

## Bee-Bot și cel mai curios semn de punctuație

### CINE?

Noi, cele care formăm/dezvoltăm un mic grup de inițiativă: **ATU<sup>4</sup> = EDUKIT pro KIDS**. Suntem un trio și vrem să facem lucrurile cu brio.

Noi suntem Nicoleta, Florentina și Camelia, trei învățătoare care și-au unit forțele în pauza mare.

**Cine** ne-a suflat în pânze? **Științescu**, drept care, acum, îi și mulțumim.

### CE?

Vrem să le dezvoltăm școlarii din grupa de vârstă 6 – 10 ani câteva abilități esențiale în viața obișnuită. După nivelul clasei, ei intră în jocuri în care:

- soluționează problemele date de albina Bee-Bot, dar o și ajută să iasă din încurcături;
- pro-ble-ma-ti-zea-ză, gândind logico-matematic, critic și creativ;
- comunică oral și compun texte (cu și fără sprijin), ușor de transformat în materiale, inclusiv di-gi-ta-le; tableta grafică e la capătul mâinii de ajutor;
- desenează, pictează, modelează, visează..., inventează, schițează tabele, grafice, hărți și cărți pentru alți copii.

## CÂND?

În prima jumătate a anului **2024**. Mai precis zis, în perioada cuprinsă între **15 ianuarie** și **20 iunie**, bisăptămânal, după programul școlar. De ținut minte! Atunci, timp de **o oră**, ne prindem ca-ntr-o horă în jocurile albinuței, soră cu Cațavei – cel din capătul uliței.

## UNDE?

În trei săli de clasă din trei școli aflate în locuri deosebite. Ce le face oare așa? Oamenii din spatele catedrelor și elevii din băncuțe – elevii ale căror minți nu stau ca niște stăncuțe, ci zboară ca niște vrăbiuțe, *ciripind* despre rezultate la diverse exerciții și probleme logico-matematice sau tehnice.

Acolo facem slalom printre întrebările jurnalistice, în drum spre locuri (v)estice.

## CUM?

Prin jocuri fel de fel, doldora de exerciții atractive; ba chiar și de probleme pentru minți active. Toate vin încet la rând ca-ntr-un carusel. Jocurile seamănă cu cele știute din clasă, dar pot fi altele de ... clasă. După cele jucate în doi sau de noi toți, în echipe, copiii se vor întoarce acasă mai încântați de frumusețea matematicii, văzută prin ochii vioi și curioși ai albinuței plimbărețe pe străduțe fără mașinuțe.

## DE CE?

Pentru că vrem ...

- ☞ să ne descurcăm mai bine printre **reperele indicatoare de locuri în spațiu** în lumea asta mare;
- ☞ să ne jucăm cu **figuri și corpuri geometrice** simetrice; simetrice, cum altfel?; Ce-ați zice voi de câteva figurine mari cât niște ... amandine? Nu mai mari!;
- ☞ să măsurăm **distanțe** și să le calculăm pe îndelete;
- ☞ să ne închipuim vreo două-trei universuri paralele în care Bee-Bot s-ar duce îndată cu prietenii ei imaginari;
- ☞ să scriem despre toate acestea așa cum procedăm și în clasă; să transformăm în **artă** tot ce creionăm;
- ☞ să ne poziționăm pe o hartă de pus la panou – o hartă pe care echipa noastră scrie istorie cu un ac de albină, nu de croitorie.

Și mai simplu zis, pentru că vrem ...

- ☞ să redescoperim frumusețea matematicii în viața de zi cu zi, completată de noile tehnologii și de arta cuvântului – cuvânt spus, scris, jucat, desenat, pictat, modelat în fel și chip, iar ulterior, atent așezat în rame fotografice sau în caiete mai mult ori mai puțin pictografice;
- ☞ să obținem calitative foarte bune la disciplinele școlare cu miros de alune;
- ☞ să ne orientăm ușor în excursii, tabere și drumeții după repere și după ... Soare, nu doar în vacanța mare.