



Co-funded by
the European Union



Załącznik nr 2 do OGŁOSZENIA O NABORZE PARTNERA DO WSPÓŁPRACY PRZY PRZYGOTOWANIU I WSPOLNEJ REALIZACJI PROJEKTU w ramach IV naboru wniosków EUI na lokalne działania innowacyjne

UWAGA: niniejszy załącznik ma charakter poglądowy na potrzeby niniejszego ogłoszenia; szczegółowy podział ról i obowiązków pomiędzy partnerami będzie wynikał z umowy partnerskiej (której wzór stanowi załącznik do dokumentacji IV konkursu EUI-IA) oraz ostatecznego zakresu wniosku o dofinansowanie.

		Oczekiwane zaangażowanie partnerów			
Zadania / role	Opis zadania	Gmina – Miasto Płock	Partner 1 – sektor edukacji	Partner 2 – sektor otoczenia biznesu	Partner 3 – sektor akademicki/ B+R
Role przekrojowe		Rola lidera projektu – nadrzędna koordynacja, monitorowanie i sprawozdawczość, nadzór nad strategią komunikacji, prowadzenie grupy interesariuszy.	Współudział w działaniach informacyjno-komunikacyjnych projektu (współtworzenie materiałów, realizacja działań), aktywny udział w pracach/spotkaniach grupy interesariuszy.	Współudział w działaniach informacyjno-komunikacyjnych projektu (współtworzenie materiałów, realizacja działań), aktywny udział w pracach/spotkaniach grupy interesariuszy.	Współudział w działaniach informacyjno-komunikacyjnych projektu (współtworzenie materiałów, realizacja działań), aktywny udział w pracach/spotkaniach grupy interesariuszy.
1	[Wczesny etap edukacji – szkoły podstawowe] Tech Labs w szkołach podstawowych – ramowe zadanie projektu polegające na wypracowaniu modelu wdrożenia STEAM na standardowych lekcjach i stałej współpracy szkół z otoczeniem akademickim i sektorem kultury Tworzenie nowoczesnych laboratoriów	Partner odpowiedzialny za realizację zadania 1 - zapewnienie szkół do projektu, zaangażowanie ich do realizacji Tech Labs, w tym zapewnienie doposażenia.	Stworzenie rekomendacji dla specyfikacji Tech Labs, wsparcie metodyczne i szkolenia dla nauczycieli szkół podstawowych, koordynacja metodyczna współpracy szkół	Weryfikacja stworzonych scenariuszy zajęć pod kątem treści związanych z przedsiębiorczością na wczesnym etapie edukacji	Organizacja i prowadzenie warsztatów i zajęć laboratoryjnych w ramach Tech Labs poza terenem szkoły i/lub w ramach rezydencji w szkołach, zapewnienie i



	<p>STEAM w szkołach podstawowych. Zajęcia (dążenie do wdrożenia STEAM do zajęć standardowych) będą rozwijać kompetencje technologiczne i miękkie uczniów oraz wspierać rozwój nauczycieli. Równoległym i kluczowym działaniem będzie odpowiednie przygotowanie nauczycieli poprzedzone analizą potrzeb edukacyjnych oraz pilotażowe zajęcia i warsztaty (OBSZAR 1). W tym zadaniu kładziemy również silny nacisk na współpracę z lokalnymi organizacjami, uzupełniającymi możliwości szkoły – dodatkowe warsztaty dla uczniów (OBSZAR 3).</p>		<p>podstawowych z sektorem kultury i akademickim.</p>		<p>koordynacja współpracy szkół z podmiotem akademickim (z obszaru technologii) i kreatywnym (z sektora kultury) w ramach współpracy szkół z otoczeniem kreatywnym i akademickim.</p>
2	<ul style="list-style-type: none">• [szkoły średnie niebranżowe] <p>Konkursy przedsiębiorczości dla młodzieży (OBSZAR 2) Program dla uczniów szkół ponadpodstawowych polegający na opracowywaniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych odpowiadających na realne wyzwania szkolne lub miejskie lub zgłoszone przez lokalne firmy. Uczniowie doświadczają pracy projektowej, zespołowej i kształcą postawy przedsiębiorcze. Główne działania to opracowanie programów i regulaminów konkursów, zaangażowanie interesariuszy (w tym przedstawicieli sektora biznesu), przeprowadzenie konkurów i mentoring biznesowy oraz odpowiednie przygotowanie nauczycieli/opiekunów</p>	<p>Promocja inicjatywy w lokalnych szkołach ponadpodstawowych, udział w pracach jury.</p>	<p>Udział w pracach jury.</p>	<p>Partner odpowiedzialny za realizację Zadania 2, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none">• całościowa koordynacja konkursów, mentoring dla uczniów i nauczycieli, współpraca ze szkołami oraz interesariuszami, bezpośrednia współpraca z sektorem biznesu;• bezpośrednia realizacja BootCampu we współpracy z Partnerem 3	<ul style="list-style-type: none">• Udział w pracach jury.• Badanie potrzeb rynku pracy i definiowanie pożądanych kompetencji w bezpośredniej współpracy z lokalnymi przedsiębiorcami, Partnerem 2 i miejskimi służbami zatrudnienia (opracowanie wniosków z badania).



	<p>zespołów biorących udział w konkursach;</p> <ul style="list-style-type: none">• [szkoły średnie branżowe i wyższe] City BootCamp Intensywne szkolenia dla absolwentów szkół branżowych i studentów budujące mikro-kompetencje oraz umiejętności wpisujące się w wymagania lokalnego rynku pracy. Ww. badania zostaną zrealizowane przez partnera w ramach OBSZARU 3. Działanie skierowane jest równoległe do kształtowania kompetencji miękkich niezbędnych w wybranych przyszłych zawodach (oczekiwanych w realnym środowisku pracy), które często są pomijane na lekcjach/ zajęciach.			(odpowiedzialnym za badanie rynku pracy) oraz miejskimi służbami zatrudnienia.	
3	<p>[mieszkańcy, osoby dorosłe] Miejskie wyzwania innowacyjne. Program angażujący mieszkańców w tworzenie innowacyjnych rozwiązań dla wyzwań miejskich, np. dotyczących przestrzeni publicznej czy usług miejskich. Głównym narzędziem będą moderowane warsztaty technikami ko-kreacji. Zadanie zakończy się pilotażowym wdrożeniem opracowanego rozwiązania. Jednym z narzędzi pracy będzie stworzona platforma online do ko-kreacji.</p>	Partner odpowiedzialny za realizację zadania 3.	Współpraca z miastem w zakresie aktywizowania osób dorosłych do wzięcia udziału w warsztatach, np. nauczycieli lub rodziców dzieci objętych zadaniem nr 1.	Współpraca z miastem w ramach warsztatów ko-kreacji w zakresie doboru narzędzi i metodologii warsztatów.	Współpraca z miastem w ramach warsztatów ko-kreacji w zakresie merytorycznym w obszarze tematycznym projektowanego rozwiązania.