

Rola dydaktyki w kształtowaniu kreatywności studentów architektury



mgr inż. arch.
JANUSZ POZNAŃSKI
Politechnika Śląska
Wydział Architektury
ORCID: 0000-0002-1581-5670

Przedmiotem artykułu jest proces edukacji architektonicznej. Celem artykułu jest ukazanie związków pomiędzy metodyką nauczania projektowania architektonicznego, osiąganiem sukcesów w dydaktyce a osobowością nauczyciela akademickiego w relacji mistrz – uczeń.

Pedagogika to nauka związana z teorią oraz praktyką wychowania i nauczania w świadomym oraz celowym procesie. Dydaktyka stanowi jej element składowy – jest nauką o kształceniu. Wiąże się z uczeniem, samokształceniem, ale i nauczaniem, biorąc zarazem udział w prakseologicznym i normatywnym procesie oraz charakterze teorii nauczania. Dydaktyka akademicka to rodzaj dydaktyki szczegółowej, związanej z teoriami nauczania w szkole wyższej określonego rodzaju i stopnia. Zagadnienia związane z nauczaniem, organizowaniem procesu dydaktycznego w sposób racjonalny i prawidłowy, rozpatrywaniem problemów dotyczących celów, treści oraz metod zastosowanych do ich realizacji prowadzą do kolejnego, szczegółowego poziomu, a mianowicie do tzw. metodyki nauczania. Ocierając się o Arystotelesa i jego metodykę w naukach przyrodniczych, zmierzamy do esencji projektowania, wyrażonego w procesie dydaktycznym [1].

Dydaktyka w projektowaniu oraz będący jej wynikiem twór/dzieło powstaje z myśli i pracy autorskiej. Efektem tej syntezy jest projekt rozumiany jako graficznie opracowany plan, przedstawiający „coś”, co było jego przedmiotem. Twór/dzieło powstaje w procesie kreacji, w której podstawową materią tworzenia jest myśl i wyobraźnia twórcy oraz jej finalny zapis przedstawiający w Projektowaniu Architektonicznym postać graficznego obrazu. Dydaktyka akademicka w projektowaniu to „gra”. Gra dydaktyczna. Toczy się ona między nauczycielem a uczniami. Prowadzi do nawiązania relacji pomiędzy nauczycielem, który powinien być rasowym Projektantem Architektury, a uczniami, którymi są Studenci Architektury – osoby szczególne, obdarzone nieograniczoną wyobraźnią oraz myśleniem techniczno-estetycznym.

Wydaje się, że nauczyciel akademicki przy użyciu pewnych działań specjalnych i odpowiednio dobranych metod prowadzi do

psychologicznej projekcji własnych poglądów artystyczno-estetycznych oraz uczuć i pragnień twórczych. Następnie przenosi je oraz rzutuje na odbiorców – studentów, próbując przekonać ich w otwartej i wolnej wymianie myśli oraz obrazów do rozpoczęcia i realizacji wyznaczonego procesu tworzenia, kreacji, budowy koncepcji biegnącej w zadanym, jednak wspólnym kierunku.

Zagadnienia syntetycznie związane z filozoficzno-intelektualnym i teoretycznym zapleczem architektury, urbanistyki, ale i nauki z nimi związanej, również metodyki pracy twórczej oraz procesów tworzenia, są przedmiotem różnych badań [2]. Celem artykułu jest ukazanie związków pomiędzy metodyką nauczania projektowania architektonicznego, osiąganiem sukcesów w dydaktyce a osobowością nauczyciela akademickiego w relacji mistrz – uczeń.

Ocierając się o Arystotelesa i jego metodykę w naukach przyrodniczych, zmierzamy do esencji projektowania, wyrażonego w procesie dydaktycznym.

Projektowanie architektoniczne na Wydziale Architektury

Projektowanie architektoniczne może być przedmiotem działania i pasji. Z dydaktyką akademicką w projektowaniu można spotkać się na wszystkich Wydziałach Architektury w Polsce. Jej zasadami kieruje się na pewno Katedra Projektowania Architektury Mieszkaniowej i Użyteczności Publicznej Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej. Zagadnienia projektowe, które ma w swym zakresie Katedra, realizowane są w postaci przedmiotów wpisanych w poszczególne semestry i lata studiów. Prowadzą one od zadań

tematów prostych po wielokrotnie złożone, w oparciu o ten sam, jednak modyfikowany w czasie, logiczny schemat tworzenia. W trakcie kreacji w procesie projektowania architektonicznego projekty powstających obiektów, zespołów lub ich założeń podlegają wielokrotnym zmianom i przeobrażeniom, by w rezultacie finalnym dać produkt – dzieło – projekt – kompletne, koncepcyjne rozwiązanie. Szczególne miejsce w zasobach Katedry zajmują zarówno krajowe, jak i międzynarodowe projekty konkursowe. Udział w nich studentów architektury nie podlega dyskusji. Stanowią one, podobnie jak konkurencja, istotę przyszłego zawodu. Oswajanie z nimi już w czasie studiów ma rzeczywisty, prawdziwy sens. Wygrywanie ich przynosi ogromną satysfakcję oraz potwierdzony i zweryfikowany środowiskowo, profesjonalny dorobek.

Kreatywność studentów w konkursach architektonicznych

Wypracowany przez lata sposób podejścia do nauczania studentów kreatywności, wyrażony w realizowanych konkursach architektonicznych, naświetla w sposób syntetyczny zastosowane przez autora metody, schematy działań i rozwiązań, opartych na precyzyjnie przygotowanym procesie etapowania. Ilustracją takiego podejścia są liczne sukcesy odniesione przez studentów Katedry Projektowania Architektury Mieszkaniowej i Użyteczności Publicznej Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej w międzynarodowych konkursach architektonicznych. Ich sensem jest korzystanie z otwartego dostępu i udziału w cyfrowo-internetowym, zglobalizowanym, współczesnym świecie [3]. Cztery z nich, prowadzone pod kierunkiem autora artykułu, w sposób szczególny wyrażają skuteczność stosowanych metod nauczania, pobudzających kreatywność rozwiązań projektowych, wynikających z relacji projektant/opiekun dydaktyczny/mistrz – uczeń.



Rys. 1. i 2. EVOLO Skyscraper Competition 2017; źródło: Paweł Lipiński, Mateusz Frankowski [4]

W trakcie kreacji w procesie projektowania architektonicznego projekty powstających obiektów, zespołów lub ich założeń podlegają wielokrotnym zmianom i przeobrażeniom.

cept systemowej podróży między Ziemią a Księżycem, realizowany w zbiorach kubatur, interaktywnych przestrzeni edukacyjnych, pozwalających na ich eksplorację, zaopatrzonych w najnowsze wynalazki techniczno-informatyczne. Około 50 lat od wylądowania człowieka na Księżycu powstała wizja/propozycja współczesnego Obiektu, Muzeum, Centrum Kosmonautyki, wybiegająca jednak w czasoprzestrzeni na kolejne 50 lat [6].

Archeathon, Competition 2 – Zaha Degrees 2020 – III nagroda, aut.: Aleksandra Kapuściak oraz 12, 13, 17, 23 – wyróżnienia, autorzy kolejno: Aleksandra Zawardka, Joanna Golec, Sebastian Dziwisz, Emilia Jaromin, opiekun dydaktyczny prac: Janusz Poznański – zadanie główne konkursu stanowił kameralny projekt małego pawilonu/kapsuły mieszkalnej, przypisany do terenu turystycznego w Islandii. Koncepty nagrodzonego i pozostałych wyróżnionych projektów zostały nastawione na całościowy system realizujący to zadanie. We wszystkich projektach wykreował on samodzielną „wioskę turystyczną” o komplementarnych obiektach, wielkościach, strefach i komunikacji. Dopiero w strefach wypoczynku zlokalizowano zadane konkursowe „kapsuły” turystyczno-mieszkalne wraz z wizją kompleksowych, szczegółowych rozwiązań estetyczno-technicznych [7, 8].

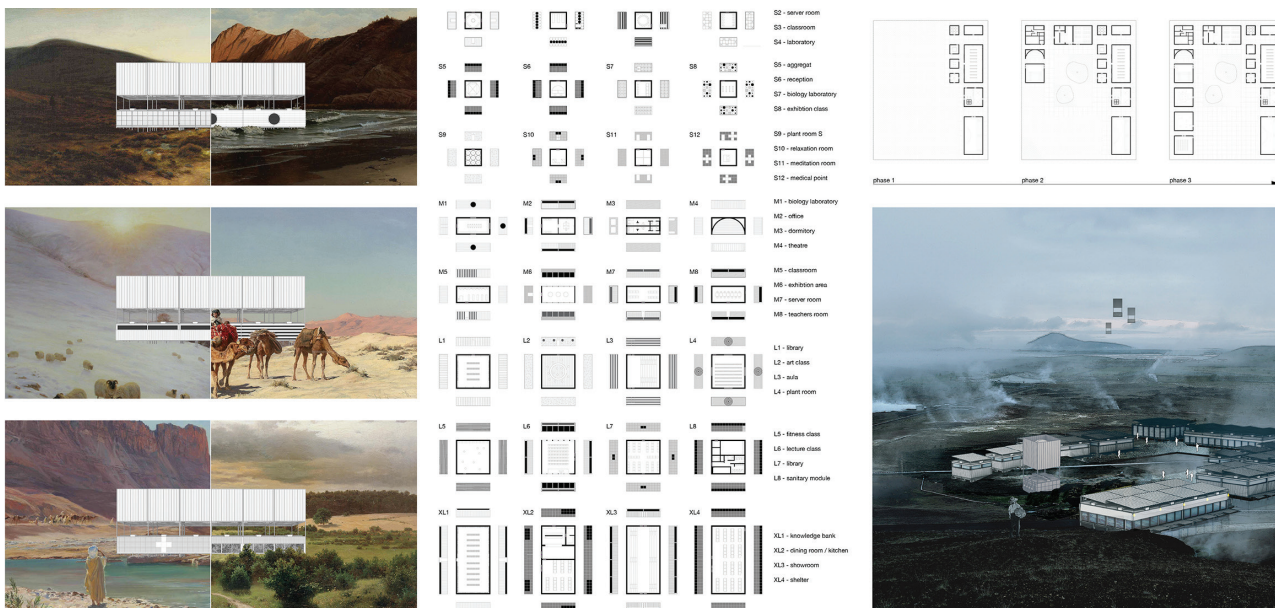
EVOLO 2017, Skyscraper Competition – I nagroda, zespół autorski: Paweł Lipiński, Mateusz Frankowski, opiekun dydaktyczny: Janusz Poznański – koncept, próba zbudowania całościowego systemu „Wież/Spichlerzy”, aktywnych agrobiologicznie, otoczonych terenami ogrodniczo-rolno-edukacyjnymi. System lokalizowany w strefach biedy i głodu na obszarach świata jałowych produkcyjnie. Możliwy zarówno do demontażu, po zdobyciu w procesie edukacji samodzielności, w założonej, zielonej produkcji żywności przez grupy społeczności lokalnej, jak i do przenoszenia w inne istotne miejsca świata w celu replikacji procesu [4].

EVOLO 2021, Skyscraper Competition – wyróżnienie honorowe, zespół autorski: Michał Wachura, Kamil Wróbel, opiekun

dydaktyczny: Janusz Poznański – koncept, próba zbudowania całościowego systemu „Wież/Składów Edukacji”, magazynów wysokiego składowania, zaopatrujących w komplementarne składniki budowy systemów edukacji (od elementów panelowych kubatur po tzw. nośniki wiedzy). System zaopatrujący i lokalizowany w strefach światowego analfabetyzmu. Łączność między wieżami to transporty zmodulowanego cargo, przenoszone przez sterowce. Wieże oraz drogi łączności między nimi tworzą globalną sieć, która pokrywa świat, a w nim obszary „białych plam” edukacji [5].

MOONTRIP 2020, Interactive Space Education Center – I nagroda, zespół autorski: Wojciech Remer, Jonasz Matuszczyk, opiekun dydaktyczny: Janusz Poznański – kon-





Rys. 3. EVOLO Skyscraper Competition 2021; źródło: Michał Wachura, Kamil Wróbel [5]

Podsumowanie – refleksja metodyczna

Proces dydaktyczny związany z kreacją w projektowaniu architektonicznym ma, jak wiele innych, charakterystyczną budowę „anatomiczną”. Na jego syntetyczny zapis składają się, przeprowadzone w odpowiednim czasie, etapy twórcze, zobrazowane następującym ciągiem logicznym: 1. etap przygotowawczy (analityczno-badawczy), 2. etap poszukiwawczy (identyfikacji problemu), 3. etap kreacji wstępnej (lokalizacji, realizacji założeń), 4. etap właściwego projektu koncepcyjnego (kreacji właściwej, obrazowania), 5. etap rezultatów (kreacji finalnej,

formatowania obrazów „na sprzedaż”). Tak zdefiniowany proces stanowi drogę płynnego przejścia przez wszystkie etapy wspólnie ze studentami. Warunkiem podstawowym jest kompleksowy, odpowiedzialny i autorski nadzór dydaktyczny. Kluczem, który łączy wszystkie „cytowane” projekty jest analiza i identyfikacja zagadnienia oraz wskazanie właściwego problemu. Inspirujemy studentów do obserwacji świata, znalezienia „niszy”, poszukiwania czegoś, czego jeszcze nie było, co wcześniej nie zostało poruszone. Szukamy wraz z nimi nowych, istotnych aspektów przestrzeni otaczającego nas świata. Dobre postawienie i rozwiązanie tezy wyjściowej,

Proces dydaktyczny związany z kreacją w projektowaniu architektonicznym ma, jak wiele innych, charakterystyczną budowę „anatomiczną”.

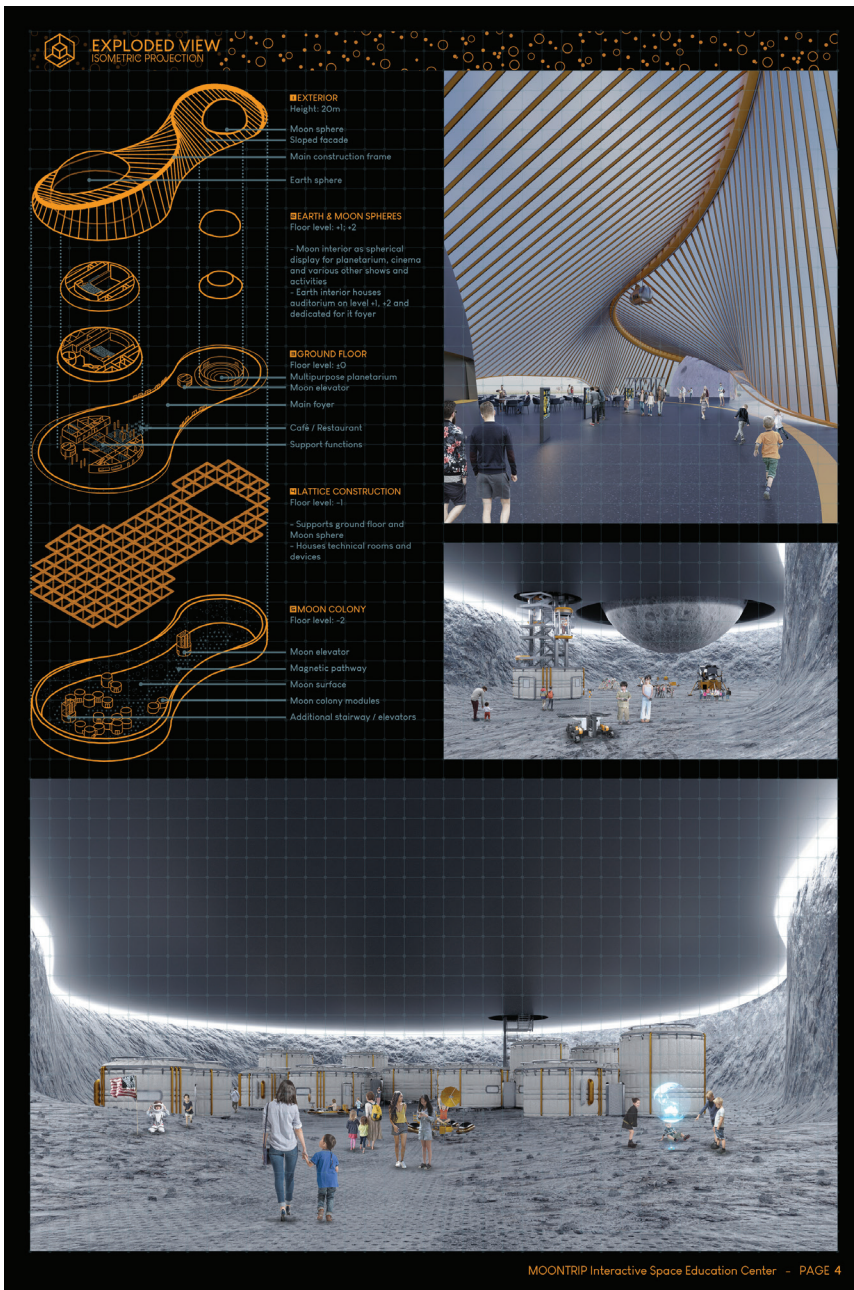
zobrazowanie jej w sposób przekonujący wypełnia etap kreacji wstępnej. Kreacja związana z właściwym projektem koncepcyjnym to etap kolejny, który przynosi określenie warunków i rozwiązań szczegółowych. Wyjątkowość tego etapu powinna polegać na ciągłej, naprzemiennej dyskusji z jej obrazowaniem. Koncept natomiast powinien być: całościowy, komplementarny we wszystkich elementach i aspektach składowych, modularny, elastyczny i mobilny, możliwy lub prawdopodobny do realizacji (materiałowej, technicznej, technologicznej, komunikacyjnej ...), wybiegający w przyszłość, futurystyczny. Jego istotą jest tworzenie rozwiązań zlokalizowanych we współczesnym, ale i przyszłym nam świecie. Etap rezultatów zamyka proces kreacji. Wizja twórcza, produkt powstały dzięki niemu, powinny być modelem logicznie zorganizowanej, sformatowanej za pomocą graficznych obrazów, czytelnej nie tylko dla profesjonalistów, kompletnej koncepcji architektoniczno-projektowej.

Reasumując: odpowiedź na pytanie o wpływ dydaktyki na kreację w pracach studentów architektury jest pozytywna, a zatem twierdząca. To, że stanowi czynnik dominujący, może być nadinterpretacją. Dydaktyka w projektowaniu architektonicznym jest rodzajem gry. Biorąc w niej udział dwa uzupełniające się zbory. Pierwszy to dydaktycy, których rola w przeprowadzeniu

3rd Winner : ZDC 91 Aleksandra Kapuściak



Rys. 4. Archeathon Competition 2020, Ice(land) cubes, ZDC 91; źródło: Aleksandra Kapuściak [7]



Rys. 5. MOONTRIP Interactive Space Education Center 2020; źródło: Wojciech Remer, Jonasz Matuszczyk [6]

przez syntetycznie nakreślony schemat działania stanowi bazę filozoficzno-intelektualną. Drugi to studenci – bardzo zdolni i wyjątkowo młodzi ludzie, którzy wierzą w swoją misję w architekturze. Naszą rolą jest, przy dużej dozie intuicji i szczęścia, umieć na nich trafić. Być i podtrzymywać ich w tym przekonaniu. Kreacja jest częścią wspólną obu zbiorów. Zanurzona w jednym i drugim realizuje wizję, projekty koncepcyjne, często zakończone sukcesami, które nobilejują i dowartościowują autorów w początkach profesjonalnej drogi architektonicznej. Jesteśmy po to, aby brać udział w procesie takiej transformacji i kreacji twórczej i starać się im pomagać. Jeśli opiekujemy się nimi, to również z nimi wygrywamy. Warto to robić, ponieważ czerpiemy z tego także ogromną satysfakcję.

Bibliografia

- [1] Kolarbiński T., Traktat o dobrej robocie. Ossolineum, Wrocław 1973.
- [2] Gzell S., red., Architektura. Urbanistyka. Nauka. PWN, Warszawa 2019.
- [3] Galieh Gunagama M., Pratiwi Y. The Role of Architectural Competition in the Learning Process of Architecture Students, *Advances in Engineering Research*, volume 192. EduARCHsia & Senvar 2019 International Conference (EduARCHsia 2019), s. 176–182.
- [4] Mashambas Skyscraper. First Place, P. Lipiński, M. Frankowski, opiekun dydaktyczny: J. Poznański, w: *EVOLO Skyscraper Competition, 2017* <<https://www.evolo.us/mashambas-skyscraper/>> [data dostępu: 10.03.2022].
- [5] The Pilgrim Skyscraper Brings Education To Remote Places Worldwide. Honorable Mention, M. Wachura, K. Wróbel, opiekun dydaktyczny: J. Poznański, w: *EVOLO Skyscraper Competition, 2021* <<https://www.evolo.us/the-pilgrim-skyscraper-brings-education-to-remote-places-worldwide/#more-37381>> [data dostępu: 10.03.2022].
- [6] MOONTRIP Interactive Space Education Center. Winning Project, W. Remer, J. Matuszczyk, opiekun dydaktyczny: J. Poznański, w: *Moontrip, Inspiring humanity to explore beyond earth*. Washington, United States, 2020 <<https://uni.xyz/projects/moontrip-interactive-space-education-cen>> [data dostępu: 10.03.2022].

[7] Ice(land) cubes, ZDC 91. 3rd Winner, A. Kapuściak, opiekun dydaktyczny: J. Poznański, w: *Archeathon. The infinite architecture marathon, Competition 2 – Zaha Degrees, 2020* <<https://archeathonco.wixsite.com/archeathon/winners>> [data dostępu: 10.03.2022].

[8] Archeathon. The infinite architecture marathon, Competition 2 – Zaha Degrees, 2020. Top 25, awards: A. Zawardka, J. Golec, S. Dziwisz, E. Jaromin, opiekun dydaktyczny: J. Poznański <<https://archeathonco.wixsite.com/archeathon/copy-of-winners-1>> [data dostępu: 10.03.2022].

DOI: 10.5604/01.3001.0016.0931

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA

Poznański Janusz, 2022, Rola dydaktyki w kształtowaniu kreatywności studentów architektury, „Builder” 12 (305). DOI: 10.5604/01.3001.0016.0931

Streszczenie: Przedmiotem artykułu jest proces edukacji architektonicznej rozpatrywany w kontekście jego wpływu na kształtowanie kreatywności studentów i absolwentów wydziałów architektury. Prowadzone rozważania wynikają z wieloletnich doświadczeń dydaktycznych autora – nauczyciela akademickiego Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej – dydaktyka i praktyka. Celem artykułu jest ukazanie związków pomiędzy metodą nauczania projektowania architektonicznego, osiąganiem sukcesów w dydaktyce a osobowością nauczyciela akademickiego w relacji mistrz – uczeń.

Słowa kluczowe: dydaktyka, projektowanie architektoniczne, kreacja architektoniczna

Abstract: THE ROLE OF DIDACTICS IN SHAPING THE CREATIVITY OF ARCHITECTURE STUDENTS. The subject of the paper is the process of architectural education considered in the context of its influence on shaping the creativity of students and graduates of architecture faculties. These considerations result from many years of teaching experience of the author – an academic teacher at the Faculty of Architecture at the Silesian University of Technology – a didactician and practitioner. The aim of the article is to show the relationship between the methodology of teaching architectural design, achieving success in teaching and the personality of the academic teacher in the master – student relationship.

Keywords: didactics, architectural design, architectural creation