



Астрономический комплекс МАУДО «ДПШ»

Проект реконструкции
и модернизации

Цель проекта

- ➡ Реставрация и модернизация Челябинской обсерватории как центра астрономического просвещения и образования с полувековой историей. Организация образовательного пространства на базе МАУДО «ДПШ». Установка моторизированного рефрактора в наблюдательном комплексе будет отвечать лучшим стандартам современной наблюдательной практики и станет первой на Южном Урале.

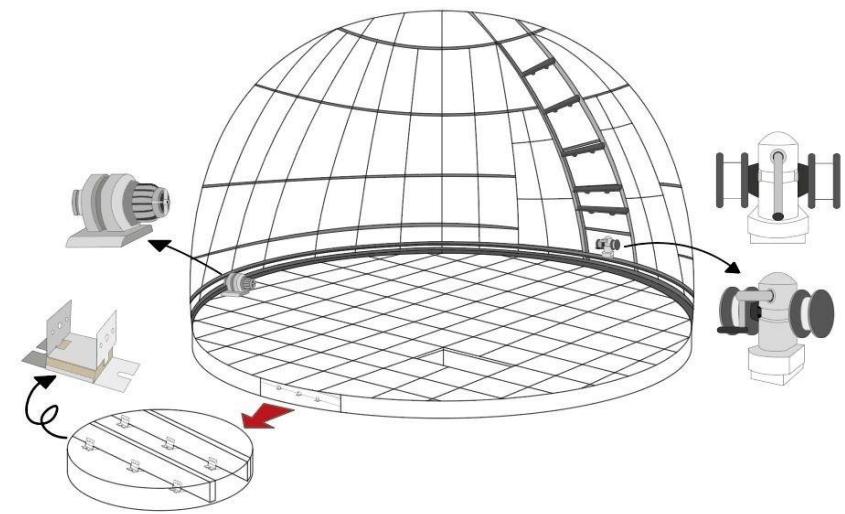
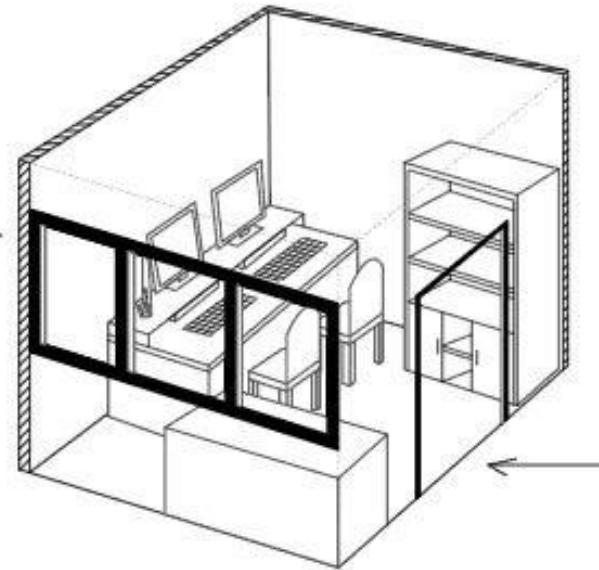
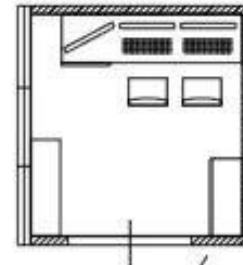
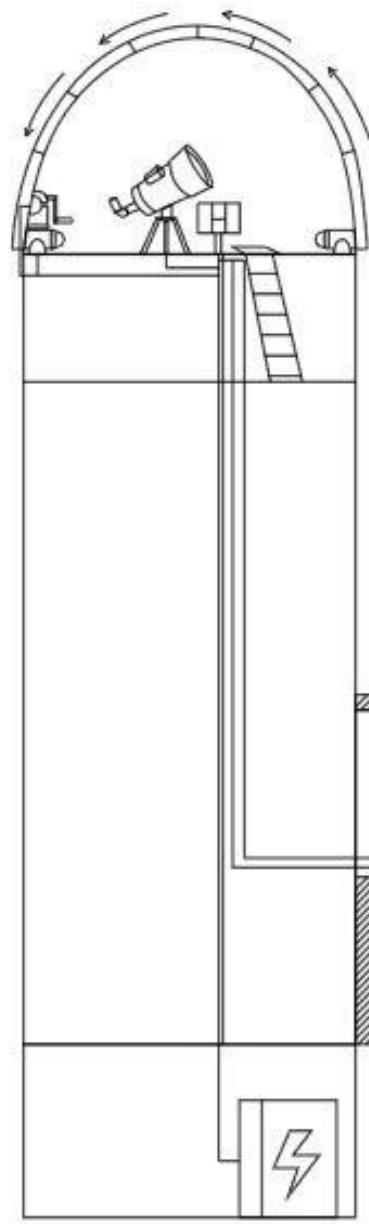
Сроки реализации проекта: 2024 - 2026 г.г.











Философия проекта

Центральная идея

«Космос как опыт личного открытия»
«Пространство учит вместе с педагогом»
«Среда будущего»

Вопрос: зачем нам это пространство?

Атмосфера и эмоции

- Восторг
- Серьезность и уважение
- Азарт и игра
- Спокойная исследовательская концентрация

Атмосфера = подсказка для дизайнерских решений (свет, звук, цвет)

Образ ученика

Младшие дети, подростки
Удивление, чувство исследователя, азарт

Учитываем психологию и уровень восприятия детей

Уникальность проекта

Чем это пространство будет отличаться от других кабинетов?

Философия формулируется как «обещание»

«В этом пространстве каждый урок будет открытием»

Роль педагога

- Лектор
- Наставник
- Капитан корабля
- Модератор диалога

Философия помогает определить, будет ли пространство «сценой», «лабораторией» или космическим кораблем

Связь с будущим

Статика, рывок, планомерное развитие

Как это пространство помогает детям шагнуть за пределы урока?

Этапы. Подготовительный



Наблюдение

Фиксируем, как педагоги взаимодействуют с пространством (передвижения, действия\взаимодействие, где дети теряют внимание, что мешает). Фиксируем



Сильные стороны

Хорошо рассказывает истории – нужны визуальные опоры;
Умеет вовлекать – нужны игровые зоны. Фиксируем



Слабые стороны и баги

Теряет контакт в шуме, нет наглядности, недостаточно технического обеспечения, отвлекающие факторы. Фиксируем

Этапы. Подготовительный



Обратная связь

Фиксируем, задаем наводящие вопросы, смотрим исторический аспект, играем в «Аборигена», «могу\не могу», «хочу\не хочу».

Беседуем с детьми (что нравится, что не понятно), играем в «Аборигена».



Изучение образовательной программы

Ключевой (до преобразований) источник информации.

Что требует предмет? Формы? Методы и технологии? Содержание тем? Межпредметные связи? Воспитательные задачи? Возраст детей? Ищем разрывы. Фиксируем



Накапливаем референсы

Ищем и изучаем опыт коллег. Накапливаем образы.

Смотрим опыт «нишевых» представителей. Фиксируем

Реализация



Концепция педагогического пространства

Цель: создать каркас будущего кабинета

Задачи для пространства; Зонирование; Ключевой символ



Проектирование

Цель: превратить философию и концепцию в конкретное решение

Цвет и свет; Мебель; Экспозиции; Технологии; Маршрут занятия



Ремонт и оснащение

Цель: сломать, построить, закупить, внедрить

Ремонт; оборудование; Декор; Безопасность и эргономика

Реализация



Тестирование и «обкатка»

Цель: проверить, как пространство реально работает на занятиях

Пробные занятия; Обратная связь; Адаптация



Финализация

Цель: встроить пространство в жизнь кабинета и педагога

Обучение педагога; Постоянное обновление; «Живое пространство»



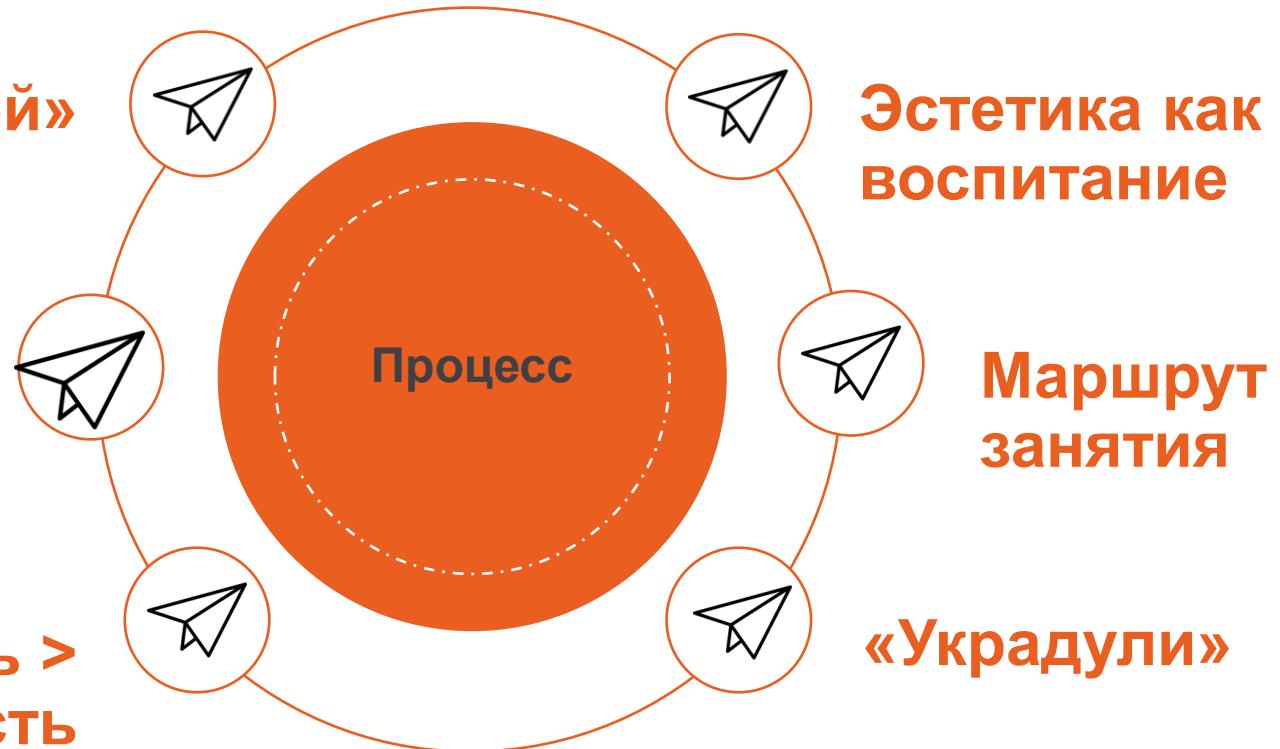
Встретимся через год

Цель: получить информацию, которая станет новой отправной точкой

Обратная связь; Обновление образовательной программы; Поиск новых решений

Тонкости и хитрости, которые работают

Секрет «трёх уровней»

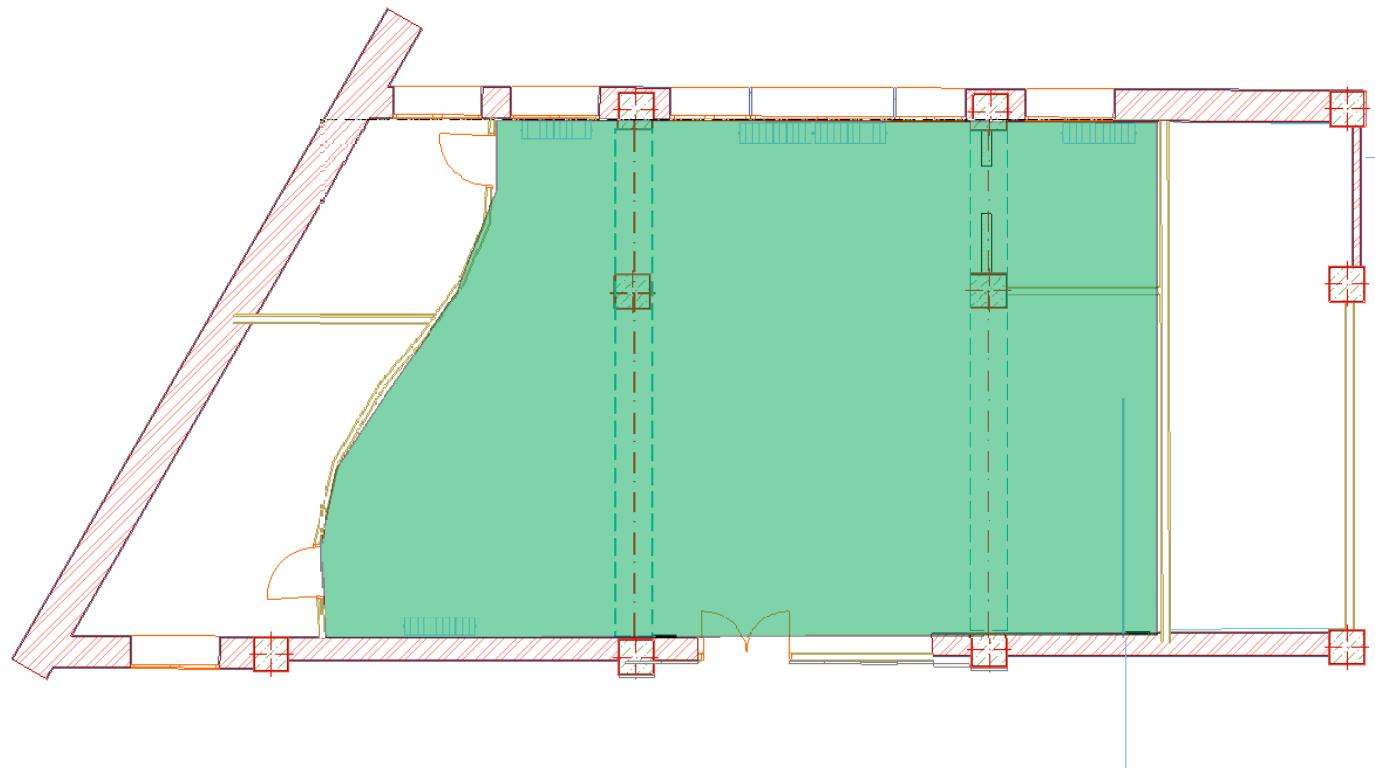


Правило «одного вау»

Карта идей для педагогического пространства

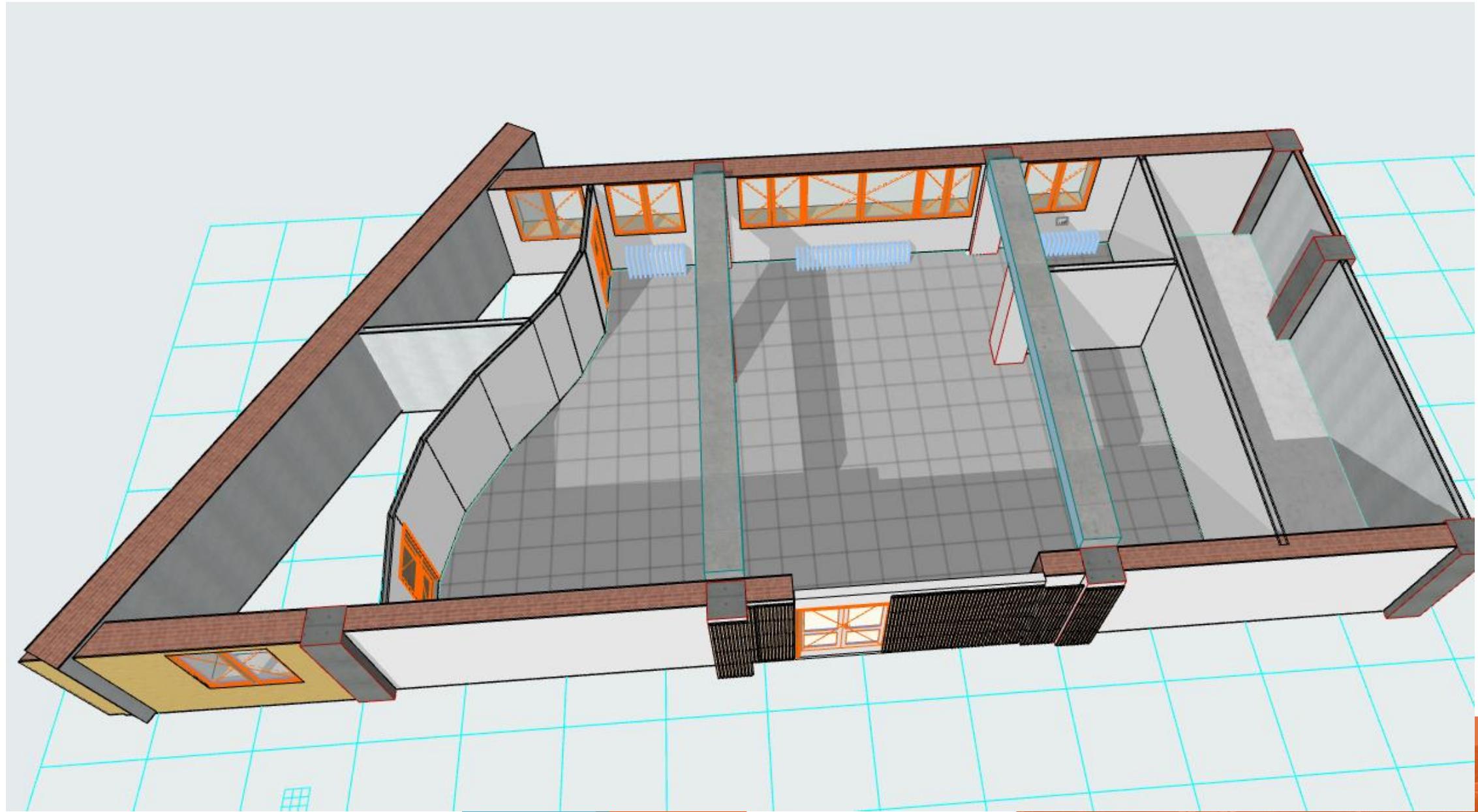
Современный музей	<p>Сценарии переходов: музей строит путь туда, чтобы посетители двигались от открытия к открытию. В музее можно построить линейный переход: от простого к сложному, от Земли к дальнему космосу.</p>	<p>Интерактивность: экспозиции, с которыми можно «поговорить» (танцы, магниты планет; интерактивные стены с картами звездного неба).</p>	<p>Зоны созерцания / погляд: переход от теории (или склонения) к практике (или наблюдению).</p>	<p>Мултимедийные пейзажи: в музеях часто используют мультфильмы или QR-коды в забавности можно разместить QR-коды у музейной планеты (ссылка на видео или 3D-модели).</p>
Современный офис	<p>Временные экспозиции: оформляйте музейные зоны событий (ретроны, выпуски разного рода). Это делаете, чем постоянный радиодизайн, и конца сноса.</p>	<p>Бюджетный пакет: напоминайте строгие, пиктограммы, как брошки в косметичке.</p>	<p>Бюджетные экспозиции: используйте простые образы (например, планеты разного размера для объяснения пропорций).</p>	<p>Зоны как источники вдохновения: музейные экспозиции начиняются с отдельного объекта. И на уровне каждой темы может стартовать с одного яркого предмета (например, антическая лягушка, фрагмент прибора).</p>
Кинотеатр	<p>Зоны разного настроения: как в кафе есть тихие уголки и шумные зоны, так и в музее можно спрятать места для фокусировки и места для обсуждений.</p>	<p>Центр и сюжет для продуманности: тёплые освещение для общения и проход — для работы с картами или приборами.</p>	<p>Зоны настроения: в офисах делают яркие комната, а в музейных выделяют зоны для наблюдения, обсуждения и практики.</p>	<p>Акустический комфорт: офисы используют звукоизолирующие панели. В кабинете это можно применять для создания штабской тишины при наблюдении.</p>
Юниорский салон	<p>Эффект находчивости: вводите в музей узлы — что-то, что раскрывается только в концах занятия.</p>	<p>Миропространство: в большой музейной сценической изации — уголок для индивидуальной работы или наблюдений.</p>	<p>Поле видимости: знания, мысли, морали должны быть на уровне глаз, под рукой, а не в дальнем космосе.</p>	<p>Прозрачные стены / стеклянные перегородки: создают ощущение открытости можно использовать прозрачные доски для сим и замяток, которые работают как часть дизайна.</p>
Кинотеатр	<p>Световые акценты: динамическая подсветка, создающая атмосферу любопытства (например, при демонстрации редкого астрономического явления).</p>	<p>Зоны-магниты: создайте одну точку притяжения, куда хочется приходить (бары, киоски, необычный магазин).</p>	<p>Элемент находчивости: как в кинотеатре есть зоны, где можно занять конкретное открытое место — интересный факт, позыв или спектакль, который дадут на созерцание.</p>	<p>Акварти визуализации: игровые мозаики (космические панели, фортуны, панели кутюрной коллекции).</p>
Кинотеатр	<p>Звукоизолированное пространство: как в игре — звуки и эффекты при открытии или установке ответа.</p>	<p>Работы с сенсорикой: добавьте тактильные, звуковые, визуальные элементы — они усилят восприятие.</p>	<p>Атмосфера изобилия: ощущение, что ты в центре вселенной космоса.</p>	<p>Элемент случайности: кубы, панели фортун, карточки событий. Это дадут внимание.</p>
Кинотеатр	<p>Системы расположений: бары, киоски, салоны для команд — дети получают фотографии за участие.</p>	<p>Клиффондер: занимайте урок так, чтобы дети ходили продразвиями (из-за которых мы учимся, как и).</p>	<p>Интерактивные панели управления: дети управляют моралью Солнечной системы как игрой.</p>	<p>Принцип открытого места: класс должен быть не краем и не на концах, в особое пространство для открытий.</p>
Кинотеатр	<p>Эстетика цветовых языков: можно плавающим краскам — интерактивные картины, панели, коллекции изображений как космосы космоса.</p>	<p>Работа с симметрией: дети лучше запоминают не только факты, но и симметрии. Пространство должно усиливать симметрии.</p>	<p>Акцент на деталях: как камни подсвечиваются точечными светильниками, так и макеты космических принципов, чтобы ребята глядя или телескопом можно выделить астрономическую горизонталь.</p>	<p>Иммерсивность: использование света, звука, зеркал, звуковых систем и прочих принципов, чтобы ребята могли погрузиться в космос, а не просто слушать речь на экране.</p>
Кинотеатр	<p>Витрины как витрины: в музейном зале должны быть источники притяжения — объекты, которые сразу вызывают интерес.</p>	<p>Минимализм: уберите всё лишнее из помещения — пространство работает только на концепту урока.</p>	<p>Подача языка ингредиентов: даже простой Пространство как подиум: иногда стоит предмет можно открыть эффективно (например, показать тему урока в виде кубика, показать карту мира в затмленном зале цирка — с выходом в презентации).</p>	<p>Презентация через историю: кинотеатр рассказывает не просто о языке, в то же время показанные педагоги могут подсказать языковую алигатору (истории историю).</p>

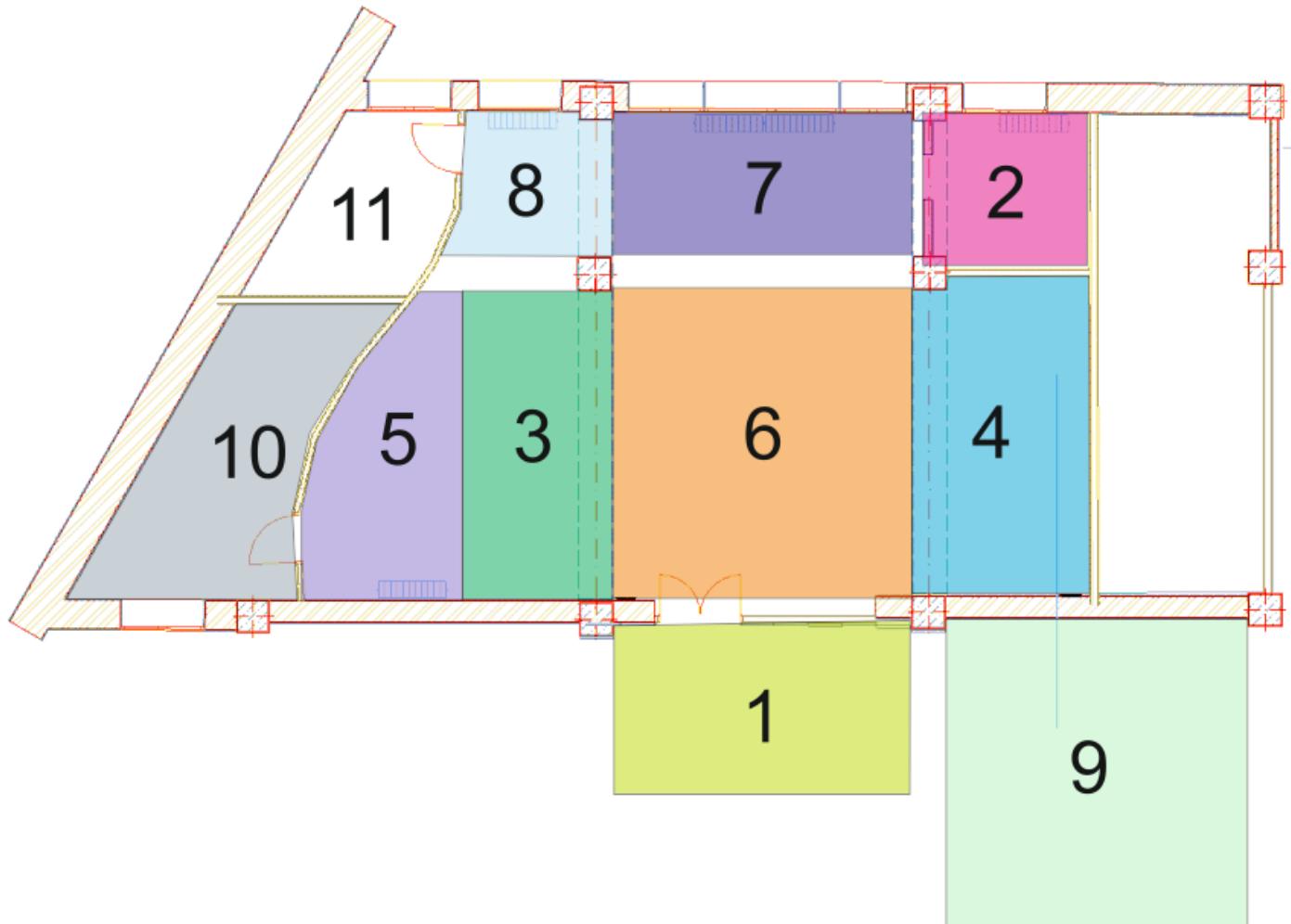




Спортивный корпус
МАУДО «ДПШ»
Второй этаж
206 аудитория
Площадь: 100 м²





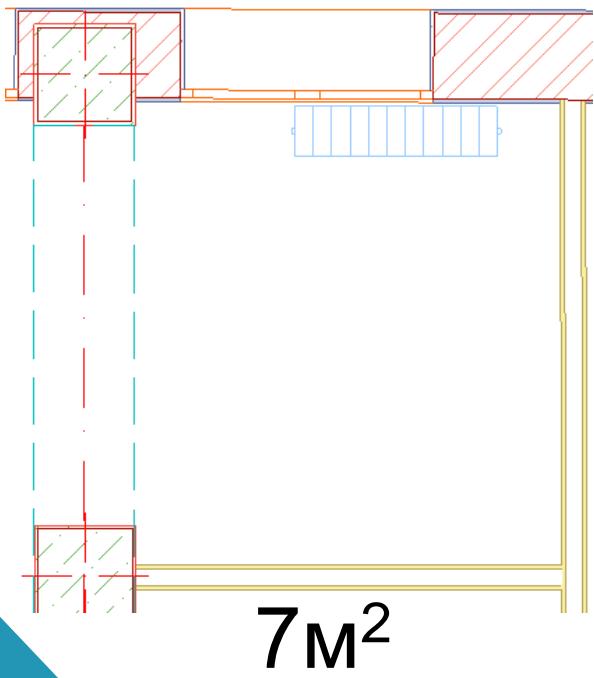


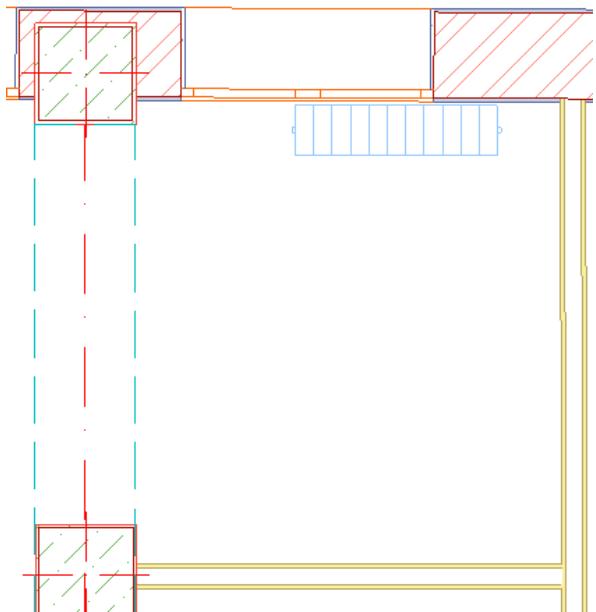
1. Входная группа
2. Пункт управления
3. Групповая работа
4. Фотостудия\Мультимедиа
5. Интерактивная зона
6. Лекционная зона\СЮРПРИЗ
7. Рабочая зона
8. Зона медиации
9. Выставочная экспозиция
10. Фотолаборатория
11. Фотоархив



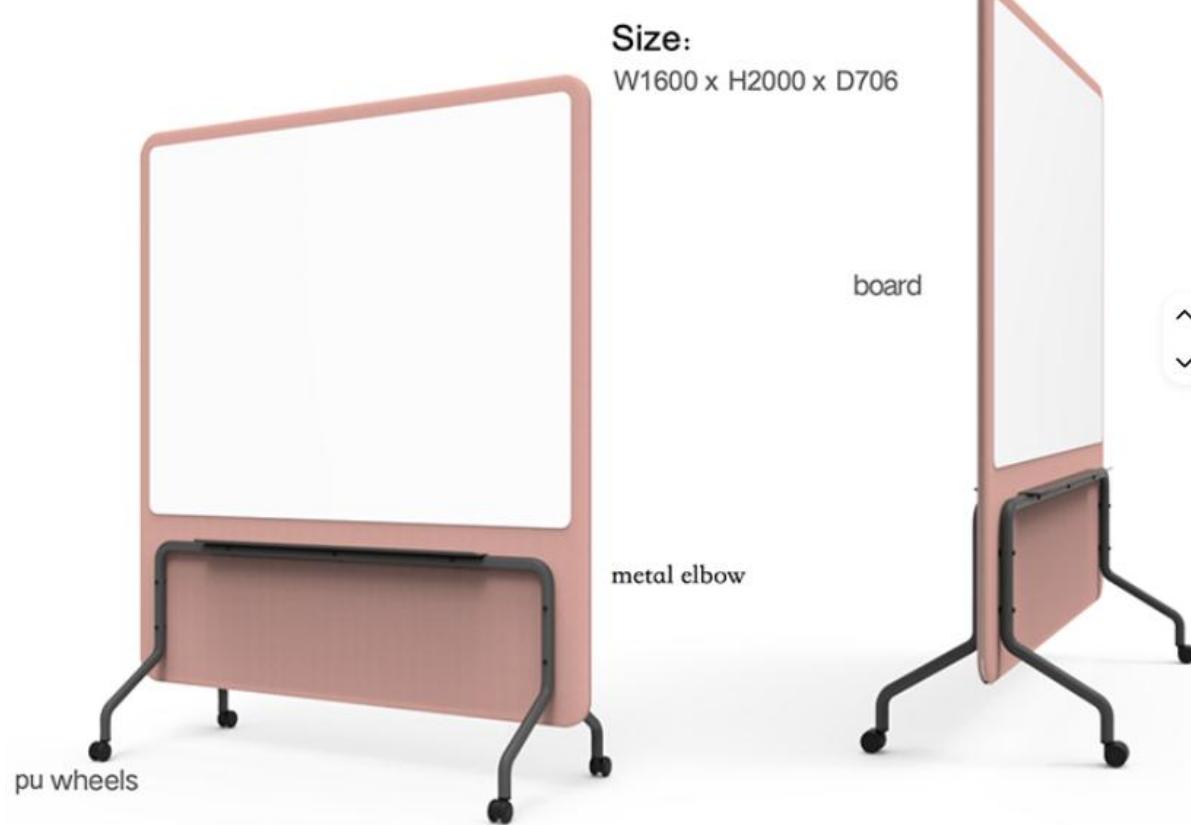
35/15





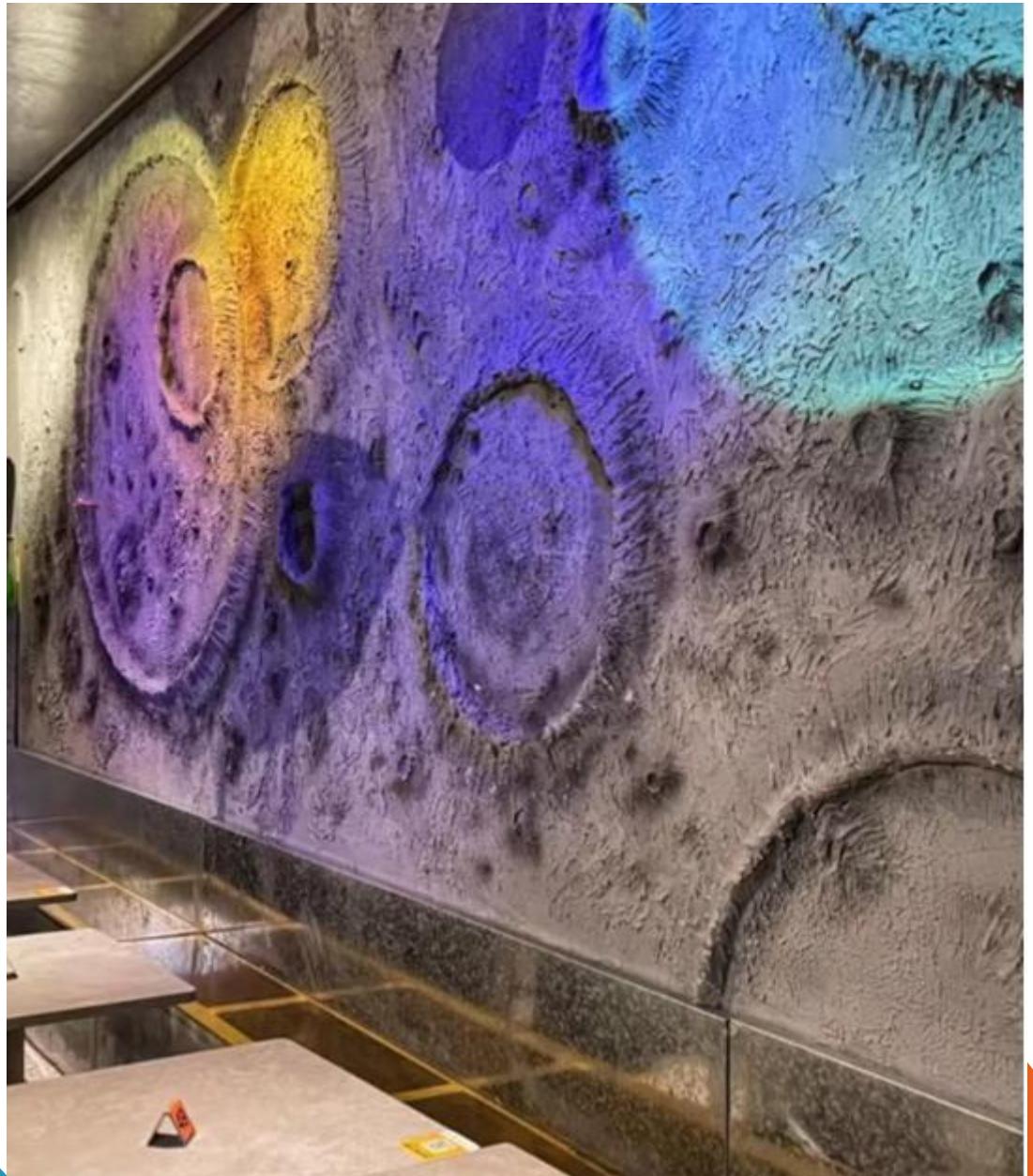




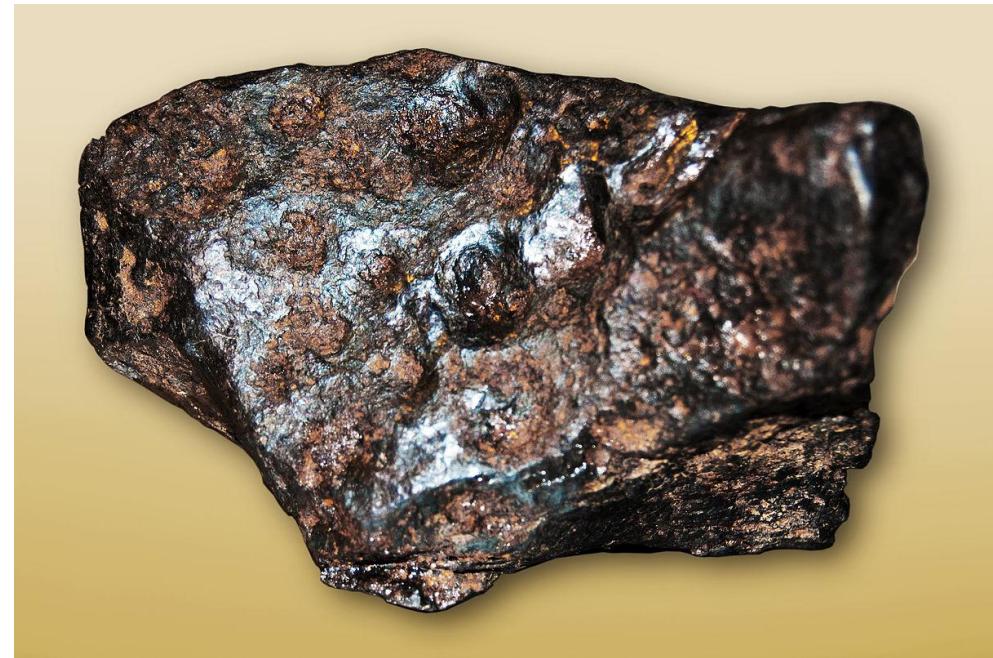


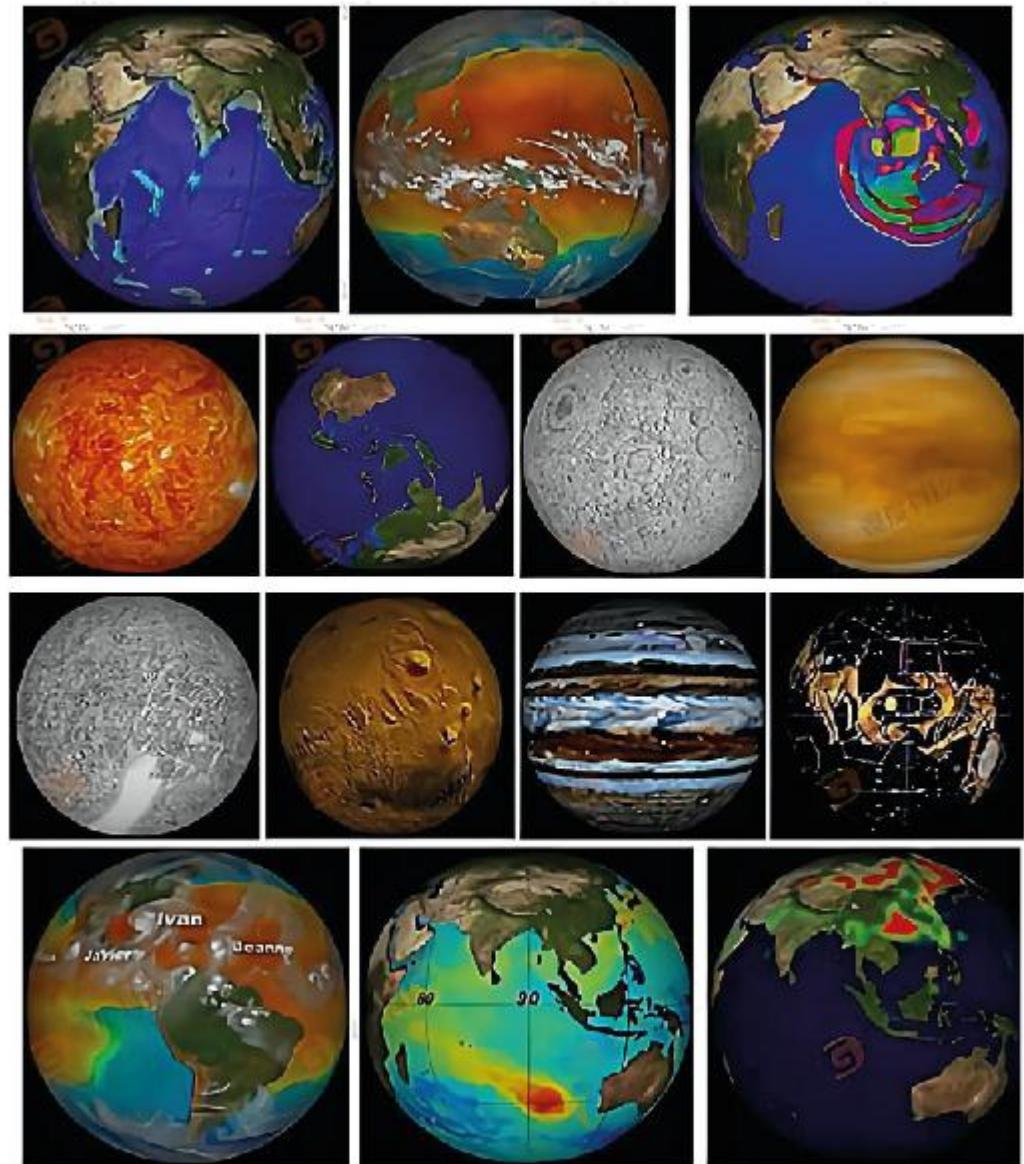




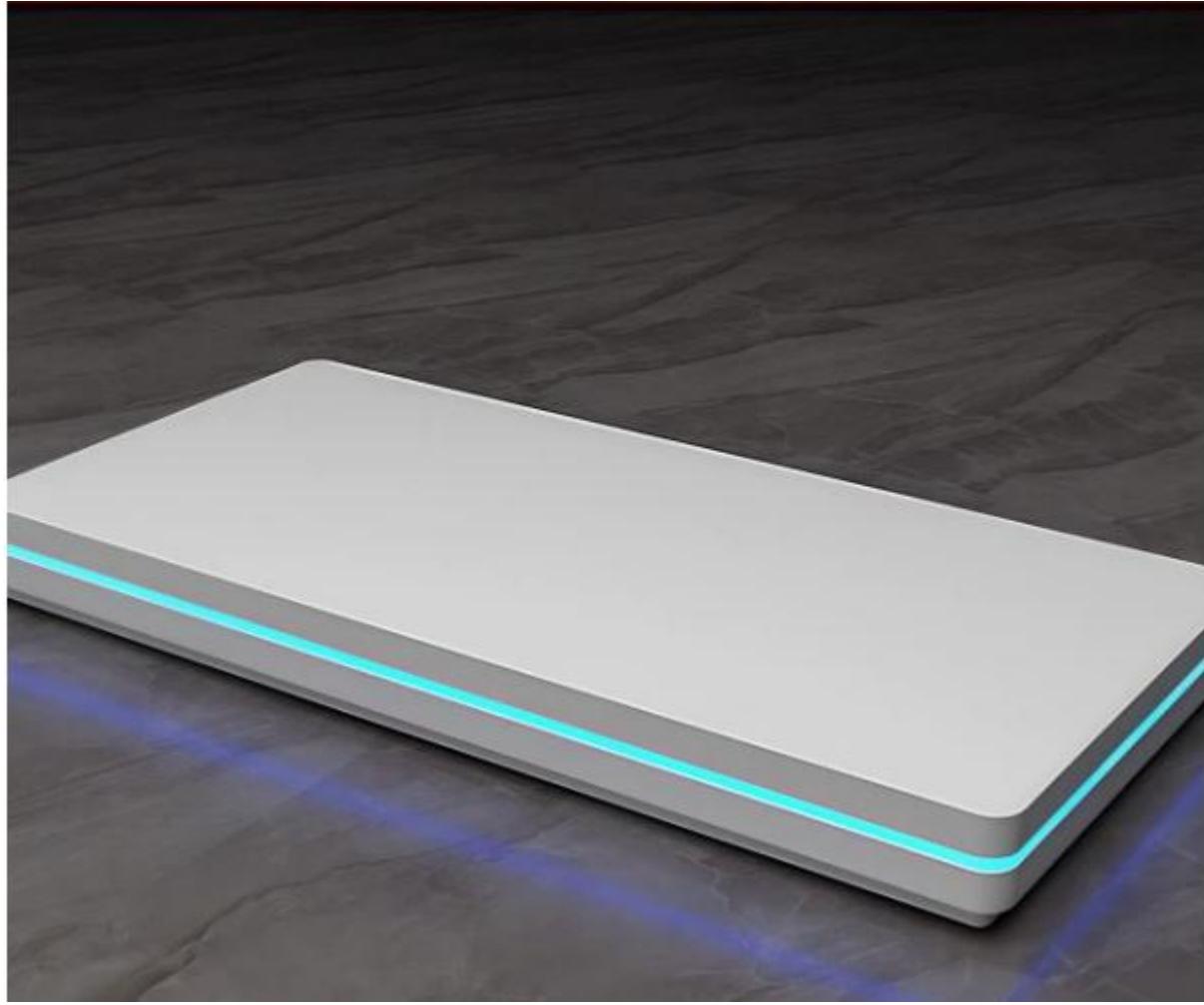








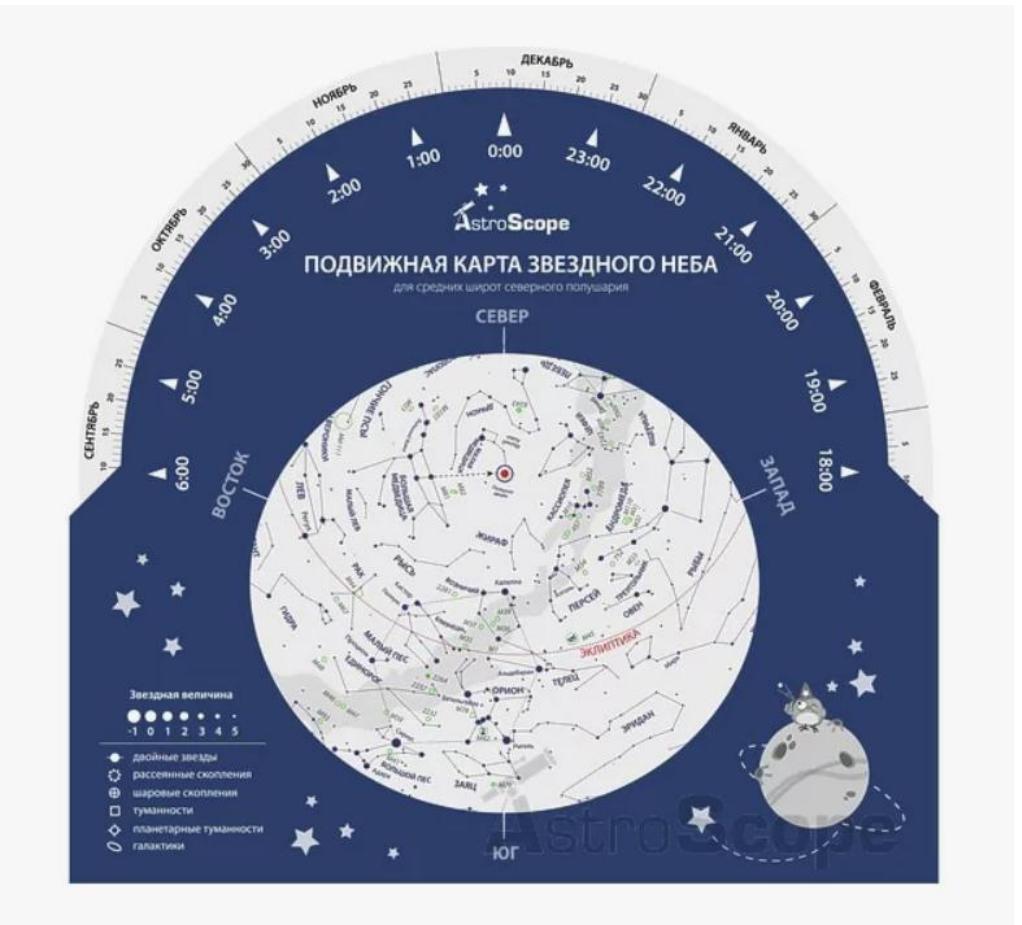
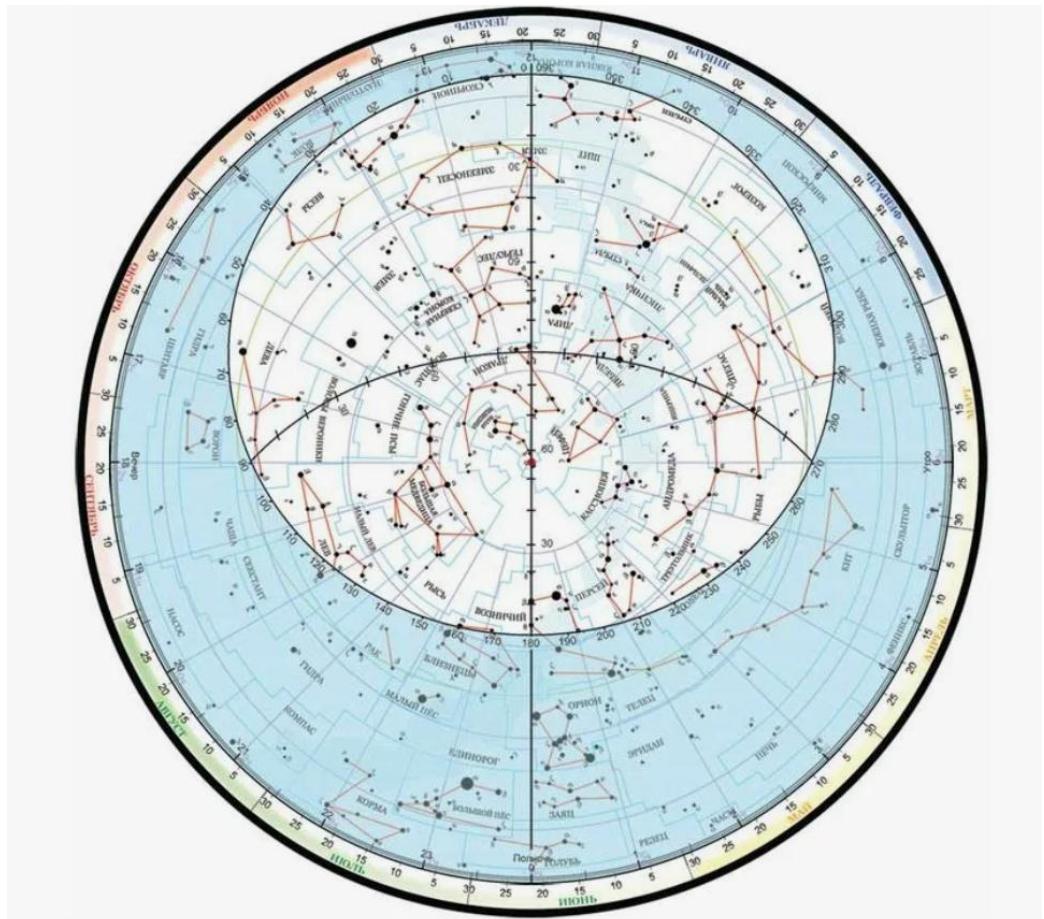






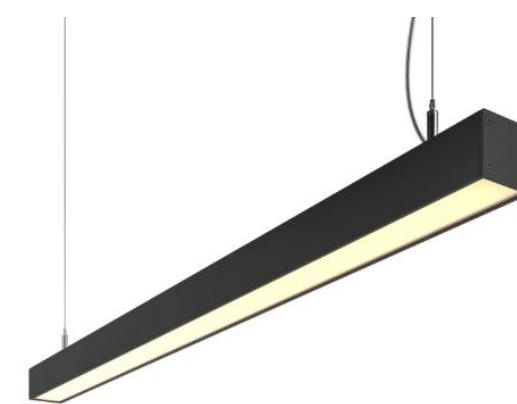


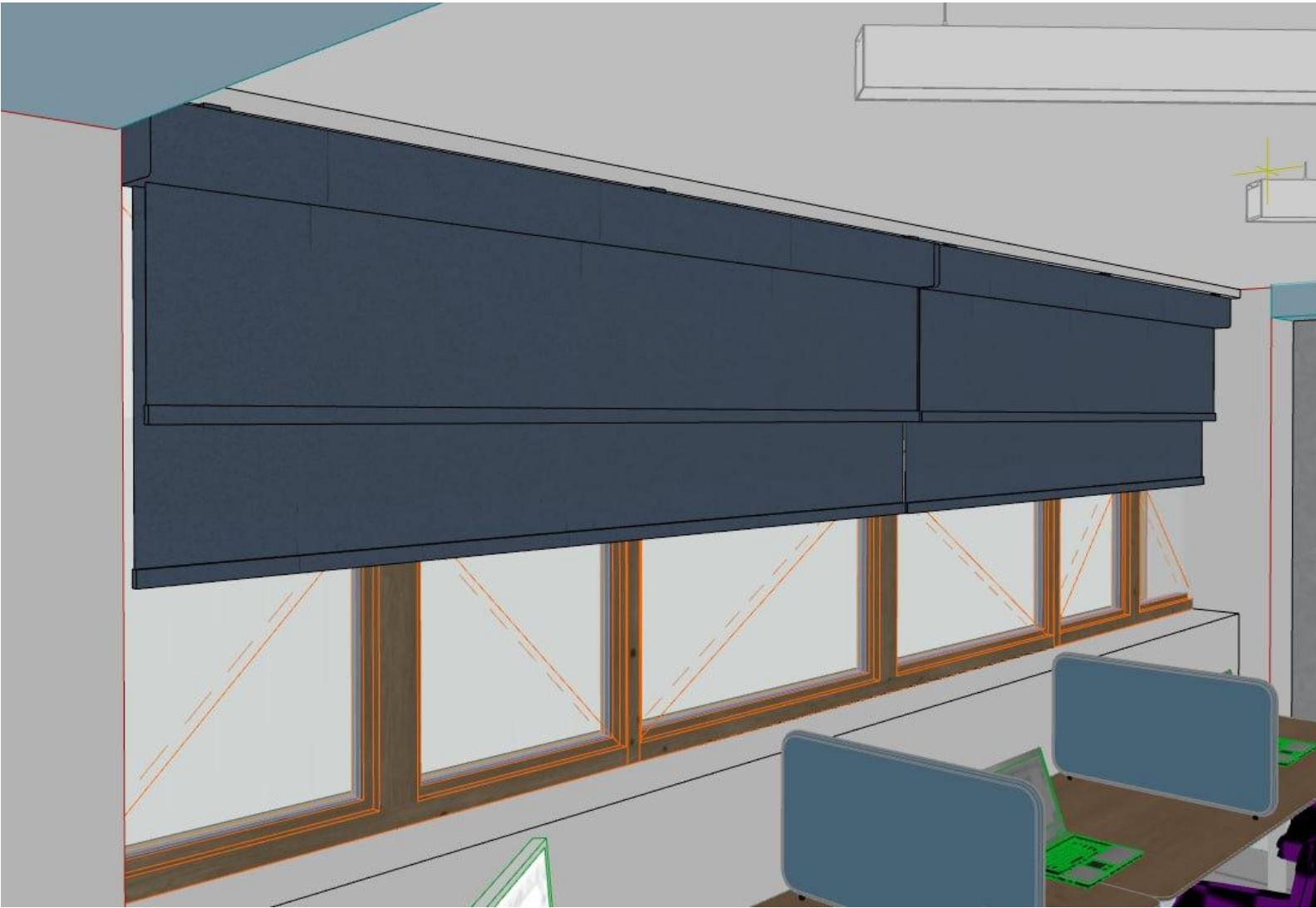






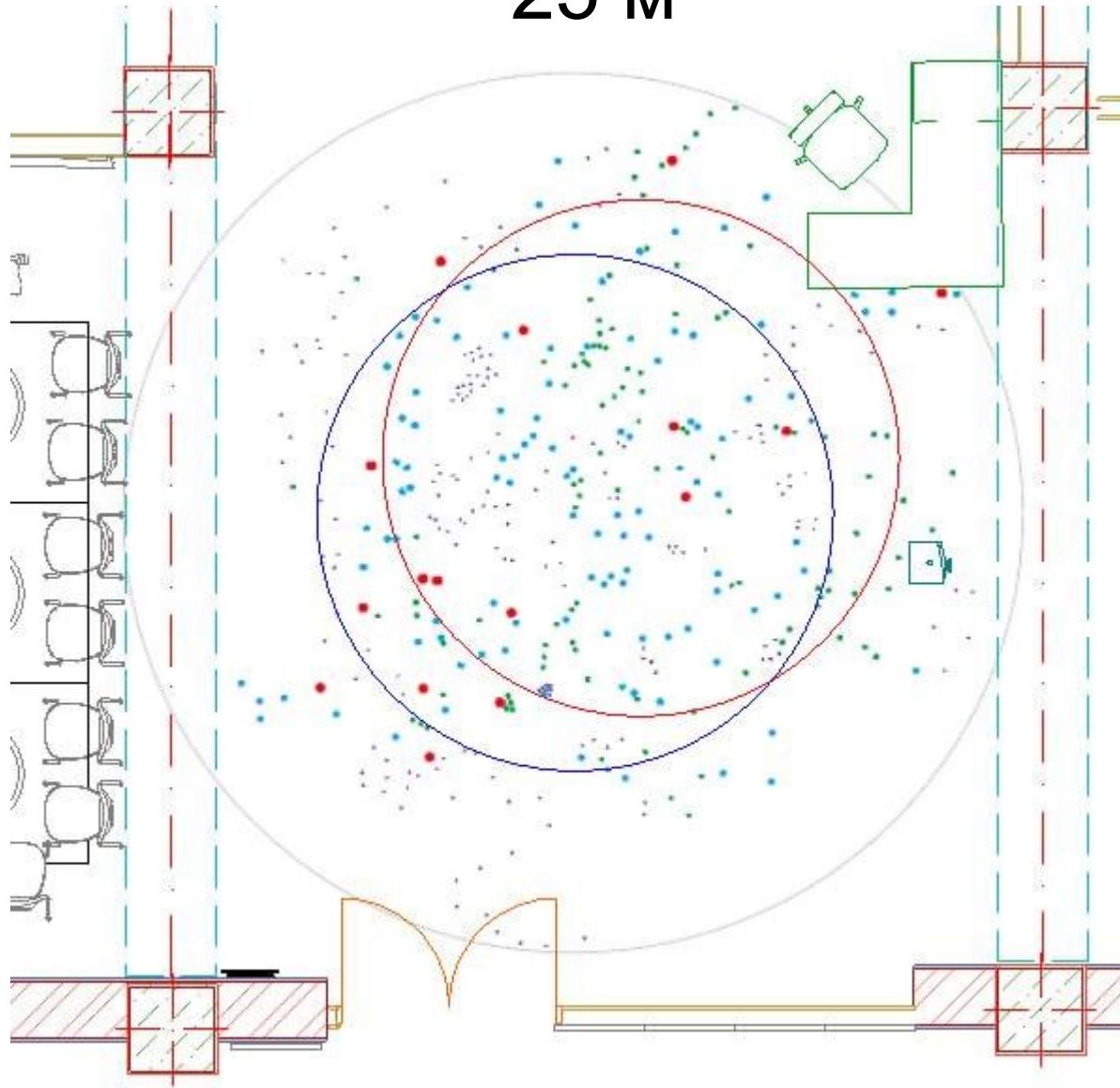


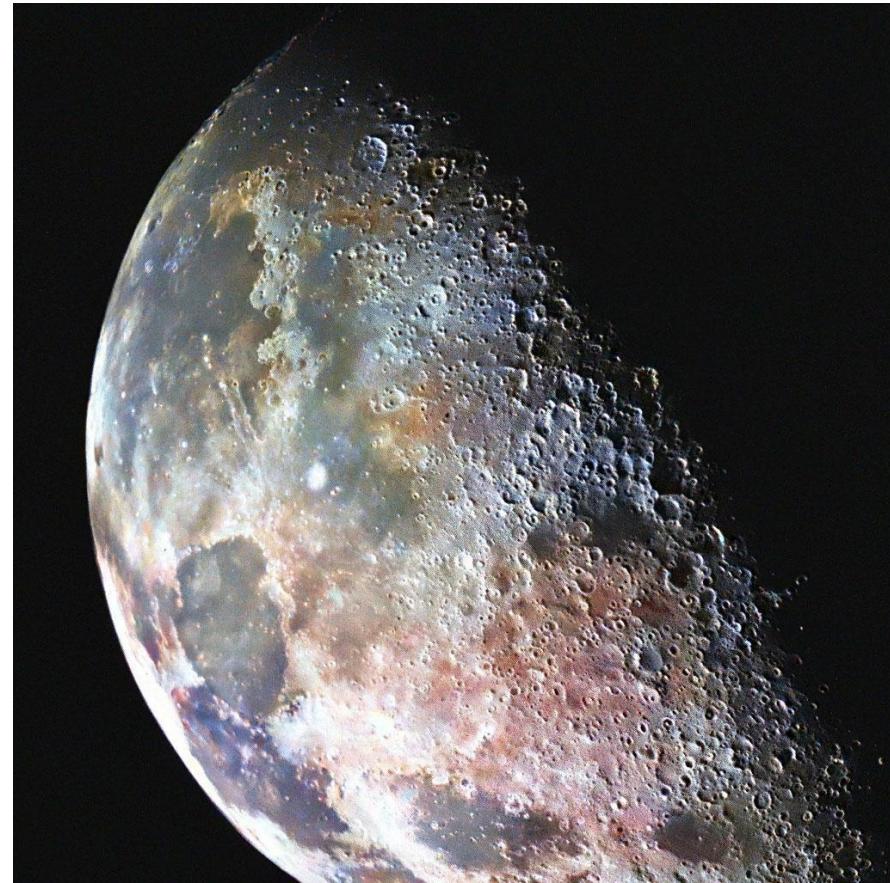






25 M²





Контакты

МАУДО «ДПШ»

Завьялов Антон
Александрович

+79821015031

Aa_zavyalov@inbox.ru





