

ORG  
ORG

Urząd Miasta Lubartów  
ul. Jana Pawła II 12

13863.18.DKP

Wpłynęło dn. 10-12-2018

Przyjęto przez:  
Katarzyna Gruba



## Formularz zgłoszeniowy projektów

do zrealizowania w ramach Budżetu Obywatelskiego Miasta Lubartów

Nazwa projektu:	<b>"INTERAKTYWNY SPOSÓB NA EKSTRA SZKOŁĘ"</b>
Lokalizacja projektu: (adres, nr działki)	<b>Szkoła Podstawowa nr 3 w Lubartowie ul. 1 go Maja 66</b>
Podstawowe dane zgłaszającego projekt:	
Imię i nazwisko:	
Adres zamieszkania:	
Nr telefonu:	
Opis projektu: (czego dotyczy projekt, szacowane koszty główne założenia i działania, które będą podjęte do jego realizacji, cele projektu, adresaci projektu itp.)	<p>Celem projektu jest zakup i montaż projektorów oraz tablic interaktywnych w klasach lekcyjnych uczniów Szkoły Podstawowej nr 3 w Lubartowie. Projekторы i tablice interaktywne zamontowane zostaną w 10 salach lekcyjnych i będą przeznaczone dla uczniów klas I-III, IV-VIII i III klas Gimnazjum.</p> <p>Szkoła Podstawowa nr 3 w Lubartowie w bieżącym roku szkolnym 2018/2019 liczy 43 oddziały licząc we wszystkich klasach 1245 uczniów. Szkoła dysponuje 48 salami lekcyjnymi, z których na obecną chwilę wyposażonych w projekторы oraz tablice interaktywne jest jedynie 12 klas.</p> <p>Czas zielonej tablicy i gąbki mija i powinniśmy jak najszybciej zacząć korzystać z pomocy edukacyjnych, które mają szansę poprawić jakość edukacji naszych dzieci. To może nastąpić bardzo szybko, jeśli tablice interaktywne będą używane zgodnie z przeznaczeniem, nie zaś jak nowa forma starej tablicy. Inwestycja w tablice interaktywne to poważny wydatek, dlatego proces przechodzenia na tego typu rozwiązania jest raczej dość powolny, ale nieuchronny, jeśli poważnie myślimy o modernizacji naszej szkoły.</p> <p>Wychodząc na przeciw oczekiwaniom dzieci, rodziców oraz z idącym postępowem technologicznym zmienia się ludzka percepcja. Dzieci wychowane w dobie nie tylko komputerów, ale też smartfonów i tabletów uczą się dużo szybciej, jeśli do dyspozycji dostają nowoczesne narzędzia. Interaktywność w nauczaniu daje szerokie możliwości. Może zmienić zwykłą lekcję w ciekawą rozrywkę, która przyniesie wiele korzyści. Dlatego też sale lekcyjne wyposażone w tablice interaktywne, oraz projekторы będą zaawansowanymi technologicznymi środkami dydaktycznymi. W połączeniu z komputerem będzie można skutecznie, a przy tym w ciekawy sposób prowadzić dowolną lekcję od matematyki po język obcy. Urządzenia są obsługiwane za pomocą specjalnego pióra lub, dłoni.</p> <p>Przeprowadzone badania w szkołach podstawowych dowiodły, że używanie nowoczesnych technologii wpłynęło pozytywnie na wyniki uczniów we wszystkich grupach wiekowych i na wszystkich przedmiotach. Wykazano, że uczniowie szybciej potrafią przyswoić materiał całej podstawy programowej. Odnotowano znaczny wzrost umiejętności i tempa uczenia się w zakresie tworzenia interaktywnych prezentacji z matematyki i nauk ścisłych. Co więcej, uczniowie lepiej radzili sobie, pracując nad skomplikowanymi i trudnymi treściami.</p> <p>Pozyskane środki w ramach realizacji powyższego projektu pozwolą zaspokoić jedną z ważniejszych obecnie potrzeb edukacyjnych naszych dzieci.</p>

Reasumując, planowane działanie w ramach projektu to zakup :

1. **Tablica interaktywna – multimedialna 82” - Kserkom IB 82**, w cenie jednostkowej **3199,00 zł**, w liczbie 10 szt. co daje kwotę **31 990,00 zł**.
2. **Kompaktowy projektor multimedialny Epson EB-W41** w cenie jednostkowej **1897,99 zł** , w liczbie 10 szt. co daje kwotę **18 979,90 zł**.

**Koszt całkowity projektu to kwota 50 969,90 zł.**

**Uzasadnienie projektu:**

*(należy uzasadnić potrzebę realizacji projektu, jaki problem rozwiąże, komu będzie służył, dlaczego należy go zrealizować itp.)*

W uzasadnieniu potrzeby zakupu i wyposażenia sal lekcyjnych w projektory i tablice interaktywne dla dzieci i nauczycieli Szkoły Podstawowej nr 3 w Lubartowie znacząco i korzystnie wpłynie na rozwój edukacji wśród dzieci. Innowacyjne metody nauczania, w tym korzystające z technologii informacyjno-komunikacyjnych to jedyny możliwy krok w ewolucji edukacji zgodny z postępowaniem cywilizacyjnym. Wiedza i umiejętności zdobyte przez uczniów z użyciem nowoczesnych metod i ze wsparciem nowoczesnych technologii są dużo bardziej trwałe i efektywne, co potwierdzają także doświadczenia zdobyte podczas realizacji różnych projektów, wpływają pozytywnie na koncentrację i współpracę między uczniami, zwiększają zaangażowanie na lekcji, pomagają w skupieniu uwagi na trudniejszych zadaniach, dzięki możliwości użycia kolorowych wyróżnień. Nauczyciele szybciej przygotowują materiał edukacyjny na lekcje, można częściej korzystać z internetu podczas lekcji. W trakcie lekcji można zwiększyć liczbę materiałów wideo. Zachęca dzieci o indywidualnej nauce i samodoskonaleniu. Sprawia, że uczniowie staną się bardziej aktywni, w przeciwieństwie do zajęć prowadzonych metodą wykładu, podczas których uczeń pozostaje bierny, zajęcia z wykorzystaniem komputera wspierają samodzielne uczenie się i sprawiają, że uczeń staje się aktywnym uczestnikiem w procesie zdobywania wiedzy.

W ten sposób chcemy zadbać o to by uczniowie Szkoły Podstawowej nr 3 w Lubartowie, młodzi obywatele naszego miasta, którzy są jego przyszłością mieli możliwość rozwijania się i podnoszenia poziomu swojej wiedzy na poziomie obecnie dostępnych technologii.

*Dodatkowe nieobowiązkowe załączniki (można dołączyć dokumentację pomocną przy opiniowaniu projektu: kosztorys szacunkowy, dokumentację techniczną, mapę lub szkic sytuacyjny, zdjęcia lub inne materiały:*

1. ....
2. ....

**Oświadczenia**

2. **Oświadczam, że podane w formularzu informacje są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym.**

*Data i podpis zgłaszającego projekt:*

06.12.2018r

*Nadolski*

***Lista Mieszkańców Miasta Lubartów popierających projekt***

*Administratorem danych osobowych jest Burmistrz Miasta Lubartów z siedzibą w Lubartowie, ul. Jana Pawła II 12.*

Lp.	Imię i nazwisko	Adres zamieszkania	Podpis
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			