

PROGRAM OPERACYJNY WIEDZA EDUKACJA ROZWÓJ 2014-2020,

Uniwersytet Młodego Odkrywcy

DWA - DZIECIĘCA WSZECHNICA ARCHITEKTURY

WND-POWR.03.01.00-00-U039/17

Moduł 4: **MŁODZI PROJEKTANCI**

Ćwiczenie 1: MOJE OTOCZENIE, MOŻE COŚ TU ZMIENIĆ

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: uwrażliwienie na jakość otoczenia, życie w zgodzie z naturą, kształcenie kreatywności, inspirowanie innowacyjności, przedsiębiorczości, wprowadzenie do zapisu architektonicznego.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu do kompetencji kluczowych uczestników:

- Warsztaty rysunkowo-projektowe
- Warsztaty - cyfrowe , komputer w zawodzie architekta

Cel: rozwijanie kompetencji kluczowych: rozbudzenie ciekawości poznawczej, kreatywności, propagowanie kultury innowacyjności, rozwiązywanie problemów, umiejętności pracy zespołowej.

Ćwiczenie 2: KREATOR PRZESTRZENI

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: Zadanie ma na celu uświadomienie podstawowej roli architekta jaką jest porządkowanie przestrzeni.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu do kompetencji kluczowych:

- Interakcja uczestników z przedmiotami w nieuporządkowanej przestrzeni
- Warsztaty projektowe - tworzenie kompozycji przestrzennych w ograniczonym wnętrzu, wystawa i prezentacja wykonanych prac.

Cel: rozwijanie kompetencji kluczowych: rozbudzenie kreatywności, propagowanie kultury innowacyjności, rozwiązywanie problemów, umiejętność pracy zespołowej.

Ćwiczenie 3: CYBERPRZESTRZEŃ

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: Po co architektowi komputer? Zadanie ma na celu zapoznanie się z cyfrowymi narzędziami pracy w zawodzie architekta.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu do kompetencji kluczowych:

- Zapoznanie się z zasadą tworzenia przestrzeni przy pomocy prostych programów komputerowych, oraz możliwościami drukarki 3D
- Warsztaty projektowe-wykonanie własnego projektu wnętrza, budynku lub fragmentu miasta w programie 3D, wystawa i prezentacja wykonanych prac.

Cel: rozwijanie kompetencji kluczowych: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych.