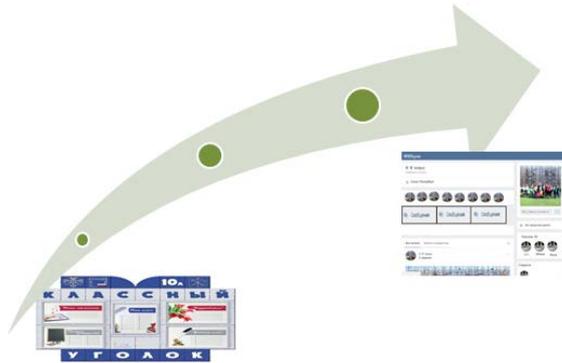


ПРОЕКТ «РЕАЛЬНО-ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР»

Разработчик проекта
Щудрова О.А.
(ГБОУ школа №98)



Идея проекта

Разработка комплекса мероприятий по повышению социальной мотивации учащихся с помощью современных технологий.

Проект предполагает проведение мероприятий по 9 этапам игровой программы: «Аватарка», «Социальные сети в кабинеты», «Первое слово...», «Зимняя сказка», «Обновление», «Мотивация», «ЗОЖ», «День Победы», «Продолжение следует...» на основе современных информационных технологий (Интернет, социальные сети).

Цель проекта

Позитивизация увлечения учащихся сетью Интернет и социальными сетями.

Задачи проекта

1. Создать условия для творчества детей.
2. Привлечь целевую аудиторию к социально-значимым проблемам.
3. Повысить популярность школьных СМИ среди учителей, учащихся и их родителей (сайт, группы в социальных сетях).
4. Сформировать культуру поведения в сети Интернет.

Адресность проекта

Учащиеся 8-11 классов.

Ожидаемый результат

- Увеличение числа учащихся, заинтересованных в социально-значимой деятельности.
- Сплочение классных коллективов.
- Вовлечение в творческую деятельность максимального числа целевой аудитории (не менее 50%).
- Социализация детей, увлеченных виртуальной реальностью, использование их знаний и интересов на благо коллектива.
- Достижение положительной динамики в работе с проблемными зонами социальной креативности детей: социальной мотивации, социальной компетенции и социальных ценностей.

Воплощенный результат проекта

Разработка игровой программы «Реально-виртуальный мир» для учащихся 8-11 классов.

Перспективы дальнейшей работы по проекту

Организация и поиск новых форм дальнейшей работы по оформлению общешкольной тематической среды.