

**Гуманитарный проект государственного учреждения  
«Минский городской детский социальный пансионат Солнечный»**



1	<b>Наименование проекта:</b> «Обучающий компьютер».
2	<b>Срок реализации проекта:</b> 2 года.
3	<b>Организация – заявитель,</b> предлагающая проект: ГУ «Минский городской детский социальный пансионат Солнечный».
4	<b>Цели проекта:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Научить пользоваться воспитанников компьютером;</li><li>2. Расширить кругозор знаний об ИКТ;</li><li>3. Обучить воспитанников основам компьютерной грамотности;</li><li>4. Формировать мотивационную и интеллектуальную готовность воспитанников к использованию ИКТ.</li></ol>
5	<b>Задачи:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Формирование знаний, умений и понятий о компьютерной грамотности;</li><li>2. Воспитание бережного и аккуратного отношения к технике;</li><li>3. Повышение уровня медиа грамотности детей;</li><li>4. Развитие внимания, усидчивости, творчества, логического мышления;</li><li>5. Развитие познавательных психических процессов, интеллектуально-творческих способностей.</li></ol>
6	<b>Целевая группа:</b> дети-инвалиды с особенностями психофизического развития.
7	<b>Краткое описание мероприятий в рамках проекта.</b>  Оснащение учебных классов компьютерами предполагает следующее:

1. Создание и обустройство места под компьютерные модули;
2. Установка Моноблок Тесла Ученик / T24B | Корпус T24b (7шт.) - 18390 BYN;
3. Клавиатура + мышь для ПК, мышь радио (сенсор оптический), клавиатура радио Logitech Wireless Combo MK345, цвет черный (7 комплектов) – 910 BYN;
3. Проведение локальной сети;
4. Высокоскоростное подключение к сети Интернет – 3500 BYN.

Использование компьютерных обучающих программ («Калейдоскоп», «Размышляем», «Моделируем», «Читаем и додумываем», «Лента времени» и многие другие), а также обучающих компьютерных игр способствует:

- развитию сенсомоторных и перцептивных, когнитивных функций;
- повышению эффективности обучения, учебной мотивации;
- позитивному изменению поведенческого компонента;
- усилению активности и эмоциональной регуляции целенаправленной деятельности;
- росту сформированности социально-бытовой деятельности;
- развитию пространственных представлений и увеличению объёма внимания;

- 8 **Ожидаемые результаты:**
1. Воспитанники должны усвоить названия и функции основных частей компьютера;
  2. Усвоят технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
  3. Научатся осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
  4. С помощью педагога находить необходимую информацию в интернете;
  5. Посредством специальных компьютерных игр и обучающих программ, подопечные усвоят принципы и алгоритмы самообслуживания, легче адаптируются к предстоящей самостоятельной взрослой жизни;
  6. Обретут комплекс знаний и умений, непосредственно связанных с организацией собственного поведения и общения с окружающими людьми в различных социально-бытовых ситуациях;
  7. Специально подобранные компьютерные игры и задания снизят эмоционально-психическое напряжение у воспитанников с ОПФР.

9	Общий объем финансирования	Объем финансирования в долларах США (8000\$) белорусских рублей (22800 BYN)
	Источник финансирования	Спонсорская помощь
	Софинансирование	-----
	Сопровождающее финансирование	
9	Место реализации проекта: г. Минск, ул. Выготского,16	

10 Контактное лицо: Другаль Ольга Николаевна, директор ГУ «Минский городской детский социальный пансионат Солнечный».  
раб.тел. 318-80-23, ddi@detidom.by  
220080 г.Минск, ул. Выготского,16  
ГУ «Минский городской детский социальный пансионат Солнечный».  
УНП 600302128.  
Юридический адрес: ул. Выготского 16, Минск 220080  
Р/С ВУ 23 АКВВ 3604 0000 0002 8510 0000 – бюджетный счет.  
ЦБУ № 510 ОАО «АСБ Беларусбанк», Пр.Независимости 56, Минск.  
Код банка: АКВВВУ2Х.





**БУДЕМ РАДЫ СОТРУДНИЧЕСТВУ!!!**

**Humanitarian project of the state educational institution  
"Minsk city children's social boarding house Solnechny"**



1	<b>Project name:</b> "Training computer".
2	<b>Project implementation period:</b> 2 years
3	<b>The applicant organization offering the project:</b> State Institution "Minsk city children's social boarding house Solnechny".
4	<b>Project objectives:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teach students to use a computer;</li> <li>2. Expand the horizons of knowledge about ICT;</li> <li>3. To teach students the basics of computer literacy;</li> <li>4. To form the motivational and intellectual readiness of pupils to use ICT.</li> </ol>
5	<b>Tasks:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formation of knowledge, skills and concepts about computer literacy;</li> <li>2. Education of a careful and accurate attitude to technology;</li> <li>3. Improving the level of media literacy of children;</li> <li>4. Development of attention, perseverance, creativity, logical thinking;</li> <li>5. Development of cognitive mental processes, intellectual and creative abilities.</li> </ol>
6	<b>Target group:</b> disabled children with special features of psychophysical development.
7	<b>A brief description of the activities within the project.</b> Equipping classrooms with computers involves the following: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creation and arrangement of a place for computer modules.</li> <li>2. Installation of The Tesla Student Monoblock / T24B   Housing T24b (7 pcs</li> </ol>

	<p>Keyboard Keyboard + Mouse for PC, Radio Mouse (Optical sensor), Logitech Wireless Combo MK345 Radio Keyboard, Color Black (7 sets) - .) - 18390 BYN;</p> <p>3. Conducting a local network;</p> <p>4. High-speed Internet connection – 3500 BYN;</p> <p>The use of computer training programs ("Kaleidoscope", "Thinking", "Modeling", "Reading and thinking", "Time Tape"), as well as educational computer games contributes to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-development of sensorimotor and perceptual, cognitive functions;</li> <li>- improving the effectiveness of training, educational motivation;</li> <li>- a positive change in the behavioral component;</li> <li>- strengthening of activity and emotional regulation of purposeful activity;</li> <li>- the growth of the formation of social and household activities;</li> <li>- the development of spatial representations and an increase in the volume of attention.</li> </ul>	
8	<p><b>Expected results:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Students should learn the names and functions of the main parts of the computer;</li> <li>2. Mastering safety techniques and rules of behavior in the computer classroom;</li> <li>3. Performing the necessary operations when working in various programs;</li> <li>4. With the help of a teacher, find the necessary information on the Internet;</li> <li>5. Through computer games and training programs, the wards will learn to self-serve faster and more correctly, it is easier to adapt to the upcoming independent adult life;</li> <li>6. The acquisition by pupils of a complex of knowledge and skills directly related to the organization of their own behavior and communication with other people in various social situations;</li> <li>7. Specially selected computer games and tasks will reduce the emotional and mental stress in pupils with the features of psychophysical development.</li> </ol>	
9	Total amount of funding	Amount of funding in US dollars (8000)
		Belarusian rubles (20000 BYN)
	Source of funding	Sponsorship
	Co-financing	-----
	Accompanying financing	
9	Place of implementation of the project: Minsk, Vygotsky str., 16	
10	<p>Contact person: Olga Nicolaevna Drugal, Director of the State Institution "Minsk city children's social boarding house Solnechny"</p> <p>tel.318-80-23, ddi@detidom.by, 16 Vygotsky str., Minsk, 220080</p> <p>UNP 600302128 Charitable</p> <p>r/s BY 72 AKBB 3642 0000 0013 6510 0000 in the Central Bank No. 510 of JSC "ASB BELARUSBANK" Minsk, Nezavisimosti Avenue, 56</p> <p>BANK'S BIC: AKBBBY2X</p>	



**WE WILL BE GLAD TO COOPERATE!!!**