O projekcie

Celem głównym projektu ***Akademia Pomysłów – Build Up*** było podniesienie efektywności nauczania oraz rozszerzenie oferty zajęć edukacyjnych Szkoły Podstawowej nr 12 w Białymstoku poprzez wdrożenie szeregu działań zarówno dla uczniów (152 os. 76K i 76M) jak i ich nauczycieli (50 os. 45K i 5M).

Wsparcie zaplanowane w ramach projektu realizowane było w formie:

- Dodatkowych zajęć pozalekcyjnych i pozaszkolnych ukierunkowanych na rozwój kompetencji kluczowych:
  - zajęć Laboratorium Odkryć Przyrodniczych –144 godzin zajęć /uczestnik,
  - zajęć Matrix matematyczny –72 godziny zajęć /uczestnik,
  - zajęć Mały geniusz - grafika komputerowa dla uczniów klas IV – VI – 144 godzin zajęć /uczestnik,
  - zajęć Foto - Pstryk - koło gorliwych fotografów–72 godziny zajęć /uczestnik,
  - zajęć Magia programowania – 144 godzin zajęć /uczestnik,
  - zajęć Radio - TV i my – 144 godzin zajęć /uczestnik,
  - zajęć Web-designerzy na start – 144 godzin zajęć /uczestnik.
- Wyjazdów edukacyjnych:
  - Wyjazd edukacyjny do Centrum Nauki Kopernik.
- Poradnictwa w zakresie kariery edukacyjnej i zawodowej
  - Poradnictwo w zakresie kariery edukacyjnej i zawodowej grupowe i indywidualne
- Szkoleń skierowanych do nauczycieli/nauczycielek:
  - Studia podyplomowe „Neurodydaktyka z tutoringiem”
  - Szkolenie z metody Tomatisa–45 godz./uczestnik
  - Praktyczne zastosowanie TI w szkole - 20 godz./uczestnik
  - Studia podyplomowe „Nowoczesne metody nauczania matematyki”
  - Geogebra dla nauczycieli matematyki - 60 godz./uczestnik
  - Praca metodą projektów - 20 godz./uczestnik
  - Kurs projektowania CorelDraw - 30 godz./uczestnik
  - Kurs projektowania graficznego - 30 godz./uczestnik
  - Kurs Adobe Photoshop- 30 godz./uczestnik
  - Kurs cyfrowej obróbki zdjęć - 20 godz./uczestnik
- Dodatkowe świadczenia przysługujące uczestnikowi/uczestniczce Projektu:
  - ubezpieczenie NNW na czas wyjazdów edukacyjnych,
  - materiały szkoleniowe.

Osiągnięte efekty:

1. produkty
   - Liczba szkół i placówek systemu oświaty wyposażonych w ramach programu w

- Liczba szkół i placówek systemu oświaty wyposażonych w ramach programu w sprzęt TIK do prowadzenia zajęć edukacyjnych – 1
- Liczba uczniów objętych wsparciem w zakresie rozwijania kompetencji kluczowych w programie – 152 osoby
- Liczba osób objętych szkoleniami/doradztwem w zakresie kompetencji cyfrowych – 138 osób
- Liczba nauczycieli objęta wsparciem w programie - 50 osób
- Liczba nauczycieli objęta wsparciem z zakresu TIK w programie – 10 osób

1. rezultaty:
    - Liczba szkół i placówek systemu oświaty wykorzystujących sprzęt TIK do prowadzenia zajęć edukacyjnych – 1
    - Liczba szkół, w których pracownie przedmiotowe wykorzystują sprzęt do prowadzenia zajęć edukacyjnych - 1
    - Liczba uczniów , którzy nabyli kompetencje kluczowe po opuszczeniu programu – 152 osoby
    - Liczba nauczycieli, którzy uzyskali kwalifikacje lub kompetencje po opuszczeniu programu – 50 osób