



УДК 7.012:727

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

КОСТЕНЕВИЧ Егор, ХАСЕНЕВИЧ Мария
Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь
kostenevichegor@gmail.com

Исследуются функциональные и эстетические особенности планировки образовательных учреждений и их возможности в усовершенствовании доступности и качества образовательного процесса. Приведен анализ игровой педагогической технологии, как современной составляющей процессов обучения.

Ключевые слова: образовательная система, проектирование индивидуальных зданий, типовое проектирование, авторские методики обучения, современные образовательные технологии, игровые технологии.

ВВЕДЕНИЕ

Концепция проектирования современных зданий образовательных учреждений должна быть пересмотрена с учетом требований и основных векторов развития образовательного процесса, а также, исходя из их тенденций в использовании педагогических технологий. В достижении этих целей дизайн играет огромную роль и предоставляет широкие возможности для воплощения новых и свежих идей в проектировании образовательных учреждений. Проанализировать характер эволюции объектов системы образования можно, рассмотрев:

- зарождение и становление типов зданий;
- изменение внутренней планировки, смыслового назначения помещений.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Понятие о школе с точки зрения разработки проектной документации зданий как самостоятельного общественного строительства имело поэтапное формирование. Зарождение и создание первых проектов образовательной системы произошло в XVIII веке, были спроектированы первые училища. Изначально была разработана обязательная схема зонирования школьных учреждений, были введены специфические правила по функциональному использованию, которые прошли путь от простых к усложненным, и были утверждены как нормативные требования. Нормативы того времени можно сопоставить с современными требованиями к учебному процессу. Но воплощение в реальную жизнь было приторможено из-за экономической



несостоятельности и неготовности того времени. В 80-е годы прошлого века типовое строительство и проектирование в нашей Республике было на самом высоком уровне, школьная архитектура получала признание и свое распространения на территории постсоветского пространства. Согласно нормативным документам в XX столетии типовое строительство сделало свой эволюционный путь от фабричных школ-помещений до типовых заведений, основанных на кабинетной системе обучения.

Изменения в проектировании нового типа здания для учебно-образовательного процесса начались в 90-х годах XX века. Был предложен новый подход по организации пространства. Появились открытые и закрытые зоны при проектировании и застройке. Продиктовано это было новшеством в образовательном процессе. В закрытых помещениях проходили занятия по основным образовательным дисциплинам, а открытые площадки были предназначены для внеурочного времяпровождения. Появилась возможность интеграции в учебный процесс детей с особенностями развития. Исходя из новых программ обучения, стали все больше вводить в эксплуатацию открытые игровые зоны, тренажерные залы для проведения соревнований, тренировок и внеурочной занятости, преследую цель оздоровления детей и физического развития. Дополнительно введены группы продленного дня, компьютерные классы.

Но, постоянно развивающиеся технологии, интеграция различных инновационных методов обучения в образовательном процессе других стран, новые возможности и высокий уровень технических требований современной жизни, а также развитие архитектуры школ ставят новые задачи и диктуют необходимость создания нового алгоритма проектирования и градостроения, отойдя от привычного, стереотипного видения. У детей, да и у любого заинтересованного взрослого человека, появилось очень много возможностей самореализации, самопознания, становления как личности. Все эти факторы, безусловно, находят или должны находить отражение в дизайне и архитектуре. Современные тенденции направлены на развитие индивидуальности, инициативности, креативности, любознательности, системности. Как следствие и на этом благоприятном фоне стали появляться авторские школы, программы альтернативного обучения. На территории постсоветского пространства насчитывается несколько десятков авторских проектов и инновационных подходов в обучении. Но воплотить весь замысел в жизнь не позволяет ограниченность современной школы, действующего архитектурного решения. Другие страны, такие как Япония, Англия, США, Израиль в этом вопросе имеют архитектурный опыт.

Главным элементом в авторском обучении является игра как феномен. Ребенок вовлечен в процесс, в практическую составляющую обучения-игры, где ему комфортно и интересно, знания постигает и закрепляет на практике, а не в процессе заучивания. В качестве примера можно использовать игровую площадку в развивающем комплексе «Playmaze», расположенном в Чикаго (Иллинойс, США). Комната, наполненная мусором, через стимулирующие образы и диалоговые элементы учит детей ответственности за чистоту окружающей среды. Площадка спроектирована таким образом, чтобы



отражать реальную структуру города, только в уменьшенном варианте. Эти образные действия формируют нетрадиционную для игровых комнат пространственную среду. Такой специфический игровой процесс не может полноценно проходить в стандартном школьном помещении.

Еще одним ярким примером в области инновационного проектирования для детей является проект компании «Системы будущего» «World Classroom». Архитекторы уверены, что качество окружающей среды, ее составляющие, такие как свет, звук, цвет, самым прямым образом влияют не только на скорость обучения, но и на то, получает ли человек от этого процесса удовольствие. Обучение в классе должно быть комфортным для каждого ученика. Поэтому дизайн классной комнаты должен быть «приспособленным» к различным сценариям обучения. Эти классы представляют собой союз последних достижений в области архитектурной, дизайнерской практики и современных образовательных технологий. Классы «бросают» вызов традиционному представлению ролей «ученик» и «учитель», развивая и провоцируя креативное мышление у всех, кто вовлечен в процесс обучения. В приведенных выше примерах обучение и воспитательный процесс проходит в игровой форме, максимально приближенно к реальной жизни. Проанализировав вышесказанное можно выделить составляющие удачного архитектурного решения, которые помогают раскрыться сути образовательного процесса: креативное свободное пространство, отказ от жесткого зонирования, использование открытых пространств, плавное перетекание пространств, инновации в обучении, использование элементов игры в архитектурном решении, применение ярких красок в интерьере, применение безопасных экологических материалов, масштабирование относительно ребенка, информативность.

Среди современных авторских проектов следует отметить такие необычные архитектурные и функциональные идеи, воплощенные в жизнь, как «Школа в движении» Анны Бену, которая находится в Москве, с учебной программой, в которой все уроки объединяет тема мировой культуры; Лесная школа Ольги Ивановой, которая находится в Подмосковье, в которой нет классов и уроков, а ученики разных возрастов занимаются вместе в открытых парк-студиях; Школа Димы Зицера «Апельсин», которая находится в Санкт-Петербурге, а работа школы основана на принципе субъективного взаимодействия – на принятии факта, что все люди разные, и к каждому нужен свой подход.

Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [1]. Среди всех педагогических технологий, в современном мире большое значение имеет игровая технология. Игра является древнейшим способом обучения и воспитания и, в то же время, таким новым и необычным методом подачи образовательного процесса. Поэтому концепция проектирования современных зданий образовательных учреждений должна быть пересмотрена с учетом



требований и основных векторов развития образовательного процесса, а также, исходя их тенденций в использовании педагогических технологий. Следует широко развивать такое направление и в Беларуси, перенимая опыт зарубежных архитекторов, дизайнеров и ученых в областях эргономики, психологии и культурологии. На сегодняшний день в сфере образования наблюдается большое количество предлагаемых методик обучения, требующий новых идей не только в педагогике, психологии, но и в архитектуре. Планировка и интерьеры современных учебно-воспитательных учреждений должны не только соответствовать функции обучения, но и оказывать положительное влияние на эмоциональное состояние ребенка и педагога. Это и должно побуждать современных архитекторов и дизайнеров делать совершенно новые, ни на что не похожие проекты, полагаясь не на стандартные прототипы, а на внутренние эмоции самих себя, пожелания и стремления тех, для кого создаются эти проекты, и, безусловно, опираясь на многолетний научный опыт, во избежание определенных ошибок. Авторские проекты образовательных учреждений сегодня не должны быть редкостью, они должны привносить в образовательный процесс не только функциональную составляющую, но и непосредственно влиять на пути подачи информации и качество ее усвоения обучаемыми.

ВЫВОДЫ

Среда, организованная архитектурой, ненавязчиво, но постоянно воздействует на сознание, поведение и эмоции человека. Архитектура, по сути, и формирует среду. Безусловно, типовые проекты общеобразовательных школ необходимы, строить нужно быстро и относительно дешево. Но в настоящее время перед архитекторами и дизайнерами стоит задача внедрения новых проектов, основанных на новых типологических принципах, связанных с лучшими традициями проектирования городских школ Беларуси. Здание должно удовлетворять новым требованиям родителей. Иначе говоря, архитектурный облик школ должен соответствовать той методике обучения, которая в нем декларируется.

ЛИТЕРАТУРА

1. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий. *Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф.* (Челябинск, октябрь 2011). 2011. Т. 1. С. 140–146.

KOSTENEVICH E., KHASENEVICH M.

MODERN METHODS OF DESIGNING EDUCATIONAL INSTITUTIONS AS AN INTEGRAL PART OF PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

The functional and aesthetic features of the layout of educational institutions and their possibilities in improving the accessibility and quality of the educational process are investigated. The analysis of the game pedagogical technology as a modern component of the learning processes is given.

Key words: *educational system, design of individual buildings, standard design, author's teaching methods, modern educational technologies, game technologies.*