



[www. a-magazine.org](http://www.a-magazine.org)

Architecture Magazine for Children

Arkkitehtuurilehti Lapsille

Revista de Arquitectura para Niños

Haurrentzako Arkitektura Aldizkaria

**ISSUE # 2/**

**>ARTICLE #5/2013**

Home/

Hogar/

Koti/

Etxea.

Design the room  
of your dreams.

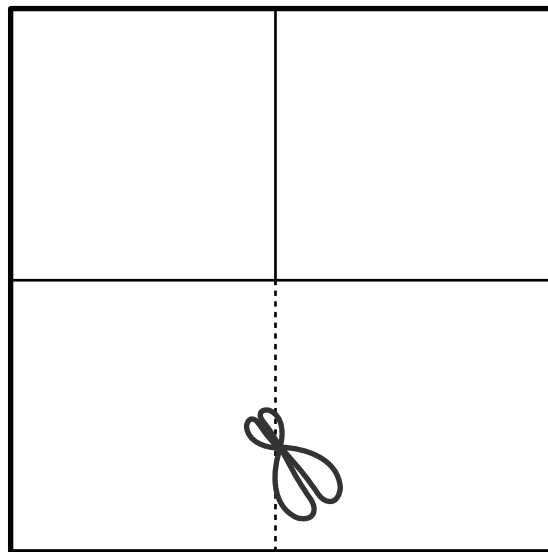


## How to make a room:

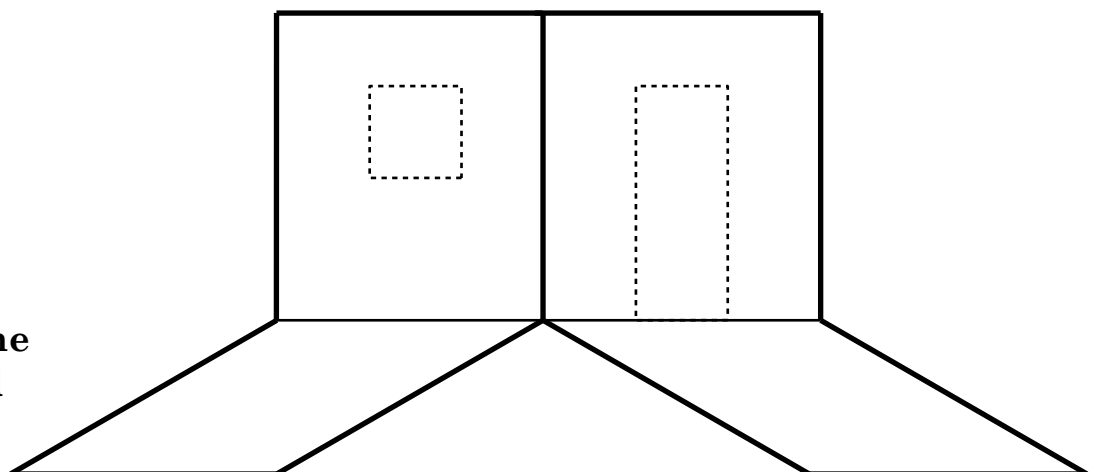
### Use:

Cardboard,  
carpet knife,  
scissors, tape.

1. Make a room out of square cardboard.



2. Cut out the doors and windows.



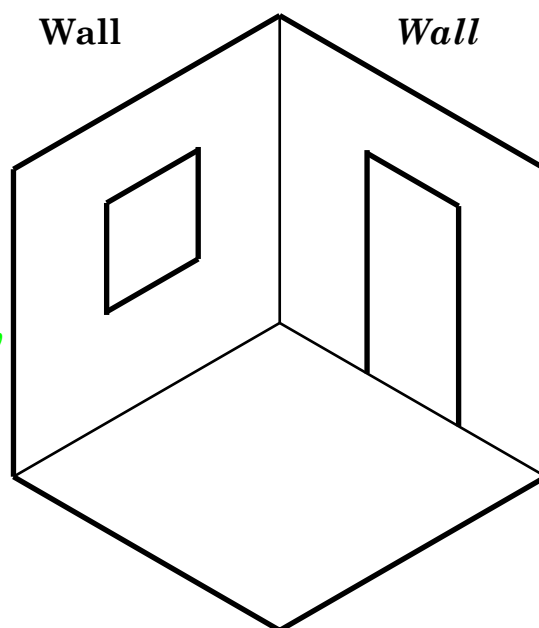
Wall

Wall

Window

Door

3. Attach with tape.



Floor

Amag

## Educational Content, Article No 5. *Home Design the room of your dreams.*

Design Museum.

Author: Hanna Kapanen, Educational Curator.

We live in a designed and constructed world. We make daily use of a large number of different objects – toothbrushes, coffee cups, keys, shoes, mobile phones, desks, watches, cuddly toys. These objects tell a great deal about us and they are a part of our everyday lives.

We move about in different kinds of settings: at home, in day-care centres, on buses, in schools and museums. Design has great impact on our lives. Good design provides comfort and makes our lives smoother and easier. It also ensures safety, guides us, awakens memories, provides joy, and bears tales.

Getting to know the history of design helps us understand the present and is a basis for the ideas of the future. Finland is quite a small country and Finnish material culture was uniform for a long while. Some of the classics of Finnish design – such as striped Marimekko garments, the Aalto stool, Fiskars scissors and the Teema mug – are everyday objects familiar to many people.

Knowing one's own environment and awareness of the various meanings that it bears are an aid in the construction of a child's identity. We learn from values and the ways in which our community operates. Our own culture opens a window onto understanding the cultures of other people.

This exploration can begin at close range, with familiar everyday things – one's own home, one's own room and the dreams that are associated with it. Children will tell stories of their homes and the objects that surround them. There is no need to coax; the stories will come of their own accord. Room is given for play, exploration and personal design. Working will also develop teamwork skills and encourage children to interact. It is important to present one's own ideas; they will be heard and others will be allowed to tell of their thoughts.

The aim is to notice that design exists everywhere. The keywords of the work are creativity, experiment and individual expression. We take charge of our environment: wondering, organizing, comparing, exploring, finding out, creating ideas and constructing new things.

### *Home - Design the room of your dreams*

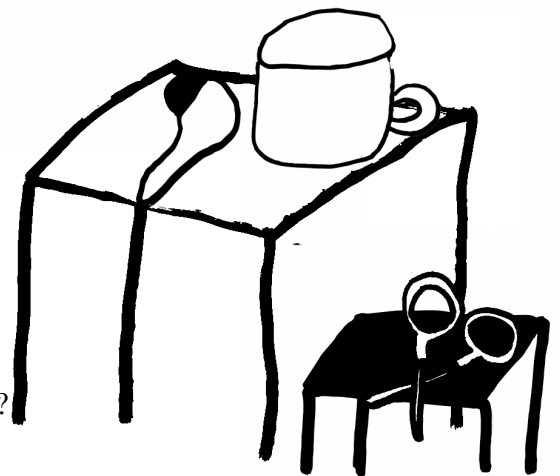
Start with a discussion about homes.  
What kinds of rooms and spaces do homes have?  
What things are necessary at home?  
What kinds of objects did you use today?

Design is said to be everywhere around us.  
It concerns all of us, not just the professionals of design!

There is truly an abundance of things. Are they all needed?  
What would you never want to give up?  
What things would you like to improve and in what ways?

Feel free to dream. Design and construct the room of your dreams. What does it contain?  
Design it and build it. If things get difficult, adults can help find a solution.

Present your room to the group.  
Get together and make a whole house out of the rooms of your dreams.



*Amag*

## Contenido Educativo, Artículo No 5. *Hogar*

### *Diseña la casa de tus sueños*

Design Museum.

Author: Hanna Kapanen, Educational Curator.

Vivimos en un mundo diseñado y construido. Cada día usamos muchos objetos – cepillos de dientes, tazas de café, llaves, zapatos, teléfonos móviles, escritorios, mesas, peluches. Estos objetos hablan de nosotros y son parte de nuestra vida.

Vivimos en diferentes escenarios: hogar, jardines de infancia, autobuses, colegios, museos... El diseño tiene gran impacto en nuestra vida. El buen diseño da confort y hace nuestra vida más cómoda y fácil. También nos da seguridad, nos guía, despierta recuerdos, provoca gozo y contiene historias.

Conocer la historia del diseño nos ayuda a comprender el presente y es la base de las ideas del futuro. Finlandia es un país bastante pequeño y su cultura material ha sido uniforme durante largo tiempo. El diseño finlandés tiene clásicos - tales como la ropa de rayas de Marimekko, el taburete de Aalto, las tijeras Fiskars y la taza Teema – que son objetos cotidianos y familiares para mucha gente.

Conocer el propio entorno y ser consciente de sus distintos significados ayuda a la construcción de la identidad del niño. Aprendemos de los valores y del cómo funciona nuestra comunidad. Nuestra propia cultura abre una ventana a la comprensión de otras culturas.

Esta exploración puede empezar con lo cercano, con las cosas familiares de cada día –tu casa, tu habitación y los sueños asociados a ella. Los niños contarán historias de sus hogares y de los objetos que los rodean. No hace falta convencerlos; las historias saldrán por su propia voluntad.

La habitación es para jugar, explorar y diseñar lo que quieran. La actividad también dará lugar al trabajo en equipo y anima a los niños a interactuar. Es importante que presenten sus propias ideas; los otros niños escucharán y podrán decir lo que piensan.

El objetivo es transmitir que el diseño está en todas partes. Las palabras clave de la actividad son creatividad, experimento y expresión individual. Nos damos cuenta de nuestro entorno preguntando, organizando, comparando, explorando, descubriendo, creando ideas y construyendo cosas nuevas.

### *Hogar – Diseña la habitación de tus sueños*

Empieza con una discusión sobre las casas.

¿Qué tipo de habitaciones y espacios tienen las casas?

¿Qué cosas son necesarias en casa?

¿Qué objetos has usado hoy?

El diseño está en todas partes a nuestro alrededor.

¡Nos concierne a todos, no sólo a los profesionales del diseño!

Hay un montón de objetos. ¿Todos son necesarios?

¿Cuál no tirarías nunca? ¿Cuál te gustaría mejorar y cómo?

Sueña lo que quieras. Diseña y construye la habitación de tus sueños.

¿Qué contiene? Diseñala y constrúyela.

Si la tarea se complica, los adultos ayudarán a encontrar la solución.



*Amag*

## Opetuksellinen Sisältö, Artikkelin No 5. *Koti*

### *Suunnittele unelmiesi huone.*

Design Museum.

Author: Hanna Kapanen, Educational Curator.

Elämme muotoilussa ja rakennetussa maailmassa. Käytämme päivittäin erilaisia esineitä - hammasharjaa, kahvikuppia, avaimia, kenkiä, matkapuhelinta, kirjoituspöytää, kelloa, uninalle. Nämä esineet kertovat meistä paljon ja ovat mukana arjessamme.

Liikumme erilaisissa ympäristöissä kotona, päiväkodissa, bussissa, koulussa, museossa. Muotoilulla on suuri vaikutus elämäämme. Hyvä muotoilu luo viihtyisyyttä ja tekee elämästämme sujuvampaa ja mukavampaa. Samalla se luo turvallisuutta, ohjaa meitä, herättää muistoja, tuottaa iloa ja kantaa tarinoita.

Muotoilun historiaan tutustuminen auttaa meitä ymmärtämään nykyhetkeä ja luo pohjaa tulevaisuuden ideoille. Suomi on melko pieni maa, ja suomalainen esinekköulttuuri oli pitkään yhtenäinen. Jotkut muotoilun klassikkoesineet – kuten Tasaraita-trikoot, Aalto-jakkara, Fiskarsin sakset ja Teema-muki - ovat monille tuttuja arjen käyttöesineitä.

Oman ympäristön tunteminen ja sen kantamien erilaisten merkitysten tiedostaminen auttaa lapsen identiteetin rakentumisessa. Opimme arvoista ja yhteisömme toimintatavoista. Omasta kulttuurista avautuu ikkuna myös muiden kulttuurien ymmärtämiseen.

Tutustumisen voi aloittaa läheltä ja tutuista arkisista asioista – omasta kodista, omasta huoneesta ja siihen liittyvistä unelmista. Lapsi kertoo tarinoita kodistaan ja esineistä ympärillään – kertomuksia ei tarvitse houkutella, ne pulppuavat kuin itsestään. Leikille, tutkimiselle ja omalle suunnittelulle annetaan tilaa. Työskennellessä kehitetään myös ryhmätyötaitoja ja kannustetaan lasta vuorovaikutukseen. Omien ajatusten esittäminen on tärkeää, ideat kuullaan ja annetaan myös muiden kertoa ajatuksiaan.

Tavoitteena on huomata että muotoilua on kaikkialla. Avainsanoja työskentelyssä on luovuus, kokeellisuus ja oma ilmaisu. Otetaan ympäristömme haltuun: ihmetellään, järjestellään, vertaillaan, tutkitaan, otetaan selvää, ideoidaan ja rakennetaan uutta.

### *Koti - Suunnittele unelmien huone*

Aloitetaan keskustelemalla kodeista.  
Minkälaisia tiloja kodeissa on?  
Mitkä asiat ovat välttämättömiä kotona?  
Minkälaisia esineitä olet käyttänyt tänään?

Kerrotaan että muotoilua on kaikkialla ympärillämme.  
Muotoilu ei ole vain muotoilun ammattilaisten vaan meidän kaikkien juttu!

Tavaraa on paljon, paljon.  
Tarvitaanko sitä kaikkea?  
Entä mistä et ainakaan haluasi luopua?  
Mitä tavaroita haluaisit parantaa ja miten?

Nyt saa unelmoida! Suunnittele ja rakenna unelmiesi huone.  
Mitä siellä on? Suunnittele ja rakenna.  
Hankalissa kohdissa etsitään ratkaisua yhdessä aikuisen kanssa.

Esittele huoneesi ryhmässä.  
Rakentakaa unelmien huoneista yhteinen suuri talo.



## Hezkuntza Edukiak, No 1 Artikulua. *Etxea*

### *Diseina ezazu ametsetako etxea.*

Design Museum.

Author: Hanna Kapanen, Educational Curator.

Diseinatutako eta eraikitako mundu batean bizi gara. Egutero objektu asko erabiltzen ditugu (hortzetako eskuilak, kafe kizarak, giltzak, zapatak, sakelako telefonoak, idazmahaiak, mahaiak, peluxeeko panpinak). Objektu horiek gutariko bakoitza deskribatzen dute, eta gure bizimoduaren parte dira.

Gure bizimodua hainbat lekutan gauzatzen da: etxean, haurtzaindegietan, autobusetan, ikastetxeetan, museoetan... Diseinuak eragin handia du gure bizimoduan. Diseinu onak konforta ematen du, eta erosoago eta errazago bizitzen laguntzen digu. Diseinu onak segurtasuna ematen digu, bideratzen gaitu, gure oroimena pizten du, poztasuna eragiten du, eta istorioak edukitzen ditu bere baitan.

Diseinuaren historia ezagutzea lagungarria da oraina ulertzeko eta etorkizuneko ideien oinarria eraikitzeko. Finlandia herrialde nahiko txikia da, eta bertako kultura materiala uniforme izan da denbora luzez. Finlandiako diseinuan badaude zenbait klasiko, jende askok eguneroko eta ohiko objektu gisa ikusten dituenak: Marimekko-ren arropa marraduna, Aalto-ren aulkia, Fiskars guraizeak edo Teema katilua, besteak beste.

Norberaren ingurunea ezagutzea eta haren esanahiak ulertzea lagungarria da haurraren nortasuna eraikitzeko. Gure komunitateko balioetatik eta funtzionamendutik ikasten dugu. Norberaren kulturak gainerako kulturak ulertzen laguntzen du.

Lehenengo urratsa gertuko gauzak esploratzea izan daiteke, eguneroko gauzak esploratzea (gure etxea, gure gela, bertan ditugun ametsak). Haurrek euren etxeari eta objektuei buruzko istorioak kontatuko dituzte. Ez da beharrezkoa haurrak konbentzitzen saiatzea; istorioak berez aterako dira.

Gela jolasteko, esploratzeko, nahi dutena diseinatzeko da. Jarduera honek taldeko lana eta haurren arteko interakzioa ere bultzatuko ditu. Garrantzitsua da haur bakoitzak bere ideiak azaltzea; gainerako haurrek ideia horiek entzungo dituzte eta zer pentsatzen duten esan ahalko dute.

Helburua honako hau da: diseinua leku guztietan dagoela helaraztea. Jarduera honetako gako hitzak dira sormena, esperimentazioa eta banakako adierazpena. Gure inguruneaz jabetuko gara galdetuz, antolatuz, konparatuz, esploratuz, aurkikuntzak eginez, ideiak sortuz eta gauza berriak eraikiz.

### *Etxea – Diseina ezazu ametsetako gela*

Hasteko, etxeei buruz eztabaidatuko dugu.  
Zer gela eta espazio mota daude etxeetan?  
Zer gauza dira beharrezkoak etxean?  
Zer objektu erabili dituzu gaur?

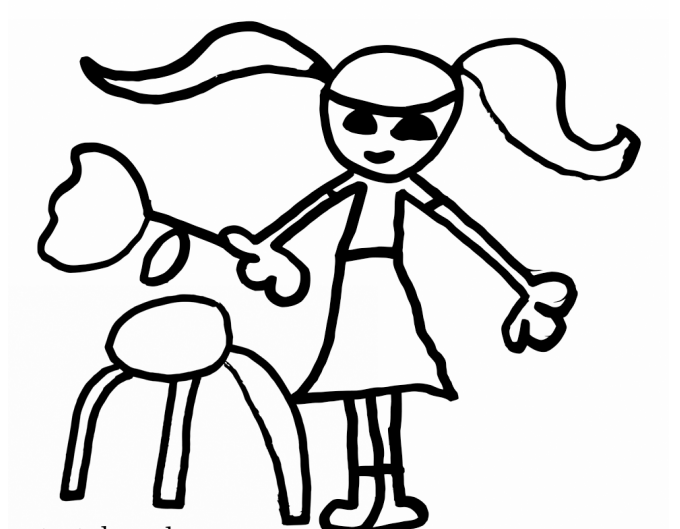
Diseinua edonon dago, gure inguruan.  
Eta diseinua guztion kontua da!  
Ez soilik diseinatzailena!

Objektu piloa dago. Guztiak beharrezkoak al dira?  
Zein ez zenuke botako inoiz?  
Zein hobetzea gustatuko litzaizuke?  
Nola?

Amets ezazu nahi duzuna. Diseina eta eraiki ezazu ametsetako gela.  
Zer eduki du? Diseina eta eraiki ezazu.  
Lan korapilatsua bada, helduek lagunduko dute konponbidea aurkitzen.

Aurkeztu zure gela taldeari.

Jar itzazue gela guztiak batera, eta sor ezazue ametsetako gelaz egindako etxea.



*Amag*