

Spis treści

Wprowadzenie	11
1. Uzasadnienie podjęcia tematu	11
2. Opis badań	11
2.1. Przedmiot badań	11
2.2. Charakterystyka użytkownika/odbiorcy rozwiązań projektowych	12
2.3. Stosowana terminologia/definicje pojęć wykorzystywanych w pracy	13
2.3.1. Aktualny stan badań w obszarach tematycznych związanych z architekturą edukacji pozaszkolnej – przegląd literatury przedmiotu	15
2.3.2. OBSZAR I – typologia architektury edukacji pozaszkolnej w kontekście przemian społecznych (geneza i program instytucji)	17
2.3.3. OBSZAR II – architektura edukacji dla dzieci w kontekście badań nad dzieciństwem (ang. <i>childhood studies</i>)	21
2.3.4. OBSZAR III – środowisko edukacji a Smart City (nowe technologie i wymagania społeczne a dzieci/młodzież w rozwiązaniach wielopokoleniowych)	28
2.3.5. Podsumowanie stanu badań	32
3. Opis badań wykonanych na potrzeby niniejszego opracowania	32
3.1. Cel i zakres badań	32
3.2. Metoda badań	33
3.3. Główne założenia pracy	33
3.3.1. Kontekst współczesnej architektury edukacji pozaszkolnej (wnioski z przeprowadzonych badań literaturowych)	33
3.3.2. Pytania badawcze	33
3.3.3. Układ pracy	34
3.3.4. Kryteria doboru przykładów do badań własnych	35
3.3.5. Model uwarunkowań społecznych kształtowania rozwiązań architektury edukacji pozaszkolnej – podstawa formułowania kryteriów analiz porównawczych	35
4. Przestrzeń miasta i architektura jako medium edukacji pozaszkolnej	38
4.1. Smart City	39
4.1.1. Definicje inteligentnego miasta	39
4.2. Edukacja w Smart City – organizacja procesu	40
4.2.1. Modele	40
4.2.2. Procesy ukierunkowane na użytkowników	41
4.2.3. Zróżnicowane tryby uczenia się – spektrum miejsc	42
4.2.4. „Topografia” przestrzeni uczenia się	44
4.2.5. Architektura w Smart City	47
4.2.6. Podsumowanie	48
I. Architektura instytucji oświaty pozaszkolnej – geneza i typy rozwiązań współczesnych	51
1. Wprowadzenie do części I	51
2. Definicje instytucji edukacji pozaszkolnej – podstawowe typy rozwiązań współczesnych jako rezultat ewolucji w XX w.	51
2.1. Podstawowe definicje w języku polskim	51
2.2. Podstawowe typy placówek	52
3. Geneza współczesnych typów placówek edukacji pozaszkolnej w Polsce i na świecie (proces ewolucji od II poł. XIX do końca XX w.)	53
3.1. Domy ludowe / społeczne / oświatowe / uniwersytety robotnicze w okresie od XIX w. do II wojny światowej	54

3.1.1.	Osady ludowe (uniwersyteckie)	57
3.1.2.	Pałace ludowe, domy społeczne	59
3.1.3.	Domy oświatowe	62
3.1.4.	Innowacyjność pierwszych domów społeczno-oświatowych zrealizowanych od II poł. XIX w. do II wojny światowej	62
3.2.	Miejsca edukacji przez sport – towarzystwa gimnastyczne/kluby sportowe od II poł. XIX w. do II wojny światowej	63
3.2.1.	YMCA/YWCA	63
3.2.2.	Sokolnie (koniec XIX w. do II wojny światowej)	66
3.2.3.	Innowacyjność towarzystw gimnastycznych/klubów sportowych realizowanych od II poł. XIX w. do II wojny światowej	70
3.3.	Instytucje oświaty pozaszkolnej realizowane do poł. XX wieku (wnioski dotyczące rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych, organizacyjnych, programowych i technicznych)	70
3.4.	Wielofunkcyjne placówki oświatowo-kulturalno-wychowawcze w II poł. XX w.	71
3.4.1.	Centra dla dzieci/młodzieży realizowane w II poł. XX w.	74
3.4.2.	Innowacyjność centrów dla młodzieży – wielofunkcyjnych placówek oświatowo-kulturalno-wychowawczych realizowanych w latach 50.-70. XX w. (wnioski dotyczące rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych, organizacyjnych, programowych i technicznych)	78
3.5.	Miejsca edukacji naukowej – wszechnice od końca XIX w., muzea nauki i planetaria w wieku XX	79
3.5.1.	Uniwersytety ludowe od II poł. XIX w.	80
3.5.2.	Centra nauki/muzea edukacyjne – ekspozycje od II poł. XX w.	80
3.5.3.	Planetaria – geneza „teatru gwiazdznego nieba” i jego rozwój w XX w.	83
3.5.4.	Innowacyjność miejsc edukacji naukowej w wieku XX (wnioski dotyczące rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych, organizacyjnych, programowych i technicznych)	86
3.6.	Podsumowanie – miejsca edukacji pozaszkolnej w XX w. – geneza architektury edukacji pozaszkolnej	88
4.	Miejsca edukacji pozaszkolnej/rozwiązania najnowsze (powstałe po 2000 r.)	92
4.1.	Najnowsze rozwiązania domów/centrów kultury	93
4.1.1.	Funkcjonowanie placówek kulturalno-oświatowych w różnych krajach – kontynuacja tradycji a rozwiązania najnowsze	93
4.1.2.	Wielofunkcyjne centra integracji młodzieży (rozwiązania najnowsze)	96
4.1.3.	Podsumowanie – architektura domów i wielofunkcyjnych centrów kultury, rozwiązania najnowsze, ewolucja modelu	99
4.1.4.	Dziecięcy dom kultury (studium przypadku)	100
4.1.5.	Wielopokoleniowe lokalne centrum (studium przypadku)	105
4.1.6.	Wielopokoleniowy ośrodek wspólnotowy (studium przypadku)	110
4.2.	Miejsca edukacji przez sport – rozwiązania najnowsze	113
4.2.1.	Kluby sportowe z tradycjami – nowe interpretacje modelu YMCA	114
4.2.2.	Lokalne ośrodki młodzieżowego sportu (na przykładzie miejskich ośrodków kajakarskich)	116
4.2.3.	Podsumowanie – miejsca edukacji przez sport (rozwiązania najnowsze, ewolucja modelu)	116
4.2.4.	Zespół wielofunkcyjny z częścią sportową (studium przypadku/eksperyment okazjonalny)	117

4.3.	Miejsca pozaszkolnej edukacji naukowej – przestrzeń popularyzacji wiedzy (rozwiązania najnowsze)	123
4.3.1.	Centrum edukacji naukowej (muzeum i park edukacyjny, planetarium, nowe możliwości techniczne a ewolucja modelu – rozwiązania najnowsze)	123
4.3.2.	Podsumowanie – centrum edukacji naukowej, ewolucja modelu	130
4.3.3.	Miejsce popularyzacji nauki w kampusie uniwersyteckim (studium przypadku)	132
5.	Podsumowanie części I. Architektura instytucji edukacji pozaszkolnej – spektrum rozwiązań, typologiczne zróżnicowanie i cechy wspólne	136
II.	Młody człowiek w mieście – transfer idei do przestrzeni publicznej	139
1.	Wprowadzenie do części II	139
2.	Emancypacja dzieci w XX w. – sylwetka użytkownika architektury	139
3.	Poszukiwanie idealnej przestrzeni dla dziecka w I poł. XX w.	140
4.	Ogród/plac zabaw jako pole doświadczeń	142
5.	Wybrane rozwiązania miejsc zabawy w przestrzeni publicznej	145
5.1.	Ogrody jordanowskie	145
5.2.	Parki przygód – przygodowe/śmięciowe place zabaw	148
5.3.	Ruch budowy amsterdamskich placów zabaw, A. Van Eyck & J. Mulder, C. Van Eesteren (1947-78)	151
6.	Potencjał zabawy – dzieciństwo a przestrzeń publiczna miasta	152
6.1.	Urban Re-identification Grille, P.A. Smithsons & N. Henderson (1953)	153
6.2.	New Babylon (Towards an Alternative Society), Holandia, Constant Nieuwenhuys (1956-74)	154
6.3.	Fun Palace, Londyn, W. Brytania C. Price, J. Littlewood, G. Pask (1959-1961; 1961-64)	155
6.4.	Inspiracje kulturą dziecięcą a kształtowanie przestrzeni publicznej postmodernistycznego miasta	157
7.	Współczesny ogród zabaw – miasto => budynek	157
7.1.	Inspiracje zabawą w kształtowaniu architektury uczenia się przez uczestnictwo w kulturze	159
7.2.	Współczesne parki przygód/lokalne centrum jako miejsce edukacji przez uczestnictwo w kulturze (studium przypadku)	162
7.3.	Współczesne parki przygód/lokalne centrum kultury i aktywności fizycznej (studium przypadku)	164
7.4.	Współczesne parki przygód/„śmięciowe” muzeum (studium przypadku)	167
7.5.	Współczesne parki przygód/centrum sztuki (studium przypadku)	171
8.	Potencjał dziecięcej zabawy w projektowaniu	174
8.1.	Dzieci jako inspiracja procesów rewitalizacyjnych	174
8.2.	Architektura w oczach dzieci/struktura zabawy edukacyjnej/modelowanie przestrzeni	176
9.	Podsumowanie części II. Przestrzeń dziecka wbudowana i zapisana w pamięci miasta	180
III.	Eduarchitektura – przestrzeń permanentnej edukacji w Smart City	181
1.	Wprowadzenie do części III	181
2.	Architektura edukacji przez uczestnictwo w kulturze – permanentna przestrzeń uczenia w inteligentnym mieście	181
3.	Rozwiązania zogniskowane na informacji i zasobach wiedzy	183
3.1.	Informacja o miejscu zapisana w architekturze budynku	183
3.2.	Materializacja informacji w architekturze – aranżacje przestrzeni	186

3.3.	Materializacja informacji w architekturze – kształtowanie fasady budynku	188
3.4.	Przestrzeń przyjazna wymianie informacji	190
3.5.	Informacja a kształtowanie architektury kultury i edukacji (typy rozwiązań – podsumowanie)	195
4.	Rozwiązania zogniskowane na komunikacji i wymianie wiedzy (wybrane aspekty kształtowania relacji budynek/przestrzeń społeczna)	195
4.1.	Przestrzeń publiczna a miejsca udostępniania zasobów/inspirowanie sytuacji komunikacyjnych	196
4.2.	Przestrzeń uczenia się jako struktura ciągła – sprzyjające komunikacji, wymianie doświadczeń i integracji wiedzy rozwiązania w zespołach na szlakach i ścieżkach rekreacyjno-edukacyjnych	205
4.3.	Architektura instytucji w modelu dialogowym – komunikacja i wymiana wiedzy jako inspiracja rozwiązań projektowych	211
4.4.	Komunikacja i społeczność a kształtowanie architektury kultury i edukacji (typy rozwiązań – podsumowanie)	212
5.	Rozwiązania zogniskowane na ekspresji i twórczości	214
5.1.	Rozwiązania sprzyjające kreatywnemu uczeniu się – uporządkowana struktura a fleksybilność, elastyczność, swoboda kształtowania	215
5.2.	Ewolucja idei – porządkowanie struktury a wpływ nowych technologii	218
5.3.	Przestrzeń edukacji przez uczestnictwo w kulturze – porządkowanie struktury a rozwiązania zielone	222
5.4.	Przestrzeń edukacji przez uczestnictwo w kulturze – narracje	227
5.5.	Radość i ekspresja a architektura obiektów kultury i edukacji (typy rozwiązań – podsumowanie)	227
6.	Strefy nabywania materiałów edukacyjnych	228
6.1.	Strefa usługowo-handlowa – przygotowanie do doświadczeń o charakterze edukacyjnym	228
6.2.	Strefy nabywania materiałów edukacyjnych (typy rozwiązań – podsumowanie)	230
7.	Podsumowanie części III. Eduarchitektura i permanentna przestrzeń uczenia się w Smart City	231
	Podsumowanie – wnioski końcowe, model zintegrowany	233
	Bibliografia	241
	Spis ilustracji	266
	Spis tabel	287
	Streszczenie	290