

КЕЙС - 2026

Архитекторы смыслов: перезагрузка пространства

Концепция: Кейс с упором на урбанистику и социальное проектирование. Мы предлагаем ребятам посмотреть на привычные объекты (школу и заброшенные локации рядом или выбранные на иной территории) как на единую экосистему

Задание: Провести аудит выбранного объекта или территории (можно - школьной территории) ближайших «заброшек». Разработать концепцию их реконструкции (например, превращение пустыря в школьный сад или арт-объект).

Технологический акцент: Создание «карты высот» и визуализация изменений: как объект выглядит сейчас и как он будет выглядеть после «зеленой» реконструкции.

Результат: Проект-предложение по благоустройству, который можно презентовать администрации района или местному сообществу.

Ваша задача — не просто нарисовать красивую картинку, а стать настоящими городскими исследователями. Мы будем учиться видеть потенциал там, где другие видят лишь серые стены или пустыри. Ниже — ваш план действий на учебный год.

1. О нас

Проект «WheelSity» объединяет любовь к родному краю и культуру безопасного передвижения. Мы помогаем жителям города по-новому взглянуть на привычные улицы, используя индивидуальные средства мобильности (велосипеды, самокаты, скейтборды и др.). Наша цель — сделать городское пространство доступным, понятным и безопасным для каждого. **Мы создаем экосистему, где обучение превращается в реальный опыт, а школьные проекты становятся частью жизни города.**

2. В чем суть проблемы?

Сегодня популярность электротранспорта растет, но инфраструктура и знания пользователей не всегда успевают за этим трендом. Мы видим разрыв между желанием молодежи активно передвигаться по городу и отсутствием качественных знаний о правилах безопасности и истории мест, мимо которых они проезжают. Наш кейс связывает урбанистику, краеведение, IT-технологии и основы безопасности жизнедеятельности, чтобы превратить обычную поездку в увлекательное образовательное путешествие.

3. Ваша задача - разработать сценарий интерактивного маршрута, который станет «цифровым следом» вашего района.

Комментарий от разработчика кейса о том, что нам важно:

Преимственность: Мы связываем личную историю ребенка (его школа) с глобальной повесткой (экология, развитие территорий).

Профориентация: Ребята пробуют себя в ролях экскурсоводов, урбанистов, операторов дронов и экологов.

Практическая польза: Это не «бумажные» проекты, а реальные инструменты, которые могут быть внедрены в жизнь школы и района.

Что нужно для этого сделать:

Провести аудит текущих городских экскурсий по «заброшкам» района или выбранной территории (если есть) и оценить их эффективность.

Создать собственную экскурсию (план мероприятий), объединяющую краеведение, культурное наследие, правила дорожного движения и ЗОЖ.

Работа пройдет в четыре этапа:

Блок I (Виртуальный): Знакомство, командообразование и формирование концепции виртуальных точек маршрута.

Блок II (Подготовительный): Сбор данных, разработка механик

взаимодействия с пользователем.

Блок III (Полевой): Тестирование маршрута «в полях», сбор обратной связи от реальных пользователей.

Блок IV (Итоговый): Упаковка проекта, презентация результатов и финальная рефлексия.

Ожидаемый результат: Готовый сценарий интерактивного экскурсионного маршрута (желательно для пользователей средств индивидуальной мобильности!) с четким планом реализации и доказанной эффективностью.

4. Как подойти к решению?

Мы предлагаем двигаться пошагово:

Этап 1: Исследование

Погрузитесь в историю своего района. Какие легенды скрывают здания? Какие события происходили на этих улицах? Изучите культурный код территории, чтобы ваш маршрут был не просто «путем из точки А в точку Б», а историческим квестом.

Этап 2: Практика и разработка

Используйте открытые архивы, карты и городские порталы.

Для создания проекта используйте как библиотечные фонды – печатные источники, архивные данные, так и современные цифровые сервисы (конструкторы карт, чат-боты, приложения для создания квестов).

Не пытайтесь охватить всё сразу. Сделайте акцент на качестве контента в каждой точке маршрута.

Ваш финальный продукт — это не просто отчет, а готовый к запуску сценарий интерактивного экскурсионного маршрута (желательно для пользователей средств индивидуальной мобильности!), который поможет жителям вашего района стать более осознанными, активными и знающими участниками городского движения.

ДОРОЖНАЯ КАРТА кейса **«Архитекторы смыслов: перезагрузка пространства»**

Срок выполнения: октябрь - апрель.

Этапы работы

Этап 1: Погружение и «полевые» исследования (Октябрь – Ноябрь)

Задача этапа: Сформировать команду и провести «аудит среды». Выбрать объект: это может быть школьный двор, забытый сквер за углом, пустырь по дороге домой или иная выбранная территория или объект на ней.

Сбор данных: Изучаем архивы школы, общаемся с краеведами и старожилами района вокруг района, ищем старые фотографии района.

Формирование команды: Распределить роли (историки, операторы, IT-специалисты, дизайнеры).

Выбор объектов: Составить список «забытых» мест в радиусе 1–2 км от школы или на иной территории. Это могут быть заброшенные скверы, памятные таблички, старые здания или необычные деревья, или даже усадьбы и храмы. Фиксируем, как люди пользуются этим пространством сейчас. Где они ходят? Где им неудобно? Где скапливается мусор, а где — люди?

Результат: Формируем фотоотчет «Как это выглядит сейчас» и карту проблемных зон.

Этап 2: Аналитика и «Карта высот» (Декабрь – Январь)

Задача этапа: Изучаем основы урбанистики: что такое «зеленая» реконструкция и как сделать пространство доступным для всех. Затем создаем «Карту высот» (цифровую или макетную): анализируем рельеф, освещенность и функциональные уровни территории.

Результат: Схема-анализ, где наглядно показано, как ландшафт влияет на жизнь объекта.

Этап 3: Проектирование смыслов (Февраль – Март)

Задачи этапа: Разработать концепцию «перезагрузки».

Превращаем «заброшку» в школьный сад, коворкинг под открытым небом или арт-объект, и др.

Визуализация: создаем эскизы «Было/Стало». Используем любые инструменты — от скетчинга на бумаге до 3D-моделирования в SketchUp или Minecraft.

Экономика и экология: считаем, какие материалы нам нужны и как проект поможет экологии района.

Результат: Готовый проект-предложение (презентация или буклет).

Этап 4: Финал и презентация (Апрель)

Задача этапа: Учимся «продавать» свою идею. Подготовить питч: как рассказать о проекте так, чтобы администрация района или местные жители захотели его реализовать?

Финальная защита: презентация проекта перед экспертами «Школы Реальных дел».

Результат: Готовый кейс, который можно отправлять на рассмотрение в управу или местный муниципалитет.

Советы от куратора:

Не бойтесь масштаба. Даже маленькая скамейка, установленная в правильном месте, меняет социальную среду больше, чем огромный, но пустой памятник.

Слушайте людей. Спросите одноклассников, учителей и соседей: чего им не хватает в этом пространстве? Это и есть «социальное проектирование».

Будьте «зелеными». Любой проект должен быть экологичным. Подумайте, как ваши изменения помогут природе, а не навредят ей.

Мы будем на связи на протяжении всего пути. Помните: вы не просто школьники, вы — архитекторы смыслов. Давайте сделаем наш город лучше вместе!

Готовы начать? Ждём ваши первые отчеты по аудиту территории!