**+**

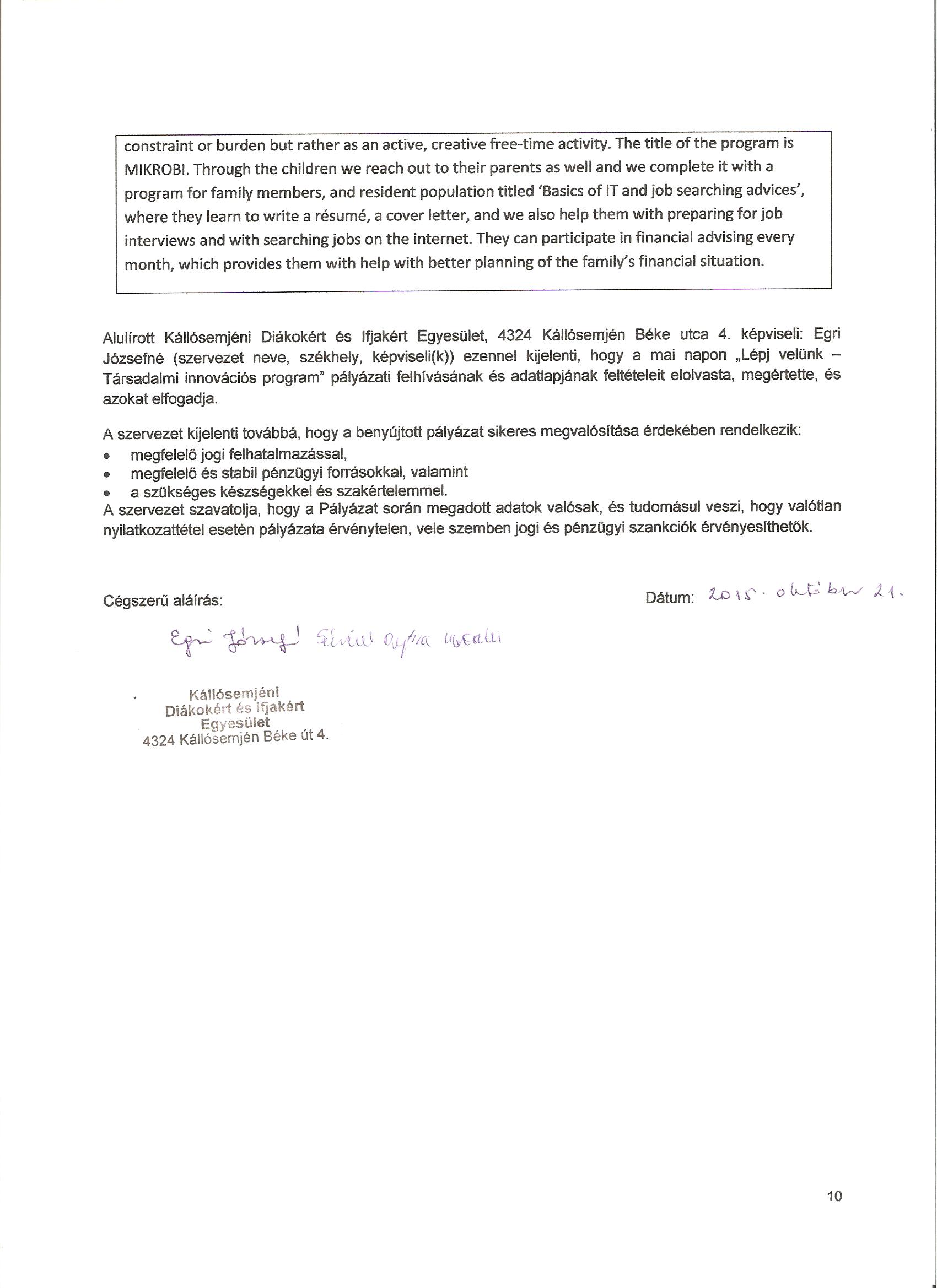
**1. számú melléklet:**

**„Lépj velünk - Társadalmi innovációs program 2015/16”**

**PÁLYÁZATI ADATLAP**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I. Általános információk** | | | | | |
| **A szervezet neve:** | **Kállósemjéni Diákokért és Ifjakért Egyesület** | | | | |
| **Cím:** | **4324 Kállósemjén, Béke utca 4.** | | | | |
| **Telefonszám:** | **0036202141802** | | **Fax:** | **-** | |
| **E-mail:** | **egriek@t-online.hu** | | **Weboldal:** | **http://kdie.weebly.com** | |
| **Kapcsolattartó:** | **Egri Józsefné** | | | | |
| **Számlavezető bank neve, számlainformációk:** | **Szabolcs Takarékszövetkezet,**  **számlaszám: 68800068-11107462-00000000** | | | | |
| **Nyilvántartásba vétel dátuma, nyilvántartási szám:** | **2013. november 03.**  **22.Pk.60.088/2013/3. szám** | | | | |
| **A pályázó szervezet küldetésének rövid leírása (max. 100 szó):** | **Egyesületünk küldetése, hogy a hátrányos helyzetű kistérségben olyan versenyképes tudást adjon a felnövekvő generációnak, amelynek segítségével kitörési lehetőséget találnak hátrányos helyzetükből. Célunk, hogy a hátrányos, halmozottan hátrányos illetve roma tanulók integráltan lehetőséget kapjanak tehetségük felismeréséhez és kibontakoztatásához. Az esélyegyenlőség jegyében olyan ingyenes foglalkozásokat biztosítunk számukra, ahol játékos formában fejlesztjük 21. századi digitális kompetenciájukat és problémamegoldó, logikai gondolkodóképességüket. Megtanulnak csapatban dolgozni, fejlesztjük szociális kompetenciájukat. A felnövekvő generáción át elérjük fiataljainkat, és a családjaikat, akik mentorként segítik munkánkat. Célunk, hogy az önkéntes tevékenységet népszerűsítsük körükben, példamutatással járjanak a fiatalabbak előtt. Pályaorientációs ismeretekkel segítjük szakmaválasztásukat és felkeltjük érdeklődésüket a hiányszakmák iránt.** | | | | |
| **A pályázó szervezet eddigi legfontosabb programjai és eredményei (max. 200 szó):** | **Szervezetünk keretei között folyamatosak a diákok számára biztosított programok az óvodás kortól a középiskoláig. Foglalkozásainkba bevonjuk a középiskolásokat, nálunk tölthetik közösségi szolgálati idejüket. Kapcsolatunk van a regionális munkaügyi központtal közfoglalkoztatás terén és nemzetközi szervezetekkel is külföldi önkéntesek fogadására.**  **Programjaink diákoknak:**   1. **Táblajátékkal segített problémamegoldó gondolkodás fejlesztése (korcsoportonként 5-18 éves korosztály)** 2. **Lego robot programozás (korcsoportonként 6-16 éves korosztály)** 3. **3d grafika és animációs filmkészítés (15-18 éves korosztály)** 4. **Számítógépes ismeretek, ECDL vizsgára való felkészítés (13-16 éves korosztály)** 5. **Tehetségazonosítás, tehetséggondozás, versenyfelkészítés** 6. **Gazdagító programok, kirándulások szervezése** 7. **nyári napközis és bentlakásos táborok szervezése** 8. **nemzetközi projectekben való részvétel (etwinning, erasmus+)** 9. **együttműködés a pedagógiai szakszolgálattal, családsegítővel, kisebbségi önkormányzattal, helyi önkormányzattal, pszichológussal, a Magyar Tehetségsegítő Szervezetek Szövetségével, Gábor Dénes Főiskolával és számos hazai és nemzetközi szervezettel (LogMeIn, SAP Hungary) valamint a Tanodahálózattal.**   **Programjainknak köszönhetően diákjaink számos versenyen értek el kiváló eredményeket. Nemzetközi Dáma, Országos Gó és Gomoku versenyen korcsoportonként első, második és harmadik helyezettjeink vannak. Tavaly egyesületünk szervezhette a Nemzetközi Dáma Országos Diák Olimpiát. Informatika Országos versenyen diákjaink a legjobb 10-ben évek óta benne vannak, de volt már 1. és 3. helyezettünk is ezen a rangos versenyen. Jógyakorlatunkat más pedagógusoknak képzések formájában továbbadjuk** | | | | |
| **Honnan szerzett tudomást a pályázati felhívásról?** | **A http://palyazatok.org weblapról** | | | | |
| **II. A pályázó szervezet 2014-es költségvetése\*** | | | | | |
| **Sorolja fel a 2014-es év bevételi forrásait:** | | **Bevételi forrás:** | | | **Összeg (HUF):** |
| 1.Nemzeti Tehetség Program  2.SAP Hungary Kft pályázata  3.NCSSZI pályázat  4.MATEHETSZ pályázatok  5.tagdíjak  6. önkormányzati támogatás  A MATEHETSZ pályázatai során pénz nem érkezik az egyesület számlájára, mindent (szállás, étkezés, munkabér, anyag- és eszközbeszerzés) a MATEHETSZ közvetlenül fizet ki. | | | 1. 2 000 000 Ft 2. 1 200 000 Ft 3. 465 000 Ft 4. 1 500 000 Ft 5. 34 000 Ft 6. 50 000 Ft   Összesen: 5.249.000 Ft |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **III. Projekt információk** | | | | | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/ társadalmi vállalkozás elnevezése:** | | | | *MIKROBI – MIKro ROBotikai Ismeretek* | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás összefoglalása:** | | | | | | |
| *Mutassa be legfeljebb 200 szóban a társadalmi innovációs projektet!.*  Hisszük és valljuk, hogy a hátrányos helyzetből való kiemelkedéshez a kompetenciák fejlesztésén át vezet az út. Projektünk négy, már meglévő pillérre támaszkodik: táblajáték, programozás, robotika, angol. A táblajáték fejleszti a logikai gondolkodást játékos formában és előkészíti a programozási ismeretek könnyebb elsajátítását. A programozás logikus, szabályszerű gondolkodás, mely kiegészül a programnyelvek használatával. Több terület is népszerű a diákok körében, mint honlap- és játéktervezés, 3D animáció. Megismerkedhetnek problémaorientált programnyelvekkel és részt vehetnek ehhez kapcsolódó hazai és nemzetközi projektekben és versenyeken. A kommunikáció és a szakmai nyelv az angol, így a nyelv elsajátítása nem külső nyomásra, hanem belső igényre épül. A Robotika eszközt ad a kreativitás kiteljesítéséhez. Egyesíti a programozási ismereteket és a problémamegoldó logikai gondolkodást. Nem csak elméleti alapokra helyezi a tudást, hanem rögtön lefordítja a gyakorlat nyelvére a robotok viselkedésén keresztül. E négy pillér egy közös felmenő rendszerű programot alkot a nagycsoportos óvodás kortól egészen a középiskoláig. A gyermekeken keresztül elérjük azok családjait is. A családtagok és a település lakossága számára elindítunk egy felnőtteknek szóló programot „Informatikai alapismeretek és álláskeresési tanácsok” címmel, ahol megtanulnak önéletrajzot, motivációs levelet írni, segítünk az állásinterjúra való felkészülésben és az internetes álláskeresésben Havonta részt vehetnek pénzügyi tanácsadásban, amely segítséget nyújt a család anyagi helyzetének jobb tervezésében. | | | | | | |
| **A projekt társadalmi hatása - *több elem is választható*** | | | | | | |
| Hátrányos helyzetűek:   * Foglalkoztatása * Foglalkoztathatóságának növelése, munkaerő-piaci integrációjuk segítése (képzés, mentorálás, stb.) * Jövedelemszerzési lehetőségeinek bővítése, piacra juttatása * Lakhatási körülményeinek javítása * Oktatáshoz való hozzáférésének javítása * Szolgáltatásokhoz való hozzáférésének javítása (pl. egészségügyi, informatikai, stb.)   Egyéb (kérjük, nevezze meg): pénzügyi tanácsadás, felkészítés állásinterjúra, álláskeresési tanácsok | | | | | | |
| **A projekt/fejlesztés időtartama:** | | | Kezdés időpontja: 2016.január 15. | | | |
| Befejezés időpontja: 2016. július 31. | | | |
| **A társadalmi probléma leírása:** | | | | | | |
| *Milyen problémát kíván kezelni a projekttel? Hogyan kapcsolódik ez az Ön szervezetének tevékenységi köréhez?*  Településünk hátrányos helyzetű kistérségben van, ahol nagyon sok a munkanélküli szülő és fiatal. Nagyon sok olyan család van, akik nem tudnak gyermekeiknek különórákat fizetni. Problémát jelent a munkanélküliség és gyakran a megélhetés és az oktatáshoz való egyenlő esélyű hozzáférés. Beszűkültek a lehetőségeink. Pedagógusként úgy tartjuk, hogy mindenki jó valamiben, ezért számos iskolában és egyesületnél megfordultunk, hogy olyan módszereket és foglalkozásokat biztosítsunk a gyermekeknek, ahol játszhatnak, jól érzik magukat és észrevétlenül fejlődik logikai és problémamegoldó gondolkodó képességük. Elsajátítottuk a hejőkeresztúri KIP módszert és bekapcsolódtunk a táblajátékok alkalmazásába. Ezt a diákok nagyon szeretik és számos versenyen is megmérettetik magukat. Ezek az eredmények kiváló motiváló erőt jelentenek mind a pedagógusok, mind a diákok és a szüleik számára. Mivel közvetlen környezetünkben igen kevés a munkalehetőség, ezért igyekszünk a diákok olyan kompetenciáit fejleszteni, amelyekkel nagyobb eséllyel tudnak majd munkát találni (matematikai, digitális, nyelvi, szociális kompetenciák). Szeretik a számítógéppel való munkát, legyen az programozás, robotika, weblapszerkesztés, grafika, vagy a tanulást segítő oktatóprogramok használata. A több mint 10 000 betöltetlen informatikához köthető álláshely is azt bizonyítja, hogy ilyen irányba kell a gyermekeinket orientálni. Célunk az esélyegyenlőség megteremtése versenyképes tudás megszerzésével a tehetséges, hátrányos helyzetű diákok számára elmaradott kistérségünkben. Ezek a tevékenységek tökéletesen összhangban vannak az egyesületünk alapszabályával. A szülőkkel való folyamatos kapcsolattartás során igényként merült fel részükről, hogy ők is szívesen megtanulnák a számítógép használatát (önéletrajz, álláskeresés segítése). Ehhez még egy kis rásegítés a pénzügyi tanácsadás. Az informatika és az idegen nyelv lehetőséget ad arra, hogy kitágítsuk lehetőségeinket, nemzetközi kapcsolatokat építsünk és motiváljuk gyermekeinket, versenyképes alkalmazható tudást adjunk a kezükbe. | | | | | | |
| **Kedvezményezetti célcsoport:** | | | | | | |
| *Milyen személyek csoportja és hányan fogják élvezni az Ön által javasolt projekt előnyeit? (A személyek számát tekintve becsült értéket adjon meg)). Miként válik fenntarthatóvá az elért társadalmi hatás?*  Projectünk közvetlen célcsoportja több részre bontható.   1. nagycsoportos óvodások, akik nagyobb testvéreiktől már megismerték a játék örömét (20 fő) 2. a köznevelésben tanuló  diákok 6-18 éves korig (100 fő) 3. felnőttek, akik bekapcsolódnak az informatikai képzésbe és a pénzügyi tanácsadásba (15 fő)   Közvetett célcsoport:   1. a gyermekek családtagjai (400 fő) 2. pedagógusok és civil szervezetek dolgozói (30 fő)   Projectünk fenntarthatóságának záloga a felmenő rendszerű képzés, a folyamatos utánpótlás biztosításával. A diákok és a szülők pozitív visszajelzései. A project indítása előtt közvélemény kutatást tartottunk, ahol különálló programjainkra több mint 110 diák jelentkezett be és jelenleg is vannak még beiratkozó diákok. A környező településeken sehol nincs hasonló komplex program és onnan is várjuk az érdeklődőket. Népszerűsítő, tájékoztató kampányt tervezünk programunk ismertetésére a környező településeken is. | | | | | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás alapötlete, előzményei (max. 400 szó):** | | | | | | |
| *Mutassa be röviden, hogy eddig hogyan működött a projekt (vagy milyen előzményei vannak a projektnek) mik az eddigi legfontosabb eredmények és tanulságok.*  Önkéntes csoportunk már évekkel ezelőtt érezte annak szükségességét, hogy a településünk diákjait segíteni, támogatni kell abban, hogy minél eredményesebbek legyenek az életben. Ehhez olyan foglalkozásokat kerestünk, amik népszerűek a gyermekek körében. Így találtunk rá a táblajátékra. Néhány évig önkéntes csoportként tevékenykedtünk. 2013-ban megérett a helyzet arra, hogy céljaink minél eredményesebb megvalósításához 10 szülő segítségével egyesületet alapítsunk. Az évek során nagyon jó kis csapatunk alakult ki az óvodás korú gyermekektől a középiskolás diákokig, akikkel hazai és nemzetközi versenyekre is eljutunk és nagyon szép eredményeket értünk, érünk el évről évre. A játéknak köszönhetően számos hazai és nemzetközi szervezettel alakult ki kapcsolatunk, kötöttünk együttműködési megállapodást. (Nagykárolyi iskola, Mátészalkai Német Nemzetiségi Általános Iskola, a Cseh Dámaszövetség, budapesti Sárkány Diáksport Egyesület, Magyarországi Dámások Szövetsége, Magyar Gószövetség, Hejőkeresztúri Általános Iskola, stb. A táblajáték mellett igény mutatkozott az informatikai ismeretek minél magasabb szintű elsajátítására is. Így kezdetben informatika országos versenyekre, ECDL vizsgára, és érettségi vizsgára segítettünk felkészülni a diákoknak. A programokban résztvevő diákok motiváltak, jól dolgoznak csapatban és jelentősen fejlődött siker-kudarctűrő képességük, kitartásuk. Dolgoztunk nemzetközi projecteken és részt vettünk nemzetközi versenyeken. Ezek mind arra ösztönzik gyermekeinket, hogy tanulják az angol nyelvet. Több olyan gyerek is volt, van, akiket mindkét foglalkozásunk (táblajáték és lego robot ) érdekel. Azok a diákok, akik mindkét foglalkozáson részt vesznek, sokkal intenzívebb fejlődést mutatnak, a két terület katalizátorként gyorsítja egymást. Így jött az ötlet, hogy eddigi tevékenységeinket gyúrjuk össze egy jól kidolgozott komplex programmá, aminek a MIKROBI nevet adtuk. Már 3 olyan korosztály van, akik a kezeink alatt nőttek fel és visszajárnak hozzánk mentorálni a kisebbeket. A foglalkozásainkat igénybe vevő gyermekek szüleivel, családtagjaival napi szinten szoros kapcsolatot ápolunk és többször jelezték, hogy ők is szívesen tanulnának velünk informatikát. Így körvonalazódott bennünk a gondolat, hogyan tudnánk a teljes családok igényeit menedzselni, kompetenciáikat fejleszteni és segíteni őket kitörni hátrányos helyzetükből. Településünkön jóformán csak a közszférában és a közmunka programban van munkalehetőség. Fontos megerősíteni a családokat abban, hogy képesek településünk határain túl is állást keresni és megállni a helyüket. | | | | | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás bővítési/továbbfejlesztési terve (max. 400 szó):** | | | | | | |
| *Mutassa be röviden, hogy a program által nyújtott támogatásból hogyan fejlesztené tovább, mivel bővítené az eddigi tevékenységet.*  Idén nyárig a már korábban felvázolt foglalkozások önálló egységekként futottak az egyesületben. (táblajáték, lego robot és programozás) Célunk, hogy ezeket egy közös módszertanná egyesítsük az angol nyelvvel kiegészítve.  Egy olyan hatékony módszertant szeretnénk elkészíteni és bevezetni felmenő rendszerben, melynek segítségével a dákok játékos formában sajátítják el az elméleti és gyakorlati ismereteket, és az egyes témakörök egymást erősítve, katalizátorként hatnak.  Programunknak fontos eleme a szülőknek szóló informatikai ismeretek tanítása és álláskeresési tanácsok (önéletrajz, motivációs levél, állásinterjúra való felkészülés), pénzügyi ismeretek (családi pénzgazdálkodási tanácsok) nyújtása  Projectünk továbbfejlesztéséhez a következő terveket szeretnénk megvalósítani:   * részletes tematika kidolgozása korcsoportonként felmenő rendszerben - MIKROBI program * a kidolgozott tematika bevezetése korcsoportonként * eszközpark bővítése (robotok, számítógépek, szoftverek) * hazai és külföldi versenyeken való részvétel (számítástechnika, robotika, táblajáték: gó, gomoku, nemzetközi dáma) * szakmai tanulmányút külföldön (szakmai továbbképzés az egyesületi dolgozóknak: pedagógusok, szakmai segítők számára) * visszajelzések és mérési eredmények begyűjtése (minőségbiztosítás) * program korrigálása a visszajelzések alapján * diákok és szülők közös tanulása (diák mentorálja a szüleit) * konferenciák, pedagógus továbbképzések szervezése * nyári táborok szervezése a diákok számára   Célunk, hogy minden tanulni vágyó és ezen a területen érdeklődő gyermek hozzájuthasson ezen ismeretek megszerzéséhez, mentorokat találjon, akik támogatják, segítik munkáját és felkészítik a továbbtanulásra  Közösségépítés az egyesületen belül és kívül, hasonló érdeklődésű diákokkal alakíthasson  ki baráti kapcsolatokat és a tanulás ne legyen teher vagy kényszer számára, inkább aktív, és kreatív szabadidő eltöltés.  Útmutatás a szülők számára is. Az aktív együtt töltött idő, az egymástól való tanulás motiváló erő a diákok számára. Ha képesek tudásukat átadni szüleiknek, diáktársaiknak, akkor az biztos tudást jelent számukra. Nő önbizalmuk, tisztában lesznek saját erősségeikkel és gyengeségeikkel, helyes önismeret alakul ki.  Kitörési lehetőség a település számára is. A hátrányos helyzetű település a sikeres program megvalósítása révén oktatási központtá válhat az Informatika területén (azon belül is a Robotika és Programozás témakörökben) Az elért eredmények alapján példa lehet hasonló települések számára. | | | | | | |
| **A projekt/vállalkozás fejlesztésének célkitűzései:** | | | | | | |
| **Hosszú távú cél, fő célkitűzés:** | *MIKROBI brand-építés*  *Módszertan (hátrányos kistérségek felzárkóztatására létrehozott módszertan)*  *Továbbképzési centrum kialakítása (konferenciák, továbbképzések pedagógusoknak és más civil szervezetek dolgozóinak)* | | | | | |
| **Konkrét, rövid távú célok:** | *Azok a meghatározott, mérhető változások, amelyek a projekt megvalósítása során megtörténnek, és hozzájárulnak a probléma tényleges megoldásához, valamint a fő célkitűzés eléréséhez.*   1. *A MIKROBI mint módszertan kidolgozása* 2. *A MIKROBI bevezetése a korcsoportoknak megfelelően* 3. *Eszközállomány bővítése* 4. *Környező települések hasonló érdeklődésű diákjainak beintegrálása* 5. *Versenyeken való részvétel és versenyek szervezése* 6. *Továbbképzésen való részvétel* 7. *szülők hatékony bevonása a tanulási folyamatba* | | | | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás fejlesztésének mérföldkövei:** | | | | | | |
| 1. Oktatói gárda megalakítása 2. tematika kidolgozás az óvodás korosztálynak,6-7 éveseknek,8-10 éveseknek,11-14 éveseknek, felnőtteknek 3. eszközbeszerzés és a foglalkozások helyszínének előkészítése 4. a program meghirdetése a településen és a környező településeken 5. beiratkozás a foglalkozásokra 6. bemeneti mérések elvégzése 7. a kidolgozott tematika tesztelése korcsoportonként, foglalkozások lebonyolítása 8. kimeneti mérések végzése 9. elégedettségi kérdőívek és visszajelzések szülőktől, gyermekektől, oktatóktól 10. a vélemények feldolgozása, program korrigálása az észrevételek alapján 11. program disszeminálása | | | | | | |
| **Az eredményesség mérése:** | | | | | | |
| *Kérjük, minden egyes cél számára fogalmazza meg, miben lesz mérhető annak eredményes megvalósulása! Pl. A programban résztvevők X%-a elhelyezkedik; a képzésben résztvevők X %-a jövedelemhez jut, stb.*  1. sz. cél eredményességmutatója: a MIKROBI program oktatói gárdája megalakul  2. sz. cél eredményességmutatója: A MIKROBI tematikája elkészül minden korosztályra  3. sz. cél eredményességmutatója:  - Számítógéppark növekedése: jelenleg:2 db, cél:15 db  - Lego Robotok számának növelése: jelenleg:4db EV3, cél 10 db EV3  - Kiegészítők és szenzorok: jelenleg 8 db, cél:24 db) a minél konstruktívabb használathoz szükséges a szenzorok típusának és számának bővítése  - Táblajátékok kínálatának bővítése, olyan játékok vásárlásával, ahol 4-8 fő játszhat konstruktívan együtt  A cél megvalósításához szükséges oktatási segédeszközök beszerzése, elkészítése   * Legorobot pálya: 4 db * kreatív pálya: 2 db * számítástechnikai segédeszközök HUB-ok Swich-ek jelenleg 0 db cél 2db * nagysebességű internet előfizetés jelenleg 0 db cél 1db * Nyomtató jelenleg 0 db  cél: 1db  1. sz. cél eredményességmutatója: sikeres kampány a környező településeken, tanulói létszám jelenleg 0 fő cél 10 fő 2. sz. cél eredményességmutatója: helyi diákok létszámának növekedése a MIKROBI programban  * Óvodás (nagycsoportos) gyerekek jelenleg 1 fő cél 20 fő * Általános iskolás tanulók jelenleg 1-8 ig  40 fő cél 60 fő) * Középiskolások jelenleg: 4 fő cél 10 fő  1. sz. cél eredményességmutatója: A bemeneti és kimeneti mérések eredményei közötti pozitív eltérések, bár 6 hónap nem elég nagy idő, jobb lenne a mérést 1 év után megismételni és a kezdeti állapottal összehasonlítani    * + versenyeken való részvételek számának növekedése      + versenyek szervezése jelenleg 3 db (táblajáték) cél 5 db (táblajáték és robotika)      + versenyeken elért eredmények javítása, díjak minőségének és mennyiségének növelése 2. Szülők bevonása: jelenleg 0 fő cél 15 fő   LEGO-ROBOT akkreditált továbbképzésben való részvétel: jelenleg 0 fő cél 2 fő | | | | | | |
| **A társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás fenntarthatósága (max. 400 szó):** | | | | | | |
| *Milyen tényezők biztosítják, hogy a projekt/vállalkozás hosszú távon fenntarthatóvá válik? Milyen tényezők biztosítják, hogy a projekt/vállalkozás révén a kedvezményezettek életében elért társadalmi hatás tartós lesz?*  Az itt megszerzett tudás és projektmunkában való részvétel, hiánypótló a térségben. Ezen diákok, akik részt vesznek a MIKROBI programban olyan versenyképes tudásra tesznek szert, ami kifejezetten előnyös a továbbtanulás szempontjából.  Az oktatási stratégiában is megfogalmazott területeken kapnak a gyerekek plusz képzést, mely egy más szemléletű munkamódszert (projektmunka, csapatépítés, non-formális és informális oktatási módszerek) honosít meg, amire később és a munkahely keresés időszakában is segítségükre lehet.  Az utánpótlást a környező települések hasonló érdeklődésű tanulóiból tovább fokozhatjuk.  Egy oktatási centrum kiépítésével, pedig a szakmai vonalat lehet erősíteni. A program során megszerzett infrastruktúra és az egyesület dolgozóinak a program iránt érzett elkötelezettsége garancia a folytatásra. Az eddig elért eredmények kellő motivációs erővel bírnak a diákok, szülők és oktatók számára.  Fenntartása magánszemélyek adományából, cégek támogatásából és pályázatok útján lehetséges. Amennyiben az oktatási centrum elkészülne úgy állami források is megjelenhetnek a finanszírozásban.  Az önkormányzat és a képviselőtestület támogatását is élvezzük.  Olyan programot valósítunk meg, ahol a szülő gyermekével együtt töltheti szabadidejét, együtt és egymástól tanulhatnak. A nagyobb testvérektől kedvet kapnak a kisebbek is és általuk bekapcsolódnak programunkba. A program során a teljes családra építünk. A program bemutatását szolgáló konferenciák és tervezett pedagógus továbbképzések szintén bevételi forrást jelentenek, amelyet a program továbbfejlesztésére, az eszközpark minőségének javítására fordíthatunk. | | | | | | |
| **Szakértelem (max. 300 szó):** | | | | | | |
| *Kérjük, sorolja fel a kiemelt munkatársakat és a projekt/vállalkozás fejlesztéséhez kapcsolódó szaktudásukat!*   * A projekt vezetője Egri Józsefné informatika és inkluziv nevelés mestertanára, az egyesület elnöke. 31 éve tanít és jelenleg informatika és IKT szaktanácsadóként tevékenykedik. 7 éve oktat logikai és táblajátékokat és 2 éve tanít lego robot programozást. Az egyesületen belül táblajáték és lego robot foglalkozásokat, valamint versenyfelkészítést végez. Számos nemzetközi projectet dolgozott ki és látta el a projectmenedzseri teendőket. Nyitott az új módszerekre. * Szakmai támogató: Somos Zoltán, informatikai szakember, aki a program kidolgozásában és a népszerűsítésében, disszeminálásában vállal fontos szerepet. Az ő feladata az elégedettségi kérdőívek és vélemények, valamint a mérési eredmények begyűjtése, feldolgozása és a csapattal közös értékelése. * Munkatársak és szakmai tanácsadók:  Köllner Ödön gó, sakk és dámaedző, nagymester. Mészáros Mihály, táblajátékkal segített logikai és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése. Segítségükkel kidolgozzuk a program logikai és problémamegoldó képességfejlesztő elemeit. * Robotika: Egri József főiskolai hallgató programtervező informatikus szakon és informatikai szakmai oktató. Az egyesület berkeiben lego robot programozást és versenyfelkészítést végez. Ő végzi a közép- és emelt szintű informatika érettségire való felkészítést. Simon Béláné a Nyíregyházi Főiskola oktatója (RoboCup Junior főszervezője), segít a lego robot programozás módszertanában. * Berecz Antónia a Gábor Dénes Főiskola oktatója, aki a 3D grafikát és animációs filmkészítést oktatja. Bánhidi Sándorné az ISZE elnöke, aki az informatikai tematika kidolgozását véleményezi. * Nagykállói Pedagógiai Szakszolgálat, Gavallér Andrea pszichológus, a bemeneti és kimeneti méréseket végzi a diákok esetében. * Somosné Páll Mónika fejlesztő pedagógus, aki a programok kidolgozásában segít, változatos munkamódszereket segít kialakítani a foglalkozásokhoz. * Estókné Borsy Katalin alsós nevelő, aki a táblajáték foglakozásokat vezeti. 25 éve tanít, nyitott az új módszerekre és az egyesület tagjaként számos project megvalósításában vett részt. | | | | | | |
| **A projekt tervezett költségvetése:** | | | | | | |
| **Költségelemek[[1]](#footnote-2)** | | **Teljes költségvetés összege (A+B)** | | | **A saját erőből vagy egyéb támogatók által biztosított összeg (A)** | **A „Lépj Velünk program” keretében igényelt támogatási összeg (B)** |
| Bér jellegű költségek | | 1 340 000 Ft | | | 240 000 Ft önkéntes munka, díj nélküli oktatás | 7 csoportXheti2 óraX24 hétX2500 Ft/óra+járulék= 1 100 000 Ft |
| tematika kidolgozásának szakértői költségei | | 300 000 Ft | | | 50 000 Ft | 250 000 Ft |
| Képzés költségei | | 120 000 Ft | | | 0 | 120 000 Ft 2 fő képzése |
| Gépek, berendezések | | 2 700 000 Ft | | | 0 | 15 laptop vásárlása 15X180 000 Ft=  2 700 000 Ft |
| Lego robotok vásárlása szenzorokkal | | 1 200 000 Ft | | | 400 000 Ft egyéb pályázatból 2 db | 4 db EV3 érzékelőkkel és kiegészítő szettel 800 000 Ft |
| Versenyszervezés és versenyeken való részvétel (díjak, szervezési költségek, utazás a verseny helyszínére, nevezési díjak,) | | 600 000 Ft | | | 100 000 Ft | 500 000 Ft |
| Közüzemi díjak és terem bérlet | | 860 000 Ft | | | 330 000 Ft | 530 000 Ft (2 000 Ft/óra) |
| **Összesen:** | | 7 120 000 F | | | 1 120 000 Ft | 6 000 000 Ft |
| **A források megoszlása:** | | 100% | | | 16% | 84% |
|  | |  | | |  |  |
| **Kik a szóban forgó innovációs projekt/társadalmi vállalkozás eddigi/jelenlegi támogatói, mekkora összeggel, illetve milyen egyéb módon támogatnak?** | | | | | | |
| A MIKROBI projektnek anyagi támogatói még nincsenek. Ez a pályázati lehetőség lehetne a forrás a megvalósításra.  A MIKROBI programot az önkormányzat testülete 2015.09.24-i ülésén további kidolgozására érdemesnek találta és 150.000 forint értékű támogatást adott, hogy a robotikán a megnövekedett igényekhez a szükséges szoftvereket biztosítani tudjuk.  Az Önkormányzat továbbá a testületi és bizottsági tagok segítségével rendelkezésünkre bocsájtotta a községi könyvtár 2 helyiségét 9 db számítógéppel, amik a minimális igényeket kielégítik addig, míg más lehetőség nem lesz.  A működéshez szükséges helyiséget és bútorzatot szintén az önkormányzat bocsájtotta az egyesület rendelkezésére, egyelőre térítésmentesen.  Sokan szülők és volt diákok segítik az egyesület munkáját szaktudásukkal és logisztikai feladatok átvállalásával illetve anyagilag is támogatják lehetőségeikhez mérten a versenyeken való részvételt.  A diákok számára a részvétel ingyenes és a technikai eszközöket is térítésmentesen használhatják. A hátrányos helyzetű diákok étkeztetésében a helyi Zöldfa étterem tulajdonosa nyújt támogatást. | | | | | | |
| **Milyen szakmai/készségfejlesztési támogatásra lenne szüksége a társadalmi innovációs projekt/társadalmi vállalkozás hosszú távú sikeressége érdekében?** | | | | | | |
| ***Segítségre lenne szükségünk abban, hogyan tudjuk a kidolgozott programunkat akkreditáltatni, hogyan tudunk egy nagyszabású konferenciát, illetve tanártovábbképzéseket megszervezni, lebonyolítani. Hogyan tudjuk a programunk megvalósításához szükséges projectmenedzsmentet biztosítani, szakszerűen ellátni a teendőket. Hogyan tudjuk a for profit szférával összekapcsolni, szponzorokat szerezni. Hogyan tudunk hatékonyan bemutatni a programot és eredményeit a környező településeken? Ezekhez van szükségünk folyamatos szakmai tanácsokra.*** | | | | | | |
| **A projekt angol nyelvű összefoglalója (max 300 szó):** | | | | | | |
| Our village is located in a small disadvantageous area with lot of unemployed parents and juveniles. There are many families who are not able to pay their children extra classes. The unemployment and the lack of even chance to access subsistence and education mean a problem. Our opportunities are narrowed. We believe and profess that breaking out of the disadvantageous situation is to be achieved by improving competencies. We have visited many schools and associations in order to provide the children with such methods and activities where they can play, they feel good, and several fields of their competencies improve unperceived. Our project is built on 4 already existing pillars: board-games, programming, robotics and English. The board-games improve their logical-thinking in a playful way, and prepare them to master programming easier. The communication and jargon is in English, so learning the language is not built on external but on internal need. Robotics gives the tool to achieve creativity. It does not provide theoretical knowledge only but immediately translates it to practical language through the robots’ behavior. These four pillars form a program with common lineage for children aged 6-18. The objective is that they will not take learning as a | | | | | | |

****

1. *Kérjük, részletezze a projekt működtetésének valamennyi költségelemét! Szabja az elnevezéseket a projektre/vállalkozásra, szúrjon be új sorokat, amennyiben szükséges, majd összegezze értékben és %-ban a források szerint..* [↑](#footnote-ref-2)