

„ Od pomysłu do wynalazku - design thinking dla dzieci” scenariusz zajęć wakacyjnych

TERMIN: 14-18.07 2014-06-17

CZAS TRWANIA: 9-14 z przerwą na ciepły posiłek

WIEK UCZESTNIKÓW: 9-12

ILOŚĆ UCZESTNIKÓW: 12 osób (min. 10)

KOSZT: 350pln

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA ZAJĘĆ : KATARZYNA PRZESTRZELSKA, KRYSZYNA JENDRZEJ - GAWLICZ

RAMOWY PLAN DNIA:

	PN 14 VII 2014	WT 15 VII 2014	ŚR 16 VII 2014	CZ 17 VII 2014	PT 18 VII 2014
9.00 – 11.00	BLOK I poznawanie grupy, poznanie przestrzeni muzeum	BLOK III design thinking - od potrzeby...	BLOK V wymagania przedmiotu	BLOK VII Czuję miasto - dźwięki i obrazy	BLOK IX Zoomy
11.00 – 11.45	Przerwa na posiłek + relaks	Przerwa na posiłek + relaks	Przerwa na posiłek + relaks	Przerwa na posiłek + relaks	Przerwa na posiłek + relaks
11.45 – 14.00	BLOK II kreatywne przetwarzanie	BLOK IV design thinking - ...do wynalazku	BLOK VI legowisko/siedzisko	BLOK VIII Puzzle – miasto jako układanka	BLOK X Człowiek

BLOK I: POZNANIE SIĘ UCZESTNIKÓW ZAJĘĆ

Zadanie: zabawy różne, poznawanie siebie i przestrzeni muzeum

Materiały: kolorowy papier samoprzylepny, flamastry, włóczka, karteczki samoprzylepne

Zagadnienia:

- poznanie imion, zainteresowań
- ogólna integracja
- poznanie przestrzeni muzeum, w której będziemy się poruszać

BLOK II: KREATYWNE PRZETWARZANIE

1. Fotozagadki

Zadanie: Wyruszamy na poszukiwanie po muzeum i w jego otoczeniu zagadkowego detalu, elementu, który utrwalamy na fotografii. Prezentacja i próba identyfikacji znaleziska w formie zagadek dla grup, ostatecznie pokazanie elementu w kontekście całego przedmiotu.

materiały: tablet, komórka, aparat, rzutnik, laptop

zagadnienia:

- określenie wielości formy wybranego przedmiotu
- ćwiczenie spostrzegawczości, pobudzanie wyobraźni

2. Transformacja znaleziska

Zadanie: Praca plastyczna techniką kolażu – rearanżacja znaczenia wybranego elementu.

materiały: papier, materiały, wydruki własnego detalu, flamastry, kredki, pastele

zagadnienia:

- wprowadzenie do formy plastycznej jako ekspresji własnych wyobrażeń, odejście od „ładnych” prac jako standardowych wymogów estetycznych
- wolne myślenie o przedmiocie, elemencie
- zadanie przedmiotu zależy od naszej woli
- ćwiczenia twórcze – wyobraźnia i zdolności manualne
- zwrócenie uwagi na kontekst, który zawsze wpływa na interpretację detalu

BLOK III: DESIGN THINKING - OD POTRZEBY...

1. Wprowadzenie do projektowania.

Zadanie: Określenie zalet i defektów wybranych przedmiotów codziennego użytku takich jak kubek, nożyczki, czy piórniki. Bazując na mapie myśli (mind map) stworzymy nowe obiekty spełniające potrzebne funkcje, niwelując defekty – odbiegamy od standardowego pojmowania znaczenia i wyglądu wybranych przedmiotów.

Materiały: papier, brystol, kolorowe kartki samoprzylepne

Zagadnienia:

- Po co tworzymy, dlaczego w taki a nie inny sposób?
- Czym jest? Dlaczego i skąd bierze się przedmiot?
- Co znaczy tajemnicze słowo „design”?
- Sylwetki wolnomyślicieli designu i przedstawienie „przełomowych” rozwiązań dla życia codziennego : np. kubka niekapka dla niemowląt
- Emocja i potrzeba – impulsy powstania

2. Przedmiot projektowania.

Zadanie: Na podstawie wcześniejszych analiz, wniosków i szkiców wymyślamy prototypy przedmiotów – odpowiedzi na zadane wcześniej pytania. Prezentacja i dyskusja o pomysłach.

materiały: papier, brystol, flamastry, kredki, grafitowa plastelina

Zagadnienia:

- Czym są stereotypy, ograniczenia w projektowaniu – czy wnoszą wartość do projektu?
- Jak obrazowa własne myśli? – trójwymiar
- Dla kogo projektuję ? Kim oni są? Co lubią? –czyli wyjście poza własne wrażenia. Społeczny kontekst projektowania.

BLOK IV: DESIGN THINKING – ... DO WYNAŁAZKU

1. Tworzenie prototypu.

Zadanie: Konstruujemy prototypy przedmiotów – w odpowiedzi na zadane wcześniej pytania. Prezentacja obiektów.

materiały: papier, brystol, wyciory do fajek, butelki pet, pudełka, plastelina , klej, nożyczki

zagadnienia:

- Praca na modelu
- Weryfikacja swojego wyobrażenia
- Prezentacja, „sprzedaż” swojej wizji
- ćwiczenia twórcze – wyobraźnia i zdolności manualne

BLOK V: WYMAGANIA PRZEDMIOTU

Zadanie: Praca z planem, rzutem muzeum. Przedmiot powstaje, bo jest jakaś potrzeba, ale wraz z powstaniem przedmiotu rodzą się potrzeby związane z istnieniem samego przedmiotu – to wpływa na projektowaną przestrzeń – układ funkcjonalny przestrzeni np. mieszkania, klasy szkolnej

Materiały: rzut muzeum, flamastry

zagadnienia:

- określenie miejsca i potrzeby stworzenia naszego obiektu -
- określenie zależności na przykładzie wnętrza muzeum

BLOK VI: SIEDZISKO/ LEGOWISKO instalacja

Zadanie: Zadanie manualne, praca zespołowa – budujemy instalację „siedzisko” z butelek pet

Materiały: butelki pet, rurki, linki, taśma klejąca

Zagadnienia:

- ćwiczenia twórcze – wyobraźnia i zdolności manualne
- praca w zespole
- projektowanie w naturalnej wielkości
- konfrontacja projektu i możliwości technicznych

BLOK VII: CZUJĘ MIASTO - DŹWIĘKI I OBRAZY

1. Odgłosy miasta. Doznania, które oferuje nam miasto.

Zadanie: Wyjście na dach muzeum. Obserwacja słuchowa, zapisywanie wrażeń na dyktafonie i wizualna - fotografowanie. Analiza struktury, układu otoczenia. Omówienie i wyznaczenie składowych miasta, opisu ich funkcji

Materiały: aparat, telefon, tablet, dyktafon etc., brystol, kolorowe kartki samoprzylepne, flamastry

zagadnienia:

- identyfikacja dźwięków, określenie emocji im towarzyszących, natężenia
- wprowadzenie do planowania miasta jako konkrety (odbieranego zmysłami) i przejście do abstraktu, czyli przestrzeni, która musi spełniać określone funkcje
- opisanie elementów miastotwórczych – w jaki sposób ze sobą współdziałają? po co są? Czy i jak możemy je zmienić – pozostaje funkcja, zmienia się konwencja, bariery nie istnieją
- ćwiczenia twórcze - abstrakcyjne myślenie, wyobraźnia

BLOK VIII: PUZZLE_MIASTO JAKO UKŁADANKA

1. Tworzymy podzespoły miastotwórcze.

Zadanie: W grupach pracowanie makiety elementu składowego – puzzla, które zmienia postrzeganie danej funkcji miasta np. komunikacji, mieszkania, przestrzeni do zabawy i relaksu . Połączenie puzzli w jedną funkcjonalną i merytorycznie spójną całość.

Materiały: kapa, karton, brystol, patyczki do szaszłyków, nożyczki, taśma dwustronna, klej stolarski lub polimerowy

Zagadnienia:

- uzmysłowienie spójności i równowagi funkcji układu
- abstrakcyjne podejście do formułowania pojęć np. komunikacja
- ćwiczenia twórcze – wyobraźnia i zdolności manualne
- uzmysłowienie braku ograniczeń w wolności twórczej

BLOK IX: ZOOMY

1. Zoom w przestrzeń zaprojektowaną.

Zadanie: Przygotowanie elementów scenografii w odniesieniu do poprzedniego zadania, czyli wyobrażenie sobie konkretnych ludzi korzystających z puzzla – układanki . Wybieramy scenę w mieście i tworzymy zbliżenie, tworzymy scenografię, która jednocześnie będzie później służyła nam jako plan zdjęciowy.

Materiały: karton, flamastry, tzw. śmieci : wytłczanki po jajkach, butelki pet, pudełka kartonowe

Zagadnienia:

- rozwijanie wyobraźni, ćwiczenia manualne
- zmiana skali
- szybkie podejmowanie decyzji – dobór elementów by pokazać charakter

BLOK X: CZŁOWIEK

1. Człowiek kompatybilny z nową rzeczywistością.

Zadanie: Przygotowanie masek i stroju spójnego z nowo projektowanym światem. Stroju, który zapewne jest nie tylko wyrazem naszej osobowości, ale jest urządzeniem samym w sobie – zaprojektowanym w sposób umożliwiający funkcjonowanie w nowym mieście.

Materiały: resztki z poprzednich zajęć, butelki pet, kartony, stretch, taśma izolacyjna, flamastry, pojemniki na jajka, farby, klej stolarski

Zagadnienia:

- rozwijanie wyobraźni, ćwiczenia manualne
- myślenie o całości: detal ma wpływ na rzeczywistość i rzeczywistość determinuje potrzebą przedmiotu, jego funkcji.

IDEA WARSZTATÓW.

ACH TEN WSZECHOBECNY DESIGN. Ile razy w ciągu roku uktuliśmy się nożyczkami, chwyciliśmy wygodne ucho kubka, przeszliśmy schodami przejścia świdnickiego, myśląc o tym, że to projektant ułatwił nam, bądź uprzykrzył życie? Wykonując nasze codzienne czynności rzadko widzimy, że żyjemy pośród lepiej lub mniej udanych projektów.

Podczas wakacyjnych warsztatów chcemy wprowadzić młodych uczestników (9-12 lat) w tajniki projektowania.

WYOBRAŹNIA Poprzez poszczególne zadania chcemy uczestnikom uzmysłwić, że wszystko od przedmiotu przez budynek po miasto zostało zaprojektowane, a co zostało zaprojektowane może zostać PRZE-projektowane lub zamienione czymś innym, więc do roboty – z pomocą przychodzi nam wyobraźnia!

ODPOWIEDZIALNOŚĆ Bez uzmysłowienia sobie potrzeb i oczekiwań użytkowników nie ma designu, a mądry projekt potrafi odmienić jakość życia. Stwórzmy więc utopijne miasto wygodne dla wszystkich, funkcjonujące w zgodzie z naturą. Pomyślmy i zaprojektujemy, jak w tym mieście mógłby wyglądać człowiek, jego strój lub sprzęty.

ODWAGA Podczas warsztatów czeka nas wiele dobrej zabawy na przecięciu abstrakcyjnego myślenia, wyobraźni i umiejętności manualnych. W zajęciach nie chodzi o stworzenie standardowych prac plastycznych, lecz wyrobienia w dzieciach odwagi do wykorzystania materiałów plastycznych i surowców wtórnych w prototypach, makietach, a nawet elemencie użytkowym, który pozostanie w muzeum. „Zupełnie przy okazji” dzieci wyjdą z wiedzą czym jest ten tajemniczy design, plan, rzut, Corbusier czy Gaudi.