



**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ГУМАНІТАРНА ГІМНАЗІЯ №1
імені М.І.ПИРОГОВА ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»**

вул.Малиновського, 7, м. Вінниця, 21018, тел. (0432) 67-29-83 e-mail:sch1@galaxy.vn.ua Код ЄДРПОУ 26235539

Від 31.03.2021 № 01-16/103

КАРТКА ПРОЄКТУ
учасника конкурсу «Бюджет шкільних проєктів»
закладу «Гуманітарна гімназія №1ім. М.І.Пирогова ВМР»

Дата: 31.03.2021

Назва проєкту	«TouchMaths» - «Математика на дотик»
Тип проєкту	✓ великий
Мета проєкту	<ul style="list-style-type: none">- підвищення рівня знань, мотивації учнів до вивчення математики, шляхом облаштування кабінету як творчого шкільного осередку, для реалізації учнівських та педагогічних ініціатив. Проект є актуальним у закладі сьогодні, адже, в сучасному світі все більше уваги приділяється вивченню математики, безліч наук базується на математичних знаннях. Так Міністерством освіти і науки України 2020-2021 н.р. оголошено Роком математичної освіти, а нашим «гуманітарним» учням дуже важко даються «сухі» формули та незрозумілі теореми, тому і виникла необхідність створення простору, в якому учні змогли б наочно побачити застосування математики та спроектувати її у власне життя.
Завдання проєкту	<ul style="list-style-type: none">- облаштувати мобільний творчий простір в кабінеті на 2-му поверсі;

	<ul style="list-style-type: none"> - забезпечити сучасними інноваційними розробками для практичного застосування математичних знань; - залучати учнів до створення та демонстрації різноманітних пристроїв та приладів математичного змісту; - створити умови для проектування творчих здібностей учнів у наукову сферу; - урізноманітнити процес вивчення математики (проведення нестандартних уроків, семінарів, майстеркласів, математичних чемпіонатів, свят); - стимулювати навички самонавчання та самореалізації учнів; - об'єднати учнів, вчителів та батьків в команду однодумців зі спільною метою сучасного вивчення математики; - залучити вчителів та учнів до активної співпраці у сучасному креативному середовищі; - підвищити рівень математичних знань учнів 5-11 класів КЗ «Гуманітарна гімназія №1 ім. М.І. Пирогова ВМР».
Стислий опис проекту	<p>Сьогодні математика є одним із опорних предметів, що забезпечує якісне вивчення дисциплін природничого циклу. Вектором розвитку нашої гімназії є гуманітарні науки, тому математику наші учні часто вважають абстрактною та маловживаною в реальному житті. Ми прагнемо це змінити, адже саме математика описує всі ті дії довкола нас, в яких присутня логіка.</p> <p>Збільшується не лише кількість наук, в основі яких математична складова, а й обсяг знань, використовуваних цими науками. Ось чому так важливо, щоб випускники сучасних закладів освіти мали ґрунтовну математичну підготовку. А цього можна досягти унаочнивши вивчення математики різноманітними інструментами та експонатами. Тому залучаючи експонати математичного змісту до вивчення предмету, ми не лише викликаємо інтерес, а й допомагаємо виховати важливі риси характеру людини та, насамперед, зацікавлюємо науковими аспектами нашого життя.</p>

Прагнемо довести, що велика кількість закономірностей навколишнього середовища є конкретними моделями загальних математичних залежностей.

Хоча частину експонатів плануємо придбати для використання на уроках, велику роль в створенні таких моделей бажаємо надати самим учням.

Отже, вважаємо досить актуальним та необхідним створення такого креативного простору, як сприятливого середовища навчання та спілкування дітей задля урізноманітнення каналів комунікацій учнів, батьків та педагогів закладу, в тому числі дітей з особливими освітніми потребами. Адже розміщенні експонати нададуть можливість «особливим» дітям відчувати математичну теорію на дотик, працювати з «образами» математичних теорем та більш точно розуміти їх користь в життєвій сфері. Це допоможе вивчати математику дітям з порушенням зору, слуху, потерпаючим від дислексії та аутизму.

Вагомим внеском у створення такого простору є швидкісний та якісний інтернет, мультимедійна продукція: інтерактивна дошка, підлога, VR-окуляри та інше. Проектування математики у площину сучасного інтернет середовища є досить важливим та актуальним для сучасного її вивчення. Адже ми плануємо практикувати на базі такого простору вебінари, конференції, онлайн-ефіри з учнями різних класів закладу (коли вчитель працює з частиною учнів в кабінеті TouchMaths, а інші учні, які також вивчають дану тему, можуть спостерігати за інтерактивом шляхом онлайн підключення) та між закладами в цілому. В тому числі наповнюваність кабінету використовуватиметься під час дистанційного навчання. Крім того, буде створено платформу (сайт), на якій змогли б ділитись власними розробками та отримувати зворотній зв'язок від однодумців не лише з інших шкіл міста, а й України.

TouchMaths – це не лише сучасний навчальний кабінет, а й місце зустрічі активних та креативних підлітків. Це простір для розвитку нових ідей, для застосування власних здібностей, місце для

	<p>проведення різноманітних конкурсів, майстер класів, квестів, навчальних проектів тощо; простір унаочнення міжпредметних зв'язків математики з іншими предметами та з життям у цілому; простір із сучасним обладнанням, реквізитом та експонатами.</p>
<p>Очікувані результати</p>	<ul style="list-style-type: none"> - облаштований за вимогами сьогодення зручний, інноваційний простір для сучасного викладання математики та споріднених предметів із використанням інструментів та експонатів простору (до 01.09.2021); - комфортне, сучасне місце комунікації учнів для реалізації креативних ідей та застосування нових можливостей (до 01.09.2021); - місце проведення різноманітних майстер-класів, квестів, навчальних проектів, зустрічей з науковцями, стейкхолдерами, бізнесменами та цікавими особистостями сучасності (з 01.09.2021); - місце проведення гуртків по навчанню гри у шашки, шахи, складанню кубика Рубика та робототехніки (з 01.09.2021) - створення учнями експонатів, що дозволяють наочно демонструвати дива сучасної математики (з 01.09.2021); - створення медіатеки (художніх та документальних фільмів, відеороликів з математичним змістом), а також бібліотеки (аудіотеки) цікавих книг про науку (до 31.12.2021 р. з подальшим оновленням); - осучаснення викладання математики шляхом проведення нестандартних уроків (з 01.09.2021р.); - формування навичок командної взаємодії, досягнення вагомих результатів учнів у груповій та проектній діяльності (з 01.09.2021р.); - заохочення учнів до вивчення науки в цілому (з 01.09.2021р.); - підвищення математичної компетентності учнів; - співпраця з волонтерами, готовими долучитись до роботи гуртків шахів,

	<p>шашок, робототехніки та спідкубінг (складанню кубика Рубика на швидкість)(Андрікевич Т.А. вчитель з ментальної арифметики; Шевчук Д.С. консультант з обслуговування ком'ютерних систем та мереж ВТК; представники ВНТУ – волонтери по викладанню робототехніки; ВННІЕЗУНУ – викладачі-волонтери з олімпіадного руху; Ставр'яніді В.В. – волонтер-викладач гри в шахи).</p> <p>Отже, реалізація проекту допоможе підвищити активність молоді закладу та надасть можливість росту кожного.</p>
<p>Ключові заходи проекту</p>	<ul style="list-style-type: none"> - закупівля сучасного обладнання; - залучення до створення простору компетентних спеціалістів (спеціалістів музею Наук м.Вінниці та Києва), які мають досвід демонстрації та використання експонатів наукового змісту та допоможуть впровадити доцільні експонат для даного простіру. - проведення уроків із застосуванням наявних інструментів математичного змісту; - створення обладнання та експонатів з математичною складовою; - проведення творчих зустрічей, конкурсів, презентацій, майстер-класів тощо; - проведення бінарних уроків (математика – інформатика; математика – біологія та інших); - створення онлайн платформи для демонстрації власних досягнень та зворотного зв'язку з різними «небайдужими» до математики мешканцями планети; - організація роботи гуртків з шахів, шашок, швидкісного складання кубика Рубика, робототехніки (вересень 2021р.); - проведення математичних, інженерних тижнів; - створення учнями закладу картин, мелодій, програм, творів з математичною складовою; - проведення чемпіонату зі складання кубика Рубика серед учнів закладу та міста;

Учасники реалізації проекту	- Учні, батьки та вчителі гімназії, консультанти з обслуговування ком'ютерних систем та мереж ВТК; представники ВНТУ –ВНІІЕЗУНУ – викладачі-волонтери з олімпіадного руху
Коментарі	
Наявність презентації	+
Наявність фото	
Наявність відеоматеріалів	+

Дата 31.03.2021 р.

Автор (автори) проекту: учениці 11 Г класу Яковлева Єлізавета, Любінецька Вікторія.

Директор закладу
МП



Віта Скиба

Кошторис проекту «Музей математики»
учасника конкурсу «Бюджет шкільних проєктів»
учнів 11-Г класу
КЗ «Гуманітарна гімназія №1 ім. М.І.Пирогова ВМР»

№ п/п	Найменування витрат	Одиниця виміру	Кількість, од.	Вартість за одиницю, грн	Всього, грн
1	Стінка для навчального кабінету "Лего"	шт	1	30726	30726
2	Стіл-трансформер Орігамі	шт	5	2000	10000
3	Стільці трансформери (пуф-трансформер 5в 1 на колесах)	шт	6	971	5826
4	Крісло -мішок	шт	6	650	3900
5	Модель теореми Піфагора	шт	2	430	860
6	НАБІР ГЕОМЕТРИЧНИХ ФІГУР «НАНЕ» Артикул: 69047	шт	1	3600	3600
7	ТАНГРАМ НА МАГНІТНІЙ ОСНОВІ Артикул: 69234	шт	2	350	700
8	НАБІР СТЕРЕОМЕТРИЧНИЙ Артикул: 50423	шт	1	5100	5100
9	Демонстраційна модель площі кола і числа π	шт	1	900	900
10	Математичне дзеркало Gigo 1062	шт	5	200	1000
11	Оновлення інтернетмережі закладу	-	-	110000	110000
12	Сенсорна інтерактивна дошка Intboard UT	шт	1	19670	19670
13	Інтерактивна підлога «OMG Interactive B»	шт	1	90000	90000
14	3D окуляри віртуальної реальності VR SHINECON	шт	6	500	3000
15	3D РУЧКА З ВИТРАТНИМИ МАТЕРІАЛАМИ POLAROID PLAY	шт	4	1599	6396
16	Навчальний комплекс з Arduino Робототехніки за програмою	шт	1	3696	3696

	Олександра Аронца (15708)				
17	Шахи дерев'яні (настольні)	шт	3	310	930
18	Кубик Рубика V-CUBE 3x3 Da Vinci Да Винчи V-CUBE Кубик 3x3	шт	2	549	1098
19	Набір головоломок кубик Рубика EQY526, 4 кубика в наборі	шт	2	399	798
20	Кріптекс	шт	2	900	1800
всього					300000

Докладніше про обладнання
«TouchMaths»
за QR - кодом:

