

Alba Innovár 2020.05 – 2023.04
Projektterv
Székesfehérvár Megyei Jogú Város
önkormányzata részére

Működtető, tevékenységet végző adatai

Székesfehérvár Fejlődéséért Alapítvány

Közhasznú alapítvány

székhely: 8000 Székesfehérvár, Szent Vendel u. 17/a.

telephely: 8000 Székesfehérvár, Táncsics u. 7.

Nyilvántartási szám: 07-01-0000973

Adószám: 18503670-2-07

Képviselőre jogosult: Laufer Tamás kuratórium elnök

Székesfehérvár, 2019. november 16.

I. Vezetői összefoglaló

A Székesfehérvár Fejlődéséért Alapítvány (SZFA) Székesfehérvár Megyei Jogú Város Önkormányzatával (SZMJV) együttműködve 2017. májusában elindította az Alba Innovár (Alba Innovár) Digitális Élményközpont programot. SZMJV 2017.05.01.-2020.04.31. időszakra **225 millió Ft összegű támogatást** biztosított, amelyet külső források bevonásával egészített ki az Alapítvány. SZFA eredetileg 11%-os önrész megteremtését vállalta a Alba Innovár program megvalósításához. SZFA ez alatt a 2 és fél év alatt 10% önrész mellett megnyert és végrehajtott egy felnőttképzési pályázatot 36 millió Ft-ért. További 9 millió Ft-ért a székesfehérvári TOP pályázatban felnőttképzési tananyagot fejlesztett. Az Arconic vállalat alapítványától 40 millió Ft-os támogatást kapott az elmúlt 3 évben szakkör, felnőttképzés programokra és eszközbeszerzésekre. Videoton, Harman, Great Lake , Racionet, Magyar Király vállalatoktól eszközöket, szolgáltatást és pénzbeli támogatást is kaptunk összesen 10 millió Ft körüli értékben. Fizetős eseményeink, táborok bevételei 3 millió forint érték el. Másfél millió Ft-ot sikerült keresni ismeretterjesztő előadásainkkal. Jelenleg folyamatban van 20 milliós TOP programunk teljesítése is. Ezek a programok alapvetően nem voltak részei a 2017-es SZMJV által támogatott programnak, de remekül kiegészítették azt. Az 1 %-os adóbevételeink meghaladják 300 ezer Ft-ot ebben az időszakban. Így összeségében további **120 millió Ft-tal sikerült bővíteni** SZFA oktatás fejlesztéséért tett munkáját , szolgáltatásait. Ezzel a tervezett oktatók létszámát 4-ről 8-ra tudtuk emelni. Így tudtuk elérni, hogy a vállalatok digitális kompetenciájának fejlesztését rendhagyó program keretében bevállaljuk SZMJV forrás támogatásával. És így tudtuk vállalni, hogy a javasolt okostanterem koncepciót megvalósítását is, ami az első ilyen országos szintű program, ami a SZMJV forrásból valósul meg szintén.

Az SZFA az alapvállalását jelentősen túlteljesítve **évente több, mint 5000 székesfehérvárinak számára biztosított foglalkozást 1 napos képzés keretében, szakköröket, felkészítőket, nyíltnapokat, családi napokat, felnőttképzést, pedagógus képzést , ismeretterjesztést.**

Vállalt célkitűzés	Teljesült célkitűzés
4 hónap alatt felállítjuk a központot	3. hónapban nyári táborokat indítottunk
Évente 4000 résztvevő	Évente 5000+ résztvevő
Minden diákot elérünk	12,429 aktív résztvevő és az 1 napos képzésen 8229 diák 10.31-ig
2 szakkör folyamatosan	4 szakkör folyamatosan

A Digitális Élmény Központ mellett, amely elsősorban az ismertetést, az érdeklődés felkeltését és a pályaeorientációt szolgálja, tudatos fejlesztés keretében elindultak a képzést, oktatást kínáló kurzusok is. A Digitális Élmény Központon keresztül felvettük a kapcsolatot a diákokkal, pedagógusokkal, intézményvezetőkkel, szülőkkel és a helyi vállalkozások vezetőivel is. A visszajelzések alapján egyértelművé vált, hogy a Digitális Élményközpontban az igény és az érdeklődés felkeltésén túl oktatást és képzést is kell biztosítani minden szinten.

Ennek érdekében az Alba Innovár megkezdte egy teljes digitáliskompetencia-fejlesztési portfólió kiépítését a Digitális Élmény Központban szerzett tapasztalatokra és a látogatói, szülői visszajelzésekre építve.

Alba Innovár 1.0

Pályaorientáció

Oktatás

Felnőttképzés

Digitális Élmény
Központ

Pedagógusok
Digitális
Közössége (Pilot)

Digitális és
robotika vállalati
képzések (Pilot)

Oktatás

Időben ugyan utoljára indult az Okostanterem fejlesztés a székesfehérvári tankerület támogatásával, amelynek célja a székesfehérvári pedagógusok digitális közösségének létrehozása. A 2019. szeptemberében a Szénatéri Általános iskolában elindult pilot-ot a következő években terveink szerint az összes intézményre kiterjesztjük. Mindez lehetővé teszi, hogy a tanulók ne csak a Digitális Élmény Központban az évi egyszeri látogatás alkalmával vagy szakköri foglalkozáson, hanem a napi tanítás keretében is elsajátíthassák az alapvető digitális kompetenciákat. A Digitális Élmény Központ szerepe ennek megfelelően egyre inkább a pályaorientáció és tehetségkutatás és -gondozás irányába fordulhat.

Felnőttképzés

Székesfehérvár úttörő szerepben van az ide települt vállalkozások technológiai és munkaerőpiaci igényeit tekintve. Az országos átlagot jóval megelőzve jelentkeznek Székesfehérváron a digitalizációval kapcsolatos kihívások, amelyekre az oktatás és a képzés országos rendszerei ugyan már megkezdtek a felkészülést, de a versenyképesség megőrzése érdekében Székesfehérvárnak helyi megoldásokkal kell mell megőriznie az előnyét.

Helyi vállalkozások bevonásával sikeresen beindítottuk a digitális és robotikai vállalati képzéseket rövidebb és hosszabb képzési keretekben az egyes bevont vállalatok igényeire szabva. A képzések célja a már meglévő munkavállalók digitális továbbképzése annak érdekében, hogy a Székesfehérváron lévő vállalatok technológiailag előre tudjanak lépni az új, digitális megoldások bevezetésével és megőrizhessék versenyképességüket a nemzetközi piacokon.

Egyéb

Pepper (Alba) típusú humanoidunkat számos városi rendezvényre biztosítottuk, sőt a Tourinformmal együttműködve több hétig segítette az érdeklődőket a nyári, fő turisztikai szezonban és az őszi szünetben is. Az Óbudai Egyetem hallgatóit is bevontuk a fejlesztésbe. Konferenciánkon is sikeresen részt vettünk, többek között a világ legnagyobb oktatási kiállításán is Londonban. Elmondhatjuk, hogy az Alba Innovár 2 és fél év alatt oktatási központjává vált a városnak és a régiónak, ahol diákok, pedagógusok, más szakemberek rendszeresen részt vesznek foglalkozásainkon. Illetve országosan is referenciapontként tekintenek az Alba Innovárra. Állandó látogatóink más települések polgármesterei, iskolái. Nyáron folyamatos táboraink folyamatosan teltházzal üzemelnek. És ne felejtjük el: mindez térítésmentesen elérhető a városban tanulóknak, lakóknak.

2017.05.01.-2019.10.31. időszakban az Alba Innovár által vállalt és elvégzett feladatok rövid bemutatása

A Digitális Élmény Központ célja elsősorban az volt, hogy

- a székesfehérvári fiatalok – szociális helyzetűől függetlenül – **térítésmentesen** megismerkedhessenek a digitális világgal, mely ismerete nélkül a jövőben nem lesz lehetőségük a szakmai fejlődésre, illetve, hogy
 - a foglalkozások során a diákok testközelből, humanoid robotok által, informatikai- és okoseszközökkel ismerhessék meg a digitalizáció világát. Az Alba Innovár missziója nemcsak az, hogy bevezetést nyújtson a robotikába, hanem hogy megtanítsa az ide látogató gyerekeket az **algoritmikus gondolkodásra**, valamint, hogy fejlessze azon **készségeiket**, melyek **elengedhetetlenek** lesznek a jövő munkaerőpiacán.
- Az egyes évfolyamok – 7.-9.-11. – számára a regisztrációs lehetőséget folyamatosan biztosítjuk a tanév során. Egy osztályos nap alkalmával az osztályt kis létszámú csoportokra osztjuk, a csoportok 8,30-13,30 között vesznek részt különböző foglalkozástípusokon. A foglalkozásokat oktatóink tartják, akik a tanításon kívül biztosítják a diákok számára a felmerülő kérdéseik megbeszélését.
- szakköreink, melyek díjmentesek, lehetőséget biztosítanak az érdeklődő diákok számára, hogy a digitális lehetőségek különböző területein szerezzenek speciális ismereteket, a meglévő ismereteiket szélesítsék. A szakköröket fel évente hirdetjük, általában 12-16 hét időtartammal.
 - nyílt napokon díjmentesen látogatható a Központ, ahol a regisztrált érdeklődők különféle foglalkozásokon kapnak gyakorlatias ismereteket például a robotikáról, a 3D tervezésről, programozásról.
 - táborainkat 5 napos turnusokban valósítjuk meg, háromszori étkezés biztosításával. Vannak egy adott témára épülő táborok és vannak általánosan, a Központ jó néhány foglalkozását röviden tartalmazó tábori turnus.

Alapfeladatunkon túlmenően szerepet vállalunk

- a digitális oktatás módszertanát, fontosságát hangsúlyozó konferenciákon,
- a székesfehérvári pedagógusok digitális képességeinek fejlesztésében,

- díjmentes egyetemi felvételi előkészítő kurzusok tartása,
- a székesfehérvári munkavállalók digitális ismereteinek bővítésében.

Eszközeink:

Törekszünk arra, hogy olyan eszközökkel mutassuk be a digitális világot, melyek a látogatóink számára is elérhetőek, így a nálunk szerzett ismereteket tovább tudják hasznosítani, mélyíteni. Laptopok, tabletek, okostáblák jelentik az alapfelszereltséget, ezeket minden foglalkozásnál használunk. Speciális területek eszközei: humanoid robotok, egykarú robotok, legorobotok, 3D nyomtatók, okospadló és VR szemüveg, lézervágó.

2017.05.01.-2019.10.31. időszak számokban:

- **tanév napjain osztályos foglalkozás keretében: 333 osztály, 8229 diák részvételével,**
- **szakkörök: 18 szakkör, 209 diák részvételével (egy szakkör 10-12 alkalom),**
- **nyílt napok: 32 alkalommal, 1795 fő részvételével,**
- **tábor: 12 turnus, 239 diák részvételével (egy turnus 5 nap),**
- **egyéb rendezvények: 27 alkalom, 627 fő részvételével.**
- **felntőtképzési program: 52 rendezvény, 1330 fő**

A következő 3 évre vonatkozó elképzelések

A következő 3 évben az Alba Innovár **teljes körűvé teszi a digitáliskompetencia-fejlesztési** szolgáltatásait az általános iskolától az időskorúakig, tartalmilag pedig az érdeklődés felkeltésétől a szakmai képzésekig. A tervek szerint a következők valósulnak meg:

- A Digitális Élményközpont folytatja az iskoláskorúaknak nyújtott szolgáltatásait az iskolai foglalkozásokkal, a fakultatív iskolán kívüli szakkörökkel és bemutatókkal, valamint nyílt napokkal;
- A Digitális Pedagógusok Közössége (PeDigCom) program a pilotot követően minden székesfehérvári iskolára kiterjed 1-1 okosteremmel és intézményenként bevont 5-6 pedagógussal (nem része a mostani pénzügyi tervnek);
- A vállalati képzések (Digitális Munkaerő Képzések) folytatódnak és újabb vállalatok munkavállalói vehetnek részt a digitalizáció és a robotika alkalmazásához vezető úton. A képzési portfólió megújul és kibővül (nem része a mostani pénzügyi tervnek).
- Az időskorúak számára az idősek otthonába szervezünk bemutatókat Albával (Pepper robot), amely az időskorúaknak, a digitalizáció által nyújtott szolgáltatások és lehetőségek felhasználására készíti fel az ott élőket.
- Továbbá tervezzük az egyéb, eseti együttműködések a különböző rendezvényekkel, eseményekkel.

A további 3 éves – 2020.05.01. - 2023.04.30. - működés biztosításához szükséges forrás a kalkuláció alapján 286.389.000 Ft, 10% önerő – más forrás – vállalása mellett az önkormányzattól pályázott összeg: 257.750.100 Ft. A forrás felhasználási területét, ütemezését a költségvetési táblázat tartalmazza.

Fő költséghelyek:

- személyi jellegű költség: 6 fő oktató 2 fő koordinátori munkatárs és 1 fél munkaidős adminisztrációs munkatárs bére és járuléka (iskolai szolgáltatás és felnőtt képzés személyzet nem része a mostani tervnek)
- dologi költség: tartalmazza az épület bérleti díját, a feltartás költségét, a működéshez szükséges anyagköltségeket, működési költségeket, javítási költségeket.
- eszközbeszerzés: alapvetően az innovációval történő haladás, a meglévő eszközök időszerű cseréje miatt szükségessé váló beszerzések költsége.

Alba Innovár

II. 2020.05.01.-2023.04.30. időszakban megvalósítandó feladatok részletes bemutatása

Az Alba Innovár az elmúlt 3 évben egy széleskörben ismert, kedvelt intézménnyé vált, amely hozzájárult Székesfehérvár modern, a digitális korhoz illő, innovatív arculatához. A regionális és országos elismertség mellett, nemzetközileg is előremutató példákat mutatott fel a digitalizáció értékteremtő, az embert előtérbe helyező alkalmazásának bemutatásával.

A digitális technológiák az élet mind több területén nyújtanak segítséget, könnyebbséget, teszik hatékonyabbá a munkát és a tanulást, de csak azok számára, akik megfelelően képesek felhasználni azt. Ezért volt különösen fontos kezdeményezés SZMJV részéről az Alba Innovár kialakítása. A **digitális kompetencia** ugyanis olyan előnyöket biztosít, amely nemcsak az egyes magánszemélyek, hanem **az egész közösség és a helyi gazdaság** számára is biztosítja, fenntarthatóvá teszi a kiemelkedés lehetőségét.

A digitalizáció segítségével gyorsabban és olcsóbban intézhetjük a közügyeket, többet és hatékonyabban tanulhatunk, illetve olyan technológiákat alkalmazhatunk az egyes vállalkozásoknál, amelyekkel megőrizhetjük Székesfehérvár kiemelkedő helyét a tőkebeáramlás, beruházások, illetve a helyi iparüzési adó terén nemcsak hazai, de nemzetközi szinten is. Székesfehérvár ugyanis nem csak Kecskeméttel és Győrrel versenyez, hanem Graz-cal, Pozsonnyal, Linz-cel, Kolozsvárral.

Az Alba Innovár eddigi sikere miatt az alapvető működési modellen nem tervezünk változtatni, hiszen a diákok, a látogatók számára nagyon kedvelt, a megelégedésüket szolgáló rendszert alakítottunk ki. A foglalkozások tartalmi megújítása, új foglalkozástípusok bevezetése folyamatos.

Az Alba Innovár meglévő feladatai ugyanakkor a következő időszakban az alábbiakkal egészülnek ki és így válik teljessé a digitáliskompetencia-fejlesztési szolgáltatási kör:

Szolgáltatási terület	Alba Innovár szolgáltatás	Lefedett korosztály és célcsoport	A szolgáltatás tartalma
Pályaorientáció és digitális érzékenyítés	Digitális Élmény Központ	5-18 évesek, óvoda, általános- és középiskola, szakképzés	Digitális érzékenyítés, pályaorientáció, tehetségkutatás és -gondozás,
Alapkompetencia-fejlesztés és oktatás	Alba Innovár Pedagógiai Központ	Pedagógusok és 5-18 évesek, óvoda, általános- és középiskola, szakképzés.	Digitáliskompetencia-fejlesztés, oktatás, tanártovábbképzés, mérés-értékelés
Felnőttképzés	Digitális Munkaerő Képzések	Aktívkorúak	Digitáliskompetencia-fejlesztés, robotikai képzés, digitáliskompetencia mérés
Egyéb	Események támogatása	Időskorúak, lakosság	Bemutatók, érzékenyítés, digitáliskompetencia-fejlesztés

Alba Innovár 2.0

pályaorientáció	oktatás	felnőttképzés	egyéb
Digitális Élmény Központ	Alba Innovár Pedagógiai Központ	Digitális Munkaerő Képzések	Időskorúak digitális felkészítése
Szakkörök, nyílt napok	Pedagógusok Digitális Közössége	Digitális és robotikai vállalati képzések	Turisztikai és kulturális események
Szabadulósobák	Digitális Napközi	Kompetencia mérés és tanúsítás	Városi digitális szolgáltatások támogatása

Költséghatékony szervezeti működés

Az Alba Innovár felépítése, a bővített funkcionalitás kialakítása után is olyan mátrix szervezet lesz, amelyben az egyes szolgáltatási területeken dolgozó munkavállalók többnyire az összes területen alkalmazhatóak, köszönhetően annak, hogy valójában minden szolgáltatási terület digitáliskompetencia-fejlesztést végez. Kivétel a Digitális Munkaerő Képzések szolgáltatási területe, ugyanis az ott végzett, magasabb szintű digitális képzés már szakmai képzési elemeket is tartalmaz.

III. Digitális Élmény Központ

A pályaorientáció szolgáltatási területen a Digitális Élmény Központban terveink között szerepel az új időszakban a meglévő kínálat megújítása, frissítése többek között a következőkkel:

- humanoidrobot speciális szoftverek elkészítése;
- 2D tervezés, mely a lézervágás-gravírozás keretében valósul meg;
- új szabadulószoba készítése;
- Mesterséges Intelligencia / Gépi látás programozás

Küldetés

A Digitális Élményközpont célja

- a digitalizáció világának bemutatása a tanulóknak, családjaiknak, a pedagógusoknak és más érdeklődőknek, mindezt ismeretterjesztő, bevonó, pályaorientációs és szórakoztató formában. A létesítmény célja, hogy megismertesse a látogatókat az informatika és technológia újításaival, a digitális kommunikáció folyamataival és színtereivel; képezze és felkészítse őket ezek kreatív és felelős használatára. A létesítmény egy informatikai és technológiai élményközpont, kiállítási térrel és alkotóműhellyel, amelyben helyet kap a robotika, a kódolás, a mikrokontrollerek és mikroszámítógépek világa, a mobiltechnológia és a 3D alkotás is. A kiállítás lehetőséget ad a bemutatkozásra azoknak a székesfehérvári vállalatoknak is, amelyek a digitalizáció világában működnek és szívesen bemutatnák ezt a jövő generációinak is.
- A Digitális Élmény Központ révén az iskolások eljutnak egy olyan, az iskolákban gyakran nem elérhető, korszerű közegbe, ahol megismerkedhetnek a modern technológiával és IT karrierlehetőségekkel. A székesfehérvári általános- és középiskolai oktatás felelős szerveivel – Szakképzési Centrum, Tankerület – szakmai együttműködési megállapodás megkötését tervezzük. A foglalkozások, szakkörök lehetőséget jelentenek azon diákok és családok számára, akik nem tudják megfizetni a szakköröket, tábortokat, így ez egy esély a digitális szakadék felszámolására.
- A Székesfehérvár felsőoktatási intézményeivel kialakítandó együttműködések erősítik a központ szerepét, kölcsönösen integrálva a technológiai és médiakommunikációs szakértelmet.
- Fontos cél a helyi cégek, technológiai vállalkozások bemutatkozása a kiállításon, így erősödik a szakmai közösség egy nemes cél érdekében, és egyszersmind létrejön egy új kulturális helyszín Székesfehérváron.

Szakmai tartalom

A Digitális Élmény Központ elsődlegesen általános és közép iskolásoknak – 5.-12. osztály - tart foglalkozásokat és szakköröket a hét négy napján délelőtt, valamint délután. A diákok megismerkedhetnek a digitális világot működtető technológiával és lehetőségeivel annak

érdekében, hogy biztonsággal igazodjanak el az információs társadalomban és hasznos segítséget kapjanak jövőbeli pályaválasztásukhoz is.



Az élményközpontban tartott foglalkozások az iskolák számára ingyenesek, gyakorlat orientáltak, előtérbe helyezik a készségfejlesztést, az alkotást és a tanulói aktivitást oly módon, hogy azok illeszkednek a Nemzeti Alaptanterv elvárásaihoz.

Annak érdekében, hogy a foglalkozásokon megfelelő mértékű figyelem jusson a gyerekekre, a létesítmény egyszerre legfeljebb 36-40 fős tanulócsoportokat fogad, amelyekkel négy pedagógus dolgozik csoportbontásban. A foglalkozásokat vezetők felsőfokú végzettségűek, gyakorlattal rendelkező munkatársak, akik egy 60 órás felkészítés után kezdhetik meg a munkát és évente frissítik ismereteiket a korszerű technológiák és pedagógiai módszerek tekintetében.

A tanév során a délutáni sávban szakkörökre kerül sor, míg hétvégén a családok és más érdeklődők számára is megnyílik a központ. A nyári szünetben a Digitális Élmény Központ gyermektáborok helyszínéül szolgál, míg a kiállítóterben a turisták számára is ajánlhatók programok. További lehetőséget jelentenek a kora esti órákban tartott rendezvények, képzések, felnőtteknek szóló fizetős workshopok.

A Digitális Élmény Központ tevékenységei:

- Iskolai csoportok fogadása hétköznapi délelőttönként;
- Szakkörök hétköznapi délutánokként;
 - Versenyekre felkészülés (LEGO WRO, FLL, Hackathon stb.)
- Hétvégi programok (akár kisgyermekes) családok és érdeklődők részére.
- Tematikus foglalkozások és előadások délután és az esti órákban;
 - új technológiák, internet biztonság szülőknél, fiataloknak, idősek és az IKT;
 - 3D nyomtatás szolgáltatás és alkotókörök;
 - Ismeretterjesztő előadások, bemutatók;
- Programok külső helyszíneken.

- Részvétel a Kutatók éjszakáján, a Digitális Témahéten, a Code Weeken, a Múzeumok éjszakáján.
- Képzések és tanfolyamok helyi felsőoktatási intézményekkel, cégekkel együttműködésben.

Programszerkezet

	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
délelőtt	Szervezés,	Iskolai csoportok fogadása				Foglalkozások	
délután	karbantartás, előkészítés, új foglalkozások tervezése	szakkörök				családok és egyéni érdeklődők számára több szinten és korcsoportban	
este	Előadások, bemutatók alkalmanként						

Programok iskolás csoportoknak

8:00 Érkezés

8:15-10:45

Tevékenyég 3 csoportban (2-2 oktatóval)	Foglalkozások a kiállítóterben
Kommunikációs foglalkozás (30')	Szabadulószoa

10:45-11:00 Szünet

11:00-13:30

Foglalkozások a kiállítóterben	Tevékenyég 3 csoportban (2-2 oktatóval)
Szabadulószoa	Kommunikációs foglalkozás (30')

13:30 Zárás, távozás

Helyszínek:

Kiállítás – [ALFA terem](#) (földszint)

- Digitalizáció – tudomány és technológia
 - Robotok (Alpha, EDBOT)
 - Robotpálya - LEGO asztal
 - Szélkerék – Arduino-s mérés
- Oktatás és mobiltechnológia
 - Virtual Reality (pl. Google Expeditions)



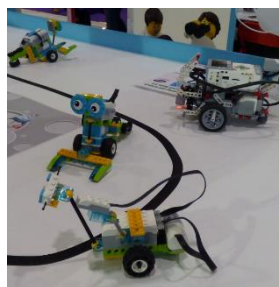
- Cut'n'Learn
- Augmented Reality (tablet)
- Digitális alkotás és művészet
 - Leopoly VR – 3d
 - 3D nyomtató (Videoton, Craftunique)
- Együttműködés és kommunikáció
 - Aktív asztal
 - Aktív padló



Beszélő,
programozható robot



Táncoló robot



LEGO robotok a
pályán



Arduino-ra épülő
kísérletek

Foglalkoztató (emelet) – három teremben

- Kísérletek, robotika, kódolás – **BÉTA terem, Dobot terem**
 - Készségfejlesztésre, a digitális kompetencia fejlesztésére épülő foglalkozások
 - Robotika (LEGO Mindstorms, Littlebits, Dobot ipari robot)
 - Kísérletek, mérések és kódolás mikrokontrollerekkel, mini számítógépekkel (Micro:bit, Arduino, Raspberry PI)
 - Programozási környezetek (Scratch, MIT App Inventor)
- 3D nyomtatás, humanoid robot programozás - **DELTA terem**
 - Az alkotás folyamatának bemutatása 6 db 3D nyomtatóval
 - Pepper, NAO és Alpha humanoid robotok direkt programozása, páronként egy robot programozásával



Szabadulószoza – **GAMMA terem** (pince)

- A digitalizáció világára épülő rejtvények és kihívások 3 alagsori helyiségben (felügyelettel)

Szakkörökön és táborok alkalmával megjelenő témakörök (kerettörténetben, célrendszerrel, foglalkozástervekkel)

- Robotika
- Kódolás
- Mobilapplikációk
- 3D alkotás
- Versenyekre való felkészülés
- Új média és kommunikáció a 21. században
- Mesterséges Intelligencia használata – képfelismerés és szövegfelismerés
- Programozás – informatikai pályaeorientáció

A szakkörök időkerete:

- kedd, szerda, csütörtök 15:00-17:00

A foglalkozások és a szakkörök szakmai irányítással történnek, nem játszóház jellegűek, hanem alkotó-fejlesztő tevékenységek.

A szakmai tartalom, a működés terveit, valamint a foglalkozások részletes kidolgozását egy szakértői csapatnak kell kidolgoznia a hazai és nemzetközi tapasztalatok alapján.

Ezzel a programszerkezettel egy tanévben több mint 4000 tanuló (140 osztály) látogat el az Digitális Élmény Központba iskolai keretek között, további néhány száz diák jut el szakkörökre és a nyári táborokba, míg a hétvégi programokon több család vesz részt. A foglalkozások és a szakkörök szakmai irányítással történnek, nem játszóház jellegűek, hanem alkotó-fejlesztő tevékenységek.

A szakmai tartalom, a működés terveit, valamint a foglalkozások részletes kidolgozását egy szakértői csapatnak kell kidolgoznia a hazai és nemzetközi tapasztalatok alapján.

Programokon történő részvétel

A Digitális Élmény Központ külön weblapot működtet, amely regisztrációs felületként is szolgál. Mind az iskolai csoportok, mind a szakköri csoportok és egyéni érdeklődők, az előre meghirdetett időpontokra és programokra tudnak így jelentkezni. Minden meghirdetett programra előre kell regisztrálni, a program leírása, időpontja, a részvevő maximális száma a meghirdetéskor egyértelműen meg lesz határozva.

A helyszín

8000 Székesfehérvár, Táncsics u. 7.

A Digitális Élmény Központ helyszíne egy többfunkciós, többszintes épület vagy épületrész, amelyben helyet kap:

- fogadótér, ahol a látogatók fogadása és eligazítása történik, valamint itt található a ruhatár és a látogatói mosdók,
- kiállítótér
- irodák és raktárhelyiségek
- elkülönített helyiségek foglalkozások, például szabadulós játékok számára
- alkotótér és előadó, ahol a foglalkozások és az előadások zajlanak

Az épületben 4 jól elkülönülő foglalkoztatásra berendezett helyiség, technikai-, felkészítő- és dolgozó szobák állnak rendelkezésre. Az ingatlan alkalmas 60 fős előadások megtartására. Fekvése biztosítja az egyszerű megközelíthetőséget.

Működés (2020-2023.)

Személyzet

A személyzet 6 fő pedagógus/programozó végzettségű oktatóból áll, akik a foglalkozásokat, előadásokat tartják, valamint rendszeresen frissítik a szakmai tartalmat, a kínált foglalkozások tartalmát. Rajtuk kívül két fő szervező és adminisztratív munkatárs is szükséges, aki a látogatók szervezését, tájékoztatását irányítását és az adminisztrációt végzi, valamint a csoportok foglalkozásainál koordináló szerepet töltenek be.

Az alkalmanként szervezett esti és hétvégi programok miatt szükséges további szakértők, foglalkozásvezetők bevonása eseti, megbízási formában.

Időszakosan önkéntesek és egyetemisták bevonásával tervezzük a működést. (Az önkéntesek fogadásához szükséges regisztráció a projekt indulása után történik meg.)

Költségvetés

Az Alapítvány 286.389.000 forint költségvetéssel tervezi a 3 éves program megvalósítását. (2020.05.01.-2023.04.30.)

A szükséges forrás megosztása tervezet alapján:

257.570.100 Ft önkormányzat, arány: 90%

28.638.900 Ft egyéb forrás (önerő, külső támogatók), arány: 10%

Egyéb forrás:

- az alapítvány jelenleg rendelkezik vagyonnal, ami készpénzben áll a rendelkezésre,
- vállalati pályázatok, adományok,
- pénzbeli-és tárgyi adományok bevonása, amely keretében egy speciális projektkódot hirdetünk meg a projekt teljes 3 évre. (Várható kód megnevezése: DEK) Aki a meghirdetett projektkód megjelölésével támogatja az Alapítványt, az egyértelműen a Digitális Élmény Központ működését, tevékenységét támogatja. A speciális projektkód

meghirdetések az Alapítvány kuratóriuma egyértelműen meghatározza, hogy a felajánlások kizárólag milyen célra használhatók fel, jelen esetben a Digitális Élmény Központ tevékenységének támogatására.

- Pályázati forrás: amennyiben elérhetővé válnak pályázati lehetőségek, melyek a digitális tudatformálást, a digitális oktatás/nevelést támogatják.
- Térítésesen meghirdetett program részvételi díjának bevétele,
- Ismeretterjesztő előadások más fizetős rendezvényeken
- 1%-os adó felajánlás

Önkormányzati forrás

Ez biztosítja, hogy a program stabil anyagi alappal tudjon megvalósulni, garantálja az ingyenes hozzáférést a meghirdetett programokhoz, célját és küldetését megvalósítsa.

Lehívási ütemezés: 1. 2020.05.01., 2. 2021.01.01., 3. 2022.01.01., 4. 2023.01.01.

Projekt záró dátuma: 2023.04.30. Végelszámolás benyújtása: 2023.08.30. Időszaki elszámolások: lehívást követő év február 28.

IV. Alba Innovár Pedagógiai Központ

Az első lépések

Az Alba Innovár Pedagógiai Központot megelőző tevékenység az SZFA részéről a PeDigCom program elindítása volt 2019. tavaszán, amelynek eredményeképpen létrejött 2019. szeptemberében a Szénatéri Általános Iskolában egy Okos Tanterem, illetve elindult egy digitális pedagógiai program 6 kiválasztott pedagógus továbbképzésére és a digitális pedagógiai gyakorlat bevezetésére. A programot Székesfehérvár MJV és a Székesfehérvári Tankerületi Központ támogatta.

A projekt keretében az ország egyik legmodernebben felszerelt, a digitális pedagógia különböző megjelenési formáit támogató tanterem került kialakításra, csoportmunkára, akár óránként átalakítható bútorzattal, interaktív pannellel, tanulói tablettel, 3D nyomtatóval, LEGO robotokkal és további kiegészítővel. A program lényegi eleme azonban az egyéves, intenzív pedagógiai fejlesztési program, amelyben a résztvevő pedagógusok a képzések során elsajátítottakat közvetlenül bevezetik a napi pedagógiai gyakorlatba.

A pilot célja a pedagógusok széles köre számára elsajátítható digitális pedagógiai eszköz és módszertani csomag összeállítása és egy olyan önfejlesztő közösség kialakítása, amely tovább terjeszhető és képes az önálló tanulásra, az állandó pedagógiai megújulásra.

Az Alba Innovár Pedagógiai Központ szolgáltatásai

PedigCom

Az Alba Innovár Pedagógiai Központ szükségszerűsége a Digitális Élmény Központban szerzett tapasztalatokra épül. Ezek alapján a Digitális Élmény Központba érkező diákok között hatalmas különbségek vannak az alapvető digitális kompetenciákat illetően és jelentős többségük nem rendelkezik digitális kompetenciával. A tapasztalatok arra is rámutattak, hogy nem rendelkeznek a megfelelő digitáliskompetencia-fejlesztési képességgel az egyes iskolák, ezért az alapvető digitáliskompetencia-fejlesztési képességet már a küldő intézményeknél meg kell teremteni célzott pedagógus képzési és fejlesztési, valamint az infrastruktúrafejlesztési programmal. A program pilotja 2020. májusáig fut és ezt követően várható további intézmények bevonása 2020. szeptemberétől a pilot tapasztalatai alapján kialakított és véglegesített programba.

Digitális Napközi

A Pedagógiai Központ szolgáltatásinak másik körét a tanulókat célzó, az iskolai tevékenységüket támogató szolgáltatások teszik, amelyek a Digitális Napközi keretében lesznek elérhetőek.

- Digitáliskompetencia online önértékelő mérések;
- Digitális tananyagok a STEM területén;
- Érettségi előtt állók, informatika iránt érdeklődők felkészítése szaktárgyi vizsgára, érettségire és emelt szintű érettségire.

V. Digitális Munkaerő Képzések

Küldetés

Az Alba Innovár Digitális Munkaerő Képzési szolgáltatások célja a székesfehérvári aktívkorú lakosság digitális alapkompenciáinak fejlesztése, megerősítése különös tekintettel a Székesfehérváron telephellyel rendelkező vállalkozások munkaerőpiaci igényeire.

A felnőttképzési szolgáltatási terület

Az Alba Innovár felnőttképzési szolgáltatási területe szintén a Digitális Élmény Központ tapasztalataira építkezik. A DEK-be érkező tanulók szülei jelezték, hogy ők maguk is szívesen részt vennének hasonló foglalkozásokon. A helyi vállalkozásokkal való egyeztetést követően kialakításra került egy olyan program, amely a robotikának leginkább kitett gyártásban dolgozók számára kínál vállalati belső képzésként egy digitalizációs felzárkózást és a robotikával való megismerkedést.

A programokat vállalatok számára fejleszti az Alba Innovár felnőttképzési szolgáltatási területe, igazodva az ott dolgozók adottságaihoz és a vállalat igényeihez.

A vállalkozások termelékenységére gyakorolt pozitív hatás, a munkahelymegtartó képesség erősödése és a versenyképességi előrelépés lehetősége miatt a programok „matching fund” formában kerülnek finanszírozásra, azaz az önkormányzat és a vállalkozás közösen állják a képzések költségét a kölcsönös érdekek elve mentén.

A képzések a digitális világ alapfogalmaitól a játékos robotikai foglalkozásokon keresztül az ipari robotika alkalmazásáig juttatják el a csatlakozókat.

A képzések fejlesztési iránya

A képzések körét és tartalmát továbbfejlesztjük. Az új témák, amelyekkel a képzési kínálat bővül a közeljövőben:

- Ipari robotikai szoftverek alkalmazása és fejlesztése
- Alap szintű és haladó robotikai vizsgalehetőség
- Mesterséges Intelligencia/ gépi látás fejlesztése
- Alapszintű és haladó intelligens rendszer képzés és vizsgalehetőség
- Állampolgári és szakmai digitális kompetencia fejlesztés, mérés és vizsgalehetőség

Mindazonáltal a szakmai, különösen a szakképzettséget biztosító képzések elvégzése kapcsán a helyi szakképzési centrumhoz és a felnőttképző szervezetekhez kívánjuk irányítani a felnőtteket.

VI. Tervezett költségvetés sarokszámai 3 év időtartamra
(Összefoglaló költségtábla):

ütemezés	2020.05.-12	2021.	2022.	2023.01.-04	összesen
személyi* ¹	33.246.000	58.047.000	58.047.000	19.349.000	168.689.000
dologi	20.600.000	30.900.000	30.900.000	10.300.000	92.700.000
eszközbeszerzés	10.000.000	10.000.000	5.000.000	0	25.000.000
összesen	63.846.000	98.947.000	93.947.000	29.649.000	286.389.000
önkorm.támogatás	57.461.400	85.831.600	84.947.000	29.510.100	257.750.100
önerő	6.384.600	13.115.400	9.000.000	138.900	28.638.900

*1: Alba Innovár Digitális Élményközpontban 6 tanár+2 koordinátor+1 fő adminisztrációs munkatárs bérével, jelenlegi bérterhek mellett, esetleges munkavállalói kedvezmények érvényesítése nélkül.

- Az épülettel, működéssel kapcsolatos becsült költségek: 92.700.000 Ft.
Épület bérleti díj, üzemeltetés-működtetés, napi működési- és anyagok költsége.
- Személyi jellegű becsült költségek: 168.689.000 Ft.
Munkaviszonyban foglalkoztatott 9 fő.
- Speciális Digitális eszközök, berendezések beszerzése, illetve a szükséges eszközcserék: 25.000.000 Ft.