

Гуманитарный проект по привлечению иностранной безвозмездной помощи на 2024-2025 год

Стремительное развитие информационных технологий не могло не отразиться на образовательном процессе.

Виртуальная реальность (VR) уже давно перестала быть только игровой историей и активно внедряется во все сферы деятельности человека: сферу медицины, машиностроения, энергетики, металлургии, телекоммуникации, рекламы, образования. На сегодняшний день во многих странах мира, в том числе в России, Казахстане и др., существует уже несколько тысяч самых разнообразных приложений, используемых в образовании. С помощью VR-технологии учащиеся могут делать вещи, которые в реальной жизни было бы делать очень опасно или даже невозможно.

В основе обучения с применением виртуальной реальности лежит прием *иммерсивности* (от англ. *immersive* — «создающий эффект присутствия, погружения»), который виртуально расширяет реальность, позволяет лучше воспринимать и понимать окружающую действительность. То есть, в буквальном смысле человек погружается в заданную событийную среду.

Преимуществ иммерсивного подхода несколько:

- *Наглядность.* Виртуальное пространство позволяет детально рассмотреть объекты и процессы, которые невозможно или очень сложно проследить в реальном мире. Например, анатомические особенности человеческого тела, работу различных механизмов и т.п. Полеты в космос, погружение на сотни метров под воду, путешествие по человеческому телу – VR открывает колоссальные возможности. Более 70% людей являются “визуалами”, т. е. теми, кто лучше всего усваивает контент с помощью зрения. Виртуальная реальность становится по-настоящему полезной вещью для таких учащихся: они намного лучше запоминают информацию и визуализируют сложные функции и механизмы.

- *Сосредоточенность.* В виртуальном мире на человека практически не воздействуют внешние раздражители. Он может всецело сконцентрироваться на материале и лучше усваивать его.

- *Вовлечение.* Сценарий процесса обучения можно с высокой точностью запрограммировать и контролировать. В виртуальной реальности ученики могут проводить химические эксперименты, увидеть выдающиеся исторические события и решать сложные задачи в более увлекательной и понятной игровой форме.

- *Безопасность.* В виртуальной реальности можно без каких-либо рисков проводить сложные операции, оттачивать навыки управления транспортом, экспериментировать и многое другое. Независимо от сложности сценария учащийся не нанесет вреда себе и другим.

- *Эффективность.* Опираясь на результаты мировых практик применения данной технологии в образовательном процессе, можно утверждать, что результативность обучения с применением VR-технологий минимум на 10% выше, чем классического формата.

1.	Наименование проекта Name of the project	«Воспитательный потенциал VR-технологий в образовательном процессе» “The educational and pedagogical potential of VR-technologies”
2.	Наименование организации Applicant organization, submitting the project	Государственное учреждение образования «Гимназия № 7 г. Минска имени В.И. Ливенцева» State educational institution «Gymnasium No. 7 of Minsk named after V.I.Liventsev»
3.	Адрес организации, телефон, факс, e-mail Organization address, phone, fax, e-mail	Республика Беларусь, г.Минск, ул.Захарова, 58, тел./факс +37517 364-26-40, gym7@minsk.edu.by Republic of Belarus Minsk, 58 Zakharov str., tel./fax +37517 364-26-40, gym7@minsk.edu.by
4.	Руководитель организации Head of organization	Смагина Лариса Леонидовна Larisa Smagina
5.	Менеджер проекта Project Manager	Божкова Татьяна Ивановна, методист гимназии Tatiana Bozhkova
6.	Прежняя помощь, полученная от других иностранных источников Previous assistance received from other foreign sources	нет No
7.	Требуемая сумма Required amount	50 000 долларов США 50 000 US dollars
8.	Софинансирование Co-financing	Нет No
9.	Срок реализации проекта Project implementation period	2024-2025
10.	Цели проекта	Создание условий для воспитания гражданственности и патриотизма у учащихся 5-11 классов гимназии, а также повышения их мотивации к изучению учебных предметов гуманитарного цикла с последующим расширением перечня учебных предметов посредством использования технологии виртуальной реальности.

	Objectives of the project	Providing conditions for civic and patriotic education of students in 5-11 grades and increasing their motivation to studying Humanities subjects with a further extension of school subjects using the virtual reality technology.
11.	<p>Задачи, планируемые к выполнению в рамках реализации проекта</p> <p>Objectives planned for implementation within the framework of the project</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Отобрать VR-контент, соответствующий учебной программе по учебным предметам и разработать авторские материалы к учебным занятиям с использованием VR-технологии. – Проанализировать эффективность использования VR-технологии на учебных занятиях как средства гражданского и патриотического воспитания учащихся. – Транслировать опыт по использованию VR-технологии в образовательном процессе педагогической общественности. <p>- to select VR content relevant to the national curriculum, to create educational materials for VR-classes;</p> <p>- to analyze the effectiveness of VR-technology at the lessons as a means of civic and patriotic education;</p> <p>- to introduce the effective project products into the educational process.</p>
12.	Целевая группа Target group	<p>учащиеся II и III ступеней общего среднего образования</p> <p>students of the II and III stages of general secondary education</p>
13.	Краткое описание мероприятий в рамках проекта	<p>В 2022-2024 годах ГУО «Гимназия №7 г. Минска имени В.И. Ливенцева» работала над реализацией гуманитарного проекта для учащихся 5-11 классов по внедрению технологии виртуальной реальности (VR-технологий) в образовательный процесс по учебному предмету «Биология».</p> <p>В дальнейшем планируется расширить перечень учебных предметов, преподаваемых посредством использования технологии виртуальной реальности, что позволит не только упростить подачу сложного материала, сделать его понятным и интересным, активизировать познавательную деятельность учащихся, но и осуществить воспитательные задачи урока. Для воспитания патриотических взглядов и убеждений важно, чтобы они были не просто усвоены учащимися, а приобрели личностный смысл, прошли через эмоциональные переживания. Воспитательная работа в этом</p>

	<p>Brief description of project activities</p>	<p>случае должна не только носить красочный, эмоциональный характер, но и отличаться глубиной и убедительностью фактического материала. И VR-технология как нельзя лучше отвечает всем перечисленным требованиям.</p> <p>In years 2022-2024, the State Educational Institution "Gymnasium No. 7 of Minsk named after V.I.Liventsev" started and continued the implementation of the humanitarian project for the introduction of virtual technology reality (VR-technologies) into the educational process. The first stage of a large-scale project was the creation of "Virtual laboratory for biology" of a subject "Biology".</p> <p>We are going to expand the list of subjects using VR-technologies at the lessons. Virtual space enables students to examine objects and processes in detail that are impossible or very difficult to trace in the real world. In the virtual world, a person is hardly affected by external stimuli, which facilitates the concentration of the students. In virtual reality, you can conduct complex or dangerous experiments without any risks. This technology makes it possible to increase the efficiency of online studies. To provide the full involvement in the topic and maximize VR technologies effect it is essential that the whole class is included in the process, not a teacher - a student or several students of the class only.</p> <p>We believe that VR-technology provides excellent opportunities for patriotic education of students as it involves the emotional sphere of viewers and the educational material becomes very deep and convincing.</p>
14.	<p>Социальная значимость проекта</p> <p>Social significance of the project</p>	<p>Проект направлен на модернизацию и развитие учреждения образования. Расширяются возможности учреждения образования для предоставления современного качественного образования через приобретение оборудования и программного обеспечения, необходимого для внедрения современных форм обучения в образовательный процесс.</p> <p>The project is aimed to the modernization and development of the educational establishment. It expands the opportunities for providing high-quality education via purchasing and using modern equipment and technologies.</p>
15.	<p>Расходы/Expenses</p>	<p>Программное обеспечение по учебным предметам</p>

		<p>Веб-камера – 2 шт. Ноутбуки с наушниками – 10 шт. Сумки для ноутбуков Автоматизированное рабочее место учителя: компьютер, монитор, клавиатура, мышь; МФУ (с дополнительным картриджем), акустическая система. Цветной принтер Внешние диски – 4 шт. Аккумуляторные батареи Кейс для хранения и транспортировки VR-шлемов Ламинатор формата А3 (+ расходные материалы) Резак для бумаги Брошюровщик (+ расходные материалы)</p>
16.	<p>Бюджет проекта Project budget</p>	<p>50 000 долларов США 50 000 US dollars</p>
17.	<p>Место реализации проекта Project implementation location</p>	<p>Республика Беларусь, г. Минск, ул. Захарова, 58 Republic of Belarus, Minsk, 58 Zakharov st.</p>
18.	<p>Контактное лицо Contact person</p>	<p>Смагина Лариса Леонидовна Smagina Larisa</p>