**Комунальний заклад «Дошкільний навчальний заклад (ясла-садок) №230 комбінованого типу» КМР**

**КОНКУРСНА ПРОПОЗИЦІЯ**

**ПРОЕКТ**

**СТВОРЕННЯ СЕНСОРНОЇ КІМНАТИ «RAINBOW GAME» ДЛЯ ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ**

****

Автор проекту:

Коломоєць Наталія Юріївна

***м. Кривий Ріг***

***2019***

*Додаток 3*

*до Положення про порядок проведення конкурсу проектів місцевого розвитку "Громадський бюджет", реалізація яких планується у 2019 році*

***ФОРМА ПРОЕКТУ***

|  |  |
| --- | --- |
| ***№***  ***з/п*** | ***Назва розділу, підрозділу*** |
| **І** | Реєстраційна картка проекту |
| **ІІ** | Проект |
| **1** | Анотація проекту |
| **2** | Докладний опис проекту |
| **2.1** | Опис проблеми |
| **2.2** | Мета та завдання проекту |
| **2.3** | Технологія досягнення цілей |
| **2.4** | Очікувані результати від виконання проекту |
| **ІІІ** | Бюджет проекту |
| **ІV** | Додатки: |
| **4.1** | Додаток 1. Резюме автора проекту |
| **4.2** | Додаток 2. Зобов’язання щодо забезпечення співфінансування проекту (довільна форма) |
| **4.3** | Додаток 3. Погодження балансоутримувача |
| **4.4** | Додаток 4. Копія паспорта автору проекту |
| **4.5** | Додаток 5. Фото матеріали |

*Продовження додатка 3*

***І. РЕЄСТРАЦІЙНА КАРТКА ПРОЕКТУ***

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Назва проекту  (не більше 15 слів) | | | | **«Створення сенсорної кімнати «RAINBOW GAME» для дітей з особливими освітніми потребами»** | | | |
| Район міста, у якому реалізовуватиметься проект | | | | **Покровський район** | | | |
| Тематичний напрям (напрями), якому/ яким відповідає проект (визначені в пункті 3.6. Положення) | | | | 3.7.2.7 підтримки соціально незахищених верств населення, у тому числі людей з особливими потребами, учасників антитерористичної операції на сході України та операцій об'єднаних сил у Донецькій і Луганській областях;  3.7.2.8 підтримка інноваційних методів освіти та виховання зростаючого покоління, розвиток інклюзивної освіти, створення умов для нарощування інтелектуального потенціалу населення | | | |
| Адреса автора проекту | | | | **50106, м.Кривий Ріг, мкр-н 4-й Зарічний, б.25, кв.16** | | | |
| Телефон, факс, e-mail | | | | **096-797-49-25; PsixologNatali@gmail.com** | | | |
| Загальний бюджет проекту,  у тому числі: | | | | **493465грн.** | | **100%** | |
| * за рахунок коштів міського бюджету; | | | | **468791** | | **95%** | |
| * за рахунок співфінансування | | | | **24674** | | **5%** | |
|  | |  | |  | |
| *підпис автора проекту* | |  | | *ініціал, прізвище* | |
|  |  |  | | *дата* | |

*Продовження додатка 3*

***ІІ. ПРОЕКТ***

1. ***Анотація проекту.***

**Назва проекту: «Створення сенсорної кімнати «RAINBOW GAME» для дітей з особливими освітніми потребами».**

Пізнання дитини, навколишнього світу, починається із сприйняття предметів і явищ. Пізнання дитиною навколишнього світу за допомогою відчуттів і сприймання створює необхідні передумови для виникнення складніших пізнавальних процесів (мислення, пам'ять, уява).

Розвинена сенсорика — основа для удосконаленняпрактичної діяльності дитини. У дитини формуються уявлення про зовнішні властивості предметів – форма, колір, розмір, розташування в просторі, запах, смак та інші. У повсякденному житті, під час самостійних ігор, праці, на прогулянках малята мають справу з багатьма властивостями предметів, однак помічають, відокремлюють, усвідомлюють лише деякі з них.

Тому головним завданням стало забезпечення найповнішого розвитку дітей з урахуванням вікових особливостей на етапі завершення дошкільної освіти, а так само створення умов для радісного перебування в дитячому дошкільному закладі, щоб кожна дитина відчувала і знала, що вона потрібна і уявляла, який прекрасний навколишній світ.

Отже, **актуальність нашого проекту** полягає у тому, що в результаті його реалізації ми отримаємо потужний інструмент для розширення і розвитку світогляду, сенсорного та пізнавального розвитку – сенсорну кімнату. Яка стане організованим особливим чином навколишнім середовищем, що складається з великої кількості різного виду стимуляторів, які впливають на органи зору, слуху, нюху, тактильні та вестибулярні рецептори. Вони надають на психічний і емоційний стан дитини як заспокійливу, так і тонізуючу, відновлюваючу дію.

**Проект передбачає проведення ряду заходів:**

**-** поширення інформації про початок реалізації проекту на сайті КЗ «ДНЗ №230 КТ» КМР, залучення батьківської громади до участі;

**-** презентація проекту на всіх стадіях його реалізації;

**-** розробка проекту та підготовка проектно-кошторисної документації;

**-** підготовка приміщення до проведення ремонтних робіт;

**-** закупівля усіх необхідних будівельних матеріалів;

**-** виконання ремонтних робіт приміщення;

**-** закупівля усього необхідного сучасного обладнання;

**-** розміщення обладнання зонально;

**-** відкриття сенсорної кімнати;

**-** розміщення звіту про реалізацію заходів капітального ремонту сенсорної кімнати на сайті.

**Результатом реалізації проекту буде:** реалізація сучасних методик використання сенсорної кімнати. Робота в кімнаті допоможе контролювати агресію, розвивати емоційний контроль, самоконтроль при тривожних і компульсивних розладах, допоможе в корекції поведінкових порушень, психічному відновленні. Будуть впроваджуватися корекційні програми з дітьми аутистичного спектру.

**Обсяг коштів та джерела фінансування:**

Згідно попередніх розрахунків на реалізацію проекту необхідно витратити **493465** грн.

Джерелом фінансування попередньо планується використання фонду проектів місцевого розвитку «Громадський бюджет – 2020» – **468791**грн. (кошти міського бюджету) та за рахунок співфінансування (власні кошти заявника) – **24674**грн.

1. ***Докладний опис проекту:***

***2.1. Опис проблеми***, на розв’язання якої спрямовано проект:

Враховуючи ситуацію в країні та у нашому місті зокрема, спостерігаємо збільшення кількості соціально незахищених людей з яких 36% це діти. Завдяки експертній оцінки спеціалістів, можемо простежити тенденцію до збільшення кількості дітей з особливими освітніми потребами. Експерти у сфері корекційної педагогіки, психології та реабілітології, у наш час опираються на загально відомий підхід, згідно з яким розвиток психомоторних, когнітивних та соціальних навичок ефективніше реалізувати через ігрову діяльність. Особливо актуальним цей підхід стає у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Всім дітям, без винятку, потрібно надати можливість ділитися і взаємодіяти з однолітками. І всі діти, незалежно від функціональних можливостей, прагнуть насолоджуватися власним дитинством та обмінюватися враженнями.

Відповідно до Закону України «Про охорону дитинства» на сьогодні значно посилено державну підтримку дітей з особливими освітніми потребами. Набули актуальності питання інтеграції таких дітей у суспільство, основою якої є доступ до якісної освіти, починаючи з дошкільної (згідно інструктивно – методичного листа «Про організацію навчально – виховного процесу в умовах інклюзивного навчання» №872 15.18.2011р.) Інклюзивні підходи до освіти допомагають підтримати дітей з особливими освітніми потребами та їх батьків у навчанні й досягненні життєвого успіху.

**Цільові групи, на які спрямовані результати виконання проекту:**

Реалізація проекту сприятиме покращенню умов для навчально-виховного процесу у КЗ «ДНЗ №230 КТ» КМР, а також для вихованців інших навчальних закладів, що знаходяться поблизу. Наш дошкільний навчальний заклад розраховано на 10 груп раннього та дошкільного віку. В закладі функціонують групи: 2 – для дітей раннього віку; 5 – для дітей дошкільного віку; 3 – спеціальні групи. Планова наповнюваність груп згідно діючих нормативів: ранній вік – 15 дітей; дошкільний вік – 20 дітей; різновікова група – 15 дітей; спеціальна група – 13 дітей.

Зокрема у втіленні Проекту зацікавлені:

1. Вихованці дошкільного навчального закладу. Хотілося б зазначити, що наш заклад дошкільної освіти №230 відвідує 46 дітей з особливими освітніми потребами. Спеціальні групи закладу відвідують діти з ДЦП, діти з різними спектрами аутизму, діти з вадами мовлення, діти з ЗПР, діти з поведінковими розладами та діти з соціально незахищених верств населення:

* 21 сім’я багатодітна ( в сім’ях по 3,6 та 9 дітей);
* діти сироти та під опікою ( 3дитини);
* діти батьки яких приймали(-ють) участь у АТО (4 дитини);
* малозабезпечені.

1. Працівники дошкільного навчального закладу – 56 осіб ( 28 педагогів,

28 тех.персонал)

1. Представники батьківської громадськості – 12 осіб (залучення їх до

навчально-виховного процесу).

Зважаючи на вище викладену інформацію, Коломоєць Наталія Юріївна, практичний психолог закладу, яка є автором даного проекту, прагне до створення сенсорної кімнати «RAINBOW GAME» для дітей з особливими освітніми потребами.

Даний проект буде направлений на розв’язання досить важливих **проблем,** таких як:

1. Допомага в стимулюванні сенсорної чутливості та  рухової активності, розвитку зорово-моторной координації дітей, розвивати  загальну і дрібну моторику, покращувати координацію рухів.

2.Створення позитивного емоційного фону і допомогти подолати порушення в емоційно-вольовій сфері (зменшити тривожний стан, знизити агресію, навчити саморегуляції, знімати м'язову і психоемоційну напругу).

3.Підвищувати  психічну активність за рахунок стимулювання позитивних емоційних реакцій; розвивати тактильні, зорові відчуття, тренувати пам'ять, увагу, інтелект.

4.Коректувати порушення в пізнавальній сфері, долати труднощі в навчанні.

5. Допомога у корекції розвитку мови.

6. Допомога у вирішенні проблеми з соціальною адаптацією.

Уміло скориставшись середовищем сенсорної кімнати можна скоректувати всі ці недоліки, а так само поведінку дуже привередливого, замкнутого, агресивного малюка, тобто дітей з особистісними проблемами і проблемами соціального розвитку.

Заняття в сенсорній кімнаті позитивно впливають на розвиток як здорових дітей, так і дітей з особливостями розвитку.

Окрім того хотілося б зазначити, що сенсорна кімната в дитячому саду буде призначена не **лише для дітей, але і для дорослих.** Дорослі можуть поринути на якийсь час у фантастичний світ дитинства. Адже працювати вихователем і бути батьками нелегко, це постійна напруга і важкий тягар відповідальності. У цій кімнаті стимулюються і розкриваються приховані можливості, дорослі можуть розслабитися, набути нових навичок спілкування та отримати консультацію спеціалістів.

Крім того, **сенсорну кімнату можливо використати для попередження та профілактики вигорання педагогів.**

***2.2. Мета та завдання проекту:***

**Метою проекту** є: розвиток і активізація у дітей сенсорної функції, сприяння соціально-психологічного і особистісного розвитку дитини.

Уведення нових технологій в корекційну роботу дозволить не тільки з'єднати різні види корекції, але і знайти нові підходи взаємодії, встановлення довірчих відносин з дитиною, зняття психоемоційного навантаження, створення розслаблюючої атмосфери. На заняттях в сенсорній кімнаті вдало поєднуватимуться елементи кольоротерапії, музикотерапії, пісочної терапії, ігротерапії, казкотерапії, в ній легко буде проводити вправи на розрізнення емоційних станів, розвиток мімічних рухів, ігри і вправи на розвиток навиків спілкування, саморегуляції, розслаблення зняття напруги, пальчикові ігри, тіньовий театр, вправи на дихання і багато іншого.

**Завдання проекту,** спрямовані на досягнення поставленої мети, а саме:

* Забезпечення повноцінного розвитку дітей з урахуванням вікових особливостей та дітей з особливими освітніми проблемами на етапі вступу та до завершення дошкільної освіти;
* створення умов для комфортного перебування в закладі дошкільної освіти, щоб кожна дитина відчувала і знала, що вона потрібна і уявляла, який прекрасний навколишній світ.

Проект **«Створення сенсорної кімнати «RAINBOW GAME» для дітей з особливими освітніми потребами»** спрямований на розв’язання стратегічних та оперативних цілей Стратегічного плану розвитку міста Кривого Рогу на період до 2025 року, та відповідає пріоритетним напрямам конкурсу "Громадський бюджет - 2020" зокрема:

- 3.7.2.7 підтримки соціально незахищених верств населення, у тому числі людей з особливими потребами, учасників антитерористичної операції на сході України та операцій об'єднаних сил у Донецькій і Луганській областях;

- 3.7.2.8 підтримки інноваційних методів освіти та виховання зростаючого покоління, розвиток інклюзивної освіти, створення умов для нарощування інтелектуального потенціалу населення.

* 1. ***Технологія досягнення цілей:***

**Методи реалізації проекту:**

1. Створення робочої групи по реалізації проекту;

2. Розробка відповідної документації з питань реалізації проекту;

3. Ознайомлення батьківської громади з планом реалізації проекту;

4. Підготовка приміщення, закупівля усіх необхідних будівельних

матеріалів, проведення поточних ремонтів, а саме:

- звільнення приміщення від меблів, демонтаж покриття;

- демонтаж та монтаж вікон та балконного блоку;

- заміна дверей, ґрунтування та шпаклювання стін, проведення електрики;

- встановлення натяжної стелі;

- фарбування стін;

- встановлення світильників;

- підготовка підлоги для монтажу;

- монтаж покриття.

5. Закупівля та монтаж (зонально) необхідного обладнання сенсорної кімнати.

6. Проведення широкої інформаційної кампанії під час безпосередньої реалізації проекту шляхом інформування громадськості з використанням web–можливостей на сайті Проекту «Громадський бюджет», у соціальних мережах та ЗМІ.

7. Відкриття сенсорної кімнати.

8. Проведення занять спеціалістами закладу для дітей з особливими потребами та консультацій з вихователями та батьківською громадою.

**Для успішної реалізації вище зазначених методів та їх впровадження, можуть застосовуватись різноманітні підходи, зокрема:**

1. Командний підхід – об'єднання інтересів педагогічних працівників та батьків; спільна мотивація до участі у проекті; досягнення консенсусу усіма сторонами згідно мети реалізації проекту і, як результат, співучасть усіх зацікавлених сторін у реалізації проекту.
2. Логічна структура – усіма співучасниками уточнюються конкретні результати, які розглядаються як бажані на довгостроковий період дії проекту для покращення умов перебування дітей у дошкільному навчальному закладі.
3. Поетапний графік – при реалізації проекту іде поетапне виконання робіт у часі для якісної реалізації проекту.
4. Відстеження та система звіту – фіксується по заходам, які відбуваються в процесі реалізації проекту.
5. Система оцінки – досягнення результатів проекту буде оцінюватися певними групами, для яких цей проект реалізується.

**Оцінювання результатів:**

Оцінювання результатів буде здійснюватися представниками головного розпорядника коштів, автором проекту а педагогічними працівниками дошкільного навчального закладу та батьківською громадою.

Для виявлення результатів ефективності впровадження даного проекту планується використання діагностичних методик (анкетування, тестування, інтерв’ю, моніторингові дослідження).

***2.4. Очікувані результати від виконання проекту***

Реалізація проекту дасть можливості отримати **короткотривалі результати:**

- створеннябезпечного середовища (сенсорної кімнати) та найкращих умови для соціалізації та навчання дітей з особливими освітніми потребами;

- вихованці навчального закладу, педагоги та батьки зможуть повноцінно відпочити та емоційно розвантажуватись у сенсорній кімнаті.

**Перспективні наслідки реалізації проекту** допоможуть:

* поліпшення рухової активності та дрібної моторики;
* розвиток мовлення дітей;
* розвиток сенсорних функцій;
* нормалізування психічних функцій,
* зниження агресії;
* підвищення емоційної стабільності та стресостійкості педагогів та батьків;
* попередження та профілактика вигорання педагогів.

**Сталість результатів проекту ( можливість його функціонування після закінчення фінансування в рамках конкурсу):**

Після реалізації проекту **«Створення сенсорної кімнати «RAINBOW GAME» для дітей з особливими освітніми потребами»** не потребує подальшого фінансування після закінчення конкурсу.

**