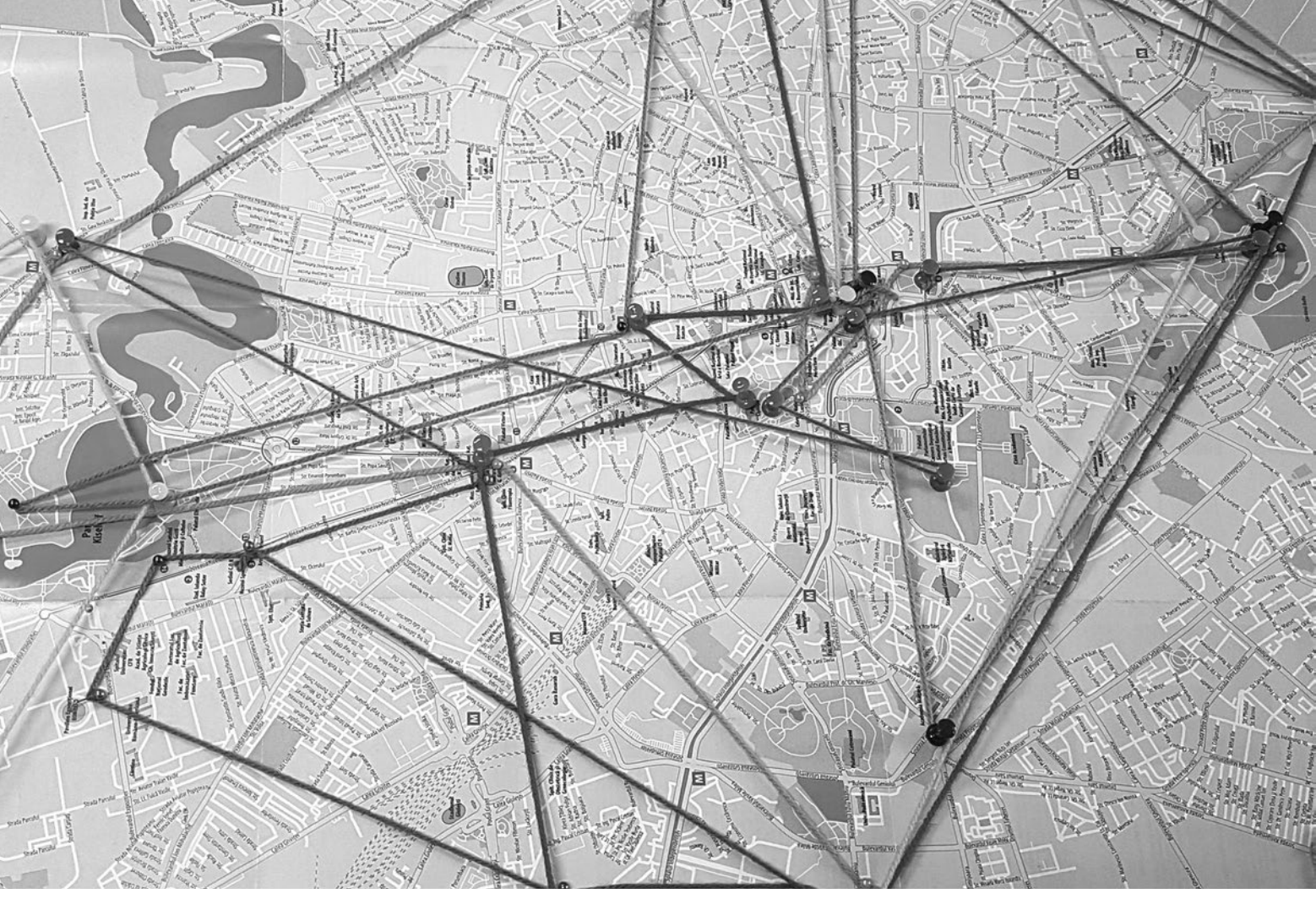


Mediul construit
material didactic
și experiențe
educaționale

de-a arhitectura
www.de-a-arhitectura.ro

Autori:

Coordonator proiect: *arh. Monica Mureșanu*

Selecție texte: *arh. Monica Popescu din materiale realizate de Asociația De-a Arhitectura: arh. specializat în urb. Vera Marin, arh. specializat în urb. Claudia Pamfil, arh. Mina Sava, arh. Corina Croitoru, arh. Miruna Grigorescu, arh. Eliza Yokina, arh. Monica Popescu.*

Autori scenarii educaționale „Urban Up! Mediu construit pentru liceeni": *arh. Corina Croitoru („Harta anti-plictiseală"), arh. urb. Vera Marin („Un proiect pentru orașul meu"), arh. urb. Claudia Pamfil („Un oraș de apărat"), arh. urb. Andreea Lipan și urb. Reinhold Stadler („Orașul viitorului").*

Adaptare scenarii educaționale pentru proiectul „Orașul și profesiile mediului construit": *arh. Raluca Trifa („Harta anti-plictiseală"), arh. specializat în urb. Vera Marin („Un proiect pentru orașul meu"), urb. Dana Milea („Un oraș de apărat"), arh. urb. Andreea Lipan („Orașul viitorului").*

Publicația „Mediul construit – material didactic și experiențe educaționale" a fost elaborată în cadrul proiectului „Orașul și profesiile mediului construit", proiect coordonat de Asociația De-a Arhitectura și realizat în parteneriat cu Primăria Municipiului București prin Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive (PROEDUS) și Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu" (UAUIM) din București.

Asociația De-a Arhitectura este o organizație culturală formată din arhitecți și cadre didactice, care dezvoltă, implementează și promovează educația de arhitectură și mediu construit pentru publicul larg, în vederea conștientizării și a cunoașterii valorilor arhitecturii, design-ului și ale urbanismului. Programele educaționale se desfășoară în școli, muzee și în cadrul evenimentelor de arhitectură și design.

Ordinul Arhitecților din România finanțează o mare parte a programelor asociației prin taxa Timbrul Arhitecturii.

Primăria Capitalei

CENTRUL DE PROIECTE EDUCAȚIONALE ȘI SPORTIVE PROEDUS

ORDINUL ARHITECȚILOR DIN ROMÂNIA

Graphic design, DTP și copertă: *arh. Veronica Sava*
Fotografii din arhiva Asociației De-a Arhitectura, realizate în cadrul activităților sale.

© De-a Arhitectura
București 2018

Cuprins

Introducere. Despre mediul construit. Despre noi 4

Mediul construit – temă integratoare pentru mai multe arii curriculare 6

Profesiile mediului construit: 8
Arhitectul
Urbanistul
Peisagistul

Experiențe educaționale legate de mediul construit 13
Scenariile educaționale „Urban Up! Mediul construit pentru liceeni”:
Harta anti-plictiseală 15
Un proiect pentru orașul meu 18
Un oraș de apărat 22
Orașul viitorului 26

Alte resurse educaționale referitoare la mediul construit: 31
„Lecțiile patrimoniului”
Activități De-a Arhitectura

Proiectul „Orașul și profesiile mediului construit” 33

Surse

Introducere. Despre mediul construit. Despre noi.

„Arhitectura ține de cultura generală, la fel ca geografia, biologia, fizica, chimia, astrologia etc., domenii de cunoaștere prin care devenim conștienți de participarea și influența noastră asupra mediului construit și natural. A înțelege limbajul arhitecturii, a putea exprima idei și opinii, a observa, a analiza, a sintetiza, a conceptualiza, a simți poezia și a articula gramatica spațiului construit, a căuta soluții la rezolvarea problemelor din jurul nostru, reprezintă tot atâtea competențe necesare pentru a ne orienta și descurca în viața de zi cu zi, în și printre clădiri." – arh. Brîndușa Raluca Havași, Asociația De-a Arhitectura.

În ochii arhitectului, este cât se poate de clar de ce este importantă arhitectura și de ce ar trebui studiată nu doar de viitorii arhitecți, ci de viitorii cetățeni ai urbei. Prin metode inovative de învățare, care pun accentul pe învățarea prin proiect, educația de mediu construit din programele oferite de Asociația De-a Arhitectura încurajează copiii și tinerii să descifreze regulile orașului, să respecte drepturile și obligațiile legate de viața în comunitate și interesul public, să descopere, prin gândire critică, ce este benefic și ce este dăunător pentru ei în mediul construit. Mai mult, elevii își dezvoltă aptitudinile de interpretare și abstractizare, de reprezentare și de exprimare vizuală, orientarea în spațiu, abilitățile de colaborare, comunicare și lucru în echipă.

Cum să nu vrei să studiezi arhitectura și mediul construit dacă îți aduc o înțelegere a efectelor pe care acțiunile oamenilor le au asupra spațiului și efectele pe care spațiul le are, la rândul său, asupra oamenilor? Cum să nu realizezi nevoia stringentă de educație urbană dacă, prin asta, vezi mai clar relația dintre implicare și calitatea mediului în care trăim?

Reducerea discrepanțelor între înțelegerea spațiului de către profesioniștii mediului construit și cea a publicului larg este cheia unui mediu construit mai bun.

Prin educația de mediu construit pentru cât mai mulți oameni (mici și mari), asociația urmărește și dezvoltarea abilităților de colaborare și comunicare, de explorare și experiment, exersarea gândirii critice despre ceea ce ne înconjoară, conștientizarea problemelor și recunoașterea soluțiilor pentru spațiile pe care le experimentăm direct, în viața noastră de zi cu zi.

În Asociația De-a Arhitectura, construim prin educație. Construcția noastră crește când:

Copiii și adulții înțeleg și iubesc valorile mediul construit și sunt activi în comunitățile lor.

Profesioniștii mediului construit se implică, prin educație, în societate.

În educație, joaca, experimentul și creativitatea sunt luate în serios.

Propunem și susținem o îmbogățire a culturii arhitecturale și urbane a societății românești prin educația copiilor și a tinerilor – caractere în formare, dar și „formatori de opinie" ai părinților lor.

Scopul nostru este de a-i ajuta pe copii și tineri să înțelegă arhitectura și mediul construit și să facă legături între ceea ce află la școală și procesele complexe care transformă locurile în care trăiesc.

Ca adulți, vor fi atât utilizatori ai orașelor, cât și clienți pentru arhitecți, dar și cetățeni și chiar factori de decizie care vor trebui să participe activ la modelarea locului în care vor trăi, să creeze comunități cu o viață sănătoasă și armonioasă, utilizând atât moștenirea culturală, cât și inovația.

Prin activitatea sa, Asociația De-a Arhitectura își propune:

Introducerea în curricula școlară a educației de arhitectură și mediu construit pentru copii și tineri, precum și încurajarea și îndrumarea cadrelor didactice în a utiliza mediul construit și arhitectura ca resurse de învățare pentru alte materii.

Promovarea educației de arhitectură și mediu construit pentru copii și tineri în cadrul școlilor, a cadrelor didactice și în rândul breslei arhitecților.

Promovarea în mediul școlar a ideii de mediu construit de calitate ca responsabilitate civică, pentru creșterea gradului de implicare a viitorilor cetățeni în procesele de planificare și proiectare care le vor afecta mediul de viață.

Deprinderea copiilor și a tinerilor implicați în program cu noțiuni elementare de arhitectură și urbanism prin observarea și analiza directă a mediului construit în care trăiesc, aplicarea acestor noțiuni într-un proces creativ comun, precum și comunicarea și asumarea rezultatelor muncii lor.

Aplicarea metodelor de învățare experiențială care folosesc creativitatea, curiozitatea, abilitățile de comunicare și spiritul de echipă al copiilor și tinerilor.

Creșterea vizibilității breslei arhitecților în societate, începând cu mediul școlar și cu familiile copiilor și tinerilor.

Pregătirea continuă a profesioniștilor în arhitectură și urbanism în vederea unei mai mari disponibilități de comunicare cu publicul larg.

Asociația De-a Arhitectura a colaborat și dorește să colaboreze în continuare cu școli, licee, profesori, asociații de părinți, organizații sau instituții în dezvoltarea unor proiecte de formare pentru profesori, elaborare de materiale educaționale sau asistență în aplicarea acestora.

Mediul construit – temă integratoare pentru mai multe arii curriculare

Mediul construit este făcut de oamenii de ieri și de azi. El depinde de cadrul natural în care se inserează, și poate fi urban sau rural. Cadrul nostru de viață poartă urmele trecutului, este trăit în prezent și trebuie pregătit pentru viitor. Fiecare generație își pune amprenta asupra lui, transformându-l în funcție de capacitățile lor tehnice, astfel încât să răspundă nevoilor și valorilor lor din acel moment.

Studiul mediului construit este pentru tineri o cheie de înțelegere și de implicare în mediul lor de viață, o modalitate de a afla ce îi dă calitate și cum îl pot ei îmbunătăți acum și mai târziu, fiind un mijloc de stimulare a simțului civic. Studiul mediului construit este și o cale de a-și îmbogăți cultura vizuală, de a deprinde un nou vocabular, de a-și exersa creativitatea, curiozitatea, inițiativa personală, simțul critic, spiritul comunitar, dar și gusturile estetice și chiar simțul umorului.

Printr-o astfel de abordare, putem contribui la orientarea învățământul românesc spre **valori, creativitate, capacități cognitive, capacități volitive și capacități acționale**.[1]

Finalitatea principală a educației este formarea competențelor, înțelese ca ansamblu multifuncțional și transferabil de cunoștințe, deprinderi/abilități și aptitudini, necesare pentru: împlinirea și dezvoltarea personală, prin realizarea propriilor obiective în viață, conform intereselor și aspirațiilor fiecăruia și dorinței de a învăța pe tot parcursul vieții;

Formarea unei concepții de viață bazată pe valorile umaniste și științifice, pe cultura națională și universală și pe stimularea dialogului intercultural;

Cultivarea sensibilității față de problematica umană, față de valorile moral-civice și a respectului pentru natură și mediul înconjurător natural, social și cultural.[2]

Profilul de formare al absolventului de învățământ preuniversitar[3] este structurat pe baza a opt competențe cheie, care reprezintă un ansamblu de cunoștințe, abilități și atitudini necesare oricărei persoane pe parcursul întregii vieți:

- comunicare în limba maternă;

- comunicare în limbi străine;

- competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii;

- competență digitală;

- a învăța să înveți;

- competențe sociale și civice;

- spirit de inițiativă și antreprenoriat;

- sensibilizare și exprimare culturală.

De asemenea, dreptul la inițiativă profesională este asigurat cadrelor didactice și constă printre

altele în punerea în practică a ideilor novatoare pentru modernizarea procesului de învățământ.[4]

Aceste prevederi sunt tot atâtea argumente pentru a folosi materialele prezentate în această publicație drept referințe utile pentru oferte educaționale care pot fi incluse în diverse programe ale unor discipline obligatorii sau în Curriculumul la decizia școlii (CDȘ).

Asociația De-a Arhitectura dorește să contribuie la inițierea unui **opțional integrat** ce poate introduce, ca obiect de studiu, o nouă disciplină, structurată în jurul mediului construit ca temă integratoare pentru mai multe arii curriculare (*om și societate, matematică și științe ale naturii, tehnologii, arte*).

Prin introducerea săptămânii „Școala Altfel: Să știi mai multe, să fii mai bun", elevii au parte de experiențe care îi ajută să vadă cum pot folosi în viața „reală" ce învață la școală. Este important să ne raportăm în mod constant la mediul înconjurător, să înțelegem rolul pe care îl avem ca parte a unei comunități. Faptul că orice loc și orice situație poate crea un mediu propice învățării ne ajută să facem față mai bine schimbărilor din ce în ce mai rapide din societate.

În oricare din situații, materialele cuprinse în această publicație sunt menite să inspire profesorii să elaboreze o proiectare curriculară aplicată nivelurilor de școlarizare în care activează, vizând noi competențe specifice complexe, integrative, interdisciplinare. Deschiderea cadrelor didactice și încurajarea acestora să includă noțiuni și principii legate de mediul construit durabil în disciplinele pe care le predau ne oferă oportunitatea să oferim profesorilor concepte și materiale didactice testate și să le facilităm accesul la profesioniști ai domeniului ca persoane resursă.

Multe din programele De-a Arhitectura sunt concepute pentru a-i ajuta pe elevi să-și descopere și să exerseze o abordare de tip „design thinking", specifică arhitecților și designer-ilor, fiind implicați astfel într-un proces de învățare activă, prin proiect, prin *activități hands-on și prin experiențe directe*.

De asemenea, dat fiind că mediul construit integrează aspecte din toate domeniile cunoașterii, și activitățile prin care elevii învață despre mediul construit operează legături între toate ariile curriculare studiate, fiind în acest fel și un instrument de recapitulare și aplicare într-un mod nou a cunoștințelor dobândite.

[1] Legea Educației Naționale nr 1/2011, art 2. Alin 1.

[2] Legea Educației Naționale nr 1/2011, art 4

[3] http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/12/Profilul-de-formare-al-absolventului_final.pdf

[4] Legea Educației Naționale nr.1/ 2011 Art. 271 c)

Profesiile mediului construit

Echipa De-a Arhitectura a pornit la drum din dorința de a ajuta cât mai mulți copii să devină cetățeni mai atenți cu mediul construit și consumatori avizați de arhitectură. Vrem să sădim în mintea copiilor și a tinerilor câteva principii de bază care să îi ajute să descifreze, să analizeze, să înțeleagă, să aprecieze mediul construit de calitate având un minim de elemente care lipsesc acum din cultura generală. Elevii află că există profesiile de arhitect, urbanist, designer, peisagist, inginer, dar și geograf, antropolog, sociolog, economist sau jurist cu specializare în planificare urbană. Învățând despre aceste profesii ale mediului construit, mai ales în adolescență, pot fi astfel mai inspirați în alegerile lor. Pe lângă beneficii legate de orientarea profesională, ca adulți, știind mai clar cine contribuie la planificarea și proiectarea mediului construit, vor comunica cu acești specialiști mai bine când vor avea nevoie sau când vor dori să se implice în transformarea orașelor lor.

Arhitectul

„«Să vezi o lume într-un grăunte de nisip,
Și un paradis într-o sălbatică floare,
Să ții infinitul în palma ta,
Și Eternitatea într-o oră.»

Aceste versuri ale lui William Blake, pe care le repet studenților mei în fiecare an când începe școala, rezumă foarte bine ceea ce unii dintre noi încearcă să facă cu arhitectura noastră: să construiască vise. Aceasta este, în opinia mea, ceea ce trebuie să urmărească cel care își dorește să fie arhitect. Să viseze și să îi facă pe ceilalți oameni să viseze. Să facă clădiri care nu numai că își îndeplinesc perfect funcțiunile, fiind bine construite și foarte frumoase, dar care sunt capabile să îi facă pe oameni să viseze, capabile să îi facă pe oamenii care locuiesc în ele să fie fericiți.” – Alberto Campo Baeza în cartea sa „Vreau să fiu arhitect”

Să explici ce este și ce face un arhitect este un lucru destul de complicat. De câte ori apare întrebarea, intrelocutorul se oprește, respiră adânc și încearcă să cuprindă în răspunsul său multitudinea de fațete pe care meseria de arhitect le cuprinde. Poeți, scriitori, muzicieni și, bineînțeles, arhitecți au încercat să definească arhitectura, însă Alberto Campo Baeza explică foarte plastic rolul arhitectului ca și „creator de vise”.

Arhitectura este arta și știința de a proiecta clădiri, dar și spațiul dintre ele. Meseria de arhitect presupune imaginarea, proiectarea și supervizarea realizării construcțiilor. Creația arhitecturală este menită să organizeze funcțional și estetic spațiul construit, având obligația de a-l insera armonios în mediul înconjurător, în respectul peisajelor naturale și al patrimoniului imobiliar. Activitatea în domeniul

arhitecturii este un act de cultură de interes public, cu implicații urbanistice, economice, sociale și ecologice.

După o educație prealabilă, care în România este de 6 ani la nivel universitar, arhitectul este autorizat să realizeze toate cele menționate mai sus. Însă la finalul educației sale, acesta continuă să se educe și la rândul său să educe – clienții și beneficiarii pe care îi va întâlni, comunitatea în care își desfășoară munca de arhitect și unde creația sa, care durează ani și ani de zile, are un impact transformator asupra vieții societății.

Rolul arhitectului este unul fundamental. Activitatea arhitectului atinge domeniile arhitecturii, urbanismului și amenajării teritoriului și constă în:

- *proiectarea, consilierea, asistența tehnică și supravegherea lucrărilor de construcții, restaurări de monumente, peisagistică, design, amenajări și decorațiuni interioare, scenografie și alte asemenea activități;*

- *studiul, cercetarea, planificarea, consilierea și reglementarea specifică în domeniile arhitecturii, urbanismului, amenajării teritoriului, construcțiilor, utilizării materialelor de construcție și tehnologiilor specifice;*

- *verificarea, avizarea, aprobarea, controlul și expertiza tehnică a proiectelor de arhitectură.*[5]

Descrierile de mai sus abia zgârie suprafața când definim munca arhitectului. Acesta este un creator, dar și un sfătuitor, lucrează cu spații publice, dar și private, proiectează clădiri, dar și spațiile dintre acestea, modelează mediul construit, dar și mediul natural. Arhitectul are un rol holistic în societate, combină discipline diverse într-un proces creator și are rolul de a servi publicul, de la individ la întreaga comunitate.

Arhitecții lucrează în echipă cu alți specialiști ai mediului construit (urbaniști, peisagiști, ingineri de toate felurile) și își folosesc imaginația și viziunea creativă în conceperea spațiilor care le sunt cerute. Prin intermediul abilităților tehnice pe care le-au dobândit, folosind materiale, tehnologii, culori, lumina, umbră etc., ca unelte ale creației pe care le combină cu nevoile culturale, estetice și spirituale ale beneficiarilor, utilizatorilor și comunității, arhitecții generează spații sigure, sustenabile și funcționale și care, nu în ultimul rând, inspiră.

Încheiem tot cu un citat din Alberto Campo Baeza despre ce este un arhitect:

„Un architect este un CREATOR.
Un architect este un GÂNDITOR, cineva care CREEAZĂ clădiri în imaginația sa.
Un architect este un CONSTRUCTOR, cineva care CONSTRUIEȘTE idei.
Cineva care CREEAZĂ.
Cineva care GÂNDEȘTE lucruri care pot fi construite. Cineva care CONSTRUIEȘTE ceva care este bine gândit.
Un VISĂTOR.
Un ARTIST.
Un TEHNICIAN.
Nu un compozitor de forme.
Nu un simplu constructor de materiale. Nu cineva frivol și neglijent.
Este ca un DOCTOR, care diagnostichează înțelept și fără grabă. Este ca un BUCĂTAR, care combină

[5] Legea nr. 184/2001 privind organizarea și exercitarea profesiei de arhitect

ingredientele în cunoștință de cauză. Este ca un POET, care aranjează cuvintele în așa fel încât acestea ne impresionează Este cea mai frumoasă carieră din lume: aceea de a crea, aproape asemenea lui Dumnezeu. Să combini cele mai simple materiale în așa fel încât, în afară de a face ceea pot ele să facă în mod uzual, să poată alcătui spații care să ne impresioneze." – Alberto Campo Baeza în cartea sa „Vreau să fiu arhitect".[6]

Urbanistul

Urbanismul este un demers de înțelegere a contextului geografic, economic, politic, social și cultural al unei localități (urbane sau rurale) precum și de propuneri de dezvoltare a acestora. Prin planificare și proiectare urbană sunt definite și regulile de care trebuie să țină seamă oricine construiește sau amenajează un spațiu în acea localitate. În concluzie, profesia de urbanist presupune organizarea spațiului pentru o calitate mai bună a vieții urbane.

„Urbanismul și amenajarea teritoriului sunt în esență o muncă de echipă multidisciplinară care implică diverși profesioniști și alți participanți la un proces [foarte] complex. [...] Rolul urbanistului evoluează odată cu dezvoltarea societății, a legilor, a politicilor de amenajare a teritoriului și de urbanism. Acestea se schimbă în funcție de conjuncturile politice și sociale ale fiecărei țări în care lucrează urbaniștii ca cercetători, funcționari într-o administrație teritorială, proiectanți, consilieri experți, instructori. Ceea ce îi particularizează pe urbaniști este faptul că ei se concentrează asupra intereselor societății în întregimea sa, asupra fiecărei forme de așezare umană sau asupra unei regiuni întregi, precum și asupra viitorului pe termen lung.

Urbaniștii analizează, elaborează planuri, îmbunătățesc și dirijează strategii și politici de dezvoltare."[7]

[6] Avem bucuria de a vă face cadou varianta în limba română a cărții „Vreau să fiu arhitect" (Quiero ser arquitecto), scrisă pentru copii și tineri de arhitectul spaniol Alberto Campo Baeza. Este o lectură obligatorie pentru orice tânăr care se întreabă dacă meseria de arhitect i s-ar potrivi, în 21 de pagini dense, scrise clar și dintr-o mare pasiune față de profesie. Nu este o carte care să te încurajeze să studiezi arhitectura (deși autorul ne spune din toată inima că merită!), ci o carte care explică la modul cel mai simplu CE înseamnă să fii arhitect, DE CE merită și CUM să faci acest lucru.
Cartea a fost tradusă în limba română de colegele noastre arh. Mina Sava, arh. urb. Claudia Pamfil și arh. Claudia Bingöl și editată grafic de arh. Veronica Sava (A Stil). O găsiți aici: http://www.de-a-arhitectura.ro/copii/de-citit/.

Un planificator-urbanist (*urban planner/city planner*) este un profesionist care lucrează pentru a optimiza eficacitatea comunității în folosirea terenului și a infrastructurii. El propune planuri pentru dezvoltarea și gestiunea spațiului, analizând compatibilități între modurile de folosire a terenurilor, dar și tendințele economice, sociale și de mediu.

„Când le-am spus părinților mei că vreau să mă fac urbanist, le-am frânt inimile pentru că nu vedeau un viitor pentru această profesie și nu credeau că mă voi putea întreține din asta. Cred că părinții mei gândeau ca majoritatea oamenilor în acel moment. (anii '60)

Recent, părinții mei mi-au spus: era bine dacă înțelegeam atunci nevoia de planificare așa cum o înțelegem azi. Te-am fi încurajat. Îmi place să cred că majoritatea oamenilor așa vede lucrurile acum! (anii '80)" [9]

Deși este o profesie recentă oriunde în lume (aproximativ 100 de ani), în secolul XXI ea va căpăta o importanță crescută pentru că adresează provocări noi legate de conștientizarea încălzirii globale și de nevoia de a schimba modurile în care folosim resursele planetei, a spațiului. Aceste schimbări nu se petrec de la sine, ci prin intensă colaborare între profesioniști, decidenți, locuitori, oameni de afaceri.

Peisagistul

„Un doctor își poate îngropa greșelile, dar un arhitect nu poate decât să-i sfătuiască pe clienții săi să planteze viță de vie." – Frank Lloyd Wright

Pornind de la gluma renumitului arhitect american Frank Lloyd Wright, realizăm că, de fapt, sugestia nu e așa rea, pe cât de ironică. Și ca să ne dăm seama de ce, trebuie să înțelegem unde se încadrează partea cu plantatul viței de vie.

„Această profesie s-a născut în Statele Unite în 1899-1900 și a apărut în Europa abia în 1919 (prima dată în Norvegia). Dacă acum mai bine de 100 de ani, peisagiștii se ocupau de protejarea parcurilor naturale și, eventual, de amenajări de parcuri publice în marile orașe, astăzi profesia a evoluat, iar peisagistul lucrează cot la cot cu alte profesii pentru a proteja peisajele naturale, a lupta împotriva poluării, a conserva patrimoniul de tip grădină istorică și a crea noi spații pentru oameni (parcuri, grădini, promenade etc.). Spre

[7] Consiliul European al Urbanștilor, NOUA CARTĂ DE LA ATENA 2003 - Viziunea Consiliului European al Urbaniștilor asupra orașelor din secolul al XXI-lea, Lisabona, 20 noiembrie 2003

[8] http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_planner

[9] Anthony James Catanese, Decan al Facultății de Arhitectură de la Universitatea din Florida (în Cuvânt înainte la cartea „Mastering Change, Winning Strategies for City Planning", ed. APA – American Planning Association Press, 1988)

deosebire de grădinar, peisagistul este cel care lucrează deopotrivă cu vegetație, dar și cu mediul înconjurător și cu oamenii și animalele care îl locuiesc." – peisagist Alexandru Mexi

Dacă în arhitectură avem de-a face cu mediul construit, în arhitectura peisageră ne ocupăm cu tot ce este pe lângă construcții, tot ce întâlnim de când ieșim pe ușa casei noastre și până ajungem la școală, la birou sau în orice alt loc. Arhitectura peisageră remodelează spațiile dintre clădiri, fie că sunt spații urbane sau rurale, publice sau private, este interfața, puntea dintre oameni și sistemele naturale. Peisagismul lucrează primordial cu materie vegetală care va continua să schimbe spațiul proiectat cu mult după ce creionul peisagistului și-a făcut treaba.

Mai mult decât să îi dea o nouă formă spațiului cu care lucrează, peisagiștii creează comunități, proiectează pentru oameni spații sănătoase în care aceste comunități să se dezvolte armonios, încearcă să rezolve problemele secolului XXI, ca poluarea, calitatea apei potabile, exodul animalelor din mediul urban etc.

Pentru a fi un peisagist iscusit, ai nevoie să știi multe lucruri despre oameni, despre procesele naturale care se întâmplă în jurul tău, despre cum funcționează societatea. E util să ai și un set de îndemânări care te vor ajuta să îți materializezi gândurile și ideile, ca a fi capabil să desenezi, să schițezi, e util să ai o dispoziție reflectivă, să înțelegi lucrurile la un nivel mai profund, nu doar să reacționezi, să poți vedea cu ochiul minții cum va arăta viitorul, cum vița ta de vie va crește pe casa proiectată de arhitect.

Și e important să lucrezi în echipă, pentru că sigur vei lucra cu arhitecți, cu urbaniști, cu ingineri și, mai ales, cu oameni din comunitatea în care îți vei desfășura profesia.

În final, ca să fie clar pentru toată lumea, arhitectura peisageră nu este grădinărit și peisagistul nu este grădinar! Este cu mult mai mult, chiar dacă în atribuțiile lui intră uneori și proiectarea de grădini și parcuri.

Activitatea de proiectare în arhitectură este o muncă de echipă: arhitecții proiectează clădirea, inginerii de rezistență proiectează structura, inginerii de instalații rețelele de apă, canalizare, electrice, încălzire, topografii măsoară terenul exact, geotehnicienii stabilesc caracteristicile terenului, iar echipele de constructori, cu diferite specializări, vor realiza clădirea după proiectele acestora. Munca în echipă este esențială în crearea mediului construit. Colaborarea dintre actorii principali implicații direct în realizarea acestuia, prin clădiri și amenajarea spațiilor dintre acestea, duce la un mediu construit de calitate în care fiecare profesionist pune umărul și își face partea sa, în armonie cu ceilalți.

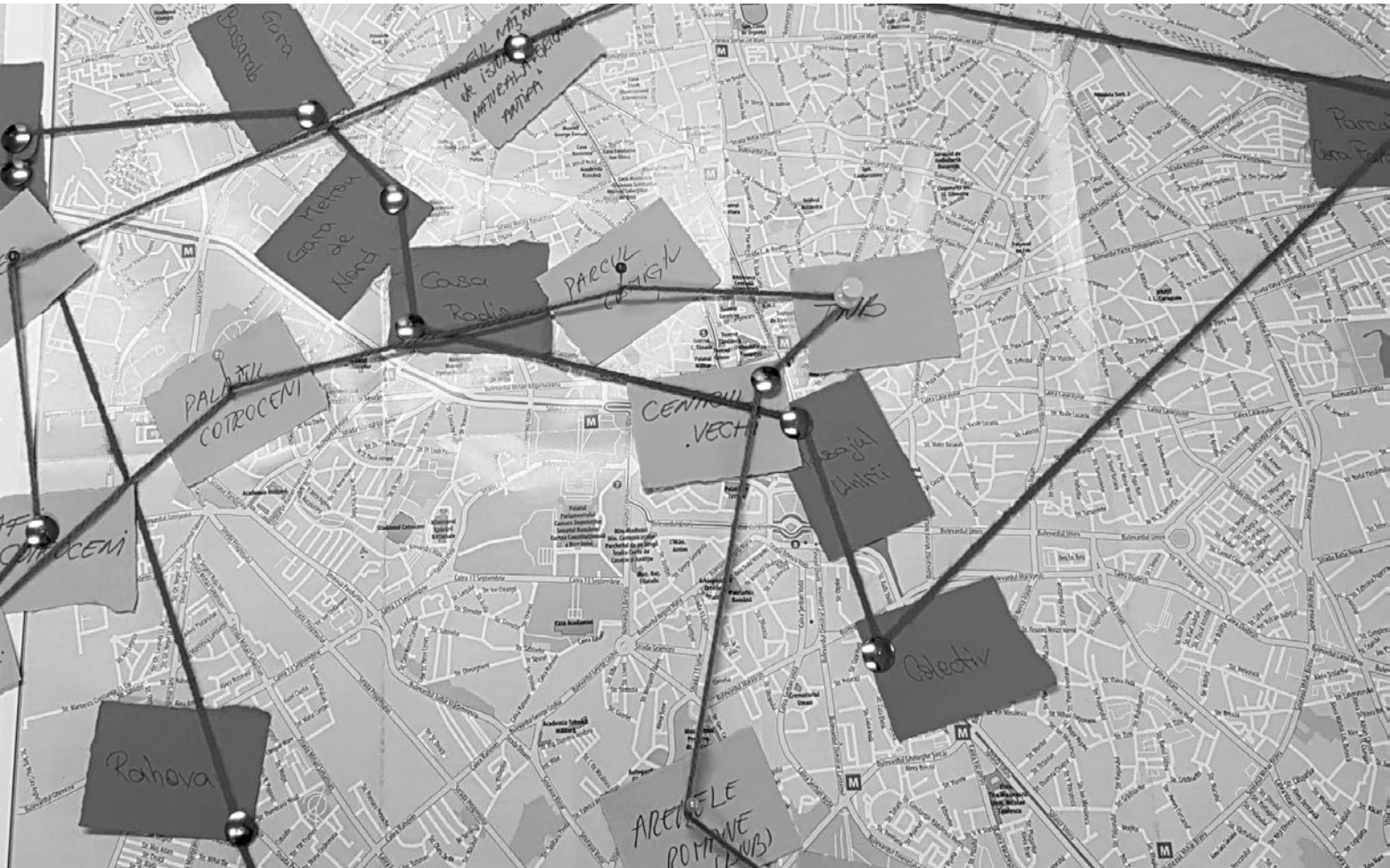
Experiențe educaționale legate de mediul construit

„Strategiile interactive, de învățare prin cooperare, învățarea prin proiect, fac din fiecare elev un profesor pentru colegii săi. În plus, profesorii «buni» generează contexte sociale și de învățare în care copiii pot lua decizii, au inițiative, stabilesc scopuri, coordonează echipe sau lucrează ca membri în echipă, își asumă roluri diverse. Realizând toate aceste lucruri, elevii exersează competențe transversale, transferabile, care sunt specifice secolului XXI: gândirea strategică, folosirea tehnologiei, munca în colaborare, comunicarea eficientă, conștientizarea felului în care lumea din jur este influențată de acțiunile oamenilor."
– Cătălina Ülrich, profesor universitar doctor, Departamentul de Științele Educației al Facultății de Psihologie și Științele Educației a Universității București.

În cele ce urmează sunt prezentate succint câteva din exercițiile selectate în cadrul concursului organizat de Asociația De-a Arhitectura în 2017 și care au fost ulterior utilizate în ateliere care s-au derulat în mai multe orașe din țară, ajungând astfel la 1050 de liceeni. Aceste propuneri trebuie adaptate în funcție de facilitator/cadru didactic sau profesionist al mediului construit cu competențe de formator care lucrează cu elevii, în funcție de profilul și numărul participanților, de contextul spațial în care se desfășoară exercițiile. Estimările de durate din prezentările de mai jos sunt pentru grupuri de maximum 30 de participanți. Persoanele resursă care au pregătire profesională în arhitectură, urbanism, construcții, peisagistică sunt mai mult decât binevenite pentru că aceste întâlniri sunt tot atâtea ocazii de a discuta cu profesioniști activi și pasionați care pot fi repere pentru liceeni în orientarea lor profesională, dar și exemple de implicare în societate.

Scenariile educaționale

URBAN-UP!
MEDIU CONSTRUIT PENTRU LICEENI
POWERED BY WWW.DE-A-ARHITECTURA.RO



Scenariul 1: Harta anti-plictiseală

Autor: arh. Corina Croitoru

A.1. Scurtă descriere:

Acest atelier propune elevilor o incursiune în lumea urbanismului și arhitecturii, pornind de la identificarea locurilor lor preferate din oraș. Prin intermediul hărții anti-plictiseală, elevii vor descoperi locuri interesante din orașul în care locuiesc, vor înțelege tipurile de conexiuni care se creează între acestea și vor învăța să fie atenți la nevoile celorlalți locuitori ai orașului. Elevii se vor tranforma în mici detectivi, încercând să descopere noi locuri și zone din orașul pe care îl locuiesc.

A.2. Prezentare pentru liceeni:

Fiecare dintre noi trăiește în acest oraș, cadrul său construit constituind decorul în care ne desfășuram activitatea cotidiană. Dar oare câți dintre noi putem spune că iubim acest oraș, că îi cunoaștem toate tainele, toate locurile interesante?

Participând la acest atelier poți descoperi nenumărate locuri interesante și activități nebănuite în orașul tău, care așteaptă să le explorezi. Poți întâlni oameni care au aceleași preocupări ca și tine, iar împreună puteți afla care sunt cele mai „tari" locuri, descifrând misterele urbane ascunse ale orașului tău! Bucură-te de oraș, fii sociabil, urmează-ți hobby-ul, dar mai presus de toate, împărtășește cu alții locurile tale preferate din oraș.

B. Competențe dobândite:

Cognitive: liceenii vor descoperi că orașul trebuie să satisfacă nevoile tuturor cetățenilor, indiferent de vârstă, pasiuni.

Atitudinale: liceenii vor deveni mai atenți la locurile în care își desfășoară activitățile, vor înțelege că e important să aleagă locurile potrivite pentru ei.

Aptitudinale: liceenii vor fi familiarizați cu citirea/utilizarea unei hărți, vor putea să pregătească și să susțină o scurtă prezentare, vor folosi mijloace vizuale de exprimare a preferințelor lor.

C. Grup țintă: elevi de clasa a IX-a, a X-a, a XI-a

D. Durata: 4 h

E. Materiale necesare:

- planul unui labirint/unor labirinturi, minim 5 buc.;
- harta orașului format A3, minim 5 buc.;
- harta orașului format A1;
- ghemuri de ață colorată de minim 5 culori, bolduri;
- simboluri grafice pregătite de facilitatori;
- suporturi de carton pentru pop-up;
- reviste pentru colaje;
- lipici, carioci, foarfeci, bandă adezivă etc.

F. Etapele desfășurării atelierului:

1. **Sesiunea introductivă**
2. **Exercițiu de încălzire:** Orașul labirint
3. **Exercițiu principal:** Harta anti-plictiseală

G. Descrierea detaliată a activităților:

Secvența 1:
Sesiunea introductivă
Durata: 15 minute

În cadrul acestei etape facilitatorii se vor prezenta, descriind pe scurt parcursul lor profesional, pentru a face o incursiune în profesiile din domeniul mediului construit. Vor fi urmărite câteva aspecte esențiale: cum și-au ales profesia de arhitect, cum văd orașul, locuri preferate/care le displac din oraș, care sunt hobby-urile lor. Ulterior, liceeni se vor prezenta pe rând, urmând același model.

În introducerea atelierului, vor fi discutate câteva aspecte relevante ce țin de mediul construit: repere urbane, conexiuni și trasee, accesibilitate etc.

Secvența 2:
Activitate de încălzire: Orașul labirint
Durata: 45 minute

Scopul acestui joc este ca elevii să socializeze între ei și să se cunoască, să-și descopere hobby-urile și preferințele comune pentru anumite locuri din oraș.

Prin această activitate, elevii se vor familiariza cu aspecte ce țin de mediul construit și vor înțelege:
- Cum este structurat un oraș?
- Ce este un reper urban?
- Cum sunt gândite conexiunile și traseele în cadrul unui oraș?

Elevii vor fi împărțiți în echipe și fiecare echipă va primi un plan al unui labirint de complexitate medie care reprezintă traseul CASĂ-ȘCOALĂ. Elevii vor rezolva acest labirint într-un timp cât mai scurt.

Ulterior, vor ilustra cu ajutorul materialelor puse la dispoziție de facilitatori (cartoline, figurine, simboluri grafice, creioane colorate etc.) elementele reper întâlnite în drumul lor de acasă la școală, având ca suport planul labirintului.

Secvența 3:
Hai să ne cunoaștem! Hobby-urile mele, locurile mele.
Durata: 45 minute

În funcție de pasiunile și activitățile lor preferate, elevii se vor grupa în echipe: folosind o hartă suport a Bucureștiului (format A3), elevii vor identifica și vor localiza spațiile din oraș în care pot practica activitățile lor preferate. Aceste locuri vor fi analizate împreună, urmărind o serie de aspecte ce țin de: amplasament, accesibilitate, tipul activității desfășurate, orar etc.

Secvența 4:
Trasee comune
Durata: 30 minute

Cu ajutorul unor markere/ațe colorate, fiecare echipă va marca pe harta suport primită anterior traseele către locurile identificate anterior, pornind de la un punct fix – reper, cunoscut de toți membrii echipei (casă, școală, metrou etc.).

Se vor analiza traseele rezultate, punându-se accent pe accesibilitatea acestor locuri (trasee de transport în comun, acces cu bicicleta sau pietonal, distanțe față de zonele rezidențiale cu densități mari de locuitori).

Secvența 5:
Locurile mele, traseul nostru
Durata: 30 minute

Următoarea secvență presupune transpunerea locurilor identificate de fiecare echipă în parte pe o hartă suport comună (format A1), fiecare echipă marcând propriul traseu cu ajutorul ațelor colorate.

Secvența 6:
Eu și orașul văzut de mine
Durata: 45 minute

Fiecare echipă va realiza câte un exemplu de pop-up, ilustrând traseul rezultat cu ajutorul materialelor vizuale puse la dispoziție de facilitatori; pot fi folosite colaje, desene, figuri sau simboluri grafice.

Prin intermediul acestui exercițiu elevii vor selecta și vor structura informațiile relevate aflate până în acest moment, transpunându-le cu ajutorul instrumentelor pe care le au la dispoziție într-un material vizual cât mai atractiv.

Secvența 7:
Harta anti-plictiseală
Durata: 30 minute

Având ca suport harta comună și pop-up-ul realizat anterior, fiecare echipă va prezenta propria hartă anti-plictiseală. Elevii vor prezenta în maxim 5-10 minute rezultatul exercițiului, amintind care sunt hobby-urile și locurile lor preferate din oraș și descriind traseul imaginat de ei pentru vizitarea acestor locuri. De-a lungul prezentării, elevii vor răspunde întrebărilor puse de facilitatori, în vederea reliefării scopului acestui atelier.



Scenariul 2: Un proiect pentru orașul meu

Autor: arh. specializat în urb. Vera Marin

A.1. Scurtă descriere:

Atelierul a fost creat pentru a scoate în evidenţă faptul că transformările unui oraş sau ale unui sat se pregătesc, se planifică, se negociază şi se decid de către reprezentanţi ai comunităţii, aleşi prin vot în consiliul local. Pregătirea unor proiecte presupune *input* tehnic al profesioniştilor pentru analiza obiectivă a unor informaţii şi pentru soluţii, dar presupune şi aprecieri subiective privind nevoile respectivei comunităţi la care ar trebui să răspundă proiectele realizate din fondurile publice.

A.2. Prezentare pentru liceeni:

Cum se transformă oraşele noastre? Ce ştim despre modul în care se iau deciziile privind proiectele care modifică părţi din oraş? Pe ce fel de resurse financiare poate conta un oraş şi cum se cheltuie fondurile publice?

În cadrul acestui atelier vei putea propune proiecte utile pentru oraşul tău şi poţi juca rolul de decident care foloseşte fondurile publice pentru a răspunde nevoilor locuitorilor. Spaţiul oraşului este ceva concret, care te influenţează şi pe care îl poţi influenţa chiar dacă nu la fel de mult ca pe spaţiul casei tale. Ai necesităţi legate de spaţiul oraşului, dar în ce măsură poţi să îţi imaginezi ce necesităţi ar avea şi alţi oameni?

B. Competențe dobândite:

Cognitive: cunoștințe despre locuri din oraș, dar și despre nevoile oamenilor orașului – categorii de utilizatori ai orașului, cunoștințe despre democrația reprezentativă (educație civică – clasa a VII-a), despre buget local, despre procesele de luare a deciziilor.

Atitudinale: curiozitate privind fenomene urbane (spirit de observație) și implicare civică în dezbateri privind orașul, atitudini de toleranță pentru diferențe între perspectivele și preferințele colegilor, ale altor oameni.

Aptitudinale: folosirea mijloacelor IT la îndemână pentru a documenta nevoile orașului, comunicare (joc de rol – prezentări), lucru în echipă.

C. Grup țintă: elevi de clasa a IX-a, a X-a, a XI-a

D. Durata: 4 h

E. Materiale necesare:

- cartonașe A5 albe pentru prezentarea individuală, 30 buc.;
- cartoane A5 de 4 culori – roșu, verde, albastru, galben x 15 de fiecare culoare;
- carioci – 4 seturi de câte 5 culori minim;

- foi de flipchart: 4 pentru ideile de la fiecare echipă, 4 pentru sloganul orașului perfect;
- 10 foi de flipchart/A3 pentru echipele de maximum 3 participanți care propun proiecte de investiții publice;
- proiector și laptop conectat la internet cu posibilitatea de a prelua imagini trimise de participanți pentru a ilustra ideile de proiect.

F. Etapele desfășurării atelierului:

1. Sesiunea introductivă: Să ne cunoaștem: Ce-mi place să fac? Ocupațiile secolului XX și cele ale secolului XXI

2. Exercițiu de încălzire: Echipe sudate

3. Exercițiu principal: Un proiect pentru orașul meu

G. Descrierea detaliată a activității:

Secvența 1:
Înregistrarea participanților și pregătirea atelierului
Durata: 15 minute

Înainte de începerea atelierului, primirea participanților și familiarizarea lor cu spațiul în care se derulează atelierul.

Secvența 2:
Sesiunea introductivă
Durata: 1h

Cuvânt de bun venit și scurtă prezentare a facilitatorului/facilitatorilor. (5 minute)

Facilitatorul explică preferințele personale din liceu și felul în care aceste interese l-au condus spre ocupația de acum (5 minute)

Fiecare participant scrie pe un cartonaș A5: numele și răspunsul la următoarea întrebare: *Ce-mi place să fac și ce legătură ar avea ce îmi place mie să fac cu viitoarea mea ocupație?* (10 minute)

Discuție pe răspunsuri. Fiecare participant are 1 minut să prezinte și 1 minut pentru comentarii facilitate de îndrumător (40 minute)

Secvența 3:
Exercițiu de încălzire și echipe sudate
Durata: 1 h

Împărțirea pe echipe. Un număr egal de cartonașe A5 din cele 4 culori vor fi împărțite participanților – aleatoriu. Echipele – pe culori – se vor dispune în cele 4 colțuri ale sălii în jurul unor mese. (5 minute)

Ideile individuale în cadrul fiecărei echipe. (10 minute) Fiecare, pe propriul cartonaș, răspunde la întrebările următoare:

ECHIPA ROȘIE:

- Cum aș rezolva eu problema lipsei unei locuințe pentru persoanele fără adăpost din orașul meu?

- Ce ar trebui făcut pentru ca transportul în comun să fie accesibil tuturor locuitorilor, oriunde ar fi în oraș și ce fel de locuri pentru petrecerea timpului liber aș propune eu astfel încât să nu coste mult sau să fie chiar gratuit pentru toți locuitorii orașului?

ECHIPA VERDE:

- Cum aș putea înverzi orașul în toate zonele sale și ce fel de biodiversitate aș putea încuraja în orașul meu?

- Ce fel de surse de energie alternativă aș folosi în

oraș așa încât să se reducă la maximum amprenta de carbon și cum aș organiza gestiunea deșeurilor?

ECHIPA ALBASTRĂ:

- Cum aș putea încuraja locuitorii orașului să deschidă magazine, fabrici, restaurante, firme care oferă servicii de consultanță, design etc. în orașul meu?

- Cum aș încuraja corporații internaționale puternice să vină să deschidă filiale sau spații de producție în orașul meu?

ECHIPA GALBENĂ:

- Cum aş putea păstra toate clădirile vechi?

- Cum să păstrăm starea de lucruri în felul în care este ea azi chiar dacă sunt provocări cu care oraşul nostru se confruntă pentru prima oară?

Ideile echipei. (20 minute)
În cadrul fiecărei echipe, se discută nişte idei principale care au apărut eventual la mai mulţi elevi pe cartonaşele individuale şi sunt transcrise cu litere mari, pe o foaie de flipchart, obiective pe care echipa și le fixează pentru un mandat de 4 ani, direcții de acțiune pentru care, în etapa următoare, vor fi propuse proiecte, cu sprijinul specialiștilor (facilitatorii, persoanele-resursă).

Pe aceeași foaie de flipchart echipa caută cuvinte cheie potrivite viziunii lor despre ce înseamnă un oraş bun şi formulează un slogan de campanie electorală.

Prezentarea în emisiunea televizată. (20 minute)
Fiecare echipă are 5 minute să prezinte sloganul şi să îl comenteze așa încât să convingă potențiali alegători care se uită la TV să îi voteze pentru obiectivele și modurile de lucru pe care le propune echipa cu culoarea respectivă.

Pauză (15 minute)

Secvența 4:
Un proiect pentru orașul meu
Durata: 2 h

Explicații despre ce înseamnă proiect (15 minute)
Facilitatorii le explică succint ce înseamnă PROIECT (cu accent pe componenta spaţială/ceva ce se va vedea în oraş).
Triunghiul de proiect: CE? CÂND? CU CE?

Deasemenea, sunt necesare câteva explicații despre ce înseamnă BUGETUL LOCAL, categoriile de cheltuieli pentru resursa umană (angajații primăriei, ai poliției locale etc.), pentru funcționarea spațiilor pe care le deține primăria (birouri funcționari, parcuri, terenuri de sport etc.) dar și investiții noi în sănătate, sport, locuințe sociale etc.

Nevoile locuitorilor – listate în echipele pe culori (15 minute)
Echipele pe culori sunt acum grupuri de consilieri locali care au fost aleși.
Se pregătesc pentru ședința de consiliu local în care vor propune proiecte.
Cu ajutorul telefoanelor mobile conectate la internet, elevii caută şi pun pe o foaie de flipchart informații prin care descriu necesități ale locuitorilor pe care ei le consideră esenţiale din perspectiva culorii lor politice.
Ideal ar fi ca acele nevoi să fie bazate pe informații reale.
DE CE? PENTRU CINE?

Echipe mai mici propun proiecte (30 minute)
Grupuri de consilieri locali (maximum 3 participanţi) descriu, pe o foaie de flipchart, cu cuvinte-cheie şi cu schiţe, cu imagini pe care le trimit facilitatorului

să poată fi proiectate etc. un proiect care să fie plătit (total/parţial) din bugetul local şi care să aibă o importantă componentă spaţială, răspunzând la întrebările CE? şi ÎN CÂT TIMP? Ideal este să fie localizat într-o zonă reală a oraşului.

Prezentările proiectelor (50 minute)
Fiecare echipă de proiect are 5 minute să prezinte ideea (maxim 30 înscriși/maxim 3 participanți per echipa de proiect = 10 echipe x 5 minute = 50 minute).

Facilitatorii dau *feedback* despre necesităţile de spaţiu, despre impactul investiţiei etc. *Know-how* tehnic – încercând să fie cât mai folositori liceenilor ca să înţeleagă impactul proiectului. Facilitatorii joacă rol de consultant sau de funcționar în executivul primăriei care ajută decidenții politici să facă propuneri realiste, cu impact.

Votul (10 minute)
Fiecare licean, indiferent de partidul din care face parte, are două buline să pună voturi pe proiecte. O bulină este pentru proiectul propus de echipa din care a făcut parte, dar cealaltă bulină de vot ar trebui pusă pe acel proiect care are legătură cu seturile de valori și cu obiectivele pe care le are și echipa proprie.

Secvența 5:
Transferul experienței. Intenții viitoare
Durata: 10 min

Facilitatorii fac o DISCUŢIE GHIDATĂ cu liceenii atât despre rezultatele votului atingând următoarele întrebări:

- Cât contează numărul de beneficiari care ar vota pe aleşii locali care le-au promovat interesele şi cât contează preferinţele personale ale decidenţilor locali?

- Ce înseamnă să dai soluţii ca decident fără sprijinul profesioniştilor?

- Cum se leagă rezultatul general al votului de convingerea cu care echipele şi-au prezentat proiectul şi au susţinut o anumită cauză?



Scenariul 3: Un oraș de apărat

Autor: arh. specializat în urb. Claudia Pamfil

A.1. Scurtă descriere:

Prin provocarea liceenilor să găsească argumente de „învinovățire" sau „disculpare" a orașului în privința influenței pe care o are asupra calității vieții locuitorilor, ei vor descoperi aspecte noi legate de serviciile publice, funcțiunile urbane diverse, interesele complexe etc. Prin argumentare și dezbatere, liceenii vor apela la cunoștințele de logică și își vor îmbunătăți astfel abilitățile de comunicare și susținere (sau contrazicere) a unei opinii. Cu această ocazie, liceenii vor afla și despre rolul diferitelor profesii implicate în dezvoltarea urbană.

A.2. Prezentare pentru liceeni:

Trăiți cu el, trăiți în el, îl trăiți în fiecare zi. Într-o dimineață îl antipatizați, într-o altă după-amiază îl admirați, într-o zi vă face să vă simțiți foarte bine, într-alta parcă vă stoarce de orice energie. E și după fiecare colț, dar e și acasă, e și în fiecare clădire, dar și în distanțele parcurse sau în frunze... E tumultos, dar și nostalgic, e și foarte tânăr, dar e și stră-stră-bunic sfătos, e... orașul nostru. Haideți să încercăm împreună să-l înțelegem acuzându-l și apărându-l. Și să-l ajutăm, ca cetățeni sau viitori profesioniști, să ne bucure mai mult.

B. Competențe dobândite:

Cognitive: liceenii vor înțelege mai bine componentele și relațiile din viața urbană și modul în care orașul influențează viața locuitorilor (afectează negativ prin disfuncționalități și pozitiv prin sinergii benefice), vor identifica și vor analiza avantajele și dezavantajele aglomerărilor urbane, pe baza informațiilor pe care le au despre orașul lor.

Atitudinale: liceenii vor deveni mai atenți la modul de funcționare a orașului și mai interesați să estimeze efectele unor inițiative de dezvoltare ale orașului.

Aptitudinale: liceenii vor acumula experiență în găsirea de informații despre orașul lor – populație, servicii, funcțiuni, efecte ale unor decizii etc., vor acumula experiență în a identifica și analiza avantajele și dezavantajele aglomerărilor urbane (sau a unei situații din oraș, a unui demers de planificare), pe baza informațiilor pe care le au despre orașul lor, își vor îmbunătăți aptitudinile de lucru în echipă, de analiză, argumentare, dezbatere și deliberare.

C. Grup țintă: elevi de clasa a IX-a, a X-a, a XI-a

D. Durata: 5 h 5 minute

E. Materiale necesare:

- bomboane/caramele ambalate individual: 100 buc.;
- paie de suc: 3 x 200 buc.;
- ruletă 5 m: 1 buc.;
- bomboane/caramele (diferite de primele): 10 buc. recompensă pentru echipa câștigătoare;
- stickere colorate: 30 buc. distribuite egal în 2 sau 4 culori;
- pixuri: 30 buc.;
- foi A4: 30 buc.;
- 4 foi printate A4 pentru ținut timpul.

F. Etapele desfășurării atelierului:

1. **Sesiunea introductivă**
2. **Exercițiu de încălzire:** Turnul de paie
3. **Exercițiu principal:** Un oraș de apărat

G. Descrierea detaliată a activității:

Secvența 0:
Pregătirea atelierului
Durata: 15 minute

Această secvență se desfășoară înainte de începerea propriu-zisă a atelierului. Principala activitate care are loc este primirea participanților la atelier și familiarizarea acestora cu spațiul în care vor avea loc exercițiile.

Secvența 1:
Introducere
Durata: 50 minute

Scopul acestei secvențe este ca participanții la atelier (fie ei facilitatori, voluntari sau liceeni) să se cunoască și ca liceenii să se familiarizeze cu subiectele pe care le vor explora de-a lungul activităților.

În prima parte a secvenței, primele 15 minute, facilitatorii (și voluntarii, dacă e cazul) se vor prezenta și vor comunica succint scopul și modul de desfășurare al atelierului.

În a doua parte a secvenței, următoarele 35 de minute, liceenii sunt încurajați să se prezinte prin intermediul unui exercițiu numit „Tot ce poți mânca” (All you can eat). Tinerii sunt îndemnați să ia de pe masa din atelier cât mai multe bomboane (fără să le mănânce imediat), apoi, pentru fiecare bomboană luată, sunt rugați să împărtășească ceva despre ei. Lucrurile împărtășite pot varia de la informații „banale” precum numele, vârsta, liceul de unde vin, la pasiunile lor, cum și unde le place să-și petreacă timpul liber, unde locuiesc și unde le-ar plăcea să locuiască, ce le place sau nu le place la București sau la zona în care locuiesc etc. Facilitatorii vor sprijini liceeni să aducă în discuție aspecte legate de relația lor cu orașul.

Secvența 2:
Exercițiu de încălzire: Turnul de paie
Durata: 1 h

Secvența poate fi văzută drept un preludiu pentru activitatea principală care va avea loc în *Secvența 3*. Acest preludiu facilitează situația în care liceenii se cunosc, lucrează împreună în interiorul echipei (dar în competiție cu celelalte echipe), negociază crearea și implementarea unei soluții creative la o problemă dată.

În Secvența 2 are loc un singur exercițiu numit

„Turnul de paie", în care liceenii împărțiți în 3 echipe se întrec în construirea celui mai înalt turn din paie de suc. În construirea turnului liceenii nu pot folosi unelte sau resurse ajutătoare (ex. bandă adezivă, lipici, cuttere etc.). La finalul timpului de lucru, câștigă echipa care a făcut cel mai înalt turn care stă singur (fără să fie susținut de elemente ajutătoare) în picioare timp de 60 de secunde.

În prima parte a secvenței, primele 10 minute, facilitatorii explică exercițiul, formează cele trei echipe (alcătuite fiecare din 10 liceeni) și împart materialele de lucru, paiele.

În a doua parte a secvenței, următoarele 35 de minute, echipele lucrează la construcția turnului.

În a treia parte a secvenței, ultimele 15 minute, facilitatorii împreună cu liceenii decid echipa câștigătoare, apoi poartă o scurtă discuție despre ce au învățat în urma exercițiului.

Secvența 3:
Exercițiu principal: Un oraș de apărat
Durata: 2 h 50 minute

Secvența găzduiește principala activitate care se desfășoară în cadrul atelierului: un exercițiu de dezbatere în jurul unui subiect legat de aspecte caracteristice modului de funcționare al unui oraș. Acest exercițiu, numit „Un oraș de apărat", este unul complex care atinge toate obiectivele educaționale stabilite (cognitive, aptitudinale și atitudinale). Exercițiul se desfășoară în nouă pași, cu încărcări, ritmuri și intensități de implicare diferite pentru liceeni.

În prima parte a secvenței, primele 20 de minute, facilitatorii prezintă exercițiul, formează cele două echipe care intră în dezbatere (reprezentând echipa acuzării și echipa apărării) și aleg, împreună cu liceenii, subiectul dezbaterii (capul sau capetele de acuzare aduse orașului).

În al doilea pas (30 de minute), echipele se documentează și formulează primul set de pledoarii. În documentare, liceenii pot folosi toate (re)sursele pe care le au la îndemână (inclusiv informații culese folosind internetul), dar sunt încurajați să le raporteze mereu la experiența lor de a interacționa cu orașul. Din punct de vedere al formulării pledoariilor, miza atelierului stă în încadrarea într-un context mai larg și obiectivarea unor seturi de experiențe personale.

Al treilea pas (maxim 25 de minute) pune echipele în situația de a prezenta prima rundă de pledoarii. Acestea vor avea între minim 5 și maxim 10 minute pentru fiecare echipă. Între pledoaria „acuzării" și cea a „apărării" există un timp de 5 minute, alocat echipei „apărării" pentru a-și putea reordona ideile pentru a răspunde mai bine pledoariei „acuzării".

În al patrulea pas (25 de minute), echipele se documentează din nou și formulează al doilea set de pledoarii care sunt un răspuns al argumentelor aduse în prima rundă de pledoarii.

Al cincilea pas (25 de minute) include a doua rundă de pledoarii care se desfășoară similar primei runde.

În al șaselea pas (15 minute), echipele pregătesc pledoariile finale.

Al șaptelea pas (10 minute) presupune susținerea pledoariilor finale. Fiecare echipă are la dispoziție maxim 5 minute pentru a-și susține pledoaria.

În al optulea pas (10 minute), „juriul/completul de judecată”, format din facilitatori și voluntari, deliberează, apoi prezintă și explică decizia luată – orașul este sau nu găsit vinovat de capetele de acuzare aduse.

În al nouălea pas, ultimele 10 minute, are loc o scurtă discuție despre tehnici de comunicare folosite în public speaking și în prezentarea argumentată a unei idei. Discuția are rolul de a fixa cunoștințele și abilitățile întâlnite, folosite, deprinse (mai mult sau mai puțin) de-a lungul exercițiului.

Secvența 4:
Încheiere
Durata: 10 minute

În această secvență finală are loc transferul experienței, incluzând și recapitularea celor petrecute de-a lungul atelierului și formularea intențiilor viitoare atât de către facilitatori și voluntari, cât și de către liceeni.



Scenariul 4: Orașul viitorului

Autori: arh. urb. Andreea Lipan, urb. Reinhart Stadler

A1. Scurtă descriere:

Atelierul pornește pe de-o parte de la nevoia de a implica din ce în ce mai mult tinerii în dezvoltarea orașului. Această categorie de vârstă deosebit de importantă pentru societate nu poate beneficia de un oraș modelat pe nevoile lor, ci primește un oraș gândit de alții pentru presupusele lor nevoi. Astfel, rolul atelierului este pe de-o parte acela de a motiva elevii să intervină și să se implice în modelarea mediului urban și pe de altă parte să îi ajute să conștientizeze faptul că ei vor fi în viitor responsabil de bunăstarea orașelor. Atelierul urmărește sondarea percepțiilor liceenilor asupra unui oraș ideal, dezvoltarea abilităților de proiectare și conturarea unei viziuni pe termen lung, dezvoltarea abilităților de negociere și lucru în echipă, crearea unei prezentări și susținerea viziunii prin prezentare publică și dezbatere, transmiterea de informații teoretice legate de oraș și de evoluția acestuia.

A.2. Prezentare pentru liceeni:

În acest atelier vom crea scenarii de evoluție a orașelor în viitor și ne vom gândi la modul cum tehnologia se va integra în viața oamenilor!
Atelierul cuprinde jocuri, videouri și exerciții practice în care voi, liceenii, puteți proiecta cu ajutorul facilitatorilor propriile voastre orașe. Nu îți trebuie aptitudini de desen, pentru că noi am creat exercițiile astfel încât orice licean pasionat de tehnologie să poată să-și exprime ideile într-un mod fun și creativ! Nu e nimic complicat și nu e deloc ca la școală! Cei care doresc să urmeze totuși o facultate de arhitectură, urbanism sau design, pot adresa întrebări facilitatorilor și voluntarilor.

B. Competențe dobândite:

Cognitive: dezvoltarea abilităților de conturare a unei viziuni pe termen lung, înțelegera generică a modului în care orașele pot evolua și mai ales a componentelor din viața urbană care se schimbă (locuirea, locul de muncă, comerțul, infrastructura de transport etc.).

Atitudinale: susținerea punctului de vedere, acceptarea scenariilor diferite.

Aptitudinale: dezvoltarea abilităților de negociere și lucru în echipă, dezvoltarea abilităților de vorbit în public.

C. Grup țintă: elevi de clasa a IX-a, a X-a, a XI-a

D. Durata: 4 h

E. Materiale necesare:

- bomboane (preferabil ambalate individual): 120 buc.;
- cartoane A5 diverse culori – unul pentru fiecare persoană;
- carioci și markere;
- laptop și proiector – pentru proiecția filmelor ilustrative disponibile online;
- cartoane printate cu rolurile ;
- imagini ilustrative pentru orașul viitorului, din care elevii pot face colaje;
- cartoane colorate format mare – 50 x 70 cm pentru suportul proiectului de oraș;
- foi colorate, lipici, foarfecă, figurine 3D etc. pentru a exprima grafic ideile pentru orașul viitorului;
- foi flipchart pentru a nota ideile care rezulta din discuțiile cu liceenii.

F. Etapele desfășurării atelierului:

1. Sesiunea introductivă

2. Exerciții de încălzire: Tot ce poți mânca. Discuție pe baza unor filme. Meditație ghidată.

3. Exercițiu principal: Joc de roluri – experții viitorului.

G. Descrierea detaliată a activităților:

Secvența 1:
Introducere
Durata: 15 minute

În această secvență facilitatorii și voluntarii se vor prezenta, adăugând aspecte despre experiența lor de lucru cu tinerii, profesia pe care o au și lucruri concrete pe care le fac zilnic în practicarea acesteia.

În introducerea atelierului, vor fi discuții despre oraș și despre modul în care este structurat el azi. Discuția dintre elevi, voluntari și trainer se va purta sub forma unei mese rotunde în care vom căuta răspunsul la câteva întrebări prin care vor fi fixate câteva aspecte teoretice:

- Ce este un oraș?

- Care sunt elementele acestuia?

- Ce rol și ce drepturi au locuitorii?

- Cine trebuie să participe la luarea deciziilor legate de dezvoltarea orașului?

Apoi vor fi discutate aspecte care privesc dezvoltarea orașului în viitor:

- De ce sunt orașele importante în prezent și în viitor?

- Cum pot arăta orașele în viitor?

- Care sunt componentele orașului și care sunt acelea care se schimbă cel mai des?

- Cine schimbă orașul?

- Ce rol și ce drepturi au locuitorii?

- Cine trebuie să participe la luarea deciziilor legate de dezvoltarea orașului?

Această discuție are ca principal scop conturarea conceptului de oraș, constituind baza de la care pornește brainstorming-ul necesar stabilirii unor idei pentru a avea o viziunea personală asupra „Orașului viitorului”.

Secvența 2:
Joc interactiv „Tot ce poți mânca”
(All you can eat)
Durata: 30 minute

Participanții vor fi încurajați să ia de pe masa din atelier cât mai multe bomboane fără să le deschidă. Apoi, trainerii vor aranja grupul în cerc și îi vor ruga pe liceeni ca pentru fiecare bomboană luată să împărtășească un lucru despre ei. (30 minute)

Opțiuni (listate pe tablă/flipchart/prezentare): ce îți place să faci în timpul liber, unde îți petreci timpul liber (locul preferat), unde stai în oraș, ce îți place la București, ce nu îți place în București – „orice despre tine și relația ta cu orașul”.

Scopul jocului este ca elevii să socializeze între ei și să se cunoască.

Secvența 3:
Discuție pe baza unor filme
Durata: 15-20 minute

Exemplele de filme sunt disponibile online și reprezintă diverse scenarii despre orașul viitorului. Sursa:
https://www.youtube.com/watch?v=VE0lPTfsBoI.
Filmul (7 minute) ilustrează o viziune asupra căreia elevii pot să își exprime acordul sau dezacordul, constituind baza unei dezbateri și conturării unei idei proprii asupra modului de evoluție în diferite intervale de timp.

*Opțional, se pot prezenta și materiale video pentru două „orașe ale viitorului” (future cities) – Songdo și Maasdar. Acest demers este util pentru a reflecta asupra viitorului apropiat.

Secvența 4:
Meditație ghidată (guided meditation)
Durata: 15 minute

Sesiunea prin care se conturează o viziune individuală asupra orașului va fi realizată printr-un exercițiu de meditație ghidată de 5 minute. Elevii vor fi rugați să se așeze pe scaune în cerc și să închidă ochii. În acest exercițiu, moderatorul va ilustra o poveste în care va prinde diverse aspecte ale vieții urbane fără a descrie explicit situația și lăsând timp elevilor să își imagineze. Elevii vor fi direcționați să se gândească și care sunt nevoile locuitorilor în funcție de diferite criterii (vârstă, ocupație, stil de viață), noțiunea de interes individual și interes public, noțiunea de „urbanism participativ” etc. Practic, ei vor vizualiza mental o plimbare într-o zi obișnuită din orașul viitorului. Facilitatorul nu descrie efectiv ce ar trebui să „vadă” participanții, ci descrie aspecte de viață, astfel încât elevii să fie liberi să își imagineze singuri cum arată orașul.

Un exemplu poate fi: *„Sunt un omuleț hibrid care tocmai s-a trezit dimineața. Sunt tare mândru/ă de patul meu cu care îmi încarcă bateriile wireless. Apăs pe display și îmi programez corpul pentru această zi de muncă... Nu știu sincer cum strămoșii mei puteau să facă asta doar sorbind o cafea... Ce înapoiați! Acum că am descărcat datele care mi-au venit din sistem pentru azi, îi spun apartamentului să își dea shut down, că iar plătesc mult curentul solar!”*

Scopul acestui exercițiu este, pe de o parte, de a-i ajuta să își formeze o viziune proprie cât mai complexă fără a fi influențați de o idee colectivă și, pe de altă parte, de a-și împinge imaginația și a-și dezvolta gândirea critică.

Secvența 5:
Experții viitorului
Durata: 20 minute

Se fac mai multe echipe (5 echipe maximum), fiecare echipă are 6-8 roluri înscrise pe niște cartonașe care cuprind și o imagine sugestivă și câteva caracteristici ale personajelor:

- om de știință specializat în robotică;
- Inginer de transport;
- președinte de ONG – protecția mediului;
- Investitor în piața imobiliară;
- urbanist leader comunitar.

Fiecare rol este prezentat sumar de către facilitator. Rolurile reprezintă actorii urbani principali care schimbă orașul în viitor. (5 minute)

Elevii vor fi rugați să își citească descrierea rolurilor și să își imagineze mai întâi individual cum ar fi viața lor peste 100 de ani, din rolul respectiv.
(15 minute)

Secvența 6:
Cum arată orașul viitorului?
Durata: 1 h

Elevii vor fi lăsați să lucreze în echipă și să negocieze modul în care personajul lor crede că va arăta orașul în viitor. Facilitatorul îi va îndruma în sincronizarea ideilor. De exemplu: cum poate funcționa locuirea viitorului cu transportul viitorului? Dacă locuirea viitorului va fi preponderent pe verticală, transportul viitorului nu va fi și el similar? Cu drone? Cu lifturi?
Elevii primesc un plan de bază simplificat care ar putea reprezenta orice oraș. Pentru a exprima viitorul orașelor în conformitate cu rolul lor, au la dispoziție 3 tipuri de reprezentare:

- desen pe plan + schițe;
- text care să răspundă direct la întrebări;
- construire 3D cu plastilină, LEGO© sau cuburi de lemn, pastă Fimo (depinde de disponibilitate).

Acest exercițiu poate avea ca finalitate o machetă în care vor fi reprezentate modul de locuire al oamenilor, modul în care muncesc și își petrec timpul liber, modul în care se deplasează etc. în anul 2118!

Secvența 7:
Prezentarea orașelor concepute și dezbaterea viziunii fiecărei echipe
Durata: 45 minute

Elevii vor prezenta în maxim 5-10 minute pentru fiecare echipă rezultatul răspunzând la întrebările din temă. Desigur, vor începe cu numele orașului și o frază care sintetizează viziunea la care se referă. Ulterior, vor prezenta componentele orașului din viitor: locuirea, munca/educația și mobilitatea. Se pot face completări pe agrement, rețele edilitare (apă, canalizare, deșeuri) și alte componente.
De-a lungul prezentării facilitatorii vor pune întrebări menite să obțină mai multă claritate din viziune, dar și să îndrepte anumite erori.

Secvența 8:
Concluzii
Durata: 15 minute

În ultimele 15 minute facilitatorii vor obține feedback de la elevi și îi vor ajuta să concluzioneze care a fost scopul atelierului și cum se relaționează rolurile primite pe cartonașe cu profesiile legate de planificarea orașelor.

„Pentru a avea orașe mai sigure, mai frumoase și cu o calitate a vieții crescută, educația este privită din ce în ce mai mult ca fiind cea mai eficientă investiție, cu rezultate reale și consistente, susținute pe termen lung. Este parte din misiunea noastră să îi învățăm pe copii care este rolul lor în dezvoltarea orașelor de mâine, ca utilizatori și viitori beneficiari sau investitori ai clădirilor și ai orașelor. Orașul și siguranța lui este rezultatul activităților și implicării tuturor locuitorilor săi și a lucra în echipă este esențial.” – arh. Miruna Grigorescu, Membru fondator De-a Arhitectura.



Alte resurse educaționale referitoare la mediul construit

„Lecțiile patrimoniului”

Răspunzând nevoii de a crea un dialog între specialiști și public în general, identificând cât este de important să ne educăm despre patrimoniu și să înțelegem valorile acestuia, pe baza experienței sale privind cursurile opționale interactive din școlile publice, Asociația De-a Arhitectura a luat parte la elaborarea unor materiale educaționale în cadrul proiectului cultural „Lecțiile patrimoniului” coordonat de Asociația MetruCub – resurse pentru cultură. Materialul reprezintă un ghid-suport pentru dezvoltarea competenței de exprimare și sensibilizare culturală a copiilor și tinerilor, iar conceperea activităților a fost realizată în colaborare cu cadre didactice. Scenariile educaționale rezultate sunt dedicate profesorilor interesați să realizeze activități practice cu elevi, scenarii integrează conținuturi din materii studiate în curriculum în activități în afara clasei.

Vă invităm să citiți și să utilizați scenariile educaționale dezvoltate în cadrul acestui proiect pe care le puteți descărca aici: *http://culturaineducatie.ro/wp-content/uploads/2016/11/sce_Lp_ghid_F6_digital.pdf*.
Din partea De-a Arhitectura, colegele noastre arh. specializat în urbanism Claudia Pamfil și Vera Marin, membri fondatori ai asociației, au elaborat scenariile educaționale și fișele de activități pentru elevi aferente pentru aria curriculară „Matematică și științele naturii” aplicabile în spații publice din București.

Resurse:
Fișe de activități pentru elevi: http://culturaineducatie.ro/fise-de-activitati-pentru-elevi/
Hărți de scenarii: http://culturaineducatie.ro/harti-de-scenarii/
Ghiduri video pentru cadrele didactice: http://culturaineducatie.ro/video-2/

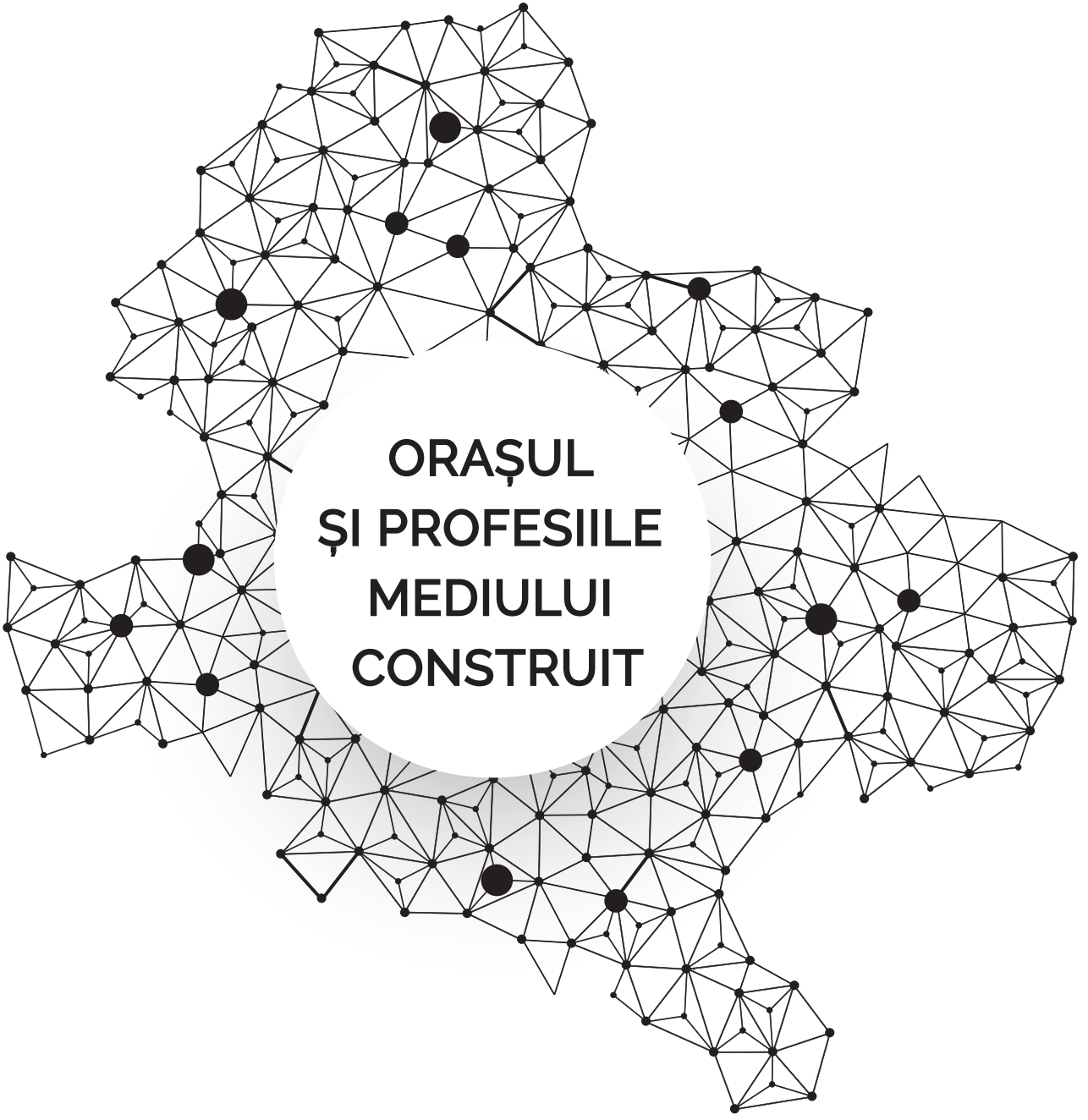
Activități De-a Arhitectura

De-a Arhitectura își mărește constant portofoliul de programe și activități de arhitectură și mediu construit. Din 2012 până în 2018, programele și activitățile asociației au ajuns la 20.700 elevi din școlile de stat, de la ciclul primar la liceu, și la 750 de cadre didactice și a implicat în desfășurarea sa peste 600 de arhitecți voluntari. Pe lângă școlile de stat, suntem prezenți la evenimente și conferințe, desfășurăm ateliere de câteva ore sau chiar o zi, prin „Clubul De-a arhitectura", ce vizează anumite competențe ale copiilor de diferite vârste, și care se desfașoară în weekend și dau posibilitatea copiilor care nu sunt înscriși la cursurile noastre în școli și grădinițe, să aibă un prim contact cu lumea fascinantă a arhitecturii.

„De-a arhitectura povestită", conferințe pentru copii, este un proiect complementar programelor educaționale din școli prin care ne propunem să îi familiarizăm pe copii cu exemple pozitive și concrete de arhitectură, dar și cu rolul social al arhitecturii și al arhitectului, invitând în fața școlarilor din clasele primare, dar și gimnaziale, arhitecți cunoscuți din România.

„De-a arhitectura TALKS", conferințe internaționale, schimb de experiență și colaborare cu organizații din alte țări ce derulează programe similare, punctul de întâlnire față în față al unei rețele de oameni interesați de educația de arhitectură și mediu construit pentru copii.




ORAȘUL
ȘI PROFESIILE
MEDIULUI
CONSTRUIT

Orașul și profesiile mediului construit

Proiectul „Orașul și profesiile mediului construit” a fost realizat de Asociația De-a Arhitectura în parteneriat cu Primăria Municipiului București prin Centrul de Proiecte Educaționale și Sportive (PROEDUS) și Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” (UAUIM) din București.

De ce un proiect pentru liceeni?

Pentru a le cultiva cunoștințe despre felul în care se transformă mediul nostru de viață.

Pentru a oferi tinerilor ocazii de a întâlni profesioniști activi și pasionați care le pot fi repere în dezvoltarea profesională și exemple de implicare în societate.

Pentru a le oferi cadrul în care să-și exerseze și să-și dezvolte competențe sociale și civice, de analiză critică, de manifestare a unor comportamente și atitudini de integrare socială.

Pentru a le oferi oportunități de dezvoltare personală, de a manifesta comportamente pro-active, de a-și lua în mâini propriul destin și parcurs educațional.

*Pentru a crește și capacitatea unor tineri profesioniști de a fi facilitatori ai înțelegerii mediului construit și implicit a crea legături mai strânse între mediul profesional al arhitecților și urbaniștilor și mediul educațion*al.

Ce activități?

Ateliere interactive pe baza unor scenarii educaționale testate anterior.

Materiale didactice accesibile ce vor putea inspira utilizarea unor metode non-formale în diverse arii curriculare sau în elaborarea unor oferte educaționale opționale integratoare.

Creșterea calității vieții urbane este un deziderat la care trebuie să contribuie, prin colaborare, toți actorii dezvoltării: administrația publică locală, mediul de afaceri, mediul educațional, locuitorii, organizațiile societății civile etc. Este neîndoielnic faptul că tinerii au un potențial imens de implicare în acest proces și că, prin intermediul unor activități educative non-formale, ei pot acumula cunoștințe, pot afla despre posibile orientări profesionale și își pot forma atitudini propice ca acest potențial să se transforme într-o resursă implicată în dezvoltarea urbană echilibrată.

Scopul proiectului „Orașul și profesiile mediului construit” a fost de a trezi interesul și a focaliza atenția liceenilor asupra orașului și de a oferi metode de lucru testate deja care pot fi ulterior folosite de cadre didactice, de organizații non-guvernamentale, de autorități publice locale, pentru ca mediul construit să fie obiect de studiu și reflecție și pentru ca perspectiva liceenilor asupra mediului construit să conteze.

Surse

Website De-a Arhitectura

http://www.de-a-arhitectura.ro/urban-up-mediu-construit-pentru-liceeni/

http://www.de-a-arhitectura.ro/parteneri-2/faq/

Website Cultura în educație

http://culturaineducatie.ro/

Programul de formare online pentru cursul „De-a arhitectura mini" 2018-2019

Articol din Observatorul Urban

http://www.observatorulurban.ro/pentru-ca-patrimoniul-sa-aiba-un-viitor-trebuie-sa-invatam-copiii-sa-iubeasca-trecutul.html

„Vreau să fiu arhitect" (Quiero ser arquitecto), Alberto Campo Baeza

Art. 2 (1), Art. 4 și Art. 271 c), Legea Educației Naționale, 2011

Legea nr. 184/2001 privind organizarea și exercitarea profesiei de arhitect

Consiliul European al Urbanștilor, NOUA CARTĂ DE LA ATENA 2003 - Viziunea Consiliului European al Urbaniștilor asupra orașelor din secolul al XXI-lea, Lisabona, 20 noiembrie 2003

Anthony James Catanese, Decan al Facultății de Arhitectură de la Universitatea din Florida (în Cuvânt înainte la cartea „Mastering Change, Winning Strategies for City Planning", ed. APA – American Planning Association Press, 1988

http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/12/Profilul-de-formare-al-absolventului_final.pdf

http://en.wikipedia.org/wiki/Urban_planner

