Библиография:
1. *Бехтерев В.М.* Коллективная рефлексология. – М., 1921.
2. *Выготский Л.С.* Психология искусства. – М.: Искусство, 1968.
3. *Керешун А.И.* Возможности «интерактивной» архитектуры [Электронный ресурс]: URL: https://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz14 (дата обращения: 22.03.2018).
4. *Маркина В.Ю.* Эргономика пространства: Методическое пособие. – М.: Мистраль, 2012. – 56 с.
5. *Метленков Н.Ф.* О ко-эволюции архитектурного образования // Архитектура и строительство России. – 2017. – № 6. – С. 35–39.
6. *Соколова О.Ю.* Изобразительное искусство как средство воздействия на эмоциональную сферу // Проблемы современного педагогического образования. –2017. – № 56 (10). – С. 180–188.
7. *Степанов А.В., Иванова Г.И., Нечаев Н.Н.* Архитектурная психология. – М.: Стройиздат, 1993. – С. 296.
8. Public Art Installations from Numen / For Use Design Collective 2012/03/29 [Электронный ресурс]: URL: http://minushabens-blog.blogspot.ru/2012/03/public-art-installations-from-numen-for.html (дата обращения: 19.03.2018).
9. *Sanoff Henry.* Community participation methods in design and planning. Wiley, 2000. – 306 p.

А.А. Сафонов, А.Ф. Лоскутов
A.A. Safonov, A.F. Loskutov

Архитектурный мастер-класс в госпитальной школе
Architectural workshop in hospital school

Ключевые слова: госпитальная школа, онкологические больные, игровое обучение, формальный подход, интерактивное мышление, аналоговое мышление, самоактуализизация.
Keywords: hospital school, oncological patients, game training, formal approach, interactive thinking, analog thinking, self-actualization.
Аннотация: С 27 февраля по 1 марта 2018 года в Школе при НМИЦ ДГОИ им. Дмитрия Рогачева, реабилитационном онкологическом центре был проведен архитектурный мастер-класс. На факультативном мероприятии присутствовали профессиональные педагоги школы и приглашенные студенты-архитекторы. В статье представлено описание мероприятия и предложены концепции, рассмотренные в контексте педагогической деятельности.
Abstract: In period from 27.02.18 to 1.03.18 in the School at NMI DGOI of. Dmitry Rogachev, rehabilitation oncology center was held an architectural master class. The optional event was attended by professional school teachers and invited architect students. The article presents the description of the event and proposes concepts considered in the context of pedagogical activity.

В рамках проекта «УчимЗнаем» в госпитальной школе, где обучаются дети, находящиеся на длительном лечении в ФГБУ НМИЦ ДГОИ им. Дмитрия Рогачева Минздрава России, был проведен архитектурный мастер-класс. Открытый мастер-класс был дан ученикам 6–9-х классов, т.е. возраст участников 11–15 лет. Школьники получают полноценное образование в стенах больницы, ребята лечатся от разных форм заболевания раком и находятся в больнице длительное время. Лечение данных болезней является крайне тяжелым, в связи с этим дети полностью изолированы от окружающего мира и крайне важно сделать так, чтобы они не чувствовали себя оторванными от жизни.

Специфика детей школьного возраста, находящихся на длительном лечении в стационаре, с точки зрения педагогики заключается в следующем:

– отсутствие динамического переживания времени;

– замкнутость пространства и круга общения;

– нарушение долгосрочного целеполагания (в частности, перспективы выбора профессии);

– снижение качества жизни (бедность эмоционально окрашенных переживаний, отсутствие сложных интересных эстетических объектов)…

В ряде случаев мы можем наблюдать, как ребенок, имеющий определенные жизненные и профессиональные цели, теряет их в связи с тяжелой болезнью. Поэтому поиск смыслов и целей в жизни школьника на архитектурных мастер-классах является важной задачей.

Постановка задачи при проведении цикла развивающих занятий:

– просветительские цели: ознакомление с историей мировой архитектуры, привязанной к хронологии цивилизационных периодов развития человечества; введение в мир категорий прекрасного в сфере храмового и гражданского строительства;

– расширение круга неформального общения внутри своей возрастной группы, а также со старшими и профессионалами;

– обогащение эмоционального переживания в процессе творческого моделирования и реализации модели;

– помощь в профориентации, представление о мире профессий, связанных с дизайном, архитектурой и строительством.

Также необходимо отметить, что создание объектов творчества в рамках мастер-класса помогает в самоактуализации ребенка, формировании культурных ценностей и образного мышления учащихся.

В рамках обучения был использован **формальный подход** к созданию архитектурного объекта, что наиболее доступно для непосвященного в тему человека. Формальные признаки воспринимаются сторонним наблюдателем буквально, их значение тяжелее исказить, в отличие от сложных функциональных, эмоциональ-

но-ассоциативных и других признаков. Можно сказать, что, имея базу устоявшихся в рамках стиля аналогов и приемов, без большого труда человек может воспроизводить архитектурное мышление, опираясь на скудные знания и собственную интуицию. Таким образом, объяснив и показав небольшой ряд формальных признаков, мы стимулируем мышление человека на формирование собственного образа через готовые упрощенные алгоритмы реализации архитектурных замыслов.

Работа в игровой форме (рис. 1) снимает страх перед актом творчества и создания собственного объекта.

Конструктор Lego по своей форме имеет конечное количество вероятностных комбинаций по созданию архитектурной формы, но так или иначе его алгоритм гарантирует успех. Почти каждому человеку без серьезных функциональных нарушений не составит труда создать собственную форму, которая так или иначе будет реализовывать замысел автора. Игровая форма в этом процессе является своего рода медиумом, переводчиком личного интуитивного представления об архитектурной форме в объект. Не владея навыками усложненного пространственного мышления, рисования и понимания проекционных чертежей, человек может реализовываться как творец формы и как «строитель», воплощающий эту форму – фактически как настоящий архитектор.

В процессе нескольких мастер-классов участник **постепенно погружается** в знание об архитектуре.

На первом этапе происходит знакомство с архитектурными стилями и характеристиками (признаками), по которым мы можем отличать ту или иную цивилизацию, строительный материал, а также время создания объекта. После короткой лекции происходит работа с изображениями всемирно известных зданий, где участникам необходимо распознать по тем самым признакам временной промежуток и разложить все изображения в хронологическом порядке. Заключительный этап после теоретической и теоретико-практической частей предполагает, что участники вступают в фазу чистой практики, где по проекциям и заранее созданным инструкциям (рис. 2) предлагается построить из конструктора известный архитектурный объект.

Рис. 1. Дети за работой

Сильной стороной практической части является универсальный конструктор, который девальвирует авторский штрих или особенности стиля. Детали конструктора снимают гнет зависимости архитектурного объекта от авторского стиля, остаются только важнейшие пространственные элементы композиции, что упрощает чтение и восприятие архитектуры. Таким образом, элементарное, базовое пространственное представление становится более доступным в понимании, что дает право использовать этот материал даже на уровне средней школы.

Современному человеку, который каждый день анализирует и потребляет большие объемы информации, свойственно **упрощенное, игровое, интерактивное мышление,** поэтому работа в интерактивном ключе дает большие шансы на вовлечение в предмет.

Как было сказано выше, после нескольких занятий формируется база впечатлений, база образов, и отработано именно **аналоговое мышление**, по ассоциации Lego- прототипов с реальными архитектурными объектами. Это дает возможность человеку преодолеть некоторую боязнь в собственном творческом акте. Когда настоящие объекты могут быть собраны по инструкции, то и ваши личные, фантазийные образы могут быть без труда переведены в форму.

На первых двух занятиях происходит знакомство с общими категориями архитектуры. Эти знания закрепляются в объемно-пространственных построениях из конструктора. Участники овладевают, хоть и в упрощенной форме, пространственным языком архитектуры, основным инструментарием.

Завершающий третий урок: после погружения в профессию и насыщению собственными мыслями об архитектуре, участникам предлагается создать собственное произведение. Ниже представлены фото результатов итоговых архитектурных прототипов, выполненных каждой из команд (рис. 3).

Рис. 2. Пример авторского методического пособия

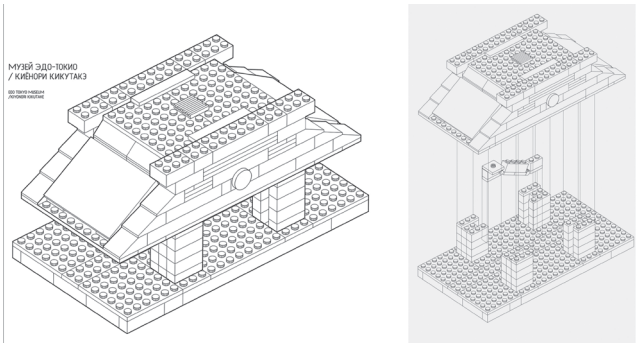

Рис. 3. Итоговые проекты

Понятие **«интеракция»** в социальной психологии рассматривается как взаимодействие, взаимное влияние людей или воздействие групп друг на друга, как непрерывный диалог[1]. Простой перевод с английского interaction как «взаимодействие», раскрывает суть этого термина. «Обмен символами» – главная черта таких взаимодействий.

Конструктор Lego в этой ситуации является языком знаков, автор передает свою задумку через общепонятный установленный «вокабулар». Lego переводит сложнейший архитектурный «тезаурус» на язык упрощенных объемных моделей, приводя, таким образом, к общему знаменателю любой усложненный язык. Теоретическая переусложненность современной архитектуры развеивается и становится практически интерактивно понятной в ходе игры. По факту, каждый архитектор, привлеченный к игре, становится на один уровень с ребенком-игроком.

В нашем экспериментальном уроке концептуально складывается интересный парадокс, что воспроизведенный через руки ребенка **прототип** известного сооружения (рис. 3) становится в один ряд с произведением самого ребенка, виртуально, через систему медиума Lego, выстраивается параллель между ребенком играющим и ребенком, созидающим настоящую архитектуру.

Рассмотрим подробнее некоторые основные концепции:

1. Самоактуализация через процесс творчества

В иерархии потребностей, по Маслоу, самоактуализация занимает заключительное и ключевое для психики человека положение.

«Ключевое психологическое стремление человека по Маслоу – стремление к самоактуализации – процесс развертывания и созревания изначально заложенных в организме и личности задатков, потенций, возможностей»[2].

В современной психологии творческий процесс и процесс самоактуализации приравниваются по своим качествам. Процесс творчества раскрывает личностные качества и помогает человеку реализовать свои уникальные потенции. Творчество предполагает наличие у субъекта мотивов, знаний и умений. Все эти качества реализуются в комплексном процессе.

2. Творчество и здоровье

Творчество можно рассматривать как инструмент познания мира и познания своей собственной сущности. Творческий процесс позволяет сосредоточиться на глубинных переживаниях, абстрагироваться и сублимировать внутренние переживания в объекте.

Арт-терапия – направление в психотерапии и психологической коррекции, основанное на применении для терапии искусства и творчества. Сублимация является основным механизмом арт-терапии. Сублимация – это защитный механизм психики, который снимает внутреннее напряжение посредством перенаправления энергии на другие процессы, в том числе творчество. Представления об арт-терапии как методике используются в мастер-классе для гармонизации состояния психики учащихся, выражения их психического состояния на символическом уровне в творческой форме.

3. Игра и творческий акт

По К.Г. Юнгу, источниками творчества являются архетипы – базовые узловые структуры миропонимания. По мнению Юнга, создание нового является не делом интеллекта, а процессом влечения к игре, деятельности, в процессе которой человек выделяет особые приоритеты, связанные с его личностными качествами, объектами игры, который он любит.

Игра позволяет абстрагировать человека, дать свободу в творчестве. В этом случае игра дает возможность высвободить креативные качества человека, определить свою самость.

Итогом мастер-класса можно считать формирование целостного представления о профессии архитектора через полное погружение детей в творческий процесс, создание своих собственных проектов и взаимодействие с людьми из профессии. Таким образом, проведенный мастер-класс является мощным инструментом для формирования представления об области знания, не представленной в школьной программе, а также формирования общекультурных ценностей и более целостного понимания культурного поля и окружающей среды.

Еще одним из важнейших итогов можно считать социальную и медицинскую реабилитацию ребенка, находящегося на длительном лечении в стационаре медицинского учреждения. Под социальной реабилитацией мы понимаем приобщение ребенка, отрезанного от внешнего мира, к коллективной работе со своими сверстниками и архитекторами. Под медицинской реабилитацией подразумевается восстановление мелкой моторики рук с помощью соединения маленьких деталей наборов Lego, что отмечают реабилитологи НМИЦ ДГОИ им. Дмитрия Рогачева. Данный комплексный подход к проведению мастер-классов делает их максимально эффективными для внедрения в образовательную среду не только госпитальной, но и общеобразовательной школы.

Результатом мероприятия также являются разработанные методические пособия, включающие в себя: конспект-программу занятий, интерактивные презентации, отобранные иллюстрации-карточки, инструкции по сборке прототипов известных архитектурных объектов, материалы для разработки индивидуальных проектов. Что важно, данные методические пособия могут быть повторно использованы.

[1] *Хоруженко К.М.* Культурология: энциклопедический словарь. Ростов-на-Дону, 1997.

[2] *Леонтьев Д.А.* Общее представление о мотивации поведения человека // Психология в вузе. – 2004. № 1. – С. 51–65.

Библиография:

1. *Вахштайн В.* К микросоциологии игрушек: сценарий, аффорданс, транспозиция // Логос. – 2013. – №2 [92]. – С. 3–37.
2. *Волков Б.С.* Основы профессиональной ориентации: Учеб. пособие для вузов. – М.: Академический проект, 2007. – 331 с.
3. *Городецкая Э.С., Бекоева Т.А.* Творчество как необходимое условие самоактуализации личности // Концепт. – 2013. – № 6 (июнь). – С. 1–5. [Электронный ресурс]: URL: http://e-koncept.ru/2013/13117.htm. (дата обращения: 20.07.2018).
4. *Леонтьев Д.А.* Общее представление о мотивации поведения человека // Психология в вузе. – 2004. – № 1. – С. 51–65.
5. *Репринцева Е.А.* Педагогика игры: теория, история, практика. – Курск: Изд-во Курс. гос. ун-та, 2005. – 421 с.
6. *Черникова Т.В.* Профориентационная поддержка старшеклассников: Учеб.-метод. пособие. – М.: Глобус, 2006. – 252 с.