

Uzņēmējdarbības domāšanas un pašapziņas veicināšana bērnos - EMPOW4KIDS



Vadlīnijas skolām un skolotājiem



Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.



Co-funded by
the European Union



Šis darbs ir licencēts ar [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International licenci](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Piešķirts:

Izstrādāts projekta ENPOW4Kids ietvaros, ko finansē Erasmus+ programma (www.kidsentrepreneurs.eu).

Versija 2.0 (galīgā versija)

2024. gada maijs

Saturs

1.	Projekta kopsavilkums.....	3
1.1.	ENPOW4Kids vadlīnijas	4
2.	ENPOW4Kids rīku komplekts.....	6
3.	Īstenošana skolās.....	9
3.1.	Austrija	9
3.2.	Čehija	13
3.3.	Latvija	16
3.4.	Spānija.....	21
3.5.	Starptautiskā pičiņa diena.....	24
4.	Ietekmes novērtējums.....	26
4.1.	Skolēnu atsauksmes.....	26
4.2.	Skolotāju atsauksmes.....	31
4.3.	Secinājumi.....	35
5.	ENPOW4Kids modelis skolām	36
6.	Secinājumi	40



Co-funded by
the European Union



1. Projekta kopsavilkums

Uzņēmējdarbība ir vērtīga ES pilsoņu **prasme** gan personiskajai, gan profesionālajai izaugsmei. Uzņēmējdarbības izglītībai ir būtiska nozīme Eiropas konkurētspējas un Eiropas ekonomikas nepārtrauktas izaugsmes nodrošināšanā. Uzņēmējdarbības kā pamatprasmes veicināšana izglītībā mudina ES pilsoņus būt uzņēmīgiem un izstrādāt inovatīvus risinājumus sabiedrības problēmām un izstrādāt produktus ar pievienoto sociāli ekonomisko vērtību.

Neraugoties uz šiem pieņēmumiem, "tikai mazāk nekā ceturtdaļa (23 %) ES respondentu norādīja, ka skolā ir piedalījušiesursos vai pasākumos, kas saistīti ar uzņēmējdarbību, kas definēta kā ideju pārvēršana darbībā un sava projekta izstrāde" [*Eiropas Komisija/EACEA/Eurydice, 2016. gads. Uzņēmējdarbības izglītība skolā Eiropā - Eurydice ziņojums*].

2018. gada PISA pētījuma rezultāti liecina, ka lielai daļai 15 gadus vecu skolēnu joprojām trūkst **problēmu risināšanas pamatprasmju**. "Pāreja no skolas uz darbu ir kļuvusi sarežģītāka un ilgāka. Tas atspoguļo gan izmaiņas darba tirgus pieprasījumā, gan pieaugošo neatbilstību tam, ko izglītības sistēmas piedāvā. Šai jauno pilsoņu paaudzei ir nepieciešama zinātkāre, uzņēmība un elastīgums, lai efektīvi darbotos jaunajā darba tirgū. Viņiem būs vajadzīga pārliecība, ka viņi spēs paši veidot savu nodarbinātību un pārvaldīt savu karjeru jaunos veidos. Izglītības sistēmām ir jā sagatavo jaunieši, lai viņi spētu efektīvi pielietot to, ko viņi zina, nemitīgi mainīgās situācijās, jāsniedz viņiem atbilstoši paraugi un jāsniedz norādījumi, kas palīdz viņiem atklāt savas kaislības, jomas, kurās viņi var izcelties, un to, kur un kā viņi var atrast vai izveidot darbu" [*PISA 2018: Insights and Interpretations*].

Šis scenārijs mudināja partnerus izstrādāt un realizēt saturu, rīkus un stratēģijas, lai veicinātu uzņēmējdarbības prasmes un proaktīvu domāšanu vidusskolēniem vecumā no 11 līdz 13 gadiem. Īpaša uzmanība tika pievērsta skolas vides izmantošanai, taču tika akcentēta arī nepieciešamība veicināt šīs prasmes skolēnu ikdienā, izmantojot pieeju, kas veicina personīgu iniciatīvu.

Tāpēc galvenā mērķgrupa bija 11-13 gadus veci **APMĀCĀMI**: viņi tiks mudināti nodot zināšanas un izpratni ārpus savas darba grupas, apzinot veidus, kā aktīvi veicināt uzņēmējdarbības, radošo un kritisko garu un attieksmi ārpus skolas sienām un darboties kā paraugs. Šādā veidā viņiem būs iespēja ietekmēt savu plašāku sociālo tīklu, tostarp ģimeni un draugus, tādējādi izplatot šo garu skolas vidē un ārpus tās.

Šajā kontekstā īpaši svarīga loma bija **SKOLOTĀJIEM** un **SKOLU VADĪTĀJIEM**, kuri tika informēti par jaunajiem proaktīvajiem instrumentiem uzņēmējdarbības un personīgo iespēju attīstībai. Šie rīki tika integrēti, lai tos aktīvi izmantotu mācību procesā. Tāpat projekts ietvēra skolotāju pilnvarošānu, kas nozīmēja viņu lomas pārdefinēšanu – pieņemot lielāku atbildību par skolēnu personīgo uzvedību un attieksmi pret ikdienas izaicinājumiem. Ieviesto instrumentu kopums un tā sastāvdaļas tika integrētas skolas mācību programmā kā daļa no starpdisciplinārā mācību satura, ko nodos tālāk nākamajām skolēnu paaudzēm.

Projekts ir balstīts un pēc tam īstenots saskaņā ar precīzu strukturētu darbību un uzdevumu kopumu:



Co-funded by
the European Union



- 1. uzdevums: **metodikas un rīku noteikšana**, lai izveidotu gan metodiku, gan rīku kopumu.
- 2. uzdevums: **kopīgi tiešsaistes starptautiski semināri**, lai sāktu dalīties ar metodiku un saturu, kā arī apkopotu ieteikumus. Tie bija interaktīvi, kopējais ilgums sasniedza 30 stundas un tika piedāvāti elastīgā formātā, lai nodrošinātu plašu līdzdalību.
- 3. uzdevums: **Reģionāla rīku kopuma ieviešana** un testēšana 4 valstīs 2023.-2024. mācību gadā, veicot virkni konkrētu uzdevumu:
 - pirmā lekciju sērija, lai iepazīstinātu skolēnus ar pamatjēdzieniem un rīkiem.
 - otrajā posmā skolēni pārgāja no teorijas uz praksi: izmantojot E4Kids biznesa modeļa kanvu, bērni tika virzīti, lai definētu pamata biznesa ideju, kas tika modelēta un strukturēta kā reāls biznesa uzņēmums.
 - trešais posms [skolas prezentācija] ļāva skolēniem dalīties savos noslēguma darbos ar skolas biedriem "konkursa pasākumā", kurā tika izvēlētas 3 labākās idejas, lai pārstāvētu skolu konkursā.
 - "ENPOW4Kids starptautiskā pičiņa diena", kas ir virtuāla pičiņa izstāde, kurā bērnu grupas sacentās kopīgā vidē (pulcējot 4 valstis kopā), ievērojot strukturētu formātu.
 - pēdējais posms bija visu iesaistīto skolēnu socializācija visās 4 valstīs, izmantojot projekta nodrošinātās tīmekļa funkcijas.
- 4. uzdevums - **apkopot eksperimentālā posma rezultātus**, lai pastāvīgi uzraudzītu darbību progresu un pēc tam ļautu pienācīgi novērtēt rezultātus gan reģionālā, gan starptautiskā līmenī. Darbība tika īstenota arī ar anketu izveidi skolēniem un skolotājiem, datu vākšanu un kodēšanu valsts līmenī, kā arī datu nosūtīšanu partnerim, kas ir atbildīgs par novērtēšanas darbībām un iegūto datu izvērtēšanu.
- 5. uzdevums - **Pamatnostādņu izstrāde un izdošana, kas** paredzētas kā noslēguma dokuments, kuram būtu jānodrošina darbības turpināšana un tās ietekmes atkārtojamība arī citos kontekstos.

1.1. ENPOW4Kids vadlīnijas

Pēc projekta izmēģinājuma posma beigām, savāktie un apstrādātie dati un secinājumi tika izmantoti, lai labāk izstrādātu kopīgās gala vadlīnijas, norādot ieteiktos risinājumus:

1. labāk integrēt saturu, instrumentus un metodoloģiju (t.i., *instrumentu kopumu*) ar pašreizējo skolu mācību programmu attiecīgajā nozarē;
2. padarīt to par pastāvīgu skolas mācību programmas sastāvdaļu turpmākajos gados;
3. veicināt īpašā rīku kopuma (un visu tā komponentu) integrāciju vietējās/reģionālās valsts iestādēs, lai atbalstītu tā izplatīšanu un pārņemšanu citās skolās ar mērķi padarīt to par pastāvīgu elementu attiecīgajā izglītības piedāvājumā.



Co-funded by
the European Union



Pamatnostādnēs detalizēti novērtēta izmēģinājuma darbības efektivitāte un lietderība mērķa skolās, mērot dažādu kvalitatīvo un kvantitatīvo mērķa rādītāju kopuma sasniegšanas līmeni. Analīzes mērķis bija apstiprināt instrumentu kopumu un visas tā sastāvdaļas, lai visas attiecīgās ieinteresētās personas, kas vēlas īstenot un stiprināt šos rezultātus, varētu tos sasniegt. Pamatnostādņu galveno daļu veido secinājumu kopums un norādes par to, kā rīkoties un tādējādi replicēt (t. i., "institucionalizēt") saturu un metodoloģiju, dodot iespējas gan skolotājiem, gan skolēniem.

Pamatnostādnēs sīkāk aprakstīts:

- instrumentu komplekta un tā galveno komponentu prezentācija, sākot ar E4Kids skolotāja grāmatu, kas sniedz atbilstošas vadlīnijas darbības īstenošanai klasē;
- skolotāju īstenoto aktivitāšu aprakstu klasē ar skaidriem komentāriem un atsaucēm uz galveno reģistrēto ietekmi;
- precīzs ietekmes novērtējums, apstrādājot strukturētās atsauksmes gan no skolotājiem, gan skolēniem, kas tieši iesaistīti pasākumu īstenošanā;
- prakses modeļa definēšana (no īstenotās un aprakstītās prakses), lai veicinātu projekta darbības un rezultātu izplatīšanu un atkārtošānu. Šis modelis galvenokārt ir paredzēts vietējām/reģionālajām valsts iestādēm, kas nodarbojas ar izglītību, lai to varētu pārņemt un atkārtot.



Co-funded by
the European Union



2. ENPOW4Kids rīku komplekts

Pieci ENPOW4Kids partneri iedvesmojās no "Uzņēmējdarbība 2020" rīcības plāna un paziņojuma "Izglītības pārdomāšana", lai radītu pamatu projektam, kura rezultātā tika izveidots efektīvs **INSTRUMENTU KOMPLEKTS**, kas sastāv no rīkiem, satūra un metodoloģijām un ir visa projekta realizācijas pamatdaļa.

Pirmais un vissvarīgākais rīks ir **E4KIDS SKOLOTĀJU GRĀMATA**, kas ir atsauces sistēma skolotājiem un skolām gan attiecībā uz saturu, gan metodiku, kas izmantojama darbā ar bērniem. Īsumā tā sastāv no 3 galvenajām daļām:

1. pirmajā no tiem ir izskaidrots bērniem sagatavotā **Biznesa modeļa kanvas saturs** ar skaidrām norādēm par to, kā bērniem sniegt šos jēdzienus,
2. otrajā ir ziņots par dažām **praktiskām un interaktīvām spēlēm, kuras** var spēlēt arī klasē, lai bērni varētu labāk apgūt nodotās zināšanas,
3. un trešā iepazīstina ar **metodoloģiju, kas tiks izmantota darbā ar bērniem**, un tā ietver virkni strukturētu pasākumu, kuros tiks izmantotas zināšanas un rīki, lai bērni varētu labāk izmantot visu savu uzņēmējdarbības potenciālu.

Grāmatai ir pievienota īpaša **vārdnīca**, lai labāk izprastu galvenos jēdzienus, un **bibliotēka**, lai iegūtu padziļinātas zināšanas par uzņēmējdarbības kultūru kopumā un veidu, kā ar to strādāt kopā ar bērniem.



Pirmais praktiskais rīks ir **biznesa modeļa kanvas veidne bērniem "Mana pičiņa prezentācija"**, kas tika izmantota kopā ar bērniem, lai ļautu viņiem strādāt un strukturēt savu biznesa ideju.

Business Model Canvas[®] ir stratēģiskās vadības veidne, ko izmanto jaunu biznesa modeļu izstrādei un esošo biznesa

modeļu dokumentēšanai. Tā piedāvā vizuālu diagrammu ar elementiem, kas apraksta uzņēmuma vai

E4KIDS
TEACHERS' BOOK



Enhancing entrepreneurial mindset and self-empowerment in kids - EMPOW4KIDS

ERASMUS+ KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education
2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484

Author(s):
FAKULTNÍ ZÁKLADNÍ ŠKOLA S R.V.J. PŘI PEF UK PRAHA 5 DRŽITELKA
VÝZKUMNÝ ÚSTAV PRO PODNIKÁNÍ A INOVACE, Z.Ú.
SMART NEST
FORMATIVE FOOTPRINT
ECECE



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them



Co-funded by
the European Union



produkta vērtības piedāvājumu, infrastruktūru, klientus un finanses, palīdzot uzņēmumiem saskaņot to darbību, ilustrējot iespējamus kompromisus. Sākotnējā versija ir veidota no deviņiem "celtniecības blokiem", kas definē veidni, kuru sāka saukt par Biznesa modeļa kanvu, ko 2005. gadā sākotnēji ierosināja Aleksandrs Ostervalders (Alexander Osterwalder), pamatojoties uz viņa doktorantūras darbu par uzņēmējdarbības modeļu ontoloģiju, ko vadīja Īvs Pignērs (Yves Pigneur).¹ Lai būtu efektīvāk un radītu vienkāršāku modeli, mēs esam sagrupējuši deviņus blokus 4 veidojumos: 1) KAS - 2) KAM - 3) KĀ - 4) CIK.

Turklāt, partneri ir izveidojuši **INTERAKTĪVU TĪMEKĻA PLATFORMU** [<https://www.kidstentrepreneurs.eu>], kurā ietverti visi nepieciešamie soļi un interaktīvas funkcijas, lai palīdzētu skolēniem visos noteiktajos posmos. Tā kalpo kā visu projekta rīku krātuve², kā arī integrē projekta "piedāvājumu" ar:

1 - Biznesa piedzīvojumu spēle, uz spēli balstīta viktorīna, kas veidota kā piedzīvojumiem bagāts ceļojums pa galvenajiem uzņēmējdarbības definēšanas un plānošanas jēdzieniem, sniedzot iespēju ātri un jautri novērtēt savas zināšanas un kompetences,



¹ Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves; Clark, Tim (2010). *Business Model Generation: A Handbook For Visionaries, Game Changers, and Challengers*. Strategyzer sērija. Hoboken, NJ

² Visi izveidotie un testētie rīki ir brīvi lietojami un ir pieejami bez maksas dažādu partneru valodās - čehu, angļu, vācu, latviešu un spāņu.



Co-funded by
the European Union



2 - **E4Kids forums** ir telpa, kas veltīta inovatīvu uzņēmējdarbības koncepciju un uzņēmējdarbības modeļu koplietošanai un apspriešanai, ko izmantos tie paši skolotāji un skolēni.³

Forum

Welcome to E4Kids: A hub for European students & teachers to share ideas, pitch, and learn!

Create New Post

- Forum Guidelines**
Guidelines for effective forum use! 14 views, 1 comment, Follow
- Business Ideas**
Share ideas, business model canvas and more in English! Please express your ideas in any visual or preferred manner! 271 views, 19 comments, Follow
- Questions & Answers**
Get answers and share knowledge with other pupils and teachers across Europe! 13 views, 1 comment, Follow
- News & Events**
Sharing news relevant to kids' interests and age group! 8 views, 1 comment, Follow
- Inspiration & Learning**
Videos and social media posts designed to motivate and inspire you on your entrepreneurial journey! 36 views, 4 comments, Follow

New Posts

- Lenka Andělová Jun 05
BeWare
Business Ideas in Czechia
Like 0 2 views
- Lenka Andělová Jun 05
All You Need is Help
Business Ideas in Czechia
Like 0 2 views
- Lenka Andělová Jun 05
Chocolate Savers
Business Ideas in Czechia
Like 1 0 3 views

Īstenojot izmēģinājuma aktivitātes ar skolām, tika izveidota īpaša **ierobežota krātuve**, lai dalītos ar visiem materiāliem un dokumentiem, kas nepieciešami skolotāju uzdevumu pareizai izpildei.

³ Sākotnēji forums tika iecerēts kā vieta, kur dalīties ar biznesa idejām un modeļiem, un tas bija atvērts ikvienam, tostarp skolēniem, skolotājiem un jaunajiem uzņēmējiem, ar domu, ka dalībnieki, tostarp skolotāji un vienaudži, varētu sniegt konstruktīvas piezīmes par katru ideju. Pēc tam, strādājot ar maziem bērniem un lai pilnībā ievērotu privātuma noteikumus, piekļuve tika ierobežota ar to pašu skolotāju atļauju, kuri bija ļāvuši bērniem tajā ieiet un izmantot.



3. Īstenošana skolās

Saskaņā ar izstrādāto metodoloģiju un instrumentiem darbs ar bērniem ir bijis pēc iespējas interaktīvāks, lai uzturētu viņu interesi jebkurā procesa posmā: apņemšanās un interese tika palielināta ar biežām socializācijas iniciatīvām, kurās tie paši bērni tika aicināti dalīties ar saviem draugiem savās idejās / biznesa modeļa attīstībā un tādējādi sniegt ieguldījumu citu izstrādē.

Detalizētāk, visa darbība sākās klasē, kur skolotāji vispirms iepazīstināja bērnus ar pamatjēdzieniem par uzņēmējdarbību un biznesa modelēšanu, kā arī tika ieviests un pēc tam detalizēti izpētīts E4KIDS modeļa kanva. Pēc semināra klasē parasti sekoja individuālas aktivitātes kā mājas darbs, kurā bērni pielietoja semināra laikā iegūtos jēdzienus, strādājot pie katras atsevišķas modeļa kanvas daļas, ievērojot sniegto veidni. Visbeidzot, grupu nodarbības klasē ir ļāvušas definēt kopējo redzējumu, kas ir atsevišķu dalībnieku individuālā darba rezultāts.

Zemāk ir aprakstīts, kā ENPOW4Kids rīku komplekts tika ieviests un pārbaudīts skolās 4 projektā iesaistītajās valstīs.

3.1. Austrija

Skolas nosaukums	Starptautiskā skola Karintija - Veldena (AT)
Iesaistīto klašu skaits un klase	Vidējā vecuma 1. un 2. programma
Iesaistīto skolotāju skaits	3
Studentu skaits kopā	58
To studentu skaits, kas piedalās starptautiskajos pasākumos pičiņa	10
Skolēnu vecuma diapazons	12-13
Uzņēmējdarbības projektu skaits (grupas)	18
Aptuvenais darbībai veltīto stundu skaits	<ul style="list-style-type: none">▪ Klasē: 6 nedēļas▪ Mājās: 5 stundas
Īss dažādu darbību apraksts	
Pēc dalības kopīgajos tiešsaistes starptautiskajos semināros, kuros skolotāji apguva metodoloģiju un uzzināja, kā izmantot rīkus, visa darbība sākās klasē, kur skolotāji vispirms iepazīstināja bērnus ar	



Co-funded by
the European Union



pamatjēdzieniem par uzņēmējdarbību un uzņēmējdarbības modelēšanu, kā arī tika ieviesta un pēc tam padziļināti izpētīta E4KIDS modeļa kanva. Visas pirmās lekcijas tika balstītas uz saturu, piemēriem un ierosinātajām klases nodarbībām, kas aprakstītas E4KIDS skolotāju grāmatā, un kā atsauce tika izmantota E4KIDS modeļa kanva. Šo aktivitāšu mērķis bija dalīties ar bērniem ar pamatjēdzieniem biznesa idejas strukturēšanā un nekavējoties praktiski pielietot teorijas pamatus ar piedāvātajām aktivitātēm un spēlēm. Uzreiz pēc katras lekcijas bērniem tika lūgts izstrādāt savu modeļa kanvu kā mājasdarbu, izmantojot sniegto veidni.

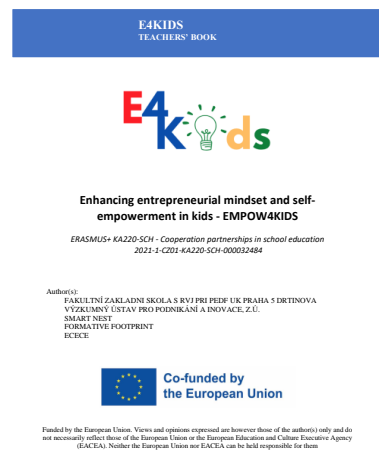
Detalizētāk, lai izstrādātu savas biznesa idejas, skolēni vadījās pēc "Middle Years" programmas dizaina cikla un projekta plānošanas materiāliem. Vispirms skolēni jautāja un analizēja, lai identificētu problēmas un izstrādātu idejas/risinājumus, kas atbilstu vajadzībām. Pēc tam viņi radīja savas biznesa idejas, izmantojot projektā izveidoto veidni "Business Model Canvas" un jo īpaši slaidus, lai dokumentētu savas idejas.

Turklāt skolēni tika apmācīti katrā procesa daļā, lai novērtētu un uzlabotu savus plānus.

Kā jau minēts, pēc lekcijām klasē sekoja individuālas aktivitātes kā mājas darbs, kurā bērniem bija jāpielieto semināra laikā iegūtie priekšstati (tostarp praktiskie padomi, kas izriet no spēļu aktivitātēm), strādājot pie katras atsevišķas modeļa kanvas daļas, ievērojot sniegto veidni. Katrs grupas biedrs ir strādājis atsevišķi pie visām četrām modeļa daļām, un noslēguma klases seminārs ir ļāvis grupai izveidot kopīgu redzējumu.

Materiāli, ko skolotāji izmantoja aktivitātē

Skolotāji izmantoja visus E4Kids projekta nodrošinātos materiālus, sākot ar Skolotāju grāmatu, kas tika izplatīta arī kopīgo tiešsaistes starptautisko semināru laikā. Grāmatā ir trīs galvenās daļas, no kurām pirmajā ir skaidrots bērniem sagatavotā Biznesa modeļa kanvas saturs ar skaidrām norādēm par to, kā sniegt bērniem šos jēdzienus, otrajā ir ziņots par dažām praktiskām un interaktīvām spēlēm, kuras var spēlēt arī klasē, lai bērni labāk apgūtu nodotās zināšanas, un visbeidzot trešajā daļā ir izklāstīta metodoloģija, kas jāizmanto darbā ar bērniem.



Pēc tam skolotāji izmantoja E4Kids biznesa modeļa kanvu (E4Kids Business Model Canvas) PPT versijā, lai bērni varētu strukturēt savu biznesa ideju izstrādi un dokumentēšanu. Atbalstot bērnus šajā ceļā, skolotājs izmantoja arī pievienoto glosāriju un bibliotēku.

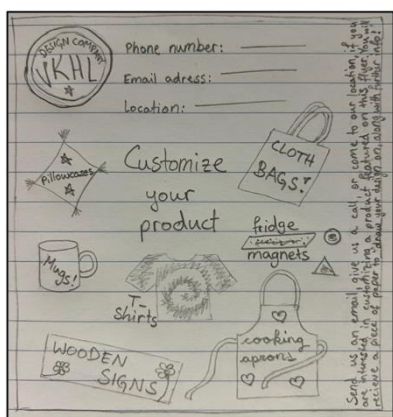
Visbeidzot, bet ne mazāk svarīgi, E4KIDS platforma ļāva bērniem labāk apgūt uzņēmējdarbības ceļu (*draudzīgā veidā, izmantojot uz spēli balstītu rīku*), un "foruma / tērzēšanas" sadaļa, neraugoties uz vairākām kritiskām situācijām, jo īpaši saistībā ar piekļuves drošību, ļāva viņiem publicēt savas kanvas, lai saņemtu atsauksmes un viedokļus no citiem dalībniekiem.

Bērnu sagatavotie biznesa projekti

Kā norādīts, kopumā 18 dažādas idejas tika izstrādātas, izmantojot E4Kids metodoloģiju un rīkus, un skolu pičinga laikā tika izvēlētas 3 strukturētākās un inovatīvākās, kas pārstāvēja skolu starptautiskajā pičinga dienā. Šīs 3 biznesa idejas ir šādas:

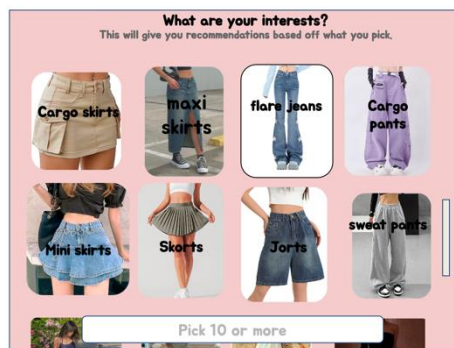


- **Brokastis uz kociņa** - veselīgas brokastis, kas iepakotas dezodorantam līdzīgā traukā. Šī ideja specializējas brokastu grauzdīņu piedevās, kas paredzētas ērtai lietošanai no rullīša. Lai gan sākotnēji galvenā uzmanība tika pievērsta avokado, koncepcija ir paplašināta, iekļaujot arī citas garšīgas iespējas, lai neierobežotu uzņēmējdarbību. Viens no inovatīvajiem izstrādājumiem, ko paredzēts laist tirgū, ietver marmelādes sajaukšanu ar želatīnu un atdzesēšanu, lai tā varētu saglabāt cietību.



- **VKLH Dizaina uzņēmums** - pēc pasūtījuma izgatavoti dizaini dažādiem produktiem, kas tiks piegādāti līdz jūsu durvīm. Ideja ir piedāvāt klientam personīgi izveidot savu dizainu uz papīra lapas un izvēlēties no produktu saraksta: spilvendrānas, krūzītes, t-krekli, koka zīmes, auduma maisiņi, ledusskapja magnēti un virtuves priekšauti. Klienti var personalizēt savu produktu, veidojot to dizaina telpā, un to var nosūtīt pa pastu tādiem pasākumiem kā kāzas vai izlaidums. Pielāgotais pakalpojums paredzēts unikāliem klientiem ar īpašām vēlmēm, piedāvājot produktus, kas piemēroti visiem vecumiem, un pielāgojot unikālas dāvanas dažādiem gadījumiem.

- **Quick Outfits (Ātrie tērpi)** - Modes lietotne, kurā ir klientu garderobē esošo apģērbu katalogs, kas ļauj ātri savienot tērpus, iekļaujot saites uz apģērba gabaliem, kurus pēc tam var iegādāties, pamatojoties uz lietotnes ieteikumiem. "APP ļauj ietaupīt laiku, iegādājoties vai izvēloties tērpus. Tā vietā, lai pirms skolas pieteiktu tērpus, jūs varat vienkārši izmantot lietotni. To var izmantot arī iepērkoties. Jums tikai jānofotografē krekls, ko pērkat, un varēsiet redzēt, kā tas izskatās uz jums, to pielaiķojot." - "Tā ir atšķirīga, jo lielākā daļa APP tikai parāda, kā apģērbs izskatīsies kopā. Mūsu APP jums parādīs, kā apģērbs izskatās uz jums. Reģistrējoties lietotnē, tā lūgs norādīt jūsu apģērba izmērus."



Skolas pičinga datums	Apr 17, 2024
Īss skolas pičinga apraksts	
<p>Uzņēmējdarbības pasaulē prezentācija ir produkta, pakalpojuma vai idejas prezentēšana potenciālajiem investoriem, klientiem vai klientiem. Tā ietver pārliecinošas un pārliecinošas prezentācijas vai priekšlikuma sniegšanu ar nolūku pārliecināt citus atbalstīt, ieguldīt vai iegādāties piedāvājumu. Pičinga vingrinājumi bērniem var sniegt vairākus ieguvumus, piemēram, disciplīnu un koncentrēšanos, komandas darbu un komunikāciju, pārliecību un pašapziņu.</p> <p>Saskaņā ar E4Kids metodoloģiju skolēni tika aicināti dalīties ar saviem noslēguma darbiem ar skolas biedriem, lai "iedvestu zinātkāri" arī citiem skolēniem, kuru klase nav piedalījies šajā akcijā. Tādējādi 2</p>	



stundu seminārs, kurā pulcējās citas skolas klases, ļāva prezentēt visas biznesa idejas / modeļus, atstājot pietiekami daudz laika atgriezeniskajai saitei no visiem pārējiem skolēniem.

Uz prezentāciju apskati tika uzaicināta ekspertu grupa. Visas grupas prezentēja savas idejas mūsu diploma



programmas uzņēmējdarbības skolotājiem un skolas uzņēmējdarbības vadītājam. Žūrijā kopumā bija 4 eksperti. Pēc tam žūrija nobalsoja par pirmajām trim vietām, kas iekļūs starptautiskajā konkursā.

Ekspertu grupa katrai grupai sniedza konkrētas atsauksmes. Skolēni bija ļoti satraukti, jo viņi ļoti nopietni uztvēra projektu un savas idejas.

Kritikas un ieteikumi citiem skolotājiem / skolām, kas vēlas īstenot tādu pašu darbību

Ņemot vērā iniciatīvas eksperimentālo raksturu un galvenokārt objektīvās grūtības, kas saistītas ar bieži vien sarežģītu jēdzienu nodošanu tik jaunai auditorijai, klases nodarbībā tika izcelti daži aspekti, kurus ir svarīgi uzsvērt:

- Plānošanas nolūkos būtu bijis noderīgs skaidrs termiņu grafiks.⁴
- Pieteikšanās atļaujas vietnēm bija ierobežojošas, lai skolēni varētu viens otram sniegt atgriezenisko saiti, jo bija nepieciešama apstiprināta atļauja, lai piekļūtu komentēšanas funkcijām.⁵
- Kopumā skolēni bija ļoti sajūsmināti un lepni par dalību programmā.

⁴ Tā kā projektā piedalījās dažādas skolas no dažādām valstīm, ar nodomu tika iecerēts nodrošināt skolotājiem pēc iespējas lielāku elastību klases pasākumu organizēšanā.

⁵ Ņemot vērā dalībnieku jauno vecumu, tīmekļa rīku izmantošana tika ierobežota ar iepriekšējo reģistrācijas procesu, kurā, lai piekļūtu tiem, bija jāiesaista paši skolotāji. Protams, tas nepalīdzēja tērēšanas "lietojamībai".



3.2.Čehija

Skolas nosaukums	FZŠ Drtinova, Prāga (<i>Kārļa Universitātes Pedagoģijas fakultātes sākumskola ar paplašinātām valodu mācībām</i>)
Iesaistīto klašu skaits un klase	4 klases (6. klase-2x, 7.klase-1x, 8.klase-1x)
Iesaistīto skolotāju skaits	3
Studentu skaits kopā	50
To studentu skaits, kas piedalās starptautiskajos pičiņa pasākumos	12
Skolēnu vecuma diapazons	11-14
Uzņēmējdarbības projektu skaits (grupas)	9
Aptuvenais darbībai veltīto stundu skaits	<ul style="list-style-type: none">▪ 40 Klasē▪ 60 Mājās
Īss dažādu darbību apraksts	
<p>Pirmajās nodarbībās ar skolēniem, kuri bija ieinteresēti šajā projektā, runa bija par teoriju un skaidrojumu, ko nozīmē veiksmīgs business un kā tas darbojas.</p> <p>Šeit ir piemēri tam, ko mēs bērniem skaidrojam par domāšanas veidu un biznesa ideju:</p> <p>Domājiet par domāšanas veidu kā par savu superspēju - veidu, kā jūs skatāties uz lietām un kā jūs rīkojaties savā galvā un sirdī.</p> <p>Pozitīvs domāšanas veids: Iedomājieties, ka uzliekat burvju brilles, kas visu padara gaišāku! Tieši tā darbojas pozitīva domāšana - tā palīdz saskatīt labās lietas pat tad, kad ir grūti. Tas ir kā teikt: "Es to varu!", nevis "Es to nevaru!".</p> <p>Biznesa ideja ir kā lielisks plāns, ko varat pārvērst par veidu, kā pelnīt naudu vai palīdzēt cilvēkiem. Vai esat kādreiz domājis par savu īpašo cepumu gatavošanu un pārdošanu saviem draugiem un ģimenei? Tā ir biznesa ideja! Tas ir kaut kas tāds, kas jums šķiet lielisks un varētu būt interesants arī citiem cilvēkiem.</p> <p>Problēmas risināšana: Jūsu biznesa ideja var palīdzēt atrisināt kādu problēmu vai uzlabot cilvēku dzīvi. Piemēram, iespējams, esat pamanījis, ka cilvēki vēlas veselīgākas uzkodas, tāpēc jūsu ideja varētu būt gatavot garšīgas, veselīgas uzkodas, piemēram, granolas batoniņus vai kokteiļus.</p> <p>Kas jums patīk: Bieži vien biznesa ideja rodas no tā, ko jūs patiešām labprāt darāt vai kas jums ļoti padodas. Ja jums patīk zīmēt, jūsu ideja varētu būt radīt un pārdot savus mākslas darbus.</p>	



Dalīšanās ar citiem: Biznesa ideja nav domāta tikai jums, bet arī citiem! Tas var būt produkts (*piemēram, jūsu cepumi vai mākslas darbi*) vai pakalpojums (piemēram, konsultācijas vai palīdzība cilvēkiem ar datora problēmām).

Kad skolēni sāka nākt klajā ar savām idejām, mēs viņus vadījām un runājām par to, kāda ideja varētu būt veiksmīga un kāpēc, kā arī par to, kā to attīstīt. Tad mēs parādījām bērniem šim projektam izstrādāto biznesa kanvu - un pastāstījām, kā to izmantot. Pēc tam IT stundās viņi sāka izstrādāt savas biznesa idejas, izmantojot biznesa kanvu.

Pēdējās nodarbībās mēs izvēlējāmies trīs labākās idejas starptautiskajai pičiņa dienai.

Materiāli, ko skolotāji izmantoja aktivitātē

Mēs galvenokārt izmantojām mūsu partneru sagatavotos materiālus. Mēs sagatavojām arī dažus videoklipus no interneta, lai tēmu padarītu jautrāku:

- <https://www.youtube.com/watch?v=73let19oG20>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZtHZyJTfvHc>

Bērnu sagatavotie biznesa projekti

- Cepumu cepšana, un puse no peļņas tiks nodota patversmēm.
- "Uzmanieties apģērbs": T-kreklu izgatavošana pēc sava dizaina un jauna biznesa uzsākšana.
- "Jums ir vajadzīga tikai palīdzība": Palīdzēt vecākiem rūpēties par bērniem, palīdzēt ar mājas darbiem, pieskatīt bērnus.

Skolas pičiņa datums

7.3.2024, 18.4.2024

Īss skolas pičiņa apraksts

Atklāts publisks pasākums 7. martā Atvērto durvju dienas laikā, 18. aprīlī pirms vecāku sapulces. Tika sniegta atgriezeniskā saite čehu valodā no skolotājiem un Mgr. Matej Mareš prezentēja projektus, kurus skolotājs izvēlējās skolas pičiņa dienai, tas bija kā treniņš starptautiskajai pičiņa dienai.



Kritikas un ieteikumi citiem skolotājiem / skolām, kas vēlas īstenot tādu pašu darbību



Co-funded by
the European Union



Šis projekts mums bija jāvada angļu valodas stundu vietā, kas bija diezgan sarežģīti gan mums, gan mūsu kolēģiem.



3.3.Latvija

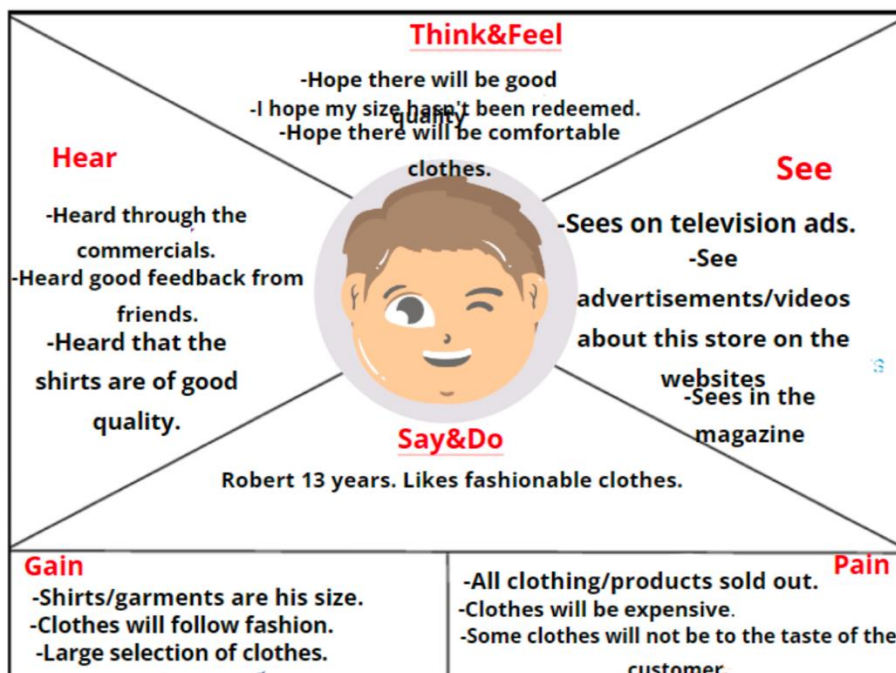
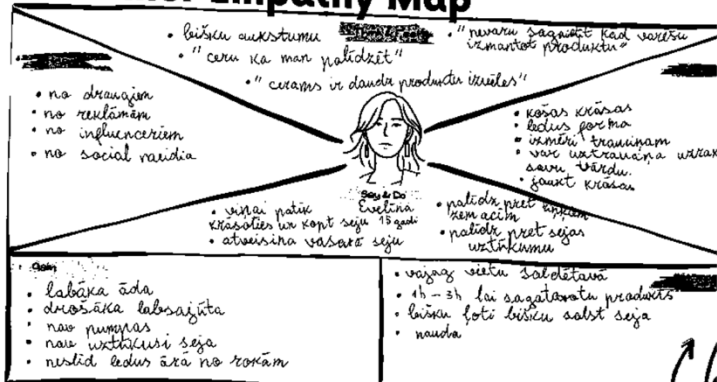
Skolas nosaukums	Rīgas Teikas Vidusskola (Rīgas Teikas vidusskola) - LV
Iesaistīto klašu skaits un klase	3 klases 4. klasē
Iesaistīto skolotāju skaits	2
Studentu skaits kopā	84
To studentu skaits, kas piedalās starptautiskajos pičiņa pasākumos	18 (3 grupas)
Skolēnu vecuma diapazons	10-11
Uzņēmējdarbības projektu skaits (grupas)	15
Aptuvenais darbībai veltīto stundu skaits	<ul style="list-style-type: none">▪ Klasē = 10 mācību stundas▪ Mājās = 15 stundas
Īss dažādu darbību apraksts	
<p>Pēdējo sešu mēnešu laikā kopš 2023. gada rudens mūsu sociālo zinātņu stundās mēs vadījām skolēnus, izmantojot vienkāršotu uzņēmējdarbības modeļa kanvu. Klases nodarbības bija vairāk teorētiskas, sadalītas četrās sadaļās saskaņā ar skolotāja grāmatiņu (metodiku): Kas, Kam, Kā un Cik daudz. Savas zināšanas skolēni praktiski pielietoja mājās, strādājot grupās, lai izstrādātu biznesa idejas. Viņi izmantoja skolēnu glosāriju un bibliotēkas resursus, lai padziļinātu savu izpratni par katru tematu, sagatavojot jaunu informāciju katrai nodarbībai, lai uzlabotu savas prezentācijas, izmantojot uzņēmējdarbības modeļa kanvas tehniku. Mājasdarbam viņiem tika lūgts arī iesaistīties interaktīvā biznesa spēlē, lai pārbaudītu savas zināšanas un piedalītos diskusijās izveidotajā forumā.</p>	
Materiāli, ko skolotāji izmantoja aktivitātē	



Sociālo zinātņu stundās mēs eksperimentējām ar dažādām metodikas dokumentā aprakstītajām aktivitātēm. Viena ievērojama aktivitāte no sadaļas "Kas" bija "Klientu empātijas karte".

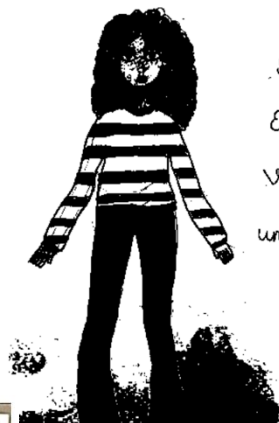
Skolēniem bija uzdevums izveidot šīs kartes gan uz papīra, gan izmantojot digitālos rīkus. Šis uzdevums palīdzēja viņiem vizuāli un interaktīvi izprast klientu vajadzības un perspektīvas, uzlabojot viņu praktiskās iemaņas empātiskā dizainā un uzņēmējdarbības modeļa formulēšanā.

Customer Empathy Map

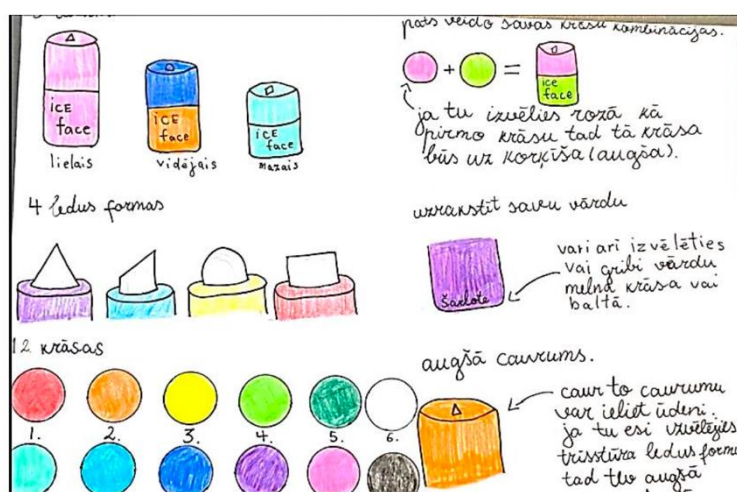




Turklāt skolēniem tika uzdots zīmēt savu potenciālo klientu attēlus. Šī radošā darbība bija paredzēta, lai padziļinātu viņu izpratni par mērķauditorijām, vizuāli konceptualizējot, kam viņi varētu palīdzēt. Šajā procesā skolēni guva ieskatu par klientu demogrāfiju, vēlmēm un dzīvesveidu, kas vēl vairāk bagātināja viņu spēju efektīvi izmantot uzņēmējdarbības modeļa kanvu.



Šī ir Evelina!
Evelinai ir 15 gadi!
Viņai patīk krāsoties
un kopēt sejas ādu.



Turklāt skolēniem tika uzdots ieskicēt savus piedāvātos produktus. Šis uzdevums mudināja viņus vizuāli formulēt savu produktu ideju iezīmes un dizainu. Tas kalpoja kā praktisks vingrinājums, lai abstraktus jēdzienus pārvērstu taustāmos attēlojumos, palīdzot viņiem labāk izprast produkta izstrādi uzņēmējdarbības modeļa kanvas ietvaros.

Turklāt daži skolēni ķērās pie savu produktu prototipu izveides. Šī praktiskā pieeja ļāva viņiem īstenot savus konceptus, izgatavojot tādus priekšmetus kā pasūtījuma t-krekli, cepures un māla traukus. Šī praktiskā pieredze ne tikai uzlaboja skolēnu izpratni par produktu dizainu un ražošanas procesiem, bet arī palīdzēja viņiem iztēloties, kā viņu produktus varētu izmantot reālajā dzīvē.



Co-funded by
the European Union



Bērnu sagatavotie biznesa projekti

- **"Ice-face"** - dinamiska plastmasas ierīce ar noņemamām un maināmām detaļām, kas paredzēta piepildīšanai ar ūdeni un sasaldēšanai, pēc tam izmantojot kā sejas masāžas rīku.
- **"Koss"** - personalizētu t-kreklu uzņēmums, kurā klienti var izveidot savu dizainu, un uzņēmums ražo gatavu produktu.
- **Māla trauki "LITTLE SHARD"** - Ar rokām darināti māla trauki, kas paredzēti kafijas un līdzīgu dzērienu pasniegšanai.
- **Motociklu koplietošana** - uzņēmums, kas klientiem piedāvā motociklu nomu.
- **Maiznīca** - maizes ceptuve, kurā var iegādāties dažādus konditorejas izstrādājumus.

Skolas pičiņa datums

2024. gada 23. aprīlī

Īss skolas pičiņa apraksts

Skolas "pičiņš" pasākums notika skolas galvenajā zālē, kas ir skolas centrālā vieta, kur notiek visi lielākie pasākumi. Tas nebija atklāts pasākums, tajā varēja piedalīties tikai iesaistītās klases. Skolēni parādīja ievērojamu drosmi, kad katra grupa kāpa uz skatuves, lai prezentētu savus projektus. Viņu entuziasms bija jūtams, un viņu atsauksmes pēc noslēguma bija ļoti pozitīvas, daudziem paužot gandarījumu un lepnumu par paveikto. Lai atlasītu projektus starptautiskajam konkursam, mēs ņemām vērā vairākus faktorus, tostarp radošumu, īstenošanas iespējas un projektu kopējo ietekmi. Šī rūpīgā atlase nodrošināja, ka nākamajā konkursa līmenī mēs parādījām visdaudzsološākās un inovatīvākās idejas.



Co-funded by
the European Union



Kritikas un ieteikumi citiem skolotājiem / skolām, kas vēlas īstenot tādu pašu darbību

Kopējā ietekme bija ļoti pozitīva. Es ieteiktu arī citiem skolotājiem un skolām apsvērt līdzīgu projektu uzsākšanu. Ir lietderīgi mācību procesā iekļaut inovatīvus rīkus, piemēram, interaktīvas spēles un praktiskas uzņēmējdarbības mācību metodes. Šie rīki ne tikai padara mācību procesu saistošāku, bet arī palīdz skolēniem izprast sarežģītus jēdzienus praktiskākā un atmiņā paliekošākā veidā.



3.4.Spānija

Skolas nosaukums	CRA Campos Góticos, Medina de Rioseco, Valladolid (ES)
Iesaistīto klašu skaits un klase	5. pamatskolas 2 klases
Iesaistīto skolotāju skaits	3
Studentu skaits kopā	50
To studentu skaits, kas piedalās starptautiskajos pičiņa pasākumos	50 (<i>starptautiskajā pičiņā savu ideju prezentēja 6 bērni</i>)
Skolēnu vecuma diapazons	11-13
Uzņēmējdarbības projektu skaits (grupas)	3
Aptuvenais darbībai veltīto stundu skaits	<ul style="list-style-type: none">▪ 14 Klasē▪ 4 Mājās

Īss dažādu darbību apraksts

Mēs īstenojam virkni semināru, lai iepazīstinātu skolēnus ar uzņēmējdarbības pamatjēdzieniem, tostarp tirgus izpēti, produktu izstrādi un to prezentāciju. Nodarbības notika gan klasē, gan mājās.

Mājās skolēniem tika uzdots izpētīt esošos produktus, kas ir līdzīgi viņu idejām, un noteikt unikālos pārdošanas punktus.

Nelielas novirzes radās tāpēc, ka dažiem skolēniem bija nepieciešams papildu laiks, lai izprastu finanšu aspektus, kas tika risināts ar papildu individuālām nodarbībām.

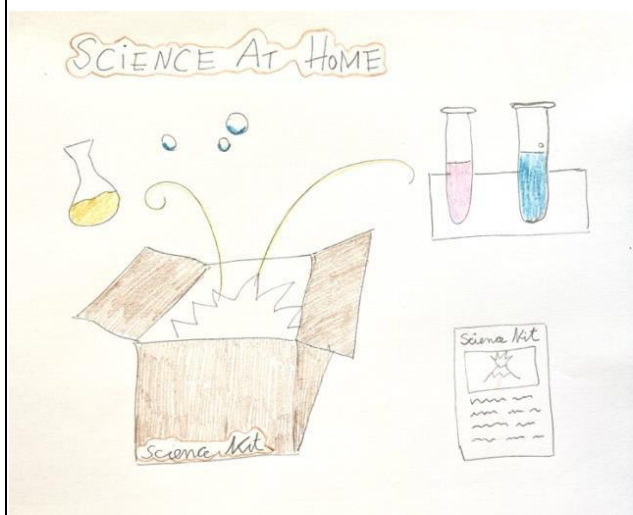
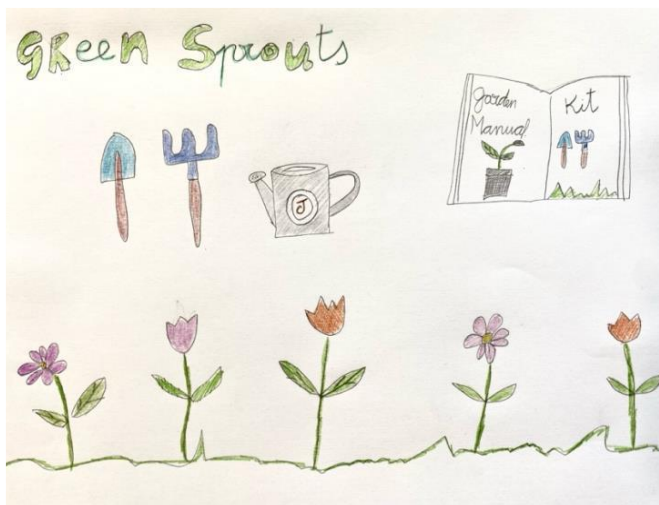




Materiāli, ko skolotāji izmantoja aktivitātē

Mēs izmantojām standarta EMPOW4Kids metodoloģijas materiālus, tostarp darba lapa par biznesa plānošanu un produktu izstrādi. Turklāt, lai iedvesmotu skolēnus, mēs iekļāvām tiešsaistes resursus, piemēram, izglītojošus videoklipus par jaunajiem uzņēmējiem.

Skolēniem tika lūgts izstrādāt savu biznesa ideju prototipus:



Bērnu sagatavotie biznesa projekti

- 0 EKRĀNS 100 SPĒLES
- ZINĀTNE MĀJĀS
- GREEN SPROUTS

Skolas pičiņa datums

2024. gada 18. aprīlis



Co-funded by
the European Union



Īss skolas pičiņa apraksts

Skolēnu biznesa ideju prezentācijas pasākums notika klasē, un tajā skolēni prezentēja savas biznesa idejas vienaudžiem un skolotāju žūrijai. Atmosfēra bija enerģiska, un tika sniegta konstruktīva atgriezeniskā saite. Viens no labākajiem projektiem, kas tika izvēlēts starptautiskajai atlasei, bija "O Screen 100 Games", pamatojoties uz radošumu un īstenošanas iespējām.



Kritikas un ieteikumi citiem skolotājiem / skolām, kas vēlas īstenot tādu pašu darbību

Dažiem skolēniem bija grūti saprast izmaksu aprēķinus un finanšu prognozes. Neliela problēma bija arī laika vadība.



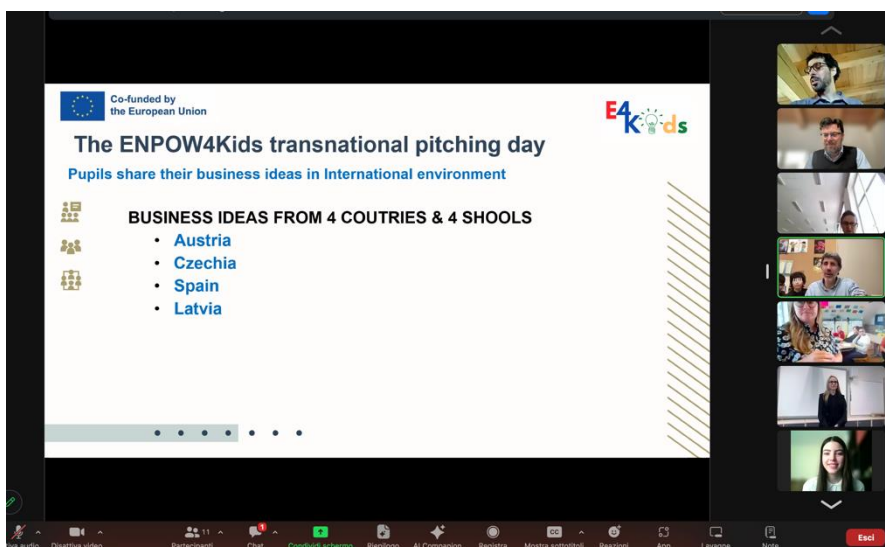
Co-funded by
the European Union



3.5. Starptautiskā pičiņa diena

Pēdējā E4Kids metodoloģijas aktivitāte ir skolu tikšanās no dažādām partneru valstīm īpašā "E4Kids transnacionālā pičiņa dienā". Šajā dienā skolas rīko virtuālu gadatirgu, izmantojot platformu Zoom, lai prezentētu savus projektus un iepazītos ar citu skolu darbiem.

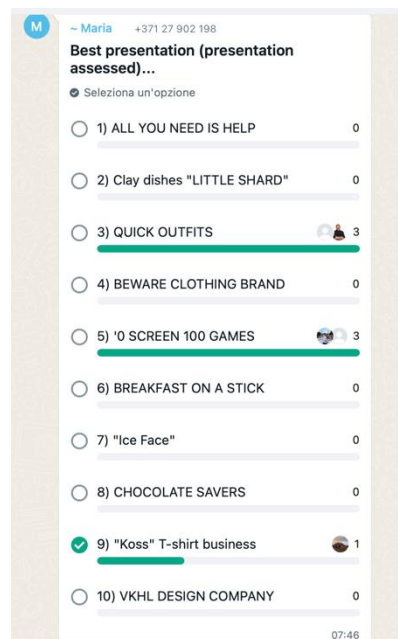
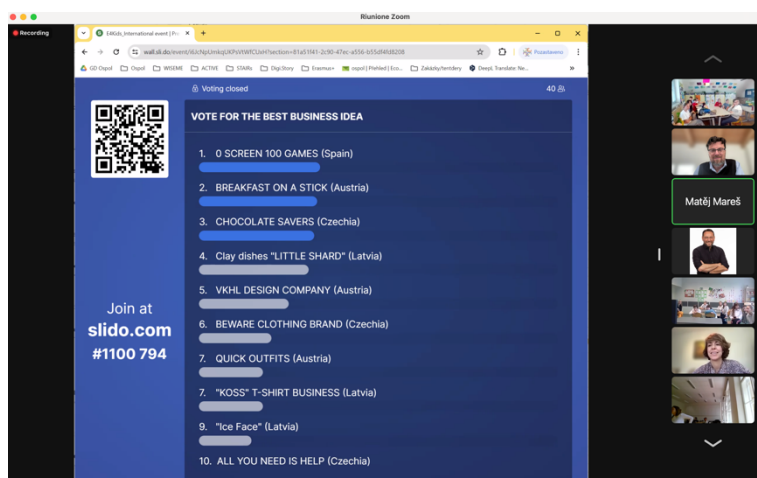
30. aprīlī 2024. gadā notika rūpīgi plānots tiešsaistes pasākums, kurā no vienas puses piedalījās visi PP eksperti, bet no otras – skolas, tostarp skolotāji un skolēni, kas piedalījās izmēģinājuma pasākumā.



Pēc tam, kad bija izskaidroti pasākuma noteikumi, visi bērni prezentēja savas biznesa idejas, izmantojot E4Kids kanvas veidni, un viņiem bija aptuveni 5 minūtes prezentācijai un 2 minūtes diskusijai ar ekspertu no viena no partneriem.

Kad visi prezentācijas priekšnesumi bija pabeigti, visi dalībnieki tika aicināti balsot par labāko ideju, savukārt eksperti balsoja par četrām sākotnēji noteiktajām kategorijām: 1) **labākā prezentācija**, 2) **labākā biznesa ideja**, 3) **inovatīvākā ideja** un 4) **labākais sociālais uzņēmums**.

Kad visi prezentācijas





Co-funded by
the European Union



Noslēgumā tika paziņoti šo 4 kategoriju uzvarētāji, kā arī sabiedrības balsojumā izvēlēta biznesa ideja.

Visu pasākumu atzinīgi novērtēja skolas un jo īpaši bērni, kuri bija ļoti aktīvi gan prezentācijas sesijas laikā, gan sūtot atsauksmes un balsojot par citām prezentētajām idejām.

Šeit ir daži ekrānšāviņi, kas uzņemti pasākuma laikā.

The image displays three screenshots from a Zoom meeting, each showing a slide from a business proposal presentation. The slides are titled 'YOUR TURN!' and 'WHAT? Value proposal'. The first slide is for 'BEWARE' clothing, the second is for a business solving technology-related problems, and the third is for 'CHOCOLATE SAVERS' cookies. Each slide includes a list of bullet points and an image related to the proposal. The Zoom interface shows a grid of participants, with one participant named 'Matěj Mareš' visible in the top right corner of each screenshot.

Slide 1: BEWARE

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal **BEWARE**

We want to build a brand that will make quality clothing.
Brand name: **BEWARE**
Material: 100% bio cotton!
Unique and simple design!
Premium quality print made in the Czech Republic!
We can also offer custom designer clothing!

Slide 2: What problem does our bussiness solve?

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal

- Children plays too much with technology
- Some of them have adiction to the screen
- They do **not** have many relationship with other kids
- They do **less** exercise because of the screens
- Parents sometimes can't control their children game

Slide 3: CHOCOLATE SAVERS

YOUR TURN! **WHAT?** Value proposal

CHOCOLATE SAVERS

We are going to make delicious cookies out of 100% belgian chocolate but we do not keep all the profit to ourselves. We will give 50% of our profits to an animal shelter.

Our business idea solves the problem when people aren't capable or don't want to make a cake or cookies for their celebrations (or other events) or when they want to give money to charity and have some delicious cookies as well.



4. Ietekmes novērtējums

Izmēģinājuma posmā tika apkopotas funkcionālās atsauksmes saskaņā ar kopīgu shēmu un modeli: anketu izstrāde, ieviešana, administrēšana un novērtēšana, ievērojot precīzu metodoloģiju. Jo īpaši tika veikta aptauja, izmantojot strukturētu anketu skolēniem un skolotājiem, datu vākšana un kodēšana valsts līmenī, datu nosūtīšana partnerim, kas atbildīgs par novērtēšanas darbībām, un iegūto datu izvērtēšana.

Tādējādi šajā ziņojumā apkopotas atsauksmes, kas iegūtas no skolotājiem un skolēniem četrās dalībvalstīs [Čehijā, Itālijā, Latvijā, Spānijā un Spānijā], izmantojot strukturētas anketas, kuras tika ievadītas tiešsaistē.

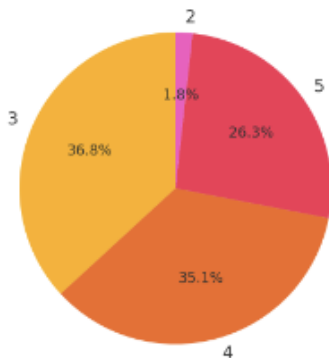
Atsauksmes ir balstītas uz 192 skolēnu un 10 skolotāju viedokli, apvienojot 4 iesaistītos reģionus.

4.1. Studentu atsauksmes

Skolēni ir atbildējuši uz anketas jautājumiem, no kuriem iegūtas šādas atbildes:⁶

1. Vai jums patika PowerPoint prezentācijas "My Pitch Deck" noformējums? (1 = man tas vispār nepatika, 5 = man ļoti patika)

Lielākā daļa skolēnu PowerPoint prezentāciju novērtēja augstu, vairums no viņiem tai piešķīra 4 vai 5 balles. Tas norāda, ka kopumā dizains tika labi novērtēts.



2. Vai, jūsuprāt, to bija viegli saprast un aizpildīt? (0 = neizmantoju, 1 = neko nesapratu, 5 = visu ļoti labi sapratu)

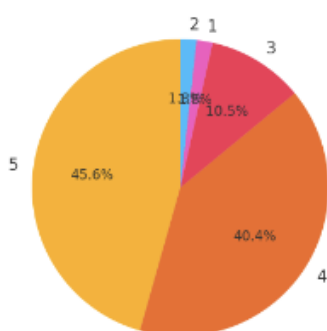
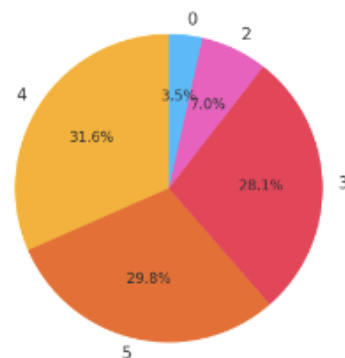
Lielākā daļa skolēnu uzskatīja, ka materiāli ir viegli saprotami un viegli izpildāmi, un to vērtējums pārsvarā bija 4-5 balles. Dažiem radās grūtības, kas liecināja par nepieciešamību pēc skaidrākām instrukcijām.

⁶ Diagrammas ir veidotas, ņemot vērā vidējo rādītāju, kas iegūts, apkopojot 4 valstis kopā.



3. Vai, jūsuprāt, forums un pašnovērtējums, kas balstīts uz spēli, projekta tīmekļa platformā bija pietiekami saprotams un vienkāršs? (0 = neizmantojāt, 1 = vispār nav viegli, 5 = pilnīgi viegli un skaidri)

Kopumā interaktīvie elementi tika uztverti labi, un augsts vērtējums liecina, ka skolēni uzskatīja šos elementus par saistošiem un noderīgiem.

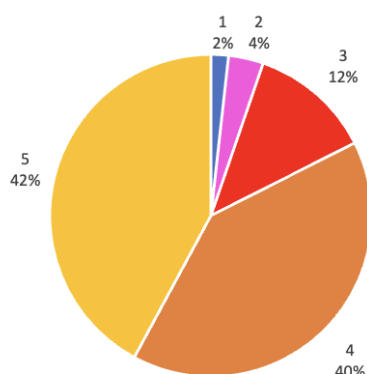
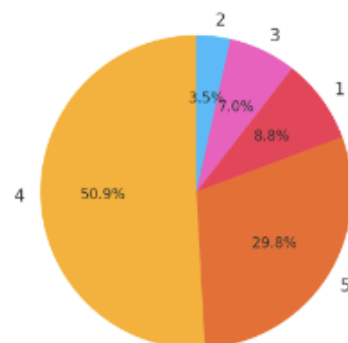


4. Vai jums patika ENPOW4Kids starptautiskā pičinga diena un veids, kā tā tika organizēta? (1 = man vispār nepatika, 5 = man ļoti patika)

Skolēni atzinīgi novērtēja pičinga dienu un tās organizāciju, un lielākā daļa vērtējumu bija augstāki.

5. Kopumā, vai jums kopā ar kolēģiem patika piedalīties E4KIDS projektā? (1 = man nemaz nepatika, 5 = man ļoti patika)

Skolēniem ļoti patika piedalīties projektā, un viņi augstu novērtēja projekta sadarbības aspektu.



6. Vai uzskatāt, ka E4KIDS pieredze jums ir palīdzējusi labāk izprast, kā darbojas reāls uzņēmums? (1 = nemaz, 5 = ļoti daudz)

Šī pieredze ievērojami palīdzēja skolēniem izprast reālu uzņēmējdarbību, par ko liecina augstie vērtējumi.

7. Kura kanvas daļa bija vissarežģītākā?

Atbildēs ir norādītas konkrētas uzņēmējdarbības modeļa kanvas daļas, kas skolēniem sagādāja vislielākās grūtības. Kategorijas "kas?", "kam?", "kā?" un "cik daudz?" attiecas uz dažādām "Pitch Deck" prezentācijas laikā izskaidrotajām kanvas sastāvdaļām.

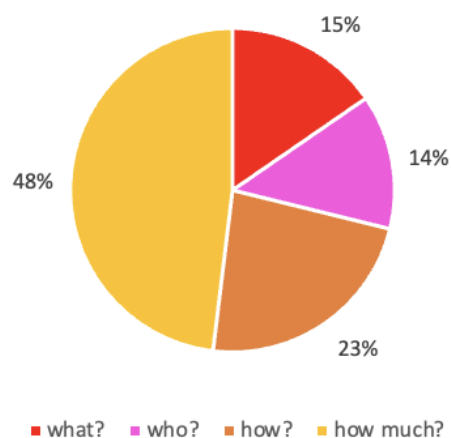


Kas?: Daudziem skolēniem komponents "Kas?", kas ietver vērtības piedāvājuma definēšanu, šķita grūts uzdevums. Šī daļa prasa skaidri formulēt, ko uzņēmums piedāvā.

Kam?: "Kam?" komponents, kas saistīts ar mērķa klientu segmentu noteikšanu, arī bieži tika minēts kā sarežģīts. Izpratne par klientu bāzi un tās definēšana ir ļoti svarīgs, bet sarežģīts uzdevums.

Kā?: Dažiem skolēniem grūtības sagādāja aspekts "Kā?", kas saistīts ar galvenajām darbībām un resursiem. Tas ietver izklāstu par to, kā uzņēmums darbojas un sniedz savu vērtību piedāvājumu.

Cik daudz?: Visbeidzot, vairāki skolēni norādīja, ka komponents "Cik daudz?", kas attiecas uz izmaksu struktūru un ieņēmumu plūsmām, ir sarežģīts. Finanšu aspekti bieži prasa padziļinātu izpratni.



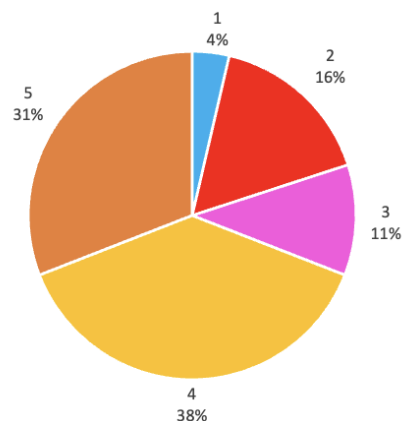
Kāpēc?

Skolēni norādīja dažādus iemeslus, kāpēc konkrētas uzņēmējdarbības modeļa kanvas daļas viņiem šķita sarežģītas. Šīs kvalitatīvās atbildes atklāja grūtības, ar kurām viņi saskārās, piemēram, sarežģītību finanšu jēdzienu izpratnē, skaidru vērtības piedāvājumu noteikšanā un mērķa klientu definēšanā.

- Sarežģīti finanšu jēdzieni: Daudziem skolēniem finanšu aspekti, piemēram, izmaksu struktūra un ieņēmumu plūsmas, sagādāja grūtības finanšu terminoloģijas sarežģītības dēļ.
- Skaidrs vērtības piedāvājums: Studentiem, kuriem bija grūti formulēt skaidru vērtības piedāvājumu, bija grūti definēt, ko uzņēmums piedāvā.
- Mērķa klienta identificēšana: Lai noteiktu un izprastu mērķa klientu segmentus, bija nepieciešama padziļināta tirgus analīze, kas dažiem studentiem šķita sarežģīta.

8. Vai, jūsuprāt, forums un uz spēli balstītā pašnovērtēšana projekta tīmekļa platformā palīdzēja labāk definēt un sagatavot jūsu biznesa ideju? (0 = neizmantoja, 1 = maz izmantoja, 5 = ļoti daudz)

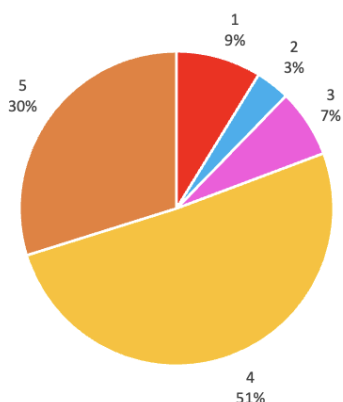
69 % skolotāju tos novērtēja kā ļoti noderīgus (vērtējums 4 un 5), lai palīdzētu definēt un sagatavot biznesa idejas. Tomēr sadalījumā ir arī daži zemāki vērtējumi (16 % tos novērtēja ar 2 un 4 % - ar 1), kas liecina, ka, lai gan daudziem šie rīki ir noderīgi, ir iespējami uzlabojumi, lai nodrošinātu, ka tie konsekventāk atbilst visu pedagogu vajadzībām.





Ja JĀ, kā viņi palīdzēja?

Atgriezeniskā saite liecina, ka pieredze kopumā ir pozitīva, uzsverot uzlabotu mācīšanos un iesaistīšanos. Skolēni novērtēja spēju jautro un interaktīvo raksturu, kas ne tikai padarīja mācīšanos patīkamāku, bet arī veicināja dziļāku izpratni un biznesa koncepciju saglabāšanu. Kā galvenie ieguvumi tika uzsvērti spēja kodolīgāk formulēt idejas, efektīvs grupu darbs, jaunu atziņu gūšana un apgūtā satura praktiska pielietošana, gatavojot biznesa idejas. Kopumā šķiet, ka rīki ir veiksmīgi papildinājuši mācību pieredzi lielākajai daļai studentu, padarot sarežģītas tēmas pieejamākas un saistošākas.

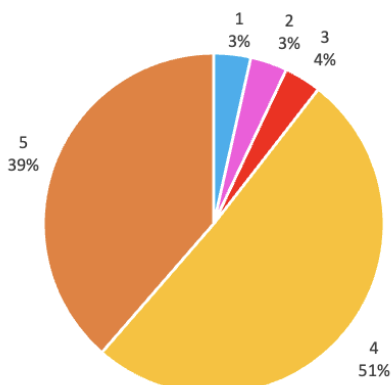
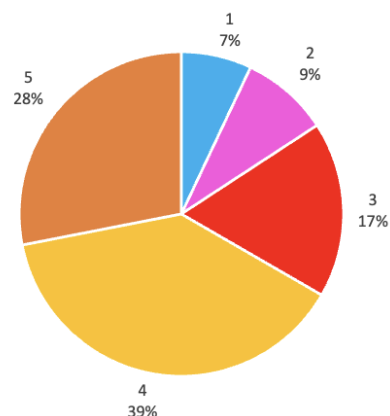


9. Vai uzskatāt, ka E4KIDS pieredze jums ir palīdzējusi attīstīt radošumu un domāt par jaunām idejām, kas varētu mainīt citu cilvēku dzīvi? (1 = nemaz, 5 = ļoti palīdzēja)

Projekts bija efektīvs radošuma un inovatīvas domāšanas veicināšanā skolēnu vidū, jo 30 % skolēnu to novērtēja kā *ļoti noderīgu*, bet tikai 9 % - kā *nenoderīgu*.

10. Vai pēc dalības E4KIDS projektā savā skolā jūs apsvērtu iespēju nākotnē uzsākt savu uzņēmējdarbību? (1 = es par to nedomāju, 5 = es labprāt to darītu)

Daudzi skolēni izrādīja interesi nākotnē uzsākt savu uzņēmējdarbību, un augsti vērtējumi liecināja par entuziasmu attiecībā uz uzņēmējdarbību (28 %).



11. Kopumā, vai jums kopā ar kolēģiem patika piedalīties E4KIDS projektā? (1 = man nemaz nepatika, 5 = man ļoti patika)

Kopumā dalība projektā bija ļoti patīkama, kas liecina par to, ka projekts ir veiksmīgs skolēnu iesaistīšanā, un 39 % skolēnu norādīja, ka *projekts* viņiem *ļoti patīk*.

12. Kas jums visvairāk patika šajā pieredzē?

Skolēni sniedza dažādas atbildes, uzsverot, kas viņiem visvairāk patika E4KIDS projektā. Kopējās tēmas ir šādas:



- **Jaunu jēdzienu apguve:** Daudzi studenti atzinīgi novērtēja jaunu uzņēmējdarbības koncepciju un praktisko iemaņu apgūšanu.
- **Sadarbība:** Iespēja strādāt kopā ar klasesbiedriem daudziem bija izcils notikums.
- **Interaktīvas aktivitātes:** Īpašu prieku guva praktiskās un interaktīvās aktivitātes.
- **Atpūta no rutīnas:** Dažiem skolēniem patika atpūsties no parastajām nodarbībām un gūt unikālu pieredzi, ko sniedza projekts.

13. Pastāstiet, ko esat iemācījušies, pateicoties dalībai E4KIDS projektā savā skolā.

Atbildes liecina, ka E4KIDS projektā gūtas vairākas vērtīgas atziņas:

- **Uzņēmējdarbības pamati:** daudzi skolēni apguva pamatus, kā uzsākt un vadīt uzņēmumu.
- **Atbildība:** ievērojams skaits skolēnu minēja, ka viņi mācās par atbildību un komandas darbu.
- **Angļu valodas un matemātikas prasmes:** daži skolēni uzsvēra, ka viņu angļu valodas un matemātikas prasmes ir uzlabojušās.
- **Radošums un problēmu risināšana:** projekts palīdzēja skolēniem attīstīt radošumu un problēmu risināšanas prasmes.

14. Vai ir kaut kas, ko jūs vēlētos mainīt vai uzlabot?

Skolēni sniedza konstruktīvu atgriezenisko saiti par to, ko varētu uzlabot E4KIDS projektā. Biežāk sastopamie ieteikumi ir šādi:

- **Balsošanas process:** daži skolēni ierosināja padarīt balsošanas procesu vienkāršāku un organizētāku.⁷
- **Skaidrākas instrukcijas:** daži skolēni lūdza skaidrākas instrukcijas un vairāk norādījumu aktivitāšu laikā.
- **Vairāk interaktīvu aktivitāšu:** ierosinājumi par interaktīvākām un daudzveidīgākām aktivitātēm, lai uzturētu augstu iesaistīšanās līmeni.
- **Tehniskie jautājumi:** risināt visus tehniskos jautājumus, ar kuriem nākas saskarties projekta laikā.

⁷ Šis komentārs attiecas uz ENPOW4Kids starptautisko projektu iesniegšanas dienu un aptaujas sistēmu, kas tika izmantota, lai bērni varētu balsot par labāko ideju.



4.2. Skolotāju atsauksmes

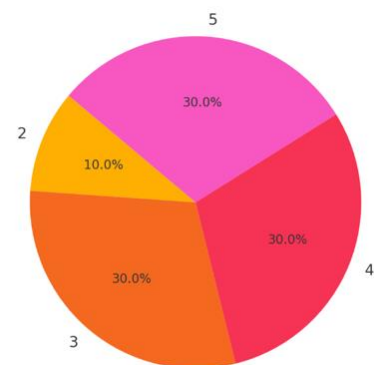
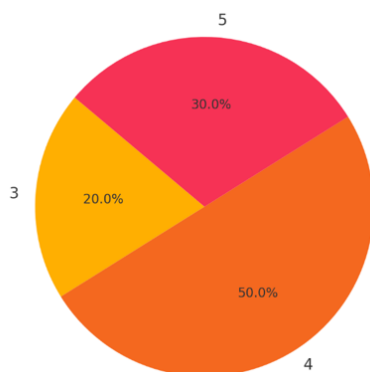
Skolotāji ir atbildējuši uz anketas jautājumiem, no kuriem iegūtas šādas atbildes:⁸

1 - INSTRUMENTI un ORGANIZĀCIJA

Kā jūs vērtējat šādus aspektus? Skalā no 1 līdz 5, kur 1 ir "ļoti slikti/nenoderīgi", bet 5 - "ļoti noderīgi", novērtējiet šādus aspektus:

1. Kā jūs kopumā vērtējat organizāciju?

Par projekta darbības vispārējo organizāciju tika saņemtas pozitīvas atsauksmes, un lielākā daļa skolotāju to novērtēja no 3 līdz 5 ballēm. Tas liecina, ka kopumā pasākumi bija labi strukturēti un efektīvi vadīti.

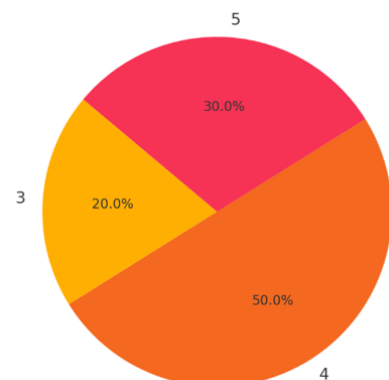


2. Kā jūs vērtējat seminārus skolotājiem?

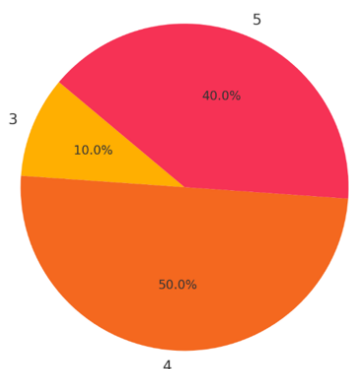
Skolotāji atzina, ka semināri bija noderīgi, un tos pārsvarā novērtēja ar 4 un 5 ballēm. Tas liecina, ka nodrošinātās mācību nodarbības bija būtiskas un noderīgas.

3. Kā jūs vērtējat semināru laikā sniegto informāciju?

Semināru laikā sniegtā informācija tika novērtēta augstu, lielākoties ar 4 un 5 ballēm. Tas atspoguļo skolotājiem sniegtā satura skaidrību un lietderību.



⁸ Diagrammas ir veidotas, ņemot vērā vidējo rādītāju, kas iegūts, apkopojot 4 valstis kopā.

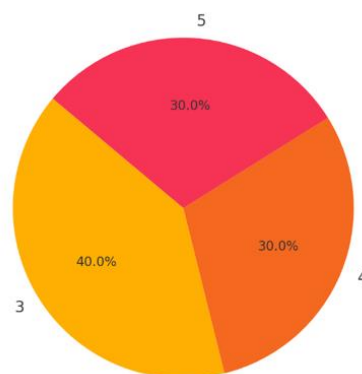


4. Kā jūs vērtējat sniegto atbalstu?

Skolotājiem sniegtais atbalsts projekta aktivitāšu īstenošanas laikā tika augstu novērtēts, galvenokārt ar 4 un 5 ballēm. Tas uzsvēr dalībniekiem pieejamās palīdzības un norādījumu efektivitāti.

5. Kā jūs vērtējat sniegtos materiālus?

Kopumā par visu projekta aktivitāšu īstenošanas laikā sniegtajiem materiāliem tika saņemtas dažādas atsauksmes, ar vērtējumu no 3 līdz 5 ballēm. Lai gan kopumā vērtējums ir pozitīvs, ir dažas norādes, ka šajā jomā varētu veikt uzlabojumus.



2 - REALIZĀCIJA

6. Cik labi jums izdevās vadīt nodarbības klasē kopā ar skolēniem? Izvēlieties vienu no šādiem apgalvojumiem:

Apgalvojumu iespējas:

- Tas bija sarežģīti un grūti pārvaldāms.
- Sākotnēji bija grūtības un bažas, taču beigās situācija uzlabojās.
- Sākotnēji bija grūtības un bažas, bet vēlāk viss noritēja labi.
- Nodarbības vadīšana notika gludi un bez šķēršļiem.

Dati liecina, ka lielākā daļa skolotāju pēc sākotnējām šaubām ir veiksmīgi pielāgojušies. Varētu veikt uzlabojumus, nodrošinot plašāku apmācību vai skaidrākus norādījumus, lai nodrošinātu raitāku darbību uzsākšanu. Tas palīdzētu mazināt sākotnējās grūtības un uzlabotu vispārējo pieredzi gan skolotājiem, gan skolēniem.

7. Izvērtējiet šādus apgalvojumus, izmantojot skalu no 1 līdz 5, kur 1 ir "nepavisam nepiekrītu" un 5 ir "pilnīgi piekrītu":

7.1. - Vai jums kā skolotājam beigās patika E4Kids aktivitātes kopā ar klases skolēniem?



Co-funded by
the European Union



Skolotājiem patika E4Kids aktivitātes, un viņi tās lielākoties novērtēja ar 4 un 5 ballēm. Šis augstais apmierinātības līmenis liecina, ka aktivitātes bija saistošas un pedagogi tās uztvēra atzinīgi.

7.2 - E4Kids pieredze ir veicinājusi skolēnu komandas darba attīstību.

Semināri ievērojami veicināja skolēnu komandas darba prasmju attīstību, un to vērtējums pastāvīgi bija 5. Tas liecina par semināru efektivitāti skolēnu sadarbības veicināšanā.

3 - SATURS

Izvērtējiet šādus apgalvojumus skalā no 1 līdz 5, kur 1 ir "nepiekrītu" un 5 ir "pilnīgi piekrītu":

- 8. Skolotāju rokasgrāmatas saturs ir piemērots, lai nodrošinātu skolotājus ar instrumentiem par uzņēmējdarbību un mācītu, kā aktīvi veicināt uzņēmējdarbību skolēnu vidū.**

Skolotāji kopumā augstu novērtēja Skolotāja rokasgrāmatas piemērotību, norādot, ka tā efektīvi nodrošina nepieciešamos instrumentus uzņēmējdarbības veicināšanai. Augstais vērtējums liecina, ka rokasgrāmata ir labi izstrādāta, lai atbalstītu skolotājus viņu mācību darbā.

- 9. Klasē piedāvātās aktivitātes un spēles ir piemērotas un palīdz nostiprināt rokasgrāmatā ietvertās teorētiskās zināšanas.**

Aktivitātes un spēles tiek uzskatītas par piemērotām un noderīgām teorētisko zināšanu nostiprināšanai. Pozitīvas atsauksmes par šo aspektu liecina, ka semināros sniegtie praktiskie pielietojumi labi saskan ar mācību saturu, uzlabojot mācību rezultātus.

- 10. Prezentācijas "My Pitch Deck" saturs ir piemērots, lai veicinātu skolēnu uzņēmēju domāšanu un proaktīvu garu.**

"My Pitch Deck" efektivitāte uzņēmējdarbības domāšanas veida veicināšanā liecina, ka prezentācijas saturs skolēniem ir ļoti saistošs, iespējams, pateicoties tā saistošajam formātam un attiecīgajai informācijai.

- 11. Resursu saturs ir piemērots 10-13 gadus vecu bērnu vecuma grupai.**

Satura atbilstība vecuma grupai norāda, ka materiāli ir pielāgoti skolēnu kognitīvajam un attīstības līmenim, kas ir ļoti svarīgi, lai skolēni būtu iesaistīti un nodrošinātu efektīvu mācīšanos.



Co-funded by
the European Union



12. Forums un uz spēli balstīta pašnovērtēšana projekta tīmekļa platformā bija noderīga un palīdzēja skolēniem labāk definēt un sagatavot savu biznesa ideju.

Forumā un uz spēlēm balstīto vērtējumu lietderība norāda uz to efektivitāti, palīdzot skolēniem pilnveidot un attīstīt savas biznesa idejas, kas liecina, ka šie interaktīvie elementi ir vērtīgas mācību procesa sastāvdaļas.

13. E4KIDS pieredze ir veicinājusi skolēnu komandas darba attīstību.

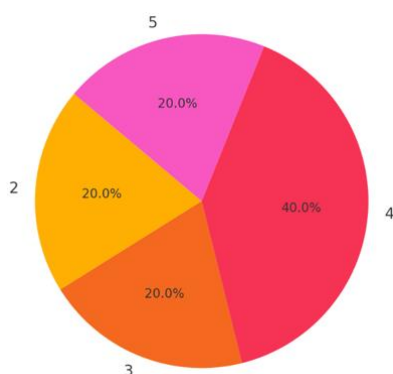
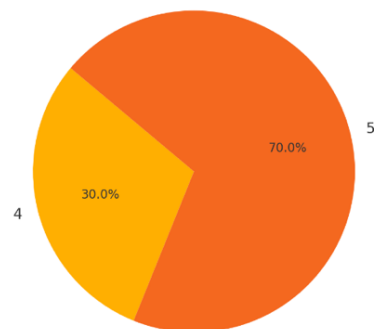
Šim apgalvojumam parasti tiek izteikta liela piekrišana, uzsverot programmas panākumus būtisku komandas darba prasmju veicināšanā studentu vidū, kas ir ļoti svarīgas gan izglītības, gan profesionālajā vidē.

4 - VISPĀRĒJAS ATSAUKSMES

Izvērtējiet šādus apgalvojumus skalā no 1 līdz 5, kur 1 ir "nepiekrītu" un 5 ir "pilnīgi piekrītu".

14. Kopumā esmu apmierināts ar projektā izstrādātajiem resursiem (rīkiem un saturu).

Skolotāji kopumā bija apmierināti ar projektā izstrādātajiem resursiem, pārsvarā novērtējot tos ar 4 un 5 ballēm. Tas norāda, ka nodrošinātie rīki un saturs tika uzskatīti par noderīgiem un piemērotiem.



15. Es ieteiktu šos resursus (rīkus un saturu) citiem skolotājiem.

Skolotāji bija ļoti ieinteresēti ieteikt šos resursus citiem skolotājiem, un to vērtējums pārsvarā bija 4 un 5 balles. Tas liecina, ka dalībnieki uzskatīja šos resursus par pietiekami vērtīgiem, lai dalītos ar tiem ar saviem kolēģiem.



Co-funded by
the European Union



4.3. Secinājumi

Četru valstu skolēnu atsauksmes par EMPOW4KIDS projektu liecina, ka tas ir pozitīvi uztverts un sniedz ievērojamus mācību rezultātus. Lielākā daļa skolēnu atzinīgi novērtēja PowerPoint prezentācijas "**My Pitch Deck**" dizainu un uzskatīja, ka materiālus ir viegli saprast un aizpildīt. Īpaši labi tika novērtēti interaktīvie elementi, piemēram, forums un pašnovērtējums, kas balstīts uz spēli.

Kā galvenos pozitīvos aspektus studenti uzsvēra projekta sadarbības raksturu un praktisko mācību pielietojumu. Viņi norādīja, ka ir uzlabojusies izpratne par uzņēmējdarbības pamatiem, atbildību, komandas darbu, radošumu un problēmu risināšanas prasmēm. Turklāt tika novēroti uzlabojumi angļu valodas un matemātikas prasmēs.

Tomēr tika konstatētas dažas jomas, kurās nepieciešami uzlabojumi. Skolēni ierosināja balsošanas procesu padarīt vieglāku un organizētāku, sniegt skaidrākus norādījumus un iekļaut vairāk interaktīvu darbību.

Kopumā E4KIDS projekts veiksmīgi iesaistīja skolēnus un veicināja būtiskas uzņēmējdarbības prasmes.

Arī vispārējās atsauksmes no skolotājiem ir ļoti pozitīvas. Skolotāji uzskatīja, ka izmēģinājums bija labi organizēts, informatīvs un atbalstošs. Sniegtie materiāli bija noderīgi, un aktivitātes bija saistošas un veicināja skolēnu komandas darba prasmju attīstību.

Augstais apmierinātības līmenis un vēlme ieteikt šos resursus citiem skolotājiem liecina par projekta panākumiem.



5. ENPOW4Kids modelis skolām

E4Kids rīku komplektu ir veiksmīgi izmēģinājuši skolotāji mācību stundās skolas aktivitāšu laikā kopā ar skolēniem. Skaidri tika parādīts ieguvums, ko skolotājiem un skolēniem/skolēniem sniedz šo aktivitāšu īstenošana:

- **skolotāji** var gūt labumu no stabilas teorētiskās bāzes un praktiskām aktivitātēm, ko viņi var izmantot savā klasē, apzinoties proaktīvus instrumentus par uzņēmējdarbību un personisko pilnvērtību un to, kā tos aktīvi veicināt skolā. Šāda skolotāju pilnvarošana ietvers arī viņu lomas pārdefinēšanu, uzņemoties lielāku atbildību par skolēnu personīgo uzvedību un attieksmi pret viņu ikdienas izaicinājumiem. Kopumā projekta ietvaros ieviestais instrumentu kopums un tā sastāvdaļas tiks integrētas skolas mācību programmā kā viens no transversālajiem mācību priekšmetiem, kas tiks nodots nākamajiem skolēniem.
- **skolēni** tika mudināti nodot zināšanas un izpratni ārpus savas darba grupas, apzinot veidus, kā aktīvi veicināt uzņēmējdarbības, radošo un kritisko garu un attieksmi ārpus skolas sienām un darboties kā paraugam. Šādā veidā viņiem būs iespēja ietekmēt savu plašāku sociālo tīklu, tostarp ģimeni un draugus, tādējādi izplatot šo garu skolas vidē un ārpus tās.

Pēc projekta izmēģinājuma posma beigām, lai labāk izstrādātu kopīgās galīgās **vadlīnijas**, tika ņemts vērā savāktais ieguldījums (*gan no skolotājiem, gan skolēniem*), norādot ierosināto veidu, kā šo pieredzi atkārtot citās skolās, tādējādi atbalstot skolotājus ar pamatinstrukcijām un nodrošinot viņus ar visiem izmantotajiem dokumentiem un materiāliem.

Kā jau tika paredzēts 2. punktā, ENPOW4Kids projekta tīmekļa vietnes [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>] sadaļā **E4Kids Toolkit** visus mācību stundās izmantotos un izmēģinātos rīkus un materiālus var viegli un brīvi lejupielādēt⁹ kopā ar šīm **vadlīnijām, kuru** mērķis ir sniegt īsu stāstījumu par pieredzi, kas gūta, īstenojot inovatīvo ENPOW4Kids pieeju, kuras pamatā ir E4Kids Toolkit, un iedvesmot plašu vidusskolu loku ieviest šo metodiku un aktivitātes savās mācību programmās.



Kā jau aprakstīts, rīku komplektu veido:

- **E4KIDS SKOLOTĀJU GRĀMATA**, kas skolotājiem un skolām ir atsauces sistēma gan attiecībā uz saturu, gan metodiku, kas izmantojama darbā ar bērniem,

⁹ Visi lejupielādei pieejamie dokumenti ir licencēti ar **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 starptautisko licenci** un izstrādāti projekta ENPOW4Kids ietvaros, ko līdzfinansē Erasmus+ programma, tāpēc ir pilnīgi brīvi pieejami, bet tos nevar izmantot komerciālos nolūkos un no to izmantošanas nevar gūt nekāda veida peļņu.



- speciālu **glosāriju**, lai labāk izprastu galvenos jēdzienus, un **bibliotēku**, lai iegūtu padziļinātas zināšanas par uzņēmējdarbības kultūru kopumā un par to, kā ar to strādāt kopā ar bērniem,
- **biznesa modeļa Canvas veidni bērniem "My pitch deck"**, kas tika izmantota kopā ar bērniem, lai ļautu viņiem strādāt un strukturēt savu biznesa ideju,
- **INTERAKTĪVĀ WEB PLATFORMA** [<https://www.kidsentrepreneurs.eu>], kurā ir visi nepieciešamie soļi un interaktīvās funkcijas, lai atbalstītu skolēnus visos noteiktajos posmos. Tā kalpo kā visu projekta rīku krātuve un integrē projekta "piedāvājumu" ar **biznesa piedzīvojumu spēli**¹⁰ un **E4Kids forumu**.¹¹

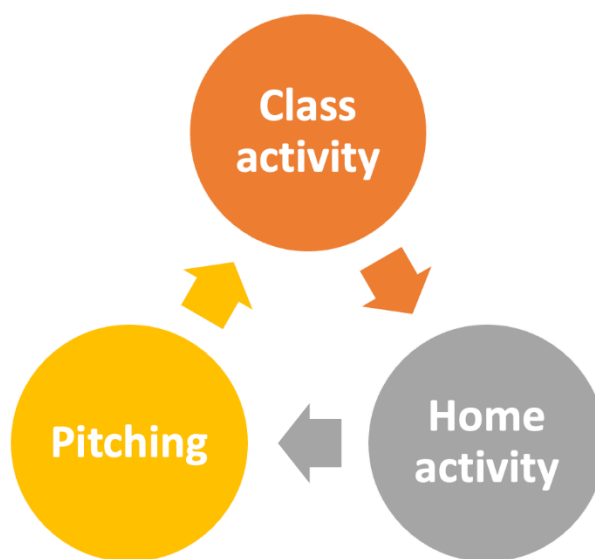
Pēc tam šī diagramma atveido **E4Kids metodoloģijas** intervences loģiku, sniedzot vizuālu kopsavilkumu par konkrētiem soļiem loģiskā secībā, lai labāk izmantotu E4Kids rīku kopumu, kas strukturēts šādi:

1 - Klases aktivitāte

Visa darbība sākas klasē, kur skolotāji vispirms iepazīstina bērnus ar pamatjēdzieniem par uzņēmējdarbību un biznesa modelēšanu, un tiek ieviests un pēc tam detalizēti izpētīts E4KIDS modeļa kanva. Klases laboratoriju sērija (*katra vidēji ilgst 1 stundu*) notiek secīgi:

- i. Iepazīstināšana ar uzņēmējdarbības pamatjēdzienu un E4KIDS modeļa kanvu, biznesa ideju definēšana, lai tās apstrādātu, un bērnu grupa, kas izstrādā idejas. Konceptijas būs vienkāršas un balstītas uz sniegtajām vadlīnijām un rīkiem. Grupās jābūt 4 vai 5 bērniem, lai labāk organizētu darbu, īstenojot kanvas.
- ii. Pirmā kanvas daļa: **KAS**
- iii. Otrā kanvas daļa: **KAM**
- iv. Trešā kanvas daļa: **KĀ**
- v. Kanvas piektā daļa: **CIK DAUDZ**

Visi šie semināri balstīsies uz iepriekšējās nodaļās aprakstīto saturu, piemēriem un ierosinātajām nodarbībām klasē, kā atsauci izmantojot E4KIDS modeļa kanvu. Šo nodarbību mērķis ir dalīties ar bērniem ar pamatjēdzieniem biznesa idejas strukturēšanā un nekavējoties praktiski pielietot teorijas pamatus ar ierosinātajām aktivitātēm un spēlēm. Uzreiz pēc katra semināra bērniem tiks lūgts izstrādāt savu modeļa kanvu kā mājasdarbu, izmantojot piedāvāto veidni.



¹⁰ Uz spēli balstīta viktorīna, kas veidota kā piedzīvojumiem bagāts ceļojums pa galvenajiem uzņēmējdarbības definēšanas un plānošanas jēdzieniem, sniedzot iespēju ātri un jautri pašnovērtēt savas zināšanas un kompetences.

¹¹ Telpa, kas paredzēta inovatīvu uzņēmējdarbības koncepciju un uzņēmējdarbības modeļu audeklu koplietošanai un apspriešanai, ko izmantos tie paši skolotāji un skolēni.



- vi. Grupas darbība, lai definētu kopīgu redzējumu, kas ir atsevišķu dalībnieku individuālā darba rezultāts.
- vii. Nobeiguma grupas aktivitāte klasē, lai pieņemtu atsauksmes un forumā/ tērzēšanas laikā apkopoto informāciju un pēc tam sagatavotu galīgo versiju gan skolai, gan starptautiskajam pičiņgam.¹²

2 - Mājas darbība

Pēc semināra nodarbībām klasē seko individuālas aktivitātes kā mājas darbs, kurā bērniem būs jāpielieto semināra laikā iegūtie priekšstati (tostarp praktiski padomi, kas izriet no spēlēs balstītām aktivitātēm), strādājot pie katras atsevišķas modeļa kanvas daļas, ievērojot sniegto veidni. Katra grupas sastāvdaļa strādā atsevišķi pie visām 4 modeļa daļām, un noslēguma klases darbnīca ļaus grupai izveidot kopīgu redzējumu.¹³

Šablona pamatā ir Power Point dokuments, lai bērni varētu labāk apvienot tekstus un attēlus/attēlus, apstrādājot informāciju atbilstoši katrai atsevišķai daļai. Katrai atsevišķai daļai būs nepieciešama vienkārša lapa, lai bērni varētu viegli un ātri to īstenot.

Daļa no mājas aktivitātēm ir arī E4KIDS platformas izmantošana, kur var atrast interaktīvus un vienkāršus avotus, lai padziļinātu zināšanas par konkrētiem jautājumiem vai vienkārši atgādinātu daļu no nepieciešamās informācijas, lai turpinātu darbu.

Platformas "forumā / tērzēšanas" sadaļa ļaus bērniem publicēt savus kanvas, lai saņemtu atsauksmes un ieteikumus no citiem dalībniekiem (*gan citās skolas klasēs, gan citās partnervalstīs*), kā arī lai sniegtu atsauksmes un ieteikumus par citiem audekliem, ņemot interesantus ieteikumus pareizam modelim [savstarpēja vērtēšana un mācīšanās no vienaudžu grupas].

Procesa beigās uz spēli balstīts pašnovērtējuma rīks ļaus bērniem labāk novērtēt savas zināšanas un, ja nepieciešams, noteikt uzlabojamās jomas.

3 - Pičiņgs

Uzņēmējdarbības pasaulē prezentācija ir produkta, pakalpojuma vai idejas prezentēšana potenciālajiem investoriem, klientiem vai klientiem. Tā ietver pārliecinošas un pārliecinošas prezentācijas vai priekšlikuma sniegšanu ar nolūku pārliecināt citus atbalstīt, ieguldīt vai iegādāties piedāvājumu.

Turklāt socializācija un mācīšanās no vienaudžiem ir savstarpēji cieši saistīti un savstarpēji izdevīgi procesi.

Saskaņā ar E4KIDS metodoloģiju nodarbība tiks organizēta 3 dažādos un secīgos posmos, sekojot gan klases, gan individuālo mājas aktivitāšu attīstībai:

¹² Atkarībā no skolas grafika un iespējamā ierobežotā laika, ko var veltīt klases nodarbībām, II - III - IV - V grupas var sagrupēt, cenšoties jebkurā gadījumā garantēt nodarbības efektivitāti un praktiskās daļas īstenošanu [*tā ir tā, kas bērniem ir vispievilcīgākā*].

¹³ Šī noslēguma nodarbība veicinās komandasdarba attieksmi un prāta vētras metodes, kur, ņemot vērā nepieciešamību panākt kopīgu sintēzi no dažādām pozīcijām un vēlmi veicināt personīgo viedokli, bērniem būs jāpanāk kompromiss.



1. Dalīšanās ar kanvas modeļa projekta versiju platformas forumā / tērzēšanā

Pēc VI aktivitātes pabeigšanas (t. i., pēc *kopīgā redzējuma definēšanas, kas ir atsevišķu dalībnieku individuālā darba rezultāts*) kanvas modelis tiks ievietots E4KIDS platformas foruma / tērzēšanas sadaļā, lai apkopotu pārējo iesaistīto skolēnu atsauksmes un viedokļus.¹⁴ Skolotāji mudinās bērnus aktīvi piedalīties forumā / tērzētavā, uzsverot, ka tā ir lieliska savstarpējās vērtēšanas un mācīšanās iespēja.

2. Skolas pičiņgs

Šajā otrajā posmā skolēni dalīsies ar savu VII aktivitātes rezultātā tapušo galīgo darbu (t. i., *noslēguma grupas aktivitāti klasē, lai pieņemtu atsauksmes un viedokļus, kas apkopoti forumā/tērzēšanā*) ar skolas biedriem, lai "iedvestu zinātkāri" arī citiem skolēniem, kuru klase nav piedalījies šajā pasākumā. Divu stundu darbseminārs, kurā pulcēsies citas skolas klases, ļaus prezentēt visas biznesa idejas / modeļus, atstājot pietiekami daudz laika, lai saņemtu atgriezenisko saiti no visiem pārējiem skolēniem.

Saskaņā ar vairākiem parametriem, kas ietver tās pašas pičiņa spējas un prasmes,¹⁵ tiks izvēlētas 5 labākās idejas/modeļi, kas pārstāvēs skolu E4KIDS starptautiskajā pičiņa tiešsaistes gadatirgū. Tam būtu jāpalielina bērnu sacensību gars un viņu iesaistīšanās šajā pasākumā. Jebkurā gadījumā pasākuma laikā īsi tiks prezentētas visas idejas/modeļi.

3. E4KIDS starptautiskais pičiņa tiešsaistes gadatirgus

Pēdējā aktivitāte būs socializēšanās ar citām iesaistītajām skolām partnervalstīs īpašā "E4KIDS starptautiskajā pičiņa dienā", kas sastāvēs no "virtuālā" gadatirgus, kas tiks organizēts, izmantojot īpašas platformas [piemēram, VFairs, Hopin, ...]. Strukturētā tiešsaistes pasākumā tiks prezentētas katras skolas labākās idejas/modeļi¹⁶, un visi pārējie skolēni sniegs savas atsauksmes. Pēc tam starptautiska žūrija¹⁷ izvērtēs visas idejas/modeļus pēc vairākiem parametriem, kas ietver arī prezentēšanas spējas un prasmes, lai noteiktu vērtīgākās idejas 4 kategorijās: 1) labāka ietekme uz vidi, 2) labāka sociālā ietekme, 3) augstākais radošuma līmenis prezentācijā un 4) visprecīzākā analīze.

Pirms aktivitāšu uzsākšanas skolotājiem ir jāiepazīstas ar attiecīgajām metodikas skolotājiem daļām un **E4Kids skolotāju grāmatā** izklāstīto aktivitāšu vispārējo struktūru un loģiku, lai gūtu vispārēju priekšstatu par to, kādas tēmas ir ietvertas aktivitātēs.

¹⁴ Šim nolūkam ir jāpagatavo modeļa angļu valodas versija, kas iegūta VI darbības rezultātā.

¹⁵ Detalizēti parametri tiks noteikti atkarībā no skolā sagatavoto ideju/modeļu skaita, lai sasniegtu starptautiskajā konkursā prasīto mērķa skaitu.

¹⁶ Šim nolūkam ir jāpagatavo VII aktivitātes rezultātā izveidotā modeļa angļu valodas versija.

¹⁷ No katra partnera ir viens eksperts.



Co-funded by
the European Union



6. Secinājumi

Projekts "ENPOW4Kids" ir izveidots ar mērķi integrēt uzņēmējdarbības izglītību Eiropas skolu programmās, uzsverot tās nozīmi jauniešu personiskajai un profesionālajai attīstībai. Šāda izglītība tiek uzskatīta par fundamentālu Eiropas konkurētspējas un tālākas ekonomiskās izaugsmes veicināšanai. Projekts īpaši pievēršās izaicinājumiem, kas saistīti ar uzņēmējdarbības mācību efektīvu nodošanu pirmspubertātes vecuma bērniem, kuri ir īpaši enerģiski un radoši.

PISA 2018 ziņojums skaidri norāda, ka mūsdienu darba tirgus prasa no jauniešiem ne tikai zināšanas, bet arī izturību, uzņēmību un spēju patstāvīgi radīt darba iespējas. Tādējādi, saskaroties ar šiem izaicinājumiem, "ENPOW4Kids" projekts izstrādāja metodoloģiju un rīku kopumu, kas palīdz skolotājiem veiksmīgi integrēt uzņēmējdarbības izglītību mācību procesā.

Projektā piedalījušies skolotāji un skolēni ir uzsvēruši dažādas grūtības, piemēram, vērtības piedāvājuma definēšanu, klienta personības precīzu noteikšanu un uzņēmējdarbības modeļa strukturēšanu, kā arī ekonomisko aspektu izpratni. Tomēr, neskatoties uz šiem izaicinājumiem, skolēnu atsauksmes liecina par lielu entuziasmu un interesi par uzņēmējdarbības ideju strukturēšanu un praktisko piemērošanu.

E4KIDS Skolotāju grāmata sniedz skaidras vadlīnijas un praktiskas spēles, kas palīdz skolēniem labāk izprast uzņēmējdarbības plānošanas un modelēšanas pamatjēdzienus. Tā piedāvā skolotājiem konkrētus piemērus un metodoloģijas, kas pielāgotas gan atbilstoši skolēnu vecumam, gan skolas mācību programmas specifiskajām, nodrošinot elastību un adaptivitāti mācību procesā.

Projekts ir demonstrējis, ka, lai arī pastāv uzlabojumu iespējas, "ENPOW4Kids" nodrošina efektīvus rīkus un metodoloģiju, kas palīdz sasniegt Eiropas izglītības sistēmas mērķus, veicinot jauniešu spēju pielāgoties mainīgajā ekonomikas un darba tirgus vidē. Tas ir būtisks solis uz priekšu, lai sagatavotu nākamās paaudzes, kas spēj ne tikai pielāgoties, bet arī veidot savu nākotni dinamiskā un nepārtraukti mainīgā globālajā ekonomikā.



Co-funded by
the European Union



**Uzņēmējdarbības domāšanas un pašapziņas
veicināšana bērnos**

KA220-SCH - Sadarbības partnerības skolu izglītībā nr. 2021-1-CZ01-KA220-SCH-000032484



FZŠ Drtinova





Co-funded by
the European Union



Eiropas Savienības finansēts. Paustie viedokļi un uzskati atspoguļo autora(-u) personīgos uzskatus un ne vienmēr sakrīt ar Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un Kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nenes atbildību par paustajiem uzskatiem.