

Andreea Machidon



PROIECT CO-FINANȚAT DE:

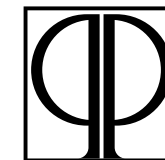


EDUCAȚIE PENTRU PATRIMONIU

Ghid de idei și explorări pentru patrimoniul construit, natural și meșteșuguri

București 2019

Andreea **Machidon**



PRO PATRIMONIO

EDUCAȚIEPENTRU**PATRIMONIU**

Ghid de idei și explorări pentru patrimoniul construit, natural și meșteșuguri

București 2019

Andreea Machidon este arhitect de interior și coordonator al colecției de obiecte meșter-designer Honest Goods și al programelor educaționale din cadrul fundației Pro Patrimonio, trainer educațional în cadrul Eematico, co-înițiator și coordonator al proiectului Grădina Istorică din cadrul Grădinii Botanice București și instructor outdoor în cadrul Himalaya Travel. A fost arhitect voluntar în programul „De-a arhitectura mini” și „De-a arhitectura în orașul meu”, arhitect voluntar pentru festivalul Street Delivery și a participat de-a lungul anilor în numeroase programe, ateliere și șantiere de arhitectura și restaurare.

Consultanță editorială

Mirela Duculescu

Design grafic

Mona Petre

Ilustrații

Andreea Machidon

Fotografii

Andreea Machidon și Alin Iacob

Mulțumiri

Membrilor din cele trei comunități, din jurul Conacului Peticari-Davila din Izvoru, jud. Argeș, a Conacului Neamțu din Olari, jud. Olt, și a Vilei Golescu din Câmpulung Muscel, jud. Argeș, — prieteni și cadre didactice — cu ajutorul cărora s-au putut organiza atelierele și evenimentele ce au stat la baza ghidului: Andreea Săvescu, Gabriela Vămanu, Ion Nica, Liliana Chera, Mariana Stancu, Mioara Grigore

Voluntarilor și colaboratorilor ce au făcut posibile realizarea atelierelor: Ana-Maria Apostoiu, Ana-Luiza Simion, Anda Tănase, Bogdan Copețchi, Erme Ionescu, Mihai Oancea, Mihai Petrescu-Puică, Yumi Nakajima

Carolinei D'Assay pentru impulsul de a transforma inițiativele educaționale punctuale derulate de fundație într-un demers structurat de educație de patrimoniu

Prietenilor fundației Pro Patrimonio pentru ajutor și sprijin continuu: Adrian Hariga, Mirela Duculescu, Raluca Marțiș, Raluca Munteanu și Șerban Sturdza

Lui Alin Iacob și Monei Petre pentru suportul tehnic în ceea ce privește documentarea foto-video și asamblarea grafică a ghidului.

Literă

Avenir Next LT, Barlow Condensed

ISBN 978-973-0-30737-5

© Pro Patrimonio, București 2019

Toate drepturile rezervate. Nici o parte din această publicație nu poate fi reprodușă, stocată sau transmisă prin orice mijloace de natură electronică, mecanică, de copiere, înregistrare sau alte forme, fără permisiunea prealabilă a Fundației Pro Patrimonio.

CUPRINS

Introducere

Cutia cu scule

1 / Definire patrimoniu cultural

Cine este patrimoniul cultural: ipostaze și actori

Diversitate culturală și identitate

2 / Resursele locului

Proiect de explorare locală

3 / Unde ne aflăm?

Cine este urbanistul?

Universul mai larg: harta județului meu

Universul apropiat: macheta satului/orașului meu

4 / Case frumoase

Cine este arhitectul?

Casa bătrână—principiul vechimii

Casa de poveste—principiul memorialistic

Casa aleasă—principiul unicității

Casa cu straturi—principiul arhitectural

5 / Peisaje de tot felul

Cine este peisagistul?

Spații verzi în comunitate

Plan-proiect

Machetă scara 1:1

6 / Lumea detaliilor

Cine sunt meșterii, artiștii, restauratorii și designerii?

În căutarea detaliilor

Plante locale și interpretări

Interioare

7 / Povestea locului

Vânătoare de comori

8 / Comunitate

Festivitate-atelier

Lecții învățate la fața locului

Experiența comunităților din jurul Conacului Perticari-Davila, al Conacului Neamțu și al Vilei Golescu

Anexe

LA CE FOLOSEȘTE?

Ghidul „Educație pentru Patrimoniu” este o propunere structurată de introducere a copiilor în lumea patrimoniului și de explorare mai amănunțită a valorilor culturale construite, naturale și a meșteșugurilor din zona în care cursurile se desfășoară. Acesta este un demers prin care se dorește conectarea comunității la resursele locale și activarea practică și creativă a spațiului în care aceasta trăiește.

CUI FOLOSEȘTE?

Ghidul este destinat cadrelor didactice, ONG-urilor, grupurilor sau oamenilor cu inițiativă ce doresc să implementeze un program educațional despre patrimoniu ce se raportează prin exerciții dedicate direct la reperele culturale locale.

Conținutul ghidului este adresat copiilor cu intervalul de vârstă cuprins între 6 și 14 ani, activitățile putând fi adaptate în funcție de nivelul colectivului.

Beneficiari ai ghidului se pot considera totodată și membrii comunității ce-ar putea folosi propunerile din ghid pentru a se implica alături de tineri în dezvoltarea și activarea spațiului în care trăiesc folosind resursele culturale culturale și naturale disponibile din apropiere

CUM SE FOLOSEȘTE?

Ghidul împarte sub 8 capitole o serie de activități și programe menite să ajute la descoperirea treptată a lumii patrimoniului, explorarea universului înconjurător prin jocul rolurilor diversilor specialiști și integrarea diferitelor idei în proiecte scara 1:1 în comunitate.

Propunerile sunt descrise ca activități cu obiective specifice, cu timpi și pași sugerați de lucru. Multe dintre acestea sunt însoțite de fișe separate de lucru și link-uri către site-uri ajutătoare. Exemplul experiențelor proprii pentru majoritatea atelierelor încheie suita capitolelor prin punctarea reușitelor, dar și a obstacolelor

de care ne-am lovit. Activitățile pot fi integrate pe întreaga perioadă a anului școlar, pot forma subiectul săptămânii de Școala Altfel, pot fi gândite ca activități de vacanță sau integrate în mod liber oricărui program dorit.

„Educație de Patrimoniu” este un ghid obținut în urma experienței proprii și totodată o formă incipientă a unui posibil viitor curs implementabil ca optional în curricula școlară, ce așteaptă propuneri și sugestii de îmbunătățire din partea utilizatorilor.

DE CE ESTE NECESAR ACEST GHID?

Fundația Pro Património este o organizație neguvernamentală nonprofit internațională, cu filiale în România (București), Marea Britanie și Franța. Înființată în anul 2000, fundația derulează o serie de proiecte care au ca misiune principală conservarea, salvarea și reactivarea patrimoniului cultural, cu precădere arhitectural. Acțiunile se concentrează pe proiecte practice de protejare și reabilitare a patrimoniului, precum și pe implicarea și conștientizarea de către comunități a propriei identități, a memoriei și valorii moștenirii culturale.

Segmentul de Educație pentru Patrimoniu adresat tinerilor a apărut ca o consecință directă a nevoii implicării comunității în proiectele de restaurare și activare a patrimoniului construit derulate de către fundație în diverse locuri din țară.

Activitățile din jurul Conacului Perticari-Davila, din Izvoru, județul Argeș, a Conacului Neamțu, din Olari, județul Olt și a Vilei Golescu, din Câmpulung Muscel, județul Argeș au constituit nucleul experienței echipei pe o durată de aproximativ 4 ani.

Încercările și experimentele diverse din primii ani au pus bazele conturării unui program structurat, ce încearcă prin acest ghid să poată fi implementat în cât mai multe comunități, chiar și fără prezența directă a echipei Pro Património.

Întregul demers a crescut și a fost susținut de-a lungul timpului de entuziasmul copiilor, curiozitatea și implicarea comunității și cererea continuă pentru genul acesta de activități, a căror reușită cea mai preț rămâne probabil construcția unei legături emoționale a tinerilor cu valorile materiale și imateriale din universul apropiat.

1 / DEFINIREA PATRIMONIULUI CULTURAL

Titlu: CINE ESTE PATRIMONIUL CULTURAL: IPOSTAZE ȘI ACTORI

Durată: 60" + extra timp dedicat dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Carduri printate A4/
A5 cu fotografii ale
patrimoniul cultural
în cât mai multe din
ipostazele sale, având
pe spate menționate
numele acestora

Carduri printate A4/
A5 cu fotografii/
schite ale diverșilor
specialiști

Măști A4 printate
(anexa 1.1)

Materiale de pictat/
colorat

Foarfece

Sfoară

OBIECTIVE

- Familiarizarea copiilor cu ideea de Patrimoniu Cultural prin diferitele ipostaze în care acesta ni se prezintă pentru a fi lăsat mai departe de la o generație la alta.
- Identificarea și clasarea diferitelor tipuri de Patrimoniu.
- Recunoașterea și clasarea diferiților specialiști implicați în acest vast domeniu.
- Realizarea importanței patrimoniului ca element moștenit din trecut și resursă valoroasă pentru dezvoltarea în viitor.

ELEMENTE CHEIE

- Definirea și înțelegerea unor termeni precum: patrimoniu, cultură, tradiție.
- Structurarea Patrimoniului Cultural în 2 ipostaze ușor de înțeles:

a. PATRIMONIUL MATERIAL (clădiri, peisaje, artefacte):

Patrimoniu cultural mobil: artefacte arheologice, obiecte etnografice, creații artistice, artizanat, opere de cultură populară, arhive, manuscrise, colecții private și publice care, din punct de vedere științific, istoric, antropologic, artistic, estetic sau tradițional, au o valoare națională și/sau universală, indiferent dacă sunt elemente izolate sau colecții.

Patrimoniu cultural imobil: monumente, lucrări de arhitectură, lucrări de sculptură sau pictură, elemente sau structuri arheologice monumentale, cum ar fi inscripții, gravuri sau picturi în rocă, peșteri, monumente funerare sau orice alt element care are valoare pentru artă, istorie sau civilizație națională și/sau universală.



Patrimoniu natural: monumentele naturale constituite de formațiuni fizice și biologice sau de grupări de asemenea formațiuni care au o valoare excepțională din punct de vedere estetic sau științific / Formațiunile geologice și fiziografice și zonele strict delimitate constituind habitatul speciilor animale și vegetale amenințate, care au o valoare excepțională din punctul de vedere al științei sau al conservării / Siturile naturale sau zonele naturale strict delimitate, care au o valoare excepțională din punct de vedere științific, al conservării sau al frumuseții naturale.

B. PATRIMONIUL IMATERIAL (limbă, muzică, obiceiuri și tradiții):

Tradiții și expresii orale, inclusiv limbajul ca vector al patrimoniului cultural intangibil, literatură, artă culinară, muzică, cântec, dans, sunete, jocuri, mitologie, ritualuri, obiceiuri, abilitățile și meseria ancestrală, precum și instrumentele, obiectele, artefactele și spațiile culturale asociate cu ele, permițând perpetuarea identității culturale orale și populare, martor la apartenența la curente de civilizație naționale sau universale.

- Clarificare specialiștilor implicați în acest domeniu: arhitect, urbanist, peisagist, istoric, meșter, artist, pictor, designer, restaurator, sociolog, antropolog, arheolog etc.

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii primesc diferite carduri cu elemente cât mai diverse ale patrimoniului cultural și încearcă să le sorteze în funcție de categoriile principale de clasare. (+ Fiecare copil poate să mai dea câte un exemplu de element al patrimoniului cultural ce nu se află printre carduri)
- Urmează apoi să încerce să recunoască diferite elemente, verificând la sfârșit pe spatele cartonașelor.
- Copiii vor încerca să explice, fiecare pentru câte un cartonaș, care crede că sunt motivele pentru care elementul respectiv a fost considerat demn de transmis mai departe strămoșilor.
- Copiii primesc următoarele carduri cu specialiști și încearcă să-și dea seamă în grija cărui specialist stă astăzi sau a stat în trecut elementul respectiv de patrimoniu.
- La sfârșit, fiecare copil primește o mască (cap cu idei) pe care sunt invitați să o personalizeze și să o completeze sugerând un specialist ales și exemple desenate/scrise din lucrări de seamă de care acesta se ocupă.

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Consultați siteul: www.patrimoniu100.ro/abc-ul-patrimoniului/patrimoniu-cultural pentru definiții, clasări și exemple.

Consultați siteul: www.cimec.ro pentru exemple ale patrimoniului cultural din România.

Exemple de elemente ale patrimoniului cultural ales pot fi amestecate: Din România sau din alte țări, doar din România sau separat din cele 2 variante.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Este oare important patrimoniul cultural?**
- **Când credeți că oamenii au realizat importanța moștenirilor culturale?**
- **Ce s-ar întâmpla dacă oamenii nu ar avea grijă de comorile trecutului?**
- **Cum ajută patrimoniul cultural lumea pentru a progresa?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Propuneți-le copiilor să construiască în echipă sau individual o „machetă a patrimoniului” sub forma unei pize margherita culturale în care să deseneze sau să lipească elemente, proiecte și locuri preferate din lumea largă pe fundaluri colorate diferențiat:
 roșu = patrimoniu material mobil sau imobil
 verde = patrimoniu material natural
 alb = patrimoniu imaterial

1 / DEFINIREA PATRIMONIULUI CULTURAL

Titlu: DIVERSITATE CULTURALĂ ȘI IDENTITATE

Durată: 60" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

un print cât mai mare
cu Harta Lumii
(*anexa 1.2*)

printuri cu
bulinele-destinații
(*anexa 1.2*)

printuri cu fișele
turistice ce urmează
să fie completate de
copii (*anexa 1.2*)

materiale de pictat/
colorat

foarfece

OBIECTIVE

- Surprinderea unei palete cât mai largi și mai diverse a moștenirilor culturale din lumea largă.
- Compararea prin asemănări și deosebiri adiferitelor culturi.
- Exersarea curiozității de a explora și înțelege lumea înconjurătoare prin filtrul culturii.
- Recunoașterea importanței diversității culturale și a necesității acesteia în identificarea și celebrarea identităților umane.
- Testarea capacității de a explora virtual lumea prin căutări proprii, folosind mijloacele tehnologice disponibile.

ELEMENTE CHEIE

- Definirea și înțelegerea unor termeni precum: multiculturalism, interculturalism, diversitate culturală, patrimoniu cultural internațional.
- Așezarea pe glob și descoperirea hărții lumii prin chei culturale.
- Schițarea și crearea unei hărți turistice culturale urmărind obiective culturale precum: obiecte și artefacte, picturi, clădiri, situri istorice, puncte de interes gastronomic și manifestări artistice.

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii se strâng în jurul **Hărții Lumii** și aleg/trag la sorti/primesc fiecare sau în echipă câte o destinație universală poziționată potrivit și semnalată printr-un element de patrimoniu material sau imaterial distinctiv.
- Încearcă să identifice locul respectiv în funcție de poziția geografică și, bineînțeles, elementul semnalizat.
- În funcție de destinația aleasă, copiii au de completat fișa turistico-culturală a locului respectiv folosind cunoștințe proprii sau mijloace de căutare accesibile:



internet. Vor începe prin a desena conturul orașului/satului respectiv, apoi vor identifica diferitele destinații culturale, vor încerca să le localizeze pe hartă, le vor crea un desen distinctiv de recunoaștere fiecareia și apoi vor scrie traseul de legătură între acestea. Harta ar trebui să fie cât mai dinamică și interactivă pentru a convinge viitorii posibili „turiști” din grup.

- După realizarea turului cultural, copiii își vor prezenta unii altora „oferte turistice”, ca apoi să se poată vota destinația câștigătoare a grupului.



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Alegeți destinații cât mai diverse de pe glob pentru a-i provoca pe copii la căutări cât mai inedite.

Ajutați copii în procesul de căutare și încurajați o căutare care să aibă sens și să prezinte un interes pentru ei.

Profitați de această ocazie pentru a le arăta avantajele tehnologiei ascunsă în telefoanele inteligente personale.

Ajutați-vă de **Google Earth** și **Google Street View** pentru a completa tururile propuse copiilor.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Identificați împreună cu copiii dacă există mai multe culturi/etnii ce conviețuiesc în imediata lor apropiere. Propuneți-le să traseze conturul propriului oraș/sat și să-l împartă în felii în funcție de culturile și etniile locale existente. Ce asemănări și ce deosebiri există între acestea?

DISCUȚIE DE FINAL

- **Ce crezi că influențează oamenii să dezvolte culturi atât de diferite sau uneori atât de asemănătoare?**
- **Crezi că este important să acceptăm, să apreciem și să promovăm diversitatea culturală?**
- **Ți-ar plăcea să faci un schimb cultural cu un alt copil/ grup de copii de pe glob? Ce zonă te-ar atrage cel mai mult și de ce?**
- **Ai idee câte și ce culturi se află pe teritoriul țării noastre?**

2 / RESURSELE LOCULUI

Titlu: PROIECT DE EXPLORARE LOCALĂ

Durată: 60" + timpul ales de îndrumător pentru cercetare și cel dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Caietul exploratorului

printat și prins la mijloc cu capse sau sfori – câte 1 exemplar pentru fiecare copil sau 1 exemplar pentru fiecare echipă
(anexa 2.1)

Materiale de scris și desenat

Opțional: telefon mobil pentru înregistrări audio și video

OBIECTIVE

- Cercetare individuală și cât mai amănunțită a elementelor valoroase din mediul înconjurător
- Explorarea structurată a mediului în care trăiesc
- Semnalizarea unor elemente de valoare, ce până la momentul acela nu păreau de interes
- Exersarea unor tehnici cât mai diverse de redare și explicare a elementelor descoperite pe teren, precum: scrisul, desenul, interviul, înregistrarea video și audio

ELEMENTE CHEIE

- Explorare locală având ca puncte de referință: materiale, meșteri, obiecte, spații construite, spații naturale, povești, obiceiuri și rețete
- Realizarea unei hărți a comorilor locale

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii primesc individual sau în echipă fișele Caietului de Explorator, pe care și le pot găuri pe mijloc și lega cu sfoară
- Caietul se va completa în perioada stabilită de comun acord cu îndrumătorul
- Tehnicile de completare a caietului vor cât mai diverse, acestea putând fi completate, la alegere, și cu înregistrări audio sau video
- Odată completate caietele, copiii pregătesc realizarea unei știri cu descoperirile din zonă. Pot exersa și prezenta direct în fașa celorlalți sau se pot filma și apoi viziona împreună „știrile locale”





INFORMAȚII ADIȚIONALE

Sugerați-le să înceapă completarea caietului prin schița zonei, pentru a putea completa pe parcurs mai ușor punctele unde găsesc indicii.

Încurajați copiii să pornească explorarea lansând întrebări chiar în familie și apoi mai departe.

Oferiți indicii acolo unde este cazul, dar lăsați explorarea cât se poate de mult în seama lor.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Ce lucruri noi ați aflat în această aventură exploratorie?***
- ***Care resurse par cele mai accesibile și care cel mai puțin?***
- ***Care a fost cea mai neașteptată „comoară” descoperită?***

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Realizați împreună cu copiii o cutie/un cufăr (sau transformați o cutie mai veche) în care să adunați caietele completate. Încercați să aflați care este resursa cea mai valoroasă în opinia fiecăruia și apoi provocați fiecare copil în parte să schițeze în scris sau prin desen o idee ce ce-ar face el cu această resursă astfel încât locul unde se află să crească și să se dezvolte armonios.

3 / UNDE NE AFLĂM?

Titlu: CINE ESTE URBANISTUL?

Durată: 60"

MATERIALE NECESARE

Print carduri cu
exemple fotografice
ale lucrărilor
specialistului
(*anexa 3.1*)

Print carduri cu
instrumentele de
lucru ale specialistului
(*anexa 3.2*)

Materiale de scris și
desenat

OBIECTIVE

- Familiarizarea cu meseria de urbanist.
- Explorarea diferitelor tipuri de proiecte de care acesta se ocupă și instrumentele de lucru folosite.
- Înțelegerea utilității meseriei atât în contextul local, cât și în contextul mai larg național sau internațional.

ELEMENTE CHEIE

- Discuții libere pe marginea meseriei de urbanist ce vor include etapele de realizare a unui proiect, precum: cerințe proiect, idei, conlucrare cu beneficiar/i, implicarea comunității, design, desene proiect, implementare, echipe de lucru, evaluare proiect.

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor primi carduri/fotografii cu lucrări cât mai diverse de urbanism pe care vor încerca pe rând să le mimeze folosind limbajul corporal. Publicul căruia îi mimează ar trebui să potă reda cât mai multe detalii din fotografia respectivă într-o limită de timp dat.
- Tot pe rând, copiii vor descrie câteva lucrări-fotografii pe care ceilalți vor trebui să le deseneze cât mai exact în funcție de indiciile primite.
- Pentru a se familiariza mai bine și cu procesul de lucru al urbanistului, copiii vor discuta pe tema cardurilor cu instrumente și vor identifica cardul „capcană” ce nu își are locul în instrumentarul Urbanistului.
- Copiii vor extrage la final individual sau grupați câte o lucrare din cele prezentate sau vor alege una cu totul nouă pe care o vor prezenta celorlalți ca





INFORMAȚII ADIȚIONALE

Completați exemplele fotografice din Anexă și cu alt exemple pe care copiii să le exploreze.

Consultați exemple oferite de Jahn Gehl: gehlpeople.com/work/cases sau site-uri precum: www.archdaily.com.

Dacă este posibil, încercați să invitați un specialist în domeniu pentru a le vorbi copiilor direct din experiența proprie.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Cunoști vreun Urbanist?***
- ***Unde crezi că lucrează aceștia?***
- ***Unde poți studia și cum te poți pregăti pentru a deveni Urbanist?***
- ***Ți se pare utilă această meserie?***
- ***Cum ar putea un urbanist să contribuie cu folos la îmbunătățirea locului în care trăiești?***

3 / UNDE NE AFLĂM?

Titlu: UNIVERSUL MAI LARG – HARTA JUDEȚULUI MEU

Durată: 120" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Printuri cu harta
României și a județelor
(*anexa 3.2*)

Buline cu mijloace
de transport
(*anexa 3.2*)

Ideal, un proiector pe
care să fie afișate ex-
plorările de tip Google
Earth și Google Maps

Calculator/telefon
conectat la internet
pentru facilitarea
căutărilor de desti-
nații și a măsurării
distanțelor

Minim: materiale de
scris și desenat

Ideal: materiale ajută-
toare de bricolaj, ca:
plastelină, scobitori,
sfoară, hârtie colora-

OBIECTIVE

- Clarificarea poziției geografice a locului în care se află de la imaginea mai mare de ansamblu, până la cea mai mică de detaliu
- Marcarea și identificarea reperelor culturale și naturale din apropierea lor, cu precădere din județul lor
- Exersarea reperelor spațiale prin identificarea și trasarea distanțelor potrivite între reperele stabilite
- Explorarea posibilităților eficiente de parcurgere a distanțelor propuse cu mijloacele de transport existente
- Semnalizarea precisă a locului în care se află în relație cu locuri de interes din jurul lor și stârnirea curiozității de a explora universul apropiat
- Stimularea încrederii că se află într-un loc conectat la resurse și destinații de interes

ELEMENTE CHEIE

- Explorarea locală ce are ca elemente de referință: harta româniei împărțită de județe, harta propriului județ, repere și destinații culturale din apropiere, distanțe, mijloace de transport, desen la scară.
- Activitatea propusă își dorește să clarifice pentru copii un posibil traseu cultural al zonei

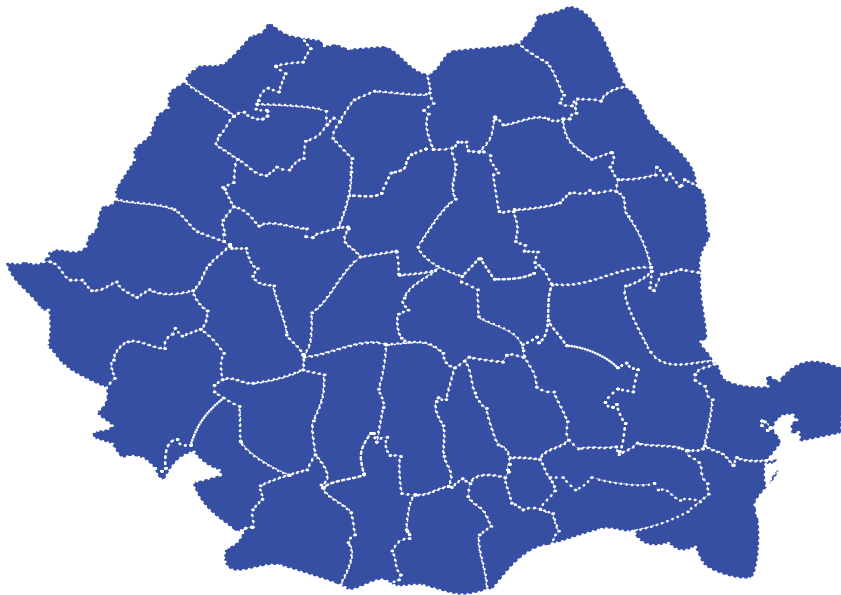
DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor începe prin a se grupa în echipe, încercând să rezolve într-un timp cât mai scurt **Puzzle-ul României**, respectiv, provocarea de a recrea țara în care se află, îmbinând piesele cu județe ale acesteia. Jocul poate presupune compunerea unui puzzle cu modelul rezolvat pe masă sau, pentru mărirea



gradului de dificultate, puzzle-ul poate fi rezolvat fără model, copiii primind imaginea rezolvată la început, urmând s-o recreeze din memorie

- Odată rezolvat puzzle-ul, copiii vor marca județul și punctul cât mai precis al orașului sau satului în care se află
- Urmează ca echipele să contureze sau să primească de la îndrumător harta județului (cu un suport mai solid) la o scară mult mai mare
- Grupele își retracează, la noua scară, locul precis unde se află și încep, pe rând, să marcheze destinații culturale și naturale de interes din județ cunoscute sau descoperite prin căutări proprii în online. Marcarea destinației presupune:
 - plasarea pe hartă a destinației în locul potrivit
 - semnalizarea destinației cu un steguleț
 - crearea legăturii între punctul lor de plecare și destinație prin desen sau alt element bricolat
 - punctarea pe linia de legătură a mijlocului de transport ales, cu distanța exactă și timpul estimat de călătorie



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Încurajăm folosirea programelor **Google Earth** și **Google Maps**.

Harta României și cele ale județelor să fie printate pe o hârtie mai groasă sau pe hârtie normală, lipită apoi pe un carton ce poate fi tăiat cu foarfeca.

Destinațiile pot fi realizate din bile de plastelină, scobitori sau stegulețe din hârtie, iar distanțele și rutele pot fi trasate cu sfoară.

Încurajați copiii să caute și să învețe să calculeze singuri distanțele între diferitele destinații folosind programul **Google Maps**.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Ați aflat lucruri noi despre universul județului în care vă aflați?**
- **Ce destinații încă netestate ați vrea să încercați?**
- **Dacă ați primi vizita unui străin, v-ar ajuta să-l ghidați pentru explorarea împrejurimilor pornind de la hărțile făcute chiar de voi?**
- **Care este destinația voastră culturală sau naturală preferată din județ?**
- **Ce mijloc de transport pare să fie cel mai eficient pentru această zonă sau ce alt mijloc de transport ați propune pentru a facilita parcurgerea distanțelor cele mai frecvente?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Pentru a mai bună semnalizare a reperelor identificate sau nou descoperite, copiii pot primi ca provocare să-și construiască un stâlp indicator cu săgeți către destinațiile culturale și naturale propuse, având ca punct de pornire propria sală de activități. Săgețile vor conține informații precum: destinația, desen cu destinația, km necesari pentru a ajunge acolo și mijlocul de transport sugerat. Fiecare copil își va atașa la final săgeata desenată/bricolată de stâlpul central, în direcția cardinală potrivită.

3 / UNDE NE AFLĂM?

Titlu: UNIVERSUL APROPIAT - MACHETA SATULUI/ORĂȘULUI MEU

Durată: 120-180" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Print-uri și reprezentări cu hărțile locului

Etichete de patrimoniu printate (anexa 3.3)

Suport solid pentru realizarea machetei

Materiale sugerate cât mai diverse pentru desenul și reprezentare 3D a machetei: textile, cartoane și foi, materiale vegetale, plastelină, lut, bețe, scobitori, sfori, foarfeci, cutter, lipici

OBIECTIVE

- Familiarizarea cu diferite tipuri de reprezentări și hărți satelitare, aflate la îndemână, ce descriu cât mai detaliat locul în care se află
- Descoperirea și explorarea mediului construit și natural, din imediata apropiere, prin realizarea unei machete
- Identificarea elementelor de patrimoniu și a zonelor protejate
- Reprezentarea în 2 și în 3 dimensiuni, la scară, a mediului în care trăiesc
- Punctarea diferențiată a elementelor existente și a elementelor ce lipsesc sau pot fi îmbunătățite în mediul în care trăiesc

ELEMENTE CHEIE

- Jocul investigării mediului în care trăiesc presupune în primul rând realizarea unei machete
- Copiii vor marca în straturi succesive: relief, zonele construite și zonele verzi, rețeaua de drumuri și de transport, diferitele tipuri de clădiri, zonele protejate și intervențiile propuse
- La sfârșit vor exercita chiar o propunere de tipul reguli urbanistice

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii primesc și cercetează hărți cât mai diverse ce prezintă satul sau orașul lor
- Urmează apoi să redeseneze / să primească un desen mărit al conturului de sat sau oraș pe care să-l atașeze unui suport solid și să-l împartă, alături de îndrumător, în piese în funcție de numărul de echipe stabilite.
- Fiecare echipă va avea de construit felia de machetă primită, prin mijloace creative cât mai diverse de comun stabilite la nivelul întregului grup sau

complet personalizate, în funcție de echipă

- Recomandarea este ca macheta să urmărească următorii pași logici pentru a avea o trecere structurată de la elemente la scară mare către elemente de detaliu:
 - construirea reliefului
 - marcarea diferențiată a zonelor construite și a celor naturale
 - trasarea și construirea rețelei de drumuri și transport
 - construcția clădirilor diferențiate după funcțiuni
 - marcarea zonelor protejate
 - semnalizarea prin desen sau machetă a intervențiilor propuse de fiecare
- Piese de machetă vor fi adunate la final formând macheta integrală a satului sau a orașului
- Odată analizate elementele existente și cele propuse, copiii sunt invitați să realizeze împreună, din ipostaza de urbanisti și consilieri ai primăriei, o propunere comună sub forma unor reguli urbanistice ce-ar putea ajuta locul să răspundă mai bine nevoilor populației respective





PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Copiii își pot reproduce conturul satului sau al orașului, la o scară mai mică, pe un suport solid, pentru ca apoi aceasta să devină suportul unei viitoare hărți emoționale personale. Harta presupune reducerea reprezentării detaliate a machetei mari la desenul sau bricolarea locurilor preferate ale fiecăruia dintre ei, prin marcarea unor trasee complet personale de explorare a locului.

Fiecare copil este invitat să-și aleagă una dintre intervențiile propuse în macheta mare pentru a o detalia prin ce mijloc creativ dorește — scris, 2D sau 3D — urmând a o susține în fața celorlalți copii.

„Zilele Satului / Orașului” poate constitui provocarea de a crea individual sau în grup o campanie de promovare a unui eveniment din viitorul apropiat ce-și propune punerea în valoare a locului respective pentru turiștii pregătiți să învetstească 3-5 zile în acest areal. Evenimentul propus este o ocazie de a aduna și de a folosi creativ toate materialele resursă, descoperite până la momentul de față. Reprezentarea campaniei poate fi făcută printr-un poster, un flyer sau o campanie filmată.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Ce lucruri noi ați aflat despre satul/orașul propriu?***
- ***Crezi că o machetă te ajută să înțelegi mai bine locul în care trăiești sau locul în care dorești să intervii ca specialist?***
- ***Ce proporții există între spațiul construit și cel natural?***
- ***Sunt zonele protejate suficient de bine semnalizate sau puse în valoare?***
- ***Care par să fie cele mai cerute intervenții?***

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Încercați să le oferiți copiilor imagini și reprezentări cât mai diverse ale locului în care trăiesc, pornind de la **Google Earth** și **Google Maps**, pâna la hărți turistice.

Macheta poate fi atașată unui suport de carton sau placaj, în funcție de sculele disponibile pentru tăiere.

Mijloacele de construcție a machetei sunt de dorit a fi cât mai libere și creative, folosind cât mai multe materiale și resturi existente, inclusiv elemente vegetale.

Ghidați copii cu privire la scară, pentru a putea avea o imagine corectă a existentului și a posibilelor noi intervenții dorite.

4 / CASE FRUMOASE

Titlu: CINE ESTE ARHITECTUL?

Durată: 60"

MATERIALE NECESARE

Carduri printate cu
exemple fotografice
ale lucrărilor specia-
listului (*anexa 4.1*)

Carduri printate cu
instrumentele de
lucru ale specialistului
(*anexa 4.1*)

Materiale de scris și
desenat

OBIECTIVE

- Familiarizarea cu meseria de **arhitect**
- Explorarea diferitelor tipuri de proiecte de care acesta se ocupă și instrumentele de lucru folosite
- Înțelegerea utilității meseriei atât în contextul local, cât și în contextul mai larg național sau internațional

ELEMENTE CHEIE

- Discuții libere pe marginea meseriei de arhitect ce vor include etapele de realizare a unui proiect, precum: **cerințe proiect, idei, conlucrare cu beneficiar/i, context, design, desene proiect, implementare, echipe de lucru, evaluare proiect**

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor primi carduri printate cu fotografii ale unor lucrări cât mai diverse de arhitectură pe care vor încerca, pe rând, să le mimeze folosind limbajul corporal. Publicul căruia i se mimează ar trebui să poată reda cât mai multe detalii din fotografia respectivă într-o limită de timp dat
- Tot pe rând, copiii vor descrie câteva fotografii cu lucrări pe care ceilalți vor trebui să le deseneze cât mai exact în funcție de indiciile primite
- Pentru a se familiariza mai bine și cu procesul de lucru al arhitectului, copiii vor discuta pe tema cardurilor cu instrumente și vor identifica cardul „capcană”, ce nu-și are locul în instrumentarul arhitectului
- Copiii vor extrage la final, individual sau grupați, câte o lucrare din cele prezentate sau vor alege una cu totul nouă pe care o vor prezenta celorlalți ca proiect desenat cu detalii suplimentare legate de ideea din spate, materiale sau timp de execuție, asumându-și rolul de arhitect ce-și prezintă proiectul clienților





INFORMAȚII ADIȚIONALE

Completați exemplele fotografice din anexe și cu alt exemple pe care copiii să le exploreze.

Consultați site-uri precum: www.archdaily.com sau www.dezeen.com.

Dacă este posibil, încercați să invitați un specialist în domeniu pentru a le vorbi copiilor direct din experiența proprie.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Cunoști vreun arhitect?***
- ***Unde crezi că lucrează aceștia?***
- ***Unde poți studia și cum te poți pregăti pentru a deveni arhitect?***
- ***Ți se pare utilă această meserie?***
- ***Cum ar putea un arhitect să contribuie cu folos la îmbunătățirea locului în care trăiești?***

4 / CASE FRUMOASE

Titlu: CASA BĂTRÂNĂ – CRITERIUL VECHIMII

Durată: 60" + extra timp dedicat cercetării pe teren și provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișe de investigare a casei bătrâne printate (anexa 4.2)

O cutie oarecare pe care copiii o pot îmbrăca cu fațadele casei alese

Materiale de scris și desenat, tăiat, lipit și foi pentru fațade

Alte materiale pentru îmbunătățirea mache-tei casei bătrâne

OBIECTIVE

- Clarificarea principiului vechimii, ca principiu ce stă la baza clasării **caselor de patrimoniu**
- Cercetarea și descoperirea celor mai vechi case din zonă
- Exersarea spiritului exploratoriu și a atenției oferite mediului construit
- Stimularea capacității de a compara prin identificarea elementelor de asemănare și deosebire între clădiri
- Încurajarea dialogului cu familia și comunitatea cu privire la tema de investigație primită

ELEMENTE CHEIE

- Sublinierea **principiului vechimii**, între principiile de clasare a caselor frumoase
- Copiii vor căuta pleca în căutare **cele mai bătrâne case** sau a unei case bătrâne din zonă, urmând să descopere și să investigheze caracteristici definitorii ale acesteia, precum: **an, autor, nume, materiale componente, particularități și poveste**

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor primi provocarea de a porni individual sau în echipe în căutarea unei case bătrâne din zonă: fie ea doar bătrână, cea mai bătrână sau preferata lor din cele vechi
- Ei primesc în ajutor o fișă printată A4/A3 unde au ghidajul necesar pentru a completa desenul casei și a identifica elementele definitorii pentru investigația dată: an de „naștere”, autor, nume, materiale componente, particularități și, evident, o poveste care s-o pună mai bine în valoare
-



- Puteți declanșa mai multe tipuri de investigație cu rezultate diferite:
 - realizarea fișei pentru aceeași casă bătrână de către toți copiii, pentru ca apoi să poată observa diferențele și asemănările elementelor investigate pe teren
 - realizare în avans a unei liste de case bătrâne, pentru care copiii/echipele primesc teme diferite de investigat, obținând la sfârșit mai multe fișe de case vechi din zonă
- Odată adunate fișele caselor bătrâne copiii sunt încurajați să compare rezultate obținute și să realizeze macheta casei respective folosind baza unei cutii oarecare pe care urmează s-o îmbrace cu fațadele casei deja desenate



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Încurajați copiii să investigheze mai multe surse pentru a se convinge de povestea casei alese.

Îndrumați discuțiile de final cu copiii spre zona de definire și posibilă clasare a Caselor de Patrimoniu, lăsându-i să se convingă că vechimea și valoarea memorială a unei case pot fi unele dintre principiile de bază pentru calificarea unei clădiri la asemenea titlu.

Apelați la site-ul: patrimoniu100.ro/abc-ul-patrimoniului/patrimoniu-local-sau-patrimoniu-universal pentru definirea Caselor de Patrimoniu și stabilirea principiilor de clasare, între care și principiul vechimii.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Ați aflat greu adresa caselor bătrâne?**
- **Care a fost cea mai mare provocare de-a lungul investigației?**
- **Care ar fi avantajele și dezavantajele construirii în ziua de azi a unei case de tipul celei investigate de voi?**
- **Ce nevoi nu mai îndeplinește această casă pentru cel ce o locuiește și cum credeți c-ar putea acestea să fie satisfăcute?**
- **Credeți că este important să avem grijă de astfel de case și de ce?**
- **Ce vi se par frumos și ce vi se pare urât la casa cercetată?**
- **Ce reparații ar fi necesitate casa respectivă?**
- **Credeți că vechimea poate fi un principiu de clasare a caselor de patrimoniu?**
- **Ce credeți că ar mai avea nevoie o casă, în afară de vechime pentru a putea fi considerată o Casă de Patrimoniu?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Păstrând metafora casei bătrâne, copiii sunt invitați să-și pună simțul creativ la bătaie pentru a transforma casa investigată într-un personaj cu caracteristicile clădirii, folosind tehnica desenului sau a bricolajului.

4 / CASE FRUMOASE

Titlu: CASA ALEASĂ – CRITERIUL UNICITĂȚII

Durată: 180" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișe A4 pentru realizarea flyerelor

Fișele realizate de îndrumători pentru explorarea diferitelor elemente ale caselor de patrimoniu, conform modelului din (anexa 4.3)

Foi A3/A2 și A4 pentru realizarea afișelor și a biletelor de intrare la evenimente

Telefon mobil sau aparat foto pentru realizarea clipului de promovare

Materiale de scris și desen și decupat

Ideal: un ecran de proiecție pentru turul virtual al caselor sau un ecran de laptop

OBIECTIVE

- Clarificarea principiului unicității, ca principiu ce stă la baza clasării caselor de patrimoniu.
- Explorarea creativă a unor case cu elemente speciale.
- Antrenarea simțului „detectivistic”.
- Familiarizarea cu elemente punctuale ce pot contribui la definirea unicității
- Folosirea criteriului unicității în construcția unei/unor idei de activare a spațiilor cu potențial.
- Stimularea curiozității de descoperi proiecte cât mai diverse.

ELEMENTE CHEIE

- Sublinierea principiului unicității, între principiile de clasare a caselor „frumoase”.
- Înțelegerea valorii unei clădiri din punctul de vedere al rarității acesteia și a elementelor componente.
- Folosirea elementelor descoperite pentru realizare diferitelor scenarii de activare ale locului prin tehnica graficii publicitare.

DESCRIERE ACTIVITATE

Copiii vor testa principiul unicității prin 3 provocări diferite:

Activitate 1:

Aceasta presupune proiecția sau urmărirea pe un ecran a unui tur virtual de casă din patrimoniul național și/sau internațional. Vizita se dorește a fi una de tip „detectivistică” în care copiii au de observat și notat (prin scris și desen, oprind îndrumătorul de câte ori este nevoie pentru a putea memora detaliul de interes) cât mai multe elemente unice/inedite/ speciale din locul respectiv

Odată marcate elementele ce conferă unicitate casei respective, copiii sunt invitați să compună un flyer cât mai convingător pentru clădirea respectivă, folosind detaliile schițate în vizita virtuală.

La sfârșit se vor compara lucrările tocmai pentru compara caracteristicile identificate de fiecare și mijloacele creative de a le expune.

Activitate 2:

De data aceasta copiii vor primi diferite provocări pregătite și alese de îndrumător pentru a explora indicii și elemente speciale ale unei clădiri folosind fundalul a diferite case de patrimoniu. Între exemplele de investigare propuse se numără:

A2.1. Identificarea unor elemente ascunse în fortgrafia primită;

A2.2. Completarea imaginii casei având la dispoziție doar jumătate de fotografie;

A2.3. Semnalizarea pe fotografie a unor zone unde copiii trebuie menționeze materialele folosite în construcție;

A2.4. Completarea imaginii de linie a unei case prin texturi și culori, după sau fără anumite indicații;

A2.5. Completarea zonelor semnalizate cu numele elementului de arhitectură din imaginea dată.

Activitatea 3:

Odată parcurse creativ și explorate mai multe tipuri de case, copiii își vor alege din casele din zonă ce consideră ei a fi cea mai frumoasă casă după principiile deja testate la activitățile precedente.

Casei respective i se va face „radiografia” elementelor ce o fac să fie specială și se propun idei de descoperire și activare a spațiului.

Toate ideile se vor concretiza într-o propunere de eveniment care să promoveze locul respectiv prezentat grupului cu afiș și bilet de intrare.



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Sugestii de site-uri pentru tururi virtuale internaționale:

www.casabatllo.es/en/virtual-tour/

www.lapedrera.com/visita-virtual/

mentalfloss.com/article/58044/3d-tour-frank-lloyd-wrights-fallingwater

www.onlineuniversities.com/blog/2010/01/100-incredible-educational-virtual-tours-you-dont-want-to-miss/

și naționale:

muzeulbucurestiului.ro/tururi-virtuale.html

www.cimec.ro/muzee/muzee-cu-tur-virtual.html

www.info-delta.ro/blog/casa-avramide-tur-virtual/

Consultați site-urile: patrimoniu100.ro/abc-ul-patrimoniului/patrimoniu-local-sau-patrimoniu-universal/ și patrimoniu.ro/monumente-istorice/lista-monumentelor-istorice pentru alte exemple de case de patrimoniu.

Explorați împreună cu copiii modele de grafică publicitară care să-i inspire pentru realizarea afișelor și a biletelor de intrare la evenimentele propuse.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Vi se pare important criteriul unicității în clasarea unei Case de Patrimoniu?**
- **V-au ajutat aceste activități să fiți mai atenți la anumite detalii ale caselor?**
- **Ce credeți că este mai important: semnalizarea elementelor speciale ale unei case sau folosirea creativă a acestora pentru promovare și activarea unui loc?**
- **Cât de importantă este modalitatea de prezentare a unui loc?**
- **Care au fost elementele cheie care v-au plăcut în afișele și clipurile prezentate de colegi?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

În continuarea proiectului de promovare și activarea a unei case alese din comunitate, copiii se vor asocia într-un singur grup sau în grupuri mai mici pentru a realiza un scurt clip de promovare a locului din prisma evenimentului ce-ar urma să aibă loc prin propunerea lor.

Se vor folosi mijloacele de înregistrare video disponibile și accentul va cădea în egală măsură pe conținutul clipului, dar și pe modalitățile creative de a-l prezenta

4 / CASE FRUMOASE

Titlu: CASA DE POVESTE – CRITERIUL MEMORIALISTIC

Durată: 60" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Carton/mucava/placaj pentru transferarea desenului de contur al casei alese.

O cutie existentă sau o hârtie mai groasă/ carton din care să-și confecționeze cutia cu povești.

Print cutie desfășurată, în cazul în care copiii își construiesc singuri cutia (anexa 4.4)

Hârtie pentru realizarea sulurilor cu poveștile caselor.

Materiale de scris și desenat/pictat, scule de tăiat, decupat sau gravat (dacă se dorește fațada casei), lipici sau pistol de lipit.

OBIECTIVE

- Clarificarea principiului memorialistic, ca principiu ce stă la baza clasării caselor de patrimoniu
- Identificarea unor clădiri a căror poveste/valoare memorialistică-simbolică poate fi de interes
- Diferențierea între valoarea memorialistică personală și cea de interes general
- Stimularea curiozității de a afla povești cât mai diverse ale caselor

ELEMENTE CHEIE

- Sublinierea principiului memorialistic, între principiile de clasare a caselor „frumoase”
- Copiii vor explora diferite case cu valoare memorialistică pe care le vor transforma ulterior într-o instalație comună de case—cutii cu povești
- Înțelegerea spațiului familial al lui acasă ca loc special la nivel personal, încărcat cu memorii prețioase

DESCRIERE ACTIVITATE

- Din casele investigate în lecția precedentă, din case pe care singuri le caută sau sugestii de la îndrumători, copiii au de pregătit desenul de linie al clădirii respective și, bineînțeles conform tematicii, fișa cu povestea locului.
- Este preferabil ca îndrumătorul să ghideze copii spre a propune ca imobilele alese să fie toate diferite, alese în funcție de preferințele fiecărui copil în parte cu variante precum:
 - Case din sfera națională și internațională
 - Case din imediata lor apropiere
- Odată alese casele, copiii își vor recrea fațada clădirii alese având un suport



rigid și folosind mijloacele tehnice disponibile: placaj traforat sau carton decupat. Fiecare fațadă va conține un decupaj prin care se va putea introduce și extrage sulul cu povestea casei.

- Fațada nou creată se va atașa de o cutie existentă sau de o cutie pe care copiii și-o pot realiza singuri după modelul din anexă sau orice alt model dorit, folosind un carton sau o hârtie cartonată astfel încât fațada să se poată prinde de această cutie și ansamblul să poată fi ulterior atârnat de perete. Cutia va fi conținătorul poveștii clădirii, iar decupajul realizat în fațadă se va suprapune cu un decupaj realizat în noua cutie.
- Ansamblul de case-povești nou realizat poate fi așezat sub forma unei instalații de perete pe care copiii și alți curioși s-o poată explora în voie.



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Cercetați site-urile: patrimoniu100.ro/abc-ul-patrimoniului/patrimoniu-local-sau-patrimoniu-universal/ și patrimoniu.ro/monumente-istorice/lista-monumentelor-istorice pentru exemple de case de patrimoniu.

Urmăriți schema logică din *anexa 4.4* pentru realizarea Caselor-Amintiri.

Încurajați copiii să facă diferența între poveștile caselor relevante pentru mai mulți oameni și poveștile caselor relevante la nivel personal, precum acasă.

Ghidați copiii spre a-și alege case cu povești ce chiar sunt interesante pentru ei.

Puteți direcționa realizarea fațadelor printr-o tehnică de comun acord aleasă, pentru ca împreună, casele-povești să formeze o instalație coerentă împreună.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Vi se pare importantă povestea unei case?**
- **Dacă ar fi să aflați într-un mod creativ povestea unei case vizitate, ce propunere/i ați avea?**
- **Care este diferența între poveștile caselor alese de voi și povestea propriei voastre case?**
- **Credeți că memoria poate fi un criteriu exclus al unei case de patrimoniu?**
- **V-ar plăcea să vizitați un loc urmând poveștile caselor din acel loc?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Odată antrenați cu exercițiul de bricolaj, copiii pot relua provocarea având de această dată ca temă chiar propria casă.

Proiectul acasă poate fi considerat aventura de a-și crea propria casetă de amintiri în care cutia din spatele fațadei să devină de această dată purtător de amintiri trecute și viitoare din spațiul familial al fiecăruia dintre ei.

Suport A3 din carton sau mucava pentru fiecare copil

Cele 6 fișe-straturi ale casei printate pentru fiecare copil în parte (*anexa 4.5*)

Fotografii proiectate sau printate cu case-vecini pentru crearea contextului

Materiale sugerate pentru machetă, adaptabile în funcție de ce se găsește la îndemână.
Fundație: pietricele, lut, bucăți de lemn (baghete tăiate, scobitori, bețe de frigăru, bețe de înghețată, crengi etc)
Structură și șarpantă: bucăți de lemn, mini-cărămizi de lut (lut întins cu făcălețul și felii rectangulare tăiate), pietricele, lut, paie
Instalații: paie sau ațe colorate
Izolație: paie, lână, hârtie
Ferestre și uși: bucăți de lemn, instrumente de desen
Finisaje pereți și învelitoare acoperiș: culori pictură, bucăți de lemn, lut, pietricele

4 / CASE FRUMOASE

Titlu: CASA CU STRATURI – CRITERIUL ARHITECTURAL

Durată: 60-120 " + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

OBIECTIVE

- Clarificarea principiul arhitectural-artistic, ca principiu ce stă la baza clasării caselor de patrimoniu
- Identificarea etapelor constructive ale unei case
- Asocierea nevoilor tehnice, funcționale și estetice ale unei clădiri
- Diferențierea exemplelor pozitive de cele negative în construcția de case cu ajutorul principiile folosite de specialistul arhitect și a contextului dat
- Crearea unei machete în starturi care să consolideze noțiunile și principiile exersate
- Antrenarea unei priviri critice și bine argumentate cu privire la mediul construit din jurul lor

ELEMENTE CHEIE

- Sublinierea principiului arhitectural-artistic, între principiile de clasare a caselor „frumoase”
- Identificarea elementelor tehnice, funcționale și estetice ale unei clădiri
- Construcția unei machete în straturi care să ilustreze cât mai clar elementele componente ale clădirii
- În construcția case copiii vor exersa cât mai mult să lucreze cu materiale și tehnici locale, în acord cu contextul dat

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor veni pregătiți sau vor desena la fața locului conturul unei viitoare case „tinere” de la ei din comunitate, ce va încerca, urmărind ghidajul și principiile arhitectului să fie o casă „frumoasă”, modernă, cu materiale și tehnici cât mai mult locale și în același timp potrivită contextului în care se află. Conturul schițat

- se va repeta pe fiecare din cele 6 fișe pe care copiii urmează să le completeze
- Pe un suport mai gros a3- landscape-, copiii vor lăsa pe mijloc un loc liber de dimensiunea unei a4 - landscape- și vor lipi sau vor desena în laterale contextul în care se va afla viitoarea lor casă: casele vecine din lateral și vegetația înconjurătoare
- În locul liber de dimensiunea unei a4, urmează să fie atașate la final, prinse unul de celalt, straturile noii case
- Copiii primesc pe rând cele 6 fișe-straturi ale casei, completându-le prin tehnici liber alese împreună cu îndrumătorul. Fiecare etapă va fi însoțită de o discuție explicativă în care copiii și îndrumătorul dezbate variante de soluții și materiale care să fie cât mai potrivite pentru contextul lor. Ghidul oar al zonei respective poate completa discuția cu exemple concrete de așa da și așa nu.
- Cele 6 fișe din *anexa 4.5* vor conține capitolele:
 - Fundație
 - Structură și șarpantă
 - Instalații
 - Izolație
 - Ferestre și uși
 - Finisaje pereți și învelitoare acoperiș
- Odată completate cele 6 fișe, copiii își pot prinde între ele straturile și apoi pot atașa pachetul de suportul a3, alături de context
- Propun idei de descoperire și activare a spațiului.
- Toate ideile se vor concretiza într-o propunere de eveniment care să promoveze locul respectiv prezentat grupului cu afiș și bilet de intrare.



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Încurajați copiii să schițeze o casă nouă în comunitate a cărei funcțiune să fie încă de la început stabilită: locuință, pensiune, școală etc.

Veniți în întâmpinarea copiilor cu exemple proiectate sau printate pentru fiecare la dimensiunea machetelor lor de case-vecini din zonă la care să se raporteze pentru context.

Folosiți îndrumările OAR din zonă sau din apropiere pentru a completa discuțiile cu exemple de „așa da” și „așa nu”: www.oar.archi/despre-oar/ghidurile-de-arhitectura-pentru-incadrarea-in-specificul-local-din-mediul-rural încurajând copiii să găsească ei înșiși explicațiile potrivite pentru aceste clasări.

Îndrumați copiii să investigheze cât mai amănunțit straturile casei alese pentru exercițiul suplimentar, încercând să se apropie de ea sau întrebând oamenii.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Vă uitați diferit acum la case?**
- **Puteți face „radiografia” propriei locuințe?**
- **Ce elemente curioase și noi ați aflat prin această lecție?**
- **Ce case „așa da” și ce case „așa nu” identificați la voi în comunitate?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Copiii pot repeta exercițiul precedent, dar de data aceasta în sens invers, pornind de la o casă de patrimoniu aleasă de ei/ o casă de patrimoniu din împrejurimi aleasă de îndrumător, copiii vor investiga și vor reface straturile casei menționând elementele componente descoperite.

5 / PEISAJE DE TOT FELUL

Titlu: CINE ESTE PEISAGISTUL?

Durată: 45" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Print carduri cu exemple fotografice ale lucrările specialistului (anexa 5.1)

Print carduri cu instrumentele de lucru ale specialistului (anexa 5.1)

Materiale de scris și desenat

OBIECTIVE

- Familiarizarea cu meseria de peisagist
- Explorarea diferitelor tipuri de proiecte de care acesta se ocupă și instrumentele de lucru folosite
- Înțelegerea utilității meseriei atât în contextul local, cât și în contextul mai larg național sau internațional

ELEMENTE CHEIE

- Discuții libere pe marginea meseriei de peisagist ce vor include etapele de realizare a unui proiect, precum: cerințe proiect, idei, conlucrare cu beneficiar/i - comunitate - natură, design, desene proiect, implementare, echipe de lucru, evaluare proiect

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor primi carduri -fotografii cu lucrări cât mai diverse de peisagistică pe care vor încerca pe rând să le mimeze folosind limbajul corporal. Publicul căruia îi mimează ar trebui să potă reda cât mai multe detalii din fotografia respectivă într-o limită de timp dat
- Tot pe rând, copiii vor descrie câteva lucrări-fotografii pe care ceilalți vor trebui să le deseneze cât mai exact în funcție de indiciile primite
- Pentru a se familiariza mai bine și cu procesul de lucru al peisagistului, copiii vor discuta pe tema cardurilor cu instrumente și vor identifica cardul „capcană” ce nu-și are locul în instrumentarul Peisagistului
- Copiii vor extrage la final individual sau grupați câte o lucrare din cele prezentate sau vor alege una cu totul nouă pe care o vor prezenta celorlalți ca proiect desenat cu detalii suplimentare legate de ideea din spate, materiale





INFORMAȚII ADIȚIONALE

Completați exemplele fotografice din *anexa 5.1* și cu alt exemple pe care copiii să le exploreze.

Consultați site-uri precum: www.landezine.com.

Dacă este posibil, încercați să invitați un specialist în domeniu pentru a le vorbi copiilor direct din experiența proprie.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Cunoști vreun peisagist?***
- ***Unde crezi că lucrează aceștia?***
- ***Unde poți studia și cum te poți pregăti pentru a deveni peisagist?***
- ***Ți se pare utilă această meserie?***
- ***Cum ar putea un peisagist să contribuie cu folos la îmbunătățirea locului în care trăiești?***

5 / PEISAJE DE TOT FELUL

Titlu: SPAȚII VERZI ÎN COMUNITATE

Durată: 60-120" + extra timp dedicat cercetării pe teren și provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Printul sau proiecția pe ecran a hărții satelitare a locului

Foi și suport rigid pentru realizarea suportului de machetă

Fișe printate pentru realizarea ierbarului (*anexa 5.2*)

Lut sau foi mototolite pentru realizarea reliefului la machetă

Materiale vegetale și textile pentru realizarea elementelor machetei

Materiale de scris, desenat, tăiat și lipit

OBIECTIVE

- Identificarea spațiilor verzi existente în comunitate și demarcarea acestora pe funcțiuni
- Familiarizarea și citirea corectă a unei hărți satelitare în ideea explorării amănunțite a unui spațiu verde
- Reprezentarea la scară a spațiilor verzi înconjurătoare
- Exersarea desenului în plan a unui spațiu verde
- Antrenarea atenției spre a observa, a identifica și a diferenția plantele înconjurătoare

ELEMENTE CHEIE

- Familiarizarea și realizarea unui plan peisager
- Identificarea spațiilor verzi din comunitate și diferențierea acestora după funcțiuni și tipologii
- Identificarea și recunoașterea plantelor locale
- Realizarea unei machete la scară a spațiilor verzi locale

DESCRIERE ACTIVITATE

- Pornind de la imaginea satelitară a satului / a orașului lor, copiii vor redesena pe o foaie de dimensiune mare (sau pe un suport compus din mai multe foi apropiate) - cu suport rigid pe spate - harta de linie.
- Se împart în echipe și-și divizează harta în piese, pe care apoi le și decupează. Fiecare piesă va trebui să conțină cel puțin o zonă cu spațiu verde
- Grupele vor stabili împreună cu îndrumătorul spațiile verzi pe care fiecare le vor explora
- Fiecare spațiu verde primit va trebui cartat de copii prin desen cât mai în



detaliu urmărind să fie menționați arborii importanți, zonele semnificative de vegetație și alte elemente de interes din zona respectivă. Plantele importante vor primi totodată numere în desen și se vor regăsi în fișele de tip ierbar pe care micii peisagiști le vor completa chiar cu o mostră presată din exemplarul respectiv.

- Odată strânse informațiile de pe teren, copiii își reunesc piesele de puzzle completate, completează desenele detaliate ale spațiilor verzi din comunitate cu forme de relief (unde este cazul) și elemente 3d care să transforme marele desen într-o adevărată machetă a spațiilor verzi și pregătesc etichete cu tipul de spațiu verde ale fiecărei zone lucrate.
- Toate fișele vor fi reunite într-un caiet comun, ierbar al locului.

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Pregătiți-le copiilor varianta proiectată sau cea printată a hărții satelitare din zonă, folosindu-vă de **Google Maps**.

Ajutați-vă de site-ul **www.landezine.com** pentru a le arăta copiilor exemple de planuri peisagere cu modalități diferite și inedite de reprezentare clară a unor spații verzi.

Odată împărțită harta în felii, oferiți fiecărei piesei o identificare (literă sau culoare (în fișă o pot completa la „zonă”)), pentru ca numerele de pe fișele cu plante să nu se repete și identificarea pe macheta finală să poate fi făcută.

Îndemnați copiii să-și folosească în mod util telefoanele mobile, instalându-și programe precum acesta: **identify.plantnet.org**, pentru a identifica și a diferenția plantele pe traseu.

Încurajați copiii să întrebe localnicii denumirile populare ale plantelor.

Sfătuiți copiii să-și culeagă de pe teren nu doar plantele pentru ierbar, ci și felurite materiale vegetale ce-ar putea fi de folos pentru construcția ulterioară a machetei.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Sunt importante spațiile verzi la nivelul satului/orașului vostru? Dacă DA, de ce?**
- **Ce tipuri de spații verzi observați că avem în comunitate?**
- **Ce tipuri de spații verzi ne lipsesc / credeți voi că am avea nevoie?**
- **Sunt oare suficient de multe spații verzi în raport cu numărul de locuitori și zonele construite?**
- **Ați observat vreo plantă dominantă în zonă?**
- **Ce plante vi se pare că lipsesc în zonă?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Având imaginea de ansamblu a spațiilor verzi locale și lista plantelor importante din zonă, grupele se vor reuni având de această dată provocarea de a alege planta cea mai reprezentativă a fiecărui loc cartat și de a o folosi pentru redenumirea locului respectiv și pentru a crea o plăcuță de semnalizare grafică a spațiului verde.

5 / PEISAJE DE TOT FELUL

Titlu: PLAN-PROIECT

Durată: 60-120" + extra timp dedicat dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișa din *anexa 5.3*
printată în format A3

Ecran pentru prezen-
tarea câtorva exemple

Materiale de scris,
desenat, tăiat și lipit

Ruletă

OBIECTIVE

- Identificarea unui spațiu verde din comunitate relevant pentru copii
- Realizarea unui plan peisager urmând pașii și sugestiile specialistului
- Trecerea structurată de la idee la proiect urmând nevoile beneficiarului
- Comunicarea și prezentarea unui proiect

ELEMENTE CHEIE

- Identificarea unui spațiu verde relevant pentru copii
- Realizarea unui plan peisager ce urmărește o serie de pași clari de proiectare, precum: schița existent, dimensionare corectă, nevoi beneficiar, zone tematice, căi de acces, inventar de plante, mobilier și alte elemente
- Prezentare proiectului în fața unei autorități

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor alege prin vot cel mai reprezentativ spațiu verde sau posibil spațiu verde pentru ei în comunitate (de exemplu, curtea școlii sau un teren de joacă existent/sugerat de ei)
- Odată stabilit de comun acord spațiul de intervenții, copiii vor primi fișa-plan la o dimensiune cât mai mare (preferabil A3) pentru a-și contura individual proiectele de amenajare peisageră.
- Pașii de lucru sunt cei menționați chiar și în fișa din anexă, respectiv:
 - Realizarea unei mici schițe ale existentului
 - Trecerea schiței mici la dimensiune mai mare pe restul fișei păstrând proporțiile corecte
 - Marcarea câtorva dimensiuni generale relevante pentru ghidaj
 - Stabilirea nevoilor beneficiarilor



- Delimitarea zonelor tematice
- Marcarea traseelor
- Distribuirea și inventarierea vegetației
- Propunerea mobilierei și a altor elemente componente ale spațiului
- Tehnica de lucru poate fi una mixtă, aleasă liber de către fiecare copil în parte: 2D și 3D
- Copiii își vor prezenta unii altora proiectele pentru a putea compara diferite idei și propuneri, pentru a pune întrebări și pentru a-și da sugestii.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Ce v-a făcut să alegeți acest spațiu verde?**
- **V-au inspirat / ajutat exemplele prezentate?**
- **Cum credeți că s-ar putea implementa proiectul vostru cu resurse financiare limitate?**
- **Ce metode de strângere de fonduri cunoașteți sau ați propune?**
- **Cum credeți că v-ați putea implica voi în implementarea proiectului?**
- **Credeți că oamenii ar trebui să se implice mai mult în satisfacerea propriilor nevoi în ceea ce privește spațiile verzi folosite la comun?**
- **Cum ați putea convinge și alți prieteni să se implice alături de voi pentru realizarea unei intervenții într-un spațiu verde existent sau propus?**
- **Vi se pare important felul în care vă prezentați proiectul?**

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Întrebați copiii câte tipuri de proiecte de peisagistică își mai aduc aminte de la prezentare peisagistului.

Explorați împreună cu ei site-ul www.landezine.com pentru a se familiariza cu tipurile diferite de proiecte peisagere.

Încercați să-i ghidați spre o zonă verde în care să poată avea în viitor o intervenție scara 1:1.

Încercați să-i ajutați pe copii să-și păstreze desenele și propunerile la scară încă de la începutul activității:

- Păstrând proporțiile imaginii satelitare
- Notând în desen câteva dimensiuni-reper cunoscute
- Măsurând chiar la fața locului câteva repere relevante ce apoi pot fi trecute în desen
- Stabiliți ce are 1m în realitate și marcați dimensiunea acestuia în desen. Metrul din desen poate deveni rigla proiectului.

Încurajați copiii să urmărească toți pașii de proiectare sugerați.

Ghidați-le intervențiile spre propuneri cât mai mult ancorate în realitate și în posibil.

Provocați copiii să găsească resurse creative de a-și putea realiza proiectul comun.

Facilitați-le copiilor o întâlnire cu o autoritate pentru a-și putea prezenta propunerea comună.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Odată prezentate și discutate soluțiile propuse individual, copiii vor selecționa împreună cu îndrumătorul ideile cele mai potrivite și mai realizabile pentru spațiul studiat și vor schița sau bricola o nouă soluție comună care să reprezinte cât mai bine nevoile grupului

Printr-o invitație mediată de îndrumător, propunerea finală va fi prezentată chiar de către copii autorității care administrează spațiul verde respectiv (ex. directorul școlii, primarul etc). Se va încerca un dialog prin care cele 2 părți să schițeze împreună o soluție posibilă pentru viitor, menționând cum, cât și în ce fel ar putea fiecare să se implice

5 / PEISAJE DE TOT FELUL

Titlu: MACHETĂ SCARA 1:1

Durată: 180" + extra timp dacă se dorește realizarea mai multor intervenții

MATERIALE NECESARE

- ecran pentru prezentarea câtorva exemple
- foi pentru schițe
- materialele stabilite în funcție de proiectul ales

+ materiale de scris, desenat
+ ruletă sau alt element/aparat de măsurat
+ echipament de protecție dacă se lucrează cu scule alături de adulți

OBIECTIVE

- Îmbunătățirea unui spațiu verde din comunitate prin intervenția copiilor
- Transformarea unei idei într-o intervenție practică scara 1:1
- Mobilizarea și implicarea comunității de copii, a părinților și a prietenilor acestora pentru realizarea unui proiect practic de interes pentru toată lumea
- Antrenarea simțului practic și exersarea lucrului cu scule reale alături de adulți: îndrumător, părinți, adulți pricepuți sau meșteri

ELEMENTE CHEIE

- Alegerea unui proiect posibil și realizabil și trasarea fermă a etapelor constructive
- Pregătirea materialelor necesare și procurarea sculelor potrivite
- Apelarea la adulți cu experiență sau meșteri pentru ajutor tehnic
- Implicarea cât mai mare a comunității în realizarea proiectului

DESCRIERE ACTIVITATE

- Odată stabilit spațiul/spațiile verzi ce vor primi intervenția, copiii și îndrumătorul aleg împreună cel mai potrivit proiect pentru locul respectiv, implicând încă din etapa de schiță cât mai multe resurse materiale și umane locale disponibile.
- Se vor pacurge ideile sugerate în ghid sau se va pleca direct de alte idei persoane ale grupului. Odată agreată ideea, copiii își vor realiza alături de îndrumător o schiță cu materiale și sculele necesare, precum și o schiță cu etapele de realizare ale proiectului.
- Se vor pregăti toate elementele listate și totodată vor fi convocate și invitate alte persoane care ar putea ajuta la realizarea proiectului.
- Realizarea proiectului propriu-zis va presupune:
 - Împărțirea pe roluri a copiilor



- Stabilirea unui adult responsabil de scule și echipamentul de protecție
- Stabilirea locului/locurilor de intervenție
- Documentarea foto-video a procesului

ALTE SUGESTII

Activitate 1: Case de păsări

- Urmăriți site-ul: www.sor.ro pentru contacte și informații directe sau prin intermediul cărților propuse de la specialiști în domeniu
- Folosiți link-urile acestea pentru sugestii practice de construcție a caselor de păsări: www.sor.ro/ro/noutati/alege-sa-construiesi-un-cuib-nu-o-casuta.html și www.sor.ro/img/file/proiecte/gradina/scoli%20prietenose_ghid%20activitati.pdf
- Fiți cât mai creativi în ceea ce privește personalizarea caselor: fie pictate, fie traforate ingenios carcasele
- Încurajați copiii să monitorizeze activitatea din viitorul cuib și chiar să încerce să identifice locatarii zburători

Activitate 2: Structură/pavilion din nuiele împletite

- Folosiți schița din [anexa 5.4](#) pentru realizarea unui model sugerat
- Ajutați-vă de cuvintele cheie *twig garden structures/willow structures* în motorul de căutare Google
- Pentru a vă inspira din modele cât mai diverse de structuri de grădină încercați să stabiliți cât mai bine structura pentru ca aceasta să nu poată fi ușor dărâmată dacă alegeți să creșteți plante cățărătoare pe aceasta, încercați să găsiți și să folosiți soiuri locale
- Încurajați copiii să adopte fiecare o plantă la baza structurii pentru a avea grijă de ea și pe viitor

Activitate 3: Mică grădină de legume/plante aromatice

- Începeți proiectul pe o suprafață mică, ușor de întreținut
- Aveți grijă ca grădina să se afle în apropierea unei surse de apă
- Propuneți un program sau roluri precise de îngrijire pe termen lung a locului. Entuziasmul de la plantare este greu de susținut pe o perioadă îndelungată
- Puteți începe prin a alege plante ce necesită mai puțină îngrijire
- Luați în calcul că perioada vacanței este una în care irigarea grădinii poate fi o problemă. Un sistem automat de irigare poate ajuta foarte mult

Activitate 4: Repararea / îmbunătățirea unui loc de joacă

- Încercați să implicați cel puțin un adult priceput sau un meșter care să poată ajuta copiii cu sculele necesare dacă aceștia și-au propus repararea anumitor

elemente existente

- folosiți mijloace simple și necostisitoare pentru a înviora locul, precum culorile
- puteți contribui la îmbunătățirea locului chiar aducând elemente noi în spațiu existent. Căutați să fiți cât mai creativi și folosiți materiale existente sau reciclate

Activitate 5: Etichetarea / Semnalizarea unor plante și spații verzi

- stabiliți și pregătiți de dinainte, folosind macheta satului/orașului, toate locurile și plantele ce vor primi etichetare
- alegeți un model unitar de grafică pentru toate elementele de signalistică
- realizați suporturile de etichete din materiale cât mai rezistente în timp
- fiți atenți la fontul ales: încercați să folosiți același tip de scris peste tot și acesta să poată fi ușor lizibil

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Îndrumați copiii spre o intervenție cât mai realizabilă, ce folosește cât mai multe resurse locale posibile

Ajutați copiii să implice cât mai mulți oameni din comunitate să-i ajute la intervenția propriu-zisă

Oferiți-le copiilor roluri precise și responsabilități pentru a vă asigura de implicarea lor pe parcursul întregului proces

Asigurați-vă că sculele nu vor fi folosite de către copii fără supravegherea unui adult și fără echipament de protecție

Folosiți exemplul din [anexa 5.4](#) Pentru structurarea oricărei idei alese

DISCUȚIE DE FINAL

- **Ce așteptări aveți înainte de începerea proiectului și cum sunt acestea în comparație cu rezultatul final?**
- **Ce vi s-a părut cel mai complicat la acest proiect?**
- **Ce v-a plăcut cel mai mult în această aventură constructivă?**
- **Ce deprinderi noi ați câpătat cu această ocazie?**
- **Vi se pare importantă implicarea comunității în rezolvarea și îmbunătățirea anumitor lucruri ce ne privesc pe toți?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Odată realizat proiectul, copiii pot pregăti alături de îndrumător un eveniment de inaugurare a intervenției, unde copiii să-și prezinte lucrarea comunității și să organizeze în jurul acesteia o gustare sau o simplă reuniune de sărbătorire după bunul plac.

În funcție de natura intervenției - dacă este de exemplu o structură construită precum pavilionul de nuiele - copiii pot fi încurajați să completeze evenimentul de deschidere chiar și cu o scenetă, un spectacol de dans sau chiar o intervenție muzicală.

6- LUMEA DETALIILOR

Titlu: CINE SUNT MEȘTERII, ARTIȘTII, RESTAURATORII ȘI DESIGNERII?

Durată: 60" + extra timp dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Print carduri cu exemple fotografice ale lucrările specialiștilor (anexa 6.1)

Print carduri cu instrumentele de lucru ale specialiștilor (anexa 6.1)

Materiale de scris și desenat

OBIECTIVE

- Familiarizarea cu meseriile de meșter, artist, restaurator și designer
- Explorarea diferitelor tipuri de proiecte de care acesta se ocupă și instrumentele de lucru folosite
- Înțelegerea utilității meseriei atât în contextul local, cât și în contextul mai larg național sau internațional

ELEMENTE CHEIE

- Discuții libere pe marginea meseriilor ce vor include etapele de realizare a unui proiect, precum:
- Cerințe proiect, idei, material, scule și instrumente, nevoile beneficiarului, design, desene proiect, implementare, echipă de lucru, evaluare proiect

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor primi carduri -fotografii cu lucrări cât mai diverse ale specialiștilor pe care vor încerca pe rând să le mimeze folosind limbajul corporal. Publicul căruia îi mimează ar trebui să potă reda cât mai multe detalii din fotografia respectivă într-o limită de timp dat
- Tot pe rând, copiii vor descrie câteva lucrări-fotografii pe care ceilalți vor trebui să le deseneze cât mai exact în funcție de indiciile primite
- Pentru a se familiariza mai bine și cu procesul de lucru al specialiștilor, copiii vor discuta pe tema cardurilor cu instrumente și vor identifica cardul „capcană” ce nu-și are locul în instrumentarul Meșterilor, Artiștilor, Restauratorilor sau Designerilor
- Copiii vor extrage la final individual sau grupați câte o lucrare din cele prezentate sau vor alege una cu totul nouă pe care o vor prezenta celorlalți ca



proiect desenat cu detalii suplimentare legate de ideea din spate, materiale sau timp de execuție. Își vor asuma rolul de meșter, artist, restaurator sau designer, ce-și prezintă proiectul clienților.

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Completați exemplele fotografice din Anexă și cu alt exemple pe care copiii să le exploreze.

Consultați site-uri precum www.compagnons-du-devoir.com/job-families/batiment sau www.dezeen.com.

Dacă este posibil, încercați să invitați un specialist în domeniu pentru a le vorbi copiilor direct din experiența proprie.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Cunoști vreun Meșter, Artist, Restaurator sau Designer?***
- ***Unde crezi că lucrează aceștia?***
- ***Unde poți studia și cum te poți pregăti pentru a deveni unul dintre ei?***
- ***Ți se pare utile aceste meserii?***
- ***Cum ar putea un meșter, un artist, un restaurator sau un designer să contribuie cu folos la îmbunătățirea locului în care trăiești?***

6- LUMEA DETALIILOR

Titlu: VÂNĂTOAREA DE DETALII

Durată: 60" +timpul dedicat cercetării pe teren și provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișe-detalii printate din *anexa 6.2*

Foi cartonate de dimensiune mai mare sau foi simple alături de alt suport rigid pentru realizarea formelor de friză decorativă de perete

Pentru realizarea copertilor catalogului de detalii al grupului

Materiale de scris, desenat, decupat și lipit

OBIECTIVE

- Antrenarea simțului de observație
- Identificarea și cercetarea unor detalii de exterior sau interior la construcțiile din comunitate
- Explorarea și înțelegerea prin desen a detaliilor identificate
- Exersarea simțului estetic
- Conștientizarea importanței acestor elemente și identificarea zonei acestora de inspirație

ELEMENTE CHEIE

- Exersarea atenției căutând detalii interioare sau exterioare la construcțiile din comunitate
- Cercetarea ordonată a acestor detalii ce presupune: schița construcției unde se află, adresa, materialele și sculele folosite, dar și elementul/zona de inspirație ce au dat naștere obiectului
- Detaliile preferate pot deveni la sfârșit o friză decorativă în spațiul de lucru al copiilor
- Explorarea unor elemente precum: formă, textură și culoare

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii primesc mai multe fișe de detalii din anexa 6.2 Și stabilesc împreună cu îndrumătorul zonele, numărul, perioada și formula de căutare: individual sau în echipă
- Conform fișei de explorare copiii vor trebui:
 - să identifice un detaliu la interiorul sau exteriorul unei clădiri
 - să noteze adresa clădirii respective



- să facă o schiță succintă a fațadei / a locului unde se află detaliul, încercuind zona cu elementul respectiv
- să facă desenul cât mai amănunțit al detaliului respectiv
- să noteze materialul / materialele din care este făcut
- să încerce să identifice și să noteze sculele folosite pentru realizarea acestuia de către meșter/artist.
- Odată completate fișele, copiii se reunesc pentru a vedea și a compara rezultatele căutărilor de pe teren.
- Fiecare dintre aceștia își va alege detaliul preferat de pe traseu și-l va reface ca desen de linie detaliat, la scară mare pe un suport mai rigid, de preferat, având același contur și dimensiune pentru toți copiii: de ex. Un cercuri cu același diametru.
- Elementele desenate pot forma la sfârșit o friză decorativă pe perete în spațiul de lucru al copiilor.

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Încurajați copiii să plece pe teren în căutarea detaliilor într-o manieră structurată (preferabil pe zone) pentru a aduna la sfârșit informații cât mai diverse de la grup.

Încurajați copiii să redea cât mai multe detalii posibile ale fiecărui detaliu descoperit: formă, textură și culoare.

Îndrumați copiii spre a întreba în comunitate oamenii unde pot găsi astfel de detalii și dacă știu informații despre ele utile în completarea fișei.

Copiii își pot completa fișele de detalii și cu o arhivă fotografică pe telefon. Fotografiile le vor fi de folos mai ales când vor desena la scară mai mare și vor putea completa cu detalii ce poate le-au scăpat prin desen.

Pentru a avea o friză decorativă cât mai reușită la final puteți propune o tehnică de den comună pentru toți copiii: doar desen de linie sau acuarelă etc.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Sunt detalii pe care acum le-ați observat pentru prima oară?**
- **Sunt detalii pe care le știți de dinainte, dar acum ați descoperit lucruri noi la acestea desenându-le?**
- **De ce credeți că oamenii folosesc/foloseau detalii?**
- **Ce credeți că semnifică detaliile găsite?**
- **Care este zona predominantă de inspirație pentru realizarea detaliilor?**
- **Care este materialul predominant pentru realizarea detaliilor găsite?**
- **Ce meșteri sau artiști credeți c-au fost responsabili de realizarea acestora?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Copiii își pot aduna fișele de detalii într-un catalog al locului, adăugând acestui nou caiet al grupului și o hartă generală a satului / a orașului cu punctele exacte unde se află detaliile respective.

Catalogul poate avea, conform deciziei de grup, detaliile sortate pe capitole în funcție de materiale, interior/ exterior sau nivel de complexitate.

6- LUMEA DETALIILOR

Titlu: PLANTE LOCALE ȘI INTERPRETĂRI

Durată: 60" +timpul dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișe A4/A3 printate din *anexa 6.3* pentru fiecare copil

Plastelină sau lut pentru modelat formele dorite

Suport rigid pentru formele modelate

Materiale de scris, desenat, decupat și lipit

OBIECTIVE

- Transformarea unei imagini detaliate într-un desen esențializat
- Folosirea elementelor naturale din comunitate în crearea de modele decorative proprii
- Transformarea unui desen esențializat în model decorativ
- Integrarea modelului creat în proiectul unei clădiri sau lucrări contemporane

ELEMENTE CHEIE

- Trecerea de la desen detaliat la desen esențializat
- Folosirea plantelor ca model de inspirație pentru elementele de decorație
- Realizarea unui model decorativ
- Integrarea modelului decorativ într-o lucrare / clădire contemporană

DESCRIERE ACTIVITATE

- Folosind ierbarul deja realizat la activitățile peisagistului sau alegând chiar și plante alimentare din zonă, copiii vor alege unul sau mai multe exmple de elemente vegetale pe care le vor transforma în elemente decorative potrivite pentru interiorul sau exteriorul unei clădiri
- Aceștia vor urma pașii de esențializare sugerați în fișa activității în *anexa 6.3*:
 - **pas 1:** realizarea unui desen cât mai detaliat al plantei respective
 - **pas 2:** repetarea desenului într-o manieră mult mai simplificată
 - **pas 3:** propunerea ulimei variante de desen de plantă în care rămân doar liniile esențiale, într-o manieră ușor de redat apoi din alte materiale
- Cel mai bun desen-decorație al fiecărui copil va fi apoi refăcut din plastelină sau lut ca element singular sau element repetitiv într-o friză



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Folosind observațiile activității trecute în care copiii au realizat probabil că natura este o foarte bună sursă de inspirație pentru meșteri și artiști, îndrumați-i să-și aleagă acele plante ce poartă o anume semnificație pentru ei.

Încurajați copiii să testeze mai multe variante de desen esențializat pentru aceeași plantă și să aleagă la sfârșit varianta cea mai potrivită consultându-se și cu colegii.

Le puteți arăta copiilor exemple de exerciții similare de esențializare pe care și alți artiști le practică, precum graphic designerii în realizarea de logo-uri sau icon-uri.

Puteți căuta să le arătați copiilor exemple de decorații de inspirație vegetală și din alte zone ale țării.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Ce vi s-a părut mai greu de realizat: un desen foarte detaliat de plantă sau o variantă esențializată a acesteia în care din foarte puține linii toți ar trebui să înțeleagă despre ce element natural este vorba?***
- ***Ce elemente asemănătoare v-au inspirat atât pe voi, cât și pe meșterii a căror detalii deja le-ați cercetat?***
- ***Credeți că meșteri din zone total diferite ale țării ar putea realiza modele decorative asemănătoare fără să se lase inspirați unul de celălalt?***
- ***Care este materialul predominant pentru realizarea detaliilor găsite?***
- ***Ce meșteri sau artiști credeți c-au fost responsabili de realizarea acestora?***

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Odată exersat desenul-decorație și chiar testat ca element în 3 dimensiuni, copiii vor primi provocarea de a realiza desenul unei posibile noi construcții în comunitate sau a unei construcții existente care ar putea integra într-un mod potrivit decorațiile propuse de ei.

Vor menționa materialul din care vor fi realizate elementele decorative și care cred că sunt avantajele folosirii unor astfel de accente.

6- LUMEA DETALIILOR

Titlu: FIȘE INTERIOARE

Durată: 60-120" + timpul dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

Fișe a4 printate cu modelele alese de îndrumător conform modelului din anexa 6.4

Modele proiectate/ printate de interioare pentru discuții de grup

Materiale de scris și desenat

OBIECTIVE

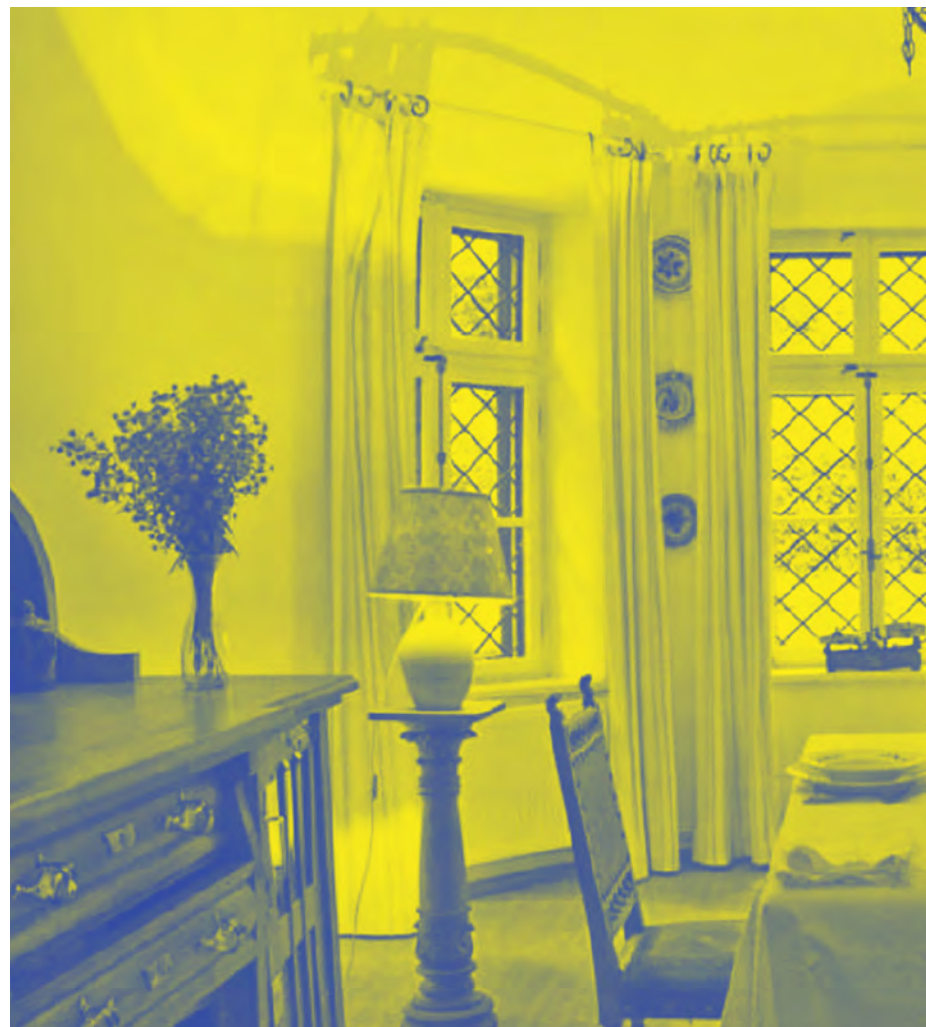
- Explorarea aplicată a interioarelor caselor de patrimoniu prin exerciții specifice designerului / arhitectului de interior
- Descompunerea unei atmosfere de interior în elemente concrete ce definesc o anumită stare, precum: materiale, texturi sau culori
- Integrarea unor obiecte valoroase de patrimoniu în amenajarea unui interior
- Corelarea armonioasă a elementelor de detaliu dintr-o casă pentru a obține o senzație de spațiu plăcut

ELEMENTE CHEIE

- Înțelegerea aplicată a compunerii spațiilor interioare prin exercițiile designerului / arhitectului de interior
- Descompunerea atmosferei unei încăperi în elemente precum: materiale, texturi sau culori
- Compunerea spațiilor pornind de la obiecte valoroase
- Armonizarea unor elemente date pentru rezolvarea plăcută a unei funcțiuni

DESCRIERE ACTIVITATE

- Copiii vor viziona și vor discuta alături de îndrumător pe marginea mai multor exemple de interioare ale caselor de patrimoniu. Aceștia vor încerca să explice atmosferele și stările surprinse ale respectivelor interioare prin elemente cât mai concrete ce le compun
- Odată încheiat antrenamentul vizionării și al discuțiilor, copiii vor primi probe practice ce îi vor trimite direct în rolul de făuritori de spații și atmosfere prin fișe de tipul celor din [anexa 6.4](#) În care vor trebui:
 - să completeze prin desen fragmentele lipsă ale unei fotografii



- să identifice precis elementele de atmosferă ale unui interior: materiale, culori și texturi
- să compună interiorul unei camere pornind de la o pereche de elemente date ce vor trebui integrate în amenajare
- să completeze un desen de linie al unui interior cu materialele, culorile și texturile ce ei le consideră potrivite
- să completeze desenul unui camere cu funcțiune dată pornind de la un colț deja desenat / surprins fotografic
- Copiii își vor compara rezultatele finale și-și vor analiza soluțiile propuse
- Abia la sfârșit primesc și imaginea finală pentru a-și putea compara propriile idei cu cele ale autorului



INFORMAȚII ADIȚIONALE

Începeți activitatea prin a-i întreba pe copiii dacă au anumite camere, interioare preferate și care este motivul pentru care le plac aceste locuri.

Oferiți-le copiilor fotografii cu cât mai multe interioare ale caselor de patrimoniu pe marginea cărora fiecare să încerce să explice ce stare îi transmite acel loc și ce fel de atmosferă a reușit autorul să creeze.

Încercați să observați alături de copiii dacă există vreo legătură între felul cum arată casa la exterior și felul cum arată aceasta la interior.

Căutați exemple cât mai diferite cu interioare pentru fișe, preferabil din imediata apropiere a comunității: fotografii de epocă sau contemporane.

Îndrumați copiii spre a înțelege că nu există soluții bune sau proaste, ci doar variante mai mult sau mai puțin funcționale sau armonioase în funcție de gusturile beneficiarului și ale specialiștilor.

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

După exercițiile parcurse, copiii pot fi provocați să se întoarcă la „cufărul cu resurse” din perioada explorărilor prin sat/oraș și să-și aleagă de-acolo câteva obiecte frumoase găsite chiar de ei de la care să pornească amenajarea unor spații contemporane cu funcțiuni alese împreună cu îndrumătorul.

DISCUȚIE DE FINAL

- ***Ce asemănări și ce deosebiri observați între interioarele caselor de patrimoniu și cele ale caselor contemporane pe care le știți?***
- ***Putem obține indicii despre perioada în care a fost construită și folosită casa ghidându-ne după amenajarea interioară?***
- ***Este importantă atmosfera unei încăperi?***
- ***Poate un singur obiect să influențeze amenajarea armonioasă a întregii camere?***

7- POVESTEA LOCULUI

Titlu: VÂNĂTOAREA DE COMORI

Durată: 120-180" + timpul dedicat provocărilor suplimentare

MATERIALE NECESARE

- Povestea aleasă de îndrumător, împărțită în suficiente fragmente astfel încât fiecare echipă să poată primi o „piesă” diferită la probele trecute
- Povestea clădirii complete printată potrivit pentru trofeul de final al fiecărui copil

+ Variate în funcție de activitățile alese de îndrumător

OBIECTIVE

- Descoperirea unui fragment din istoria unui reper de patrimoniu din apropiere
- Stimularea dorinței de a afla mai multe lucruri din istoria reperelor din zonă
- Implicarea copiilor într-un joc dinamic ce combină în mod inedit probe sportive, probe culturale și probe de creație
- Exersarea spiritului competitiv și a celui de lucru în echipă

ELEMENTE CHEIE

- Copiii vor fi provocați printr-o competiție sportivă și culturală să afle istoria unei clădiri importante din zonă
- Vor alterna probe ștafetă cu probe de grup și vor învăța la sfârșit să colaboreze cu toții pentru a afla povestea ascunsă, punând împreună indiciile câștigate de-a lungul activităților
- Activitățile propuse vor veni din sfere cât mai diverse: culturale, de creație, de orientare și chiar amuzante

DESCRIERE ACTIVITATE

- Îndrumătorul va pregăti și va ascunde sub formă de indicii fragmente din povestea unui reper ales de patrimoniu din zonă
- Copiii știu încă de la început că fiecare probă dusă la bun sfârșit de către echipă este răsplătită cu un fragment din marea poveste. Numai rezolvând toate echipele, toate probele date vor putea ajunge la colecția completă de indicii care să le permită la sfârșit să rezolve misterul poveștii ascunse
- Așadar, copiii se vor împărți pe echipe și vor porni în „vânătoarea de comori” de îndată ce li se prezintă regulile jocului și primesc startul de la îndrumător
- Jocul nu conține reguli stricte, ci mai degrabă este un ghidaj rezultat din propria





experiență ce este menit să fie modelat în funcție de context.

GHIDAJ

- Marcați activitățile ca puncte de control numerotate, la care echipele să poată ajunge pe rând (într-o ordine prestabilită sau liber, în funcție de punctul de control disponibil)
- Structurați jocul pe probe cât mai diverse, cum ar fi probe: fizice, culturale, de creație, de orientare sau pur și simplu amuzante
- Alternați probe contra cronometru dedicate echipelor separat cu probe concurs în care echipele se întâlnesc unele cu celelalte
- Alternați acțiunii individuale ale copiilor, cu acțiuni de grup
- Lasați-i stimulați de idea de competiție, dar aveți grijă ca la final accentul să cadă spre rezolvarea probei finale a poveștii ca echipe

JOCURI TESTATE

Probe fizice

- **Multiprobe ștafetă:** o bună probă chiar de început, aceasta activitate încurajează toate echipele să pornească în același timp, sub forma unei competiții-viteză. Fiecare membru al fiecărei echipe are de trecut probe precum: alergare viteză, împins bușteni, sărit peste corzi, mersul piticului cu jaloane, sau trecut de fire încurcate fără a le atinge. Odată închis circuitul, ștafeta este predată următorului membru de echipă care repetă, la rândul lui probele. Indiciul final al acestei probe se obține abia după ce toți membrii echipei au trecut probele propuse și se reunesc pentru a coborî indiciul de pe o ramură înaltă a unui copac, fără însă a-l atinge...Așadar, construind o scară umană cât mai ingenioasă și practică.
- **Tras cu arcul:** copiii trag pe rând la țintă până ajung la un punctaj stabilit de îndrumător

Probe culturale

- **Desen viteză:** copiii au de desenat într-un timp limitat dat fațada clădirii de patrimoniu în cauză cu cât mai multe detalii posibile. Jocul funcționează cel mai bine sub formă de ștafetă predată pe rând de la un membru al echipei la altul odată la fiecare minut/jumătate de minut.
- **De potrivit elemente de arhitectură:** copiii primesc o fotografie de epocă a clădirii în cauză din perioada de folosire și o serie de elemente de arhitectură de la fațadă ce trebuiesc potrivite în desen

- **De estimat dimensiuni casă:** provocarea copiilor este de a măsura dimensiunile principale ale fațadei clădirii alese fără a se folosi de ruletă ci doar de un băț. Vor încerca să rezolve singuri dilema sau li se vor oferi treptat indicii până când ajung să se folosească de dimensiunea unuia dintre copii chiar lângă fațada casei, pe care o vor măsura de la distanță cu bățul și mâna întinsă pentru a vedea de câte ori intră în fațadă pe lungime și lățime.

Probe de creație

- **De bricolat un personaj istoric:** pornind de la o scurtă fișă povestită cu viața unui personaj ce obișnuia să trăiască în clădirea respectivă, copiii vor folosi varii materiale și resturi de materiale (preferabil naturale: lemn, sfori, paie, lână, pânză, frunze, crengi etc.) Pentru a construi un personaj în acord cu povestea primită
- **Afisul casa-plantă:** în sistem ștafetă sau la comun, copiii au de realizat un afiș publicitar ce pune în valoare clădirea de patrimoniu într-o lumină nouă, în relație cu o plantă din imediata apropiere. Planta și clădirea se vor pune reciproc în evidență, compunând împreună chair un nou nume al locului și al posibilului eveniment ce ar avea loc în legătură directă cu arhitectura și natura locului.

Probe de orientare

- **Puncte cardinale:** copiii au de stabilit în plan orientarea clădirii studiate. Vor fi lăsați să descopere singure sau îndrumați spre aș-și îndrepta atenția spre orientarea bisericii din comunitate, poziționarea mușchilor pe copaci sau traiectoria soarelui.
- **Identificarea plantelor după hartă:** copiii primesc harta locului din jurului clădirii cu puncte pentru plantele ce trebuiesc găsite pe teren. Având clădirea ca reper, ei pornesc în căutarea elementelor marcate pe hartă. Fiecare plantă va fi semnalizată în sit cu numărul potrivit și denumirea specifică, pe care copiii o vor completa în tabelul de explorare

Probe amuzante

- **Transport minge în echipă:** echipa primește 2/3 tuburi de pvc de 1.5/2M lungime, taiate longitudinal pe jumătate și o minge de ping-pong care să poată traversa tuburile. Copiii se împart în micro-echipe, fiecare echipă fiind responsabilă de câte un tub. Pe o distanță stabilită în prealabil, micro-echipele vor avea de condus mingea de la start la finish prin tuburi, fără a o atinge, mutându-se doar cu tuburile pe rând, unul în continuarea celuilalt până ajung la

destinație cu mingea dirijată.

- **Tubul cu apă:** echipa primește un tub de pvc plin de găuri și cu capătul de la sol închis, o găleată de apă, o cană, o eșarfă și precizarea că pe fundul tubului de aprox. 1m lungime se află un mic recipient tocmai cu indiciul probei. Ei trebuie să obțină acest indiciu fără a întoarce tubul. Vor avea de ridicat așadar la suprafață indiciul folosind puterea apei. Un membru al echipei este astfel legat la ochiconform indicațiilor restului de echipă va încerca să umple treptat tubul cu apă pentru a ridica indiciul. În acest timp, restul echipei nu doar direcționează, dar și păzește cu toate degetele disponibile găurile tubului pentru a nu pierde apă.
- **Mațe încurcate:** cu explicația în acest link: www.wikihow.com/play-the-human-knot-game
- **Tubul cu heliu:** cu explicația în acest link: [/guideinc.org/2017/08/21/team-building-activity-helium-stick/](http://guideinc.org/2017/08/21/team-building-activity-helium-stick/)

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Folosiți această ocazie pentru ca grupele de copii să afle și să exerseze lucruri și în același timp să folosească cunoștințele și abilitățile câpătate de-a lungul activităților trecute

Ar fi ideal ca jocul să se desfășoare în curtea sau în imediata apropiere a obiectului de patrimoniu ales pentru poveste

Completați jocurile amuzante cu idei din link-uri precum acestea: www.unicefkidpower.org/fun-team-building-activities-for-kids/#outdoor și www.weareteachers.com/team-building-games-and-activities/

Pregătiți copiii pentru o activitate în aer liber, sugerându-le să fie echipați corespunzător și să aibă apă la ei

Alegeți o metodă de a forma grupele cât mai amestecat, pentru a folosi prilejul jocului să se cunoască mai bine între ei

Încercați să obțineți ajutorul mai multor adulți, astfel încât fiecare echipă să fie însoțită și ghidată de câte un adult. Totodată, această activitate este o ocazie perfectă să desemnați un adult responsabil de fotografierea și filmarea activităților

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

Odată descoperită întreaga poveste a clădirii de patrimoniu, copiii se pot delecta la final cu proiecția fotografiilor și a filmulețelor realizate în timpul activității - Totodată, pot sărbători finalul aventurilor printr-un atelier de bricolat în care ei singuri își crează un trofeu al acestei experiențe:

Vor desena pe suport de placaj de lemn sau mucava conturul clădirii explorate

Vor trafora / decupa clădirea după contur

Vor grava sau desena clădirea după bunul plac pe o față și vor lipi povestea câștigată pe fața opusă

Vor prinde apoi la final fațada pe un suport solid în partea de jos, pentru ca aceasta să poată sta independent pe un suport drept.

DISCUȚIE DE FINAL

- **Vă era cunoscută povestea câștigată în urma acestei „vânători de comori”?**
- **Ce parte din poveste nu vă era cunoscută?**
- **Cum vi s-a părut competiția versus lucrul în echipă?**
- **Care au fost probele care v-au motivat cel mai mult și de ce?**
- **V-ar plăcea să repetați astfel de competiții și jocuri de echipă?**
- **Care a fost cel mai mare câștig al vostru sin ziua aceasta?**

8- COMUNITATE

Titlu: FESTIVITATE-ATELIER

Durată: jumătate de zi / o zi / 2 zile în funcție de activitățile alese

MATERIALE NECESARE

Fișe A4 printate cu modelele alese de îndrumător conform modelului din anexa 6.4

Modele proiectate/ printate de interioare pentru discuții de grup

Materiale de scris și desenat

OBIECTIVE

- Celebrarea de final a atelierelor încheiate alături de cât mai mulți membrii din comunitate
- Realizarea unei expoziții de prezentare a lucrărilor copiilor și de urmărire a parcursului educațional prin momente fotografice sau video surprinse de-a lungul timpului
- Invitarea unor oameni din afara comunității: meșteri, artiști sau alți specialiști studiați, pentru a favoriza un transfer de experiență cu aceștia
- Invitarea și implicarea chiar și pe final a altor copii, ce n-au făcut parte din programul propus, pentru a le stârni curiozitatea, pofta de explorare și poate chiar dorința de a lua parte la program pe viitor
- Implicarea activă a membrilor comunității în eveniment prin propunerea de roluri precise sau chiar integrarea în activitate a unui moment dedicat lor
- Conștientizarea existenței resurselor culturale locale și încurajarea folosirii acestora în dezvoltarea locului

ELEMENTE CHEIE

- Festivitatea de final va aduna rezultatele atelierelor de peste an și va invita întreaga comunitate să cunoască și să dezbată explorările și posibilele soluții propuse de cei mici
- Evenimentul dorește să implice cât mai mulți membrii ai comunității în procesul de conștientizare a resurselor culturale / de patrimoniu locale și în demersul implicării active în dezvoltarea locului în care trăiesc prin folosirea acestor valori disponibile
- Invitarea altor oameni din afara comunității și a unor specialiști studiați dorește să fie un demers care favorizează schimbul și transferul de informații sau idei proaspete





DESCRIERE ACTIVITATE

- Aceasta este o activitate liberă a cărei acțiuni vor fi stabilite de către îndrumător în funcție de posibilitățile și disponibilitățile locale
- Evenimentul va fi construit cu ajutorul câtor mai mulți actori: copii, părinți, alți profesori, oameni implicați din apropiere

GHIDAJ

- Adunați lucrările copiilor și realizați împreună cu aceștia expoziția de prezentare cu titlurile și etichete necesare
- Printați sau rezervați un loc de proiecție pentru fotografiile realizate de-a lungul activităților
- Implicați încă din etapa de organizare membrii ai comunității oferindu-le sarcini precise precum: pregătirea unor gustări, atmosferă muzicală, pregătirea unor jocuri sau activități dedicate copiilor sau echipelor de părinți-copii etc
- Încercați să invitați din timp diverși specialiști cu care să organizați o activitate practică cu copiii
- Pregătiți afișe și invitații pentru restul comunității alături de copii și dați-le celor mici ocazia să fie ambasadorii propriului în eveniment în comunitate

ACTIVITĂȚI TESTATE

Bancuri alternate de meșteșuguri

A) bancuri fără specialiști

- **Mozaic:** folosind boabe de fasole și alte semințe colorate lipite pe un suport rigid, copiii își creează propriile modele decorative, folosind modele de inspirație din casele de patrimoniu
- **Linogravură** (30 min): copiii realizează modele decorative cu care își pot imprima foi, sacoșe sau tricouri, având la îndemână bucăți de linoleum, scule de gravat/sculptat, rolă de întins culoarea și bineînțeles culoarea dorită. Modelele ar putea fi inspirate din decorațiile documentate sau realizate deja de copii, sau inspirate din lumea vegetală înconjurătoare
- **Hârtie manuală** (30 min): pentru această activitate vă puteți inspira din varii filme sau site-uri de prezentare a pașilor de lucru, precum acesta: <https://www.Wikihow.Com/make-paper-at-home>. Copiii pot realiza mostre de hârtie manuală din propria hârtie reciclată, pe care apoi și-o personalizează cu inserții vegetale locale
- **Plante presate** (30 min): folosind frunze și flori locale, copiii își pot imprima diferite textile cu materia vegetală dorită. Procedul presupune: alegerea

plantei, fixarea acesteia pe material și acoperirea ei cu un material-tampon, baterea plantei până când aceasta își lasă desenul pe materialul textil și apoi fixarea culorii vegetale în textil prin imersarea materialului într-o soluție de apă și sulfat feros (o lingură de sulfat feros la 1 l de apă).

- **Stucaturi:** (30 min): copiii își pot crea propriile forme de gips, având ca inspirație stucaturile caselor de patrimoniu. Pentru această activitate este nevoie să fie achiziționate diferite mulaje (preferabil de silicon) și ipsos pentru modelaj. Formele obținute pot fi la final pictate după preferințe. Aceleași modele cu inspirație din lumea patrimoniului pot fi totodată recreate din lut sau alte paste modelatoare cu uscare la soare sau la aer.

B) BANCURI ALĂTURI DE SPECIALIȘTI

La aceste activități meșterii sunt invitați să vină cu propriile scule și materiale potrivite. Intervenția îndrumătorului este strict legată de partea organizatorică și poate de propunerea unui obiect integrat care să conțină toate cele 4 meșteșuguri laolaltă:

- **sculptură lemn** (45 min)
- **sculptură piatră** (45 min)
- **împletituri de nuiele** (45 min)
- **țesături** (45 min)
- **Atelier de animație:** Este necesar ca activitatea să fie coordonată de un specialist în animație. Îndrumătorul poate pregăti din timp povestea și cadrele viitoare animații împărțite în funcție de text, personaje și fundalul necesar. Totodată poate ajuta copiii să realizeze prin mijloace creative la alegere toate elementele necesare din fiecare secvență a animației.
- **Jocuri libere:** Atât amuzante, cât și sportive, activitățile de felul acesta au rolul să dinamizeze atmosfera și să le ofere copiilor pauze active de joacă și socializare. Câteva mingi, arcuri și sugestii de jocuri pot fi suficiente
- **Vânătoare de comori în sat/oraș:** Activitatea poate fi pregătită de îndrumător folosind informațiile culese de pe teren de către copii de-a lungul timpului. Ea poate avea rolul de a relua explorările trecute, de le înnoi invitând chiar și adulții să participe sau pur și simplu de a pregăti o descoperire a locului pentru cei ce n-au luat parte până la acel moment la ateliere
- **Picnic:** Ideal ar fi ca acesta să presupună o masă formată din contribuția fiecărui copil în parte
- **Concurs culinar:** Dorind să motivăm cât mai mulți oameni să se implice activ, propunerea acestei activități a fost de a lansa un concurs cu premii, la care competitorii să se prezinte cu câte un produs dulce/local. Jurizarea se face de

însăși membrii comunității care pot da un vot celui mai bun preparat.

- **Seară de film, dormit la cort și foc de tabără**

INFORMAȚII ADIȚIONALE

Lansați invitații din timp pentru specialiști ce-ar putea veni la festivitate și stabiliți împreună cu ei structura unui/unor posibile ateliere practice

Folosiți mijloace cât mai creative, adaptate specificului local, pentru a atrage membrii comunității la activitate

Invitați chiar și presa locală

Căutați din timp parteneriate pentru posibila/posibilele seri de film

DISCUȚIE DE FINAL

- **Cum vedeți acum locul în care trăiți? S-a schimbat ceva în urma explorărilor, descoperirilor și a proiectelor realizate?**
- **V-ar plăcea să vă implicați mai mult în comunitatea din care faceți parte?**
- **Ce resurse culturale / de patrimoniu credeți că pot fi cel mai de folos locului în care trăiți?**
- **V-ar plăcea pe viitor să descoperiți și alte locuri folosind exercițiile învățate?**
- **V-ar plăcea să deveniți chiar voi unul din specialiștii studiați, iar dacă da, care ar fi acela și cum puteți să vă pregătiți încă de pe-acum pentru această meserie și pentru acest domeniu al patrimoniului?**

PROVOCĂRI SUPLIMENTARE

- Dacă timpul și resursele permit acest lucru, încercați chiar să transformați acest eveniment de final într-o adevărată tabără ce folosește aceleași principii ca evenimentul mai scurt dar aduce în plus mult mai multe activități constructive (idei de intervenții scara 1:1 în comunitate) și, poate, reunirea și cu alți copii din afara programului
- Ajutându-vă de membrii comunității, propuneți activități constante pentru copii ce nu necesită foarte multă organizare și țin copiii aproape de tematicile propuse prin ateliere precum seri de film în curtea clădirilor de patrimoniu sau în apropierea anumitor repere culturale din zonă
- Încurajați copiii să-și creeze singuri unii altora propuneri de jocuri de tip „vânătoare de comori” cu probe cât mai creative și năstrusnice

LECTII ÎNVĂȚATE LA FAȚA LOCULUI

**Experiența comunităților din jurul
Conacului Peticari-Davila, al Conacului Neamțu și al Vilei Golescu**

Unde?



- Vila Golescu din Câmpulung Muscel, jud. Argeș
- Conacul Peticari-Davila din Izvoru, jud. Argeș
- Conacul Neamtu din Olari, jud. Olt



Spații de lucru fixe

în apropierea, în curtea sau în incinta clădirilor de patrimoniu



în Vila Golescu



într-o anexă a clădirii



în subsolul conacului

Spații de lucru mobile / adaptate



Biblioteca locală



Curtea școlii



Incinta unei clase

Spațiile din interiorul sau imediata apropiere a clădirilor de patrimoniu au fost în mod cert cele mai potrivite pentru a-i introduce pe copii în atmosfera lecțiilor propuse, dar spațiile de lucru mobile ne-au oferit posibilitatea de a interacționa mai bine cu restul comunității locale, oferindu-le oamenilor ocazia să

ajute și să se implice direct. Amenajările au fost minimale și întotdeauna realizate în funcție de resursele locului. Spre deosebire de formatul standard al sălilor de clasă cu care sunt obișnuiți majoritatea copiilor, am încercat de fiecare dată să încurajăm formarea unor mese cu grupuri

mari de lucru unde copiii să se simtă încurajați să colaboreze și să lucreze împreună. Atelierele au fost întotdeauna însoțite de un fundal muzical și o atmosferă relaxantă, iar în funcție de disponibilitatea copiilor, aventurile de lucru se terminau chiar și cu o proiecție de film.

Cum am început și am exersat timp de 3 ani

De-a lungul timpului am testat mai multe tipuri de ateliere și activități în comunitățile unde ne desfășurăm activitatea.

Toate aceste teste au condus spre propunerea unui program structurat dedicat educației pentru patrimoniu. Fiecare dintre cele trei comunități și-a dovedit propria particularitate, ceea ce a însemnat adaptarea de fiecare dată a programelor și a propunerilor în funcție de comunitate.

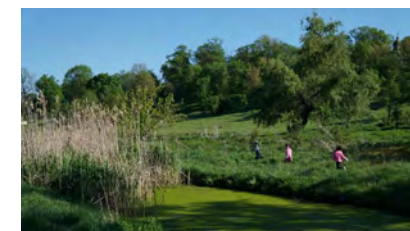
Expoziții și seri de filme dedicate întregii comunități



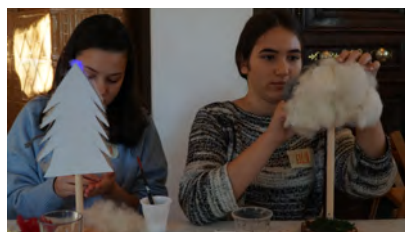
Idei și intervenții în comunitate



Ateliere de arhitectură , ecologie și concursuri cultural - sportive pe perioada „Școala Altfel”



Ateliere de tehnologie și meșteșug



Festival cultural cu: ateliere de animație, meșteșug, curse culturale și seri de film



Ateliere de mărțișor și Crăciun cu vânzare



Ce a funcționat?

- Esențial în fiecare comunitate a fost, pentru noi, să găsim oamenii de bază care să ne faciliteze relaționarea cu copiii și părinții acestora.
- A ajutat să avem de fiecare dată pregătite mai multe variante de activități și să putem alege la fața locului ce este mai potrivit pentru copiii din ziua respectivă.
- Alternarea elementelor teoretice cu cât mai multe propuneri practice a ajutat întotdeauna copiii să nu se plictisească și să poată fi prezenți în activitate pe o perioadă mai lungă de timp.
- Crearea unor grupe mixte de copii mai mari și copii mai mici nu a favorizat niciodată separarea copiilor, ci dimpotrivă i-a încurajat să se ajute unii pe alții.
- Interacțiunea dintre comunități diferite a fost una dintre amintirile cele mai plăcute ale copiilor, atât pentru oportunitatea vizitei, dar și pentru bucuria de a face echipă și de a descoperi lucruri noi alături de alți copii
- După-amiezele de film au fost întotdeauna bine primite, cu mențiunea ca acestea să nu fie foarte lungi.
- Ideea mărțișoarelor și a decorațiilor de Crăciun create de copii și apoi vândute pentru a cumpăra diferite obiecte sau jocuri pe care ei să le folosească în spațiile de lucru le-a surâs întotdeauna și i-a motivat.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

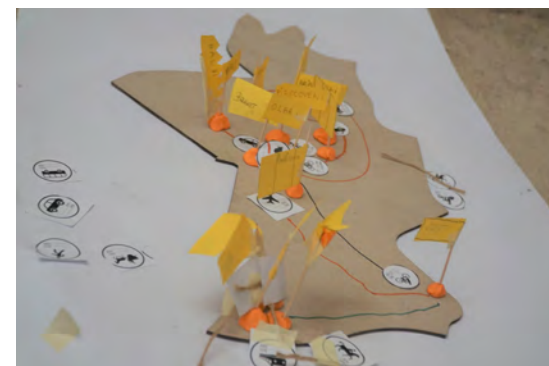
- Fără a fi continuu prezenți în comunitate, anunțarea atelierelor și a evenimentelor a fost de multe ori o provocare până să ne dăm seama în fiecare loc cum circulă veștile mai eficient: afișe, anunțuri verbale, sunat părinți, anunțuri ale profesorilor la clasă, grupuri de whatsapp sau facebook etc.
- Ne-am dat seama că în afara programului de școală, majoritatea copiilor sunt mult mai greu de găsit pentru activități și am preferat astfel să ne concentrăm intervențiile în relație directă cu programul școlar
- Punerea la vânzare a obiectelor create de copii a necesitat de multe ori retușuri care luau foarte mult timp.

Întâlnirea cu URBANISTUL

Pe ce lume ne aflăm?



Repere din județ



Stâlpul punctelor de reper din zonă





Ce a funcționat?

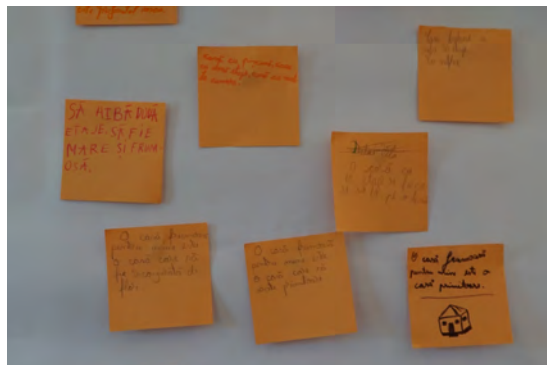
- Au fost comunități în care programe precum „google earth” au ajutat enorm pentru o prezentare treptată de la mare spre mic a locului în care se află.
- Copiii se bucură să fie încurajați să-și folosească telefoanele pentru a calcula distanțe și a verifica locuri pe hartă.
- Pentru un plus de motivare, copiii s-au bucurat de fiecare dată să existe și elementul de competiție. Astfel, jocuri precum puzzle-ul româniei pe județe devine mult mai dinamic și amuzant în formula viteză.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

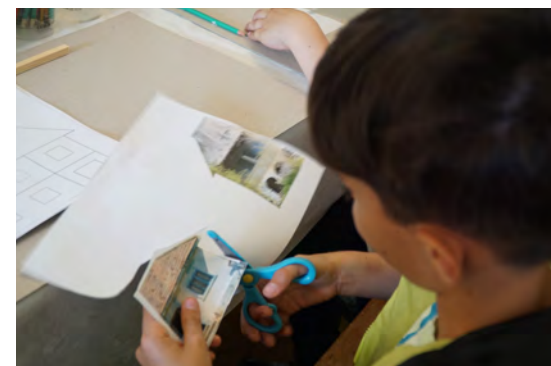
- Pentru unii copii diferențierea dintre desenul în plan 2d și cel în 3d nu este una foarte clară și ar fi ajutat să stăruim mai mult în prezentarea unor exemple de hărți
- Ar fi ajutat ca hărțile concepute de cei mai mici, precum cea emoțională, să poarte un mic reper de mărime la care copiii să se poată raporta constant pentru a-și putea menține desenle cât de cât la scară
- Lăsându-ne prinși în jocul construcției de machetă, ni s-a întâmplat să repetăm greșeala să rămânem cu prea puțin timp la final în care grupele să-și prezinte pe-ndelete propunerile unii altora

Întâlnirea cu ARHITECTUL

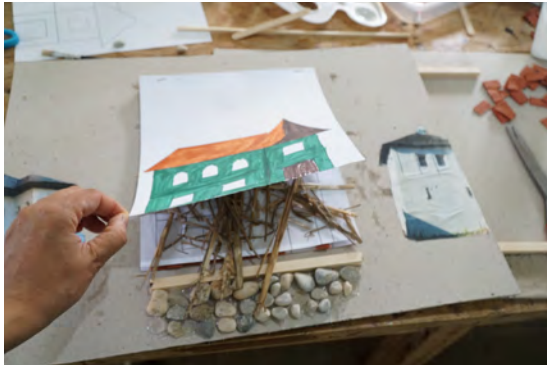
Ce este o casă frumoasă?



Macheta în straturi



Etape de lucru machetă



Proiectul „ACASĂ” - casa-cutie cu amintiri



Ce a funcționat?

- Radiografierea cât mai amănunțită a ideii de „frumos” în domeniul construcțiilor ajută foarte mult pentru a înțelege reperele primite sau create de la care pornesc copiii.
- Ideea în sine a „casei în straturi” a fost foarte bine primită și ușor de înțeles pentru copii.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

- Copiii ar fi avut nevoie de un timp mult mai îndelungat decât cel imaginat de noi pentru rezolvarea fiecărui strat de casă în parte, fiecare grup de copii demonstrând o dorință neașteptat de mare de a rezolva cât mai bine detaliat etapele date.
- Materialele lemnoase pregătite necesitau de cele mai multe ori tăiere cu mini-fierăstrăul sau cu un clește puternic, ceea ce îngreuna de multe ori procesul. Acest lucru putea fi ușor evitat având pregătite materiale ușor de rupt cu mâna sau tăiat cu foarfeca.

Întâlnirea cu PEISAGISTUL

Plan-machetă pentru curtea școlii



Rasaduri si etichete pentru viitoarele plante cățărătoare



Gustare tematică de grădină





Ce a funcționat?

- Îndrumarea copiilor spre un spațiu pe care toți îl folosesc în mod curent i-a ajutat foarte mult în etapa de plan-propuneri.
- Propunerea pavilionului în curtea școlilor și nu în curtea conacelor a fost o decizie mult mai potrivită pentru ca mai mulți copii să se poată bucura de noua construcție.
- Organizarea materialelor și a sculelor într-un mod cât mai riguros a ajutat ca micul șantier să se desfășoare fără incidente nedorite.
- Propunerea unei gustări tematice a ajutat mult în creșterea nivelului de energie într-o activitate fizică precum cea de construcție.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

- Nu toți copiii au suficientă răbdare și putere de concentrare să lucreze de la început până la sfârșit la realizarea construcției, motiv pentru care diferite jocuri dinamice care să-i țină activi sau roluri precise și oferirea de responsabilități pot ajuta la finalizarea machetei alături de ei.
- Lăsarea semințelor de răsaduri pe masă fără supraveghere a condus la vărsarea acestora sau folosirea, contrar indicațiilor, în exces, pe motivul că sunt mici. Așadar, am ajuns să împărțim fiecărui copil strictul necesar pentru a ne asigura că semințele ajung în recipientele de răsaduri și că nu sunt nici prea multe cât să se sufocă plantele pe viitor într-un recipient prea mic.

Vânătoarea de comori

Varii probe sportive, cu etape precum: alergatul, trasul baloților de paie, mersul piticului cu jaloane și recuperarea indiciului din copac



Tras cu arcul, identificat plante și transformarea uneia dintre acestea în plantă ce promovează conacul, desen viteză



Identificare elemente de arhitectură, măsurare fără ruletă, construcția unui personaj istoric



0 serie de jocuri amuzante



Adunarea indiciilor pentru citirea poveștii



Construcția trofeului de la conac



Ce a funcționat?

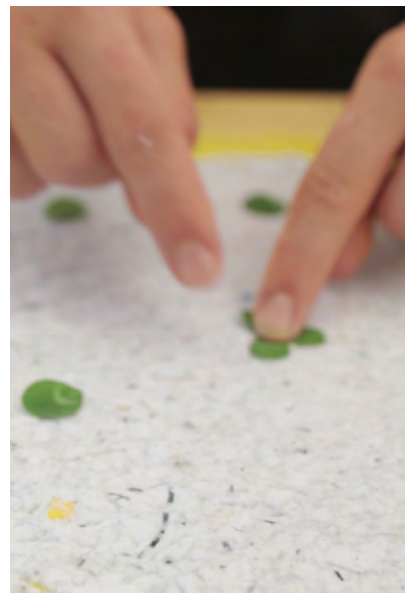
- Toată ideea de competiție -chiar și fără stimulul câștigării vreunui premiu special- a motivat și a dinamizat nesperat de bine toate grupele de copii.
- Alternarea constantă a probelor fizice și a celor culturale le-a ținut nivelul de atenție constant ridicat.
- Realizarea desenelor în manieră de ștafetă a evitat foarte bine aglomerația pe planșă și a eliminat mult uzatul „dar eu nu știu să desenez așa bine”, fiecare copil ajungând să participe activ la realizarea lucrării.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

- Cu toate atenționările primite, au fost mult cazuri de copii veniți cu haine nepotrivite pentru activități sportive, îngreunându-și astfel singuri depășirea probelor.
- Ca orice eveniment în aer liber, am avut parte de neprevizibilul vremii, avînd de-a face atât cu scurte ploii, cât și cu soare destul de puternic.
- Ar fi ajutat să stabilim o regulă mult mai clară de păstrare a indiciilor primite pentru a fi putut evita pierderea unora dinre acestea pe traseu.

Festivalul-atelier

Atelier de hârtie manuală



Atelier de imprimat cu plante



Atelier de stucaturi



Atelier de mozaic



Atelier de linogravură



Atelier de animație



Concurs culinar în comunitate





Ce a funcționat?

- Cea mai puternică și de impact amintire plăcută a copiilor a fost cu siguranță cea a petrecerii unei nopți la conac, întocmai ca într-o tabără.
- Toate atelierelor de meșteșuguri au fost deosebit de atractive pentru copii, mai ales pentru că fiecare propunea la sfârșit un obiect ce urma să fie propria lor amintire și puteau investi mult interes în realizarea acestuia.
- Atelierelor de meșteșuguri au fost foarte potrivite în exterior, însă ele nu ar fi putut fi liniștit realizate în absența unor corturi-protecție de soare și ploaie.
- Oferirea unui premiu electrocasnic pentru câștigătorul concursului culinar a surprins și a bucurat nesperat de mult competitorii.
- Seara de film în aer liber s-a bucurat nu doar de prezența copiilor, dar și de cea a părinților și bunicilor acestora.

Ce a nu a mers așa de bine sau ce a mers mai greu?

- Cu toate că dormitul la cort a fost o experiență deosebită pentru toate comunitățile, majoritatea copiilor nu mai experimentaseră până atunci camparea și nici petrecerea unei nopți alături de colegi și prieteni, fapt pentru care entuziasmul s-a tradus de cele mai multe ori într-o noapte nedormită, petrecută continuu cu jocuri, nu ușor de gestionat pentru îndrumători
- Atelierelor de animație și de cinematografie au necesitat răbdare și atenție pe o durată mai lungă timp, ceea ce nu a fost o misune ușoară pentru o bună parte din copiii cu multă energie

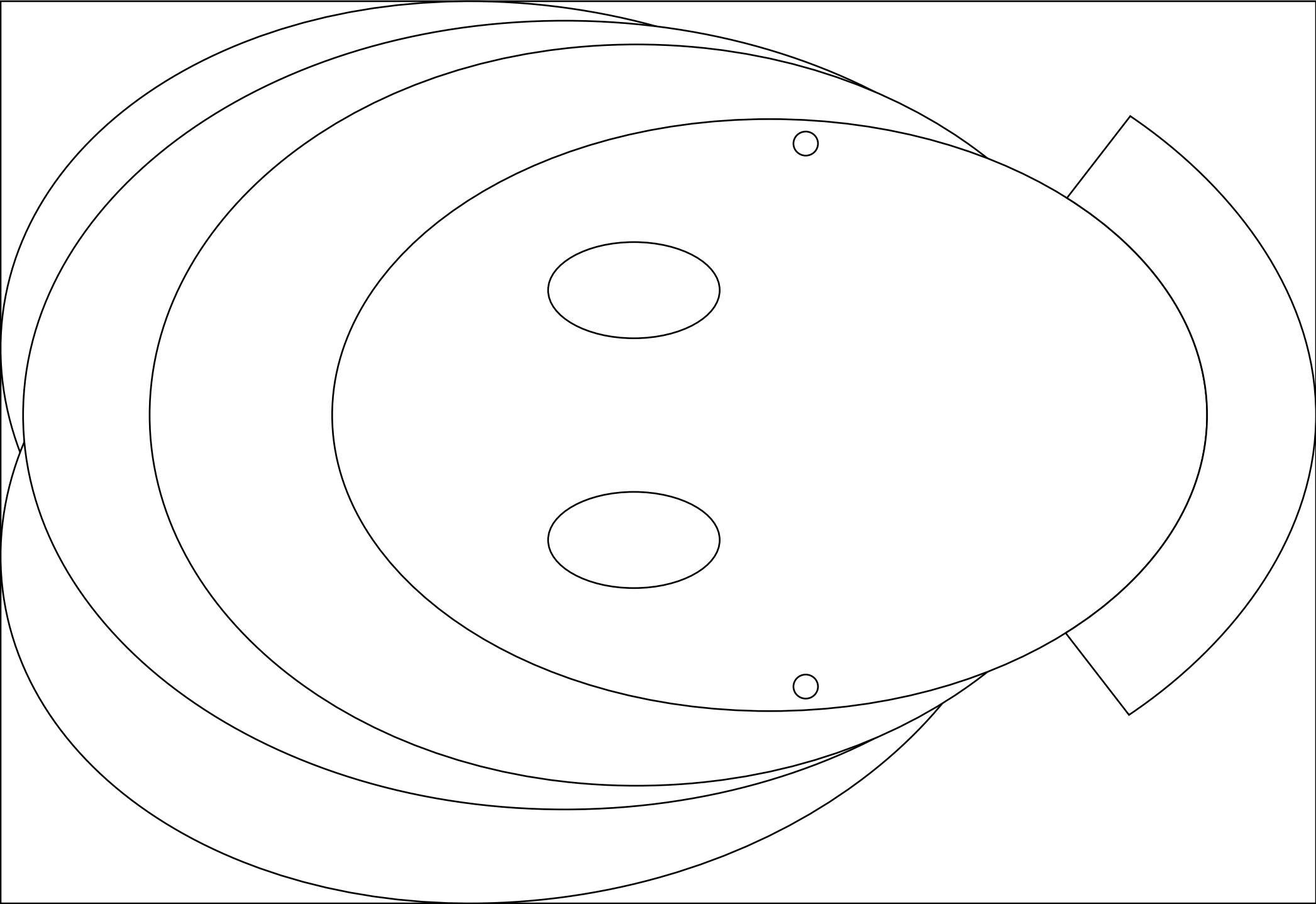
DE NELIPSIT

- Hârtie și cartoane: albe și colorate de diferite dimensiuni
- Instrumente de scris, desenat și pictat
- Instrumente de tăiat: foarfeci și cutter
- Materiale de lipit: aracet și scoci
- Instrumente de măsurat: riglă și ruletă
- Material pentru modelaj: plastelină și/sau lut
- Un laptop/calculator cu acces la internet
- Imprimantă
- Prelungitor
- Propriile telefoane mobile ale copiilor
- Folie/folii de plastic pentru protejarea meselor de lucru
- Un set de farfurii și pahare pentru gustări, apă, suc

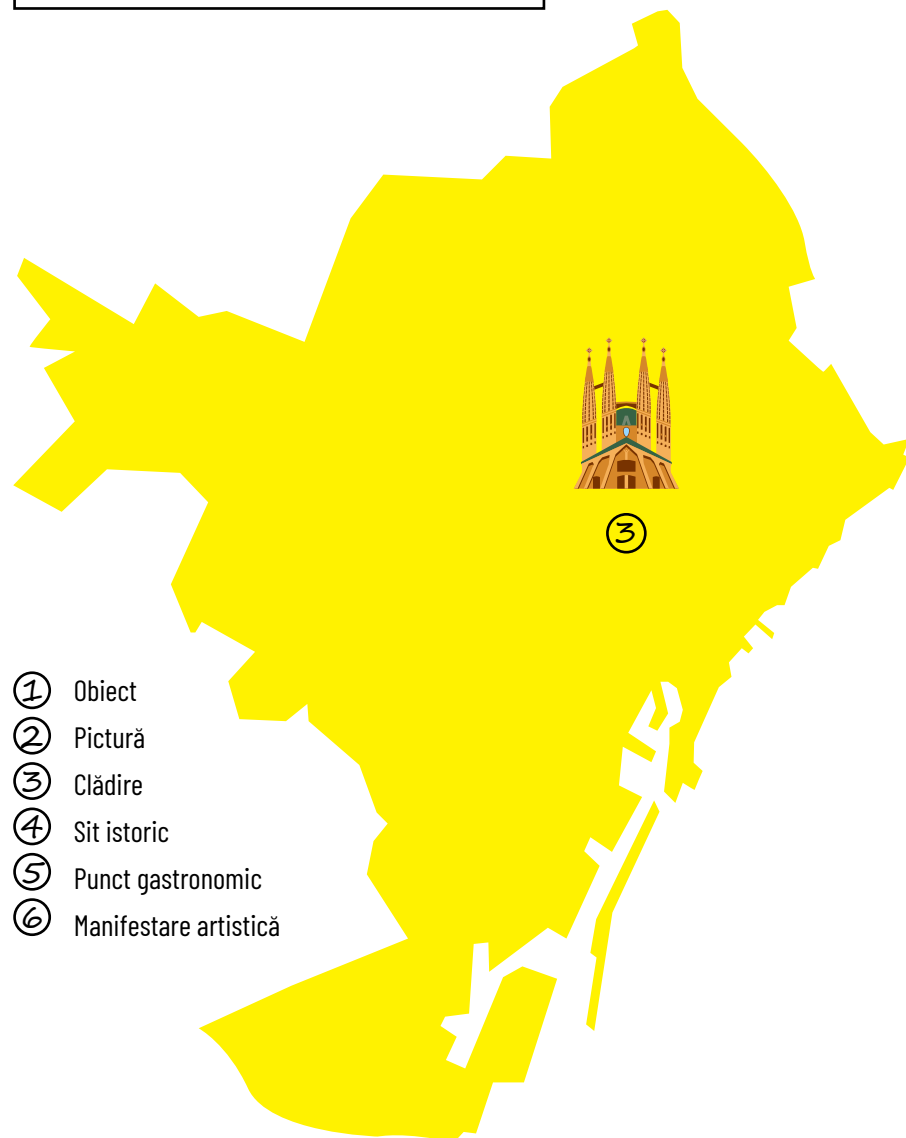
IDEAL DE AVUT

- Pistol de lipit
- Bormașină cu diferite burghie
- Fierăstrău electric (motosaw)
- Mini fierăstrău de mână
- Aparat de gravat/pirogravat
- Ghilotină
- Aparat de laminat
- Echipament necesar de protecție: ochelari, mănuși
- Cutii pentru ordonarea materialelor
- Video proiector și ecran de proiecție
- Cort/corturi de umbră și ploaie pentru exterior
- Corturi de campat și izoprene

ANEXE



TRASEU CULTURAL PRIN BARCELONA

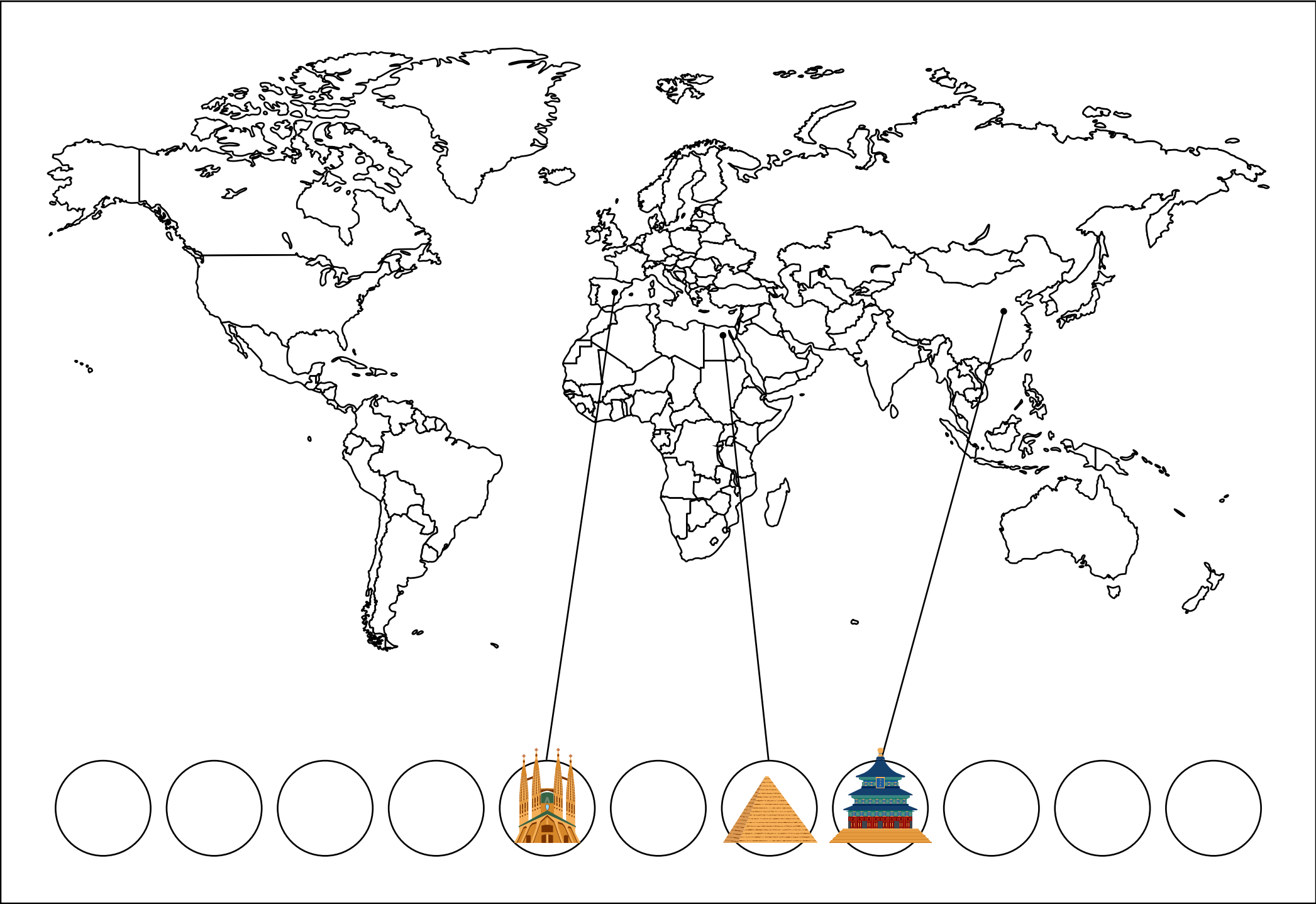


- ① Obiect
- ② Pictură
- ③ Clădire
- ④ Sit istoric
- ⑤ Punct gastronomic
- ⑥ Manifestare artistică

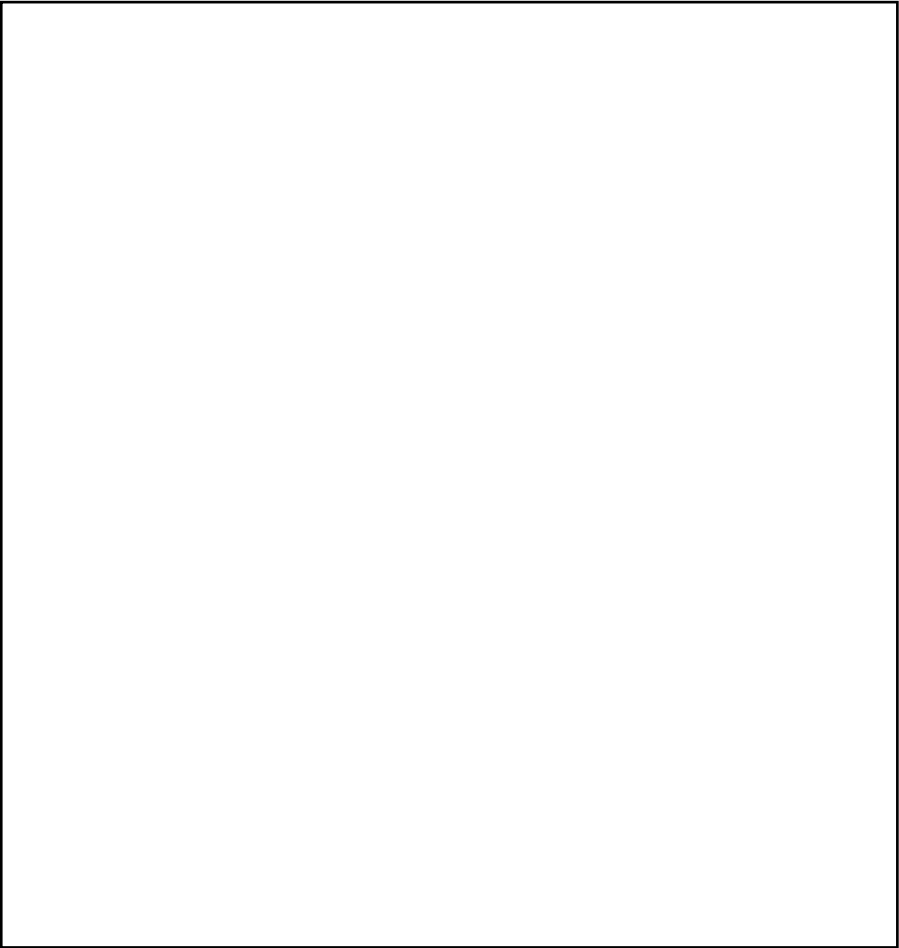


TRASEU CULTURAL PRIN

- ① Obiect
- ② Pictură
- ③ Clădire
- ④ Sit istoric
- ⑤ Punct gastronomic
- ⑥ Manifestare artistică



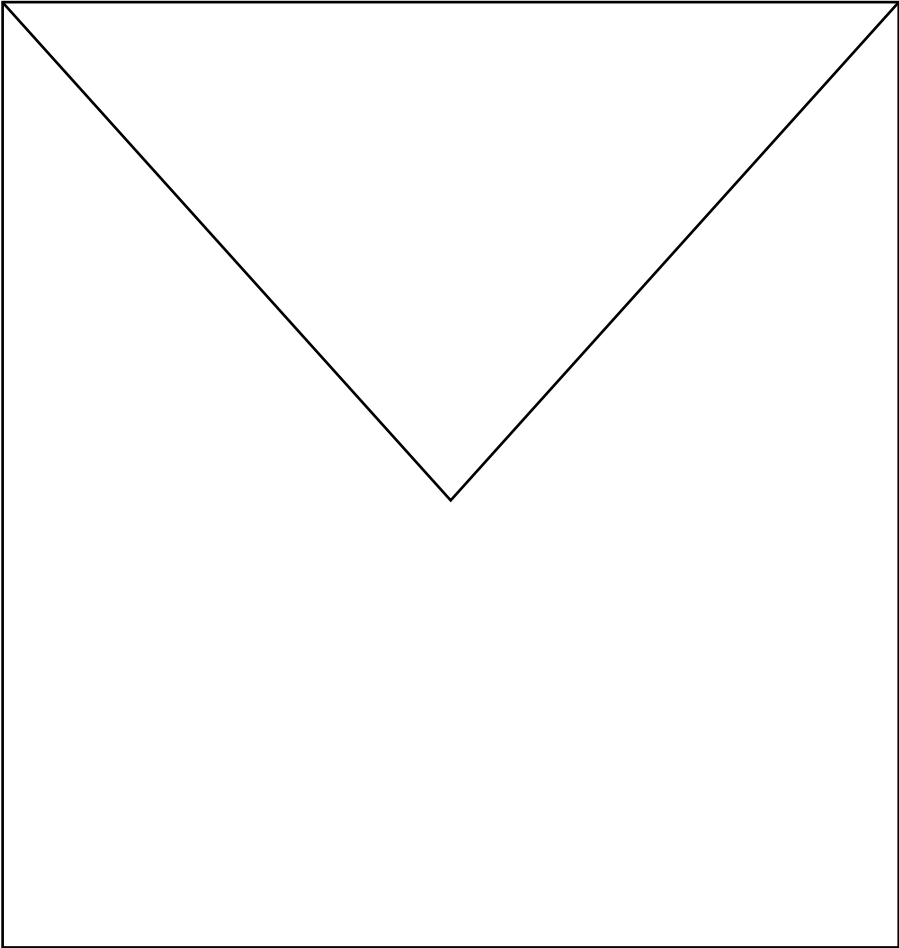
HARTA
cu indicii



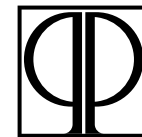
- ☐ Materiale
- ☐ Meșteri
- ☐ Repere construite

- ☐ Repere naturale
- ☐ Obiecte valoroase
- ☐ Rețete

PLIC
cu extra-descoperiri



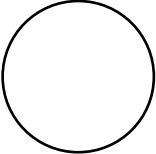
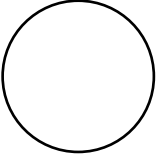
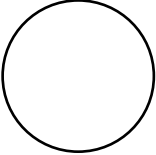
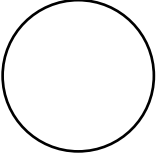
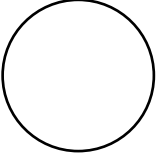
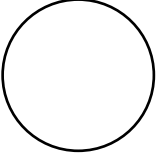
Adaugă orice alte indicii relevante



PRO PATRIMONIO

CAIETUL
EXPLORATORULUI

Autor

8REȚETE			1MATERIALE		
Nume	Bucătar	Rețetă	Mostră	Nume	La ce se folosește
					
					
					
					
					
					

2MEȘTERI			7OBICEIURI		
Nume	Date de contact	Ce se pricepe să facă	Nume	Cine mai practică	Descriere

6POVEȘTI			3OBIECTE		
Despre	Povestitor	Poveste	Desen	Tip obiect	Descriere

4 SPAȚII CONSTRUITE			5 SPAȚII NATURALE		
Desen	Adresă	Descrier	Desen	Adresă	Descriere



Optimizarea unei treceri de pietoni - Hamburg

Sursa : <https://gehlpeople.com/cases/hamburg-germany/>



Transformarea unui sit industrial în zonă pietonală- Stockholm

Sursa : <https://gehlpeople.com/cases/loholmen-masterplanning-framework/>



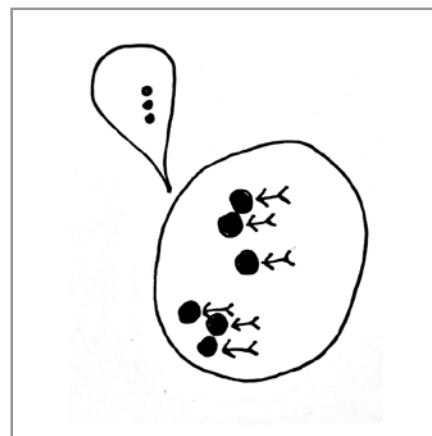
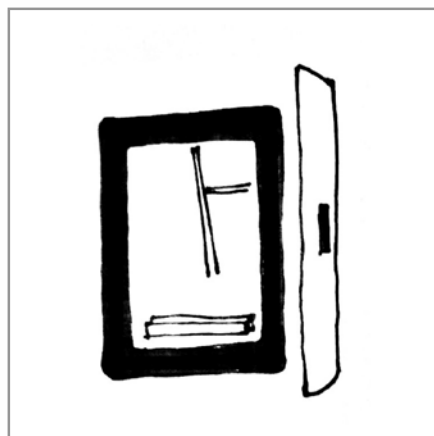
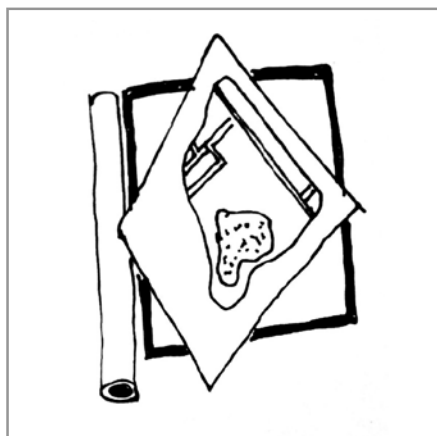
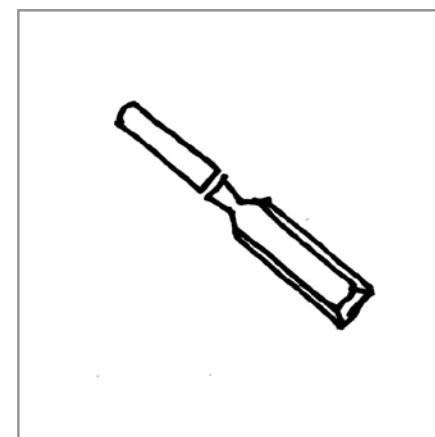
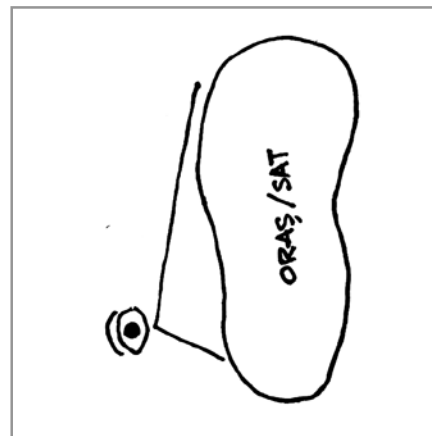
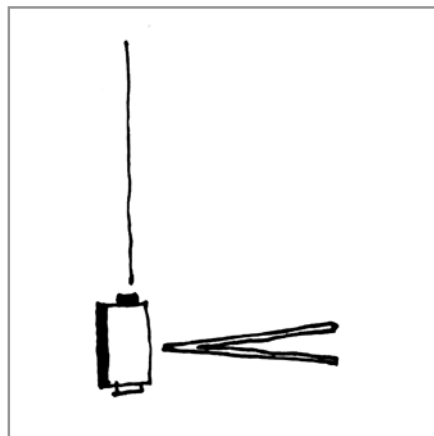
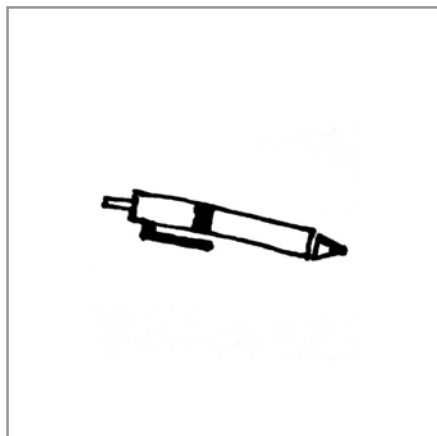
Integrarea spațiilor publice în situri istorice - Istanbul

Sursa: <https://gehlpeople.com/cases/istanbul-turkey/>



Împărțirea străzii între oameni și mașini - Brighton

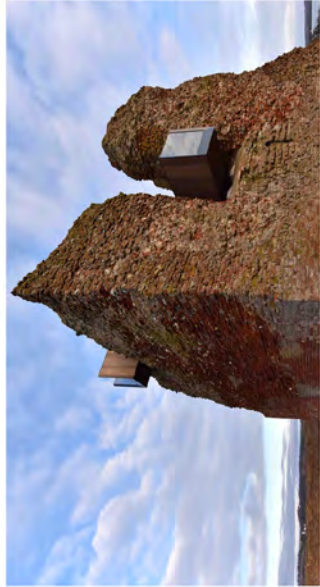
Sursa : <https://gehlpeople.com/cases/new-road-brighton-uk/>





 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h
 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h
 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h
 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h	 _____ km _____ h

--	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---



Intervenții în situri de patrimoniu - Danemarca

Sursa : <https://www.archdaily.com/802994/kalo-tower-visitor-access-map-architects>



Clădiri contemporane inteligente- Anglia

Sursa : https://www.archdaily.com/790866/house-19-jesti-co-plus-whites?ad_source=search&ad_medium=search_result_all



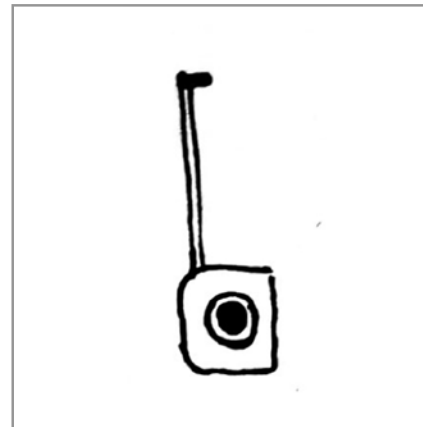
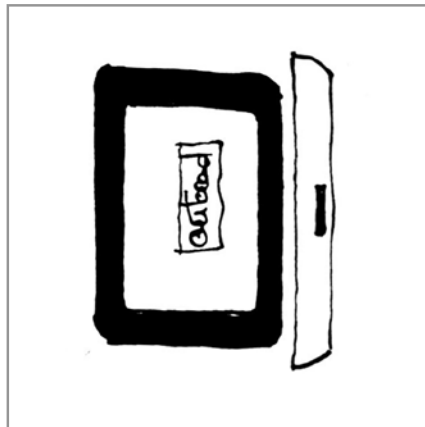
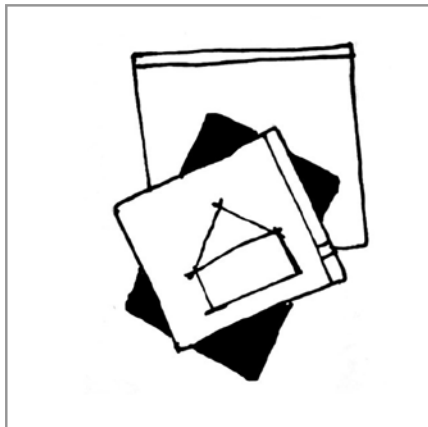
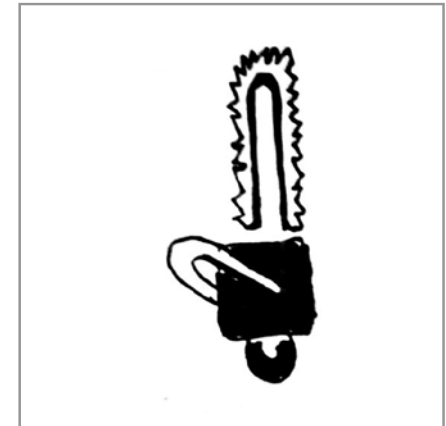
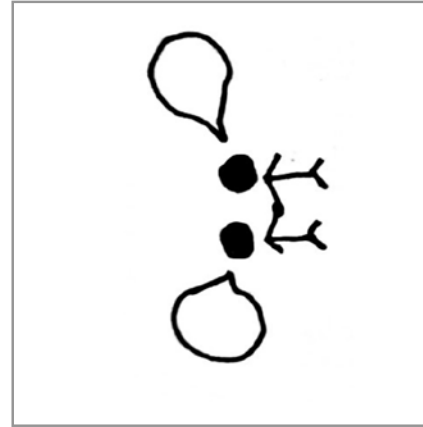
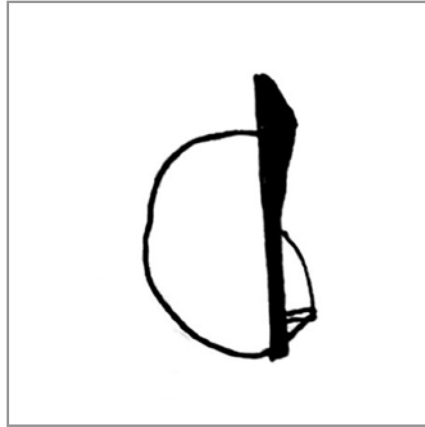
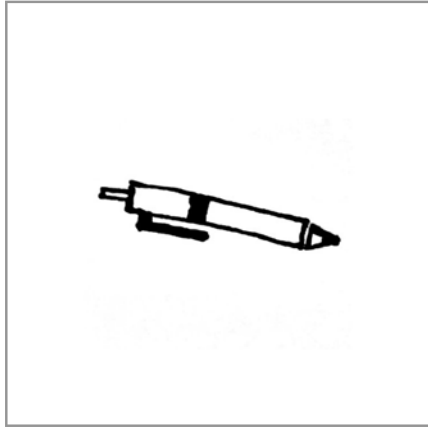
Proiect de interes public, școală - Indonezia

Sursa : <https://www.archdaily.com/81585/the-green-school-pt-bambu>



Proiect de interes public, librărie - Spania

Sursa : <https://www.archdaily.com/914885/3gatti-proposes-green-spaceship-for-madrid-library>



Anexa 4.2 / fișă casă bătrână
Mă numesc _____

Vedere frontală

Vedere spate

Vedere laterală 1

Vedere laterală 2

Autor _____

Vechime _____

Adresa _____

Materiale componente _____

Particularități _____

Poveste _____

FOTOGRAFIE - Vila Goleescu -



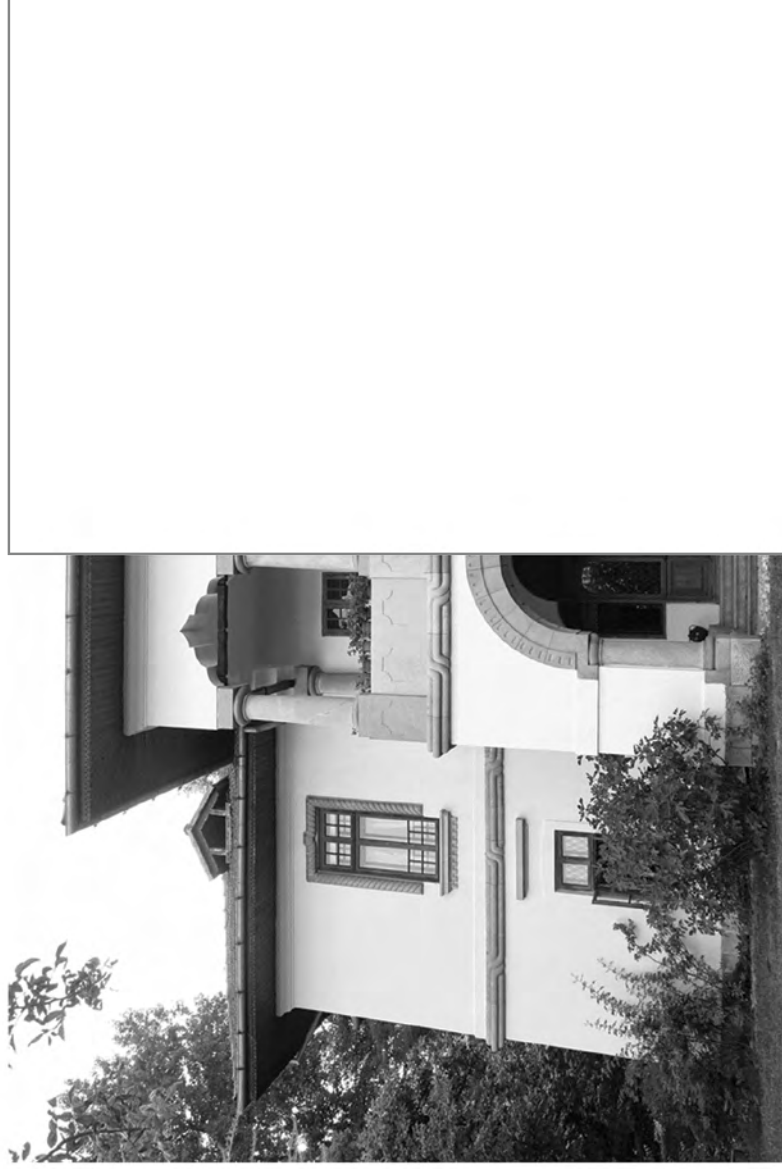
1 - Caută elementele ascunde din fațadă

- 1- Ce element se repetă de 7 ori pe fațada din fotografie?
- 2- Câte vase de lut se ascund în fotografie?
- 3- Ce elemente se împletesc de fațada casei?
- 4- Unde este trefla din fațadă?



2 - În căutarea jumătății de casă

Completează cu elemente de arhitectură și vegetație, prin desen de linie cât mai detaliat, cealaltă jumătate a casei.



3 - Ce materiale se ascund în fațadă?

- 1- _____
- 2- _____
- 3- _____
- 4- _____



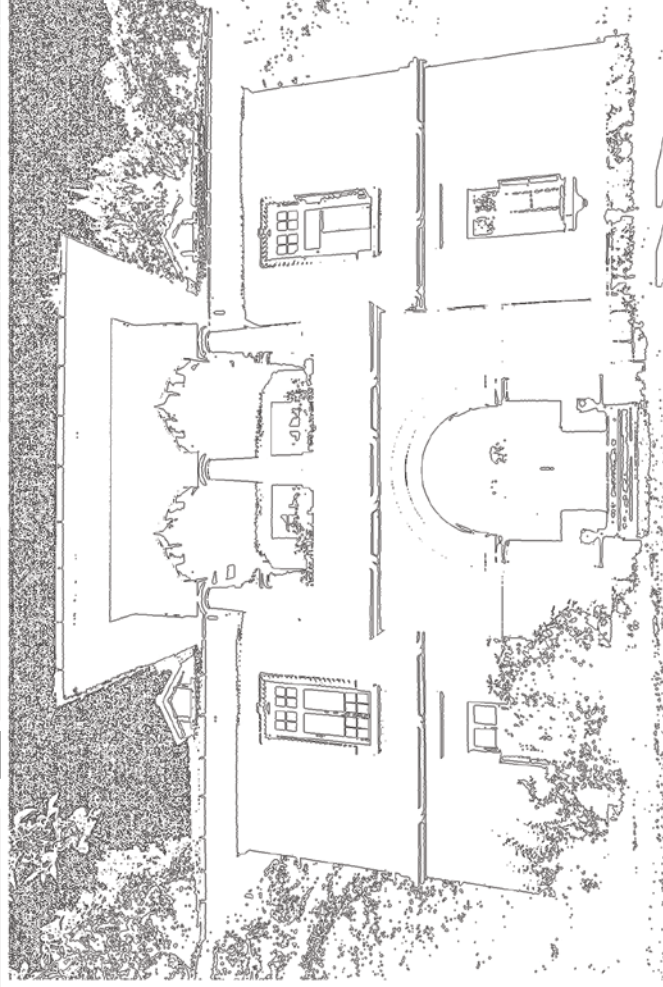
4 - Ce culori și texturi ascunde oare casa?

Completează prin culoare și textură desenul casei și apoi completează cele 2 mostrare.

CULORI

TEXTURI

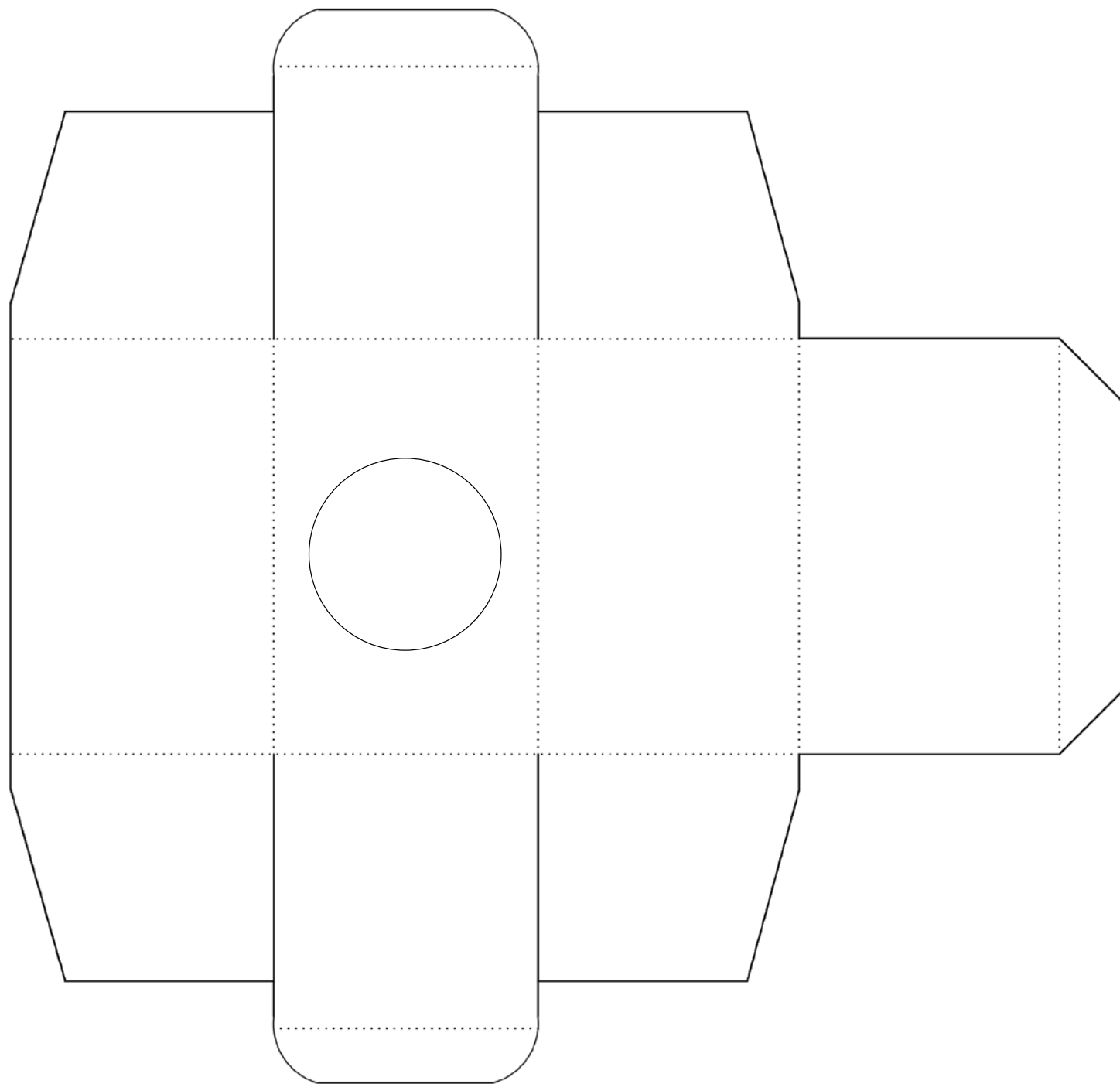
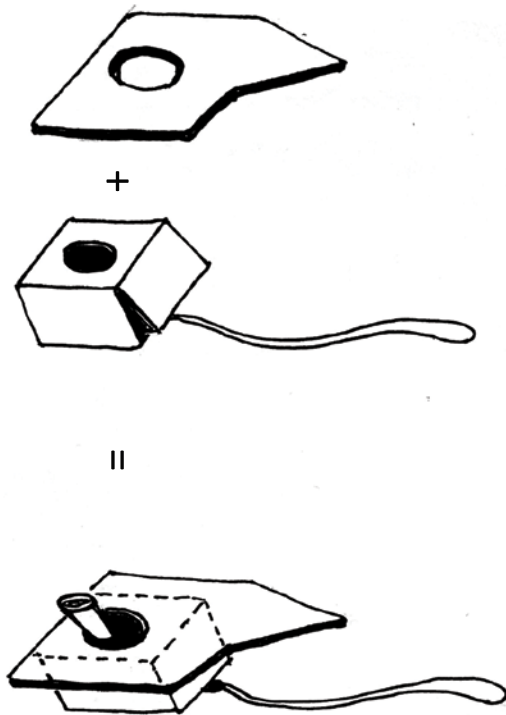
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



5 - Potrivește elementele de arhitectură din fațadă.

- 1- LUCARNĂ
- 2- LOGGIE
- 3- ARC TREFLAT
- 4- SOCLU





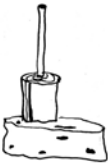
FUNDAȚIE



MATERIALE NATURALE
prietenoase cu mediul



PIATRĂ

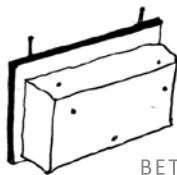


PĂMÂNT BĂTUT



LEMN

MATERIAL PROCESAT
mai puțin prietenos cu mediul



BETON

STRUCTURĂ și ȘARPANTĂ



MATERIALE NATURALE
prietenoase cu mediul



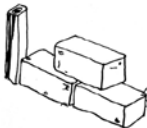
CĂRĂMIDĂ



PIATRĂ



LEMN



CHIRPICI



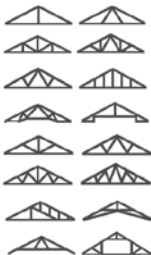
BALOȚI DE PAIE

MATERIALE PROCESAT
mai puțin prietenos cu mediul



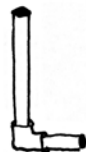
blocuri BCA

MODEL ȘARPANTĂ

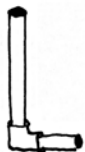


INSTALAȚII

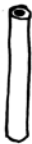
APĂ



APĂ CALDĂ



APĂ RECE



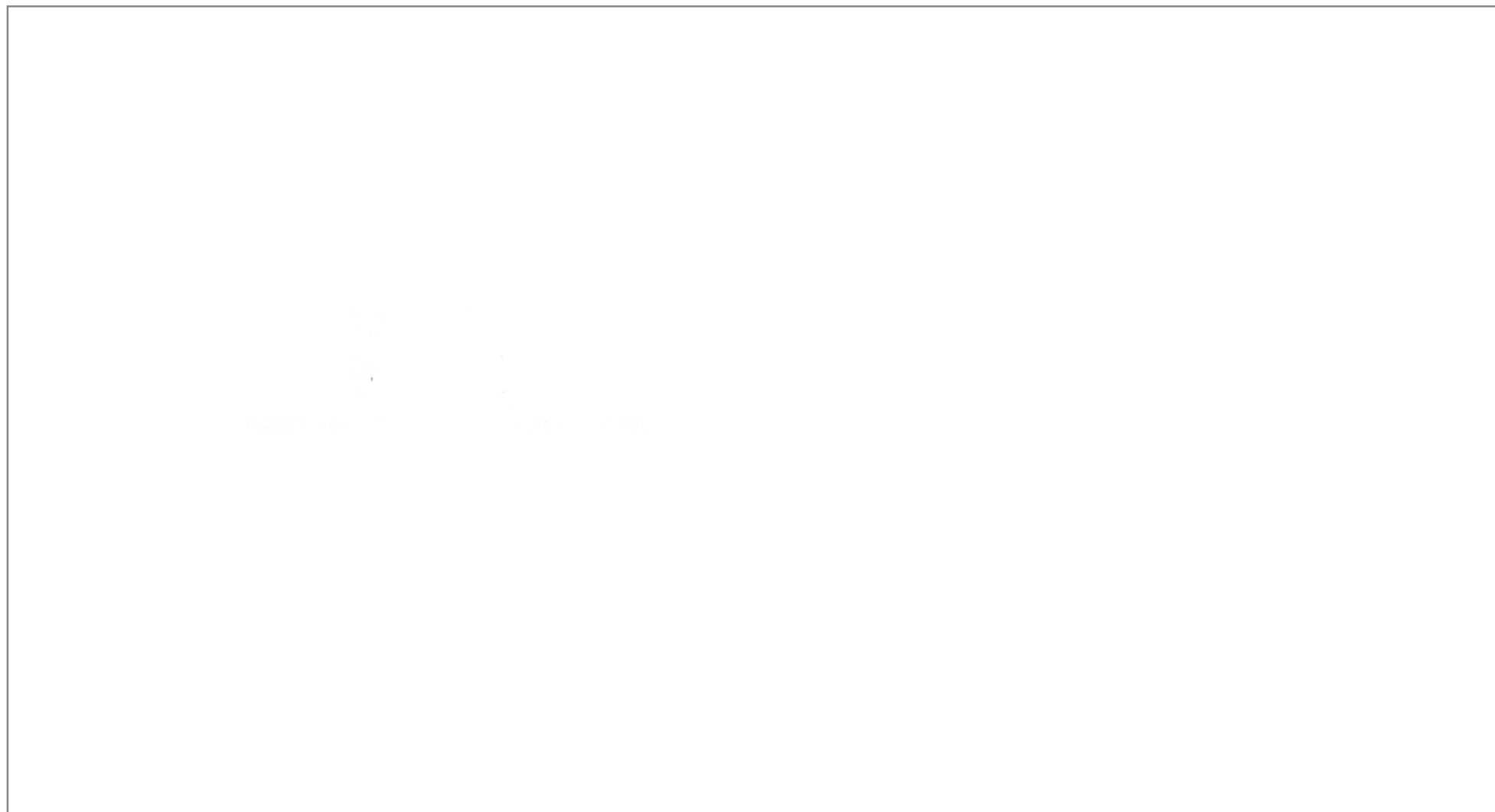
EVACUARE

ELECTRICITATE



FIRE ELECTRICE

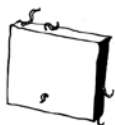
IZOLAȚIE



MATERIALE NATURALE prietenoase cu mediul



HÂRTIE TOCATĂ

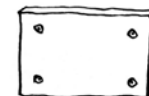


LÂNĂ



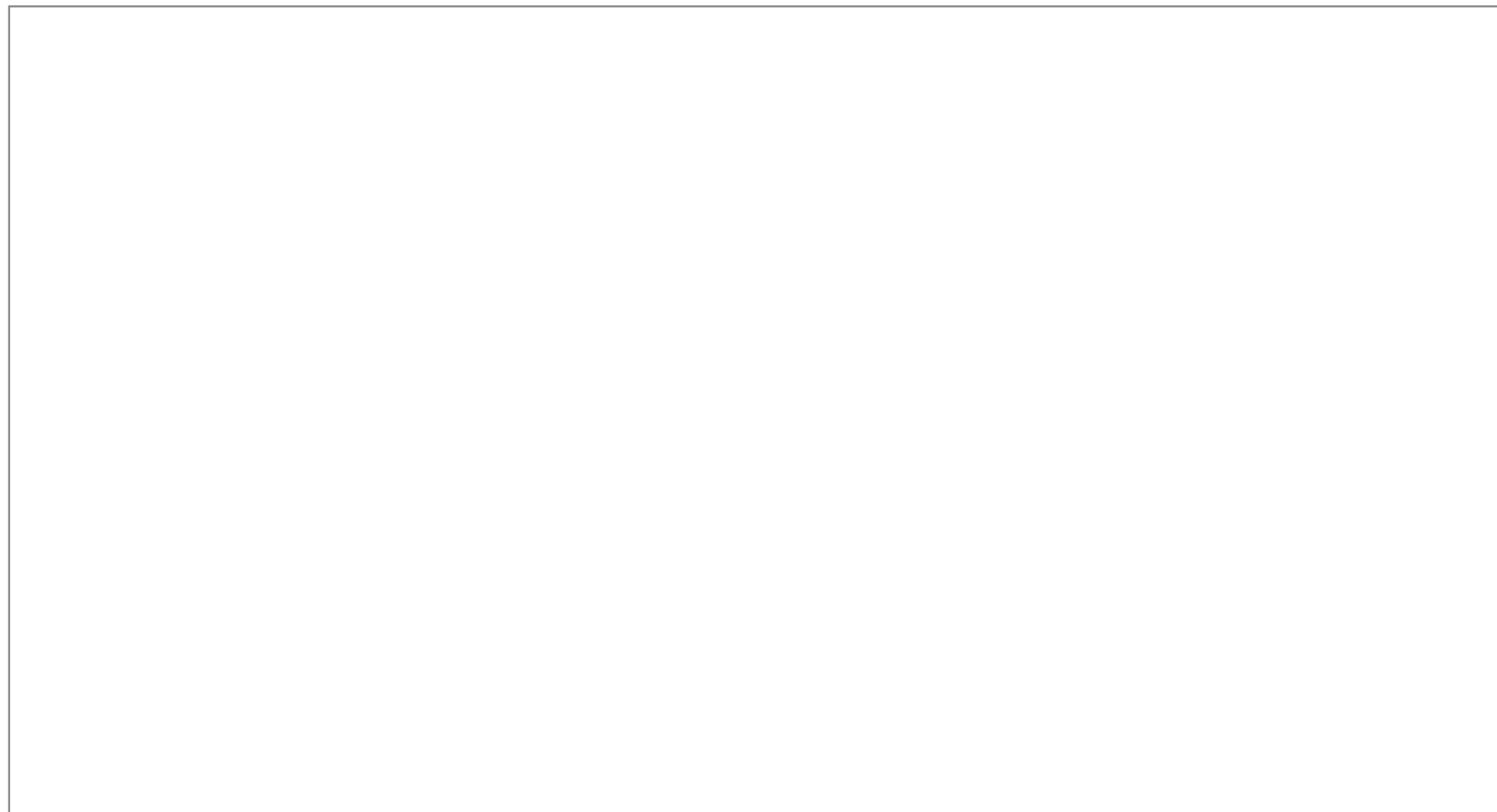
BALOȚI DE PAIE

MATERIAL PROCESAT mai puțin prietenos cu mediul



PLACĂ POLISTIREN

FERESTRE și UȘI



MATERIALE NATURALE
+ încurajează meșteșugurile



TÂPLĂRIE DUBLĂ DE LEMN

MATERIAL PROCESAT
+ nu încurajează meșteșugurile



TÂMLĂRIE DUBLĂ DIN PVC

FINISAJE și ÎNVELITOARE ACOPERIȘ



MATERIALE și CULORI
integrate în contextul dat
+ prietenoase cu mediul

CULOARE POTRIVITĂ
CU CONTEXTUL DAT

PIATRĂ APARENTĂ

CĂRĂMIDĂ APARENTĂ

LEMN

ȘIȚĂ

ȘINDRILĂ

OLANE

PAIE

VEGETAȚIE

PANOURI SOLARE

MATERIALE și CULORI
nepotrivite în contextul dat
+ neprietenoase cu mediul

CULOARE STRIDENTĂ,
CONTRASTANTĂ

TABLĂ



Spațiu public de joacă - Australia
Sursa : <http://www.landezine.com/index.php/2017/12/ian-potter-childrens-wild-play-by-aspect-studios/>



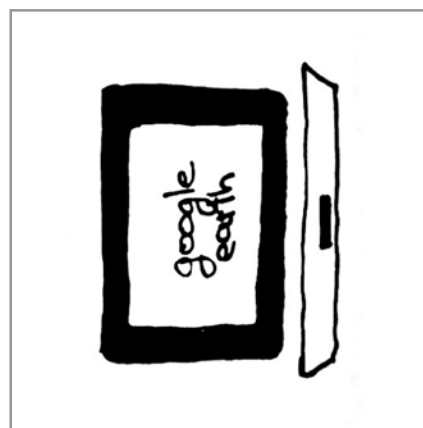
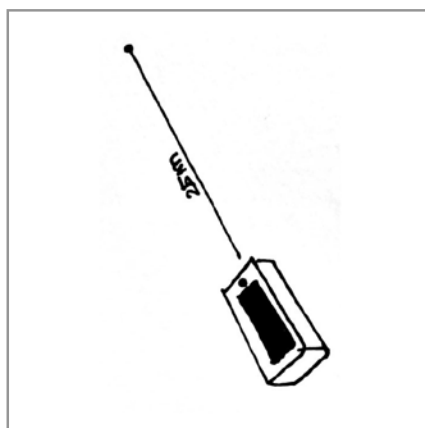
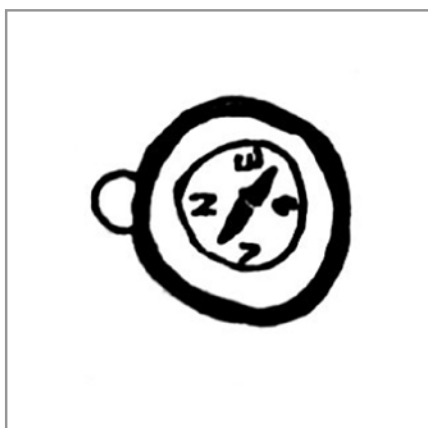
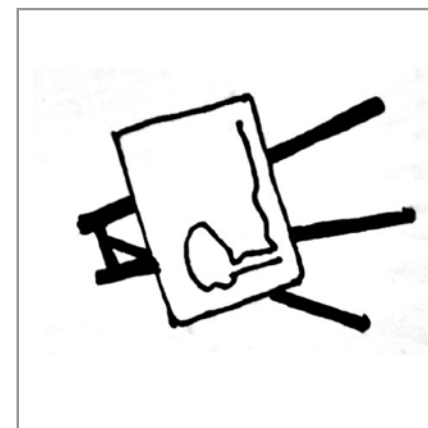
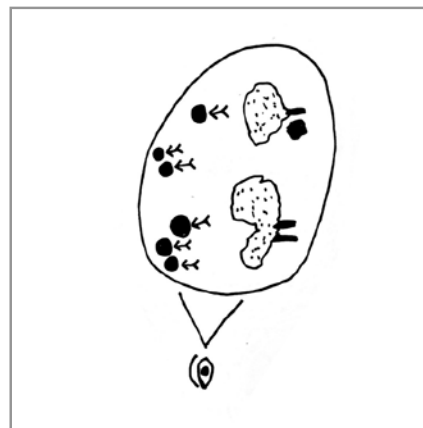
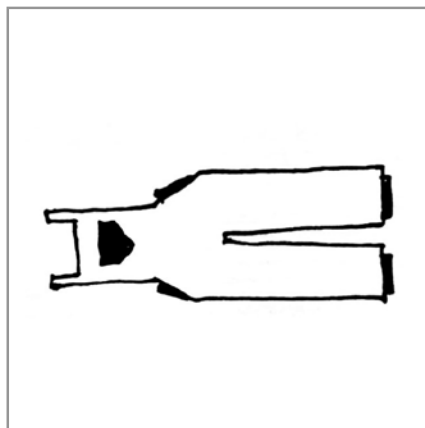
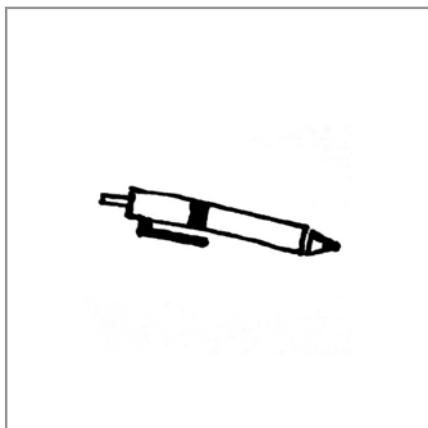
Intervenție în zonă de Patrimoniu Natural- Spania
Sursa : <http://www.landezine.com/index.php/2011/03/tude-la-club-med-restoration-in-cap-de-creus-by-emf-landscape-architecture/>

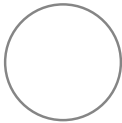


Parc - China
Sursa: <http://www.landezine.com/index.php/2016/09/the-hillside-eco-park-by-zt-studio/>



Intervenție în pădure - Germania
Sursa : <http://www.landezine.com/index.php/2017/07/wald-berlin-klima-exhibition-in-the-forest-by-hoch-landscape-architecture/>



PLANTA nr.  zona : 



denumire populară: 
denumire științifică: 

AMENAJAREA _____



schită existent

ETAPE DE LUCRU

- 1-Trasare plan
- 2-Dimensiuni generale
- 3- Stabilire nevoi beneficiari
- 4-Delimitare zone tematice
- 5-Trasare alei și căi de acces
- 6- Propuneri de plante, mobilier și alte elemente

NEVOI BENEFICIARI

ZONE TEMATICE

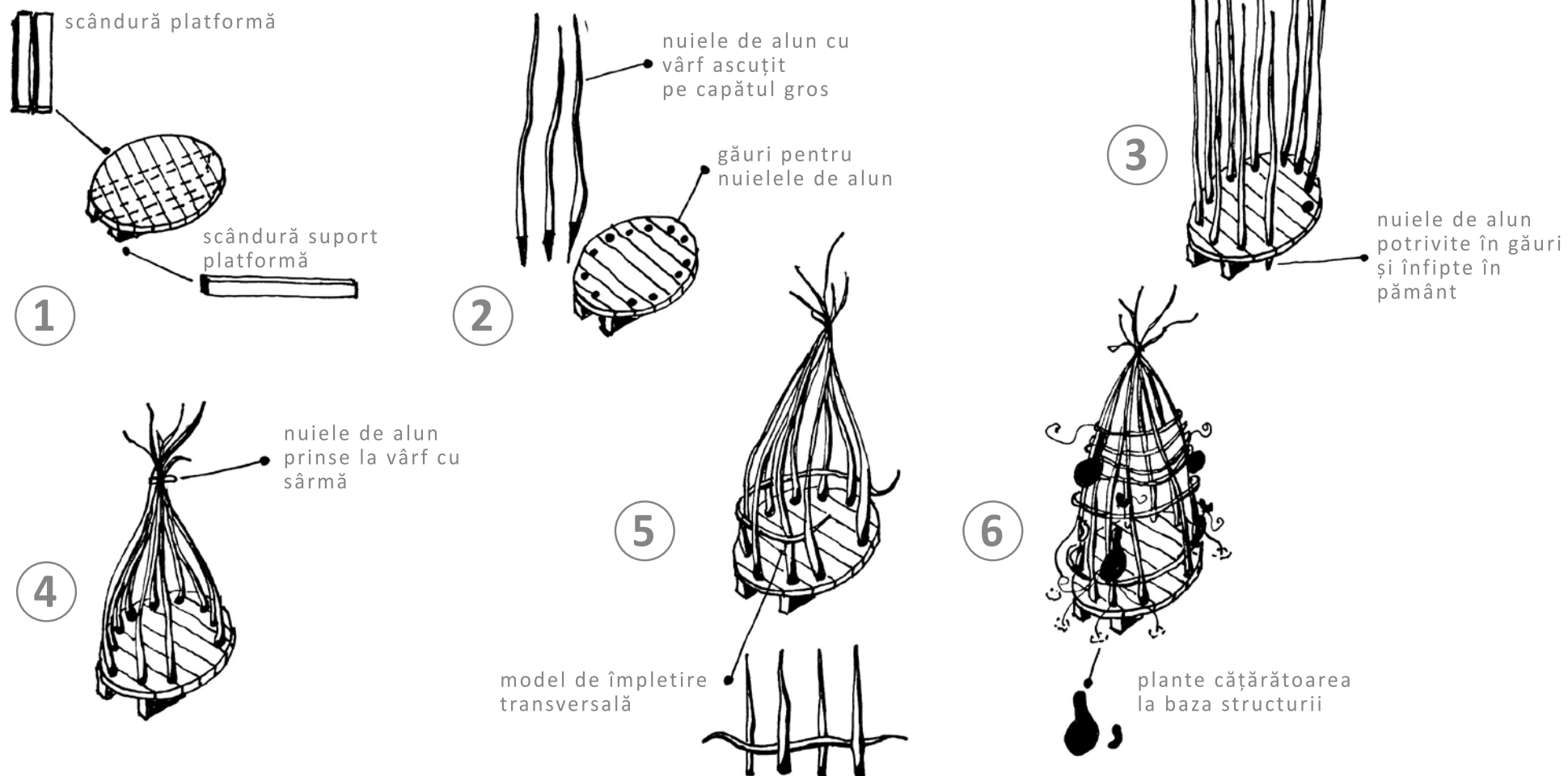
- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10-

Inventar de plante alese:

Materiale folosite:

MODEL STRUCTURĂ ÎMPLETITĂ

PAȘI DE REALIZARE



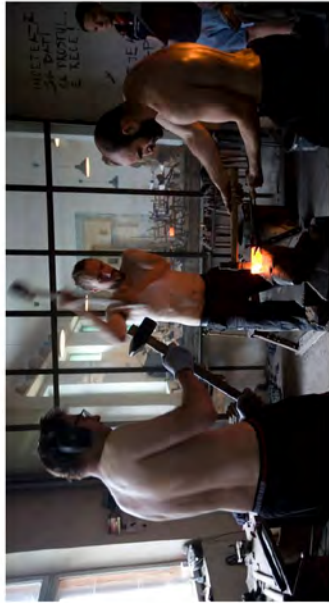
MATERIALE FOLOSITE

- scândură de brad, nuiele e alun, semințe de plante cățărătoare
- elemente de prindere: holșuruburi, sârmă



Meșter șitar - România / Biserica Urși

Sursa : <https://www.propatrimonio.org/>



Artist Fierar- România / Conacul P.P. Carp din Țibănești

Sursa : <https://www.propatrimonio.org/>



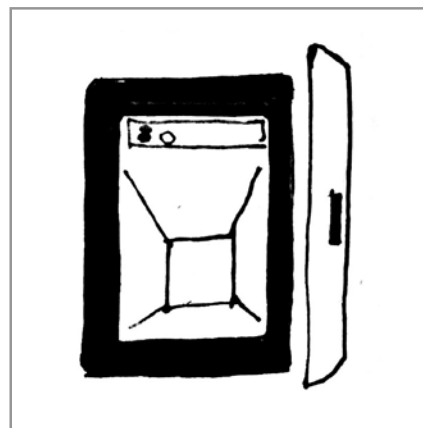
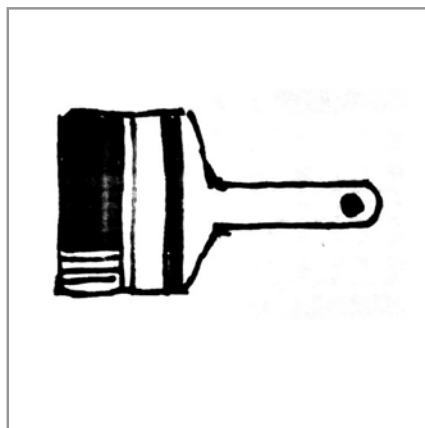
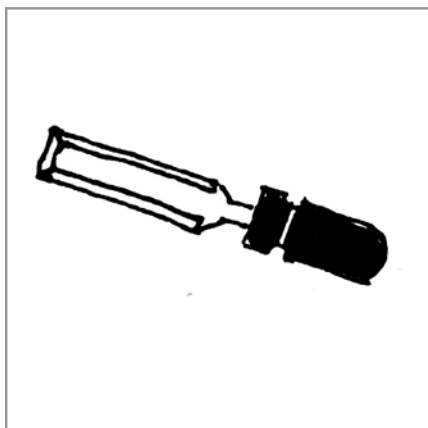
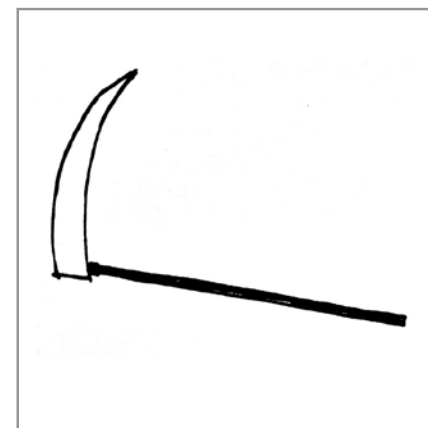
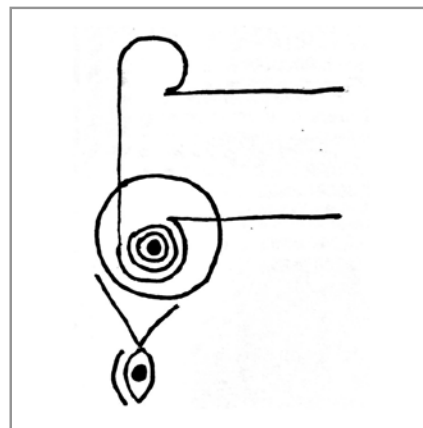
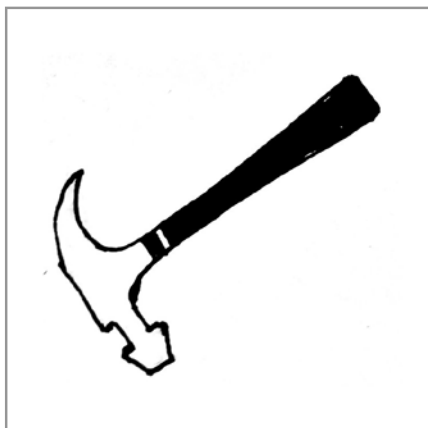
Restaurator - România / Biserica Urși

Sursa : <https://www.propatrimonio.org/>



Designer - România / Conacul P.P. Carp din Țibănești

Sursa : <http://www.landazine.com/index.php/2017/07/wald-berlin-klima-exhibition-in-the-forest-by-hocht-landscape-architects/>



DETA LIUL nr.

mă aflu aici:

adresă:

inspirație:

materiale:

scule:

DETA LIUL nr.

mă aflu aici:

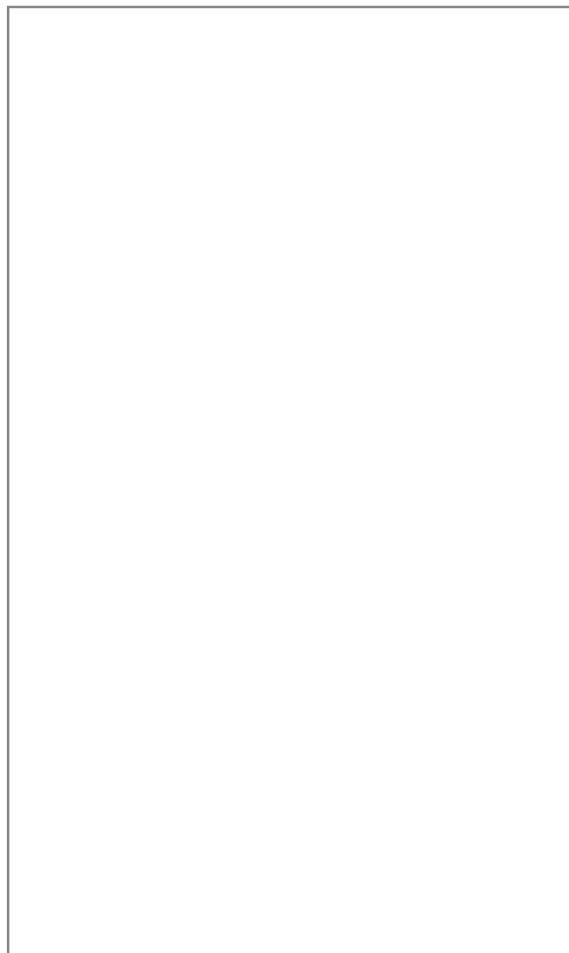
adresă:

inspirație:

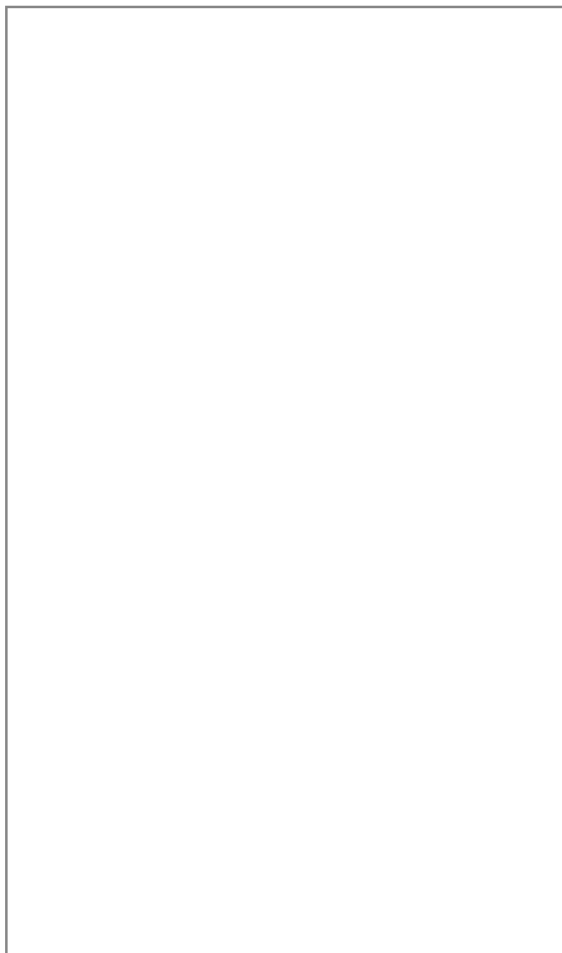
materiale:

scule:

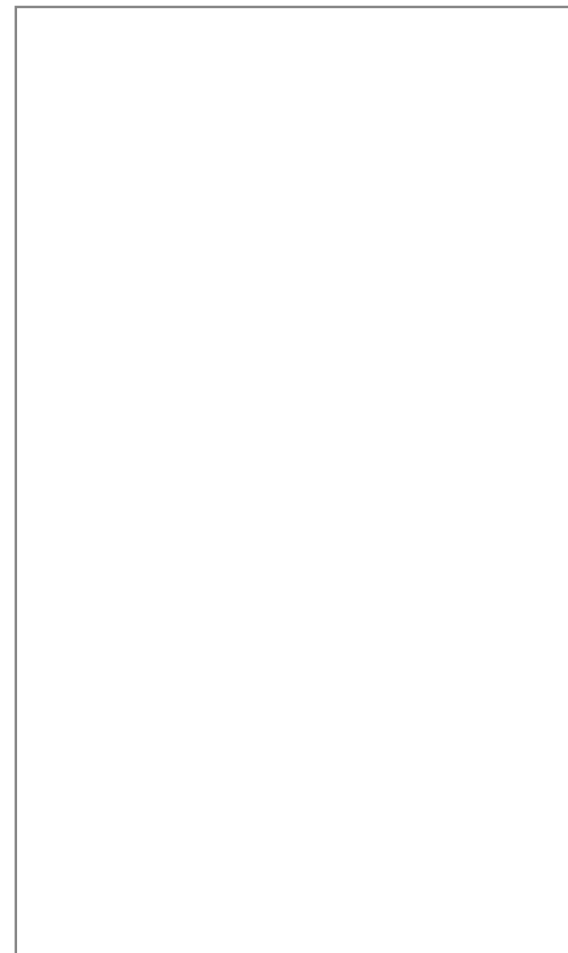
MODEL DECORATIV - plantă -



desen detaliat



desen simplificat



desen esențializat



FOTOGRAFIE - Vila Golescu -



1 - Completează fragmentele lipsă



2 - Identifică elementele de atmosferă



MATERIALE

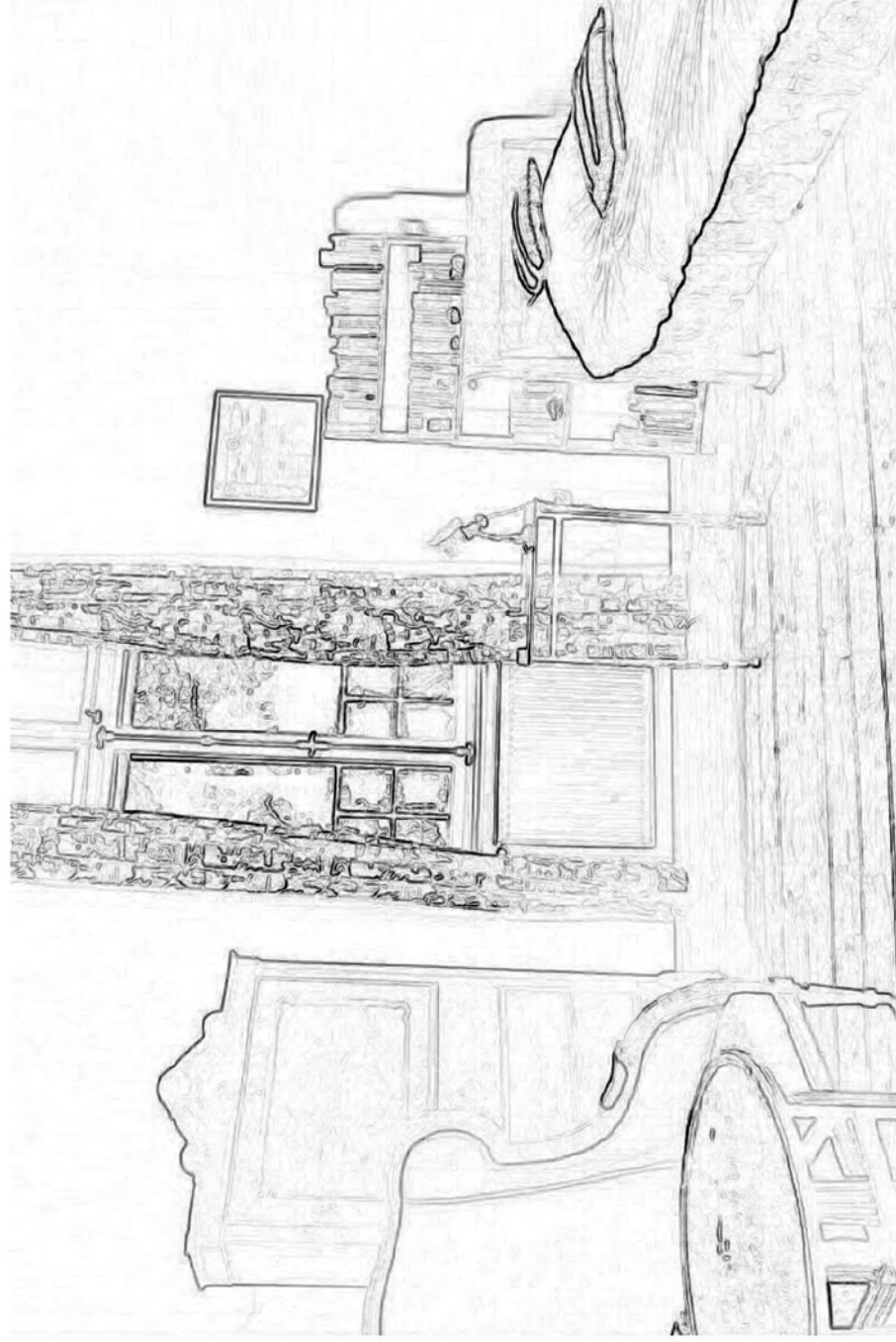
CULORI

TEXTURI

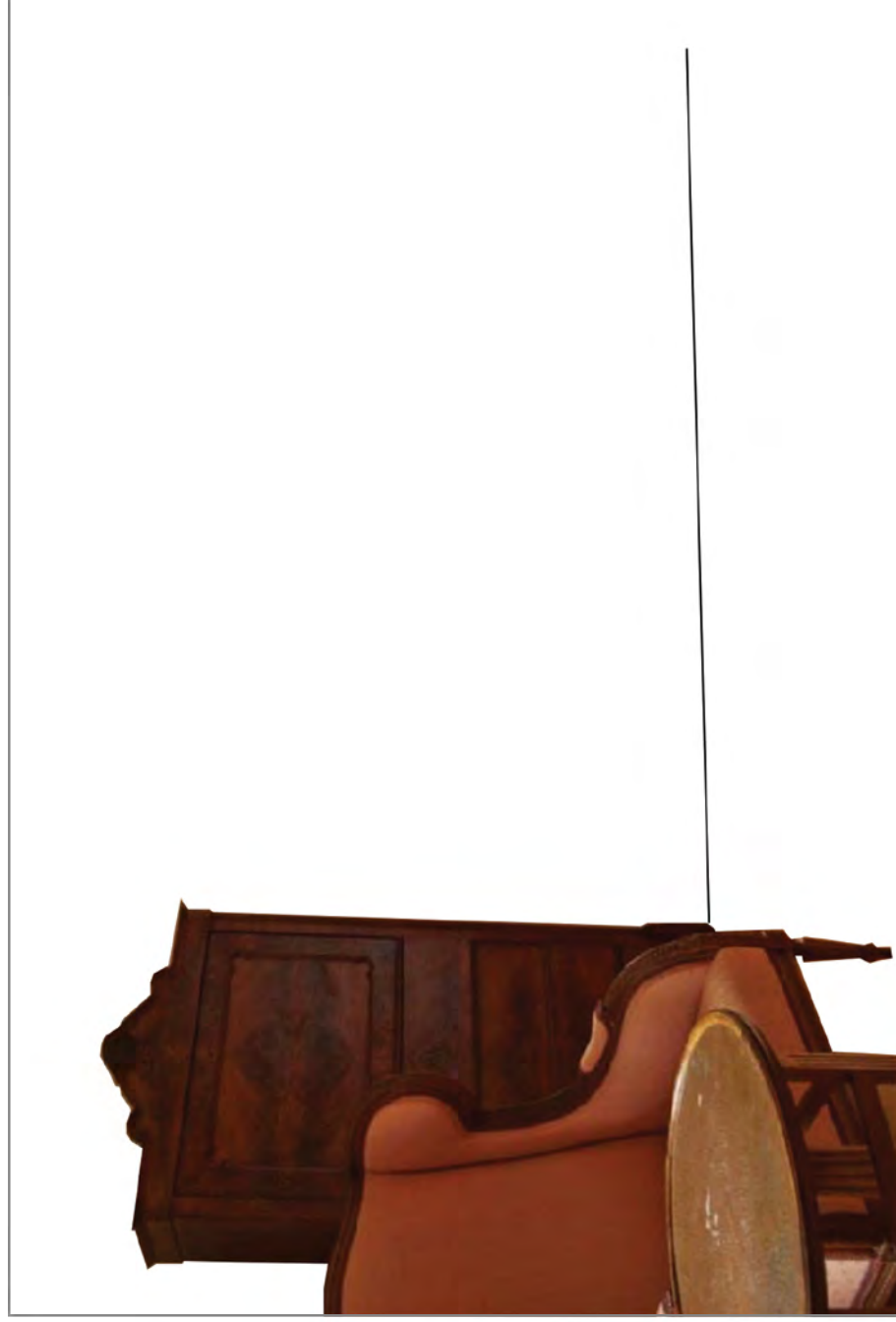
3 - Compune interiorul unei camere pornind de la elementele date

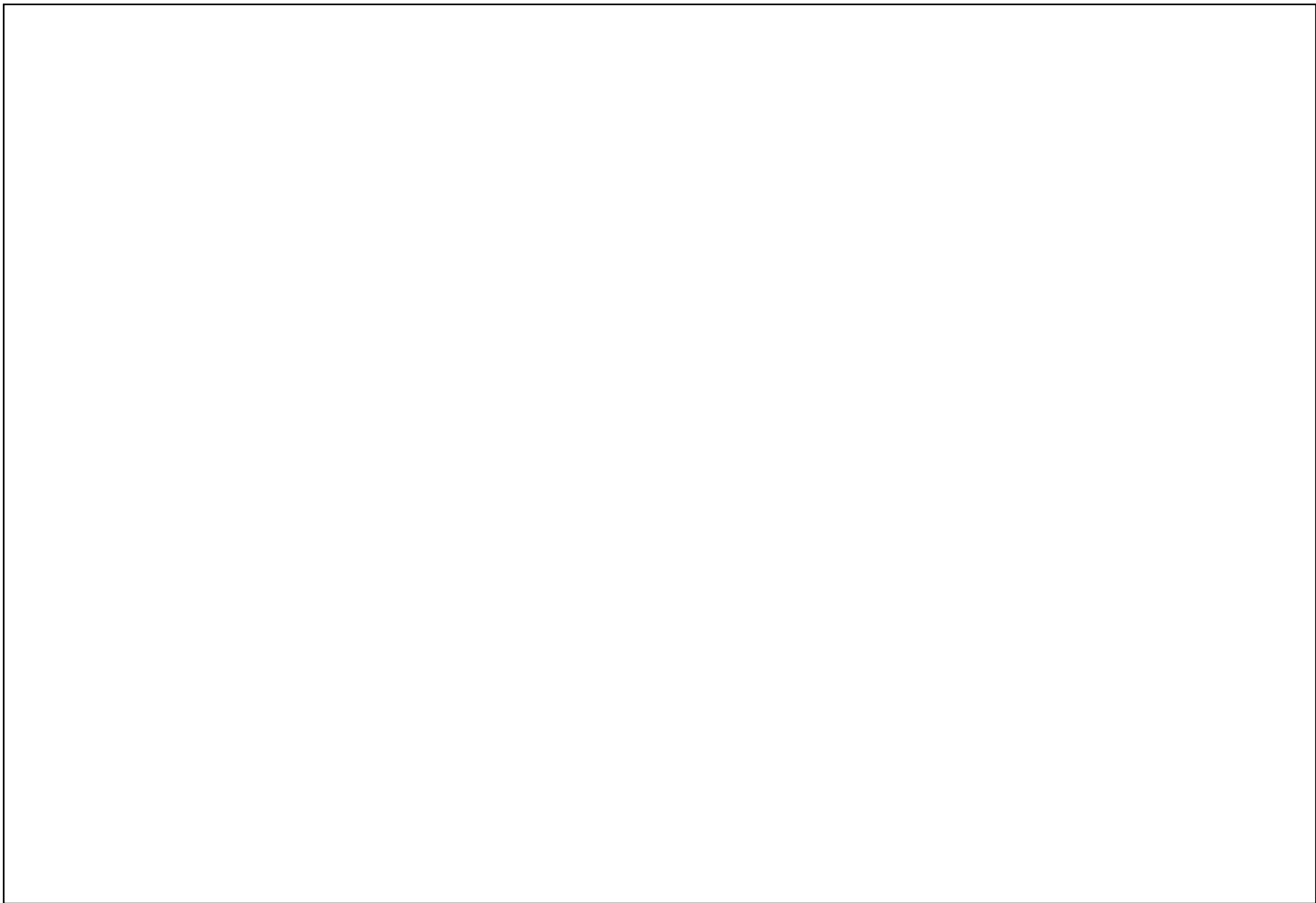


4 - Completează cu materialele, culorile și texturile potrivite



5 - Completează amenajarea unei camere de dormit







PRO PATRIMONIO



PROIECT CO-FINANȚAT DE:



ISBN 978-973-0-30737-5

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția Administrației Fondului Cultural Național.
AFCN nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite.
Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.