

STUDENTS4COOPERATION

Srednješolsko Interreg tekmovanje

PRILOGA 4A – Obrazec za projektno idejo *Slovenščina in angleščina*

Avgust 2024



Obrazec uporabite pri pisanju vaše projektne ideje. Pri ocenjevanju se upošteva, ali so vsa polja izpolnjena.

Obrazec mora biti izpolnjen bodisi v slovenščini kot v angleščini. Besedilo naj bo dolgo približno 1000 besed (font: Times New Roman 11) v vsakem jeziku.

0. Osnovne informacije:

Šola: Srednja šola Zavoda za gluhe in naglušne Ljubljana

Šolska smer (v primeru, da ima zavod več smeri): Srednje poklicno izobraževanje, smer računalnikar

Letnik: 3. letnik

Izbrana tema : Krožno gospodarstvo, ki skrbi za okolje

Akronim projekta : Akcijski odločevalci

1. Opis projektne ideje.

Opišite vašo projektno idejo, predstavite vsebino in poudarite njeno čezmejnost ter trajnost rezultatov tako z okoljskega kot socialnega vidika. Razložite tudi, če jo je mogoče uporabiti ali ponoviti v drugih šolah oz. kontekstih.

Projekt se bo začel z eno tedensko izmenjevalnico, kjer bodo imeli vsi sodelujoči možnost, da izmenjajo stvari, ki jih sami ne potrebujejo več a so še vedno koristne za nekoga drugega. Stvari ki so jih zamenjali pa lahko menjajo, za nekaj drugega na izmenjevalnici. Pri tej izmenjevalnici bojo sodelovali vsi udeleženci šole, kot tudi udeleženci izven šole. Cilj izmenjevalnice je, da se pridobi čim več stvari, ki bi jih nato lahko uporabili v delavnicah, kjer bodo delali dijaki srednjih šol. Pri delavnicah, ki bodo trajale en teden bodo dijaki lahko spreminjali stvari v razne izdelke ali pa v kakšne umetnosti. Uporabiti bodo morali svoje znanje, domišljijo, pred vsem pa bodo urili svoje motorične sposobnosti in iznajdljivost kako uporabiti nekaj že rabljenega in spremeniti v koristno stvar. Sodelovale bodo razne srednje umetniške in računalniške šole, kjer se bodo dijaki v živo ali pa prek videokonferenc pogovarjali in menjavali svoje znanje o umetništvu ali pa v računalništvu. Delavnice se bi dogajale v živo na določenih srednjih šolah za umetnost, kot tudi za računalništvo. Po končanih delavnicah se bodo izdelki prodali ali pa podarili ustanovam, ki jih lahko uporabijo. Naredila se bodo tudi razstave, ki si jo bojo lahko ogledali vsi in tam si bodo lahko kupili tudi izdelke.

Izdelke bodo med sabo lahko primerjali, ugotavljali njihovo uporabnost, kaj še bi lahko izboljšali ali kakor koli spremenili, da bi povečali njihovo uporabnost in funkcijo. Veliko vlogo pri izmenjevalnici bo imelo znanje, razne tehnike nadgradnje in razmišljanje...

Izmenjevalci drugih predmetov pripomorejo k čistemu okolju in boljši družbi, ker teh izdelkov ne zavržejo. Z našimi predmeti damo možnost, da najdejo druge lastnike. Pravila pri izmenjavi pa so takšna, da mora biti izdelek ne poškodovan, čist.... Ko izdelek med sabo zamenjamo, poskrbimo da to opravimo korektno in za sabo tudi vse počistimo.

2. Kako učinkuje na skupnost? S katerimi problem, vprašanji in izzivi se sooča?

Razložite, kako se vaš projekt sooča s potrebam skupnosti in kako ji koristi, ter opišite njegov učinek na čezmejno povezovanje.

Projekt predstavlja izziv za krožno gospodarstvo na področju informacijskih in telekomunikacijske tehnologije. Koristi, ki jih prinaša projekt so predvsem pri izmenjavi stvari oziroma predmetov, ki jih ne potrebujemo, ali jih imamo več.

Pri čezmejnem sodelovanju bi sodelovali z dijaki srednjih šol, ki imajo znanja iz računalništva, računalniške opreme. Izmenjali bi znanja, kako neko stvar uporabiti, izboljšati, ji dati drugačno uporabno funkcijo. Lahko bi se lotili popravila na primer tipkovnice, miške, USB ključkov, slušalke.

Pri krožnem gospodarstvu bi se lotili tudi umetniške uporabe stvari, ki bi nam pri Izmenjevalnici ostale in same po sebi ne predstavljajo uporabne vrednosti. Vidimo možnost v čezmejnem sodelovanju z dijaki srednjih šol, ki imajo znanja in ideje pri ponovni uporabi odpadnega materiala za umetnost. Z njimi bi želeli sodelovati pri idejah, kako iz odpadnega materiala (procesorski čip, grafični čip, računalniška vezja) narediti umetniški izdelek (na primer inovativen nakit, pasovi).

3. Katere dejavnosti predvideva projekt?

Opišite, na kakšen način dejavnosti vašega projekta spodbujajo aktivno sodelovanje mladih.

Udeleženci prinesejo staro oziroma odvečno elektroniko ki je ne potrebujejo in jo lahko izmenjajo. To elektroniko dobijo umetnostne ali računalniške šole. Elektroniko se popravi če je to možno. Stvari ki ostanejo se uporabijo za umetnostne izdelke. Izmenjava in popravilo elektronike bi zmanjšalo količino odpadkov, poleg tega bi si udeleženi dijaki učili in pomagali drug drugemu če nebi vedeli kako popraviti elektroniko. Pri projektu tudi upoštevamo socialni vidik saj bi šole sodelovale skupaj in bi se dijaki med seboj povezali.

4. Kateri partnerji (združenja, društva, šole, univerze, ustanove, itd.) bi lahko bili soudeleženi pri projektu?

Opišite, kako soudeleženi partnerji predstavljajo skupnost mladih z obeh strani meje in zakaj so bili izbrani za uresničevanje ciljev projekta?

I.S.I.S. G. GALILEI
Ul. G. Puccini 22
34170 Gorica

Tel. 0481 530 048
www.isitgo.it
gois008001@istruzione.it

I.T. G. GALILEI je bila izbrana za partnerja zaradi dostopa do mladih z obeh strani meje in praktičnega znanja na področju tehnologije in oblikovanja. Šola se bo v projektu posvetila reciklaži in popravilom odpadnih računalniških delov ter drugih elektronskih naprav. Dijaki bodo na ta način pridobili praktične izkušnje z obnovo in ponovno uporabo elektronske opreme. Prav tako bodo reciklirali materiale za modno oblikovanje, kar bo pomagalo pri razvijanju bolj trajnostnega odnosa do virov med mladimi.

Polja od 1 do 4: skupaj največ 1000 besed

1. Explain your project proposal.

Describe what is your idea, what is your project about, highlight its cross-border features and the sustainability of its outputs over time from an environmental/social point of view, if it can be easily exploited or replicated in other schools or by other users.

The project will begin with a one-week exchange event where all participants will have the opportunity to swap items they no longer need but are still useful to others. Items exchanged can be traded for something else at the event. Both school participants and those from outside the school will take part in this exchange. The goal of the exchange is to collect as many items as possible to be used in workshops where high school students will work. During these week-long workshops, students will transform items into various products or artworks. They will need to use their knowledge, imagination, and especially their motor skills and ingenuity to repurpose used items into useful things.

Various high schools specializing in arts and computing will participate, with students exchanging knowledge about art or computing either in person or via videoconferences. The workshops will take place live at certain high schools for arts and computing. After the workshops, the products will be sold or donated to institutions that can use them. Exhibitions will also be organized, which everyone can visit, and where they can purchase the products.

Participants will be able to compare the products, assess their usefulness, and determine what could be improved or changed to increase their utility and function. Knowledge, various upgrade techniques, and critical thinking will play a significant role in the exchange.

Exchanging items helps maintain a clean environment and a better society because these items are not discarded. Our items are given the chance to find new owners. The rules for the exchange require that the items be undamaged and clean. When we exchange items, we ensure that the process is done correctly and that we clean up after ourselves.

The project presents a challenge for the circular economy in the field of information and communication technology. The benefits of the project are primarily in the exchange and reuse of items that we do not need or have in excess.

2. How does it affect the community? Which problems, issues and needs does it tackle?

Clearly show how your project responds to a community necessity and how it can benefit the community and imagine its impact on cross-border integration.

The project presents a challenge for the circular economy in the field of information and communication technology. The benefits of the project are primarily in the exchange and reuse of items that we do not need or have in excess.

In cross-border cooperation, we would collaborate with high school students who have knowledge of computing and computer equipment. They would exchange knowledge on how to use, improve, and repurpose items, giving them different functional uses. For example, they could undertake repairs of keyboards, mice, USB sticks, and headphones.

In the circular economy, we would also focus on the artistic use of items that remain from the exchange event and do not have inherent practical value. We see potential in cross-border collaboration with high school students who have the skills and ideas for reusing waste materials for art. We would like to work with them on ideas for creating artistic products from waste materials (such as processor chips, graphics chips, and computer circuits), like innovative jewelry or belts.

3. Which project activities are foreseen?

Explain how the foreseen activities might foresee young people active involvement.

Participants bring old or surplus electronics that they no longer need and can exchange them. This electronics is given to art or computing schools. If possible, the electronics are repaired. Items that remain are used for art projects. The exchange and repair of electronics would reduce waste, and participating students would learn and help each other if they did not know how to repair the electronics. The project also considers the social aspect, as schools would collaborate and students would connect with each other.

4. Which partners (organization, club, school, university, institution etc.) could be involved in the project?

Explain how each involved partner represents youth community from both countries and why partners are relevant for the project topic.

I.S.I.S. G. GALILEI
Ul. G. Puccini 22
34170 Gorica

Tel. 0481 530 048
www.isitgo.it
gois008001@istruzione.it

I.T. G. GALILEI was chosen as a partner due to its access to young people from both sides of the border and its practical knowledge in the fields of technology and design. The school will focus on recycling and repairing discarded computer parts and other electronic devices as part of the project. In this way, students will gain practical experience in refurbishing and reusing electronic equipment. They will also recycle materials for fashion design, which will help develop a more sustainable attitude towards resources among young people.

Total number of words for section 1 to section 4: 1000.