

Форма проєктної заявки

Ім'я та Прізвище уповноваженої особи від команди проєкту	Рижак Яна Іванівна
Електронна пошта	rizakana13@gmail.com
Телефон	0988345677

Інформація про Проєкт

1. Назва Проєкту (не більше 10 слів).

PlayRoom (грай, відпочивай, розвивайся)

2. Команда проєкту: список членів команди проєкту – прізвище, ім'я, по батькові, статус (учень / учениця класу, батько / мати учня / учениці класу, вчитель / вчителька тощо).

Рижак Яна Іванівна (учениця 10 класу)
Рижак Надія Іванівна (учениця 8 класу)
Гнатюк Тимур Андрійович (учень 8 класу)
Суханюк Ангеліна Сергіївна (учениця 8 класу)
Волченко Максим Євгенович (учень 7 класу)
Глабай Максим Андрійович (учень 10 класу)
Вербова Анна Сергіївна (учениця 8 класу)
Богданець Анастасія Юріївна (учениця 8 класу)
Янчишин Денис Олександрович (учень 7 класу)
Сторожук Денис Русланович (учень 8 класу)
Суханюк Тетяна Іванівна (мама учениці 8 класу)
Гнатюк Антоніна Василівна (мама учня 8 класу)
Денисюк Тетяна Володимирівна (педагог-організатор)
Семенюк Ольга Іванівна (вчителька української мови і літератури)

3. Категорія Проєкту.

Інноваційні технології.

4. Назва закладу загальної середньої освіти.

Волице-Полівський ліцей Теофіпольської селищної ради Хмельницького району Хмельницької області

5. Короткий опис Проєкту (не більше 50 слів).

Ми хочемо створити у школі ігровий куточок з PlayStation. Це місце, де учні зможуть відпочити після уроків, спілкуватися та брати участь у дружніх турнірах. Ігри розвивають логіку, швидкість мислення та командну роботу. Це зробить шкільне дозвілля цікавішим і об'єднає учнів.

6. Повний опис Проєкту: мета проєкту, проблема, передумови, обґрунтування необхідності реалізації Проєкту, пропонувані шляхи розв'язання проблеми і його обґрунтування.

Мета проєкту:

Створити у школі сучасний ігровий простір з PlayStation для змістовного та безпечного дозвілля учнів, розвитку комунікації, логічного мислення, командної роботи та проведення дружніх шкільних турнірів.

Проблема:

У школі обмежені можливості для цікавого та організованого дозвілля учнів під час перерв або після уроків. Через це діти часто проводять час без корисних занять або користуються телефонами без контролю.

Передумови:

Учні зацікавлені у сучасних формах дозвілля, командних іграх та змаганнях. У багатьох школах уже створюють зони відпочинку та ігрові простори, які допомагають зробити шкільне середовище комфортнішим і цікавішим.

Обґрунтування необхідності реалізації проєкту:

Ігровий простір з PlayStation допоможе організувати дозвілля учнів, сприятиме розвитку швидкості мислення, реакції, комунікації та вмінню працювати в команді. Також це стане місцем для проведення шкільних турнірів, спільного відпочинку та дружнього спілкування між учнями різних класів.

Пропонуваний шлях розв'язання проблеми і його обґрунтування:

Пропонується облаштувати у школі невелику ігрову зону, придбавши PlayStation, телевізор та необхідні аксесуари. Користування буде організоване за визначеними правилами та під наглядом педагогів. Це дозволить зробити відпочинок учнів цікавим, організованим та корисним для розвитку.

7. Для кого цей Проєкт (основні групи учнів та учениць, які зможуть користуватись результатами реалізації проєкту).

Проєкт призначений для учнів школи, насамперед для учнів 5-11 класів. Ним зможуть користуватися як хлопці, так і дівчата під час перерв, після уроків або під час організованих шкільних заходів і турнірів. Ігровий простір стане місцем спільного відпочинку, спілкування та дружніх змагань для учнів різних класів.

8. План заходів з реалізації Проєкту (роботи, послуги).

- Підготовка приміщення (прибирання, облаштування місця для техніки).
- Закупівля PlayStation, телевізора, джойстиків та необхідних аксесуарів.
- Встановлення та підключення обладнання.
- Розробка правил користування ігровою зоною.

Проведення відкриття ігрового простору та організація перших шкільних турнірів

9. Очікувані результати.

Після реалізації проєкту у школі з'явиться сучасний ігровий простір для учнів. Діти матимуть можливість цікаво та організовано проводити час під час перерв і після уроків. Це сприятиме розвитку командної роботи, спілкування між учнями та створить можливість проводити шкільні турніри і дружні змагання.

Бюджет проєкту

Найменування товарів (робіт, послуг)	Ціна за одиницю, грн	Одиниць	Вартість, грн
PlayStation	26 000,00	1	26 000,00
Телевізор	20 000,00	1	20 000,00
Підписка на рік	2600,00	1	2600,00
Ігри (різні)	27 000,00	Орієнтовано 10 шт	27 000,00
Пуфи	1500,00	4	6000,00
Лед-стрічка	1000,00	1	1000,00
Гумба під PlayStation	2000,00	1	2000,00
Розетки	300	2	600
Кронштейн	1000	1	1000
Коврик	2500	1	2500
Фарба	2000		2000
Непередбачувані витрати та інфляційні ризики (5–10 % від вартості проєкту). Примітка: за відсутності підвищення цін чи виникнення непередбачуваних витрат, виконавець має використати ці кошти для поліпшення реалізації проєкту.			9 300,00
Загалом:			100 000.00