Гуманитарный проект

государственного учреждения образования

«Центр коррекционно-развивающего обучения и реабилитации Верхнедвинского района»

**«Поле чудес»**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Наименование проекта:** «Поле чудес» | |
| **2.Срок реализации проекта:** 24 месяца | |
| **3.Организация – заявитель, предлагающая проект:**  Государственное учреждение образования « Центр коррекционно-развивающего обучения и реабилитации Верхнедвинского района » | |
| **4.Цель проекта:**  Обеспечение возможности детям-инвалидам, детям с особенностями психофизического развития развивать высшие психические функции, корректировать и развивать пространственную ориентацию, сенсомоторную координацию, творческие возможности и коммуникативные способности посредством использования в образовательном и коррекционном процессах информационно-коммуникационных (интерактивных) технологий. | |
| **5.Задачи, планируемые к выполнению в рамках реализации проекта:**   * Совершенствовать адаптивную образовательную среду для детей-инвалидов. * Содействовать созданию коррекционно-развивающих условий для обеспечения индивидуально-ориентированной помощи детям-инвалидам по коррекции или ослаблению имеющихся нарушений через приобретение интерактивного оборудования и программного обеспечения к нему. * Пополнять информационные ресурсы при работе с детьми-инвалидами. * Способствовать развитию познавательной активности, речи, мышления, психических функции, формированию сенсорных эталонов. * Способствовать созданию положительного эмоционального фона и привлекательности учебно-коррекционных занятий для детей-инвалидов. | |
| **6. Целевая группа:** дети-инвалиды. | |
| **7. Краткое описание мероприятий в рамках проекта:**  Интерактивный детский пол (портативный комплекс Мaqium) предназначен для обучения и отдыха. Комплекс "интерактивный пол" создает на обычном полу игровую зону с подвижными элементами дополненной реальности, которые реагируют на взаимодействие с детьми.  Иначе говоря, при включении оборудования поверхность пола превращается в большой интерактивный экран. Данный экран отображает игровую картинку, с которой ребенок может взаимодействовать в режиме реального времени.  Картинка, воспринимаемая ребёнком, является интерактивной поверхностью, реагирующей на нажатие с использованием реальных предметов и игрушек, используемых педагогами в ходе занятия.  С помощью датчика, который считывает нажатие, размер и цвет фигур, количество детей, взаимодействие с предметами и интерактивной поверхностью происходит в реальном времени. Комплекс объединяет образовательные методики и научный подходов к обучению, развитию и воспитанию детей.  Все игры в Magium разделены по островам. Каждый остров направлен на развитие одной из 5 образовательных областей:   1. Остров "Чудолесье" – это сказочные леса, где педагог реализует задачи по развитию речи, сенсорики, мышления и памяти ребёнка (8 игр). 2. Остров "Логикум 1" – мир чисел и алгоритмов. Педагог обучает ребёнка навыкам счёта и развивает его логическое мышление (6 игр). 3. Остров "Логикум 2" – мир чисел и алгоритмов. Педагог обучает ребёнка навыкам счёта и развивает его логическое мышление. 6 игр. 4. Остров "Креативия" – это мир красок и удивительных узоров. Педагог способствует развитию нестандартного мышления, творчества и воображения (2 игры). 5. Остров "Облачко" – игры для детей раннего возраста. Учить детей запоминать фигуры, их цвет и форму. Педагог сможет развивать коммуникативные навыки, логическое мышление и мелкую моторику у детей. Игры на адаптацию (8 игр, для детей 2 - 3 лет). | |
| **8.Общий объем финансирования (в белорусских рублях)**: 26 000,00 | |
| Источникфинансирования | Объем финансирования  (в белорусских рублях) |
| Средства донора | 26 000,00 |
| Софинансирование | бюджет |
| **9. Место реализации проекта (область/район, город):** Республика Беларусь,  Витебская область, г. Верхнедвинск, ул.Советская, д.60, 80215163949  e-mail: [vdvinsk-umk@vitobl.by](mailto:vdvinsk-umk@vitobl.by) | |
| **10. Контактное лицо:**  Пирог Галина Александровна, директор | |

Humanitarian project of the State Educational Institution **«**Center for correctional and developmental training and rehabilitation of Verkhnedvinsky district»

**«Field of dreams»**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.Project title:**  «Field of dreams» | |
| **2.Projectdates:** 24 months | |
| **3. Name of the organization-applicant:** Gosudarstvennogo uchrezhdeniya obrazovaniya «Tsentr korrektsionno-razvivayushchego obucheniya i rehabilitation Verkhnedvinsk region» | |
| **4. Project goal:** Providing an opportunity for disabled children and children with special needs of psychophysical development to develop higher mental functions, correct and develop spatial orientation, sensorimotor coordination, creativity and communication abilities through the use of information and communication (interactive) technologies in educational and correctional processes. | |
| **5. Project objectives :**   * Improve the adaptive educational environment for children with disabilities. * Promote the creation of correctional and developmental conditions to provide individually oriented assistance to disabled children to correct or mitigate existing impairments through the acquisition of interactive equipment and software for it. * Replenish information resources when working with disabled children. * Promote the development of cognitive activity, speech, thinking, mental functions, and the formation of sensory standards. * Contribute to the creation of a positive emotional background and attractiveness of educational and correctional activities for children with disabilities. | |
| **6. Target group:**  disabled children . | |
| **7. Brief description of project activities:**  The interactive children's floor (portable complex Maqium) is designed for learning and recreation. The “interactive floor” complex creates a play area on a regular floor with moving augmented reality elements that respond to interaction with children. In other words, when the equipment is turned on, the floor surface turns into a large interactive screen. This screen displays a game picture with which the child can interact in real time. The picture perceived by the child is an interactive surface that responds to pressure using real objects and toys used by teachers during the lesson. Using a sensor that reads pressure, the size and color of figures, the number of children, interaction with objects and the interactive surface occurs in real time. The complex combines educational methods and scientific approaches to teaching, development and upbringing of children.  All games in Magium are divided into islands. Each island is aimed at developing one of 5 educational areas:  1. The island “Wonderwood” is a fairy-tale forest where the teacher implements tasks for the development of speech, sensory, thinking and memory of the child (8 games).  2. Island "Logicum 1" - the world of numbers and algorithms. The teacher teaches the child counting skills and develops his logical thinking (6 games).  3. Island "Logicum 2" - the world of numbers and algorithms. The teacher teaches the child counting skills and develops his logical thinking. 6 games.  4. Island "Kreativia" is a world of colors and amazing patterns. The teacher promotes the development of non-standard thinking, creativity and imagination (2 games).  5. Island "Cloud" - games for young children. Teach children to remember shapes, their colors and shapes. The teacher will be able to develop communication skills, logical thinking and fine motor skills in children. Adaptation games (8 games, for children 2 - 3 years old). | |
| **8. Amountrequestedin USD:** 8 500 | |
| Sourceoffinancing | volume of financing in USD |
| Donorfunds | 8 500 |
| Co-financing (owncontribution) | budget |
| **9. Project location (region, town):** Republic of Belarus, Vitebsk region, Verkhnedvinsk, Sovetskaya 60 Street. | |
| **10. Contact person:** Pirog Galina Aleksandrovna , director. Тel. 8 (02151) 6 3776.  e-mail: [vdvinsk-umk@vitobl.by](mailto:vdvinsk-umk@vitobl.by) | |