

moja dzielnica wymaga zmian? Rewitalizacja okiem dziecka.

scenariusze zajęć

autorki i edukatorki: Edyta Ołdak, Paula Markowska, Milena Stryjewska, Monika Rejtner, Weronika Althamer

koordynatorka projektu: Agnieszka Schütterly

Spis treści

[Scenariusze zajęć 2](#_Toc130897600)

[Grupa wiekowa 6-9 lat 2](#_Toc130897601)

[Scenariusz 1.: W skojarzenia w miasto 4](#_Toc130897602)

[Scenariusz 2. W drodze przez miasto 6](#_Toc130897603)

[Scenariusz 3. Zbudujmy sobie D.O.M.E.K. 8](#_Toc130897604)

[Scenariusz 4. Nasz wymarzony park i plac zabaw 10](#_Toc130897605)

[Grupa wiekowa 10-13 lat 12](#_Toc130897606)

[Scenariusz 1. Wygląd i funkcje miasta 12](#_Toc130897607)

[Scenariusz 2. Pojęcia nie do pojęcia 15](#_Toc130897608)

[Instrukcja zadania poprojektowego - grupa wiekowa 10-13 lat 18](#_Toc130897609)

[Instrukcja zadania poprojektowego - grupa wiekowa 6-9 lat 19](#_Toc130897610)

[Przykładowy mural do uzupełnienia 20](#_Toc130897611)

[Scenariusz gry typu geocaching z opisem skrytek 21](#_Toc130897612)

# Scenariusze zajęć

# Grupa wiekowa 6-9 lat

Scenariusze do prowadzenia zajęć edukacyjno-animacyjnych, dla dzieci w przedziale wiekowym 6-13 lat podejmujących temat rewitalizacji.

FAQ

● **W jaki sposób została poprowadzona narracja warsztatów?**

Rewitalizacja to trudne pojęcie dla grupy wiekowej do której kierujemy nasze działania, dlatego, chcemy opowiedzieć o tym zjawisku za pomocą trzech kierunków oddziaływania na postawy młodych ludzi. W zależności od grupy wiekowej będziemy nieco inaczej rozkładać akcenty, aby zachęcić uczestników\_czki do współpracy, dialogu czy wyrażania własnych potrzeb. Do każdej grupy wiekowej, zostały dobrane odpowiednie narzędzia   
i metody pracy, aby przekazać wiedzę w formie zabawy, jednocześnie kreując bezpieczną przestrzeń do bycia sobą i tworzenia swojej własnej opowieści. Kładziemy nacisk na bezpośrednie doświadczenie zmysłowe, w którym oprócz tego co wizualne, dociera do nas to co słyszymy, to co czujemy węchem czy to jak odczuwamy fizycznie przestrzeń,   
w której będziemy pracować. Co więcej, zaproponowane przez nas metody mają swoje korzenie w tradycji sztuki awangardowej i performatywnej.

● Jakie obszary chcemy rozwijać wśród młodych uczestników\_czek?

CIEKAWOŚĆ / ZAINTERESOWANIE

W rewitalizacji ważne jest, aby poznać potencjał miejsca i umieć go wykorzystać, aby przynosił nam, jako mieszkańcom, korzyści. To proces, podczas, którego możemy nauczyć się więcej o tym, co widzimy na co dzień, a także zwrócić uwagę na to, co zazwyczaj pomijamy, poznać perspektywę innego.

EMPATIA / TROSKA / OPIEKA

Rewitalizacja to proces, w którym możemy poznać wartość otaczającej nas przestrzeni, docenić, to co nam oferuje. Nie oznacza on destrukcji czy niszczenia, np. zabytków czy obiektów historycznych, a harmonijne wkomponowanie ich w tkankę miasta. To proces, który dotyczy nie tylko architektury czy infrastruktury, ale to także zauważenie terenów zielonych czy miejsc spotkań i integracji społecznej. Co więcej, to proces, w którym dostrzegamy, że miejsce tworzą różne grupy mieszkańców…nie tylko ludzi. Chcemy budować wrażliwość na różne rodzaje przestrzeni, różne podmioty ludzkie i nie-ludzkie, tworzące przestrzeń, a docelowo ich potrzeby

KREACJA / WSPÓŁODPOWIEDZIALNOŚĆ

Ostatecznie to proces, w którym uczymy się wyrażać własne potrzeby i szanować potrzeby innych, aby wspólnie zbudować system, w którym jest miejsce dla każdego\_ej.

Cykl dla grupy wiekowej 6-9 lat składał się z 4 warsztatów, a jego struktura nawiązuje do etapów procesu rewitalizacji:

Stawiamy diagnozę Poznajemy i budujemy wiedzę Projektujemy zmianę Wizualizujemy efekt.

### Scenariusz 1.: W skojarzenia w miasto

**Założenia edukacyjne:**

* zapoznanie dzieci ze słownikiem pojęć związanych z miastem i procesem rewitalizacji
* budowanie otwartej przestrzeni do dyskusji,
* budowanie przeświadczenia wśród dzieci, że dużo już wiedzą, na temat ich otoczenia,
* wzmacnianie kreatywnego myślenia,
* motywowanie dzieci do działania, poprzez zabawę

**Metody i narzędzia:**

* gra w skojarzenia
* autorskie karty / plansze, przedstawiające różne elementy składowe miasta
* dyskusja
* ćwiczenia ruchowe

**Czas trwania: 1h**

**Realizacja:**

1. Przywitanie dzieci i wyjaśnienie im celu warsztatów i przedmiotu pierwszego spotkania.
2. Część merytoryczną zaczynamy od małej dyskusji z dziećmi o tym z czym kojarzy się dzieciom miasto. Padają różne odpowiedzi, dyskusja zmienia się i rozwija w kierunku jaki dzieci generują. Pozwalamy im się wypowiedzieć na temat ich miejsca zamieszkania.
3. Na około 20 przedszkolaków mamy 2 prowadzące, które na przemian pokazują kartę z rysunkiem jakiegoś elementu kojarzonego z miastem. Myśląc o mieście i o rewitalizacji zdecydowaliśmy się na zbudowanie puli kilkunastu pojęć, wśród których były łatwo rozpoznawalne przez dzieci, np. rower, przejście dla pieszych, ale także takie które budziły wątpliwości: parking dla osób z niepełnosprawnością, szyld. Pozwoliło to zdynamizować dyskusję o tym, co na co dzień widzimy, idąc do przedszkola lub na co nie zwracamy uwagi, a pełni ważną funkcję.
4. Do każdej karty były zadane 2 lub 3 pytania, a następnie zadanie ruchowe np. przy karcie z parkiem pytaliśmy czy rozpoznają co jest na rysunku? Czy lubią chodzić / bawić się w parku? Z czego składa się park?, potem dzieci zaprosiłyśmy do zabawy, aby swoim ciałem zainscenizowały jakiś element z parku i w ten sposób stworzyliśmy park z elementów, wyobrażonych przez dzieci.
5. Ostatnią kartą, jaką pokazałyśmy była karta z rysunkiem progu zwalniającego, która była pretekstem do gry na zakończenie.
6. Po omówieniu wszystkich kart zaprosiłyśmy dzieci do gry w spowolnienie. Rozłożyłyśmy na podłodze różne karty, które pokazywałyśmy, a zadaniem dzieci było wstanie i poruszanie się, od karty do kart, w spowolnionym tempie. Po policzeniu do trzech, dzieci miały za zadanie wybrać ten element, który jest dla nich najważniejszy w mieście, jednocześnie stając bez ruchu przy wybranej karcie. Sytuację powtórzyłyśmy ok. 3 razy.
7. W tak dużej grupie w ciągu godzinnego spotkania udało nam się pokazać ok. 6 kart, ale zasadniczo zależy to od dynamiki grupy.

**Wnioski:**

* Dzieci potrzebują różnorodnych atrakcji, jeśli chcemy równocześnie prowadzić z nimi dyskusję, stąd pomysł na różne zadania do kart oraz grę w spowolnienie na zakończenie spotkania.
* Gdyby okazało się, że dyskusja nie idzie po naszej myśli, dodatkowym zadaniem było zadanie plastyczne - narysowanie ulubionego miejsca w mieście.
* Przy projektowaniu kart, uwzględniłyśmy trasę spaceru performatywnego, który odbył się na drugich zajęciach. Zależało nam, aby wśród kart znalazły się elementy, które są odwzorowaniem elementów realnie występujących na trasie, np. słupki, barierki, znaki drogowe, itd.

**Załączniki:**

* karty do gry w skojarzenia

### Scenariusz 2. W drodze przez miasto

**Założenia edukacyjne:**

* zwrócenie uwagi na nieoczywiste elementy otoczenia,
* zwrócenie uwagi na różne grupy mieszkańców i ich potrzeby,
* motywowanie dzieci do podejmowania inicjatywy w zakresie ich najbliższego otoczenia,
* zaprzyjaźnienie się z przestrzenią publiczną

**Metody i narzędzia:**

* spacer performatywny, z zadaniami do wykonania na poszczególnych przystankach na trasie,
* trasa spaceru,
* zestaw narzędzi dla dzieci, do wykonywania zadań podczas spaceru; zestaw podstawowy: kreda, nasiona słonecznika, bilet ekologiczny; pozostałe elementy: dzwonki do rowerów, lupy, szczotki, ścierki, glina, spray z wodą, plastelina, kamizelki odblaskowe
* autorskie karty / plansze

**Czas trwania: 1 h 15 min**

**Realizacja:**

1. Przywitanie dzieci i wyjaśnienie formuły spotkania - spacer performatywny.
2. W pierwszej kolejności rozdałyśmy wszystkim uczestnikom torby z zestawem materiałów i narzędzi.
3. Pierwszy przystanek - stojak na rowery. Porównywaliśmy ile miejsca zajmują rowery na stojaki w porównaniu do parkingu samochodowego na przeciwko. Następnie 3-5 dzieci w swoich torbach miała dzwonki rowerowe. Ich zadaniem było zamienie się w rowery i zaparkowanie siebie na stojaku. Dzieci z dzwonkami mogły nimi dzwoni w czasie naszego przemieszczania się.
4. Drugi przystanek to parking dla osób z niepełnosprawnościami (wykorzystałyśmy kartę z I zajęć). Zastanawialiśmy się dlaczego tak ważne jest, aby zadbać o osoby z niepełnosprawnościami w przypadku parkingów.
5. Trzeci przystanek to chodnik przy skrzyżowaniu. Rozglądaliśmy się czy są jakieś znaki mówiące nam, że znajdujemy się na chodniku. Nie znalazłszy nic dzieci odrysowały za pomocą kredy swoje stópki i zaznaczyły w ten sposób pierwszeństwo pieszych na chodniku.
6. Czwarty przystanek to skrzyżowanie. Gdzie rozmawialiśmy o znaku Agatka (temat z pierwszych zajęć) Wykorzystałyśmy planszę z tym znakiem. Zadaniem dzieci było policzenie ile znaków “Agataka” widzą w okolicy. Potem wywołałyśmy czworo dzieci, które w swoich zestawach miały odblaskowe kamizelki. Ich zadaniem było przeprowadzenie grupy przez pasy. Rozmawialiśmy o zasadach bezpieczeństwa na drodze.
7. Piąty przystanek to skupisko przystanków komunikacji miejskiej (tu również posiadałyśmy kartę z I zajęć). Każde z dzieci miało w swojej torbie bilet ekologiczny (w załączniku). Zadaniem dzieci było podzielenie się na pasjonatów jazdy autobusem, jazdy tramwajem i jazdy metrem. Prowadzące zmieniły się   
   w konduktorki i sprawdzały bilety na trasie spaceru. Rozmawialiśmy o tym czy transport publiczny jest ekologiczny i co to znaczy.
8. Szósty przystanek to miejski ogród, gdzie każde z dzieci mogło zasiać nasiona słonecznika. Dodatkowo dzieci mogły podlać swoje nasionka woda z konewek, które zabrałyśmy ze sobą. Rozmawialiśmy dlaczego zieleń jest ważna w mieście.
9. Siódmy przystanek to park lub skwer. Na początku rozmawialiśmy o wspólnej odpowiedzialności za przestrzenie, w których lubimy spędzać czas i się bawić. Następnie podzieliłyśmy dzieci na 4 zespoły. Pierwszy zespół składał się z dzieci, które miały w swoich zestawach plastry - ich zadaniem było zdiagnozowanie sprzętów w parku, które trzeba “uleczyć”. Drugi zespół składał się z dzieci, które znalazły w swoich zestawach narzędzia do czyszczenia (szczotka, szmatka, spray   
   z wodą) - ich zadaniem było przygotowanie oznaczonych elementów do “uleczenia” czyli posprzątanie. Trzeci zespół to dzieci, które znalazły u siebie glinę. Był to zespół naprawiaczy - uzupełniali różne ubytki gliną. Czwarty zespół był najliczniejszy, bo to pozostałe dzieci, którym rozdałyśmy plastelinę i poprosiłyśmy o stworzenie pionków do gry, na stołach w parku.
10. Ósmy i ostatni przystanek to mozaika przy Domu Kultury TuPraga. Przed warsztatem, wybrałyśmy sześć elementów z mozaiki 6 elementów z mozaiki   
    i narysowałyśmy je kreda na ziemi. Dzieci, które znalazły u siebie lupy wcieliły się

w detektywów i poszukiwały 6 rysunków. Następnie przedstawiły reszcie dzieci   
i wszyscy wspólnie szukali elementów z rysunków na mozaice. rozmawialiśmy   
o estetyce przestrzeni publicznej i czy warto pokazywać sztukę w taki sposób.

**Wnioski:**

* Każdy spacer będzie inny! Podczas projektowania trasy warto rozejrzeć się po otoczeniu: Co jest charakterystyczne w danej przestrzeni? Które elementy dbają o nasze bezpieczeństwo? Jak przestrzeń odpowiada na różne potrzeby, różnych ludzi? Może są w okolicy jakieś rozwiązania społeczne lub ekologiczne, przy których warto się zatrzymać? Wszystko może być tematem i warto wykorzystać to co już mamy wokół nas.
* Podczas spaceru warto zwrócić uwagę na to co zauważają dzieci i w tym kierunku prowadzić narrację.
* Na spacer warto wybrać cichą porę, aby uczestników nie rozpraszał natłok dźwięków.
* Niekiedy dzieciom warto pozwolić na trochę więcej luzu - ciężko oczekiwać, że na placu zabaw będą się tylko patrzeć na sprzęty i uważnie słuchać ;).

### Scenariusz 3. Zbudujmy sobie D.O.M.E.K.

**Założenia edukacyjne:**

* kształtowanie wrażliwości dzieci na różnorodne potrzeby, różnych ludzi
* kształtowanie estetyki dzieci w oparciu o różnorodne przykłady
* wzmacnianie narzędzi do refleksji nad własnymi potrzebami
* kształtowanie umiejętności wyrażania własnych idei i pomysłów
* wzmacnianie kreatywnego myślenia
* wzmacnianie rozwoju sensorycznego uczestników.

**Metody i narzędzia:**

* przede wszystkim książka *D.O.M.E.K. Doskonałe Okazy Małych i Efektownych Konstrukcji, Aleksandra Machowiak, Daniel Mizieliński.* I inne książki o architekturze dla dzieci: *Mały Architekt. Przybornik do oglądania miasta, Kasia Domagalska, Marta Kwiatek, Dziwny dom nad Wisłą, Zuzanna Fruba, "Monumentalne. Cuda i rekordy architektury", Sarah Tavernier, Alexandre Verhille, Archistoria. Opowieść o architekturze, Magdalena Jeleńska, Uwaga, budowa! Jak się projektuje i buduje dom, Rolf Toyka, Ferenc B. Regös i Heike Ossenkop, Opowieści o niezwykłych budowlach, Stepanka Sekaninova, Jakub Cenkl, Jak to zbudować? Historie wyjątkowych budowli, Roma Agrawal.*
* zestaw materiałów konstrukcyjnych i plastycznych, inspirowany książką, np. patyczki/rurki konstrukcyjne, szpatułki drewniane naturalne i kolorowe, plastelina, filc, filcowe kulki, koraliki, gumki, itd.

**Czas trwania: 1 h**

**Realizacja:**

1. Przywitanie dzieci i wyjaśnienie im celu warsztatów i przedmiotu III spotkania. Przypomnienie wiedzy o rewitalizacji i mieście z poprzednich zajęć.
2. Następnie prowadzący pokazuje różne książki na temat architektury i budowy domów. Zwraca uwagę na nietypowe pomysły na domy. Wprowadza nazwy, pokazuje plany i przekroje, rozwiązania techniczne oraz przykłady niezwykłej wyobraźni architektów. Podkreśla związek pomiędzy projektami architektonicznymi, a osobowością właścicieli domu, ich potrzebami oraz miejscem, w którym dom się znajduje. Tu pomocna jest bardzo książka *D.O.M.E.K. Doskonałe Okazy Małych i Efektownych Konstrukcji*. Opowieść powinna mieć formę luźnej rozmowy, podczas której dzieci zadają pytania, wyrażają swoje emocje   
   i poglądy.
3. Głównym zadaniem uczestników podczas zajęć jest zbudowanie „makiety” własnego domku inspirowanego pomysłami architektonicznymi z książek. Dzieci mogą pracować w parach albo indywidualnie. Prowadzący pokazuje materiały do budowy i zachęca do korzystania z nich wspólnie. Materiały powinny być jak najbardziej różnorodne: patyczki/rurki konstrukcyjne, szpatułki drewniane naturalne i kolorowe, plastelina, filc, filcowe kulki, koraliki, gumki itp. Nietypowe materiały nie tylko pobudzają wyobraźnię, ale też wymagają przemyślenia konstrukcji, tak aby się na przykład nie zawaliła. Warto aktywnie zwracać uwagę dzieci na ciężar materiałów, ich stabilność i cechy. Mówić o wsparciu konstrukcyjnym projektu: dachu, ścian i pięter. W ten sposób dzieci nie tylko tworzą domki, ale też mierzą się z wyzwaniami architektonicznymi, planowaniem konstrukcji i doborem materiałów. Prowadzący musi podkreślić na początku zadania, że wykonanie precyzyjne makiety domku nie jest najważniejsze. Liczy się proces twórczy i koncept. Nawet jeśli domek się zawali albo nie zostanie skończony, sam koncept wystarczy by z pozytywnym rezultatem zakończyć zadanie.
4. Następnie organizujemy wystawę domków. Dzieci przygotowują swoje konstrukcje do pokazu, ustawiając je w odpowiedniej pozycji do oglądania, oczyszczają miejsce pracy z niepotrzebnych materiałów, poprawiają szczegóły. Cała grupa ogląda poszczególne domki i słucha objaśnień. Dzieci opowiadają o swoich pomysłach, trudnościach w realizacji, ewolucji projektu i o rozmieszczeniu różnych elementów domku w przestrzeni. Prowadzący może też zapytać o nazwę dla domku.
5. Na końcu chwalimy siebie nawzajem za świetnie wykonaną pracę, podkreślamy zalety wszystkich rozwiązań i konstrukcji, dziękujemy sobie za wspólną pracę i otwartość na nowy temat.

**Wnioski:**

* Na początku zajęć bardzo wyraźnie należy podkreślić, że celem zajęć jest zmierzenie się z realizacją wymyślonego projektu domków, a nie stworzenie doskonałego domku. Dzieci często czują frustrację, kiedy coś im nie wychodzi: dach domku się zawali albo odpadną elementy. Warto powiedzieć, że jest to normalna rzecz i ciekawi nas najbardziej pomysł, ale też problemy jakie napotkali uczestnicy w trakcie realizacji zadania. Prowadzący powinien podkreślić, że brak czasu albo nieprzewidziane wady konstrukcyjne zdarzają się również w architekturze. Błąd jest więc rzeczą normalną i służy naszemu rozwojowi i nauce.
* Niektóre dzieci korzystając z nieznanych im materiałów mogą być zagubione i niepewne. Inne mają kłopot by skojarzyć pompony albo filc z budowaniem domu. Prowadzący może podpowiadać i pokazywać różne opcje, ale też być otwartym na proste propozycje konstrukcyjne, szczególnie przedszkolaków, i podkreślać ich estetyczne czy konstrukcyjne zalety. Ważniejsze od oryginalności są odwaga, zmierzenie się z nowym tematem i próba dopasowania projektu do swoich możliwości i chęci.

### Scenariusz 4. Nasz wymarzony park i plac zabaw

**Założenia edukacyjne:**

* motywowanie dzieci do stosowania rozwiązań zapewniających dostępność
* wzmacnianie kreatywnego myślenia
* wzmacnianie rozwoju sensorycznego uczestników
* wzmacnianie poczucia sprawczości
* budowanie pewności siebie dzieci w przyjmowanych postawach
* budowanie umiejętności negocjacji własnych stanowisk i potrzeb - zauważanie działania innych na wspólnym polu.

**Metody i narzędzia:**

* modelowanie,
* makieta
* karton 100x70, kolorowa plastelina, drewniane patyczki (przeróżne)

**Czas trwania: 1, 5 h.**

**Realizacja:**

1. Na początku zajęć powtórzyliśmy wspólnie to o czym rozmawialiśmy podczas poprzednich spotkań.
2. Rozdałyśmy uczestnikom materiały.
3. Każdy miał za zadanie wymodelować, na swoim stanowisku pracy, swój wymarzony, dopracowany element do parku z placem zabaw. Zwróciłyśmy uwagę na to, aby skupić się na jednym elemencie, ale starać się go dopracować i uszczegółowić.
4. Następnie wspólnie układaliśmy elementy na kartonie, tworząc w ten sposób reprezentację pomysłów grupy.
5. W momencie gdy zbyt dużo osób robiło taki sam element, np. zjeżdżalnię, prowokowałyśmy dyskusję, czy potrzebujemy tylu zjeżdżalni w naszej, wspólnej przestrzeni. Zachęcałyśmy dzieci do wybrania innego elementu, do stworzenia czegoś, czego inni nie zrobili, a co odpowiadałoby na nasze potrzeby.
6. Gdy dzieci ustawiły swoje prace, zastanawialiśmy się czy czegoś jeszcze potrzebujemy. Ochotnicy dorabiali “brakujące” elementy.
7. Na koniec zajęć każdy mógł opowiedzieć o swojej pracy. Co zrobił i dlaczego.
8. Jedną makietę tworzyły dwie grupy uczestników. To oznacza, że makieta stworzona przez pierwszą grupę była uzupełniana przez drugą, która musiała zmierzyć się z tym co zostało już zrobione. Zasada była taka, że jak już coś stanie na kartonie, to zostaje. Nie usuwaliśmy modeli, żeby zrobić więcej miejsca.

**Wnioski:**

* Czasem dzieciom trudno jest wykonać jedną rzecz, bo fala pomysłów wylewa się  
  z nich jak wodospad:). W tym przypadku ważne było ciągłe obserwowanie, co dzieci tworzą i zadawanie pytań, które wyjaśniały ich motywacje. Czasem warto przekierować ich zapał np. na pomaganie innym, albo uzupełnianie “luk” w parku czyli np. tworzenie trawy;)
* Warto skorzystać z większego kartonu gdy mamy liczne grupy zajęciowe.

## Grupa wiekowa 10-13 lat

### Scenariusz 1. Wygląd i funkcje miasta

**Cele warsztatu:**

1. Zrozumienie, że ulica oraz miasto projektuje się pod względem wyglądu i funkcji.
2. Wzrost wiedzy na temat rewitalizacji budynku / ulic / dzielnicy.
3. Wzrost świadomości na temat potrzeby projektowania miejsc wielofunkcyjnych w mieście.

**Czas trwania. 1,5 h.**

**Realizacja:**

**Zadanie 1**

#doświadczenie

**Materiały:**

Wydruk, flamastry / kredki

**Czas:**

15 minut

Prowadzący wprowadza termin “rewitalizacja” poprzez krótkie ćwiczenie z omówieniem. Uczestnicy/czki otrzymują wydruki ilustracji przedstawiających budynki / kamienice wymagające konkretnej naprawy. Zadanie polega na uzupełnieniu brakujących ścian, znalezienia pomysłu na naprawę dachu, otoczenia. Podczas omawiania prowadzący\_a wyjaśnia znaczenie słowa “rewitalizacja” przy czym wyraźnie zaznacza, że ten termin nie odnosi się tylko do naprawy zniszczonych ścian, ale również do przywrócenia życia   
w

budynku i jego otoczeniu.

**Pytania do prowadzenia dyskusji:**

1. Czy zmieniliście funkcję budynku ze swojej ilustracji? Do czego służył przed odnową, a do czego po rewitalizacji?
2. Czy ktoś z Was zaprojektował to, co powstanie wokół budynku?
3. Czy ktoś zaprojektował przestrzeń biologicznie czynną (warto wytłumaczyć znaczenie tego słowa). Jak myślicie, gdzie takie przestrzenie mogłyby się znaleźć?
4. Z jakich nowoczesnych technologii mógłby korzystać tak odnowiony budynek?   
   Czy byłyby to technologie typu smart? (smart - inteligentne rozwiązania).

**Zadanie 2**

#refleksja

**Materiały:**

Rzutnik do wyświetlania grafiki, która jest Załącznikiem nr 2 do scenariuszy; kolorowe karteczki (w co najmniej 3 kolorach); papierowa taśma.

Czas:

15 minut

Grafika prezentuje miasto, w którym można zaobserwować budynki pochodzące z różnych okresów czasu i pełniące rozmaite funkcje. Prowadzący prosi o analizę ilustracji pod kątem przedziału historycznego. Uczestnicy\_czki łączą wybrane budynki z osią czasu (fragment tej samej ilustracji) za pomocą papierowej taśmy klejącej. Aktywności towarzyszy dyskusja, którą można poprowadzić zadając następujące pytania:

1. Czy zabytkowe przestrzenie miasta mogę funkcjonować w sąsiedztwie tych supernowoczesnych?

2. Jaki charakter miałoby miasto, w którym większą część stanowią historyczne zabytki? Jaki charakter miałoby miasto zbudowane współcześnie?

3. Które budynki wymagają szczególnej troski? Te stare czy te nowoczesne? Dlaczego?

Kolejnym zadaniem wykorzystującym tę samą grafikę jest oznaczenie różnych funkcji w mieście. Uczestnicy\_czki przypisują kolorowym karteczkom jakieś miejskie funkcje, np.: mieszkalna, biurowa, rekreacyjna itp. Przyklejają karteczki do poszczególnych budynków albo fragmentów miasta. Dyskusja moderowana pytaniami:

1. Czy ważne jest uwzględnianie wielu funkcji budynków w mieście?

2. Co to znaczy, że przestrzeń jest wielofunkcyjna?

3. Wyobraź sobie miasto o wyłącznie jednej funkcji? Jak by ono wyglądało?

**Zadanie 3**

#wiedza

Materiały:

Różne budynki wycięte z wydruków, które stanowią Załącznik nr 3 do scenariusza; papierowa taśma

Czas:

15 minut

Projektowanie idealnej ulicy. Prowadzący\_a przykleja długi pasek taśmy (na ścianie lub podłodze) a zadaniem uczestników\_czek jest wybór różnych budynków i przyklejenie ich wzdłuż taśmy, która symbolizuje ulicę. Wyborowi elementów małej architektury, budynków czy miejsc użyteczności publicznej towarzyszą pytania:

1. Z jakich usług korzystamy najczęściej a z jakich bardzo sporadycznie?

2. Jaką funkcję spełnia zieleń i mała architektura w mieście?

3. Co to znaczy projektować miejsca dostępne dla wszystkich? (z uwzględnieniem różnych potrzeb wynikających z wieku, statusu materialnego czy zawodowego)

22

**Zadanie 4**

#praktyka

Materiały:

Zużyte kartony pakowe; wydruk fasady fabryki będący Załącznikiem nr 4 do scenariuszy; naturalne materiały takie jak glina, sznurki, tektura, kamyki, patyczki.

Czas:

30 minut

Warto przygotować rodzaj makiety, na której uczniowie i uczennice będą projektować przestrzeń wielofunkcyjną. Należy dwa kawałki tektury połączyć ze sobą pod kątem 90 stopni, na jednej ściance przykleić wydruk fasady zniszczonej fabryki. Będzie to rodzaj makiety przestrzeni fabrycznej (o dawnej funkcji produkcyjnej), którą trzeba poddać rewitalizacji. Uczestnicy\_czki mogą wcielić w życie zdobytą wcześniej wiedzę o potrzebie kształtowania przestrzeni wielofunkcyjnej i dostosowanej do wielu użytkowników\_czek, nie tylko przeznaczonej dla jednej, wybranej grupy (np. zamożni i młodzi).

Za pomocą dostępnych materiałów dzieci i młodzież projektują budynki, zieleń, miejsca użyteczności publicznej wokół zniszczonej fabryki.

**Podsumowanie i ewaluacja**

Czas:

15 minut

Prezentacja swoich projektów, moderowana pytaniami współuczestników\_czek warsztatów oraz prowadzącego\_cej. Ewaluację można przeprowadzić zadając 5 pytań na forum:

1. Czy czas trwania warsztatu był odpowiedni? Czy było w sam raz, czy za długo albo za krótko?

2. Czy użyte materiały były atrakcyjne i nowe dla Was?

3. Czy zdobyliście nową wiedzę?

4. Czy zyskaliście nowe umiejętności?

5. Zadanie konkretnego pytania sprawdzającego zdobytą wiedzę, np.: Czym jest rewitalizacja?

### Scenariusz 2. Pojęcia nie do pojęcia

**Cele warsztatu:**

1. Wzrost wiedzy na temat elementów zabytkowej architektury.
2. Wzrost wiedzy na temat rewitalizacji przez sztukę i działań artystycznych   
   i aktywizacyjnych w zaniedbanych przestrzeniach miasta.
3. Podniesienie kompetencji kreatywności i umiejętności projektowych.

**Zadanie 1**

#refleksja

Materiały:

Wydruki makiet

**Czas:**

15 minut

Zadanie polega na łączeniu w pary przestrzeni przed i po rewitalizacji. Grafiki są przemyślane pod kątem ułatwienia wykonania tego zadania, ponieważ zdjęcia są zamknięte w kształtach pasujących do siebie puzzli.

**Pytania do prowadzenia dyskusji:**

1. Czy rozpoznajecie budynki na zdjęciach? Jakie to miejsca?

2. Które z tych budynków zachowały tę samą funkcję po rewitalizacji?

3. Co może być zabytkiem w mieście poza budynkiem?

**Zadanie 2**

#wiedza

Materiały:

Rzutnik do wyświetlania prezentacji, która jest Załącznikiem nr 6 do scenariuszy; krzyżówka (Załącznik nr 7); flamastry

**Czas:**

20 minut

Prezentacja dotyczy Pałacyku Konopackiego przed i po rewitalizacji. Kolejne jej slajdy pokazują fragmenty, z nazwami których zapoznają się uczestnicy\_czki. Zadanie ma pokazać konieczność zachowania każdego najmniejszego detalu architektonicznego w procesie odbudowy oraz przywrócenie tych, które wcześniej były całkowicie zdewastowane albo zastąpione współczesnymi elementami (wbrew zaleceniom). Pomocne pytania:

1. Okna, drzwi, rynny - czy mają znaczenie materiały z jakich są wykonane współczesne odpowiedniki zabytkowych elementów kamienicy?
2. Które elementy elewacji spełniają funkcję tylko ozdobną a które łączą funkcję ozdobną z użytkową.
3. Nad odbudową takiego budynku czuwa sztab wielu specjalistów\_tek. Czy potrafisz powiedzieć osoby jakich zawodów wchodzą w skład takich zespołów?

Kolejne zadanie jest utrwaleniem zdobytej wcześniej wiedzy. Trzeba uzupełnić krzyżówkę, wpisując nazwy z prezentacji. Poniżej prezentujemy odpowiedzi w poszczególnych polach. Hasło do odczytania w zaznaczonej kolumnie brzmi: “Rewitalizacja”.

(Hasła do wpisania do krzyżówki: 1. drzwi, 2. blenda, 3. wspornik, 4. boniowanie, 5. tympanon, 6. rynna, 7. balustrada, 8. nisza, 9. gzyms, 10. Naczółki).

**Zadanie 3**

#wiedza

Materiały:

Załącznik nr 8 wydrukowany dwustronnie, położony kropkami z kostki do gry do góry; kostka do gry

Czas:

15 minut

W formie zabawy uczestnicy wyrzucają liczbę na kostce, odsłaniając odpowiadające jej karty. Odsłonięte grafiki pokazują przykłady rewitalizacji przez sztukę i aktywizm. Polegają one zazwyczaj na jakimś działaniu wspólnie z mieszkańcami, tymczasowym, które służy spotkaniu, rozmowie a przy okazji – podniesieniu estetyki danego miejsca. Dyskusja na temat ilustracji:

1. Czemu służą takie aranżacje?

2. Kto może je zaprojektować? Kto może je wykonać?

3. Takie zmiany są tymczasowe. Czy ta tymczasowość jest dobra, czy wręcz przeciwnie?

**Zadanie 4**

#doświadczenie, #praktyka

Materiały:

Wydruki Załącznika nr 9; flamastry; karki; kleje i nożyczki

Czas:

25 minut

Część wydruków ilustruje miejsca, które warto poddać rewitalizacji. Kolejna część wydruków to rozmaite grafiki i ikony / symbole np. hamaków, drzew itp. Zadanie polega na zaprojektowaniu tymczasowej instalacji artystycznej w danej przestrzeni. Jeśli żadna z grafik / ikon nie odpowiada pomysłowi uczestnika\_czki, sam rysuje swoją koncepcję na białej karce papieru, wycina i przykleja w docelowe miejsce. Powstaną kolaże, które są koncepcją na zmianę.

Podsumowanie i ewaluacja

Czas:

15 minut 25

Prezentacja swoich projektów, moderowana pytaniami współuczestników\_czek warsztatów oraz prowadzącego\_cej. Ewaluację można przeprowadzić za pomocą metody “kieszeń / szuflada / kosz”.

Opis metody:

Kieszeń symbolizuje tę wiedzę, która jest przydatna i będziesz ją wykorzystywał\_a w swojej pracy. Szuflada - wiedza i umiejętności o której będziesz pamiętał\_a i w przyszłości pewnie ją wykorzystasz. Kosz symbolizuje wiedzę zbędną.

Podczas rundki każdy wymienia coś konkretnego z warsztatu, i decyduje czy schowa to do kieszeni, szuflady, czy wyrzuci do kosza.

# Instrukcja zadania poprojektowego - grupa wiekowa 10-13 lat

Zapraszamy Cię do zaprojektowania własnego muralu!

Poniżej małe podpowiedzi jak możesz do tego podejść:

1. Do stworzenia kolażu **przygotuj**: nożyczki, klej, ołówek i kredki, mazaki, farby…Dzięki nim będziesz mógł powycinać, poprzyklejać i dorysować to czego brakuje.

2. **Otwórz** kopertę konkursową. Znajdziesz tam plansze na której będziesz mógł stworzyć własny mural. **Wyjmij ją z koperty.**

3. **Zdjęcie podwórka, w formacie A4** to obszar, który możesz zmienić. Jest to baza, do której możesz **montować** pozostałe elementy. Rozpoznajesz to miejsce? Jest to zdjęcie jednego z podwórek znajdującego się pomiędzy praskimi kamienicami!

4. **Obejrzyj** je dokładnie i **zastanów się** co chcesz zmienić. Skup się na tym czego Ty potrzebujesz i spróbuj nam to pokazać na muralu.

5. Gdy skończysz pracę, podpisz się na odwrocie, zatytułuj swoją pracę i **zrób jej zdjęcie. Wyślij** fotografię na adres: **zapisy@dkpraga.pl wpisując w temacie wiadomości *Mural.***

6. **Czekaj** cierpliwie na prezent ;).

**Wskazówka:**

Wyszukaj w internecie przykłady docenionych realizacji tego typu. Murale to ścienne malowidła, które obok funkcji estetycznej (ozdoba podwórek) mogą również nieść jakieś ważne przesłanie. Głównym elementem przekazu murali jest kolor, hasło, kompozycja. O czym chcesz opowiedzieć poprzez malowidło? Jaki temat chcesz podjąć?

Powodzenia!

# Instrukcja zadania poprojektowego - grupa wiekowa 6-9 lat

Zapraszamy Cię do stworzenia własnego kolażu pod tytułem "Moje wymarzone podwórko".

Poniżej małe podpowiedzi jak możesz do tego podejść:

1. Do stworzenia kolażu **przygotuj**: nożyczki, klej, ołówek i kredki, mazaki, farby…Dzięki nim będziesz mógł powycinać, poprzyklejać i dorysować to czego brakuje.

2. **Otwórz** kopertę konkursową. Znajdziesz tam zestaw różnych elementów, których możesz użyć, aby stworzyć kolaż „Moje wymarzone podwórko”. **Wysyp** zawartość. Wśród materiałów znajdziesz między innymi: zdjęcia, kolorowe kartki, tektura i elementy, które możesz sam pokolorować.

3. **Zdjęcie podwórka, w formacie A4** to obszar, który możesz zmienić. Jest to baza, do której możesz **montować** pozostałe elementy. Rozpoznajesz to miejsce? Jest to zdjęcie jednego z podwórek znajdującego się pomiędzy praskimi kamienicami!

4. **Obejrzyj** je dokładnie i **zastanów się** co chcesz zmienić. Skup się na tym czego Ty potrzebujesz i spróbuj nam to pokazać w kolażu.

5. **Nie musisz użyć** wszystkiego co masz w kopercie, ale prosimy, żeby **nie dokładać** rzeczy spoza zestawu.

6. Gdy skończysz pracę, podpisz się na odwrocie, zatytułuj swoją pracę i **zrób jej zdjęcie. Wyślij** fotografię na adres: **zapisy@dkpraga.pl wpisując w temacie wiadomości *Moje wymarzone podwórko.***

7. **Czekaj** cierpliwie na prezent ;).

# Przykładowy mural do uzupełnienia



# Scenariusz gry typu geocaching z opisem skrytek

**Nazwa skrytki: Stalowa - współrzędne: 52°15'30.8"N 21°02'10.9"E**

Ulica Stalowa swoją nazwę zawdzięcza Fabryce Stali, która powstała pod koniec lat 70. XIX wieku. Z tej racji większą część domów i mieszkań zajmowali robotnicy, pracujący w fabryce. W czasie II wojny światowej fabryka została zniszczona, a po wojnie ulicę Stalową zaczęli zasiedlać przypadkowi mieszkańcy, tworząc bardziej zróżnicowaną tkankę miejską. W latach dwutysięcznych pojawia się święto sąsiedzkie MyStaLOVE, które kładzie nacisk na współpracę i partycypację, nie tylko odbiorców, ale również na szczeblu organizacyjnym. Kontynuacją wydarzenia jest Święto Ulicy Stalowej. Podobnie, jak wcześniejsza impreza, dzieje się na początku wakacji, na całej ulicy Stalowej, gdzie przez kilka dni można brać udział w wielu atrakcjach i zabawach. Jest to czas, gdy lokalne grupy artystyczne mogą zaistnieć, ale nie brakuje także wykonawców, którzy są szerzej znani. Święto Ulicy Stalowej jest świetnym wydarzeniem o dużym potencjale rewitalizacyjnym. Budowanie wspólnoty, tworzenie się więzi pomiędzy poszczególnymi podmiotami ze społeczności, stwarzanie przestrzeni do utożsamiania się mieszkańców z miejscem zamieszkania, docenianie przestrzeni i osób ją tworzących - to wszystko są działania, bez których nie uda się proces rewitalizacji. Dlatego też wybraliśmy to miejsce i to święto, bo tu się…dzieje! Jeśli chciałbyś/chciałabyś dowiedzieć się więcej o wydarzeniu,zajrzyj pod ten link: https://www. dk praga. pl/wydarzenia/swieto-ulicy-stalowej

Wskazówki: Skrytka typu magnetyk, zwróć uwagę na skrzynkę gazową i postaraj się zbadać ją od każdej strony.

Informacje dodatkowe: Mikro skrytka, na zewnątrz, dostępna 24/7, poszukiwanie   
w tajemnicy;)

**Nazwa skrytki: Środkowa - współrzędne: 52°15'37.9"N 21°02'24.3"E**

Na ul. Środkowej 9 znajduje się drewniany budynek, który niedawno przeszedł remont. Teraz mieści się tam jedno z ognisk prowadzonych przez Centrum Wspierania Rodzin. Wcześniejsze przeznaczenie nie różni się aż tak, od teraźniejszego, bo w 1934 roku, budynek stał się siedzibą Towarzystwa Przyjaciół Dzieci Ulicy. Remont drewniaka rozpoczął się w 2018 roku i stanowi świetny przykład rekonstrukcji. Odwołanie się do wcześniejszych funkcji, ale także estetyki jest jasny komunikatem, który mówi, że warto zadbać o tak ważne dla lokalnej społeczności miejsce. Nie tylko w warstwie architektonicznej, ale również oddając je w użytkowanie lokalnej społeczności.   
W kontekście rewitalizacji, niezwykle ważna jest świadomość historii i tradycji. Nie zawsze

trzeba burzyć i stawiać nowe, czasem warto odnowić coś co nosi w sobie ducha historii, historii tak bliskiej obecnej funkcji budynku.

Wskazówki: Warto szukać magnetyka tam, gdzie często woda spływa. Na wysokości ramion, z tyłu.

**Nazwa skrytki: Brzeska - współrzędne: 52°15'05.2"N 21°02'37.7"E**

Ulica Brzeska jest ciekawym przypadkiem. Z jednej strony cały czas czuć ducha negatywnej opinii, która przylgnęła do ulicy po II wojnie światowej, a z drugiej, rozwijające się otoczenie ulicy, sprawia, że pojawia się na Brzeskiej wiele ciekawych lokali. Skrytka jest schowana w muralu Eugeniusza Geno Małkowskiego “Twarze” z 2016 roku. Geno Małkowski to malarz, któremu bliskie było działanie performatywne. Organizował happeningi, popularyzujące sztukę. Często zapraszał publiczność, do wspólnego malowania, a w efekcie powstawały murale lub obrazy, składające się z małych kwadracików, gdzie na rysunek widza, artysta nakładał własną warstwę malarską, najczęściej przedstawiająca twarz. Podobnie jest na Brzeskiej. Mural zdobi ulicę i nadaje jej szczególnego charakteru. Gdybyśmy się uparli, mural równiez moglibyśmy potraktować jako szczególny rodzaj rewitalizacji. Starą, zaniedbaną elewację przekształcono, ożywiono za pomocą sztuki, nadając jej zupełnie innego wydźwięku. Co ciekawe, artystyczny charakter Brzeskiej widać nie tylko pod 6. Na przeciwko murala jest artystyczna pracownia eksperymentalna - K105K. Zajrzyj na ich stronę na Facebooku: https://www.facebook.com/k105k .

Wskazówki: Magnetyk, szukaj tam, gdzie się wchodzi, mimo, że wejść nie ma, raczej blisko ziemi, ale zdecydowanie pomiędzy niż pod. Informacje dodatkowe: Mikro skrytka, na zewnątrz, dostęp 24/7, poszukiwanie w tajemnicy.

Warto zabrać ze sobą ołówek lub długopis, aby wpisać się do logbooka.