



„INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY”

Raport z 13. edycji Programu Grantowego Capgemini

SPIIS TREŚCI



- 3 13. edycja Programu Grantowego
"INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY"
- 6 Akademia młodego projektanta
- 7 CharITy Hackathon 2024
- 8 Children with Digital Abilities
- 9 Cisza w chaosie
- 10 Digital 4 Youngsters
- 11 Graj w zielone
- 14 Ku-Mamy biznes
- 15 Mural antysmogowy w Parku Uśmiechu
- 16 Przedszkolaki kodują
- 17 Wakacje z francuskim dla seniorów
- 18 Zielona strefa relaksu offline
- 19 Podsumowanie

13. EDYCJA PROGRAMU GRANTOWEGO „INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY”

Poprzez Program Grantowy „Inwestujemy w dobre pomysły” pomagamy spełniać potrzeby zaangażowania społecznego Capgeminersów oraz wspieramy ich autorskie inicjatywy.

W 2024 roku Liderki i Liderzy poszczególnych, opisanych w tym raporcie projektów, korzystając z kompetencji własnych oraz osób tworzących zespoły wolontariackie, a także dzięki środkom finansowym z Programy Grantowego, zrealizowali w sumie 11 projektów na rzecz swoich społeczności lokalnych.

Każde działanie nawiązywało do wybranych filarów strategii CSR Capgemini, którymi są: włączanie cyfrowe, różnorodność i włączanie oraz troska o środowisko.

Projekty wpisywały się w realizację
Celów Zrównoważonego Rozwoju ONZ.

CELE  **ZRÓWNOWAŻONEGO
ROZWOJU**



CELE  **ZRÓWNOWAŻONEGO
ROZWOJU**

13. EDYCJA PROGRAMU GRANTOWEGO „INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY”

W 13. edycji Programu każda osoba zatrudniona w Capgemini Polska mogła ubiegać się o grant w przedziale od 3 000 do 15 000 złotych. Na największe dofinansowanie mogły liczyć projekty najsilniej angażujące Capgeminersów w wolontariat oraz te, które oddziałują na największą grupę beneficjentów pośrednich i bezpośrednich.

Aktywności w ramach projektów Programu Grantowego były realizowane przez zespoły wolontariackie, w których skład wchodziły osoby pracujące w Capgemini, ich bliscy i przyjaciele oraz inne osoby spoza firmy. Co istotne - od 2022 roku na udział w Programie, można wykorzystać tzw. Volunteer Day, czyli płatny dzień na wolontariat.

Inicjatywy zespołów wolontariackich zrealizowano dla 11 społeczności lokalnych reprezentujących zarówno duże miasta, jak i małe miejscowości.

W 2024 roku wyboru najlepszych projektów dokonało jury, które utworzyły następujące osoby:

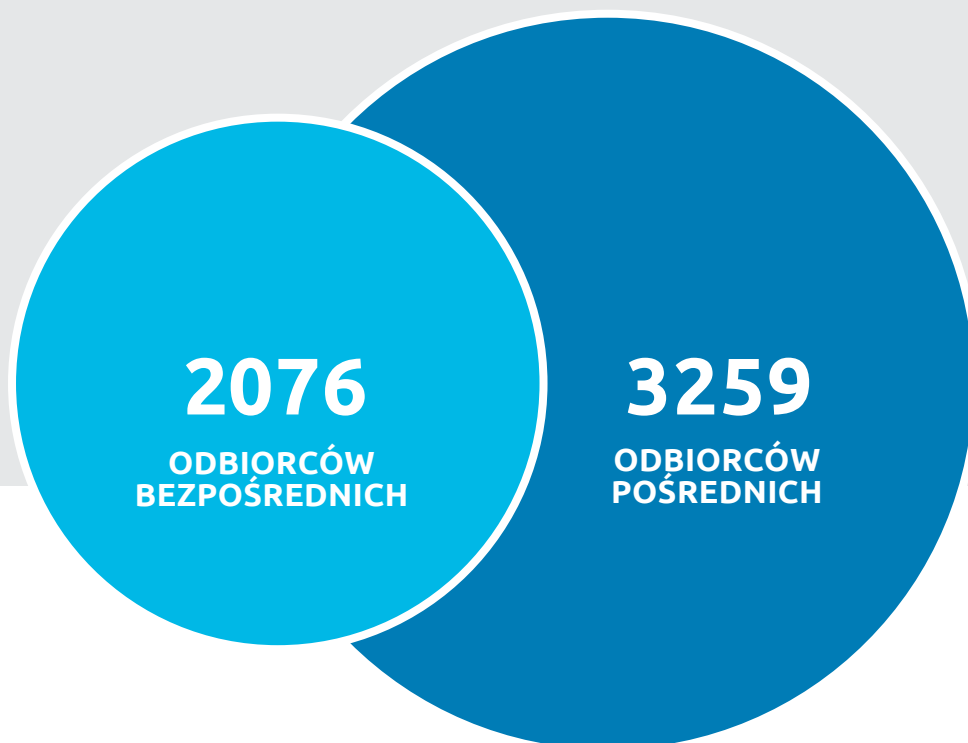
1. Kamila Bury - CSR Executive Sponsor from Capgemini Poland Country Board, Ethics & Compliance Officer
2. Monika Chajdacka - Senior HR Business Partner
3. Magdalena Rucińska - Project Manager
4. Krzysztof Skowron - Head of ERD PL
5. Marek Woźny - Head of Apps, Market Segment Poland



"Program Grantowy "Inwestujemy w dobre pomysły" to przestrzeń, w której inicjatywa osób zatrudnionych w Capgemini spotyka się z odpowiedzialnością społeczną naszej firmy, tworząc realne zmiany. Dzięki ich zaangażowaniu powstają różnorodne projekty, które wspierają innowacje, zrównoważony rozwój i integrację. To właśnie kreatywność i determinacja naszych zespołów wolontariackich pozwalają kształtować przyszłość, jakiej pragniemy – przyszłość równych szans, bardziej zrównoważoną, otwartą. Jesteśmy dumni, że jako firma możemy wspierać te obiecujące inicjatywy i umożliwiać działanie w zgodzie z wartościami, które są nam bliskie. Zachęcam do lektury i odkrywania naszych projektów grantowych, które poprzez współpracę i zaangażowanie na rzecz innych, zmieniają otaczający nasz świat."

Piotr Wierzbicki – CEO Capgemini Polska

13. EDYCJA PROGRAMU GRANTOWEGO „INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY”



Łącznie w działania wolontariackie zaangażowało się **147 wolontariuszek i wolontariuszy z Capgemini**. To tyle, co 24 drużyny siatkarskie! Na zorganizowanie licznych warsztatów kreatywnych i edukacyjnych, wycieczek oraz spotkań integrujących, hackathonu, gry edukacyjnej, itp. **osoby zaangażowane w wolontariat poświęciły ponad 4600 godzin swojego czasu**. To tyle, ile zajęłoby obejrzenie wszystkich odcinków „Mody na sukces”... sześć razy!

W 13. edycji Programu Grantowego bezpośrednie wsparcie otrzymało ponad 2070 osób. **Łącznie z beneficjentami pośrednimi** (czyli tymi, którzy skorzystali pośrednio dzięki odbiorcom bezpośrednim, np. rodzice dzieci), **działaniami było objętych ponad 5000 ludzi** - to pełny stadion siatkarski podczas meczu reprezentacji Polski.

W nawiązaniu do filarów strategii CSR Capgemini liderzy i liderki 10 projektów zadeklarowali, że kierowali się wartościami różnorodności i włączania. Włączanie cyfrowe obecne było w 8, a troska o środowisko miała odzwierciedlenie w 9 projektach. Program Grantowy Capgemini charakteryzuje się również tym, że **pomoc trafia do wielu różnych grup** m.in. dzieci i młodzieży zagrożonych wykluczeniem społecznym, kobiet wracających na rynek pracy, osób starszych czy organizacji pozarządowych.

Wartością dodaną projektów jest to, że idea włączania jest widoczna na kilku płaszczyznach, ponieważ w realizowane działania angażują się wolontariusze i wolontariuszki spoza Capgemini – bliscy, przyjaciele, członkowie organizacji (147 osób), a także **partnerzy i sponsorzy, których było 54**.

Akademia młodego projektanta



Liderka projektu: **Marta Czastkiewicz**

W Capgemini pracuje od 2015, obecnie na stanowisku Senior UX Consultant. Projektuje od ponad 21 lat i jest to jej pasja i zarazem hobby. Szerzy User Centered Approach i szkoli w tym obszarze. W wolnym czasie angażuje się w liczne projekty społeczne, czyta thrillery, jeździ na rowerze lub nartach, pływa, spaceruje i podróżuje ze swoją rodziną. Prywatnie jest żoną i mamą trójki dzieci.

Cel:

włączenie cyfrowe dzieci i rozwijanie ich kreatywności

Dla kogo?

200 uczniów i uczennic wrocławskiej szkoły podstawowej nr 21 we Wrocławiu wraz z kadrą nauczycielską

Formuła:

warsztaty, zakup pomocy dydaktycznych oraz nagród

Wszystko zaczęło się od pomysłu, który połączył pasję do sztuki, technologii i edukacji. Wolontariuszki i wolontariusze Capgemini, wraz z Muzeum Narodowym we Wrocławiu i Stowarzyszeniem AKSON, postanowili stworzyć projekt, który otworzy przed młodymi ludźmi nowe horyzonty. Pierwszym krokiem było przygotowanie oprawy wizualnej – powstało logo projektu, tło do wykładów nagrywanych w MS Teams oraz plakat promujący inicjatywę. Kiedy wszystko było gotowe, przyszła pora na merytoryczną część – nagrano serię wykładów, które trafiły do szkoły jako inspirujące materiały edukacyjne. Jednak największe emocje pojawiły się podczas warsztatów w Szkole Podstawowej nr 21 we Wrocławiu. Były zajęcia plastyczne, informatyczne, a nawet specjalne spotkania o sztucznej inteligencji dla nauczycieli. Nie zabrakło również lekcji muzealnych, które przeniosły uczniów w fascynujący świat sztuki.



Aby nauka była jeszcze ciekawsza, zakupiono edukacyjne gry planszowe dla najmłodszych oraz nagrody dla wszystkich uczestników. Na wielki finał odbył się szkolny wernisaż – uczniowie dumnie prezentowali swoje dzieła, które następnie można było nabyć podczas charytatywnego kiermaszu. Dochód z wydarzenia wsparł dzieci w trudnej sytuacji finansowej oraz nowe inicjatywy edukacyjne.

Zespół wolontariacki z Capgemini:

Agnieszka Bury, Magdalena Czajkowska, Jacek Czastkiewicz, Edyta Jadowska, Agnieszka Jasińska-Kaćma, Maciej Koszarek, Magdalena Kruegel, Magdalena Kruk, Daniel Kurman, Paulina Malawska, Barbara Skrzynecka, Marcin Śliwa, Magdalena Rydełkiewicz, Agata Szydłowska



„Dzięki tym zajęciom poznałem Figmę czyli genialne narzędzie, można na niej wszystko od świetnego programowania po świetną zabawę.”

Uczestnik warsztatów



CharlTy Hackathon 2024



Lider projektu: **Łukasz Bujto**

W Capgemini od października 2016, obecnie na stanowisku Salesforce Senior Business Architect, People Development Lead. Jego pasją są wędrówki po górach, teatr muzyczny oraz dobra kuchnia. Jak ma wolną chwilę zajmuje się przydomowym ogródkiem. Prywatnie wspiera innych i pomaga w przebranżowieniu się w świat IT.

Cel:

wypracowanie rozwiązań wspierających działania wybranego NGO

Dla kogo?

200 osób

uczestniczących

w hackathonie

oraz zespołu organizacji

pozarządowej DOM

Dbamy o Młodych

Formuła:

hackathon

To był dzień pełen pasji, kreatywności i technologii w służbie dobra. Społeczność Salesforce Trailblazer we Wrocławiu, wspólnie z grupą wolontariacką z Capgemini, po raz trzeci – i tym razem na największą skalę w Polsce – zorganizowała charytatywny Salesforce Hackathon. Tegoroczna edycja miała wyjątkową misję: wsparcie organizacji DOM „Dbamy o Młodych”, pomagającej dzieciom i młodzieży w trudnej sytuacji życiowej. Przez wiele godzin 14 zespołów, czyli aż 107 uczestników, intensywnie pracowało nad rozwiązaniami, które miały ułatwić działanie fundacji – od zarządzania beneficjentami i wolontariuszami po organizację świątecznej akcji „Zostań Św. Mikołajem”. Atmosfera CharlTy Hackathonu była niesamowita, pełna energii, zaangażowania i świeżych pomysłów. Kreatywność uczestników sięgnęła najwyższego poziomu, a kapituła oceniająca projekty była pod ogromnym wrażeniem ich jakości. Powstałe rozwiązania miały realny wpływ na usprawnienie pracy fundacji, a wydarzenie odbiło się szerokim echem – informacja o hackathonie dotarła nawet do USA.



Zespół wolontariacki z Capgemini:

Aleksandra Bencal, Magdalena Blaszcak, Karol Budny, Daniel Brychcy, Arek Chodorowski, Maciej Chrzastek, Edyta Jadowska, Gleb Kanunnikau, Rafał Kazimierski, Tomasz Kliś, Katarzyna Kucharska, Błażej Łechtański, Bartosz Matuszczak, Jakub Matuszak, Mateusz Nasiadek, Wojciech Nieduziak, Wojciech Niżankowski, Paulina Pytowska, Małgorzata Sieniawska, Eliasz Szachiewicz, Anna Szpak, Paulina Swatowska, Aleksandra Tekień, Krzysztof Wanat, Jakub Walczak, Filip Walczak, Gabriela Widota, Jędrzej Zarzycki, Kacper Zawalski



"To było bardzo dobrze zorganizowane wydarzenie, pełne wartościowych treści, pomocnych sesji, atrakcji (takich jak silent disco czy pizza party) oraz pysznego jedzenia i napojów. Możliwości nawiązywania kontaktów, a także dostęp do przedstawicieli organizacji charytatywnych sprawiły, że było to głębokie i inspirujące doświadczenie, podczas którego można było budować silne relacje. Świetna robota – daliście wszystkim zaangażowanym coś, czym mogą się pasjonować, oraz możliwość czynienia dobra!"

Wolontariusz



Children with Digital Abilities



Lider projektu: **Grzegorz Grablewski**

W Capgemini pracuje od 2020 roku. Aktualnie jest zatrudniony na stanowisku Programming Engineer. Jego pasją jest sport, turystyka, ostatnio również nauka (studia). Prywatnie jest tatą jednego z dzieci, które były beneficjentami projektu. Zna dzieci z niepełnosprawnościami i wie, że mają dużo większe możliwości niż się powszechnie sądzi i chciał pomóc im je rozwijać.

Cel:

edukacja cyfrowa dzieci z niepełnosprawnościami

Dla kogo?

ponad 60 dzieci ze Szkoły Specjalnej Handicap oraz dzieci zaproszone na zajęcia wakacyjne przez Fundację Zobacz Mnie.

Formuła:

cykl warsztatów manualno-cyfrowych

Małe, kolorowe klocki i wielkie możliwości – tak można podsumować wyjątkowy projekt, który zrealizowała ekipa wolontariuszek i wolontariuszy Capgemini. Przez osiem tygodni prowadzili niezwykle warsztaty manualno-cyfrowe dla dzieci z niepełnosprawnościami, wykorzystując LEGO® Education SPIKE™ Essential. Dzięki tym zestawom młodzi konstruktorzy budowali nie tylko obiekty i bohaterów, ale także pierwszy raz zetknęli się z programowaniem, korzystając z intuicyjnego, półgraficznego języka bazującego na Scratchu. Każda z 11 klas uczestniczących w projekcie miała okazję odkrywać świat kreatywnego kodowania, a 40 lekcji, rozłożonych na 16 dni, wypełnionych było radością tworzenia i nowymi wyzwaniami. Nauczycielki i nauczyciele aktywnie wspierali uczniów, zapewniając cenne wskazówki pedagogiczne. Jednak to, co najbardziej zaskoczyło Capgeminersów, to ogromne zaangażowanie dzieci. Ich entuzjazm i determinacja sprawiły, że warsztaty stały się czymś więcej niż tylko nauką.



To było prawdziwe doświadczenie współpracy, które przyniosło wartość nie tylko uczestnikom, ale także prowadzącym. W tym projekcie technologia spotkała się z wyobraźnią, a każda zbudowana konstrukcja była krokiem w stronę większej pewności siebie i nowych możliwości.

Zespół wolontariacki z Capgemini:

Hanna Bednorz, Katarzyna Białek, Katarzyna Borowiec, Sebastian Czernicki, Wiktor Chojnowski, Magdalena Kruk, Monika Kucharska, Bartosz Łuczak, Agata Marynowska, Paulina Rataj, Tomasz Skurzyński, Katarzyna Szpila, Dominika Szulik, Monika Suwała, Małgorzata Wójcik, Jan Wilk, Przemysław Żygadło



"Te dzieci jeszcze nigdy nie spędziły 90 minut tak skoncentrowane. 15 minut było dla nich problemem..."

Nauczycielka po zajęciach



Cisza w chaosie



Liderka projektu: **Wioletta Maciejska**

W Capgemini pracuje od 2022 roku i jest zatrudniona na stanowisku Senior Sourcing Specialist. Jej pasją jest podróżowanie, spacerowanie leśne oraz czytanie książek. Prywatnie studiuje psychologię i jest mamą 3 dziewczynek oraz właścicielką 2 psów i świnki morskiej. Uwielbia aktywnie spędzać czas ze swoją rodziną.

Cel:

**działanie na rzecz
inkluzywności osób
z zaburzeniami sensorycznymi
oraz społecznymi**

Dla kogo?

**160 uczniów
i wychowawców Zespołu
szkolno – przedszkolnego
z oddziałami integracyjnymi
w Rusocicach**

Formuła:

warsztaty i zakup sprzętu

Pierwszy etap tego niezwykłego projektu rozpoczął się od podróży w świat zmysłów. Wolontariuszki i wolontariusze Capgemini, wspólnie z nauczycielką wspomagającą – Panią Barbarą Blońską, absolwentką ASP i studentką integracji sensorycznej, poprowadzili inspirujące warsztaty sensoryczne. Zajęcia stały się przestrzenią do twórczej współpracy. Obok wolontariuszy dołączyli również nauczyciele ze szkoły w Rusocicach oraz członkowie lokalnej społeczności. Wspólnymi siłami dzieci stworzyły niezwykle elementy ścieżki sensorycznej – drewniane bazy w kształcie stóp, dłoni i kwadratów, wypełnione materiałami o różnych fakturach: śrubkami, kamykami, filcem, kawą, solą czy korkami od butelek. Każdy element był nie tylko kreatywnym eksperymentem, ale także ważnym narzędziem wspierającym rozwój zmysłów. Dodatkowo Pani Barbara przygotowała prezentację, w której opowiedziała, jak sensoryczne pomoce pomagają w samoregulacji, relaksacji i wyciszeniu. Nowe wyposażenie do ćwiczeń sensorycznych wzbogaciło przestrzeń ciszy, zapewniając dzieciom codzienne wsparcie w ich rozwoju.



„Wszystkie dzieci, które brały udział w warsztatach integracji sensorycznej były radosne, zadowolone i na długo wspominały zajęcia. Wytworzone przedmioty sensoryczne pory można podziwiać w szkole, uczniowie chętnie bawią się nimi i pytają: Kiedy będą jeszcze takie warsztaty? Samo to pytanie świadczy o potrzebie takich zajęć.”

Barbara Blońska,
nauczycielka i prelegentka
na warsztatach

**Zespół
wolontariacki
z Capgemini:**

**Katarzyna Adamczyk, Agnieszka
Kalemba, Ada Kusek, Izabela
Lipiec, Renata Papaj, Paulina
Portka, Magdalena Rokita,
Wioletta Rozwadowska**



Digital 4 Youngsters



Liderka projektu: **Alina Młynar**
W Capgemini w roli Business Transformation Senior Consultant. Jest pasjonatką podróży i wędrówek górskich.

Cel:

zapobieganie wykluczeniu dzieci z rodzin ubogich, wdrożenie ich w świat cyfryzacji

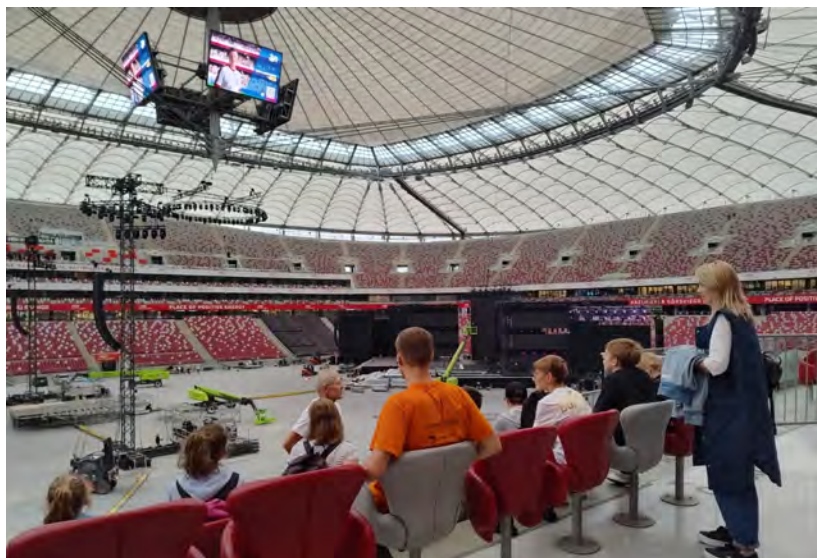
Dla kogo?

80 dzieci z domów dziecka i placówek wychowawczych, wiek od 7-18 lat, 60 dzieci z rodzin zastępczych

Formuła:

warsztaty, wycieczki

To był projekt pełen odkryć, kreatywności i niezapomnianych wrażeń. Capgemini zorganizowali inspirujące zajęcia dla dzieci i młodzieży z małopolskich placówek opiekuńczo-wychowawczych, otwierając przed nimi drzwi do świata sztuki, technologii i samorozwoju. Każdy dzień przynosił nowe wyzwania. Uczestnicy tworzyli własne książki przy wsparciu sztucznej inteligencji, poznawali tajniki druku 3D, a podczas praktycznych warsztatów mogli spróbować swoich sił w majsterkowaniu. Radość tworzenia mieszała się tu z fascynacją innowacyjnymi rozwiązaniami. Projekt nie ograniczał się jednak do sal warsztatowych. W ramach wyjazdów do Warszawy i Wieliczki młodzi ludzie odkrywali zarówno historię, kulturę, jak i najnowsze dokonania techniki.



Od Pałacu Kultury i Nauki, przez Stadion Narodowy, aż po Fabrykę Czekolady E.Wedel i słynną kopalnię soli – każda wizyta była kolejną lekcją i niezapomnianą przygodą. Dzieci i młodzież rozwijały swoje pasje w obszarze sztuki, tańca i robotyki, ale szczególnie zainteresowanie wzbudziły warsztaty kompetencji liderkich. To one pokazały uczestnikom, że mogą śmiało kształtować swoją przyszłość z odwagą, kreatywnością i wiarą we własne możliwości.

Zespół wolontariacki z Capgemini:

Carlos Bravo, Ewelina Gąska, Erwin Grąt, Martyna Kotlińska, Anna Kufka, Daniel Kulesza, Angelica Kulesza, Magdalena Lenartowicz, Olga Lykhobaba, Rosaria Mechri, Agnieszka Mytkowicz, Vanessa Nonas, Orest Voronovskyy, Ida Wawro, Jakub Woźniak



"Czujemy ogromną radość i jednocześnie wdzięczność za to, że poznaliśmy tak wspaniałych ludzi i mogliśmy wziąć udział w Programie Granatowym. Dał on naszym dzieciakom możliwość rozwoju, poszerzenie wiedzy i zainteresowań, a także poznania nowych miejsc oraz ważnych i ciekawych wiadomości."

Jolanta Haligowska - koordynatorka placówki



Graj w zielone



Liderka projektu: **Agnieszka Trumpus**

W Capgemini pracuje od 2021 roku, aktualnie jest zatrudniona jako Project Manager. Pasjonuje ją jeździectwo konne i wspinaczka. Prywatnie uwielbia aktywnie spędzać czas, a w spokojniejszych chwilach oddaje się dobrej lekturze.

Cel:

szerzenie świadomości klimatycznej

Dla kogo?

60 dzieci z wrocławskich placówek edukacyjnych

Formuła:

warsztaty i zakup pomocy dydaktycznych

Jak wytłumaczyć najmłodszym, czym jest zmiana klimatu i jak mogą dbać o środowisko? Odpowiedzią na to pytanie stał się wyjątkowy projekt warsztatowy, który miał wciągnąć dzieci w świat ekologii poprzez zabawę i angażujące działania. Na początku kluczowe było zrozumienie, co już wiedzą i czego potrzebują. Wolontariusze z Capgemini przeprowadzili rozmowy z wychowawcami wybranych placówek edukacyjnych, aby dopasować poziom zajęć i materiały dydaktyczne do możliwości dzieci.

Gdy wszystko było gotowe, rozpoczęła się prawdziwa przygoda – kolorowe plansze, dynamiczne gry i interaktywne zadania zamieniły naukę w fascynującą eksplorację. Jednym z najciekawszych momentów warsztatów było tworzenie plakatów o świadomych wyborach – dzieci zastanawiały się, jak kupować odpowiedzialnie, oszczędzać energię, wybierać ekologiczny transport i segregować odpady. Gdy gotowe prace zawisły na szkolnych korytarzach, stały się nie tylko ozdobą, ale także ważnym przekazem dla całej społeczności. Nie zabrakło także eksperymentów. Specjalnie zakupione materiały pozwoliły dzieciom obserwować zjawiska pogodowe, lepiej zrozumieć recykling oraz odkrywać tajniki przyrody. Każda nowa lekcja była małym krokiem w stronę większej świadomości i troski środowisko. To były warsztaty, które nie tylko uczyły, ale też inspirowały – bo nawet najmniejsze dłonie mogą mieć wpływ na przyszłość naszej cywilizacji.



Zespół wolontariacki z Capgemini:

**Maciej Matecki,
Marta Romanow,
Rafał Wieczorek**



"Warsztaty <Graj w zielone> przeprowadzone przez Panią Agnieszkę były bardzo ciekawe i inspirujące. Dzieci dowiedziały się jak dbać o klimat, co jest dobre dla naszej planety, a co nie. Dodatkowo zastosowane metody aktywizujące były dla dzieci niezwykle ważne, ponieważ mogły wspólnie z innymi dziećmi dzielić się doświadczeniami, dorysowywać swoje pomysły na plakacie oraz uczyć się współpracy."

**Sylwia Mazurczak,
nauczycielka przedszkolna**



**WOŁONTARIUSZKI I WOŁONTARIUSZE
KIEROWALI SIĘ W SWOICH DZIAŁANIACH
WARTOŚCIAMI FIRMY CAPGEMINI:**

**SZCZEROŚĆ, ODWAGA, ZAUFANIE, WOLNOŚĆ,
ZABAWA, SKROMNOŚĆ I DUCH ZESPOŁU**



Team spirit



Honesty



Boldness



Modesty



Trust



Fun



Freedom

Ku-Mamy biznes



Liderka projektu: **Agnieszka Bury**

W Capgemini pracuje od 2022 roku jako Software Engineer. Na pytanie - kawa czy herbata? Odpowiada - kawa. Marvel czy DC? Marvel! A jak sernik, to tylko z rodzinkami. Dzierga na spotkaniach, w ogródku uprawia truskawki, a w pozostałym chwilkach realizuje projekty w stowarzyszeniu CodersCrew.

Cel:

**pomoc dla mam
w powrocie na rynek pracy**

Dla kogo?

**30 mam - uczestniczek
warsztatów**

Formuła:

warsztaty

Ta historia zaczęła się na lokalnym festynie, gdzie wśród radości i sportowej rywalizacji wolontariuszki Capgemini zapraszały kobiety do wyjątkowego projektu rozwojowego. Rozdawały ulotki i zachęcały do wzięcia udziału w warsztatach, które miały pomóc uczestniczkom rozwinąć skrzydła w świecie zawodowym. Wkrótce ruszył cykl spotkań pełnych inspiracji i praktycznej wiedzy. Uczestniczki uczyły się, jak budować profesjonalne CV, skutecznie wykorzystywać LinkedIn i social media, a także przygotowywać się do rozmów rekrutacyjnych. Każde zajęcie dodawały im pewności siebie oraz rozwijały kluczowe kompetencje cyfrowe. Kolejne warsztaty skupiły się na budowaniu marki osobistej, promowaniu własnych projektów online i planowaniu kariery. Dużo uwagi poświęcono także przebranżowieniu, pokazując, że zmiana zawodowa może być niezwykle szansą. Równolegle trwały indywidualne sesje mentoringowe, które pomagały uczestniczkom rozwijać ich unikalne pomysły i odkrywać swój potencjał. Nie zabrakło także praktycznych umiejętności – warsztaty z Excela otworzyły nowe możliwości w świecie danych, a spotkania z psycholożką pomogły lepiej radzić sobie ze zmianami i rozwijać elastyczność psychiczną.



Na zakończenie odbyło się wyjątkowe spotkanie podsumowujące. Uczestniczki dzieliły się swoimi doświadczeniami, sukcesami i planami na przyszłość, a także otrzymały możliwość przeprowadzenia testów Gallupa, które pomogą im lepiej zrozumieć własne mocne strony i zaplanować dalszy rozwój.

"Z dumą obserwowałam, jak z każdym kolejnym spotkaniem uczestniczki stawały się coraz bardziej pewne siebie i świadome swoich możliwości. Podczas warsztatów i w trakcie mentoringu widziałam ich zaangażowanie oraz chęć nauki, co było niesamowicie inspirujące. Czytając ich feedbacki, czułam ogromną satysfakcję z tego, jak wiele wyniosły z projektu i jak pozytywnie wpłynął na ich plany zawodowe."

Liderka projektu

Zespół wolontariacki z Capgemini:

Anna Bulska, Marta
Ciechan, Marta
Cząstkiewicz, Agnieszka
Kapelańczyk, Michał
Liszewski, Dominika
Matłęga, Aleksandra
Maziarz, Dominika
Nawrocka, Magdalena
Nowak, Magdalena
Pernak, Magdalena
Rydetkiewicz, Anna
Szychowska, Marcin
Śliwa, Paweł Żmuda



Mural antysmogowy w Parku Uśmiechu



Liderka projektu: **Hanna Piotrowska-Garniec**
W Capgemini pracuje od lipca 2023 roku jako People Manager oraz Staffing Manager. Jej pasją jest malarstwo oraz tematy związane z różnorodnością i inkluzywnością.

Cel:
wspólnotowe stworzenie murala antysmogowego
Dla kogo?
dzieci ze szkół w okolicy wrocławskiego Parku Uśmiechu oraz stałych bywalców parku - w sumie około 300 osób
Formuła:
warsztaty, kooperatywa artystyczna

Realizacja projektu była prawdziwą lekcją współpracy i zaangażowania. Wolontariuszki i wolontariusze Capgemini połączyli siły z Radą Osiedla Borek, lokalnymi szkołami, w tym Pierwszą Ukraińską Szkołą w Polsce, a także z licznymi instytucjami kulturalnymi i społecznymi. Dzięki wsparciu Funduszu Inicjatyw Obywatelskich, Ośrodka Kultury i Sztuki we Wrocławiu, Narodowego Centrum Kultury oraz Fundacji Mur.all Studio udało się stworzyć projekt, który łączył sztukę, edukację i integrację społeczności. Pierwszym krokiem były warsztaty plastyczne przeprowadzone w trzech szkołach. Ich tematem była interpretacja hasła istniejącego muralu „Dzieciom Uśmiech – Światu Pokój”. Dzieci tworzyły swoje wizje, inspirowane ideą radości, przyjaźni i pokoju. Każdy rysunek był inny, ale wszystkie miały jedno wspólne przesłanie – nadzieję na lepszy świat. Następnie lokalny grafik, bazując na dziecięcych pracach, stworzył profesjonalny projekt nowego muralu. Wreszcie nadszedł długo wyczekiwany finał – wspólne malowanie muru w Parku Uśmiechu. Uczestnicy wzięli do rąk pędzle, farby i razem, krok po kroku, wypełniali przestrzeń kolorami. To był moment prawdziwej współpracy – dzieci, rodzice, nauczyciele, mieszkańcy i wolontariusze pracowali ramię w ramię, zmieniając szarą ścianę w tętniące życiem dzieło sztuki.



Po ukończeniu muralu odbyło się jego uroczyste odsłonięcie podczas wyjątkowego retro pikniku sąsiedzkiego. Wydarzenie wypełniły nie tylko atrakcje dla dzieci i dorosłych, ale także edukacyjne prelekcje o Konwencji Praw Dziecka, ekologii i znaczeniu wspólnoty sąsiedzkiej.

Zespół wolontariacki z Capgemini:

Nina Bury, Waldemar Indyka, Dorota Knap, Magdalena Kardas, Agnieszka Kowalczyk, Magdalena Królikowska, Joanna Matuszak, Paulina Muszyńska, Michał Piasecki, Mateusz Pisarczyk, Bartłomiej Sielski, Adam Szawłowski, Mateusz Szmagierewski, Kinga Tomzik, Anna Zięba



"Postawiliśmy na stylistykę retro, inspirowaną dawnymi bajkami, zielenią, relacjami społecznymi w naszym parku. Jesteśmy zachwyceni efektami!"

Dominika Krop-Andrzejczuk, współtwórczyni projektu muralu



Przedszkolaki kodują



Liderka projektu: **Agnieszka Bury**

W Capgemini pracuje od 2022 roku jako Software Engineer. Na pytanie - kawa czy herbata? Odpowiada - kawa. Marvel czy DC? Marvel! A jak sernik, to tylko z rodzynkami. Dzierga na spotkaniach, w ogródku uprawia truskawki, a w pozostałych chwilach realizuje projekty w stowarzyszeniu CodersCrew.

Cel:

równe szanse w dostępie do nauki programowania

Dla kogo?

144 dzieci

i ich opiekunowie

z Publicznego Przedszkola "Leśne Zuchy"

we Wrocławiu

Formuła:

warsztaty i zakup pomocy dydaktycznych

Zaczął się od małych, ale niezwykle inteligentnych robotów – Ozobotów. Aby wprowadzić dzieci w świat programowania i technologii, wolontariusze Capgemini zakupili zestawy edukacyjne, zawierające te właśnie roboty, książki oraz puzzle. To był dopiero początek fascynującej przygody. Zanim jednak Ozoboty trafiły do rąk najmłodszych Capgeminersi zorganizowali wewnętrzne spotkanie. Testowali roboty, analizowali scenariusze zajęć oraz dostosowywali je do różnych grup wiekowych, aby każda lekcja była nie tylko pełna nauki, ale i dobrej zabawy.

Wkrótce przedszkolne sale zamieniły się w przestrzeń pełną eksperymentów. Dzieci podzielone na grupy wiekowe rysowały trasy dla Ozobotów, grały w interaktywne gry, rozwiązywały zagadki, a podczas specjalnego pokazu Układu Słonecznego roboty stały się planetami, poruszającymi się po swoich orbitach. Nauka w takim wydaniu była dla maluchów fascynującym doświadczeniem. Projekt nie skończył się jednak na zajęciach z dziećmi. Kolejnym etapem było szkolenie nauczycieli, którzy uczyli się obsługi i kalibracji robotów oraz dostosowywania zadań do poziomu swoich podopiecznych. Aby mogli kontynuować zajęcia w przyszłości, otrzymali również dostęp do kursów online. Na zakończenie przedszkole otrzymało w darowiźnie Ozoboty wraz z materiałami edukacyjnymi, co pozwoliło na dalszy rozwój tych arcykreatywnych zajęć.



**Zespół
wolontariacki
z Capgemini:**

**Anna Bulska,
Magdalena Łon,
Aleksandra Maziarz,
Dominika Nawrocka,
Magdalena Nowak,
Roksana Rachel,
Magdalena
Rydełkiewicz, Mateusz
Statkiewicz, Karolina
Zagrodnik, Paweł
Żmuda**



"To wspaniale, że warsztaty przyniosły dzieciom tyle radości i otworzyły przed nimi nowe możliwości w świecie kodowania! Profesjonalizm zajęć, dostosowanie ich do poziomu dzieci oraz przeszkolenie kadry to kluczowe elementy, które z pewnością przyczynią się do lepszego wykorzystania otrzymanych zestawów Ozobotów w przyszłych zajęciach. Dzięki temu dzieci będą mogły rozwijać swoje umiejętności w sposób kreatywny i angażujący. Na pewno będziemy korzystać!"

Sylwia Leśniak, dyrektorka Przedszkola „Leśne Zuchy”



Wakacje z francuskim dla seniorów



Liderka projektu: **Magdalena Czudowska-Barczyk**

W Capgemini pracuje od 2009 roku. Aktualnie jest zatrudniona na stanowisku Project Management Manager.

Po pracy lubi robić rzeczy, które można robić poza biurkiem, m.in. czytać, słuchać, podróżować, tworzyć.

Cel:
aktywizacja senierek i seniorów oraz nauka języka obcego
Dla kogo?
24 osoby w przedziale wiekowym 49,5 - 85 lat
Formuła:
warsztaty językowe

Na krakowskich osiedlach Grzegórzki i Oficerskim lato 2024 roku upłynęło pod znakiem nauki i spotkań w wyjątkowej atmosferze. Wolontariuszki oraz wolontariusze Capgemini postanowili stworzyć dla seniorów przestrzeń, w której język obcy przestanie być barierą, a stanie się okazją do odkrywania nowych możliwości. Pierwszym krokiem było nawiązanie współpracy z lokalnymi instytucjami, które pomogły nagłośnić inicjatywę i udostępniły przestrzeń do nauki. Parafia pw. Miłosierdzia Bożego stała się centrum spotkań, a wsparcie takich partnerów jak Biblioteka Kraków, Katolicki Dom Kultury, ROD Grzegórzki, lokalna pływania oraz Rada Dzielnicy II pozwoliło na organizację dodatkowych wydarzeń.

Od połowy lipca do końca sierpnia, w każdą sobotę, sala warsztatowa wypełniała się rozmowami i śmiechem. Zajęcia miały daleko odbiegać od sztywnych reguł szkolnych. Liczyła się lekka, przyjemna atmosfera, w której nauka języka była jednocześnie świetną zabawą. Nie zabrakło też francuskich przekąsek, które po zajęciach stawały się pretekstem do rozmów, dzielenia się historiami i nawiązywania nowych znajomości. Seniorzy nie tylko uczyli się słownictwa i gramatyki, ale także zdobywali praktyczne umiejętności podczas warsztatów technicznych. Na wielki finał czekała ich prawdziwa próba – konwersacje z native speakerem, które pozwoliły przetestować nowo nabyte umiejętności w rzeczywistych sytuacjach.



Zespół wolontariacki z Capgemini:

**Amine Mansour,
Joanna Mazoń,
Barbara Regucka,
Michał Wnęk,
Danuta Żyrkowska-Szufa**



"Warsztaty pozwoliły nam podzielić się kompetencjami językowymi i technologicznymi, a mnie osobiście dostarczyły dużo frajdy i stworzyły okazję do wykazania się kreatywnością w tworzeniu programu zajęć i materiałów dydaktycznych. Miałam też możliwość powrotu do moich zawodowych korzeni. Współpraca z osobami w wieku 50+ umożliwiła mi nawiązanie nowych kontaktów, pozwoliła na dzielenie się wiedzą oraz przyczyniła się do integracji międzypokoleniowej między wolontariuszami a uczestnikami."

Liderka projektu



Zielona strefa relaksu offline



Liderka projektu: **Magdalena Bara**

W Capgemini pracuje od 2007 roku i obecnie jest zatrudniona na stanowisku Service Delivery Manager. Jej pasją jest rodzina oraz tenis. Prywatnie jest szczęśliwą żoną i mamą trzech muszkieterów.

Cel:
przeciwdziałanie problemom
psychologicznym dzieci
i młodzieży

Dla kogo?
80 uczennic i uczniów Zespołu
Szkół nr 3 w Żorach

Formuła:
warsztaty kreatywne

Czasem wystarczy glina i wyobraźnia. Szkolny korytarz, do tej pory zwykła przestrzeń mijana w pośpiechu, miał zmienić się w miejsce pełne koloru, kreatywności i natury. Na początek powstały gliniane kafle, które własnoręcznie wykonali uczniowie. Każdy element był unikalny, a razem stworzyły niepowtarzalną ozdobę ścian. Następnie dzieci przystąpiły do pracy nad własnymi projektami wymarzonego korytarza, a ich pomysły nie pozostały jedynie na papierze. Dzięki programowi FUSION przeniosły się do wirtualnej rzeczywistości. Widząc swoje koncepcje na ekranie, uczniowie z radością odkrywali, że to, co wcześniej było tylko marzeniem, może nabrać realnych kształtów. Efekty tej twórczej pracy zaprezentowano w szkolnej galerii, gdzie cała społeczność mogła podziwiać przyszłą wizję korytarza.

Kolejnym krokiem były warsztaty kreatywności, podczas których uczniowie i ich rodzice poznawali sztukę makramy. Wspólne wyplatanie ozdób z kolorowych sznurków wypełniło szkołę radosną atmosferą współpracy. Jednak prawdziwa magia zaczęła się, gdy społeczność szkolna połączyła siły na kiermaszu sadzonek i kwiatów. Dzięki tej inicjatywie udało się zdobyć rośliny, które nadały korytarzowi zupełnie nowy, zielony charakter. Ostatni etap był już tylko formalnością – wspólne sadzenie kwiatów i wielkie otwarcie strefy relaksu w obecności uczniów, wolontariuszy i dyrekcji szkoły. To nie był zwykły remont szkolnego korytarza. To był projekt pełen pasji, współpracy i wyobraźni, który pokazał dzieciom, że ich pomysły mogą zmieniać otoczenie, a marzenia, z odrobiną twórczej współpracy, mogą stać się rzeczywistością.



**Zespół
wolontariacki
z Capgemini:**

**Yoann Bara, Jolanta
Lisek, Leokadia
Poskart, Ewa
Salwiczek, Renata
Zaskorska**



„To był projekt, który ponownie udowodnił mi jak dobrze jest robić coś dla drugiej osoby. Widok uśmiechniętych twarzy uczniów i podziw z dzieł, które sami stworzyli jest bezcenny. Jestem pewna, że to dopiero początek wielkiej metamorfozy w szkołach, bo one mogą być zielone, bezstresowe, ekologiczne i dla wszystkich uczniów. A wolontariusze już mają mnóstwo pomysłów na to, w co można się zaangażować w kolejnej edycji Programu Grantowego.”

Liderka projektu



PODSUMOWANIE DOTYCHCZASOWYCH EDYCJI PROGRAMU GRANTOWEGO "INWESTUJEMY W DOBRE POMYSŁY"

Zapewne wspaniale można się poczuć widząc przedstawioną w tym raporcie skalę zaangażowania i ogrom satysfakcji wszystkich ludzi współtworzących **13. edycję Programu Grantowego Capgemini "Inwestujemy w dobre pomysły"**. Z naszych naocznych doświadczeń możemy z podobną pewnością stwierdzić, że nie gorzej czują się tysiące ludzi, którzy skorzystali z działań podejmowanych w zaprezentowanych na poprzednich stronach projektach.

I w tym miejscu **najmocniej dziękujemy** każdej osobie życzliwie wspierającej oraz aktywnie pracującej na rzecz tego wspólnotowego przedsięwzięcia, jakim jest bez wątpienia Program Grantowy!

Kolejna edycja jest już w przygotowaniu, więc znów będzie się dobrze działo! A poniżej z nieskrywaną dumą prezentujemy liczby opisujące wszystkie dotychczasowe odstony Programu Grantowego "Inwestujemy w dobre pomysły".

55 834

GODZIN
WOŁONTARIATU

1 515

WOŁONTARIUSZEK
I WOŁONTARIUSZY

13

EDYCJI
PROGRAMU
GRANTOWEGO

184

DOBRE
POMYSŁY
NA POMAGANIE

29 222

ODBIORCÓW

Opracowanie raportu z 13. edycji Programu Grantowego Capgemini „Inwestujemy w dobre pomysły”

Ewa Krupka – Junior CSR Manager

Maria Dziedzic – CSR Team Administrative Assistant

Krzysztof Pokorski – ekocentryk.pl

www.capgemini.com/pl-pl/kariera/

O Capgemini

Capgemini to światowy lider w dziedzinie doradztwa w zakresie transformacji i zarządzania biznesem. Celem Grupy jest dążenie do odpowiedzialnej społecznie, zintegrowanej i zrównoważonej przyszłości, w której potencjał ludzki jest wspierany nowymi technologiami. Capgemini jest odpowiedzialną i wielokulturową firmą, liczącą prawie 340 000 osób zatrudnionych w ponad 50 krajach. Dzięki silnemu 55-letniemu dziedzictwu i szerokiej wiedzy branżowej cieszy się zaufaniem swoich klientów, a także jest zdolna kompleksowo zaspokoić ich potrzeby biznesowe: od strategii i projektowania rozwiązań po działania operacyjne napędzane przez dynamicznie rozwijający się i innowacyjny świat technologii chmury, danych, sztucznej inteligencji, łączności, oprogramowania, inżynierii cyfrowej i platform. **W 2023 roku Grupa odnotowała globalne przychody w wysokości 22,5 miliardów euro.**

Get The Future You Want

www.capgemini.com