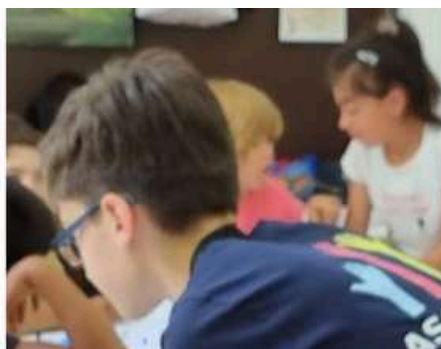


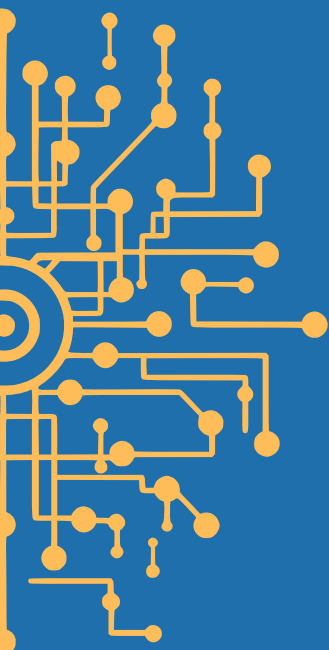
ASOCIAȚIA GIVE IT BACK RAPORT ANUAL



2022-2023

CUPRINS

PROIECTE 2022	<u>PAG. 3</u>
GIVEITBACK EDUCATION 2.0	<u>PAG. 4</u>
GIVEITBACK EDUCATION 3.0	<u>PAG. 6</u>
CODE & PLAY. MEET&CODE	<u>PAG. 8</u>
PROIECTE 2023	<u>PAG. 10</u>
GIVEITBACK TO SCHOOLS	<u>PAG. 11</u>
ARDUINO START	<u>PAG. 13</u>
CLUBUL GIVEITBACK	<u>PAG. 15</u>
CĂRȚILE GIVEITBACK	<u>PAG. 16</u>
ECHIPA GIVEITBACK	<u>PAG. 17</u>



PROIECTE 2022

"Viitorul aparține celor care cred în frumusețea visurilor lor." - Eleonor Roosevelt

PROIECTE GIVE IT BACK



GIVEITBACK EDUCATION 2.0

Prin intermediul cărților Scratch Start și Micro:bit Start, împărtășim experiența noastră cu cât mai mulți profesori, mentori și voluntari din cluburi de programare, dar mai ales cu copiii dornici să învețe programarea într-un mod plăcut și distractiv.



GIVEITBACK EDUCATION 3.0

Ateliere de programare și activități educative în aer liber, într-un cadru natural, pe valea Râului Doamnei. Un schimb interesant de experiență între copiii de la sat și cei de la oraș dar și prilej de distracție și de a lega noi prietenii!

GIVE IT BACK EDUCATION 2.0 ÎN IMAGINI

"Nu poți deschide o carte și să nu înveți ceva."
Confucius

**VALEA POPII,
MIHĂEȘTI, ARGEȘ**



DETALII PROIECT



SAT VALEA POPII, COM.
MIHĂEȘTI, JUD. ARGEȘ



01.06.2022

18

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
PRIMAR ȘI GIMNAZIAL

2

PROFESOARE

50

BENEFICIARI INDIRECTI

CE NE-AM PROPUȘ ?

Proiectul nostru – GIVE IT BACK Education 2.0 și-a propus organizarea unor ateliere de programare pentru copiii din satul Valea Popii, Comuna Mihăești, Județul Argeș. În cadrul atelierelor de programare, mentorii și cursanții voluntari de la clubul de programare GIVEITBACK i-au ajutat pe copiii din comunitatea locală să descopere programarea creativă cu Scratch și ozoboti.

NEVOIA DIN SPATELE PROIECTULUI

Elevii din ciclul primar din comuna MIHĂEȘTI au nevoie de resurse și acces la noile tehnologii astfel încât să dobândească competențele digitale de bază și să fie încurajați și ajutați să își dezvolte abilități și în domeniul programării și creării de conținut digital. Descoperind că pot utiliza tehnologia și din perspectivă de creatori, nu doar din cea de consumatori, copiii își pot face planuri de dezvoltare personală și profesională, dând mai multă atenție învățării, ceea ce poate contribui la reducerea abandonului școlar, la mărirea șanselor de a accesa următorul ciclu de învățământ dar și la conștientizarea posibilității de a dezvolta o carieră folosind tehnologia.

DETALII FINANCIARE PROIECT



TOTAL BUGET: 4870 LEI



**SPONSORIZARE ȘCOALĂ: 1500 LEI (CĂRȚI
DE PROGRAMARE CREATIVĂ 52 DE BUC.)**



**MÂNCARE & APĂ COPII PARTICIPANȚI:
1600 LEI**

GIVE IT BACK EDUCATION 3.0 ÎN IMAGINI

*"Învățarea este comoara care își urmează
proprietarul pretutindeni." - Proverb chinezesc*

**PITEȘTI,
ARGEȘ**



DETALII PROIECT



ȘCOALA GIMNAZIALĂ IL.
CARAGIALE,
PITEȘTI, JUD. ARGEȘ



01.08.2022 - 20.12.2022

35

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
PRIMAR & GIMNAZIAL

36

ORE DE CURS

80

BENEFICIARI INDIRECTI

CE NE-AM PROPUȘ ?

Proiectul nostru a presupus organizarea a 3 cursuri în cadrul cărora am desfășurat activități educative și de programare adresate copiilor din ciclul gimnazial. Cursul de programare creativă Scratch și Micro:bit s-a adresat copiilor de 8-12 ani. Cursul de programare a jocurilor și cursul de web design s-a adresat copiilor de 11-17 ani. Cursurile au fost organizate sub formă de ateliere în care copiii au învățat programarea creativă și și-au dezvoltat proiecte de curs. Au lucrat în echipă și au parcurs toate etapele fiecărui curs, fiind coordonați de 1 mentor principal asistat de voluntari ai asociației noastre

NEVOIA DIN SPATELE PROIECTULUI

Copiii participanți la cursul de programare creativă vor învăța noțiuni de programare și vor realiza mici proiecte, devenind astfel și creatori de tehnologie, nu doar consumatori. Copiii de la cursul de programare a jocurilor și cei de la cursul de creare a paginilor web își vor dezvolta abilitățile de programare și vor dezvolta proiecte ca într-o echipă adevărată de programatori, ceea ce poate fi un prim pas pentru dezvoltarea lor profesională și pentru un plan concret de acțiune pe piața muncii.

DETALII FINANCIARE PROIECT



TOTAL BUGET: 24674 LEI



**SPONSORIZARE ȘCOALĂ: 2500 LEI (CĂRȚI
DE PROGRAMARE CREATIVĂ 50 DE BUC.)**



MENTORI CURSURI: 17280 LEI



**MÂNCARE & APĂ COPII PARTICIPANȚI:
250 LEI**

CODE & PLAY. MEET AND CODE 2022 ÎN IMAGINI

"Învățarea este comoara care își urmează proprietarul pretutindeni." - Proverb chinezesc

**PITEȘTI,
ARGEȘ**



DETALII PROIECT



ȘCOALA GIMNAZIALĂ IL.
CARAGIALE,
PITEȘTI, JUD. ARGEȘ



06.11.2022

20

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
PRIMAR & GIMNAZIAL

CONTEXT ȘI INTRODUCERE

Școala Gimnazială "Ion Luca Caragiale" Pitești, Argeș.

O zi de toamnă în care 20 de elevi din clasa a IV-a învață programare jucându-se.

Atelierul de Scratch a fost coordonat de Mălina și Cătălin Mircu, dar de mare ajutor au fost și voluntarii Mihai, clasa a VI-a și Ovidiu, clasa a V-a, amândoi cursanți ai Clubului de Programare GIVE IT BACK.

Cu câteva blocuri de cod în scratch, personajele din povestea de astăzi au prins viață. Imaginație, creativitate, dorința de a descoperi mai mult!

NEVOIA DIN SPATELE PROIECTULUI

Pentru toți copiii participanți această sesiune s-a dorit a fi o introducere în lumea programării creative, în a înțelege posibilitățile multiple oferite de programarea cu ajutorul calculatorului!

Copiii au avut astfel oportunitatea de a cunoaște tehnologia și aplicațiile pe care noi le folosim în cadrul clubului de programare creativă GIVE IT BACK!

DETALII FINANCIARE PROIECT



TOTAL BUGET: 1500 LEI

PROIECTE 2023

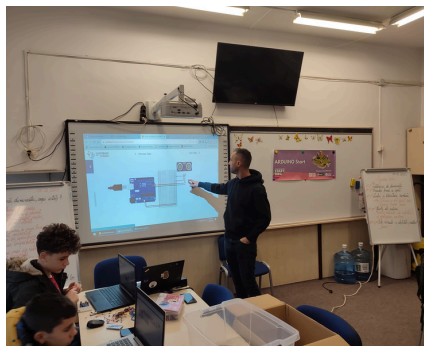
"Viitorul aparține celor care cred în frumusețea visurilor lor." - Eleanor Roosevelt

PROIECTE GIVE IT BACK



GIVEITBACK TO SCHOOLS

Am organizat ateliere de programare creativă Scratch și Microbit adresate profesorilor și elevilor din ciclul primar de la Școala Gimnazială Sfântul Iacob din Câmpulung Muscel.



ARDUINO START

Cursuri de programare bazate pe plăcuțe ARDUINO combinate cu kituri de expansiune. Au participat copii din clasele a VII-a, a VIII-a și a IX-a. Copiii au beneficiat de o introducere în lumea electronicii cu ajutorul mentorului asociației!

GIVEITBACK TO SCHOOLS ÎN IMAGINI

"Învățarea este comoara care își urmează proprietarul pretutindeni." - Proverb chinezesc

**CÂMPULUNG,
ARGEȘ**



DETALII PROIECT



ȘCOALA GIMNAZIALĂ
SFÂNTUL IACOB,
CÂMPULUNG, JUD. ARGEȘ



20.08.2023 - 20.11.2023

30

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
PRIMAR & GIMNAZIAL

12

PROFESORI

15

ORE DE CURS

60

BENEFICIARI INDIRECTI

CE NE-AM PROPUȘ ?

Am organizat ateliere de programare creativă Scratch și Microbit adresate profesorilor și elevilor din ciclul primar de la Școala Gimnazială Sfântul Iacob din Câmpulung Muscel.

Au primit din partea noastră plăcuțe Micro:bit, kit-uri de construcție precum și materialul didactic necesar tipărit și acces pe platforma online de elearning a asociației noastre; astfel cu sprijinul nostru Școala Sfântul Iacob să își poate organiza propriul club de programare creativă pentru elevii școlii.

NEVOIA DIN SPATELE PROIECTULUI

Profesorii au nevoie de sprijin pentru a învăța cum să folosească și să integreze tehnologia în activitățile didactice. Având la dispoziție tutoriale și echipamente potrivite, precum și suport direct din partea noastră, aceștia vor putea folosi programarea ca instrument de lucru atât pentru crearea materialelor didactice, cât și pentru activitățile cu elevii. Copiii au nevoie de acces la noile tehnologii astfel încât să dobândească competențele digitale de bază și să fie încurajați și ajutați să își dezvolte abilități în domeniul programării și creării de conținut digital.

DETALII FINANCIARE PROIECT



TOTAL BUGET: 24480 LEI



SPONSORIZARE ȘCOALĂ: 6000 LEI (CĂRȚI DE PROGRAMARE CREATIVĂ 120 DE BUC.)



SPONSORIZARE ȘCOALĂ: 1990 LEI (KITURI MICRO:BIT & PLĂCUȚE)

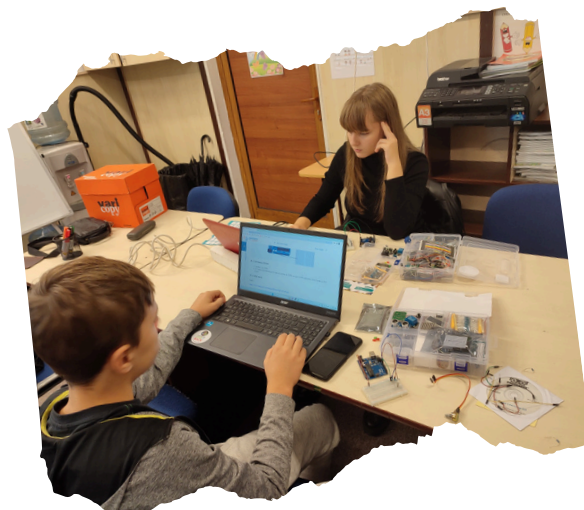
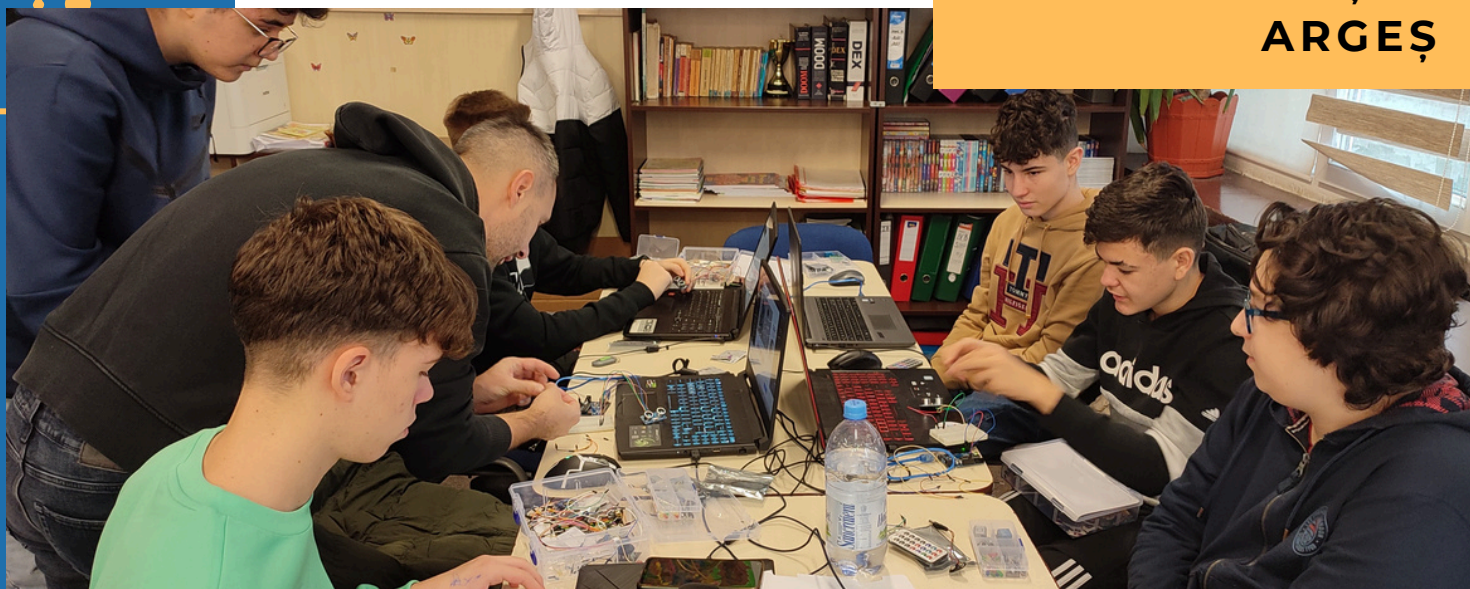


MÂNCARE & APĂ COPII PARTICIPANȚI: 1000 LEI

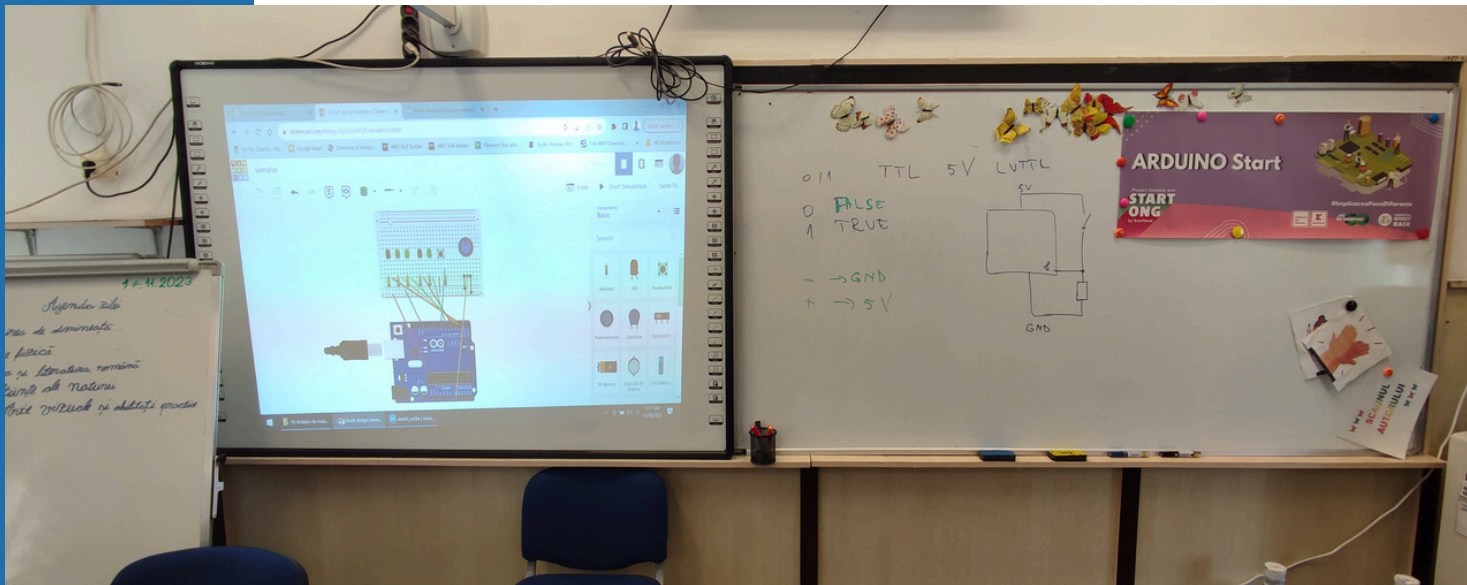
ARDUINO START ÎN IMAGINI

*"Învățarea este comoara care își urmează
proprietarul pretutindeni." - Proverb chinezesc*

**PITEȘTI,
ARGEȘ**



DETALII PROIECT



ȘCOALA GIMNAZIALĂ IL.
CARAGIALE,
PITEȘTI, JUD. ARGEȘ



23.10.2023 - 25.12.2023

12

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
GIMNAZIAL & LICEAL

14

ORE DE CURS

30

BENEFICIARI INDIRECTI

CE NE-AM PROPUȘ ?

Organizarea unor cursuri de programare bazate pe plăcuțe ARDUINO combinate cu kituri de expansiune. Cursurile sunt dedicate copiilor din clasele a VII-a, a VIII-a și a IX-a. Copiii vor beneficia de introducere în programarea placutelor ARDUINO iar apoi, cu ajutorul kiturilor de expansiune vor crea mici aplicații de electronică și robotică pe care le vor programa cu ajutorul mentorului asociației.

NEVOIA DIN SPATELE PROIECTULUI

Copiii au nevoie de acces la noile tehnologii astfel încât să dobândească competențele digitale de bază și să fie încurajați și ajutați să își dezvolte abilități în domeniul programării și creării de conținut digital. Cursurile de programare cu Arduino sunt de ajutor pentru a dezvolta competențe tehnologice și de gândire critică în rândul tinerilor. Ele îi introduc pe elevi în lumea programării și a electronicii, facilitând înțelegerea conceptelor complexe printr-o abordare practică și interactivă.

DETALII FINANCIARE PROIECT



TOTAL BUGET: 6800 LEI



KITURI & SENZORI ARDUINO: 4420 LEI



**CREARE & IMPLEMENTARE MATERIALE
DIDACTICE: 1800 LEI**

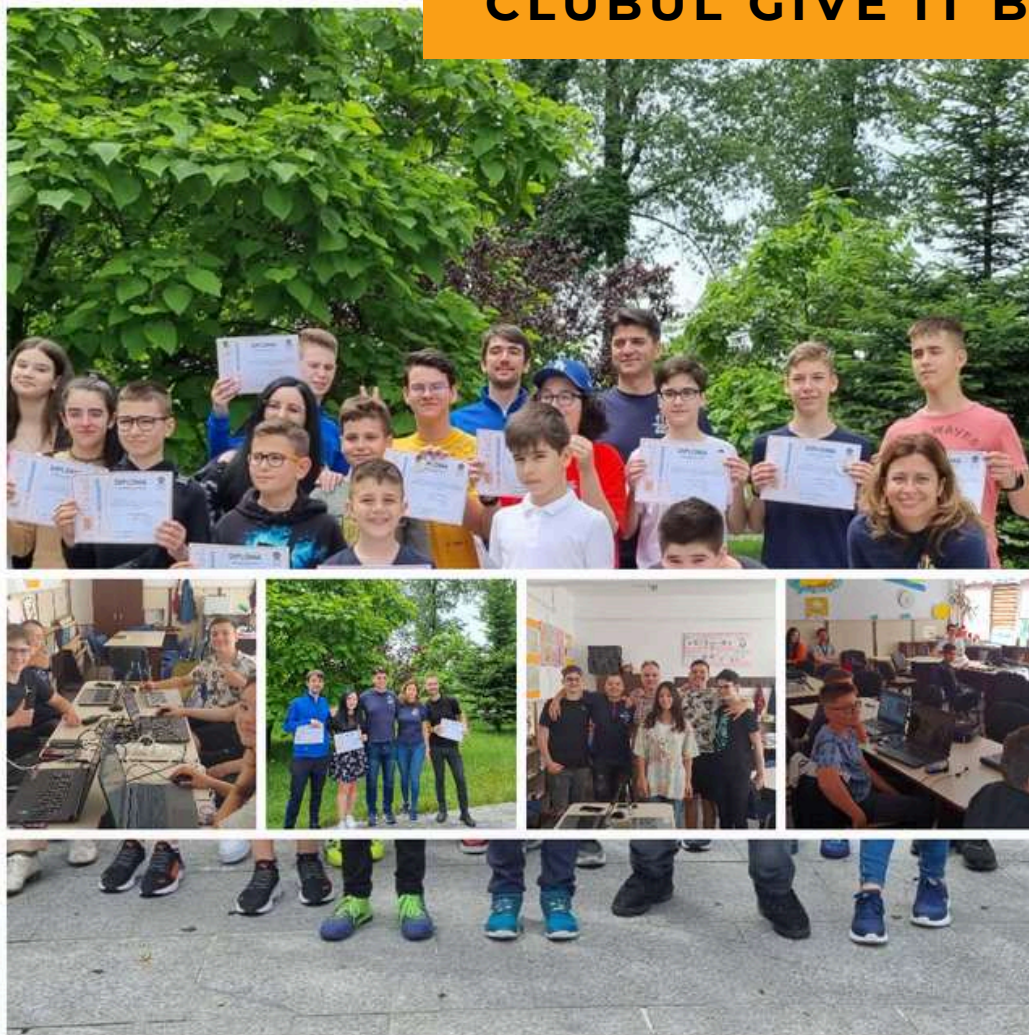


**MÂNCARE & APĂ COPII PARTICIPANȚI:
580 LEI**

CLUBUL DE PROGRAMARE CREATIVĂ GIVEITBACK

"Suntem ceea ce facem în mod repetat; prin urmare, excelența nu este un act singular, ci un obicei." Aristotel

CLUBUL GIVE IT BACK



Clubul de programare creativă GIVEITBACK și-a continuat cursurile gratuite în parteneriat cu Școala Gimnazială IL. Caragiale din Pitești, Argeș.

Copiii au fost împărțiți în 3 grupe de curs: SCRATCH începător și avansat, WEB DESIGN și ARDUINO.

Mădălina Ciomblea și Marius Baltag s-au alăturat asociației noastre ca mentori voluntari pentru cursul de SCRATCH începător, respectiv cursul de ARDUINO.

CĂRȚILE GIVEITBACK

"O carte este o armă împotriva ignoranței, un far în călătoria spre cunoaștere și o comoară care îți poate îmbogăți viața în cele mai neașteptate moduri." - Laura Bush



Suntem mândri că am reușit să edităm și să tipărim 2 cărți dedicate programării creative: **Scratch START** și **Micro:bit START**.

Ambele cărți sunt de nivel începător și pot fi folosite de către copii de vârstă școlară între 7 și 14 ani.

Scopul lor este să ne asigure un suport didactic fizic, cu lecții practice, cu multă distracție și multă imaginație de partea copiilor!



ECHIPA GIVEITBACK 2022-2023

"Forța echipei este fiecare membru în parte. Forța fiecărui membru este echipa." Phil Jackson

VĂ MULȚUMIM CĂ AȚI ALES SĂ MERGEM ÎMPREUNĂ!



Adrian Zamfir



Cătălina Enescu



Cătălin Mircu



Mălina Mircu



Marius Baltag



Mădălina Ciomblea



Răzvan Enescu