

**Аннотация инновационного проекта**  
**Региональной инновационной площадки Московской области**  
**ВОСКРЕСЕНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН**  
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**«ЛИЦЕЙ № 22»**

**Адрес:** Московская область, г. Воскресенск,  
ул. Менделеева, д. 11

**Директор:** Концов Андрей Анатольевич

**Телефоны:** 8(496)44-2-44-92

**E-mail:** [licey22mo@yandex.ru](mailto:licey22mo@yandex.ru)

**Сайт:** <http://licey22vos.ru/>



**Тема инновационного проекта:** «Создание развивающей образовательной среды средствами робототехники и информатизации».

**Цель и задачи проекта.** Основная цель проекта – изучение и внедрение в образовательный процесс современных технических и информационных средств.

Задачи проекта связаны с изучением робототехники и образовательных ресурсов сети Интернет и их внедрением в образовательную практику с планируемым увеличением показателей качества образовательной подготовки обучающихся.

**Сроки реализации проекта:** 2016-2018 гг.

**Ключевые слова:** робототехника, образовательные платформы, вебинары, качество.

**Краткое описание проекта.** Проблематика проекта связана с повышенным запросом со стороны обучающихся и их родителей на использование в школах компьютерных инноваций и обусловлена высокими темпами научно-технического прогресса.

Ключевые мероприятия проекта:

1. Изучение различных технических (в т.ч. робототехнических) и программных средств и возможностей их использования в образовательном процессе.
2. Формирование экспериментальных групп обучающихся и проведение мониторинговых исследований.
3. Интегрированные занятия по различным предметам.
4. Разработка специальных программ внеурочной деятельности.
5. Создание интерактивной обучающей среды на базе музея Боевой Славы.
6. Распространение инновационного опыта.

**Результаты и эффекты реализации проекта.** Ожидаемые результаты:

1. Устойчивая мотивация детей к обучению с использованием современных технических и виртуальных средств.
2. Высокий уровень качества образования.
3. Высокий уровень сформированности у детей нравственных качеств, чувства патриотизма.

Ожидаемые эффекты:

1. Повышение учебно-познавательной мотивации, рост интереса детей к изучению предметов «Информатика», «Физика», «ОБЖ», других учебных дисциплин.
2. Рост заинтересованности детей к обучению с использованием современных технических и виртуальных средств (включая собственный смартфон, планшетный ПК), что позволит использовать эти средства не во вред ребенку (виртуальные игры), а на пользу (творческое развитие);
3. Приобретение обучающимися компетенций, связанных с безопасным поведением в виртуальных пространствах.

**Готовый инновационный продукт, предлагаемый к распространению.** Специальные программы внеурочной деятельности, методические рекомендации по использованию технических, виртуальных и программных средств в образовательном процессе, проекты дополнительных профессиональных образовательных программ.