

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ СОУЧАСТВУЮЩЕГО АРХИТЕКТУРНО- ЛАНДШАФТНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Рассмотрены методологические аспекты соучаствующего архитектурно-ландшафтного проектирования во взаимодействии с методами интерактивного обучения дисциплинам «Композиционное моделирование» и «Архитектурно-ландшафтная организация территории жилых и общественных зданий».

Обусловлена необходимость введения в процесс профессионального и дополнительного образования архитекторов игровых технологий активного обучения и общественного взаимодействия. Собраны информационно-диагностические материалы в рабочих тетрадях «Азбука архитектурной композиции» и «Задачник архитектурно-ландшафтного проектирования» как оперативная связь в цепочке общественный опыт – преподаватель – обучающийся – новый образовательный результат, использующиеся для передачи обновляющейся информации в обобщенной форме, текущего и итогового контроля.

Соучастие в интерактивном взаимодействии, деятельностной игре, наглядной фиксации изучения исторически сложившегося языка архитектурной семантики, целостного мировосприятия и умения решать традиционные проблемы архитектуры актуальными средствами. Установление оперативной обратной связи средствами инфографики с обозначением проблемы и иллюстрированием средств ее решения и полифункционального макетирования, вовлекающего в коллективный процесс людей различного возраста и социального статуса.

Эффективность учебного времени за счет организации социально-полезной деятельности поискового характера, позволяющей обучающимся получить обобщенную информацию теоретического характера (ограничитель творчества) в процессе заполнения или составления информативно-диагностических карт, обеспечивающих теоретические рамки творческой деятельности через игровую деятельность переходящую в трудовую деятельность, имеющую диагностируемый результат, коммуникация ассоциативными вербальными и невербальными знаками и символами, отражающими общечеловеческие ценности, снятие языкового барьера через взаимодействие формами и интегративное представление результатов архитектурной деятельности и возможности его непосредственного использования здесь и сейчас.

Ключевые слова: соучаствующее проектирование, коммуникация, игровые функции, архитектурная деятельность.

METHODOLOGICAL ASPECTS OF THE COOPERATING ARCHITECTURAL- LANDSCAPE DESIGN

The methodological aspects of participatory architectural and landscape design in interaction with methods of interactive training in the disciplines "Compositional modeling" and "Architectural and landscape organization of the territory of residential and public buildings" are considered. The need to introduce in the process of professional and additional education the architects of gaming technologies of active learning and social interaction is conditioned. Information-diagnostic materials in workbooks "ABC of Architectural Composition" and "Tasks of Architectural and Landscape Design" were collected as an operational link in the chain of public experience - teacher-learner-a new educational result used to transmit updated information in a generalized form, current and final control.

Participation in interactive interaction, activity games, visual fixation of the study of the historically developed language of architectural semantics, a holistic worldview and the ability to solve traditional architectural problems with actual means. Establishment of operative feedback by means of infographic with a designation of a problem and an illustration of means of its decision and polyfunctional breadboarding involving people of different age and social status in the collective process.

Efficiency of study time due to the organization of search activity that allows students to obtain generalized information of a theoretical nature (the creator's limitation) in the process of filling or compiling informative and diagnostic maps that provide the theoretical framework for creative activity through gaming activity that transforms into a work activity that has a diagnosed result, verbal and non-verbal signs and symbols reflecting the universal concern, the interaction of shapes and symbols, an integrative view of the results of architectural activity and the possibility of direct use of the here and now.

Keywords: cooperative design, communication, gaming functions, architectural activities.

Архитектурно-ландшафтное проектирование в гражданском обществе изменяется «от причинения добра к общественному праву на город» и отражает общественные идеалы и финансовые вложения в формировании пространства для функций. Акценты в организации проектного процесса смещаются в сторону сотрудничества архитекторов – профессиональных участников с представителями местных общин, общественных организаций, других субъектов, которым можно придать статус «непрофессиональных» участников архитектурно - ландшафтной деятельности. Горожане становятся «игроками» на площадке принятия проектных решений, имеют возможность наблюдать и получают информацию об итогах «игры». Для преодоления коммуникационных разрывов между участниками архитектурной деятельности предлагается привлечение нового специалиста – архитектора-консультанта, который

организует и проводит многоэтапные коммуникационные «игры». Необходимость введения в процесс профессионального и дополнительного образования архитекторов игровых технологий активного обучения и общественного взаимодействия, имеющиеся в зарубежной практике дополнительного архитектурного образования и отечественного бизнес-образования отмечают архитекторы-преподаватели в своих работах [9,10].

Гуманистическая проектная культура и архитектура для людей может укрепиться через образование, которое сегодня оценивается с позиции эффективности и социальной полезности. В требованиях к результатам освоения основных образовательных программ архитектурного направления в Федеральных образовательных стандартах содержится раздел «организационно-управленческий» способность участвовать в организации проектного процесса, исходя из знания

профессионального, делового финансового и законодательного контекстов, интересов общества, заказчиков и пользователей (ПК-12). Однако, обучение методам «соучаствующего проектирования», эффективного включения в процесс получения и непосредственного (здесь-и-теперь) использования знаний пока не получило распространения на практике [7,8].

Рассмотрим методологические аспекты соучаствующего архитектурно-ландшафтного проектирования во взаимодействии с методами интерактивного обучения дисциплинам «Композиционное моделирование» и «Архитектурно-ландшафтная организация территории жилых и общественных зданий».

Исследованию соучаствующего процесса принятия политических решений информированными, заинтересованными и вовлеченными гражданами посвятили труды Жан-Жак Руссо и Роберт Стюарт Милль; поддержку идеям «архитектуры соучастия» оказывают лауреат Пицкервской премии Чилийский архитектор Алехандро Аравенна (Alejandro Aravena), канадский архитектор Майкл Геллер (Michael Geller) и многие другие; методы, средства и ступени соучаствующего проектирования разработаны. Генри Санофф (Pateman, 1970); формы и мероприятия привлечения граждан разного возраста для выявления основных смыслов и ценностей, истинных потребностей и проблем письменными и устными рассказами, рисунками рассмотрены в трудах Баранова О. С., Татаурова А. М., Филипповой А.Г.[7,11].

Коммуникативная функция архитектуры посредством пространств и знаков в семиологии и социологии рассмотрена в трудах О.В. Давыдовой, В.И.Иовлева, Т.Ф. Саваренской, А.В. Иконникова, М.В. Дущева; активизация взаимодействия на основе теории когнитивного резонанса (Л. Фестигер, Л.С. Выготский, А.Я. Гальперин, Л.С. Занков, А.Н. Леонтьев, А.А. Леонтьев, Т.И. Шамова и др.), познавательного интереса (Л.И. Божович, Н.Ф. Добрынин, А.Г. Ковалев, А.К. Маркова, Н.Г. Морозова, В.Н. Мясищев, С.Л. Рубинштейн, Г.И. Щукина и др.); вопросы взаимодействия по решению проблем (Д.Дьюи, И.Я. Лернер, Г.С. Альтшуллер, А.М. Орлов и др.); основы активного обучения в исследованиях психологов и педагогов по проблемному обучению (Т. В. Кудрявцев, А. М. Матюшкин, М.И. Махмутов, В. Оконь, А.В. Хуторской и др.); организационно - деятельностной игры (Л.В. Занков, В.В. Давыдов, И.П. Иванов, Г.К. Селевко, Т.И. Тарабарина, М.В. Трофимова, Д.Б. Эльконин и др.), игровые технологии в ВУЗе А.А.

Вербицкий, С.В. Емельянов, В.Н. Бурков, А.Г. Ивановский. Д. Ахметов, Л. Гурье, М.В. Кларин и др.); технологии восприятия и передачи информации концептуальные положения педагогики сотрудничества (Ш.А. Амонашвили, И.П. Волков, Е.Н. Ильин, В.А. Караковский, Г.К. Селевко, В.Ф. Шаталов и др.) [1,2,3,4].

Любой вид деятельности начинает осваиваться в игровой форме, изменяя в дальнейшем понятия организации формы и пространства и привлекая к научной деятельности молодое поколение (игровое шоу «Научный стендап» на телеканале «Россия Культура»), в том числе абитуриентов высших учебных заведений (игра «Стань супергероем ЮУрГУ» с возможностями узнавать научные разработки как «супер силу» выбранного направления учебы).

Появление игровых форм обучения в вузовской аудитории вызвано требованием повышения эффективности обучения за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь-и-теперь) использования знаний. Игры – удобная основа для построения имитационной деятельности по разрешению различных (в том числе практических) проблем.

Имитационные игры лежат в основе архитектурно-ландшафтного проектирования. В легендарных Висячих садах, построенных в пустыне по велению царя Навуходоносора для установления коммуникации с любимой женой, родина которой в горах с пышной растительностью. Вавилонский царь приказал соорудить искусственную гору на каменных столбах: на её уступах были посажены красивые деревья и цветы, для полива которых использовали уникальный способ подачи воды (рис. 1).



Рис.1. Висячие сады Семирамиды

Джозеф Пакстон – оранжерейный инженер-строитель (садовник), разработав-

ший для всемирной выставки Хрустальный дворец с конструктивными возможностями большепролетных металлических покрытий, придуманных таким образом, что даже не очень квалифицированные рабочие, собиравшие дворец из заранее изготовленных деталей, не могли ошибиться и возвели огромное сооружение в рекордно короткий срок – 4 месяца (рис. 2).



Рис.2. Джозеф Пакстон. Хрустальный дворец, Лондон. Sydenham Hill, 1852-1854 гг

Пример результативного взаимодействия неквалифицированных граждан и профессионалов в процессе проектирования на уровне строительства дополняет современный пример на уровне макета (рис. 3)



Рис.3. Магнитная игра – планировки домов и интерьеров

Концепция искусственного «оживления» общественного пространства через легенды и рекламные слоганы основных базовых национальных ценностей в вербально – иллюстративной форме. Пример шахматный костюмированный фестиваль на Piazza Castello, лавочки как социальный элемент благоустройства (рис. 4,5)

Социальные игры подкрепляются в игровыми методами представления макетов. Например, звучащий макет Ле Корбюзье, представленный на открытом конкурсе Дворца Советов в 1930 году. Комиссия под председательством Сталина с вниманием выслушала короткое вступление Маэстро с описанием параметров заложенных в проекте дворца. Затем ассистенты вынесли контрабас и накрытый тканью макет. Корбюзье, взял ин-



Рис. 4. Шахматный костюмированный фестиваль на Piazza Castello



Рис. 5. Лавочки как социальный элемент благоустройства

струмент и заиграл Интернационал, ассистенты в такт музыки снимали ткань с макета. Некоторые члены комиссии, привстали со своих мест. Последний куплет интернационала мэтр исполнил на макете, в котором ванты поддерживающие конструкцию кровли были предусмотрительно изготовлены из скрипичных струн

Макетирование архитектурно-ландшафтного проекта с игровыми функциями через:

- различные способы представления панорамных, ландшафтных, экстерьерных, интерьерных макетов в общественных местах: стационарные, динамические, театрализованные под музыку и световые эффекты (рис. 6, 7);

- современные возможности тиражирования и новые материалы, позволяющие приобщить к истории и искусству архитектуры большое количество людей различного возраста;

- соединение ручного творчества и интернет технологии.

Игра в учебном процессе вуза дает возможность: сформировать мотивацию на обучение; оценить уровень подготовленности обучающихся; оценить степень владения материалом, перевести его из пассивного состояния – знания – в активное – умение; пре-

вратить коммуникацию различных типов интерактивности (взаимодействие студента и предмета обучения; взаимодействие) в творческое соперничество.

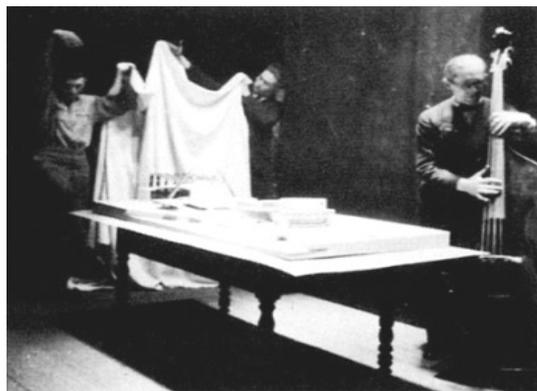


Рис. 6. Звучащий макет Ле Карбюзье



Рис. 7. Костюмированное представление макета

Формы интерактивного обучения: интерактивная экскурсия, проведение видеоконференций, «круглый стол», «мозговой штурм», дебаты, фокус-группа, организационно-деятельностные, деловые и ролевые игры, (анализ конкретных практических ситуаций), тренинги и др. В интерактивных формах обучения всегда существует сложность получения обратной связи.

Современные информационно емкие способы подачи информации через «оживающие картинки» с помощью интернет технологий, инфографики макетирование в игровых формах, являются эффективным решением организации обратной связи в образовательном процессе в том числе. Интерактивное обучение представляет собой способ изменения исходной и основной установок профессионального образования, предполагает не решение готовых дидактических задач, а генерацию, творческую формулировку и разработку идей, замыслов и проектов по каждой дисциплине. Здесь основным принципом является проблемность

Обучающимся предлагается изучение материала по архитектурно-ландшафтному проектированию по решению поставленных проблем, зафиксированных в «Задачнике» с

итоговым написанием реферата на выбранную тему и кратким представлением информации в форме инфографики с формулировкой проблемы (от глобальной до частной) и иллюстрированными средствами ее решения.

Информационное обеспечение активной гражданской позиции по благоустройству городов в интернет проектах (блог Velonation, сайт Park Season, программы «Пять шагов благоустройства» и др.) с возможностью обмена информацией в комментариях сочетается с фиксированными ответами на проблемные вопросы в разработанных рабочих тетрадах «Азбука архитектурной композиции» и «Задачник архитектурно - ландшафтного проектировании территории». Информационно-диагностические материалы тетрадей для самоорганизации:

- эффективного информационного взаимодействия в процессе соучаствующего проектирования в ограниченный учебным планом временной промежуток, с постановкой глобальных и промежуточных целей и задач с установкой сроков выполнения и форм отчетности;

- восприятия, мышления и памяти, с учетом современного «клипового сознания» обучающихся,

- наглядной фиксации изучения исторически сложившегося языка архитектурной семантики, целостного мировосприятия и умения решать традиционные проблемы архитектуры актуальными средствами,

Таким образом, методология соучаствующего архитектурно-ландшафтного проектирования на основе социологических опросов и анкетирования дополняется возможностью макетировать разнообразные объекты из готовых капсул, магнитных элементов и других модулей, наполненных необходимыми функциями для каждой возрастной группы.

В ходе игры происходит развитие сразу нескольких видов мыслительной деятельности: абстрактно-теоретического, наглядно-образного и наглядно-действенного (практического) мышления, – а также ускоренное освоение предметной деятельности за счет передачи обучающимся активной позиции: от роли игрока до соавтора игры. Деловая игра должна содержать игровую и учебную задачи, позволяющие организовать переход игровой в трудовую деятельность. Игровая задача – выполнение играющим определенной профессиональной деятельности.

Основные положения методики:

- мотивированная диагностируемая цель лично и социально значимая с определением критериев и сроков выполнения задания;

– постановка учебной проблемы теоретического характера для «добывания знания» в игровых формах, активизирующих взаимодействие;

– аналитическо-исследовательская деятельность и нахождение истины (возникновение нового согласованного знания) в сотрудничестве;

– применение выявленных «истинных» путей к поставленной цели в преобразующей творческой деятельности;

– самоорганизация и самоконтроль (самооценка) для выполнения задания к установленному сроку.

Таким образом, методологические аспек-

ты соучаствующего архитектурно-ландшафтного проектирования как правила совместной игры для популяризации и изучения общественных коммерческих, социальных и духовных потребностей как уже сложившихся, так и перспективных, включают общие вопросы организации деятельности и интерактивного взаимодействия здесь и сейчас через фиксированное решение последовательных обозначенных проблем в рабочих тетрадах «Азбука архитектурной композиции» и «Задачник архитектурно-ландшафтной организации территории жилых и общественных зданий» и макетирование с игровой функцией.

Литература

1. Давыдова, О.В. Азбука архитектурной композиции. Информационно-диагностические материалы к дисциплине «Композиционное моделирование» направления подготовки 07.01.03 «Архитектура». / О.В. Давыдова. – Челябинск, ЮУрГУ, 2018. – 52 с.
2. Давыдова, О.В. Полифункциональность макетирования в профориентации студентов архитекторов. Международный электронный научный журнал AUD № 16 май 2018. С.1-8
3. Давыдова, О.В. Творческая деятельность в личностном развитии обучающихся. Монография / О.В. Давыдова. – Челябинск, Издательский центр ЮУрГУ, 2016. – 90 с.
4. Дuceв, М. В. Концепция художественной интеграции в новейшей архитектуре: монография / М. В. Дuceв; Нижегород. гос. архитектур.-строит. ун-т. - Нижний Новгород: ННГАСУ, 2013. – 380 с.
5. Кияненко К. Генри Санофф: к архитектуре, озабоченном человеком и проектировании людей, с людьми и для людей // Архитектурный вестник. – № 1(112). – 2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://archvestnik.ru/node/2124>
6. Колодий Н. А., Трифонов В.А. Социально-ответственное проектирование в моногороде на примере г.Югра Кемеровской области. Вестник КемГУ • Серия: Политические, социологические и экономические науки • 2018 • № 1
7. Митин А.Н. Основы педагогической психологии высшей школы. Учебное пособие. М.: Издательство «Проспект». 2010. – 191 с.
8. Sanoff H. Community participation methods in design and planning. – New York : John Wiley and Sons, Inc. – P. 306.
9. Снигирева, Н.В. Архитектурное формообразование жилой среды как проблема коммуникаций/ «Архитектон: известия вузов» № 38 - Приложение Июль 2012.- Режим доступа: <http://archvuz.ru/node/1997>.- Дата обращения 22. 04.2016.
10. Топчий, И.В. Краудсерсинг, как способ организации общественного взаимодействия и маркетинговых исследований в архитектуре и дизайне // Региональные архитектурно- художественные школы. – Новосибирск: ННГАХА, 2015. – № 1. – С. 244-249.
11. Филиппова А.Г. Городская «доброжелательность» к детям: взрослый и детский взгляды (на материалах городов юга дальнего востока) Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследователей. №5. 2016

References

1. Davydova, O.V. Creative activity in the personal development of students. Monograph / O.V. Davydov. - Chelyabinsk, Publishing Center of SUSU, 2016. - 90 p.
2. Davydova, O.V. Polyfunctionality of breadboarding in vocational guidance of students of architects. International electronic scientific journal AUD No. 16 May 2018. P.1-8
3. Davydova, O.V. The ABC of architectural composition. Information and diagnostic materials for the discipline “Compositional modeling” of the training direction 07.01.03 “Architecture”. / O.V. Davydov. - Chelyabinsk, SUSU, 2018. - 52 p.

4. Dutsev, MV The concept of artistic integration in the newest architecture: monograph / M. V. Dutsev; Nizhegor. state. architects.-Builds. un-t. - Nizhny Novgorod: NNGASU, 2013. - 380 p.
5. Filippova A.G. Urban "benevolence" to children: adult and children's views (on materials from cities in the south of the far east) Labyrinth. Journal of Social and Humanitarian Researchers. №5. 2016
6. Kiyanenko K. Henry Sanoff: to architecture, preoccupied with man and designing people, with people and for people // Architectural Herald. - No. 1 (112). - 2010 [Electronic resource]. - Access mode: <http://archvestnik.ru/node/2124>
7. Mitin A.N. Fundamentals of pedagogical psychology of higher education. Tutorial. Moscow: Prospekt Publishing House. 2010. - 191 p.
8. Sanoff, H. Community participation methods in design and planning. - New York : John Wiley and Sons, Inc. - P. 306.
9. Snigireva, N.V. Architectural Formation of the Living Environment as a Communication Problem / Architecton: News of Universities No. 38 - Annex July 2012.- Access Mode: <http://archvuz.ru/node/1997>.- Date of circulation 22. 04.2016.
10. Topchy, I.V. Crowdsourcing as a way of organizing public interaction and marketing research in architecture and design // Regional architectural and art schools. - Novosibirsk: NNGAHA, 2015. - No. 1. - P. 244-249.
11. Filippova A.G. Urban «benevolence» to children: adult and children's views (on materials from cities in the south of the far east) Labyrinth. Journal of Social and Humanitarian Researchers. №5. 2016

Давыдова О. В.,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Архитектура», Южно-Уральский государственный университет, г. Челябинск. E-mail: dav-ow@mail.ru

Davydova O. V.,

Ph.D., Associate Professor of Architecture, South Ural State University, Chelyabinsk. E-mail: dav-ow@mail.ru

Поступила в редакцию 18.06.2018