

Materiały dla nauczyciela uzupełniające zajęcia pt.

## „Misja: architektura”

I etap edukacyjny – klasy I-III szkoły podstawowej

### Szanowni Państwo,

zachęcamy do skorzystania z poniższych propozycji aktywności i zadań, które pomogą w przygotowaniu uczniów do zajęć w Bramie Poznania oraz umożliwią kontynuację tematyki w szkole.

### Przygotowanie uczniów do zajęć w Bramie Poznania

#### **Uczniowie powinni umieć odpowiedzieć na pytania:**

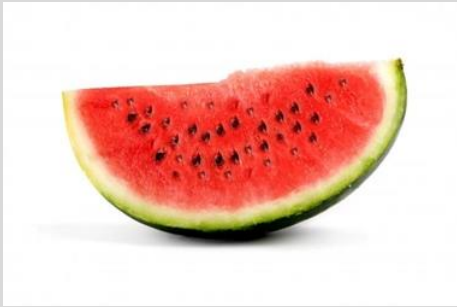
- co to jest architektura;
- czym zajmuje się architekt i co potrafi robić;
- jak wyglądają i nazywają się podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt).

#### **Zadania, jakie można przeprowadzić z uczniami:**

- Prezentacja (multimedialna lub pokaz zdjęć) budowli architektonicznych z różnych epok, o różnorodnych funkcjach i różnorodnych, interesujących formach, np.
  - piramidy – Egipt,
  - katedra Notre-Dame – Paryż,
  - budowle Antonio Gaudiego (kamienica Casa Mila, bazylika Sagrada Familia) – Barcelona,
  - opera w Sydney,
  - Świątynia Lotosu – Delhi,
  - Wieża Arabów – Dubaj,
  - Krzywy Domek – Sopot,
  - Dom do góry nogami – Szymbark.
- Pogadanka o tym, jak różnorodnie mogą wyglądać domy, w których mieszkamy. Pomocna może być książka D.O.M.E.K. – doskonałe okazy małych i dużych konstrukcji (D. Mizieliński, A. Machowiak, Wyd. Dwie Siostry, Warszawa 2009). Pomysłowa i zabawna książka, z której młodzi czytelnicy dowiedzą się, jak bardzo różne mogą być ludzkie domy i jak fascynującą

sztuką jest architektura. Dowcipne, soczyście kolorowe rysunki i zwięzłe, przystępne opisy prezentują 35 niezwykłych domów stworzonych przez najwybitniejszych architektów świata.

- Wprowadzenie do tematu – rebus:

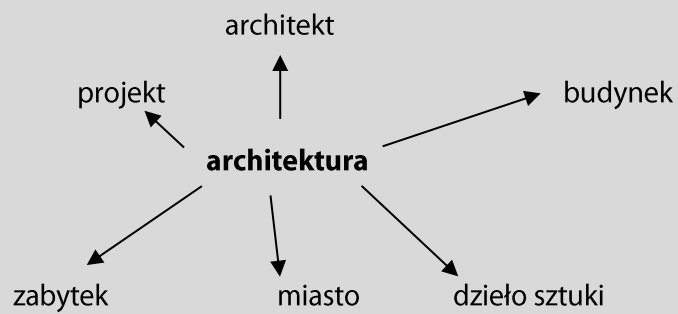


chi



~~buz~~

- Burza mózgów – z czym to słowo kojarzy się dzieciom?

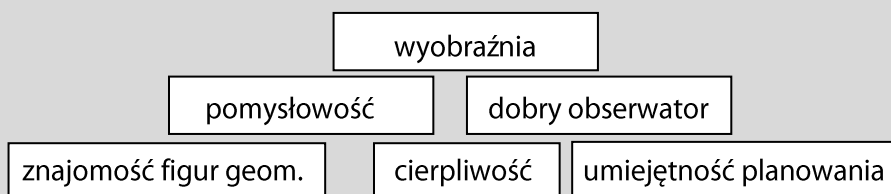


- Obserwacja kierowana prezentowanych zdjęć budowli z uwzględnieniem ich przeznaczenia, materiałów potrzebnych do wykonania, kształtów, fantazji architekta.

- Wyszukiwanie i zakreślanie kształtów znanych figur na zdjęciach budowli, np.



- Ustalanie cech przydatnych architektowi, np. z wykorzystaniem piramidy priorytetów. Uczniowie w grupach ustalają, jakie umiejętności powinien mieć człowiek wykonujący ten zawód. Zapisują je na kartkach i przyklejają na schemacie piramidy. Najwyżej znajdzie się ich zdaniem najcenniejsza cecha, najniżej – cechy przydatne. Można również przygotować kartki z gotowymi odpowiedziami i uczniowie podejmą decyzję w trakcie dyskusji grupowej. Następnie grupy prezentują wyniki swojej pracy z uzasadnieniem.



## Kontynuacja tematyki zajęć w szkole

### Zadania, jakie można przeprowadzić z uczniami:

- Malowanie kompozycji geometrycznych (abstrakcje) zainspirowane wszechobecną architekturą miasta (domy, okna, kominy, drzwi, dachy). Wykorzystanie figur geometrycznych i ich modyfikacji. Ważna jest wyobraźnia i odpowiedni dobór kolorystyki (barwy ciepłe, zimne).
- Budowanie makiet miast, osiedli, budynków (z fazą projektową).
- Ćwiczenia redakcyjne ustne lub pisemne dotyczące wcześniej powstałych prac (np. „Historia trójkątnego osiedla”).
- Przeglądanie stron internetowych związanych z architekturą.
- Korzystanie z Google Maps (Street View) – wirtualne wycieczki.
- Tworzenie kompozycji geometrycznych w programie PAINT.
- Możliwości graficzne programu MSWord (wstawianie kształtów, wypełnianie kolorem, przenoszenie obiektów).
- Zabawa ruchowa „Szukaj figury”. Na boisku rysujemy kredą różne figury. Dzieci poruszają się wśród nich w określony sposób (bieg, podskoki, czworakowanie itp.). Nauczyciel wymienia nazwę i kolor figury, np. żółty prostokąt i należy wejść do niego (może być ich wiele). Komu się nie uda – odpada.
- Zabawa w salce do ćwiczeń – „Cztery kąty”. Każdy kąt oznaczamy jedną figurą (kwadrat, trójkąt, koło, prostokąt – a może chcemy utrwalić nazwę innej figury?). W środku sali siedzi dziecko. Gra wesoła muzyka, dzieci krążą po sali. Gdy muzyka milknie, każdy musi zająć miejsce w jakimś kącie. Dziecko w środku z zamkniętymi oczami wymienia jedną z figur. Znajdujące się tam dzieci kończą grę. Wygrywa ten, komu udało się pozostać w grze najdłużej.

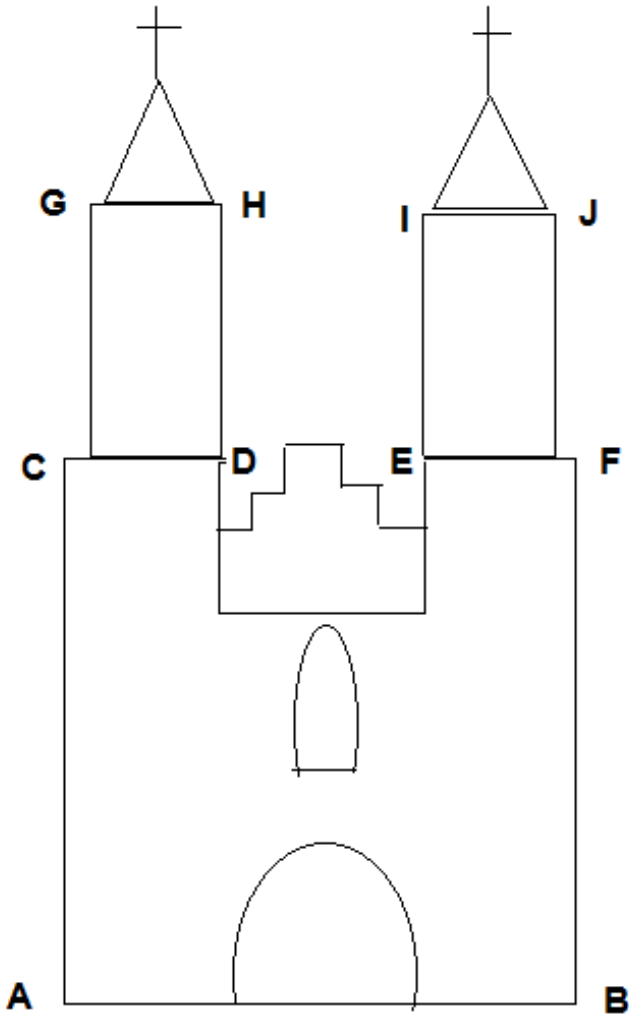
- Układanie z własnych ciał figur, elementów architektonicznych, budowli.
- Zabawy organizacyjno-porządkowe – uczniowie w określony sposób poruszają się po Sali (boisku). Na sygnał nauczyciel podnosi do góry figurę i uczniowie muszą utworzyć formację wcześniej przypisaną do figury (np. podnosimy trójkąt – dzieci dobierają się trójkami i tworzą na leżąco kształt trójkąta, podnosimy trójkąt i koło – tworzą trzyosobowe koła)
- Tworzenie figur z kartki papieru poprzez zaginanie.
- Rysowanie figur w sieci kwadratowej - łączenie punktów lub wersja doskonaląca orientację przestrzenną – dyktando geometryczne (nauczyciel określa kierunki, uczniowie rysują w zeszytach linie, które potem tworzą jakiś obiekt).
- „Rach, ciach” – dzielenie wielokątów nożyczkami na inne figury.
- „Zbuduj tak jak ja” w parach - jedna osoba tworzy kilkuelementowy układ (którego nie widzi druga), druga układa taki sam według podawanej instrukcji.
- Wykorzystanie tangramu na zajęciach.
- Poszukiwanie i liczenie figur w zadaniach typu „ile kwadratów tu widzisz?”.
- Zagadki zapalczane, np. ułóż 2 kwadraty z 7 zapalek lub ułóż 1 kwadrat z 8 zapalek.
- Gra memory – kształty.
- Mierzenie za pomocą linijki odcinków tworzących obiekt architektoniczny i zapisywanie wyników pomiaru. Pomocna może być załączona karta pracy.

Autor: Ewa Kucza  
Właściciel praw autorskich: CTK TRAKT

[www.BramaPoznania.pl](http://www.BramaPoznania.pl)

## Karta pracy - pomiary za pomocą linijki

Zmierz długość odcinków i zapisz wyniki pomiaru:



odcinek	długość
AB	
AC	
BF	
CD	
EF	
GH	
IJ	
CG	
HD	
EI	
FJ	