



Radom, dn. 05.11.2019 r.

Radomska Szkoła Wyższa
26-600 Radom, ul. M. Foltyn 2
tel. 502 471 858, tel./fax 48 383 66 05
REGON 670794107 NIP 796-11-00-769

Sz. P.

**Dyrektorzy Szkół Podstawowych
w Radomiu**

Szanowni Państwo,

W związku z realizacją projektu pn. „Uniwersytet dla Juniorów” mającego na celu podniesienie kompetencji 200 osób, w tym 100 dziewczynek i 100 chłopców, na poziomie szkolnictwa wyższego - osób w wieku 10-15 l (uczniów i uczennic szkół podstawowych) poprzez utworzenie uniwersytetu dziecięcego i organizację zajęć edukacyjnych na poziomie szkolnictwa wyższego, zwracamy się do Państwa z gorącą prośbą o umożliwienie realizacji niniejszego projektu na terenie Państwa Placówki.

W załączeniu przekazujemy szczegółowe informacje na temat realizowanego projektu.

Z wyrazami szacunku

KANCLERZ
Radomskiej Szkoły Wyższej
[Signature]
mgr Elżbieta Komosa



Cel główny projektu to: Podniesienie kompetencji 200 osób, w tym 100 dziewczynek i 100 chłopców, na poziomie szkolnictwa wyższego, osób w wieku 10-15 l (uczniów i uczennic szkół podstawowych) poprzez utworzenie uniwersytetu dziecięcego i organizację zajęć edukacyjnych na poziomie szkolnictwa wyższego, w okresie 01.03.2019-31.08.2020

- z możliwością przedłużenia

W świecie internetu

NAUKA PROGRAMOWANIA: nauka korzystania z komputera i internetu w sposób bezpieczny, programowania gier oraz tworzenie stron internetowych Nauka programowania oparta o język Scratch <https://scratch.mit.edu/about/>, Stencyl <http://www.stencyl.com/>, języku Java 2D za pomocą programu <http://www.greenfoot.org/home> Wszystko to oprogramowania bezpłatne Na zajęciach z tworzenia stron internetowych HTML, CSS, JavaScript, CMS Dzieci poznają też podstawy tworzenia grafiki komputer - animacja wektorowa 2d za pomocą oprogramowania <https://inkscape.org/en/> W ramach zajęć organizowane konkursy na najlepszy projekt gry, stronę internetową W ramach zajęć Uczestnicy rozwiną kompetencje cyfrowe Dzieci i młodzież zdobędą kompetencje: programowania, tworzenia conceptów narzędzi internet, tworzenia stron www, projektów graficznych, planowania pracy własnej, systematyczności, pracy zespołowej Wymiar zajęć: 2 spotkania w tyg po 90min, 3h/tydz./gr, 3gr, 36h/mc, 540h/projekt Liczebność: max 15 osób Porowadzenie: informatyk

REKLAMA I MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE: zdobycie przez słuchaczy podstaw wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu zasad działania, komunikacji, bezpieczeństwa w mediach społecznościowych, reklamy Ramowy program zajęć: Rodzaje reklamy, reklama w internecie, Strategia i budowa kampanii reklamowych w Internecie, Podstawy pozycjonowania (SEO Search Engine Optimization), Jak zaistnieć w sieci Internet z kampanią reklamową?, Kampanie reklamowe SEM (Search Engine Marketing), AdWords, Jak zarobić na pisaniu bloga? Kampanie AdSense, Komunikacja w mediach społecznościowych, Projektujemy i piszemy newsletter, Przygotowanie ciekawego kontentu na Facebooka, Utrzymanie relacji z użytkownikami w internecie kanałach informacyjnych

Wymiar zajęć: 2 spotkania w tyg po 90min, 3h/tydz./gr, 3gr, 36h/mc, 540h/projekt Liczebność: max 15 osób Prowadzenie: specjalista ds. marketingu internet Standard zajęć w zadaniu: indywidualny dostęp do komputera Metody: praca w grupie i podgrupa, metoda projektu, samodzielne dochodzenie do wiedzy (gry dydaktyczne, problem, giełda pomysłów), metody ćwiczebne Dzieci będą przydzielane do grup zgodnie z diagnozą: poziom wiedzy, potrzeby dotyczące doboru metod nauczania, treści itp. do wieku, możliwości, poziomu wiedzy Przydział do grup na podstawie testów wiedzy z dziedziny poszczególnych zajęć Wyniki testów wykorzystane do opracowania szczegółowego programu zajęć dla grup W celu dostosowania programu zajęć do indywidualnych potrzeb każdego dziecka, przy tworzeniu programu na każdy semestr będą brane pod uwagę wyniki obserwacji pedagoga, ocena bieżąca i okresowa uczestników

Kreatywność i innowacyjność-kompetencje konieczne na rynku pracy

WARSZT DZIENNIK: etyka dziennikarza, rola mediów, znaczenie tytułu, reklama jej odmiany itp., zawód dziennikarza i rzecznika pras, zasady tworzenia tekstów, gromadzenie informacji, wybór tematu, relacjonowanie życia lokalnej społeczności, wydarzeń, prowadzenie bloga Kompetencje umiejętności posługiwania się komputerem, tworzenie tekstów, zarządzanie czasem Zadanie: każda grupa na zakończenie semestru będzie przeprowadziła wywiady z przedstawicielami różnych zawodów (cel: zapoznanie dzieci ze specyfiką pracy w poszczególnych profesjach) 2 spotkanie w tyg. po 60min, 2h/tydz./gr, 2gr, 16h/mc, 240h/projekt Grupa: max 15 osób

KÓŁKO FILMOWE: cel to poszerz wiedzy teoret o filmie, poznaw wartość produkcji, ćw umiejętn analizy dzieła film, a także zachęcenie do czynnego udziału w wydarz kultur Młodzież będzie tworzyć autorskie scenariusze, poszerzać wiedzę z zakr trików film, gat film, technik w reklamach, realiz mat filmów, montaż, prezent Kompet: porozumiew się, kreatyw, współpr. i inicjatyw, rozwiązyw konfliktów, wykorzyst nowocz techn Organiz Kina Małego Widza otwart dla lokal społeczn Cel kształtow inicjatyw Dzieci odpowiadać będą za wybór repertuaru, promocje, obsługę techn Do organiz kina konieczny jest zakup licencji ZAKS

2spotk w tyg. po 90min, 3h/tydz., 1gr, 12h/mc, 180h/projekt Gr: max 15os

TEATR I REŻYSERIA: Rozwijanie zainteres i uzdolnień artyst: aktorskich, muz, tanecz, plastycz w zakr: Doskonał wymowy, Ćw pamięci, Wzbogac sposobów wł ekspresji, Ożywianie wyobraźni i fantazji w poszukiw rozwiąz plast-tech, Rozwój poczucie przestrzeni, ruchu scen, Zas budow postaci, Rola aktora i reżysera, Scenografia Uczestnicy rozwiną także-kompet porozum się w j.ojczyst, umiejętn współpr, rozwiąz problemów, zarządz czasem i celami Zad każ z gr będzie zorganiz przedstaw teatral na zakończ semestru: opracow autor scenar, podział ról, stworzenie koncepcji scenografii, kosiomów, promocja wydarz

2spotk w tyg po 90min, 3h/tydz./gr, 2gr, 24h/mc, 360h/projekt Gr: max 15os

Akademia przedsiębiorczości

AKADEMIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI: uczestnicy dowiedzą się jak budować koncept firmy, jak planować jej działania, jak dzielić obowiązki, jakie jest znaczenie kultury organizacyjnej i wartości firmy, jak budować zespół, na czym polegają role w firmie (szef, pracownik) jak zarządzać własną firmą, prowadzić firmę, jak nią zarządzać i dlaczego ważne są wartości firmy Młodzieży zostaną przedstawione modele biznesowe i tworzenia firmy Uczestnicy poszukają metafor współ przedsiębiorstw

Przykładowe tematy: czym jest przedsiębiorczość, co to znaczy być przedsiębior, jak mogę realiz siebie jako osobę przedsiębiorczą w wieku szkol, co to jest przedsiębiorstwo i jakie znamy przedsiębiorstwa, jak powstają firmy, co jest potrzebne do założ firmy, idea start-upu, motywy do prowadz wł przedsiębiorstwa, jakie cechy powinien posiadać przedsiębiorca/właściciel firmy, od czego zacząć i w jaki sposób powinniśmy rozpocząć wł biznes, planow firmy, znaczenie zasob ludzkich, cechy dobrego szefa, jak tworzyć politykę produkt, cenową (czym jest marża), czym jest firma odpow, jak budować relacje z lokal społeczn, jakie jest znac wart w firmie i jak tworzyć hierar wart w przedsiębior, czym jest zrównow rozwój

Ponadto każ gr, na koniec każ z semestrów stworzy koncept wł przedsiębiorstwa, zbuduje zespół, zorganiz 1 przedsięwzięcie np. piknik, festyn, sadzenie drzewek, zbiórka publ Młodzież rozwinie wł kreatyw, przedsiębior, zdobędzie umiejętn planow, rozwiązyw problemów, umiejętn współpr, nawiąz relacji z lokal społeczn Są to kompet konieczne do zrozum odpowiedzial i wyzwań, jakie musi podjąć każdy przedsiębiorca, jak również pracownik Koncept firmy, jak również sposób wykon i rezult podjętych inicjatyw przez młodzież będzie ocen przez os prowadz.

Zajęcia będą realizowane na terenie szkoły poza
normalnymi lekcjami

Szkola nie będzie ponosić

żadnych kosztów w związku z realizacją zajęć dodatkowych.