

ÕPETAJALE



Arhitektuuri hariduse tööriistakast koosneb papist kastist, õpetajakaardist ja kolmeteistkümnest ülesandekaardist ning neljast tunnetuslikust vahendist (käsipeegel, kartongist koonus, silmaklapid ja sõrmeotsteta kindad). Sensoorsed harjutused on soovituslikud ja inspiratsiooniks õpetajale. Ülesandeid on lihtne kohandada vastavalt olukorrale. Need julgustavad õpilasi õppima arhitektuuri eri tahke laste enda käte, silmade, kõrvade ja nina abil. Eesmärk on teravdada iga meele teadlikkust, keskendudes abivahenditega ainult ühele meelele. Mõni ülesanne eeldab keskkonna õppimist läbi kõikide meelte.

Sensoorsed harjutused põhinevad meetoditel, mis on olnud aktiivse õppimise protsessis tulemuslikud. Pedagoogiliselt on ülesanded välja töötatud nii, et iga laps tunneb ennast edukalt, kuna on õppinud läbi isiklike vaatluste ja kogemuste. Ülesannete juures on kõige olulisem protsess, mitte viimistletud lõpptulemuse saavutamine. Täiendavalt on eesmärgiks tegevuse nautimine ning lõbusa õppimiskogemuse pakkumine.

Tööriistakastis olevad kaardid on kättesaadavad ka internetiaadressilt www.playce.org.

Arhitektuurihariduse tööriistakast koostati 'kõlava arhitektuuri' (Sounding for Architecture) workshop'i käigus, mille korraldas Alvar Aalto akadeemia ja Alvar Aalto muuseum Helsingis ja Jyväskyläs. Mainitud ettevõtmine algas 2003. aastal, kui Soomes loodi ka PLAYCE – rahvusvaheline arhitektuurihariduse assotsiatsioon.

Sõnum õpetajale

„Arhitektuur haarab meie meeli rohkem kui ükski teine kunstiliik. Arhitektuuri kogemuse moodustavad päeva kulgemine, valgus, varjude läbipaistvus, värvi fenomen, tekstuur, materjalid ja detailid.”

(Juhani Pallasmaa, 1996: The Art of Dwelling)

Ümbritsev keskkond on oluline osa meie igapäevaelust. Looduslik keskkond – mäed, järved, metsad ja rannikualad, tähti täis taevast, vihm ja lumi – need kõik muudavad tingimusi erinevates paikades, olles inimeseks olemise ja meie eluviisi üheks alguspunktiks. Me oleme võrdselt mõjutatud, kuigi ehitatud keskkonna puhul võime sellest teadlikud olla või mitte. Arhitektuur ei tähenda ainult tuntud arhitektide projekteeritud oluliste hoonete tundmist, see on ka meid igapäevases keskkonnas ümbritsevate vormide ja ruumide kogemine. Head arhitektuuri ja ergastavat keskkonda tuleks võtta kui põhilist inimõigust. Arhitektuur ei ole ainult füüsilise keskkonna kujundamine, vaid ka inimeste tunnete ja kogemuste mõjutamine.

Arhitektuur on palju rohkem kui silmaga nähtav ja seda ei ole võimalik mõista, kui seda käsitletakse vaid visuaalse meediumina. Kui keskenduda vaatamise kõrval ka teistele meelele nagu katsumine, kuulmine, nuusutamine ja isegi maitsmine, on võimalik ammutada palju rikkalikumat informatsiooni meie igapäevase keskkonna kohta – selle ruumide, tujude, ajaliste kihtide, vormide ja konstruktsioonide, pindade ja värvide ning valguse ja varjude kohta.

Iga inimene kogeb ühte ja sama kohta erinevalt, olenevalt tema enda kogemustest, haridusest, huvialadest ja hetketujust. Ka iga indiviid ise kogeb ühte ja sama ruumi eri ajal ja tujus teisiti, mistõttu on ruumikogemus enamasti unikaalne.

Ümbritseva keskkonna kogemiseks ei ole ühte õiget viisi. Igaüks meist võib õppida keskkonda süvenenumalt kogema, õppida arhitektuuri baaselemente ja hinnata ruumi kvaliteeti.



Keskkonna tõlgendamise võime meelte kaudu on oluline selleks, et kasvatada teadlikkust, mis muudab meid siin ja praegu ümbritseva keskkonna suhtes rahulolevamaks. See võime annab meile vahendi, millega osaleda diskussioonides, mis käsitlevad keskkonna kvaliteeti tulevikus, ja aitab meil aru saada, millised küsimused on olulised hea keskkonna loomisel.

Arhitektuurne kogemus on suhtlus inimese ja keskkonna vahel. Lastel on ümbritseva keskkonna kogemiseks eriti vahetu viis, mängu ja liikumise abil kasutavad nad kogu keha, haarates kõik meeled ja kohandades seda neile sobivaks. Arhitektuurihariduse eesmärk on hinnata seda kvaliteeti, säilitada hoolivus keskkonna suhtes, luua kestav huvi keskkonna vastu, julgustada diskuteerima probleemide ja protsesside üle, mis keskkonna projekteerimisel üles kerkivad, ärgitada tahet asju muuta. Arhitektuurihariduse eesmärk on luua võimalusi loovaks eneseväljenduseks ja diskussiooni tõstatamiseks, võttes arvesse nii enda kui ka teiste kogemusi ning tõstes uute arusaamade tekkimise kaudu õppija enesehinnangut.

Siinne õppematerjal rõhutab arhitektuuri tõlgendamisel ja kogemisel kõikide meelte kasutamise tähtsust. Lääne ühiskonnas peetakse nägemist kõige domineerivamaks meeleks, mis jätab teised varju. Esimene meel, mida kasutades laps keskkonnaga tutvub, on aga maitsemeel. See on väga lähedalt seotud haistmismeelega, mis omakorda on ühendatud aju sügavaimate kihtidega. Maitsemis- ja haistmismeele kaudu saame kogeda kõige sügavamaid tundeid ümbritseva kohta. Kompimismeel on oluline selleks, et teha vahet kuuma ja külma, kareda ja sileda, sirge ja kaldus oleva ning meeldiva ja ebameeldiva vahel. Kuulmismeel aitab meil hinnata ümbritsevat ruumi, olgu see suur või väike.

Tööriistakasti ülesanded esitavad meeltele mitmel tasandil väljakutseid, kasutades lihtsaid ja humoorikaid vahendeid. Selle eesmärk on teadvustada arhitektuuri eksperimentaalsust interaktsiooni, mängu ja loovuse kaudu.



Selle tööriistakasti on koostanud PLAYCE'i Skandinaavia liikmed Alvar Aalto akadeemiast, Alvar Aalto muuseumist, Taani arhitektuurikeskusest, Norsk Formist, Reykjaviki visuaalsete kunstide koolist, Rootsi arhitektuurimuuseumist ja Gotenburgi linna Västra Götalandi regionist.



norden

Nordisk Kulturfond

NÄGEMISMEEL



EESMÄRGID

- Leida uusi vaatenurki igapäevasele keskkonnale.
- Uurida ruumi mitmel viisil.
- Näha seda, mida tavaliselt ei näe.
- Arendada nägemismeelt ja visuaalset mälu.

MEETODID

- Vaatlus, meelde jätmine ja diskussioon
- Kõndimine peegli ja elava kaamera
- Joonistamine ja/või fotode tegemine

TOOLS

- Silmaklapid, peeglid ja kartongist koonused
- Joonistamisvahendid ja/või kaamera

KODUNE TÖÖ

Kodule lähenedes jälgi maja väga tähelepanelikult. Mida sa esimesena märkad? Millal hakkad detaile nägema? Kas sa näed ust? Kuidas see muutub, kui lähemale jõuad? Kuidas su maja ainult 5 cm kauguselt välja näeb?

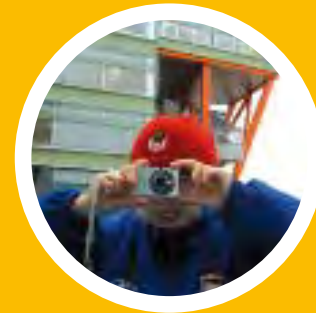
Fotod:
Nikolaj Alsterdal
Nikolaj Alsterdal
Perttu Saksa
Nikolaj Alsterdal

Ärata oma silmad!

Nägemine on enamikule inimestest iseenesestmõistetav. Nägemismeel võimaldab koguda lõputult visuaalset informatsiooni, siiski jääb palju silmale märkamatuks. Mis juhtub ruumis sinu pea kohal? Milline näeb põrand välja sinu jalgade all? Kas sa oled seda näinud? Vaata tähelepanelikult! Kas lae peal on võimalik kõndida?

1. Tehke rivi! Ühe käega hoia peeglit ninaotsal – peegel peaks vaatama üles poole – teist kätt kasuta, et haarata kinni oma ees oleva inimese õlast. Kõnni aeglaselt rivis edasi ja vaata samal ajal peeglis. Kõndige mõnda aega klassiruumis ringi ja seejärel suunduge klassist välja, edasi koridori, hoonest välja. Tehke ring ümber mänguväljaku või sisehoovi ja minge klassi tagasi. Kuidas tundus? Mida sa nägid? Kuidas peegel mõjutas sinu vaatlust? Kas said ümbritseva keskkonna kohta uusi teadmisi? **2.** Vali koolis välja oma lemmikruum ja uuri seda peegli abiga. Milline näeb ruum välja sinust üleval pool? Joonista mida sa näed! Korda sama protsessi ruumiga, mis sulle üldse ei meeldi. **3.** Võrdle ja aruta oma vaatluse tulemusi teistega. Mille poolest lagi eri ruumis erineb? Kas asjad, mis on sinu pea kohal, mõjutavad ruumi meeldivust? **4.** Silmaklapid parandavad nägemist! Kas usud seda? Testi koos paarilisega. Sinu kaaslane, kellel on silmaklapid ees, on „elav kaamera“ koos läätsega. Sina oled fotograaf. Juhata oma kaamera objektile väga lähedale, et seda pildistada. Nüüd tee foto, tõstes silmaklapid paariks sekundiks üles. Küsi kaamera käest, millise pildi ta tegi. Mida kaamera nägi? Milline oli selle objekti pealispind või kas sellel oli muster? Tee kolm fotot veel ja siis vahetage partneriga rollid. **5.** Nüüd on aeg kaugemale suumida. Selle jaoks kasuta paberkoonust, et vaadet kärpida. Vaata läbi koonuse, et näha hoone vaadet või kaugemat maastikku. Tehes fotosid elava kaamera ja arutades vaadatavat, jääb sulle nähtud pilt paremini meelde. Milline oli parim pilt, mille sa tegid? Joonista see mälu järgi üles nii hoolikalt, kui saad, siis mine tagasi ja kontrolli, kui hästi sa pilti mäletasid.





KUULMISMEEL



EESMÄRGID

- Saada teadlikuks ümbritsevas keskkonnas olevatest helidest ja nende allikatest.
- Mõista nende helide tähendusi.
- Näha, kuidas materjalid, ruumid ja helid on omavahel seotud.

MEETODID

- Avatud ja kaetud kõrvadega tähelepanekute tegemine
- Helide tekitamine ja nende salvestamine
- Helide õppimine ja nende konstrueerimine

VAHENDID

- Kõrvatropid, papist koonused, silmaklapid
- Heli salvestamiseks mobiiltelefon või helisalvesti
- Käärid, nuga, liim, teip, pappkastid, paber, salvrätid, nahk, vilt, polümeerkile

KODUNE TÖÖ

Kuula oma kodu. Kas kuuled helisid, mille olemasolust sa enne teadlik polnud? Pane omadussõnu kasutades kirja helisid, mida kuuled. Millised helid teevad kodu õdusamaks ja millised mitte? Uuri ruumide helimaastikku? Kuidas nad üksteisest erinevad?

Ruum, mida ei kuulda

Helid annavad meile märku elu rütmidest, hoiatavad ohu eest või muudavad võõras linnas orienteerumise lihtsamaks. Kui hoolega kuulad, kuuled heli sosinaid, mis peegelduvad pindadelt tagasi. Need sosinad võivad sulle anda vihjeid ümbritseva keskkonna vormi, suuruse ja materjalide kohta. Osa helisid kuulub väga kindlatesse kohtadesse. Kui hoone ei vasta kuulaja ootustele, võib see kuulajat häirida. Kujuta ette, milline näeks välja täiesti vaikne kaubanduskeskus või kuidas oleks viibida raamatukogus, kus mängib valju hevimuusika.

1. Pane kõrvatropid kõrva ja kõnni koolis ringi, nii majas sees kui ka väljas. Mis tunne sul on, kui sa mitte midagi ei kuule? Kas see mõjutab sinu käitumist? Nüüd võta kõrvatropid ära ja keskendu kuulamisele. Mida sa kuuled? Salvesta lühikesed helinäited. Sulge silmad ja kasuta paberist koonust. Kas nüüd kuuled ka vaiksemaid sosinaid ja kõige kaugemaid üminaid?

2. Uuri kooli tühja koridori akustikat. Kõnni koridoris jalanõudega ja seejärel ilma jalanõudeta. Plaksuta käsi, koputa erisuguste pindade pihta pulgaga ja testi, kuidas su enda hää ruumis kõlab. Salvesta need helid. Korda eksperimenti, kui koridor on inimesi täis. Kas sinu tehtud tähelepanekud erinevad üksteisest? Kuidas? Miks? Kuidas heli mõjutab ruumi kogemist?

3. Kuula heli vaikes ruumis, kus sa salvestusi ei teinud. Kas suudad ära tunda heli tekitaja? Millised helid on meeldivad ja millised ebameeldivad? Mida nad sulle ruumist, linnast ja maailmast räägivad? Kas saaksid nende helidega muusikat teha? Kuidas?

4. Tee vanast karbist „akustiline kast“, nii et su pea mahuks selle sisse. Lõika karbi igale küljele suured augud, nii et järele jääb ainult raam. Kinnita vabalt valitud (pehme, kõva, tihe ja õhuke) materjal „raami“ külge.

5. Kui kast on valmis, aseta see endale pähe. Kas sa kuuled teiste hääli? Kuidas sinu enda hää nüüd kõlab? Katseta teiste materjalidega kaetud kaste. Millised materjalid neelavad, isoleerivad, peegeldavad või võimendavad helisid?





HAISTMISMEEL



EESMÄRGID

- Äratada oma haistmismeel.
- Mõista lõhnade ja keskkonna vahelist suhet.

MEETODID

- Lõhnanäidete uurimine
- Visualiseerimine
- Kooli lõhnade kaardi koostamine
- Ideede genereerimine
(kuidas lõhnadega keskkonda parandada)

VAHENDID

- Lõhnadega purgid ja silmaklapid
- Kooli plaan
- Joonistamisvahendid

KODUNE TÖÖ

Nuusuta oma kodu. Millised lõhnad muudavad kodu just sinule omaseks? Kas suudad eristada majade ja materjalide lõhnu? Millised lõhnad muudavad koha meeldivaks ja millised ebameeldivaks?

Lõhnade tujud

Igal kohal on sellele iseloomulik lõhn. Kas sinu naabruskonnas on männimets, pagarikoda või ujula? Ka ruumid lõhnavad erinevalt, sest materjalid ja funktsioonid annavad neile oma lõhna. Mõni koht lõhnab hästi, puhtalt ja värskelt, mõni lausa ohtlikult mürgiselt. Näiteks on võimalik hallitanud maja ära tunda selle kibeda lõhna järgi. Head lõhnad on seotud nauditavate kogemustega. Kūpsetamise lõhn võib viia sind tagasi vanema majja, kus sa olid pisike, või meenutada sulle kohta, kus sa pühade ajal olid. Meenutada suurepäraselt õhtut sõpradega või sütitada soovi kūpsetada ise üks maitsev kook.

1. Väikeses purgis on erisugused lõhnad: tõrv, parfüüm ja sidrun ... Kata oma silmad. Mis on esimene asi, mis sul meelde tuleb, kui sa ühte avatud purki nuusutad? Kas selle lõhnaga meenub sulle mõni mälestus? Kirjelda neid. 2. Vali üks lõhn ja kirjelda seda, kasutades võimalikult palju omadussõnu. Mõtle, milliste mälestuste või olukordadega need omadussõnad seotud on. Kas suudad esimesest mälestusest lahti lasta? 3. Vii lõhnadega purgid ekskursioonile ja ava need eri kohtades. Kuidas lõhn mõjutab selles kohas ja ruumis viibimise kogemust? Kas see koht muutub teistsuguseks? 4. Uuri kooli lõhnasid nii majas sees kui ka väljas. Iga natukese aja järel sulge silmad ja keskendu lõhnale. Millist informatsiooni saad sa haistmismeeliga koguda? Millises kohas on hea lõhn ja millises mitte? Koosta lõhnakaart. Värv lõhnadega alad kooliplaanil ära. Leppige klassikaaslastega kokku, millised värvid iseloomustavad halbu lõhnu ja millised värvid iseloomustavad häid lõhnu. Kas suudate jõuda ühisele seisukohale? 5. Lõpuks mõelge, kuidas oleks võimalik halbade lõhnadega alad meeldivamaks muuta. Kas seda on võimalik teha, muutes ainult selle koha lõhna, või peab selleks veel muudatusi tegema? Tehke plaan.





KOMPIMISMEEL



EESMÄRGID

- Koguda aistinguid arhitektuuri kompides.
- Tajuda ümbritseva ruumi tähendust kompimismeele kaudu.

MEETODID

- Pindade katsumine ja nende dokumenteerimine hõõrumistehnika abil
- Planeerimine ja konstrueerimine materjalidega
- Kogemuste ja valmis tööde jagamine teistega

VAHENDID

- Pehme paber ja pehmed pliiatsid või kriidid
- Puust pulgad, tahvel, pappkastid, tamiil, plast, vill, nahk, salvrätt
- Liim ja liimipüstol

KODUNE TÖÖ

Suru kätt oma kodu ukselingiga, et öelda „Tere”. Astu sisse ja katsu pindu. Millist sõnumit need sulle edasi annavad? Kuidas sõnum muutub, kui liigud ühest ruumist teise? Miks on materjale kasutatud nii?

Fotod:
Nikolaj Alsterdal
Teija Isohauta
Hannu Taskinen
Niina Hummelin
Pia Pettersson

Ukselingi puudutus

Nahk on inimese keha kõige suurem organ, mis kaitseb siseorganeid välismaailma eest – nii nagu maja eksterjöörü pinnad kaitsevad maja struktuuri ja interjöörü, üritusi ja inimesi majade sees. Nahk reageerib paljudele mõjutustele: puudutusele, valule, survele, külmale ja kuumusele. Näpuotsad on eriti tundlikud. See, kuidas maja sind „puudutab”, võib olla väga tähendusrikas. Kõige paremal juhul ütleb maja ukse link sulle „Tere!”.

1. Uuri kooli pindasid, kasutades kompimismeelet. Kõigepealt tunnetä käelaba ja jalatallaga, seejärel istudes, kallutades ja lõsütades. Kas need pinnad tunduvad siledad või karedad, külmad või soojad, meeldivad või eemaletõukavad? Kas neil on kindel eesmärk? **2.** Nüüd pane kätte „tunnetuse kindad” – sõrmeotsteta kindad – ja jätkä uurimist ainult sõrmeotsi kasutades. Iga natukese aja tagant sulge silmad. Kas sõrmed muutuvad kinniste silmadega puudutamisele tundlikumaks? Milline kujutus sul tekib? **3.** Jätka uurimist hõõrumisega, loo pindade struktuur. Võta paberileht ja äseta see vastu pinda, seejärel hõõru rasvakriidi või pliiatsiga vastu paberit. Teisele poole paberit kirjuta oma tunded ja esmamulje. Kas teised oskavad ainult joonistuse ja märkmete järgi arvata, missugust pinda sa uurisid?

4. Tee makett ruumist, mis sobib ühele inimesele. Sa võid maketi teha enda tehtud kraapimisjoonistustest või alustada kartongist, mis on paraja kuju ja suurusega, kasti tegemist. Mõtle, milliseid pindu sa tahaksid selle ruumi sees katsuda. Vali materjalid ja eesmärk, et anda edasi heaolutunnet. **5.** Milline koht on sinu tehtud ruum? Kas see on metsas, kivisel rannaalal või hoopis kosmoses? Kas see peab vastu pidama tuulele ja suurtele vihma-valingutele? Vii eksterjöörü pind vastavusse valitud ilmastikutingimustega. **6.** Uuri ja võrdle teiste tehtud ruume. Kas materjali valikud erinevad üksteisest palju?





ARHITEKTUURI- PÄRAND



EESMÄRGID

- Tekitada huvi oma riigi arhitektuuripärandi vastu.
- Mõelda rahvusliku ja kultuurilise identiteedi peale.
- Mõista arhitektuuripärandi ja kultuuripärandi seoseid.
- Tõsta kultuuriteadlikkust.

MEETODID

- Kirjeldav kirjutamine ja kogemuste jagamine
- Mälu ja kujutlusvõime kasutamine
- Konstrueerimine

VAHENDID

- Kirjutamise ja joonistamise vahendid
- Piltide näitamine slaidide või PowerPointi esitlusena
- Tahvel, plokid, puidust pulgad
- Liim ja liimipüstol

KODUNE TÖÖ

Mida sa endaga kaasa võtaksid, kui koliksid teise riiki?
Kas kaunistaksid kodu uue riigi kultuurile või enda riigi traditsioonidele vastavalt?

Fotod:
Niina Hummelin
Niina Hummelin
Jaana Räsänen
Suomen rakennustaiteen museo
Pia Rasmussen
Tiia Ettala
Pia Rasmussen

Kas tunnend põhjamaade arhitektuurikultuuri?

Kas sinu kodumaja on tüüpiline näide sinu riigi arhitektuurikultuurist? Mida sa tead põhjamaade arhitektuuripärandist? Kas oskad teiste seast ära tunda põhjamaiseid hooneid ja maastikku? Kas suudad märgata erinevusi sinu riigi ja teiste põhjamaade hoonete ja maastiku vahel? Kuidas?

1. Kuidas kirjeldaksid oma riiki väliskülalisele? Kirjuta kiri, kus jutustad detailselt oma riigist. Milline sinu riik välja näeb, kuidas lõhnab, kõlab ja tundub? Millised on selle maastik, külad ja linnad? Milliseid materjale kasutades on hooned ehitatud? Kuidas ja miks? Millised erinevused ja sarnasused on sinu riigis uutel ja vanadel hoonetel? 2. Jätka kirja kirjutamist oma kodu kirjeldamisega. Millises hoones sa elad? Kuidas on sinu kodu möbleeritud? Kas see on lihtne, hõredalt või tihedalt sisustatud? Millistest materjalidest on tehtud seinad, lagi ja põrand? Millise kuju ja suurusega on aknad? Millise kasutusega on toad? Milline tuba sulle kõige rohkem meeldib ja miks? Kus sa veedad aega üksi ja kus koos perega? Illustreeri oma kirja kiirete visanditega. 3. Uuri pildinäiteid maailma arhitektuuripärandist. Kas oskad pakkuda, millistest riikidest näited pärinevad? Kas mõni hoone on sinu riigist? Kuidas sa need ära tundsid? Pane omavahel paari õige pilt ja nimesilt. Kas sul tekkis sellega probleeme? Milliseid probleeme?

4. Nüüd võrdle hooneid ja maastikku enda riigis. Milliseid erinevusi ja sarnasusi sa leiad? Mis teeb Eesti hoone Eesti omaks ja Norra oma Norra omaks? Mida ütlevad hoone materjal, mõõtmed ja suhe maastikuga selle kultuuri inimeste ja traditsioonide kohta? 5. Uuri oma riigi arhitektuuripärandit antiiksetest aegadest kuni tänapäevani. Vali mõni huvitav hoone ja tee sellest fassaadireljeef, kasutades sobivaid materjale. Tee puidust maja, kasutades puust pulkasid, tellistest maja punasest savist ja betoonist maja kipsist. 6. Asetage kõik reljeefid kronoloogilisse järjekorda, et oleks võimalik imetleda arhitektuuripärandi ajatelge.





MATERJALID



EESMÄRGID

- Ehitusmaterjalide ära tundmine meeli kasutades.
- Mõista materjalide funktsioone.

MEETODID

- Naabruskonnas leiduvate materjalide uurimine
- Oma ettekujutuse kirjeldamine
- Planeerimine ja joonistamine

VAHENDID

- Materjalide näited
- Arhitektuuri- ja disainiajakirjad
- Kooli arhitektuursed joonised (korruste plaanid ja ristlõiked)
- Paber ja pliiats

KODUNE TÖÖ

Uuri oma kodu/maja/elamist: kui palju materjale suudad ära tunda? Milliseid materjale eelistad? Miks? Kas tahaksid mingeid muudatusi teha? Kui jah, siis milliseid?

Fotod:
Jaana Räsänen
Pia Pettersson
Alvar Aalto -museo
Jaana Räsänen
Tiia Ettala
Teija Isohauta

Soe, läikiv, kajav

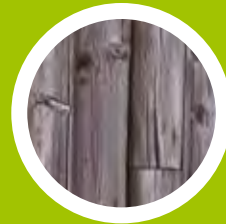
Arhitektuur – selle sõna keskne tähendus viitab ehitatud keskkonnale. See on konstrueeritud materjalidest, millest mõnda on kasutatud konstruktsiooniks, mõnda pinnakatteks ja mõnda selleks, et teatud tuju tekitada. Puit, teras, klaas, plast, savi, õled, betoon – kus nimetatud materjale kasutatakse?

1. Uuri materjalide näiteid. Nuusuta, katsu, vaata, koputa ja kuula. Kas sa tunnend materjalid ära? Kas oskad neid nimetada? Kas neid on ka ilma vaatamata võimalik ära tunda? Kirjelda ja võrdle materjalide tekitatud aistinguid. Kuidas sa materjalid ära tundsid? **2.** Vaata pindu klassiruumis ja seejärel terves koolis. Kas leiad näideteks olnud materjale? Mis funktsioonidele need sobivad? Milliseid teisi materjale suudad leida? Kas suudad leida, mis materjalidest on tehtud kooli konstruktsioon? Millised materjalid loovad meeldiva meeleolu? Uuri, nimeta ja klassifitseeri materjalid nende kasutamise järgi. **3.** Uuri naabruskonda, küla või linna. Kuidas on kasutatud materjale tänaval, keldris, hoone fassaadil või dekoratiivsetel elementidel? Miks on neid materjale kasutatud just nii?

4. Laenuta raamatukogust mõni arhitektuuri- ja sisekujundusajakiri. Pööra erilist tähelepanu korruseplaanidele ja hoone ristlõikele. Kuidas on märgitud aknad ja uksed? Kuidas materjalid ja mööbel? Joonista oma toa plaan ja ristlõige, siis disaini sinna oma unistuste interjööri. Kasuta ainult lemmikmaterjale ning märgi need joonisele. Sa võid kasutada materjalide märkimiseks arhitektide ja sisearhitektide märgistusi või leiutada märgistused ise. Kui võimalik, lisa joonisele materjalide näidised. Lisa joonistele viimane lihv lemmikvärvidega.

5. Esitle tööd teistele ja selgita oma valikuid. Kas oleks võimalik luua samu valikuid tehes teise otstarbega ruum?





MÕÕTKAVA



EESMÄRGID

- Mõista seost inimese keha proportsioonide ja hoone mõõtkava vahel.
- Mõista mõõtkava kontseptsiooni.
- Õppida proportsioone muutma.

MEETODID

- Piltide ja naabruskonna uurimine
- Mõõtmine ja mõõtkava vähendamine
- Mõõtkavas maketi meisterdamine

VAHENDID

- Pildid hoonetest
- Mõõdulint, nöörid, papp, paber, puidust pulgad, savi
- Käärid, noad, liim
- Pliiatsid ja vesivärvid

KODUNE TÖÖ

Uuri oma kodu/maja/ elamist. Saa teada, kuidas inimese keha on mõjutanud sinu kodu proportsioone ja mõõtmeid. Kas ulatad puhvetkapi ust avama? Kas näed ennast vannitoa peeglist?

Fotod:
Pia Pettersson
Pihla Meskanen
Niina Hummelin
Niina Hummelin
Tiia Ettala

Inimese mõõtmed

Nukumaja, mängumaja ja ühepereelamu on kõik eluruumid, kuid ehitatud erinevas mõõtkavas: nukust, lapsest ja täiskasvanust lähtuvalt. Igapäevaste esemete, maja ja looduse mõõtkava on 1 : 1, aga kaardi mõõtkava on näiteks 1 : 1000. Kui saaksid ennast nii palju väiksemaks teha, et sellele kaardile sobituda, siis oleksid vähem kui kaks millimeetrit pikk. Mööbel, ruumid ja maja on tehtud inimese mõõdu kohaselt. Ukselink sobib hästi kätte, trepiaste sobib jalale ning söögilaua taha mahub terve perekond. Mõnikord kasutatakse suuremat suurust millegi – näiteks võimu – rõhutamiseks. Kui kõnnid tähtsate majade, näiteks raekoja või parlamendihoone trepist üles, tekib tunne, et sa oled olulises kohas.

1. Jaluta naabruskonnas ja mõõda seda enda kehaga. Uuri hoonete fotosid. Hinda, kuidas inimese keha proportsioonid, mõõtmed ja vajadused on hoonete disaini mõjutanud. Miks on eri hooned eri suurusega? Miks on haigla suurem kui ühepereelamu? Kas hooned, mis on ehitatud kivist ja tellistest, on suuremad või väiksemad, võrreldes hoonetega, mis on ehitatud savist ja õlgedest? Miks on tuletõrjetorn ja kirikutorn nii pikk? Kas leiad hooned, mille disainimisel on arvestatud sinu enda mõõtmeid? 2. Kahanda enda pikkus vastavaks mõõtkavale 1 : 16. Alusta sellest, et mõõdad mõõdulindiga ära oma pikkuse. Kõigepealt murra enda pikkusega lint pooleks, siis veel pooleks ja veel pooleks, kuni lint koosneb 16 osast. Nüüd mõõda ära üks osa ja saad uuele mõõtkavale vastava pikkuse. Kui tahad, mõõda ära kõik oma keha osad, kasutades sama meetodit, selleks et teha endast miniatuurne makett.

3. Tee oma keha uue mõõtkava järgi endast savimudel 1 : 16 ja ehita endale sobilik maja. Alusta visandite tegemisega. Millises kohas selline miniatuurne inimene elada tahaks ja millised on tema nõuded elamistingimustele? Vali sobivad materjalid ja hakka ehitama. Pööra erilist tähelepanu eluruumide mõõtmetele. Kas ruumid on piisavalt suured ja mööbel sobivate mõõtmetega? Kas inimene saab hästi aknast välja vaadata ja kas tal on lihtne ukseavade teistesse tubadesse liikuda? Mõõtkava abiga saad mõõtmeid ja proportsioone kogu konstrueerimise jooksul kontrollida.





KUJUNDID



EESMÄRGID

- Innustada uurima naabruskonna arhitektuuri.
- Õpetada eristama tasapinnalisi ja ruumilisi kujundeid.
- Panna avastama arhitektuuri mitmekesisust.

MEETODID

- Kujundite tuvastamine ja võrdlemine
- Mina-ise-kaamerana kogemus
- Materjalide ja kujundite seoste õppimine

VAHENDID

- Eri kujunditega klotsid
- Pildid hoonetest
- Paberid ja pliiatsid
- Materjalid kujundite meisterdamiseks: savi, marli jne

KODUNE TÖÖ

Uuri oma kodu/maja/elamist. Jäta meelde või pildista näiteid erisugustest kujunditest nii maja sees kui ka väljas. Kas leiad geomeetrilisi ja vabavormilisi kujundeid?

Fotod:
Tiia Ettala
Pia Pettrsson
Pia Pettersson
Olli Pursiainen
Jan-Erik Andersson
Pia Pettersson

Täisnurgad ja kaared

OMeie keskkonnas on tohutult palju kujundeid: kahe- ja kolmemõõtmelisi, geomeetrilisi ja orgaanilisi. Ehitised tunduvad sageli olevat täisnurksed, mõnikord väga lihtsustatud kuubid ja mõnikord rütmilised korrapäraste kuupide kobarad. Kui lähemalt vaatad, siis märkad, et tegelikult on need kujundite kombinatsioonid. Kõige ebaharilikumaid kujundeid kasutatakse muuseumite, spordihallide, kaubanduskeskuste, kirikute ja teiste hoonete puhul, kuhu inimesed kogunevad. Väga harva on vorm projekteerimisel alguspunktiks.

1. Katsu mänguklotse suletud silmadega. Kuidas ümarad ja nurgelised vormid käe all tunduvad? Kas suudad neid eristada? **2.** Uuri klassiruumi ja koolimaja ning selle ümbrust. Kõige pealt vaata üleüldist pilti, siis keskendu väiksematele detailidele. Milliseid kujundeid leiad? Joonista need paberile ja pane neile nimed. Ära unusta vaadata, kas kujundid on kahe- või kolmemõõtmelised. Milliseid kujundeid sa loodusest leiad? Mis materjalidest leitud kujundid on? Kas mõne ehitusmaterjaliga saab ainult nurgelisi vorme teha? Kas oled näinud ruume või hooned, mis ei ole täisnurksed?

3. Kas papist või puidust pulkadest on võimalik palli teha? Kuidas? Katseta üksteisest erinevaid materjale: paber, papp, savi, puidust pulgad, metalljuhe, plast, liiv ja voolimismass. Tee materjalidega väga geomeetrilisi ja ka väga vabu orgaanilisi kujundeid. **4.** Kas sinu tehtud kujundid võiksid olla mõne päris hoone maketid? Kuidas sulle meeldiks, kui kõik sinu kodulinna või -küla majad oleksid eri kujuga ning ehitatud eri materjalidest? **5.** Vali enda tehtud objektidest välja üks, mis sulle kõige rohkem meeldib. Kujuta ette, milline see oleks seestpoolt väljapoole? Kas sulle meeldiks palli sees olla? Ürita selle interjööri kirjeldada, joonista see paberile.





MAJA HING



EESMÄRGID

- Õppida, kasutades kõiki oma meeli.
- Olla teadlik erinevatest tunnetest ja atmosfääridest.
- Tajuda loodusliku ja inimese loodud keskkonna vastastikust mõju.

MEETODID

- Jutustamine
- Kõikide meelte kasutamine uurimisel
- Joonistamine, maalimine ja fotografeerimine
- Makettide konstrueerimine

VAHENDID

- Reisibrošüürid
- Silmaklapid, pliiatsid, vesivärvid, kaamera või mobiil
- Makettide meisterdamise materjalid, inimese tehtud ja looduslikud

KODUNE TÖÖ

Mis on sinu lemmikkoht? Kirjelda seda hoolega, kasutades omadussõnu. Milline on selle koha hing? Iseloomusta seda kohta ühe kokkuvõtva sõnaga.

Photos:
Pia Pettersson
Jaana Räsänen
Pia Pettersson
Arkki/ Pihla Meskanen
Pia Pettersson

Ruumi hinge otsides

Igal kohal, nii väikesel kui ka suurel, inimeste tehtud või looduslikul, on oma hing. Koha hing lähtub loomulikust keskkonnast – maastikust, maast, taimedest, kliimast, aastaajast ja päevast. Koha hinge arvesse võttes või seda muutes on võimalik ehitada nii loodusesse kui ka ehitatud keskkonda. Inimese loodud kohad paistavad keskkonnast välja mitmel viisil. Mõni on ümbritsevale keskkonnale avatud ja mõni suletud. Ehitamisel kasutatakse erisuguseid materjale, vorme ja struktuure. Ruumi spirituaalsust mõjutavad füüsilised omadused, ajalooline elu selles kohas ning inimeste mälestused ja kogemused. Iga inimese kohakogemus on alati natuke erinev.

1. Uuri ja võrdle reisibrošüüridest pärit pilte maailma paikadest. Kuidas kohad üksteisest erinevad? Kuhu sina tahaksid eelkõige minna? Miks? Jutusta või kirjuta paberile kiri unistuste reist, kirjeldades ümbrust väga detailselt. 2. Uuri erisuguseid kohti koolis ja selle vahetus ümbruses. Kasuta kõiki oma meeli: tunnet! Tasakaalusta! Nuusuta! Kuula! Vaata! Pühendu jäägitult ülesandele! Tee märkmeid ja joonista visandeid oma vaatlusest. Mille poolest erinevad üksteisest klassiruum, köök, fuajee ja mänguväljak? Mis on neis ühist? Mis muudab koha meeldivaks? Mis muudab selle salapäraseks ja müstiliseks? Milline on parim koht koolis või selle läheduses? Miks?

3. Vali looduslik koht kooli naabruses, et seda lähemalt uurida. Vaatle valitud kohta kõigi oma meeltega, salvesta see joonistades, maalides või fotografeerides. Mis mõjutab seda, kuidas sa kohta tunnetad? Milliseks kasutuseks on see koht sinu arvates kõige parem? Koht, kus üksi olla, koht kohtumiseks sõpradega või seiklusteks? 4. Disaini hütt, millel on sinu valitud eesmärk, kuid mis on mõeldud sellesse kohta kooli naabruses. Meisterda sellest hütist makett. Alusta koha spirituaalsusest, võta hüti kujundamisel seda arvesse. Kas klassis tulid samasse kohta mõeldud hütid sarnased? Mis sa arvad, miks see nii on? Uurige, kas ühest meisterdatud hütist oleks võimalik ehitada 1 : 1 mõõtkavas makett?





KONSTRUKTSIOON

EESMÄRGID

- Tutvuda konstruktsioonidega.
- Kogeda tasakaalutunnet.
- Mõista kandvate struktuuride tähendust.

MEETODID

- Tasakaalu ja konstruktsiooniprintsiipide uurimine konstruktsiooni loomise kaudu

VAHENDID

- Kaks meetrit pikk puidust post
- Puidust pulgad ja metalltraat
- Liim ja liimipüstolid

KODUNE TÖÖ

Milliseid konstruktsioone sa kooliteel märkad? Kas oskad välja mõelda, millised peidetud konstruktsioonid välja näevad? Joonista ja kirjelda konstruktsioone.

Fotod::
Arkki/Vinkeli -työpajat
Pia Pettersson
Teija Isohauta
Pia Pettersson
Pia Pettersson



Maailma kõrgeim torn

Inimese keha hoiab paigal skelett. Hoonel on samuti konstruktsioon, mis seda paigal hoiab. Vundament moodustab kandva baasi. Vundamendist tõusevad vertikaalsed sambad, mis toetavad horisontaalseid talasid ja põrandat, mis sellele toetub. Et ennetada maja kõikumise hakkamist, peab hoone olema stabiliseeritud diagonaalsete tugedega. Kolmnurkne struktuur on stabiilsem kui nelinurkne. Mõnikord on maja vundamenti lihtne näha ja mõnikord on see peidetud pinnakatte materjalide taha. Tänapäeval tavaliselt ei ehitata hooneid ühe konstruktsioonina, nagu seda tehti vanasti tellistest majade või kivist losside puhul.

1. Seisa ühel jalal ja sulge silmad. Tõsta käed üle pea. Mis tunne on olla torn? Nüüd aseta jalg maha. Kas nüüd on lihtsam torn olla? Palu partnerit, et ta torni kõigutaks. Millise torni saate partneriga kahekesi teha? Kas saate teha sellise, mis ei kõiguks? Kuidas? 2. Testi teravkaare tugevust. Selleks läheb vaja kahteist abilist ja üht puidust posti, mis on umbes kahe meetri pikkune. Kõigepealt palu kuuel abilisel käed välja sirutada ja nendega postist kinni hoida, nii et kolm on ühel pool ja kolm teisel pool posti, üksteise vastas. Testi konstruktsiooni vastupidavust, rippudes selle küljes. Mis juhtub? Nüüd palu abilistel post kõrgemale tõsta ning paarilistel üksteise vastu toetuda. Mis juhtub nüüd kui sa postil ripud? Palu ülejäänud kuuel abilisel seista toetava abilise taha ning käed tolle õlgadele asetada. Kas post hoiab nüüd paremini?

3. Tee puidust pulkadest või metalltraadist kolmnurgad. Kas saad nendest ka kolmemõõtmelisi kujundeid teha? Ehita väljamõeldud torn, kombineerides kolmnurkasid ja püramiide omavahel. Kas saad ehitada torni, mis on sinu pikkune? Mida pead tegema, et sellist torni ehitada? 4. Lõpuks aseta oma torn klassikaaslaste omade kõrvale, nendest moodustub tornide linn. Kas sulle meeldiks mõnes sellises elada? Uuri välja, kas päriselt on ka selliseid torne või pilvelõhkujaid olemas. Kui jah, siis kus?





RÜTM



EESMÄRGID

- Tuvastada rütme muusikas.
- Märgata rütmi ja korduseid arhitektuuris.

MEETODID

- Meele ja rütmi harjutuste tegemine
- Rütmiliste kompositsioonide loomine

VAHENDID

- Värvilised paberid
- Pliiatsid, käärid, liim
- Muusikanäited ja klotsid

KODUNE TÖÖ

Märka rütme kooliteel. Kas suudad neid leida? Loenda, mitu sammu on elektripostide vahel? Kas trepp muudab sinu kõndimise rütmi?

Fotod:
Teija Isohauta
Niina Hummelin
Jaana Räsänen
Teija Isohauta
Jaana Räsänen
Jaana Räsänen

Tantsivad aknad ja kükitavad

R Mis on rütm? Kas see seostub sulle esmalt muusikaga? Rökk, punk, reggae, klassika, folk ...? Neil kõigil on erinev rütm, nagu ka arhitektuuril. Kas oskad leida rütmi arhitektuuris? Kas kuulad hooneid või saab arhitektuurset rütmi mõnel muul viisil avastada?

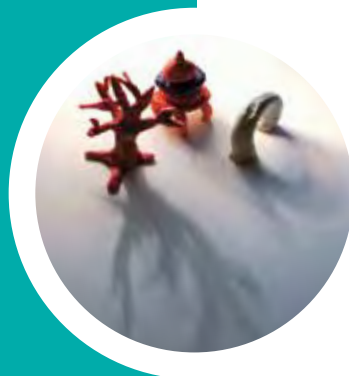
1. Uuri rütme koolis. Milliseid rütme moodustavad koridoripõrandad, lauad, põrandaplaadid ja laelambid? Kas sinu enda sees on rütme? Plaksuta rütme kätega. Kas need on ühesugused või erinevad? **2.** Vaata hoonete pilte: vanade ja uute, koduste ja kaugete, taluadade ja kesklinnakvartalite. Milliseid rütme neis märkad? Kas hoonete rütmid erinevad üksteisest ajalooliselt või geograafiliselt? **3.** Vali naabruskonnast ühe hoone fassaad, mida sulle meeldiks uurida. Keskendu selle geomeetrilisele vormile. Lõika mustast paberist välja maja üldine kuju ja liimi suuremale valgele paberile. Siis lõika valgest paberist välja akna ja ukse kuju ning liimi mustale fassaadile õigesse kohta. Lisaks leia fassaadilt teisi rütmilisi elemente, nagu sammastik, eenduvad osad, vihmaveetorud jne. Tee need värvilisest paberist.

4. Mängi muusikat eri aegadest, teoseid, millel on tugev rütm. Korda fassaadi ülesannet, kuid nüüd kujunda enda fassaad, milles peegeldub sinu lemmikmuusikateose rütm. **5.** Kas rütm võib olla ka kolmemõõtmeline? Tee muusikat kuulates klotsidest kompositsioon. Kas sinu tehtud kompositsioon võiks olla mõne linna maketiks? **6.** Võrdle fassaade ja klotsidest tehtud kompositsioone, mis on inspireeritud muusikast. Kas leiad rütmides erinevusi? Testi teisi, kas nad saavad aru, millise muusika järgi sinu fassaad ja kompositsioon on tehtud.





VALGUS JA VARI



EESMÄRGID

- Uurida, kuidas valguse nurk, akende suurus ja kuju ning akende asetus ruumi mõjutavad.
- Aru saada valguse ja varju tähendusest arhitektuuris.
- Mõista, kuidas valgus atmosfääri loob.
- Ära tunda loomuliku valguse muutmist.

MEETODID

- Valguse muutumise jälgimine
- Valgustamise ja valguse kvaliteedi uurimine ajakirjadest
- Valgusega eksperimenteerimine ja makettide konstrueerimine

VAHENDID

- Illustratsioonid raamatutest ja ajakirjadest
- Käärid, paberinuga ja taskulambid
- Papp või pappkastid
- Liim, liimipüstolid ja teip

KODUNE TÖÖ

Uuri valgust kodus. Millal paistab valgus kööki? Millal teistesse tubadesse? Vaata ka tehisklikku valgustust. Millises ruumis on kõige eredam valgus? Miks?

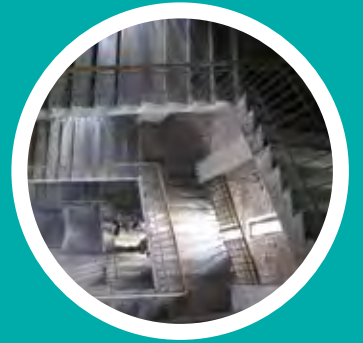
Fotod:
Pia Pettersson
Pia Pettersson
Jussi Tiainen
Pihla Meskanen
Niina Hummelin

Tõusva päikese maja

Hommikul tõuseb päike idast, keskpäeval, kõrgpunktis, paistab ta lõunast, ja õhtul loojub itta. Loomulik valgus ja päevarütm mõjutavad ruumi atmosfääri. Näiteks paigutatakse magamistoad majas sinna, kuhu päike paistab hommikul, sest see äratab üles. Elutuba on aga seal, kuhu paistab õhtune päike.

1. Vaata pilte sisekujundusest ja valgustusest. Milliseid meeleolusid näed? Kas loomulik valgus pääseb tuppa otse või peegeldub kõrval oleva maja pinnalt? Kas valgus on filtreeritud läbi roheline taimestik või on täiesti tehisklik? Milliseid ruume, tujusid ja valgustust oled enda ümber märganud? Mis on olnud kõige liigutavam kogemus? Miks?
2. Vaata klassiruumi valgustust. Kas klass tundub teistsugune pimedal talvehommikul ja siis, kui kool suve alguses lõpeb? Kuidas tunduvad esimesed tunnid hommikul, võrreldes pärastlõunaste tundidega? Millal päike klassi paistab?
3. Ehita valguskast – tõusva päikese maja – uuri interjööri valgustingimuste efektide muutumist päeva jooksul. Tee valgest papist kuubikujuline valguskast, nii et üks külg on avatud. Mõtle välja tujud, mis esinevad päeva kolmel ajal ja kujundid, mis neid väljendavad.. Lõika nende kujudega augud kasti kolme seina. Testi juba konstrueerimise käigus kasti osi hämaralt valgustatud ruumis taskulambiga. Testimiseks võid kasti ajutiselt teibiga kokku panna. Aukude lõikamine on lihtsam enne seda, kui kasti lõplikult kokku paned.
4. Uuri valmis valguskaste pimedas taskulambiga. Liiguta taskulampi kasti ümber, nii et järgid päikese liikumist päeva jooksul. Hinda meeleolusid ja arutle vaatluse üle. Kui hästi õnnestus sul teha vaatlusi päeva kulgemise kohta? Kuidas valgus ruumi muudab? Kas ainult valgusega on võimalik arhitektuuri teha?





VÄRV



EESMÄRGID

● Märgata, kuidas värvid kujundavad ruumi ja selle atmosfääri.

MEETODID

● Värvide jahtimine ja dokumenteerimine
● Arhitektuursetelt piltidelt värvide märkamine
Kujundamine ja konstrueerimine

VAHENDID

● Paberid, pliiatsid, vesivärvid ja pintslid
● Pildid arhitektuurist ja sisekujundustest
● Papp, paberinuga, liim ja liimpüstol

KODUNE TÖÖ

Uuri kodus olevaid värve. Tee sellest värvikaart või kompositsioon A3 paberile. Milline värv on domineeriv? Anna sellele värvile kompositsioonil kõige rohkem ruumi.

Fotod:
Pentti Kareoja
Tiia Ettala
Pia Pettersson
Teija Isohauta
Tiia Ettala

Tellis on punane, betoon on hall

Värvid võivad muuta ruumi või hoone ilmet väiksemaks või suuremaks, kergemaks või raskemaks, külmemaks või soojemaks. Arhitektuurseid elemente saab värvi abil üksteisest eraldada, omavahel kombineerida või hoolikalt valitud detaile esile tõsta. Värve võidakse kasutada ka selleks, et muljet avaldada või panna midagi tervikusse sobima. Talumaja, mis on ehitatud kohalikus looduses esinevatest materjalidest, sobib väga hästi ümbritsevasse keskkonda. Erkroheline hoone linnas paistab tagasihoidlikust ümbrusest rohkem välja. Valguse muutumisega päeva jooksul muutuvad ka värvid. Videviku ajal värvid peaaegu kaovad, kuni tehisvalgus need uuesti nähtavale toob, kuigi teistmoodi.

1. Vaata koolikeskkonna värve. Millised värvid pälvivad tähelepanu esimesena? Miks? Millised värvid on kõige tavalisemad? Kus on võimalik näha materjalide originaalvärve? Millised asjad on värvidega eriliselt esile tõstetud? Missugune meeleolu on värvidega loodud? Tee märkmeid vesivärvidega. Proovi leitud värve imiteerida nii täpselt kui võimalik. Kas saad värve selliselt kokku segada, et saada täpselt selline punane, nagu on tellised, või selline hall, nagu on betoon? Kas värve on võimalik peale lihtsalt nägemise tajuda ka muul viisil? Kas muudaksid koolis olevaid värve? Miks?

2. Vaata pilte arhitektuuri- ja sisekujundusajakirjadest. Tehke klassiga ajakirjapiltidest kollaaž. Milline värv on peamine? Mis mõte on värvi kasutamisel ajakirjapiltidel? Kas liita, eraldada, esile tõsta või midagi kokku sobitada?

3. Kuidas värvid sind isiklikult mõjutavad? Millised värvilised ruumid või hooned sulle meeldivad? Miks? Kas mõni nendest asub sinu lähedal? Kujunda värviline ruum, mis teeb sind õnnelikuks ja kuhu teised inimesed on samuti oodatud. Tee sellest ruumist joonistus või makett.

4. Esitle tööd klassikaaslastele ning hinda ruumikujundust koos teistega. Kas suudad luua sellise ruumi ja värviskeemi, mis meeldib ka teistele? Kas sulle meeldivad teiste värvivalikud?







Architecture Education for Children and Young People



Architecture Education for Children and Young People



PLAYCE was born in Jyväskylä, Finland 27th of August as a result of long discussions among participants who took part in Soundings 4 (2003) and Soundings 5 workshops organized by the Alvar Aalto Academy together with the Alvar Aalto Museum.





Philosophical and Theoretical Approach to Architectural Education

Architectural Education deals with the built environment; from the smallest details to regional planning; from interior and architectural design to landscape design.

Declarations:

- Architectural culture is a resource for enriching approaches to learning and for promoting creative and critical thinking.
- Architectural education supports children in seeing, critically analysing and evaluating their built environment.
- Architectural education can develop skills for engagement in democratic processes related to the future of the built environment
- The interaction of architectural and children's culture, in a democratic context, has the potential to improve the quality of the built environment.
- Awareness and understanding of the built environment and related processes can instill a desire to participate in changing and improving the built environment.

Playce supports activities that engage children with architecture and the built environment with the following aims:

Architecture-focused aims

- To promote reflection on and constructive criticism of the built environment and related practices.
- To support built environment professionals in working with children in the design process.
- To support multi-disciplinary collaboration between professionals and children.
- To improve the built environment.

Child-focused aims

- To broaden children's experience of the built environment.
- To promote enjoyment and exploration of the built environment.
- To promote the development and use of creative skills and processes.
- To support children's identification with the environment and society.
- To support children in experiencing the richness of cultural diversity.

Education-focused aims

- To support the use of a diversity of approaches to learning.
- To support the use of architectural education in the school curriculum, as a vehicle for multidisciplinary learning.
- To encourage creative and critical thinking.
- To support architectural education in informal education.
- To promote the role of built environment professionals in education.

