

## ПРОЄКТ

Номер та назва навчального закладу	Рівненська загальноосвітня школа І - III ступенів №11 Рівненської міської ради
Ідентифікаційний номер проєкту	2

### Інформація про автора/авторку чи команду авторів проєкту:

Ім'я та прізвище представника від команди	Ольга Кашталян
Клас навчального закладу	10-А
E-mail	olia1771817@gmail.com
Контактний номер телефону	+380932450959
Підпис	
Імена та прізвища учасників команди проєкту	Христина Давидюк, Давид Іванішвілі, Уляна Брижицька, Анастасія Батик, Яна Козловець, Касьян Поріцький

**1. Назва проєкту:** Освітній простір «Progres».

**2. ПІБ автора/ авторки або команди авторів проєкту:** Христина Андріївна Давидюк, Давид Георгійович Іванішвілі, Уляна Андріївна Брижицька, Анастасія Тарасівна Батик, Яна Іванівна Козловець, Касьян Юрійович Поріцький

**3. Сума коштів на реалізацію проєкту:** 45 000 грн.

**4. Тематика проєкту:** створення освітнього простору «Progres».

**5. Місце реалізації проєкту:** Рівненська загальноосвітня школа І - III ступенів №11 Рівненської міської ради; кабінет бібліотеки.

**6. Мета та цілі проєкту:** Мета: створити освітній простір для всіх учасників освітнього процесу в якому вони зможуть реалізувати свої ідеї та саморозвинутися в напрямку написання та реалізації проєктів та підприємництва, проведення змістовного дозвілля та тренування навичок з фінансової грамотності та медіаграмотності, проведення тренінгів з саморозвитку, лідерства, запобіганню булінгу у школі, організування зустрічей з письменниками, поетами, дослідниками тощо.

Цілі: закупити фінансові ігри та інтерактивну дошку для тренування фінансового мислення та навичок медіаграмотності.

**7. Потреби яких учнів задовольняє проєкт:** Проєктом задовольняються потреби активних учнів 7-11 класів, які прагнуть до саморозвитку, і успішної реалізації в житті. А саме, проєкт дозволить активним учасникам набути навичок з фінансової грамоти, написання проєктів, генерації ідей та підприємництва. Розраховуємо на активність 100-300 учнів.

Також проектом передбачено навчання учнів медіаграмотності для того щоб адаптувати дітей до сучасного, мінливого інформаційного середовища.

**8. Часові рамки впровадження проекту:** Протягом 2021 - 2022 навчального року.

**9. Опис ідеї проекту:**

Стрімкий розвиток інформаційних технологій вимагає від учнів адаптації до вимог сучасного життя, набуття навичок, які допоможуть реалізувати та досягнути успіху. Пішовши в життя після школи діти не встигають набуті потрібні навички і потерпають від невдач. Такими потрібними вміннями і навичками ми вважаємо фінансову грамотність, підприємництво, медіаграмотність, написання та реалізацію проектів. Саме такого простору, в якому молодь зможе реалізовувати свої ідеї та розвиватися ми вважаємо необхідним.

До прикладу, напрямками діяльності такого освітнього простору вивчення основ фінансової грамотності та медіаграмотності, навчання створенню проектів та заохочення до участі у Шкільному бюджеті, створення ідей для підприємництва, та їх реалізація, організація та проведення заходів, ігор з фінансової та медіаграмотності, організація розвиваючих тренінгів, з метою всебічного розвитку дітей для їх подальшого успіху.

**10. Очікуваний результат від реалізації проекту:**

Очікуємо комфортний простір для проведення факультативів, організації тренінгів, написання проектів, проведення ігор для засвоєння відповідних знань та застосування їх у практичній діяльності. Такі знання допоможуть учням у самореалізації та частково у здобутті омріяної професії.

**11. Коментар/ Додатки до ідеї проекту:**

Впровадження даного проекту є важливим. Його впровадження дасть можливість створити партнерські стосунки усіх учасників освітнього процесу: вчителів, учнів, батьків.

**12. Орієнтовна вартість (кошторис) проекту:**

№	Найменування витрат	Одиниця вимірювання	Кількість одиниць	Вартість за одиницю грн	Всього, грн
1.	Інтерактивна дошка	шт	1	30 120	30120
2.	Стіл мобільний модульний «Трапеція»	шт	1	1 200	1200
3.	Стіл письмовий	шт	1	2 000	2000
4.	Стілець	шт	1	1500	1500
5.	Комплект пуфів Міньйон	шт	1	3 300	3300
6.	Розетка четверна	шт	1	100	100
7.	Фліпчарт	шт	2	1 750	3 500
8.	Настільна	шт	2	60	120

	економічна гра «Біржа»				
9.	Гра «Юний підприємець»	шт	1	350	350
10.	Гра «Життєвий капітал»	шт	1	2 000	2 000
11.	Гра «Лісові комерсанти»	шт	1	550	550
12.	Гра «Монополія України»	шт	1	260	260
	<b>Всього</b>				<b>45 000</b>

**13. Чи потребує проект додаткових коштів на утримання об'єкта, що є результатом реалізації проекту?**

Так. Доставка та монтаж меблів.

**14. Додатки:**



Рис. 1. Орієнтовне планування Освітнього простору «Progres».