

将“潮”“玩”引入建筑设计课堂的教学创新研究

何明

(海口经济学院, 海南海口 571127)

摘要: 建筑设计课程作为建筑类专业的核心课程之一, 在学生的培养中起着不可或缺的作用。从新工科背景出发, 分析了传统课程教学的不足之处; 针对教学内容、教学方式提出了“潮”“玩”教学改革思路; 通过优化“潮”“玩”教学内容和教学手段、衔接实践体系、开展探索性教学实践、开放理论与实践教学资源, 对现有的课程进行设计改革。做实学生创新能力的培养, 为其成为复合型专业人才打好坚实的基础。

关键词: 建筑设计; “潮”“玩”; 教学创新

随着对外开放和城镇化进程加快, 中国成了世界上最大的建筑工地, 国外设计机构纷至沓来, 中外建筑师博弈的局面已经形成。建筑思潮和先进技术的涌入, 建筑设计越来越趋于“全球化”, 建筑的潮流性逐步成为设计的重要方向。在这种背景下, 怎样处理好全球化中的潮流趋势, 怎样传承和创新建筑文化, 成为当代中国建筑师的使命。建筑师的素养是影响建筑创作品质的根本因素, 而作为培养建筑师人才摇篮的中国建筑院校, 在建筑设计教学中, 加强潮流和娱乐化教育, 可较早树立学生建筑创作的创新观, 培养学生构思的原创性, 增强民族文化自信心, 为将来走上工作岗位创作出更多既有时代精神, 又具有潮流特色的建筑作品打下良好基础。

一、建筑设计教学内容与教学方法

(一) 教学内容

“建筑设计”课程的教学任务为建筑设计。通过课程的学习, 使学生初步掌握建筑设计图纸表达的基本功, 熟悉建筑设计语言的基本使用方法; 初步掌握最基本的建筑设计方法, 建立一些比较完整的建筑设计概念; 初步掌握建筑相关的基础理论知识, 并为学生逐步建立正确的建筑观奠定基础, 同时树立为社会主义建设事业添砖加瓦的理想信念。通过“建筑设计”课程的理论讲授和建筑设计训练, 让本专业的学生对建筑及建筑设计有了整体的基本认识, 有利于对其本专业后续课程更好的学习。

(二) 教学方法

“建筑设计”课程采用了多种教学方法, 包括课堂讲授法、案例教学法、调研汇报、模型制作、自主学习等。课堂讲授法是指授课教师在课程教学过程中, 安排适当的课时系统地讲授住宅建筑设计基本理论知识和建筑设计的基本方法要求等。案例教学法也是建筑设计教学过程中最常用的方法, 通过老师讲授和督促学生自主收集抄绘优秀建筑设计案例, 促使学生快速了解住宅建筑设计基本方法。调研汇报包括对前期设计任务的分析、相关优秀案例的收集, 也包括实地调研一些独立式住宅建筑, 在课堂上汇报交流形成调研成果。自主学习法是指在教学过程中督促学生在课程学习过程中, 不断提高自己自主学习的能力以及发现问题、分析问题、有效解决问题的能力, 这对于学时受限的本专业的学生来说更加重要。从模型制作入手有利于学生更直观地理解建筑的平面、立面、剖立面以及整体效果的含义。

二、传统“建筑设计”课程的缺陷

(一) 教学内容缺陷

传统“建筑设计”课程的教学目标来自原有教学大纲, 大部分专业课程的内容较为固定, 教学的内容也局限于理论知识和部分经典案例。理论性的知识比较枯燥, 且难以与当下社会实际相结合, 导致了这些理论知识通常被相关专业的学生看作是理想化的、精炼化的专业术语。教学内容主要围绕基本原理展开, 建筑设计应用能力的训练并不充足。往往课程的授课都是采用大量的

篇幅来论述理论, 并且其所引用的案例也大多相似, 缺乏创造性。目前, 高校教学中普遍存在学生的专业理论与建筑设计实际联系不足的现象, 导致了现阶段很难满足既掌握一定专业理论又具有丰富经验, 同时实践能力强的综合型人才的社会需求。

(二) 教学方式缺陷

目前, 我国建筑类课程主流的教学方式仍是单向输出, 即以课堂形式为主, 由老师将教材上的理论知识以口头讲述的方式传授给学生, 在学期末以作品的形式考查学生对知识的掌握情况。在传统教学方法下, 师生之间的交流沟通仅存在于课堂上, 老师无法实时掌握学生的学习情况。在学时安排方面, 要在1学期或1学年内将教学内容讲得通俗易懂、深入透彻也是非常困难的。为了在有限的时间内完成教学进度, 部分高校一股脑地向学生灌输知识, 这种“赶鸭式”的单向灌输式教学极大地影响了学生学习的自主性和乐学、善学、好习惯的养成。

(三) 实践体系缺陷

目前, “建筑设计”课程的实践教学体系逐渐满足不了现代人才的培养要求。各地高校以课堂传授理论知识为主, 缺乏案例学习、社会实践、研讨学习等多元化的学习途径, 实践体系尚不完善。部分高校即便开设了实践教学, 但也基本只有实验课模式, 实践内容还是单一重复; 部分高校学生始终停滞在模式化的计算和建筑化的绘图过程, 整个设计环节是对往届学生实践的重复性模仿。在该学习模式下, 学生容易产生应付心理, 对实习实训漫不经心、对实践内容敷衍了事, 最后演变成随便画几张设计图、只做简单的计算, 甚至出现为求结果正确, 隐瞒过程中出现错误的情况。

三、“潮”“玩”教学对建筑设计教学的重要作用

(一) “潮”“玩”教学的含义

“潮”“玩”教学指的是将学生置于真实社会潮流文化与流行文化, 实现融入创设类现实环境的教学情境, 使学生处于趣味化中观察、感知、发现问题, 获取真实创新的感受, 继而在教师的引导下, 对知识进行反思和概括, 从而获得更深刻的感悟。“潮”“玩”教学式教学以“潮”“玩”的趣味学习为基础, 可极大地提升学生的参与感, 激发学生的学习积极性, 促进师生间即时、有效、双向的交流, 同时可培养学生的观察力、思考力、感悟力, 以及终身学习的能力, 对培养高素质人才至关重要。

(二) 开展“潮”“玩”教学的必要性

建筑设计课程是一门以实践为基础的学科, 采用客观理论学习方法, 有目的地控制一定的条件或创设一定的情境, 以引起建筑学习者融入设计活动并进行创造。许多建筑设计的形成都是通过实践建立的。“潮”“玩”教学的常用手段可以涵盖潮流文化和流行文化, 即在自然情境或人为创造的趣味化情境中, 通过感官或借助于一定的软件设备, 对建筑资料展开搜集并实现创新的设计过程。因此, 建筑设计课程本身就极大地需要“潮”“玩”

教学。笔者在教学中尝试运用“潮”“玩”教学把潮流文化与流行文化充分引入,帮助学生理解抽象内容,刺激学生感官,培养学生学习兴趣,从而对知识形成更深刻的感悟。通过“潮”“玩”教学,使学生轻松地沉浸于现实环境中,作为观察者和参与者感知环境,极大改善建筑设计的教学效果。

四、“潮”“玩”教学在建筑设计教学中的应用策略

“潮”“玩”教学需要根据大学生的心理特点,围绕一定的教学内容创设情境,使学生沉浸其间,全身心投入学习,发挥情感在学习过程中的驱动作用,为学生积极参与课堂教学活动提供内驱力。

(一)构建以学生为主的“潮”“玩”教学模式

人的认知过程是由感性认识到理性认识的过程,人脑能够记住的是自己所做到内容的90%。教师只有真正做到以学生为主,学生才能够学有所得。在一体化课堂教学中,教师的角色是从旁指导,而非强迫学习;学生在课堂上占据了主导地位,并通过“潮”“玩”训练自觉地分析问题和解决问题,更好的锻炼创新思维,因此,学生的课堂状态是积极的、主动的、认真的。这样一来,就真正意义上实现了变压力为动力,培养了学生的自觉性和自信心,从而改善了课堂的教学效果,还可以引导学生运用所学理论知识去解决实际建筑设计问题,培养学生理论联系实际的能力,提高其综合素质。要善于引导学生观察身边的潮流建筑,挖掘身边可利用的建筑资源,如学校周边的名胜古迹、博物馆、生活中的物件(大到家具小到文具)等,增强理论与实际生活的联系,重视学生的直接经验,让学生从身边可感、可知、可想的事物出发,将所学知识运用到生活中,对学生的创新创意素养的培养将起到直接作用。由此基本解决了学生消极、厌学的局面,实现了学生的自主学习和自觉学习,结果体现了每个学生真实的综合素质水平,学习效果令人满意。

(二)情境创设“潮”“玩”教学

充分利用课堂条件,创设不同情境,引出建筑设计相关理论。如在空间的教学中,让学生逐个走进教室,选择座位就坐;引导学生观察彼此如何认知空间,通过上述现象,引出个人空间、建筑空间等内容。开展项目化教学,通过项目设计和项目扩展开拓学生的知识面,利用趣味实验提升学生的学习兴趣,经分工合作将项目内容重新进行思维构建并实施,最后通过分组讨论总结提高,将各种知识融会贯通,使得学生完全掌握所学知识,彻底解决建筑设计教学中的重难点问题。教师要抓住教学重点,在教学过程中适当地去充实与设计有关联的游戏活动,鼓励学生积极联想,置于现实情境中去思考问题,有效地调动他们的发散思维,让学生在愉悦的环境中获取知识,趣味化感知中观察到建筑设计的作用及影响,通过上述情境的设置,引入建筑设计相关理论,加深学生对知识的理解和认同。

(三)案例“潮”“玩”教学

精选建筑设计理论融入建筑设计的经典案例进行讲解,提升学生对建筑设计知识点的理解和综合运用能力。通过参观优秀毕业设计展览、参与潮流文化项目、参加新建筑设计大赛等途径拓宽学生视野,积累设计经验,提升他们的审美能力、激发他们的创新思维。利用在线视频导入情境,初步学习基础理论知识,通过视频动画,认识具体设计软件,明确建筑项目的主要任务。通过具体案例的细部分解,将建筑设计诸多理论串联起来,引导学生对建筑设计更系统的认知,这样不仅会提高学生的创新能力,出现更多的“原创设计”,也会在指导学生解决问题的过程中促进教师专业水平的不断提升,同时通过案例深刻认识建筑设计的实践意义。

(四)课外“潮”“玩”教学

课外具有更广阔的空间,校园、广场、公园和绿地等多种多样的场景为建筑设计的教学提供众多素材。例如让学生在植物配置公园中漫步游览,并对景观的美观度作出评价。玩乐中发现景观为人们提供了良好的瞭望和庇护,可保障安全和食物所需。让学生凭借记忆绘设计校园,然后漫步校园,通过对比绘图,讲解关注的重点从最后的设计成果转到设计过程上来,设计过程包括课题讲解、现场调研分析、构思立意、方案草图、成果表达、设计评图等阶段,涉及“潮”“玩”的内容较多,减少要花费的时间和精力,并且可以快速对设计成果表达与地域性结合紧密的方案给予肯定。

(五)虚拟现实技术“潮”“玩”教学

近年来,虚拟现实技术日渐成熟,为教学领域提供了一个新的教育模式。虚拟现实教学主要通过构建一个虚拟环境,学生与虚拟物体互动,创造沉浸式、交互性、想象性的体验感,已逐步应用于心理学的教学过程。建筑设计作为一门实践科学,设计方法离不开实践。虚拟仿真实验不受时空限制、低廉、低风险,通过VR技术创设符合现实的大尺度空间环境,使用电脑采集设备、眼动追踪系统、移动手机等记录学生的设计思路变化,潮流内容可用于环境设计、市内设计、环境设计等内容的教学。通过信息化系统记录学生设计反馈,使学生切实表达体验设计过程的感想,指导学生在建筑设计中适时调整自己的设计方案。

五、结语

建筑设计课程的教学要随着时代发展和课程建设的需要,不断优化调整课程的教学内容、教学方法,明确课程的教学目标,优化课程的考核方式,提高课程的教学效果。在教学过程中,要针对建筑设计及原理课程要求和教学目标以及学生特点进行“潮”“玩”教学设计,基于建筑设计学科的特点,传统的课堂教学方法难以使学生对该课程获得深刻的理解和认知。“潮”“玩”教学通过让学生沉浸式、互动式学习,有助于提高学习主动性,培养学生的观察力、思考力、感悟力,提升教学效果,同时培养学生自学的能力。建筑设计课程的“潮”“玩”教学可通过课堂创设景观情境、借助经典案例,体验真实环境,同时应用虚拟现实等方式进行。以此来确保学生能够掌握更加深入和实用的建筑设计基本理论和方法,促进学生综合性的进步发展。

参考文献:

- [1] 孔星. 体验式教学在旅游管理专业教学中的应用[J]. 西部素质教育, 2020, 6(12): 179-180.
- [2] 陈瑾, 韩润成. 环境心理学在纪念馆设计中的应用浅析——以侵华日军南京大屠杀遇难同胞纪念馆设计为例[J]. 城市建筑, 2020, 17(351): 145-148.
- [3] 张杰, 陈恒鑫, 王家辉. 虚拟现实技术在中国古建筑教育的应用——斗拱文化体验式教学软件的设计与实现[J]. 高等建筑教育, 2019, 28(04): 139-146.
- [4] 郑敏晓. 虚拟现实技术在实验心理学中的应用[J]. 信息与电脑(理论版), 2020, 32(16): 29-31.
- [5] 王薇, 胡春, 戴慧. “互联网+”背景下建筑设计类课程教学创新实证研究[J]. 创新与创业教育, 2021, 12(03): 60-65.

本文系: 课题: 海口经济学院2022年度校级教育教学改革研究项目, 项目编号Hjyj2022078, 项目名称《将“潮”“玩”引入课堂的教学创新研究》

课题信息: 海南省教育厅项目资助, 项目编号Hnjg2023-129, 项目名称《新工科建筑学双层次模块化课程整体体系优化创新研究》