

RAPORT ANUAL ASOCIATIA eematico 2021



Cuprins:

RAPORT ACTIVITATE 2021
SUMAR ACTIVITATE 2020 - 2015
RAPORT FINANCIAR 2021



RAPORT ANUAL ASOCIATIA eemático 2021



CINE SUNTEM:

Noi cei din *eemático* credem că joacă este mecanismul fundamental de învățare și folosim această idee pentru a crea și implementa cursuri practice pentru copii bazate pe joacă, construit, experimente și jucării educaționale.

O facem cu dorința puternică de a oferi acest tip de învățare cât mai multor copii. De aceea am decis de la început că pe lângă business să avem și un ONG care să ne ajute să aducem experiențele noastre și celor fără posibilități.

Am început în 2015 și de atunci am creat mai mult de 700 de ore de conținut educațional cu peste 750 de activități și cel puțin atâtea materiale didactice... jucării... pe care le-au încercat mai bine de 6500 de copii. *Suntem* arhitecți, psihologi, ingineri, filologi, designeri, oameni de comunicare și marketing. De mai bine de 7 ani *ne folosim* pasiunea, ideile și priceperea pentru a crea și dezvolta materialele și programele *eemático*. Ideile *ne* au fost validate de copii, părinți, educatori și fundații precum ERSTE, Bosch, UiPath, Gala Societății Civile, Ashoka și LEGO.

Deoarece găsirea unor finanțări potrivite pentru tipul nostru de proiecte este foarte dificil, și în general deoarece procesul de cercetare și dezvoltare este foarte costisitor, pentru a ne putea duce misiunea la capăt fără amânări prea multe, *eemático* are un caracter dual fiind compus din

- O organizație for-profit care ne ajută să plătim pentru cercetarea și dezvoltarea cursurilor noastre prin furnizarea de cursuri contra cost către clienți individuali sau instituții educaționale - școli și grădinițe și susținerea salariilor membrilor echipei implicați în proiectele asociației.
- Si ONG-ul nostru care ne permite să ducem activitățile dezvoltate copiilor din comunități dezavantaj



experiența noastră

testat
de peste **6500**
de copii

activități și
materiale pentru
1200+ copii în
medii defavorizate

tabere pentru
peste **750** de copii

Formare pentru
peste **45** de
traineri și cadre
didactice

8000+
de ore de
cercetare și
dezvoltare

755 +
de ore
de conținut
unic pentru copii și
adulți

design și
prototipare pentru
1130+ materiale și
jucării

am construit
primele 2
makerspace-uri
pentru copii

Concepte
premiat de Lego
Foundation, Erste
Foundation și Gala
Societății Civile

ECHIPA:

Adina Marin, vicepreședinte, este arhitect și concepe programe educaționale, face grafică și design sau concept de produs. Toate acestea îi amintesc de arhitectură, pentru că urmărește un concept, calculează și prototipează, pune materie pe o structură pe care tot ea o creează alături de o echipă minunată. Când era mică își dorea să devină doctor, se juca de-a teatrul fictiv cu sora ei și bătea mingea cu colegii. Acum a făcut o pasiune pentru acul de împâslit și tot ce ține de tehnica împâslirii lânii. Pe lângă altele este co-autoarea curriculei și materialelor didactice pentru cursurile I Can Be și I Will Know unde este și proiect manager.

Bogdan Balanescu, membru, este psiholog, amazing trainer pentru că își dorește să îmbunătățească educația copiilor și așa poate să învețe zilnic lucruri noi. Pe lângă aceasta este și designer educațional și de materiale, coordonând activitățile de prototipare. În copilărie scobește garaje subterane pentru mașini și îi plăceau călătoriile cu trenul și cățărutul prin copaci. Călătorind a învățat că dedicarea este cea mai importantă pentru tot ce face. Acum îi place moto-saw-ul și are 25 de stupi de albine pe care-i îngrijește cu drag. Pe lângă altele este co-autor al cursului Inginericum, Engage for Discovery, Maker Exploratorium.

Carolina Pascal (Caro), membru, e super-trainer și designer educațional. Din 2020 coordonează taberele eemático și echipa de traineri. Îi plac 1001 lucruri și descoperă mereu noi pasiuni. Merge la teatru, citește cărți de marketing, de neuroștiință, de povești, îi place tangoul, obiectele din hârtie, trimite vederi prin poștă, gătește, e cinefil, grădinărește. În copilărie mânca cireșe în pomii bunicilor și monta spectacole pentru toată familia. A descoperit cum apare magia din nimicuri desfăcând fantasticul caleidoscop. La eemático găsește o lume plină de farmec cu fiecare curs și cu fiecare copil. Este, pe lângă altele, co-autoare a cursului Inginericum, al cărui proiect manager este.

Ioana Iancu, membru, este coordonator de vânzări și customer care în prezent și are istorie ca trainer eemático. Îi place să fie printre oameni, are o vorbă și un sfat bun pentru fiecare. Energia ei molipsește pe toată lumea, iar copiii o îndrăgesc instantaneu. Îi place să fie la curent cu toate noutățile, iar colegii întotdeauna apelează la bagajul ei de informații când vine perioada cadourilor. Începând cu 2020 a devenit membru cu drepturi depline în echipa executivă a eemático, fiind implicată în promovarea organizației și dezvoltarea parteneriatelor cu persoane fizice și companii.

Ion Neculai, președintele, este educational & organisational architect. Pasiunea lui pentru a construi chestii cool și educative pentru copii, pregătirea de arhitect, experiența ca asistent universitar și interesul de o viață pentru psihologie sunt elementele care-l ajută în crearea programelor și produselor eemático alături de restul echipei. Copilăria lui înseamnă LEGO, trenuleț electric, cort de indieni, cazemată, dicționarul Larousse, Optik Cabinet, Asterix, Tintin, presărate cu mulți prieteni buni. Acum își dorește ca tot ce face să devină pentru cat mai mulți copii experiențe de neuitat care să îi călăuzească tot restul vieții lor. Este și proiect manager pe proiecte sociale, coordonează activitățile de marketing, face design educațional și în tabere este trainer. A absolvit multiple cursuri în cadrul Erste Foundation NGO Academy, programul Social Innovation and management



Programme 2016 la universitatea WU Vienna și este în prezent masterand la WU pe zona de management și inovare socială.

Mădălina Năstase este psiholog, designer educațional și trainer dedicat eemático. Pasionată de artă, filozofie, fotografie, teatru și natură, îi place să citească, să învețe mereu lucruri noi și cel mai mult să inventeze jocuri și jucării. Povestește cu drag despre vacanțele petrecute în copilărie la bunici și iubește să se joace cu cei mici. Și-a dorit dintotdeauna să lucreze împreună cu copiii la proiecte inedite și acest lucru a ajutat-o să își cultive curiozitatea, spontaneitatea și imaginația.

Mihaela Sultana, membru, este Marketing Specialist. Pasionată de marketing, advertising și PR, a descoperit domeniul educațional târziu, dar a decis repede că este locul în care își dorește să fie. Când era mică își dorea să fie jurnalist sau fotograf, adora să se joace cu zăpadă și verile petrecute la bunici. La eemático, îi place că fiecare zi aduce noi provocări, că are susținerea de a testa idei și este înconjurată de energia celor mici. Acum este persoana care este responsabilă de o mare parte din copywritingul și imaginii eemático.



adina

arhitect_creație_
coordonator I Can Be



ion

arhitect_business
development



caro

filolog_trainer_
designer educațional



bogdan

psiholog_trainer_
prototipare



ioana

sociolog_vanzări și relații
cu publicul



radu

psiholog_designer
educațional_coordonator
conținut video



mădălina

trainer



mihaela

pr_marketing

Alți oameni care ne sprijină constant și sunt implicați în proiectele eemático: Bianca Băndărașu - specialist în tehnica medicală, Ingrid Posluschnik - psiholog și trainer, Radu Chivulescu - psiholog și designer educațional, Bella Dragomir - psiholog și trainer, Flavia Fabian - psiholog și designer grafic, Nicoleta Neghină - HR specialist și Coach acreditat.

Dincolo de finanțările primite de la alte organizații, echipa eemático sprijină prin organizațiile sale for-profit proiectele Asociației eemático prin nenumăratele ore de dezvoltare și munca pe care le îndeplinește în folosul organizației. Fiecare din membrii echipei dedica zilnic cel puțin 2 ore pro-bono.

VOLUNTARI:

În proiectele noastre recente au fost implicați și 2 voluntari care să ne ajute cu implementarea proiectelor. Aceștia sunt :

Dara Pătrașcu - licean, fost beneficiar al activităților eemático

Filip Manda - licean, fost beneficiar al activităților eemático



Cei doi voluntari au fost implicați în taberele noastre și alte activități în aer liber.

ACTIVITATE 2021

proiecte pentru
peste **1386** de copii
(216 din medii
defavorizate)

838 de ore de
cercetare și
dezvoltare

proiecte în **10**
județe

Formare pentru **11**
cadre didactice
din medii
defavorizate

Anul 2021 a fost unul în care a existat o oarecare revenire pentru organizația noastră, în special prin prisma faptului că am reușit să obținem un grant pentru un proiect social destul de important atât ca dimensiune și impact.

A fost un an de revenire deoarece pornind de la acest proiect am reușit să asigurăm o serie de colaborări și sponsorizări frumoase. A fost anul în care eforturile noastre pe zona activităților non-profit au fost cele mai de impact.

Central acestui an a fost proiectul Kitul de Arhitectură care a obținut finanțare de la Ordinul de Arhitectură prin Timbrul de Arhitectură.

Prin acest proiect 216 copii din 11 clase din ciclul primar și gimnazial în școli din 8 județe (Alba, Iași, Bacău, Dolj, Brăila, Dâmbovița, Argeș și București) au beneficiat de un curs despre arhitectură și mediul construit bazat pe kituri de jucării educaționale de asamblat, activități pe calculator și video-uri educative. Profesorii locali au fost direct implicați în susținerea activităților, fiind pregătiți de echipa noastră. În acest mod ne-am asigurat că impactul va depăși clasele și generațiile implicate inițial, kiturile de materiale fiind refolosibile. Câteva detalii despre proiect aici - <https://bit.ly/KituldeArhitectura>.

Credem că printr-un astfel de proiect cei mici dobândesc o imagine mai clară și durabilă privind lumea construcțiilor. Copiii descoperă un set de noțiuni care să construiască în ei baze sănătoase pentru explorări și descoperiri ulterioare în domeniul arhitecturii și înțelegerii mediului construit. Fie că vor dori sau nu să devină arhitecți, înțelegerea nevoilor și cerințelor unui mediu construit echilibrat și sustenabil sunt esențiale pentru viitorul lor, într-o lume în care mediul construit devine din ce în ce mai important. O bună parte din aceste clase se afla în școli din comunități defavorizate puternic. Efectele benefice ale cursului de arhitectură, mărturisite de cadrele didactice în feedback-ul oferit până în acest moment, precum și relatările privind feedback-ul oferit direct de către copii arată că există o nevoie mare pentru acest tip de activități în școlile din România. Activitățile cursului, așa cum ne-au povestit și profesorii, au atins și alte arii de dezvoltare precum gândirea critică, creativitatea, comunicarea și, acolo unde condițiile pandemice au permis acest lucru, abilități de colaborare și lucru în echipă.





Nemaiputând desfășura activități cu prezență fizică, în pandemie am creat un concept inovativ de activități educaționale hands-on. STEAM Kits sunt cursuri eematico ce pot fi făcute acasă. Ele combină kituri de jucării educaționale de asamblat cu tutoriale video și activități complementare pe calculator. Fiecare kit are o temă ce permite copiilor să descopere un subiect din aria educației STEAM (de exemplu Știința Zborului, Corpul Uman, Știința Sunetelor și încă 8 alte domenii). În timp am propus kiturile noastre ca opționale pentru școli și grădinițe. Reacția pozitivă și interesul arătat de copii ne-au încurajat să dezvoltăm acest concept și pentru școlile din medii defavorizate.

Astfel pornind de la unul din kituri am conceput Kitul de Arhitectură, un curs despre arhitectură și mediul construit destinat copiilor din școli din medii dezavantajate și nu numai. Prin proiect am dezvoltat 3 lecții noi și adaptat cele 4 existente pentru a crea o experiență unitară și completă pentru copii. La fiecare lecție copiii folosesc kituri individuale de jucării educative, tutorialele video și activități pe calculator pentru a explora diversele aspecte ale tematicii arhitecturii: Urbanist, Inginerul geotehnician, Inginerul de structuri, Arhitect, Inginerul de Instalații, Designerul de Interior și Peisagist. Tematicile îi familiarizează pe cei mici cu cunoștințe noi tehnice și științifice, îi provoacă să rezolve probleme legate de mediul construit și relația acestuia cu comunitatea și le oferă și un suport bun pentru exprimarea creativității pe o temă interesantă.

La dezvoltarea acestui curs au participat Carolina Pascal pe zona de curriculum și concepere tutoriale, Bogdan Bălănescu pe zona de dezvoltare materiale și prototipare, Radu Chivulescu pe zona de activități pe calculator și Ion Neculai în calitate de coordonator și specialist prin prisma pregătirii și experienței de arhitect. În total au fost 152 de ore de dezvoltare.

De realizarea kiturilor, după stabilirea formei finale împreună cu restul echipei, s-a ocupat Bogdan Bălănescu. În total au fost produse, până la finalul anului au fost realizate 525 de kituri din cele 1589 ce urmau a fi produse.

După dezvoltarea cursurilor a urmat pregătirea cadrelor didactice care au urmat un set de 8 traininguri desfășurate în principal online. De aceste traininguri și suportul cadrelor didactice s-a ocupat Carolina Pascal. Profesorii au primit kituri proprii pentru a putea exersa activitățile și tutorialele video sunt un sprijin suplimentar.

Beneficiarii secundari ai proiectului, profesorii / cadrele didactice care s-au implicat în susținerea activităților au făcut acest lucru fără remunerație. Din acest punct de vedere rolul lor este dublu - beneficiari și voluntari. Ei au fost cooptați în baza unui call public lansat de noi pe pagina de Facebook. Am cerut prin anunț ca doritorii să ne scrie o scrisoare de intenție astfel încât să putem face o selecție cât mai obiectivă. Din cei 50+ de aplicați am rămas cu 20 după o filtrare suplimentară prin asumarea de către doritori a unor condiții de implicare în proiect, inclusiv implicarea neremunerată (anunțată și în call-ul inițial). Implicarea lor a constat în: urmarea cursurilor noastre de formare pentru metodologia de implementare și pentru susținerea activităților, susținerea activităților la clasă, gestionarea materialelor, colectarea de feedback și realizarea fotografiilor, promovarea cursului la alte clase și eventual susținerea cu elevi de la alte clase.



La o primă analiză, înainte de încheierea proiectului, putem spune că proiectul a creat un mare entuziasm atât în rândul copiilor, cât și în rândul cadrelor didactice. Activitățile au fost așteptate cu nerăbdare de către copii pe măsură ce veneau. Copiii au dobândit interes pentru subiectul arhitecturii, însușindu-și noțiuni noi și începând să deschidă discuții despre problematica mediului construit. Foarte relevante în acest sens au fost



lecțiile despre Urbanist care au adus în atenția lor problemele legate de relația între clădiri, funcțiunile acestora. Au rezultat compoziții urbanistice inedite, au fost evidențiate funcțiuni importante pentru ei, a fost evidențiată importanța spațiului verde. La capitolul surprize a impresionat inițiativa uneia dintre clase de a realiza o machetă imensă a unui oraș în care copiii au făcut un proiect de echipă cu kiturile individuale. Fiind încă pandemie nu am îndrăznit să propunem această activitate suplimentară, dar ne-am bucurat că s-a întâmplat acest lucru spontan. Totodată, tot pentru dezvoltarea lucrului în echipă, unele clase au folosit kiturile individuale pentru grupuri de 2 copii. Multe clase au decis de asemenea să pună laolaltă proiecte de la mai multe activități pentru a realiza compoziții mari și pentru a arăta colegilor de la alte clase ce au creat și învățat. În câteva cazuri, încă de pe parcursul desfășurării activităților alte clase s-au alăturat proiectului prin intermediul cadrelor didactice. Mai mult majoritatea cadrelor didactice ne-au anunțat intenția de a continua și cu generațiile următoare apreciind efectele benefice ale cursului.

Cel mai mare obstacol l-a reprezentat pandemia. Aceasta a creat multiple dificultăți: Intern - deoarece mai mulți membrii au fost în carantină sau afectați de covid - decalând astfel programul inițial. Extern - deoarece asta a însemnat că școlile au fost ba închise, ba deschise și prin urmare tot programul a fost decalat destul de semnificativ. În acest sens am adoptat 2 măsuri: Am convenit cu cadrele didactice ca livrarea materialelor să se facă progresiv, iar trainingurile să urmeze ritmul livrărilor. Ne-am asigurat astfel ca informațiile au rămas mereu proaspete. Am negociat termenele cu finanțatorul care a fost înțelegător dată fiind situația. Un alt aspect a fost creșterea destul de semnificativă a prețului materiei prime pentru kituri - lemnul. Acest cost a trebuit din păcate să ni-l asumăm.

Pentru extinderea impactului și acoperirea cofinanțării proiectului am întreprins o serie de acțiuni pentru obținerea de finanțări suplimentare. Astfel am reușit pe de o parte să obținem o serie de sponsorizări semnificative de la Enel România și de la Fan Courier. Suplimentar am obținut o serie de sponsorizări adiționale de la Daedalus Proiect, DIP Creative Studio și Asociația D'ale Artei. Majoritatea sprijinului a fost financiar, reușind să strângem 24270 Lei. Fundația Fan Courier ne-a sprijinit prin oferirea transportului parțial pentru materialele didactice către comunități. Acest sprijin a însemnat o economie de 1500 lei care au permis alocarea acestor resurse sporirii numărului de copii implicați. Astfel am fost în măsură să prevedem pentru începutul lui 2022 adăugarea unui număr de 41 de copii în program.

În 2021 echipa noastră s-a implicat în dezvoltarea și altor activități din care este important să menționăm:

În parteneriat cu Asociația Pacienților cu Afecțiuni Neurodegenerative din România am dezvoltat o activitate despre mintea umană. În cadrul acestei activități echipa noastră a oferit, cu sprijinul APAN, activități online în care 30 de copii au descoperit și explorat creierul uman cu ajutorul kitului Știința Minții. Facilitarea s-a făcut via zoom, fiecare copil primind înainte kiturile de materiale pentru realizarea activităților.

Cu sprijinul Philips România, în parteneriat cu Organizația Profesorii Trăzniți și sub coordonarea Reddots am dezvoltat un curs online despre poluarea aerului și combaterea acesteia. Cursul a fost compus dintr-o serie de 2 emisiuni transmise online în care, printr-o serie de experimente și demonstrații practice, le-am explicat copiilor despre acest subiect extrem de important. Activitățile au fost interactive, copiii putând pune întrebări sau ghida experimentele. 28 de clase din toată țara au participat la sesiunile desfășurate în primăvara 2021.

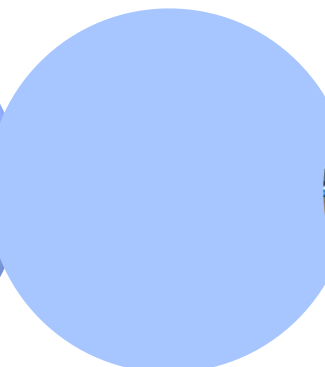
<https://www.philips.ro/c-e/ho/purificatoare-si-umidificatoare-de-aer/descoperiri-despre-poluarea-aerului.html>



www.eemaco.org



6 of 18



www.facebook.com/eemaco

Cu sprijinul COSOSYS organizația noastră a dezvoltat și implementat o serie de activități pentru copii în cadrul kids corner de la TIFF 2021. Activitățile au fost împărțite între bricolaj - copiii au avut la dispoziție materiale din care să își realizeze niște mașinuțe eoliene - și construire. La acestea din urmă am pus la dispoziția celor mici (și uneori a părinților lor) stinghii de lemn, colțare de metal, carton și vopsea tempera+pensule pentru a realiza mici butaforii și decoruri de film.



Cu sprijinul SEPSI Center

organizația noastră a implementat o serie de activități din cadrul Kitului de Sustenabilitate pentru un grup de 30 de copii din Sf. Gheorghe.

Pe partea de cursuri echipa a dezvoltat:

Pentru STEAM Kits am dezvoltat următoarele module: Știința Minții, Știința Sustenabilității, Știința Corpului și Lumea Apelor. Carolina Pascal a fost în rol de coordonator și implicată pe zona de curriculum și concepere tutoriale, Bogdan Bălănescu pe zona de dezvoltare materiale și prototipare, Radu Chivulescu pe zona de activități pe calculator. În total acest proces a însemnat 512 ore de dezvoltare.



Pentru sezonul de tabere 2021 am dezvoltat un nou concept de Tabăra. Anul acesta tematica a fost Submarinul Nautilus. Această tabără a fost dezvoltată în 3 variante - tabere de construire pentru copii 7-12 ani, tabere de construire Părinți & Copii și tabere de arhitectură pentru copii de 10-15 ani.

Au fost dezvoltate o serie de construcții ce urmau a fost realizate în primele două tipuri de tabere. Pe lângă aceasta au fost concepute alte activități de bricolaj, experimente și activități de dezvoltare personale. În plus pentru tabăra părinți copii au fost dezvoltate o serie de activități dedicate dezvoltării relației dintre părinți



copii. Taberele de Arhitectură pun în prim plan creativitatea copiilor, astfel încât activitățile de construire se bazează pe un proces complex de proiectare în care copiii sunt actorii principali. Carolina Pascal a fost în rol de coordonator și implicată pe zona de curriculum și concepere tutoriale. În total au fost planificate 36 de ore de activități. Bogdan Bălănescu pe zona de dezvoltare materiale și prototipare, dezvoltând, împreună cu Ion Neculai, o serie de 4 construcții la scară mare și planificând pachetul de materiale necesar celorlalte proiecte. Mădălina Năstase a fost responsabilă pe zona de dezvoltare activități părinți copii și a sprijinit în dezvoltarea activităților generale. În total acest proces a însemnat 248 ore de dezvoltare.



Deoarece pandemia a fost o mare piatră de încercare pentru noi, care ne-a obligat cumva să revenim la un nivel în care ne aflăm în 2016 prezentăm mai jos din activitățile noastre în 2020, 2019 și succint din anii anteriori.

Rezumat proiecte 2020

Deoarece 2020 a afectat extraordinar de mult organizația noastră și ne-au împiedicat să desfășurăm activități fizice cu copiii, activitățile ONG-ului nostru au fost reduse considerabil.

Cu toate acestea activitatea organizației noastre a fost recunoscută prin acordarea premiului 3 la categoria educație în cadrul Galei Societății Civile.

Programe implementate

În prima parte a anului 2020 (Ianuarie -Februarie) am finalizat împreună cu Fundația FAST din Săcele proiectul I Can Be - Vocational Discovery - proiect dedicat descoperirii vocaționale pentru copii din ciclul gimnazial. Au participat 90 de copii din medii defavorizate de la școli din Zizin, Târlungeni și Săcele. Tot atunci am finalizat și proiectul MBQ care din păcate nu a mai putut trece la producția de serie ca urmare a pandemiei care a forțat organizația să închidă atelierul propriu. (vezi mai jos)

Tot în prima parte a anului 2020 am finalizat implementarea proiectului pentru părinți și profesori început în 2020 (vezi mai jos)

În 2020 însă am pus bazele proiectului nostru de învățare prin activități practice la distanță - eemaco STEAM Kits și acest lucru a deschis drumul pentru cel mai ambițios proiect al ONG-ului nostru în 2021.

După închiderea școlilor în martie nu am mai putut desfășura proiecte sociale.

Am reușit să cream un set de videoclipuri gratuite, disponibile pe canalul youtube eemaco, cu activități DIY de făcut acasă.

Comunitățile în care am lucrat nu aveau acces la internet de calitate și prin urmare nu am putut implementa cursurile online dezvoltate rapid după începerea pandemiei.

Am putut însă să implementăm activități online în comunitățile UiPath Foundation, unde prin grija acestora accesul la internet și la mijloace de conectare online a fost asigurat. Astfel 160 de copii, cls. V-VIII din Jud. Iași, Vaslui, Galați, Cluj și din București au participat la activități online eemaco în cadrul Taberei Virtuale organizată de Fundație. Copiii au putut experimenta modul nostru de învățare hibrid în care am combinat facilitare via Zoom cu seturi de materiale didactice. Tematica a fost arhitectura, copiii având la dispoziție un kit de materiale care le permitea să își construiască o căsuță, o varianta preliminară a viitorului nostru Kit de arhitectură.



Ca urmare defășurării în condiții foarte bune a acestei activități, UiPath Foundation ne-a invitat să facem o activitate similară și de Crăciun. De aceasta dată activitatea a fost realizată în jurul unui obiect decorativ de Crăciun, o lămpiță decorativă în forma de stea.

Am reușit de asemenea în 2020 să

- Fim printre cele 80 de organizații din Europa Centrală și de Est selectate de către Fundația Erste pentru a beneficia de sprijin financiar prin CEE Relief Fund
- Primim premiul 3 la Gala Societății Civile - secțiunea educație - pentru proiectul nostru Engage for Discovery, desfășurat între 2017 și 2019

Programe dezvoltate

Tabara online

Concept - Pentru UiPath Foundation am adaptat programele noastre educaționale în așa fel încât copiii să beneficieze de o experiență cât mai apropiată de interacțiunea din sala de curs. Ei se vor bucura de sprijinul trainerilor eemaco care îi vor ghida prin pașii activităților și realizării proiectelor.



Activitatea online este interactivă, trainerii vor oferi suportul teoretic pentru înțelegerea conceptelor de bază ale subiectului dezbătut, îi vor ajuta pe copii cu indicații pentru a realiza proiectul de bricolaj cu materialele primite în kit.

Activitățile de bricolaj vor fi completate de experimente și teste care le vor permite copiilor să exploreze și să descopere medii noi, să își completeze cunoștințele și să capete mai multă încredere în forțele proprii. Conceptele abordate vor fi explicate de către trainerii eemaco cu ajutorul materialelor didactice eemaco, iar copiii vor fi invitați să descopere noi arii de interes prin cercetarea și testarea materialelor eemaco, să observe, să descopere, să facă predicții și să extragă concluzii.

Joaca îi va ghida pe copii către învățare.

Tematica: Copiii vor descoperi istoria apariției meseriei de arhitect și vor afla mai multe despre necesitatea acestei meserii. Trainerii le vor dezvălui copiilor informații despre arhitecți celebri din istorie și realizările acestora.

Copiii se vor familiariza cu noțiuni specifice meseriei de arhitect, vor afla care sunt responsabilitățile unui arhitect, își vor îmbogăți vocabularul cu termeni specifici, vor afla despre tipurile de edificii și importanța lor, vor testa pentru a descoperi care sunt cele mai potrivite metode de construire și cel mai important, vor primi un set de piese cu ajutorul cărora să poată pune în practică proiecte de arhitectură.

Parametrii:

60 minute de descoperiri

20 copii în fiecare grupa

2 traineri: un trainer va prezenta informația către copii și va desfășura activitatea, cel de-al doilea trainer va monitoriza întrebările copiilor și le va răspunde pe chat oferindu-le

Tabara cu prezenta fizica - Tempus Machina

Tematica taberelor eemaco din 2020 a fost Tempus Machina, mașina călătoriei în timp. În această tabara copiii au avut oportunitatea să construiască un tunel spațio-temporal. Nu înainte de a afla un pic cum ar putea fi posibilă călătoria în timp. Tunelul timpului le-a permis să "călătorească" în patru perioade din timp: antichitate, renaștere, perioada industrializării și viitor. Astfel cei mici au avut ocazia ca, pe echipe, să afle mai multe despre câte una din cele. 4 perioade, să vadă cam ce și cum se construia pe atunci. Cu aceste informații puteau apoi să își conceapă ei o construcție potrivită perioadei, pornind de la un set de elemente fixe - stinghii, tuburi de PVC, placi de OSB și carton, șurubi, șuruburi și multe altele. În paralel cei mici au putut face tot felul de experimente și studia tehnici din perioadele respective pentru a face mici proiecte de bricolaj. La final, puteau trece prin tunelul timpului și vizita celelalte perioade. La tabara au participat 95 de copii singuri sau împreună cu părinții.





2019

Programe implementate

I Can Be Vocational Discovery through play

In acest program finantat de catre Erste Foundation am realizat, în parteneriat cu Fundatia FAST din Sacele, o adaptare a cursului I Can Be pentru copiii din clasele Gimnaziale. Scopul a fost să le oferim acestora oportunitatea să descopere și să exploreze 4 directii ocupationale posibile. Ca în proiectul Engage for Discovery am creat seturi de materiale educationale și am pregatit trainerii FAST. Astfel ei au fost cei care au implementat direct activitatile, de data aceasta în scolile din comunitatile mixte din jurul Mun. Sacele - Zlzin, Tarlungeni și Sacele. Pregatirea programului a durat 2 luni de zile iar implementarea 4 luni de zile. Suplimentar fata de cele 4 activitati dediacte fiecarui domeniu am avut niste activtitati suplimentare de incheierea unei tematici. In ele copiii au fost invitati să exploreze concret un loc sau o experienta legata de tematica - de ex. pentru tematica Flight Science au fost să viziteze observatorul din Brasov. In proiect au fost implicati 90 de copii din 3 clase.



A new toy story - Jucarii MBQ-eematico

In acest program am colaborat cu MBQ. MBQ este un business social care ajuta mesterii traditionali romi să creeze sau să adapteze și apoi să vanda pe canalele proprii obiecte specifice mestesugului lor intr-o forma contemporana și de interes pentru publicul larg și apoi să le vanda. Ideea acestui proiect a fost ca eematico, în colaborare cu mesterii lingurari afiliati MBQ să cream un set de jucarii educative folosind tehnici traditionale și un concept și design contemporan. Ulterior MBQ urma să comercializeze în magazinele sale. La final am reusit să cream un set de 4 astfel de jucarii educationale. Din pacate jucariile nu au mai putut fi facute în serie mare deoarece, datorita pandemiei, MBQ a fost nevoit să inchida atelierul sau de productie.



Tabere cu Salvati Copii

In 2019 am reusit, cu sprijinul Bosch Romania, să organizam primele tabere pentru copii din comunitati dezavantajate. Mai specific am organizat taberele cu 2 grupe de la centrele SOS Satele Copiilor sprijinite de Bosch Romania. In total au participat 18 copii cu varste intre 6 - 11 ani și 21 de copii cu varste intre 12 - 15 ani. Copiii implicati în proiect au avut ocazia să participe la tabere de claitate beneficiind de cazari premium și facilitare de top prin tranerii eematico. Copiii au avut de asemenea ocazia să participe la o tabara cu activitati inedite, în care au construit proiecte la scara mare pornind de la materiale simple - stinghii de lemn, tuburi de pvc, materiale textiel, cartoane etc. și folosind scule și unelte de oameni mari (inclusiv unelte electrice Bosch). tematica a fost Skylab 3000, imaginarea și construirea unei baze spatiale pe o alta planeta.



Tabara Ui Path Foundation

In toamna 2019 am fost invitati de catre UiPathFoundation să fim una dintre organizatiile care să ofere activitati educative și distractive pentru copiii care urmau să participe în tabara lor anuala. Aceasta tabara era menita pe de o parte să reuneasca laolalta cei 160 de copii din cele 5 comunitai în care Fundatia desfasura programe. Pe de alta parte tabara era menita să ofere experienta acestor copiii experienta unei tabere premium cu activitati la care au acces de obicei doar copiii a caror parinti au posibilitatea să plateasca sume importante. Zilnic copiii erau implicati în activitati distractive și educative. Timp de doua zile copiii, în grupuri de cate 20, timp de 2 ore au trecut prin ateliererele pregatite de noi. Au putut descoperi experimente și activitati practice privind diverse domenii ale stiintelor naturale. Tot în cadrul activitatilor noastre au avut ocazia să construiasca un dom parametric cu diametrul de 4 metri și inaltime de 2.1 metri.



Program adulti UiPath Foundation

Tot în toamna 2019 am fost invitați, alături de Florin Ghinda, să dezvoltăm un program menit să crească în rândul părinților și a gardului de contienținare al noilor opțiuni privind viitorul pieței muncii. Astfel scopul este ca, cel puțin în scenariul acestui proiect, părinții și profesorii copiilor din comunitățile în care activează UiPath Foundation să intre în contact cu tendințele privind viitorul muncii, și nu numai, astfel încât să își poată sprijini mai bine copiii pe parcursul vieții. Au rezultat un set de 10 ateliere, livrate direct în comunități, la care au participat peste 213 de părinți și cadre didactice. Am făcut ateliere în comunități din preajma Vasluiului, Barladului, Galațiului, Bucureștiului și Clujului. Pentru a susține și a crește impactul atelierelor și a întări informația, la final, participanții primeau un calendar, fiecare luna prezentând câte o tendință privind viitorul câte unui domeniu.



Finalizat proiect Stiintescu

Tot în 2019 am finalizat proiectul Maker Exploratorium - Natural Science finanțat prin programul Stiintescu de către Fundația Comunitară București. Proiectul a fost implementat la Școala 134 din Ferentari, de el beneficiind 30 de elevi de clasa a IV-a. La final Fundația a organizat un eveniment care a permis cunoașterea și schimbul de experiență între cele cinci organizații care au beneficiat de finanțare în 2018-2019.

Programe dezvoltate

Tabara Skylab 3000

Ca în fiecare an eemaco dezvoltă noi teme pentru tabere. În 2019 tematica a fost explorarea interstellară și construirea de baze pe alte planete. Subiectul i-a stimulat mult pe copii și a creat o mare stare de așteptare. În această tabără s-au discutat provocările pe care le ridică a construi în alte medii, cu alte condiții decât pe pământ. Acest joc al minții a permis discutarea cu entuziasm a unor subiecte serioase din zona științelor și apoi crearea pentru copii unui context foarte fertil pentru a realiza construcții care mai de care mai deosebite. Formele și funcțiile construcțiilor au fost dictate de contextele imaginare rezultând o mare boată creativă. În acest an am propus, pe lângă taberele pentru copii și copii + părinți, pentru prima oară o tabără de arhitectură dedicată copiilor mai mari. În acestea am propus adaptarea procesului de gândire al arhitecților pentru copii în contextul taberei.

Program părinți și profesori Ui Path Foundation



Programul, conceput la cererea UiPath Foundation a avut ca scop constientizarea de catre adulti a tendintelor pe care le aduce viitorul în piata muncii și în alte domenii. Tinta erau parintii și cadrele didactice din scolile unde merg copiii din comunitatile unde activeaza Fundatia. Mai precis ideea a fost ca, printr-un set de evenimente fizice - ateliere, profesori și parinti, să inteleaga mai bine ce aduce viitorul. In acest mod, constientizand schimbarile ce vin, vor fi mai în masura să: adapteze în timp indrumarea și educarea copiilor și să inceapa să isi incurajeze copiii să exploreze drumuri care să le fie de folos date fiind schimbarile pe care le aduce viitorul. Atelierul a fost conceput ca o prezentare interactiva a tendintelor pe care le aduce viitorul în 12 domenii, de la educatie la munca trecand prin sanatate și activitati recreative. Conceptul a fost să prezentam pentru fiecare domeniu, uneori ilustrand cu obiecte fizice sau cu intrebari la care să raspunda participantii, cum a fost, cum este și cum va fi. Inainte de a prezenta se puneau intrebari, se faceau sondaje prin mentimeter și apoi se explica. La final a existat o portiune de atelier în care s-a discutat concret cum ar putea ei, parinti sau dascali, să sprijine copiii pentru a se adapta mai bine la aceste schimbari. Pentru a sustine cat mai bine atelierele dar și pentru a ne asigura ca ideile descoperite și subiectele discutate raman cat mai mult în atentia participantilor, am creat un catalog în care fiecare luna prezinta șinteza tendintelor dintr-un anumit domeniu

I Can Be Vocational Discovery through play

In acest proiect am propus o adaptare a cursului I Can Be pentru grupa de varsta a copiilor din ciclul gimnazial. Tinta erau copiii din scoli din comunitatile Zizin, Tarlungeni, Sacele. Am ales acest curs deoarece el a fost conceput ca o poarta de intrare a copiilor de gradinita sau ciclul primar în universul ocupational al adultilor. Am concluzionat deci, cu partenerii de la Fundatia Fast ca ar fi oportun să adaptam, intr-o prima faza 4 ateliere, pentru copiii defavorizati din comunitatile în care activeaza FAST. Am ales 4 tematici - Firefighter, Explorer, Environmental Engineer și Flight Expert deoarece am socotit ca sunt tematici care i-ar pune în contact pe cei mici cu domenii de viitor sau domenii care prezinta importanta pentru universul lor de cunoastere. Fata de cursul desfasurat în mod normal am adus modificari în ceea ce priveste informatia dar și materialele. Am adaugat de asemenea o activitate suplimentara la finalul fiecarui modul (tematica) care ii aducea pe cei mici și mai aproape de partea concreta a domeniului explorat. de exemplu o vizita la statia de pompieri în cazul modulului Firefighter, o masa la un restaurant dintr-o alta cultura în cazul modulului Explorer sau o actiune de selectare colectiva la scoala în cadrul modulului Environmental Engineer. Pentru a creste impactul proiectului cursul a fost livrat de catre echipa FAST. Am pregatit pentru ei toate materialele didactice necesare, proiectele de bricolaj precum și un training special. In plus, la fiecare modul a existat și o vizita de supervizare. Materialele fiind re-folosibile impactul putea fi și mai mare deoarece activitatile, dupa incheierea unui ciclu urmau a fi implementate în trimestrele sau anii urmatori la alte clase. Din pacate pandemia a fost neiertatoare și a obligat Funatia FAST să inchida portile diviziei educationale dupa peste 15 ani de existenta.

A new toy story - Jucarii MBQ-eematico

Mestesukar Butiq este o organizatie a carei scop este să aduca laolata designeri inovatori și de succes cu mesteri traditional romi. Scopul este ca din aceasta intalnire să rezulte produse cu aspect și functionalitate contemporana folosind tematici, materiale și tehnici traditionale. Produsele astfel rezultate sunt vandute prin rețeaua MBQ - magazine fizice și online, contribuind la subzistenta și evolutia economica și sociala a mestierilor traditionali. Fiind parteneri în grupul Roma Partnership, bratul destinat integrarii comunitatilor rome al Erste Foundation, MBQ și eematico au sesizat posibilitatea unei sinergii. Proiectul comun a propus astfel realizarea unui set de jucarii care să imbine designul educational inovativ al eematico prin conceptele kolegei Adina Marin cu tehnicile și materialele mestierilor din comunitatea MBQ. Dupa un proces de design și iteratie care a durat 4 luni de zile a rezultat un set de 4 containere sferice din lemn, feicare continand piese ale unui mic joc educational ce putea fi combinat cu recipientul sferic. Piesele și containerele au fost realizate din lemn strunjite și sculptate de catre mesteri. Jocurile în sine era inspirate din jocuri traditionale ale copiilor sau propuneau activitati care să stimuleze creativitatea copiilor. Jucariile au fost testate în cadrul unor ateliere eematico primind un



feedback extrem de pozitiv de la copii. Din pacate pandemia a obligat MBQ. să închida portile atelierului sau punand pe pauza comercializarea la scara larga a jucariilor.

Proiecte sociale implementate din anii anteriori

2018

- Engage for Discovery, etapa 2, proiect finantat de catre Fundatia Erste. Continuare a proiectului inceput în 2017, ca urmare a succesului primei faze, finantatorul a decis să acorde fonduri pentru inca 4 ateliere: Masinuta, Carul, Boxa și Proiectorul. Trainerii FAST au mai primit astfel cunostintele și materialele pentru a ii atrage pe adolescenti și tineri la centrul lor de descoperire Vocationala și pentru a mentine crescut interesul în comunitatile din Sacele și imprejurimi penru scoala și invatamantul profesional. Fundatia FAST a reusit în acest moment să depaseasca cu mult sfera celor 150 de copii din proiectul initial. Proiectul a luat locul 3 la Gala Societății Civile în 2020 la categoria educație.
- Maker Exploratorium la Scoala 134 din Ferentari, 2 module , proiect finantat prin campania de donatii din cadrul Campionatului de Bine BCR. Proiectul a adus celor 30 de elevi din clasa a II-a A de la Scoala Gimnaziala 134 din Ferentari doua module din cursul eematico Maker Exploratorium. Este un program, conceput și dezvoltat de către eematico, care le oferă copiilor oportunitatea de a deslusi notiuni din curricula academica prin proiecte de bricolaj și experimentare activa de materiale didactice interactive .
- Științescu - Maker Exploratorium Natural Sciences - Prin Fondul Științescu am obtiunt posibilitatea de a dezvolta 3 noi module ale cursului Maker Exploratorium, orientate de aceasta data catre Științele Naturale. Cursul a fost implementat pentru prima oara tot la clasa a III-A de la Scoala Gimnaziala 134. Credem cu tarie ca efectele cursurilor noastre se simt cel mai bine pe termen lung și acest nou proiect ne-a permis să dovedim mai bine acest lucru. Copiii au trecut prin modulele Communications on Earth, Earth's Health și Superheroes on Earth. Cei 30 de elevi au descoperit despre diferitele metode de comunicare din natura și tehnologiile dezvoltate de om pornind de la acestea. Au aflat în acelasi timp despre problemele mediului inconjurator și amenintarile pe care activitatea umana le genereaza dar și despre mijloacele prin care omul incearca să reduca impactul activitatilor sale fara a opri inasa roata progresului. In fine au explorat inventiile pe care natura le-a inspirat omului și au invatati ei insisi să faca primii pasi pe calea inovatiei prin mesterit. Printre numeroasele reusite pe care acest proiect le-a adus, ca urmare a unei implicari continue a eematico în educatia acestor copii, se remarca sporirea perspectivelor de viitor a celor mici prin adaugarea de noi preocupari și interese pentru viitor.
- Am dezvoltat varianta pentru scoala a cursului Maker Exploratorium.
- Am dezvoltat tabara pentru copii și copii și parinti - The Magical Garden of Science. In aceasta tabara copiii au realizat un set de 7 pavilioane dedicate mai multor metode de cunoastere, pavilioane în care apoi au explorat diverse fatete ale mecanismelor de descoperire și intelegere a lumii.

2017



- Am dus cursul I Can Be la Scoala 134 din Ferentari. Modulul 1 a fost finantat prin campania de donatii din cadrul Campionatului de Bine BCR și modulul 2 cu sponsorizarea Ikea Purchasing. Proiectul a adus celor 34 de elevi din clasa a II-a A de la Scoala Gimnaziala 134 din Ferentari doua module din cursul eematico I Can Be.
- Engage for Discovery, proiect finantat de catre Fundatia Erste. Proiectul a fost realizat în colaborare cu Fundatia FAST Sacele. Scopul a fost să cream, implementam și să realizam infrastructura pentru ca trainerii FAST să poata sustina singuri un set de 8 ateliere de initiere pentru centrul de Descoperire Vocationala creat de Fundatia FAST. In total vor fi participat pana în iunie 2018 150 de copii la cele 8 ateliere.
- Ateliere de activitati educationale practice în cadrul Bookfest 2017 în parteneriat cu Ambasada Suediei. Atelierele, dezvoltate pentru zona destinata copiilor din cadrul Bookfest, au fost livrate mai multor grupuri de la centre pentru copii defavorizati sau cu dizabilitati.
- Curs de descoperire a ingineriei electrice timp de o luna cu un grup de 10 copii inscrisi în cadrul programelor Policy Centre.
- Am definitivat a doua serie de module din cursul I Can Be
- Am definitivat cursul Inginericum
- Am dezvoltat un set de 3 noi module pentru cursul Maker Exploartorium
- Am dezvoltat tabara pentru copii și copii și parinti - Discovery Express. In aceasta tabara au construit un tren la scara mare și apoi au realizat statiile - constructii din diverse tari și culturi.

2016

- Proiect Building Blocks impreuna cu Asociatia Zeppelin, NodMakerspace, arh. Mihai Dutescu, Teach for Romania și Scoala Gimnaziala 134, pentru copiii din clasa a II a A. Proiectul a urmarit realizarea unui pavilion conceput de copiii ca urmare a unor ateliere de proiectare participativa.
- De-a lungul anului doi copii din medii defavorizate au participat la cursul Maker Exploratorium desfasurat la studioul eematico
- Am definitivat prima serie de module din cursul I Can Be - curs de descoperire a universului ocupational al adultilor de catre copii de 3-7 ani
- Am reusit să demaram dezvoltarea cursului I Can be, a doua serie de module.
- Am reusit să definitivam primul set de module din cursul Maker Exploratorium cu ajutorul caruia, copiii de 7-12 descopera și inteleg tematici din zona stiintelor prin proiecte de bricolaj individuale.
- Sa dezvoltam cursul Inginericum, curs practic despre ingineria clasica pentru copiii de 7-12 ani.
- Am dezvoltat tabara pentru copiii Green Galaxy, în care cei mici au descoperit tehnicid e construire sustenabila realizand proiecte la scara mare a unor constructii de pe alte planete.



RAPORT FINANCIAR 2021

VENITURI	2021
Granturi	73569
Sponsorizari	24270
Donatii	1855
Prestari servicii	8702
TOTAL	108396

CHELTUIELI	2021
Proiecte sociale	
Salarii	24379
Dezvoltare (drepturi de autor)	14395
Achiziții și prototipare	55524
Comunicare	6981
Altele	5337
Cheltuieli prestari servicii	
TOTAL	106616

*In total în 2021-2020 membrii echipei eemaco au oferit proiectelor organizatiei 3840 de ore de munca pro-bono.

Bucuresti Martie 2022

Ion Neculai,
Presedinte



ASOCIATIA eematico
CIF 35219470

RO03 RNCB 0285 1486 1197 0001 - RON

Parteneri

ERSTE Foundation
SIMPACT Hungary
Bosch Romania
UiPath Foundation
Nod Makerspace
Asociatia ROPOT
Fundatia Comunitara Bucuresti
Asociatia Social Monkeyz
BCR - prin Bursa Binelui
Ambasada Suediei
Asociatia Zeppelin