

ФОРМА ПРОЕКТУ

№ з/п	Назва розділу, підрозділу
I	Реєстраційна картка проекту
II	Проект
1	Анотація проекту
2	Докладний опис проекту
2.1	Опис проблеми
2.2	Мета та завдання проекту
2.3	Технологія досягнення цілей
2.4	Очікувані результати від виконання проекту
III	Бюджет проекту
IV	Додатки:
	Додаток 1
	Додаток 2

I. РЕЄСТРАЦІЙНА КАРТКА ПРОЕКТУ

Назва проекту (не більше 15 слів)	«Навчання для майбутнього» (інтерактивні панелі для шкіл району)	
Район міста, у якому реалізовуватиметься проект	Інгулецький район	
Тематичний напрям (напрями), якому/ яким відповідає проект (визначені в пункті 3.7. Положення)	3.7.2.8 підтримка впровадження інноваційних методів освіти та виховання зростаючого покоління, розвиток інклюзивної освіти, створення умов для нарощування інтелектуального потенціалу населення 3.7.2.7 підтримка соціально незахищених верств населення, у тому числі людей з особливими потребами, учасників антитерористичної операції на сході України та операцій об'єднаних сил у Донецькій і Луганській областях	
Адреса автора проекту	м. Кривий Ріг, пр. Перемоги, б.5, кв. 33	
Телефон, факс, e-mail	0982196478, school59@ukr.net	
Загальний бюджет проекту, у тому числі:		
- за рахунок коштів міського бюджету;	1 470 000 грн.	100%
- за рахунок співфінансування	1 396 500 грн.	95%
	73 500 грн.	5%

підпис автора проекту

ініціал, прізвище

Дата

II. ПРОЕКТ

1. Анотація проекту.

Проект «Навчання для майбутнього» передбачає встановлення інтерактивних панелей в закладах освіти Інгулецького району.

Актуальність проекту полягає у тому, що його реалізація дозволить:

- ✓ значно поліпшити процес викладання, зробивши його більш цікавим і динамічним;
- ✓ під час роботи з інтерактивною панеллю підвищується та поліпшується наочне сприйняття матеріалу, по засобам візуалізації інформації та залучення у процес викладання всього класу;
- ✓ підвищить мотивацію учнів і робить всіх учнів максимально залученими в навчальний процес;
- ✓ мобілізувати освітній процес, замінивши дошку, телевізор та проекційний екран;
- ✓ підвищити продуктивність та поліпшити освітні процеси;
- ✓ в ігровій формі проводити уроки з різних предметів;
- ✓ одночасно працювати декільком учням, що зробить процес роботи з інтерактивною панеллю ще більш цікавим.

Основні заходи проекту

1. Консультації зі спеціалістами та підбір необхідних інтерактивних панелей.
2. Формування технічного завдання для інтерактивних панелей.
3. Встановлення інтерактивної панелі з діагоналлю 65", що є безпечною для дітей, має надміцний ударостійкий екран та безмежну кількість варіантів використання в ході навчального процесу.
4. Навчання за цифровими підручниками з інтерактивними 3D моделями, освітніми відео та цікавими завданнями.
5. Тестування системи інтерактивних панелей.

Обсяг коштів, необхідних для реалізації проекту:

Джерела фінансування: міський бюджет
власний внесок

2. Докладний опис проекту:

2.1. Опис проблеми презентація

Усі діти талановиті, та водночас зовсім різні! Як у сучасному швидко прогресуючому світі технологій зацікавити дітей до навчання, дати їм можливість проявити себе, подати їм навчальний матеріал, а особливо з технічних наук, у наочному, практичному вигляді? Сучасна шкільна освіта зараз дуже потребує нових освітніх інструментів, тому що вона розвивається в індустріальну епоху та потребує змін та інновацій. Освітній простір змінюється дуже швидко - мобільність та ІТ-технології всюди. Сучасні діти кмітливі, розумні та обдаровані, це майбутнє нашого суспільства, ми повинні подбати про їхню ефективну освіту, а вони повинні мати доступ до якісної освіти. Нові технології у навчанні відволічуть їх від другорядного інфошуму і спрямують у навчання та зацікавлять до наук.

Усі ми знаємо, яким непростим є освітній процес для дітей, вчителів та батьків. Діти ходять до школи, після ж відвідують гуртки та додаткові заняття для поглиблення отриманих знань. Учителі ретельно готуються до уроків аби пояснити, подати матеріал так, щоб він був зрозумілим кожній дитині. Деякі предмети даються легше, інші ж досить непрості навіть для дорослих. Візуалізація фізичних явищ, явищ природи, а також хімічних процесів та дослідів дасть змогу дітям краще розуміти як влаштоване життя, як утворені предмети, які їх оточують, а також як побудовані живі організми (від бактерій, до тварин та самої людини), та як саме відбуваються всі зміни у природі та всесвіті, саме для реалізації цих освітніх потреб є необхідність придбання інтерактивних панелей.

Отже, реалізація даного проекту сприятиме як якості освітнього процесу, так і заохоченню до навчання. Діти краще пізнаватимуть себе та світ навколо. Інтерактивні панелі та програми допоможуть учителям проводити уроки більш динамічно, робити їх ще більш захоплюючими та легшими до сприйняття, унаочнювати, збагачувати навчальний матеріал. У нас є багато обдарованих дітей, які в майбутньому змінять нашу країну. Вчитись замість них ми не можемо і не в праві, але ми можемо надати їм доступ до якісної освіти. І ми зобов'язані їм у цьому допомогти.

Щодня до закладів освіти приходять більше 5020 учнів (серед них: 74 учні з малозабезпечених сімей, 81 дитина батьки яких перебувають, та перебували в АТО, 50 дітей переселенці із окупованої території, 129 дітей з особливими потребами, 177 дітей сиріт та діти позбавлених батьківського піклування, 611 дітей які виховуються у багатодітних сім'ях), близько 378 працівників, гості закладу, батьки учнів та інші відвідувачі шкіл.

2.2. Мета та завдання проекту.

Основною метою проекту є надання можливості дітям навчальних закладів району здобувати знання з усіх предметів за допомогою нових технологічних рішень із більшою візуалізацією.

Завдяки впровадженню проекту будуть реалізовані різноманітні сучасні уроки.

Проект спрямований на реалізацію «Стратегічного плану розвитку міста Кривого Рогу на період до 2025 року», визначеним у пункті 3.7. «Положення про порядок проведення конкурсу проектів місцевого розвитку «Громадський бюджет-2020», реалізація якого планується у 2020 році за другою категорією 3.7.2.8 підтримка інноваційних методів освіти та виховання зростаючого покоління, розвиток інклюзивної освіти, створення умов для нарощування інтелектуального потенціалу населення, 3.7.2.7 підтримка соціально незахищених верств населення, у тому числі людей з особливими потребами, учасників антитерористичної операції на сході України та операцій об'єднаних сил у Донецькій і Луганській областях.

2.3. Технологія досягнення цілей.

Реалізація проекту здійснюватиметься при виділенні коштів із міського бюджету, а також за рахунок власного співфінансування.

Інтерактивні панелі – найкраще прогресивне рішення для освіти. Поєднання високої потужності процесорів, мультитач-екрану і спеціального програмного забезпечення дозволяє використовувати інтерактивні можливості цього пристрою для презентацій та ефективної взаємодії між вчителем та учнями.

Завдяки великій поверхні, що розпізнає дотики, інтерактивний дисплей полегшує проведення динамічних уроків.

2.4. Очікувані результати від виконання проекту.

Реалізація проекту дозволить за короткий період часу отримати наступні результати:

- підвищити рівень успішності дітей;
- збільшити вмотивованість до навчання;
- полегшити вчителям підготовку до уроку;
- в он-лайн режимі проводити уроки з базових навчальних дисциплін;
- дозволить педагогам забезпечувати спільну роботу учнів, вирішувати загальні та конкретні завдання, проводити перевірку знань відразу у всьому класі.

III. БЮДЖЕТ ПРОЕКТУ
Загальний бюджет проекту

№ з/п	Захід	Стаття витрат	Розрахунок статті витрат*			Джерела фінансування	
			орієнтовна ціна за од. (грн.)	кількість	сума (грн.)	громадський бюджет	заявник разом з партнерами
1.	Захід 1						
	Проведення інформаційної компанії	Соціальне опитування, анкетування. Обробка та аналіз інформації, моніторинг цін та консультація з фахівцями	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.	Підготовка до реалізації проекту	Моніторинг цін та консультація з фахівцями з приводу придбання інтерактивних панелей	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Разом			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3.	Захід 3						

Придбання мультимедійного обладнання	Інтерактивна панель в комплекті : Тип системи PC LCD Вбудовані пристрої OPS комп'ютер Розмір діагоналі екрана Не менше 65 дюймів Роздільна здатність UltraHD 3840x2160 Кількість дотиків не менше 20 Операційна система Windows 10 Ukr, Intel Core i5 7-го покоління, Integrated Intel HD Graphics RAM Не менше 8Gb DDR4 HDD Не менше 256Gb SSD Wi-Fi 802.11ac 2.4GHz/5GHz Інтерфейс USB 2.0 – 4 шт., USB 3.0 – 4 шт., Ethernet – 2 шт., Bluetooth, HDMI, VGA, DisplayPort Базове програмне забезпечення Конструктор інтерактивних уроків з українською локалізацією з підтримкою документів MS Office (безстрокова ліцензія).	122 500	12 шт	1470 000	1396 500	73500
Загальний бюджет проекту:				1470000	1396500	73500
<i>Питома вага витрат до загального бюджету проекту, %</i>					95%	5%

підпис автора проекту

ініціал, прізвище

дата

*Голові ради з проведення
конкурсу проектів місцевого
розвитку "Громадський
бюджет", реалізація яких
планується у 2020 році*

ПОЛТАВЦЮ А.А.

ЗАЯВА ПРО УЧАСТЬ У КОНКУРСІ

Прошу прийняти проект «Навчання для майбутнього» до участі в конкурсі проектів місцевого розвитку "Громадський бюджет", реалізація яких планується у 2020 році, розроблений

Білокур Тетяною Анатоліївною

(автор проекту)

Категорія проекту (перша чи друга): друга

Група ("**освітні проекти**", "молодіжні проекти", "муніципальні проекти")

(підкреслити необхідне)

Додатки:

1. Проект (оригінал і копія): на 9 арк. в 1 прим.
2. Копія паспорта автора проекту на 1 арк. в 2 прим.
3. Погодження балансоутримувача або потенційного головного розпорядника коштів, який буде реалізовувати проект, (оригінал і копія) на 1 арк. в 1 прим.

підпис автора проекту

ініціал, прізвище

Дата