

## FIȘĂ DE PROIECT

<b>I. INFORMAȚII GENERALE DESPRE PROIECT</b>		
I.1	<b>Titlul proiectului:</b> Să fie concis și să se refere preferabil la un anumit rezultat cheie al proiectului.	<b>DIGITALIZAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL DIN CADRUL COLEGIULUI NAȚIONAL DE INFORMATICĂ “MATEI BASARAB” PENTRU DEZVOLTAREA COMUNITĂȚII LOCALE</b>
I.2	<b>Domeniul în care se înscrie proiectul:</b> Specificați domeniul în care se înscrie proiectul.	<b>DIGITALIZARE</b>
I.3	<b>Localizarea proiectului/zona din municipiu:</b> Prin adresă, hartă, zonare. Se pot încărca hărți google, poze, etc. (platforma va stabili fiabilitatea formatării acestor date).	<b>COLEGIUL NAȚIONAL DE INFORMATICĂ “MATEI BASARAB ZONA NORD STR. HENRI COANDĂ, NR 21 RAMNICU VALCEA</b>
I.4	<b>Consultare comunități:</b> Descrieți cum au fost implicați membrii comunității în identificarea ideii de proiect.	Dat fiind numărul foarte mare de elevi de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”, peste 2050, a existat în permanență această problemă semnalată de părinții acestora la sedințe, prin referate trimise către conducerea școlii și prin adrese către Consiliul de Administrație al colegiului. De asemenea, profesorii și elevii au semnalat lista tehnologiei în sălile de clasă. Pandemia a dus la acutizarea acestei probleme. În cadrul fiecărei ședințe a Comitetului de părinți pe școală, cu participarea a peste 200 de părinți, aceștia au semnalat această problemă.
I.5	<b>Durata proiectului:</b> Estimați durata de implementare a proiectului.	Durata de implementare este de 6 luni.
I.6	<b>Beneficiarii proiectului:</b> Specificați beneficiarii proiectului.	<b>BENEFICIARI DIRECTI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2050 elevi din ciclurile primar, gimnazial, liceal de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”</li> <li>- 130 cadre didactice, personal didactic auxiliar de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”</li> <li>- Peste 3500 de părinți ai elevilor de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”</li> <li>- 500 locuitori din zonă</li> </ul>

		<p><b>BENEFICIARI INDIRECTI</b></p> <p>- Membri ai comunității locale din municipiul Râmnicu Vâlcea</p>
I.7	<p><b>Inițiatorul proiectului:</b></p> <p><b>Denumire ONG</b></p> <p>Nume, Prenume reprezentant legal al ONG.</p>	<p><b>ASOCIAȚIA MICUL GATES</b></p> <p>Grecea Violeta-Marilena</p>
I.8	<p><b>Datele de contact ale inițiatorului:</b> telefon, email.</p>	<p>0744787695</p> <p><a href="mailto:violeta.grecea@yahoo.com">violeta.grecea@yahoo.com</a></p>
I.9	<p><b>Modul în care doriți să vă implicați în calitatea dumneavoastră de inițiator-dacă este cazul.</b></p>	<p>Implicarea în proiect a mea și a Asociației Micul Gates: inițierea unor activități de formare pentru utilizarea tehnologiei digitale la clasă, inițierea unor activități extrașcolare prin care să fie valorificată tehnologia (ziar al CNIMB adresat comunității locale, club de robotică pentru copiii de la CNIMB, oferirea de suport tehnic pentru instalarea dispozitivelor în sălile de clasă și în laboratoare, sponsorizarea unor activități extrașcolare cum ar fi tipărirea ziarului, participarea la concursuri de robotică, achiziționarea unor cărți în format electronic pentru biblioteca școlii.</p>
<p><b>II. DESCRIEREA PROIECTULUI</b></p>		
II.1	<p><b>Utilitatea proiectului:</b></p>	<p>Proiectul de digitalizare a COLEGIULUI NAȚIONAL DE INFORMATICĂ “MATEI BASARAB” este o oportunitate de formare a unor viitori cetățeni, de dezvoltare a comunității dat fiind faptul că viitorul este strâns legat de calitatea forței de muncă pe care noi o pregătim, de abilitățile pe care le formăm. Prin folosirea tehnicii moderne, elevilor li se dezvoltă competențele digitale, abilitățile tehnice, curiozitatea, spiritul de inițiativă, gândirea analitică, spiritul antreprenorial – toate necesare pentru integrarea pe piața muncii. Dotarea școlii cu o rețea informatică într-un sistem centralizat închis care să permită accesul și diseminarea de date și informații are ca obiectiv creșterea eficienței educative și manageriale și este imperios necesară. Viitorul educației implică utilizarea de softuri și programe educaționale, de manualele digitale, însă lipsa unei infrastructuri digitalizate diminuează/anulează calitatea utilizării lor și a efortului pe care elevii și cadrele didactice sunt dispuși să-l depună. Tehnologia îmbunătățește experiența de învățare, astfel încât elevii pot să rețină cu mai multă ușurință și pot face conexiuni între informații. Acomodarea încă din școală cu tehnica de calcul influențează formarea intelectuală a elevilor.</p>

**SCOPUL PROIECTULUI:** Dezvoltarea comunității locale prin creșterea calității actului educational ca urmare a digitalizării procesului de învățământ desfășurat în cadrul Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”, la toate ciclurile de învățământ (primar, gimnazial, liceal).

**OBIECTIVELE GENERALE ALE PROIECTULUI:**

- Formarea tânărului absolvent pentru cerințele actuale de pe piața muncii și în conformitate cu profilul absolventului de ciclu primar, gimnazial sau liceal
- Dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor de la Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”, ale membrilor familiilor acestora, ale cadrelor didactice, ale personalului didactic auxiliar
- Modernizarea procesul de predare, învățare, evaluare prin utilizării tehnologiei digitale la nivelul primar, gimnazial și liceal din cadrul Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab”
- Specializarea resurselor umane implicate în domeniul educației în cadrul Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” în utilizarea tehnologiei digitale în procesul de predare, evaluare
- Creșterea interacțiunii dintre profesori și elevi, respectiv între școală, părinți și comunitatea locală
- Creșterea atractivității procesului educational de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” prin utilizarea tehnicilor moderne de predare, învățare, evaluare.

**OBIECTIVELE SPECIFICE ALE PROIECTULUI:**

- Creșterea performanțelor școlare ale elevilor din cadrul Colegiului Național de Informatică “Matei Basarab” ca urmare a extinderii utilizării tehnologiei digitale în procesul educational
- Reducerea numărului de absențe prin desfășurarea unor activități școlare și extrașcolare moderne, prin utilizarea tehnologiilor digitale
- Specializarea resurselor umane implicate în domeniul educației preuniversitare, din cadrul municipiului Râmnicu Vâlcea prin organizarea de activități de formare privind utilizarea tehnologiei digitale in sălile de clasă și laboratoare, atât în cadrul activităților școlare cât și extrașcolare
- Dotarea sălilor de clasă, a laboratoarelor, a bibliotecii de la

Colegiul Național de Informatică "Matei Basarab" cu tehnică inovativă în domeniul învățământului

- Desfășurarea activităților didactice de tip integrat și comprehensiv cu ajutorul tehnologiei digitale
- Desfășurarea unor activități specifice, școlare și extrașcolare în folosul elevilor, părinților, a locuitorilor din zonă
- Crearea unei rețele informatice într-un sistem centralizat închis care să permită accesul și diseminarea de date și informații a căror scop să fie creșterea eficienței educative și manageriale
- Utilizarea de softuri și programe educaționale, de exemplu manualele digitale, platforme educaționale care duc la creșterea calității actului educațional

**BENEFICIILE(REZULTATE AȘTEPTATE):**

Acomodarea încă din școală cu tehnologia influențează formarea intelectuală a elevilor, prin:

- Stimularea interesului față de nou. Legea de bază ce guvernează educația prin folosirea tehnologiei o reprezintă implicarea interactivă a elevului în acțiunea de prezentare de cunoștințe, captându-i atenția subiectului și eliminând riscul plictisului sau rutinei.
- Stimularea imaginației. De la jocurile pe calculator care dezvoltă abilități de utilizare, imaginație și viteză de reacție într-o prezentare grafică atractivă, elevul începe să creeze propriile produse soft.
- Formarea unei gândiri logice. Descompunerea unei teme în etape de elaborare organizate secvențial, organizarea logică a raționamentului reprezintă demersuri cognitive ce aduc câștig în profunzimea și rapiditatea judecării unei probleme.

***Rețeaua de calculatoare:***

- va permite centralizarea rapidă și eficientă a datelor statistice
- va îmbunătăți comunicarea dintre cadrele didactice, managementul școlii și părinți
- va oferi posibilitatea realizării unei evaluări interne obiective ceea ce va duce la decizii manageriale eficiente și punctuale
- va reduce costurile: rapoartele, planificările și statisticile (documentele) vor fi în format electronic.

***Calculatoarele aferente fiecărei săli de clasă:***

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• vor permite utilizarea manualelor electronice, a platformelor digitale a resurselor digitale în timpul orelor de curs</li> <li>• vor oferi în mod egal tuturor elevilor șansa de a-și dezvolta abilități tehnice</li> <li>• vor include noi metode de predare pentru profesori și de învățare pentru elevi</li> </ul> <p><b>Tablele/ecranele interactive:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vor oferi flexibilitate în muncă și gândire</li> <li>• vor face învățarea va fi mai dinamică datorită diferitelor moduri de a prezenta o informație</li> <li>• vor include noi metode de predare pentru profesori și de învățare pentru elevi</li> <li>• vor implica cadrele didactice în formarea continuă prin cursuri de utilizare a tablelor interactive, a softurilor educaționale și de creare a lecțiilor digitale</li> <li>• vor crește nivelul de implicare al elevilor, interactivitatea dintre elevi și spiritul colaborării, stimulând creativitatea, participarea și gândirea analitică</li> <li>• vor reduce cheltuielile cu consumabilele</li> <li>• vor permite un mediu sănătos de lucru</li> <li>• vor permite accesul la un învățământ modern, eficient și plăcut</li> </ul> <p>Realizarea unei biblioteci virtuale în cadrul bibliotecii colegiului ar permite studiul individual, susținerea unor lecții interactive, a unor activități în cadrul proiectelor și activităților extrașcolare, ar crește nivelul de cunoștințe al elevilor și adaptarea stilului de viață al acestora la cerințele societății digitale.</p> <p>Ca urmare a acestor investiții, estimăm un impact major direct și indirect asupra pieței muncii în municipiul Râmnicu Vâlcea. Principalul beneficiu al proiectului asupra comunității locale îl reprezintă creșterea atractivității actului educațional, ca urmare a creșterii atractivității orelor, ceea ce va duce pe termen lung (pentru comunitate) la reducerea ratelor de șomaj, asistență socială, infracțiuni, dezvoltarea unor afaceri locale, atragerea de investitori, creșterea nivelului de educație, de cultură și spirit antreprenorial al locuitorilor orașului.</p>
	<p><b>a) Formularea problemei locale pe care proiectul își propune să o soluționeze.</b></p>	<p>La Colegiul Național de Informatică Matei Basarab din Râmnicu Vâlcea învață peste 2050 de elevi, în două schimburi. În unele săli de clasă există calculatoare, dar sunt foarte vechi și nu pot fi utilizate pentru un proces instructiv-educativ de calitate. În laboratoare nu există laptopuri</p>

		<p>sau table interactive care ar face foarte atractiv și modern actul educațional. De asemenea, nici biblioteca școlii nu este dotată cu calculator. Pentru activitățile desfășurate în cadrul orelor de robotică sau în cadrul activităților extrașcolare cu această tematică nu există partea fizică necesară (doar aplicații online care sunt folosite pentru simularea lucrului cu roboți și eventual un kit pentru întreaga clasă). Multe dintre activitățile specifice diriginților se desfășoară prin utilizarea dispozitivelor electronice personale, inclusiv întocmirea de situații statistice necesare sau pentru comunicarea cu părinții.</p> <p>Actul educațional desfășurat la Colegiul Național de Informatică Matei Basarab din Râmnicu Vâlcea este incontestabil de o calitate remarcabilă, dovedită de rezultatele deosebite la examenele de sfârșit de ciclu (examenul de Evaluare Națională – clasa a VIII-a și Examenul de Bacalaureat – clasa a XII-a), de rezultatele la Olimpiade și concursuri școlare, de numărul foarte mare de elevi care beneficiază de bursă de merit și de bursă de performanță, de calitatea proiectelor europene în care este implicată școala.</p> <p>Din păcate, lipsa tehnologiei în sălile de clasă și laboratoare îi dezavantajează foarte mult pe elevii și dascălii din cadrul colegiului, dar și pe părinți. Desfășurarea orelor doar cu tabla și manualul nu mai poate fi privită ca o metodă modernă și în niciun caz nu este atractivă pentru elevi.</p>
	<p><b>Acțiunile necesare pentru implementarea proiectului:</b>          Descrieți acțiunile pe care le considerați necesare în scopul implementării proiectului de către municipalitate.</p> <p>a) Acțiunea 1....          b) Acțiunea 2...          c) Acțiunea 3...</p>	<p><b>A1) Achiziționarea dispozitivelor informatice necesare:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pentru fiecare sală de clasă, a câte unui calculator și a unui video proiector</li> <li>• achiziționarea, pentru fiecare laborator, a câte unui sistem audio-video cu laptop și ecran/tablă interactivă</li> <li>• achiziționarea pentru fiecare arie curriculară a câte unui laptop pentru realizarea activităților specifice</li> <li>• achiziționarea unui calculator pentru biblioteca școlară de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab” și a unor cărți în format electronic</li> </ul> <p><b>A2) Asociația Micul Gates, conducerea Colegiului Național de Informatică Matei Basarab vor asigura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• formarea cadrelor didactice pentru utilizarea tehnologiei achiziționate, susținerea lecțiilor online, a manualelor electronice în timpul lecțiilor în sala de clasă și laboratoare, a platformelor moderne de învățare și evaluare</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizarea unei rețele interne pentru o comunicare eficientă elevi, profesori, manageri, părinți</li> </ul> <p><b>A3) Asociația Micul Gates, conducerea Colegiului Național de Informatică Matei Basarab, cadrele didactice, elevii și părinții vor asigura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizarea unui club de robotică cu acces larg din partea copiilor</li> <li>• Realizarea unui ziar pentru școală și comunitate, cu apariție periodică</li> <li>• Realizarea unui club STEAM cu participarea cadrelor didactice de la Colegiul Național de Informatică “Matei Basarab”</li> <li>• Desfășurarea activităților educaționale școlare și extrașcolare cu sprijinul tehnologiei.</li> <li>• Desfășurarea unui târg de știință și tehnologie în fiecare an</li> </ul>
<b>III. BUGETUL ESTIMATIV AL PROIECTULUI</b>		
III.1	<p><b>Costul total al proiectului:</b>  Estimați valoarea totală a proiectului. Important: Suma maximă/proiectul nu poate depăși ..... lei, inclusiv TVA.</p>	<p><b>BUGETUL TOTAL: 250 000 lei (cu TVA)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 58 calculatoare si video-proiectori 130 000 lei (58 săli de clasă)</li> <li>• 6 sisteme audio-video cu laptop și ecran/tablă interactivă (60 000 lei – 6 laboratoare)</li> <li>• 15 laptopuri pentru ariile curriculare (30000 lei- 15 laptopuri)</li> <li>• 1 calculator pentru biblioteca și a unor cărți în format electronic (5000 lei)</li> <li>• realizarea unei rețele interne pentru o comunicare eficientă elevi, profesori, manageri, părinți (10000 lei)</li> <li>• achiziționarea unor kituri pentru clubul de robotică și pentru clubul STEAM cu acces larg din partea copiilor (15000 lei – 20 kituri arduino, 5 kituri Lego Mindstorm EV3, 20 kituri pentru începători)</li> </ul>