



© de-a arhitectura

1. Obiective, etape și roluri

Obiective

Ce vom face împreună?

Evaluare

Cum știm că am evoluat?



Roluri

Cine ce face?

DUBLUL SCOP AL PROGRAMULUI MSCBC (My school can be cool)

Creșterea calității spațiilor educaționale în România
multe sunt ca în secolul trecut

+

Înțelegerea modului în care spațiile comunității se pot îmbunătăți
școala este primul contact al copilului cu ideea de interes comun în societate

=

Creșterea gradului de implicare a comunității unei școli în transformarea acesteia.

Obiectivele

Obiective de învățare

- Ce învățăm (competențe), inclusiv componenta de comunicare
- Despre process și despre Evaluare

(și ele pot avea vizibilitate către restul lumii – Facebook, Instagram etc.)

Obiectivele de amenajare

= rezultatele de amenajare

Exemple din programul de-a arhitectura în școala mea - Galeria proiectelor (de-a-arhitectura.ro/scoalamea-proiecte)



sursa: www.lifewire.com/balance-design-principle-3470048

Raiffeisen Comunități - grant pentru implementare în 2 școli 2020-2022
criteriile de evaluare în concursul intern DAA privesc și propunerile de amenajare, dar și procesul de învățare :)

Obiectivele și evaluarea

Învățare prin proiect

= învățarea are loc prin acțiuni: elevii fac, individual și în grupuri, activități prin care folosesc cunoștințe și exersează abilități concrete = învățare prin proiecte ce promovează studiul și munca autonomă, munca în echipă și autoevaluarea.

= învățarea este un proces cu mai multe etape: realizarea unei îmbunătățiri ale spațiilor școlii precum și rezultatul sunt conectate cu foarte mulți oameni (elevi, profesori, arhitecți și alți specialiști, sponsori) și diverși factori (timp, spațiu, resurse locale etc.).

= învățare complexă: complexitatea situațiilor reale antrenează competențe care sunt mai dificil de evaluat și presupun mai mult timp și efort, dar care au numeroase semnificații și influențează nu doar cunoașterea ci și personalitatea elevilor.



sursa: www.pblworks.org

Evaluarea

Ce și de ce evaluăm?

Ce învață elevii contribuind la îmbunătățirea mediului construit al școlii prin colaborare?

Procesul MSCBC antrenează toate cele trei tipuri de **Competențe**:

- cunoștințe specifice mai multor domenii și aplicarea cunoștințelor în diverse situații;
- abilități de analiză, de comunicare, de lucru și viață împreună cu ceilalți;
- atitudini și valori legate de modul în care ne percepem pe noi înșine și rolul nostru în lumea comunității școlare.

Fișă evaluare 1
Înțelegerea relației dintre mediul construit și utilizatorii acestuia

Data: _____ Numele elevului: _____

Nivel	Criterii evaluare	elev	prof.	Observații elev	Observații profesor
1	<p>Identific o experiență relevantă, prin care descriu cum mă influențează pe mine mediul.</p> <p>Observ cum mă influențează spațiul școlii (senzații, stări, trăiri emoționale).</p> <p>Interacionez din când în când cu colegii, am intervenții scurte și aștept ca ceilalți să își exprime opinia.</p>				
2	<p>Analizez modul în care mă influențează spațiul construit din școală folosind două situații.</p> <p>Încep să identific elemente ale spațiului construit (mărime, culoare, formă etc.).</p> <p>Interacionez câteodată cu colegii, profesorii și arhitecții pentru a împărtăși observațiile mele.</p>				

1

Fișă evaluare 2
Ameliorarea mediului construit al școlii prin demersuri documentate, creative și colaborative

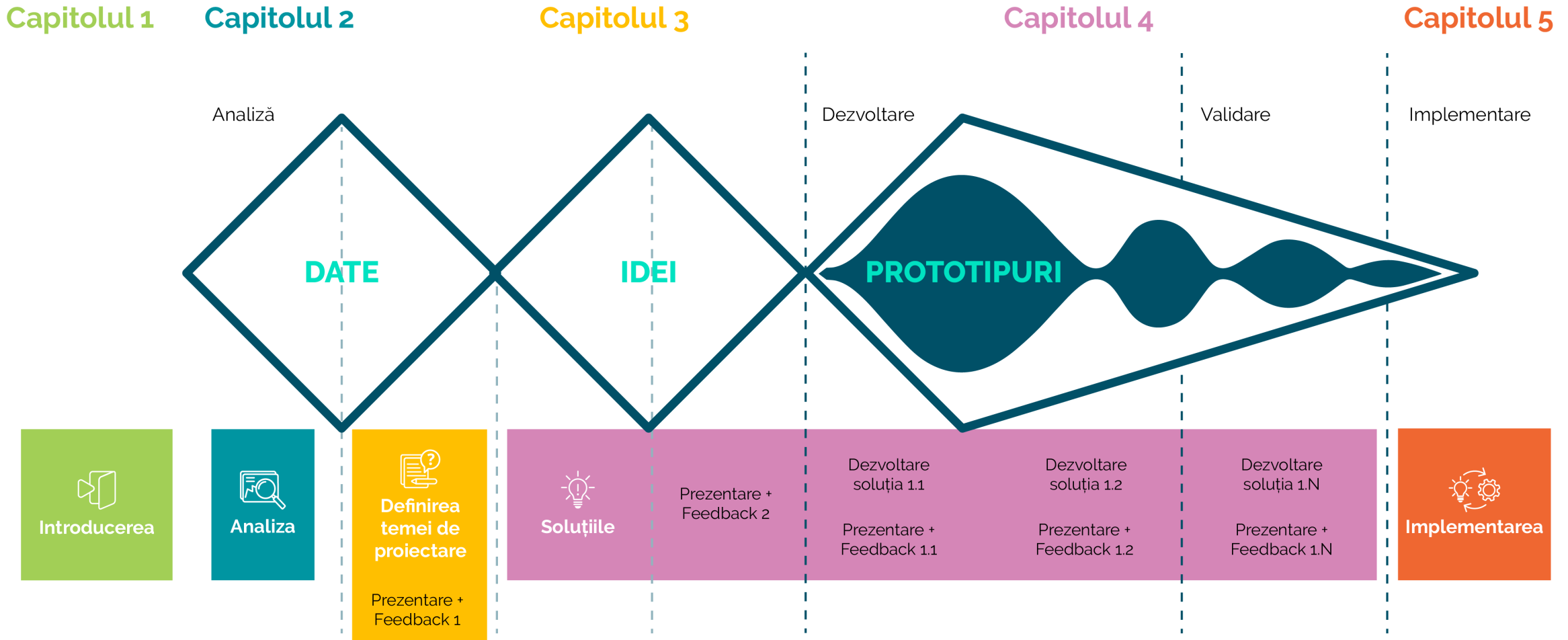
Data: _____ Numele elevului: _____

Nivel	Criterii evaluare	elev	prof.	Observații elev	Observații profesor
1	<p>Mă documentez în legătură cu un aspect legat de evoluția școlii de-a lungul timpului (scopul pentru care a fost folosită clădirea, mărime, materiale folosite, mobilier etc.).</p> <p>Îmi imaginez ce ar putea fi schimbat, având în vedere cadrul fizic, natural și socio-cultural al școlii.</p> <p>Îmi exprim uneori preferințele și ideile, dacă sunt solicitat/ă de către profesor sau arhitect.</p>				
2	<p>Lucrez individual și împreună cu alți colegi interesați de același aspect al școlii (ex.: grupul studioși: documentare, fotografii, imagini; grupul reporterii: interviuri, chestionare).</p> <p>Interacionez cu colegii în legătură cu obiectivele generale și sarcinile de lucru stabilite în fiecare grup, sub îndrumarea profesorului/arhitectului.</p> <p>Încep să caut fotografii, video pe internet, schițe, machete etc. pe care le observ ca surse de inspirație pentru posibile schimbări în școala mea.</p>				

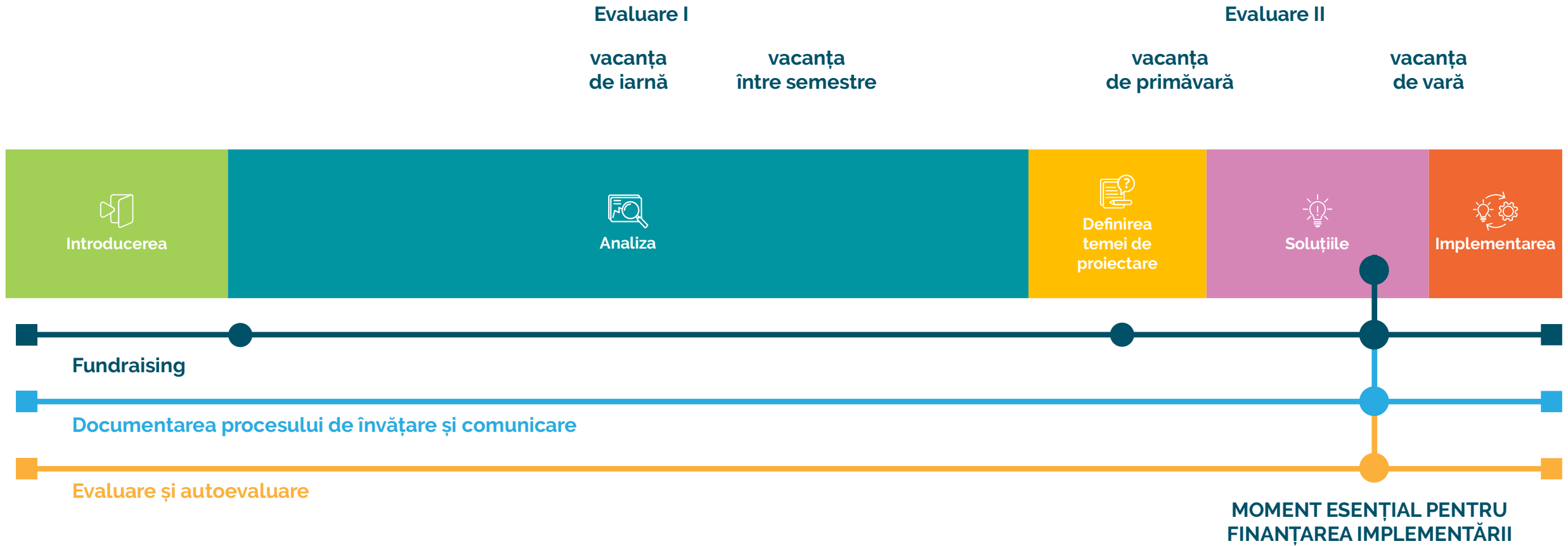
1

Etape capitole

Etapele programului (capitolele ghidului) în funcție de procesul de design



Calendarul programului



Tipuri de activități

- Explorăm spațiile școlii din diverse perspective și prin diverse metode.
- Analizăm propriile nevoi și preferințe (de utilizatori) și le argumentăm.
- Investigăm opiniile celorlalți elevi/profesori.
- Documentăm (istoria clădirii, stilul arhitectonic, materialele, normele de securitate și igienă, utilizarea spațiilor, exemple internaționale etc.).

Facem un diagnostic participativ - pe baza unor criterii (confort psihologic, utilitate, siguranță, aspect, cromatică, accesibilitate, iluminat, acustică, structuri, dimensiuni, materiale, interacțiuni etc.), dar și pe baza unor aspirații și preferințe.



Introducerea



Analiza



Definirea temei de proiectare



Soluțiile



Implementarea

Tipuri de activități

Propunem obiective în **tema de proiectare pentru arhitect** pentru intervenții în spațiul școlii, pe baza diagnosticului.

- Diagnosticul participativ va pune în evidență multe idei de intervenție.
- Nu toate nevoile și aspirațiile pot fi rezolvate prin intervenții care se pot face în vacanța de vară!
- Este foarte important să știm ce vrem, și, în timp, mai multe resurse pot fi astfel adunate pentru a face mai multe intervenții.



Tipuri de activități

- Analizăm **varianțe de propuneri pregătite de către profesioniști** (arhitect și colaboratori/invitați cu diverse specializări, în funcție de caz).
- Prezentăm și argumentăm, **oferim și primim feedback** din partea elevilor, profesorilor, arhitecților, conducerii școlii, primăriei, din partea instituției ce administrează școala (dacă nu este primăria).
- În grup, selectăm **o propunere de intervenție pe care o putem implementa peste vară** și definim soluția tehnică optimă.

Căutăm acum ȚINTIT
resurse în comunitate
(financiare, materiale,
umane)

= **FUNDRAISING** pentru
implementarea de
peste vară



Introducere



Analiza



Definirea temei de proiectare



Soluțiile

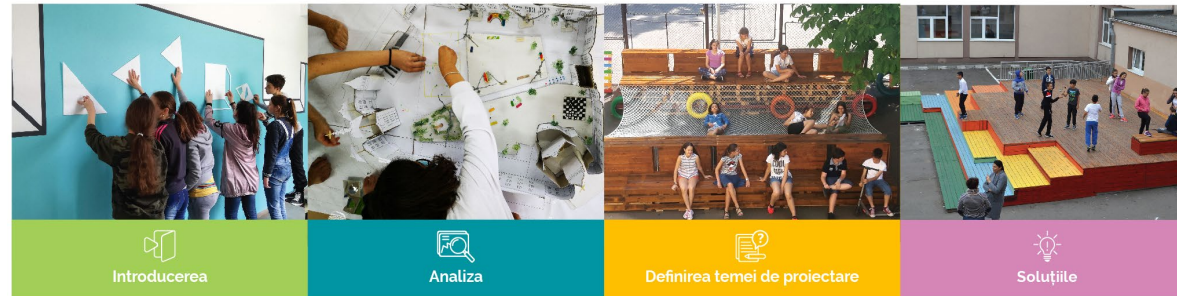


Implementarea

Tipuri de activități

Realizăm concret intervenția aleasă cu sprijinul comunității școlii (colegi, profesori, părinți, prieteni).

- **În construcții și amenajări, sunt acțiuni pe care nu le putem face fără niște utilaje sau fără priceperea unor oameni care știu să lucreze cu diverse tehnici și materiale.**
- **Nu riscăm cu improvizații și amatorism, dar ceea ce pot face elevii de azi și de ieri ar fi bine să fie făcut cu implicarea acestora!**



Metodele programului MSCBC = proces de diagnostic și de design participativ

Școala este o comunitate

- elevi
- profesori
- părinți
- administrația școlii/liceului

Soluții de proiectare

profesioniști ai mediului
construit: arhitecți,
urbaniști, designeri,
ingineri etc.



Resurse

- concurs de grant
- (ex. Raiffeisen Comunități)
- sponsori - firme sau persoane fizice
- administrația publică locală

Roluri în program = roluri într-un proces de design participativ

Elevii sunt beneficiari ai întregului proces de învățare și ai proiectului, participă activ în toate etapele procesului:

- clarifică nevoile comunității școlii prin observații și analize diverse,
- documentează și dezbat aceste nevoi,
- colectează opiniile comunității școlii,
- emit idei și propuneri,
- analizează propunerile și definesc prioritățile de intervenție,
- stabilesc viziunea proiectului lor,
- elaborează tema de proiectare pentru arhitect,
- fac cunoscut proiectul în comunitatea școlii,
- susțin prezentări ale proiectului către sponsori și administrația școlii,
- atrag voluntari, prieteni pentru realizarea proiectului,
- realizează proiectul în mod concret, cu ajutorul susținătorilor.

Roluri în program = roluri într-un proces de design participativ

Profesorul coordonator al programului îndrumă pașii procesului, astfel:

- contribuie la utilizarea cunoștințelor din disciplinele relevante în fiecare etapă și la acumularea cunoștințelor noi,
- pune accentul pe exersarea și conștientizarea diverselor abilități ale elevilor,
- inspiră în dezvoltarea atitudinilor,
- sprijină autoevaluarea – veghează la atingerea obiectivelor de învățare,
- ajută la organizarea elevilor în echipe și clarifică modul de îndeplinire a sarcinilor (momentul, locul, durata, forma de prezentare),
- îndrumă elevii în activitatea de strângere de fonduri și voluntari.
- ține legătura cu părinții și face cunoscut programul în comunitatea școlii,
- implică și alți profesori (istorie, geografie, biologie etc.) pentru a completa informațiile necesare analizei școlii, atunci când este necesar,
- invită consiliul de administrație al școlii în etapele de prezentare a sintezei analizei și de stabilire a priorităților de intervenție.

Roluri în program = roluri într-un proces de design participativ

În cele mai multe activități, elevii vor lucra în echipe stabilite de comun acord, echipe ce vor avea roluri și sarcini diferite, elevii având posibilitatea să aplice sau să testeze diverse abilități și să împărtășească rezultatele cu colegii, alți profesori, conducerea școlii.

Toate deciziile se iau în mod transparent, prin consens/compromis (ca rezultat al negocierilor) agreat de către toți cei implicați: elevi, profesori, arhitecții îndrumători, conducerea și administrația școlii.