

SCENARIUSZE ZAJĘĆ Z WYKORZYSTANIEM MOBILNEGO QUESTU TERENOWEGO DZIENNIK INŻYNIERA

Mobilny quest terenowy „Dziennik inżyniera” przypomina znane “Pokemon GO”.

Jego innowacyjność polega na połączeniu fabuły, dopasowanej do percepcji młodzieży i mechaniki, które łącznie budują zaangażowanie graczy.

Niniejsze scenariusze zostały opracowane na dwie wersje:

- terenową GPS, którą można zrealizować wyłącznie podczas wyjścia ze szkoły,
- kanapową FLOW, którą można zrealizować w szkole lub innym miejscu, bez wychodzenia na zewnątrz.

W obu przypadkach gracze rozwiązują zadania dotyczące architektury modernistycznej przedwojennej Stalowej Woli.



Fabuła questu:

Fabuła questu rozgrywa się w Stalowej Woli w 1939 roku. Gracz jest synem inżyniera. Zaniepokojony nieobecnością ojca, postanawia pójść do jego biura. Po drodze zauważa, że miasto jest dziwnie ciche. Budynki, które zawsze były pełne życia, emanują tajemniczością, jakby zatrzymał się w nich czas. Gdy dociera do biura, odkrywa, że nikogo tam nie ma. Znajduje za to dziennik swojego ojca. Ostatni zapis „Dziennika inżyniera” brzmi:

„Atmosfera jest dziwnie ciężka. Coś złowrogiego wisi w powietrzu. W budynkach dzieje się coś dziwnego – migające światła, przerażający chłód i niepokojące dźwięki. Odkryłem, że kluczem do przywrócenia spokoju jest scalenie stalowego ogniwa, które jest częścią modernistycznego projektu architektonicznego naszego miasta. To ogniwo, symbol innowacji i postępu, zostało rozdzielone na kilka fragmentów, strzeżone przez złowrogie istoty.”

Gracz uzbrojony w dziennik ojca oraz kompas wyrusza na misję. Jego celem jest odnalezienie i scalenie fragmentów stalowego ogniwa, aby przywrócić spokój w mieście, pozwalając odejść duchom. Każde spotkanie z duchem stanowi wyzwanie, ale dzięki wskazówkom ojca zapisanych w dzienniku jest nadzieja, aby zaprowadzić spokój w mieście.

Quest powstał w ramach projektu **MODERNIZM TALKING. Młodzież dla młodzieży o architekturze modernizmu**. Projekt został dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego. **Muzeum Centralnego Okręgu Przemysłowego w Stalowej Woli jest partnerem projektu.**

Więcej o projekcie: www.modernizmtalking.pl

Cele ogólne i szczegółowe wynikające z podstawy programowej dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum. Ogólne cele kształcenia:

- traktowanie uporządkowanej, systematycznej wiedzy jako podstawy kształtowania umiejętności;
- rozwijanie osobistych zainteresowań ucznia i integrowanie wiedzy przedmiotowej z różnych dyscyplin;
- rozwijanie wrażliwości społecznej, moralnej i estetycznej;
- rozwijanie narzędzi myślowych umożliwiających uczniom obcowanie z kulturą i jej rozumienie;
- rozwijanie u uczniów szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata i zachęcanie do praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości.

PRZEDMIOT: HISTORIA

Analiza i interpretacja historyczna. Uczeń:

- analizuje wydarzenia, zjawiska i procesy historyczne w kontekście epok i dostrzega zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego;
- rozpoznaje rodzaje źródeł, ocenia przydatność źródła do wyjaśnienia problemu historycznego;
- dostrzega mnogość perspektyw badawczych oraz różnorakie interpretacje historii i ich przyczyny;
- ugruntowuje potrzebę poznawania przeszłości dla rozumienia współczesnych mechanizmów społecznych i kulturowych.

Treści nauczania. Uczeń:

- charakteryzuje przemiany społeczne i gospodarcze w II Rzeczypospolitej
- analizuje stosunki narodowościowe i religijne na obszarze II Rzeczypospolitej;

PRZEDMIOT: HISTORIA SZTUKI

Cele ogólne przedmiotu:

- Rozwijanie zdolności rozumienia przemian w dziejach sztuki w kontekście ich uwarunkowań kulturowych i środowiskowych, epok, kierunków, stylów i tendencji w sztuce.
- Zapoznawanie z najwybitniejszymi realizacjami w zakresie architektury i sztuk plastycznych.
- Kształcenie w zakresie rozumienia i stosowania terminów i pojęć związanych z dziełami sztuki, ich strukturą i formą, tematyką, techniką wykonania.

Treści nauczania. Uczeń:

- wymienia i rozpoznaje najbardziej znane dzieła sztuki różnych epok, stylów oraz kierunków sztuk plastycznych

Kształcenie w zakresie rozumienia i stosowania terminów i pojęć związanych z dziełami sztuki, ich strukturą i formą, tematyką oraz techniką wykonania. Uczeń:

- definiuje terminy związane z opisem formy i struktury dzieła architektonicznego, w tym określenia dotyczące typów i elementów planów budowli, elementów konstrukcyjnych i dekoracyjnych (dekoracji fasady i wnętrza) oraz układu przestrzennego;

Rozwijanie zdolności rozumienia przemian w dziejach sztuki w kontekście ich uwarunkowań kulturowych, środowiskowych, epok, kierunków, stylów i tendencji w sztuce. Uczeń:

- wykazuje się znajomością chronologii dziejów sztuki, z uwzględnieniem: sztuki 2 połowy XX wieku, w tym modernizm i postmodernizm

PRZEDMIOT: JĘZYK POLSKI

Cele ogólne przedmiotu

- Rozwijanie zainteresowań humanistycznych.
- Doskonalenie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji, w tym zasobów cyfrowych, oceny ich rzetelności, wiarygodności i poprawności merytorycznej.
- Kształcenie nawyków systematycznego uczenia się, porządkowania zdobytej wiedzy i jej pogłębiania oraz syntezy poznanego materiału.
- Wyrabianie nawyku samodzielnej, systematycznej lektury.
- Rozwijanie uzdolnień i zainteresowań poprzez udział w różnych formach aktywności intelektualnej i twórczej.
- Umacnianie postawy poszanowania dla cudzej własności intelektualnej.
- Rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.

Odbiór tekstów kultury. Uczeń:

- rozpoznaje i charakteryzuje główne style w architekturze i sztuce;

INFORMACJE METODYCZNE:

Typ lekcji: wprowadzająca lub utrwalająca

Metody pracy:

- Oparte na asymilacji wiedzy – opisy, zdjęcia
- Oparte na rozwiązaniu problemów – rebusy, szyfry, mechanika gry
- Oparte na samodzielnym dochodzeniu do wiedzy: zdobywanie wiedzy z użyciem Internetu

Środki dydaktyczne:

- **w wersji terenowej:** quest terenowy na urządzenia mobilne, zasoby Internetu, telefony z lokalizacją GPS i dostępem do Internetu
- **w wersji kanapowej:** quest na urządzenia mobilne, zasoby Internetu, telefony z dostępem do Internetu

Jednostki lekcyjne:

- **w wersji terenowej:** 3 jednostki lekcyjne
- **w wersji kanapowej:** 2 jednostki lekcyjne

PRZEBIEG ZAJĘĆ DLA GRY GPS TERENOWEJ

Faza wprowadzająca do lekcji (ok. 10 min)

- **Realizacja lekcji w formie gry terenowej jest zgodna z ogólnymi zasadami wyjść uczniów w szkole.**
- Przekazanie celu zajęć: poznanie przykładów architektury modernizmu w Stalowej Woli.
- Przekazanie informacji technicznych i organizacyjnych dotyczących gry: czas przejścia około 70-80 minut. Start gry: Muzeum COP. Zakończenie przy hotelu Hutnik. Gra prowadzi ulicą Hutniczą, 1 sierpnia do skrzyżowania z Popiełuszki, później ma punkty rozmieszczone są nieliniowo w okolicy ul Wolności, Narutowicza, Wyszyńskiego)

Przed startem gry należy:

- Pobrać na swój telefon aplikację ActionTrack, która jest darmowa. Dostępna na systemy IOS (dla wersji 11.0 i wyższej) i Android (dla wersji 8.0 i wyższej). Przy pobieraniu aplikacji należy zezwolić na korzystanie z funkcji robienia zdjęć. **Aplikacja nie zawiera reklam. Nie wymaga logowania i podawania danych osobowych.**



- Uruchomić w telefonie Internet i włączyć funkcję GPS (usługę lokalizacji).

Wykonać kalibrację telefonu poprzez zarysowanie telefonem kilku ósemek w powietrzu

Na starcie gry:

- **Należy wejść do aplikacji ActionTrack i zeskanować kod do gry.** Kod QR do gry jest dostępny również na stronie modernizmtalkig.pl
- Po wejściu do gry gracze otrzymują informacje techniczne i akceptują zasady gry.
- Następnie wpisują nazwę zespołu i podają liczbę osób w drużynie (do celów statystycznych).



Logowanie i podawanie danych osobowych nie jest wymagane.

Faza realizacji zajęć (ok. 70 min)

Rozrywka gry, która obejmuje wybrane przykłady architektury modernizmu (opisane niżej).

Orientacyjny czas rozrywki: 90 min

W czasie gry:

- W czasie gry gracze odpowiadają na pytania, punktacja nalicza się automatycznie.
- Gry odbywają się w terenie. Gracze są zobowiązani do dostosowania się do wszystkich przepisów ruchu drogowego oraz poleceń opiekunów.

Faza podsumowująca (10 min)

- Sprawdzenie punktacji i jej omówienie
- Omówienie wybranych fragmentów, które były najciekawsze, które sprawiły największą trudność, z nawiązaniem do aktualnych tematów zajęć w szkole.
- Opcjonalnie: zadanie domowe, przykładowe tematy:
 - poszukaj i przedstaw inne przykłady obiektów zaprojektowanych i wybudowanych z zastosowaniem zasad Le Corbusiera
 - poszukaj i przedstaw inne miasta, które powstały w Polsce i na świecie w ciągu ostatnich 100 lat.

PRZEBIEG ZAJĘĆ DLA GRY FLOW KANAPOWEJ

Faza wprowadzająca do lekcji (ok. 10 min)

- Przekazanie celu zajęć: poznanie przykładów architektury modernizmu w Stalowej Woli.
- Przekazanie informacji technicznych i organizacyjnych dotyczących rozrywki - czas przejścia około 30 minut.

Przed startem gry należy:

- Pobrać na swój telefon aplikację ActionTrack, która jest darmowa. Dostępna na systemy IOS (dla wersji 11.0 i wyższej) i Android (dla wersji 8.0 i wyższej). Przy pobieraniu aplikacji należy zezwolić na korzystanie z funkcji robienia zdjęć. **Aplikacja nie zawiera reklam. Nie wymaga logowania i podawania danych osobowych.**
- Uruchomić w telefonie Internet.



Na starcie gry:

- **Należy wejść do aplikacji ActionTrack i zeskanować kod do gry.** Kod QR do gry jest dostępny również na stronie modernizmtalkig.pl
- Po wejściu do gry gracze otrzymują informacje techniczne i akceptują zasady gry.
- Następnie wpisują nazwę zespołu i podają liczbę osób w drużynie (do celów statystycznych).



Logowanie i podawanie danych osobowych nie jest wymagane.

Faza realizacji zajęć (ok. 30 min)

- Rozrywka gry, która obejmuje wybrane przykłady architektury modernizmu (opisane niżej).
- Orientacyjny czas rozrywki: 30 min
- W czasie gry gracze odpowiadają na pytania, punktacja nalicza się automatycznie.

Faza podsumowująca (10 min)

- Sprawdzenie punktacji i jej omówienie
- Omówienie wybranych fragmentów, które były najciekawsze, które sprawiły największą trudność, z nawiązaniem do aktualnych tematów zajęć w szkole.
- Opcjonalnie: zadanie domowe, przykładowe tematy:
 - poszukaj i przedstaw inne przykłady obiektów zaprojektowanych i wybudowanych z zastosowaniem zasad Le Corbusiera
 - poszukaj i przedstaw inne miasta, które powstały w Polsce i na świecie w ciągu ostatnich 100 lat.

Materiał merytoryczny MODERNIZM TALKING – STALOWA WOLA

5 zasad Le Corbusiera w architekturze.

Le Corbusier, pionierski architekt szwajcarsko-francuski, sformułował w latach 20. XX wieku pięć zasad nowoczesnej architektury, które stały się fundamentem jego filozofii projektowania i miały znaczący wpływ na rozwój i ugruntowanie modernistycznej architektury i urbanistyki w światowym kontekście sztuk użytkowych. Oto te zasady:

1. Słupy (Pilotis):

- **Koncepcja:** Użycie smukłych bezstyłowych filarów do uniesienia budynku nad ziemią.
- **Cel:** Tworzenie otwartej przestrzeni pod budynkiem, którą można wykorzystać na ogrody, parkingi lub przestrzenie wspólne. Budynek wydaje się lżejszy a jego podwyższenie stwarza wrażenie bezpieczeństwa.

2. Wolny Plan (Plan Libre):

- **Koncepcja:** Eliminacja ścian nośnych wewnątrz budynku.
- **Cel:** Zapewnienie większej elastyczności w układzie wnętrza, umożliwiającej otwarte i adaptowalne plany pięter. Ściany wewnętrzne można umieszczać tam, gdzie są potrzebne, bez ograniczeń konstrukcyjnych.

3. Wolna Elewacja (Façade Libre):

- **Koncepcja:** Oddzielenie elewacji budynku od funkcji konstrukcyjnych.
- **Cel:** Umożliwienie bardziej kreatywnych i zróżnicowanych projektów elewacji, w tym stosowanie dużych okien, oraz dawanie architektowi swobody w estetycznym kształtowaniu zewnętrznej części budynku.

4. Poziome Okna (Fenêtres en Longueur):

- **Koncepcja:** Stosowanie długich, poziomych pasów okien.
- **Cel:** Maksymalizowanie naturalnego światła, oferowanie rozległych widoków i zwiększanie poczucia przestronności wewnątrz budynku. Wspiera to ideę bardziej zintegrowanego i harmonijnego związku między wnętrzem a otoczeniem.

5. Ogród na Dachy (Toit-Terrasse):

- **Koncepcja:** Przekształcanie płaskich dachów w użytkowe przestrzenie ogrodowe.
- **Cel:** Rekompensowanie zielonej przestrzeni utraconej przez zabudowę, zapewnienie izolacji oraz stworzenie dodatkowego miejsca do relaksu i rekreacji. Podkreśla to integrację natury z przestrzenią mieszkalną.

Zasady te zostały wdrożone w wielu pracach Le Corbusiera i wpłynęły na projektowanie modernistycznych budynków na całym świecie. Przykładem, który w pełni wykorzystuje te zasady, jest Villa Savoye w Poissy, we Francji - swoisty manifest myśli architekta

Główne nurty architektury modernizmu na ziemiach Polski

Modernizm na ziemiach scalonej po 1918 roku Polski, rozwijał się i zaznaczał w myśli urbanistyczno – architektonicznej niejednorodnie. Kultura projektowania domów „nowoczesnych” dojrzała od początku lat 20. przechodząc przez fazę tzw. „historyzmu modernistycznego” – realizacji projektów posiadających cechy zarówno historyczne jak i modernistyczne. Ten stan projektowania dotyczył zwłaszcza małych ośrodków miejskich, z deficytem architektów awangardy manifestujących nowoczesność i zerwanie z neohistoryzmem.

Przełom i radykalna zmiana w projektowaniu architektonicznym w Polsce nastąpiły w drugiej połowie lat dwudziestych XX wieku. Wówczas zakończył się ponad 150-letni okres inspirowany historią, a rozpoczęła się epoka nazwana przez wybitnego teoretyka architektury Edgara Norwetha „romantyzmem fabryki”. Pod tym pojęciem kryje się **funkcjonalizm**, najbardziej radykalna i awangardowa odmiana modernizmu. Charakterystyczne elementy tego nurtu to ścisłe podporządkowanie formy funkcji, płaskie dachy, pasy okienne, wolny plan oraz nowoczesna, wyeksponowana konstrukcja widoczna w bryle i elewacjach budynków. Funkcjonalizm rozwijał się pod wpływem doświadczeń zachodnich awangardowych architektów, takich jak Le Corbusier, twórca Bauhausu Walter Gropius oraz Ludwig Mies van der Rohe, autor słynnej maksymy „mniej znaczy więcej”. W Polsce ten kierunek miał kosmopolityczny charakter, choć **zawierał również elementy nowoczesnego patriotyzmu, dążąc do nadania wrażenia budowy nowoczesnej, podążającej za światowymi trendami Polski, jednakowoż zapatrzonej z szacunkiem w swoją przeszłość**. Wyrażał się on przede wszystkim w zastosowaniu stylizacji nawiązujących do **elementów ludowych**. Istotną rolę w

tym procesie odegrała także **propaganda morska** związana z budową portu w Gdyni, co ułatwiło ewolucję modelu polskości i kreowanie nowej tożsamości narodowej, odmiennej od dotychczasowych historycznych wątków.

Architektura końca lat trzydziestych zaczęła być kształtowana przez wpływy polityczne. Pojawiło się dążenie do osiągnięcia monumentalnych efektów poprzez zastosowanie podziałów pionowych, użycie kosztownych materiałów o efektywnych fakturach i właściwościach, a także dbanie o wysoki standard budowlany i staranne wykończenie każdego szczegółu. **Powstał nurt monumentalny**, który dominował w budynkach reprezentacyjnych administracji państwa, gmachach banków i towarzystw ubezpieczeniowych. Architektura luksusowa powstawała za pieniądze najzamożniejszych inwestorów, często o konserwatywnych gustach estetycznych. Mimo wysokich sum na realizację tychże, funkcjonalizm krótko przed wybuchem drugiej wojny światowej zaczął być obecny również w realizacjach prywatnych willi i kamienic.

Powstanie Stalowej Woli

W 1937 roku rząd II Rzeczypospolitej podjął się realizacji wielkiego i niezwykle ambitnego programu uprzemysłowienia kraju w postaci budowy Centralnego Okręgu Przemysłowego (COP). Początkowo COP miał być zlokalizowany w widłach Sanu i Wisły, a więc na terenach najbardziej oddalonych od granicy z Niemcami i ze Związkiem Radzieckim, a od południa osłoniętych łańcuchem Karpat. Potem jednak strefa została powiększona o przyległe tereny ówczesnych województw: kieleckiego, lubelskiego, lwowskiego i krakowskiego (obecnie teren województw świętokrzyskiego, podkarpackiego, lubelskiego, małopolskiego oraz częściowo mazowieckiego).

W ramach inwestycji zaplanowano m.in. budowę huty i zakładów zbrojeniowych pod Rozwadowem (tzw. Zakładów Południowych) oraz związanego z nimi nowego miasta, któremu nadano nazwę Stalowa Wola. Miasto, a właściwie osiedle przyfabryczne (1 kwietnia 1945 roku Stalowa Wola otrzymała prawa miejskie) stało się największą chlubą programu. Nazwa pochodziła od słów ówczesnego ministra spraw wojskowych, gen. Tadeusza Kasprzyckiego, który o planie budowy COP mówił, że jest to „stalowa wola narodu polskiego wybicia się na nowoczesność”.

Stalowa Wola została zaplanowana i zbudowana w ciągu kilkunastu miesięcy. Było to możliwe dzięki dobrej organizacji i zapałowi ówczesnych pionierów. Koncepcję urbanistyczną i architektoniczną opracował warszawski architekt Bronisław Rudziński z pomocą Stefanii Skibniewskiej. Osiedle podzielone było na cztery części: dyrektorską, urzędniczą, majsterską i robotniczą. Różniły się one między sobą standardem zabudowy oraz wyposażenia. Poszczególne zespoły mieszkaniowe, skoncentrowane były wokół publicznych placów bez wyraźnie zaznaczonego tradycyjnego rynku. Utworzono strefy buforowe zieleni, oddzielające tereny przemysłowe od dzielnic mieszkaniowych. Przyblokowe ogródki i wspólne zieleńce spełniały rolę terenów rekreacyjnych i sprzyjały integracji. W ten sposób powstało modernistyczne „miasto-ogród” – funkcjonalne i przyjazne mieszkańcom. Budynki wchodzące w skład osiedla wpisują się w architekturę dojrzałego modernizmu lat trzydziestych, w niektórych znajdują się elementy w stylu art déco.

Wybrane obiekty modernistyczne we Stalowej Woli uwzględnione w grze:

Gmach Dyrekcji Naczelnej (ul. E. Kwiatkowskiego 1) obecnie Urząd Miasta

Najważniejszym budynkiem Zakładów Południowych i jednocześnie ich wizytówką architektoniczną był biurowiec Naczelnej Dyrekcji, położony w północno-wschodniej części zakładów.

Budynek stanowi najbardziej monumentalny i okazały przykład przedwojennej architektury, łączącej przykłady modernizmu z elementami dekoracyjnymi stylu art deco. Budynek zaprojektowany został przez J. Bitnego -Szlachtę, zrealizowany w 1938 r. Gmach 3-kondygnacyjny w kształcie litery „L”.

Charakterystyczne cechy budynku to: wydatne lizeny przechodzące przez wszystkie kondygnacje pokryte gładką okładziną klinkierową, kontrastującą z fakturą tynku, arkadowe podcienia zewnętrznego wejścia i filary wewnętrzne, zrytmizowane ciągi okien, charakterystyczne kraty okienne, oświetlana niegdyś luksuferami klatka schodowa z charakterystycznymi balustradami. W bocznej części elewacji wschodniej widoczny jest dekoracyjny zegar, utworzony przez niewielkie prostokąty, umieszczone bezpośrednio w ścianie. Ściana z zegarem kontrastuje powierzchnię jasnego, szorstkiego tynku z ciemnym, błyszczącym klinkierem. Hol na parterze znakomicie oddaje cechy luksusowego nurtu art. deco. Reprezentacyjny charakter holu podkreślają graniaste filary z marmurową okładziną, zwieńczone ażurowymi, metalowymi kapitelami.

Hotel nr 1, Hotel nr 2 (ul. Wolności 7 i 9) Obecnie Urząd Miasta

Budynki ulokowane przy zachodniej pierzei placu Wolności. Obydwa budynki 3-kondygnacyjne, wykazują jedność stylistyczną. W budynku dawnych hoteli rzuca się w oczy wejście, do którego prowadzą szerokie schody. Część parterowa budynków jest oblicowana cegłą klinkierową. Elewację tylną ożywiają płytkie przyokienne balkoniki o pełnych zaokrąglonych dwustronnie powierzchniach.

W budynku dawnego Hotelu nr 2 (ul. Wolności) w części parterowej znajduje się ciąg usługowy, gdzie filary i ściany oraz przestrzenie między oknami obłożone są klinkierem.

Osiedle Robotnicze (bloki przy obecnej ulicy Ofiar Katynia)

Zabudowę osiedla robotniczego, położonego po zachodniej stronie linii kolejowej, rozplanowano w układzie prostopadłym do ulic, zgodnie z zasadami kształtowania osiedla modernistycznego, zapewniającego odpowiednie nasłonecznienie i przewietrzanie. Zabudowa składa się z bloków wolnostojących, wielorodzinnych o trzech kondygnacjach, o prostych bryłach.

W ścianach szczytowych od ulicy umieszczono wejście poprzedzone schodkami, nad nim widoczne są dwa balkony o półokrągłym jednym boku. Klatki schodowe są typu hotelowego, z jednej strony zakończone wyjściem na balkon. Cokół oraz wejścia na klatki schodowe ozdobione są płytkami klinkierowymi. Zachowały się okna ze szprosami i w niektórych blokach oryginalny przedwojenny parkiet. Kolonia robotnicza, poza budynkami mieszkaniowymi, miała posiadać własne sklepy, hotel i szkołę (obecna PSP nr 1).

Blok przy ulicy ks. J. Popiełuszki 25

Blok zbudowany jako robotniczy, ze sklepami zlokalizowanymi w charakterystycznych podcieniach z filarami, pierwotnie wyłożonymi klinkierem. Blok posiada nietypowe wykończenie tylnej części nawiązujące do architektury okrętowej. W klatkach zachowane są ceramiczne posadzki ze skonstrastowanych kolorystycznie płytek.

Bloki przy ul Narutowicza 1-4

W zaplanowanych dla 10 rodzin blokach mieściły się 4-pokojowe mieszkania, na parterze usytuowano sklepy. Reprezentacyjną środkową i boczne klatki schodowe zdobiły charakterystyczne mozaiki podłogowe, odmienne w każdym z typów stalowowolskich domów. Niezwykłe, zrytmizowane kształty przybierały poręcze schodów, ciekawe formy miały drzwi wejściowe oraz wewnątrz korytarza. Wyposażone były w solidne mosiężne klamki, bakelitowe dzwonki. Drzwi wejściowe do mieszkań mają estetyczną metalową osłonę na dziurkę od klucza. Każdy blok miał żeliwną rynnę z podparciem. Wiele bloków było ogrodzonych.

Blok przy ul. A. Mickiewicza 1 i 2 i S. Wyszyńskiego 11,13

Bloki urzędnicze czteromieszkańciewe, dwukondygnacyjne o zwartej geometrycznej bryle, nakryte płaskim dachem. Na środku budynku umiejscowione jest wejście główne i klatka schodowa doświetlona pionowym rzędem okien o układzie „termometrowym”. Smukłe filary, przechodzące przez dwie kondygnacje, wspierają fasadę z loggiami o poziomych, metalowych balustradach. Otwory wejściowe ozdobione są klinkierami.

Wille przy ulicy A. Mickiewicza

Bliźniacze budynki willowe, wolnostojące, dwurodzinne, dwukondygnacyjne, o zwartej bryle. Od frontu, nad głównym wejściem balkon z pełną balustradą. Do wejścia prowadzą schody okolone z obu stron murem o szerokich, płaskich poręczach. Na bocznej ścianie drugie wejście (przed wojną dla służby) z murowaną balustradą.

Willa ulica ks. J. Skoczyńskiego 12

W bliźniaczej willi mieszkali przed wojną dyrektorzy Zakładów Południowych. Budynek z asymetrycznie ukształtowanej bryły, od strony ogrodu z klinkierowym oblicowaniem podmurówką. Do wejścia od strony ulicy prowadzą schody okolone z jednej strony murowaną balustradą, z szerokimi poręczami.

Wille ul. Wyszyńskiego 5-8, 10

Wzniesione wille miały od początku wysoki standard. Dwukondygnacyjne, skomponowane z asymetrycznie przesuniętych względnie siebie brył. Opływowe elementy elewacji, wykładzina klinkierowa podkreślają modernistyczny styl. Estetycznym rozwiązaniem jest połączenie wolnostojącego garażu z budynkiem mieszkalnym za pomocą zadaszenia, które wspiera się na klinkierowym filarze. Od frontu zaprojektowano balkon z pełną balustradą, na bocznej ścianie zaś wejście dla służby. Do wejścia głównego i bocznego prowadziły schodki z pełną murowaną balustradą.

Szkoła Powszechna – obecnie Publiczna Szkoła Podstawowa nr 1 im. Wacława Górskiego ul. Dmowskiego 9

Budowa pierwszej szkoły powszechnej dla stalowowolskich dzieci rozpoczęła się w 1938 r. W zaledwie 4,5 miesiąca wzniesiona gmach tej placówki oświatowej. Budynek szkolny reprezentuje w pełni nurt funkcjonalistyczny, wpisując się w charakter zabudowy miasta. Trójkondygnacyjna, zwarta bryła została założona na rzucie litery L, z niższym skrzydłem sali gimnastycznej. Narożnik częściowo cofnięto, pokrywając go okładziną ceglana z zaokrągloną krawędzią – w ten sposób osiągnięto efekt wolnego parteru. Modernistycznej całości dopełnia płaski dach. Szkoła posiadała 10 sal lekcyjnych, sale gimnastyczną i kuchnię.

Bloki przy ulicy Wolności

Bloki urzędnicze trzykondygnacyjne, typowe dla modernistycznej przedwojennej architektury mieszkaniowej. Zaprojektowane z urozmaiceniem klockowatych brył. Obniżone skrajne partie budynku, cofnięta partia środkowa, wysunięty ryzalit klatki schodowej, flankowany cienkimi półkolumnami, przeszklone klatki schodowe, układ okien „termometrowy” lub w formie narożników, klinkierowa wykładzina zdobiąca wejście do bloku powodują, że bloki są tak różnorodne. Budynki były zbudowane funkcjonalnie. W klatkach schodowych wyróżniają się drewniane poręcze z antypoślizgowymi metalowymi kulkami, mosiężne gałki do drzwi, posadzki. Każdy blok był wyposażony w pralnię, schron przeciwlotniczy, suszarnię.

Pierwszy blok mieszkalny oddano do użytku 4 grudnia 1937 roku. Był to blok przy ulicy F-S nr 5 (nazwy ulic w przedwojennej Stalowej Woli oznaczano literami).

Hotel Hutnik (ul. Wyszyńskiego 12)

Budowany w latach 1938-1948 (do 1948 r. w stanie surowym), jako Dom Gościnny Dyrekcji Zakładów Południowych. W 2007 r. został wpisany do rejestru zabytków. Usytuowany w dawnej Dzielnicy Urzędniczej. Na dwóch kondygnacjach zaplanowano 29 pokoi, salę restauracyjną, salę taneczną, sale klubowe i obszerny hall. W skrzydle mieściło się mieszkanie kierownika oraz mieszkania portierów i garaże dla gości. Do głównego wejścia prowadzi półokrągły podjazd. Obiekt wyróżnia się architekturą i stylem np. zewnętrzne loggie z rytmizowanymi rzędami filarów oraz okien, kolumny u wejścia i wewnątrz gmachu, charakterystyczne zaokrąglenie z prawej strony budynku (stanowi zapożyczenie z tzw. stylu okrętowego). Ukształtowanie holu na parterze budynku zachowało ślady stylistyki art deco. Hotelowe schody mają formę podobną do schodów w Dyrekcji Naczelnej. Poręcz schodów odznacza się dynamizmem zwielokrotnionych płaszczyzn. Nowoczesność hotelu przejawiała się także w przeszklonym i zaokrąglonym narożniku sali tanecznej.