



Galerija

Mag. Polona Filipič,
Špela Kuhar,
Barbara Viki Šubic
Fakulteta za arhitekturo

Izkustveno učenje razvija ustvarjalnost

*Povej mi – in bom pozabil,
pokaži mi – in si bom zapomnil,
vključi me – in bom znal.*

Konfucij

Povzetek: Kakovostno učenje, ki pomeni trajno spremembo v dejavnosti in osebnosti, je praviloma posledica izkušenj. Prav zato je za uspešno vključevanje učencev v življenje pomembno pridobivanje tistih izkušenj, prek katerih lahko poglobljeno širijo svoje teoretično znanje, izražajo kreativnost in razvijajo ustvarjalne sposobnosti. V nasprotju s tradicionalnimi metodami poučevanja in učenja je podajanje znanja v okviru t. i. odprtih učnih oblik, na način projektnega učnega dela, učinkovito in ustvarjalno. Delavnica je ena izmed oblik ciljno usmerjenega projektnega dela, kjer so učenci aktivno vključeni v proces, v katerem se združujejo umsko in telesno delo, mišljenje in dejavnosti, teorija in praksa. Delavnice upoštevajo individualnost, predznanje, delovne navade posameznika in samostojnost. V prizadevanju za širjenje bivanjske kulture in dvigovanje prostorskih vrednot se izvaja program izobraževanja otrok in pedagogov o grajenem prostoru in arhitekturi – »Igriva arhitektura«. Tako se lahko dolgoročno izboljša splošna kulturna zavest ljudi in s tem tudi zahteve po boljši prostorski urejenosti mest, javnega prostora in stavb. Delovanje programa Igrive arhitekture se sistemsko uveljavlja na področju grajenega prostora in arhitekture v vzgojno-izobraževalnih vsebinah za vrtce, osnovne in srednje šole, kjer je zdaj zastopano kot kroskurikularno podočje. Opisane metode izvajanja tovrstnih vsebin so ključne za razumevanje in sodelovanje med strokovnjaki, pedagogi in učenci. **Ključne besede:** delavnica, projektno delo, izkustveno učenje, ustvarjalnost, multidisciplinarnost, Igriva arhitektura, grajeni prostor in arhitektura. **Experiential learning develops creativity. Abstract:** A high-quality learning which changes the activity and the personality in a permanent way, is mainly brought about by experience. It is for this reason that, to be able to take part in life, students need to acquire experience through which they can broaden their theoretical knowledge, express their creativity and develop their creative abilities. As opposed to traditional teaching and learning methods, the teaching in the framework of the so-called open forms of learning, by means of project work, is effective and creative. A workshop is one among several forms of targeted project work, where students take an active part in the process. This method is a combination of mental and physical activity, thinking and acting, theory and practice. In a workshop, each participant can benefit from his/her individuality, previous knowledge and work habits. In order to promote the culture of living and values related to living space, we conduct program to educate children and teachers on built space and architecture, called »Playful Architecture«. Its long-term goal is to raise the general cultural awareness and the need for better arrangement of urban and public space as well as buildings. The program's contents related to built space and architecture are an integral cross-curricular part of kindergarten, elementary and secondary school curricula. The methods presented in this article are of key importance to achieve mutual understanding and cooperation between specialists, teachers and students. **Keywords:** workshop, project work, experiential learning, creativity, multidisciplinarity, Playful Architecture, built space and architecture.

Uvod

Tradicionalne metode poučevanja in učenja temeljijo predvsem na pomnjenju podatkov, ki se posredujejo prek podane literature ali pa v obliki vnaprej pripravljenih predavanj. Prevladuje vloga mentorja kot neposrednega vodje, učenci mu sledijo in se mu podrejujejo. Po ugotovitvah postajajo učenci vse pasivnejši udeleženci izobraževalnega procesa, njihova individualnost je vse bolj prezrta, zamira pa tudi kritični in ustvarjalni dialog. Pri razvoju, ki poudarja posameznikovo ustvarjalnost, pa je poleg zaznave bistvena pravzaprav izkušnja, ki seveda najbolj določa ravno tisti segment učenca, ki jih označuje gibalni¹ slog učenja. Rezultati uspešnega učenja so namreč navade, ki se razvijejo s ponavljanjem neke dejavnosti in se izvajajo avtomatizirano; spretnosti, ki se jih naučimo z načrtno vajo in s treningom ter v končni fazi znanje, ki se kaže v razumevanju, uporabi in presojanju informacij. Uspešno učenje, ki pomeni trajno spremembo v dejavnosti in osebnosti, je torej praviloma posledica izkušenj. V nadaljevanju prispevka je obrazložena delavnica, ki se izkazuje kot sodobna oblika uspešnega dialoga med poučevanjem in učenjem. Je ciljno usmerjena oblika projektnega dela, ki poteka znotraj določenih vsebin in organizacijskih oblik, prek posameznih metodičnih faz k zastavljenim ciljem. Pomeni način izobraževanja, ki ne temelji samo na podajanju znanja, ampak predvsem na raziskovanju, izkušnji in eksperimentu. Vse to pa posredno vpliva tudi na razvoj učenčeve ustvarjalnosti. Za uspešno vključevanje učenca v življenje je namreč pomembno pridobivanje realnih izkušenj, preko katerih lahko poglobljeno širijo svoje teoretično znanje, izražajo kreativnost in razvijajo ustvarjalne sposobnosti.

Pomen izkustvenega učenja

Delavnica kot oblika projektnega dela spada v polje izkustvenega učenja. Gudjons (1986) podaja deset meril, ki jih mora upoštevati projektno delo: da rešuje »življenjske« naloge, da upošteva interese udeležencev, da omogoča samoorganiziranje in prevzemanje osebne odgovornosti udeležencev, da so naloge družbeno pomembne in da imajo uporabno vrednost, da je praktično načrtovanje

ciljno usmerjeno, da je projekt usmerjen k izdelku, katerega vrednost je mogoče preveriti, da je treba aktivirati čim več čutil, kar vodi k povezovanju mišljenja s praktičnim delom, šole z življenjem in teorije s prakso.

Delo v delavnicah temelji na načelih ustvarjalne vzgoje, saj se, kot navaja Blažič (2002) »/.../ upoštevajo individualnost, predznanje, delovne navade posameznika, omogočajo samostojnost in individualiziran pristop k reševanju težav, učenje z osebno izkušnjo prek nalog z aktivnim ukvarjanjem s predmeti, ponazarjanje teme in problema iz različnih zornih kotov, vključevanje v različne konkretne izkušnje, načelo avtonomnega izvajanja in nadzora dejavnosti /.../« Zelo pomemben vidik delavnice je tudi učenčeva dejavnost, ko prihaja do izmenjave med okoljem in njegovim notranjim doživljajskim svetom. Tudi Novak (1990) trdi, da se učenec intenzivneje uči, če je proces učenja povezan z doživljanjem, ki ga sproži učenčeva motorična in senzorična dejavnost.

Delavnica se izkazuje kot učinkovit način podajanja znanja, saj omogoča bolj prilagodljivo in individualizirano učenje, kjer lahko vsak učenec izrazi svoje znanje in izrazi svoje zmogljivosti. Delo znotraj delavnice gradi na odnosu med usmerjanjem in raziskovanjem, kjer učenje in poučevanje pomenita iskanje in razvoj raznolikosti kot vodilne vrednote.

Grajeni prostor in arhitektura

Arhitektura je v najširšem pomenu umetnost prostora. Ljudje v prostoru živimo, delamo, se družimo, ga uporabljamo, načrtujemo, ustvarjamo in gradimo in s tem oblikujemo svoje prostorske izkušnje. Kakovosten arhitekturni prostor temelji na skladnosti in ravnotežju treh načel: lepote, trdnosti in uporabnosti. Prepoznavanje, vrednotenje in kakovostno prostorsko ustvarjanje so povezani s sistematičnim pridobivanjem znanja in prostorskih izkušenj. Marsikdo se ne zaveda, kako močan vpliv imata prostor in arhitektura na naše življenje, zdravje, počutje, uspešnost, varnost in zadovoljstvo. Obdajata nas vse življenje in dajeta okvir vsem našim dejavnostim. Vsi ljudje, ne samo arhitekti, krajinski arhitekti in prostorski načrtovalci, oblikujemo prostor, hkrati pa prostor oblikuje nas. Vse naše vrednote, tudi prostorske, so temelj naše kulture in kažejo na razvitost naše



družbe. Arhitektura nosi visoko kulturno, družbeno in ekonomsko vrednost, zato spada njeno razumevanje v splošno izobrazbo.

Igriva arhitektura²

Raven zavedanja o vrednotah grajenega prostora in arhitekture je odvisna predvsem od prostorskih izkušenj, pridobljenih v mladosti. Program Igrive arhitekture, ki ga vodimo, ponuja metode poučevanja in učenja o grajenem prostoru in arhitekturi. S pridobljenim znanjem bodo mladi prepoznavali in kritično vrednotili grajeni prostor, širili svoje znanje o prostorskih vrednotah, pomenu kakovostno urejenih mest in javnega prostora, arhitekturi in oblikovanju. Ker pa je ta čudoviti svet grajenega prostora in arhitekture povezan s skorajda vsemi področji izobraževanja, je tako pomembno v vzgojno-izobraževalnem procesu poiskati načine, ki lahko učencem omogočijo razumevanje pomena prostorske pismenosti za vsakodnevno življenje in neposredno izkušnjo tega vedenja.

Izkušnja kot metoda

V priročniku Igriva arhitektura³, ki obrazloži program Igrive arhitekture, ponujamo nabor delavnic, ki so zasnovane kot preplet teorije in prakse in pomenijo inovativen pristop poučevanja s celostnim načinom pridobivanja in povezovanja znanja s praktičnimi izkušnjami na različnih stopnjah izobraževanja, predvsem z nadgradnjo obstoječega kurikula za vrtce in učnih načrtov osnovnih šol ter usmerjeno organizacijo šolskih in občolskih dejavnosti.

Delavnice o grajenem prostoru in arhitekturi temeljijo na tiskem delu in na izmenjavi znanj. Mladi z aktivnim vključevanjem in sodelovanjem v delavnicah pridobijo izkušnje na področju grajenega prostora in arhitekture (naselje, odprti prostor, arhitektura in notranji prostor) ter znanje o pomenu usklajevanja pogledov in potreb različnih uporabnikov prostora. Seznanijo se z nujnostjo njihovega vključevanja v procese urejanja in oblikovanja grajenega prostora v prihodnosti in se učijo, kako pomemben je pri tem uspešen dialog. Delavnice vključujejo različne pedagoške metode: praktično delo in spretnosti, problemski pristop, študijo primerov, projektno delo, akcijsko načr-

tovanje, konstruiranje pri tehniki in tehnologiji, ogleda lokacij s poudarkom na opazovanju, orientaciji, primerjanju, analiziranju in poročanju.

Delavnica Igriva arhitektura

Na izvajanje delavnice se mora pedagog prej pripraviti. V pomoč so mu vsebine, vezane na temo izbrane delavnice, ki so opisane v posameznih poglavjih priročnika Igriva arhitektura in so dostopne tudi na spletni strani www.igrivarhitektura.org. Pomemben sestavni del vsake delavnice je motivacijski in strokovni uvod, ki predstavlja namen delavnice, opis ciljev in potrebnih materialov. Za kakovostno izvedbo delavnice je na voljo dodatno gradivo, kjer je predstavljen izbran slikovni material, ki ga lahko pedagog uporabi za motivacijski pogovor in spodbujanje učencev pri izražanju njihovih mnenj in razmišljanj. Navedene so tudi dodatne priporočene vsebine (literatura, spletne strani, didaktična gradiva, filmi in oddaje ter druge vsebine), ki so pedagogom v pomoč pri celostnem izobraževanju o urejanju prostora. Nekatere vsebine so namenjene širitvi strokovnega znanja pedagogov, druge pa so namenjene učencem. Z njimi lahko razširimo in popestrimo izvedbo delavnic.

V pomoč so pri vsaki delavnici navedeni namen in cilji posamezne delavnice, opisi priprave in razlaga dejavnosti praktičnega dela. Vsaka delavnica vsebuje tudi prikaz slikovnega gradiva poteka delavnice, izvedene v programu Igriva arhitektura. Vsakokrat so navedeni predlogi vprašanj za učence, ki so lahko dodatna spodbuda za delo, razmišljanje in vrednotenje.

Pri vsaki delavnici je opisano, kje jo lahko izvajamo (večinoma v vrtcu, šoli ali njihovi okolici) in kakšen material potrebujemo za njeno izvedbo. Pedagog lahko obseg in potek delavnice prilagodi potrebam in starosti učencev, povečini pa so delavnice primerne za otroke med četrtilim in štirinajstim letom starosti in jih lahko izpeljemo v dveh šolskih urah.

Delavnice se lahko poljubno vsebinsko razširijo, nadgradijo, povežejo z drugimi predmeti in področji (kroskurikularno oz. medpredmetno povezovanje). V tabelah v priročniku Igriva arhitektura je prikazan horizontalni in vertikalni medkurikularni preplet vsebin, saj sta prostor in arhitektura povezana s skorajda vsemi področji izobraževanja.

Na primer delavnico *Kaj se dogaja v hiši* lahko sočasno obravnavamo pri različnih področjih, kot so jezik, umetnost, družba, narava in matematika, saj vključuje različne vidike opazovanja prostora, povezav v prostorih, risanja, izražanja, merjenja, opazovanja ljudi v prostoru, času in družbi. Pedagog lahko omenjeno delavnico dopolni in nadgradi tudi s pomočjo vsebin v poglavju *Namigi za aktivno opazovanje: Odnosi med prostori v stavbah, Gibanje in orientacija v stavbi in Funkcionalnost stavbe*. Zaradi omejenega znanja pedagogov pri izvajanju delavnic s področja grajenega prostora in arhitekture jim priročnik Igriva arhitektura ponuja poglobljene vsebine o pomenu izobraževanja o trajnostnem prostorskem razvoju, trajnostnih materialih, še posebno o lesu kot vsestranskemu materialu prihodnosti. Opozarjamo tudi na vlogo javnega sektorja, ki bi moral biti vzor s spodbujanjem gradnje kakovostne arhitekture. Obrazložene so teme o naselju, odprtem prostoru, arhitekturi in notranjem prostoru. Vsaka tema vsebuje splošni uvod in nabor delavnic na izbrano temo. Pedagogom je v pomoč tudi poglavje *Namigi za aktivno opazovanje*, v katerem so navedene dodatne vsebine, ki jih lahko uporabijo pri izvedbi delavnic. Namigi lahko koristijo tudi pri razvoju in krepitvi poglobljenega zaznavanja prostora in oblikovanju lastnih občutkov, pri pogovorih in izražanju mnenj, kadar gremo na ogled neke stavbe, na ekskurzijo, izlet, kulturni/naravoslovni dan ipd⁴.

Izvajanje delavnice

Delavnice so zastavljene tako, da jih lahko pedagogi izvajajo samostojno, priporočamo pa sodelovanje strokovnjakov s področja, ki ga pokriva posamezna delavnica (arhitekt, krajinski arhitekt, prostorski načrtovalec). Pri izvajanju delavnic mora biti na prvem mestu zagotovljena varnost otrok. Pri večini delavnic uporabljamo različna orodja, kot na primer olfa nože, lepilne pištole in drugo orodje, s katerim se lahko otroci poškodujejo. Zato velja, da je treba učence pred začetkom delavnic nujno poučiti o uporabi orodja in jih opozoriti na nevarnosti poškodb. Večine materialov in pripomočkov, ki jih potrebujemo za izvedbo delavnic, ni težko dobiti. Pri izvedbi nekaterih delavnic je treba poskrbeti za ustrezno prilagoditev vsem otrokom/učencem

v skupini/razredu glede na njihove sposobnosti in znanje. Pozorni in občutljivi moramo biti zlasti na to, da ne izpostavljam o učencev glede na socialne razmere v domačem okolju.

Z začetnim teoretičnim delom, ki ga izvedemo s pogovorom in predavanjem, otroke uvedemo v temo. Faza skupnega načrtovanje dela znotraj delavnice spodbuja učence k sodelovanju, učijo se različnih oblik medsebojnega komuniciranja, odgovornosti in sožitja. Praviloma se delavnice izvajajo multidisciplinarno, kar pomeni večjo povezanost veščin in znanj. Značilno za delo v delavnici je namreč, da povezuje in združuje umsko in telesno delo, mišljenje in dejavnosti, šolo in življenje, teorijo in prakso, kar brez dvoma izboljšuje učne dosežke posameznika. Delavnice je zato smiselno vključiti v pedagoški proces kot obliko posredovanja praktičnih znanj z izkušnjo, ko je pomembna hitrost in učinkovitost pridobljenega znanja in kot odličen motivacijski element poučevanja. Tudi pri doseganju skupnih ciljev, ko je zelo pomembno učence usmerjati k medsebojni komunikaciji, interdisciplinarnosti in povezovanju med posameznimi učnimi predmeti.

Delavnice vključujejo razvoj splošnih znanj, ki jih obsegajo matematika, slovenščina, zgodovina, domovinska in državljanska kultura in etika ter specifična znanja spoznavanja okolja, likovne umetnosti, tehnike in tehnologije, geografije, zgodovine, naravoslovja in družbe. Pedagog naj presodi, katere učne cilje je mogoče doseči v posamezni delavnici, pri tem naj velja načelo »manj je več«.

Za konec

Skupaj, pedagogi in strokovnjaki s področja grajenega okolja in arhitekture, raziskujmo, oblikujmo in razvijajmo formalno in neformalno izobraževanje otrok na področju grajenega prostora, arhitekture in oblikovanja. Zavzemajmo se za prenos znanj iz teorije v prakso. Uporabljajmo nove sodobne metode učenja prek izkušnje, z vključevanjem vseh čutov in motiviranjem posameznika kot pomembnega dela skupine.

S povezovanjem, sodelovanjem in interdisciplinarnim delom lahko uvedemo inovativen in celosten pristop poučevanja o prostoru, s čimer lahko danes našim učencem ponudimo izkušnjo prihodnosti.



Trdno verjamemo, da ima pri vzgoji in izobraževanju pomembno vlogo predvsem izkustveno izobraževanje, saj ima izkušnja dolgoročen vpliv na spremembo posameznikove percepcije in vrednostnega sistema. Poudariti želimo, da vzgoja o prostoru in arhitekturi ponuja številne možnosti za razvoj individualnih spretnosti posameznikov. Arhitekturni način razmišljanja je vključujoč, zato pripomorejo prostorske in arhitekturne naloge tudi k razvoju splošnih znanj, ki jih učenci uporabljajo na drugih področjih svojega izobraževanja. S tem krepijo veselje do raziskovanja ter razvijajo spretnosti komunikacije in reševanja problemov, veščine analitičnega in kritičnega mišljenja, timskega dela, organizacije, odločanja, ustvarjalnosti in prostorske občutljivosti. ■

Literatura

1. Blažič, M., Bogovič, A., Macur, A., Mešiček, M., Petrovič, A., (2002). Pedagoška fakulteta, Univerza v Ljubljani. Seminarska naloga: Projektno učno delo.
2. Bligh, D. A. (1971). What's the Use of Lectures? Exeter: Briar House.
3. Novak, H. (1990). Projektno učno delo, Državna založba Slovenije, Ljubljana.
4. Žagar, D. (2009). Psihologija za učitelje. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani, Center za pedagoško izobraževanje.
5. Lepičnik, Vodopivec, J. (2013). Od okoljske vzgoje do vzgoje za trajnostno prihodnost v vrtcu. Koper: Univerzitetna založba Annales.
6. Novak, H., Žužej, V., Glogovec, V. Z., (2009). Projektno delo kot učni model. Radovljica: Didakta.
7. Gudjons, H., (1986). Was ist Projektmethode? V: Bastian J. und Gudjons H. (Hg.): Das Projektbuch, Bergmann_Helbig Verlag GmbH

Viri

1. <http://www2.arnes.si/~jcurk/UCENJE/povzetki.html>, 9. 2. 2011.
2. Tvedte, J., Ove Lysne, S.: Learning without teaching, Use of ICT-based Models in Teacher Training, http://www.ict.org/T01_Library/T01_134.PDF, 13. 1. 2011.
3. Psychology of school learning, Views of the learner, Edited by William M. Bart, Martin R. Wong; MMS Information Corporation, New York, 1974, <http://www.google.com/books?hl=sl&lr=&id=qWX6tJmT-6gC&oi=fnd&pg=PA38&dq=learning+without+teaching&ots=NbDmVOIbWn&sig=HwKjXGo3R egCjMK8HX8U59iuhO8#v=onepage&q=learning%20without%20teaching&f=false>, 27. 1. 2011.
4. Emergent Understanding: Learning without Teaching, from SystemsWiki, http://www.systemswiki.org/index.php?title=Emergent_Understanding:_Learning_without_Teaching, 10. 2. 2011.

Opombe

- 1 »Učenci, pri katerih prevladuje gibalni slog, pa si snov najbolje zapomnijo, če jo praktično preizkusijo /.../.« (Žagar, 2009)
- 2 V Sloveniji je leta 2009 v okviru Zbornice za arhitekturo in prostor Slovenije (ZAPS) začela delovati skupina Arhitektura in otroci, kot članica svetovne pobude Architecture and children, ki deluje v okviru Svetovne zveze arhitektov (UIA). V nekaj letih se je projekt, ki je nastal pod okriljem skupine Arhitektura in otroci - Igriva arhitektura razširil po celotni Sloveniji (Ljubljana, Maribor, Celje, Velenje, Slovenske Konjice, Žalec, Nova Gorica, Murska Sobota, Lendava, Radovljica, Kranjska Gora, Jesenice, Mojstrana, Kamnik, Novo mesto, Šentrupert in Kostanjevica na Krki). Do danes je z nami prostovoljno sodelovalo več kot 200 strokovnjakov: arhitektov, krajinskih arhitektov, oblikovalcev, umetnikov in drugih strokovnjakov s področja urejanja prostora, ki so zasnovali in vodili delavnice ali predavali. Sodelujemo z več kot 30 ustanovami iz vse Slovenije. Na naših dejavnostih smo do danes našli več kot 3500 obiskov otrok.
- Leta 2013 smo arhitektke Polona Filipič, Lenka Kavčič, Špela Kuhar, Ana Struna Bregar in Barbara Viki Šubic ter krajinska arhitektka Tanja Maljevac ustanovile zavod Center arhitekture, kjer smo projekt delavnic Igriva arhitektura nadgradile v širši izobraževalni program, ki deluje v javnem interesu na področju bivanjske kulture in dvigovanja prostorskih vrednot. Za naše dosedanje delo smo leta 2012 prejeli Plečnikovo medaljo za prispevek k bogatitvi arhitekturne kulture.
- 3 Priročnik Igriva arhitektura je nastal novembra 2014 in je brezplačen. Dostavljen je bil vsem vrtcem in osnovnim šolam po Sloveniji. Objavljen je tudi na spletnih straneh ZRSŠ in Centra arhitekture. Priročnik je bil izdan s podporo Ministrstva za izobraževanje, znanost in šport, Ministrstva za kulturo ter Ministrstva za gospodarski razvoj in tehnologijo - Javne agencije Republike Slovenije za spodbujanje podjetništva, inovativnosti, razvoja, investicij in turizma (SPIRIT), Zbornice za arhitekturo in prostor Slovenije (ZAPS) in Centra arhitekture.
- 4 Šolam in drugim ustanovam ponujamo delavnice, predavanja, vodene sprehode, tehnične dneve, eko dneve, obiske arhitekturnih birojev in oddelkov urejanja prostora. Vsebine so prilagojene različnim starostnim skupinam - V, OŠ1, OŠ2, OŠ3, SŠ in otrokom s posebnimi potrebami. Izvajamo tudi tehniške in naravoslovne dneve v vrtcih, osnovnih in srednjih šolah. Pripravljamo učne liste za različne starostne skupine, ki jih najdete na naši spletni strani:
 - Učni listi o arhitekturi: Cici vesela šola Arhitektura, Cicido, februar 2012
 - Učni listi o arhitekturi, Ciciban, februar 2012
 - Delovni listi za aktivno opazovanje prostora
 - Prevod učnih listov Raziskovanje arhitektureV slikovni zbirki na naši spletni strani po različnih področjih zbiramo ključne in zanimive podobe s sveta urejanja prostora, arhitekture in oblikovanja (arhitekta, stavbe, pohištvo, konstrukcije, zanimive urbane elemente in ureditve, ki so zaznamovali zgodovino, mesta, razvoj, uporabnike).

Avtorji fotografij: Primož Černe, Igor Šubic, Taja Filipič Rexha, Gaja Terbižav, Iztok Hvala, Urša Kosmač Marc, Arhiv UGM, Bojan Mijatović, Lenka Kavčič.

VŽIGALICE

S palicami, dolgimi dva metra, na koncu pobarvanimi z rdečo barvo, ki vzbujajo različne asociacije, smo spoznavali različna merila, pomene, kaj je dvodimenzionalni prostor in kako ta lahko prehaja v tretjo prostorsko dimenzijo. Po trije v skupini smo sestavili piramido, ki smo jo zvezali z vrvicami in na koncu zgradili skupni prostor. Z igro mikada v nadnaravni velikosti in s sestavljanjem piramid smo odpirali vprašanja o arhitekturi in njenih zakonitostih in nanje skupaj iskali odgovore.

Delavnica je bila izvedena 6. 10. 2009 pred Mestnim muzejem v Ljubljani pod vodstvom francoskega arhitekta Laurenta Tardieuja.

