

## Otwieramy głowy

Edukacja architektoniczna to cudowna metoda na otwarcie głowy, pobudzenie wyobraźni i ćwiczenie kreatywności. Ale czasami zdarza się, że tę głowę trzeba najpierw otworzyć, a dopiero potem przejść do właściwych ćwiczeń. Kilka przykładów.

### **KOSMICZNE KRĘGI ZABAW**

Prowadziliśmy kiedyś warsztaty partycypacyjne dla uczniów szkoły podstawowej. Naszym zadaniem było zaprojektowanie placu zabaw w ich miejscowości. Zaczęliśmy od rozmowy:

- Czy w pobliżu jest jakiś plac zabaw, na którym lubicie się bawić?
- Jest jeden, ale nudny. Tam jest tylko zjeżdżalnia, karuzela...
- Ok, to teraz wyobraźcie sobie, że możecie zaprojektować Wasz wymarzony plac zabaw. Co się na nim znajdzie?
- Nie wiem, może zjeżdżalnia, jakaś karuzela...

Potrzebowaliśmy zmiany, wytrącenia. Powiedzieliśmy dzieciom, że jednak nie będziemy projektować placu zabaw, ponieważ doszły nas słuchy, że w pobliżu wylądował kosmita. Poszliśmy na poszukiwanie śladów, które zostawił (czyli połączyliśmy ćwiczenia na kreatywność z analizą terenu). Dzieci nazwały kosmitę Stefanem. Potem projektowaliśmy Kosmiczne Kręgi Zabaw. Niby coś do zabawy, ale jednak nietypowego, innego. Wydawałoby się, że narzucenie tematu przewodniego ograniczy dzieci, a okazało się, że właśnie przełamanie standardu było wyzwalające. To był ostatni raz, kiedy zapytaliśmy dzieci: Co powinno się znaleźć na Waszym idealnym placu zabaw? Od tej pory zadajemy zupełnie inne pytania. Wrócimy do tego w trzecim dziale tej książki.

## **JURTA 2.0**

Podczas innych warsztatów budowaliśmy makietę jurty. Temat dość trudny. Wymyśliłam technikę, jak się okazało, nie najlepszą. Wszystko się nam waliło. W pewnym momencie powiedziałam: Wiecie co? To był chyba kiepski pomysł. Spróbujcie zrobić to inaczej. Dzieci porzuciły wykałaczkę, wzięły kawałki papieru i po 15 minutach prezentowały swoje dzieła. Powstała między innymi jurta z odkrywającym dachem, z której wysuwa się teleskop. Jak widać, czasami trzeba przekazać pałeczkę dzieciom.

Z tymi zajęciami wiąże się jeszcze jedna historia. Uczestnikami warsztatów były przedszkolaki, ale wyjątkowo towarzyszyły nam dwie osoby ze starszych klas szkoły podstawowej. Dziewczyny do samego końca, uparcie próbowały zrobić makietę zgodnie z moją instrukcją. Na moją sugestię, żeby spróbowały czegoś innego, spojrzały bezradnie: Ale jak to? Przecież tak nam Pani kazała. To przerażające odkrycie potwierdziłam później wielokrotnie. Im starsze dzieci, tym trudniej o kreatywność. Ale czy chodzi tylko o wiek? I tylko o pomysłowość? Obawiam się, że problem leży gdzieś indziej. Im dłużej dzieci przebywają w systemie szkolnym, tym bardziej kodują sobie w głowach, że „jest tylko jedno prawidłowe rozwiązanie”, „zadania trzeba rozwiązać zgodnie z instrukcją”, a „Pani dyktuje co mamy ro-

bić”. Oczywiście, to bardzo wygodne, a czasem jedyne rozwiązanie, gdy ma się 30 dzieci do ogarnięcia. Sama też czasami chciałabym, żeby chłopcy po prostu zrobili to, co im proponuję. Na szczęście moje dzieci są mądrzejsze ode mnie. Na moje sugestie, że w instrukcji było tak i tak, Antoś odpowiada ze zdziwieniem: „A nie mogę tego zrobić po swojemu?” I zazwyczaj to jego „po swojemu”, jest o wiele lepsze, niż byłoby „po mojemu”.

### **PLAYSTATION NA PAGÓRKU**

I ostatni przykład – zajęcia na Uniwersytecie Dzieci. Sobota rano. Killkaset dzieci podzielonych na grupy po 20 osób. Klasy 4–6. Projektujemy naturalny plac zabaw. Po paru zadaniach wprowadzających próbuję przejść do meritum. Pytam więc: „W co się najbardziej lubicie bawić?”. Na sali cisza. Próbuję inaczej: „Jak spędzacie wolny czas?”. Znowu cisza. Lekko poirytowana: „No co robicie po szkole?”. Odpowiedzi (liczne): „jedziemy na zajęcia pozalekcyjne, a potem odrabiamy lekcje”. Tym razem już przerażona: „A w week...”. I tu ugryzłam się w język. Jest weekend. Siedzimy w budynku uniwersytetu... Nie zrozum mnie źle. Uważam, że Uniwersytet Dzieci to piękna inicjatywa, pod warunkiem, że posyłamy tam dzieci, które naprawdę tego chcą i które będą miały siłę z tego skorzystać. Po dłuższej chwili udało mi się ustalić, że czasem grają w piłkę, ale głównie w gry komputerowe. Na makietach zaczęły pojawiać się parki linowe, zjeżdżalnie z pagórków i łódki na rzece. I w końcu pojawił się pomysł, którego szukaliśmy – zbudujemy na pagórku miejsce do gry w PlayStation. Żeby się tam dostać, trzeba przejść przez tor przeszkód...

Widzę to też w domu. Jestem bardzo szczęśliwa, że zdecydowaliśmy się na edukację domową, ale powiedzmy sobie szczerze, nie zawsze jest różowo. Gdy na każdą moją propozycję chłopcy reagują jękiem, a zależy mi na przerobieniu jakiegoś materiału sięgam po moją tajną broń. Proponuję, żeby zrobili to w Minecrafcie. Stworzyliśmy w ten sposób serię obrazków prezentujących przyszłość Wszechświata i kilka innych ciekawych rzeczy.

## **KREATYWNA ROZGRZEWKA**

W pierwszym opisanym przypadku pomogła zmiana pytania, w drugim pokorna rezygnacja z mojego pomysłu, w trzecim – wejście w dziecięcy świat. Jest jeszcze czwarte rozwiązanie – kreatywna rozgrzewka.

Ćwiczenia na kreatywność można wprowadzić jako wstęp do innych zajęć lub jako osobne warsztaty. Znam szkoły, w których trening kreatywności jest osobnym przedmiotem. W niektóre zabawy możemy bawić się podczas spaceru lub gotowania obiadu. Mogą być wplecione w rozmowę lub stać się wieloosobową grą. Zadania, które proponuję na końcu tego rozdziału nawiązują tematycznie do architektury, choć nie musi tak być. Nawet jeśli chcesz prowadzić warsztaty architektoniczne, wprowadzenie możesz zrobić na dowolny temat. Chodzi o rozruszanie głowy i wybicie z kolein standardowego myślenia. Jeśli szukasz więcej pomysłów zerknij do literatury, którą polecam na końcu książki.

## **PODĄŻAJ ZA ISKRĄ**

Jest jeszcze piąta droga. Trudna do zrealizowania w czasie warsztatów czy na lekcji, ale wręcz stworzona do edukacji domowej. Zaczynaj od czegokolwiek i zobacz, gdzie Cię to zaprowadzi. Punktem wyjścia może być pytanie zadane przez dzieci lub ćwiczenie odszukane w tej lub innej książce. Zaczynacie działać, ale po chwili pojawiają się nowe pytania, a podczas szukania odpowiedzi trafiacie na kolejne hasła, informacje, zdjęcia, filmy... Pozwólcie sobie na takie twórcze błędzenie. Nie zawsze będzie ono zakończone sukcesem. Czasami stracie masę czasu, a na koniec będziecie mieć wrażenie, że nic nie zrobiliście. Ale czasami... odkryjecie zupełnie nowe obszary.

W naszej domowej szkole mamy „tematy miesiąca”. Pierwszego dnia czyścimy naszą *walled*, czyli ścianę edukacji, wieszamy temat nowego miesiąca i robimy burzę mózgów. Wypisujemy wszystkie zagadnienia, które kojarzą się nam z tym tematem, a później każdego dnia dokładamy nowe rysunki, teksty, prace plastyczne, książki, z którymi pracujemy. Czasami skojarzenia z głównym tematem są oczywiste, innym razem bardzo delikatne. Temat „dziura” to propozycja Franka,

który chciał uczyć się o czarnych dziurach. Rozszerzyliśmy go jednak na anatomię człowieka (dziurki w nosie i w..., wiadomo gdzie), geologię i geografę (polskie kopalnie), a nawet ekonomię (dziura budżetowa). Pod hasłem „(Nie)prawda” kryją się fake newsy, stereotypy, wizualizacje, złudzenia optyczne i krakowskie laguny.

Zachęcam Cię do sięgnięcia po zadania, które znajdziesz na następujących stronach. Ale pamiętaj, że nic tak nie rozwija kreatywności jak umiejętność zadawania pytań. Gdy dzieci pytają, odpowiadaj i pokazuj, jak szukać odpowiedzi. Gdy wstydzą się zapytać, zapewnij je, że nie ma głupich pytań. Gdy nie pytają, Ty pytaj i pokazuj, że szukanie odpowiedzi może być świetną zabawą.

Na naszej ścianie co miesiąc wieszamy kartkę z napisem: „Pytanie dnia”. Przyklejamy do niej ciekawe pytanie, na które wspólnie szukamy odpowiedzi. Takie jak: Czy istnieli piraci polskiego pochodzenia? Czego jest więcej – psowatych czy kotowatych? Jaka głębokość ma największa dziura w ziemi?

## ZABAWA ARCHITEKTONICZNA N° 1

### CO TO JEST?

Gdy widzisz słowo, którego nie znasz spróbuj najpierw odgadnąć jego znaczenie, a może nawet stworzyć definicję. Dopiero później sprawdź, co oznacza.

W tym ćwiczeniu nie chodzi o to, aby faktycznie odgadnąć znaczenie tego słowa, ale pozwolić sobie na zabawę skojarzeniami. Szukaj słów, które brzmią ciekawie, ale nie są w powszechnym użyciu. Jeśli traktujesz to ćwiczenie jako wprowadzenie do zajęć architektonicznych możesz pobawić się słowami z zakresu architektury. Na przykład takimi: arkatura, bonia, kimation, koncha, lizena, serliana, zendrówka.

Zabawę można odwrócić. Pokaż dzieciom jakiś przedmiot lub detal i pozwól im wybrać słowo, które mogłoby go określać. Jeszcze inna wersja zadania polega na tworzeniu nazw do wymyślonych przez dzieci wynalazków. W końcu nawet słowo „samochód” nie istniało od zawsze.

..... Bonia? Chyba błonia!



**DO CZEGO SŁUŻY LINIJKA?**

Wypisz jak najwięcej możliwości zastosowania linijki.

Lub jakiegokolwiek innego przedmiotu. To ćwiczenie można wykonać na różne sposoby:

- Każdy uczestnik zabawy wypisuje swoje pomysły na kartce i porównujemy, komu udało się wymyślić więcej zastosowań;
- Każdy wypisuje swoje pomysły na osobnych kartkach, które następnie są zebrane, dzięki czemu możemy wytypować najpopularniejsze i najbardziej oryginalne wypowiedzi;
- Wszyscy siadają w kręgu i podają swoje pomysły po kolei, w miarę szybkim tempie. Taka burza mózgów pozwala zazwyczaj na wygenerowanie bardziej oryginalnych odpowiedzi niż podczas pracy własnej. Jak to mówią – co dwie głowy, to nie jedna.

Pytanie: Do czego służy linijka, wydaje się proste. Zadanie możemy rozwinąć, pytając o mniej oczywiste „rzeczy”, takie jak dom lub ulica. Jako wprowadzenie do rozmowy o funkcjach architektury i miasta.

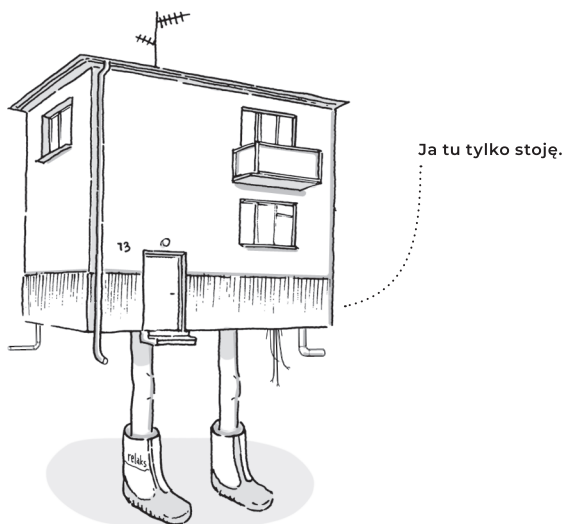


**CO ROBI DOM?**

Mówimy, że deszcz pada, kropi, leje, słońce świeci, praży, zachodzi.  
A co robi dom?

To zadanie wydaje się bardzo podobne do poprzedniego, dlatego nie zalecam łączenia ich w czasie jednych zajęć. Tym razem nie chodzi jednak o funkcje domu, ale o czasowniki. Mówiąc o architekturze mówimy raczej o tym, co się tam znajduje, a nie o tym, co ta przestrzeń „robi”. Ćwiczenie może początkowo nastroczać trudności, ale właśnie o to chodzi – o gimnastykę dla głowy i spojrzenie na architekturę z zupełnie innej perspektywy.

Skoro już jesteśmy przy czasownikach, możemy też zadać pytanie: „Co tu można robić? Co chcielibyście tu robić? Czego, Waszym zdaniem, nie wolno tu robić?”





**O CZYM MYŚLI WANNA?**

Narysuj lub opowiedz, o czym myśli wanna przed kąpielą. Albo po.

Dobra, czas na suchara. Wiesz, dlaczego ściany ze sobą nie walczą? Bo pomiędzy nimi jest pokój! Niezależnie od tego, czy dowcip Cię śmieszy czy nie, trzeba przyznać, że wyobrazenie sobie co robią lub myślą przedmioty czy elementy budynku nie jest sprawą prostą. Przy najmniej dla dorosłych. Dzieci powinny poradzić sobie z tym o wiele lepiej.

Naturalnym rozwinięciem tego zadania jest odgrywanie scenek. Może to być szczególnie pomocne w rozładowaniu napięcia, na przykład podczas nerwowych poranków lub wieczorów.

