





GEN (Gimnazjalni Eksperci Naukowi) z Danówka

GEN to grupa wspaniałych gimnazjalistów z Danówka, którzy połączyli bakcyła poszerzania wiedzy z nauk ścisłych. Zdolni uczniowie z wygaszanego gimnazjum, którzy zostali zaproszeni do Klubu WIP, działającego w Programie Odkrywczy Diamentów, z którym stawiali pierwsze naukowo innowacyjne kroki. To młodzież, która chce mieć wpływ na swoją Małą Ojczyznę i dzięki determinacji naznaczyć w niej swój ślad, budując własne imperium edukacji. Dziś postanowili usamodzielnąć się, by jutro kreować przyszłość.

GEN z Danówka poza teorią, stawia na praktykę a poza nauką - na jej praktyczne wykorzystanie. Dlatego chce budować hakerspace, w którym brak sprzętu, narzędzi czy nowoczesnych technologii nie będzie powstrzymywać nikogo przed realizacją pasji, czy

nowoczesnym samokształceniem. Od warsztatu dla majsterkowiczów, poprzez umiejętne wykorzystanie IT, aż do platformy e-learningowej. Wzorem Trójmiasta marzymy o przestrzeni łączącej "specjalistów wielu nauk technicznych, na różnym etapie rozwoju zawodowego, a także osób, dla których świat technologii jest pasją" oraz by "nasze szeregi zasilali akademicy, inżynierowie (zarówno ci z wieloletnim doświadczeniem, jak i ci świeżo po studiach), biolodzy, majsterkowicze, hobbyści oraz artyści i humaniści". Wyposażenie takiego miejsca w podstawowy sprzęt to stworzenie fundamentów pod stałą bazę naukową na terenie wiejskim.

Cel przystąpienia do konkursu w ramach Programu Odkrywczy Diamentów – pozyskanie dofinansowania w wysokości 10 000 złotych na projekt naukowy, czyli utworzenie na terenie Gminy Grajewo miejsca nauki i pasji - Gminnego Hakerspac'a

GH to nie tylko skrót hormonu wzrostu, to według GEN-u z Danówka, innowacyjny Gminny Hakerspace. To miejsce, tworzone przez ludzi z pasją, społeczników i propagatorów nauk ścisłych. To przestrzeń, gdzie stymuluje się rozwój projektów, ciekawych pomysłów konstruktorskich oraz wszechstronnego zastosowania IT. Odważne spojrzenie na nowoczesne technologie a zrównoważony rozwój techniczny, czy uświadamianie społeczeństwa

o pojawiających się, wraz z zawrotnym rozwojem świata cyfrowego, poważnych zagrożeń bezpieczeństwa - to zadania skierowane do wszystkich grup wiekowych. "Od kreatora do profesora", "Bądź jak Adam Słodowy!", "ROBOTYKANasDOTYKA", #zEKOLOGIĄnaTY, czy #naukadlażyciażyciedlanauki – to tylko kilka pomysłów i hashtagów, na których zespół chce zbudować praktyczne podejście do nauki na rzecz szeroko rozumianego postępu. Poza swobodną wymianą myśli, stawianiem pytań, szukaniem odpowiedzi i najlepszych rozwiązań, GEN chce również stworzyć realne możliwości wyrównywania szans edukacyjnych dzieci z terenów wiejskich.

Uwagi:

- Pozyskany grand, zostanie wykorzystany na zakup sprzętu oraz narzędzi natomiast zespół konkursowy zobowiązany został do „zdobycia” lokalu oraz prowadzenia zajęć edukacyjnych z nauk ścisłych, z majsterkowania, z robotyki oraz szeroko pojętej IT (np.: obsługa programów graficznych)
- Hakerspace będzie funkcjonował dla wszystkich mieszkańców gminy bez jakichkolwiek opłat, ale przy ich aktywnym wsparciu (np. rozwój pasji, warsztaty IT, majsterkowanie)
- Po co najmniej dwu letniej działalności pod opieką zespołu GEN oraz mentora (Beata Strzałkowska – nauczycielka fizyki, geografii oraz informatyki) hakerspace może zostać przejęty przez społeczność gminy lub przekazany do placówki edukacyjnej.

-
Plan działań zespołu GEN oraz instytucji wspierających i partnerów.

1. Przypomnienie głównych celów projektowych. Ewaluacja – na bieżąco.

Cele główne:

- **stworzyć na terenie Gminy Grajewo HEKERSPACE (centrum nauki i pasji)**
 - **prowadzić systematyczne zajęcia z nauk ścisłych, informatyki (szeroko pojętej IT) oraz majsterkowania**
 - **organizować udział w spotkaniach naukowych, edukacyjnych lub warsztatach z robotyki, zastosowania informatyki, fotograficznych, itp.**
 - **promować udział w konkursach szkolnych, regionalnych, ogólnopolskich a nawet tych, o zasięgu międzynarodowym**
 - **organizować gry i zabawy dydaktyczne z dostosowaniem do różnych grup wiekowych (mosty międzypokoleniowe) oraz co najmniej raz w roku zorganizować konkurs o zasięgu gminnym lub powiatowym**
 - **pozyskać partnerów do współpracy (majsterkowanie) oraz sponsorów wspierających organizację konkursów i spotkań naukowych**
 - **zachęcić społeczność lokalną oraz kolejne pokolenia (uczniowie gminnych szkół podstawowych) do współdziałania oraz do przejęcia „misji” GEN-u**
2. Uzyskanie zgody od organu prowadzącego (Wójt Gminy Grajewo) oraz Dyrektorów (Gimnazjum w Danówku i Przedszkola w Rudzie) na rozpoczęcie działalności w ramach przedsięwzięcia GEN, a także wyznaczenie miejsca na hackerspace.

Zostało zrealizowane.

3. Przygotowanie zespołu do działalności edukacyjnej oraz organizacja pracy pod kątem zadaniowym na pierwszy kwartał. Przydział funkcji, zadań i zespołów zadaniowych. Zaplanowanie terminów spotkań i zajęć dydaktycznych - **załącznik nr 1.**
4. Pozyskanie partnerów do prowadzenia działalności oraz wsparcia finansowego.

Potencjalni PARTNERZY: gminne szkoły i przedszkole, rodzice i opiekunowie, lokalne media, Nadleśnictwo Rajgród, Technikum w Grajewie, Mlekpól, itp.

5. Przygotowanie narzędzi do pracy, niezbędnych materiałów oraz zakup sprzętu.
Remont i aranżacja miejsca przeznaczonego na hackerspace – zadeklarowana pomoc organu prowadzącego oraz mieszkańców/rodziców z Rudy.

Sprzęt do realizacji podstawowych założeń – załącznik nr 2.

6. Opracowanie strategii reklamowej i przeprowadzenie kampanii.

GEN i grupa uczniów z gimnazjum, przy wsparciu Klubu WIP (starszych kolegów ze szkoły ponadgimnazjalnej w Grajewie, która działa jako laureaci Programu Odkrywczy Diamentów)

7. Organizacja uroczystej inauguracji w Rudzie.
Otwarcie z udziałem zaproszonych gości i mediów – zadeklarowana pomoc organu prowadzącego oraz mieszkańców/rodziców z Rudy.

8. Rozpoczęcie działalności – systematyczne zajęcia, cykliczne konkursy, otwarte

8. Rozpoczęcie działalności – systematyczne zajęcia, cykliczne konkursy, otwarte spotkania i projekty naukowe.

GEN i grupa uczniów z gimnazjum, przy wsparciu Klubu WIP (starszych kolegów ze szkoły ponadgimnazjalnej w Grajewie, która działa jako laureaci Programu Odkrywcy Diamentów) zaplanuje wstępną formę zajęć, jak też przeprowadzi analizę potrzeb mieszkańców, by jak najpełniej dostosować je do oczekiwań społeczności.

Z powodu braku jakichkolwiek funduszy, podstawowym warunkiem rozpoczęcia zajęć

z majsterkowania jest pomoc mieszkańców gminy i/lub organu prowadzącego, którzy użyczą niezbędnych narzędzi, maszyn oraz materiałów. W dalszej perspektywie – poszukiwanie kolejnych sponsorów lub środków z funduszy europejskich.

9. Analiza osiągnięć po półrocznej działalności. Ewaluacja działań.

Przeprowadzenie badania (wywiad, ankietowanie) uczestników zajęć i/lub spotkanie panelowe, które miałyby doprowadzić do oczekiwanych modyfikacji działań zespołu GEN pod kątem formy i metod pracy.

10. Podsumowanie projektu po roku działalności **GH**.

Przygotowanie częściowego sprawozdania merytorycznego oraz finansowego.