



Care este povestea cursului?



Programul propune o călătorie de la curiozitate la informație, de la teorie la practică, de la explorare la creare, prin care transformă potențialul în abilitate, doboară granițe și extinde limite. Pornim într-o aventură prin timp, spațiu, cultură, obiecte, mecanisme, fenomene, întrebări fundamentale, cu scopul de a înțelege omul și lumea în care trăiește, de la aspectele naturale, la cele create de el și până la interacțiunea dintre cei doi.

Miile de întrebări pe care le au copiii găsesc explicații prin explorare și descoperire, prin experimentare directă, liberă, firească, prin bricolaj și construcție la scară mare.

analizăm trecutul



experimentăm
prezentul la noi și în alte țări



explorăm și testăm
ipoteze



construim viitorul





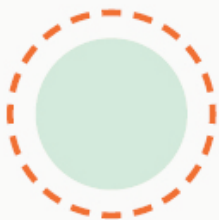
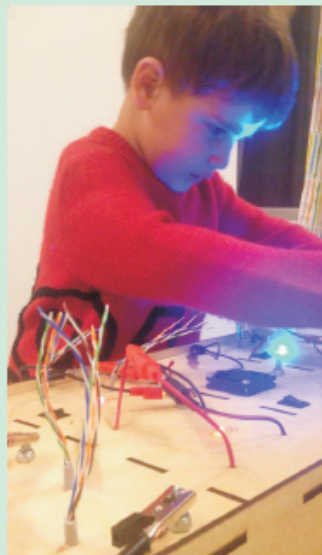
De ce I Will Know?



-  pentru că răspunde nevoii specifice copiilor de a explora, de a descoperi, de a testa și de a face achiziții de informații din domenii variate;
-  pentru că este contextul gândit pentru a cuprinde și a răspunde etapei ce? de ce? de ce? de ce? de ce? atât de importantă în dezvoltarea copiilor;
-  pentru că permite antrenamentul și dezvoltarea abilităților fizice, a celor cognitive și a celor sociale;
-  pentru că încurajează plăcerea de a învăța, atitudinea proactivă în fața provocărilor, dorința de a evolua;
-  pentru că urmărește menținerea rezultatelor pe termen lung;
-  pentru că este creat cu mare și mult drag pentru copii;
-  pentru că este o aventură.



Ce abilități își antrenează copiii la I Will Know?

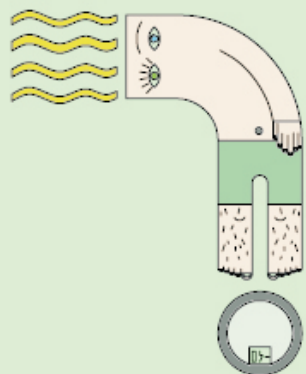


Programul facilitează obținerea și menținerea unui **mindset de creștere**, adică a unei atitudini și a unor comportamente ce orbitează în jurul ideii ca fiecare poate deveni mai bun într-un aspect sau domeniu orientând eforturi în acea direcție.

- mentalitate de învingător, orientată pe creștere, îmbunătățire, progres, admiterea și acceptarea greșelii, soluții, inovație, strategie, motivație internă, perseverență, valorizarea efortului, aprecierea procesului în defavoarea rezultatului, controlul rezultatului prin contribuția individului •



Temele I Will Know



Modulul 1 - i will know the human body

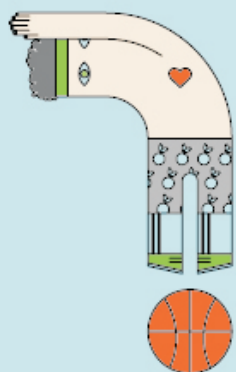
ce ar putea spune un extraterestru despre corpul nostru? ar înțelege oare de ce avem două mâini, două picioare, păr și sprâncene? ar vrea să afle din ce material ne este făcut corpul?

Lx1 Fun Body • cum se transformă corpul oamenilor de-a lungul vieții?

Lx2 Body Design • de ce corpul uman are acest design?

Lx3 Control Tower • cine coordonează gândurile, emoțiile, reacțiile?

Lx4 Learning Gears • prin ce mecanisme reușește omul să facă față mediului în care trăiește?



Modulul 2 - i will know about lifestyles

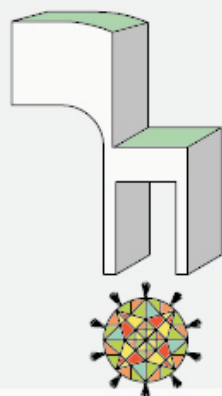
dacă peste 2000 de ani, arheologii ar descoperi civilizația noastră, ce ar spune despre noi? ar înțelege de ce mâncăm legume de tot felul și fructe colorate, de ce purtam bijuterii, ce sporturi practicăm?

Lx1 Health Evaluation • de ce au nevoie mușchii noștri? cu ce se hrănește creierul? ce bea părul?

Lx2 Food Evolution • de ce roșiile sunt roșii? cine face mâncarea? ce mănâncă japonezii?

Lx3 Sports Revolution • ce se întâmplă cu noi atunci când facem sport? ce fel de sporturi există?

Lx4 Clothing Solutions • care este rostul pantalonilor, al pantofilor sau al pălăriilor?



Modulul 3 - i will know product design

ai observat vreodată că spătarul scaunului este ușor înclinat, că treptele au aceeași dimensiune sau că picioarele tale sunt mai fericite pe covor decât pe gresie? dar de ce?

Lx1 Choosing Materials • de ce ibricul nu este făcut din lemn? cum poți face un scaun din hârtie?

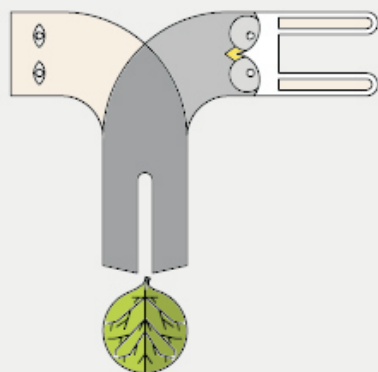
Lx2 Choosing Technics • se poate tăia lemnul cu foarfeca? se poate găuri metalul cu o scobitoare?

Lx3 The Process • există culturi de haine? cum se fac pantofii? cum se scriu cărțile?

Lx4 The Design • de ce avem nevoie de abajururi? de ce este curbat mânerul lingurii?



Temele I Will Know



Modulul 4 - i will know biomimetics

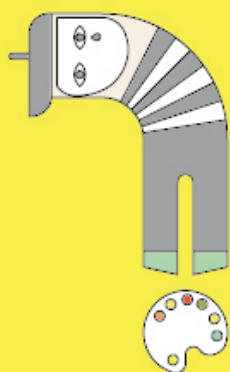
ce a învățat omul de la peștele care respiră sub apă, păsările care zboară, copacul cu rădăcini, scaielele care agață sau din desenul conopidei? în ce fel a transpus observațiile sale în invenții?

Lx1 In Architecture • cum stau în picioare toate structurile pe care le construiesc oamenii?

Lx2 In Fashion • de ce unele materiale textile au solzi sau sunt lipicioase?

Lx3 In Medicine • cum i-a ajutat țânțarul pe ingineri să inventeze injecția pe care nu o simți?

Lx4 In Technology • cum se deplasează șarpele? cum sare broasca? cum merge gândacul?



Modulul 5 - i will know about past & present cultures

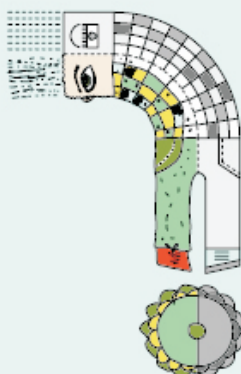
aveau grecii în antichitate cinematografe sau parcuri de distracție? de la ei ne-am inspirat și am inventat toate mecanismele din spatele spectacolelor de teatru?

Lx1 Fun in 2000 BC • cum se distrau egiptenii, grecii și romanii acum 2000 de ani?

Lx2 Big Men and Women after 1000 AC • care sunt vedetele secolelor trecute? ce ar putea face astăzi?

Lx3 How is this Still a Thing this Century • de ce își pictează boșimanii trupurile?

Lx4 Behind the Scences Nowadays • ce este teatrul? ce faci la muzeu? cum se creează sculpturile?



Modulul 6 - i will know about crafts & automation

cum au ajuns roboții să ia locul oamenilor în anumite domenii? la ce se pricep mai bine oamenii? ce știu să facă mai adecvat roboții? care dintre ei poate fi ales pentru a desena o floare?

Lx1 Past vs. Present • cum se fabricau jucăriile în trecut? cum sunt ele făurite în fabricile de astăzi?

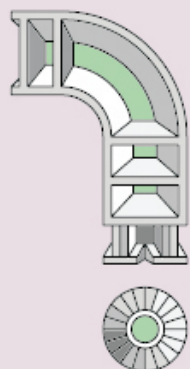
Lx2 Country Side vs. City • care este modalitatea tradițională de a obține făina? dar cea modernă?

Lx3 Hand Tools vs. Electric Tools • care este mai rapidă: șurubelnița manuală sau cea electrică?

Lx4 Humans vs. Robots • cine calculează mai rapid? cine cântă mai armonios?



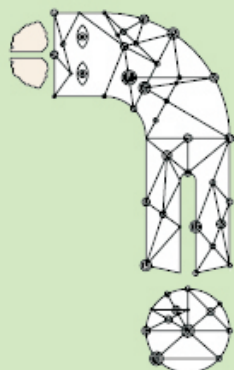
Temele I Will Know



Modulul 7 - i will know about construction sites

cum devine casa casă? unde sunt scrise instrucțiunile pentru montarea unei clădiri? de ce unele construcții durează mai multe decât altele?

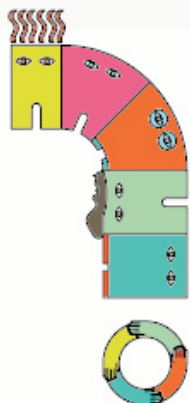
- Lx1 1st Step: Measurement, Excavation and Foundations • cum știi unde trebuie să excavezi?
- Lx2 2nd Step: Structure & Walls • din ce sunt făcuți pereții? ce se ascunde sub covor?
- Lx3 3rd Step: Appliances • cum se încălzesc oamenii? de unde vine apa în casă? dar curentul electric?
- Lx4 4th Step: Decoration • cum se pune faianța? cum se vopsesc pereții?



Modulul 8 - i will know my logical brain

ce abilități trebuie să-mi antrenez pentru a putea construi un computer? dar pentru a crea un robot? ce trebuie să știe creierul meu să facă? care sunt primii pași?

- Lx1 Logical Skills • câte piciorușe pot încălța doi pantofi galbeni? cum poți face din 4 bețe 2 triunghiuri?
- Lx2 Memory Skills • unde și cum poți depozita amintirile astfel încât să le poți accesa oricând?
- Lx3 Analytical Skills • un măr roșu este mai roșu decât o roșie? 1 m este mai lung decât 100 de cm?
- Lx4 Game of Skill • cum poate ajunge piesa X în căsuța Y? pot sări 3 spații? pot face schimb de piese?



Modulul 9 - i will know what communities are

ce îi leagă pe oameni de alți oameni, de locuri, de țări sau orașe? și cum se leagă ei? prin idei? prin obiceiuri? prin jocuri? sau poate cu panglici colorate?

- Lx1 As an Organization • toți oamenii dintr-o familie sunt o comunitate? dar cei care lucrează în același loc?
- Lx2 As a Place • locuitorii unui bloc reprezintă o comunitate? dar cei ai unui sat sau oraș?
- Lx3 As Identity • cum se formează grupurile de oameni? este culoarea șosetelor un criteriu? sau înălțimea?
- Lx4 As Virtual Groups • cum folosesc oamenii progresul tehnologiei?

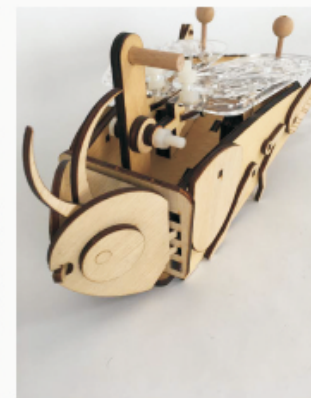
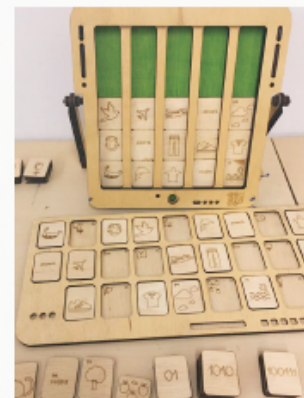
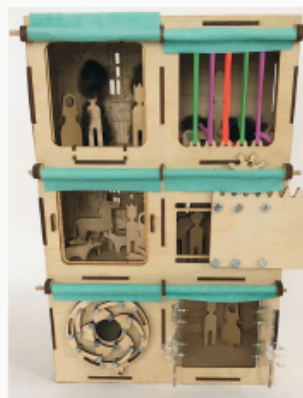


Materialele didactice I Will Know

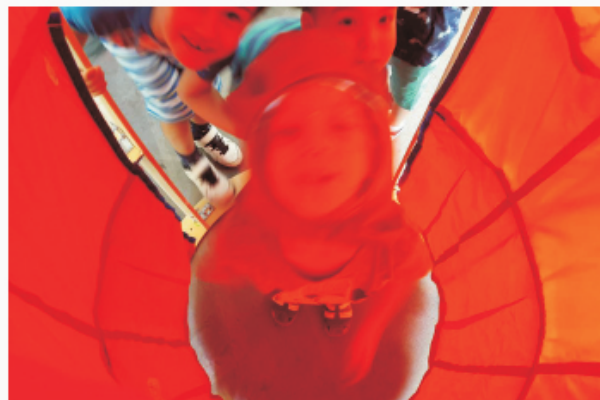
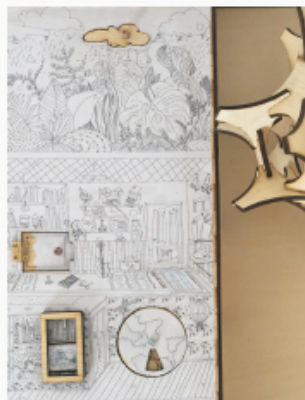


fun și provocatoare

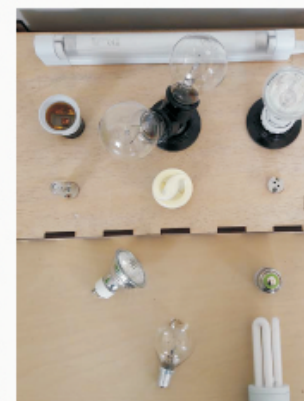
educative prin:
design, prin
modul în care
sunt folosite, prin
mijloacele de
asamblare și
dezasamblare de
către copii



pot fi manevrate
astfel încât să
genereze noi mișcări



realizate din lemn,
materiale textile
sau alte materiale
prietenoase



de fiecare dată când
le folosesc, copiii
descoperă ceva nou

informație intrinsecă

proiectele de
bricolaj - făcute
chiar de copii

concepute și create

*materiale prezentate în imagini fac parte din cursul I Can Be. Cele pentru I Will Know păstrează aceleași principii de design.



Feedback către copii, indicii și provocări pentru părinți



cum primesc copiii feedback?

Copiii primesc constant feedback personalizat oferit de trainerii și discutat cu cei mici. Împreună trec în revistă activitățile din lecția respectivă, ce abilități și-au antrenat și care sunt zonele de îmbunătățit de cei mici. În timpul lucrului, trainerii îi ajută pe copii să devină conștienți de procesul învățării, de factorii implicați în acesta, de modul în care mintea noastră lucrează, uneori favorizând, alteori încercând să ne saboteze țelurile.

ce informații ajung la părinți?

Rapoartele și infograficele I Will Know, pe care echipa eemico le trimite către educatori și părinți, le permit acestora să descopere mecanismele din spatele fiecărei activități, specificul și obiectivele urmărite prin intermediul lor, dar și instantanee savuroase din timpul cursului.



la ce provocări pot lucra copiii și părinții împreună?

Infograficele sunt însoțite de exerciții și experimente distractive, locuri de explorat în țară sau în străinătate, linkuri către jocuri sau site-uri unde copiii pot găsi chiar ei răspunsuri la întrebări, toate urmărind conceptele explorate. Cu ajutorul acestora, părinții sau educatorii pot prelua și continua demersurile inițiate de trainerii, consolidând efectele generale.

ce colecționează copiii?

La finalul fiecărui modul, copiii primesc totemuri de lemn pe care le pot colecționa pentru a-și aminti atât domeniile explorate, cât și întrebările la care au găsit răspunsuri.

Ne vedem la I Will Know, OK?



Pentru înscrierile la cursurile ce au loc în centrul Little Children - Big Explorers (str. Fabrica de Chibrituri, nr. 15A, corp C1, Tronson 4, parter - sector 5, București) sau orice alte informații legate de curs, te rugăm să ne scrii pe adresa de e-mail contact@d-aleartei.ro sau ne auzim la telefon 0744 644 995 - Alexandra Alexe.

* acest curs este 100% creat de echipa eematico