

**Пояснения
к типовому дизайн-проекту Центра образования цифрового и
гуманитарного профилей «Точка роста» и
типовому проекту его зонирования**

1. Планировка и оформление помещений (обоснование).

- размеры помещений обеспечивают рекомендуемую минимальную площадь согласно условиям программы.
- зонирование и оформление помещений выполнены с опорой на существующий фирменный стиль и предоставленное руководство по проектированию.

2. Описание концепции региональной айдентики.

- **выбрано приоритетное направление для региональной айдентики Новосибирской области - «НАУКА».**

- определена ассоциативная цепочка понятий и символов:

Наука для Новосибирской области - это **Академгородок**, это **НГУ (Новосибирский государственный университет)**. Академгородок, НГУ это - **сосновый бор**, где расположены эти знаковые для области объекты, и где обитает почти ручной зверек - **белка**.

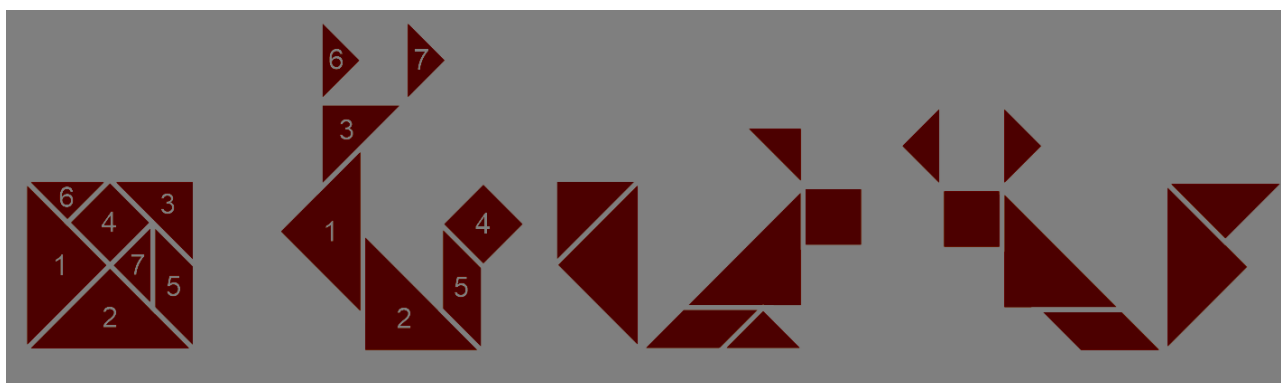
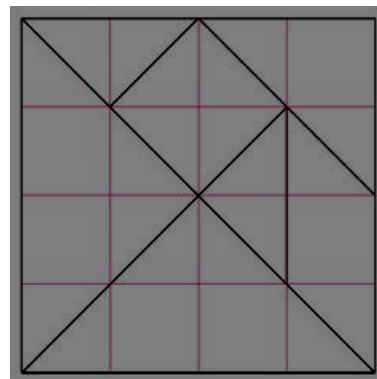
Таким образом, белка является символическим персонажем сибирской науки и весело передает научную эстафету детям.

- определена концепция формообразования:

объединила НАУКУ и БЕЛКУ древняя головоломка ТАНГРАМ, из элементов которой был сложен символический персонаж.

*Танграм - это квадрат, состоящий из 7 геометрических фрагментов, из которых можно сложить любой символ. Головоломка характерна безграничностью вариаций и внутренними парадоксами - как и наука; она развивает комбинаторное и образное мышление, и имеет высокую педагогическую ценность.

* **Символические фигурки персонажей-белок (образы) собраны на конкурсной основе преподавателями и студентами НГУАДИ.**



- определен дополнительный цвет:

текстура дерева символизирует сосновый лес. Применена в отделке пола, в мебели (в виде акцента).

3. Вариации использования в интерьере геометрической и смысловой основы Танграм

- учащиеся каждой из школ-участниц программы могут предложить **свой уникальный символ** на основе этих элементов
- в виде элементов квадрата танграм выполнены мягкие маты для мини-лектория
- стол для совместной проектной деятельности выполнен в геометрии танграм
- настольная игра в виде магнитов танграм - может быть предложена как дополнительная альтернатива шахматам для тренировки мышления

4. Обеспечение функционала в помещениях:

1. Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций.

- индивидуальных компьютерные рабочие места для учащихся
- рабочее место преподавателя
- верстаки для работы с ручным инструментом
- столы для работы с 3-д оборудованием
- шкафы-стеллажи для размещения изделий, материалов
- проектор и проекционный экран
- грифельная поверхность для рисования мелом (стена черного цвета)

2. Помещение для проектной деятельности.

- мини-лекторий/мягкая релакс зона
- шахматная гостиная
- компьютерные рабочие места
- стол для совместной работы (трансформер, разделяется по диагонали на 4 части)
- стеллажи для литературы, изделий и экспонатов
- грифельная поверхность для рисования мелом (стена черного цвета)

** Часть мебели (кроме мебели для хранения вдоль стен) в помещении трансформируется, для более полного обеспечения образовательного процесса.*