

Nazwa projektu: „*Poprawa warunków bazy dydaktycznej i jakości kształcenia w III LO w Rzeszowie*” - nr FEPK.05.01-IZ.00-0002/23

Program: Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027

Priorytet: FEPK.05 Przyjazna przestrzeń społeczna

Działanie: FEPK.05.01 Edukacja

Instytucja Zarządzająca: Zarząd Województwa Podkarpackiego, Instytucja Zarządzająca programem regionalnym Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027 (<https://funduszeue.podkarpackie.pl/>)

Beneficjent: Gmina Miasto Rzeszów (www.rzeszow.pl)

Jednostki Realizujące Projekt:

- III Liceum Ogólnokształcące,
- Urząd Miasta Rzeszowa.

Wartość całkowita projektu: 11 619 159,61 PLN*

Kwota dofinansowania całego projektu z UE: 1 699 999,99 PLN*

Termin realizacji całego projektu: 04/2024 – 09/2025*

*stan według umowy z dnia 26 sierpnia 2024 r. o dofinansowanie projektu FEPK.05.01-IZ.00-0008/23.

Cel projektu i grupy docelowe:

Celem głównym projektu jest zwiększenie dostępności oraz poprawa warunków dydaktycznych i jakości kształcenia w III LO w Rzeszowie. Zakres projektu obejmuje modernizację budynku oświatowego przy ul. Szopena 11 w Rzeszowie na działce nr 1102 obr. 207 Śródmieście.

Opis projektu:

Zakres projektu objęty dofinansowaniem obejmuje zatem:

1. Utworzenie Indywidualnej Pracowni Rozwoju Ucznia. Pracownia o pow.16,78m² i będzie w niej mogło przebywać 14 uczniów w ciągu dnia. Każdy uczeń, niezależnie od swoich zdolności i możliwości intelektualnych, potrzebuje warunków i odpowiedniego podejścia oraz takich metod nauczania, które jak najlepiej odpowiadają jego potrzebom. W pracowni tej uczniowie, szczególnie ci ze specyficznymi trudnościami w nauce i niepowodzeniami edukacyjnymi będą mogli przy pomocy nauczycieli i z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi TIK nie tylko uczyć się, ale i nabyć nowe kompetencje.
2. Utworzenie pracowni do nauki nowego przedmiotu Biznes i zarządzanie (pow.53,17m²). Po doposażeniu pracowni w sprzęt TIK i niezbędne pomoce dydaktyczne uczniowie będą uczestniczyć w symulacjach, warsztatach, case studiach i projektach z zakresu nauk ekonomicznych. Wyposażenie multimedialne pozwoli na lepsze wyjaśnienie tematyki. Nowe kompetencje pozwolą uczniom rozwijać kompetencje efektywnego zarządzania własnymi finansami oraz uczniowie nabydą umiejętności zastosowania wiedzy w praktyce zgodnie z zasadą STEAM.

3. Dostosowanie pomieszczenia łazienki na 1 piętrze szkoły do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, w tym szczególnie z niepełnosprawnością ruchową. Pomieszczenie łazienki będzie miało następujące wymiary 17,87m².
4. Wsparcie szkolnej infrastruktury sportowej:
 - wymianę starej zniszczonej nawierzchni (parkiet) w sali gimnastycznej – 64,11 m² na podłogę sportową.
 - powstanie nowej sali sportowej (pow. 31,81m²)
5. Modernizacja i zakup specjalistycznego wyposażenia TIK do 7 pracowni STEAM.

Cel główny projektu zostanie osiągnięty w wyniku realizacji celów szczegółowych.

Cel główny projektu zostanie osiągnięty w wyniku realizacji celów szczegółowych:

- poprawy bazy lokalowej III LO poprzez modernizację i doposażenie 7 pracowni STEAM,
- podniesienie poziomu i jakości nauczania w zakresie kompetencji kluczowych, zwłaszcza rozumienia i tworzenia informacji w zakresie nauk przyrodniczych, technologii cyfrowych i inżynierii (w tym robotyki i oprogramowania poprzez doposażenie pracowni szkolnych),
- zwiększenie dostępności edukacji dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi poprzez utworzenie nowej Pracowni Indywidualnego Rozwoju Ucznia.

Efekty realizacji projektu:

1. Utworzenie nowej Pracowni Indywidualnego Rozwoju Ucznia o pow.16,78m².
2. Utworzenie pracowni do nauki nowego przedmiotu Biznes i zarządzanie zgodnie z modelem STEAM. Pracownia o powierzchni 53,17m².
3. Dostosowanie pomieszczenia łazienki na 1 piętrze szkoły do potrzeb osób z niepełnosprawnościami, w tym szczególnie z niepełnosprawnością ruchową (17,87m²).
4. Powstanie nowej sali gimnastycznej o pow. 31,81m².
5. Modernizacja starej sali gimnastycznej o pow. 64,11m² - wymiana parkietu na podłogę sportową.
6. Modernizacja 7 pracowni na potrzeby STEAM, w których będą prowadzone innowacyjne zajęcia zgodnie z modelem STEAM.

#FunduszeUE #FunduszeEuropejskie