




**Проект
«Интерактивный класс»**

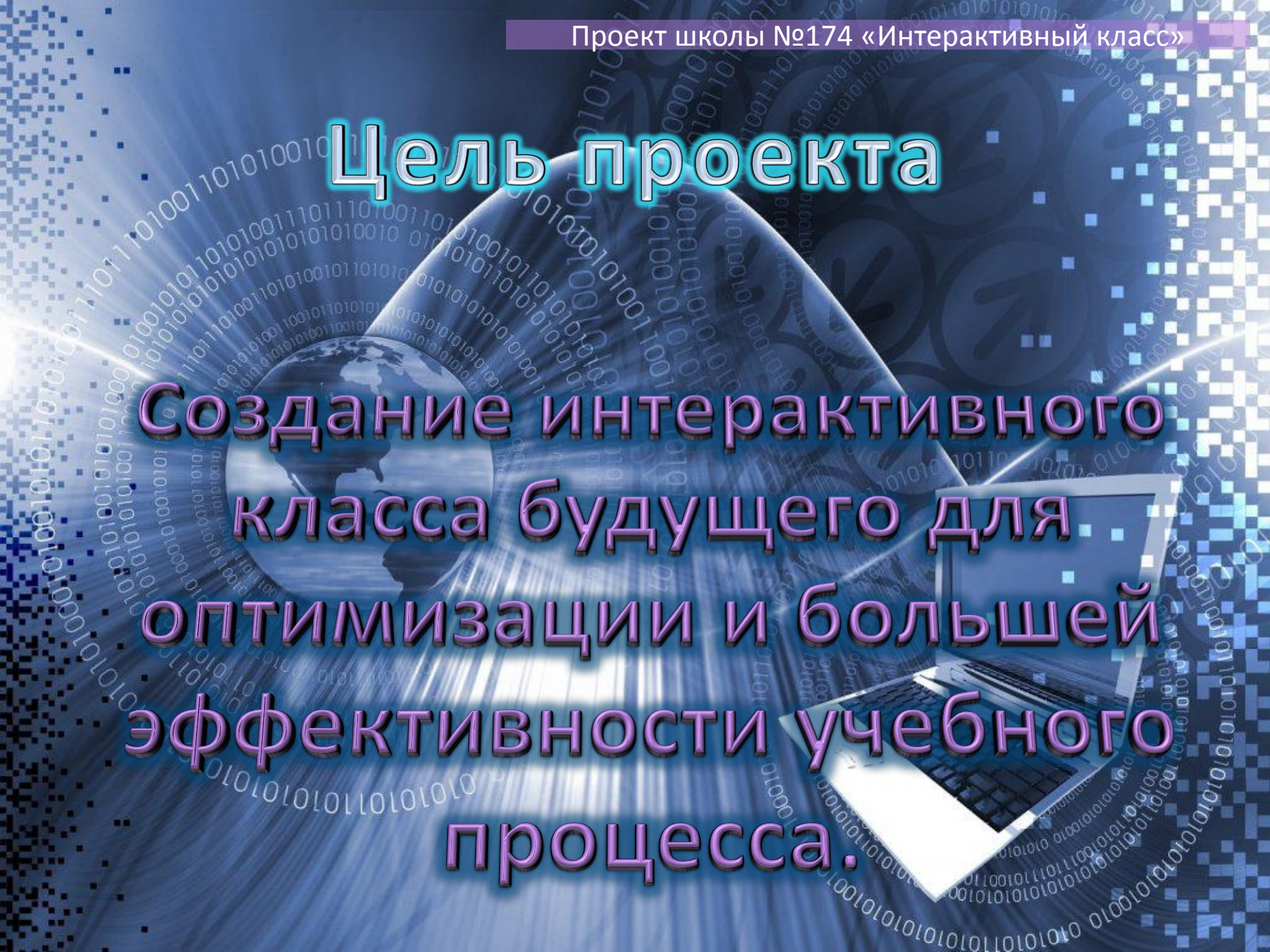
**Авторы проекта:
ученики 10 и 11 класса**

Актуальность проекта

- 
1. Устаревшее оборудование в классе информатики
 2. Нехватка современной техники (3D принтера, 3D проектора, цветного лазерного МФУ)
 3. Унылый дизайн помещения (класса информатики)
 4. Изношенные и устаревшие коммуникации
 5. Отсутствие современного программного обеспечения

Цель проекта

Создание интерактивного класса будущего для оптимизации и большей эффективности учебного процесса.

The background is a vibrant blue and white digital landscape. It features a central globe showing the Earth, a laptop computer in the lower right corner, and a dense field of binary code (0s and 1s) scattered throughout. The overall aesthetic is high-tech and futuristic, with light rays and a sense of motion.



Задачи проекта

1

- Рассмотреть тенденции изменения школьного образования в области преподавания информатики, математики, экономики и финансовой грамотности

2

- Разработать варианты оснащения компьютерного класса школы

3

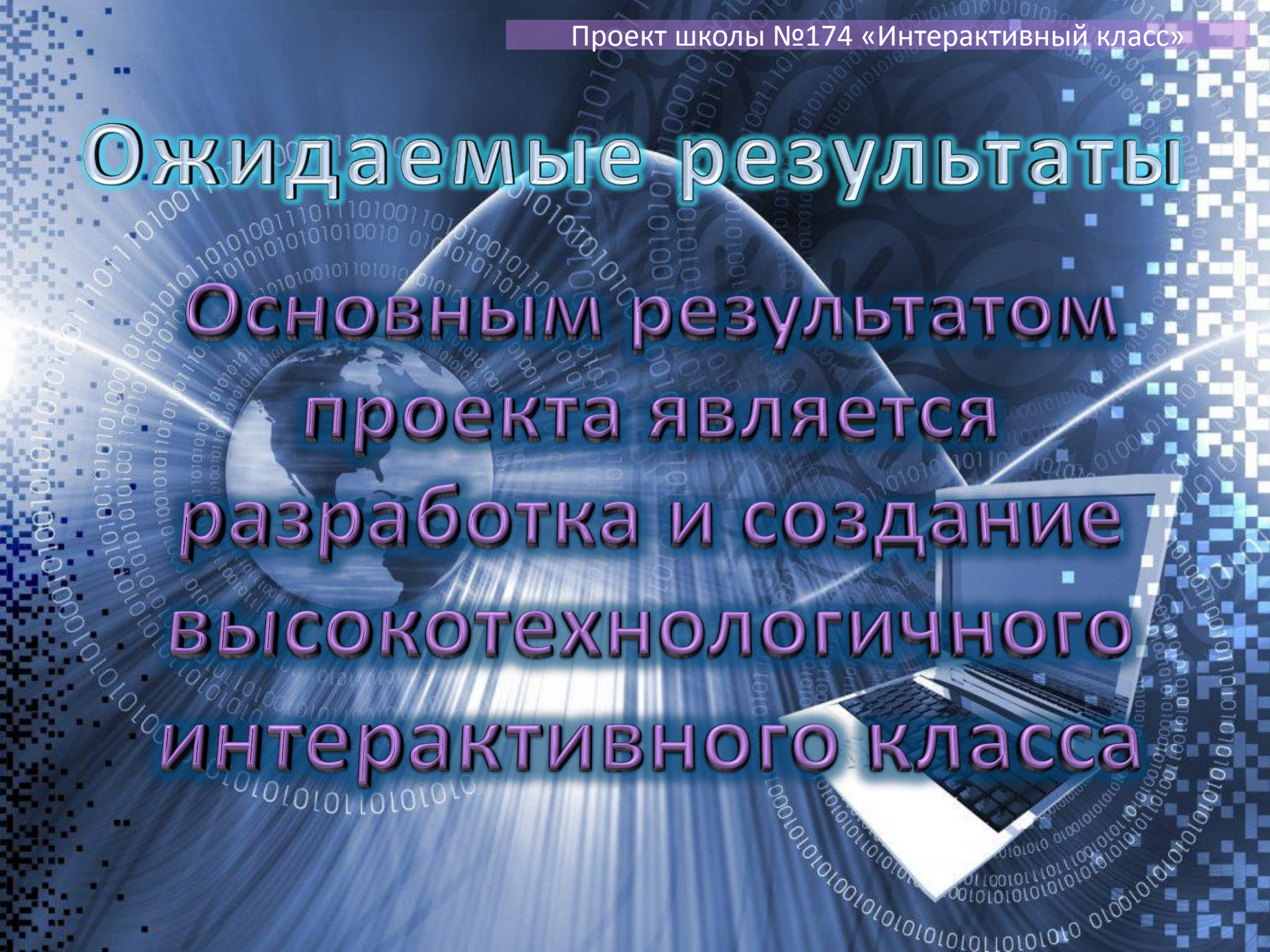
- Выбрать программную среду, позволяющую реализовать разработанные варианты

4

- Продумать интерьер интерактивного класса

Ожидаемые результаты

Основным результатом
проекта является
разработка и создание
высокотехнологичного
интерактивного класса





@wildrosebuilds



