

CERERE DE FINANȚARE

1. Numele proiectului	„Vreau să știu, vreau să navighez”		
2. Regiune, municipiu	Județul Argeș, municipiul Câmpulung Muscel		
3. Semnatari (cine va răspunde pentru punerea în practică?)	[REDACTAT]	[REDACTAT]	[REDACTAT]
	[REDACTAT]	[REDACTAT]	[REDACTAT]
4. Biblioteca gazdă	a) Numele bibliotecii: Biblioteca Municipală „Ion Barbu”	[REDACTAT]	
	b) Adresa bibliotecii: Str. Republicii, Nr. 61, Câmpulung Muscel, județ Argeș	Adresa de internet a bibliotecii, URL, dacă este cazul	
5. Obiectivele proiectului. Activități. Rezultate preconizate.	<ul style="list-style-type: none"> • Proiectul își propune să aducă un plus calitativ sistemului de educație existent, prin intermediul unui program complementar sistemului de învățământ primar și gimnazial local. Pentru realizarea acestui obiectiv ne propunem să realizăm un program de pregătire suplimentară a elevilor prin intermediul programelor educaționale pe calculator. Rezultatul așteptat este creșterea calității actului educativ și pregătirea elevilor în vederea continuării cu succes a studiilor în învățământul liceal și universitar. • Se urmărește acordarea unei șanse reale la educație copiilor provenind din familii cu venituri reduse și pregătirea lor pentru a face față concurenței nu numai pe lan local ci și pe plan regional, național și internațional. În acest sens vom realiza un parteneriat cu trei școli și un liceu din oraș pentru a selecta grupe de copii provenind din medii defavorizate pentru a beneficia de pregătirea școlară suplimentară. Rezultatul așteptat este o îmbunătățire vizibilă pe termen scurt a rezultatelor școlare ale copiilor care vor beneficia de lecțiile pe calculator. • Un alt obiectiv al proiectului este familiarizarea publicului bibliotecii cu utilizarea internetului în scopul informării și formării profesionale. Pentru realizarea acestui obiectiv ne propunem să inițiem publicul în utilizarea internetului cu ajutorul personalului din bibliotecă prin intermediul unor sesiuni de informare și de utilizare a site-urilor care facilitează formarea profesională. Rezultatul preconizat este o mai mare reconversie profesională și creșterea competitivității persoanelor care beneficiază de aceste sesiunii pe piața muncii. 		
6. Rezumatul proiectului.	<ul style="list-style-type: none"> • Proiectul se va constitui din două componente: o componentă educativă și 		

	<p>o componentă de promovare a utilizării internetului.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prin intermediul componentei educative elevii din școlile și liceele locale vor beneficia de pregătire suplimentară la materii precum matematica, fizica, chimia, biologia și geografia folosind programe soft specifice. • Prin intermediul componentei utilizării internetului se urmărește familiarizarea cu resursele bibliotecilor virtuale existente pe site-urile naționale și internaționale, accesarea presei în format electronic și participarea la cursuri de pregătire on-line disponibile gratuit pe internet. Vezi: http://www.e-librarie.ro/, http://biblioteca.euroweb.ro/autori.htm, http://www.academiaonline.ro/ http://www.sign.ro/dictionare/on-line/ http://abu.cnam.fr/index.html, http://www.liens-socio.org/rubrique.php3?id_rubrique=1, http://online.sagepub.com/, http://www.jstor.org/ • În cadrul sesiunilor de utilizare a internetului copiii vor învăța cum să navigheze pe Internet în deplină securitate prin intermediul jocului „<i>Wild Web Woods</i>” lansat de Consiliul Europei, care a fost creat pentru a învăța copiii într-un mod ludic regulile de securitate pe Internet. Vezi http://www.bice.md/?news=438, sau http://www.coe.int/t/transversalprojects/children/default_EN.asp sau http://www.wildwebwoods.org/.
7. Grup(-uri) țintă.	<ul style="list-style-type: none"> • Componenta educativă se adresează prioritar copiilor provenind din familii cu venituri mici din învățământul primar și gimnazial și secundar elevilor de liceu în măsura resurselor disponibile. • Componenta utilizării internetului se adresează prioritar elevilor din medii defavorizate social și economic din învățământul gimnazial și liceal, absolvenților de liceu sau universitate, aflați în căutarea unui loc de muncă sau dornici să-și continue studiile. • Secundar utilizarea internetului va fi promovată și în rândul profesorilor și publicului larg interesat. • Se vor constitui grupe de utilizatori, în funcție de resursele disponibile. Estimăm că vor beneficia de acest program peste 60 de elevi din Municipiul Câmpulung.
8. Implicarea comunității.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunitatea locală va fi implicată prin participarea la sesiunile de informare cu privire la posibilitatea utilizării internetului în demersul de formare sau reconversie profesională și prin participarea la programe demonstrative de folosire a softului educațional. • De asemenea comunitatea va fi implicată și în programul care informează publicul cu privire la utilizarea în siguranță de către minori a internetului. Preconizăm să implicăm atât reprezentanții oficiali ai comunității locale cât și oamenii obișnuiți și voluntarii din cele două ONG-uri partenere și cadre didactice din școlile participante la program.
9. Rezultatele proiectului.	<ul style="list-style-type: none"> • Impactul acestui proiect pe termen scurt va fi creșterea accesului la educație și a interesului pentru folosirea internetului ca mijloc de informare, educare și formare profesională. • Rezultatele așteptate sunt creșterea performanțelor școlare măsurată prin rezultatele obținute de elevi la tezele naționale și olimpiadele școlare,

	<p>creșterea utilizării internetului în scop educativ și informativ măsurată prin numărul de utilizatori și frecvența utilizării internetului.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pe termen lung impactul proiectului asupra comunității va fi creșterea interesului pentru educația și formarea profesională continuă prin intermediul internetului și a mijloacelor electronice. 			
10. Resurse existente ce vor fi utilizate în aplicarea proiectului.	<ul style="list-style-type: none"> Resursele materiale ale acestui proiect vor fi spațiul bibliotecii publice, 3 calculatoare existente în prezent în bibliotecă și calculatoarele și programele soft de educație care urmează a fi achiziționate. Resursele umane ale acestui proiect sunt reprezentate de organizatorii proiectului, personalul angajat al bibliotecii și voluntarii și partenerii instituționali mobilizați în acest proiect: Asociația Caritas Câmpulung și Asociația Inimă Deschisă și Școala Generală NR 1, Școala Generală NR 3, Școala Generală NR 7 și Liceul „Dinicu Golescu”. 			
11. Durata și programul de desfășurare.	<ul style="list-style-type: none"> Prima etapă o reprezintă pregătirea lansării proiectului și constă în achiziționarea a două calculatoare necesare demarării proiectului pentru un număr mai mare de beneficiari și a programelor de soft educațional pentru disciplinele matematică, fizică, chimie, geografie și biologie. A doua etapă o reprezintă informarea publicului cu privire la proiectul care urmează să se desfășoare și constituirea grupelor de utilizatori pentru programele educaționale și navigarea pe internet. A treia etapă o constituie lansarea programului în prezența autorităților locale, mass-mediei locale, a beneficiarilor și publicului interesat de proiect. A patra etapă o reprezintă desfășurarea efectivă a proiectului prin organizarea sesiunilor de utilizarea programelor educative și de navigare pe internet. Sesiunile de educație și utilizare a internetului vor dura 2 ore pentru fiecare utilizator și vor fi organizate de luni până vineri în intervalul orelor 8 a.m-16 p.m. pe durata a trei luni de zile din momentul începerii primei sesiuni. A cincea etapă constă în organizarea unei sesiuni de comunicare în care vor fi invitați autoritățile locale, sponsori locali, mass-media locală și membrii comunității pentru a se prezenta rezultatele evaluării programului și a se căuta soluții pentru continuarea programului. 			
12. Totalul fondurilor solicitate.	6330.79 RON			
13. Bugetul proiectului. Adăugați rânduri suplimentare, la nevoie.	Item	Cantitate	Cost per item	Total
	Monitor LCD 17” ACER	2	690	1.380,00
	Calculator AMD ATHLON 3000+	2	1.709,995	3.419,99
	Pachet geometrie	1	166,6	166,6

	clasa a VI-a			
	Pachet geometrie clasa a VII-a	1	249,9	249,9
	Pachet „geometrie între joc și nota 10”	5	83,3	416,5
	Matematica clasa a IV-a	1	44	44
	Geografia României clasa a IV-a	1	55	55
	Geografika – România interactivă clasa a VIII-a	1	99	99
	Lecții interactive fizică	2	59,5	119
	Lecții interactive geografie	2	59,5	119
	Lecții interactive chimie	2	59,5	119
	Lecții interactive biologie	2	59,5	119
	Ro dactilo	1	23,8	23,8
	Total			6330.79
14. Transfer de fonduri.	<ul style="list-style-type: none"> 			
15. Durabilitatea proiectului.	<ul style="list-style-type: none"> Pe termen lung, prin intermediul inițierii publicului bibliotecii în lumea internetului se vor promova utilizarea resurselor bibliotecilor virtuale existente pe site-urile naționale și internaționale, accesarea site-urilor de presă existente în format electronic și accesarea site-urilor care oferă cursuri gratuite pe internet. 			

	<ul style="list-style-type: none">• Proiectul va continua prin liberul acces al elevilor din școlile și liceele locale și din comunele învecinate la programele educaționale și accesul gratuit pentru publicul larg la internet în scopul informării și formării profesionale.
	<ul style="list-style-type: none">• Orientarea spre corpul profesoral va asigura aplicarea cu succes a informațiilor obținute cu ajutorul proiectului în procesul educativ instituțional.
	<ul style="list-style-type: none">• Implicarea autorităților locale, a ONG-urilor active pe plan local, a mass-media locală și a eventualilor sponsori va asigura o amploare proiectului ce va aduce rezultate vizibile la nivel local pe termen mediu și lung.