

Samsung Electronics Magyar Zrt.

Megoldások a holnapért

SAMSUNG



Effekt 2030 – A közösségi befektetések díj 2022. évi pályázatán a **Jövő gazdasága** kategóriában **I. helyezést** nyert el.

A PROGRAM IDŐTARTAMA: 2022. február - június

A PROGRAM ELŐZMÉNYEI: Az OECD Oktatás 2030 és az UNESCO programjaiban **meghatározták azon készségek, tudás, attitűdök és értékek körét, melyekre kiemelt figyelmet kell fordítani a fiatalok nevelésében.** A magyarországi igényekről az Edisonplatform 4 éve végez „szükségletfelmérést”: üzleti szereplőkkel, vállalatokkal, gyerekeket fejlesztőkkel folytat párbeszédet. A szervezet Geminiusszal közös reprezentatív szülői kutatása is alátámasztja, hogy milyen **nagy igény van arra, hogy a fiatalok a jövőben kritikus kompetenciákat fejlesszék.**

A PROGRAM CÉLJA: A program célja, hogy **teret adjon a jövő feltalálóinak, kutatóinak, vezetőinek és tanáraiknak, hogy a gyakorlatban is kamatoztassák ismereteiket a STEM (tudományos, technológiai, mérnöki, matematikai) területeken.** A kezdeményezés segítségével a vállalat lehetőséget és platformot teremt a magyar fiatalok számára, hogy megosszák az elképzeléseiket és így közösen újratervezzék a jövőt.

ILLESZKEDÉS A VÁLLALAT MŰKÖDÉSÉHEZ:

A Samsung szellemiségét öt érték mentén határozza meg, melyek megtestesítik az **emberek, a kiválóság, a változás, a tisztesség és az együttes jólét iránti elkötelezettségét**. A Megoldások a holnapért kihívás illeszkedik a vállalat Együtt a holnapért jövőképehez, hiszen **a technológián keresztül pozitív változások elindításában segíti a hazai közösségeket**. A digitális innovációk rendkívüli mértékben alakítják át a társadalmat és számos jelentős probléma megoldásában is segíthetnek.

A PROGRAM LEÍRÁSA:

A Megoldások a holnapért (Solve for Tomorrow) kihívás egy **féléves, közös tanulási folyamat**, melyben a diákok mellett a vállalat a tanárokat is szakmai képzésekkel segíti.

A program a **12 és 18 év közötti korosztályt** és az őket **oktató pedagógusokat** szólította meg, akik csapatokban pályázhattak.

A csapatok összesen **5 jövőtervező órán** vehettek részt, ahol a **Design Thinking módszertannal** végigvitték őket azon a folyamaton, amikor egy felismert problémából valós megoldás lesz.

A jövőtervező órákon a zsűri szakértői, pl. Dr. Meskó Bertalan jövőkutató, Greskovits György, a digitális oktatás szakértője beszéltek olyan, már létező **technológiákról, amelyek inspirálták a csapatokat. Fontos volt az üzleti szemlélet elsajátítása, hogy megértsék, egy befektető milyen elvek mentén mérlegel**. Ebben Balogh Petya, startupper, befektető volt a csapatok segítségére. A csapatokat kísérő tanároknak **lehetőségük volt mentorációs és facilitációs képzéseken is részt venni**.

A teljes zsűri végigkísérte a programot, szakmai segítséget nyújtott a diákoknak, emellett a Samsung önkéntes mentorai 4 héten át támogatták a fiatalokat a prototípusok megalkotásában és a döntőre való felkészülésben.



A 3 meghirdetett kategória közül a fenntarthatóság témakörében érkezett a legtöbb pályázat, 41 csapat jelentkezett a témára (2021-ben 10 pályázat), a döntősök fele dolgozott ezen a területen. A nyertes GITegylet egy olyan platform létrehozására tett javaslatot, ahol a már nem használt tárgyak eladásából befolyt összeget egy fenntarthatósági ötlet megvalósítására lehet fordítani, ezzel több szempontból is támogatva a körkörös gazdaságot. A második helyezett Amper és Éta csapat ötlete a hulladék komposzt felhasználását ötvözte a keletkező hőenergia elektromos árammá alakításával, amellyel megoldható lenne például egy otthonban a világítás.

A döntős csapatok a zsűritagoktól a június 18-i döntőn **személyesen is kaptak visszajelzéseket,** hogy milyen fejlesztési potenciál van még a projektjükben, miket érdemes még figyelembe venniük.



KÖZÖSSÉG:

A programot **a vállalat a Bridge Budapest EdisonKids csapatával együttesen működteti,** akik piaci ismereteikkel segítenek a színvonalas, sok stakeholdert megmozgató megvalósításban. A vállalat bevallása szerint a Bridge Budapesttel **kialakított partneri kapcsolat a projekt sikerének egyik kulcsa.**

A projekt megtervezésében a magyar leányvállalat **a többi európai leányvállalat hasonló programjainak tapasztalataira, illetve a Bridge Budapest tanárokkal, iskolaigazgatókkal és szülőkkel készített interjújára támaszkodott.** Felhasználták továbbá az előző kihívás utáni **kérdőíves visszajelzéseit és a megfogalmazott javaslatait,** melyek alapján bővítették, mélyítették a jövőtervezői képzést, illetve **a kísérő tanárok támogatására, dedikált mentorálási és facilitálási alkalmakat szerveztek,** hogy még több hosszú távon használható tudással vértessék fel a résztvevőket.

A program **magas szakmai színvonala a bevont széleskörű stakeholderi közösségnek, visszajelzéseiknek és közreműködésüknek köszönhető, hiszen így valós igényekre, problémákra tudott releváns megoldásokat adni** a vállalat.

A kihívás képzéseit Frankó Csaba Dea, innovációs coach, jövőkutató tartotta. **A zsűritagok is tükrözték a pályázati kategóriákat, és konzultáltak a csapatokkal,** például Fenntarthatóság: Tomaj Zsófi, Future Potato; Digitális oktatás: Forgács-Fábián Sára, Amigos a gyerekekért alapítvány; Közösség: Stumpf Kata, a Konnekt egyesület társalapítója.

A vállalat **munkatársait belső kommunikációs felületein tájékoztatta** a programról, beszámolt a mérföldkövekről, bízta őket a részvételre. Fontos szerep jutott annak a 8 önkéntes kollégának, akik **mentorként dolgoztak a 8, döntőbe jutott csapattal,** segítették őket a megoldásuk véglegesítésében, a prezentációs felkészülésben. A résztvevő mentorok egy **előzetes képzést kaptak,** majd ezt követően, a 4 héten át tartó mentorálás során **több mentor szupervízió volt,** ahol az önkéntesek megosztották a tapasztalataikat, kételyeiket és segíthettek a többieknek, hogy ők hogyan küzdöttek meg az esetleges nehézségekkel.

A Samsung nagyobb hangsúlyt helyezett a **különböző célcsoportok minél szélesebb körének elérésére**, az online, offline, tv-s és rádiós média megjelenések mellett, kiterjesztette a közösségi média felületek használatát, TikTok videókkal, Instagram és Facebook tartalmakkal, keresőmarketinggel támogatta a programot

HATÁS:

A kezdeményezést óriási érdeklődés övezte, melynek hatására **az ország 27 pontjáról, 61 iskolából, összesen 270 diák pályázott. Az első körön túljutott 50 csapat 180 diákja és tanáraik** márciustól kezdődően jövőtervezői órákon vehettek részt, ahol bepillantást nyerhettek a tervezői gondolkodás alapjaiba, prezentációs készségeket sajtóhíttak el, valamint Dr. Meskó Bertalantól, orvosi jövőkutatótól és egyben a kezdeményezés fővédnökétől kérhettek tanácsokat a projektjeik továbbfejlesztéséhez.

A program felépítése és filozófiája nem hasonlít a megszokott tanulmányi versenyekhez, ahol az ötlettől eljutottak a megoldásig, sokkal inkább **egy közösségépítő tanulási folyamat, ahol a Design Thinking, a visszajelzés kultúra és az együttműködés fejlesztése** mellett, olyan ismeretekre, készségekre tehetnek szert (pl. probléma megoldó készség, kommunikációs készség, kreativitás, kritikus gondolkodás), amelyeket a tanárok az oktatási gyakorlatban, a diákok pedig a pályájuk során is alkalmazhatnak majd.

A kihívás különlegessége a szakmai workshopokban, a mentorálásban, a közösségépítésben van, **míg a fiatalok a versenymunkáikon dolgoznak, egyénileg is fejlődnek, és társadalmilag is hasznos munkát végeznek.**

A vállalat a résztvevőket **kérdőívekben kérdezte meg a program hatásairól az egyes fordulók vége előtt.**

A csapatok 92%-a maximálisan elégedett volt a teljes programmal. A résztvevők 82%-a érezte úgy, hogy **jelentősen javult az együttműködési készsége**, 75%-uknak nagy mértékben fejlődött a **kreativitása**, 69%-uknak javult a **kritikai gondolkodása**, 90%-uknak nőtt a **motivációja, hogy többet tanuljon a társadalmi problémákról**, azok megoldási irányairól, 84%-uk fejlesztette az **önreflexiós képességét**, illetve 80%-uk javult az **önmenedzsmentben**, és így jobban meg tudják alkotni a saját tanulási stratégiáikat. A **mentorok kiemeleten sokat segítettek** a projektek fejlesztésében, és a döntőbe jutott diákok 100%-ban nagyon hasznosnak ítélték az így megszerzett tudást.

A projekt további eredménye, hogy **az önkéntes munkatársak visszajelzései alapján ők maguk is fejlődtek és nyitottabbá váltak** a projektnek köszönhetően. Motiváló volt számukra, hogy szakmai tudásukkal járulhattak hozzá a diákok ötleteihez. A résztvevő mentorok egy előzetes képzést kaptak, így a személyes fejlődés is motiválta őket.

JÖVŐ:

A vállalat célkitűzése, hogy **évente 1 kihívással támogassa a diákokat** a bennük rejlő innovációs potenciál kibontakoztatásában. Célja **legalább 1000 tanárt és diákot bevonni a képzésbe**, hogy példaértékű megoldások megtalálását segítse, melyek a technológiát a társadalmi problémák megoldására használják. A vállalat azon dolgozik, hogy **a folyamat végén a diákok önállóan is folytassák a közös munkát, az "EdisonTanárok" vezetésével tudásmegosztó műhelyek alakuljanak**, melyek a kihívás nélkül is segítik a helyi közösségeket.

A programot minden tanévben szeretné elindítani hibrid formában, az aktuális társadalmi környezetre, illetve a felmerülő résztvevői igényekre szabva.

A vállalat a 2022/2023-es tanévben olyan újabb oktatási elemeket épít be a programba, melyek a hagyományos oktatási keretek között nem sajátíthatók el, optimalizálva a workshopok és az önálló munka arányát. A tanári és **a diákok visszajelzései alapján** a program alapját képező **Design Thinking, jövőtervezői és prezentációs tréningek mellé, az asszertív kommunikációt, a visszajelzés kultúrát fejlesztő képzéseket,** az üzleti tervezésben használt módszertanokat tervezi beépíteni a programba, illetve a záró kérdőívekben legmagasabbra értékelt **mentorálási folyamatot is hangsúlyosabbá szeretné tenni.**

A vállalat hisz benne, hogy a kihívás során **megszerezhető jövőbiztos tudás,** a fiatalok által **létrehozott innovációk,** illetve a négyhónapos közös munka, egymás segítése és a nemzetközi bemutatkozás lehetősége a nyertes csapat számára, **hozzájárulnak, hogy a programnak hosszú távú és fenntartható hatása legyen** az egyének és a közösségek életére.



TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

- <https://www.samsung.com/hu/solvefortomorrow/>
- <https://www.edisonkids.org/samsung-x-edisonkids-kihivas>
- https://www.instagram.com/edisonkids_bridge/
- <https://www.youtube.com/watch?v=1PlpCVmluDY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7E-6kOoQisl>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pUMwRbfWY5M>
- <https://www.youtube.com/watch?v=U1vmKipwgeo>