

Wpł. dn. 12. 07. 2019

L. dz. 61P4/2019

podpis

**FORMULARZ ZGŁOSZENIA
PROJEKTU DO BUDŻETU OBYWATELSKIEGO
MIASTA I GMINY OLKUSZ NA 2020 ROK**

1. Tytuł projektu

„Aktywna tablica w Szkole Podstawowej Nr 5 im. Marcina Bylicy w Olkuszu”

2. Lokalizacja, miejsce realizacji projektu

Szkoła Podstawowa Nr 5 im. Marcina Bylicy w Olkuszu

3. Wybór puli projektów

Do 100.000,00

Do 50.000,00

Do 25.000,00

(właściwą pulę zaznacz znakiem X)

4. Opis projektu

W ramach projektu „Aktywna tablica w Szkole Podstawowej Nr 5 im. Marcina Bylicy w Olkuszu” planujemy zakup tablic interaktywnych z projektorem ultrakrótkoogniskowym z laptopami i koniecznym osprzętem. Zakupione w ramach projektu pomoce dydaktyczne planujemy aktywnie wykorzystywać przede wszystkim w toku realizacji podstawy programowej w edukacji wczesnoszkolnej. Wykorzystanie interaktywnych pomocy dydaktycznych pozwoli na prezentowanie treści kształcenia w bardziej interesujący sposób, pozwalając tym samym, na wielozmysłowe odbieranie przez uczniów treści prezentowanych przez nauczyciela. Od zastosowania technologii dotykowej oczekujemy wzrostu dynamiki lekcji, dzięki zwiększeniu zakresu elementów skutecznego uczenia się (widzenie, słyszenie, mówienie, działanie), co pozytywnie wpłynie na poziom zrozumienia oraz przyswajania omawianych przez prowadzącego treści. Liczymy, że dzięki zastosowaniu interaktywnych pomocy dydaktycznych (przy wykorzystaniu zdjęć, filmów, animacji) ułatwimy uczniom rozumienie pojęć i tematów abstrakcyjnych, umożliwiając im naukę na konkretnych przykładach graficznych. Kluczową rolę w wykorzystywaniu pomocy dydaktycznych na zajęciach pełni również oprogramowanie dołączane do sprzętu, umożliwiające nagrywanie prowadzonej lekcji w celu późniejszego jej analizowania lub przekazania uczniom w ramach powtórki materiału. Nie bez znaczenia jest również fakt, że szkoła będzie mogła w bardziej efektywny sposób wykorzystać posiadane już programy multimedialne oraz inwestować w zakup najnowszych, atrakcyjnych programów dedykowanych do współpracy z tablicą lub monitorem

interaktywnym.

5. Uzasadnienie (proszę napisać jaki jest cel realizacji projektu, jakiego dotyczy problemu, jakie proponuje się rozwiązanie, proszę uzasadnić dlaczego projekt powinien być zrealizowany i w jaki sposób jego realizacja wpłynie na życie mieszkańców, jakie grupy mieszkańców skorzystają z realizacji projektu, proszę określić zasady dostępności obiektu dla mieszkańców oraz zasady rekrutacji, itp.)

Celem projektu jest zakup tablic interaktywnych z projektorem oraz koniecznym osprzętem. Pomoce dydaktyczne tego typu są bardzo kosztowne i przewyższają możliwości finansowe szkoły. Realizacja projektu pozytywnie wpłynie na proces kształcenia. Zakupione materiały dydaktyczne zostaną zamontowane w pięciu salach lekcyjnych. Istotną rolę w wykorzystywaniu interaktywnych pomocy dydaktycznych w naszej szkole odgrywać będzie angażowanie uczniów w przygotowanie lekcji oraz potrzebnych do niej źródeł. Włączanie uczniów w proces tworzenia treści edukacyjnych (np. zadania domowe w formie prezentacji na zadany temat, przedstawianych przez ucznia na kolejnej lekcji), pozwoli na zwiększenie ich kreatywności oraz motywacji, a także wpłynie pozytywnie na redukcję dysonansu technologicznego pomiędzy życiem szkolnym, a życiem w nowoczesnym świecie. Angażując uczniów w proces tworzenia interaktywnego materiału edukacyjnego, wykorzystywanego na dostarczonych pomocach dydaktycznych, chcielibyśmy doprowadzić do nawiązania lepszej współpracy pomiędzy nimi, a nauczycielami. Taki proces umożliwi nabywanie przez uczniów kluczowych kompetencji, niezbędnych do funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym – m.in. myślenia analitycznego oraz umiejętności skutecznego, krytycznego selekcjonowania informacji. Łatwy dostęp do interaktywnych treści prezentowanych na pomocach dydaktycznych (w tym również dostęp do dedykowanych serwisów płatnych lub darmowych – np. Scholaris.pl, kahoot!, LearningApps.org, quizlet.com, webwhiteboard.com), skutkować będzie zwiększeniu częstotliwości korzystania z Internetu oraz liczby materiałów wideo używanych podczas lekcji. Korzystanie ze wskazanych technologii informacyjno-komunikacyjnych, w przyszłościowej perspektywie ewoluować do trwałej zmiany metodyki nauczania, ze szczególnym naciskiem na cyfryzację tego procesu.

6. Szacunkowe koszty projektu

Lp.	Składowe części projektu	Koszt
1	tablica interaktywna z projektorem ultrakrótkoogniskowym- 5 sztuk	35000,00 zł
2	głośniki lub inne urządzenia pozwalające na przekaz dźwięku- 5 sztuk	1500,00 zł
3	laptop do obsługi tablicy- 5 sztuk	12 500,00 zł
4	Szkolenie z obsługi tablicy	1000,00 zł
	Łącznie	50 000,00 zł

7. Szacunkowe koszty utrzymania projektu