



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020

2. odpiranje za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Kreativne delavnice za različne starostne skupine otrok

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovu (neustrezno področje izbrišite):

2 - Umetnost in humanistika

2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Prijavitelj: **Fakulteta za dizajn, samostojni visokošolski zavod, pridružena članica Univerze na Primorskem**

Partner: **CENTER ARHITEKTURE SLOVENIJE, Zavod za izobraževanje o arhitekturi, prostoru in oblikovanju**

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Namen projekta je bil zasnovati kreativne delavnice za otroke in učence iz področja oblikovanja. Glede na to, da se ukvarjamo z izobraževanjem na področju oblikovanja, smo delavnice razvijali na področju grafičnega oblikovanja - vizualne komunikacije, oblikovanje notranje opreme ter tekstilije in oblačila, ki jih Center za arhitekturo (CAS) še ne zastopa. Razvili smo šest novih kreativnih delavnic, ki imajo znotraj delavnice možnost razširitve, prilagoditve, nadgradnje za mlajše in starejše otroke. Tako so nastale delavnice: *Stara škatla nova embalaža*, *Kaj bom ko bom velik*, *Slika tisočerih skrivnosti*, *Nadciklaža plastične embalaže*, *Ali je kaj trden stol in Odpleti in zapleti*.

Vse delavnice so bile zasnovane v času karantene in koronavirus-a duhu trajnostnega oblikovanja. Za izvedbo delavnic smo upoštevali uporabo materiala, ki ga najdemo doma, je odslužen in ga lahko ponovno uporabimo (embalaža: odslužena embalaža, stol: stare revije in papir, plastična embalaža in vrečke se uporabijo za izdelave novega materiala, pletenje: stara majica...). V času karantene smo bili omejeni s sredstvi in materialom, kar je še dodatno spodbudilo k razmišljanju o trajnosti in izbiri materiala. Kar je tudi za izvajalce delavnic primerno, saj ni dodatnih stroškov pri nabavi materiala.

Otroci različnih starostnih skupin bodo z novimi delavnicami odkrivali oblikovanje, kreativno razmišljali in ustvarjali ter razvijali praktične in ročne veščine, ki so pomembne za njihov nadaljnji razvoj.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

Namen projekta je bil zasnovati kreativne delavnice za otroke in učence iz področja oblikovanja, s poudarkom na področju grafičnega oblikovanja, notranje opreme ter tekstilij in oblačil, ki jih Center za arhitekturo (CAS) s katerimi smo sodelovali še ne zastopa. Razvili smo šest novih kreativnih delavnic, ki imajo znotraj delavnice možnost razširitve, prilagoditve, nadgradnje za mlajše in starejše otroke. Otroci različnih starostnih skupin bodo z novimi delavnicami odkrivali oblikovanje, kreativno razmišljali in ustvarjali ter razvijali praktične in ročne veščine, ki so pomembne za njihov

nadaljnji razvoj.

Po uvodni predstavitvi dejavnosti (CAS-a), smo se seznanili z njihovimi dejavnostmi izobraževanja in izvedeli za usmeritve pri nadaljnjem delu. Najprej so sledile raziskave in pregled obstoječih delavnic doma in v tujini. Vsaka skupina ali posamezni študent je razvijal novo delavnico iz svojega področja študija. Nato so med korekturami in predstavitvami študentje dopolnili in nadgradili ideje, dodali vsebine in jih izboljšali. Ob zaključku so se pripravila jasna navodila za izvedbo delavnic, kjer so zapisani: cilji, izbor primerne materiala in potrebščin, priprava delavnic, dejavnosti, ki se lahko odvijajo ob delavnici, predlogi in vprašanja za delo ter možnosti nadgradnje za vsako delavnico, ki so zbrane v skupnem priročniku. Pripravilo se je tudi priloge, ki služijo kot pomoč za izvajalce delavnic (PPT in dva filmčka). Izvedla se je pilotska delavnica z različno starimi otroki, na kateri smo izvedli vseh šest delavnic. Testirali smo postopek dela, razumevanje, čas, material in zanimanje otrok. Postopek in izvedbo ter rezultate smo fotografirali. Fotografije so vključene v priročnik. Na koncu se je izvedla tudi anketa med učitelji in vzgojitelji, kjer se je preverilo zasnovane delavnice. V pripravi imamo tudi plakate, za razstavo, ki se bo izvedla v galeriji CAS na Rimski ulici 1 v Ljubljani, ko bo primeren čas. Veliko dela je bilo vloženo v zasnovano delavnico, testiranje in priprave, izdelavo prototipov in v oblikovanje skupnega priročnika. Priročnik z naslovom IGRIVO OBLIKOVANJE vsebuje navodila za uporabo priročnika, spremni tekst, opis poklicev in podrobna navodila za izdelavo šestih delavnic na temo trajnostnega oblikovanja, ki je skupen vsem delavnicam. Opisani so poklici oblikovalcev, ki so zasnovali delavnice, da bodo otroci izvedeli kakšno je njihovo delo in tako spoznali nove poklice.

Rezultat projekta je priročnik IGRIVO OBLIKOVANJE (natisnjen in digitalni), v katerem so zbrane delavnice. Priročnik bo služil v izobraževalne namene učiteljem, vzgojiteljem in zavodu CAS, za izvedbo izobraževanja otrok in učencev različnih starosti. Priročnik bo tudi v digitalni obliki, tako, da bo dostopen vsem na spletni strani CAS-a. Delavnice se bo lahko izvajale v šolah in vrtcih, kot del izobraževanja pri urah likovne vzgoje, kot tehnični dan, kot ure varstva in počitniških dejavnosti ali kot namensko izobraževanje različnih starostnih skupin otrok po Sloveniji.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

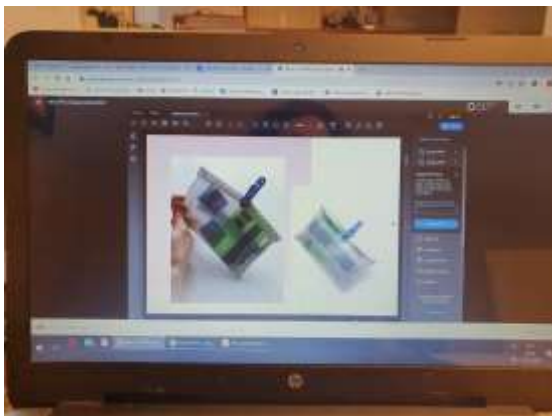
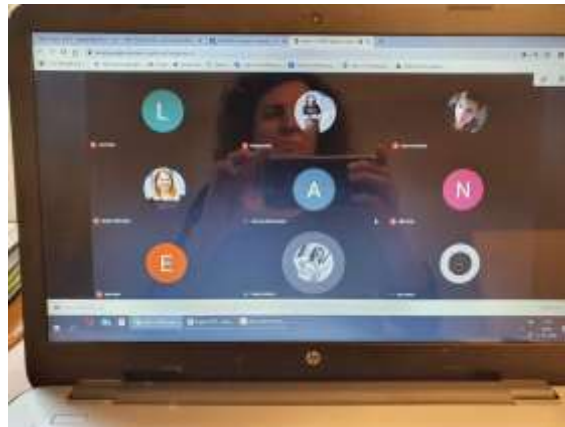
Zavod CAS, bo ob zaključku projekta pridobil šest novih kreativnih delavnic pri katerih je možna razširitev posamezne delavnice na dodatni dve delavnici, glede na starost otroka. Nove delavnice so iz področja oblikovanja, ki do sedaj niso bila zastopana. To so področje grafično oblikovanje-vizualne komunikacije, notranja oprema ter tekstilije in oblačila. Zavod je dobil pregled obstoječih delavnic na tem področju doma in v tujini kot del uvodne raziskave in pomoč pri delu. Izvedli smo anketo o potrebi tovrstnih delavnic. (Ali je med učitelji potreba, si učitelji želijo nove vsebine, kakšno mnenje imajo o nastalih delavnicah?... Odziv je bil pozitiven). Delavnice so zbrane v priročniku IGRIVO OBLIKOVANJE, ki bo v tiskani in digitalni obliki in bo tako na spletni strani zavoda dostopen vsem. Pripravljena so navodila za samostojno izvedbo in razširitev, tako se bodo lahko izvajale povsod in jih bodo učitelji lahko izvajali tudi sami. Študentje, ki so bili vključeni v projekt bodo lahko sodelovali pri izvedbi le teh pa tudi delavnicah, ki jih zavod že izvaja. Zavod CAS je pridobil nov pogled iz vidika mlajše generacije, o razvoju delavnic, ki jih drugače v zavodu snujejo sami, ali v sodelovanju z že uveljavljenimi oblikovalci.

Projekt je utrdil sodelovanje med zavodom CAS in Fakulteto za dizajn. Vidimo možnosti sodelovanja v prihodnje na projektih in različnih področjih oblikovanja. Študentje pa so tekom interdisciplinarnega projekta dobili možnost preveriti svoje teoretično znanje v praksi.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Skupni sestanki , predavanja, korekture...



Pilotska delavnica



Skupna srečanja v prostorih Centra za arhitekturo Slovenije (CAS)



