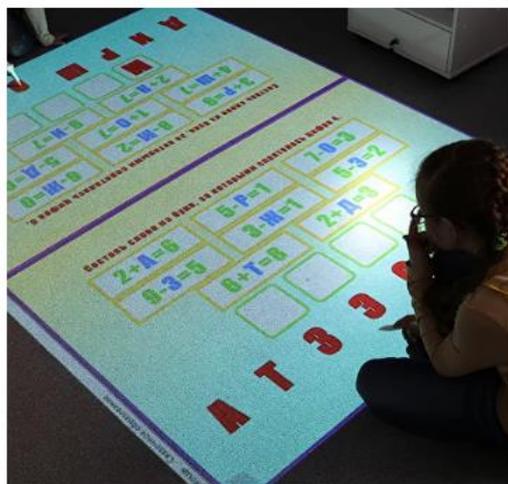


**Гуманитарный проект  
Государственного учреждения образования  
«Верейковская средняя школа»**

**Софинансирование гуманитарного проекта**

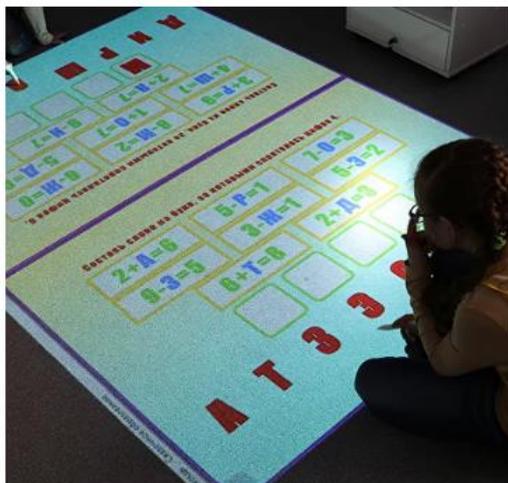


<b>1. Название проекта</b>	«Умный пол»
<b>2. Срок реализации проекта</b>	2024-2025 гг.
<b>3. Организация-заявитель, предлагающая проект</b>	Государственное учреждение образования «Верейковская средняя школа»
<b>4. Цель проекта</b>	Создание условий для учащихся начальных классов с особенностями психофизического развития в усвоении и запоминании, активизации познавательной деятельности с использованием технологии виртуальной реальности, что позволит упростить подачу сложного материала, сделать его понятным и интересным
<b>5. Задачи, планируемые к выполнению в рамках реализации проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- обеспечить интерактивной системой «Умный пол» кабинет учителя-дефектолога;</li><li>- провести методическую подготовку учителя-дефектолога и учителей начальных классов;</li><li>- протестировать разработанные задания на учебных занятиях;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- исследовать, как созданный контент влияет на мотивацию и успеваемость учащихся;</li> <li>- внедрить эффективные продукты проекта в образовательный процесс</li> </ul>
<b>6. Целевая группа</b>	Учащиеся начальных классов / учащиеся с особенностями психофизического развития
<b>7. Краткое описание мероприятий в рамках проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- приобретение программно-аппаратного комплекса, создающего на обычном полу игровую зону с подвижными элементами дополненной реальности</li> <li>- повышение квалификации педагогов по работе с интерактивной системой «Умный пол»</li> <li>- напольное покрытие выполнить в светлых тонах</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>«Умный пол» включает в себя:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• два основных типа игровых заданий – «Встань на правильный ответ» и «Разложи карточки»;</li> <li>• печатные формы для каждого типа игровых заданий;</li> <li>• более 180 игровых заданий по курсам «Экология», «Математика» и «Русский язык»; расширяемая библиотека содержит более 10 фонов, более 450 объектов и фоновые звуки;</li> <li>• инструментарий редактора.</li> </ul>
<b>8. Общий объем финансирования (в долларах США) – 3 300 \$</b>	
<b>Средства донора</b>	3 000 \$
<b>Софинансирование (районный бюджет)</b>	10 %
<b>9. Место реализации проекта</b>	Республика Беларусь, Гродненская область, Волковысский район, аг.Верейки, ул.Гродненская, д.21
<b>10. Контактное лицо</b>	Молчанова Илона Яковлевна, заместитель директора, 8029 7824950

**Humanitarian project  
State educational institution  
"Vereikovskaya Secondary School"**

**Co-financing of a humanitarian project**



<b>1. Project name</b>	<b>“Smart Floor”</b>
<b>2. Project implementation period</b>	2024-2025
<b>3. Applicant organization proposing the project</b>	State educational institution "Vereikovskaya secondary school"
<b>4. Project goal</b>	Creating conditions for primary school students with characteristics of psychophysical development in assimilation and memorization, activation of cognitive activity using virtual reality technology, which will simplify the presentation of complex material, make it understandable and interesting
<b>5. Tasks planned for implementation within the framework of the project</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- provide the office of a teacher-defectologist with the interactive “Smart Floor” system;</li> <li>- conduct methodological training for speech pathologist and primary school teachers;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- test the developed tasks during training sessions;</li> <li>- explore how created content affects student motivation and performance;</li> <li>- introduce effective project products into the educational process</li> </ul>
<b>6. Target group</b>	Primary school students / students with special needs
<b>7. Brief description of activities within the project</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- acquisition of a software and hardware complex that creates a playing area with moving elements of augmented reality on a regular floor</li> <li>- advanced training for teachers in working with the interactive system “Smart Floor”</li> <li>- flooring should be done in light colors</li> </ul> <p>"Smart floor" includes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• two main types of game tasks – “Stand for the correct answer” and “Lay out the cards”;</li> <li>• printed forms for each type of game tasks;</li> <li>• more than 180 game tasks in the courses “Ecology”, “Mathematics” and “Russian language”; Expandable library contains more than 10 backgrounds, more than 450 objects and background sounds;</li> <li>• editor tools.</li> </ul>
<b>8. Total funding (in US dollars) – 3 300 \$</b>	
<b>Donor funds</b>	3 000 \$
<b>Co-financing</b>	10 %
<b>9. Project location</b>	Republic of Belarus, Grodno region, Volkovysk district, Vereyki village, Grodnenskaya st., 21
<b>10. Contact person</b>	Molchanova Ilona Yakovlevna, Deputy Director, 8029 7824950