

DWA – DZIECIĘCA WSZECHNICA ARCHITEKTURY POWR.03.01.00-00-UO39/17

Projekt współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

w ramach Programu Operacyjnego WIEDZA EDUKACJA ROZWÓJ 2014-2020

Uniwersytet Młodego Odkrywcy

Cykl 6

Zadanie 6/Moduł 6: **KREATYWNI TWÓRCY**

WYKŁAD WPROWADZAJĄCY związany z tematyką zajęć warsztatowo-projektowych – poszukiwanie inspiracji w kreowaniu przestrzeni architektonicznej oraz metod rozbudzania i rozwijania kreatywności dziecięcej oraz sposobów wspomagania wrażliwości i kształtowania wyobraźni przestrzennej.

Uzasadnienie realizacji zajęć: rozwijanie twórczych pasji, nawyku samokształcenia, umiejętności pracy zespołowej, kompetencji ICT, rozwiązywanie prostych problemów projektowych, promowanie innowacyjności i kreatywności.

Ćw.1: ARCHIKONKURS – MŁODZI TWÓRCY

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: zajęcia integracyjne, uwrażliwienie na jakość otoczenia, tworzenie innowacyjnych rozwiązań i ćwiczenie ich zapisu w formie graficznej/przestrzennej.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu do kompetencji kluczowych uczestników: Realizacja jednego z trzech tematów - Wykreuj swoją przestrzeń: DOM – SZKOŁA – MIASTO. Wystawa i prezentacja prac. Przewidywana jest aktywizacja rodziców w formie jurorów konkursu.

Cel, rozwijanie kompetencji kluczowych: rozbudzenie kreatywności, propagowanie kultury innowacyjności, rozwiązywanie problemów, umiejętność pracy zespołowej, stymulowanie intelektualne, aksjologiczne i społeczne.

Ćw.2: ZAINSPIRUJ SIĘ

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: uświadomienie uczestnikom źródeł inspiracji dla swoich prac artystycznych i projektowych.

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

- prezentacja źródeł, z których artyści czerpią inspirację;
- próba stworzenia własnej wizji budynku inspirowanego tworem przyrody ożywionej lub nieożywionej lub innym.

Cel, rozwijanie kompetencji kluczowych: inspirowanie do twórczego myślenia, rozbudzanie ciekawości poznawczej, rozbudzanie kreatywności, propagowanie kultury innowacyjności, rozwiązywanie problemów.

Ćw.3: INKUBATOR KREATYWNOSTCI

Uzasadnienie potrzeby realizacji ćwiczenia: zapoznanie uczestników z dziedzictwem kultury ziemi śląskiej.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu kompetencji kluczowych:

- prezentacja różnych metod kreatywnego rozwiązywania problemów
- uczestnicy w grupach rozwiązują ten sam problem, prezentacja metod dochodzenia do efektu końcowego

Cel, rozwijanie kompetencji kluczowych: rozbudzenie kreatywności, propagowanie kultury innowacyjności, rozwiązywania problemów, umiejętności pracy zespołowej, stymulowanie rozwoju intelektualnego, aksjologicznego i społecznego.

Moduł / Zadanie 7: W POSZUKIWANIU SKARBÓW ARCHITEKTURY ŚLĄSKIEJ

Ćwiczenie 6: ŚLADAMI ŚLĄSKIEGO DZIEDZICTWA PRZEMYSŁOWEGO.

Wybrany fragment Szlaku Zabytków Techniki Województwa Śląskiego:

Np. radiostacja Gliwicka, Oddział Odlewnictwa Art., Gliwice, stacja kolejki wąskotorowej w Rudach Raciborskich.

Uzasadnienie potrzeby realizacji zajęć: zapoznanie z dziedzictwem ziemi śląskiej, uwrażliwienie na dziedzictwo architektury przemysłowej i poprzemysłowej.

Planowany sposób realizacji i tematyka ćwiczenia w odniesieniu kompetencji kluczowych:

Wirtualne zwiedzanie i zajęcia warsztatowe przy wykorzystaniu przeglądarki Zoom.us

Efekty: podwyższenie wiedzy związanej z historycznym dziedzictwem przemysłowym ziemi śląskiej w zakresie bud. przemysłowego. Dyskusja- czym jest piękno w architekturze oraz o roli przemysłu w kształtowaniu i rozwoju miast.

Ze względu na COVID-19, zajęcia prowadzone będą w formie zdalnej za pośrednictwem komunikatorów internetowych np. Zoom. us