

**ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС
«ТЕРРИТОРИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ - ШКОЛА»
(ТОПШкола)**

ФОРМА КОНКУРСНОЙ ЗАЯВКИ

РАЗДЕЛ I

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ УЧАСТНИКЕ	
Регион	Санкт-Петербург
Населенный пункт	Санкт-Петербург
Полное название организации участника в соответствии с Уставом	Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №17 Василеостровского района Санкт-Петербурга
Юридический адрес организации	199106, Санкт-Петербург, 19-я линия, дом 22 литер А
Фактический адрес организации	199106, Санкт-Петербург, 19-я линия, дом 22 литер А
Телефон организации	(812)-(4176293)
Адрес электронной почты организации, e-mail	school17vo@mail.ru
Официальный сайт организации, ссылка	http://school17vo.narod.ru
БАНКОВСКИЕ РЕКВИЗИТЫ	
Счет	40601810200003000000
Наименование банка	Северо-Западное ГУ Банка России, г.Санкт-Петербург
Корреспондентский счёт	30101810500000000653
БИК	044030001
ИНН	7801136782
КПП	780101001
ИНФОРМАЦИЯ О РУКОВОДИТЕЛЕ ОРГАНИЗАЦИИ	
Фамилия	Корниенко
Имя	Татьяна
Отчество	Викторовна
Должность в организации	Директор
Телефон	(812)-(4176292)
Адрес электронной почты, e-mail	t_v_kornienko@mail.ru
ИНФОРМАЦИЯ О БУХГАЛТЕРЕ ОРГАНИЗАЦИИ	
Фамилия	Рисина
Имя	Светлана
Отчество	Александровна
Должность в организации	Главный бухгалтер

Телефон	(812)-(4176737)
Адрес электронной почты, e-mail	school17vo@mail.ru
ИНФОРМАЦИЯ О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ	
Дата создания организации	01.09.1939
Миссия организации	«Содействие процессу становления и развития личности, способной к успешной самореализации в социокультурной реальности»
Основная деятельность организации	Образовательная деятельность: реализация программ дошкольного образования, начального общего образования, основного общего образования, среднего общего образования, дополнительного образования детей
ОСНОВНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ	
Реализованные акции, мероприятия и проекты	<p>ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга обладает высокой инновационной активностью. Примерами служат проекты «Наша Здоровая Школа 17», «Отечеству верны!», «Родительский Университет», «Методическое обеспечение формирования метапредметных умений школьников при работе с информацией в основной школе».</p> <p>Подробнее остановимся на двух школьных проектах, ставших основой реализации заявленного конкурсного проекта.</p> <p><u>Год проведения проекта:</u> 2014</p> <p><u>Название проекта:</u> «Школьный Медиа-Холдинг»</p> <p><u>Цель проведения проекта:</u> создать условия интеграции идей медиаобразования с базовым образованием для эффективной социализации и самореализации школьников</p> <p><u>Краткая аннотация проекта:</u> организация Школьного Медиа-Холдинга на базе общеобразовательной школы способствует созданию современной комфортной обучающей среды образовательного учреждения. Объединяющим фактором в работе Школьного Медиа-Холдинга является создаваемая комфортная, интенсивная, бесстрессовая, здоровьесозидательная, лидерская, нацеливающая на успешность каждого участника образовательная среда внутри всего образовательного учреждения. В состав Школьного Медиа-Холдинга входят учащиеся 5-11 классов, педагоги школы, а также родители (законные представители) учащихся. Деятельность Школьного Медиа-Холдинга включает в себя теоретические и практические занятия с учащимися» в рамках занятий ОДОД на базе школы; выпуск печатных изданий, работу фотостудии, видеостудии, анимационной студии</p> <p><u>Число участников:</u> 50</p> <p><u>Год проведения проекта:</u> 2017</p> <p><u>Название проекта:</u> «Школьное интернет-издание «Наше всё»</p> <p><u>Цель проведения проекта:</u> расширить целевую аудиторию через интеграцию школьного печатного издания «Наше всё» с мобильными устройствами читателей (пользователей)</p> <p><u>Краткая аннотация проекта:</u> в печатное издание «Наше всё» включаются элементы технологии «дополненной реальности»: QR-коды, ауры «Aurasma», 3D-раскраски</p>

	«Quiver». В результате содержание материалов «оживает», визуализируется и становится более объемным. Число участников: 30
--	--

Руководитель организации

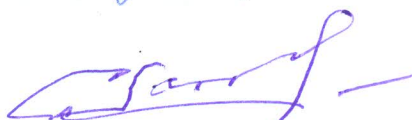

(подпись)

(Корниенко Т.В.)

Главный бухгалтер

М.П.




(подпись)

(Рисина С.А.)

РАЗДЕЛ II

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЕКТЕ

Регистрационный номер заявки	
Номинация	Школа высокой информационной культуры
Название образовательного проекта	«Дополни реальность образования. Технологии – учителям! Игры – детям! Гаджеты – каждому!»
Краткое описание проекта	<p>«Если мы будем учить сегодня так, как мы учили вчера, мы украдем у детей завтра» Д. Дьюи</p> <p>Идея проекта заключается в интеграции элементов технологии дополненной реальности в имеющийся образовательный контент в рамках урочной, внеурочной, игровой и других видов деятельности школьников и дошкольников.</p> <p>Для этого предполагается разработать комплект игр для дошкольников и школьников 1-4 классов, реализующих игровые технологии (подвижные игры, ролевые игры, театрализация и др.) средствами дополненной реальности. Также предполагается разработка и создание виртуального комплекса под рабочим названием «EduRoom», представляющего собой обособленное пространство с расположенными метками объектов виртуального пространства; программное обеспечение, реализующее различные образовательные концепты; виртуальный шлем, обеспечивающий интерактивное взаимодействие пользователя с виртуальной реальностью.</p> <p>Внутри «EduRoom» ребенок сможет получать информацию об объектах симуляции, управлять поведением объектов как внешний наблюдатель или примерить на себя роль одного из объектов.</p>
Новизна проекта или опыт реализации подобного проекта другими	Дополненная реальность – относительно новая область применения компьютерных технологий. Однако распространённость планшетов и смартфонов среди

<p>организациями, наличие действующего образца</p>	<p>учащихся, общие мировые тенденции к использованию мобильных устройств в образовании побудили производителей контента и технологий дополненной реальности обратить свое внимание на относительно новый рынок приложений для образования.</p> <p>В форсайте российского образования до 2030 года технология дополненной реальности выделена как стартовая при реализации ключевого тренда «Увеличение игровой компоненты в образовании».</p> <p>Однако до сих пор значительных разработок в этой области очень мало. Значимость использования технологии дополненной реальности заключается в том, что она предлагает новый подход к обучению и познанию, связывая объекты реального мира с цифровыми данными.</p>
<p>ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА</p>	
<p>Цель – для чего реализуется проект</p>	<p>Разработать комплект игр для дошкольников и учащихся начальной школы на основе технологии дополненной реальности, а также виртуальный образовательный симулятор для учащихся средней и старшей школы</p>
<p>Социальный эффект при реализации проекта</p>	<p>Осознание родительской и педагогической общественностью необходимости смены поведенческой модели запрета, жесткого контроля использования и отбора гаджетов у детей на парадигму партнерства с детьми в умеренном применении гаджетов как инструментов цифрового творчества, проектирования, исследований, создания собственного контента, формирования компетенций, в том числе по коммуникации и безопасной работе в интернете</p>
<p>Задачи – конкретные и измеримые шаги по достижению цели</p>	<ul style="list-style-type: none"> - создать условия для внедрения в образовательный процесс и реализации технологии дополненной реальности - создать условия для развития навыков цифровой грамотности у школьников, дошкольников и педагогических работников школы - разработать концепцию организации образовательной деятельности школьников и дошкольников с использованием технологии дополненной реальности - создать продукты образовательной направленности в технологии дополненной реальности (в том числе игровые) - разработать рекомендации по подготовке цифрового образовательного контента для педагогических работников при проведении учебных занятий с использованием технологии дополненной реальности - выработать индивидуальные маршруты повышения квалификации педагогических работников, участвующих в реализации проекта
<p>АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА (проект должен быть актуален для конкретной территории: город, район, школа и среди участников образовательных отношений)</p>	
<p>Проблема и ее актуальность, на решение которой направлен проект</p>	<p>Проблема, на решение которой направлен проект: несоответствие традиционных форм подачи учебного материала, которые зачастую не используют возможности компьютерной визуализации, и необходимости наиболее полно развивать у школьников и дошкольников творческие способности, пространственное воображение, навыки проектной и исследовательской деятельности.</p>

	Актуальность решения проблемы заключается в том, что использование настолько инновационного средства как технология дополненной реальности повышает мотивацию учащихся при изучении учебных дисциплин, уровень усваивания информации, синтезируя различные формы ее представления, внося в процесс обучения наглядные яркие трехмерные образы, добавляя информационную полноту, интерактивное взаимодействие и игровой элемент
Разница между тем, как может быть при реализации проекта, и тем, как есть сейчас	<p>Реализация проекта позволит по сравнению с настоящей ситуацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> - повысить мотивацию детей к учению - изменить содержание использования гаджетов в направлении образовательных целей - увеличить время привлечения внимания детей к изучаемому материалу - увеличение числа учащихся, вовлеченных в проектную и исследовательскую работу - повышение качества знаний учащихся по предметам, на которых активно используются элементы технологии дополненной реальности - снизить число семейных конфликтов между детьми и родителями на почве нецелевого использования гаджетов молодежью

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА

Основные целевые группы, на которые направлен проект	Воспитанники отделения дошкольного образования детей; учащиеся начальной, средней и старшей школы; обучающиеся отделения дополнительного образования детей; родительская общественность; педагогические работники
Почему выбрана данная целевая аудитория?	Идея проекта направлена на организацию равных образовательных возможностей для всех детей и не дает оснований исключить из реализации проекта какую-либо категорию детей, таким образом, выбрана целевая аудитория, охватывающая дошкольное, начальное общее, среднее общее, основное общее, дополнительное образование, а также детей-инвалидов и лиц с ОВЗ. В свою очередь, происходит повышение информационной компетентности у родителей ребят и педагогических работников (уход от ситуации «цифровые дети – нецифровые взрослые»)

РАЗДЕЛ III

КОМАНДА ПРОЕКТА

(не более 5-и участников проектной команды без учета руководителя проекта: сотрудники организации, родители обучающихся)

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Фамилия	Корниенко
Имя	Татьяна
Отчество	Викторовна
Должность в организации	Директор
Квалификация	Учитель начальных классов; менеджер в образовании

Телефон	+7 (911) 2451337
E-mail	t_v_kornienko@mail.ru
Зона ответственности в проекте	Формирование команды проекта, распределение ресурсов проекта, организация эффективной работы команды проекта
УЧАСТНИК ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ №1	
Фамилия	Потапов
Имя	Андрей
Отчество	Александрович
Должность в организации	Заместитель директора
Квалификация	Учитель математики и информатики; менеджер в образовании; преподаватель высшей школы
Телефон	+7 (921) 7568547
E-mail	andreas1980@bk.ru
Зона ответственности в проекте	Управление рисками проекта, подготовка промежуточных итогов реализации проекта и их презентация
УЧАСТНИК ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ №2	
Фамилия	Пронина
Имя	Олеся
Отчество	Ивановна
Должность в организации	Заместитель директора
Квалификация	Учитель математики и информатики; менеджер в образовании
Телефон	+7 (911) 253 46 94
E-mail	lesy11@rambler.ru
Зона ответственности в проекте	Формирование отчетной документации по проекту
УЧАСТНИК ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ №3	
Фамилия	Шапиро
Имя	Константин
Отчество	Вячеславович
Должность в организации	Методист
Квалификация	Экономист - математик
Телефон	+7 (921) 9172986
E-mail	shapiruk@gmail.com
Зона ответственности в проекте	Управление качеством и сроками выполнения проекта
УЧАСТНИК ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ №4	
Фамилия	Меркушева
Имя	Ольга
Отчество	Александровна

Должность в организации	Методист
Квалификация	Эколог-природопользователь, преподаватель
Телефон	+7 (921) 8685010
E-mail	leliks2002@mail.ru
Зона ответственности в проекте	Назначение задач исполнителям, контроль их выполнения, мониторинг и решение возникающих проблем
УЧАСТНИК ПРОЕКТНОЙ КОМАНДЫ №5	
Фамилия	Корыткин
Имя	Иван
Отчество	Николаевич
Должность в организации	Учитель
Квалификация	Физик, преподаватель физики и информатики
Телефон	+7 (911) 013 48 34
E-mail	korytkin.vanya@mail.ru
Зона ответственности в проекте	Обеспечение проектной команды необходимыми информационными и техническими ресурсами для эффективной работы

РАЗДЕЛ IV

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА

Стоимость реализации проекта	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад, руб.	Полная стоимость проекта, руб.
	1000000	1975020	2975020
Продолжительность проекта	<i>Начало реализации проекта</i>		<i>Окончание реализации проекта</i>
	20.09.2017		30.06.2018

ПАРТНЕРЫ ПРОЕКТА

Опишите организации (название) и их вклад в реализацию проекта	<p>Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования, кафедра управления и экономики образования, кафедра социально-педагогического образования–методическое и информационное сопровождение реализации проекта на уровне города</p> <p>Санкт-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий–организация курсов повышения квалификации для сотрудников школы по направлению проекта</p> <p>Центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Василеостровского района Санкт-Петербурга - методическое и информационное сопровождение реализации проекта на уровне района</p>
--	---

РАЗДЕЛ V

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

№ п/п	Мероприятие	Дата	Ответственный
1. Подготовительный этап <i>(подробное описание деятельности по данному этапу реализации проекта)</i>			
1.1.	Презентация проекта на общешкольном родительском собрании	20.09.2017	Потапов А.А., заместитель директора
1.2.	Презентация проекта на родительском собрании в структурном подразделении «Отделение дошкольного образования детей»	21.09.2017	Шавлохова М.И., руководитель отделения дошкольного образования детей
1.3.	Создание раздела на официальном сайте школы (http://school17vo.narod.ru), посвященного реализации проекта	22.09.2017	Корыткин И.Н., учитель информатики
1.4.	Заполнение раздела сайта школы, посвященного реализации проекта	регулярно	Потапов А.А., заместитель директора
1.5.	Подготовка нормативной документации, необходимой для реализации проекта	До 27.09.2017	Ковалева А.А., методист по юридическим вопросам
1.6.	Определение полного состава участников проекта	До 29.09.2017	Корниенко Т.В., директор
1.7.	Ряд рабочих совещаний с педагогическими работниками, участвующими в реализации проекта	До 05.10.2017	Меркушева О.А., методист
1.8.	Приобретение необходимого оборудования для реализации проекта	До 06.10.2017	Шапиро К.В., методист
1.9.	Организация курсов повышения квалификации педагогических работников, участвующих в реализации проекта	Октябрь 2017 – декабрь 2017	Шапиро К.В., методист
2. Основной этап <i>(подробное описание деятельности по данному этапу реализации проекта)</i>			
1.1.	Разработка и внедрение в образовательную практику комплекта игр для дошкольников и младших школьников	Октябрь 2017 – май 2018	Лошкина О.В., учитель начальных классов, председатель методического сообщества учителей начальной школы; Шавлохова М.И., руководитель отделения дошкольного образования детей
1.2.	Создание и организация регулярной работы виртуального пространства «EduRoom»	Октябрь 2017 – май 2018	Шапиро К.В., методист
1.3.	Проведение мониторинга реализации проекта, его анализ и корректировка плана реализации проекта	Январь 2018	Меркушева О.А., методист

1.4.	Создание и презентация промежуточных содержательного и финансового отчетов	30.01.2018	Пронина О.И., заместитель директора
1.5.	Заполнение раздела сайта школы, посвященного реализации проекта	регулярно	Потапов А.А., заместитель директора
3. Заключительный этап (подробное описание деятельности по данному этапу реализации проекта)			
1.1.	Организация и проведение на базе школы семинара по теме проекта для педагогической общественности района при поддержке отдела образования, ИМЦ, СМИ района	11.05.2018	Корниенко Т.В., директор
1.2.	Организация и проведение на базе школы Кластерной конференции по теме проекта для педагогической общественности города при поддержке СПБРЦОКОиИТ, СПБАППО	15.05.2018	Корниенко Т.В., директор
1.3.	Презентация печатной, фото- и видеопродукции о реализации проекта, выполненной силами Школьного Медиа-Холдинга; размещение ее на сайте школы в разделе, посвященном реализации проекта, в социальных сетях (в т.ч. «Дневник.ру»); почтовая рассылка организациям-партнерам и районным СМИ	До 08.06.2018	Меркушева О.А., методист
1.4.	Заполнение раздела сайта школы, посвященного реализации проекта	регулярно	Потапов А.А., заместитель директора
1.5.	Круглый стол с участием педагогической общественности школы, участвующей в реализации проекта, представителей организаций-партнеров, представителей ООО «Современные технологии в образовании и культуре» по теме «Подведение итогов реализации проекта. План дальнейшей реализации проекта»	До 22.06.2018	Корниенко Т.В., директор
1.6.	Подготовка материалов по проекту для публикаций в научно-методических журналах	До 29.06.2018	Потапов А.А., заместитель директора
1.7.	Подготовка и презентация итоговых содержательного и финансового отчетов	До 30.06.2018	Пронина О.И., заместитель директора

РАЗДЕЛ VI

КЛЮЧЕВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ ПРОЕКТА

(самые яркие, особо значимые события проекта, от 1 до 5 мероприятий)

Дата	Мероприятие	Место проведения	Участники (кто и количество)	Инструменты измерения результатов (фото, анкеты, рисунки и т.д.)
Октябрь 2017 – декабрь 2017	Представление итоговой работы после прохождения курсов повышения квалификации по направлению реализации проекта	СПБРЦОКОИИ Т	Педагогические работники школы, участвующие в реализации проекта, 10 чел.	Итоговая работа, сертификат
Февраль 2018 – апрель 2018	Серия мастер-классов по использованию элементов технологии дополненной реальности в начальной школе и отделении дошкольного образования детей	ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга	Сотрудники школы, учащиеся, родительская общественность, до 150 чел.	Анкеты, выполненные с помощью приложения «Mentimeter»; отзывы участников в гостевой книге на сайте школы
Февраль 2018 – апрель 2018	Серия мастер-классов по использованию виртуального пространства «EduRoom» для учащихся средней и старшей школы	«EduRoom», ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга	Сотрудники школы, учащиеся, воспитанники отделения дошкольного образования детей, родительская общественность, до 150 чел.	Анкеты, выполненные с помощью приложения «Mentimeter»; отзывы участников в гостевой книге на сайте школы
15.05.2018	Городская Кластерная конференция по применению дополненной реальности в образовании	ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга	Педагогические работники образовательных организаций Санкт-Петербурга, до 50 чел.	Анкеты, выполненные с помощью приложения «Mentimeter»; отзывы участников в гостевой книге на сайте школы; публикации в научно-методическом сборнике СПб АППО

РАЗДЕЛ VII

ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТА

Как будет происходить информирование целевой аудитории и общественности о реализации проекта (например, презентация проекта, публикации в СМИ, приглашение СМИ на мероприятия, размещение информации в социальных сетях)

- презентация проекта на общешкольном родительском собрании и на родительском собрании в отделении дошкольного образования детей
- публикация на официальном сайте школы актуальной информации о ходе реализации проекта
- размещение информации о проекте в социальных сетях, в том числе «Дневник.ру»
- публикация о наиболее значимых мероприятиях проекта в районных СМИ, на сайте администрации района, на образовательном портале района, на городском новостном портале «Город+»
- приглашение сотрудников телевизионного канала «ТКТ-ТВ» к освещению мероприятий в рамках проекта
- размещение информации о ходе реализации проекта через сайты организаций-партнеров
- размещение информации о ходе реализации проекта через школьное печатное и интернет-издание
- презентация проекта через проведение мастер-классов в рамках Дней открытых дверей в школе

РИСКИ ПРОЕКТА

Какие события или обстоятельства могут повлиять на ход реализации проекта, и как команда будет их преодолевать (можно представить в виде SWOT-анализа)

Сильные стороны:

- стабильный состав педагогического коллектива, средний возраст 42 года, 66 % имеют высшую и первую квалификационную категорию,
- высокая инновационная активность школы;
- отлаженная работа Школьного Медиа-Холдинга;
- сотрудничество школы с внешними партнерами по вопросам просветительской деятельности, здоровьесозидания, медиаобразования и пр.;
- увеличение доли исследовательской и проектной работы в школе;
- высокая социальная активность учащихся;
- демократический стиль управления, развитая организационная структура, характеризующаяся выраженными, разделяемыми большинством участников образовательного процесса, целями, ценностными ориентациями, предпочитаемыми способами деятельности;
- использование информационных, игровых и мультимедийных технологий и методов обучения

Слабые стороны:

- недостаточный уровень информационной культуры родителей (законных представителей) учащихся;
- «гуманитарный протест» против новых технологий
- отсутствие образовательного контента, выполненного в технологии дополненной реальности;
- повышение количества времени, затрачиваемого учащимися на работу с электронными средствами обучения;
- узкий диапазон программных средств, возможных к использованию в сфере образования по выбранной технологии;

	<ul style="list-style-type: none"> - отсутствие или несоответствие требованиям технологии конечных электронных средств, используемых обучающимися <p><u>Возможности:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - совершенствование материально-технической базы и информационно-образовательной среды школы; - повышение профессиональных компетентностей педагогических работников; - апробация и внедрение инновационных образовательных технологий; - положительная мотивация родителей (законных представителей) учащихся к участию в деятельности школы; - использование ресурсов городской среды (музеев, библиотек, городских пространств), - создание совместных образовательных программ с социальными партнёрами; - преобразование традиционного образовательного пространства в SMART-территорию; - создание общего информационного пространства для всех субъектов образования; - индивидуализация образовательных траекторий обучающихся <p><u>Угрозы:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - преобладание стереотипов в профессиональной деятельности педагогов; - изменение финансирования школы; - несогласие родителей с предлагаемыми для учащихся формами работы; - внедрение инноваций, диапазон неблагоприятных последствий которых не выявлен; - неконтролируемый доступ обучающихся к ресурсам интернета
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА	
<p>Ожидаемые результаты и способы их оценки, позитивная динамика в решении проблемы по итогам реализации проекта</p>	<p>Сочетание традиционных форм подачи учебного материала и технологии дополненной реальности позволит к окончанию 2017-2018 учебного года говорить об увеличении числа учащихся школы, вовлеченных в проектную и исследовательскую работу; о повышении уровня успеваемости учащихся по тем учебным предметам, где систематически применяется технология дополненной реальности; о снижении конфликтов между родителями и детьми, которые пользуются гаджетами; о более легкой адаптации дошкольником при переходе в школу по сравнению с прошлыми учебными годами</p>
<p>Качественные показатели: социальный эффект от реализации проекта (<i>измеримый с помощью анкет, интервью, фокус-групп, наблюдений</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Использование технологии дополненной реальности при организации урочной и внеурочной деятельности (мониторинг рабочих программ) - Востребованность ресурсов по теме проекта, размещенных на сайте школы (мониторинг средствами автоматизированного контроля) - Расширение индивидуализации обучения (мониторинг неодновременности обращения к ресурсам по теме проекта, размещенным на сайте школы, при проведении занятий средствами автоматизированного контроля)

	<ul style="list-style-type: none"> - Развитие творческих способностей, навыков проектной и исследовательской работы учащихся школы и воспитанников отделения дошкольного образования детей (анкетирование, портфолио) - качество обученности школьников (тестирование, анкетирование) - повышение профессиональной компетентности педагогических работников (опрос, самоанализ) - степень удовлетворенности родительской общественности (опрос, анкетирование, мониторинг отказа от использования гаджетов детьми вне школы)
Перспектива развития и тиражируемости проекта	<p>По окончании срока действия проекта проектной командой будет проведен подробный анализ полученных результатов, и на основе его результатов будет выбран вектор перспективного развития проекта, например, образовательная деятельность, игровая деятельность, театрализация и пр. Будет продолжен поиск элементов технологии дополненной реальности, готовых к использованию в образовательной практике. Будет сделан акцент на разработке собственных инструментов дополненной реальности.</p> <p>После окончания срока действия проекта он может быть в определенном объеме легко тиражируем на любую образовательную организацию, так как будут разработаны материалы, необходимые для его внедрения</p>

СМЕТА ПРОЕКТА

1. СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Заработная плата и гонорары (включая налоги)	270000	1873350	2143350
Административные расходы	30900	0	30900
Командировочные и транспортные расходы	147000	0	147000
Оборудование (в т.ч. аренда)	289000	101650	390650
Расходные материалы	29100	0	29100
Оплата услуг сторонних организаций	234000	0	234000
ИТОГО	1000000	1975000	2975000

2. ДЕТАЛИЗИРОВАННАЯ СМЕТА С ПОЯСНЕНИЯМИ И КОММЕНТАРИЯМИ

2.1. ОПЛАТА ТРУДА ПЕРСОНАЛА И ПРИВЛЕЧЕННЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Должность в проекте	Сумма в месяц, руб.	Кол-во месяцев в	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Руководитель проекта	11300	9	0	101700	101700
Бухгалтер проекта	3870	9	0	34830	34830
Методист	36800	9	0	331200	331200
Привлеченные педагоги	105600	9	270000	950400	1220400
Юрист	2300	9	0	20700	20700
Всего, в т.ч. НДФЛ	159870	9	0	1438830	1708830
Страховые взносы	48280	9	0	434520	434520
ИТОГО	208150	9	270000	1873350	2143350

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

Исходя из фактической занятости сотрудников в рамках проекта, имеем:

- заработная плата руководителя: 45200 руб. * 25% занятости = 11300 руб.
- заработная плата бухгалтера: 38700 руб. * 10% занятости = 3870 руб.
- заработная плата методистов: 2 чел. * 36800 руб. * 50% занятости = 36800 руб.
- заработная плата юриста: 23000 руб. * 10% занятости = 2300 руб.
- заработная плата привлеченных к проекту педагогов: 10 чел. * 35200 руб. * 30% занятости = 105600 руб.
- запрашиваемая сумма для привлеченных к проекту педагогов по разработке контента комплекта игр образовательной направленности на основе технологии дополненной реальности: 5 чел. * 3000 руб. * 9 месяцев * 100% занятости = 135000 руб.
- запрашиваемая сумма для привлеченных к проекту педагогов по разработке контента виртуального образовательного пространства «EduRoom»: 5 чел. * 3000 руб. * 9 месяцев * 100% занятости = 135000 руб.
- страховые взносы: 30,2% * 159870 руб. = 48280 руб.

2.2. АДМИНИСТРАТИВНЫЕ РАСХОДЫ

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Коммунальные услуги	30000	0	30000
Почтовые расходы	900	0	900
ИТОГО	30900	0	30900

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

- коммунальные услуги (3% от запрашиваемой суммы): 3% * 1000000 руб. = 30000 руб.

- подписание договора, отправка промежуточной отчетности («Рыбаков Фонд»): 150 руб. * 4 отправки = 600 руб.

- подписание договора, отправка деловой документации по проекту (ООО «Современные технологии в образовании и культуре»): 150 руб. * 2 отправки = 300 руб.

2.3. КОМАНДИРОВОЧНЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ РАСХОДЫ

В случае необходимости некоторые статьи расходов можно исключить из бюджета или добавить новые.

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Оплата обучения на курсах повышения квалификации (СПб РЦОКОиИТ)	60000	0	60000
Транспортные расходы (командировка в Москву, ООО «Современные технологии в образовании и культуре»)	24000	0	24000
Проживание (командировка в Москву, ООО «Современные технологии в образовании и культуре»)	45000	0	45000
Суточные (командировка в Москву, ООО «Современные технологии в образовании и культуре»)	18000	0	18000
ИТОГО	147000	0	147000

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

- оплата обучения на курсах повышения квалификации в СПб РЦОКОиИТ: 10 чел. * 6000 руб. = 60000 руб.

- транспортные расходы: 2 чел. * 6000 руб. * 2 сессии = 24000 руб.

- проживание: 2 чел. * 3750 руб. * 3 дня * 2 сессии = 45000 руб.

- суточные: 2 чел. * 1500 руб. * 3 дня * 2 сессии = 18000 руб.

2.4. ОБОРУДОВАНИЕ

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Планшеты (ОС Android)	211000	0	211000
Шлемы виртуальной реальности	78000	0	78000
Цифровая типография	0	96000	96000
Ламинатор	0	4200	4200
Брошюратор	0	1450	1450
ИТОГО	289000	101650	390650

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

- планшеты с ОС Android: 2 компл. * 25 штук * 4220 руб. = 211000 руб.
- шлемы виртуальной реальности: 2 шт. * 39000 руб. = 78000 руб.
- цифровая типография: стоимость 120000 руб., срок службы 10 лет, срок эксплуатации 2 года, следовательно, имеем: 120000 руб. – (100% / 10 л. * 2 г. * 120000 руб.) = 96000 руб.
- ламинатор: стоимость 7000 руб., срок службы 10 лет, срок эксплуатации 4 года, следовательно, имеем: 7000 руб. – (100% / 10 л. * 4 г. * 7000 руб.) = 4200 руб.
- брошюратор: стоимость 2417 руб., срок службы 10 лет, срок эксплуатации 4 года, следовательно, имеем: 2417 руб. – (100% / 10 л. * 4 г. * 2417 руб.) = 1450 руб.

2.5. РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Бумага форма А4	2050	0	2050
Бумага формата А3	1464	0	1464
Пленка для ламинирования формата А4	5892	0	5892
Пленка для ламинирования формата А3	5634	0	5634
Картриджи для цифровой типографии	12000	0	12000
CD-диски	1566	0	1566
Пружины для брошюратора	494	0	494
ИТОГО	29100	0	29100

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

- бумага формата А4: 10 упак. * 205 руб. = 2050 руб.
- бумага формата А3: 3 упак. * 488 руб. = 1464 руб.
- пленка для ламинирования формата А4: 4 упак. * 1473 руб. = 5892 руб.
- пленка для ламинирования формата А3: 3 упак. * 1878 руб. = 5634 руб.
- картриджи для цифровой типографии: 4 шт. * 3000 руб. = 12000 руб.
- CD-диски: 1 упак. * 100 шт. * 1566 руб. = 1566 руб.
- пружины для брошюратора: 1 упак. * 100 шт. * 494 руб. = 494 руб.

2.6. УСЛУГИ СТОРОННИХ ОРГАНИЗАЦИЙ

Статья расходов	Запрашиваемая сумма, руб.	Собственный вклад и вклад партнеров, руб.	Всего, руб.
Разработка программного обеспечения комплекта игр образовательной направленности на основе технологии дополненной реальности с помощью инструмента «СТОиК-Контент» компанией ООО «Современные технологии в образовании и культуре»	60000	0	60000
Адаптация программного обеспечения комплекта игр образовательной направленности на основе технологии дополненной реальности компанией ООО	74000	0	74000

«Современные технологии в образовании и культуре»			
Разработка программного обеспечения образовательного пространства «EduRoom» компанией ООО «Современные технологии в образовании и культуре»	100000	0	100000
ИТОГО	234000	0	234000

КОММЕНТАРИИ К РАСХОДАМ

- разработка комплекта игр образовательной направленности на основе технологии дополненной реальности компанией ООО «Современные технологии в образовании и культуре» на основе готового решения «СТОиК-Контент»: 60000 руб.
- адаптация программного решения для разработки комплекта игр образовательной направленности на основе технологии дополненной реальности компанией ООО «Современные технологии в образовании и культуре»: 74000 руб.
- разработка виртуального образовательного пространства «EduRoom» компанией ООО «Современные технологии в образовании и культуре»: 100000 руб.