



Образование

Современная
школа

ТОЧКА РОСТА

РУКОВОДСТВО ПО ЗОНИРОВАНИЮ И ОФОРМЛЕНИЮ ПОМЕЩЕНИЙ

Центров образования цифрового
и гуманитарного профилей «Точка роста»

Содержание

1. Вводная информация.....	3
2. Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций.....	5
2.1 Зонирование.....	6
3. Помещение для проектной деятельности.....	10
3.1 Зонирование	11
3.2 Дизайн помещения.....	15

1

Вводная информация

- Центр должен быть расположен не менее чем в двух помещениях общеобразовательной организации площадью не менее 40 квадратных метров каждое и включать следующие функциональные зоны:

- **кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций**, в том числе по предметным областям «Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности».

- **помещение для проектной деятельности** – пространство, выполняющее роль центра общественной жизни образовательной организации. Помещение для проектной деятельности зонировается по принципу коворкинга, включающего шахматную гостиную, медиазону.

При подготовке к ремонту конкретного помещения следует обращаться к соответствующему разделу руководства.

- Центр желательно располагать в соседних помещениях. При наличии помещений, кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций может быть расположен в 2-х или даже 3-х помещениях по каждому направлению основных предметов («Технология», «Информатика», «Основы безопасности жизнедеятельности»). Подробно зонирование см. соответствующий раздел пособия.

- Приятный и функциональный интерьер возможно создать и с небольшим бюджетом. Для этого необходимо больше внимания уделять качеству материалов, цветовому решению, подбору мебели. В этом администрации центра поможет данное руководство.

2

Кабинет
формирования цифровых
и гуманитарных компетенций

ЧТО ЭТО?

Учебное пространство с оборудованием по направлениям обучения:

- Технология
- Информатика
- Основы безопасности жизнедеятельности

СЦЕНАРИИ ЗОНИРОВАНИЯ:

Вариант 1. В типовом школьном классе, объединяя все направления обучения. Помещение не менее 40 кв.м

Вариант 2. Для каждого направления обучения выделить отдельное помещение. Помещения не менее 30 кв. м каждое.

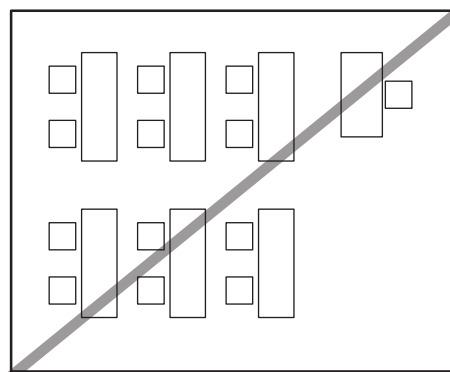
2.1 Зонирование

Наполнение:

- рабочие столы учеников
- рабочий стол учителя
- стеллажи и шкафы
- столы для 3D оборудования
- верстаки для работы с ручным инструментом
- зона отдыха (опционально)

Расстановка рабочих столов

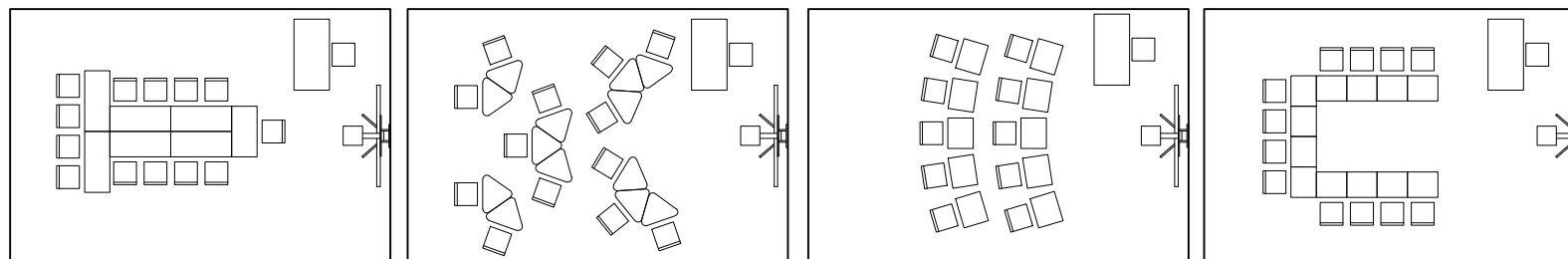
Главным параметром зонирования для данной аудитории является выбор схемы расстановки рабочих столов. В руководстве приведены рекомендованные схемы расстановки столов по принципу обучения, ориентированного на ученика.



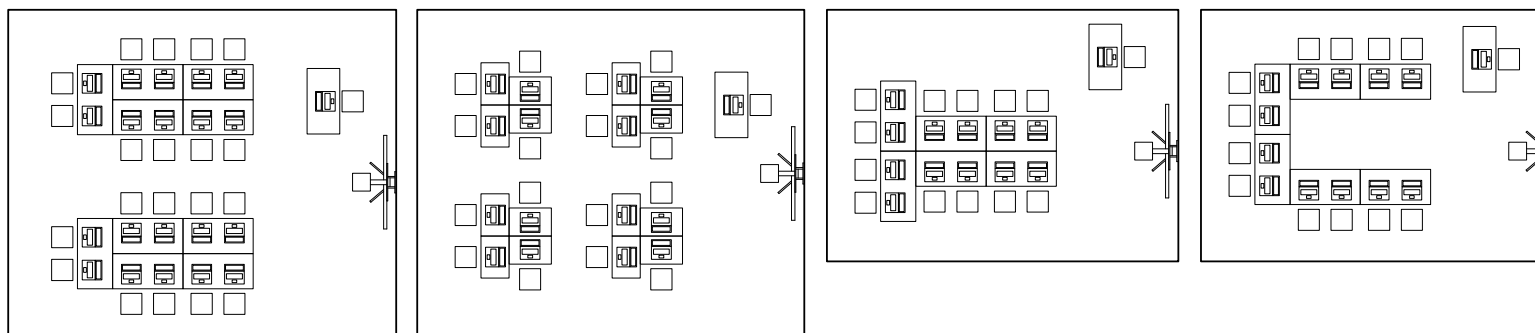
Плохо
Типовая расстановка
подчиняется модели
преподавания
ориентированной на
учителя

**Расстановка столов
должна быть ориен-
тирована на учеников.
Учитель=ученик**

1. Схемы при которых парта ученика не предполагает постоянную работу за компьютером. Компьютеры при такой расстановке стоят по периметру класса или на отдельном острове. Рационально использовать, при закупке стационарных ПК.

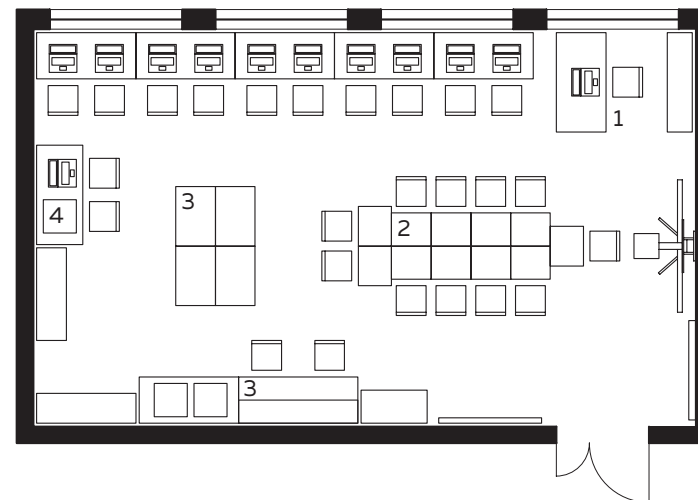
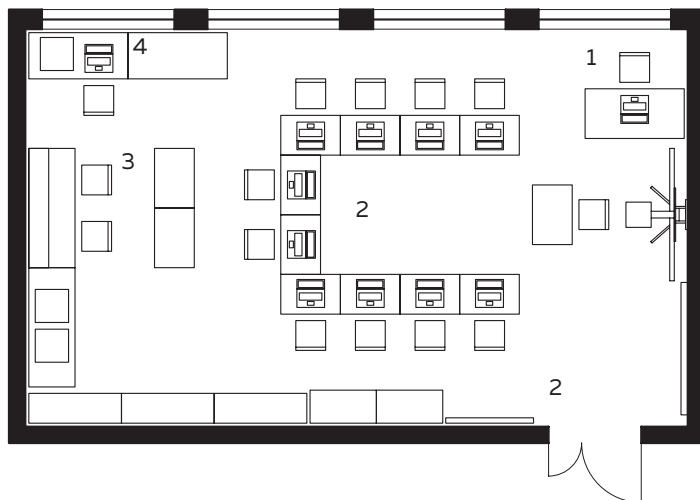


2. Схемы для совмещенных рабочих и теоретических зон. Парты ученика достаточно размера для размещения ПК и учебных материалов. Рационально использовать при закупке портативных ПК.



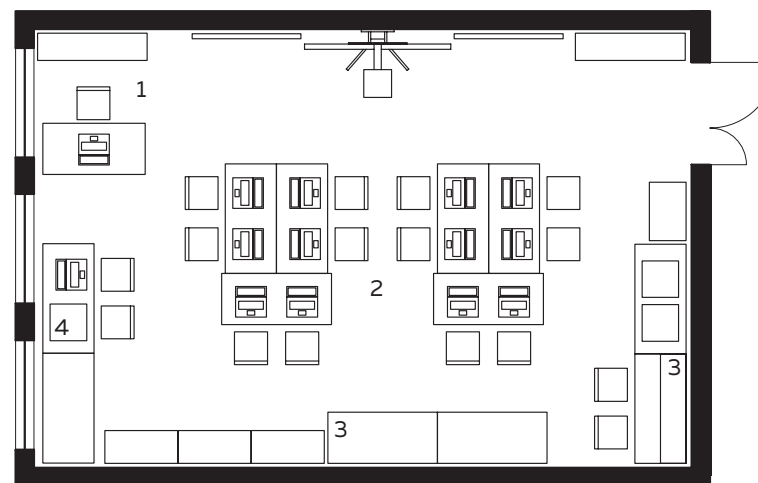
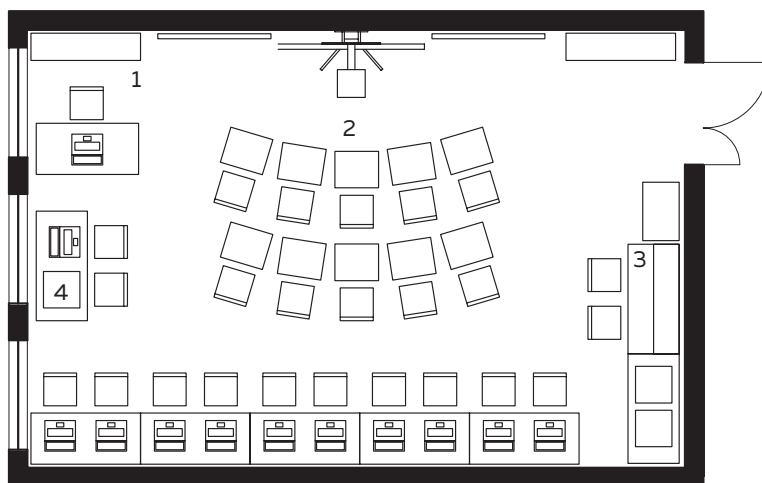
Сценарии зонирования

Продольное помещение



1. Стол учителя
2. Столы учеников
3. Зона работы с ручным инструментом
4. Зона работы с 3D оборудованием

Поперечное помещение



3

Помещение для
проектной деятельности

ЧТО ЭТО?

Учебно-рекреационное пространство. Исполняет роль центра общественной жизни школы. Помещение для проектной деятельности зонировано по принципу коворкинга, включающего шахматную гостиную и медиазону.

СЦЕНАРИИ ЗОНИРОВАНИЯ :

Вариант 1. В типовом школьном классе. Помещение не менее 40 кв.м.

Вариант 2. В холле школы. В таком случае необходимо продумать доступность зоны использования и хранения оборудования шахматной гостиной и зоны мультимедиа.

Проектная аудитория
выстроена по принципу
коворкинга, на базе, которого
используются шахматная
гостиная и зона мультимедиа.

3.1 Зонирование

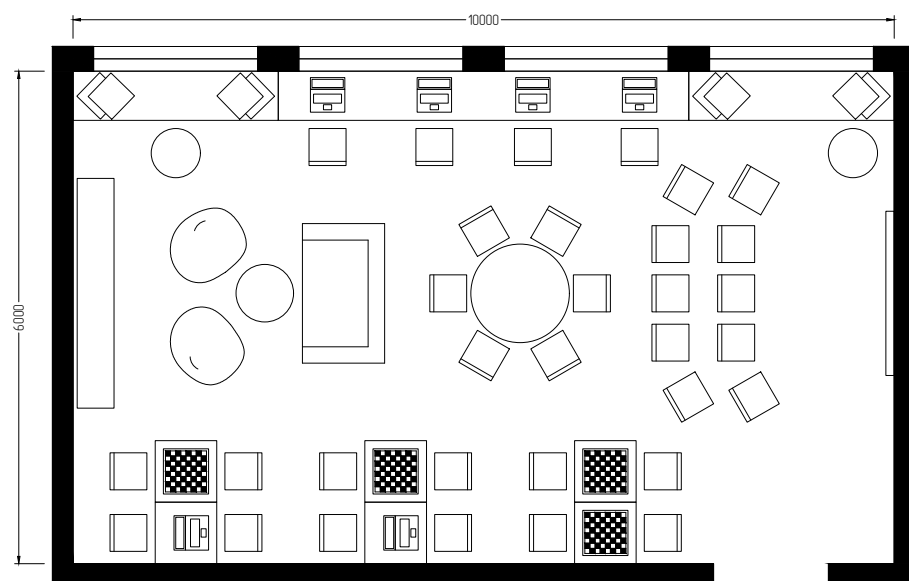
Основные параметры хорошего зонирования:

- как для индивидуальной так и для групповой работы обеспечить разные виды форматов взаимодействия: пуфы, кресла, диваны /столы и стулья.
- мебель максимально трансформируемая: подкатная, складная.

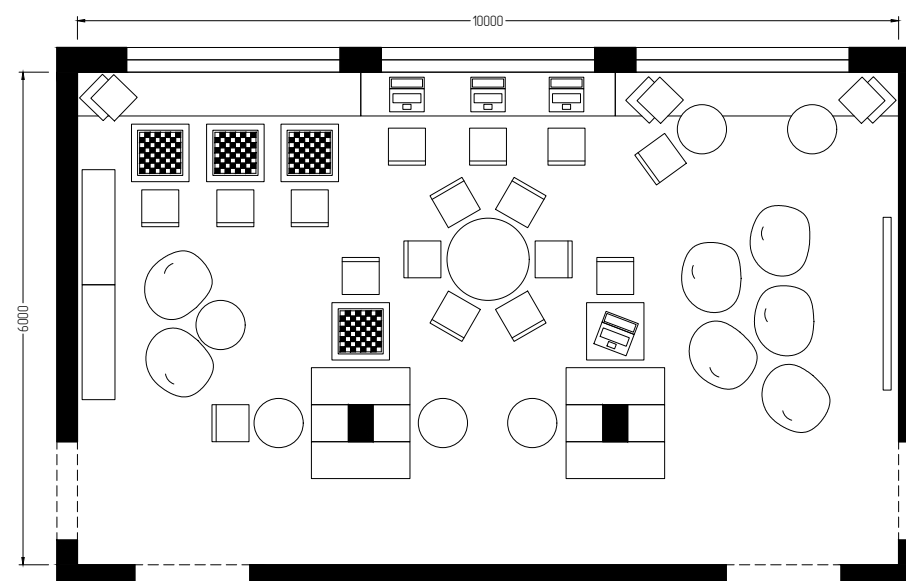
Схема взаимодействия
зон проектного помещения



Сценарии зонирования

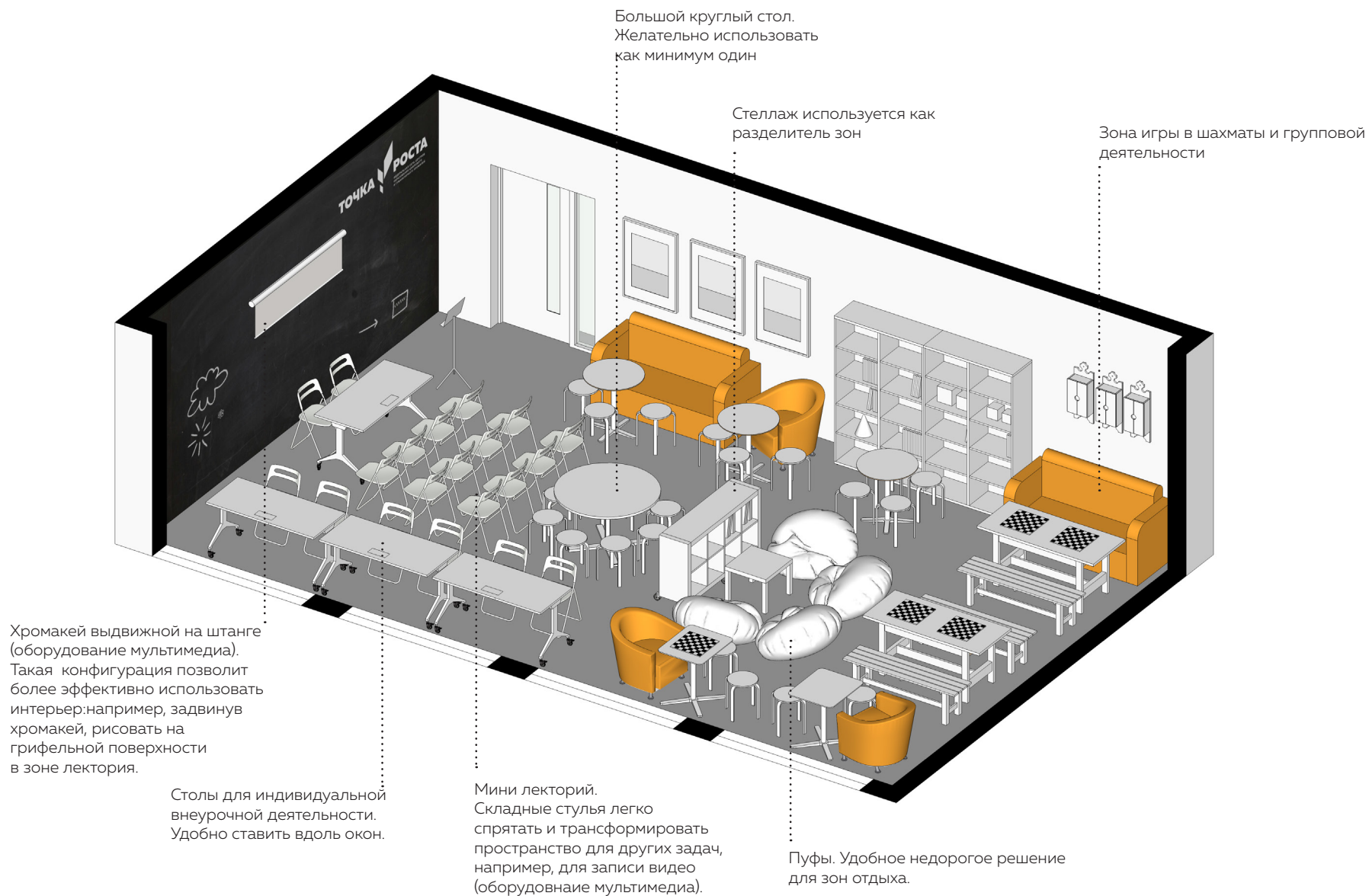


Сценарий зонирования на базе стандартного школьного класса



Сценарий зонирования на базе школьного холла

Пример зонирования с использованием стандартной мебели на базе типового школьного класса.



Примеры использования нестандартной мебели для зонирования

Зонирование, особенно использование нестандартной мебели неотделимо от дизайна помещений. Для таких решений необходимо привлечь дизайнера.



Дизайнер: **Надежда Карпова**
Проект реконструкции семейно-досугового центра в Чебоксарах

3.2 Дизайн помещений

Цветовая палитра

Основные правила выбора цветовой палитры:

1. Цветовая палитра рекомендована на основе красного фирменного цвета. Красный цвет необязательно должен быть преобладающим. Достаточно выбрать акцент: например, мягкая мебель красная, остальные элементы использовать с дружелюбными цветами.
2. По умолчанию двери, окна и потолки окрашиваются в белый цвет (двери и окна также под беленый дуб). Если существующие помещения невозможно перекрасить, нужно придерживаться следующего правила: светлые пространства, оформленные в одном цвете, наполняются цветной мебелью; пространства, оформленные в разных оттенках, наполняются однотонной мебелью.
3. Приветствуются решения с цветными акцентами на стенах, полах, потолке. В таком случае, наиболее чистым приемом будет красить полностью поверхность в один цвет. Хорошее экономичное решение: акцентировать одну стену цветом. Стены также можно покрасить грифельной или маркерной краской. Черная грифельная краска на стене хороший прием, при условии использования основного цветового акцента на мебели.

Графика на стенах

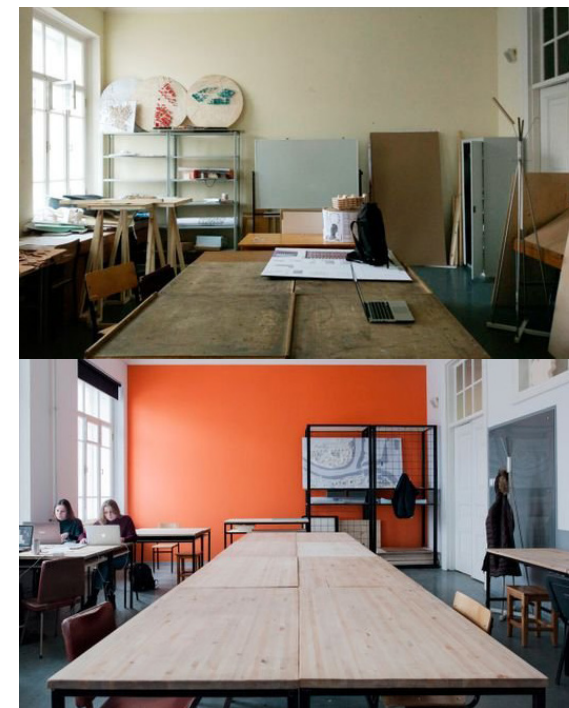
Этот прием должен быть хорошо продуман. Ломаная, неосмысленная графика только портит интерьер. При отсутствии возможности решить эту задачу, лучше вернуться к приему: одного акцента на одной стене (см. примеры на с.17).

Примеры хороших колористических решений



Дизайнер: **Мия Карлова**
Интерьер школы 57 в Москве

Аудитория 303 в МАРХИ до и после обновления
Дизайн: студенты **Денис Калашов, Лена Василенко**
и **Арсений Бычков**

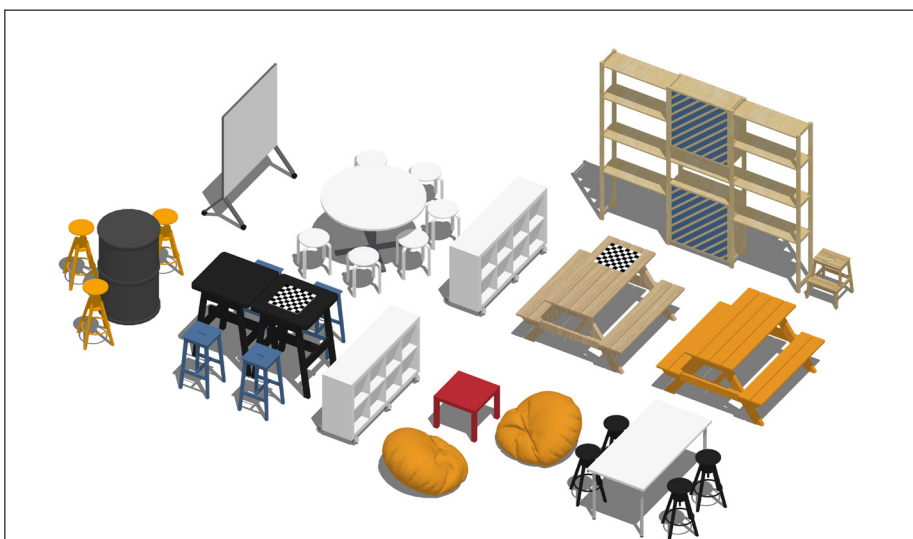


Мебель. Примеры для реализации



Основой лучше брать белую мебель или светлое дерево, далее внедрять цветовые акценты.

При невозможности использовать цветную мебель, лучше остановиться на белых, серых оттенках и делать цветовые акценты на стенах.



Хороший интерьер может быть сформирован и из недорогой сосновой мебели с покраской.

Также хороши сочетания покрашенной мебели с естественным деревом.