

"Toți oamenii mari au fost înainte copii, numai că puțini își mai amintesc."

Căpitan aviator Antoine de Saint Exupéry, Micul Prinț

Analiza SMART

Centru Interactiv de Știință și Artă pentru Copii

| | | |
|--------------------|---|--|
| Specific | Ce rezultate vreau să obțin | Accesul copiilor de la cea mai fragedă vârstă la educație STEAM prin dotarea unui Centru Interactiv de Artă și Știință cu exponate interactive concepute să le stimuleze curiozitatea spre aceste domenii. Copiii învață jucându-se, să le oferim un spațiu magic, interactiv, unde să-și poată satisface curiozitățile, unde să-și descopere talentele și unde să-și dezvolte abilități ce le vor folosi în viitor. |
| Măsurabil | Cum măsoară rezultatele? | Rezultatele sunt cuantificabile pe mai multe planuri: 1. Numărul de exponate educaționale interactive concepute și realizate; 2. Numărul de voluntari implicați în activitatea Centrului; 3. Numărul de vizitatori copii; 4. Numărul de chestionare privind calitatea actului educațional elaborate și prelucrate, completate de vizitatori; 5. Îndeplinirea unui număr cât mai mare de precondiții pentru aderarea la <i>ECSITE (European Network of Science Centres and Museums)</i> și accesul la fonduri europene în viitor. |
| Abordabil | Este obiectivul meu realist, tangibil și abordabil? | Proiectul este tangibil și realizabil prin fondurile limitate la maximum 500 000 RON alocate secțiunii "Orașul Comunităților" pentru anul 2023, prin utilizarea spațiilor administrate de Centrul Cultural Apollonia Hirscher, prin colaborarea contractuală cu Muzeul de Științe și prin contribuția voluntarilor, a studenților, elevilor, profesorilor și seniorilor specialiști interesați să participe în domeniile abordate prin acest proiect. Fondurile pot fi suplimentate și prin donații al diverselor companii care ar dori să sprijine acest proiect și prin baza materială oferită de cei pasionați în dezvoltarea acestui Centru Interactiv de Știință și Artă pentru Copii. |
| Relevant | Merită să ating acest obiectiv? | Copiii noștri, indiferent de posibilitățile materiale pe care părinții le au sau nu le au, merită accesul la educație STEAM de la cea mai fragedă vârstă. Pe lângă acest lucru atingerea obiectivului aduce plusvaloare întregului oraș. Proiectul se încadrează în <i>domeniul educației nonformale, complementare și alternative</i> , care în ultimii 30 de ani nu numai că a fost neglijată dar și distrusă în cea mai mare parte. |
| Timp limită | În cât timp vreau să ating obiectivul? | Obiectivul fiind scalabil și ajustabil în funcție de rezultatele parțiale, poate fi atins în orizontul de timp al proiectului de bugetare participativă. Prin colaborarea contractuală cu Muzeul de Științe Brașov și cu ONG-ul InfiniTech, de exemplu, prin contribuțiile voluntarilor, Centrul Interactiv de Știință și Artă pentru Copii poate funcționa din prima săptămână după votul și aprobarea proiectului, bugetul fiind folosit ulterior pentru completarea echipamentelor de laborator necesare experimentelor, a mobilierului, pentru proiectarea, dezvoltarea și realizarea de noi exponate interactive. |