**«Лабораторія VR в STEAM-школі IT-майбутнього 31»**

Комунального закладу освіти «Середня загальноосвітня школа №31 Дніпровської міської ради, як багатофункціональний центр креативності та інновацій для задоволення зростаючих потреб учнів та мешканців мікрорайону практично в усіх сферах освітньої діяльності.

КЗО «СЗШ №31» ДМР розташована у Чечелівському районі м. Дніпра по вулиці Фабрично-заводська. Навіть наша адреса красномовно підкреслює розташування в робочому та інженерно-технічному середовищі. Навчальний заклад працює з 1973 року. На сьогодні у школі навчається 1069 дітей: 451 учні початкової ланки, 618 середньої і старшої. Навчальний процес забезпечують 54 вчителя і 29 працівників допоміжного персоналу закладу. У зв’язку з постійним удосконаленням навчально-виховного процесу, участю у Всеукраїнських експериментах «Впровадження регіональної моделі STEM-освіти», «Я – дослідник», регіональному проєкті з медіаосвіти школярів, впровадженням нових технологій та методів навчання й виховання підростаючого покоління сучасна школа постійно оновлюється. Запровадження в свою діяльність новітніх інтерактивних стандартів потребує постійного оновлення навчально-матеріальної бази.

Враховуючи різноманітність інтересів учнів школи, їх батьків, індивідуальні потреби кожного, потребу в самореалізації та соціалізації, беручи до уваги фізичні особливості та розвиток учнів різних вікових категорій, розроблено проєкт «Лабораторія VR в STEAM-школі IT-майбутнього 31», який направлено на багатопрофільну комплексну реалізацію інноваційних методів освіти з особливим підходом, відповідно до якого основою набуття знань є проста та доступна візуалізація наукових явищ в системі нової Української школи. Ми бачимо нашу школу, як школу ІТ-майбутнього, де створено всі умови для підвищеного інтелектуального, прикладного та технічного розвитку школярів.

В закладі вже реалізовано у 2018 році проект «ІТ-школа майбутнього» в конкурсі проектів «Громадський бюджет - 2017», де діти мають можливість навчататися робототехніці, STEM-дисциплінам, виконанню навчально-дослідницьких проєктів, програмуванню, використанню VR-технологій в навчальному процесі та позаурочній діяльності, в проєктуванні. Але на сьогодні науково-технічний прогрес вже не йде семимильними кроками, а стрибає ними, тому для підтримки освітнього процесу на достойному технологічному рівні виникла потреба в створенні на базі 4-х комп’ютерних кабінетів, кабінету фізики та актової зали школи лабораторії VR з вказаним нами в розрахунку бюджету проєкта технічним дооснащенням.

«Лабораторія VR в STEAM-школі IT-майбутнього 31»

**Мета проекту**

Мета проекту - створення сучасного дослідницько-експериментального шкільного майданчику шляхом об’єднання зусиль педагогічного колективу у формуванні стійких знань з навчальних предметів, об’єднання зусиль громади на реалізацію міських програм розвитку освіти в місті Дніпрі на 2016 – 2020 роки, комплексної програми розвитку галузі культури м. Дніпра на 2016 – 2020 роки, реалізації завдань концепції Нової Української школи через роботу за новим змістом освіти, який заснований на формуванні компетентностей, необхідних для успішної самореалізації в суспільстві.
Завдання проекту:

1. Створити VR–Лабораторію, як дослідницько – експериментальний центр практикуму для організації навчання та творчості для школярів, жителів мікрорайону та міста.
2. Проєкт багатофункціональний, відповідає **Положенню про партиципаторне бюджетування (бюджет участі) у м. Дніпрі**, реалізація яких планується у 2022 році:

- підтримка інноваційних методів освіти та виховання зростаючого покоління;

- підтримка культурних ініціатив, спрямованих на впровадження нових ідей, технологій, процесів.

**Очікувані результати**

Проект є сталим, оскільки його результати будуть корисними для учнів та працівників школи довготривалий час після закінчення, а «Лабораторія VR в STEAM-школі IT-майбутнього 31» стане базовим об’єктом закладу не тільки, як центр перевтілення теорії на практику, а ще й сценічним майданчиком для проведення відкритих заходів зі STEAM-напрямків, забезпечить сприятливий мікроклімат та налаштування на плідну працю, гарантуватиме комфортність перебування, навіть підкреслить нано-інтер’єр, якого потребує дитяча уява.

Внаслідок реалізації проекту підвищиться рівень дослідницьких та наукових навчальних досягнень учнів, розуміння конче необхідної потреби в практичній реалізації теоретичних проєктів, культурно-естетичний рівень школярів. Підвищення престижності навчання в закладі сприяє підвищенню якості та зацікавленості учнів до навчання. Відбувається залучення батьківської спільноти до активної взаємодії щодо покращення навчально-дослідних, навчально-ігрових ланок лабораторії в подальшому. Відбувається розвиток міжнародного партнерства.

Результатом такої освіти повинна стати всебічно розвинена особистість з креативним мисленням, яка готова до експериментів, постійного навчання та зміни професійної діяльності. Саме така молодь користується значним попитом на ринку праці в сучасному високотехнологічному світі. І попит на STEАM- та VR-професії зростатиме і надалі. Саме таких фахівців шукають і зустрічають з розкритими обіймами провідні світові компанії, що виробляють високотехнологічні продукти.

Проект «Лабораторія VR в STEAM-школі IT-майбутнього 31» дозволить не тільки осучаснити навчально-виховний процес в навчальному закладі, створюючи основу для успішної самореалізації особистості і як фахівця, і як громадянина, так і надасть поштовх до нових досліджень та їх публічної презентації.

**План заходів з реалізації проєкту**

Реалізація Проєкту виконується в кілька етапів.

Перший етап реалізації проєкту обумовлює отримання вказаного нами в розрахунку бюджету проєкта технічного оснащення.

Другий етап – встановлення та монтаж технічних приладів.

На третьому етапі проводяться тестувальні роботи з працездатності та готовності оснащення до використання.

На четвертому етапі розробляється пробні проєкти з використанням «Лабораторії VR» з урахуванням техніки безпеки.

**Якщо Ваш проєкт освітній, він є великим проєктом?**

**Так.**