

ORGANIZATORI:



FORUMUL MEDIERII CULTURALE

de fi

nire

CU SPRIJINUL:



STUDIOȚOPIA



de-a arhitectura

de-a arhitectura

my school can

be cool

design

participativ

Dr.arh. Brîndușa Havași



de-a arhitectura

de - a ar h i t e c t u r a

de 10 ani mediază

Cultura mediului construit



de-a arhitectura

echipa=arhitecți + profesori



Construim prin educație

Construcția noastră crește când:

1. Copiii și adulții înțeleg și iubesc **valorile mediului construit** și sunt activi în comunitățile lor,
2. Profesioniștii mediului construit se implică prin **educație în comunitate**,
3. În educație, **joaca, experimentul și creativitatea** sunt luate în serios.



REȚEAUA DE-A ARHITECTURA



2012-2022 > 30 100 elevi

în școlile de stat

urban&rural

în fiecare an școlar:

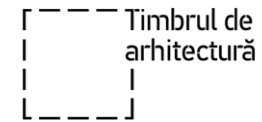
➤ 170 de arhitecți voluntari

➤ 150 cadre didactice

URBAN —
RURAL —



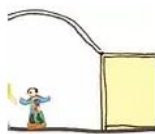
ORDINUL
ARHITECȚILOR
DIN ROMÂNIA



Ordinul Arhitecților din România finanțează o mare parte a programelor asociației prin Timbrul Arhitecturii. De-a Arhitectura este proiect cultural prioritar al OAR.

The **UIA Built Environment network** aims to help Architects and Teachers everywhere show young people what makes good Architecture and a Sustainable environment. Developing young people's awareness of architecture, the city and sustainable development is an urgent and vital challenge.

With access to knowledge in these areas they will be able - as adult citizens, users, clients and decision makers - to make their voices heard and influence the political, economic and social strategies, which will shape their cities and their environment. The UIA's Architecture & Children Website is provided by the **UIA Architecture & Children Work Programme**.



Australia



Austria



Azerbaijan



Bulgaria



Colombia



Costa Rica



Croatia



Denmark



Egypt



Finland



France



Germany



Hungary



Hong Kong



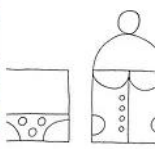
Ireland



Israel



Japan



Latvia



Mexico



Norway



Poland



Romania



Russia



Slovenia



Spain



Sweden

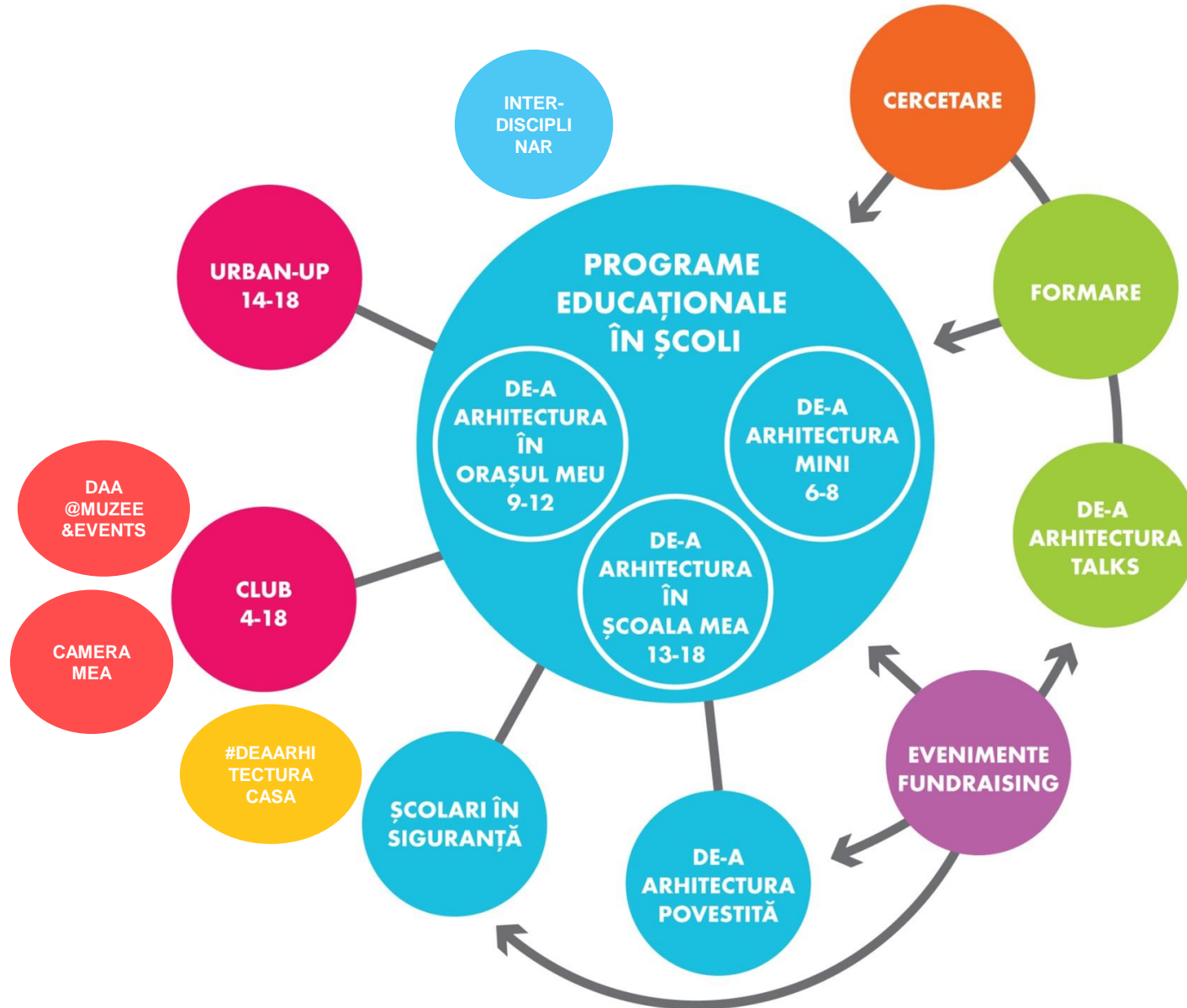


Turkey

Reprezintă România la:
programul de lucru *Arhitectura și copiii*
al **Uniunii Internaționale a Arhitecților**
rețeaua internațională a educației de
mediu construit.

Selectați ca inovatori în educație la:

Selected for the **hundrED** Global Collection 2022
HUNDRED.ORG



științele naturii

matematica

educație

geografie

civică

ARHITECTURA

educație

muzică

istorie

tehnologică

limba română

abilități practice



programe în școli - abordare



de-a arhitectura

DE-A ARHITECTURA MINI
CLASELE I-II
opțional CDȘ/ extracurricular

Legătura dintre designul
clădirilor, specificul locului și
locuitorii lor

Learning by doing

Poveste fantastică

Proiect imaginar inspirat de
poveste

Prezentare către părinți

DE-A ARHITECTURA ÎN
ORAȘUL MEU
clasele III- V
opțional CDȘ național

Abecedarul mediului construit

Învățare experiențială
și prin proiect

Explorarea orașului tău

Proiect imaginar, dar care
utilizează date reale

Prezentare împreună cu alte
clase

MY SCHOOL CAN BE COOL
clasele VI-XII
extracurricular

Elevii reimaginează spațiile
școlii

Design participativ și design
thinking

Explorarea școlii

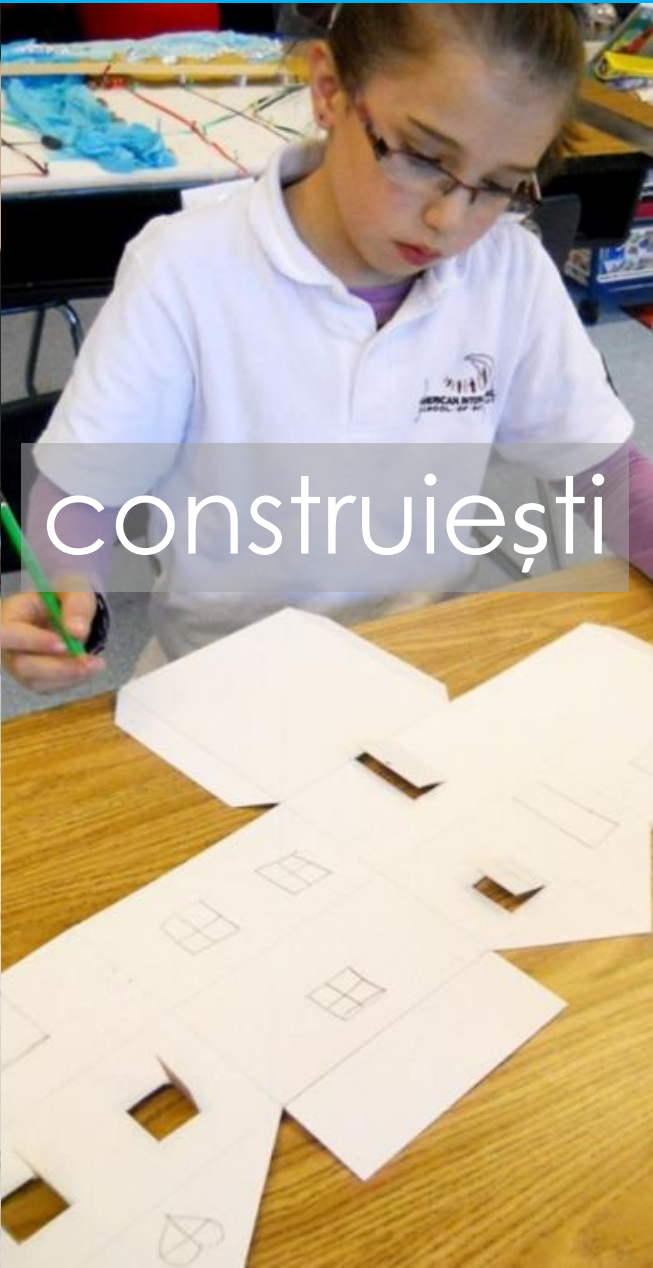
Proiect real pentru școala lor

Realizarea proiectului propus
de ei

Învățare experiențială



de-a arhitectura





de-a arhitectura

my school can be cool

design participativ

de 7 ani în școlile din România

2022 primul parteneriat cu o primărie



800 de elevi / 41 de școli



de-a arhitectura



2016 Timișoara



2017 București



2017 București



2017 București



2017 București



2018

Cluj



2018 Brașov



2019 Timișoara



2019 București



2019 Cluj



2019 Timișoara



2019 Frasin



2020 Târgu Mureș



2020 Gornești



2020 Timișoara

ce este designul participativ?



de-a arhitectura

Este un proces prin care utilizatorii sunt implicați alături de factorii de decizie în proiectele, produsele sau serviciile pe care le vor folosi. (Muller & Kuhn, 1993)

Este o abordare a **amenajării locurilor** (*placemaking*), o modalitate de a crea **medii mai receptive și mai adecvate nevoilor** culturale, emoționale, spirituale și practice ale utilizatorilor și locuitorilor.

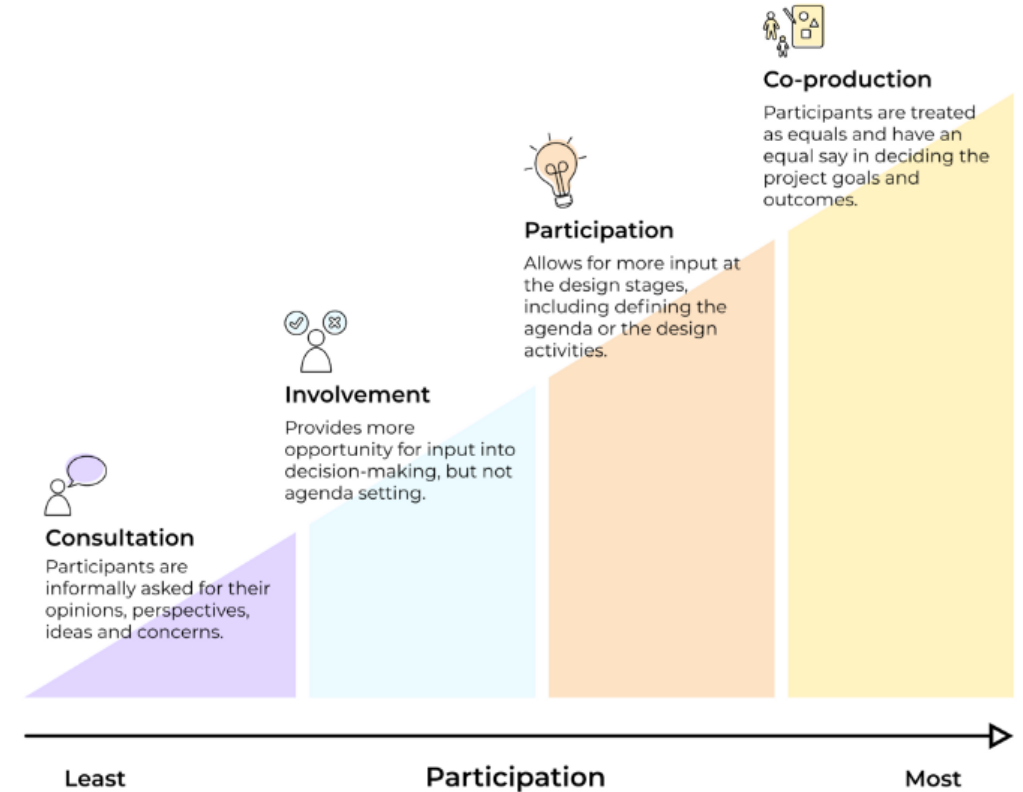
Utilizare în: software design, design de produs, design grafic, arhitectură, urbanism, peisagistică, planificare, proiectare, sustenabilitate, sănătate, servicii ...

NU este:

- un stil de design,
- o perspectivă singulară,
- o metodă de a pune utilizatorii să facă treaba designerilor!

Utilizatorii contribuie cu experiența lor la:
definirea temei de proiectare!

- **Consultare** – participanților li se cer informal opiniile, perspectivele ideile și îngrijorările,
- **Implicare** – oferă mai multe oportunități de input în procesul de luare a deciziilor, dar nu în stabilirea agendei,
- **Participare** – mai mult aport în fazele de design, inclusiv definirea agendei și a activităților,
- **Co-producere** – participanții sunt tratați ca egali și au un cuvânt egal în deciziile privind scopul și rezultatele.



The difference between co-design and participatory design

Are you truly co-designing with users as equals or just patting yourself on the back for getting 'user feedback'?

- aduce **omul** în centrul procesului colaborativ de inovare (1),
 - demistifică procesul de proiectare (2)
 - oferă părților implicate un sentiment de proprietate asupra ideilor (3).
- cerințe și feedback mai bune,
 - impuls pentru a înțelege și a internaliza gândirea din spatele deciziilor de proiectare
 - îi determină să apere acele decizii atunci când sunt contestate.

(1 [UX Thinking](#), Elizabeth Rosenzweig, ... David Juhlin, in [Successful User Experience: Strategies and Roadmaps](#), 2015, Participatory Design)

(2, 3 [Living in the deliverables](#), Martina Hodges-Schell, James O'Brien, in [Communicating the UX Vision](#), 2015, Embrace the creativity of everyone)

([Living in the deliverables](#), Martina Hodges-Schell, James O'Brien, in [Communicating the UX Vision](#), 2015, Embrace the creativity of everyone)

- **captează** interesul și energia elevilor, profesorilor și arhitecților,
- **schimbă** spațiile și mai ales pe creatorii lor,
- **conectează** discipline diverse într-un proces de *design thinking* și învățare prin proiect,
- **eliberează** potențialul individual, al grupului și al comunității școlii,
- **facilitează** înțelegerea complexității interdisciplinare a mediului construit,
- **valorifică** colaborarea.



profesor

elevi

elevi

arhitect

peisagist

Succesul designului participativ

=

O bună cooperare între părțile implicate!

autoritatea
publică locală

Asociația
de părinți

Sponsori

Personalul de
întreținere

Voluntari,
colaboratori

Arhitecții:
mediatori culturali &
designeri –
facilitează înțelegerea
și observarea factorilor
care dau calitate
mediului construit și
fac proiectul după
tema stabilită împreună
cu utilizatorii!

design participativ

Elevii: utilizatori - contribuie cu
opiniile și percepțiile lor la
identificarea deficiențelor spațiilor
și nevoilor utilizatorilor pentru
tema de proiectare.

Nu proiectează!

Profesorii: facilitatori față de elevi,
fac legături cu obiectivele de
formare și competențe,
dar **utilizatori** față de arhitecți,

Nu proiectează!



CAPITOLE



Introducerea



Analiza



Definirea temei de proiectare



Soluțiile



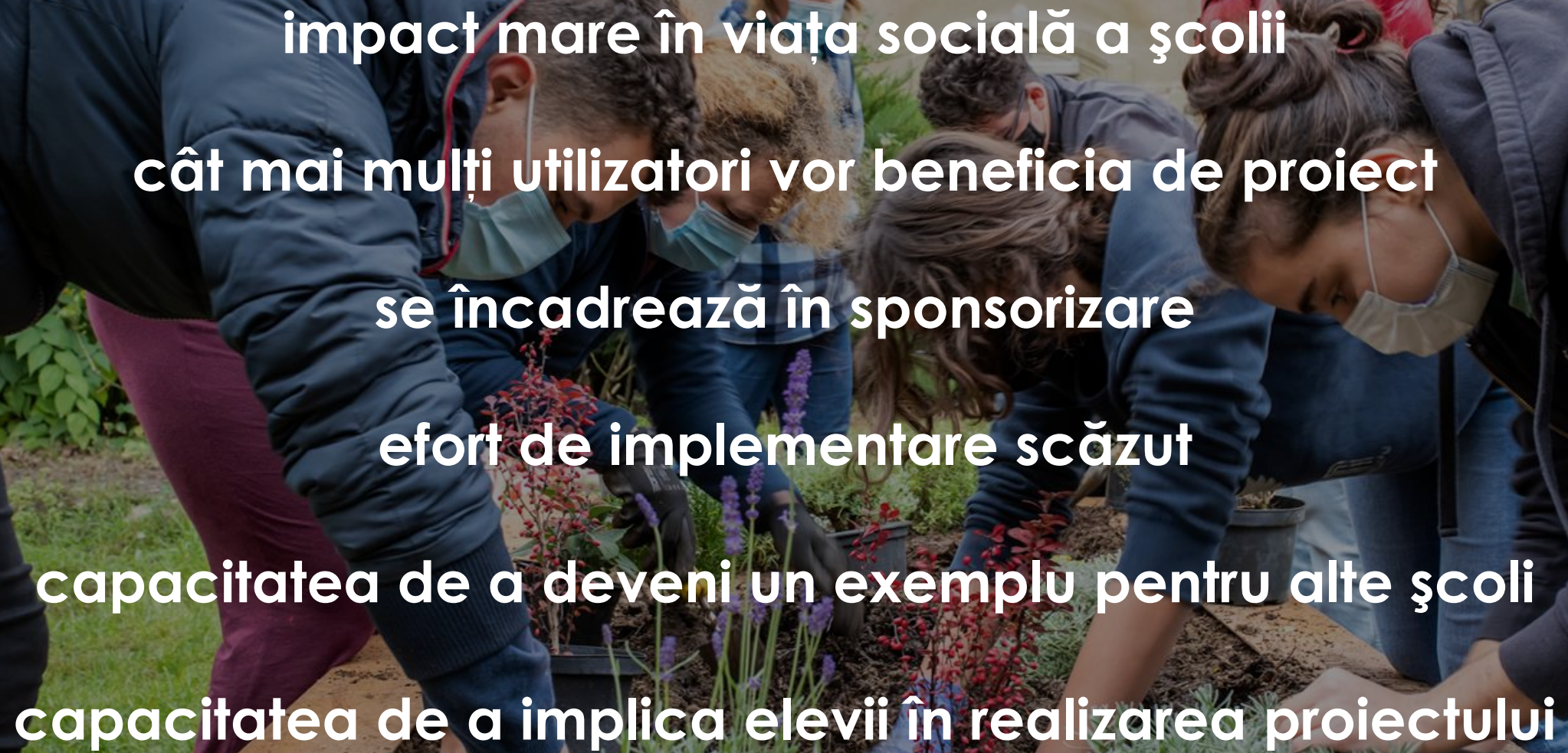
Implementarea

My school CAN be cool! Depinde de fiecare dintre noi.

Vizitează galeria online de proiecte realizate în școli din toată țara din 2015 până acum.



- Observare la fața locului,
- Interviuri, focus grupuri,
- Brainstorming, cutia cu idei
- Ateliere de co-creație
- Joc de rol / scenarii,
- Simulări, modele, prototipuri
- Teste 1:1,
- Construirea propunerilor
- Evaluări în timpul utilizării



impact mare în viața socială a școlii
cât mai mulți utilizatori vor beneficia de proiect
se încadrează în sponsorizare
efort de implementare scăzut
capacitatea de a deveni un exemplu pentru alte școli
capacitatea de a implica elevii în realizarea proiectului

EVALUARE

Cum evaluăm?
Metode:
Evaluarea profesului,
Autoevaluarea
elevului
(conștientizarea
propriului progres)

Instrumente
de
evaluare

Evaluare semestrul I

Evaluare semestrul II

Ce și de ce evaluăm?

Ce învață elevii contribuind la înțelegerea mediului construit al școlii prin colaborare? My School can be Cool încorporează experiențe, atitudini și valori ce sunt prezente în curriculum și antrenează:

- componente specifice mai multor domenii științifice și culturale (cunoștințe) și aplicarea operațională în diverse situații;
- atitudini și abilități personale și interpersonal care facilitează lucrul în echipă și în grupuri mici (sau celălalt);
- valori implicate în modul în care ne percepem pe noi înșine și rolul nostru în viața școlară.

În My School can be Cool învățarea are loc prin acțiune. Organizați în grup, elevii își dezvoltă cunoștințele și abilitățile, care integrează cunoștințe și abilități din diverse domenii, își dezvoltă abilități intelectuale de înțelegere și promovează studiul și munca autonomă, munca în echipă și autoevaluarea.

My School can be Cool reflectă faptul că spațiul școlii, procesul de realizare a unei înțelesături, precum și rezultatele sunt conectate cu foarte mulți oameni (elevi, profesori, arhitecți și alți specialiști, sponsori) și diverse factori (timp, spațiu, resurse locale etc.). Complexitatea domeniilor specifice My School can be Cool se reflectă în complexitatea situațiilor de învățare la nivelul elevilor și la nivelul comunității școlare. Un asemenea tip de învățare antrenează competențe care sunt mai dificil de evaluat și presupun mai mult timp și efort. Respectând recomandările lui Andy Hargreaves: "Inventarierea ceea ce prețuim în loc să prețuim ceea ce putem măsura", cum procedăm?

Cum evaluăm?

Proiectul de evaluare a competențelor învățate prin My School can be Cool aplicăm modelul bazat pe înțelegere - backward design (Wiggins, G., & McTighe, J. (2005) Understanding by design (2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development ASCD; understanding by design framework 2015 libD_WhitePaper0312.pdf). În designul bazat pe înțelegere, pornim de la rezultate (criterii de reușită), mergem înapoi la obiective educaționale și apoi la activitățile și resursele necesare pentru atingerea criteriilor de reușită. Acest model face posibilă evaluarea pentru învățare. Evaluarea devine un proces de evaluare și interpretare de dovezi ce sursează elevul și profesorul să decidă unde se află elevul în procesul învățării, unde ar trebui să ajungă în etapa imediat următoare și cum poate să ajungă acolo cel mai eficient. Pentru ca evaluarea să sprijine învățarea, este necesar să comunicăm explicit elevilor natura rezultatelor așteptate în învățare: competențele pe care le dezvoltă, ce înseamnă o anumită competență dezvoltată (oferind-le exemple).

Profesorii și arhitecții se pliază pe traseul construit împreună cu elevii pornind de la ce știu (învățarea anterioară) la învățarea din nou (prelucrarea educației proprii). Profesorii fac uz de ceea ce Hattie numește "expertiză adăptată", expertiză care se dezvoltă și la nivelul elevilor, pe măsură ce își formează competențele de autoreglare. (John Hattie (2014), Învățarea inteligentă. Ghid pentru profesori, Editura Trei, p. 242)

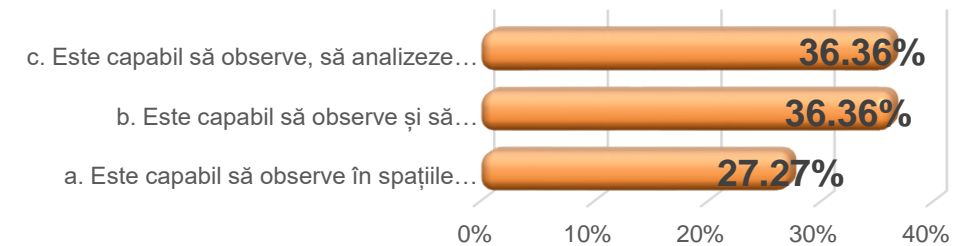
Ce evaluăm?
Integrarea
competențelor:
Cunoștințe,
Abilități,
Atitudini

Elevii clasei a VIII-a de la Liceul Gerhardinum din Timișoara:

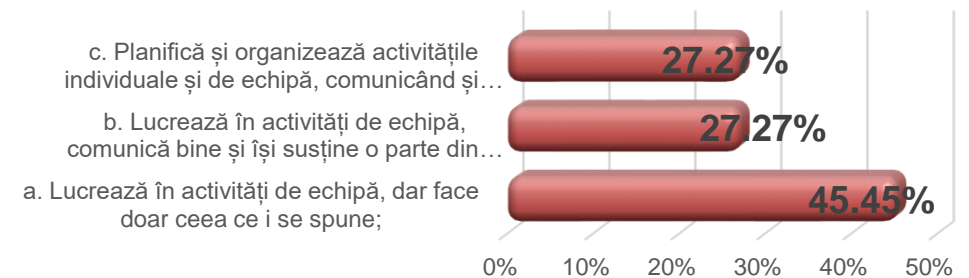
- înțeleg influența mediului construit asupra calității vieții;
- înțeleg că pot optimiza spațiul școlar;
- exersează susținerea ideilor proprii;
- încep să înțeleagă legăturile dintre discipline;
- proiectul favorizează lucrul în echipă;
- se implică în activități practice;
- înțeleg nevoia de a apela la specialiști;
- înțeleg că există mai multe răspunsuri valabile în rezolvarea unei probleme;
- își asumă proiectul și duc la bun sfârșit ce au început.

<https://www.de-a-arhitectura.ro/my-school-can-be-cool-evaluarea-elevilor/>

Cunoașterea realității școlii (ca mediu construit)



Lucrul în echipă



Susținerea propunerilor



Elevii clasei a VII-a de la Liceul de Artă din Timișoara 2016:

“Este primul proiect la care lucrăm toți împreună pentru un scop comun” Karina, de pe schelă.

“E mai fain decât la mate ... ” a declarat Filip scoțând de zor cuiele cu ciocanul și patentul din parchetul vechi.

“Doamna arhitectă, nu mai avem ceva cuie de scos? ”

“Chiar îmi place munca asta fizică, acum mă uit cu alți ochi la imaginile de la teoria arhitecturii” Alex, student arhitect,

“Aveți grijă să nu zgâriați parchetul cel nou! ”, Nadia.



- să-i încurajăm să își spună părerea;
- să-i motivăm să persevereze într-un proiect pe termen lung, mscbc durează > 1 an școlar;
- să conceapă și să conducă un proces;
- să argumenteze și să caute cauzele efectelor;
- să se exprime verbal și vizual;
- să sintetizeze și să tragă concluzii;
- să menținem încrederea că chiar vom schimba ceva în școală.





... IT'S ON US



brindusa.havasi@de-a-arhitectura.ro