

ASOCIAȚIA GIVE IT BACK RAPORT ANUAL



2019-2021

PROIECTE PENTRU COMUNITATE

"Chiar și când poți face lucruri mari, continuă să faci lucruri mici într-un mod minunat." - adaptare după Napoleon Hill

PROIECTE GIVE IT BACK



CÂNDEȘTI ONLINE

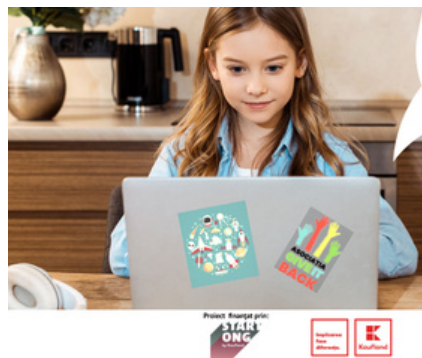
Prin acest proiect am dezvoltat o platformă online de e-learning (LMS) prin intermediul căreia profesorii și elevii de la Școala Gimnazială "Matei Gr. Vlădeanu" Cândești Vale, județul Dâmbovița au putut să-și desfășoare activitățile educative pe perioada pandemiei. În cadrul atelierelor de lucru cu profesorii, i-am ajutat să descopere instrumente de lucru online, dar și să dezvolte conținut pentru orele de curs. Am avut chiar ore online de programare cu copii din școală, copii care au participat și în proiectul nostru din 2019, CândeștiProIt.



PROIECTE PENTRU COMUNITATE

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

PROIECTE GIVE IT BACK



GIVE IT BACK EDUCATION 1.0

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.



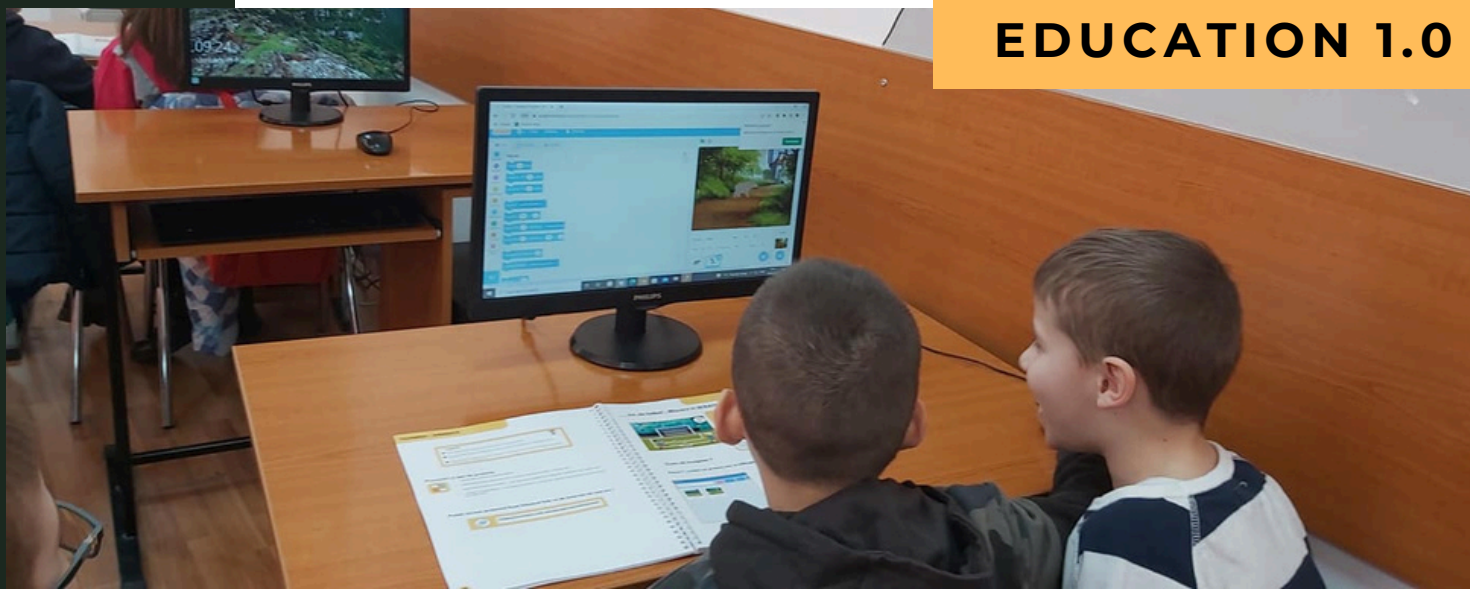
EDU CAMP 2021

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 1.0 ÎN IMAGINI

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

**GIVE IT BACK
EDUCATION 1.0**



GIVE IT BACK EDUCATION 1.0



CE NE-AM PROPUȘ?



După doi ani de activități non formale în cadrul Clubului de Programare GIVE IT BACK, dar și în cadrul proiectelor desfășurate pentru copii din alte comunități din țară, ne-am dorit să dăm mai departe din ceea ce am învățat. Așa s-au născut cele două cărți - Scratch Start și Micro:bit Start. Cărțile sunt în format tipărit, dar și online.

CE NE-A IEȘIT?

Cărțile sunt deja utilizate cu succes în activități de programare de către copii și profesorii din comunitățile Cândești Vale, județul Dâmbovița, Valea Doftanei, județul Prahova, Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți, Pitești, județul Argeș.

100+

COPII DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
PRIMAR ȘI GIMNAZIAL DIN
ȚARĂ

15+

PROFESORI DIN
ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ȘI
GIMNAZIAL DIN ȚARĂ

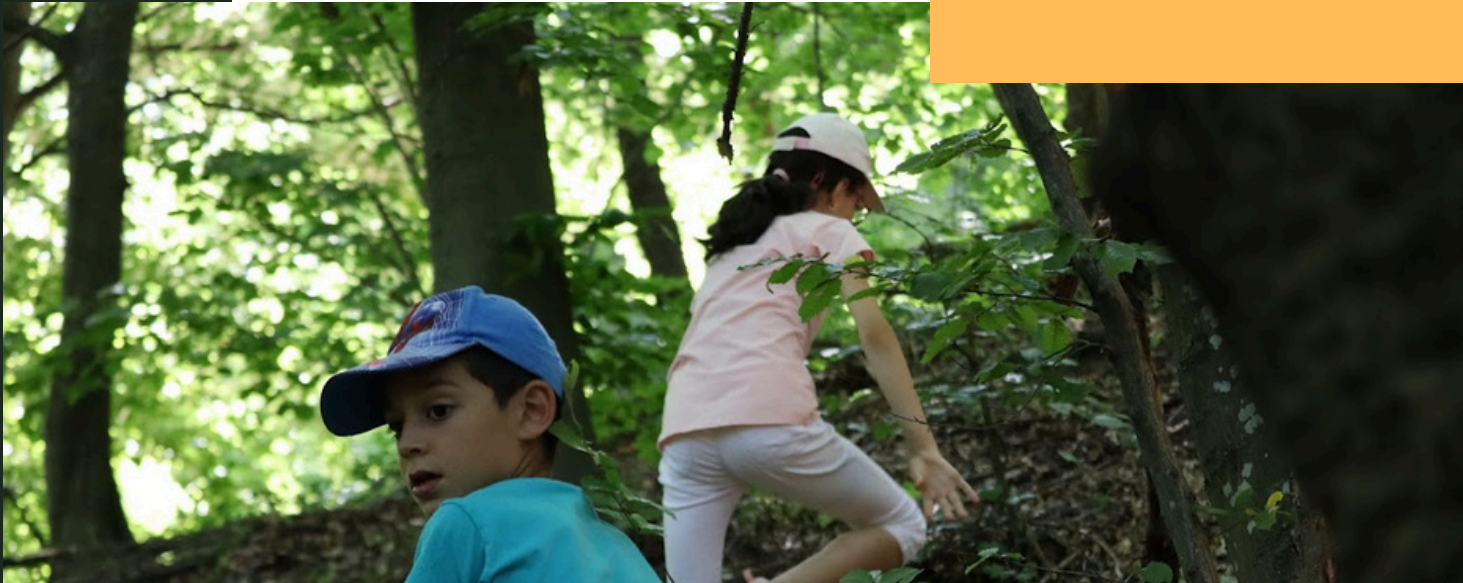
5+

COMUNITĂȚI DIN MEDIUL
RURAL ȘI URBAN

EDU CAMP 2021 ÎN IMAGINI

"Pășește înainte în lumina lucrurilor, lasă Natura să-ți fie profesor!" William Wordsworth

EDU CAMP 2021





UNDE?



În Țarină, un cătun din satul Jupânești, județul Argeș, pe valea Râului Doamnei, între Pitești și Domnești. După o perioadă lungă de pandemie și activități online, ne-am bucurat tare să fim împreună cu copiii în mijlocul naturii. A fost o zi plină de învățare, relaxare și joacă!

CE AM FĂCUT?

Am adunat copiii din comunitate, chiar și pe cei veniți în vacanță la bunici și ne-am "jucat" de-a programarea cu ozoboți și micro:biți.

Am jucat jocuri de echipă, am urcat prin pădure, am căutat "comori" și ne-am bucurat de peisaj.

Ne-am conectat cu natura și am învățat multe unii de la ceilalți.

18

COPII CU VÂRSTE ÎNTRE 5
ȘI 13 ANI

∞

ZÂMBET ȘI BUCURIE

3+

COMUNITĂȚI DIN MEDIUL
RURAL ȘI URBAN

ATELIERE ȘI EVENIMENTE DE PROGRAMARE

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

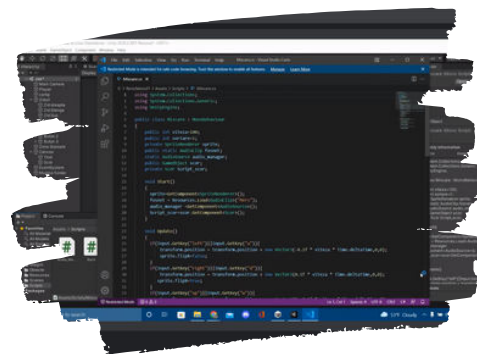
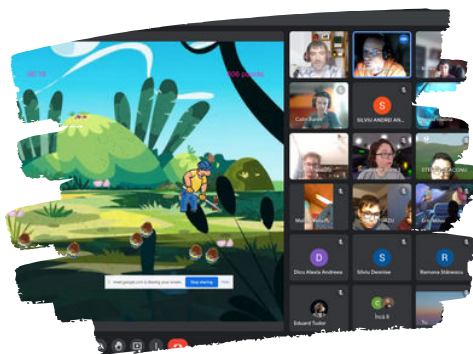
PROIECTE CLUB GIVE IT BACK



CLUBUL DE PROGRAMARE GIVE IT BACK

Deși am trecut printr-o perioadă lungă de pandemie și restricții, clubul nostru de programare și-a continuat activitatea în mediul online.

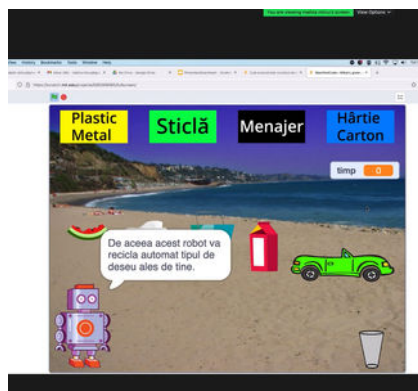
Copiii și adolescenții înscriși la cele trei grupe și-au dezvoltat în continuare abilitățile de programare, lucru pe proiecte și lucru în echipă. Au fost permanent îndrumați în mod voluntar de mentorii Mihaela Enescu, Adrian Zamfir, Ștefan Nicolae, Mălina Mircu, Cătălin Mircu, Cătălina Enescu, Răzvan Enescu. Le mulțumim tuturor pentru implicare!



MEET AND CODE - IT'S ALL ABOUT NATURE

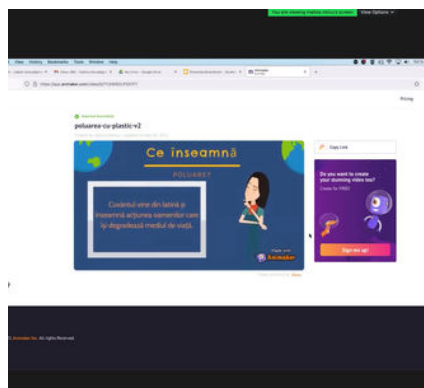
"Natura reîncepe mereu aceleași lucruri, anii, zilele, ceasurile, așa se creează un fel de infinit și de eternitate." Blaise Pascal

PROIECTE CLUB GIVE IT BACK



Acest eveniment s-a desfășurat online în data de 23.10.2021, orele 10:00 - 13:00.

Participanți au fost cursanții noștri de la grupa de Scartch, părinți ai acestora, invitați.



"Plantăm un pom, sădăm o floare, facem alegeri responsabile. Reciclăm, reparăm, reutilizăm. Învățăm cât de importante sunt toate acțiunile noastre și cum fiecare dintre ele poate influența natura și mediul înconjurător în sens pozitiv sau negativ.

Pentru că dorim să transmitem toate acestea și celor din jurul nostru - familie, prieteni, colegi, vecini - vom face proiecte și jocuțe în Scratch și îi vom invita pe toți să participe la evenimentul nostru."

MEET AND CODE - GIVE IT BACK TO COMMUNITY 2.0

"Oamenii sunt păsări cu aripile crescute pe dinăuntru." Nichita Stănescu

**PROIECTE CLUB
GIVE IT BACK**

Meet and Code 2021. Give IT Back to Community 2.0

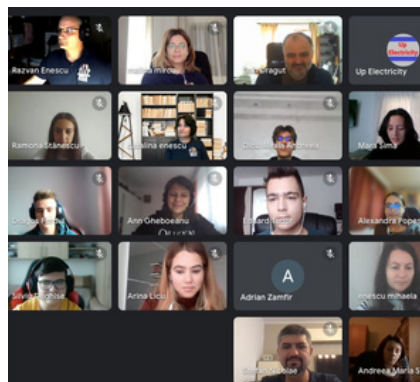
12/07/2021



Acest eveniment s-a desfășurat online în data de 09.10.2021, orele 10:00 – 13:00

Participanți au fost cursanții noștri de la grupa de gimnaziu și cei de la grupa de liceeni. Am avut ca invitați reprezentanți din IT, dar și oameni din comunitate.

Ca o recunoaștere că ne-a ieșit bine, ne-am calificat cu acest eveniment la MEET AND CODE AWARDS 2021.



Grupa de liceeni a fost împărțită în 3 echipe.

Fiecare echipă a dezvoltat câte un proiect adresat comunității.

Grupa elevilor de gimnaziu (clasele a VII-a și a VIII-a) au prezentat un concept de joc dezvoltat de către ei pe tema reciclării.

MEET AND CODE - GIVE IT BACK TO COMMUNITY 2.0

"Nu te duce încotro te poartă drumul. Du-te unde nu există niciun drum și fă unul." Ralph Waldo Emerson

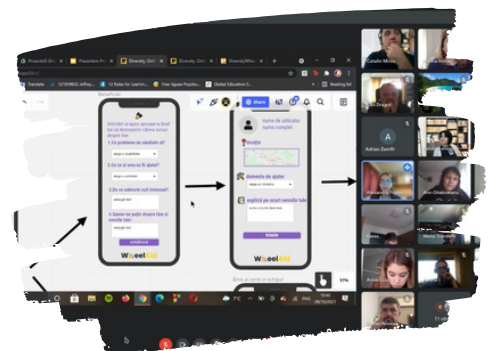
PROIECTE CLUB GIVE IT BACK



PROIECTUL WHEELAID CALIFICAT ÎN COMPETIȚIA NAȚIONALĂ SOLVE FOR TOMORROW

Echipa „TripleAM” a prezentat un concept tehnologic care să ajute persoanele cu dizabilități fizice să obțină ajutor de la voluntari pentru diverse activități.

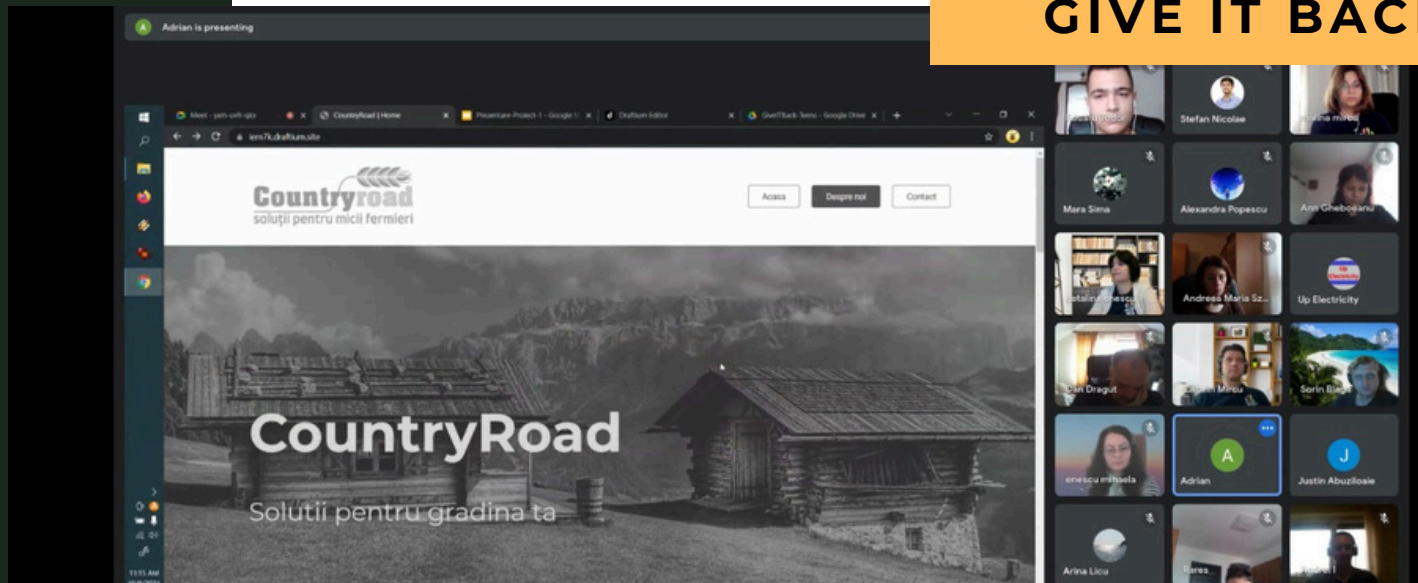
Proiectul implică dezvoltarea unei aplicații mobile care să fie folosită pentru a pune în legătură cele două părți și a ajuta astfel la conștientizarea unui tip de voluntariat „altfel” menit să apropie oamenii comunității.



MEET AND CODE - GIVE IT BACK TO COMMUNITY 2.0

"Secretul lucrurilor duse până la capăt constă în a acționa" Dante Alighieri

PROIECTE CLUB GIVE IT BACK



PROIECTUL COUNTRY ROAD

Echipa din proiectul CountryROAD are ca țintă crearea unor soluții tehnologice concrete pentru a veni în sprijinul comunităților locale implicate în activități agricole.

Potențialul proiectului este unul ridicat și a suscitat interes crescut din partea invitaților la evenimentul nostru.

3 direcții au decurs din prezentarea proiectului și din discuțiile din timpul evenimentului, urmând ca echipa, cu ajutorul mentorilor asociației să decidă ordinea și prioritatea implementării.



MEET AND CODE - GIVE IT BACK TO COMMUNITY 2.0

"Universul este exact cum îl desenezi tu"

PROIECTE CLUB GIVE IT BACK

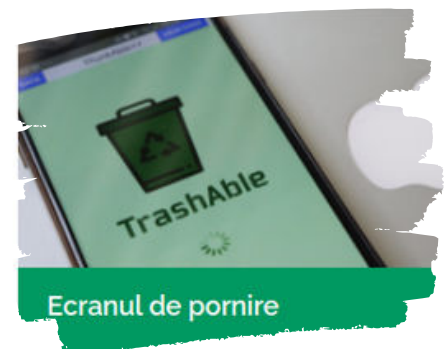
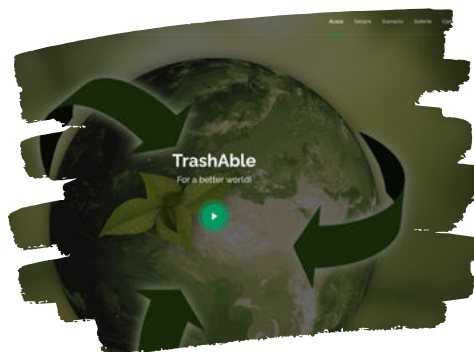


PROIECTUL TRASHABLE

LOCUL 1 ȘI LA COOLEST PROJECTS 2021, CATEGORIA WEB

Echipa proiectului Trashable a prezentat îmbunătățirile aduse aplicației și site-ului dedicat față de versiunea 1.0 lansată anul trecut tot în luna octombrie cu ocazia evenimentului MeetAndCode din 2020.

„Am creat aceasta aplicatie pentru a ne proteja planeta, încurajând oamenii să arunce gunoaiele în locurile special amenajate. Aplicația conține o hartă a coșurilor de gunoi publice, însoțite de informații despre reciclare și protejarea mediului.”



MEET AND CODE - GIVE IT BACK TO COMMUNITY 2.0

"Fiecare copil pe care-l instruim este un om pe care-l câștigăm." Victor Hugo

PROIECTE CLUB GIVE IT BACK

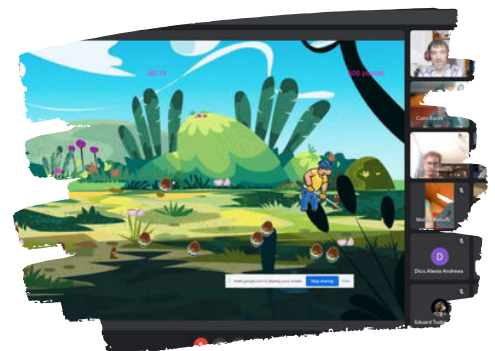


PROIECTUL RECICLATORUL

Cum să reciclezi selectiv într-un mod distractiv!

Proiectul aparține grupei mijlocii a clubului nostru de programare creativă; copiii de clasa a VII-a și a VIII-a și-au folosit imaginația și tehnologia pentru a crea un joc de reciclare pe care l-au prezentat invitaților noștri și celorlalți participanți.

Jocul a fost realizat în Unity și a avut mare succes fiind foarte apreciat de invitați!



CE AM ÎNVĂȚAT DIN ACEST AN?

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

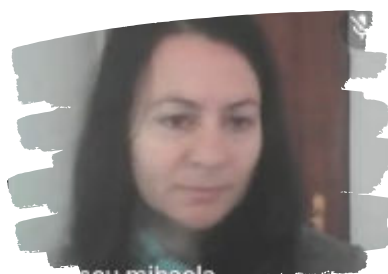
**ECHIPA GIVE IT
BACK**



MULȚUMIM CĂ AM MERS ÎMPREUNĂ!



Adi Zamfir



Mihaela Enescu



Ștefan Nicolae



Gabi Vasilescu



GivelTBack și
Irina Constantinescu