

*inż. arch. Małgorzata Ostrowska  
Politechnika Łódzka  
Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska  
Koło Naukowe Studentów Architektury „IX Piętro”*

## **Archi-przygody – edukacja architektoniczna**

*Artykuł opisuje program Archi-przygody, doświadczenia z nim związane oraz wpływ jaki wywiera na dzieci. Opis programu poprzedzony jest omówieniem zagadnień architektonicznych występujących w obowiązującej w Polsce podstawie programowej. Artykuł ma na celu zapoznanie z programem Archi-przygody, zwrócenie uwagi na rolę edukacji architektonicznej i zachęcenie studentów do aktywności związanej z edukacją.*

**słowa kluczowe:** *edukacja architektoniczna dzieci, podstawa programowa, Archi-przygody, program edukacyjny, Narodowe Centrum Kultury.*

### **Wstęp**

Edukacja architektoniczna dzieci przywodzi na myśl jednorazowe wydarzenia lub warsztaty. Charakter edukacyjny obejmujący zakres architektury mają również akcje w przestrzeni i lekcje muzealne. Niestety takie wydarzenia mają nieznaczny zasięg oddziaływania, biorąc pod uwagę liczbę dzieci biorących w nich udział. Z pewnością rola tego typu działań jest ważna, ale należy dążyć do uczynienia tej edukacji powszechną i trwałą. Budowanie wrażliwości otoczenia przestrzennego powinno być procesem bardziej uświadomionym i sprofesjonalizowanym.

### **Zakres i rola edukacji architektonicznej w podstawie programowej**

W obowiązującej podstawie programowej określone są umiejętności, które uczeń powinien zdobyć na poszczególnych etapach edukacji. Elementy edukacji estetycznej związane z architekturą i przestrzenią można dostrzec na zajęciach z techniki, plastyki, wiedzy o kulturze i historii sztuki. Niestety na przedmiotach poruszany jest skromny zakres zagadnień, który w dodatku jest realizowany w niezauważalny sposób. Oczywiście rzetelna realizacja chociaż tych wytycznych znajdujących się w założeniach podstawy programowej odgrywałaby istotną rolę w edukacji architektonicznej. Jej celem jest przekazanie wiedzy oraz umiejętności z dziedziny architektury i urbanistyki, przydatnych w codziennym życiu. Równie ważne jest docenienie tradycji architektonicznych i estetycznych istniejących w otaczającej przestrzeni oraz uświadomienie jej oddziaływania na człowieka.

### **Program Archi-przygody**

Program został przygotowany i jest realizowany przez Narodowe Centrum Kultury. Archi-przygody otrzymały patronat: Stowarzyszenia Architektów Polskich, Izby Architektów Rzeczypospolitej Polskiej i miesięcznika „Architektura-Murator”.

Autorami programu są: Joanna Zwolińska, Dariusz Śmiechowski, Anna Stępniewska, Zofia Bisiak, Aleksandra Chrzanowska.



Ryc. 1. Autorzy programu Archi-przygody  
Źródło: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/o-projekcie>, [dostęp 08.01.2020 r.].



Ryc. 2. Logo programu  
Źródło: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody>, [dostęp 8.01.2020 r.].

Program Archi-przygody to propozycja serii zajęć z zakresu edukacji architektonicznej. Rolą programu jest przybliżenie rozumienia zagadnień związanych z architekturą. Program jest skierowany do dzieci w wieku przedszkolnym i uczniów szkół podstawowych. Uzupełnia podstawę programową. Warsztaty mają na celu nabycie przez dzieci świadomości otaczającej ich przestrzeni, zrozumienia procesu projektowania i realizacji budowli oraz jej wpływu na otoczenie, a także docenienie wartości historycznych budynków i środowiska naturalnego. Podczas proponowanych zajęć dzieci mają możliwość wykorzystania zmysłów do odkrywania otoczenia i przekonania się, że powstanie budowli poprzedza wiele działań poznawczych i twórczych. Zajęcia realizowane podczas programu mają charakter lekcji-zabaw.

Zajęcia prowadzone są we współpracy nauczyciela przedszkolnego/szkolnego oraz architekta lub studenta/absolwenta wydziałów architektury/sztuk projektowych zatrudnionego przez NCK w wyniku otwartego naboru. Przebieg i efekty tej serii zajęć zależą nie tylko od nauczycieli i architektów, ale przede wszystkim od uczniów. Udział w programie jest bezpłatny. NCK dostarcza również przybory niezbędne do przeprowadzenia zajęć.

Aby uczestniczyć aktywnie w programie należy wziąć udział w naborze. Nabór odbywa się dwuetapowo: w pierwszej kolejności dla przedszkoli (zgłoszenia dokonują nauczyciele przedszkolni/szkolni), następnie, po zamieszczeniu na stronie listy placówek, prowadzony jest nabór dla studentów. Studenci, po zapoznaniu się z listą placówek, w formularzu zgłoszenia wskazują placówkę pierwszego

i drugiego wyboru. Na podstawie informacji zawartych w formularzu zgłoszenia, będą wskazywane preferowane placówek. Po zakończeniu obu naborów wysyłana



Ryc. 3. Obowiązkowe szkolenie dla nauczycieli i architektów

Źródło: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/aktualnosci/ruszyl-program-archi-przygody-klasy-1-3-szkoly-podstawowe>, [dostęp 08.01.2020 r.]



Ryc. 4. Modelowe zajęcia w ramach szkolenia

Źródło: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/aktualnosci/ruszyl-program-archi-przygody-klasy-1-3-szkoly-podstawowe>, [dostęp 08.01.2020 r.]

będzie informacja z wynikami. Informacja o naborze i link do rejestracji jest umieszczany na stronie [www.nck.pl](http://www.nck.pl)

Jak dotąd odbyły się trzy edycje programu dla przedszkoli oraz dwie edycje w klasach 1-3. Były one realizowane naprzemiennie – jedna na wiosnę, druga na jesień. Pierwsza edycja programu dla grup przedszkolnych miała miejsce w 2017 roku i wzięło w niej udział 49 placówek, 50 nauczycieli i 47 studentów absolwentów. W roku 2018 odbyła się pierwsza edycja dla klas 1-3 szkół podstawowych, w której wzięło udział 48 placówek w 39 miastach i miejscowościach, 45 studentów/absolwentów, 51 nauczycieli i 981 uczniów. W tym samym roku odbyła się również druga edycja programu dla przedszkoli, w której wzięło udział 49 placówek, 50 grup przedszkolnych, 54 nauczycieli i 1189 uczniów. W 2019 roku odbyła się druga edycja dla klas 1-3, w której wzięło udział 55 nauczycieli, 46 studentów/absolwentów i 1058 uczniów z 46 różnych szkół. W trzeciej edycji dla przedszkoli w tym samym roku wzięło udział 51 placówek.

Obecnie zakończył się pilotaż programu w klasach 4-6. Kończy się także praca nad scenariuszami klas 7-8 szkoły podstawowej – będzie to ostatnia część scenariuszy programu Archi-przygody. Na rok 2020 planowane są 2 nabory. Jeden w styczniu dla przedszkoli i klas 1-3 szkół podstawowych, drugi w maju dla klas 4-6. Wszystkie edycje programu poprzedzone są obowiązkowym szkoleniem dla nauczycieli i architektów zorganizowanym przez NCK.

## Scenariusze zajęć

Program obejmuje zestaw 10 scenariuszy zajęć dla grup przedszkolnych oraz klas 1-3 szkoły podstawowej. Scenariusze zajęć różnią się poziomem trudności w zależności od wieku dzieci. Skupione są przede wszystkim na aktywnościach opartych na pracy zespołowej, ćwiczeniach manualnych, obserwacji i dialogu. Scenariusze mają formę kolorowych folderów i są ponumerowane. Mogą być realizowane w dowolnej kolejności. Scenariusze poruszają takie zagadnienia jak: wrażenia barwne, ochrona środowiska, związek człowieka z otoczeniem, podstawowe funkcje i formy w architekturze oraz dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze. To propozycja do prowadzenia kreatywnych zajęć w szkole, przedszkolu lub uzupełnienia już zaplanowanych.



Ryc. 5. Scenariusze zajęć

Źródło: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/aktualnosci/archi-przygody-wystartowaly-w-szkolach-podstawowych->,  
[dostęp 08.01.2020 r.]



Ryc. 6. Przykładowy wygląd scenariusza

zajęć dla przedszkoli, <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/scenariusze-zajec/scenariusze-zajec-2016>,  
[dostęp: 08.01.2020 r.]

Każdy scenariusz w skrócie opisuje trzy aspekty: sposób organizacji warsztatów, tematykę i pomoce naukowe. Pierwszy z nich objaśnia przebieg zajęć, uwzględniając rolę architekta i nauczyciela. Zawiera czas trwania zajęć i opisuje ich cel. Drugim elementem scenariusza jest tematyka zajęć. Są to informacje dotyczące poruszanej problematyki i zagadnień kluczowych. Ostatni aspekt scenariusza zawiera opisy metod i form pracy oraz środków dydaktycznych.

W celu przybliżenia tematów realizowanych podczas programu, poniżej znajduje się opis scenariuszy zajęć dla przedszkoli.

Podczas zajęć proponowanych w pierwszym scenariuszu *Ja i moje otoczenie*, dzieci rysują autoportret i przyjazne otoczenie. Zaczynają postrzegać siebie w powiązaniu z otaczającą przestrzenią i utożsamiać się z nią. Pierwsze zajęcia to także możliwość do wyjaśnienia dzieciom czym zajmuje się architekt, urbanista, architekt krajobrazu i wnętrz. Można również pokazać plany i rysunki architektoniczne. Wpływie to pozytywnie na umiejętność odczytywania takich rysunków i rozumienia ich.

Scenariusz *Przewodnik po mojej okolicy* zachęca dzieci do stworzenia takiego przewodnika. Można wspólnie zaplanować trasę wycieczki i potem oznaczyć ją na mapie. W ten sposób dzieci nabywają umiejętności przekazywania obserwacji i wiedzy na temat wartości przestrzennych z własnego, bliskiego otoczenia.



Ryc. 7. Dzieci przyglądają się swoim pracom zarysowanych podczas zajęć „Ja i moje otoczenie”  
Fot. autorki.



Ryc. 8. Przewodnik po okolicy stworzony przez dzieci z przedszkola  
Fot. autorki.

W trakcie realizacji scenariuszy *Modele przestrzenne* oraz *Dom i ogród* dzieci wykonują proste makiety. Ćwiczą wyobraźnię przestrzenną, umiejętności manualne i poznają podstawy modelowania. Zaczynają zastanawiać się nad tym, jak mieszkać lepiej i jak łączyć architekturę budynku z otoczeniem. Chronią jednocześnie środowisko środowisko przyrodnicze.



Ryc. 9. Makieta domu i ogrodu wykonana przez dziecko w wieku przedszkolnym  
Fot. autorki.



Ryc. 10. Dzieci w przedszkolu pracujące podczas zajęć  
Fot. autorki.

Aby poznać podstawowe potrzeby mieszkaniowe, a także funkcje i formy w architekturze dzieci podczas zajęć *Schronienie* najpierw tworzą małe modele schronień, a następnie budują schronienia z koców i krzeseł. Te zajęcia są dobrym pretekstem, aby zaprezentować najmłodszym materiały budowlane, takie jak: cegła, kamień, słoma, drewno czy glina.

*Skala i proporcje* to temat, w którym dzieci zaczynają dostrzegać związek budowy anatomicznej człowieka z elementami otoczenia i nabywają umiejętności przedstawiania obiektów w skali. Uczestnicy zajęć odrysowują swoje sylwetki na papierze. Zaznaczają również swój wzrost i lepią mały model człowieka z plasteliny, wzorując się na rysunku „człowieka witrawiańskiego” Leonarda da Vinci.



Ryc. 11. Schronienie zbudowane z koców i krzeseł  
Fot. autorki.



Ryc. 12. Modele człowieka z plasteliny  
Fot. autorki.

Scenariusz *Ciepło, zimno? Moje kolory* ma za zadanie zwrócić uwagę dzieci na wrażenia barwne w najbliższym otoczeniu. Na zajęciach można pokazać różne rodzaje próbek drewna i kamieni, które mają naturalną barwę. Należy również przypomnieć wiadomości o kolorach i zaprezentować koło barw. Dzieci, kolorując schematy wnętrza przy użyciu barw ciepłych i zimnych, zaczynają dostrzegać zmienność i subiektywność odczucia koloru oraz ich związek z samopoczuciem.

Na zajęciach *Konstrukcje* dzieci poznają fundamenty, ściany, dachy, „wiszące” mosty i „pływające” budowle. Taki temat tworzy sposobność do przeprowadzenia prostego doświadczenia ukazującego jak działają mosty. Eksperyment polega na obciążaniu listewki opartej na dwóch odsuniętych od siebie krzesłach. Wszyscy obserwują zachowanie się listwy przy zmianie odległości pomiędzy krzesłami, a także obciążaniu jej. Następnie dzieci tworzą konstrukcje z patyczków i plasteliny, poznając proste techniki budowania.



Ryc. 13. Dzieci po rozmowie o kolorach, oglądają próbki drewna i kamieni  
Fot. autorki.



Ryc. 14. Konstrukcje stworzone z patyczków i plasteliny  
Fot. autorki.

Celem realizacji scenariusza *Przedszkole i jego otoczenie* jest poznanie funkcji i formy najbliższego otoczenia oraz potrzeb, które powinno ono spełniać. Proponowane zajęcia obejmują pracę z mapą, na której dzieci podczas spaceru badawczego za pomocą kolorów na mapie i chorągiewek w przestrzeni zaznaczają różne funkcje. Następnie po powrocie do sali, wszyscy wspólnie oznaczają miejsca o określonej funkcji. W ten sposób powstaje uproszczony schemat funkcjonalno-przestrzenny.

Ostatni temat *Przyjazne miasto i miejscowość* ma na celu uświadomić dzieci o ich oczekiwaniach wobec środowiska i znaczenia przestrzeni publicznych oraz bliskiego codziennego dostępu do przyrody. Zajęcia tworzą możliwość do pracy w grupie i do wspólnego stworzenia miasta z wykonanych wcześniej makiet domów i ogrodów.



Ryc. 15. Dzieci zastanawiają się w którym miejscu na mapie zaznaczyć ubitą chorągiewkę w przestrzeni  
*Fot. autorki.*



Ryc. 16. Makieta przyjaznego miasta  
*Fot. autorki.*

## **Podsumowanie**

U dzieci uczestniczących w programie nauczyciele i rodzice zaobserwowali zmiany w swobodnej zabawie. Nastąpił wzrost zainteresowania zabawami konstrukcyjnymi, modelami przestrzennymi, makietami oraz materiałami budowlanymi. U dzieci została pobudzona wyobraźnia przestrzenna. Dzieci rozwinęły swoje umiejętności manualne i zdobyły wiedzę o różnych rodzajach konstrukcji. Poznały pojęcia architektoniczne i znaczenie środowiska przyrodniczego. Nabyły również wiedzę o zawodzie architekta.

Korzyści z programu wynieśli również nauczyciele i architekci. Dla nauczycieli program okazał się być inspiracją do innych zajęć dydaktycznych o podobnej tematyce i celach. Udział w programie uświadomił nauczycielom potrzebę edukacji architektonicznej i estetycznej dzieci. Nauczyciele i architekci poszerzyli wiedzę z zakresu architektury. Program umożliwił im poznanie okolicy i rozwinął umiejętności dydaktyczne. Architekci dodatkowo zdobyli satysfakcjonujące doświadczenie zawodowe i poznali potrzeby architektoniczne placówek edukacyjnych.

Pozostaje mieć nadzieję, że program Archi-przygody będzie trwał i edukował coraz więcej dzieci. Być może w przyszłości powstanie więcej programów edukacyjnych o podobnej tematyce, a świadomość potrzeby edukacji architektonicznej wzrośnie.

### **Bibliografia**

Bernatek-Bączyk K., *Poprawa jakości środowiska zbudowanego a rola edukacji architektonicznej dzieci*, Łódź 2018, ISBN: 978-83-7283-927-5, s. 10, 25, 39-41, 56.

*Ewaluacja pierwszej ogólnopolskiej edycji programu Archi-przygody PRZEDSZKOLA*, <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/ewaluacja>, [dostęp 7.01.2020].

*Podstawa programowa wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego*.

*Scenariusze dla klas 1-3*, (oficjalna strona internetowa), dostępny w Internecie: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/scenariusze-zajec/scenariusze-zajec-dla-klas-1-3-szkoly-podstawowej>, [dostęp: 7.01.2020]. *Scenariusze dla przedszkoli* (oficjalna strona internetowa), dostępny w Internecie: <https://www.nck.pl/projekty-kulturalne/projekty/archi-przygody/scenariusze-zajec/scenariusze-zajec-2016>, [dostęp 07.01.2020].

## **Archi-adventures – architectural education**

*The article describes the Archi-adventure program, the experiences associated with it and the impact it has. The program description is preceded by a discussion of architectural issues occurring in the core curriculum applicable in Poland. The article aims to give insight into the Archi-adventure program, draws attention to the role of education in the field of architecture and encourages students to be active in education.*

**keywords:** *children's architectural education, core curriculum, Archi-adventures, educational program, National Center for Culture.*

Recenzował dr hab. inż. arch. Jan Kurek