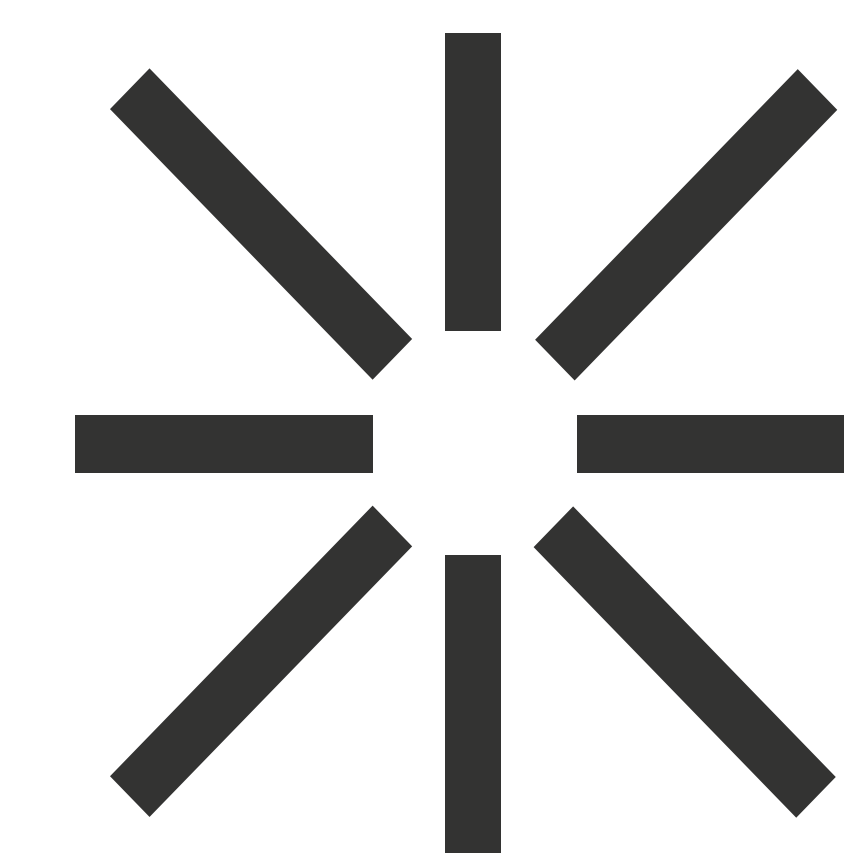


WYSTAWA POKONKURSOWA

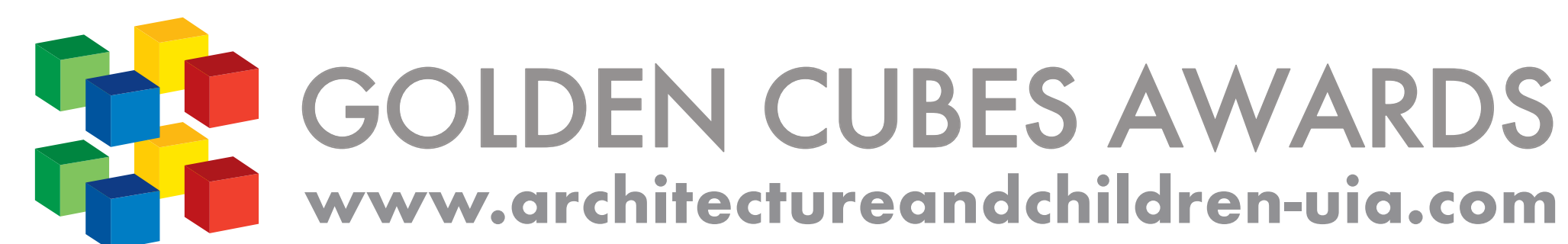
JAK UŻYWAĆ ARCHITEKTURY?



Architektura towarzyszy nam nieustannie i jest scenografią dla naszych działań. Jest nią miasto, dworzec, park, kościół, szkoła, biblioteka, sklep, podwórko, ogród, dom, pokój. Architekci, projektując budynki i przestrzeń, biorą pod uwagę nie tylko potrzeby ludzi, ale także zwierząt i roślin, które są naszymi współlokatorami i sąsiadami.

Architektura to też świetny sposób na zabawę w poznawanie świata: kształtów, kolorów, różnorodności, proporcji, zależności, relacji i historii. Można jej doświadczać: oglądać, słuchać, wąchać, dotykać, chodzić, wspinać się. Można sprawdzać, czy działa, zastanawiać się nad jej sensem. I wreszcie można ją wymyślać, tworzyć i zmieniać!

Zobacz, jak można użyć architektury! Edukatorzy i edukatorzy z całego świata, którzy zostali nagrodzeni w konkursie Golden Cubes Awards, mają dla ciebie kilka pomysłów na zabawę!

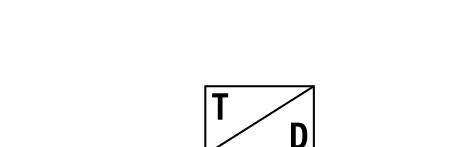
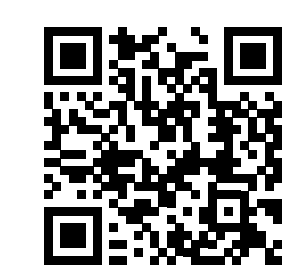


MIĘDZYNARODOWA NAGRODA EDUKACJI ARCHITEKTONICZNEJ

Golden Cubes Awards to realizowany od 2011 roku przez Międzynarodową Unię Architektów konkurs na najciekawsze projekty z zakresu edukacji architektonicznej. W jego ramach co trzy lata nagradzane są osoby i instytucje z całego świata propagujące wśród dzieci i młodzieży wiedzę o architekturze.

Konkurs Golden Cubes Awards organizowany jest co trzy lata i składa się z dwóch etapów: krajowego i międzynarodowego. Podczas krajowych selekcji organizacje członkowskie Międzynarodowej Unii Architektów nominują po jednym kandydacie w kategoriach: media audiowizualne, publikacje, instytucje i szkoły. Nominowani przechodzą w ten sposób do etapu międzynarodowego, gdzie jury przyznaje po jednej nagrodzie w każdej kategorii. Od 2020 roku Narodowy Instytut Architektury i Urbanistyki, organizując polską edycję, umożliwia polskim edukatorkom i edukatorom architektonicznym udział w konkursie i zaprezentowanie się szerszej publiczności.

Przegląd najciekawszych projektów edukacji architektonicznej adresowanych do dzieci i młodzieży nie mógłby się odbyć bez ich twórców i realizatorów. Warto pamiętać, że to dorośli kształtują w młodych osobach wrażliwość na otaczającą ich przestrzeń, pomagają zobaczyć, w jaki sposób może spełniać różne ludzkie potrzeby. Edukatorki i edukatorzy przecierają szlaki i inspirują swoimi projektami do jeszcze ciekawszych działań.



NOMINOWANI 2017-2020

media audiowizualne ■
Strefa Przestrzeni
Studio Autograf, Beata Hyczko, Tomasz Drozdowicz, Jakub Głaz
publikacje ■
Architektura, ćwiczenia z myślenia
Katarzyna Witt, Kolektor
instytucje ■
Zaprojektuj szkołę
Fundacja Szkoła z Klasą
szkoły ■
Mali Architekci
Rodzinna Szkoła Podstawowa Leon w Lublinie

JURY POLSKA 2017-2020

Konrad Karmański, architekt (Łódzka Okręgowa Izba Architektów RP, Fundacja Ulicy Piotrkowskiej),
Sebastian Karpiel-Bułecka, architekt, wokalista i muzyk zespołu Zakopower,
Yannick Roels, projektant (Cultureghem, belgijska organizacja działająca z lokalnymi mieszkańcami),
Tomasz Osiegiński, architekt (Ultra Architects),
Hanna Zwierzchowska, architektka, malarka i edukatorka.

NOMINOWANI 2020-2023

media audiowizualne ■
nie nominowano
publikacje ■
„Miasto Potwór” i „Tu i Teraz!”, Joanna Guszt, Przemek Liput (ilustracje)
instytucje ■
„Jakie to zwierzę?” współprojektowanie w Zoochitecture Studio, Iza Rutkowska, Fundacja Form i Kształtów / Zoochitecture
szkoły ■
Na szlaku zygzaku, Zespół Szkół Specjalnych nr 2 w Gdańsku, Katarzyna Szpernalowska

JURY POLSKA 2020-2023

Magda Grabowska-Wacławek/BOVSKA, wokalistka, kompozytorka, autorka tekstów, artystka wizualna, ilustratorka
Jan Körbes, projektant (holenderski kolektyw artystów i architektów REFUNC)
Agnieszka Rasmus-Zgorzelska, tłumaczka książek o architekturze, dziennikarka, redaktorka, kuratorka wystaw architektonicznych (Fundacja Centrum Architektury, Radio Architektura)
Jakub Szczęsny, architekt (SzCz design studio)
Dariusz Śmiechowski, architekt, nauczyciel akademicki (ASP w Warszawie)

LAUREACI MIĘDZYNARODOWEGO FINAŁU KONKURSU 2017-2020

media audiowizualne ■
The Sound of My City, Frederiksberg Library, ATT. Astrid Myrup, Dania
publikacje ■
“Urbanity” game, KultúrAktív Egyesület, Węgry
instytucje ■
An Expanding City, Järfälla municipality/Järfälla culture, Szwecja
szkoły ■
Interactive School / Interaktywna szkoła, Bena-Habitat Community School, Egipt

MIĘDZYNARODOWE JURY KONKURSU 2017-2020

Jan Gehl, architekt, Gehl Architects
Saria Sidky, pedagog, prezes Amesea (Afryka i Bliski Wschód Towarzystwo Edukacji przez Sztukę)
Stan Neumann, specjalista w dziedzinie mediów, reżyser i scenarzysta
Mia Roth-Čerina, architekt, UIA Architecture & Children Work Program, University Zagreb, Chorwacja
Suzanne de Laval, architekt, zastępca dyrektora programu UIA Architecture & Children Work Program, Szwecja
Carolina Pizarro, architektka, program UIA Architecture & Children Work Program, Kostaryka
Mina Sava, architekt, program UIA Architecture & Children Work Program, Rumunia

LAUREACI MIĘDZYNARODOWEGO FINAŁU KONKURSU 2020-2023

media audiowizualne ■
Al Khalifa Urban Dreams. Megwara | Athar Lina / Architect Hadeer Saeed Dahab, Egipt
publikacje ■
Landscape-space-repository+, Creations boost visual-spatial intelligence, Gylk Mühely Foundation (Creative Art Studio for Children and Youth), Węgry
instytucje ■
Play City Mini-Munich. Architecture and urban planning with children, Gerd Grüneisl, Kultur & Spielraum e.V., Niemcy
szkoły ■
Workshop centred on building a straw hut, Architectural studio WORKS, Japonia

MIĘDZYNARODOWE JURY KONKURSU 2020-2023

Carla Rinaldi (Fondazione Reggio Children – Centro Malaguzzi), Włochy
Angela Uttke Million (Technical University Berlin), Niemcy
Krisztina Somogy (specjalistka w dziedzinie komunikacji), Węgry
Jorge Raedo (specjalista w dziedzinie mediów), Kolumbia
Heba Safey Eldeen (architektka, UIA Architecture & Children Work Programme), Egipt
Ken-Ichi Suzuki (Nagoya City University), Japonia
Peter Exley (AIA, Architecture is fun), Stany Zjednoczone

GOLDEN CUBES AWARDS.
MIĘDZYNARODOWA NAGRODA
EDUKACJI ARCHITEKTONICZNEJ

MEDIA AUDIOWIZUALNE

STREFA PRZESTRZENI

DLA OSÓB 12-18 LAT

STUDIO AUTOGRAF,
BEATA HYCZKO,
TOMASZ DROZDOWICZ,
JAKUB GŁĄZ
📍 POLSKA



SERIA FILMÓW NAGRODZONA
W KRAJOWYM KONKURSIE,
NOMINOWANA DO ETAPU
MIĘDZYNARODOWEGO W 2020 R.

*Filmy nagrodzone za wysoki poziom produkcji
i efektywne wykorzystanie platformy YouTube, za
upowszechnianie i popularyzację współczesnej ar-
chitektury oraz dokumentowanie zmian zachodzą-
cych w polskim krajobrazie – uzasadnienie jury.*



MEDIA AUDIOWIZUALNE

AL KHALIFA URBAN DREAMS /AL KHALIFA – SNY O MIEŚCIE

DLA OSÓB 12-18 LAT

MEGWARA | ATHAR LINA
/ ARCHITECT HADEER
SAEED DAHAB
📍 EGIPT

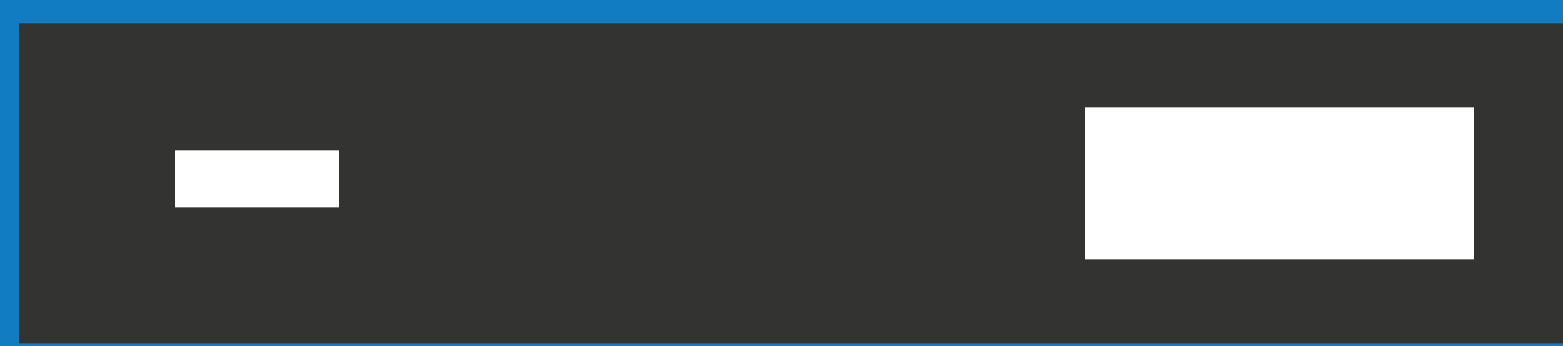


SERIA FILMÓW
NAGRODZONA
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2023 R.



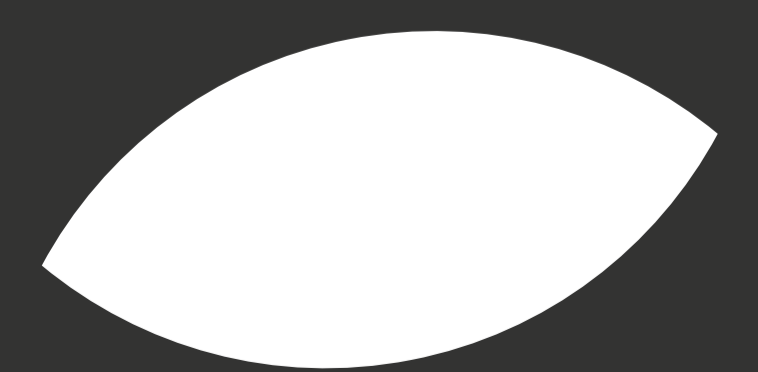
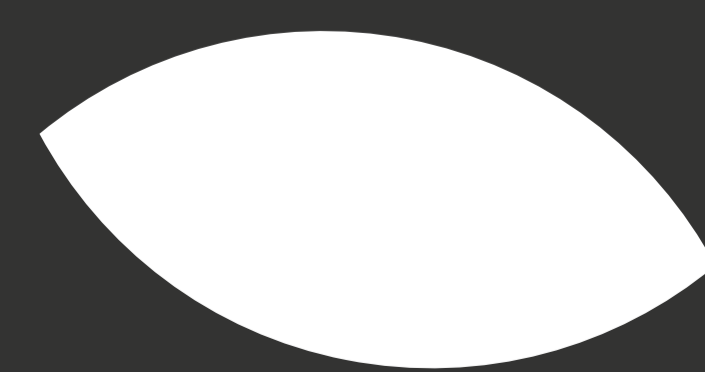
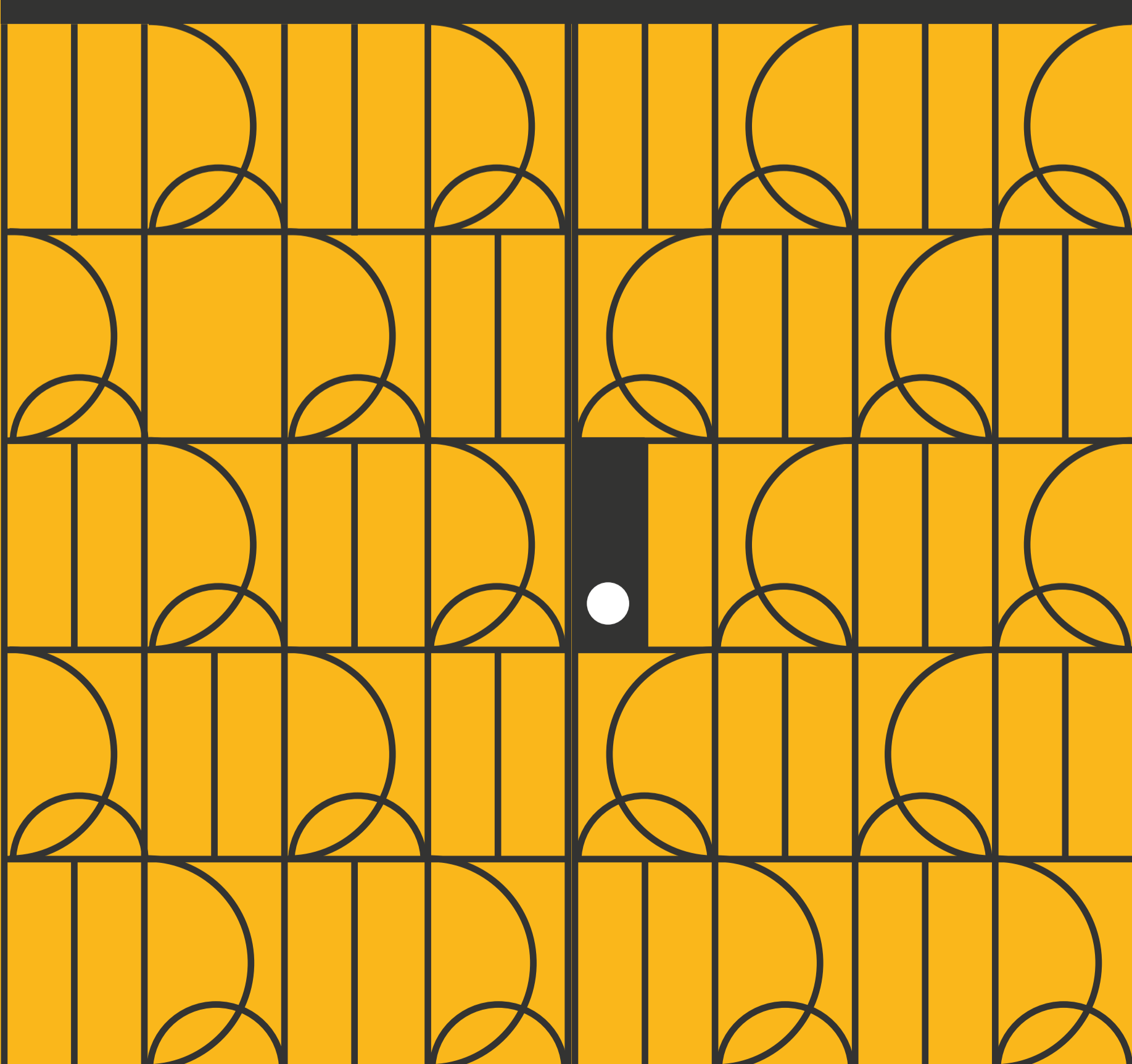
*Młodzi ludzie wraz z edukatorami i filmow-
cami, tworząc serię filmów, uchwycili różne
perspektywy postrzegania natury i histo-
rycznego dziedzictwa miasta. Poprzez swoje
osobiste historie pokazali społeczne i ekono-
miczne wyzwania miejsc – uzasadnienie jury.*

ZADANIE CASTING DO FILMU



Rozejrzyj się po okolicy i zrób zdjęcia budynkom, które uznasz za dziwne. Dlaczego właśnie te? Czy mają ze sobą coś wspólnego?

Czy te budynki mogłyby być bohaterami filmu akcji? Który z nich byłby czarnym charakterem?



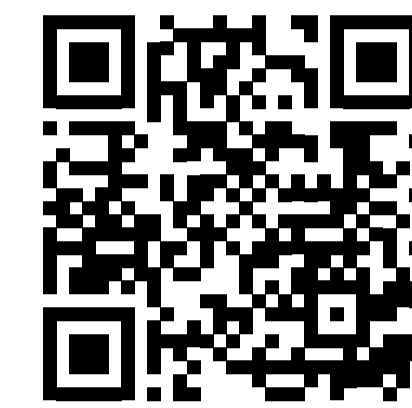
GOLDEN CUBES AWARDS.
MIĘDZYNARODOWA NAGRODA
EDUKACJI ARCHITEKTONICZNEJ

PUBLIKACJE

ARCHITEKTURA, ĆWICZENIA Z MYŚLENIA

DLA OSÓB 6-12 LAT

KATARZYNA WITT, KOLEKTOR
POLSKA



PODRĘCZNIK DLA
NAUCZYCIELI, EDUKATORÓW
I RODZICÓW NAGRODZONY
W KRAJOWYM KONKURSIE,
NOMINOWANY DO ETAPU
MIĘDZYNARODOWEGO
W 2020 R.

Nagrodzony za innowacyjne przedstawienie scenariuszy do zajęć. Jest inspiracją, a nie gotowymi propozycjami działań. Szczególnie doceniamy propozycję edukacji poprzez eksperymentowanie. Działania zaproponowane w podręczniku wykorzystują naturalną ciekawość dzieci, ich potrzebę budowania i eksploracji – uzasadnienie jury.

INSTYTUCJE

PLAY CITY MINI-MUNICH. ARCHITECTURE AND URBAN PLANNING WITH CHILDREN ZAGRAJ W MIASTO: MINI-MONACHIUM PROJEKTOWANIE ARCHITEKTURY I MIASTA Z DZIEĆMI DLA OSÓB 7-15 LAT

GERD GRÜNEISL, KULTUR & SPIELRAUM E.V.
NIEMCY



DZIAŁANIE (SYMULACJA MIASTA)
NAGRODZONE W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2023 R.

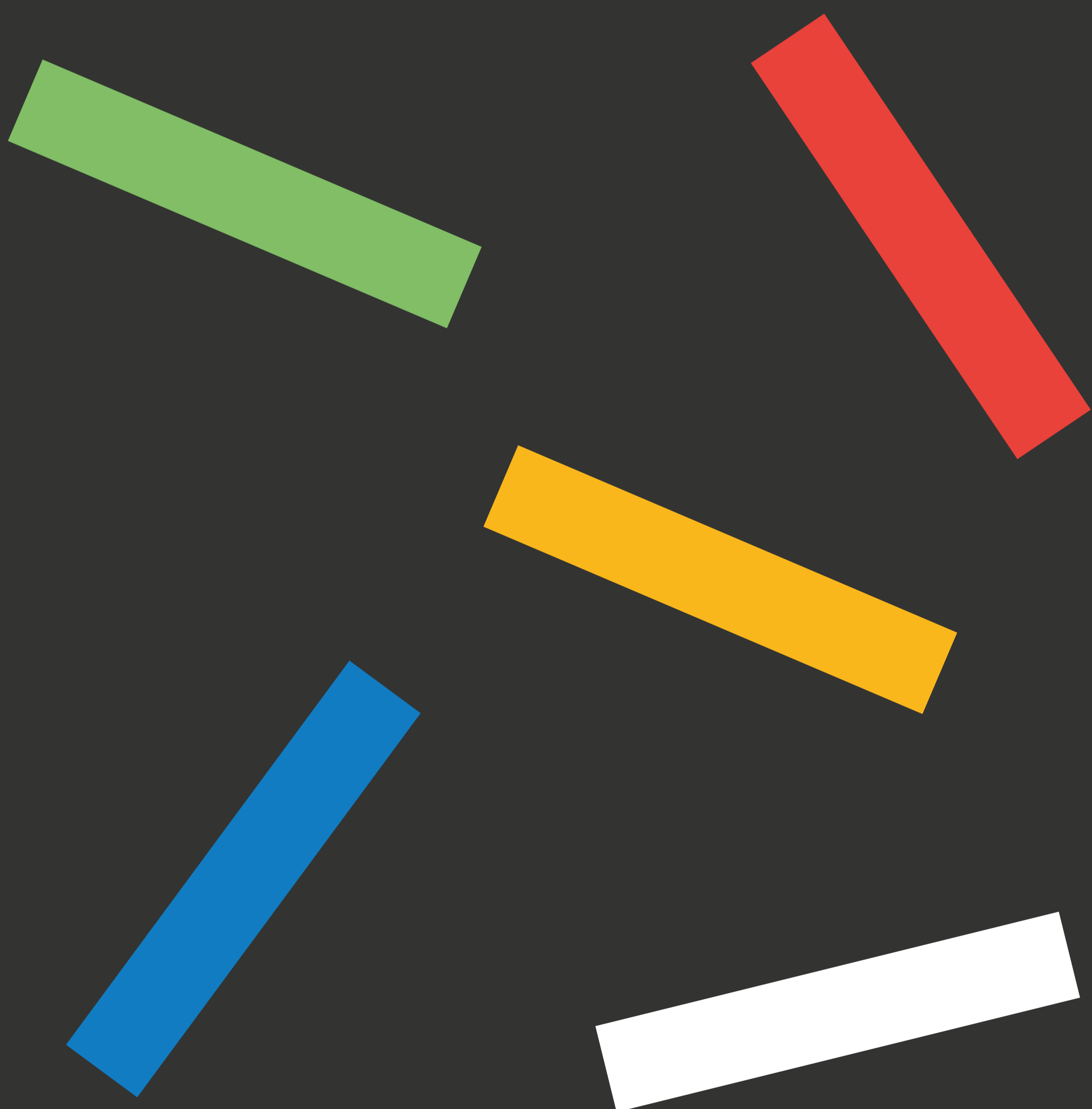
Tworzenie modelu miasta można zorganizować podczas kilku tygodni wakacji. Dzieci wraz z miejskimi ekspertami, architektami i rodzinami zaplanowały i zbudowały swoje miasto. Wcielały się w role, m.in. burmistrzynie, elektryka, śmieciarza, ogrodniczki, nauczyciela, taksówkarki. Poprzez zabawę dzieci poznały złożone procesy zachodzące w mieście. To znacznie więcej niż tylko udawanie prawdziwego miasta – dzięki swoim działaniom i decyzjom dzieci stworzyły własną miejską rzeczywistość – uzasadnienie jury.



ZADANIE MIASTO JAK KSIĄŻKA



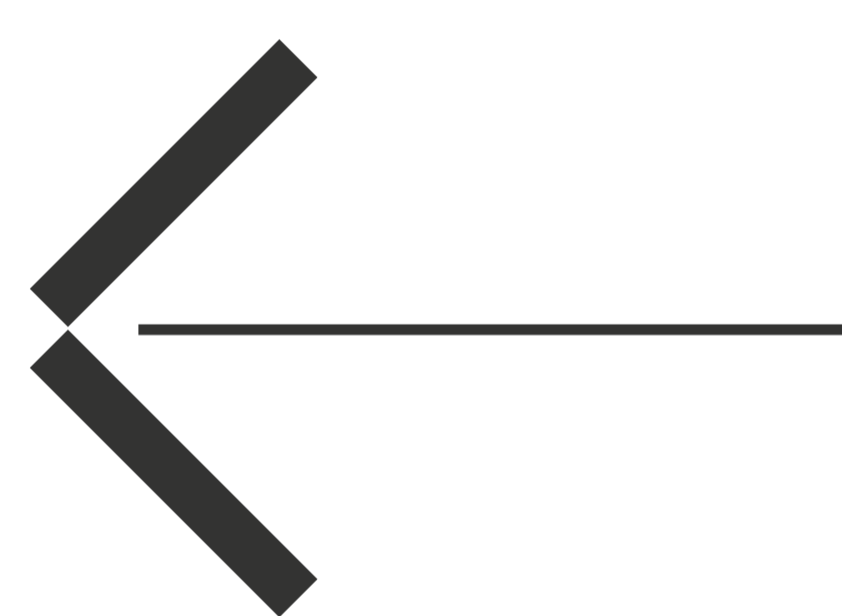
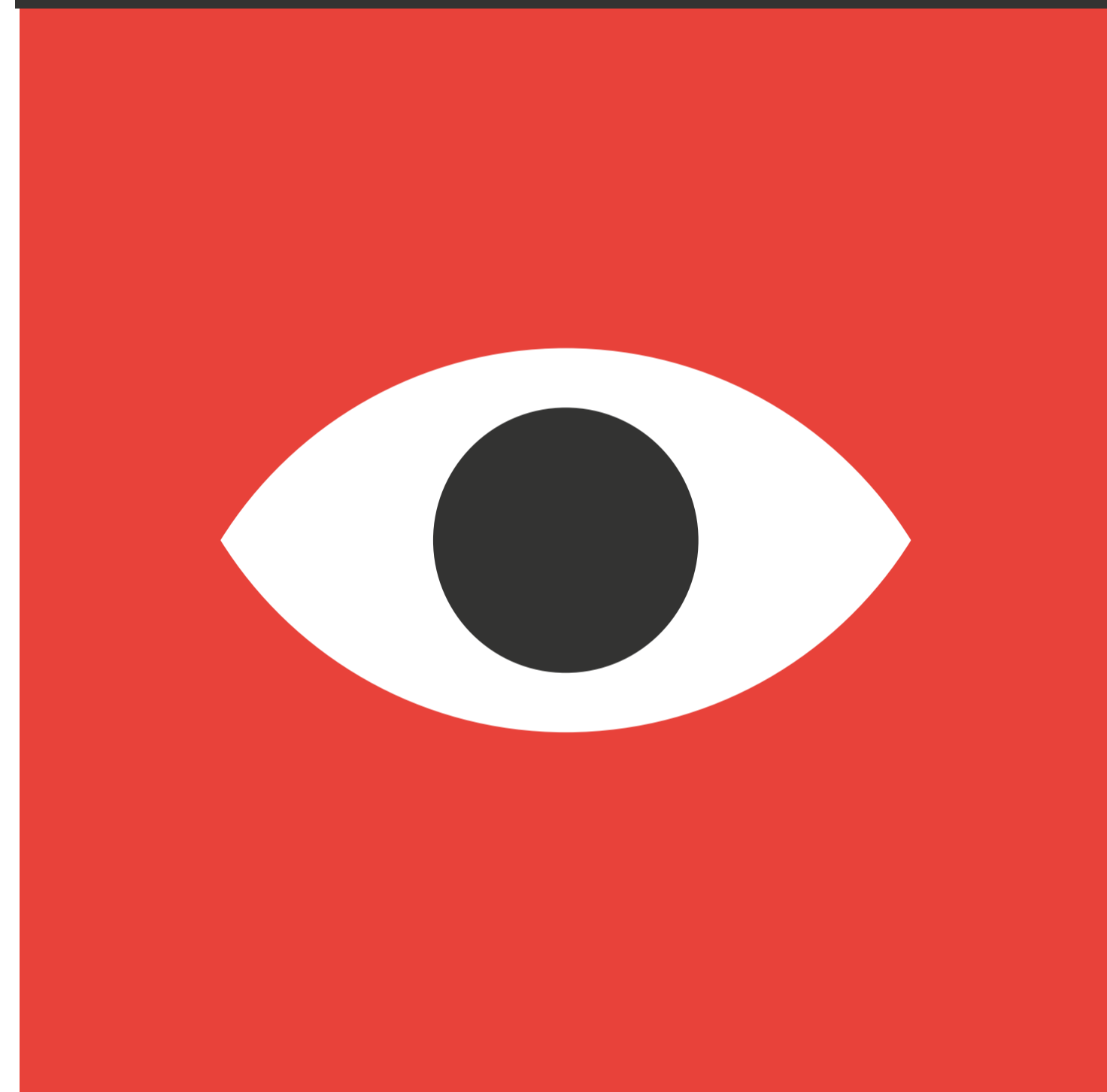
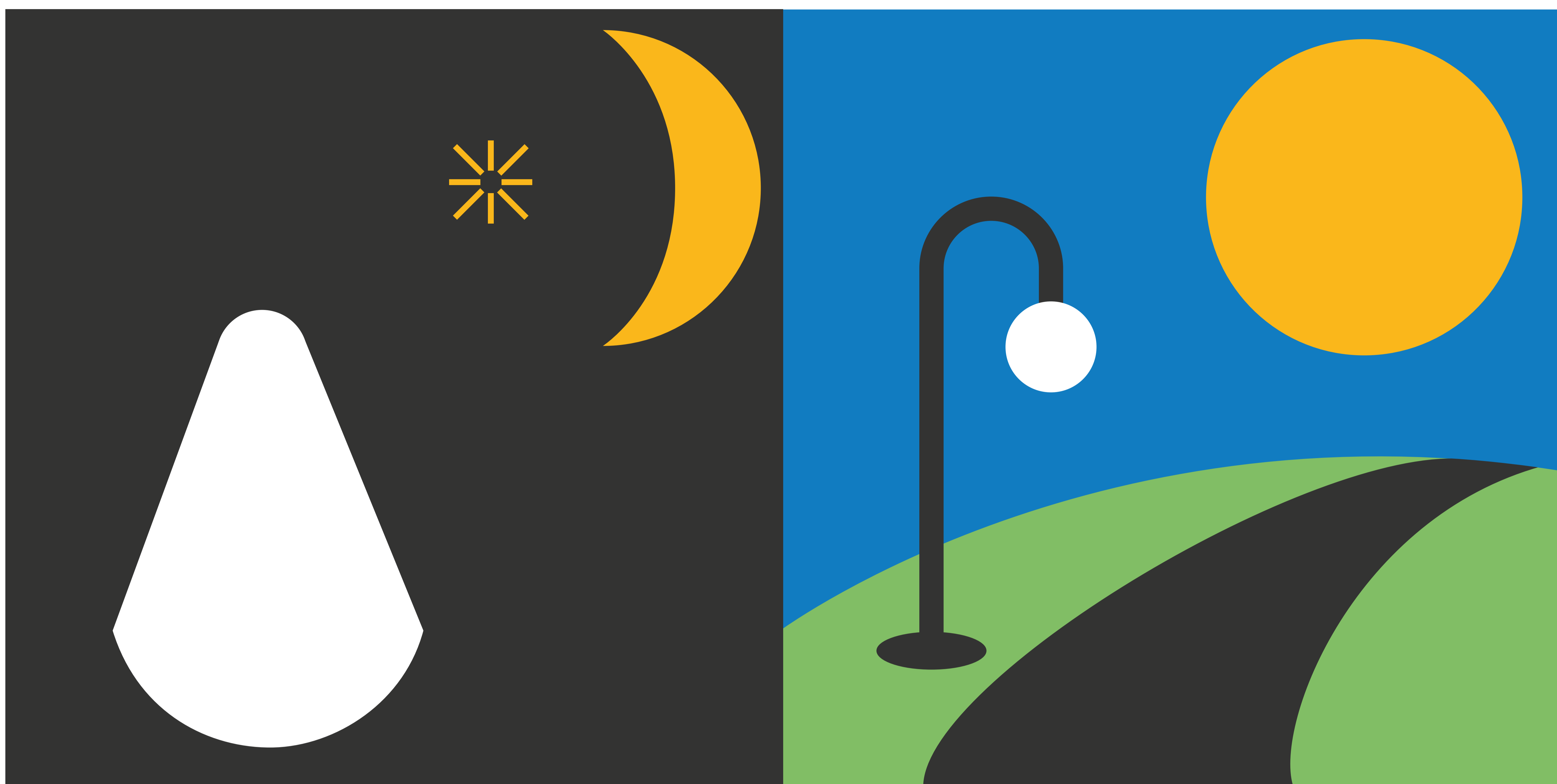
Wyobraź sobie, że miasto, w którym mieszkasz, jest książką. Weź kredę i zapisz na chodniku pierwsze zdanie tej książki. Kto byłby jej głównym bohaterem?



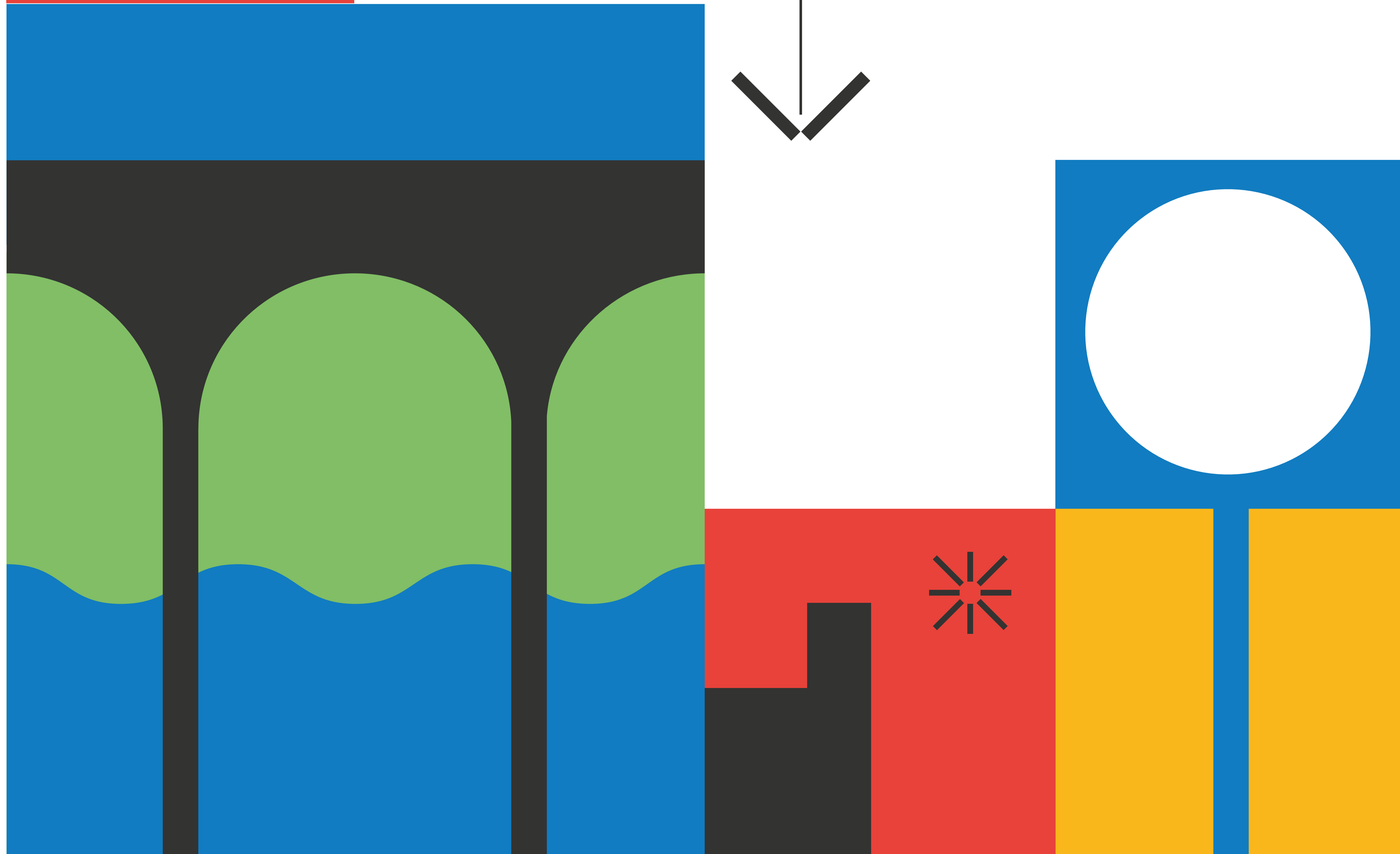
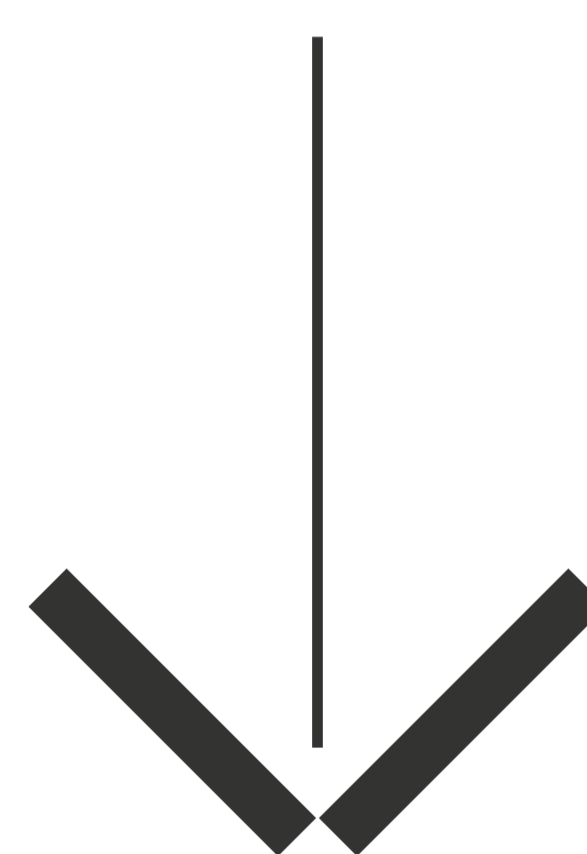
ZADANIE

INNE

SPOJRZENIE



Zobacz, jak możesz zmienić to miejsce, patrząc na nie inaczej niż zwykle.





INSTYTUCJE

„JAKIĘ ██████████ TO ZWIERZĘ?” WSPÓLPROJEKTOWANIE ██████████ ██████████ W ZOOCHITECTURE STUDIO

DLA OSÓB 6-12 LAT

FUNDACJA FORM I KSZTAŁTÓW /
ZOOCHITECTURE, IZA RUTKOWSKA
📍 POLSKA



DZIAŁANIE (INGERENCJA W PRZESTRZENI)
NAGRODZONE W KRAJOWYM KONKURSIE,
NOMINOWANY DO ETAPU MIĘDZYNARODOWEGO
W 2020 R.

Zoochitecture jako pierwsze na świecie studio projektowe angażuje dzieci w tworzenie projektów obiektów, budynków i przestrzeni publicznych. Rzuty budynków traktowane są jak mapa, która ułatwia poruszanie się po terenie i odnalezienie się w skali. Dzieci wypatrują w nich kształtów zwierząt, budują elementy, które połączone z budynkiem, tworzą nowy sens miejsca. Działanie wyróżniają: bezproblemowa powtarzalność, możliwość obcowania z językiem projektowym architektury. To interdyscyplinarne doświadczenie edukacyjne – uzasadnienie jury.

SZKOŁY

NA ██████████ SZLAKU ██████████ ██████████ ZYGZAKU

DLA OSÓB 15-17 LAT

ZESPÓŁ SZKÓŁ SPECJALNYCH NR 2 W GDAŃSKU,
KATARZYNA SZPERNAŁOWSKA
📍 POLSKA



PROJEKT NAGRODZONY W KRAJOWYM
KONKURSIE, NOMINOWANY
DO ETAPU MIĘDZYNARODOWEGO
W 2023 R.

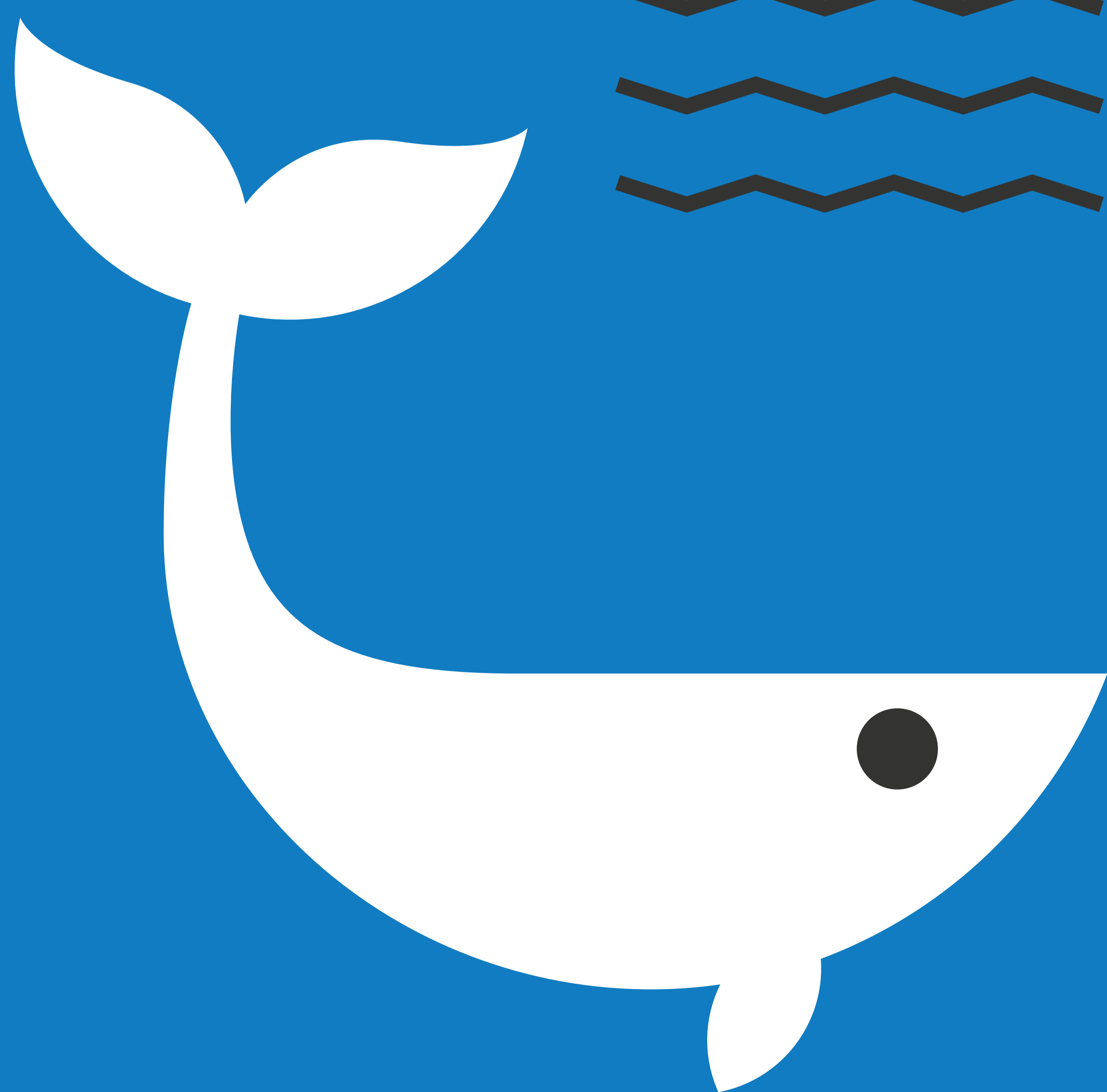
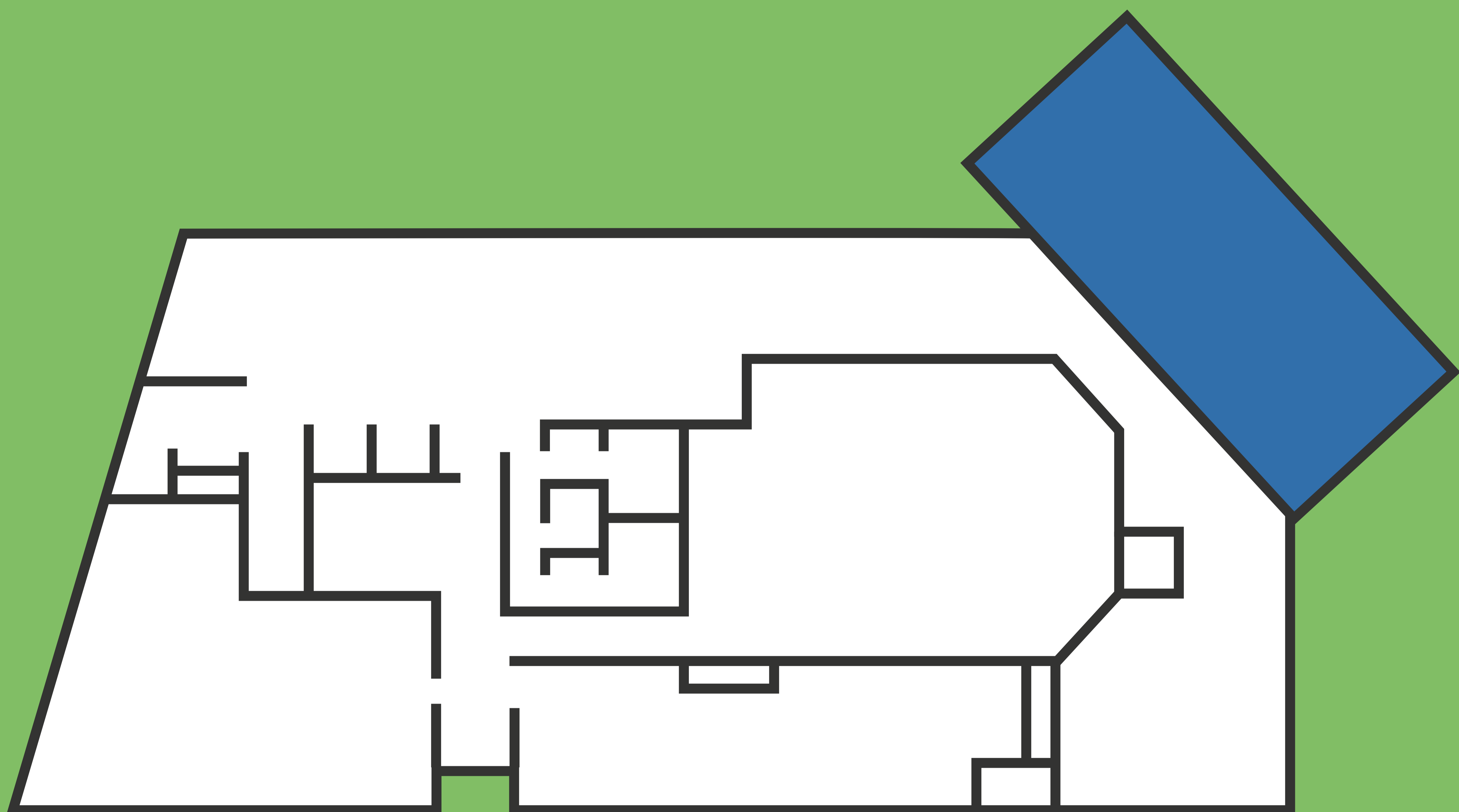
Projekt w oryginalny sposób pomaga zrozumieć architekturę. Uczennice i uczniowie są zachęceni do poszukiwań interesujących form w swoim otoczeniu, a następnie do aktywnej zabawy z formami i kształtami oraz do reinterpretowania ich w abstrakcyjny sposób. Uczestnicy uczą się dostrzegać i rozpoznawać formy i konstrukcje architektoniczne oraz uwrażliwiają się na ich obecność w otoczeniu. Warto również wspomnieć o terapeutycznym charakterze projektu – pomoc uczennicom i uczniom w oswojeniu się z nową siedzibą szkoły. Co więcej, dzięki swojej prostocie i spójności projekt jest łatwy w adaptacji – uzasadnienie jury.



ZADANIE JAKI TO KSZTAŁT,

To rzut, czyli widok z góry, budynku
Centrum Filmowego. Jakie zwierzę
przypomina ci ten kształt?

→ JAKIE TO
ZWIERZĘ





PUBLIKACJE

SERIA KSIĄŻEK
OBRAZKOWYCH
„MIASTO POTWÓR”
I „TU I TERAZ!”

DLA OSÓB 5-10 LAT

JOANNA GUSZTA,
PRZEMEK LIPUT (ILUSTRACJE)
POLSKA



KSIAŻKI DLA DZIECI NAGRODZONE
W KRAJOWYM KONKURSIE, NOMINOWANE
DO ETAPU MIĘDZYNARODOWEGO
W 2023 R.

...ze względu na wysoki poziom artystyczny i kreatywną narrację. Obydwie książki problematyzują temat miasta i są napisane przystępnym, potocznym językiem, co pozwala przyswajać podstawowe pojęcia i tematy związane z miastem, nie tracąc przyjemności lektury. Mowa na przykład o sposobie funkcjonowania miasta, związanych z tym wyzwaniach i ograniczeniach, a także rozwiązaniach aktualnych problemów. Książki zachęcają do krytycznego myślenia – uzasadnienie jury.



SZKOŁY

INTERACTIVE SCHOOL
/ INTERAKTYWNA SZKOŁA

DLA OSÓB 6-12 LAT

BENAA-HABITAT COMMUNITY SCHOOL
EGIPT



CYKL WARSZTATÓW
NAGRODZONY
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2020 R.

Warsztaty partycypacyjne dla dzieci z ubogich obszarów wiejskich zagrożonych wypadnięciem z systemu edukacji. Inicjatywa zakłada stworzenie wspólnie z uczennicami i uczniami jednej lub dwóch sal lekcyjnych z wykorzystaniem materiałów naturalnych, wernakularnych i z recyklingu. Dzieci uczestniczą w remoncie własnej szkoły, dzięki temu mogą poczuć, że naprawdę należą do swojej szkoły, a ona należy do nich.

Wartością projektu jest jego społeczny aspekt – włączanie do działań dzieci, rodziców i nauczycieli. Dzięki kontaktowi z architekturą, współtworzeniu przestrzeni i wpływaniu na jej wygląd i funkcję zwiększa się szansa, że młodzi ludzie wybiorą edukację i zechcą ją kontynuować – uzasadnienie jury.

ZADANIE

ZNAJDŹ

RÓŻNICE

Poszukaj Potwora na
rysunkach. Jak zmieniło się
miasto po jego wizycie?



PRZED



PO

MEDIA AUDIOWIZUALNE

THE SOUND OF MY CITY / DŹWIĘKI MOJEGO MIASTA

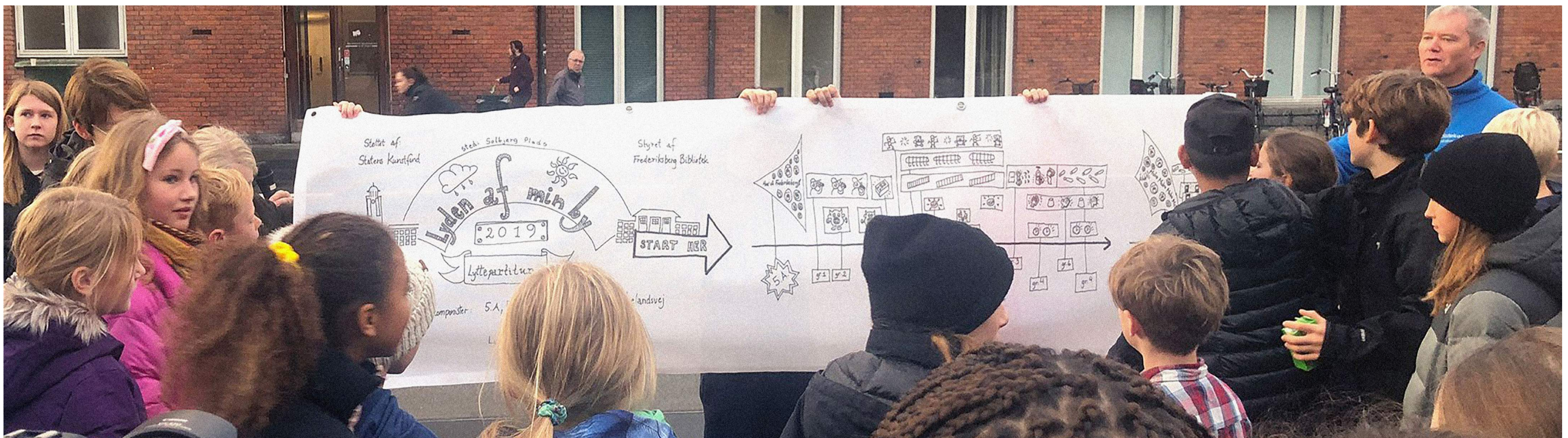
DLA OSÓB 10-11 LAT

FREDERIKSBERG LIBRARY, ATT. ASTRID MYRUP
DANIA



INSTALACJA NAGRODZONA
W MIĘDZYNARODOWYM KONKURSIE
W 2020 R.

Oryginalna i inspirująca instalacja wprowadzająca dzieci w architekturę i miasto, skupiająca się na doświadczaniu dźwięku w zabudowanym otoczeniu. Projekt wchodzi w interakcję z lokalnym kontekstem przestrzeni zewnętrznych i wewnętrznych, aby odkrywać miejsca, tożsamości i pejzaże dźwiękowe – uzasadnienie jury.

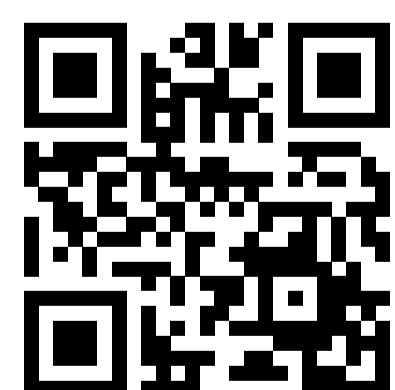


MEDIA AUDIOWIZUALNE

“URBANITY” GAME / GRA „URBANITY”

DLA OSÓB 14-18 LAT

KULTÚRAKTÍV EGYESÜLET
WĘGRY



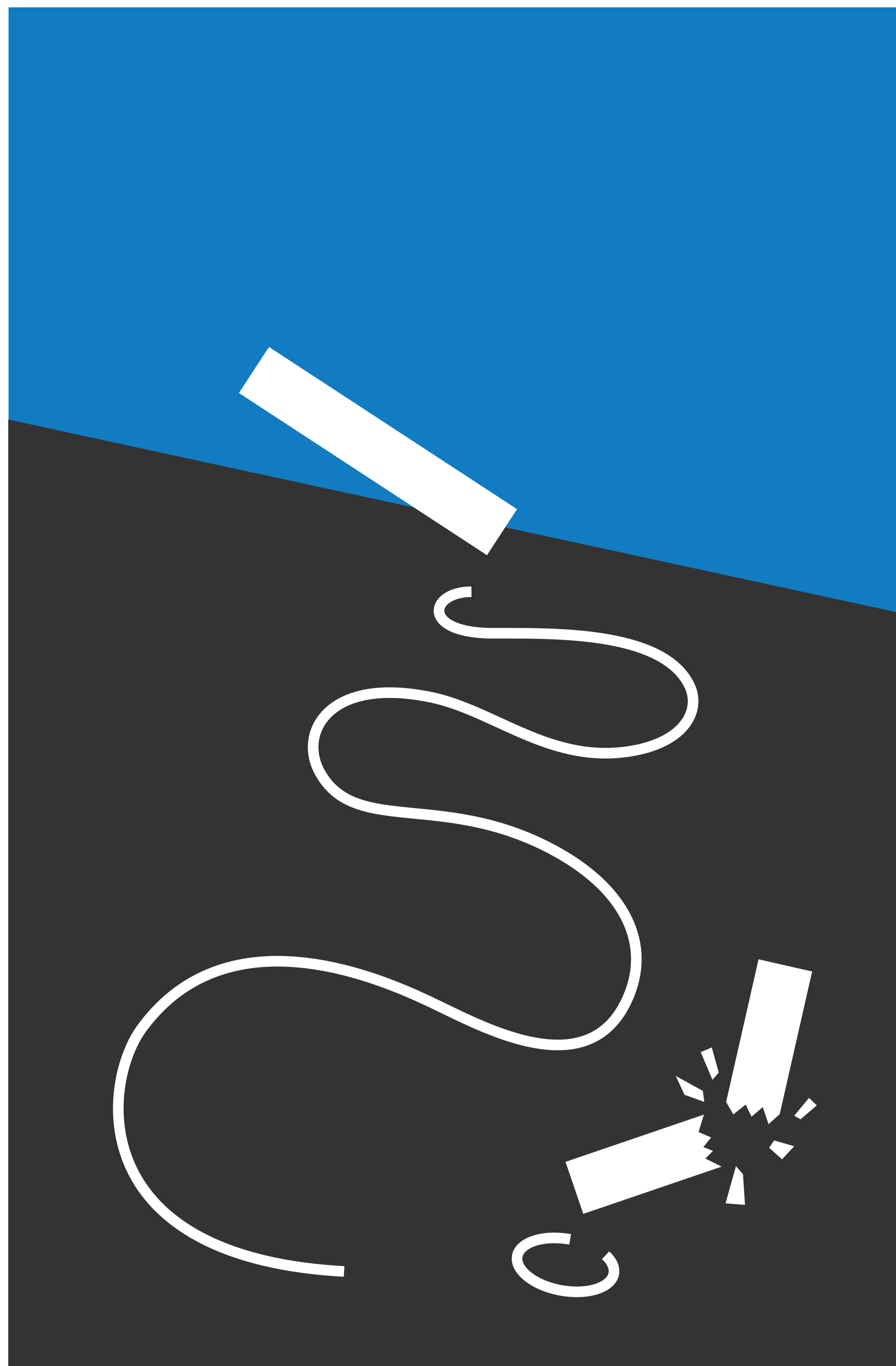
GRA NAGRODZONA
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2020 R.



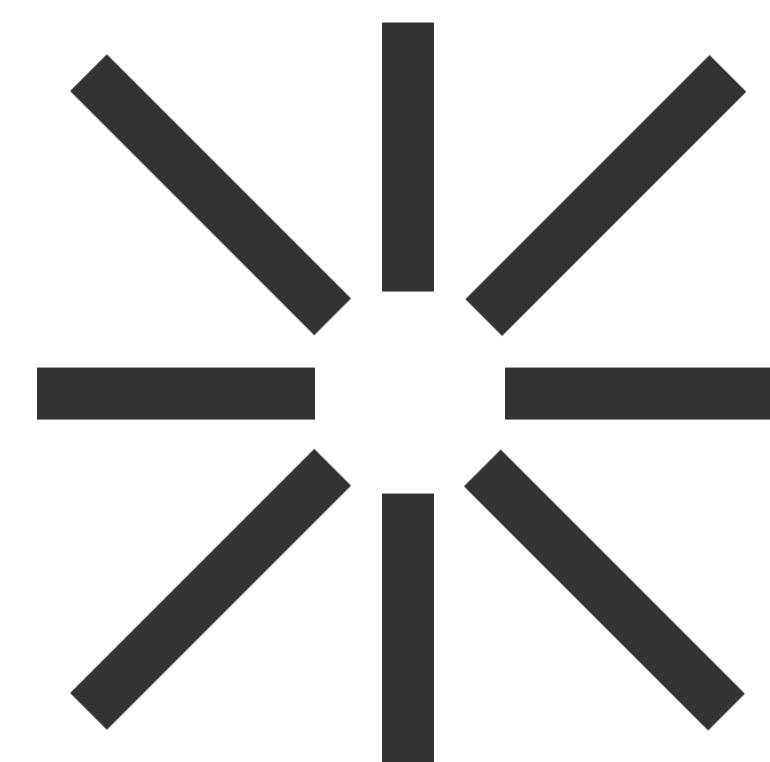
To uliczna gra planszowa, której celem jest zaangażowanie nastolatków w myślenie o mieście jako o zjawiskach, które mają wpływ na ich życie. Jest oparta na zajęciach grupowych. Gracze podnoszą swoją świadomość o złożoności procesów urbanistyki, architektury i kultury obywatelskiej – uzasadnienie jury.

ZADANIE DŹWIĘKI MIEJSCA

Zamknij oczy i wsłuchaj się w dźwięki.
Czy sprawiają, że czujesz się tu dobrze,
bezpiecznie, wesoło? A może jeszcze
inaczej?



Nazwij te dźwięki,
weź kredę i je narysuj.





SZKOŁY

WORKSHOP CENTRED ON BUILDING A STRAW HUT — AS PART OF MAKING “ENTEI” AN ECOLOGICAL PLAYGROUND / BUDOWANIE CHATKI ZE SŁOMY NA EKOLOGICZNYM PLACU ZABAW „ENTEI” DLA OSÓB 5-6 LAT

ARCHITECTURAL STUDIO WORKS
JAPONIA



ZAJĘCIA NAGRODZONE
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2023 R.

Postawienie chatki z wykorzystaniem słomy ryżowej, ziemi z pól ryżowych i błota na terenie nowego przedszkola stało się okazją, by dzieci mogły uczestniczyć w pełnym procesie tradycyjnej budowy, poczynając od pozyskania materiałów (uprawy ryżu, ścinania bambusa), stawiania ścian, aż po utwardzanie ich gliną. Chatka jest częścią projektu „Entei”, który przybliży małym dzieciom miejscowe rośliny, lokalną kulturę rolniczą i architekturę wernakularną. Dzieci stają się współtwórcami swojego środowiska, zyskując nie tylko wiedzę o swoim otoczeniu, ale także dumę i poczucie przynależności – uzasadnienie jury.

PUBLIKACJE

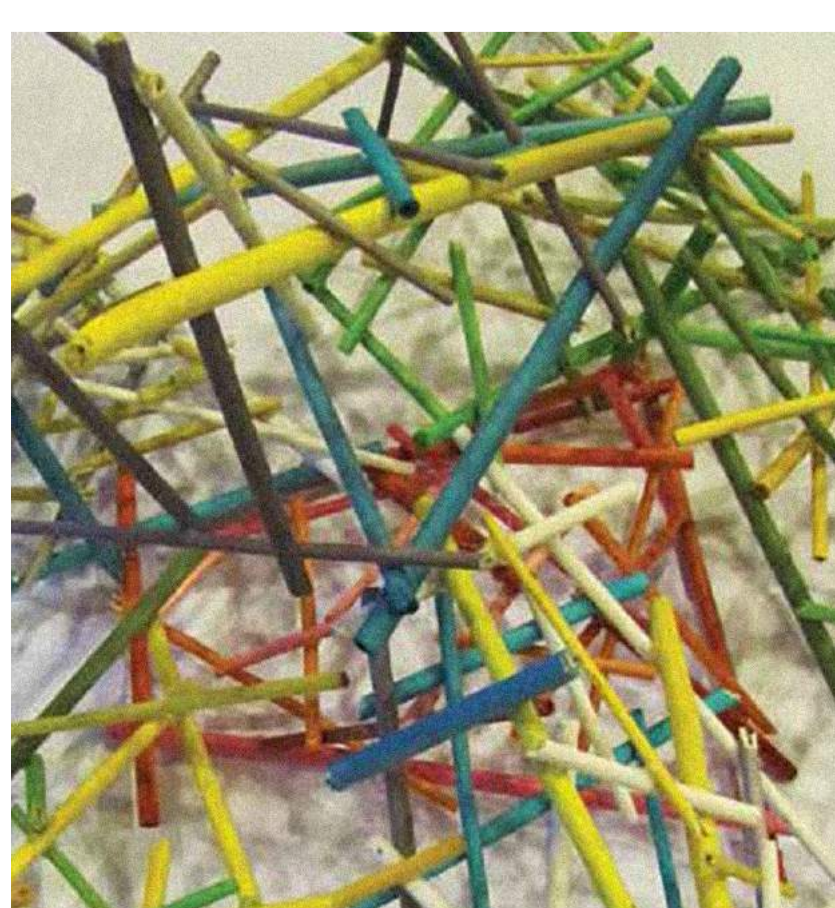
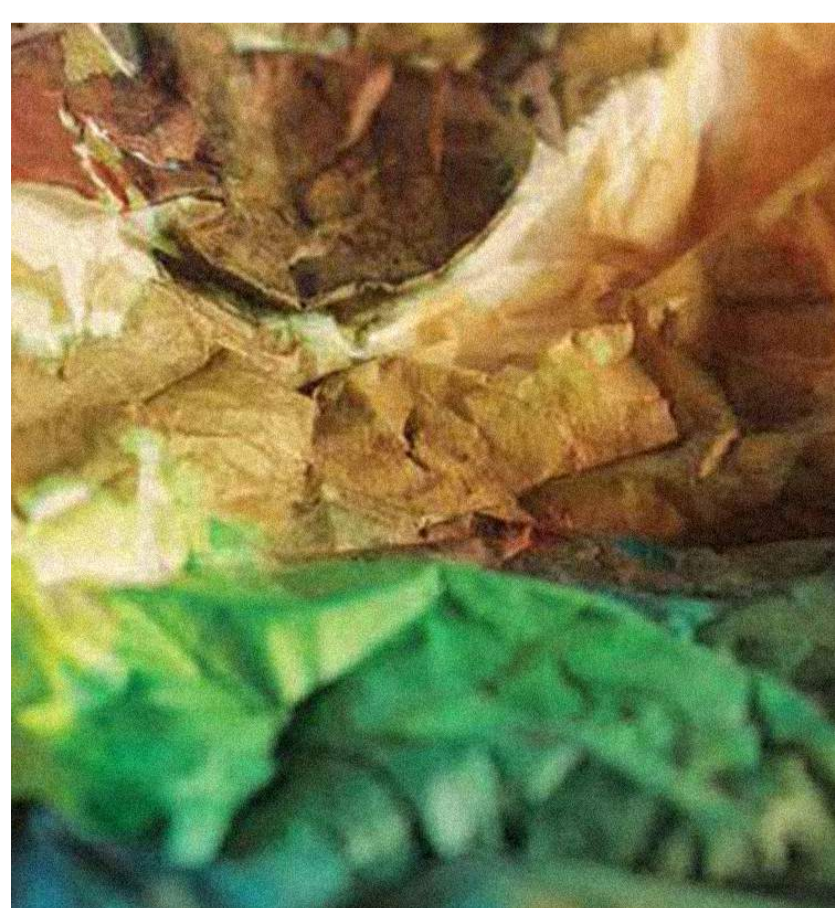
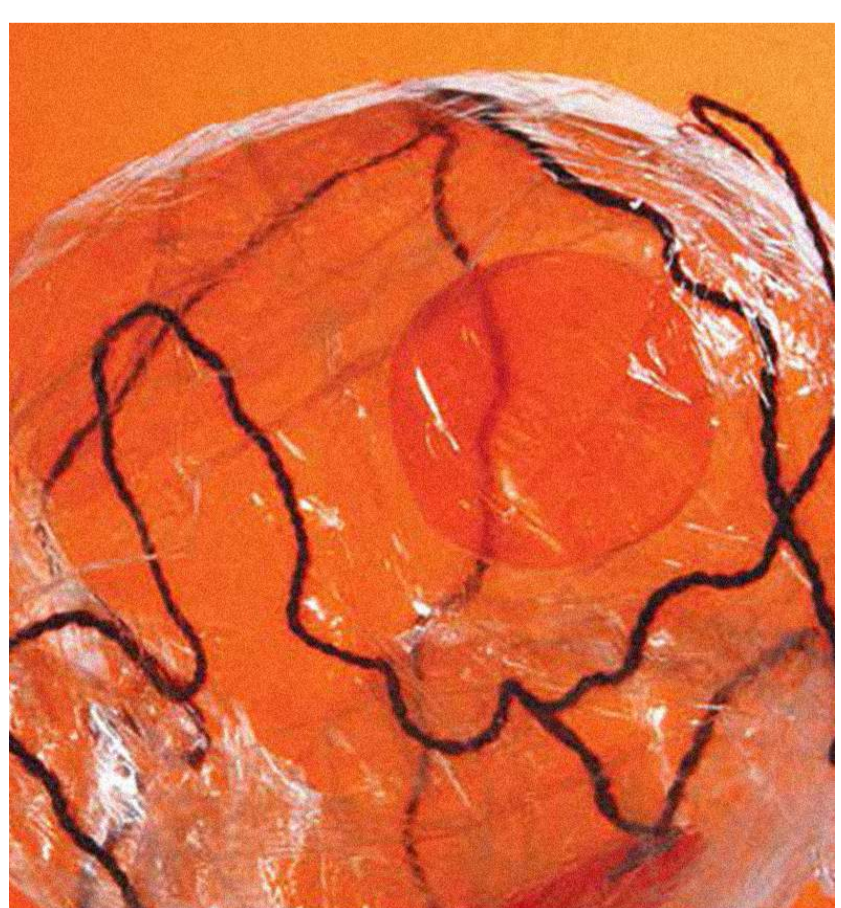
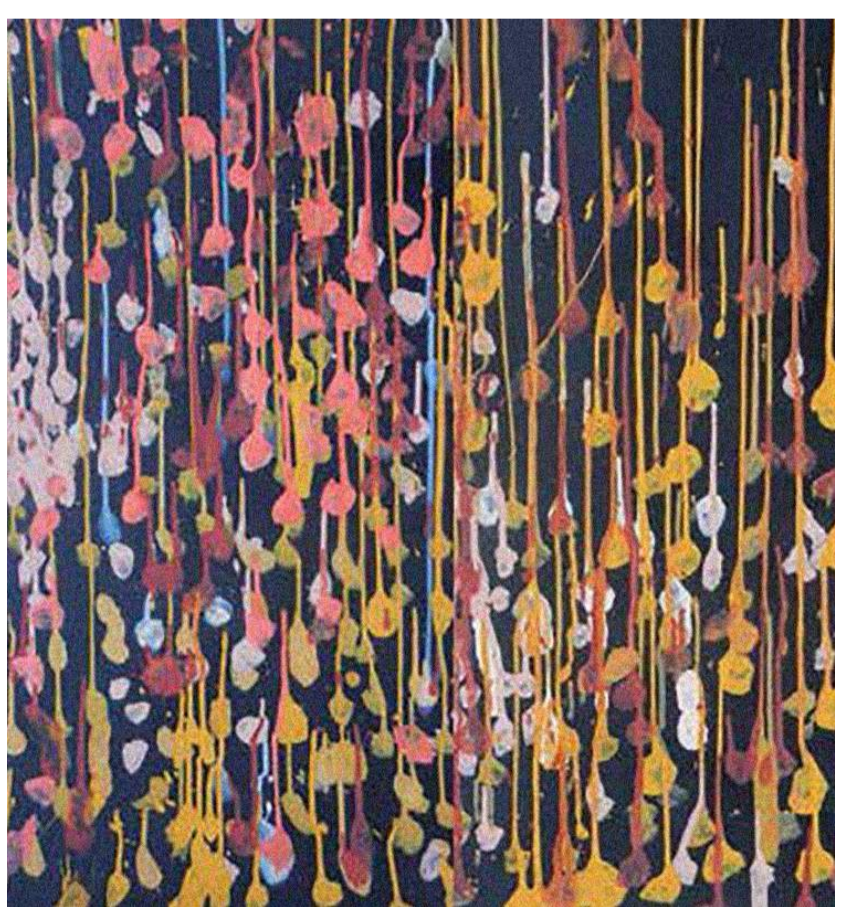


PODRĘCZNIK NAGRODZONY
W MIĘDZYNARODOWYM
KONKURSIE W 2023 R.

LANDSCAPE-SPACE-REPOSITORY+, CREATION TO BOOST VISUAL-SPATIAL INTELLIGENCE / PODRĘCZNIK ZE SCENARIUSZAMI ZAJĘĆ O PRZESTRZENI I KRAJOBRAZIE+. TWORZENIE JAKO SPOSÓB NA ROZWIJANIE INTELIGENCJI WIZUALNO-PRZESTRZENNEJ

DLA OSÓB 8-14 LAT

GYIK MÜHELY FOUNDATION
(CREATIVE ART STUDIO FOR CHILDREN AND YOUTH)
WĘGRY



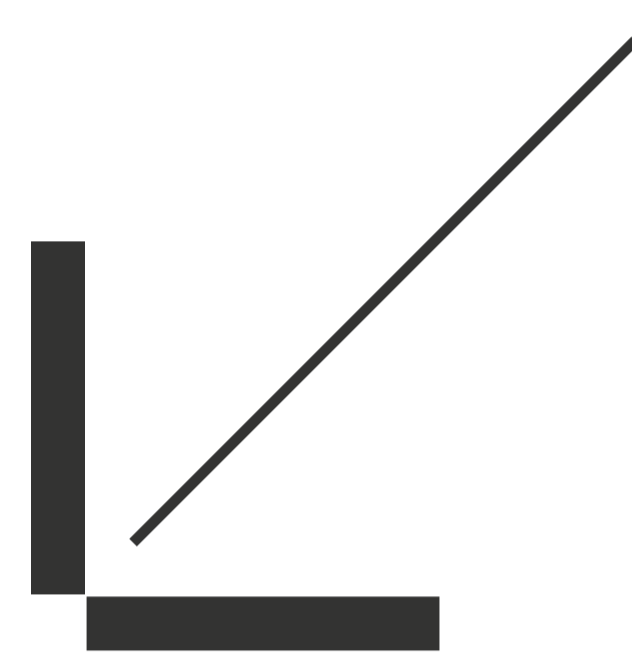
Ten dobrze skonstruowany podręcznik metodyczny ułatwia edukację krajobrazową dzięki podejściu architektonicznemu i artystycznemu. Stopniowo wprowadza w zadania: od abstrakcyjnych koncepcji przestrzennych do rzeczywistych trójwymiarowych działań artystycznych, rzemieślniczych i projektowych. Książka jest także pomysłowym drogowskazem nie tylko dla szkolnych nauczycieli, ale i wszystkich edukatorów – uzasadnienie jury.

ZADANIE

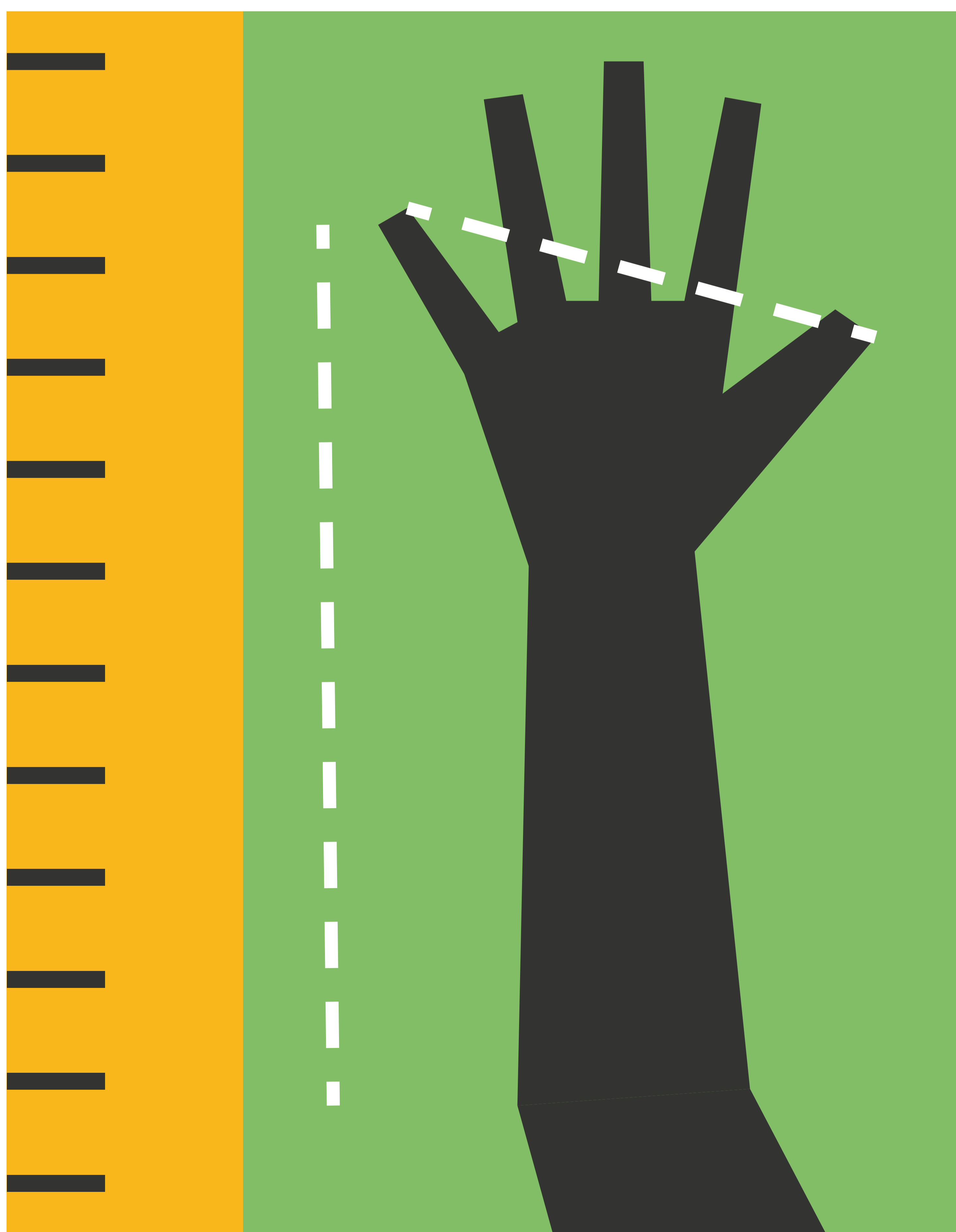
JAK TO DALEKO?



Ludzie używają różnych miar do wyznaczania długości i odległości: są centymetry i cale, metry i jardy, kilometry i mile. Kiedyś najczęściej opierały się na wymiarach ludzkiego ciała.



Piędź (odległość między końcami kciuka i palca środkowego lub małego rozwanej dłoni) to około 20 cm, stopa to około 30 cm, a łokieć to około 60 cm.



Za pomocą swojej stopy zmierz odległość do muszli koncertowej, wynik zapisz kredą na chodniku. Od miejsca, gdzie stoisz, do morza jest 600 metrów. Ile to stóp?



WYRÓŻNIENI W POLSKIM ETAPIE EDYCJI 2017–2020

PUBLIKACJE

KSIĄŻKA „DRAPACZ CHMUR I INNE WYNAZKI”

Kolektyw Niebotyki,
Anna Syska,
Adam Pisarek,
Małgorzata Cekiera,
Barbara Łyko-Grudzińska,
Tomasz Kiełkowski



GRA PLANSZOWA „ŁOWCY DETALI”

Maria Nowakowska,
Mariusz Milewski,
Magdalena Warszawa,
Centrum Inicjatyw na rzecz
Rozwoju REGIO



INSTYTUCJE

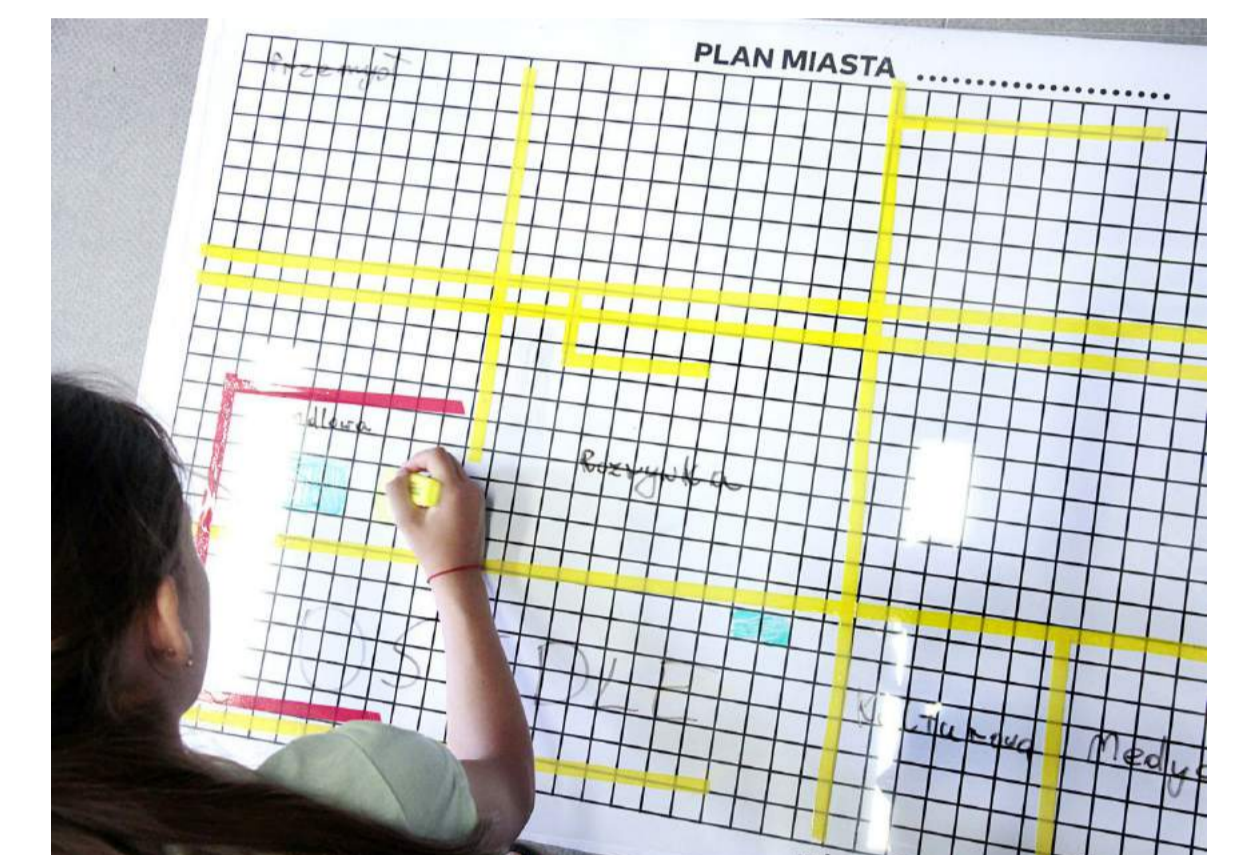
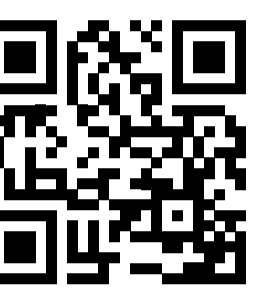
WYSTAWA „ARCHITEKTURA W RUCHU”

Stowarzyszenie Artanimacje,
Maria Szybińska,
Marta Wójcicka



PROGRAM EDUKACYJNY „JAK DOROSŁĄ, ZOSTANĘ URBANISTĄ!”

Instytut Dizajnu
w Kielcach,
Dominika Janicka,
Olga Grabiwoda



GRA „MIEJSKA „CO JEST ZABYTKIEM?”

Muzeum Warszawy,
Sylwia Kot,
Anna Marks,
Teresy Łempicka



WYRÓŻNIENI W POLSKIM ETAPIE EDYCJI 2020–2023

PUBLIKACJE

KSIĄŻKA „LABORATORIUM ARCHITEKTURY”

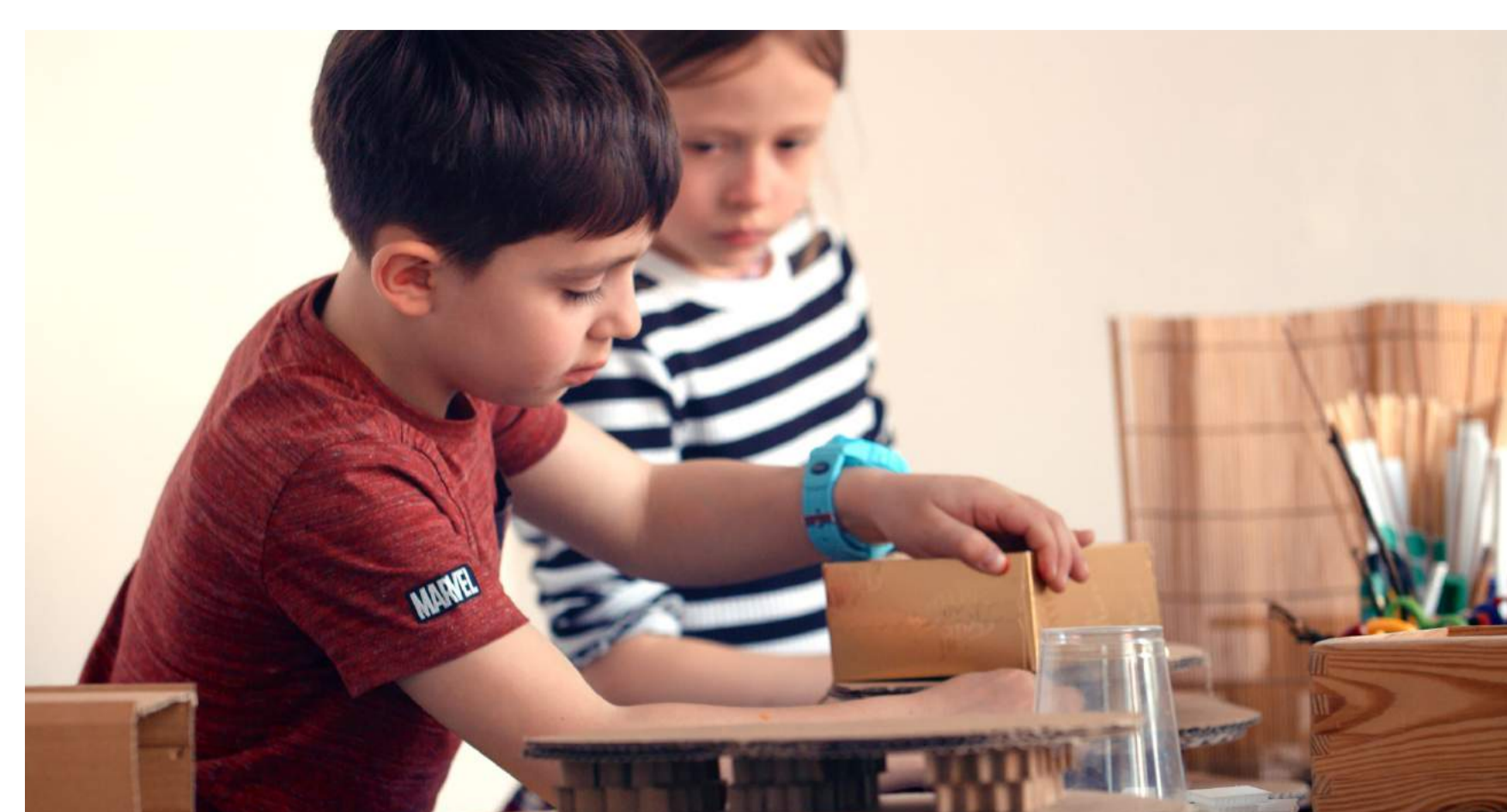
Patrycja Mazurek,
Agnieszka Gola,
Paweł Mildner,
Muzeum Architektury
we Wrocławiu

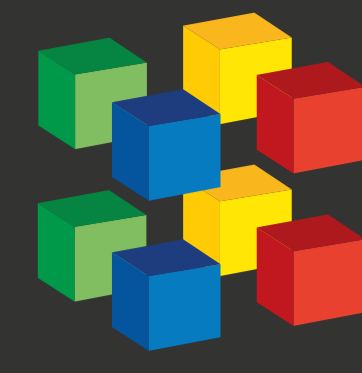


INSTYTUCJE

WARSZTATY ARCHITEKTONICZNE DLA DZIECI Z UKRAINY

Fundacja Wzornictwo i Ład,
Joanna Tarkowska





GOLDEN CUBES AWARDS
www.architectureandchildren-ua.com

WYSTAWA POKONKURSOWA

