

FISZKA PROJEKTOWA

Szanowni Państwo,

W związku z przystąpieniem przez Gminę Pasym do opracowania aktualizacji **Ponadlokalnego programu rewitalizacji sieci Cittaslow w zakresie gminy Pasym**, pragniemy zachęcić Państwa do przedstawienia propozycji projektów do realizacji na terenie Gminy.

Zgłaszane projekty powinny być ukierunkowane na rozwiązanie indywidualnych problemów społecznych, gospodarczych lub przestrzennych obszaru Gminy. W szczególności na wsparcie mogą liczyć przedsięwzięcia ukierunkowane na aktywizację społeczną i zawodową mieszkańców zdegradowanego obszaru gminy, a inwestycje w infrastrukturę powinny mieć względem nich charakter uzupełniający i powiązany.

Zachęcamy zainteresowanych do zgłaszania planowanych przedsięwzięć rewitalizacyjnych w formie fiszki projektowej.

IDENTYFIKACJA ZGŁASZAJĄCEGO			
I.1. Osoba do kontaktu			
1. Imię i nazwisko			
2. Telefon kontaktowy		3. E-mail	
4. Nazwa organizacji	Miejska Biblioteka Publiczna w Pasymiu		
5. Typ Inicjatora przedsięwzięcia (zaznaczyć właściwe)	Mieszkaniec/mieszkańcy grupa nieformalna Wspólnota Mieszkaniowa Organizacja pozarządowa lub inne, zrównane z nimi ustawą o działalności pożytku publicznego i wolontariacie Institucja publiczna Przedsiębiorca – podmiot gospodarczy Spółdzielnia Mieszkaniowa Inny (jaki?)		
CHARAKTERYSTYKA PLANOWANEGO PROJEKTU			
II.1. Lokalizacja projektu			
Miejscowość	Pasym	Ulica	Obszar rewitalizacji
II.2. Informacje dotyczące planowanego projektu			
1. Tytuł projektu			
Młodzi programują - kreatywnie, ciekawie i z pasją.			
2. W jakim obszarze realizowany będzie planowany projekt?			
☐ infrastruktura techniczna ☐ turystyka ☐ kultura ☒ edukacja i oświata ☐ ochrona środowiska ☐ ochrona zdrowia ☐ przedsiębiorczość ☐ pomoc społeczna ☐ inny (jaki?)			
3. Opis projektu oraz działania, które zostaną zrealizowane w ramach projektu			
Głównym celem projektu jest pobudzenie ciekawości młodych ludzi w obszarze IT oraz rozwinięcie ich wyobraźni i kreatywności. W ramach projektu zorganizujemy cykliczne warsztaty, na których: - dostarczymy młodzieży podstawową wiedzę i umiejętności dotyczące projektowania gier komputerowych oraz tworzenia aplikacji mobilnych. - połączymy naukę programowania z wykorzystaniem minikomputerów LEGO® Mindstorms® Education oraz LEGO® Wedo co pozwoli na zdobycie rzadkich i a jednocześnie pożądanых umiejętności z zakresu robotyki. - będziemy uczyć modelowania i renderowania w otwartym programie Blender, który jest			

pakiem do tworzenia grafiki trójwymiarowej. Umożliwia wygodne modelowanie za pomocą wielu typów obiektów, stosowanie efektów specjalnych, przygotowywanie realistycznych prezentacji (renderingów). Program udostępnia liczne funkcje do tworzenia animacji, a nawet silnik graficzny do gier.

- zapoznamy z technologią druku 3D na bazie projektów powstałych podczas warsztatów.

Dla podniesienia atrakcyjności zajęć, większość działań opierać się będzie na grywalizacji w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji uczestników. Grywalizacja da uczestnikom projektu przyjemność z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań (nawet jeśli przedtem uważali je za nudne lub rutynowe), z rywalizacji i współpracy.

Pobudzimy również kreatywne wykorzystywanie nowoczesnych technologii poprzez uczenie dzieci używania różnych aplikacji w systemie iOS oraz Android.

Jednocześnie zorganizowany zostanie cykl spotkań z ludźmi, którzy na co dzień pracują z nowoczesnymi technologiami IT, co mamy nadzieję podniesie ich motywację do dalszych studiów kierunkowych i podejmowania zatrudnienia w sektorze IT.

4. Opis stanu istniejącego wraz z podaniem problemów (społeczne, gospodarcze, przestrzenne) do rozwiązania których przyczyni się realizacja projektu

Wiedza młodych ludzi na temat nowych technologii niestety w większości ogranicza się do znajomości Facebook'a, gier komputerowych i korzystania z podstawowych funkcji telefonu. Nowe technologie są w obszarze zainteresowań młodzieży, ale jej wiedza jest bardzo powierzchowna, a o wielu innowacjach technologicznych młodzi ludzie nie wiedzą nic. Niektórzy nie zdają sobie nawet sprawy, że znajomość i używanie nowych technologii jest niezbędne na rynku pracy i w innych dziedzinach życia. Na zasygnalizowane nowe dla nich tematy w tym obszarze młodzież reaguje z zaciekawieniem. Brakuje im jednak zaangażowania i wewnętrznej motywacji aby zgłębiać temat programowania i nowych technologii.

Na obszarze rewitalizacji istnieje również utrudniony dostęp do nowoczesnych technologii, robotów, drukarek 3D, itp. Dzięki stworzeniu dobrze wyposażonej pracowni, ciekawym zajęciom oraz specjalistom ta sytuacja ma szansę się zmienić.

5. Wpływ projektu na sferę społeczną, gospodarczą, przestrzenno-infrastrukturalną oraz rezultaty (korzyści) projektu

Dzięki projektowi wzrośnie zaangażowanie młodych ludzi w samorozwój. Ciekawie prowadzone zajęcia, dostęp do sprzętu i specjalistów, będą zachętą do pokonania barier społecznych i mentalnych (bieda, bezrobocie, brak wzorców) uniemożliwiających doskonalenie się w IT. Działania prowadzone w obszarze nowych technologii będą sprzyjać rozwojowi intelektualnemu oraz kreatywności dzieci i młodzieży. W dalszej perspektywie mogą ułatwić im znalezienie dobrej pracy a być może założenie własnej działalności na terenie rewitalizacji.

Realizacja projektu ma również szansę wzbogacić strefę gospodarczą terenów rewitalizacji. Na zajęciach i warsztatach mogą być wypracowywane nowoczesne rozwiązania i metody działania dla lokalnych przedsiębiorstw. Wzmocni to ich pozycję i konkurencyjność.

6. Planowany termin realizacji (mm/rr)

od2017..... do2019.....

7. Czy projekt będzie realizowany we współpracy z partnerem/ami? (jeśli tak, proszę ich wskazać)

☒ TAK ☐ NIE

publiczni

prywatni

pozarządowi

inni

Stowarzyszenie Edukacji Pozaformalnej „Meritum”

8. Szacunkowa wartość całego projektu w złotych (netto)170.000 zł

II.3. Uwagi/dodatkowe informacje

Kontynuacja oraz dalsza rozbudowa realizowanego projektu
„GO_PRO! Gminny Ośrodek Programowania”

Dziękujemy za wypełnienie formularza