cuvinte și acțiuni.
7	Descrierea activităților	START. În anul 2015 la editura Argonaut din Cluj-Napoca apărea o carte în 4 volume, purtând numele: „Călindar”. Autorul ei era un țăran simplu din localitatea Monor, cu patru clase, care a consemnat tot ce a făcut el aproape în fiecare zi, în peste 2000 de pagini de caiet, din anul 1937, când i se naște primul copil, până în anul 1981, când i se naște ultimul nepot. În total, 43 de ani și 3 luni, între 1 ianuarie 1937 și 28 martie 1981, cu doar două zile înainte de a trece în veșnicie. „<i>Martie, 1937: „...pe la 6 și jumătate au născut băiatul, în dureri mari... am înregistrat băiatul la oficiul comunal, puindu-i numele Iacob”;</i> <i>Martie, 1981: „Am tot curățat prin grădină. A venit vestea că Anuca e internată în spital... Am fost cu vacile la control și vaccin, și pe acasă. Ioană era la Târgu Mureș. Anuca are o fată. În aceste zile tinpu era frumos”.</i> „Călindarul” lui Simion Cismaș este alcătuit, în cea mai mare parte, din consemnări sumare a treburilor zilnice, dar periodic el realizează și o sinteză a felului în care se prezintă situația familiei și a societății din acea vreme. Despre el, ne povestește pe scurt nepoata sa, Emilia

		Cismaș, editorul acestei cărți: <i>„Am trăit alături de Moșu primii opt ani din viață, timp în care am învățat tot ceea ce cuprinde mai frumos expresia – cei șapte ani de acasă, marcându-mi, alături de grija și povețele bunicii, Mama Ioană, așa cum îi spuneam, și a părinților mei, Iacob și Dochia, parcursul întregii mele vieți. Alături de el am învățat și prima rugăciune, dar și prima lecție de istorie”</i>. TRASEU. Prima oprire la marginea satului, pe un deal de unde se vede localitatea cu biserica tronând în mijlocul ei. Elevii se așează în cerc și li se comunică prima activitate: stările de bucurie și de tristețe exprimate de Simion Cismaș în jurnalul său, ca expresie a raportării sale la Dumnezeu, viață și oameni. Deși majoritatea consemnărilor sunt telegrafice și reci, unele evenimente sunt descrise prin prisma sentimentelor și trăirilor omenesti, redată cu simplitatea profundă a omului de la țară. Evocarea îmbolnăvirii și morții primului copil din noiembrie 1937 sunt de o sensibilitate cutremurătoare. Durerea și deznădejdea sunt alinate doar de credința că a fost voia lui Dumnezeu, „că a Lui suntem și a Lui îs toate”. Suferința îi va fi estompată de bucuria nașterii primelor două fete, Fironica și Mărioara, în 1939 și 1941, precum și a singurului băiat în 1946, pe care îl va numi tot Iacob, ținând cont de credința populară străveche că prin aceasta moartea va fi învinsă prin numele copilașului mort, care astfel merge mai departe. Bucuria îi va fi deplină, când în 1956 i se naște ultimul copil, Anuca, care, în mod ingrat, va fi prima care va pleca spre cele veșnice dintre frați. Anii îmbelșugați sau săraci reprezintă alte prilejuri de bucurie sau tristețe pentru țăranul nostru din Monor, ca și relațiile cu consătenii săi, pe care nu le descrie cu amănunte, ci doar lapidar. Elevii sunt provocați să evoce și ei momente de bucurie și de supărare din familiile lor, prezentându-le direct și liber în fața colegilor lor. A doua oprire pe traseu este la marginea pădurii, unde erau la păscut turme de vite și de oi. Stăm în picioare și lecturăm din Călindar evocarea unor momente reper din istoria recentă a românilor. Deși era născut pe 1 decembrie 1909, Simion Cismaș nu pomenește niciodată de-a lungul anilor în această zi că e ziua lui, pentru faptul că în acele vremuri nu se acorda o importanță mare zilei de naștere. Majoritatea fragmentelor scrise anual pe 1 decembrie se referă la îndatoriri gospodărești. Doar o singură consemnare arată semnificația națională a zilei, cea din 1 decembrie 1938: <i>„Astăz o fost sărbătoare națională, Unirea Ardealului cu vechiul Regat”</i>. Ca zi națională
--	--	---

		amintește de 10 mai, înainte de venirea regimului comunist. În 10 mai 1947 consemnează: „<i>Sâmbătă, 10 mai. Azi am lucrat iară la șogoru la ușită, pe amiaz am gătat. Ioană o fost la oi, o tuns cârlana. Sărbătoarea era oprită, de zece mai. Tot secetă uscată</i>”. Ziua abdicării regelui Mihai, 30 decembrie 1947, este un ca oricare alta. Abia, pe 3 ianuarie 1948, spune că oamenii au fost adunați la primărie și au fost anunțați că „<i>regele Mihai o dimisionat și țara o devenit republică</i>”. Elevii sunt provocați să completeze oral și liber cu cunoștințele lor dobândite la clasă, evenimente și semnificații istorice ale celor trei momente amintite: 10 Mai, 1 Decembrie și 30 decembrie. A treia oprire, la cabană pe dealurile Șieuțului, privind în depărtare apa Șieului înaintând pe lângă drumul ce duce spre Bistrița, dinspre marginea județului către Mureș. Lecturăm câteva pasaje despre preocupările religioase și culturale ale familiei lui Simion Cismaș. Prezența la biserică în duminici și sărbători era o obișnuință, fără să epateze pe această temă: în 6 ianuarie 1937 scrie: „<i>Astăzi am fost cu mama la biserică... a fost un ningău de o acoperit tăt satul</i>”. Încreștinarea copiilor la câteva zile de la naștere era respectată cu sfințenie, ca și tradiția colindatului sau a primirii părintelui cu crucea de Bobotează. Necazurile din familie nu conturbau prezența la slujbă cel puțin a unora din membrii familiei, chiar dacă erau afectați sufletește. În 28 martie 1940 scrie: „<i>Astăzi era ziua de Paști. Am fost la biserică cu mama. Ioană a stat acasă cu copilele, că era amândoaună bolnave. Era mai tare cea mare, Fironica. Nu ne-a ticnit de ziua de Paști. Le-am tot dat leacuri, avea cerbințeli, nu mânca și tușia, iar noaptea toată noaptea a plâns cea mică. Eram năcăjâți tare că era amândoaună betege</i>”. Nu este uitat nici momentul din decembrie 1948, când greco-catolicii din Transilvania sunt presați să treacă în Biserica Ortodoxă, o dată cu decretul de desființare a Bisericii Române Unite cu Roma. Spune că s-au adunat oamenii în sat la biserică și li s-a spus să treacă la „<i>ortodocș</i>”, iar „<i>popa îi tare supărat</i>”. Nu face aprecieri asupra evenimentului și nici nu mai amintește de urmările sale, viața mergând înainte cu ale sale. Indiferent de vremuri, el consemna evenimentele care fac parte din ciclul vieții într-o comunitate: nașterile, „<i>uspețele</i>” și decesele. Zilele de lucru, sărbătorile, mersul în sat, jocul de cărți și jocurile tinerilor sau însuraților, acesta este ritmul în care Simion Cismaș își petrece viața de zi cu zi, notată în vraful de caiete care au rămas în urma
--	--	---

		lui. Desigur, viața simplă din anii '30-'40, în care se aflau doar el, mama sa, soția Ioană și primele două copile, devine mai complexă în anii '80, când apar nepoții, „rebelioanele“, iar nașterile membrilor familiei au loc în spital, nu acasă, ca pe vremuri. Elevii sunt invitați în mod aleatoriu să descrie legătura dintre evenimentele religioase și preocupările culturale din comunitatea satului românesc; strânsa legătură dintre relația cu Dumnezeu și relația cu semenii săi, ca perpetuare a tradițiilor de-a lungul timpului. FINISH. Fiecare elev este provocat la final să exprime în câteva fraze impresiile, trăirile și experiențele sufletești dobândite pe acest traseu al vechiului drum al strămoșilor, pornind de la descrierile și mărturisirile pe care le face Simion Cismaș în „Călindariul” său.
8	Momente de reflecție și evaluare	Traseul vieții lui Simion Cismaș între 1 decembrie 1909, când s-a născut, și 31 martie 1981, când a plecat spre cele veșnice, poate fi socotit o cale de inițiere în dobândirea cunoașterii și a desăvârșirii personale. Perioada cuprinsă în jurnal din acest „traseu” (1 ianuarie 1937 – 28 martie 1981) reprezintă o filă unică de istorie locală și personală din cartea vieții României secolului 20. Experiențele descrise și evenimentele consemnate sunt tot atâtea clipe de reflecție personală în elaborarea unui traseu de trăire a propriei vieți. Elevii sunt solicitați să realizeze, fiecare în parte, un mic jurnal cu evenimente mai mici sau mai mari, consemnate pentru fiecare an al vieții lor până în prezent.
9	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Activitatea propune conexiuni din mai multe domenii disciplinare ale educației școlare: Limba și literatura Română, Istorie, Religie, Geografie, Biologie.
10	Parteneri (daca este cazul)	Școala Gimnazială „Teodor Tanco” Monor Parohia Ortodoxă Română Monor
11	Referințe bibliografice	1. Simion Cismaș din Monor, <i>Călindar 1937 – 1981</i>, 4 volume, editor Emilia Cismaș, editura Argonaut, Cluj-Napoca, 2015. 2. Simion Cismaș, <i>Lăturenii din Monor</i>, editor Emilia Cismaș, editura Argonaut, Cluj-Napoca, 2013.

PE DRUMURI DE MUNTE

prof. Ioan IOJA

1	Echipa /profesori implicați	3 cadre didactice
2	Grup țintă	Profesori Elevi din clasele VII-VIII
3	Locația Ziua/durata	Ziua 1: Observație în teren un traseu de aproximativ 15 km din Via Transilvanica, județul Bistrița-Năsăud Ziua 2: Cabană turistică sau sala de clasă (elaborare materiale)
4	Competența cheie vizată	A învăța să înveți
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- Să identifice elementele pe care le presupune o sarcină de lucru înainte de începerea unei activități de învățare; - Să formuleze întrebări pentru clarificarea unei sarcini de lucru; - Să utilizeze tehnici, metode simple pentru a învăța, activa cunoștințe anterioare și înregistra informații; - Să elaboreze materialele de promovare a turismului și acțiunilor de voluntariat pe trasee din Via Transilvanica.
6	Descrierea activităților	<u>Ziua 1: Observație în teren</u> Activitatea 1: Identifică și immortalizează - elevii vor fi împărțiți în 4 grupe - fiecărei echipe i se va distribui o listă de sarcini ce vor trebui realizate într-un anumit interval de timp - ca dovadă a realizării sarcinilor, echipele vor trebui să facă o poză individuală și/sau de grup; pozele realizate ca dovezi ale îndeplinirii sarcinilor vor fi folosite mai târziu pentru elaborarea unor materiale (pliante, filme, etc.) promoționale a zonei turistice și/sau a traseului (ca de exemplu lacul Colibița) - echipa care finalizează corect și în timpul stabilit sarcinile este declarată câștigătoare - la sfârșitul jocului pozele vor fi adunate și prezentate tuturor participanților Activitatea 2: Describe, ghicește și valorifică obiectul

	- elevii împărțiți în grupe sunt așezați în șir indian - moderatorul jocului îi arată primului jucător o imagine cu un obiect reprezentativ al zonei (traseului) - jucătorul va avea 30 de secunde la dispoziție pentru a găsi o metodă potrivită de descriere a obiectului desemnat de imagine, fără a se folosi de cuvinte - acțiunea se repetă până la ultimul elev iar la final se înregistrează numărul și obiectele ghicite de fiecare grupă - la sfârșitul activității grupele de participanți vor primi sarcina de a căuta în localitatea cea mai apropiată de pe traseu obiectele din imaginile primite, pentru a le fotografia și pentru a crea o scurtă poveste în jurul acestora pe care ulterior le vor folosi în mesaje care să promoveze zona Activitatea 3: Catapulta - elevii sunt împărțiți în 4 grupe - fiecare grupă are la dispoziție o oră în care să creeze o catapultă confecționată din obiecte găsite în zonă (zona va fi restricționată în funcție de locație și de gradul de dificultate dorit) - echipa cu catapulta care lansează obiectul la înălțimea cea mai mare este declarată câștigătoare <u>Ziua 2: Cabana turistică sau sala de clasă</u> Activitatea 1: Cuvinte cheie - elevii vor fi împărțiți în echipe cu număr egal de membri - moderatorul descrie regulile jocului: fiecare echipă va primi o listă de cuvinte care descriu zona (numărul de cuvinte va fi variabil, în funcție de numărul participanților) - echipele vor avea la dispoziție „n” secunde pentru a memora cât mai multe cuvinte din listă - echipelor li se acordă 30 de secunde pentru a crea o strategie de memorare - după expirarea timpului, fiecare echipă va avea la dispoziție 1 minut să noteze cuvintele memorate
--	---

		- fiecare echipă va trebui să elaboreze un slogan pentru promovarea turistică a zonei folosindu-se de cuvintele memorate și notate. Activitatea 2: Materiale promoționale - elevii vor fi provocați să elaboreze individual sau în grup materialele promoționale ale zonei/ traseului: afișe, pliante etc. - în elaborarea acestora se vor folosi fotografiile realizate și obiectele specifice descoperite în prima zi, cuvintele cheie stabilite în activitatea 1. Activitatea 3: Catapulta/ Impactul promoției - elevii vor fi provocați să elaboreze o strategie de promovare turistică a zonei/traseului și de atragere a voluntarilor: -transmiterea pe diferite căi de mesaje și informații -definirea segmentului de piață țintă -stabilirea tipurilor de conținut
7	Momente de reflecție și evaluare	În cadrul fiecărei activități există cel puțin un moment de reflecție, în care copiii își exprimă emoțiile și gândurile despre experiența trăită, încercând să lege informațiile aflate în timpul zilei pentru a trage învățăturile specifice și a asigura transferul acestora în viața practică.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Activitățile valorifică competențele de psihorelaționare și comunicare, de muncă în echipă, creativitatea și abilitățile practice ale elevilor specifice mai multor discipline de studiu (limba română, limbi străine, biologie, fizică, geografie, educație socială, educație tehnologică. Ș.a).
9	Parteneri (daca este cazul)	Agent economic (turism)
10	Referinte bibliografice	

PE DRUMURI DE MUNTE

prof. Angelo MANEA

1	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
2	Grup țintă	20-25 elevi din clasele V-VIII
3	Locația Ziua/durata	Un traseu de aproximativ 15 km din Via Transilvanica, județul Bistrița-Năsăud Durata: o zi
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice Manifestarea unui comportament pro-activ și responsabil care încurajează integrarea socială și interculturalitatea
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- să își dezvolte abilitatea de comunicare în echipă în vederea stabilirii strategiei de lucru; - să participe activ la activitățile de marcare și ecologizare a traseului; - să fie capabili să inițieze și să organizeze acțiuni și activități de voluntariat.
6	Descrierea activităților	Activitate inițială Se formează un cerc și o persoană este aleasă a fi jucătorul „special” și va fi așezată în mijlocul cercului. În timp ce jucătorul „special” va sta cu ochii închiși, ceilalți jucători vor pasa un obiect mic (o piatră) de la o persoană la alta. Cea mai subtilă metodă de a pasa obiectul este de a ține bila într-o palmă, fiind orientată în jos, după care va fi lăsată să cadă în palma jucătorului de alături. Bila va fi dată dintr-o mână în alta și cu puțină practică se va realiza strecurarea bilei de la o persoană la alta, fără a privi la activitatea în sine. Jucătorul „special” va da un semnal și își va deschide ochii. Care dintre toți acești jucători cu fețe inocente are bila la el? Dacă jucătorul „special” va detecta ceva suspicios pe fața unuia dintre jucători, el va merge la acela și îl va atinge pe mâini. Dacă mâinile celui vizat sunt goale, jucătorul „special” va continua acțiunea. În acest timp, ceilalți continuă strecurarea bilei, dacă este posibil chiar sub nasul jucătorului „special”. Activitate propriu-zisă Drumeția pe munte începe cu jocul descris în momentul în care se ajunge în punctul de plecare (Start). Activitatea 1. Participanții la drumeție aleg un lider care să transmită și apoi să monitorizeze activitățile din cadrul proiectului. Activitatea 2.

		Liderul de grup transmite sarcinile de lucru și modul de desfășurare a activităților, precum și punctul de întâlnire la finalul activității: -se marchează traseul străbătut; -se observă elemente din interesante din natură (arbori, flori, faună etc.); -se adună resturile menajere sau alte obiecte, lucruri care, în mod normal, nu fac parte din peisaj; -în cadrul echipei de doi se pregătește raportarea activității desfășurate pe traseu și propunerile de acțiuni și activități care vor putea fi derulate într-o nouă drumeție (minim o activitate/echipă). Activitatea 3. Se împart în grup pensule, vopsea și saci menajeri pentru marcarea (întreținerea marcajului), respectiv adunarea resturilor de pe traseu și din proximitatea acestuia. Activitatea 4. În formație de câte doi membrii ai grupului începe deplasarea pe traseul ales și, în funcție de sarcina primită, se execută lucrările de întreținere și ecologizare a traseului. Activitatea 5. Întâlnirea la finalul traseului: -liderul de grup organizează o dezbatere în care fiecare echipă raportează modul de îndeplinire a sarcinii de lucru, observațiile directe din natură și cel puțin o activitate/acțiune pentru următoarea drumeție. Activitatea 6. Sunt alese două activități/acțiuni care vor fi derulate în prima drumeție, iar echipele câștigătoare vor fi recompensate cu titlul de „<i>The man of the mountain</i>” (medalie, diplomă). Activitatea finală Închierea activității se realizează la o cabană, popas turistic sau în aer liber, se servește masa și se împărtășesc alte experiențe din drumețiile anterioare sau alte ipostaze inedite.
7	Momente de reflecție și evaluare	Exprimarea opțiunii pentru un set de valori care structurează atitudinile și comportamentele proprii în situații variate de viață; Participarea la viața civică prin exercitarea cetățeniei active și prin promovarea dialogului intercultural; Promovarea unor obiceiuri de viață echilibrată/unui stil de viață sănătos și a unor principii de dezvoltare durabilă.
8		Activitățile valorifică competențele de comunicare, de orientare, de muncă în echipă, abilitățile practice și creativitatea elevilor

	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	specifice mai multor discipline de studiu (geografie, educație socială, educație tehnologică, limba română, biologie).
9	Parteneri (daca este cazul)	Proprietar cabană (dacă este cazul)
10	Referinte bibliografice	https://ro.scribd.com

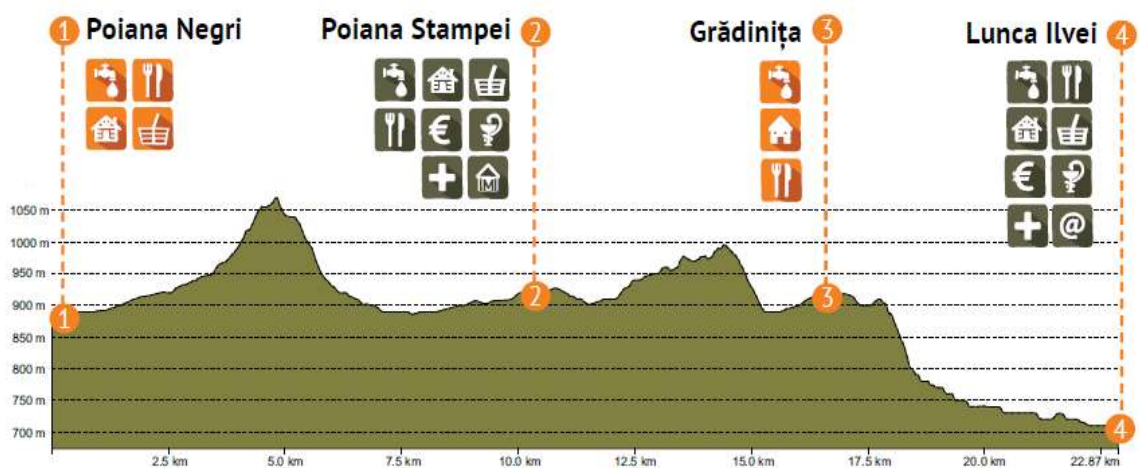
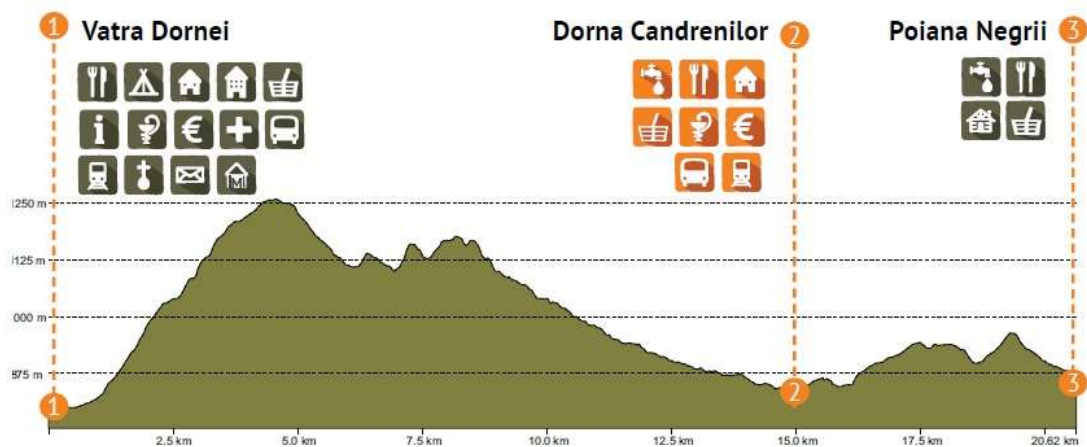
PÂNĂ LA CAPĂT

prof. Dinu Onița

1	Echipa /profesori implicați	-1-2 cadre didactice
2	Grup țintă	- 10 -15 elevi cu vârsta cuprinsă între 12-14 ani;
3	Locația Ziua/durata	Traseu Via Transilvanica Vatra Dornei – Tășuleasa traseu marcat (50 km) parcursi cu bicicleta (mtb) 2 zile
4	Competența cheie	Competențe sociale și civice
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	• să dobândească informații despre mediul înconjurător (regnul vegetal si animal) prin observare, și investigare; • să își asume responsabilități, demonstrând capacitatea de a negocia și participarea la luarea deciziilor; • conștientizarea faptului că odată ce este propus un obiectiv trebuie să mergem până la capăt pentru îndeplinirea lui;
6	Descrierea activităților	Activitate outdoor, excursie cu bicicletele pe o ruta prestabilită. Deplasare pe ruta Bistrita – Vatra Dornei cu mijloc de transport specific Bistrita. Informarea elevilor despre formele de relief și obiectivele turistice pe lângă care trecem pe traseu. Întâlnirea la locația propusă. Verificarea prezenței, a echipamentului, a stării de sănătate și a dispoziției de a efectua un efort submaximal un timp mai îndelungat. Se prezintă traseul de parcurs în cele doua etape, cu diferențele de nivel pe care trebuie trecute și kilometri de pedalat. Elevii vor parcurge o parte a traseului Via Transilvanica care este notată cu un grad de dificultate de 3-4 stelute din maximum de 5. Pe tot parcursul deplasării elevii vor fi îndrumați și supravegheați de către profesorii însoțitori. Ziua I-a. Plecarea din Vatra Dornei pe traseul Dorna Candrenilor- Poiana Negri – Poiana Ștampei. Lungimea acestui segment din Via Transilvanica este de 30 km, care vor fi împărțiți în etape de câte 10 km. - studierea traseului (porțiuni de teren plat, urcări , coborâri)

		- inițiere în tehnica deplasării pe bicicletă în condițiile unui teren variat cu multe denivelări: (atunci când terenul este în rampă furca bicicletei (lungimea ei), trebuie să fie redusă la maximum, iar corpul elevilor este indicat sa fie aplecat cât mai înainte spre ghidonul bicicletei, centrul de greutate sa fie cât mai aproape de roata din față, pentru a favoriza inaintarea și a obține o poziție cât mai aerodinamică. - în condițiile unei coborâri abrupte furca mtb-ului trebuie să fie ridicată la maximum 120-130- mm, iar șaua coborâtă la nivelul minim, pentru a nu avea surpriza să se cadă peste ghidon. - Cazare Poiana Ștampei – jocuri de cabană. Ziua II-a. Dupa momentele de evaluare a activităților din ziua precedentă, a impresiilor , impactului cu natura și efortul fizic, după verificarea capacității fizice a participanților (febră musculară , stare de oboseală) vom pleca pe ultima parte propusă Poiana Ștampei – Lunca Ilvei – Tășuleasa social 25 km. - Perfecționare în tehnica deplasării pe bicicletă în condițiile unui traseu foarte accidentat.
7	Momente de reflecție și evaluare	Activitatea se încheie printr-o întâlnire a grupului cu (Tibi Ușeriu, Alin Useriu) care sunt cei mai cunoscuti membri ai asociației Tășuleasa și pot să ne dea detalii în cadrul unei discuții nonformale despre proiect. Feedback-ul pe care îl vom primi este un aspect important în cadrul oricărei activități derulate, întrucât ne oferă o imagine de ansamblu asupra opiniilor participanților, nemulțumirilor, propunerilor pentru eficientizarea ulterioară a viitoarelor acțiuni.
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	Domeniul educație fizică și sport Domeniul limbă și comunicare, Domeniul psihomotric și psihocomportamental Prin intermediul interdisciplinarității, este facilitată relaționarea pozitivă cu ceilalți, formarea și exersarea abilităților elevilor de a realiza conexiuni între loisir și lumea în care traim cu toate provocările la care sunt supuși în diferite momente ale existenței.
9	Parteneri	Specialiști în mountain bike. Părinți. Comunitățile locale

Anexa



PÂNĂ LA CAPĂT!

Prof. Deak Zoltan

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Beneficiari direcți: 25 copii de clasa a VIII-a Beneficiari indirecți: părinții copiilor, cadrele didactice
3	Locația Ziua/durata	Via Transilvanica, ruta JEICA – ȘIEUȚ 1 zi din Școala Altfel / 13 km / 6-7 ore
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	Participând la această activitate, elevii vor fi capabili: ➤ Să opereze cu valori și norme de conduită relevante pentru viața personală și pentru interacțiunea cu ceilalți ➤ Să manifeste disponibilitate pentru participare civică în condițiile respectării regulilor grupului și valorizării diversității (etno-culturale, lingvistice, religioase etc.) ➤ Să utilizeze achizițiile specifice educației fizice și sportului în vederea propriei dezvoltări fizice armonioase ➤ Să-și aprecieze calitățile personale și să utilizeze mișcarea pentru optimizarea stării de sănătate ➤ Să cunoască elementele definitorii ale contextului cultural local și ale patrimoniului național și universal
6	Descrierea activităților	Traseul, nu foarte greu, străbate zone sălbatice deosebit de frumoase, trecând prin dealuri și păduri pe cărări întinse cu ușoare urcușuri și coborâșuri. Parcursând traseul, elevii trec prin localități cu oameni și tradiții diferite, întâlnesc atât maghiari, cât și români, pot cunoaște specificul fiecărei comunități. Drumul marcat se caracterizează prin diferență de nivel de peste 400 metri, ceea ce solicită adaptarea organismului la diferite tipuri de efort și la dozarea efortului în funcție de rezistența fiecăruia. START - introducere/început Pentru început se prezintă elevilor traseul ce urmează a fi străbătut, specificând câteva repere, care vor deveni pretext pentru discuții, reflecții, exerciții: specificul cultural al locurilor, multiculturalitatea, starea de oboseală și rafacerea după efort. TRASEUL Povestea începe cu Jeica. Elevilor li se prezintă localitatea, sat atestat documentar în 1332, cu populație în majoritate maghiară. Elevii vor observa specificul satului, cărămizile și țiglele vechi, acestea fiind fabricate chiar în Jeica. Plimbarea începe cu vizitarea bisericii evanghelice, unde se discută cu preotul local

		despre ce a fost și ce este Jeica din punct de vedere istoric și cultural. Multiculturalitatea, existența mai multor culturi în cadrul aceleiași țări, se referă la coexistența și interacțiunea armonioasă a culturilor, oamenilor, obiceiurilor. Pe această, temă elevii sunt provocați să găsească ceva specific, ceva ce nu au văzut în altă parte. În continuare, se trece la parcurgerea traseului propriu-zis. Pentru început, elevii sunt lăsați să pornească într-un ritm propriu. Unul dintre profesori îi însoțește pe elevii mai energici, mai rapizi. Celălalt profesor/ceilalți profesori rămân cu elevii care au un ritm mai lent. După 15 minute, se propune prima pauză. Se discută despre adaptarea organismului la efort și importanța efectuării activităților motrice gradual ca intensitate, despre efectele încălzirii asupra organismului. Se măsoară pulsul și valoarea se înregistrează în telefonul mobil propriu. După această pauză, ritmul de deplasare este dat de profesorii însoțitori, în fruntea grupului sunt puși diferiți elevi, iar în diferite etape ale deplasării se fac opriri și se măsoară din nou pulsul, valorile fiind notate (se măsoară frecvența cardiacă după o deplasare scurtă și foarte rapidă, după urcare lentă, după urcări rapide, după coborâri etc.). Discuțiile din aceste pauze sunt duse în zona fizilogică a efortului și se discută despre variațiile frecvenței cardiace și respiratorii, despre timpul de revenire de după efort, despre exercițiile de respirație și importanța acestora în economia efortului, despre funcționarea mușchilor și apariția febrei musculare. Se continuă discuțiile și despre diferențele dintre elevi la vârsta de 14-15 ani și cum aceste diferențe pot influența rezultatele la activitățile fizice. Nu în ultimul rând, se evidențiază antrenamentul unor elevi și faptul că un organism mai antrenat se adaptează mai ușor la efort și rezistă mai mult la oboseală. Drumul continuă prin Posmuș, unde se trece pe lângă Castelul Teleki, clădire construită în stil baroc. Aici se prezintă elementele specifice acestui stil, insistându-se pe diferențele/aseamănările față de cele văzute la Jeica. Atenția elevilor va fi îndreptată apoi asupra stejarului din curtea conacului, care are peste 600 de ani. Continuând traseul, elevii ajung în Șieut, localitate aflată într-o zonă de o frumusețe naturală deosebită, în apropierea Munților Călimani. Aici, se face un popas la școala din localitate. Elevii sosiți în vizită vor primi de la colegii lor din Șieut informații
--	--	--

		despre specificul cultural și tradițiile zonei. La rândul lor, ei vor împărtăși impresii de pe drum, făcând o comparație – asemănări și diferențe constatate – între cele trei așezări străbătute. FINISH După un ceai și o gustare, grupul pleacă spre casă sau se cazează la una dintre cabanele din zonă.
7	Momente de reflecție și evaluare	În diferitele pauze și la final, elevilor li se adresează întrebări de tipul: - Cum a fost în timpul efortului? - Cum v-ați simțit după ce ați reușit să parcurgeți traseul deși erați obosiți? - Cum a fost să fii primul în grupul de elevi? Cum a fost să fii ultimul? - Care a fost tipul de construcție care v-a plăcut mai mult? De ce? - Credeți că diferențele dintre oameni sunt benefice sau dimpotrivă? - Ce este multiculturalitatea?
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	Istorie – arhitectură – biologie/anatomie – educație fizică și sport.
9	Parteneri (daca este cazul)	Parohia Evanghelică din Jeica Biserica ortodoxă din Șieuț Școala Gimnazială Șieuț
10	Referinte bibliografice	https://www.viatransilvanica.com/ghid/ https://ro.wikipedia.org/

VĂ PLAC ȘTIINȚELE ?

Cinemática pe Viatransilvanica

prof. Bălan Daiana

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Atelier în cadrul <i>Săptămânii altfel</i> pentru 20 elevi ai claselor gimnaziale : VI, VII și VIII
3	Locația Ziua/durata	Activitatea principală este parcurgerea unei porțiuni din traseul <i>Via- Transilvanica</i> (aproximativ 15 km) Durata – 1zi (aproximativ 12 ore)
4	Competența cheie vizată	A învăța să înveți Stimularea comportamentului asertiv și colaborativ
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- să stabilească o strategie de implementare a noțiunilor de cinematică pe traseul excursiei - să înregistreze și consemneze sistematic pozițiile și timpii pe durata traseului -să interpreteze graficele obținute
6	Descrierea activităților	Start: Se împart bomboane (energizante) de diverse culori (criteriu pentru constituirea grupului). Se constituie grupele de elevi, după care vor participa la următorul joc: la nivelul fiecărei echipe enumerați 5 obiecte utile unui naufragiat pe o insulă pustie: <i>argumentați</i>. Reprezentantul fiecărui grup enumeră obiectele și argumentează. Se discută și se concluzionează, după care se alege strategia de lucru – rolul fiecărui copil în cadrul grupului: 1. Coordonator 2. Copilul care citește marcajul (loc, poziție, poveste din Ghidul drumețului) 3. Copilul care înregistrează timpul 4. Copilul care notează în tabelul de valori Materiale: foi de hârtie și ceas pentru înregistrarea pozițiilor și momentelor de pe traseu Traseu: elevii sunt grupați în 5 grupe și înregistrează pe toată durata drumului poziția și timpul la fiecare bornă VT Se centralizează la nivelul fiecărei grupe tabelul de valori: (x, t) Finish: La final se trasează graficul coordonată / timp Se aleg 5 intervale de timp, de către profesor, iar elevii calculează vitezele pe aceste intervale. Se compară rezultatele obținute și se discută.

7	Momente de reflecție și evaluare	Interevaluare prin compararea rezultatelor de la fiecare grupă (mărimile fizice obținute prin determinări practice) Profesorul distribuie fiecărui elev câte o foaie de hârtie (poate fi maculatură). Solicită elevilor să realizeze, cât mai creativ, în maxim 7 minute, din foaia de hârtie, un obiect zburător. După expirarea timpului, elevii își prezintă obiectele realizate și sunt lăudați pentru creativitate. Apoi, profesorul desenează pe o foaie de flipchart o țintă și cere elevilor, să arunce obiectul la țintă, pe rând, de la minim 4 m. Cei care nimeresc primesc aplauze. Fiecare are voie să arunce o singură dată. Timp de aruncare 5 min. Apoi, mai acordă elevilor 5 min, pentru a reface obiectul zburător astfel încât acesta să atingă ținta. După expirarea timpului de lucru se reiau aruncările. La final, elevii sunt rugați să se așeze și are loc debrieful. Ați trăit vreodată la clasă sau pe parcursul traseului o experiență asemănătoare cu cea din acest joc? Exemplificați! Ce concluzii putem trage din aceste experiențe? Ce lecție luăm cu noi? Cum putem aplica ceea ce am învățat? Observarea comportamentului copiilor de către profesor (sunt vizate colaborarea și asertivitatea) și înregistrarea acestora într-o fișă specifică (anexa 1)
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	Matematica, pentru reprezentări grafice și calculul vitezelor Limbă și comunicare, o poveste despre mișcarea grupului de copii pe traseu
9	Parteneri (daca este cazul)	2 voluntari de la Tășuleasa Social (ONG) Elevii vor ajuta la micile reparații ale bornelor de pe traseu
10	Referințe bibliografice	- suport de curs „Învățarea științelor-abordări metodologice moderne”-Centrul de Evaluare și Analize Educaționale CEAE

Anexa 1

Grilă de observare a activității în grup

	Data observării	Foarte rar	Uneori	Frecvent	Comentarii
Elevii contribuie în mod egal la discuții					

	Data observării	Foarte rar	Uneori	Frecvent	Comentarii
Elevii încurajează participarea la discuții a tuturor colegilor de grup					
Elevii ascultă cu grijă comentariile colegilor					
Elevii își argumentează opiniile					
Elevii își exprimă dezacordul în mod respectuos					
Elevii pot construi pornind de la ideile altora					
Elevii apreciază comentariile bine făcute la adresa muncii lor					
Elevii cer părerea colegilor					
Elevii respectă părerile colegilor, chiar dacă sunt critice					
Elevii utilizează eficient și adecvat informațiile și resursele					
Elevii stabilesc un plan de acțiune și îl respectă cu rigurozitate					
Elevii comunică clar, adecvat, fără greșeli gramaticale sau de ortografie					
Elevii realizează produse originale cuprinzând elemente grafice și elemente informaționale structurate adecvat					

VĂ PLAC ȘTIINȚELE ?

Superman pe Viatransilvanica

prof. Tabără Camelia

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Atelier în cadrul <i>Săptămânii altfel</i> pentru 20 elevi ai claselor gimnaziale : VI, VII și VIII
3	Locația Ziua/durata	Activitatea principală este parcurgerea unei porțiuni din traseul <i>Via- Tarnsilvanica</i> (aproximativ 15 km) Durata – 1zi (aproximativ 12 ore)
4	Competența cheie vizată	Competențe de bază în științe și tehnologii Consolidarea competențelor de comunicare interpersonală
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- să rezolve o problemă științifică în manieră ludică - să participe activ prin idei realiste adaptate situației și cerinței -să-și testeze abilitățile fizice prin cunoaștere științifică
6	Descrierea activităților	A fost odată...Superman...Și noi ca el! Start: Elevii primesc o foaie de hârtie pe care sunt rugați să completeze: Nume și prenume – Așteptări de la drumeția care urmează 1 – Vers, citat, propoziție care consideră că îl caracterizează 2 – Eu, elevul – o realizare importantă (desen, simbol, cuvânt) 3 – Eu, elevul– cum mă definesc (desen, simbol, cuvânt) 5 – Eu, copilul– cum mă definesc (desen, simbol, cuvânt) 6- O poveste despre eroul îndrăgit dintr-o carte sau dintr-un film. Profesorul îi întreabă: Oare care este cel mai puternic și de ce? Se generează discuții interactive despre putere ca mărime fizică, cu exemplificări; Se lansează provocarea: Cum s-ar putea determina puterea fiecărui copil? (timp de gândire, până la primul popas) Traseu: până la primul popas, elevii notează posibile răspunsuri și soluții la întrebarea provocare; Popasuri pe traseu (minim 3) La primul popas se fac echipe de câte 2 elevi și se lansează competiția: <i>Superman e aici!</i> O posibilă abordare: un elev face flotări și celălalt îl cronometrează, măsurând înălțimea la care se ridică față de

		sol. Se poate calcula puterea elevului cu formula: $Nmgh / t$ unde: N = numărul total al flotărilor realizate M = masa elevului g = accelerația gravitațională h = înălțimea la care se ridică corpul față de sol, măsurată cu o ruletă) La al doilea popas, fiecare echipă își îndeplinește sarcina de lucru: un elev se voluntarează să facă flotări, celălalt efectuează măsurătorile și, împreună, calculează puterea. La al treilea popas se compară performanțele <i>puternicilor</i> echipelor. Superman va fi premiat ! Echipele vor forma un cerc în jurul lui Superman. Timp de 3 min. vor identifica o calitate pe care consideră ei că o are acesta și o vor comunica. La final, și Superman le va dezvălui o calitate a lui, pe care o consideră esențială, precum și cum se simte în această postură. Activitatea tuturor echipelor va fi apreciată.
7	Momente de reflecție și evaluare	Fiecare elev va completa un jurnal de reflecție / fișă pentru elevi (anexa 2) La final, elevii participanți sunt invitați la un joc de tip Adevăr sau Provocare în vederea evaluării. Se joacă astfel: un participant aruncă o minge spre un altul și îl întreabă Adevăr sau Provocare? Dacă acesta alege Adevăr va trebui să spună un aspect/o lecție învățată/ un moment plăcut/o impresie din timpul zilei petrecute împreună. Dacă alege Provocare va trebui să răspundă la o întrebare adresată de cel care i-a aruncat mingea. Apoi jocul continuă, mingea fiind aruncată spre alt participant, ș.a.m.d. până când trece pe la toți.
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	Educație fizică și sport Limbă și comunicare
9	Parteneri (daca este cazul)	Profesorul din Cabinetul de asistență psihopedagogică
10	Referințe bibliografice	- suport de curs „Învățarea științelor-abordări metodologice moderne”-Centrul de Evaluare și Analize Educaționale CEAE

JURNAL DE REFLECȚIE

A fost o activitate ...

Am utilizat ...

Bine a fost

Dificil a fost ...

Interesant a fost

Aspectele nereușite au fost ...

Schimbările produse au vizat ...

Am înțeles ...

Am aplicat ...

Cred că ...

SUNETUL NATURII

prof. Monica Buboly

1	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Un grup de elevi de gimnaziu (25-30)
3	Locația Ziua/durata	O zi
4	Competența cheie vizată	Comunicare în limbi străine Competențe sociale și civice
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	1.Să realizeze o descriere orală simplă a mediului înconjurător în limba franceză 2. Să identifice sunetele întâlnite în natură 3. Să înțeleagă cauzele și efectele poluării întâlnite pe parcursul drumului Via Transilvanica
6	Descrierea activităților	START Toate activitățile se pot desfășura în limba franceză. Profesorul le spune elevilor că urmează să înceapă o călătorie magică, în care vor descoperi lucruri despre ei, natură, muzică șiVia Transilvanica. (discuție despre Via Transilvanica). Să ne cunoaștem mai bine Joc de cunoaștere – Vânătoarea Sarcina de lucru: Împărțiți o coală de hârtie în 6 dreptunghiuri. Pe fiecare dreptunghi notați: 1. Poate să fredoneze o melodie de-a lui Smiley. (să demonstreze!). 2. Nu a făcut meditații. 3. Știe un banc bun (să-l spună!). 4. Cine a compus melodia "Bohemian Rhapsody". 5. Poate să enumere 2 compozitori francezi (să-i spună!) 6. Cum se reprezintă grafic noțiunea de măsură. Câștigă cel care obține primul câte o semnătură distinctă pentru cele 6 întrebări. Apoi, toți copiii vor prezenta răspunsurile la întrebări. Începe drumeția.... Și pentru că în orice drumeție cântecele sunt binevenite, înainte de a porni la drum, vom învăța un cântec. Sarcina de lucru: Priviți în jur și numiți în limba franceză cât mai multe lucruri care au legătura cu natura.

		Răspunsuri așteptate: nature, arbre, oiseaux, vert, feuilles, herbe, branche, souffler, entendre, etc. Cu ajutorul profesorului, participanții repetă cuvintele. Ascultați cântecul "L'arbre est dans ses feuilles" - https://www.youtube.com/watch?v=ZE6tuXy4Xfw Reperați și cântați refrenul. Subliniați ritmul prin bătaia palmelor. TRASEU Având în vedere că este vorba de un cântec cu structura repetitivă, se va învăța în mers. Se repetă de mai multe ori. [....] A doua activitate începe după parcurgerea unei porțiuni de drum, ca relaxare. Sarcina de lucru: Închideți ochii, respirați, inspirați. Continuați propozițiile: "În pădure, aud....." / "Dans la forêt, j'entends....." "În pădure, nu aud....." / "Dans la forêt, je n'entends pas....." Răspunsuri așteptate: ciripit de păsări, zgomotul vântului, trosnetul arborilor, sunete scoase de diferite insecte sau animale/sunete urbane, cum ar fi claxonul mașinilor, motoare, uși trântite, muzică, voci, strigăte, etc. Deschideți ochii și argumentați răspunsurile. Întrebări de procesare: <i>Cum vi se par aceste sunete? S-a întâmplat să fiți deranjați? Cunoașteți conceptul de poluare sonoră? Dar alte tipuri de poluare?</i> Sarcina de lucru: până la finalizarea traseului identificați zone afectate de poluare. Drumeția continuă [....] La următorul popas, participanților li se propune o altă activitate care are ca scop identificarea diferitelor sunete din natură. Joc concurs – Ghicește sunetul secret Sarcina de lucru: în grup de 4 elevi, asociați sunetele auzite cu sursa de proveniență. În funcție de vârsta elevilor, se pot propune imagini care să faciliteze sarcina de lucru. Sunetele sunt înregistrate în prealabil pe telefon de pe site-ul https://soundcloud.com/vanillabricot-1/sets/bruits-de-la-nature. Se vor avea în vedere următoarele sunete: vânt, furtună, lac cu broaște, junglă, foc de tabără, drujbă/topor care taie lemne, etc. Câștigă grupul care ghicește primul. La sfârșitul activității toți participanții primesc fructe și dulciuri sănătoase – energie pentru ultima parte a drumului. Ultima activitate este un jocul Cei ce fac ploaia Sarcina de lucru: participanții sunt așezați în cerc și li se spune că vor aduce ploaia. Facilitatorul începe primul, printr-un gest
--	--	---

		care să aducă ploaia. Când acțiunea ajunge la fiecare participant, acesta trebuie să repete gestul. 1. frecarea mâinilor; 2. pocnirea din degete; 3. aplauze; 4. atingerea cu zgomot a picioarelor; 5. dans sau mers cu pași apăsați. După aceea toată ordinea acțiunilor se inversează. Aceasta va suna ca o furtună sau o ploaie puternică, desfășurându-se la început cu putere, după care acțiunea va scădea din intensitate. Profesorul finalizează activitatea adresând câteva întrebări de procesare: <i>Cum v-ați simțit în ipostaza de creatori ai ploii? Ce v-a plăcut din joc? Ce nu v-a plăcut? Ce putem să învățăm de la ploaie? Care sunt beneficiile ploii pentru natură?</i> FINISH Călătoria noastră se apropie de final. Haideți să mai cântăm o dată cântecul "L'arbre est dans ses feuilles". Întrebări de procesare: <i>Pe parcursul traseului, ați identificat forme de poluare? Care ar fi acelea? Ce ar putea face oamenii pentru a proteja mediul înconjurător?</i> Sarcina de lucru: în grup de 4, realizați o listă de 10 gesturi ecologice pe care le poate face un copil de vârsta voastră. Discuție frontală.
7	Momente de reflecție și evaluare	Feed-back final Răspundeți la următoarele întrebări: 1. Pe parcursul traseului Via Transilvanica, cel mai mult mi-a plăcut..... 2. Aș vrea să repet..... 3. La sfârșitul traseului mă simt
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	Limba franceză, muzică, ecologie
9	Parteneri (daca este cazul)	Nu este cazul
10	Referinte bibliografice	https://laptiteecole.wordpress.com/2014/10/21/les-bruits-de-la-nature/ http://impact-clubs.org/ro/cei-ce-fac-ploaia

ANEXA

L'arbre est dans ses feuilles

Zachary Richard

L'arbre est dans ses feuiiiiiilllles Marilonnn Marilééééé

L'arbre est dans ses feuiiiiiilllles Marilonnn Donnennn Dééééé

Dans l'arbre ya une ptite branche

Dans l'arbre ya une ptite branche

La branche est dans l'arbre

L'arbre est dans ses feuilles

L'arbre est dans ses feuiilllles Marilonnn Mariléé

L'arbre est dans ses feuiilllles Marilonnn Donn Dééé

Dans la branche ya un ptit noeud

Dans la branche ya un ptit noeud

Le noeud est dans la branche

La branche est dans l'arbre

L'arbre est dans ses feuiilllles Marilonnn Mariléé

L'arbre est dans ses feuiilllles Marilonnn Donn Dééé

Dans le noeud ya un ptit trou

Dans le noeud ya un ptit trou

Le trou est dans le noeud

Et le noeud est dans la branche

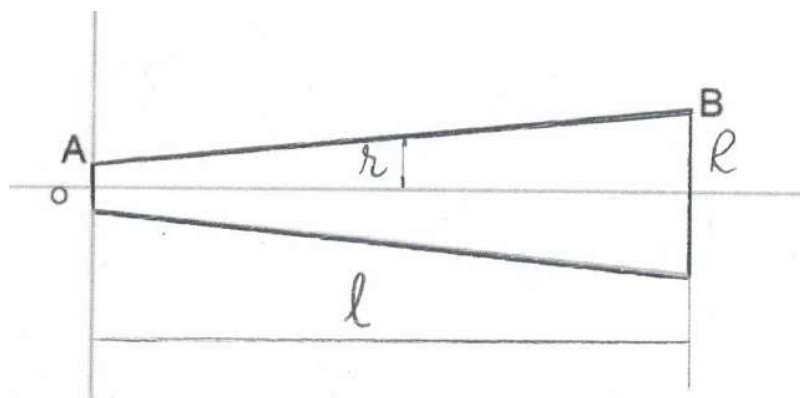
Et la branche est dans l'arbre

L'arbre est dans ses feuiilllles Marilonnn...

WOW ... MATEMATICA !

prof. Ivan Marcel

1.	Echipa/profesori implicați	1 echipă de 1-2 cadre didactice
2.	Grup țintă:	Elevii clasei a VIII-a de la Școala Gimnazială Petriș.
3.	Locația. Ziua/durata.	Via Transilvanica – Piatra Fântânele. Luna iunie 2019/4 ore – cls. VIII-a.
4.	Competența cheie vizată.	Competențe matematice (A) și competențe de bază în științe și tehnologii (B) Exprimarea caracteristicilor matematice cantitative sau calitative ale unei situații concrete și a algoritmilor de prelucrare a acestora.
5.	Obiectivul/obiectivele de învățare.	1. Interpretarea informațiilor obținute prin măsurători; 2. Determinarea volumului buștenilor; 3. Abordarea interdisciplinară, centrată pe valori umane.
6.	Cubajul buștenilor, calculul volumului unui trunchi de con.	Resurse materiale: bușteni, clupa, ruleta, panglica, creion, hârtie. Noțiuni de baza: Bușteanul are, de obicei, forma unui trunchi de con. Pentru a afla volumul unui buștean, ar trebui aplicată formula pentru volumul trunchiului de con $V = \frac{\pi \cdot h}{3}(R^2 + r^2 + Rr)$, unde R și r sunt razele celor două baze. Deoarece această formulă necesită mai multe măsurători și calcule care în practică se utilizează o formulă aproximativă care se obține în modul următor : Bușteanul este considerat ca un cilindru a cărui înălțime este egală cu generatoarea l a trunchiului de con și a cărui rază r este raza mijlocie a bușteanului, adică raza cercului care se obține tăind bușteanul drept la mijloc (vezi fig. de mai jos).



Atunci **volumul bușteanului** este :

$$V = \pi \cdot r^2 \cdot l$$

Etapa 1.

Pe parcursul drumeției, odată cu intrarea în pădure, elevii vizualizează arborii, constatând mai ales în cazul brazilor și al molizilor că tulpina are forma unui trunchi de con.

Etapa 2.

Măsoară lungimea buștenilor doborâți. Măsoară diametrul capetelor arborilor. Determină razele capetelor, care se consideră a fi bazele trunchiului de con.

		Marchează pe arbori jumătatea acestora, măsurând în cele ce urmează diametrul arborelui la jumătatea lungimii sale. Elevii sunt împărțiți în grupe de câte 4-5 elevi. În fiecare grupă un elev măsoară lungimea arborelui, altul diametrele, altul calculează razele, altul notează datele. În practică, se măsoară raza mijlocie a bușteanului, cu ajutorul clupei și lungimea bușteanului cu ajutorul ruletei. Etapa 3. Cubează (calculează) volumul buștenilor mășurați, cu ajutorul relației: $V = \pi \cdot r^2 \cdot l$ Aplicație: Raza cercului mijlociu $R=0,35$ m, lungimea bușteanului este $l=10$ m. Volumul este $V = \pi \cdot (0,35)^2 \cdot 10 = 1,225 \cdot \pi \cong 3,84 \text{ m}^3$
7.	Momente de reflecție și evaluare.	Se vor nota dimensiunile unui buștean, astfel încât să se poată calcula volumul acestuia prin ambele metode. Se vor compara rezultatele. Concluzie: Volumul exact se determină cu formula volumului trunchiului de con. Metoda este precisă dar necesită mai mult timp. În practică, volumul se calculează aproximând bușteanul cu un cilindru. Volumul rezultat este mai mic decât cel real, dar foarte apropiat. Metoda aceasta este aplicată în teren datorită simplității și operativității calculului.
8.	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare.	Matematică- biologie – silvicultură- sport
9.	Parteneri.	• Ocolul Silvic
10.	Referințe bibliografice	• https://www.viatransilvanica.com • Teodorescu, E, ș.a., <i>Matematică pentru clasa a VIII-a</i>, Ed. Teora, București, 2018. • https://www.google.com/instrumente-de-masurare-esentiale-pentru-silvicultura

WOW ... MATEMATICA !

prof. Chilom Iuliana

1	Echipa /profesori implicați	2 cadre didactice
2	Grup țintă	Beneficiari direcți: 20 copii de clasa a VII-a Beneficiari indirecți: părinții copiilor, cadrele didactice
3	Locația Ziua/durata	Via Transilvanica, Tășuleasa Social (Piatra Fântânele) Luna mai 2019, 6 ore.
4	Competența cheie vizată	Competențe matematice (A) și competențe de bază în științe și tehnologii (B)
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	Exprimarea caracteristicilor matematice cantitative sau calitative ale unei situații concrete și a algoritmilor de prelucrare a acestora.
6	Descrierea activităților	Drumeția în natură contribuie la dezvoltarea simțului de conservare / ecologic al elevului. Prin aceste activități, elevul poate ajuta la împădurirea suprafețelor defrișate. Etapa 1 Pentru început vom face un joc de spargere a gheții. Elevii vor fi împărțiți în echipe de câte 4 elevi. Unul din profesori va scrie pe 8 bilețele câte o figură geometrică cunoscută. Fiecare echipă trebuie să extragă câte un bilețel și, un reprezentant al ei, să mimeze ceea ce scrie. Echipa care ghicește prima va primi un bonus la sfârșitul drumeției, doar dacă spune corect și formula ariei pentru figura geometrică scrisă pe bilet. - identificarea unor suprafețe care necesită împădurirea (4 suprafețe); -descompunerea suprafețelor în figuri geometrice cunoscute;

		- calcularea ariilor figurilor geometrice și implicit a acestor suprafețe; Resurse materiale: ruleta, pasul, panglică de 1 metru, creion, hârtie. Noțiuni de bază: Suprafețele pot fi descompuse în forme geometrice cunoscute: triunghi, dreptunghi, pătrat, trapez, cerc. Dacă se cunoaște forma terenului, se poate afla aria și, astfel, se poate determina tot ce este necesar pentru împădurirea suprafeței respective. Pentru a afla suprafața unui teren, trebuie să cunoaștem formulele de calcul pentru aria figurilor geometrice cunoscute, și anume: - triunghi dreptunghic; $A = \frac{c_1 \cdot c_2}{2}$  - triunghi echilateral $A = \frac{l^2 \sqrt{3}}{4}$  - dreptunghi $A = L \cdot l$  - pătrat $A = l^2$  - trapez $A = \frac{(B + b) \cdot h}{2}$  - paralelogram $A = b \cdot h$  - cerc $A = \pi \cdot r^2$  Etapă 2
--	--	--

		Se împart sarcinile pentru cele 4 echipe formate la joc, după ce se trag la sorți pentru fiecare echipă, cele 4 suprafețe care necesită împădurirea: - câte un membru al echipei descompune suprafața în figuri geometrice cunoscute, desenându-le pe o foaie de hârtie; - alți doi membri ai echipei măsoară cu ruleta, cu pasul, cu panglica, dimensiunile necesare calculării ariilor suprafețelor și le vor transmite primului membru al echipei care le notează pe foaie; - ultimul membru al echipei calculează ariile fiecărei figuri geometrice și aria suprafeței totale; - calculele vor fi verificate de toți membri echipei. Etapa 3 Echipa care termină prima va primi un bonus. Toate echipele vor primi diplome pentru protejarea naturii.
7	Momente de reflecție și evaluare	Fiecare echipă va prezenta desenul făcut, reflectând la ceea ce au realizat prin acest desen , respectiv prin acest calcul. Concluzie: Se poate aproxima destul de ușor suprafața unui teren, în natură, cu ajutorul figurilor geometrice pe care elevii le învață încă din clasa a IV-a, realizând astfel o aplicație practică a formulelor învățate.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Matematică - biologie – silvicultură- sport
9	Parteneri	• Ocolul Silvic al localității
10	Referințe bibliografice	• https://www.viatransilvanica.com • Matematică - Manual pentru clasa a VII-a, editura Intuitext, 2019 • https://www.google.com/instrumente-de-masurare-esentiale-pentru-silvicultura

WOW...MATEMATICA !

prof. Pop Stela Camelia

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	28 elevi ai clasei a VII-a
3	Locația Ziua/durata	VIA TRANSILVANICA - Mărișelu, Șieu, Șieuț și Monor – luna mai 1 zi din săptămâna ”Școala Altfel” drumeție, timp de 6 ore, orele 9-15
4	Competența cheie vizată	Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	1. Manifestarea interesului pentru identificarea unor regularități și relații matematice întâlnite în situații școlare și extrașcolare și corelarea acestora. 2. Rezolvarea de probleme în situații concrete, utilizând algoritmi și instrumente specifice matematicii. 3. Descrierea în limbaj specific matematic a experiențelor practice din teren cu privire la lungimea unui obiectiv,
6	Descrierea activităților	Resurse materiale: sfoară; copaci; rulet/bandă; creioane; hârtie; telefon mobil Intr-o drumeție de 6 ore pe ruta Mărișelu- Șieu- Șieuț - Monor propunem descoperirea modalităților de calcul a înălțimii unui copac. Activitatea începe cu un joc de 30 de minute numit ”Copacul zburător” Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: a) să comunice eficient; b) să emită păreri; c) să acționeze responsabil pentru un scop comun; d) Să lucreze în echipă Descrierea jocului: Profesorul împarte grupul în două echipe, spunându-le că datoria lor este să salveze copacul amenințat de o furtună puternică. Echipele lucrează în paralel. Participanții la joc îl pot salva numai dacă îl strâng foarte tare. Pentru aceasta este nevoie ca ei să se întindă pe coardă și să facă un nod în jurul fiecărui membru al echipei. Fiecare va trebui să treacă prin nodurile făcute înaintea sa. La sfârșit li se poate cere să desfacă nodurile, întrucât furtuna a trecut și copacul este în siguranță.

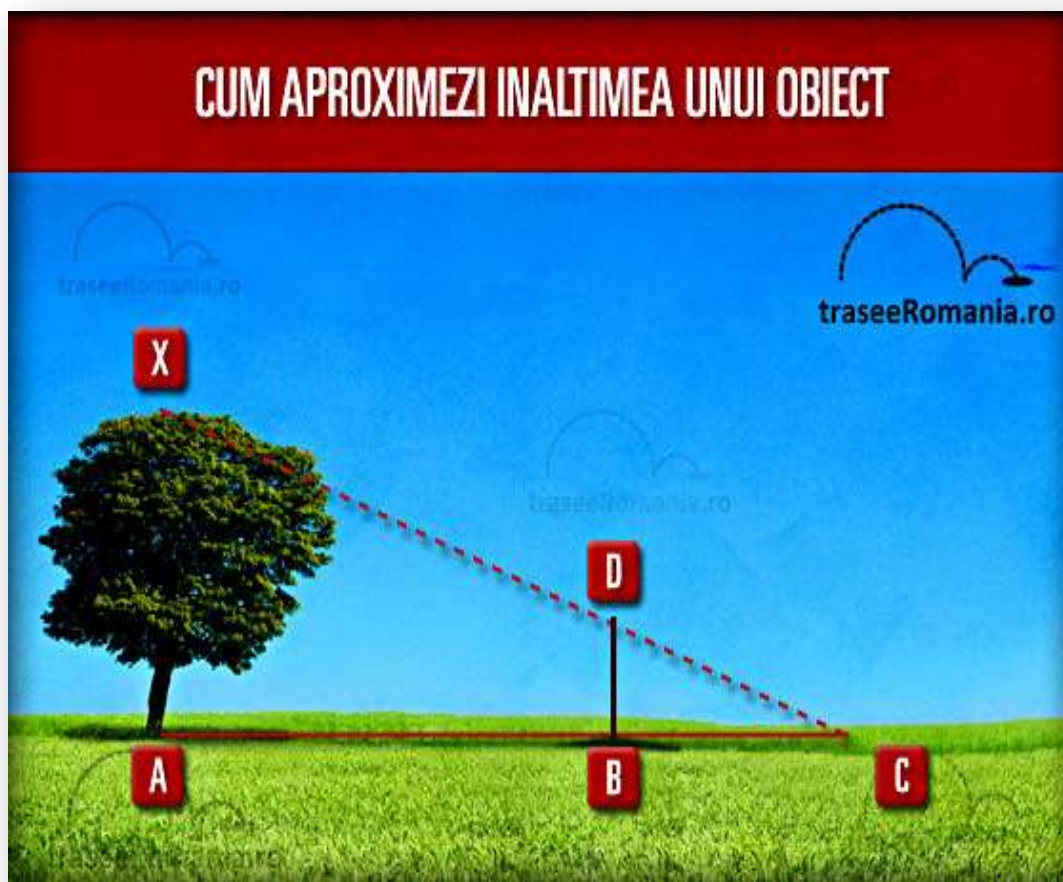
	Elevii vor răspunde la finalul jocului la câteva întrebări: 1. Cum v-ați simțit în acest joc ? 2. Ce trebuie să învățăm din jocul ”Copacul zburător” 3. Oare cât de înalt este acest ”copac zburător”? 4. Cum credeți că l-am putea măsura ? Pe traseu se fac 3 popasuri și la fiecare popas li se prezintă elevilor câte o metodă de aproximare a înălțimii unui copac. Elevii sunt împărțiți în 4 grupe numeric egale și primesc sarcina de a măsura la fiecare popas 2 copaci astfel încât două grupe să măsoare același copac, prin metoda prezentată de cadrul didactic. În acest mod, până la finalul traseului, elevii au posibilitatea să aplice toate metodele învățate și să-și compare rezultatele. Echipele vor primi 40 de minute pentru activitatea de măsurare și 4 minute pentru prezentarea concluziilor <u>Metoda 1: utilizând asemănarea triunghiurilor – (ANEXA 2)</u> -un elev enunță teorema fundamentală a asemănării: Intr-un triunghi, o paralela dusă la una dintre laturi determină cu celelalte două laturi un triunghi asemenea cu cel dat. 1. Pornind de la baza copacului din punctul A, măsurați o distanță de aproximativ 8 metrii, și înfițați un baston. Aici este punctul B. 2. Măsurați înălțimea bastonului BD – 2 metri 3. Mergeți pe aceeași linie până când vârful bastonului – D și al copacului – X sunt pe aceeași linie imaginară XDC. Acolo este punctul C. 4. Măsurați din punctul C distanța CB până la baston. Să presupunem că CB este de 3 metri. Deci $AC = AB + BC = 8m + 3m = 11m$ 5. Conform teoremei fundamentale a asemănării va rezulta $\frac{DB}{XA} = \frac{BC}{AC}$ 6. Înmulțiți AC (11m) cu înălțimea bastonului BD (2m) și obțineți $AC \times BD = 11m \times 2m = 22m^2$. 7. Împărțiți valoarea determinată anterior la distanța dintre punctul C și baston . B $XA = 22m^2 : 3m = 7.3m$ Aceasta este înălțimea copacului. <u>Metoda 2: Comparând umbrele</u> Măsurați-vă înălțimea Scrieți înălțimea, astfel încât să nu uitați numărul exact. Găsiți un loc unde umbra copacului cade pe un teren plat, astfel încât să puteți obține o măsurare exactă. Pentru cele mai bune rezultate, utilizați această metodă într-o zi însorită. Dacă cerul este înnorat, este dificilă măsurarea precisă a umbrelor.
--	--

	Măsurați-vă lungimea umbrei. Dacă nu aveți pe cineva care să vă ajute, plasați piatra oriunde și apoi poziționați-vă astfel încât vârful umbrei voastre să atingă piatra - apoi măsurați distanța de la poziția pe care o aveți la piatră. Scrieți imediat după fiecare măsurătoare pentru a evita confuzia acestora. Măsurați lungimea umbrei copacului de la baza până la vârful umbrei sale. Faceți-o imediat după măsurarea umbrei dvs., deoarece mișcarea soarelui determină modificarea lungimii umbrelor. Adăugați jumătate din lățimea arborelui până la lungimea umbrei acestuia. Majoritatea copacilor cresc în sus, astfel încât vârful cel mai înalt al copacului trebuie să fie exact peste jumătate. Pentru a obține lungimea totală a umbrei dvs., trebuie să adăugați jumătate din diametrul trunchiului copacului la dimensiunea umbrei. Acest lucru se datorează faptului că vârful cel mai înalt este de fapt cauza celei mai mari lungimi a umbrei - o parte din care cade pe partea de sus a copacului, unde nu îl puteți vedea. Măsurați lățimea trunchiului cu o riglă lungă sau ruletă, apoi împărțiți-o cu 2 pentru a obține jumătate din lățimea arborelui. Dacă aveți probleme de a determina lățimea trunchiului, trageți un pătrat în jurul bazei trunchiului și măsurați o latură a pătratului. Calculați înălțimea copacului utilizând numerele pe care le-ați scris. Ar trebui să aveți trei numere: înălțimea, lungimea umbrei și lungimea umbrei copacului (inclusiv jumătate din lățimea trunchiului). Lungimea umbrei este proporțională cu înălțimea obiectului. Cu alte cuvinte, lungimea umbrei împărțită la înălțimea voastră va fi întotdeauna egală cu lungimea umbrei copacului împărțită la înălțimea copacului. Putem folosi ecuația de mai sus pentru a găsi înălțimea copacului: Faceți produsul dintre lungimea umbrei arborelui și înălțimea voastră.. Dacă măsurați 1,5 m și umbra copacului este de 30,48 m, înmulțiți-le pentru a obține: $1,5 \times 30,48 = 45,72$ m. Împărțiți rezultatul cu lungimea umbrei. Folosind exemplul de mai sus, dacă umbra voastră are o lungime de 2,4 m, împărțiți rezultatul cu acest număr și obțineți înălțimea copacului. $45,72 : 2,4 = 19,05$ m <u>Metoda 3 : Utilizând o foaie de hârtie</u> Este nevoie de o foaie de hârtie și o ruletă/riglă. Nu trebuie să utilizați niciun fel de calcule. Dacă sunteți interesat să știți cum funcționează, trebuie să aveți cunoștințe de trigonometrie. Se îndoaie o foaie de hârtie în jumătate, astfel încât să formeze un triunghi. Dacă hârtia este dreptunghiulară (nu este pătrată), va trebui să întoarceți foaia în pătrat. Rabatați un colț pe partea opusă pentru a forma un triunghi, apoi tăiați hârtia suplimentară peste triunghi. În final ar trebui să aveți doar triunghiul de care aveți nevoie. Triunghiul trebuie să aibă un unghi drept (90 de grade) și două unghiuri de 45 de grade. Țineți triunghiul în fața unuia dintre ochii voștri. Țineți colțul drept (cel cu un unghi de 90 °) și îndreptați restul triunghiului spre voi. Una dintre laturile scurte(catete) trebuie să fie orizontală, iar cealaltă trebuie să fie
--	---

		verticală. Trebuie să aveți capacitatea de a privi în partea mai lungă (ipotenuza) atunci când priviți în sus. -Plecați de lângă copac până când vedeți partea de sus a capătului triunghiului. Închideți un ochi și folosiți celălalt pentru a privi direct la cea mai lungă parte a triunghiului, până când vedeți exact partea de sus a copacului. Trebuie să găsiți punctul în care linia voastră de vizitare călătorește pe cea mai lungă parte a triunghiului pentru a ajunge la cel mai înalt punct al copacului. Marcați acest punct și măsurați distanța de la baza arborelui. Această distanță vă permite să calculați înălțimea arborelui. Trebuie doar să vă adăugați înălțimea, deoarece ați privit copacul de la înălțimea ochilor deasupra solului. Nu aveți nevoie să faceți calcule în această metodă deoarece există un truc care face mai ușoară: tangenta unui unghi de 45° este egală cu 1 Ecuția poate fi simplificată astfel: $(\text{înălțimea arborelui}) : (\text{distanța de la arbore la poziția voastră}) = 1$ De aici se obține: înălțimea copacului care este egală cu distanța de la arbore la poziția celui care măsoară. Elevii sunt întrebați care este cel mai înalt copac din lume și ce înălțime are ? Dacă nu știu, li se spune că cel mai înalt copac din lume este un sequoia, căruia i s-a dat numele de Hyperion are înălțimea de 115,6 m. Ne propunem să utilizăm cunoștințele de matematică și nu numai pentru determinarea înălțimii unui copac Activitatea se încheie odată sosit la destinație cu un exercițiu de reflecție și evaluare
7	Momente de reflecție și evaluare	”Cum am putea măsura mai mulți arbori în același timp ?” Se face precizarea că folosind date de la sateliții Pământului, savanții au creat o hartă unică în felul său, care descrie în detaliu înălțimea pădurilor din întreaga lume. Până în prezent, există mai multe hărți forestiere din diferite regiuni, care descriu înălțimea copacilor, dar numai această hartă a dat pentru prima dată o imagine completă a înălțimii pădurilor din lume. (ANEXA 2). Elevii sunt solicitați să răspundă la următoarele întrebări : Cum vă simțiți acum, la final ? Cum v-ați simțit pe parcursul drumeției ? Cum ați interpretat cerințele ? Cum vi s-a părut atitudinea celorlalți colegi din echipă ? În ce măsură v-ați implicat în efectuarea măsurătorilor ?

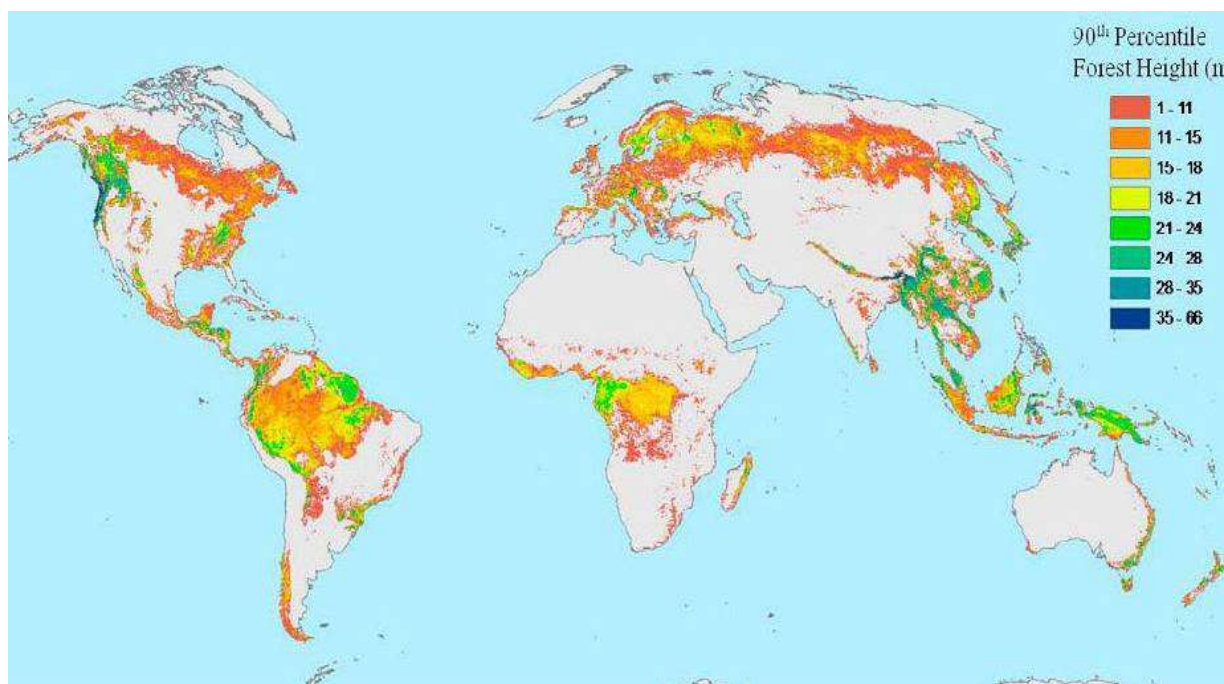
		Utilizând măsurătorile efectuate și pozele realizate pe traseu, elevii vor întocmi în format letric 4 proiecte, câte unul pentru fiecare echipă.
8	Conexiuni inter , multi, transdisciplinare	• Biologie; • Fizică; • Limba și literatura română • Educație tehnologică • Educație fizică și sport
9	Parteneri	• Ocolul Silvic din localitate • Casa Corpului Didactic Bistrița-Năsăud
10	Referințe bibliografice	1. Matematică - Manual pentru clasa a VII-a, Editura Corint, R. Gologan, C. Neța, C. Neța, G. Vrînceanu 2. Matematică- algebră, geometrie; Editura Paralela 45; Gheorghe Iorea, Adrian Zanoschi 3. http://traseeromania.ro 4. https://ertare.ruhttp://ecology.md/

ANEXA 1



ANEXA 2

Harta cu înălțimile pădurilor



DESCHIDERE ÎN NATURĂ

prof. Tudor-Daniel Pavelea

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	- Elevii claselor a VIII-a - Grupul este format din 24 de elevi (12 fete si 12 băieți)
3	Locația Ziua/durata	Poiana Dălbidan -Traseul VT Durată 18-20 minute (timp de gândire - 1 min., împărtășirea informațiilor- 4 min., prezentare în fața colegilor -1 min/pereche, vot cel mai surprinzător lucru- 5 min.)
4	Competența cheie vizată	Se vizează dezvoltarea abilităților de comunicare și întărire a coeziunii grupului participant la drumeție
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	1. Identificarea abilităților de comunicare interpersonală și cunoaștere reciprocă. 3. Familiarizarea cu atmosfera grupului din cadrul drumeției.
6	Descrierea activităților	- Se organizează participanții în <u>perechi</u>; dacă este nevoie va intra și un trainer pentru a completa ultima pereche; li se cere participanților ca timp de 1 min. <i>să se gândească fiecare la un lucru surprinzător, extraordinar despre propria persoană</i>, (ceva care ar fi interesant de spus și colegilor de drumeție, ceva ce sigur i-ar surprinde pe ceilalți, ceva la care ceilalți nu s-ar aștepta și care i-ar ajuta să-l cunoască mai bine pe acel om); - Urmează <u>faza de împărtășire cu colegul din pereche</u>: fiecare, timp de 2 min. spune celuilalt acest lucru surprinzător despre propria persoană; este nevoie de multă concizie pentru a se încadra în timp, tot în acest interval, colegul de pereche poate pune doar întrebări de clarificare; - Urmează <u>faza de prezentare în fața colegilor</u>; fiecare are la dispoziție 30 sec. pentru a-și prezenta colegul de pereche; - după prezentări li se va da tuturor hârtiuțe de vot pe care vor trece la final numele persoanei despre care a aflat cel mai surprinzător / interesant lucru; - Se vor centraliza voturile și se va felicita persoana care a realizat cea mai surprinzătoare deschidere.

7	Momente de reflecție și evaluare	Participanții vor fi întrebați <u>cum se simt</u> după acest exercițiu. Via Transilvanica e un drum ce trebuie făcut iar parcurgerea lui presupune deschidere și cunoaștere reciprocă.
8	Conexiuni inter , multi, transdisciplinare	Limba si comunicare Consiliere și orientare
9	Parteneri (daca este cazul)	Nu este cazul

TERENUL MINAT

prof. Sidor Luciana Maria

1	Echipa /profesorii implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Elevii claselor a VII-a Grupul este format din 20 de elevi
3	Locația Ziua/durata	Traseul Via Transilvanica Durată 40 minute (Exercițiu de spargere a gheții- 15 min. Activitatea propriu-zisă – 20 minute, Evaluare- 5 minute
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice Se vizează dezvoltarea abilităților de comunicare și întărire a coeziunii grupului participant la drumeție.
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	Participanții vor fi capabili: • să identifice problemele care pot să apară într-un grup; • să își dezvolte încrederea în potențialul propriu și de grup; • să țină cont de nevoile coechipierilor;
6	Descrierea activităților	STARTUL se dă cu un exercițiu de spargere a gheții. Participanții stau în cerc. Fiecare trebuie să își spună numele și un lucru care NU îi place să-l facă, după care trebuie să îl mimeze. Următoarea persoană trebuie să spună numele celui de dinaintea sa și să imite gestul său, după care face același lucru prezentându-se pe sine. Fiecare din participanți trebuie să facă acest lucru, repetând ce s-a spus și s-a făcut înaintea lui. Ultimul dintre participanții la joc va trebui să spună numele tuturor și să imite gesturile făcute înaintea lui. TRASEUL Se va alege un teren plat de pe traseul Via Transilvanica care urmează a fi "minat" cu obiectele personale. Participanții vor discuta despre lucruri care creează disfuncționalități în cadrul unui grup iar pentru fiecare caracteristică/acțiune se aruncă un obiect personal în terenul de joacă, "terenul minat". Participanții vor alege parteneri. Un partener va fi legat la ochi, fiind situat la capătul terenului. Partenerul care nu este legat la ochi stă la celălalt capăt al terenului de joc, jucătorii încercând să discute între ei. REGULĂ: Partenerii nu au voie să intre în terenul minat. FINISH La sfârșit, jucătorii legați la ochi vor încerca să ajungă la capătul terenului, fiind ajutați de către partenerii lor. Jocul poate continua cu inversarea rolurilor.
7	Momente de reflecție și evaluare	Cât de ușor a fost să identificați problemele în funcționarea unui grup? Cum v-ați simțit pe terenul cu capcane? Ați fi reușit singuri? Ce ați apreciat la coechipier? Cum v-ați simțit la final? La ce ne ajută să identificăm corect, la timp (eventualele) probleme? Se va aprecia verbal implicarea în activitate și gradul de cooperare în cadrul grupului.

8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Limba și comunicare Consiliere și orientare Cultură civică
9	Parteneri (daca este cazul)	Nu este cazul
10	Referinte bibliografice	IMPACT – Jocuri și povestiri <i>Metode de educație nonformală</i> Ediția a II-a (2016)

UN DRUM STEM

prof. Șteopoaie Vasile

1.	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2.	Grup țintă	Beneficiari direcți: 25 copii de clasa a VIII-a Beneficiari indirecți: părinții copiilor, cadrele didactice
3.	Locația Ziua/durata	Via Transilvanica, ruta Lunca Ilvei – Tășuleasa Social (Piatra Fântânelor) 18,13 km. 1 zi din Școala Altfel, 10 ore.
4.	Competența cheie vizată	Competența digitală
5.	Obiectivul/obiectivele de învățare	➤ Utilizarea unor dispozitive și aplicații digitale pentru căutarea și selecția unor resurse informaționale și educaționale digitale relevante pentru învățare. ➤ Dezvoltarea unor conținuturi digitale multi-media, în contextul unor activități de învățare ➤ Dezvoltarea comportamentelor de cooperare în grup; ➤ Dezvoltarea responsabilităților și formarea deprinderilor de interacțiune socială;
6.	Descrierea activităților	Drumeția are rolul de a îi ajuta pe elevi să înțeleagă legătura care există între om și natură, între cunoștințele dobândite la școală și lumea în care trăim. De asemenea contribuie la dezvoltarea simțului de observație și de orientare al elevilor, la lărgirea orizontului lor geografic și istoric dar și la dezvoltarea personalităților acestora și dezvoltarea sentimentului că aparțin unui grup, sentiment care de cele mai multe ori le lipsește. START (joc de spargere a gheții) Pentru început vom face un joc de spargere a gheții numit ”Mâna Roșie” Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: ➤ să comunice nonverbal; ➤ să execute anumite mișcări, impuse de regulile jocului; ➤ să facă deducții sau inducții logice; <i>Descrierea jocului:</i> Se formează un cerc și o persoană este aleasă a fi jucătorul „special” și va fi așezată în mijlocul cercului. În timp ce jucătorul „special” va sta cu ochii închiși, ceilalți jucători vor pasă o piatră mică de la o persoană la alta. Cea mai subtilă metodă de a pasa obiectul este de a ține piatra într-o palmă, fiind orientată în jos, după care va fi lăsată să cadă în palma jucătorului de alături. Piatra va fi dată dintr-o mână în alta și cu puțină practică se va realiza strecurarea bilei de la o persoană la alta, fără a privi la activitatea în sine. Jucătorul „special” va da un semnal și își va deschide ochii. Care dintre toți acești jucători cu fețe inocente are

		piatra la el? Dacă jucătorul „special” va detecta ceva suspicios pe fața unuia dintre jucători, el va merge la acela și îl va atinge pe mâini. Dacă mâinile celui vizat sunt goale, jucătorul „special” va continua acțiunea. În acest timp, ceilalți continuă strecurarea pietrei, dacă este posibil chiar sub nasul jucătorului „special”. TRASEU Începem drumeția de la ieșirea din comuna Lunca Ilvei pe un drum care începe cu o ușoară urcare. După o urcare prin pădure, de aproximativ trei kilometri, pe un drum forestier, drumul ajunge în Poiana lui Gălan, care se întinde pe circa cinci kilometri în lungime. Printr-o ușoară coborâre prin pădure, se părăsește fermecătoarea poiană și în scurt timp se ajunge pe un drum forestier cu numele ”Pârâul Gălan”. La sfârșitul drumului forestier, traseul merge la stânga, pe drumul principal de la Lunca Ilvei la Piatra Fântânele, un drum pietruit pe care trebuie parcurși aproape patru kilometri până când acesta o va lua la dreapta, iar Via Transilvanica își continuă traseul tot înainte, urcând pe renumitul Drum al Romanilor. Toate aceste drumuri trec prin păduri răcoroase de molid, iar Drumul Romanilor, cu câteva bucăți intacte, șerpuiește printr-o ușoară urcare până aproape de Poiana Rusu. În Poiana Rusu, Drumul Romanilor se intersectează cu un drum asfaltat din localitatea Piatra Fântânele pe care se parcurg înjur de 200 m în stânga până la monumentul Crucea de Fier, mai apoi în dreapta, din nou pe Drumul Romanilor, circa 300 m până la campusul Tășuleasa Social. Descrierea mai detaliată a traseului se regăsește în Anexa 1. Activități care se desfășoară în pauzele de relaxare La fiecare oră (sau la nevoie) se vor face pauze pentru odihnă și pentru hidratare. În timpul acestor pauze vom încerca să descoperim facilitățile oferite de diferite aplicații mobile pentru drumeție, cum ar fi 1. Salvamont Este aplicația oficială a Asociației Naționale a Salvatorilor Montani din România (A.N.S.M.R.) și oferă utilizatorilor o gamă variată de funcții: avertismente montane, starea vremii, trasee montane, contactele și locațiile cabanelor din întreaga țară, precum și a pârtiilor. De asemenea, utilizatorii au posibilitatea de a-și planifica excursiile cu ajutorul Dispeceratului Salvamont. 2. Aplicații pentru hărți (Locus Map, Maps Plus, Google Maps etc) Aceste aplicații te pot localiza online și offline, pot înregistra un traseu GPS, pot importa sau exporta un traseu, pot descărca hărți pentru a fi folosite offline, pot oferi informații despre vreme, plus multe alte funcționalități.
--	--	---

		3. Aplicații pentru mișcare (Endomondo, Runkeeper, Runtastic etc) Sunt aplicații care te ajută să monitorizezi durata, distanța și viteza de parcurgere a unui traseu, îți pot spune și câte calorii ai consumat. Unele se pot conecta la cardiofrecvențmetru. 4. Aplicații pentru orientare (Busola, Smart Compass, Altimetru etc) Sunt aplicații specializate pentru localizarea exactă, permițând utilizatorului să se orienteze rapid, primind, de asemenea, informații detaliate despre locația punctelor cardinale, coordonatele geografice și despre poziția sa. Versiunile contracost vin la pachet cu o multitudine de alte opțiuni, printre care afișarea nordului absolut, a diverselor tipuri de coordonate militare, trimiterea informațiilor GPS prin SMS sau e-mail, detector complet de metale și vitezometru GPS. De asemenea, în aceste pauze se vor prezenta informații istorice sau geografice despre locurile prin care trecem, și vom încerca să ne orientăm și fără dispozitive digitale, folosind unele metode empirice: - Crearea unei busole proprii, conform instrucțiunilor din Anexa 2. - Determinarea nordului cu ajutorul mușchilor care cresc pe copaci sau pe stânci. - Determinarea punctelor cardinale cu ajutorul Soarelui, cunoscând ora; la ora 13:20 (vara) Soarele se află exact spre Sud. Bineînțeles, ora variază în funcție de longitudinea locului. Diferențele dintre vestul și estul țării sunt de +/- 20 min. - Harta fizică pe care o avem la îndemână. FINISH Odată ajunși la Tășuleasa Social, după masa și odihna binemeritată, ne adunăm în jurul unui foc de tabără, iar elevii dau citire câtorva pasaje din romanul Dracula, scris de Bram Stoker.
7	Momente de reflecție și evaluare	În cadrul fiecărei activități există cel puțin un moment de reflecție, în care copiii își exprimă emoțiile și gândurile despre experiența trăită, încercând să lege informațiile aflate în timpul zilei pentru a trage învățăminte. Ei răspund la întrebările profesorului, care se regăsesc în Anexa 3. În plus elevii, împărțiți în grupe egale numeric, vor realiza 5 portofolii digitale cu imagini și filmulețe din timpul drumeției, pe care le pot edita cu ajutorul aplicațiilor grafice studiate la orele de Tehnologia Informației și a Comunicațiilor.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Tehnologia informației și a comunicațiilor Științe, Geografia, Istoria, Limba și literatura română

9	Parteneri (dacă este cazul)	Părinții elevilor, școala din comunitate și reprezentanții comunității locale căreia îi aparține tronsonul de drum parcurs din Via Transilvanica.
10	Referințe bibliografice	Ghidul drumețului pe Via Transilvanica: https://www.viatransilvanica.com/media/1501/ghid-vt.pdf https://ertare.ru/sport/16491-cum-se-determin%C4%83-orientarea-punctelor-cardinale.html https://www.noi-orienturi.ro/oameni-de-impact/

Anexa 1 RUTA LUNCA ILVEI - TĂȘULEASA SOCIAL(PIATRA FÂNTÂNELE)

Traseul: puțin dificil din cauza urcării prelungite de la începutul traseului până în Poiana lui Gălan și a urcării de pe Drumul Romanilor până în Pășunea Rusu, diferențe mari de nivel, dar peisaje absolut superbe.

Lungime traseu: 18,13 km

Durata: 9 ore 30 min

Diferență de nivel: 1.036 m

Locuri critice: lipsa apei până în Poiana lui Gălan (2 ore 30 min).

Peisaj: de pe culmile poienii lui Gălan, când e vreme frumoasă se poate admira, în jur tot lanțul munților Rodnei, Suhardul, Oușorul, 12 Apostoli, tot lanțul munților Călimani și Heniul, peisaje de o frumusețe amețitoare.

Cazări:

Poiana lui Gălan (1.207 m alt.): posibilitate de campare pentru posesorii de cort sau cei care doresc să doarmă sub cerul liber, disponibilitate mai – octombrie; familia Gălan oferă o masă (25 lei/pers.) cu un anunț în prealabil cu cel puțin o zi înainte, tel. 0732806 201.

Tășuleasa Social (Piatra Fântânele, 1042 m alt.): 24 paturi + posibilitate de campare, masa în comun, preț donativ, WI-FI, disponibilitate tot anul și se oferă servicii (mașină de spălat și uscat haine, imprimantă, curte interioară) acces ușor de la DN17, rezervare cu anunț în prealabil la tel. 0741 545 201 (Ana Szekely, director executiv).

În **Piatra Fântânele** sunt și posibilități de cazare alternative precum: Casa Maria (după Tășuleasa, este punctul cel mai apropiat de traseu): informații și rezervare în prealabil la nr. de telefon: 0741 124 679.

Pensiunea Găbița: rezervare în prealabil la nr. de telefon: 0744 935 681 (detalii online).

Hotel Castel Dracula: rezervare în prealabil la nr. de telefon: 0263 264 010 (detalii online), WI-FI, restaurant.

Pensiunea Pasul Tihuța: rezervare în prealabil la tel. 0744 491 658, WI-FI (detalii online).

Notă:

De la pensiunea Rustică “La Avram”, în stânga, traseul ajunge în câțiva metri la o intersecție cu indicatorul spre “Piatra Fântânele” și “Vatra Dornei” unde se va merge tot la stânga. Mergând spre ieșirea din sat (cca. 1 km), aproape de ieșire în partea stângă vom observa un drum

care începe cu o ușoară urcare. După o urcare prin pădure, de aproximativ trei kilometri, pe un drum forestier, drumul ajunge în Poiana lui Gălan (2), care se întinde pe circa cinci kilometri în lungime. Se trece pe lângă câteva gospodării de vară cu case mici, tradiționale, construite pentru țărani care merg vara să-și facă fânul în poiană. La capătul acesteia, familia Gălan oferă, la cerere, o masă caldă și apă rece de izvor. Printr-o ușoară coborâre prin pădure, se părăsește fermecătoarea poiană și în scurt timp se ajunge pe un drum forestier cu numele “Pârâul Gălan”.

La sfârșitul drumului forestier, traseul merge la stânga, pe drumul principal de la Lunca Ilvei (1) la Piatra Fântânele (4), un drum pietruit pe care trebuie parcurși aproape patru kilometri până când acesta o va lua la dreapta, iar Via Transilvanica își continuă traseul tot înainte, urcând pe renumitul Drum al Romanilor. Toate aceste drumuri trec prin păduri răcoroase de molid, iar Drumul Romanilor, cu câteva bucăți intacte, șerpuiește printr-o ușoară urcare până aproape de Poiana Rusu. În Poiana Rusu, Drumul Romanilor se intersectează cu un drum asfaltat din localitatea Piatra Fântânele pe care se parcurg înjur de 200 m în stânga până la monumentul Crucea de Fier, mai apoi în dreapta, din nou pe Drumul Romanilor, circa 300 m până la campusul Tășuleasa Social (3).



Info:

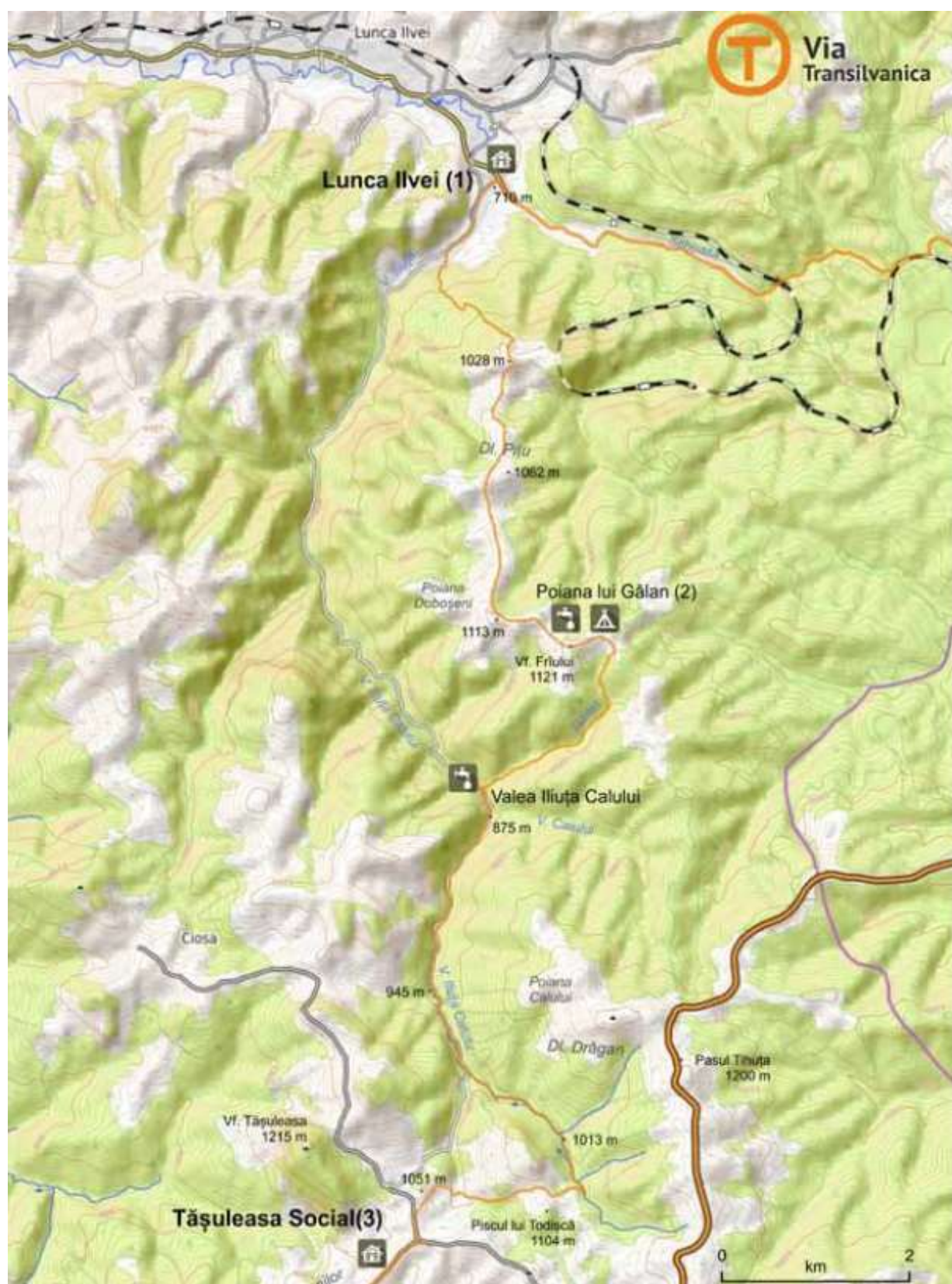
Tășuleasa Social: Noi suntem părinții proiectului Via Transilvanica, un proiect foarte drag nouă, în care am investit toate cunoștințele și experiența pe care le-am acumulat în cei peste 18 ani de activitate. Suntem un ONG de mediu, cunoscut mai ales pentru acțiunile de împădurire pe care le desfășurăm cu voluntari, toamna și primăvara, dar am organizat și multe alte proiecte cu caracter social, educațional, cultural etc, cum sunt de exemplu: Camionul de Crăciun, Maratonul Via Maria Theresia, Școala de Mers pe Munte, Ziua Bună! Ziua Voluntarilor Mici! sau Pădurea Pedagogică. Sediul nostru este situat în Piatra Fântânele, în județul Bistrița-Năsăud și face parte din circuitul Via Transilvanica. Suntem bucuroși să primim drumeți de pretutindeni, să le auzim poveștile și să le stămlă dispoziție așa cum putem noi mai bine.

Monumentul Crucea de Fier: construit în 2018 de către Asociația Tășuleasa Social după modelul monumentului Cruz de Ferro de pe Camino de Santiago din Spania. Acest monument a fost construit în cinstea drumeților de pe Via Transilvanica. Aceștia pot să lase o piatră la baza

monumentului, gest simbolic de renunțare la greutate și păcate. Cu o înălțime de 17 metri, monumentul este vizibil de la distanță, motivând drumețul să meargă mai departe.

Hotel Castel Dracula: Este prima unitate de cazare din România dedicată celebrului Conte Dracula, situată în Pasul Tihuța, locul unde este poziționată casa vampirului în romanul lui Bram Stoker. Atmosfera din unele dimineți cu ceață din această zonă, reamintește care a fost sursa de inspirație pentru toate poveștile sângeroase despre vampirul devenit simbol al Transilvaniei. În interiorul hotelului se găsește “cavoul” lui Dracula, care poate fi vizitat.

Drumul Romanilor: Un drum cu valoare istorică, se poate observa în unele locuri de pe traseul Via Transilvanica, aproape intact, sub forma unor dale de piatră interesante, rememorând vremurile demult apuse. Se află în Munții Bârgăului, foarte aproape de Pasul Tihuța și are o origine controversată. Unii istorici spun că acest drum a fost construit de romani prin anul 260 în dorința de a extinde imperiul către nord, spre Bucovina de azi. Alții spun că ar avea o istorie mai recentă, din timpurile dominației austro-ungare, fiind de fapt un drum grăniceresc, folosit apoi ca drum comercial. Se pare că acest drum a fost prelungit la porunca Mariei Tereza prin anul 1760. La inițiativa Complexului Muzeal Bistrița-Năsăud și Asociația Tășuleasa Social, s-au început săpături arheologice pe acest drum, în speranța că într-o bună zi se va elucida misterul care îl învăluie.



Crearea unei busole proprii

1. Strângeți instrumentele și echipamentele necesare. O busolă este un instrument rotund care a tipărit toate punctele cardinale. Un ac rotativ utilizează câmpul magnetic al Pământului pentru a determina direcția pe care o arată busola. Puteți crea propriul dvs. cu doar câteva materiale disponibile, care sunt următoarele:

- un ac de cusut realizat din metal și un magnet
- un castron sau o ceașcă de apă
- clește și foarfece
- plută (sau doar o frunză)

2. Se freacă acul de magnet. Dacă magnetul este slab (de ex. Frigider), frecați-l de cel puțin douăsprezece ori. Dimpotrivă, dacă este un magnet mai puternic, va fi de ajuns de aproximativ cinci ori. În acest fel, veți magnetiza acul.

3. Tăiați un disc de plută de 60 mm. Apoi, utilizați cleștii pentru a introduce acul în dop (dacă nu aveți plută, puteți pune acul pe o frunză).

4. Așezați discul de plută în centrul vasului cu apă. Acul ar trebui să se rotească liber ca un ac de busolă și, pe termen lung, se va alinia cu poli.

5. Așteptați până când acul se oprește. Dacă acul este magnetizat corect, trebuie să indicați linia de la nord la sud. Rețineți că, dacă nu aveți o busolă sau o altă referință, nu veți ști dacă acul indică nordul sau sudul, indicând unul dintre ele.

Anexa 3

Momente de reflecție și evaluare

La finalul jocului de spargere a gheții se adresează următoarele întrebări:

- Ce s-a întâmplat în acest joc?
- Cum te-ai simțit ca fiind jucătorul special?
- Cum v-ați simțit în timpul pasării pietrei?
- Cât de grea/ușoara a fost sarcina?

În pauze și la final se adresează întrebări de tipul:

- Cum v-ați simțit în timpul drumeției?
- Cât de utile au fost aplicațiile orientare pentru drumeție?
- Care sunt avantajele folosirii lor?
- Care a fost direcția de deplasare?
- Care a fost altitudinea maximă pe care am măsurat-o?
- Ce forme de relief am observat pe traseu?
- Din ce grupă montană fac parte munții Călimani?
- De ce o parte din traseu se numește Drumul Romanilor?
- Cu ce se hrănesc animalele pe care le-am văzut în gospodăriile localnicilor?
- De ce trebuie frecat acul de magnet, atunci când construim busola?
- Cine a scris romanul Dracula?
- Unde se desfășoară acțiunea romanului Dracula?
- Din ce imperiu făcea parte Transilvania în perioada desfășurării acțiunii romanului Dracula?

UN DRUM STEM

prof. Daniel Stanciu

1	Echipa /profesori implicați	1 echipă de 2-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Beneficiari direcți: 10 copii de clasa a X-a Beneficiari indirecți: părinții copiilor, cadrele didactice
3	Locația Ziua/durata	Via Transilvanica, ruta Petriș – Jeica 27,8 km. 1 zi din Școala Altfel, 10 ore.
4	Competența cheie vizată	➤ Utilizarea tehnologiei digitale și a unor aplicații pentru căutarea și selecția unor resurse informaționale și educaționale digitale relevante pentru învățare.
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	➤ Formarea deprinderilor de comunicare de colaborare și muncă în grup; ➤ Dezvoltarea capacităților de utilizare a tehnologiei; ➤ Determinarea temperaturii în diferite zone; ➤ Dezvoltarea simțului civic; ➤ Cunoașterea zonelor județului atât prin drumeție cât și prin informare online; ➤ Transpunerea informațiilor găsite în alte situații.
6	Descrierea activităților	Drumeția este benefică pentru elevi aceștia făcând legătura care există între om și natură, între cunoștințele dobândite. Drumeția contribuie la dezvoltarea simțului de observație și de orientare al elevilor, la lărgirea orizontului lor geografic și istoric dar și la dezvoltarea personalităților acestora și dezvoltarea sentimentului că aparțin unui grup. Activitatea începe cu un joc de spargere a gheții. Toți participanții trebuie să stea în cerc. Această activitate va crea o furtună în zonă, fără a ploua cu adevărat. Orice acțiune care trebuie făcută va începe cu facilitatorul. Când acțiunea ajunge la fiecare jucător, aceștia vor face un anumit gest. Nimeni nu poate începe cu acțiunea până nu –i vine rândul. Implicându-se în joc participanții vor fi capabili: -să asculte activ -să asculte mișcările impuse Elevilor li se vor spune toate acțiunile pe care trebuie să le facă: frecarea mâinilor, pocnirea degetelor, aplauze, atigerea cu zgomot a picioarelor, dans sau mers cu pași apăsați.

		După aceea toată ordinea acțiunea se inversează. Aceasta va suna ca o furtună. Profesorul își notează într-un carnet impresiile/sentimentele elevilor pe care aceștia le au într-o zi ploiasă. ACȚIUNEA Se pornește de dimineață, din localitatea Petriș , traseul este unul mediu-ușor, durata lui fiind de 9 ore, acesta fiind motivul pentru care pornirea va avea loc la ora 9. La început se va utiliza aplicația Google Maps pentru a putea observa locația exactă în care ne aflăm și pentru a afla temperatura locală. Totodată, se va utiliza aplicația Altimetru pentru a descoperi altitudinea la care ne aflăm în momentul acela. Datele aflate se vor nota în carnetul de călătorie care este realizat la începutul călătoriei. Aceste aplicații vor fi utilizate de-a lungul Rutei de deplasare. La ieșirea din Petriș se află o bornă VT prin fața căreia se trece, lăsând-o în partea stângă. Se merge pe un drum pietruit, traversând de două ori un râuleț. Înainte de a doua traversare, drumul o ia la stânga într-o intersecție, iar în față se află crama Jelna .Pe drum se explică importanța respectării marcajelor într-o drumeție. După a doua trecere de râu la 20 m în stânga, este un drumuleț ascuns de lanul de porumb, care este traseul Via Transilvanica. Acesta duce prin mijlocul localității Orhei Bistriței , printre casele oamenilor și centrul satului, unde se află un stejar de peste 600 de ani lângă clădirea școlii. Lângă acest copac se va lua o scurtă pauză în care se va utiliza din nou aplicația Google Maps pentru a ne localiza și pentru a afla temperatura, observând totodată și diferențele de temperatură. De asemenea intrăm și pe aplicația Altimetru pentru a vedea diferența de altitudine, astfel se observă legătura invers proporțională dintre temperatură și altitudine. Dea lungul traseului se parcurge o pădure de foioase în care copii pot observa vegetația predominant arboricolă și angiospermică. La ieșire, se ajunge pe un alt vârf de deal, unde se observă următoarea bornă, acolo vom simți o scădere de temperatură pe care o vom și măsura cu ajutorul aplicației Vreme, de pe telefon. Dealurile sunt atât de netede, încât în unele locuri, vom reuși să vedem deja următoarea bornă aflată la un kilometru distanță. Coborând în Mărișelu se merge pe marginea satului până la noua bornă, unde vom remarca creșterea temperaturii odată cu scăderea altitudinii. După o scurtă bucată de drum, printre case, într-o ușoară coborâre, drumul o ia brusc la dreapta către o trecere de pietoni, pe șoseaua asfaltată. După aceasta, urmează o
--	--	--

		trecere de cale ferată și o trecere prin satul Mărișelu, prin fața poliției, a bisericii, a magazinelor trecând mai apoi peste pod pe drumul care duce către Jeica. În acest loc se va efectua o pauză, pentru odihna, hidratare și hrană. După un drum șerpuit de doi kilometri, în urcare, de la borna din capul dealului se poate vedea micuțul sat, ascuns în vale. În acest loc vom efectua măsuratori, pentru a nota în carnetul pentru drumeție. Coborând ușor către sătuc, după un kilometru, se intră printre casele cu arhitectură specific ungurească și săsească. În mijlocul satului se află biserica luterană și un monument care atestă satul încă din anul 1332. Aici excursia se va finaliza, dar înainte de final, vom efectua media temperaturii calculate, de asemenea diferența de altitudine, observând diferențele de temperatură și altitudine.
7	Momente de reflecție și evaluare	La finalul jocului de spargere a gheții se adresează următoarele întrebări: Ce s-a întâmplat în acest joc? Cum te-ai simțit ca fiind jucător? Ce sentiment/stare ai avut la auzul ploii? În pauze și la final se adresează întrebări de tipul: În ce măsură au fost utile aplicațiile de calculare a temperaturii și a altitudinii? Ce avantaje există în vederea utilizării acestor aplicații? Care a fost altitudinea maximă măsurată? Câți ani avea stejarul din apropierea școlii regăsită în localitatea Orhei Bistriței? Care a fost ruta de deplasare? Ce fel de pădure am regăsit în traseul parcurs? Din ce an aparținea satul din destinația noastră?

		Ce specific arhitectural au casele din satul Jeica? Din ce localitate a început traseul? Care este media temperaturilor de până acum?
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Tehnologia informației și a comunicațiilor – geografie, istorie, biologie, matematică, științe
9	Parteneri (dacă este cazul)	Părinții elevilor, școala din comunitate și reprezentanții comunității locale căreia îi aparține tronsonul de drum parcurs din Via Transilvanica.
10	Referințe bibliografice	Ghidul drumețului pe Via Transilvanica: https://www.viatransilvanica.com/media/1501/ghid-vt.pdf https://www.google.ro/maps/place/Petriș/ https://ro.wikipedia.org/wiki/Pădure_de_foioase https://www.noi-orienturi.ro/oameni-de-impact/

Anexa 1

Ruta Petriș - Jeica

Traseul: Lungime traseu: 27,8 km

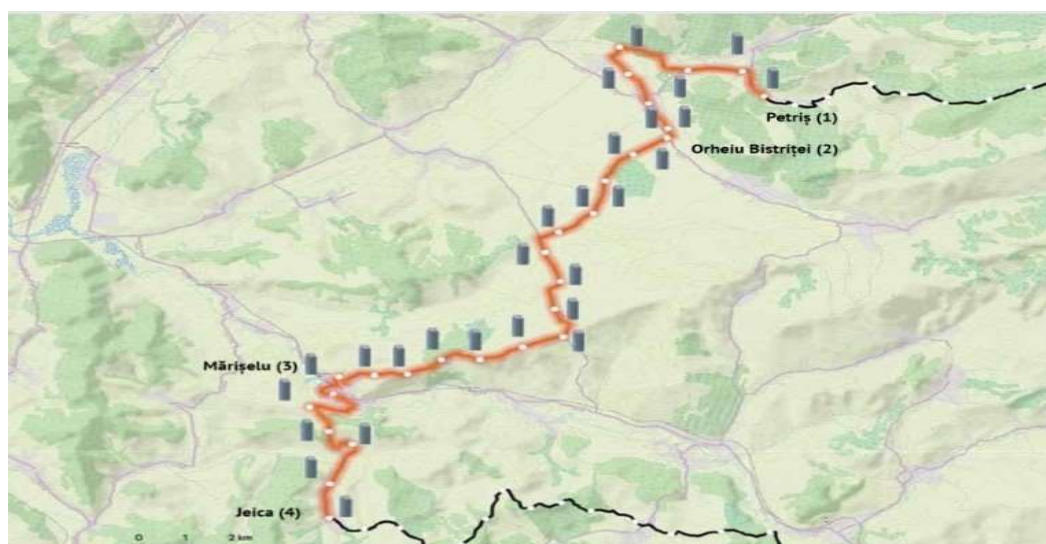
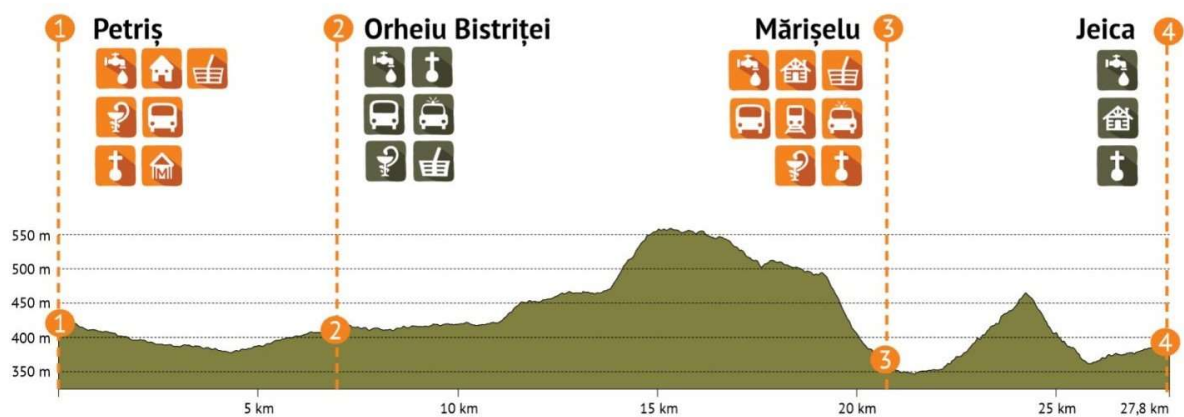
Durata: 9 ore 30 min

Diferență de nivel: 403m

Locuri critice: lipsa de izvoare și fântâni din Orheiul Bistriței până la Mărișelu (aprox. 15 km), nu se recomandă trecerea prin pădure după lăsarea serii.

Peisaj: plecând din Petriș și trecând prin Orheiul Bistriței, apoi la poalele dealului numit Măgura, drumul strabate un peisaj de sate de șes urmate de câmpuri drepte, acoperite de lanuri de cereale, mălai, sau păduri de stejar (Pădurea de Șes) plantate de sași pentru a ține umbră animalelor. De pe vârful Măgura avem vizibilitate asupra satelor din zona.

Pentru cei care ajung prin locurile acestea binecuvântate cu priveliști spectaculoase, natura



Un drum STEM

prof. Unciu Speranța Dorina

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Elevi de gimnaziu – grupul țintă un echipaj format din 20 elevi clasele V-VIII.
3	Locația Ziua/durata	VIA TRANSILVANICA, RUTA JEICA - ȘIEUȚ 1 zi din Școala Altfel, drumeție, timp de 6 ore, orele 8-14
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- Operarea cu valori și norme de conduită relevante pentru viața personală și pentru interacțiunea cu ceilalți; - Relaționarea pozitivă cu ceilalți în contexte școlare și extrașcolare, prin exercitarea unor drepturi și asumarea de responsabilități; - Manifestarea interesului pentru o viață sănătoasă și pentru păstrarea unui mediu curat; - Aplicarea unor reguli simple de menținere a unei vieți sănătoase și a unui mediu curat;
6	Descrierea activităților	Fiind elevi din clase diferite se organizează un joc pentru spargerea gheții și cunoaștere, numit Copacul zburător: Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: - să comunice eficient; - să emită păreri; - să acționeze responsabil, pentru un scop comun; - să lucreze în echipă; Grupul se împarte în două echipe, având datoria de a salva un copac amenințat de o furtună puternică. Echipele lucrează în paralel. Participanții la joc îl pot salva numai dacă îl strâng foarte tare. Pentru asta este nevoie ca ei să se întindă pe coardă și să facă un nod în jurul fiecărui membru al echipei. Fiecare va trebui să treacă prin nodurile făcute înaintea sa. La sfârșit li se poate cere să desfacă nodurile, întrucât furtuna a trecut și copacul este în siguranță. Drumeția va avea loc pe ruta Jeica – Șieuț, care este descrisă în anexa 1. Pe traseu identificăm plantele studiate, din ecosistemul terestru fiecare cu caracteristicile sale. Elevii se împart în 4 grupe, fiecare având la dispoziție materiale didactice și mijloace pentru identificarea și colectarea unor plante, în vederea

		întocmirii unui ierbar al grupului, care se va regăsi în cabinetul de biologie al școlii. Se începe cu recunoașterea plantelor medicinale cu ajutorul ghidului specific în care regăsim imaginea plantei și descrierea ei. La fel se procedează cu plantele de ornament care vor fi identificate cu ajutorul nomenclatorului pe care îl avem la dispoziție. Altă activitate pe care o vom desfășura constă în adunarea deșeurilor menajere și industriale identificate în traseu în saci menajeri. La final elevii vor estima volumul de deșeuri adunate, folosind formulele matematice pentru volumul corpurilor. Activitatea de ecologizare pe parcursul drumeției are rolul de a conștientiza elevii despre importanța conviețuirii într-un mediu curat. Totodată elevii sunt provocați să găsească soluții pentru păstrarea acestui traseu curat. Se fotografiază zonele poluate, înainte și după ecologizare, iar elevii stabilesc o zi în care vor vizita traseul și vor compara ce au făcut azi și ce vor găsi după o perioadă de timp, cum se va prezenta biotopul și dacă plantele medicinale vor putea fi valorificate în scop terapeutic. Se va lucra la un portofoliu realizat în echipe de câte 5 elevi, constând într-un ierbar în care să existe unele plante identificate pe traseu, cu descrierea lor, în cazul plantelor medicinale, va fi descris și rolul lor în vindecarea unor afecțiuni. Elevii înțeleg că trebuie să aibă grijă de natură să o protejeze deoarece natura trebuie păstrată curată și pentru generațiile viitoare.
7	Momente de reflecție și evaluare	Via Transilvanica este un drum curajos fiindcă ne face să redescoperim repere și să vorbim despre cine suntem noi cu adevărat. Via Transilvanica este identitate. Pentru că ne oferă șansa să ne cunoaștem mai bine istoria și astfel să ne înțelegem mai bine pe noi. În pauzele de relaxare și la finalul drumeției elevii își exprimă opiniile în legătură cu activitățile zilei, încercând să asimileze cât mai multe informații care le vor fi utile în viitor. Ei vor răspunde la întrebările profesorului, care se regăsesc în Anexa 2.
8	Conexiuni inter , multi, transdisciplinare	Educația tehnologică și aplicațiile practice implică cunoștințe vaste din domeniul științelor ca și discipline: matematică, geografie, chimie, biologie și bineînțeles limba și literatura română.

9	Parteneri (daca este cazul)	Părinții elevilor.
10	Referinte bibliografice	Ghidul drumețului pe VIA TRANSILVANICA https://www.viatransilvanica.com/media/1501/ghid-vt.pdf Impact_culegere-de-jocuri_și_povestiri - https://www.noi-orienturi.ro/oameni-de-impact/

Anexa 1

ruta JEICA - ȘIEUȚ 13 km 5 ore

Traseu: nedificil, bine marcat, merge pe cărări de dealuri și puțin prin pădure, se traversează o șosea din asfalt și continuă pe cărări întinse cu ușoare urcușuri și coborâșuri. Diferență de nivel: 428 m

Locuri critice: nu trebuie uitat că după ce se părăsește zona Bârgaielor (Bistrița Bârgăului) zonele de șes sunt zone de vânătoare. Când se parcurg cărări prin păduri este nevoie de o atenție sporită față de animalele sălbatice. Se cere precauție și față de câinii de stână, fi e de stână de oi sau cirezi de vaci.

Peisaj: Pe acest traseu peisajele sunt de o sălbăcie rară, care duc prin păduri dese și dealuri care se pot înălța peste 1.000 m, cu vârfuri care surprind, cu o vizibilitate de jur împrejur.

Notă: Pe lângă borna din fața bisericii din Jeica, se trece către stânga un pod, iar mai apoi se merge la dreapta în urcare spre drumulețul satului, având pe partea stângă ultimele case din localitate. În curând Via Transilvanica continuă pe un câmp brădat de lanuri de cereale și mălai, într-o ușoară urcare, bornele fiind din ce în ce mai vizibile la distanță. De pe coama primului deal se merge la dreapta și drumul urmează o cărare, pe marginea unei păduri, câteodată adâncindu-se în pădure, alteori ieșind din nou pe marginea acesteia. Pădurea este adâncă, liniștită și misterioasă, cu fagi vechi, seculari. Ieșind din pădure, drumul se îndreaptă către următoarea bornă, care se află la poalele unui deal, după care marcajele indică o urcare înapoi către marginea pădurii dinainte. La următoarea bornă ce străjuiește intrarea în pădure, mai înaintăm puțin pe liziera pădurii spre dreapta. După intrarea în desiș, în circa 500 m, se traversează pădurea și se iese într-o livadă de meri. Se coboară pe drumulețul existent, iar după circa 50 m, în partea stângă, apare un val de pământ ridicat, crestat adânc de drum, purtând în vârf un molid în formă de cruce. Îl lăsăm și pe acesta în urmă, ajungând pe o altă culme. Coborând în vale către satul Posmuș (deja vizibil de mult timp prin impunătorul castel al contelui Teleky), se intră între căsuțele împrăștiate de-a lungul drumului de țară, drum care se mai parcurge trecând pe lângă castelul vechi și degradat. La mică distanță de una dintre borne se vede șoseaua asfaltată, pe marginea căreia o luăm la stânga, cu spatele către castelul Teleky și după 30 m, se traversează șoseaua și se merge tot înainte într-o ușoară urcare, peste dealuri. După prima bornă întâlnită, se coboară ușor într-o curbă către stânga, care duce până la un podeț, trece un pâraieș și duce iar la dreapta, într-o ușoară urcare, parcă mângâind formele dealului. Ajungând la marginea pădurii se trece prin fața bornei kilometrice și

se merge în partea dreapta, după care începe o coborâre de patru kilometri pe un drum forestier distrus de apele care au format crevase în acesta. La mai puțin de 200 m se vede pensiunea Maria din Șieut, care așteaptă drumeții cu ușile deschise și mare căldură după încă un traseu minunat.

Info: Jeica: Jeica, mai demult Șeica, Șelca (în dialectul săsesc Sälk, Schalk, în germană Schelken, Schelk, în maghiară Zselyk) este un sat în comuna Mărișelu din județul Bistrița-Năsăud, Transilvania, România, care a fost atestat documentar în 1332. În secolul al XIX-lea, satul avea o populație de 800 de locuitori, unanim maghiară, dar aceasta a scăzut drastic mai ales în perioada comunistă, din cauza unor deportări. Din 1981, nici grădinița, nici școala nu mai funcționează. Astăzi, 2018, în Jeica trăiesc în jur de 90 de oameni peste 70 de ani, de etnie maghiară. Ascuns într-o vale, cu o frumoasă biserică luterană și o casă parohială, vechi de peste un secol și jumătate, situate pe un deal în centrul satului, Jeica este o oază de liniște, care așteaptă să fi e descoperită și savurată de către drumeții de pe Via Transilvanica. Pe timp de vară, în luna august, au loc Zilele Satului, ocazie prin care sătenii sărbătoresc valorile locale prin cântec, joc, poezie și voie bună. Castelul Teleki din Posmuș: La mijlocul secolului al XVIII-lea, în locul conacului de astăzi se aflau mai multe clădiri șubrede din lemn. Teleki Pál și Haller Borbála au reconstruit clădirea în stil baroc. Teleki Pál și Haller Borbála erau cei care au ordonat crearea formei dreptunghiulare a castelului: pe laturi se aflau magaziile, grajdul și închisoarea, în spate clădirea principală reconstruită între anii 1750 și 1752, iar în față se afla bastionul de poartă construită în jurul anilor 1760. Bastionul de poartă, clădire în care se afla și o capelă, ulterior a fost folosită ca și casă de oaspeți. În timpul revoluției din 1848-1849, conacul a fost distrus, Teleki Ferenc mutându-se pe domeniul lui din Șomcuta Mare. După anul 1945, proprietatea familiei Teleki a fost supusă naționalizării, folosită pe post de Întreprindere Agricolă de Stat, ca apartamente. Conacul era înconjurat de întinderi mari de păduri și un parc. Noii „proprietari” au tăiat în mare parte pădurea, dar au mai rămas pe domeniu mai mulți arbori seculari, există și un stejar care are mai mult de 600 de ani. În spatele conacului s-a înființat o pepinieră. În afară de clădirea folosită ca locuință, conacul este o ruină astăzi. Cu toate acestea, s-au primit fonduri pentru recondiționarea acestuia.

Anexa 2

Rezultatul final

Ierbarul echipei, depus în laboratorul de biologie;

Sacii cu deșeuri predate organizatorilor;

Recompensa obținută pentru activitatea din proiect

Socializarea de final.

Momente de reflecție și evaluare

Ce ați avut de făcut pe parcursul drumeției?

Cum v-ați achitat de sarcină impusă?

Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat?

Cum ați proceda dacă ar fi să o luați de la capăt?

Ce provocări ați întâmpinat pe parcurs?

Care au fost ingredientele care v-au ajutat sau v-au blocat să finalizați sarcina?

Ce roluri v-ați asumat în echipă?

Ce plante am identificat pe traseu?

Care este rolul plantelor medicinale?

Care sunt beneficiile copacilor pentru oameni?

Care sunt efectele devastatoare ale tăierii copacilor?

Care sunt efectele poluării?

Ce am putea face pe viitor să protejăm natura?

Ce lecții învățate am putea desprinde din această activitate?

Cum am putea folosi pe viitor cele învățate atunci când vom lucra într-o echipă?

TRĂIEȘTE VERDE!

prof. Florean Smaranda

1	Echipa /profesori implicați	1-3 cadre didactice
2	Grup țintă	Elevii clasei a IV-a
3	Locația Ziua/durata	Pădurea Tășuleasa-Ciosa I (zona împădurită imediat după punctul de lucru Tășuleasa)
4	Competența cheie vizată	Competențe sociale și civice
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	- Manifestarea interesului pentru autocunoaștere prin participarea la activitățile de grup și asumarea de responsabilități pe parcursul întregii acțiuni; - Punerea în practică a unor norme de colaborare și muncă în echipă în timpul realizării sarcinilor de învățare și în cadrul activităților de joc; - Asumarea unor roluri și responsabilități prin participarea la acțiuni de supraviețuire în contexte de viață din mediul înconjurător, necunoscute; - Promovarea unor valori ca: empatie, curaj, altruism, compasiune, încredere prin acțiuni concrete, utilizând mijloacele avute la dispoziție, pe parcursul întregii acțiuni;
6	Descrierea activităților	START: 1. Activitatea debutează cu lectura unei povestioare, care se poate face în clasă, înaintea plecării sau chiar înaintea intrării în pădure: „A fost odată ca niciodată o vale, o vale fermecată, într-o pădure magică locuită de zâne. Valea despre care vă vorbesc găzduia plante frumoase, nemaintâlnite, animale cu puteri extraordinare și zânițe fermecătoare. Într-o dimineață frumoasă de vară, pe când roua se așează pe plante, de pe frunza unei frumoase plante, se trezi ea. Vă întrebați oare cine e ea? Ea este Pic, o picătură de apă. Vreți să știți cum oare s-a trezit? Păi după cum vă spuneam mai devreme, în Valea fermecată, totul era cuprins de magie și într-o clipită după ce a căzut pe acea frunză, Pic prinse viață. Cum își deschise ochii mici și privi în jur, Pic nu știa ce se întâmplă, cum a ajuns acolo și de ce se putea mișca liber. Imediat ce îi observă îngrijorarea de pe chip, floricea ținu să o lămurească. A început să-i povestească lui Pic despre

		curiozitatea zânișelor să afle cum călătorește apa prin natură și îi explice că acestea din urmă au nevoie de ajutorul ei să afle. Stătu ceva pe gânduri picătura noastră, dar într-un final accepta să le ajute. Sfioasă și neîncrezătoare, Pic alunecă de pe frunza direct pe pământ unde, spre surprinderea ei, întâlnește o altă picătură de apă. -Tu cine ești? o întrebă Pic pe cealaltă. -Numele meu este Pică! răspunse speriată cealaltă picătură. Dar tu cine ești? -Eu sunt Pic și am pornit într-o călătorie să aflu mai multe despre mine și surorile mele, apoi să le povestesc zânișelor din vale! Nu vrei să mă însoțești și tu? -Aș fi foarte bucuroasă! răspunse fericită Pică. Porniră cele două prietene la drum și după un timp de mers ajunseră la Prea Întinsul Lac, care le povesti cum a apărut el și celelalte lacuri, datorită ploilor, râurilor și uneori apelor subterane, cele ce circula pe sub pământ. Le mai povesti și că o parte din apa sa, cu ajutorul Marelui Soare, se transformă în vapori și se înalță la cer. După un timp de gândire, cele două picături îl rugară pe Marele Soare să le transforme și pe ele în vapori, căci voiau să se întâlnească sus cu celelalte picături de apă. Zis și făcut, cu puterea razelor sale, Soarele le transformă pe Pic și Pică și aceasta începură să plutească. În drum spre înaltul cer, cele două priveau fascinate cum lumea de sub ele se face mică, mică de tot. Odată ajunse sus, Pic și Pică se alăturară surorilor lor cu ajutorul Puternicului Vânt. Vântul așază vaporii în nori și împreună cu Năprasnicul Frig, transforma vaporii în picături de ploaie și le trimise pe pământ, direct în valea zânelor. Imediat ce au ajuns pe pământ cele două picături, zânișele se strânseseră în jurul lor și ascultară pline de entuziasm toate cele povestite. • Debriefing-ul dirijat conduce la următoarele idei: - Mediu necunoscut de viață; - Călătorie spre necunoscut; - Nu putem realiza nimic singuri, ci alături de prieteni (Pic, Pică, Prea Întinsul Lac, Marele Soare, Puternicul Vânt, Năprasnicul Frig); - Orice aventură necesită asumare de riscuri, de responsabilități, de empatie și curaj; 2. Activitatea continuă cu un joc în aer liber, la intrarea în pădure. Jocul se numește „Unul sau toți?”.
--	--	--

		<u>Descrierea jocului:</u> participanților li se cere să își găsească câte 2 parteneri, unul în dreapta și unul în stânga, în părțile laterale, astfel încât să nu rămână niciun participant fără coechipieri. După mai multe încercări, se constată că toți membrii depind unul de altul, deoarece de fiecare dată se formează un cerc. În <u>concluzie</u>, fiecare dintre participanți este important pentru coeziunea grupului. Discuție cu tema „Pădurea, prieten sau dușman?” (ce știm despre pădure, ce pericole pot exista, cum putem evita pericolele, cum ne putem orienta în pădure astfel încât să nu ne rătăcim etc.). TRASEU 1. Anunțarea obiectivelor urmărite și a traseului propus: • Orientare în pădure: → Acum încotro? (ajunși într-o intersecție de cărări/luminiș, ne orientăm după indicatoarele din pădure sau după mușuroaie, copaci etc.); - <i>Sarcini de învățare pe traseu</i> (dovedite prin poze, filme): → Găsiți un copac cu coaja albă (discuții despre el), apoi faceți un cerc în jurul lui și interpretați un cântec; → Organizați în grupuri mici, căutați insecte, plante de culoare roșie etc.); grupele se aleg în urma jocului „Cine are...?” (se grupează în funcție de cerințele jocului; ex.: Cine are rucsac verde? etc.); → Alegeți doi copaci înalți din pădure și măsurați distanța dintre ei: cu pasul, cu mâinile deschise lateral, etc.; → Găsiți 3 copaci în pădure care, prin poziția lor reprezintă cele 3 vârfuri ale unui triunghi; așezați-vă apoi, pe laturile lui; • Popas în luminiș, unde este amenajat un spațiu pentru jocuri de echipă; ex. joc: „Puntea”; descriere: pe o suprafață suspendată, participanții trebuie să urce unul câte unul astfel încât „puntea” să fie în echilibru și să asigure stabilitate tuturor. Este un joc în care fiecare participant depinde de poziția celuilalt. Concluzii: fiecare membru este important în cadrul grupului, membrii empatizează și se ajută între ei, dovedesc curaj și compasiune, au încredere și sunt de încredere. - <i>Joc de echipă:</i> „Încredere”; descriere: 4-5 participanți formează un cerc, în mijlocul cercului un alt jucător se lasă cu încredere mișcat în diferite părți de către ceilalți, convins că este în siguranță. Prin acest joc, participanții dau dovadă de solidaritate, încredere, grijă, respect. FINISH - <i>Joc de final:</i> „Lanțul încrederii” (la ieșirea din pădure); descriere: toți participanții sunt legați la ochi, sunt așezați în șir indian, pe poziția de plecare; primul (ghidul) nu este legat la
--	--	--

		ochi și trebuie să conducă grupul astfel încât toți membrii să ajungă în siguranță la destinație; ghidul are misiunea de a descrie cu lux de amănunte traseul pe care trebuie să îl străbată întregul grup; acesta transmite informația celui din spatele său, care o preia și o dă mai departe, astfel încât toți participanții să poată identifica, cu „ochii minții” obstacolele de pe traseu (ex. coborâm, urcăm, urmează o curbă la dreapta/stânga, o zonă cu denivelări, o zonă cu pietriș etc.); încrederea în fiecare membru al grupului, colaborarea, empatia, spiritul de observație, comunicarea stau la baza reușitei acestui exercițiu – joc complex.
7	Momente de reflecție și evaluare	• Discuții despre activitățile desfășurate (aspecte pozitive/negative, învățăminte etc); • „Ce punem în rucsac?” – activitate de stabilire a unor reguli necesare pentru drumețiile în pădure: 1. Să nu călătorești niciodată de unul singur! 2. Să ai un echipament corespunzător! 3. Să nu te avânți pe trasee necunoscute! 4. Toți pentru unul, unul pentru toți! 5. Nu deteriorați indicatoarele cu marcaje turistice sau alte semne de orientare! 6. Circulați numai pe trasee marcate! 7. Cine iubește pădurea, trebuie s-o ocrotească!
8	Conexiuni inter ,multi, transdisciplinare	• Aceste tipuri de activități duc la conexiuni transdisciplinare (științele, educația civică, geografie, comunicare, matematică), participanții dobândind abilități de orientare în natură, comunicare, relaționare și muncă în echipă.
9	Parteneri (daca este cazul)	Pădurarul responsabil pentru Pădurea Tășuleasa-Ciosa l
10	Referinte bilbiografice	https://genesis.ro/ro/revista-didactica-genesis/calatoria-lui-pic

ACTIVITATE OUTDOOR - Proiect tematic *PAVILIOANELE CUNOAȘTERII*
La pădure pe Via Transilvanica

prof. Crina Clapou

1	Echipa /profesori implicați	-2 educatoare/prof. înv. preșcolar
2	Grup țintă	- 25 de copii cu vârsta cuprinsă între 5-6 ani;
3	Locația Ziua/durata	Traseu Via Transilvanica -zona Dealu Frau-Lunca Ilvei -prin pădure (1 km) 1 zi
4	Competența cheie vizată	Dezvoltarea capacităților și atitudinilor în învățare
5	Obiectivul/obiectivele de învățare	• să dobândească informații despre mediul înconjurător și lumea vie prin observare, manipulare de obiecte și investigarea mediului; • să își asume responsabilități, demonstrând capacitatea de a negocia și participa la luarea deciziilor; • să manifeste inițiativă în interacțiuni și activități; • să exprime adecvat o varietate de emoții legate de ceilalți sau de varietatea mediului natural.
6	Descrierea activităților	Scenariul activității (Activitate de învățare outdoor Excursie cu tematică ecologică/traseu aplicativ) Copiii intră în sala de grupă, formează un semicerc, pe pernițe astfel încât fiecare să aibă contact vizual cu toți membri grupei. Întâlnirea de dimineață: salutul, prezența, Calendarul naturii Împărtășirea cu ceilalți Educatoarea le spune copiilor că astăzi vor pleca într-o excursie pentru a observa frumusețea naturii, a pădurii. Copiii vor explora o parte a traseului Via Transilvanica, unde vor fi îndrumați de către un pădurar. Alături de acesta ,vor descoperi treptat frumusețea pădurii. Copiii sunt provocați să exprime păreri/așteptări și sentimente legate participarea la excursie. Activitatea de grup

		Se va purta cu preșcolarii o discuție despre pădure și despre speciile de copaci din pădure pe baza unei unor imagini. Noutatea zilei Se va lectura de către educatoare „Povestea pădurii”; se va purta cu preșcolarii o scurtă discuție despre comportamentul copiilor din povestire. (Anexa) Tema activității va fi „La pădure!” și mijlocul de realizare a acesteia este o drumeție în pădurea de pe traseul Via Transilvanica- zona Dealu Frau-Lunca Ilvei -prin pădure (1 km): “Aici ne așteaptă surprize plăcute, ne vom juca și vom avea de realizat diferite sarcini pentru a deveni și noi ajutoarele pădurarului și protectorii pădurii”. Prin tranziția „În pădure” preșcolari se deplasează la baie și pe hol unde se vor îmbrăca pentru a putea pleca la pădure (excursie tematică). Odată ajunși în pădure vom admira frumusețea și sunetele acesteia. Pentru a deveni ajutoarele pădurarului vom trece prin mai multe probe: Etapa nr. 1 – La această probă, copiii vor primi lupe cu ajutorul cărora vor studia scoarța și fructul (ghinde, alune) copacilor (culoarea, forma, aspectul). De asemenea, aspectul scoarței va fi observat și cu ajutorul simțurilor, în special al pipăitului. La final, ei vor trebui să explice colegilor cele observate (în echipe de câte 2 copii). Se va înainta pe traseu și vor ajunge la proba nr. 2: Etapa nr. 2 – preșcolarii vor culege frunze și le vor sorta după forma acestora pentru a putea vedea cărei specii de copac aparțin. (Se vor fi prezentat copiilor copacii întâlniți pe măsura înaintării pe traseu). Cu ajutorul simțului tactil, copiii vor putea spune dacă sunt frunzele sunt fine sau aspre, prezentând colegilor cele observate. Din nou se va înainta pe traseu și vor ajunge la proba nr 3: Etapa nr. 3 – preșcolarii devin ajutoarele pădurarului și trebuie să măsoare trunchiurile copacilor cu ajutorul unor panglici pentru a putea spune care este grosimea acestora. Educatoarele și pădurarul vor ajuta copiii să obțină măsura corectă cu ajutorul unor rulete. Se prezintă colegilor rezultatele măsurătorilor efectuate. Se va preciza specia copacului măsurat(dacă este posibil). Pădurarul va face precizări legate de vârsta copacilor, direct proporțională cu grosimea trunchiului. Etapa nr. 4 - Copiii mai au de trecut o ultimă probă: trebuie să curețe pădurea de eventualele ambalaje aruncate
--	--	---

		de vizitatorii pădurii care nu știu care sunt regulile de comportare (activitate de ecologizare). Se va delimita un spațiu (loc de campare întâlnit pe traseu) pentru realizarea acestei etape a activității. Copiii vor fi dotați cu mănuși și saci pentru colectarea deșeurilor. Cu ajutorul adulților, copiii vor scrie/desena mesaje ecologice pe care le vor pune pe copaci.
7	Momente de reflecție și evaluare	Activitatea se încheie cu un joc pentru dezvoltare socio-emoțională: „Alege-ți un prieten din pădure!” având ca scop identificarea copiilor cu mediul natural. Fiecare copil și educatoarele își vor alege un prieten din pădure (copac sau tufiș), căruia îi vor lega o panglică în semn de prietenie după care ne luăm la revedere de la pădure și pornim spre grădiniță. Feedback-ul este un aspect important în cadrul oricărei activități derulate, întrucât ne oferă o imagine de ansamblu asupra opiniilor participanților, nemulțumirilor, propunerilor; dezirabil este ca în fiecare etapă de derulare a activității outdoor, să obținem feedback-ul tuturor celor implicați- să aibă în vedere cooperarea constantă, comunicarea, oferirea posibilității de exprimare al celor implicați.
8	Conexiuni inter, multi, transdisciplinare	Domeniul Știință (matematică și explorarea mediului), Domeniul Limbă și Comunicare, Domeniul Estetic și Creativ, Domeniul Om și Societate, Domeniul Psihomotric La toate nivelele procesului educativ, educația ecologică pretinde interdisciplinaritatea, adică o cooperare între disciplinele tradiționale indispensabile înțelegerii complexității problemei mediului și formulării de soluții. Nu trebuie neapărat să formăm specialiști în educația ecologică, dar trebuie să dăm copiilor competența necesară pentru a defini conținutul și experiența pozitivă privind mediul și problemele sale. Prin intermediul interdisciplinarității, este facilitată formarea și exersarea abilităților copiilor de a realiza conexiuni care să reprezinte lumea reală cât mai exact posibil. Copiii au nevoie de ajutor pentru a realiza legături cu comunitatea din care fac parte, fapt pentru care, proiectăm activități în care copiii dobândesc anumite cunoștințe, abilități, competențe aplicabile în viața reală, aceștia devenind participanți activi în viața comunității.

		Printre avantajele proiectării activității de tip outdoor, se pot enumera: - învățarea bazată pe proiect; - aduce un plus de calitate cunoștințelor, acestea fiind dobândite profund și pe o perioadă de timp îndelungată (copiii identifică mai ușor relațiile dintre idei și concepte dintre temele abordate în grădiniță și cele din afara ei); - conținuturile de învățare pot fi parcurse într-un timp relativ scurt; - utilizarea predării în echipă (formată din mai mulți specialiști); - învățarea prin cooperare, care presupune dezvoltarea relațiilor interpersonale, prin realizarea unei comunicări deschise cu membrii grupului, acceptarea opiniei celorlalți, dar și dezvoltarea intrapersonală, deoarece copiii devin mai responsabili în procesul învățării; - învățarea activă, ce are la bază utilizarea metodelor de predare activ-participative, interactive; - promovarea atitudinilor pozitive; - cadrul didactic devine un facilitator al activităților desfășurate (mai mult decât o sursă de informații); - implicarea comunității în activitățile educative, prin realizarea de parteneriate educaționale.
9	Parteneri	Ocolul Silvic Tiha Bârgăului R.A Asociația de Părinți
10	Referințe bibliografice	-Coord. Clapou C., “Împreună putem schimba lumea”, Editura Grinta, Bistrița, 2015; -Coord. Borțeanu S., Preda V., Clapou C., Brănișteanu R., „Educația outdoor”, Editura Trend, 2016;

ANEXA

POVESTEA PĂDURII

Era odată, o pădure frumoasă, liniștită, cu multe vietăți mari și mici care se înțelegeau foarte bine între ele. Într-o zi, viețuitoarele pădurii s-au adunat la sfat ca să aleagă un rege al pădurii. Brazilii cei tineri, pinii și molizii l-au propus pe Bradul cel Falnic pentru că este cel mai înalt și cuprinde toată pădurea cu privirea, astfel că poate să-i supravegheze pe toți. Carpenii, fagii și arțarii l-au propus pe Stejarul cel Bătrân pentru experiența lui de viață și pentru că oferă hrană și adăpost multor viețuitoare ale pădurii (mistreți, veverițe, pârși, ciocănitori, gaițe etc.).

Pe când vorbeau ei, iată că s-au auzit niște glasuri vesele, neobișnuite pentru acele locuri îndepărtate de lume. Viețuitoarele pădurii au tăcut uimite. Un grup de copii, porniți în drumeție, au intrat în poieniță.

Unii copii, mai zburdalnici, s-au desprins de grup și alergau, chiuiau, se agățau de crengile copacilor rupându-le. S-au cățărat în copaci și au distrus cuiburile unor păsări. Iar unii se pregăteau să facă un foc chiar la rădăcina Bradului cel Falnic. Ce să mai spunem de hârtiile de la mâncare și sticlele de plastic ce erau împrăștiate peste tot.

Alți copii, mai serioși, s-au oprit să admire frumoasa poieniță, mărția copacilor, varietatea florilor, cântecele păsărilor. Au făcut și fotografii. Doar veniseră în pădure ca să afle câte ceva din tainele ei, nu doar să se recreze. Captivați de activitatea lor, nu și-au dat seama că grupul se destrămase, neștiind ce năzbâtii fac colegii.

Copacii și celelalte viețuitoare ale pădurii au privit cu îngrijorare la ce făceau copiii. Cel mai îngrijorat era Bradul cel Falnic pentru că cetina lui se poate aprinde foarte repede.

Dându-și seama de pericol, Stejarul cel Bătrân s-a hotărât să ia măsuri urgente. A trimis ciocănitorele să lovească puternic în trunchiurile copacilor pentru a face cât mai mult zgomot. Iar pe gaițe le-a îndemnat să țipe cât mai tare ca să alerteze pădurea. Au fost chemați mistreții, vulpile, câprioarele, iepurașii și veverițele, urșii, aricii, lupii, bufnițele. Toți trebuiau să înlăture pericolul, dar mai ales Pădurarul, căci pădurea nu poate să se apere singură de toate primejdiile.

Tocmai atunci a sosit și Pădurarul care, privindu-i muștrător, le-a spus cu îngrijorare în glas:

- Știți ce era să faceți? Se putea întâmpla o nenorocire! Am sosit la timp, chemat de viețuitoarele pădurii și am văzut cum a rămas locul pe unde ați trecut voi. Vă dați seama câte greșeli ați făcut nerespectând pădurea și viețuitoarele ei? Dar acum, din fericire, totul este sub control.

Copiii s-au oprit întristați, ba chiar unii au început să plângă și să-și facă reproșuri.

- Cum putem să reparăm ce am stricat? Noi iubim pădurea și dorim să o protejăm ca să nu se mai întâmple astfel de lucruri.

- Puteți să deveniți ajutoari de pădurar. Dar pentru început, lăsați poienița așa cum ați găsit-o. Ne vom mai întâlni și vă voi învăța ce să faceți ca să ocrotiți pădurea.

- Vă mulțumim! au spus emoționați copiii. Au curățat poienița și au plecat bucuroși spre casă.

Dar oare cum s-a sfârșit povestea ce o începusem? Noi am aflat de la pădurar că, spre asfințit, copacii și celelalte animale și-au continuat sfatul în liniște. După ce au văzut cum s-a terminat totul, au hotărât că Bătrânul Stejar este mai potrivit să îi conducă pentru că este mai înțelept și se implică mai mult în problemele lor.

Pădurea este încă și astăzi îndepărtată de lume, liniștită, frumoasă, curată și toate viețuitoarele trăiesc în pace. Din când în când vin în pădure pădurarul și ajutoarele lui, copii care acum fac doar fapte bune: studiază pădurea, nu rup crengile copacilor, nu fac focul în pădure, nu fac gălăgie să sperie animalele, nu lasă gunoaie în urmă, au construit căsuțe pentru păsările, au făcut acțiuni de igienizare a pădurii, au plantat copaci, au amplasat panouri indicatoare.