

Visand kooliruumi ümberkujundamisest.

Ülesanne #6 on jätkuks eelmisele ülesandele (#5: Käik objektile).

6.1 Koosolek

Eelmises ülesandes uurisite ja analüüsisite kohti koolimajas, mis vajaksid ümberkujundamist. Kas jõudsite selle koha osas üksmeelele? Kas veetsitesel aega, et märgata vastuseid ülesandega #5 kaasas olnud küsimustikuküsimustele? Mida uut avastasite, mida ei olnud enne tähele pannud? Mis on ümberkujundamist vajava ruumi väärtused? Oluline on suhtuda ümberkujundamiseks valitud ruumi lugupidavalt. Arhitekt ei loo kunagi tühjale kohale, igal pool on alati midagi juba ees olemas. Ka siis, kui meil on esimese hooga kiusatus öelda, et seal ei ole midagi. Osakem kuulata ruumi lugu!

6.2 Taustauuring

Enne seekordsesse ülesandesse sukeldumist tasub avardada oma silmaringi. Maailmas on ilmatuma palju kooliruumide ehitatud ja ümber kujundatud. Miks on otsustatud ehitada just sellised? Millistest uutest mõttesuundadest lähtuvalt on need ümber kujundatud? Mismoodi on ümberehitatud ruumid paremad?

6.2.1 Tutvuge maailma erinevate kooliruumidega

Ülesandega on kaasas pdf-formaadis slaidid, millel on 15 näidet koolimajadest ja 15 näidet koolimajade interjööridest (Unistuste koolimaja konkurss 2014). Slaidid saadab tekst, mis aitab pildil olevat paremini mõista ja arutlusteemasid leida. Samade slaididega on võimalik õpilastel ka iseseisvalt tutvuda, kuid sel juhul on selgitused lühemad – eelistada tasuks siiski ühist uurimist ja arutelu.
<http://www.arhitektuurikool.ee/slaid-konkurss-2014/start>

6.2.2 Liikumisharjumusi toetav kooliruumi põhimõte

Praegu on koolide ümberkujundamise üks peamisi ja kaalukamaid põhjuseid kehaliselt aktiivsema igapäeva võimaldamine. Õppimine ja õpetamine on muutunud, harivaid tegevusi on palju ja mitmesuguseid ning nendeks vajalik kooliruumi ei saa olla üheülbaline. Maailmas, kus üha enamaste inimeste töövahend on arvuti, on aina olulisem keskkond, mis kutsus laua taga koogutavat keha asendit vahetama, sirutama, painutama, kõndima, sörkima, viskuma, sööstma, liuglema, hüplema ja tegema veel musttuhandet liigutust, milleks keha on loodud. Eesti õpilaste seas on väga vähe (alla 20%) neid, kes liiguvad piisavalt – iga päev vähemalt tund aega mõõdukalt või intensiivselt. Liikumine pole tähtis ainult füüsiliseks heaoluks. Teadlased kinnitavad, et kehaline aktiivsus arendab ka õppimise jaoks tähtsaid

oskuseid (tähelepanu-, mälu- ja infotöötlusprotsesse ajus), soodustab töörahu tunnis ja paremaid omavahelisi suhteid. Terves kehas tõepoolest terve (ja tark) vaim.

Ruumil ja selle võimalustel on niisiis ülioluline roll meie igapäeva ja tervislike eluviiside kujundamisel. Ja tasub veelkord meelde tuletada, et liikumine ei ole ainult sport ja spordiplatsid. Nii peab kooliruum pakkuma lisaks sportimisele vabavormilisema ja loomingulisema liikumise võimalusi.

Lugege täpsemalt teavikust "Koolimaja kutsub liikuma!", mille pdf-versioon on ülesandega kaasas (ja kättesaadav allolevalt lingilt) ning mis jõudis ka paberilenumikesse Eesti koolidesse. Teavikus on lühikesed selgitavad tekstid ja ohtralt pildi vormis näiteid põnevatest ruumilistest lahendustest.

(3) Koolimaja kutsub liikuma (pdf)

Kes ei jaksa kõike, tehku poolgi ja lehitsegu läbi sama materjali lühiversioon (slaidid, ülesandega kaasas).

6.2.3 Leidke oma muusa

Valige üks näide (või paar, kui te kokkuleppele ei jõua), milline eelmistes punktides nähtud kooliruumidest teile hea ja huvitav tundus. Eriti põnev on, kui leiate internetiavarustest lisa ja avastate ehk midagi, mis ülesandega kaasasolevatest materjalidest puudus. Mõelge küsimusele, miks just see näide teile silma / meelde jäi ja miks see ruum just selline on.

6.3 Eskiis(id)

Nüüd, kui olete tutvunud mitmete kooliruumidega, visandage oma valitud ruumi ümberkujundamise mõtted paberile. Ruumi visandit, ideeprojekti nimetatakse arhitektuuris eskiisiks – sellest ka käesoleva ülesande nimi. Tõeline väljakutse on aga kõigepealt välja murda oma mõttemasina piiridest. Oleme ju valdavas enamuses näinud oma elus valmis ruume. Nii võivad ka esimesed ruumi loomise mõtted olla üsnagi kinni valmis, korralikus, selges reaalsuses (puhkenurk tähendab diivanit, lauakest, potitaime – kas tuleb tuttav ette?). Aga kui proovime need n-ö sõnaraamatu-pildid oma peast raputada? Millised olid vormid ja ruumid, mida eeskujuks vaatasite? Milliseid tegevusi need võimaldavad? Millised fantaasiavormid ja -ruumid veel silme ette kerkivad? Proovige need mõtted paberile joonistada, vajadusel kirjutage visandile juurde mõni märksõna, mis seda selgitab.

Ülesande #6 tähtjaks esitage oma meeldejääv näide kooliruumist (punkt 6.2.3) ja visandid oma kooli ümberkujundamisest (punkt 6.3). Visandid ei pea olema valmis, selged, puhtad mõtted uuest ruumist, on isegi tore ja põnev, kui olete osanud oma "toored" mõttealged ilma liigse valimise või toimetamiseta paberile panna.

Mõned märkmed veel

1. Visandlikud mõtted ei pea olema realistlikud ja praktilised (nt ei peaks välja praakima ideid, millest võib kahtlustada, et need on liiga kallid). Eesmärk on keskenduda kontseptsioonidele (millised tegevused, meeleolu vm on ruumis tähtis ja milline vorm / ruum neid võiks luua).

2. Proovige keskenduda just sellele, mida liikuma kutsuv kooliruum peaks pakkuma (nt diivanid ja videomängud võivad tunduda küll ahvatlevad, kuid kas need pole mitte lihtsalt mõnusa ajaveetmise sümbolid? Mida head ja tervislikku saavad ruum ja vorm koolis pakkuda? Kuidas saab veel mõnusalt aega veeta? Kui vaja, meenutage vaadatud näiteid.)

Hoogsat mõttelendu!