



# ШКОЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО'21

[kooliruum.ee](http://kooliruum.ee)

## Руководство по проекту («Школьное пространство»)

### Содержание

- 4 Что представляет собой творческий проект «Kooliruum»?
- 6 Изучай как ученый
- 9 Замечай как художник
- 11 Мысли как архитектор
- 18 График выполнения заданий
- 19 Содержание заданий
- 20 Оформление решения  
Если решение не будет готово в срок
- 21 Архитектура учит считаться с другими
- 25 Обзор важной информации

## **Здравствуйте, учитель!**

Перед Вами введение в творческий проект «Kooliruum» («Школьное пространство»). В руководстве даны пояснения по проведению проекта и его содержание. Сборник раскрывает идею проектов «Kooliruum». При необходимости, взяв идею за основу, Вы можете несколько изменить задания, исходя из возраста и интересов ваших учеников. Мы старались сделать эту работу несложной, комфортной и интересной, чтобы и Вы могли получать удовольствие от процесса. Мы бы хотели, чтобы Вы воспринимали себя членом команды, который, как и ученики, встал на увлекательный путь нахождения решений.

Острого взгляда!

## **Здравствуйте, директор школы, заведующий по развитию, заведующий по хозяйственной деятельности!**

Очевидно, на вашем рабочем столе лежит список вопросов о том, как преобразовать школьное пространство. Возможно, что-то требует нового подхода или переосмысления, а может быть даже перестройки или небольших, но, существенных изменений. Творческий проект «Kooliruum» дает возможность привлечь учеников и позволяет им проанализировать ситуацию и предложить свои решения. Совместная деятельность рождает мысли, которые спланивают школьный коллектив, и позволяет увидеть, как что-то меняется в реальной жизни. Особую ценность представляет собой возможность увидеть школу глазами учеников.

Занимательных открытий!

## **Здравствуйте, завуч, заведующий по внеклассной работе или интересам, карьерный консультант!**

Для вас, специалистам по «любопытности», не проходит и дня, когда вы не вспоминаете старую поговорку: сколько людей столько и интересов. Проект «Kooliruum» открывает ученикам новую и занимательную область знаний, которой в школьных учебных программах почти нет – архитектура и дизайн. Эта область охватывает различные сферы деятельности и позволяет реализовать свои способности людям разных специальностей. А может быть и в вашей школе сейчас обсуждаются учебные направления, представляющие интерес именно для учеников вашей школы? Тематическая творческая работа «Kooliruum» подходит для нового начинания: проверить в рамках небольшого проекта как «работает» учебное направление в области архитектуры и дизайна.

Смелого начинания!

## **Здравствуй, ученик!**

Этими словами тебя поприветствует руководитель. Организаторы творческого проекта «Kooliruum» благодарят тебя за участие в проекте и желают тебе захватывающих открытий и интересных мыслей. В заданиях, которые ты будешь выполнять, нет верных или неверных решений, однако есть возможность удивиться чему-то в привычном, будничном, заметить какие-то мелочи и связи, научиться понимать других людей, умело преобразить что-нибудь обыденное, поставить «с ног на голову», а также быть находчивым и смекалистым.

Любопытности и полета мысли!

## Что представляет собой творческий проект «Kooliruum»?

«Kooliruum» - это исследовательский и игровой творческий проект, проводимый по всей Эстонии, в ходе которого ученики используют различные научные и дизайнерские методы, позволяющие изучить, что собой представляет школа на данный момент и создать видение новой школы.

Проект состоит из восьми заданий, каждое из которых ученики должны выполнить за две недели. Задания содержат вопрос для изучения, методику, иллюстративный материал и советы. Мы надеемся, что в решениях ученики продемонстрируют сообразительность и творческое мышление, а также смекалку. Нет верных и неверных решений, важно научиться в ходе работы мыслить дивергентно – изучать поставленную задачу с разных сторон, открывать различные подтемы, а также находить альтернативные способы решения. Может быть не совсем верно говорить о «заданиях» и «решениях», а скорее о «вопросах» и «ответах». Вопросы касаются разных тем, связанных со школой и предполагают сотрудничество учителей разных предметов. Способ нахождения решения и форма его представления не регламентированы, но решающим будет продуманность, уместность, творческий подход и воплощение. Вознаграждением будет не количество пунктов, а обратная связь специалистов разных областей. По представленным решениям в качестве приглашенных критиков выступят специалисты разных областей, которые в своей работе ежедневно соприкасаются с такими проблемами, и задача которых не только критиковать, но и вдохновлять.

В конце проекта ученики представят своё видение о школьном пространстве: идея преобразования какой-то части здания школы или школьного двора, что в идеале под силу сделать самим ученикам (с небольшой помощью со стороны). Проект не обязательно претворять в жизнь, но, может быть, представленные там идеи найдут дальнейшее развитие. Лучшие команды, участвующие в проекте, смогут представить свои проекты на общей встрече.

Для ученика «Kooliruum» представляет собой творческую работу, во время которой можно получить опыт использования исследовательских методов естествознания и социальных

наук, а также рабочего процесса в непосредственной среде, что характерно для дизайна и архитектуры. Роль учителя заключается в поддержании интереса у учеников к работе в проекте, в слежении за графиком и объемом работ, а при необходимости направлять работу своей команды.

Продолжительность проекта от октября до апреля, и он рассчитан как на учеников выпускных классов основной школы, так и учеников гимназии, однако возрастных ограничений нет. Участие ученика(ков) в проекте в школе можно зачитывать как предусмотренное в государственной программе обучения «художественное творчество».

 [www.kooliruum.ee](http://www.kooliruum.ee)

## Пилотный проект «Kooliruum'16»

В проекте «Kooliruum'16» приняло участие 57 команд из 35 школ, т.е. около 200 учеников и 40 учителей (с комментариями учителей по проекту и работами учеников можно ознакомиться на веб-сайте проекта).

Мы мечтаем о том, чтобы проект «Школьное пространство» стал ежегодной традицией, позволяющей ученикам и учителям открывать для себя уже построенную среду, ученикам с архитектурными и дизайнерскими интересами - реализовать себя в творческой работе, а руководителям школ, специалистам просвещения и архитекторам - увидеть школу через призму учеников.

Несмотря на то, что обратная связь по первому проекту «Kooliruum» была очень положительной, мы открыты для ваших предложений: какие изменения внести в творческий проект, чтобы он стал еще более удобным и занимательным. Для этого нам поможет любая обратная связь – можно просто поделиться хорошим настроением, или описать поэтапную работу учеников, а также написать конструктивные критические замечания. По возможности просим фотографировать деятельность учеников. Это даст и нам возможность почувствовать себя участниками, а также запечатлеть проведение очередного проекта «Kooliruum».

 [info@arhitektuurikool.ee](mailto:info@arhitektuurikool.ee)

## Изучай как ученый

Когда ты приступаешь к решению задачи, то представь себя в роли ученого. В роли какого ученого - ссылку на это можно найти в самом задании, но и это можно поставить под вопрос, например, если исходить из какой-нибудь другой научной области, то в каком направлении можно двигаться и попробовать это сделать.

В чем заключается роль ученого? Если сказать кратко, то это путь прохождения до намеченной цели. Зачастую абстрактный ход мыслей можно записать и доказать не вставая из-за письменного стола, но тема проекта «Kooliruum» - школьная среда предполагает «полевые» работы.

Первая задача учителя заключается в том, чтобы помочь ученикам вжиться в роль ученого. Может быть для этого подойдет какое-нибудь сценическое упражнение? Может быть картография понятия «изучение»? Ссылки на знаменитых ученых и на увлекательную историю их открытий и достижений? Здесь можно начать связывать различные предметы и получить информацию об ученых и их методах работы у своих коллег. В центре стоит вопрос о том, что такое изучение или исследование и как оно проводится.

Первая цель, стоящая перед учениками – это понять, почему выбор пал именно на этот(и) метод(ы) работы, какую информацию можно получить, используя этот метод и как ее сохранить. Исходя из возраста учеников, учитель или ученики сами могут перечислить и познакомиться с методами исследования: наблюдение, измерение, эксперимент, интервью и т.п. Может быть проще начать с перечисления специальностей ученых, изучающих человека, окружающую среду и общество: социологи, антропологи, этнографы, семиотики, экономисты, политологи и т.д. Этот список поможет вспомнить различные виды исследований. В ходе обсуждения можно напомнить о методах, позволяющих сохранить информацию: фотография или видео, звукозапись, заметки или наброски.

«Полевые» работы требуют подготовки. Прежде, чем выйти из дома, необходимо определить цель и составить план действий. Это не предполагает глубокого анализа. Самое важное понять, что собой представляет тема изучения или вопрос исследования, и продумать, как разумно и удобно можно картографировать тему. Так как проект «Kooliruum»



Кадр из фильма «Кухонные бактерии» («Салмер фра Кйоккенет», Норвегия, 2003)

Фильм рассказывает о шведских ученых, которые едут в 1940-е годы в сельскую местность Норвегии, чтобы изучить привычки холостых мужчин на кухне. На приведенном выше кадре из фильма ученый наблюдает, исходя из поставленной задачи - узнать как можно более точно, что одинокие мужчины делают на кухне и как они ею пользуются. Методы исследования за 70 лет конечно изменились, но ежедневная жизнь и сегодня является серьезной исследовательской областью.

сосредоточен на школьных буднях, то нужно научиться освободиться от предубеждений или чувства, что по этой теме всё уже известно и понятно. Как раз наоборот – удача сопутствует тому, кто способен видеть и воспринимать всё, будто в первый раз.

Таким образом, изучение начинается с картографии, как будто первооткрыватель первый раз вступает в обыденную жизнь. Какие явления бросаются в глаза? Что повторяется? Чего много? Чего мало? Что является особенным или специфическим? Если в соответствии с темой сделан такой первоначальный обзор, можно приступить к более точной разработке: какое явление изучать и как?

Далее действия как ученого поясняют уже задания. Для настройки можно использовать сравнение с движением слоуфуд. Медленное питание, которое противостоит системе быстрого питания, также сосредотачивается на открытии заново чего-то совершенно повседневного – приема пищи. Не торопясь мы замечаем больше, наслаждаемся большим, а также открываем для себя новые знания и навыки.

## Резюме: а как это - изучать как ученый?

1. Воспринимай исследование как действие и познай его разные виды.
2. Не торопись и забудь про предубеждения.
3. Удивляйся повседневному, задавай много вопросов.

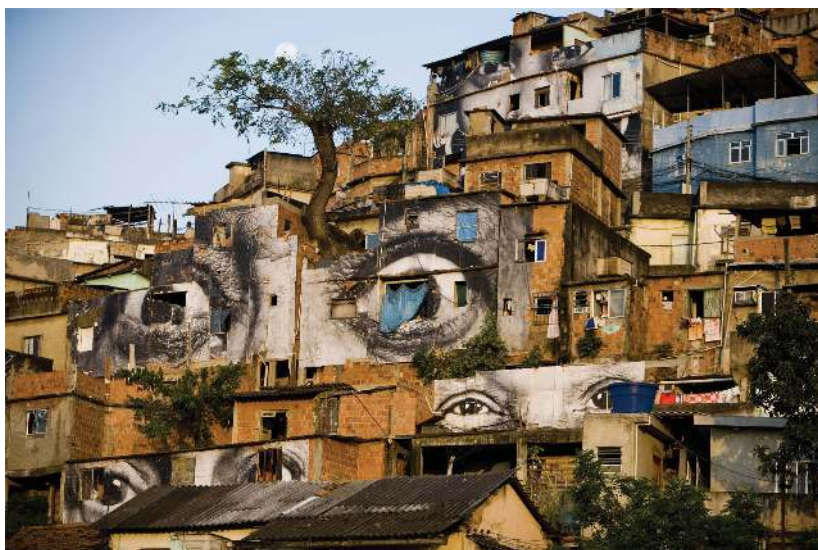
## Замечай как художник

А вот теперь становится интересно. Вжившись в роль ученого, начав изучать школьную среду с его позиций, можно представить себя одновременно и художником. Конечно, это может потребовать большого напряжения - примерить на себе глаза хамелеона, которые способны смотреть в разные стороны и видеть на 360 градусов вокруг себя. Может быть сразу и не получится – и не должно сразу получиться. Можно совершить круг по школе в роли ученого, а затем в роли художника, в начале работы так намного проще.

В чем заключается роль художника? Современный художник – это мастер замечать. У него нет четких границ, какие навыки у него должны быть и какие средства он должен использовать в работе. Он может рисовать или писать красками, создавать инсталляции, инсценировать мгновения и события, создавать аудио или видео произведения, писать, фотографировать, танцевать, готовить или программировать. Он становится художником благодаря умению передать какую-то важную мысль или опыт. Основой для этого служит умение видеть и наблюдения из жизни: что из себя представляют вещи, каким образом они связаны между собой, а также в чем их значение.

Пригодится и умение понимать, что важно для человека – может быть что-то серьезное и весомое, может быть что-то веселое и творческое. Умение замечать самого себя как собирателя информации или замечать что-то, что выходит за рамки поставленной цели, но занимательно, или умение переворачивать с ног на голову что-то обыденное и скучное. Может просто перевернуть самого себя «с ног на голову» – вот тебе и новый взгляд на вещи и вероятно, так можно увидеть что-то необычное.





Проект французского фотографа JR - «Женщины – героини» (Women Are Heroes, Brasilia, 2008-2009)

В очень бедных районах Рио де Жанейро favela'х, построенных по собственной инициативе из подручных материалов, насилие является проблемой чуть ли не каждого дня. Зачастую от этого прямо или косвенно страдают именно женщины. Подчеркивая важную роль женщин в обществе, а также вопрос об их благополучии, художник JR наклеил на дома favel глаза местных женщин, придав тем самым районам городов, которые являются частыми участниками криминальных новостей, новый, альтернативный, впечатляющий вид.

### Резюме: а как это - замечать как художник?

1. Позволь себе полёт фантазии, не упusti ни одну идею.
2. Ищи новые точки зрения, как в прямом, так и в переносном смысле.
3. Почувствуй эмоции.

## Мыслить как архитектор

Пригласим в компанию ученого и художника еще и архитектора. Понятно, что не нужно всё делать одновременно, особенно если это будет казаться слишком сложным. Архитектор может приступить к работе и тогда, когда ученый и художник уже свои работы выполнили.

В чем заключается роль архитектора? Цель работы архитектора заключается в том, чтобы изменить существующий мир, в основном посредством пространственных решений. С одной стороны, это требует вживания и понимания, каково положение на данный момент, чтобы создать что-то новое, а с другой стороны, творческой лепты и воображения, чтобы создать будущее. Здесь в игру входит дивергентное мышление – это нахождение для одного вопроса нескольких ответов. Иногда это называют дизайн-мышлением, по-английски – *design thinking*. Такое мышление используется как рабочий творческий инструмент и на многих предприятиях и в организациях. Достаточно много материалов по этой теме на английском языке доходит до нас через бизнес. Как говорится в эстонской поговорке: «У хорошего ребёнка несколько имён», и тот факт, что такого плана мышление находит применение и вне узкой области архитектуры и дизайна, говорит о том, что мы имеем дело с особым видом мышления, имеющим универсальное применение.

Таким образом, если действуя, как ученый и художник ты находишь характерные явления для существующего состояния или положения, причины этого, связи между ними и значение, то наступил решающий момент и для архитектора. Как это все связано с пространством? Если изменить существующее состояние, то зачем и как?

Архитектор заметил уже на этапах картографирования и обсуждения связи с пространством, и в ходе «полевых» работ сохранил в памяти захватывающие пространственные решения и опыт. Хотя до дизайна мы дойдем только во второй части заданий, уже в самом начале рекомендуется записывать возникающие идеи о том, как пространство и протекающую там жизнь можно улучшить и сделать более занимательной.

## Резюме: а как это - мыслить как архитектор?

1. Замечай пространство.
2. Почувствуй его влияние на людей и их привычки.
3. Представь, какой была бы жизнь, если бы ты изменил что-нибудь в пространстве.

\*

Архитекторы, для того чтобы наблюдать, подмечать и исследовать, предлагают и воплощают в жизнь различные формы. На следующих страницах несколько таких примеров.



Смотровая вышка, спроектированная архитекторами бюро «Rintala Eggertsson Architects», на берегу озера Сельюр в Норвегии. Фото: Даг Йенссен

Легенда об озерном чудовище-змее Сельме происходит из местности Сельюр в губернии (фюльке) Телемарк, расположенной в южной части Норвегии, играет важную роль в жизни местного населения. Для того, чтобы запечатлеть эту легенду в пространстве, на берегу озера построили смотровую вышку, откуда очень удобно наблюдать – может быть и не за Сельмой, но за удивительной красоты природой.





В Норвегии в национальном парке Доврефьель-Сунндалсфьелла по проекту архитекторов бюро «Snøhetta» построен павильон для наблюдений за дикими северными оленями.  
Фото: diephotosugner.de

Для наблюдения и созерцания не нужно забираться куда-то высоко. Низкое и длинное помещение хорошо подходит для созерцания открывающейся перспективы. Если подзорная труба (по-эстонски – pikksilm или длинный глаз) как бы удлинит глаз и приближает рассматриваемый объект, то про этот павильон можно сказать, что он расширяет поле видения, позволяя еще долгое время наблюдать за передвижением северных оленей.



Работа американского художника, изучающего свет и пространство, Джеймса Таррелла «Открытое небо» (Open Sky) в художественном музее на острове Наосима в Японии.  
Фото: Интернет

Американский художник создал помещение с большим отверстием в потолке. Это не совсем обычное отверстие. Если прорезать обычную крышу, то вокруг отверстия остался бы толстый край – так как внутри крыши находятся ее конструкция и, по крайней мере, в нашем климате, основательное утепление. Это отверстие почти без выступающих краев и кажется, что поверхность прорезали сверху. Здесь можно наблюдать и почувствовать бесконечное пространство, созерцать обрамлённую вечность или возникновение облаков, чувствовать приближение дождя или увидеть себя со стороны. Наблюдение за облаками, между прочим, не только поэтично. В 2009 году было сделано предложение внести в международный облачный атлас новый вид облаков - «адские облака», по латыни – undulatus asperitas. В 2017 году новый вид облаков в этот атлас включили.



Складной домик по проекту немецких архитекторов из студии Allergutendinge под названием Seelenkiste. Фото: Allergutendinge

Seelenkiste (Коробка для души) – это маленький домик, создатели которого получили вдохновение от идеи Аркадии, идеалистической жизни среди природы. На самом высоком этаже «коробки для души» находится самое важное место этого сооружения - рабочий стол, открытый для красивого мира. Это место размышлений и творения, откуда можно созерцать линию горизонта и заглянуть внутрь себя. Может быть, «коробку для души» можно назвать и «Башней самосозерцания».

## Между прочим,

Слова в девизе конкурса можно и переставить, попробовать открыть что-то новое, если исходить из таких конфигураций:

Замечай как ученый.  
Мысли как художник.  
Исследуй как архитектор.

или

Мысли как ученый.  
Исследуй как художник.  
Замечай как архитектор.

## График выполнения заданий

Проект стартует 1-го октября.

В течение всего проекта участники разрабатывают девять заданий. Первые четыре задания направлены на изучение школьной среды, а пять последних - на создание своих идей. Выполненные задания желательно представить в приведенные ниже даты, так как тогда ученики по своим работам получат обратную связь от специалистов. На выполнение заданий предусмотрено от двух с половиной до трех недель на каждое.

Желательно представить выполненные задания к следующим числам:

Задание #1 28-го октября  
Задание #2 16-го ноября  
Задание #3 2-го декабря  
Задание #4 21-го декабря  
\*

Задание #5 25-го января  
Задание #6 15-го февраля  
Задание #7 15-го марта  
Задание #8 12-го апреля  
Задание #9 и заключительное мероприятие в начале мая 2021 года

Дата представления выполненного задания одновременно является и датой для начала работы над новым заданием. Это дает возможность всем вместе отправить предыдущее задание и ознакомиться с новым. Конечно, не обязательно делать это одновременно в случае, если другая организация работы над заданиями более удобная.

В мае состоится встреча лучших участников, на которой они будут делиться своим опытом и идеями, да и просто проведут замечательно время.

## Содержание заданий

Описание задания предназначено для руководителя, который может приспособить его для своих учеников исходя из их возраста и интересов. Это означает, что можно упростить описание задания или разбить его на небольшие этапы. При необходимости можно обратиться за помощью к консультанту.

Задания содержат исследуемый вопрос, правила выполнения, иллюстративный материал, а также советы. В ответах мы надеемся увидеть находчивость и творческое мышление учеников, а также разумный ход решения. Нет верных и неверных решений, важно научиться в ходе работы мыслить дивергентно – изучать поставленную задачу с разных сторон, открывать различные подтемы, а также альтернативные способы решения. Может быть не совсем верно говорить о «заданиях» и «решениях», а скорее о «вопросах» и «ответах». Вопросы касаются разных тем, связанных со школой, и предполагают сотрудничество учителей разных предметов.

Первое, вводное задание для «разогрева», позволяет понять, что представляет собой процесс выполнения задания.

NB! «Kooliruum'21» опирается на пилотный проект «Kooliruum'16». Задания те же, внесённые изменения скорее организационного и технического характера. Ученики, которые участвовали в прошлом году, если у них есть интерес, могут принять участие в проекте и в этом году (в первых четырёх заданиях, в которых есть как А, так и В вариант, выбрать тот вариант, который они не делали, а в последних четырёх заданиях можно выбрать новое место в здании школы).

## Оформление решений по заданию

Способ нахождения решения и форма представления не регламентированы. Важно, что и как вы выбираете, что будете делать или продуманность решения, уместность, творческий подход и воплощение. Вознаграждением будет не количество пунктов, а обратная связь специалистов из разных областей. По представленным решениям в качестве приглашенных критиков выступают специалисты, которые в своей работе ежедневно соприкасаются с такими проблемами, и задача которых не только критиковать, но и вдохновлять.

Работы можно представить в пункт загрузки на веб-сайте «Kooliruum». С проделанной работой может познакомиться широкая публика, которая сможет поболеть за проект. Время от времени материалы участников будут появляться на вебсайте Архитектурной школы (Arhitektuurikool) или Facebooke.

## В случае, если решения не представлены в срок

В этом нет ничего страшного, но мы рекомендуем планировать выполнение проекта в соответствии с графиком работ – это гарантия, что участники получают комментарии и от внешнего наблюдателя. Любое задание можно решать более основательно и менее основательно. Исходя из своих способностей и запаса времени, постарайтесь найти для себя подходящее решение или варьируйте силу напряжения: от большого напряжения к отдыху, когда следующее упражнение можно выполнять не в полную силу, а проще и с большей свободой.

## Архитектура учит считаться с другими

Интервью, опубликованное в портале «Школьная жизнь» от 13.10.2015

Мы спросили у Кадри Клементи, одной из основателей Архитектурной школы и руководителей проекта «Kooliruum'16», почему архитектура и что это такое – «Kooliruum'16».

### Зачем школьнику рассказывать об архитектуре? Разве это не слишком специфическая область?

Кадри Клементи (КК): Совсем нет. Архитектура – это ведь среда проживания. Более половины жителей Земли живут в городах. В Эстонии городское население составляет почти 70%. Даже для живущих в сельской местности непосредственная среда проживания создана человеком. Отсюда следует, что архитектура явление широкомасштабное, с которым мы все соприкасаемся каждый день. Мы даже можем сказать, что мы и не можем по-другому – невозможно выйти из пространства. Это очень естественно - испытывать к архитектуре интерес и учиться ее понимать. Не стоит недооценивать архитектуру, как область творческой деятельности. Многие сферы деятельности, связанные с пространством, дают возможность для самовыражения.

### Значит архитектура – это все-таки искусство?

КК: На самом деле - нет. Архитектура или дизайн – это особая область и мышление. Именно способ мышления. У художника достаточно свободы для того, чтобы продемонстрировать каким он видит мир, и чтобы решать, как свои работы выполнять. В этом его можно считать почти независимым, он может сосредоточиться на своем произведении, публика при рождении произведения не столь важна. Это уже философский вопрос о сущности искусства, и большая свобода художника означает, что он может поставить себе более жесткие рамки и увидеть свою работу по-другому. Но если мы вернемся к архитектору и дизайнеру, то они ничего не могут создавать без публики, без того, чтобы подумать, для кого они создают. Для этого необходимо знать жизнь в её многообразии, а также быть готовым видеть жизнь глазами кого-то другого. Основной причиной, почему стоит уже в школе соприкоснуться с архитектурой, заключается в том, что архитектура учит считаться с другими. Учит быть хорошим человеком.

## Какая существует связь между архитектурой и наукой?

КК: Отвечая на этот вопрос мы могли бы перечислить старых знакомых: инженерия, не опираясь на которую архитектура развалилась бы; физика, благодаря которой дома надежны при любом климате, а концертные залы начинают звучать; химия, у которой мы в долгу за все больший выбор материалов и их обработку. Сегодня я бы хотела обратить внимание на биологию и социальные науки. «Должен признаться, что я больше занимался изучением жизни, чем зданий», сказал всемирно известный датский архитектор Ян Гейл. Человека можно действительно рассматривать как представителя животного мира и задать вопрос, а какова его естественная среда обитания. Нужно понять, что дает человеку чувство комфорта и почему, как человек ведет себя и что на это влияет, каким образом среда проживания связана с культурой и обычаями, с политикой и экономикой. Архитектор не ученый, но в его работе присутствует многое из образа мышления, которое присуще ученому. Хотя традиционно это не считается мастерством ученого, я бы назвала это как пример, умением или готовностью удивляться чему-то обыденному или привычному. Именно это заставляет нас задавать вопросы, изучать, выяснять и понимать.

## Проект «Kooliruum'16» проходит под девизом: «Изучай как ученый. Замечай как художник. Мысли как архитектор.» Что за этим кроется?

КК: В ходе проведения проекта «Kooliruum'16» ученикам поочередно посылаются восемь заданий или тем. Этот девиз является ключом для их решения. Сначала стоит встать на путь ученого – и как было сказано – удивиться чему-то будничному и изучить это. Задания будут появляться только в ходе проведения проекта, поэтому я не могу ничего конкретно сказать заранее. Затем придет на пользу умение замечать, как художник. Почувствовать то, что подойдет людям, может быть что-то серьезное и весомое или что-то веселое и творческое. А может быть увидеть себя как собирателя информации или увидеть что-то, выходящее за рамки поставленной цели, но увлекательное. Или нужно научиться ставить иногда что-то однообразное с ног на голову. В конце понадобится мышление архитектора, чтобы обобщить проблему или вопрос и найти для него решения

или ответы. При абстрактном описании это выглядит довольно сложно, но мы придумали посильные и интересные задания, в центре чего дивергентное мышление – на основе одной входящей информации создание нескольких вариантов выходов (решений). Это значительно отличается от обычных соревнований или викторин, когда победителем становится тот, кто находит правильные ответы. Мы ждем находчивых, творческих, продуманных, обоснованных и вызывающих удивление ответов.

## Учитель какого предмета объясняет ученикам задание, которое предполагает такого рода ответ?

КК: Мы расписали для учителей задания чуть подробнее и подготовили некоторые возможные направления и подсказки. Учитель также может причислить себя к команде в качестве одного из ее участников, он также не знает и не должен знать ответа. Однако он, зная своих учеников, умеет представить тему в подходящей для них форме, руководить работой. Для этого не нужно быть учителем архитектуры или рисования. Мы бы хотели подбодрить учителей других предметов или других работников просвещения, руководителей по интересам принять участие в конкурсе. Руководителей может быть несколько, не только один. В течение проведения проекта наш консультант будет помогать вам и к нему можно обращаться с вопросом(и) в любое время.

## Для многих учителей и учеников время - ресурс, которого недостаточно. Как найти время для участия в проекте вне школьных занятий?

КК: Проектом «Kooliruum '16» не обязательно заниматься только после школьных занятий. Участие в нем, например, можно зачитывать как «художественное творчество», предусмотренное государственной программой обучения. Консультант поможет в том, что может казаться совершенно непривычным, а именно в руководстве работы над проектом или в комментировании. Задания можно решать и в рамках уроков разных предметов. Во многих школах на повестке дня стоят вопросы, связанные со школьной средой: стоит ли изменять, что изменить, как изменить? Здесь появляется возможность привлечь учеников и дать им возможность проанализировать и предложить решения. Может родиться



какое-нибудь очень интересное решение, но что главное – мы действуем сообща. Сейчас во многих местах обсуждается, какие учебные направления могли бы играть важную роль в создании для школы положительного и привлекательного имиджа. Проект «Kooliruum'16» как раз подходит для начала проведения небольшого опыта, используя такие предметы, как архитектура и дизайн.

### **Что нужно сделать для того, что принять участие в проекте?**

КК. Для участия в проекте мы ожидаем от учителя / руководителя заявления в свободной форме. Написание письма упрощают некоторые наводящие вопросы на веб-сайте проекта, помогающие понять, с кем мы начнем сотрудничество. Тех, кому интересно просто понаблюдать за ходом проекта, ждем на веб-сайте проекта.

## **Обзор важной информации**

### **Цель проекта**

Цель проекта «Kooliruum» -познакомить молодежь с одной жизненной проблематикой, используя различные исследовательские и творческие методы при анализе и нахождении решения. Центральное место отведено дивергентному мышлению – вместо упрощённого и одностороннего задания и единственно верного ответа открытие для себя альтернативных возможностей при описании и решении проблемы.

### **Тема**

Тема проекта «Kooliruum» - школа как пространство, поддерживающее различные образовательные действия и методы, а также различного рода физическую активность. Предпосылкой для успешной учебы служит физическое и психологическое благополучие или возможность при умственной нагрузке дать себе и физическую нагрузку или расслабиться при движении.

### **Участники**

Проект, в первую очередь, предполагает участие учеников выпускных классов основной школы, но и учеников гимназии, однако возрастных ограничений нет. Эффективна работа в небольших группах (например, 3-6 человек), но проект можно выполнять и в одиночку.

### **Руководитель**

Руководителем проекта является учитель, который в этом проекте руководит работой учеников своей школы. Он поддерживает у учеников интерес к проекту, а при необходимости направляет работу своей команды.

### **Результат**

В конце работы ученик(и) представляют своё видение о новом школьном пространстве. Мы не ставим никаких ограничений для этого, но хотели бы, чтобы внимание учеников направили на какую-нибудь небольшую часть школы, а не на всю школу, а также, чтобы они сами оценивали (или в сотрудничестве с кем-нибудь) реализуемую идею. Выбор небольшой части облегчает задание и дает возможность до самого окончания проекта самим увязывать его с реальной жизнью.



### **Продолжительность проекта**

С октября по апрель.

### **Структура проекта**

Во время работы над проектом рассматривается восемь исследовательских заданий, для выполнения каждого предусмотрено две недели. Первые четыре задания содержат исследовательские темы, связанные с архитектурой, а также ознакомительные и пояснительные материалы. Последние четыре задания дают возможность разработать видение о своём школьном пространстве. Руководитель знакомит учеников с заданиями, вместе картографируют возникающие идеи, договариваются о способах их изучения и о форме представления, а также распределяют между собой рабочие задания. После двух недель результаты своей работы загружают на веб-сайт проекта и принимаются за следующую исследовательскую тему. По темам, которые вовремя загружены на веб-сайт, специалисты разных областей дают обратную связь, которая по идее должна вдохновить учеников работать над следующими заданиями. Окончание проекта завершится встречей лучших участников, где можно будет познакомиться с другими участниками, обменяться опытом и развеяться в непринужденной обстановке.

### **Веб-сайт проекта**

Ознакомиться с проектом можно на веб-сайте [ru.kooliruum.ee](http://ru.kooliruum.ee), где находится и пункт загрузки готовых заданий.

Творческий проект "Школьное пространство" проводит:  
Школа архитектуры (НКО "Ruumiharidus" (Образование по  
организации пространства)).

Проект поддерживают:  
Школа архитектуры, Министерство культуры, ЦУ Агентство  
науки Эстонии.

Перевод с эстонского языка Елены Рыбаковой.

Контакт: Полина Ляшева  
55992937, [polina@arhitektuurikool.ee](mailto:polina@arhitektuurikool.ee)

Все примеры от других авторов, представленные  
в данном матеряле или упоминаемые произведения  
других авторов, сохраняют все права на авторство.





KULTUURIMINISTEERIUM

ARHITEKTUURIKOO



Eesti Teadusagentuur  
Estonian Research Council