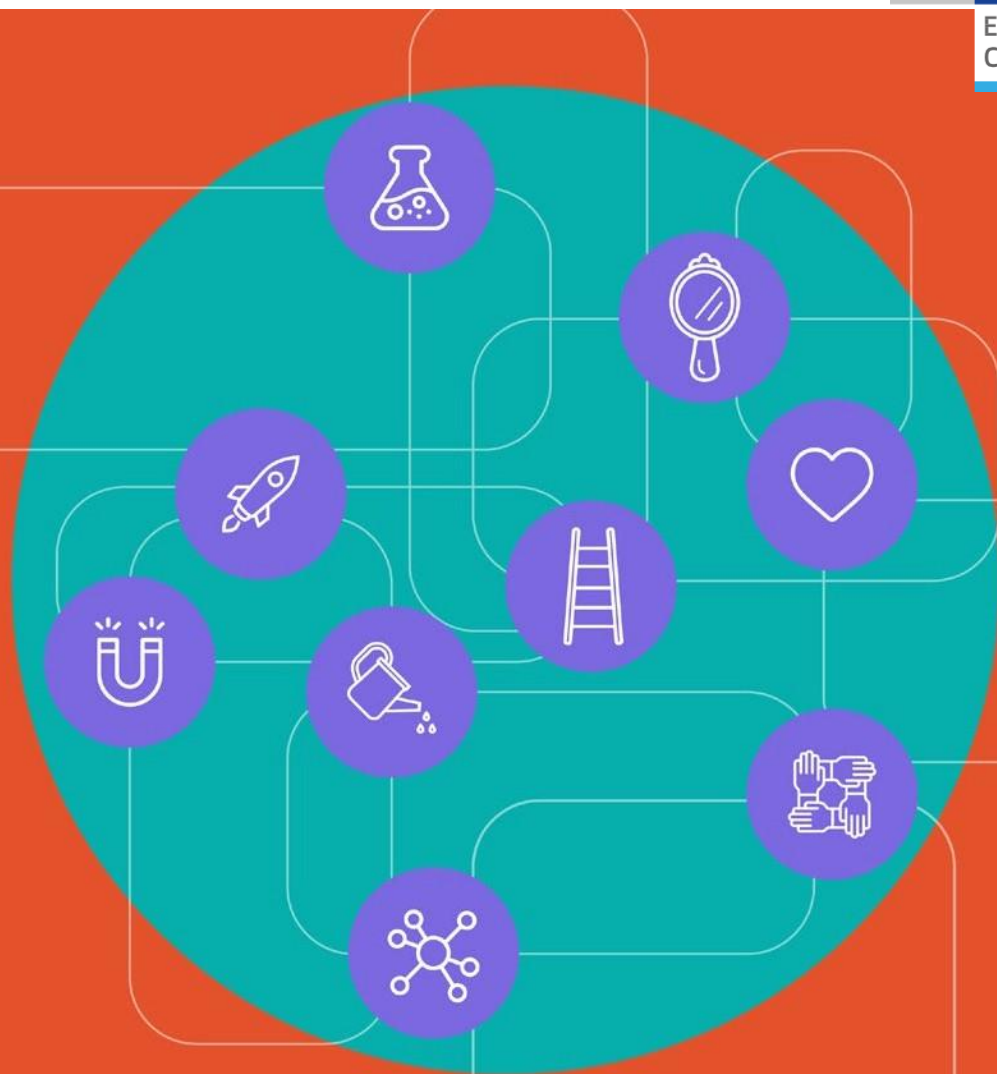




European
Commission



Příručka k rámci EntreComp

Podnikatelské vzdělávání
mimo učebnu

Joint
Research
Centre

Tato publikace je technickou zprávou, kterou vytvořilo Společné výzkumné středisko, vědecká služba Evropské komise. Jejím cílem je poskytnout vědeckou podporu založenou na důkazech pro evropský proces vytváření politik. Předkládaný vědecký výstup nepředstavuje postoj Evropské komise ohledně politik. Evropská komise ani osoby vystupující jejím jménem nenesou odpovědnost za využití této publikace.

Rukopis byl dokončen v červenci 2020.

Autoři: Margherita Bacigalupo, Lilian Weikert García, Yashar Mansoori, William O’Keeffe

Kontaktní údaje

Yves Punie (Evropská komise, Společné výzkumné středisko)

Yves.Punie@ec.europa.eu

EU Science Hub

<https://ec.europa.eu/jrc>

JRC120487

EUR 30245 EN

ISBN 978-92-76-19416-3

ISSN 1831-9424

doi:10.2760/77835

Luxembourg: Úřad pro publikace Evropské unie, 2020

© Evropská unie, 2020



Zásady opakovaného použití dokumentů Evropské komise jsou implementovány rozhodnutím Komise 2011/833/EU ze dne 12. prosince 2011 o opakovaném použití dokumentů Komise (ÚV L 330, 14. 12. 2011, str. 39). Není-li uvedeno jinak, je opakované použití tohoto dokumentu povoleno mezinárodní licencí Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). To znamená, že opakované použití je povoleno, pokud jsou uvedeny příslušné zásluhy a jsou vyznačeny provedené změny. V případě jakéhokoli použití nebo šíření fotografií a dalších materiálů, které nejsou majetkem EU, je nutné o svolení požádat přímo držitele autorských práv.

Veškerý obsah © Evropská unie, 2020, kromě obrázků: str. 26: [IDEO LLC](#), str. 30: [Sapargul Mirseitova, USAID](#), str. 32: [Mary Anne Enriquez přes Flickr](#), str. 38–41 – [EntreComptalia](#), str. 44 [Caio přes Pexels](#); str. 49 [Muhammad M Rahman](#); str. 56 – [Sven Cipido přes Flickr](#); str. 61 – [Jean-Louis Zimmermann přes Flickr](#); str. 64 – [Fabrizio Cornalba přes Flickr](#); str. 66 – [Ben Chun přes Flickr](#); str. 68 – [Dungdm93](#); str. 72 – [Interaction Design Foundation](#); str. 75, 76 – [Service Design Tools](#); str. 81 – [Rosenfeld media přes Flickr](#); str. 83 – [Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation](#); str. 84 – [Start-up BW Elevator Pitch přes Flickr](#); str. 88 – [Elitatt přes Flickr](#).

Grafický design a rozvržení: Valentina Barsotti / [Takk studio](#)

Jak tuto zprávu citovat: Bacigalupo, M., Weikert García, L., Mansoori, Y., O’Keeffe, W. *EntreComp Playbook. Entrepreneurial learning beyond the classroom*. EUR 30245 EN, Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg, 2020, ISBN 978-92-76-19416-3, doi:10.2760/77835, JRC120487.

Název: *Příručka k rámci EntreComp. Podnikatelské vzdělávání mimo učebnu*.

Abstrakt: Tato příručka je určena zprostředkovatelům vzdělávání a školitelům, kteří působí mimo formální vzdělávací systém. Poskytuje čtenářům různé nástroje usnadňující orientaci, se kterými mohou experimentovat a vytvořit vlastní mapu podnikatelského učení a vzdělávání.



Margherita Bacigalupo
Lilian Weikert García
Yashar Mansoori William
O'Keeffe

Příručka k rámci EntreComp

Podnikatelské vzdělávání
mimo učebnu

Joint
Research
Centre

Index

5	Váš index	36	Nástroje a techniky	69	Pochopte své uživatele
6	Vítejte	37	Návrh intervence vzdělávání	70	Mapa empatie
8	Úvod	38	Plátno pro návrh školení	71	Zlatý kruh
10	EntreComp	42	Plánování intervence podnikatelského vzdělávání	72	Persony
12	Tato příručka	43	Vytvoření bezpečného a podpůrného prostoru pro učení	73	Plátno podnikavosti
13	Devět principů rámce EntreComp	44	Tržiště výzev	74	Seznámení s prostředím
14	Praxe	45	Plán a časový harmonogram práce	75	Mapa ekosystému
15	Novinky	46	Radarový graf na podporu podnikatelského vzdělávání	76	Karty s problémy
16	Spouštěče	48	Uspořádání workshopu podnikatelského vzdělávání	77	Plátno obchodního modelu
17	Reflexe	49	Dimenze RAMP	78	Lean Canvas
18	Ekosystém	51	Sladění s principy rámce EntreComp	79	SWOT analýza
19	Spolupráce	55	Společné kreslení obličejů	80	SOAR analýza
20	Ostatní	56	Hra se skrytými pravidly	81	Scénář použití
21	Mentoring	57	Inventář prostředků	82	Cesta uživatele
22	Pokrok	58	Pět rolí	83	Prototyp
23	Metody	59	Rámec nápadu na vytvoření hodnoty	84	Prezentace / výtahová řeč
24	Uskutečnění	60	Rozhlédněte se kolem	85	Rubrika P2P
26	Návrhové myšlení	61	Myšlenková mapa	86	Vlastní reflexe studijních úspěchů
28	Metoda Lean Startup	62	Guilfordův test alternativních použití	87	Nakreslete svou květinu EntreComp
30	Učení na základě projektu	63	Náhodná kombinace	88	Kritika pro budoucnost
32	Zábavné experimentování	64	Brainstorming	89	EntreComp vs. nástroje
34	Třídy jako vzdělávací komunity	66	Puntíkové hlasování	92	Zdroje inspirací
		67	Šest myslících klobouků	93	Poznámky
		68	SMART cíle		

Váš index

Jak brzy zjistíte, tato příručka není návodem s pokyny, který je třeba do písmene dodržet. Je to spíše sada nástrojů pro zprostředkovatele podnikatelského vzdělávání a školitele určená pro návrh rozhovorů. Při procházení se vám budou některé nápady líbit víc než jiné. Vyberte a vytvořte si vlastní index principů, metod a nástrojů. Zvolte si značky, které vám pomůžou prozkoumat území podnikatelského vzdělávání.

[illegible]

Vítejte

Tyto dvě nové zprávy, *Rámec EntreComp v práci: Evropský rámec podnikatelských dovedností v akci na pracovním trhu* a *Příručka k rámci EntreComp* s praktickými radami pro zprostředkovatele a školitele na pracovním trhu představují novou kapitolu úspěchu rámce EntreComp.

Jsou publikovány v době, kdy evropská ekonomika, pracovní trh a pracovníci čelí nebývalým výzvám. Nikdy nebylo zřejmější, že k reakci na tyto výzvy potřebujeme dovednosti v oblasti odolnosti, iniciativy a spolupráce. Rámec EntreComp nabízí inspiraci a lekce pro osvojení podnikatelského přemýšlení napříč Evropskou unií.

Deset případových studií ve zprávě *Rámec EntreComp v práci* zdůrazňuje různé způsoby, kterými lze rámec EntreComp využít, včetně rozvoje pracovníků, návrhu školení, podpory start-upů a návrhu plánů osobního rozvoje.

Příručka k rámci EntreComp je inovativní sbírka postupů, nástrojů a příkladů zaměřených na to, jak rámec aktivovat na pracovišti. Devět principů rámce EntreComp uvedených v této příručce má potenciál stát se novou metodologií pro budování podnikatelských dovedností a může je aplikovat jednotlivci plánující svoji kariéru nebo je lze použít na úrovni systému na podporu kompletní pracovní síly.

Doufáme, že tyto nové publikace poslouží jako výzva k většímu využití rámce EntreComp a plnění cílů agendy dovedností pro Evropu.

Zvláštní poděkování patří následujícím organizacím, které nám poskytly obsáhlé a inspirativní informace o svých případových studiích: Bantani Education ve spolupráci s Matera Hub, Espacio RES, EU3Leader Consortium, Consorcio Fernando de los Ríos a program Guadalinfo, Mygrants, skupina SFEDI Group s oceněními SFEDI Awards, řešeními SFEDI Solutions a IOEE, Social Innovators KG, Startup Support South Africa, Women's Organisation a Youth@Work Partnership. Vítám také různorodé projekty a závazek ze strany komunity EntreComp, v rámci kterých byl rámec EntreComp použit ve třetím sektoru, pro sociální inovaci a start-upy a na podporu nedostatečně zastoupených a znevýhodněných skupin.

Děkuji také pracovníkům týmu Společného výzkumného střediska Komise EU, a to za jejich práci při vytváření této zprávy i jejich závazek rámec průběžně implementovat a rozvíjet.

Alison Crabb

vedoucí jednotky pro dovednosti a kvalifikace

Generální ředitelství pro zaměstnanost, sociální věci a sociální začleňování

„... ve světě, kde vládne nejistota a složité problémy, představují zavedené postupy a mapy omezené a omezující nástroje. To, co opravdu potřebujeme, jsou lidé schopní vytvořit své vlastní mapy. A vytvoření těchto map vyžaduje experimentální pedagogický model.“

Juan Freire

Úvod

Přijmout Evropský rámec podnikatelských dovedností (EntreComp) znamená věřit, že se všichni dokážeme naučit, jak posílit svoji podnikavost.

Také to znamená věřit, že díky posílení podnikavosti dokážou studenti, zaměstnanci, sociální pracovníci, manažeři a vedoucí představitelé třetího sektoru nebo vlastníci firem vytvářet větší hodnotu pro ostatní.

Přijmout Evropský rámec podnikatelských dovedností (EntreComp) znamená věřit, že všichni se dokážeme naučit, jak posílit svoji podnikavost. Také to znamená věřit, že s posílením podnikavosti dokáží studenti, zaměstnanci, sociální pracovníci, manažeři a vedoucí představitelé třetího sektoru nebo vlastníci firem vytvářet větší hodnotu pro ostatní.

Znamená to věřit, že podnikavost není jen o vytváření úspěšných firem, ale že je to dovednost, díky které můžeme zlepšit prostředí, ve kterém žijeme, a to řešením starých a nových problémů, plněním nesplněných potřeb a aktivním řešením známých i nových výzev, jako je dosažení uhlíkově neutrální ekonomiky, odstranění chudoby nebo vyčištění oceánů od plastů. EntreComp je nástroj pro všechny, kdo chtějí pomáhat ostatním rozvíjet jejich potenciál pozitivně ovlivnit vše, co dělají, ať už v pozici podnikatele, aktivního občana nebo zaměstnance v soukromém či třetím sektoru. Popisuje podnikavost jako obsáhlou sadu kompetencí, které lze použít v různých kontextech k vytvoření hodnoty pro ostatní. EntreComp je popisný rámec, který

neurčuje, jak mají být takové dovednosti předávány nebo studovány. Od své publikace je rámec EntreComp široce využíván. Příručka *EntreComp into Action*ⁱ obsahuje více než 70 případů použití a dalších 10 naleznete ve zprávě *EntreComp at Work*ⁱⁱ. Další výzkum zdůraznil některé problémy, kterým čelí aktéři ve světě podnikatelského vzdělávání, a také některé metody a nástroje, které používají k řešení problémů zjištěných na základě praktických podnikatelských zkušeností.

.....
i McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A., (2018) *EntreComp into Action: get inspired, make it happen* (editoři M. Bacigalupo a W. O’Keeffe), Luxembourg: Úřad pro publikace Evropské unie; EUR 29105 EN: doi:10.2760/574864, <https://europa.eu/!fb73BK>

ii McCallum, E., McMullan, L., Weicht, R. and Kluzer, S. *EntreComp at Work*. (2020) *The European Entrepreneurship Competence Framework in action in the labour market: a selection of case studies*. (M. Bacigalupo Ed.), Luxembourg: Úřad pro publikace Evropské unie; 30228 EN: 10.2760/673856

EntreComp

EntreComp je flexibilní referenční rámec, který definuje, co znamená podnikavost jako klíčová kompetence pro celoživotní vzdělávání. Rámec je komplexní a slouží k více účelům. Jeho cílem je rozšířit podnikatelské kompetence evropských občanů a organizací.

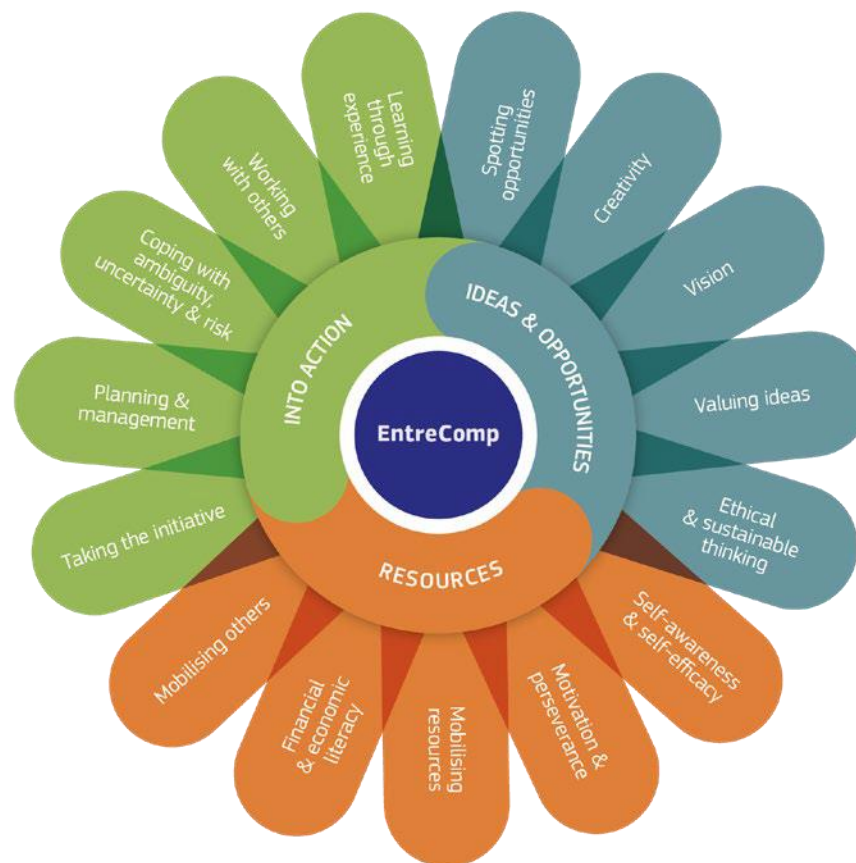
Rámec EntreComp byl publikován v roce 2016 a představuje sdílený náhled na znalosti, kompetence a přístupy, které tvoří podnikavost ve všech oblastech života.

Na začátku je uvedena definice, že podnikavost je, když využijete příležitosti a nápady a proměníte je v hodnotu pro ostatní. Taková hodnota může být finanční, kulturní nebo sociální“. Tato definice naznačuje, že podnikavost je individuální i kolektivní kompetence. Dále říká, že podnikavost je kompetence pro život, která je relevantní pro aktivní občanství, zapojení do společností, rozvoj kariéry i začátek něčeho nového a hodnotného pro ostatní, ať už v soukromém, veřejném nebo třetím sektoru.

EntreComp identifikuje 3 oblasti a 15 kompetencí, které jsou uvedeny na **OBRÁZKU 1**.

Kolo rámce EntreComp poskytuje přehled různých, ale vzájemně propojených kompetencí, které jednotlivci, týmy a organizace používají k objevování a využívání příležitostí a nápadů.

EntreComp není normativní. Všechny 15 kompetencí je stejně důležitých. Není zde žádná hlavní kompetence ani několik základních a pomocných kompetencí. Proces přijetí nemá žádné pevně stanovené pořadí a kompetence nemají žádnou hierarchii. Kontext použití určuje, které kompetence jsou relevantnější. Rámec EntreComp by měl být přizpůsoben konkrétnímu procesu nebo případu podnikatelského vzdělávání.



Obrázek 1: Oblasti a kompetence rámce EntreComp

Měly by být odstraněny kompetence, které nejsou prioritní, a zdůrazněny ty, které jsou důležité pro zamýšlený cíl.

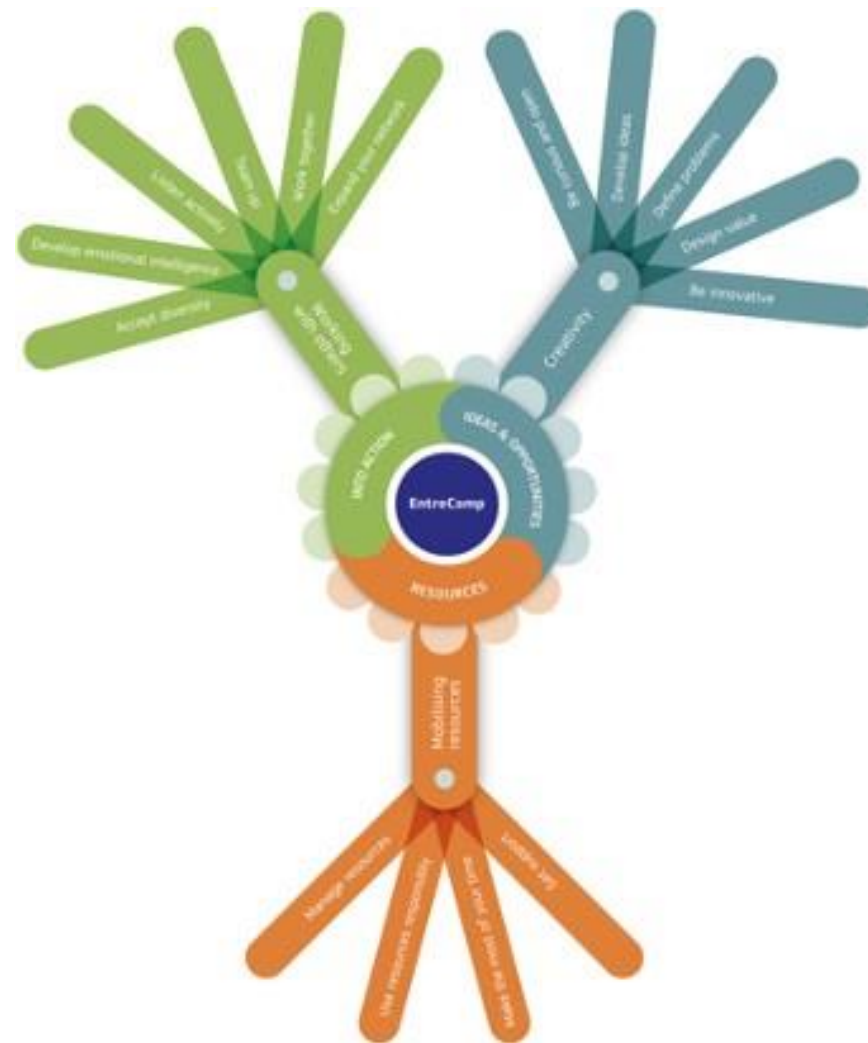
Kolo EntreComp lze vnímat jako jednoduchý výchozí bod pro pochopení a interpretaci toho, co znamená podnikatelská kompetence. Kolo pak definuje jednotlivé kompetence v rámci tematických vláken, která popisují, co daná kompetence skutečně znamená v praxi.

Každé vlákno obsahuje výsledky učení v rámci osmi úrovní pokroku, od základní a středně pokročilé po pokročilou a odbornou úroveň. Výroky o výsledcích učení pomáhají zhodnotit různé výchozí situace studentů, aby bylo možné průběžně posoudit učení nebo navrhnout cestu podnikatelského vzdělávání.

Rámec EntreComp uvádí, že podnikavost je klíčovou kompetencí pro celoživotní vzdělávání, a tuto kompetenci podrobně popisuje. Neříká však, jak ji lze podpořit nebo rozvíjet.

Od roku 2016 jsme se toho díky praktickému použití rámce EntreComp v EU i v mezinárodním měřítku hodně naučili.

A právě praxe je základem této publikace.



Obrázek 2: Tři kompetence rámce EntreComp rozvinuté do vláken

Tato příručka

Tato příručka je určena primárně pro zprostředkovatele vzdělávání, včetně školitelů, zaměstnanců a služeb pro zajišťování zaměstnání, kteří plní potřeby dospělých. Příručku lze použít v různých scénářích: rozvoj podnikatelských kompetencí u dospělých ke zvýšení jejich šancí na pracovním trhu, zvyšování kvalifikací tváří v tvář měnícím se potřebám trhu práce, dosažení kariérního postupu, podpora iniciátorů změn i podnikových start-upů v rámci existujících podniků i mimo ně. Příručku lze využít v soukromém, veřejném i třetím sektoru. Jejím cílem je pomoci zprostředkovatelům neformálního vzdělávání, kteří působí mimo formální vzdělávací systém a navrhují a poskytují smysluplné aktivity podnikatelského vzdělávání.

Žádné dvě aktivity podnikatelského vzdělávání nebudou stejné a nelze ani napsat algoritmus k dosažení perfektní intervence. I když je definován formát, každá studijní skupina a každý koncept mají své vlastní okolnosti a zprostředkovatel se bude muset přizpůsobit a tyto okolnosti maximálně využít. Tato příručka proto nepředstavuje návod. Místo toho poskytuje čtenářům různé nástroje usnadňující orientaci, se kterými mohou experimentovat a vytvořit vlastní mapu podnikatelského učení a vzdělávání.

Příručka obsahuje devět principů, které by měli všichni zprostředkovatelé podnikatelského vzdělávání zohlednit při návrhu výuky a studia v oblasti podnikání.

Popisuje také tři oblíbené podnikatelské metody a tři pedagogické metody, které lze přizpůsobit a podpořit jimi podnikatelské vzdělávání.

Podnikatelské metody zahrnují jasné pokyny, jak vytvořit hodnotu pro ostatní. Vytvářejí logiku pro přemýšlení a akce. Popisují kroky a nabízejí nástroje, které lze použít v jednotlivých fázích

podnikatelského procesu. Metody jsou založeny na výzkumu i teorii a také na postupech skutečných podnikatelů.

Cílem pedagogických metod je vést učitele a školitele při pěstování kompetencí rámce EntreComp, včetně vytrvalosti, reaktivnosti, osobní zdatnosti, kreativity, týmové práce a citlivosti vůči důsledkům jednotlivých kroků v oblasti etiky a udržitelnosti. Cílem všech je podpora vzdělávání nabídkou něčeho, na co mohou studenti reagovat, například problému nebo výzvy. Využívají pokládání otázek a zkoumání a podporují myšlení zaměřené na růst.

Seznam metod není úplný, ale nabízí čtenářům různé alternativní přístupy, které můžou prozkoumat a kombinovat a v rámci kterých můžou experimentovat. Každou metodu lze pomocí zmíněných devíti principů adaptovat tak, aby pomohla vytvořit zkušenosti pro vytváření praktických hodnot, díky kterým zvýší studenti své kompetence v oblasti podnikavosti.

V závěrečné části této příručky jsou uvedeny zdroje, šablony a nástroje, které zprostředkovatelům vzdělávání pomůžou navrhnout vzdělávací aktivity pro jednotlivé situace, aby studenti zdokonalili své podnikatelské kompetence.

Samotná příručka je určena jako vzdělávací cvičení pro ty, kteří nemají žádné nebo jen velmi malé zkušenosti s návrhem praktických podnikatelských zkušeností. Příručka je založena na experimentech, vytrvalosti a lekcích, které si uživatelé rámce EntreComp osvojí.

Devět principů rámce EntreComp

Tato část obsahuje devět inspirativních principů, které zprostředkovatele provedou procesem návrhu, implementace a monitorování praxe s podnikatelským vzděláváním. Tyto principy pomáhají nastavit správné myšlení pro vytvoření praktických podnikatelských zkušeností, které studentům umožňují fázovat a rozvíjet jejich podnikatelské kompetence.

Praxe (Experience)

Plánujte zkušenosti s podnikatelským vzděláváním

Podnikavost je individuální a kolektivní schopnost využít příležitosti a nápady ke generování hodnoty pro sebe a ostatní. Hodnota, která je generována prostřednictvím podnikatelských akcí, může mít různé typy. Může se jednat o kulturní, sociální, emocionální, environmentální nebo ekonomickou hodnotu. Podnikatelské aktivity mohou vést k založení podniku, inovacím ve veřejném sektoru nebo k zahájení aktivity na té nejnižší úrovni s cílem dosáhnout změny ve společnosti.

Podnikavost je tedy zaměřená na akce a podnikatelské vzdělávání musí být založeno na praktických podnikatelských zkušenostech. Rozvoj podnikavosti jako kompetence je mnohem více než jen studium podnikavosti a předpokládá sílu učení vytvořením hodnoty. Rámec EntreComp udává, že každá iniciativa zaměřená na vytvoření hodnoty představuje příležitost k učení a učení na základě zkušeností je jednou z kompetencí, které podporují naši podnikavost.

Při návrhu aktivity podnikatelského vzdělávání je důležité vytvořit rámec akce, zajistit správné prostředí pro experimenty, flexibilní přijetí a vytváření příležitostí k selhání, reflexi a opravě. Pokud je to možné, mělo by to být provedeno v reálném prostředí.

Opakování procesu je skvělý způsob, jak zaručit, že bude možné se učit na základě zkušeností, testovat nápady a postupně zpřesňovat předpoklady na základě toho, co funguje a co ne.



Novinky (Novelty)

Zaměřte se na vytváření nové hodnoty

Podnikatelské vzdělávání vždy začíná od problému, na který ještě neznáme řešení. Daný problém je často špatně definován a neustále se mění.

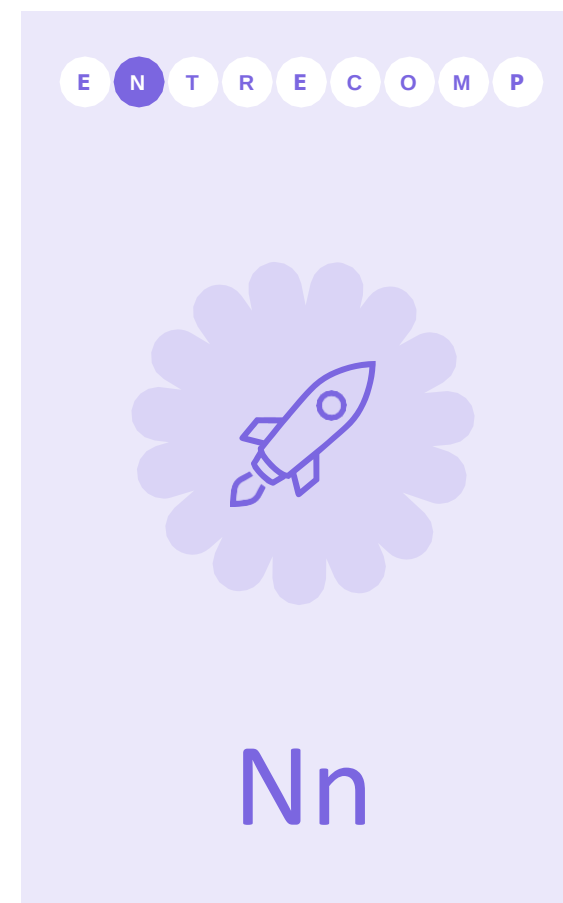
Vytvoření nové hodnoty bývá hlavním cílem podnikatelského procesu.

Učení, jak se stát podnikatelem, vyžaduje, aby studenti zkoumali způsoby, jak vytvořit novou hodnotu. Novinky představují důležité kontinuum, které se posouvá od nového pro jednotlivce k novému pro svět. Podnikatelské vzdělávání lze realizovat vytvořením řešení, která jsou nová pro jednotlivce nebo projektový tým.

Generování nové hodnoty pro ostatní není lineární proces a nemělo by být takto řešeno. Je to průzkumnická činnost, která vyžaduje kreativitu, schopnost řešit nejednoznačnost, nejistotu a riziko a učit se ze zkušeností, což jsou tři kompetence rámce EntreComp.

Namísto předložení podrobných pokynů nebo výběru ideální kombinace technik pro generování nápadů se jako zprostředkovatel vzdělávání musíte zamyslet nad novinkami v rámci několika cyklů opakování, které mohou zahrnovat: generování více účelných nápadů, testování nápadů prostřednictvím zamýšlených cílových osob, vyřazení, kombinování, prototypování a další rozvoj nápadů.

Měli byste také pečlivě plánovat vytvoření prostředí vzdělávání, které podporuje generování nových nápadů, podporuje dotazy a nezdary a dočasná selhání vnímá jako příležitost k učení.

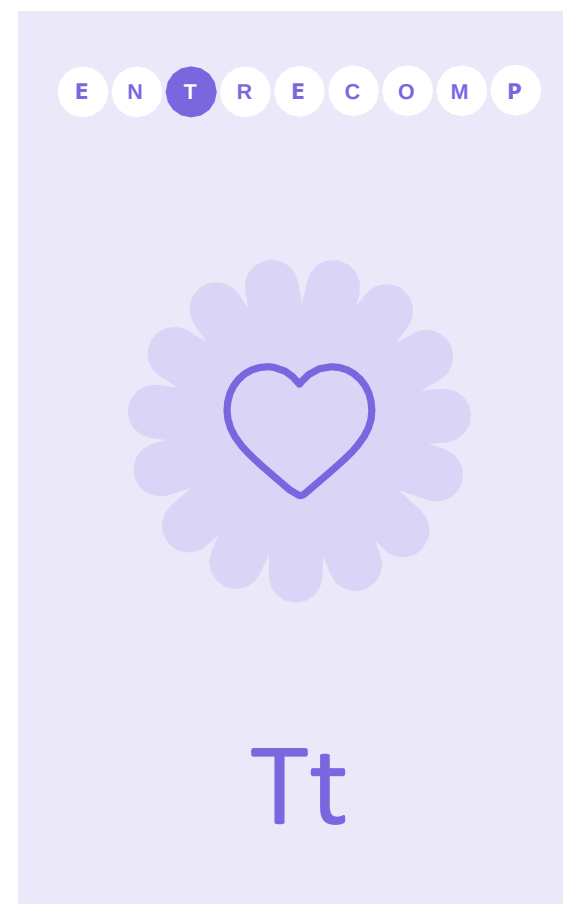


Spouštěče (Triggers)

Využijte spouštěče pro emoční učení

Emoce jsou vždy součástí procesu učení, zvláště pokud studenti musí spolupracovat a řešit špatně definované problémy a neočekávané toky událostí v omezeném časovém rámci. Experimentální povaha podnikatelského vzdělávání přináší emoční dimenzi, kterou lze využít. Množí se důkazy, že řešení emoční části vzdělávání se vyplatí, dokáže zvýšit osobní zdatnost, zápal pro podnikavost a hromadění podnikatelské identity.

Jako vyučující můžete plánovat příležitosti, během kterých se studenti budou moct učit z událostí a procesů, které mají emoční váhu a nutí je řešit nejednoznačnost, nejistotu a riziko, jednu z kompetencí rámce EntreComp. Jak toho můžete dosáhnout: nastavte náročné úkoly, požádejte studenty, aby opustili školící místnost a komunikovali se zamýšlenými uživatelskými skupinami, příjemci nebo zákazníky, s podporovateli nebo možnými kritiky jejich nápadů, kteří do procesu přinášejí nejistotu, vyzvěte studenty, aby pracovali v týmu nebo zvýšte časový nátlak, například posunutím termínu.



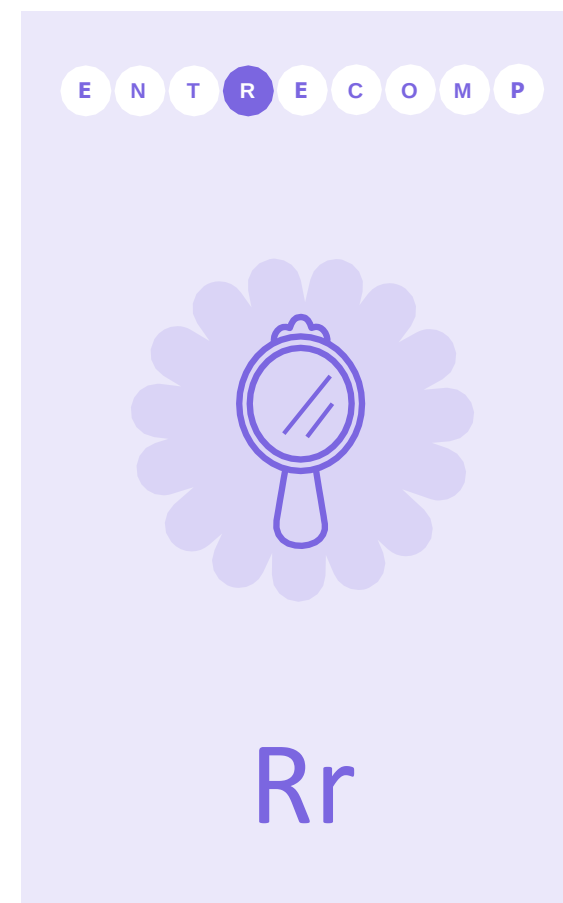
Reflexe (Reflection)

Použijte reflexi ke zviditelnění učení

Podnikatelské vzdělávání je vnitřně experimentální. Aby bylo možné učení realizovat, musíme o něm popřemýšlet. Reflexe nám pomáhá se učit, upřesnit domněnky a vylepšovat nápady v každém bodě procesu učení. Umožňuje nám také extrahovat z každé situace učení obecné principy, které lze použít na nové situace a které se pak stanou základem dalšího učení.

Reflexe podporuje metapoznávání, což je schopnost pochopit vlastní myšlenkové procesy, včetně svého procesu učení. Lepší povědomí o vlastních silných a slabých stránkách v roli studentů, členů týmu, kreativně myslících lidí, odolných zástupců atd. pomáhá při individuálně řízeném studiu.

Jako pedagog můžete reflexi zdůraznit tak, že do procesu zahrnete opakující se cykly zjišťování, vytváření nápadů a testování, ale také tím, že požádáte studenty (jednotlivě nebo ve skupinách), aby se zamysleli nad svými zkušenostmi se studiem. Udělat to můžou písemně i ústně. Po dokončení takového cvičení na sebereflexi budou jejich výsledky učení viditelnější, a to zvýší jejich osobní zdatnost, což je jedna z kompetencí rámce EntreComp.



Ekosystém (Ecosystem)

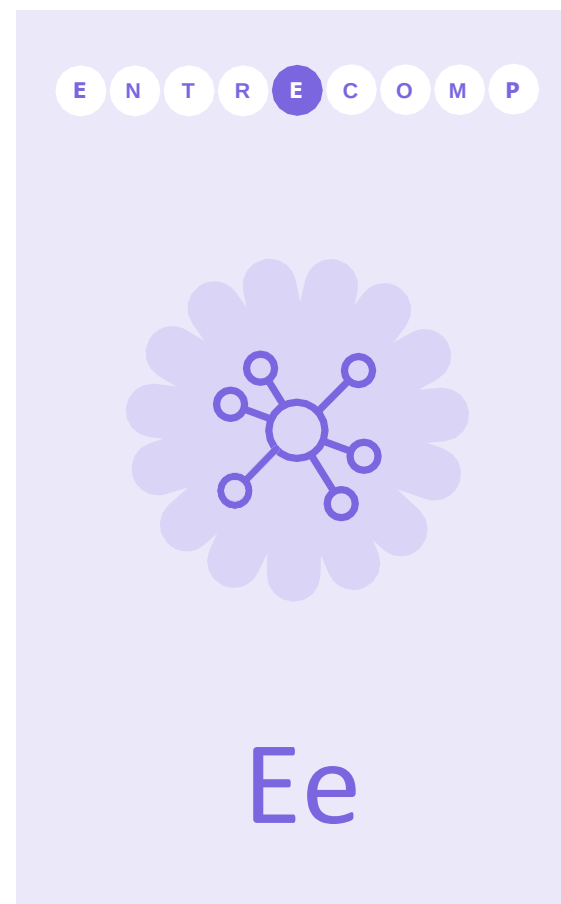
Propojte se se širším ekosystémem

Podnikavost je sociální proces, který je součástí konkrétní komunity. Podnikatelský ekosystém je skupina vzájemně propojených aktérů v rámci jedné takové komunity, kteří společně a závisle jeden na druhém tvoří základ pro produktivní podnikání. Může se jednat o místní firmy, nevládní organizace nebo komunitní asociace. Takové subjekty představují zdroje výzev, zkušeností a příkladů z reálného života, které můžou nabídnout zajímavé vzdělávací příležitosti.

Můžete začít pozváním zástupců místního ekosystému, aby se studenty pohovořili o výzvách, kterým čelí, nebo je požádejte o výtah pro studenty, na základě kterého pak vytvoří projekt.

Propojení vzdělávací praxe s ekosystémem poskytuje obsáhlejší přehled o kontextu a umožňuje určit klíčové hráče. Ti můžou pomoci s převedením nápadů do praxe a s mobilizací zdrojů pro převedení nápadů do praxe, včetně informací, kompetencí a odborných znalostí, které možná studenti nemají. Reálné zkušenosti s neúspěchem pomůžou studentům pochopit, že selhání je součástí procesu učení a podnikání, a pracovat na motivaci i vytrvalosti, které jsou součástí 15 kompetencí rámce EntreComp

Podporou interakce studentů s externím světem zajistíte, že studium je zasazené v kontextu, v opravdovém prostředí a že studenti si vyzkouší přenos svých předchozích zkušeností a znalostí, aby mohli řešit nové situace. Učení na základě zkušeností je další z 15 kompetencí rámce EntreComp, kterou můžete pokrýt využitím principu ekosystému. Díky interakci s místním ekosystémem se studenti stávají jeho součástí. Můžou začít na okrajích ekosystému, ale s postupujícím učením a interakcí zvyšují své zapojení a rozšiřují své odborné znalosti a dostávají se ke středu ekosystému. Jsou pak samostatnější při řízení svého vlastního studia.



Spolupráce (Cooperation)

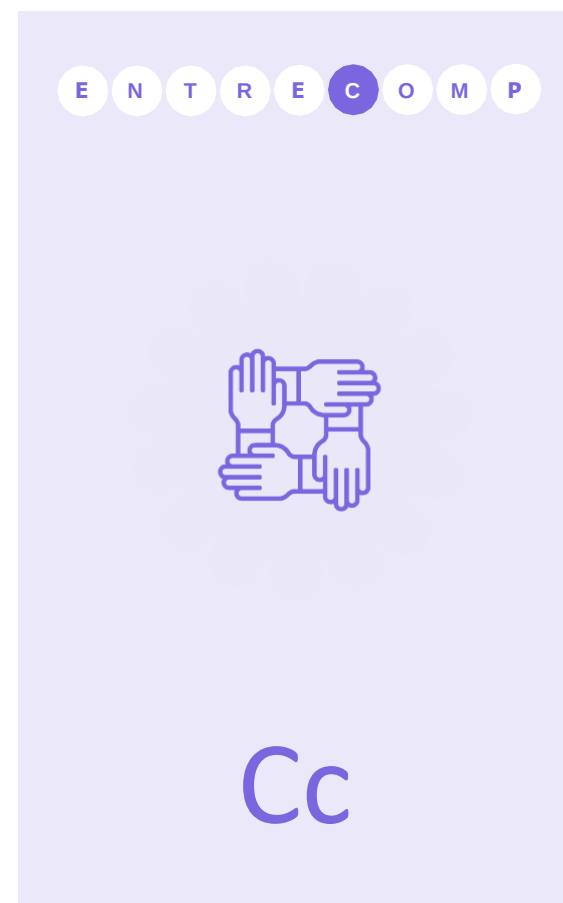
Podporujte spolupráci

Lidé velmi málo pracují v izolaci. V případě podnikatelského vzdělávání to platí dvojnásob. Podnikavost je individuální i kolektivní kompetence. Samotný fakt, že pokud chceme vytvořit hodnotu pro ostatní, musíme s nimi komunikovat a zapojit je do procesu, dělá z takového procesu společnou tvorbu.

Spolupráce – zapojení do užitečné skupinové aktivity a týmová práce studentů v rámci podnikatelského vzdělávání – dokáže vyvolat a rozvinout různé znalosti, dovednosti a přístupy.

Práce s ostatními je sama o sobě podnikatelskou kompetencí. Vyžaduje schopnost uznávat a respektovat ostatní, rozvinout u sebe empatii a emoční inteligenci a naladit se na ostatní. Aktivně naslouchat a začlenit vstup ostatních lidí, spojit se s ostatními ve snaze dosáhnout společného cíle, pracovat efektivně v týmech i schopnost rozšířit svoji síť a zvýšit dopad.

Pokud studentům předložíte úkoly vyžadující spolupráci, donutíte je osvojit si jednu z 15 kompetencí definovaných v rámci EntreComp a poskytnete jim emoční spouštěče, které podpoří studium.



Ostatní (Others)

Zapojte ostatní

Podnikatelské vzdělávání stojí na vytváření hodnoty. Pedagogika vytvářející hodnotu vyžaduje, aby studenti aplikovali své nové nebo stávající znalosti, dovednosti a přístupy za účelem vytvoření něčeho hodnotného alespoň pro jednu externí zainteresovanou osobu mimo jejich vlastní skupinu (třída, kurz, funkční jednotka v organizaci). Vytvořená hodnota může mít libovolný typ: ekonomická, sociální, kulturní, environmentální nebo emoční.

Vytvořit něco hodnotného pro někoho jiného vyžaduje empatii. To znamená, že se člověk musí umět vcítit do druhého, pochopit jeho problémy, přijmout jeho náhled na věc a zapojit ho do procesu vytváření hodnoty. V rámci EntreComp je empatie jedním z výsledků učení, které tvoří spolupráci s ostatními, jednu z 15 kompetencí rámce.

Když vybíráte problém nebo žádáte studenty, aby si vybrali problém k řešení na základě vlastní zvědavosti, motivace a zaujetí, je důležité jim pomoci v interakci s ostatními, aby mohli přijmout nový pohled a zarámovat problém novým způsobem. Vyzvěte je, aby úzce spolupracovali s osobami, které mají získat výhody z procesu vytváření hodnoty. Umožní jim to shromáždit klíčové informace, identifikovat příležitosti a získat zpětnou vazbu k nápadům. Příjemci výhod, uživatelé, zákazníci mohou poskytnout velmi užitečné vhledy v libovolné fázi procesu. Můžou poskytnout zpětnou vazbu nebo se stát spolutvůrci, rovnocennými partnery v kolektivním procesu proměny nápadu do akce.



Mentoring

Bud'te mentorem studenta

Jako zprostředkovatel podnikatelského vzdělávání v oblasti vzdělávání dospělých musíte dělat víc než jen organizovat aktivity pro své studenty, aby získali všechny znalosti uvedené v osnovách nebo sylabu. Musíte pro studenty vytvářet příležitosti pro nezávislý rozvoj jejich vlastního učení, aby si ho mohli řídit sami.

Nepřemýšlejte nad tím, jaké úkoly musíte pro studenty naplánovat, aby dosáhli sady výsledků učení. Staňte se mentorem a koučem svých studentů. Očekává se, že sníte jejich závislost na vás jako na pedagogovi, donutíte je využívat jejich předchozí zkušenosti, přijmout nové role a učit se ze zkušeností, jakmile nastanou nové situace.

Pokud budete spíše mentor a ne instruktor, podpoříte rozvoj jejich osobní zdatnosti, čímž se podpoří jejich schopnost řešit nejasné, mnohoznačné a složité situace a samostatně si řídit vzdělávání při vytváření hodnoty.

Není to jednoduchý krok, a pokud se toho bojíte, pamatujte, že mentor bez chyb neexistuje. Každý mentor si musí vytvořit svůj přístup, sledovat zájmy, vášně a touhy svých studentů související s vytvářením hodnoty. Můžete začít pomalu. Nejdříve poskytovat vzdělávání pro projekty vedené studenty a postupně studentům poskytnout více svobody. Model pokroku EntreComp vám pomůže pochopit, jak se vyvíjí autonomie studentů.



Pokrok (Progression)

Vyhodnoťte pokrok pomocí několika metod

Podnikatelské vzdělávání je složitý fenomén, kdy každý student má jinou zkušenost, která je utvářena jeho zájmy, cíli, emocemi a předchozí úrovní kompetencí. Podnikatelské vzdělávání je také zasazeno v sociálním kontextu, kde proces učení utvářejí interakce s ostatními.

Hodnocení podnikatelského vzdělávání není snadný úkol. Posouzení, zda student dosáhl toho, čeho podle intervence měl, vlastně ani není úkolem. V podnikatelském vzdělávání neexistují žádné standardizované testy k seřazení výsledků studenta. Pokud je učení motivováno zvědavostí studentů a nikoli snahou nastavit pevná kritéria k měření úspěchu, můžete se vy jako zprostředkovatel zaměřit na pozorování toho, jak studenti čelí výzvam procesu podnikatelského vzdělávání, a pomoci jim zamyslet se nad jejich výsledky a zhodnotit je.

Posouzení, jak studenti realizují úkoly, není jediným způsobem vyhodnocení pokroku. Například přemýšlivé učení vychází z individuální nebo kolektivní reflexe studentů a jeho cílem je podpořit učení řízené jednotlivými studenty a myšlení zaměřené na růst. Hodnocení dalšími studenty zahrnuje vzájemné hodnocení studentů a podporuje jejich schopnost přijmout cennou kritiku od ostatních a poskytovat ostatním konstruktivní zpětnou vazbu.

Chcete-li svým studentům pomoci s pokrokem v podnikatelském vzdělávání, měli byste čekat nečekané, hledat odpovědi a řešení, které vás překvapí, a nikoli ty, které odpovídají vašim očekáváním. Výroky o výsledcích učení rámce EntreComp vám pomůžou sladit studijní aktivitu s otázkami (vlastního) hodnocení, které vás a studenta provedou hodnocením v podobě učení, spíše než hodnocením studia.



Metody

Neexistuje žádný přístup, který by byl vhodný pro všechny potřeby. Celoživotní vzdělávání zahrnuje širokou škálu vzdělávacích prostředí a kontextů s různými charakteristikami. Pokud začnete rámcem EntreComp, zavazujete se podpořit své studenty v osvojování podnikatelské kompetence, ale neznamená to, že k tomu musíte použít konkrétní způsob. V této části naleznete šest metod. Tři pocházejí z podnikatelské praxe a tři z pedagogické praxe. V literatuře jich naleznete mnohem víc. Každá metoda se zaměřuje na něco jiného. Každou z nich lze ale použít k podpoře podnikatelských kompetencí. Vzpomeňte si na 15 kompetencí popsaných v rámci EntreComp a na devět principů uvedených v předchozí části a vyberte si metodu, která vám nejvíce vyhovuje.

Uskutečnění

Základem uskutečnění je pochopení lidí jako tvůrců budoucnosti, což vede k předpokladu, že budoucnost lze řídit nebo vytvořit prostřednictvím lidských činností. Uskutečnění bylo nejdříve zavedeno jako sada heuristiky používaná zkušenými podnikateli k rozvoji nového podnikání. Uskutečnění je o řízení budoucnosti, ne o jejím předvídání. V kontextu aktivit podnikatelů toto řízení nebo vytváření probíhá v rámci sociálního procesu. Podnikatelé se soustředí na možné výsledky, které lze vytvořit pomocí nástrojů a prostředků, jež mají k dispozici. Pro uskutečnění jsou důležité zapálené zainteresované osoby. Průběžná interakce s těmito osobami je nezbytná k formování cílů, kombinování nebo překombinování prostředků a vytváření podnikatelských výtvorů (nové nápady, nové firmy, nové organizace, nové trhy nebo nové instituce).

Pět principů, které jsou základem uskutečnění:

1. Nečekejte na ideální příležitost. Mobilizujte prostředky, které máte k dispozici, a nejdříve si položte otázku: „kdo jste, co víte a koho znáte?“.
2. Podnikání je nejistá záležitost. Omezte riziko a odhadněte, kolik si můžete dovolit ztratit.
3. Vytváření něčeho nového přináší spoustu překvapení. Využijte faktor překvapení a přizpůsobte se. Snažte se ho použít jako potenciální výhodu.
4. Zhmotnění myšlenky často vyžaduje společenské úsilí. Omezte

nejistotu vytvořením partnerství s lidmi a organizacemi.

5. Všechno nelze řídit. Zaměřte se na aktivity, které můžete ovlivnit, a nesnažte se předvídat neznámou budoucnost.

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

V otázce podpory podnikatelského vzdělávání může uskutečnění pomoci, protože podporuje cykly akce a reflexe, které vedou ke zlepšení nápadů a učení během procesu. Předpokládá, že podnikatelský proces není přímá cesta k jasně definovanému cíli. Je to spíše proces určení směru a využití podmínečností prostředí tak, jak vznikají, a přizpůsobení a učení s vývojem věcí.

Tvrdí, že úspěšní studenti využijí prostředky, které mají k dispozici, své předchozí zkušenosti, kompetence a síť a z tohoto bodu se rozvíjí prostřednictvím opakujících se cyklů. Můžou se tak učit experimentálním přístupem. Úspěšní studenti navíc počítají s neúspěchem, řídí se principem přijatelné ztráty, pokroky dělají v malých krůčcích, nad kterými mají kontrolu, a neustále se učí, co funguje a co ne. Uskutečnění také podporuje sebeuvědomění a osobní zdatnost, protože je založeno na myšlence, že iniciativa proměny nápadu v akci je vlastně proces utváření budoucnosti a řízení výsledků.

Uskutečnění umožňuje studentům pracovat na všech kompetencích rámce EntreComp, ale zaměřuje se konkrétně na oblasti „Zdroje“ a „Do akce“.

ZDROJE

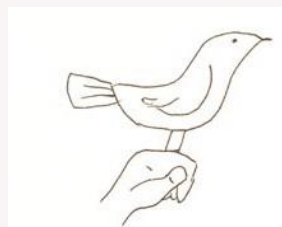
Uskutečnění lze podpořit mnoha nástroji, jako je inventář prostředků, šablona zhodnocení přijatelné ztráty a otázky ke zjištění dostupných prostředků. Tyto nástroje pomůžou při posouzení rizik, která jsou spojena s aktivitami zakládání podnikání, pomůžou s vytvořením sítě zainteresovaných osob a přinesou informace ohledně řízení výsledků konkrétní akce.

DALŠÍ INFORMACE

www.effectuation.org

PROSTŘEDKY

holub v hrsti



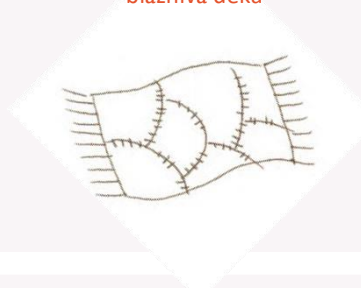
VYUŽITÍ MOŽNOSTÍ

limonáda



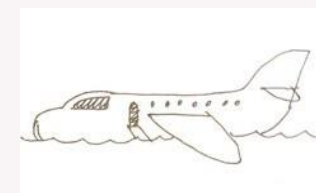
PARTNERSTVÍ PRO SPOLEČNÉ VYTVÁŘENÍ

bláznivá deka

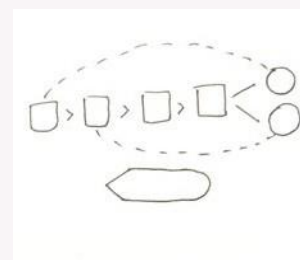


SVĚTOVÝ NÁHLED

řízení vs. predikce



SKUTEČNÝ CYKLUS

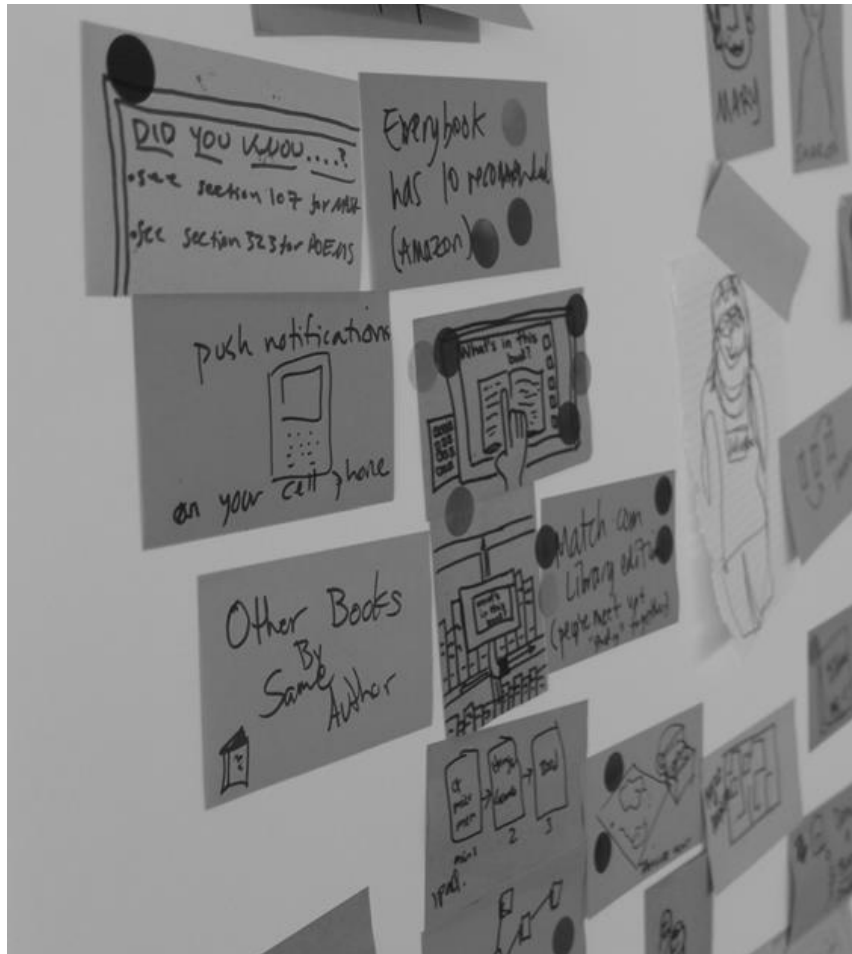


PŘIJATELNÁ ZTRÁTA

focus on downside



Návrhové myšlení



Návrhové myšlení je opakující se, nelineární postup zaměřený na člověka, který využívá informace shromážděné během interakcí s uživateli za účelem spárování jejich potřeb s reálnými možnostmi. Cílem návrhového myšlení je vyřešit konflikt mezi „spolehlivostí a platností, využitím a objevováním a mezi analytickým a intuitivním myšlením“ⁱ. Na začátku procesu je definice problému, kterému uživatelé čelí, jeho důkladné pochopení, vytvoření možného řešení, otestování a zamyšlení nad výsledky. Prostřednictvím tohoto procesu vytváření, testování a učení se zlepšují původní nápady a mění se v relevantnější myšlenky. Návrhové myšlení využívá pět kroků:

1. Zohlednění perspektivy uživatelů a vcítění se do jejich problému.
2. Podrobná definice problému agregací dostupných rozptýlených informací.
3. Diskuze nad různými možnými řešeními problému, kombinace nápaditých přehledů a generování nejširší možné škály nápadů.
4. Prototyp řešení s cílem identifikovat nové cesty a zdůraznit silné a slabé stránky.
5. Test prototypu vyžádáním zpětné vazby od finálních uživatelů.

.....

i (Martin 2009, str. 171): Martin, R. (2009). The design of business. Boston, MA: Harvard Business School

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

Návrhové myšlení nabízí studentům mnoho způsobů, jak se zamyslet nad tím, pro koho je hodnota vytvářena. Výchozím bodem je důraz na pochopení, kdo a v jakém rozsahu bude příjemcem hodnoty, kterou studenti vytvoří. Návrhové myšlení podporuje osobní zdatnost. Těm, kdo ho využívají, přináší jistotu, že proměnou výzev na příležitosti k návrhu a jejich využitím můžou dosáhnout rozdílu. Vám jako zprostředkovateli vzdělávání poskytuje proces, který můžete dodržet, a také spoustu optimismu, že pro své studenty můžete navrhnout lepší vzdělávací praxi, ať už jsou omezení jakákoli. Návrhové myšlení navíc využívá neúspěch jako součást procesu. Vyzývá vás, abyste se učili z chyb, přicházeli s novými nápady, poskytovali zpětnou vazbu a všechno každý cyklus zlepšovali.

Návrhové myšlení umožňuje studentům osvojit si všechny kompetence rámce EntreComp. Zvláštní důraz však klade na oblast Nápady a příležitosti rámce.

Je třeba zdůraznit, že se jedná o metodu, kterou můžete sdílet se svými studenty. Můžete použít stejné kroky pro sebe jako autora vzdělávací aktivity i pro ně, aby je aplikovali na svůj proces vytváření hodnoty.

ZDROJE

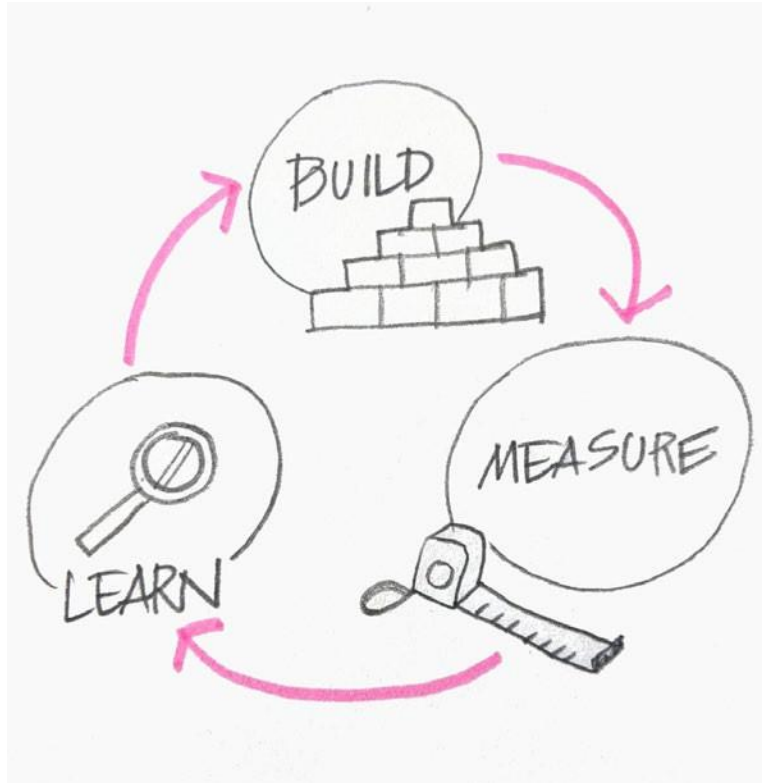
Zastánci návrhového myšlení nabízejí různé nástroje, například následující: „fyzické prototypy“, což jsou fyzické podoby nápadu určené k jeho otestování; „rozhovory s uživateli“, jejichž cílem je získat informace přímo od uživatelů; „inovační schéma“, které poskytuje podrobný přehled různých fází inovačního procesu díky přehledu aktivit, požadavků a cílů, „žebřík otázek“, technika pro kladení otázek, která umožňuje během rozhovoru zohlednit více různých úhlů; „mapa cesty“, sloučené, postupné znázornění interakcí uživatelů se službou; „matice 2x2“, nástroj na podporu rozhodování, s možnostmi znázorněnými ve čtyřech kvadrantech matice; „čaroděj ze země Oz“, nástroj pro výzkum, který umožňuje uživatelům pracovat s počítačovým systémem, který je plně nebo částečně obsluhován neviditelným člověkem, zatímco uživatelé věří, že se jedná o autonomní systém.

DALŠÍ INFORMACE

designthinkingforeducators.com

.....

Metoda Lean Startup



Metoda Lean Startup je sada postupů, které pomáhají podnikatelům zvýšit šance na vybudování úspěšné firmy. Tato metoda se inspirovala principy štihlé výroby (tj. minimalizace odpadu a optimalizace využívání zdrojů) a je založena na uvědomění, že i když náš úsudek může být chybný, lze ho zlepšit opakovaným testováním našich teorií. Toto opakované testování nebo účelné experimenty poskytují důkazy pro snížení nejistoty ohledně zdrojů nejistoty. Informace jsou shromažďovány prostřednictvím úzkých a nepřetržitých interakcí s aktuálními a potenciálními zákazníky a používají se k potvrzení nebo zneplatnění klíčových předpokladů.

Prostřednictvím procesního modelu označovaného jako smyčka „sestavení-měření-učení“ metoda Lean Startup prosazuje tři konkrétní kroky:

1. Rozdělení nápadu na základní součásti, jejich propojení s předpoklady, které lze otestovat, a sestavení „minimálního realizovatelného produktu“ (MVP), aby bylo možné získat zpětnou vazbu a tyto předpoklady otestovat. (MVP je verze produktu s nejmenší sadou funkcí vytvořená za účelem poskytnutí relevantních informací, které podnikatelům pomůžou potvrdit nebo zneplatnit jejich předpoklady.)
2. Otestujte MVP u uživatelů a objektivně analyzujte výsledky provedených experimentů, abyste potvrdili nebo zneplatnili klíčové předpoklady.
3. Poučte se z výsledků a zpřesněte další kolo experimentů.

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

Metoda Lean Startup je založená na učení na základě zkušeností, a to integrací nápadů do prototypů a jejich opakovaným testováním u zamýšlených příjemců. Vychází z experimentů ve skutečném světě, získávání zpětné vazby za účelem zpřesnění předpokladů a testování řešení, aby se zjistilo, co funguje a co nefunguje. Prototypy, testování a smyčky přepracování tvoří cestu podnikatelského vzdělávání, kterou můžete studenty provést a kterou si studenti mohou sami regulovat, kdykoli zahájí nový proces vytváření hodnoty.

V porovnání s dalšími metodami závisí přístup Lean Startup na oblasti kompetencí rámce EntreComp „Do akce“.

ZDROJE

Zastánci metody Lean Startup navrhují různé významné nástroje, například následující: „Rámec rozvoje zákazníka“, který zahrnuje čtyři kroky: objevení zákazníka, ověření zákazníka, vytvoření zákazníka a vytvoření společnosti; „rychlé prototypování“: skupina technik používaných k rychlému vytvoření modelu myšlenky (fyzického nebo virtuálního); „agilní vývoj softwaru“, sada principů, jako jsou krátké smyčky zpětné vazby a adaptační cykly, opakující se, přírůstkové a vývojové procesy a důraz na kvalitu. Ostatní nástroje jako cílené experimenty, rozhovory se zákazníky, fyzické prototypy, concierge, testy „A/B“ a testy typu „fake door“ umožňují rychlé shromáždění zpětné vazby a dosažení pokroku v procesu.

DALŠÍ INFORMACE

www.learningstartup.org

Učení na základě projektu



Učení na základě projektu je konsolidovaný pedagogický přístup, jehož cílem je podpořit zvědavé studenty jejich aktivním zapojením do projektů z reálného světa. Buck Institute for Education nabízí model učení na základě projektu, který je založen na následujících prvcích návrhu projektu:

1. Identifikace otázky, problému nebo výzvy, které je třeba řešit. Proces učení má podobu projektu, aby bylo možné vyřešit náročný problém.
2. Postup na základě otázek. Studenti jsou zapojeni do udržovaného průzkumu založeného na kladení otázek, shromažďování informací, kombinování přístupů, které formulují a řeší problém opakovaně během projektu.
3. Úsilí o autenticitu. Učení probíhá v kontextu skutečného světa, kdy projekt vytváří skutečnou hodnotu pro ostatní a jeho základem je to, na čem studentům záleží.
4. Podpora nezávislosti studentů. Pokud chcete, aby měli studenti o projekt zájem, je důležité, aby jim na něm záleželo, aby ho mohli utvářet a rozhodovat se, jak k němu budou přistupovat, a aby si mohli organizovat svou práci

a svůj tým.

5. Podpora reflexe. Učení na základě projektu velkou měrou zdůrazňuje vzdělávání, které si řídí sami studenti (s podporou svých učitelů/mentorů/zprostředkovatelů) a které je založeno na jejich reflexi procesu, nalezených překážkách, informacích, které jim chybí k tomu, aby mohli pokračovat, a na strategiích, které studenti vymyslí k překonání těchto překážek.
6. Poskytování, podpora a shromažďování zpětné vazby. Studenti poskytují, přijímají a používají zpětnou vazbu, aby zlepšili své nápady a proces, který chtějí uvést do praxe.
7. Sdílení výsledků s externím publikem. Část komponenty autenticity učení na základě projektu spočívá v tom, že studenti prezentují svoji práci externímu publiku.

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

Kreativitě, objevování příležitostí a práci s ostatními se studenti neučí v knihách a podle témat osnov. Tyto a další kompetence si můžou osvojit přeměnou nápadů, které řeší problémy, do reálných řešení. Učení na základě projektu lze kombinovat s devíti principy rámce EntreComp a poskytuje velmi vhodný přístup k propagaci podnikatelského vzdělávání a podpoře všech kompetencí rámce.

ZDROJE

Učení na základě projektu lze implementovat s použitím různých nástrojů. Mnoho z nich pochází z expandující oblasti technologického vzdělávání. Mezi nejběžnější nástroje využívané v rámci učení na základě projektu patří video prezentace, využití praktických modelů pro řízení postupů, stanovení konkrétních cílů s možností změny struktury, využívání elektronických databází, používání integrovaných a online výukových a školicích pomůcek, skupinové metody zaměřené na procesy, techniky samostatného hodnocení a hodnocení mezi kolegy, webový nástroj mapování mysli a mapování konceptů.

DALŠÍ INFORMACE

my.pblworks.org

Zábavné experimentování



Zábavné experimentování podporuje představivost, hraní s možnostmi, propojování a následování intuice. Cílem je podpořit studenty, aby pracovali v bezpečném prostředí.

Zábavné experimentování využívá předchozí znalosti tím, že podporuje kombinování nápadů a myšlenek neobvyklými způsoby s cílem zjistit, co by se stalo, pokud bychom se vydali tím směrem. Jasně dává najevo, že učení není cílovou destinací vzdělávacího nebo školicího programu.

Učení naopak probíhá průběžně v rámci praktické (podnikatelské) vzdělávací zkušenosti. Ve hře jsou prostředky cennější než výsledky, takže se studenti odváží vyzkoušet různé neobvyklé způsoby, jak dosáhnout cíle. Proces je důležitější než výsledky. Zábavné experimentování je postaveno na zapojení studentů a využívá ho. Bezpečné prostory pro hraní podporují učení se z chyb, řízení rizik, kreativitu, spolupráci a inovace. Pokud studentům umožníme vybrat, jak postupovat při řešení problémů, a experimentovat s alternativními přístupy v bezpečném studijním prostředí, podporuje to jejich motivaci a zvyšuje radost z učení.

Výzkumníci identifikovali pět klíčových charakteristik, které by měly být zohledněny při přípravě zábavné vzdělávací aktivity:

1. Udělejte z toho zábavný zážitek.
2. Zajistěte, aby studenti jasně rozuměli účelu.
3. Podpořte zapojení studentů (např. do generování více nápadů, experimentování s alternativními scénáři, vyrábění a testování prototypů).
4. Opakujte generování nápadů, prototypování a vyhodnocení.

5. Vytvářeje příležitosti pro interakci s ostatními.

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

Ačkoli je zábavné učení často spojováno se zapojením dětí do aktivit, které jsou hravé a zároveň poučné, hodí se i pro vzdělávání dospělých. Musíme být schopni vyřešit budoucí výzvy, o kterých zatím nevíme. Musíme se naučit, jak na naučené věci zapomenout. Zpochybňováním každé části procesu a zamyšlením nad tím, proč se věci dějí tak, jak se dějí, zjistíme, že občas existují dobré důvody, ale že v ostatních případech je to jen obyčejný zvyk. Zábavné experimentování ideálně doplňuje oblast „Nápady a příležitosti“ rámce EntreComp. Jeho cílem je zvláště podpora kreativity, schopnosti usazovat problémy do kontextu novými způsoby. Lze tak objevit příležitosti, které byly jinak neviditelné, a rozvíjí se schopnost ocenit všechny nápady a využít je na maximum. Podporuje také vynalézavost studentů, umožňuje jim učit se na základě zkušeností, a podporuje tak jejich autonomii. Jako součást procesu experimentování využívá neúspěch a zaměřuje se na učení na základě zkušeností a zjišťování, co nefunguje. Důležité je, že metodou pokusu a omylu si studenti rozvíjejí vytrvalost a odolnost vůči neúspěchům a učí se, že díky experimentování mohou vytvářet lepší řešení.

ZDROJE

Inovativní využívání tradičních her a pomůcek může podpořit kreativitu a asociace různých oblastí znalostí. Metoda myšlení pomocí rukou, ruční vytváření nápadů v podobě trojrozměrných předmětů je velmi účinný nástroj, který podporuje laterální myšlení a reflexi. Studenti jsou při řešení problémů rukama kreativnější a efektivnější. Nástroje pro vizuální myšlení, jako mapování mysli, podporují asociaci nápadů a tyto asociace ukládají do paměti studenta. Techniky jako hraní rolí a vyprávění příběhů umožňují studentům zažít různé situace, beze strachu ze zesměšnění a selhání, a podporují jejich empatii pro jiné situace. Hraní her může být také účinný nástroj k integraci příběhu, zkušeností, emocí, pokroku a motivace do procesu výuky, a tím lze dosáhnout trvalého učení v průběhu času.

Konkrétní formy hravého učení mohou být vhodnější v určitých kontextech; sociální, kulturní nebo genderové předsudky mohou ovlivnit predispozice studentů vůči zkušenostem s učením, takže je důležité je přizpůsobit konkrétní situaci (prostor, čas, cílová skupina).

DALŠÍ INFORMACE

www.legofoundation.com/en
conference.playthinklearn.net/blog

Třídy jako vzdělávací komunity

Přístup třídy jako vzdělávací komunity říká, že učení je proces společné výstavby, který je založen na interakci s ostatními. Učení je tak produktem společenského procesu, kdy si jednotlivci rozšiřují znalosti společným učením jako komunita a přispíváním ke společnému úsilí. Výzkumy ukázaly, že ve třídách, které fungují jako komunity, se studenti cítí být součástí celku, cítí, že mají kontrolu nad společným výsledkem, jsou otevření diverzitě, navzájem si pomáhají se učit a chápou, že učení probíhá kolektivně.

K proměně tříd ve vzdělávací komunity byly zdůrazněny následující postupy:

1. Vytvoření komunity. Seznamte se s ostatními a požádejte členy komunity, aby se podělili o své příběhy. Podpořte různorodost a važte si výhod, které přináší;
2. Vytvoření programu. Zaměřte se na problém, který chcete řešit, a naplánujte cílené učení;
3. Aktivita pro kolektivní učení. Naplánujte aktivity, které podporují učení v komunitě, jako je vzájemné učení, rozvoj dialogu a přiřazení skupinových cílů k posouzení;
4. Řízení komunity. Zajistěte, že odpovědnost a řízení je sdílené a že bylo dosaženo kolektivní shody ohledně „třídy, kterou chceme“.
5. Klima komunity. Podporujte prosociální chování a důvěru,

umožněte, aby si studenti mohli navzájem pomáhat s učením a aby cítili, že jsou všichni součástí týmu.

CO S TÍM MŮŽETE DĚLAT?

Tento přístup byl vytvořen s cílem integrovat kolektivní učení ve formálním vzdělávání, ale lze ho aplikovat i na vzdělávání dospělých. Je zvláště užitečný, pokud organizujete krátký workshop podnikatelského vzdělávání (viz [F8](#)) a máte různorodé studenty, kteří mají spolupracovat na projektu vytváření hodnoty.

Využitím třídy jako komunitního přístupu ke vzdělávání se studentům předává kooperativní učení a důležitost týmu při podnikání. Ve vzdělávacích komunitách se kombinují sociální vztahy a tvorba znalostí.

Zajištění, že týmy fungují jako vzdělávací komunity, pomůže studentům osvojit si různorodé kompetence rámce EntreComp, zvláště pak spolupráci s ostatními, učení na základě zkušeností a sebeuvědomění a osobní zdatnost.

ZDROJE

Sdílení výstupu z kolektivního učení je účinný způsob, jak zapojit studenty do procesu vytváření: prezentace před externím publikem, blogy a podcasty nabízejí příležitosti zdokumentovat proces a zároveň zlepšit digitální kompetence.

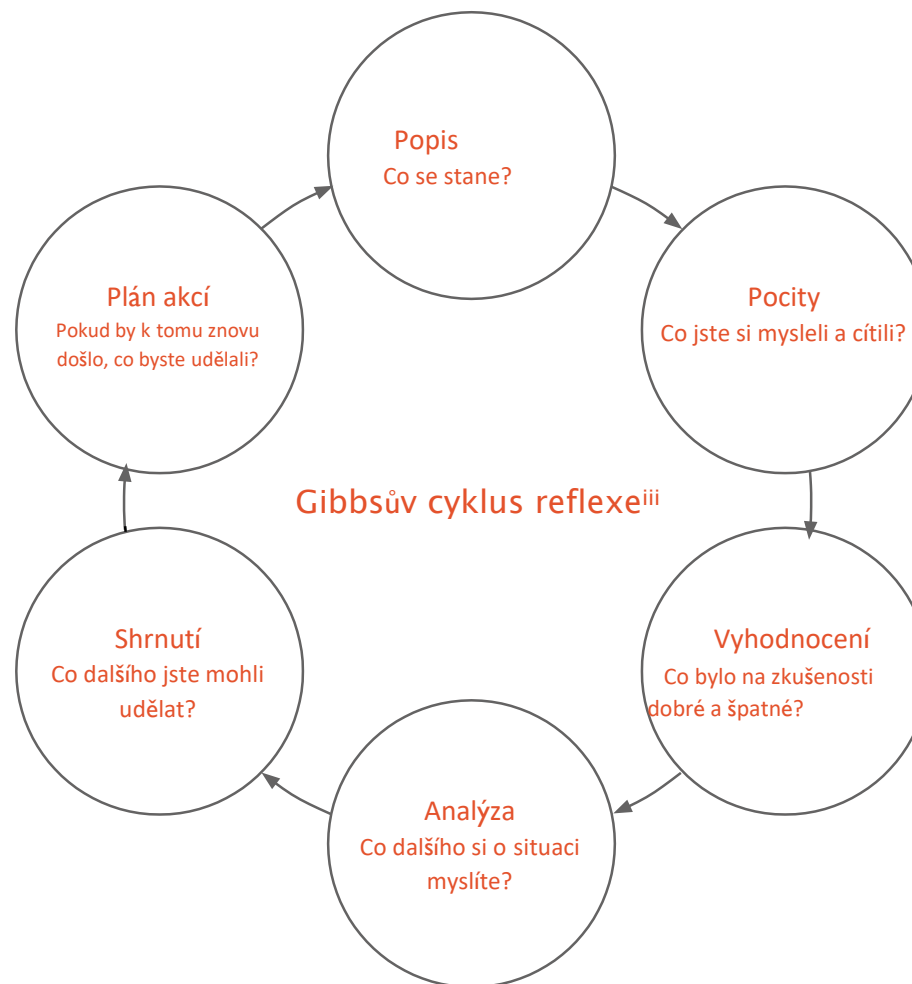
Umožněte studentům, aby byly vlastníky svého vzdělávacího procesu, prostřednictvím doplňovacích úkolů, při kterých je skupina rozdělena do malých týmů (maximálně pět nebo šest členů) a každý z těchto členů má konkrétní profil pro společné vytváření znalostí. Další užitečnou strategií k převedení pedagogického přístupu třídy jako vzdělávací komunity do praxe je práce na hodnocení dalšími studenty a vzájemná zpětná vazba. Jako vodítko pro individuální i skupinové reflexe lze použít Gibbsův cyklus reflexe.

DALŠÍ INFORMACE

www.chriswatkins.net/download/111

www.jigsaw.org

www.ed.ac.uk/reflection/reflectors-toolkit/reflecting-on-experience/gibbs-reflective-cycle



ⁱⁱⁱ Gibbs G. (1988). *Learning by Doing: A guide to teaching and learning methods*. Further Education Unit. Oxford Polytechnic: Oxford.

Nástroje a techniky

V této části naleznete sadu nástrojů, které můžete použít k podpoře kompetencí rámce EntreComp a dodržování metod uvedených v předchozí části a také uvedených devíti principů. Znovu opakujeme, že seznam není vyčerpávající ani úplný. Je to základní sada sestavená tak, aby zahrnovala všechny kompetence rámce EntreComp a pomohla vám propojit principy s praxí. Téměř žádný z těchto nástrojů nebyl vygenerován za účelem převedení rámce EntreComp do praxe. Mnoho z nich se používá už desítky let a všechny jsou velmi dobře zdokumentovány. Kdekoli najdete volně dostupné odkazy na další informace. Přistupujte k tomu samostatně. Vyberte nástroje, jenž nejlépe podpoří výsledky učení, kterých mají vaši studenti dosáhnout. Mějte odvahu využít nebo dokonce vytvořit nástroje, které považujete za nebytné pro svůj specifický kontext.

F1

Návrh intervence vzdělávání

Rozsah intervence podnikatelského vzdělávání

primární kompetence

určující principy

● Vize

-

Co chcete získat založením iniciativy podnikatelského vzdělávání?

Odpovězte na
otázky

Jaká máte očekávání ohledně výsledků účastníků?

Proč chcete, aby vaše cílová skupina zvýšila svou podnikavost?

Jak poznáte, že jste dosáhli svého cíle?

F2

Plátno pro návrh školení

Plánování intervence podnikatelského vzdělávání

primární kompetence

určující principy

● Vize

Všechny

● Plánování a řízení

Plátno pro návrh školení bylo vytvořeno, aby pomáhalo pedagogům a školitelům v oblasti profesního vzdělávání i zprostředkovatelům, koučům a mentorům integrovat podnikatelské kompetence do svých intervencí. Tento prostor je nástrojem strategického přemýšlení a pomáhá zachytit vše, co je potřeba zohlednit při podpoře bohaté praxe s podnikatelským vzděláváním. Rozšiřuje myšlenky, které jste možná již uvedli v dotazníku **FI. NÁVRH INTERVENCE VZDĚLÁVÁNÍ**.

Odpovězte na otázky níže a vyplňte všech sedm částí prostoru. Ne všechny budou relevantní pro určitý kontext. Použijte je jako pomůcky k tomu, abyste mohli být konkrétnější při plánování své intervence podnikatelského vzdělávání.

Převzato z: [EntreCompItalia](https://entrecompitalia.eu/)

Plátno pro návrh školení 2/4



1. Cíle školení

Jaké znalosti, dovednosti nebo přístupy si studenti díky vaší plánované intervenci osvojí?

Jaké znalosti, koncepty a nástroje by měli být účastníci na konci podnikatelského vzdělávání schopni použít?

Jaká je individuální, kolektivní, profesionální a osobní hodnota, kterou může váš školicí projekt vygenerovat?

2. Cílové publikum

Jaké jsou potřeby vašich účastníků v oblasti školení?

Jaký je minimální a maximální počet účastníků, kteří budou zapojeni, aby byla intervence efektivní?

Jaký je profil nebo profily vaší cílové skupiny nebo skupin? Buďte v popisu konkrétní.

Jak můžete vyvážit různé potřeby v případě nesourodé skupiny?

3. Obsah učení, struktura, nástroje a metodologie

Jaká jsou hlavní témata, na která se vaše intervence zaměří?

Dokážete formulovat podrobnou strukturu kurzu? (moduly, školicí jednotky, cíle učení atd.).

Jak dlouho bude kurz trvat? Jak dlouho budou trvat jednotlivé moduly?

Jaké části kurzu budou online? Jaké digitální nástroje použijete?

Jaké části budou offline? Jaké nástroje/materiály použijete?

Kolik externích odborníků/profesionálů budete chtít zapojit? Jaké budou mít role?

Plátno pro návrh školení 3/4



Jaké modely nebo metodologie plánujete použít? (např. mentoring, propojené učení, samostatné školení, učení v rámci spolupráce atd.)

Jaká je rovnováha mezi teorií, praktickými aktivitami a samostatným studiem?

Jaká je praktická podnikatelská zkušenost, do které se vaši studenti zapojí?

4. Komunikační strategie

Jaké kanály a nástroje budete používat k propagaci iniciativy?

Jaký komunikační styl a přístup je podle vás nejefektivnější pro vaši cílovou skupinu?

Můžete podrobně popsat strategii, kterou využijete k náboru účastníků?

Pokud máte online sekci, jaké platformy nebo software použijete?

5. Externí propojení

Jaké strategické partnery zapojíte? Jak? Jakou roli budou hrát?

Jsou s vaší školicí iniciativou propojeny další postupy?

Můžete doporučit výběr bezplatných vzdělávacích prostředků, které lze během iniciativy využít?

Existují školicí nástroje, které lze integrovat do vaší iniciativy?

Plátno pro návrh školení 4/4



6. Šest dopadů učení

Jaké jsou očekávané dopady účasti na vaší aktivitě na osobní a profesní životy studentů? Jak je budete měřit? Jak je zviditelníte?

Jaké jsou možné dopady na teritoriální ekosystém (vzdělávací, sociální, kulturní, ekonomický atd.)? Jak je budete měřit? Jak je zviditelníte?

Jaké ukazatele, strategie, lhůty a nástroje pro monitorování použijete? Jak je v průběhu aktivity integrujete?

7. Plán posouzení a vyhodnocení

Jak posoudíte počáteční úroveň kompetencí svých studentů (např. vlastní posouzení)?

Jak vyhodnotíte a změříte dosažení zamýšlených výsledků učení?

Jak zkontrolujete pokrok nebo učení formativním způsobem?

Jaké nástroje používáte před školicím kurzem nebo vzdělávací aktivitou, během nich a po nich? Jaké jsou časy a nástroje pro vyhodnocení?

Jak a kdy provedete certifikaci výsledků?

Využijete externí hodnotitele nebo validátory? Pokud ano, jak plánujete strukturovat proces posouzení a validace?

F3

Plánování intervence podnikatelského vzdělávání

Plánování intervence podnikatelského vzdělávání

primární kompetence

● Plánování a řízení

určující principy

Všechny

Definujte výsledky učení, kterých mají studenti dosáhnout

Vyplňte tolikrát, kolikrát potřebujete

Vyberte potřebný prostor pro učení

Vytvořte formát, který bude odpovídat vašemu cíli

Jak posoudíte, zda byly dosaženy výsledky učení

Uveďte zdroje a prostředky, které budete potřebovat

Jaké další transversální kompetence budete v kombinaci s tímto řešit?

F4

Vytvořte bezpečný a podpůrný prostor pro učení

Vytvořte bezpečný a podpůrný prostor pro učení

primární kompetence

- Mobilizace ostatních
- Plánování a řízení

určující principy

- C. Spolupráce (Cooperation)

Pro rozvoj aktivit podnikatelského vzdělávání je důležité vytvořit bezpečný prostor pro učení. Kouzelný kruh, kde se studenti cítí jistě a bezpečně. Jednou z technik pro vytvoření bezpečného prostoru, je technika „I DO ART“ (záměr (I), požadované výsledky (DO), program (A), role a pravidla (R), čas (T)).

1. Na pravou část velkého papíru nebo tabule napište tyto výrazy.
2. Dejte účastníkům pět minut, aby se zamysleli nad aktivitou, která bude realizována, a shromážděte komentáře.
3. Zkombinujte komentáře účastníků s vaším vlastním plakátem I DO ART, který jste vytvořili jako zprostředkovatel.
4. Vyčleňte si dalších 10 minut a společně se shodněte na výsledcích.
5. Jakmile přijmete rozhodnutí, zůstává plakát společným závazkem, kterého se členové týmu budou držet.

Pokud se účastníci vzdělávací aktivity navzájem neznají, je vhodné využít techniku či nějakou seznamovací nebo teambuildingovou aktivitu, aby studenti získali jistotu, cítili se v bezpečí a mohli pokračovat v diskuzi.

Převzato z: [Kaospilot](#)

ZÁMĚR

POŽADOVANÉ VÝSLEDKY

PROGRAM

ROLE A PRAVIDLA

ČAS

F5

Tržiště výzev

Vyberte výzvy

primární kompetence

- Identifikace příležitostí
- Vize

určující principy

N. Novinka (Novelty)

Výzvy, které je třeba vyřešit během aktivity workshopu podnikatelského vzdělávání, lze prezentovat různými způsoby. Můžete přizvat neziskovou organizaci, aby prezentovala konkrétní výzvy, kterým ve svých projektech čelí, nebo soukromou společnost z konkrétního sektoru či dokonce veřejnou instituci.

Prezentovat lze jednu nebo více výzev (vhodný počet jsou tři), aby se týmy mohly rozhodnout, na které z nich chtějí pracovat. Pokud máte dost času, můžete několik studentů vyzvat, aby prezentovali své vlastní výzvy, a požádat ostatní účastníky, aby se do jedné z výzev zapojili. Výzvu, na které se bude pracovat, může nastavit také vaše vlastní organizace.



F6

Plán a časový harmonogram práce

Plán vzdělávacího projektu

primární kompetence

● Vize

● Plánování a řízení

určující principy

M. Mentoring

Abyste si mohli vytvořit časovou osu pro svoji vzdělávací aktivitu nebo projekt, musíte zohlednit různé úkoly, které je nutné dokončit, a termín doručení aktivity. Jakmile finalizujete pořadí aktivit, doporučujeme postupovat od termínu směrem zpět. Použijte pracovní list a vše si poznamenejte na jednom místě – celkové kategorie, konkrétní aktivity a data dokončení pro vytvoření pracovního plánu. Pokud již víte, kdo bude úkoly dělat, můžete k úkolům dokonce přiřadit jména, aby všichni viděli, kdo si vzal jaký úkol a do kdy ho musí udělat.

Můžete také definovat hierarchickou strukturu prací (WBS) a lépe tak identifikovat časy a osoby potřebné pro přípravu aktivity. Hierarchická struktura prací je rozklad celkového rozsahu práce, kterou provede tým s cílem dosáhnout cílů projektu, a může mít podobu diagramu pracovních postupů.

Nábor a správa týmu

Datum Úkol Osoba

Misto a logistika

Datum Úkol Osoba

Účastníci (nábor a navazující činnosti)

Datum Úkol Osoba

Obsah

Datum Úkol Osoba

Média

Datum Úkol Osoba

Radarový graf na podporu podnikatelského vzdělávání

Navrhňte a vyhodnoťte školicí metodu

primární kompetence

určující principy

● Vize

Všechny

● Plánování a řízení

Na základě analytického rámce, který kombinuje teorii a praxi, zobrazuje zde prezentovaný radarový graf osm dimenzí podnikatelského vzdělávání, které jsou považovány za obzvláště důležité. Čtyři z těchto osmi dimenzí vycházejí ze vzdělávací teorie: Podporujte neúspěch, týmovou práci a zpětnou vazbu založenou na aktivitě a hodnocení a také propojení témat a oblastí. Další čtyři klíčové dimenze patří k základu teorie podnikavosti: Externí interakce, vytváření hodnoty pro ostatní, vlastnictví studentů a opakující se proces.

Radarový graf může být použit jako kontrolní seznam buď k návrhu nových aktivit podnikatelského vzdělávání, nebo k jejich hodnocení (případě k oběma účelům). Můžete ho použít k ohodnocení své praxe. Ohodnoťte svou výukovou metodu jedním až sedmi body pro každou dimenzi v závislosti na tom, jak důležitá je daná dimenze pro vaši metodu a jak dobře funguje pro studenty.

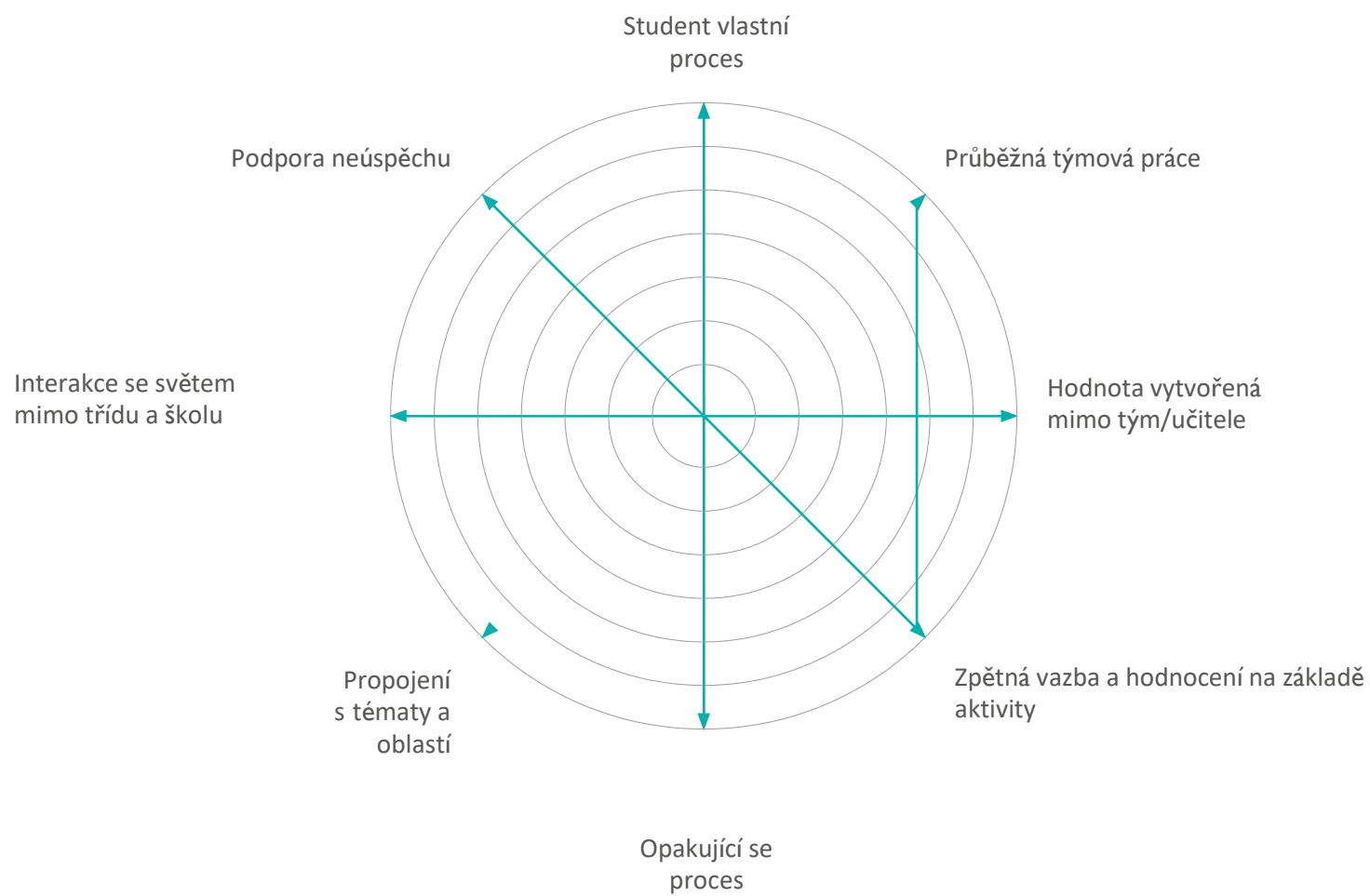
POLOŽTE SI NÁSLEDUJÍCÍ OTÁZKY

Platí, že vaše výuková metoda...

- ...umožňuje studentům komunikovat s lidmi mimo třídu?
- ...podporuje studenty v přístupu typu „pokus, omyl“?
- ...umožňuje studentům osvojit si vlastnictví vlastního procesu?
- ...podporuje studenty, aby průběžně pracovali v týmech?
- ...vyžaduje, aby studenti vytvářeli hodnotu pro osoby mimo skupinu?
- ...hodnotí studenty podle zpětné vazby na základě aktivity a reflexe?
- ...vyžaduje, aby studenti pracovali opakovaně?
- ...zajišťuje propojení se znalostmi a dovednostmi v dané oblasti?

Zdroj: Lackéus, M., and Sävetun, C., [Assessing the Impact of Enterprise Education in Three Leading Swedish Compulsory Schools](#). *Journal of Small Business Management*, svazek 57, str. 33–59.

Radarový graf na podporu podnikatelského vzdělávání 2/2



Uspořádání workshopu podnikatelského vzdělávání

Organizace workshopu podnikatelského vzdělávání

primární kompetence

● Převzetí iniciativy

● Plánování a řízení

určující principy

M. Mentoring

Workshop podnikatelského vzdělávání je sám o sobě podnikatelským projektem. Studenti mohou aplikovat nástroje a kroky použité ve workshopu ve svém vlastním podnikatelském projektu: Identifikace příležitostí, vytváření nápadů, rozhodování, průzkum, plánování a návrh, test a posouzení.

1. Vytvořte bezpečný a podpůrný prostor pro učení

- Představte workshop podnikatelského vzdělávání, cíle workshopu (použijte květinu EntreComp, rozdělenou obrazovku, inspirativní citace, vysvětlíte použití prostoru), školitele a experty, harmonogram
- Vytvořte skupiny pomocí seznamovacích aktivit
- Vytvořte týmy pomocí her podporujících spolupráci
- Dohodněte se na cílech a pravidlech

2. Připravte týmy na týmovou práci

- Představte výzvy/témata/problémy, se kterými se bude pracovat
- Zamyslete se nad výchozím bodem týmu v souvislosti s kompetencemi rámce EntreComp
- Podpořte kreativitu pomocí her, řemeslných aktivit a výkresů
- Podpořte kritické myšlení krátkými školicími rozhovory souvisejícími s tématy

- V rámci týmu se rozhodněte, kterou výzvu chcete rozvinout, pokud jich existuje více. Aktivitu na procvičení rozhodování

3. Přemýšlejte, navrhujte, testujte, zlepšujte (např. pomocí strategií návrhového myšlení) v opakujícím se procesu

- Přemýšlejte, brainstormujte, vytvořte pro výzvu myšlenkovou mapu, empatickou mapu, mapu zainteresovaných osob
- Navrhujte s ohledem na uživatele a zainteresované osoby, určete prostředí, využijte plátno Lean Canvas
- Prototypujte a testujte (MVP, prototypy) pomocí rozhovorů s uživateli, cílové stránky, aplikace, řemesel, crowdfundingové kampaně
- Vylepšete službu/produkt/řešení a začněte smyčku od začátku

4. Vyhodnoťte

- Projekt: simulujte kolo rizik a požádejte studenty, ať přispějí svými nápady
- Proces učení: vytvořte své vlastní rubriky
- Kompetence EntreComp: použijte průzkum EPIC na platformě HEInnovate

F9

Dimenze RAMP

Zapojte studenty pomocí vnitřní motivace

primární kompetence

- Motivace a vytrvalost
- Mobilizace ostatních
- Spolupráce s ostatními

určující principy

T. Spouštěče (Triggers)



RAMP znamená vztahovost (Relatedness), autonomii (Autonomy), mistrovství (Mastery) a účel (Purpose), což jsou charakteristiky vnitřní motivace. Vnitřní motivace je interní motor, který pochází zevnitř a nezávisí na vnějším systému odměn. Při navrhování aktivity podnikatelského vzdělávání je užitečné mít na paměti čtyři hlavní zdroje motivace, s jejichž pomocí zapojíte studenty:

- R – Vztahovost (Relatedness) je touha být propojený s ostatními. Pokud mají studenti rádi sociální interakci, dokážete je vytvořením příležitostí pro vztahy zapojit do navrhované aktivity.
 - A – Autonomie (Autonomy) může být vnímána jako svoboda přijímat rozhodnutí. Pokud studentům poskytnete určitou autonomii, budou mít pocit, že mají alespoň nějakou kontrolu nad tím, co dělají, a proces učení bude úspěšnější.
 - M – Mistrovství (Mastery) je proces zdokonalování dovedností v určité aktivitě, její mistrovské zvládnutí. Pro studenty je důležité, aby cítili, že se jejich dovednosti zlepšují úměrně náročnosti aktivity.
 - P – Účel (Purpose) může být vnímán jako potřeba, aby naše akce měly význam. Vytváření hodnoty pro sebe i ostatní je velká motivace. Může být vhodné studentům umožnit zaměřit se na druh hodnoty, která má podle nich smysl, a nezaměřovat se příliš úzce.
- Položte si následující otázky a zajistěte tak, aby vaše studijní aktivita zahrnovala prvky motivace, které podporují zapojení studentů.

Dimenze RAMP 2/2

1. Vztahovost

Podporuje vaše aktivita pocit vztahovosti a propojenosti mezi studenty a mezi studenty a externími zainteresovanými stranami?

Jak vaše aktivita návrhu umožňuje studentům navázat vztah s ostatními, se školitelem nebo s lidmi, pro které chtějí vytvořit hodnotu?

Je vzdělávací aktivita zorganizována do týmů?

Jaké kanály a prostory mají k dispozici pro interakci?

Existují různé role?

2. Autonomie

Budou se studenti moct cítit autonomně?

Jaká rozhodnutí budou moct přijmout?

Můžou se rozhodnout, jak se představí ostatním?

Můžou si vybrat vlastní výzvu?

3. Mistrovství

Jaký prostor nebo čas mají studenti na procvičování a praxi?

Jak jim chcete nabídnout bezpečné prostředí, kde mohou experimentovat a neuspět bez rizika?

Jak vyhodnotíte postup a uznáte mistrovství?

4. Účel

Můžou si studenti navzájem pomáhat výměnou zkušeností a učení?

Budete podporovat učení mezi vrstevníky?

Budou se navržené výzvy týkat konkrétních skupin lidí ve společnosti?

Budou vaši studenti řešit globální problémy, které zlepšují společnost nebo životní prostředí?

F10

Sladění s principy rámce EntreComp

Vytvořte si vlastní jedinečný přístup
k podnikatelskému vzdělávání

primární kompetence

určující principy

● Sebeuvědomění a osobní zdatnost

Všechny

Toto je výzva, abyste se zamysleli, jakým pedagogem chcete být, a to na základě využití podnikatelského vzdělávání.

Odpovězte na otázky níže, zamyslete se nad vlastním přístupem k devíti principům představeným v této příručce a definujte svůj přístup k tomu, jak se stát zprostředkovatelem podnikatelského vzdělávání.



Sladění s principy rámce EntreComp 2/4



Plánujte praxi podnikatelského vzdělávání

Jak se studenti naučí podnikat? Do jaké praxe se zapojí?

Vyberou si, na kterou příležitost budou reagovat, nebo jim předložíte nějakou výzvu k řešení?

Jak se praktická podnikatelská zkušenost, kterou připravujete, týká tématu nebo kurzu, který učíte či zprostředkováváte?



Zaměřte se na vytváření nové hodnoty

Jak zajistíte, že jsou nápady studentů originální?

Jak studentům poskytnete rámec ke zpochybňování reality a předpokladů a formulování problémů novými a originálními způsoby?

Jak vyzvete studenty, aby prozkoumali prostor problému a vygenerovali různé nápady k řešení zjištěného problému?



Využijte spouštěče pro emoční učení

Jak můžete do aktivity podnikatelského vzdělávání integrovat emoční spouštěče?

Jak podpoříte studenty, aby se zamysleli nad tím, jak toto vzdělávání ovlivňuje emoce?

Jak studentům ukážete kompetence (např. adaptabilita, odolnost, flexibilita...), které si během procesu učení osvojují?

Sladění s principy rámce EntreComp 3/4



Využijte reflexi ke zviditelnění učení

Jak chcete studentům pomoci popřemýšlet o procesu zahájení podnikatelských aktivit, aby se nesoustředili jen na myšlenku, kterou chtějí uvést do praxe?

Jak umožníte studentům otestovat jejich předpoklady v začátcích procesu a opakovaně?

Jak chcete studentům pomoci popřemýšlet o tom, jak lze jejich předchozí zkušenosti použít v této situaci, a jak jim pomůžete se o zkušenosti podělit s ostatními studenty?



Propojte se se širším ekosystémem

Jak do studijní praxe chcete zapojit zástupce místního ekosystému?

Jak můžete otevřít navrhované praktické podnikatelské zkušenosti pro externí osoby?

Jak vyzvete studenty, aby smysluplně komunikovali a spolupracovali s místním ekosystémem?



Podporujte spolupráce

Jak zajistíte různorodost skupin?

Jak povedete práci ve skupinách, abyste docílili efektivní spolupráce?

Pomáháte studentům pochopit, čeho by sami nedosáhli?

Sladění s principy rámce EntreComp 4/5



Zapojte ostatní osoby

Kdo definuje „ostatní osoby“ a jejich potřeby, které budou studenti řešit při aktivitě vytvářející hodnotu?

Jak studenty podpoříte při provádění průzkumu s cílovými „ostatními osobami“. Jak vyzvete studenty, aby v průběhu procesu a opakovaně otestovali své nápady s cílovými „ostatními osobami“?

Podpoříte studenty, aby své cílové „ostatní osoby“ osoby zapojili jako spolutvůrce vyvíjených řešení?

Buďte mentorem studenta

Jak můžete svoji roli vůdce změnit spíše na kurátora studentů, který jim pomůže se zapojit do praxe podnikatelského vzdělávání?

Jak můžete studentům poskytnout zpětnou vazbu, aby se dále učili a zároveň postupovali na své cestě za vytvářením hodnoty?

Jak studentům pomůžete postupovat dál i přes obtíže, problémy a dočasné neúspěchy? Jak jim dáte najevo, že neúspěch je součástí procesu a vede k poznání?

Vyhodnoťte pokrok pomocí několika metod

Jak můžete kombinovat různé metody vyhodnocení, pomocí kterých studenti přemýšlejí o svých výsledcích a o rozvoji svých dovedností?

Jak můžete kombinovat rubriky a dotazníky k vlastnímu hodnocení?

Jak můžete použít model pokroku EntreComp k vyznačení pozorovatelného chování, které ukazuje na zdokonalené odborné znalosti studentů, kteří se zapojili do podnikatelské praxe?

L1

Společné kreslení obličejů

Seznamovací hra

primární kompetence

- Kreativita
- Spolupráce s ostatními

referenční metody

- 5. Zábavné experimentování
- 6. Třída jako vzdělávací komunita

Chcete-li skupinu lidí proměnit v efektivní tým, který bude pracovat na řešení daného problému, můžete použít některé seznamovací aktivity. Společné kreslení obličejů je zábavná interaktivní aktivita, která studentům pomůže si zapamatovat jména ostatních, pokud se účastníci navzájem neznají, nebo poznat kolegy z trochu jiného pohledu.

1. Rozdejte účastníkům papír a tužku.
2. Požádejte je, aby dole na papír napsali své jméno.
3. Vyzvěte je, aby všichni náhodně chodili po místnosti, dokud neřeknete dost.
4. Každý by měl vytvořit dvojici s někým poblíž.
5. Požádejte studenty, aby si ve dvojici vyměnili papíry.
6. Studenti pak nakreslí oči partnera ve dvojici, položí mu otázku a odpověď zapíšou na papír.
7. Požádejte studenty ve dvojicích, aby si znovu vyměnili papíry (teď by měl mít každý student zpět papír se svým jménem).
8. Zopakujte kroky 3 až 8 pro všechny obličejové rysy (oči, nos, uši, brada, vlasy, vousy a případné doplňky).
9. Požádejte účastníky, aby ukázali svůj portrét a vybrali si otázku.



L2

Hra se skrytými pravidly

Teambuilding učení se v praxi

primární kompetence

- Mobilizujte ostatní
- Zvládání nejistoty, nejasností a rizika

referenční metody

- 5. Zábavné experimentování



K této aktivitě můžete použít kostky Lego nebo jiné materiály. Pracujte s týmy s pěti až šesti členy. Každému členovi přiřaďte tajnou roli. Pokud například používáte Lego, řekněte mu, aby nepoužíval žluté kostky nebo že modré kostky nesmí být ve druhém patře. Požádejte tým, aby něco postavil. Stavět musí potichu. Je nutné, aby všichni účastníci rozuměli pravidlům a pokynům. Hru hrajte deset minut. Po uplynutí deseti minut

se studentů zeptejte, zda si myslí, že ve skupině mají nějakého záškodníka. Pokud ano, musí na něj ukázat. Pokračujte v hraní dalších pět minut. Ujasněte si, že nikdo není záškodník. Dejte jim dalších pět minut, aby výtvar dokončili. Požádejte studenty, aby týmovou práci ohodnotili na stupnici od 1 do 10. Dejte jim dalších pět minut, aby výtvar vylepšili. Požádejte studenty, aby přečetli své skryté role a vyhodnotili svůj výkon. Společně diskutujte o schopnosti spolupracovat.

1. Musíte zajistit, aby konstrukce byla dokončená co nejdříve.
2. Jste vedoucí skupiny.
3. Musíte zajistit, aby konstrukce měla maximálně osm pater. Pokud skupina přestane se stavbou v osmém patře, musíte zajistit, aby pokračovali v práci na nižších patrech.
4. Musíte zajistit, aby v prvním, šestém a osmém patře vedle sebe nebyly žádné kostky stejné barvy.
5. Musíte zajistit, že ve třetím a čtvrtém patře můžete pokládat kostky pouze vy a maximálně další dva lidi.

L3

Inventář prostředků

Vyjasněte si své osobní
prostředky

primární kompetence

- Sebeuvědomění a osobní zdatnost
- Mobilizace zdrojů

referenční metody

1. Uskutečnění

Prvním krokem v rámci podnikatelského projektu může být, aby si studenti ve vztahu ke svému kontextu odpověděli na následující otázky.

Kdo jsem

Co znám

Koho znám

L4

Pěti rolí

Vyjasněte si svůj
profil

primární kompetence

referenční metody

- Sebeuvědomění a osobní zdatnost
- Učení na základě zkušeností

1. Uskutečnění

V týmu existují různé role, které jsou nezbytné pro úspěch podnikatelského projektu. Zde je popis rolí, které by měly podpořit týmovou práci:

- Kreativec: Přináší nápady a řešení. Všichni jsou kreativní, takže všichni budou mít tuto roli.
- Koordinátor: Koordinuje aktivity.
- Průzkumník: Hledá informace a zdroje.
- Stavitel: Mění nápady na něco konkrétního.
- Komunikátor: Připravuje a předává informace.

Pokud chcete procvičit různé role a pomoci studentům se rozhodnout, která role nejlépe odpovídá jejich profilu, přiřaďte každému studentovi náhodně dvě různé role a požádejte je, aby pracovali na konkrétním úkolu. Každý účastník má hlavní roli, kterou bude během přiřazeného úkolu plnit, a sekundární roli, ve které bude současně podporovat osobu, která má tuto roli jako hlavní. Pokud je někdo hlavní kreativec a sekundární průzkumník, bude jeho hlavním úkolem poskytovat nápady a řešení, ale bude také podporovat hlavního průzkumníka při hledání informací a prostředků.

Po určité době přednese hlavní komunikátor týmu výsledky týmové práce třídy.

Další možná kategorizace rolí v týmu podle Meredith Belbin zahrnuje následující role: inovátor, vyhledávač zdrojů, koordinátor, formovač, vyhodnocovač, týmový pracovník, realizátor, kompletovač a specialista. Prozkoumejte, jaké kombinace vám nejvíce vyhovují.

VÍCE

www.belbin.com/about/belbin-team-roles/

L5

Rámec nápadu na vytvoření hodnoty

Objasněte, jaký problém se snažíte vyřešit

primární kompetence

- Identifikace příležitostí
- Vize

referenční metody

2. Návrhové myšlení

Požádejte studenty, aby písemně odpověděli na následující otázky.

Jaký problém se snažíte vyřešit?

Jaká je vaše vize, finální dopad, kterého se snažíte docílit?

Jaká jsou hlavní omezení, kterým čelíte?

L6

Rozhlédněte se kolem

Pochopte problém, který chcete vyřešit

primární kompetence

- Identifikace příležitostí
- Kreativita

referenční metody

1. Uskutečnění

Požádejte studenty, aby se kolem sebe dívali po příležitostech k vytvoření hodnoty. Můžete přidat nové sloupce a výzvy.

Naučte je, aby se dívali kolem sebe a snažili se vidět problémy, nesplněné potřeby a výzvy, které je třeba řešit.

	<i>Doma</i>	<i>Venku</i>	<i>V práci</i>	<i>V...</i>
<i>Není to snadné</i>				
<i>Není to pohodlné</i>				
<i>Není to levné</i>				
<i>Není to ekologické</i>				
<i>Není to hezké</i>				
<i>Není to rychlé</i>				
<i>Není to...</i>				

L7

Myšlenková mapa

Pochopte problém, který chcete vyřešit

primární kompetence

referenční metody

● Identifikace příležitostí

2 Návrhové myšlení

● Vize

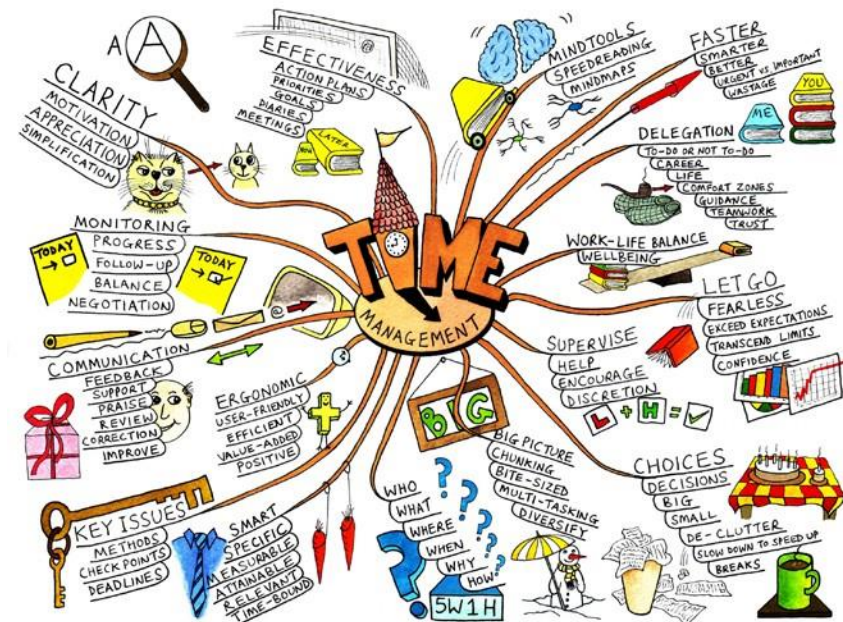
Myšlenková mapa je hierarchické prostorové znázornění nápadů. Jedná se o užitečnou techniku pro vizuální strukturování myšlenek a informací.

Požádejte studenty, aby začali uprostřed prázdného papíru, a nejdříve si zapsali své hlavní téma, nápad nebo problém, které chtějí řešit.

Pak je požádejte, aby si kolem hlavního problému poznamenali další slova, znaky a kresby. Cílem je zachytit věci, hned jak vás napadnou, a ukázat propojení s výchozím bodem nebo vazby mezi nimi.

Vyzvěte studenty, aby svoji mysl nechali volně zkoumat, rozbíhat se a propojovat body, aby se myšlenková mapa postupně zvětšovala – později bude čas vše zhodnotit a racionalizovat.

Myšlenkové mapy podporují myšlení bez omezení a odkrývají zajímavá spojení. Porad'te studentům, aby používali velmi krátké fráze nebo i jednotlivá slova, včetně obrázků nebo ikon: je to vizuální tabule, nejedná se o způsob nahuštění textu.



převzato z: [Service Design Tools](#)

Guilfordův test alternativních použití

Podpořte kreativitu a kritické myšlení

primární kompetence

- Kreativita
- Identifikace příležitostí

referenční metody

- 2. Návrhové myšlení
- 5. Zábavné experimentování

Tato technika otevírá mysl studentů a motivuje je k většímu objevování.

1. Požádejte studenty, aby uvedli co nejvíce možných použití běžného, jednoduchého předmětu, například cihly, deštníku, kancelářské svorky nebo novin.
2. Dejte jim časový limit, například tři minuty. Po vypršení limitu запиšte všechna použití na tabuli.
3. Rozhodněte, které použití je nejoriginálnější, nejužitečnější a nejzábavnější. Při rozhodování o nápadech diskutujte.

Předmět: *Deštník*

Nápad	Popis	Náčrt
1		
2		
3		
4		
5		
...		

Převzato z: [Creative Huddle](#)

.....

L9

Náhodná kombinace

Podpořte kreativitu a generujte inovativní nápady

primární kompetence

- Kreativita
- Ocenění nápadů

referenční metody

- 2. Návrhové myšlení

Tento nástroj lze použít v mnoha různých situacích. Je to dobrá aktivita na zvýšení kreativity. Mohou ho použít jednotlivci i tým. Je to velmi jednoduchá technika. Potřebujete jen papír a tužku.

1. Požádejte studenty, aby si vzali papír a poskládali ho do čtyř sloupečků jako vějíř.
2. Do jednoho sloupce napíší seznam 10 předmětů (vždy slovo na řádek).
3. Papír předají sousedovi vpravo tak, aby byl seznam podstatných jmen zakrytý.
4. Do druhého sloupce napíší seznam 10 sloves (vždy slovo na řádek).
5. Papír předají sousedovi vpravo tak, aby byly oba seznamy skryté.
6. Napíší seznam 10 přídavných jmen a papír předají sousedovi vpravo.
7. Napíší třímístné číslo.
8. Požádejte studenty, aby papír rozevřeli a z každého sloupce vybrali slovo, které odpovídá relativní pozici číslic čísla v posledním sloupci.

9. S použitím podstatného jména, slovesa a přídavného jména musí teď vytvořit příběh. Příběh může mít podobu textu, vyprávění nebo to může být obrázek a musí se týkat výzvy, na které pracují.

Lze ho použít ke generování způsobů průzkumu výzvy nebo návrhu možných řešení. Tato technika je velmi flexibilní a lze ji realizovat různými způsoby. Můžete požádat studenty, aby napsali 10 podstatných jmen, sloves a přídavných jmen na malé kousky papíru různých barev a každou barvu pak vložili do jiného sáčku. Následně si z každého sáčku vytáhnou jeden kousek papíru a vytvoří příběh. Postup můžete jakkoli upravit.

Podstatná jména	Slovesa	Přídavná jména	Obrázek
1 – židle	1 – běžet	1 – hezký	1 3 5
2 – kniha	2 – mluvit	2 – červený	
3 – kočka	3 – odrážet	3 – pomalý	
4 – žena	4 – jíst	4 – líný	
5 – počítač	6 – představit si	6 – mladý	

L10

Brainstorming

Vytvořte různé možné nápady

primární kompetence

- Kreativita
- Identifikace příležitostí

referenční metody

2. Návrhové myšlení



Během brainstormingu se generuje spousta různých nápadů. Je to o spolupráci a otevřenosti divokým řešením. Nediskutujte o tom, proč by nějaký nápad nemusel fungovat. Toto chování zabíjí kreativitu a posouvá myšlení skupiny z tvůrčího na kritické. Jediný způsob, jak se dostat k dobrým nápadům, je mít na výběr z více možností.

Brainstorming lze realizovat různými způsoby, pomocí flipchartů, lepicích štítků nebo technik jako „brainwriting“, „abeceda“, „mřížka“ nebo „kruhový brainstorming“. Níže najdete několik pokynů pro vedení úspěšného brainstormingu.

PRAVIDLA

1. Nesud'te. Nikdy nevíte, odkud přijde dobrý nápad. Důležité je, aby všichni věděli, že mohou vyslovit cokoli, co je napadne, a umožnit ostatním, aby na to navázali.
2. Podpořte divoké nápady. Divoké nápady často přinášejí kreativní skoky. Když přemýšlíme nad nápadech, které jsou ztřeštěné nebo mimo, myslíme na to, co opravdu chceme, bez omezení technologií a materiálů.

Brainstorming 2/2

3. Navažte na nápady ostatních. Pozitivní přístup a schopnost navázat na nápady ostatních vyžadují určitou dovednost. Během konverzace se snažíme použít „a“ namísto „ale“.
4. Neodbíhejte od tématu. Snažte se držet diskuzi zaměřenou na cíl, abyste se neodchýlili mimo rozsah návrhu.
5. Probíhá vždy jeden rozhovor. Větší pravděpodobnost, že se vašemu týmu podaří navázat na nápad a dosáhnout kreativního skoku máte, pokud budou všichni dávat pozor, když někdo prezentuje nový nápad.
6. Buďte vizuální. Během živého brainstormingu si pište poznámky na lepicí štítky a pak je umístěte na zeď. Nic nepředá myšlenku tak rychle, jako obrázek.
7. Zaměřte se na množství. Vaším cílem je co nejvíce nových nápadů. Během dobrého brainstormingu lze během 60 minut vygenerovat až 100 nápadů. Nápady rychle zanalyzujte a navažte na ty nejlepší.

KROKY

1. Příprava

- Představte otázku, která vaši skupinu přiměje zamyslet se nad problémem, jenž chcete řešit.
- Vysvětlíte pravidla brainstormingu, abyste začali se správným přemýšlením.

2. Usnadnění

- Začněte individuálním brainstormingem.
- Sdílejte nápady ve skupině a navažte na jednotlivé koncepty.

3. Navázání

- Využijte vygenerované nápady a mějte o nich přehled.
- Rozviňte nejslibnější nápady do konceptu, který pak ověříte.

Převzato z: [Ideo Field Guide to Human Centred design](#)

L11

Puntíkové hlasování

Rozhodujte



V podnikatelském procesu je třeba přijímat rozhodnutí. Tato technika členům týmu v tomto procesu pomůže. Je to zavedená podpůrná metoda používaná k popisu hlasování pomocí lepicích puntíků nebo značek napsaných fixou.

Účastníci hlasují o vybraných možnostech pomocí omezeného počtu samolepek nebo značek fixou. Tento přístup představuje formu kumulativního hlasování. Puntíkové hlasování je rychlý a jednoduchý způsob priorizace dlouhého seznamu možností. Je to méně kognitivně náročné než seřadit všechny možnosti, protože účastníci nemusí poskytnout komparativní hodnocení pro

primární kompetence

● Vize

● Motivace a vytrvalost

referenční metody

5. Zábavné experimentování

jednotlivé možnosti. Můžou vyjádřit své preference pro více možností současně. Využívají se kolektivní vědomosti týmu a všechny hlasy v týmu jsou rovným způsobem vyslyšeny a zohledněny při priorizaci klíčových problémů. Při této aktivitě se také vytváří pocit zapojení a účastníci můžou vidět rozhodovací proces v akci a pochopit, jak bylo přijato závěrečné rozhodnutí. Proces puntíkového hlasování zahrnuje následující kroky:

1. Všichni účastníci obdrží stanovený počet lepicích puntíků (podle rozhodnutí zprostředkovatele).
2. Tyto puntíky umístí vedle prezentovaných možností, které se jim líbí (můžou umístit libovolný počet puntíků na libovolný počet možností).
3. Možnosti, které mají na konci hlasování nejvíce puntíků, „vyhrávají“.
4. Možné varianty: používání různě barevných puntíků k označení různých hodnot, například zelená pro „líbí se mi“ a červená pro „nelíbí se mi“.

VÍCE

dotmocracy.org

L12 Šest myslících klobouků

Rozhdujte

primární kompetence

- Etické a udržitelné myšlení
- Ocenění nápadů

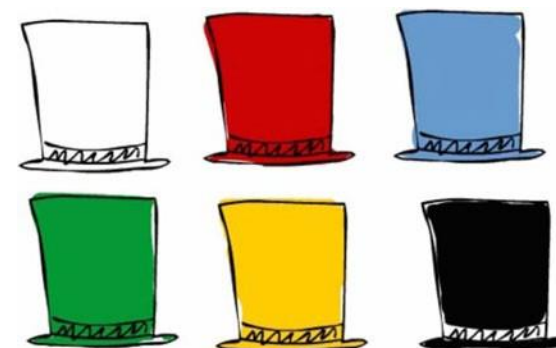
referenční metody

- 4. Učení na základě projektu
- 5. Zábavné experimentování

Hlavním principem techniky šesti klobouků je vylepšit strukturu myšlení, aby bylo možné vylepšit i rozhodování a hodnocení nápadů. Metoda šesti klobouků poskytuje rámec, který účastníkům pomůže přemýšlet jasně a důkladně, a to využitím různých režimů přemýšlení vždy jedním směrem. Tyto různé režimy přemýšlení jsou označeny šesti různě zbarvenými klobouky, které umožňují větší kreativitu a lepší rozhodování.

1. Modrá: Proces
2. Bílá: Fakta
3. Zelená: Kreativita
4. Červená: Emoce
5. Žlutá: Výhody
6. Černá: Upozornění

Začněte aktivitu použitím prvních tří barev (modrá, bílá a zelená) a naplánujte proces a vygenerujte nápady. Pak na nápady, které vyberete z části zeleného klobouku, použijte poslední tři barvy (červená, žlutá a černá). Můžete použít skutečné klobouky nebo je nakreslit na plakáty a shromáždit různé příspěvky.



SMART cíle

Prioritizujte a vyberte cíle

primární kompetence

- Vize
- Plánování a řízení

referenční metody

- 2. Návrhové myšlení
- 4. Učení na základě projektu



Tato technika vám pomůže provést studenty nastavením vhodných cílů pro jejich projekt. SMART je zkratka označující následující výrazy:

- Specific (konkrétní) – Cíle by měly konkrétně udávat, čeho je třeba dosáhnout.
- Measurable (měřitelné) – Mělo by být možné změřit, zda jsou cíle plněny, nebo ne.
- Achievable (dosažitelné) – Cíle by měly být dosažitelné.
- Realistic (realistické) – Lze cílů dosáhnout s pomocí zdrojů, které jsou k dispozici nebo které lze získat?
- Time-bound (definované v čase) – Jaký je časový rámec, ve kterém je třeba cílů dosáhnout?

Díky práci se SMART cíli získají vaši studenti větší šanci na úspěch. Pokud již definovali cíl projektu nebo nápad a musí řešit výzvu, požádejte je o aplikaci kritérií SMART a přeformulování cílů, aby začali pracovat na základě konkrétních, měřitelných, dosažitelných, realistických a v čase definovaných řešení.

L14

Pochopte své uživatele

Pochopte „ty ostatní“, kterým váš nápad přinese prospěch

primární kompetence

● Ocenění nápadů

● Učení na základě zkušeností

referenční metody

2. Návrhové myšlení

Pokud chceme vytvořit hodnotu pro ostatní, musíme jim nejdříve rozumět. K získání informací od zamýšlených příjemců nápadu existují různé techniky. Polostrukturovaný rozhovor je hlavní částí výbavy každého autora řešení, protože se jedná o flexibilní nástroj ke shromažďování informací o nápadech, názorech a zkušenostech osob. Tyto rozhovory se často používají k vyhodnocení potřeb, ale také ke shromažďování zpětné vazby k počátečním konceptům, navrhování scénářů nebo prototypů. Dole naleznete pokyny, které můžete předat svým studentům, aby se připravili na rozhovory v terénu.

PRŮVODCE ROZHOVOREM

Připravte si otázky, které položíte svým cílovým „ostatním osobám“ s cílem odhalit jejich myšlenky, problémy, pocity, strachy, přání, ambice... Zkuste zjistit, co potřebují, používejte otevřené, ale konkrétní otázky. Není to o vašich nápadech, ale o pochopení, co může vašim cílovým „ostatním osobám“ přinést výhody.

Zadejte otevřené otázky, které můžete použít k zahájení rozhovoru s cílovými ostatními osobami.

.....

Zadejte otázky k pochopení problému dané osoby, který je třeba řešit.

.....

L15

Mapa empatie

Pochopte „ty ostatní“, kterým
váš nápad přinese prospěch

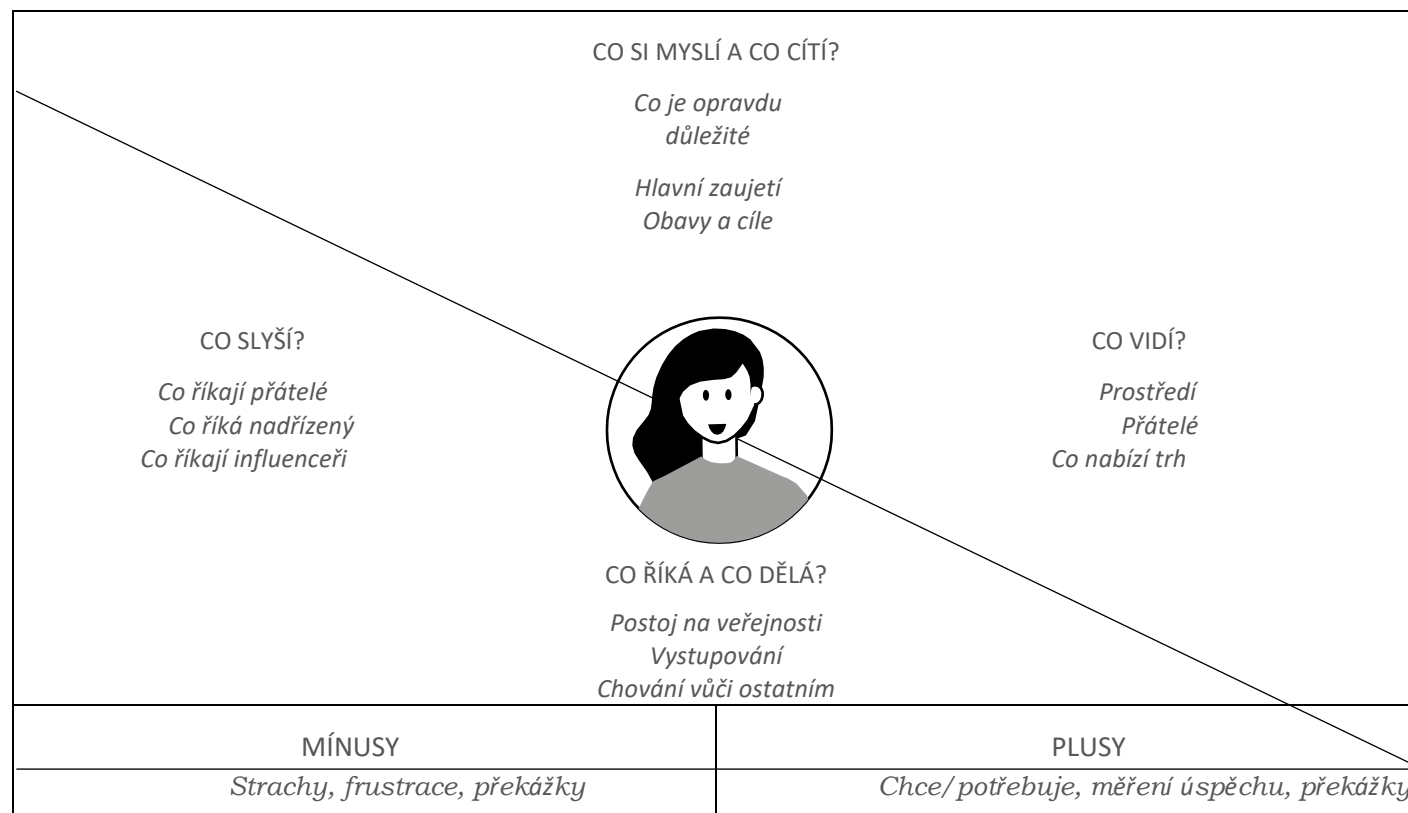
primární kompetence

- Etické a udržitelné myšlení
- Učení na základě zkušeností

referenční metody

- 2. Návrhové myšlení

Poskytněte svým
studentům následující mapu
a požádejte je, aby do
kvadrantů zadali výsledky
svého výzkumu ohledně
zamýšlených příjemců
výhod jejich řešení.



L16

Zlatý kruh

Zamyslete se nad myšlenkou projektu

primární kompetence

- Převzetí iniciativy
- Motivace a vytrvalost

referenční metody

- 4. Učení na základě projektu

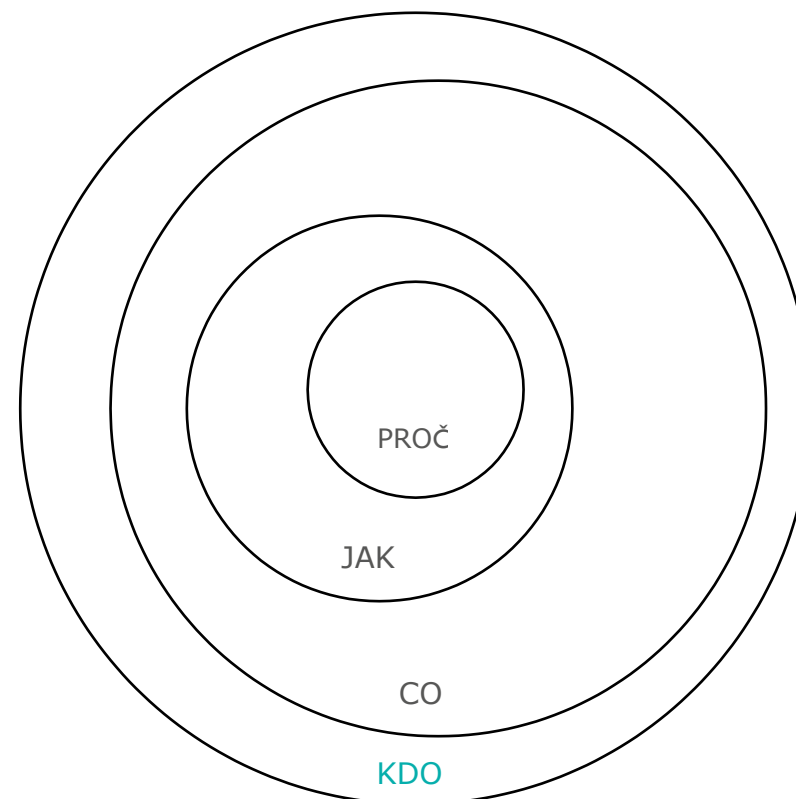
Tato technika z marketingového procesu pomůže vašim studentům zamyslet se nad projektem a získat nový náhled na to, co se pomocí svého nápadu na vytvoření hodnoty snaží vyřešit. Požádejte je, aby celou větou odpověděli na tři otázky nebo aby pomocí techniky koláže sestavili příběh. Zlatý kruh je dobrá technika, která studenty navádí, aby pracovali samostatně, a pak navzájem konfrontovali jednotlivé reflexe v rámci týmu. Můžete přidat vnější okruh, který určí prvek „KDO“. Zde můžou studenti analyzovat ekosystém a najít spřátelené zainteresované osoby a uživatele.

KDO bude realizovat váš projekt?

CO bude váš projekt dělat?

JAK to chcete dělat?

PROČ to chcete dělat?



Inspirujte své studenty: [Přednáška TED Simona Sineka](#)

L17

Persony

Snažte se pochopit svého uživatele/klienta

primární kompetence

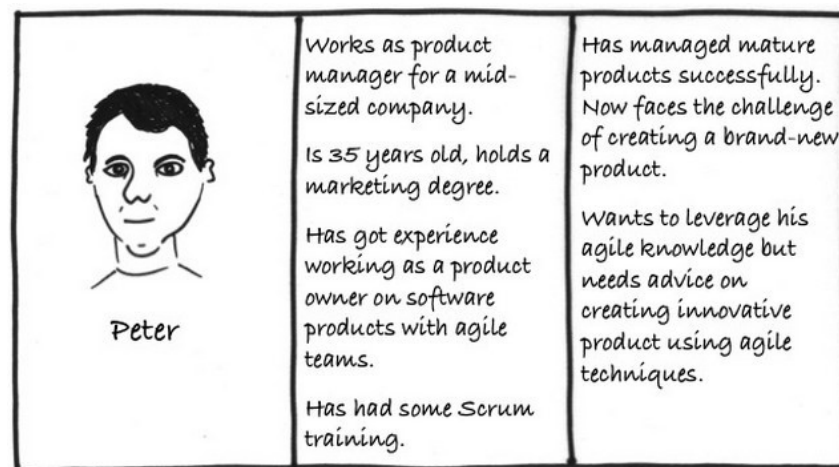
- Plánování a řízení
- Zvládání nejistoty, nejasností a rizika

referenční metody

3. Metoda Lean Startup

Jedná se o nástroj z oblasti využitelnosti a návrhu uživatelských zkušeností, který pomáhá porozumět možným uživatelům nebo zákazníkům nápadu na vytváření hodnoty. Persony jsou archetypy, fiktivní postavy vytvořené na základě průzkumu uživatelů. Nepopisují skutečné osoby, ale ztělesňují informace shromážděné od více jednotlivců. Vytvořením person vaši studenti lépe zachytí potřeby, zkušenosti, chování a cíle „ostatních osob“, pro které chtějí vytvořit hodnotu. Persony lze vytvořit s použitím různých přístupů.

Persona určená cílem se například zaměřuje na to, co by archetypální uživatelé chtěli s poskytnutými řešeními udělat. Prozkoumá pracovní postup, který by si uživatel zvolil k dosažení svých cílů při interakci s předvídaným řešením. K vytvoření persony budou studenti nejprve muset shromáždit data odpovídající konkrétnímu odvětví a pak si položit podrobné otázky ohledně svých ideálních zákazníků. Díky tomuto cvičení si všimnou věcí, které zatím nezaznamenali. Svoje odpovědi můžou porovnat s odpověďmi svých kolegů. Odhalí tak případné nekonzistence v názorech členů týmu a podpoří diskuzi k jejich odstranění.



VÍCE

[Interaction design Foundation](#)

L18

Plátno podnikavosti

Zamyslete se nad svým procesem podnikatelského vzdělávání

primární kompetence

● Sebeuvědomění a osobní zdatnost

● Učení na základě zkušeností

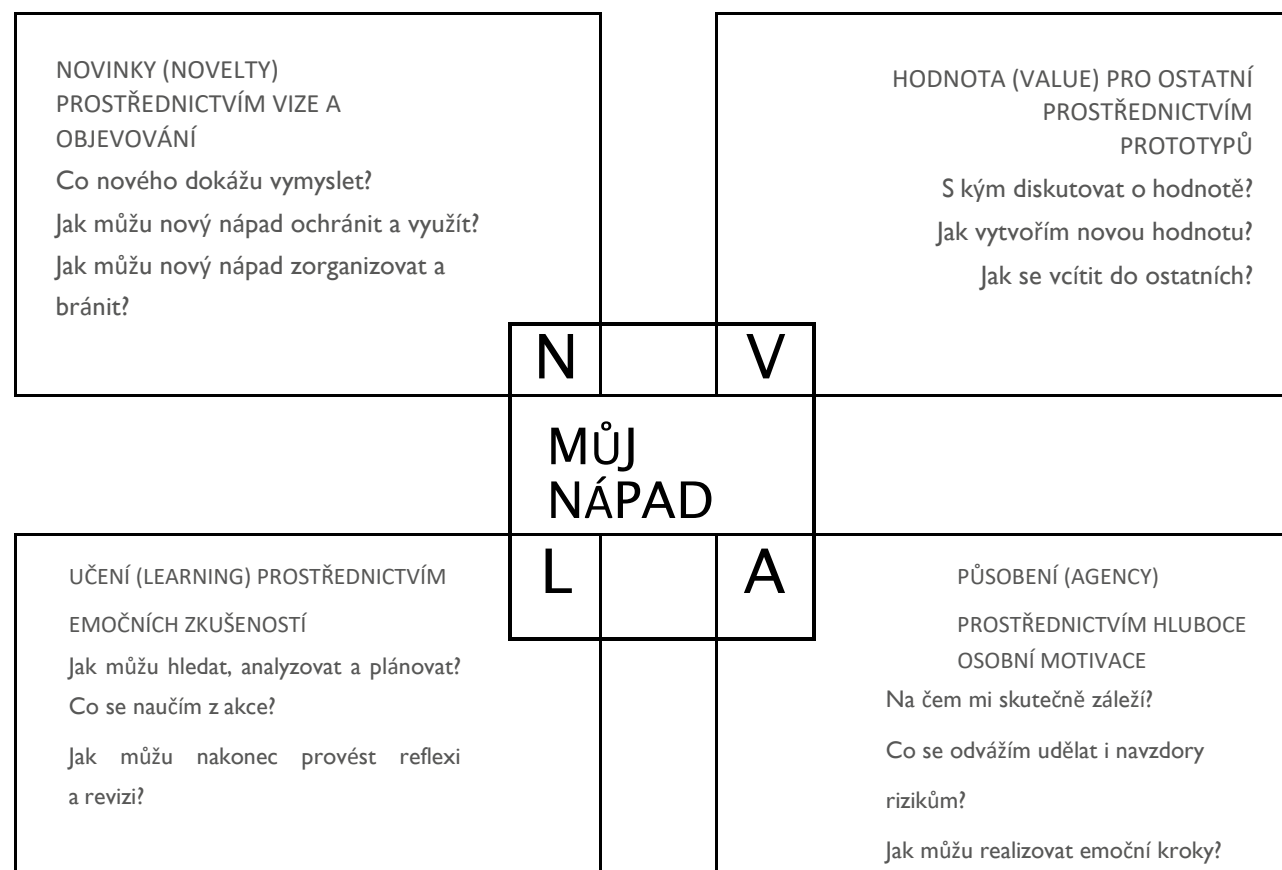
referenční metody

4. Učení na základě projektu

Požádejte studenty o vyplnění prostoru níže a objasnění, jak můžete vytvořit novou hodnotu pro ostatní a učit se prostřednictvím procesu.

VÍCE

Lackéus, M. Lundqvist, M., Williams Middleton, K., Inden, J. (2020) *The entrepreneurial employee in the public and private sector – what, why, how* (ed. M. Bacigalupo), Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg



Seznámení s prostředím

Analýza trhu a kontextu

primární kompetence

referenční metody

● Etické a udržitelné myšlení

1. Uskutečnění

● Finanční a ekonomická gramotnost

Na začátku vytváření nového produktu, služby nebo projektu (nebo při vylepšování již existujícího produktu, služby nebo projektu) je užitečné analyzovat kontext, potřeby, výzvy a nedostatky. Sem patří průzkum, případové studie a shromažďování důkazů pro podobné nebo související produkty a služby. Poskytněte tuto šablonu svým studentům a pomozte jim zasadit nápad na produkt nebo službu do širšího kontextu. Vyplněním šablony se vyjasní stávající úsilí a studenti se budou moci poučit z dostupných řešení a využít informace pro účely vlastního přístupu a porozumění.

Poradte jim, aby na internetu vyhledali podobné projekty, analyzovali konkurenci, poučili se z ostatních projektů a svému řešení přizpůsobili i jiné nápady. Cílem je pochopit kontext výzvy a uvědomit si, že na stejném problému možná pracují už i jiní. Jejich přemýšlení mohou rozšířit dávné i nedávné inovace.

Převzato z: [Futures Nordkapp](#)

Seznámení s prostředím: Jaký je kontext? Jaké nápady, produkty nebo organizace představují pro váš nápad konkurenci?

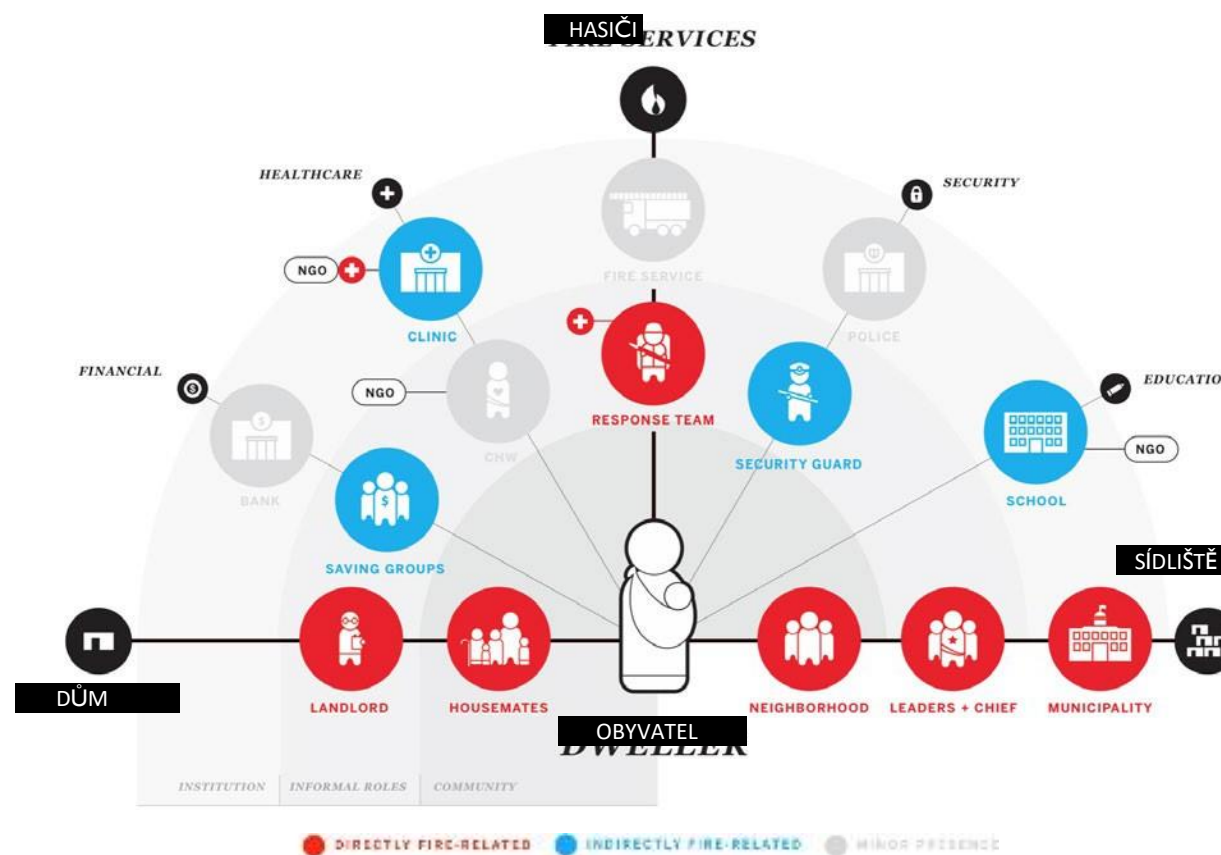
Trendy: nápady s narůstající popularitou	Zkoušky: experimentální řešení	Majáky: zavedené nápady a hráči	Orientační body: „vždy tam byly“

L20

Mapa ekosystému

Popřemýšlejte o vztahu mezi zainteresovanými osobami a produkty nebo službami

Mapa ekosystému je syntetické znázornění, které zachycuje všechny klíčové role ovlivňující uživatele, organizaci a prostředí služeb. Nejprve jsou zobrazeny všechny subjekty, které jsou pak propojeny na základě typu hodnoty, kterou si vyměňují, a vzniká tak mapa ekosystému. Je užitečné odhalit existující nedostatky a identifikovat cenné příležitosti pro sloučení. Všechny vztahy zaznamenejte jako dávající a přijímající: hodnota je ve smyčkách.



převzato z: [Nástroje pro návrh služeb](#)

Karty s problémy

Popřemýšlejte o výzvách

primární kompetence

- Ocenění nápadů
- Kreativita

referenční metody

2. Návrhové myšlení

Základním konceptem, ze kterého karty s problémy vycházejí, je izolovat konkrétní prvek na každou kartu a následně karty použít jako výchozí bod pro individuální nebo skupinovou konverzaci. Karta s problémem může obsahovat informace, obrázek, kresbu, prvek, klíčové slovo, popis atd. podle konkrétní potřeby. Karty slouží jako návrhy nových výkladů problému a vybízí k zohlednění nové perspektivy. Lze je použít mnoha způsoby, od identifikace priorit po diskuzi ohledně vztahů nebo podporu kreativní, otevřené a zábavné konverzace.

Karty jsou jednoduché nástroje na překonání kreativního bloku, takže je můžete zahrnout do výukových aktivit, pokud usoudíte, že se tým zasekl na jednom místě. Obsah karet by měl být jasný a jednoduchý, aby nevznikalo riziko nedorozumění nebo nesprávného výkladu.



Převzato z: [Nástroje pro návrh služeb](#)

Plátno obchodního modelu

Plánování obchodního modelu

primární kompetence

referenční metody

● Vize

3. Metoda Lean Startup

● Finanční a ekonomická gramotnost

V závislosti na druhu zásahu, který jste vymysleli, může být užitečné, aby studenti popřemýšleli nad obchodním modelem, v rámci kterého by byl jejich nápad udržitelný. Dobrý způsob, jak může projektový tým udržet krok se svým obchodním modelem při rozvoji nápadu a jeho testování, je vyplnit plátno obchodního modelu (BMC) a mít ho na očích. BMC je jednoduchá šablona, kam studenti zadají informace o toku příjmů, klíčových partnerstvích, které budou potřebovat uzavřít, a o prostředcích potřebných k fungování. Můžete studenty požádat, aby BMC v rámci procesu několikrát revidovali, protože během zpřesňování nápadu a přechodu k implementaci se budou jednotlivé prvky měnit.

KROKY

1. Stáhněte a vytiskněte si BCM pro jednotlivé členy týmu.
2. Požádejte je o vyplnění oddílů plátna. Ujistěte je, že pokud plátno vyplňují poprvé, nemusí vyplnit všechno, protože tam určitě budou nějaké neznámé.
3. Vyzvěte je, aby si při vyplňování občas udělali přestávku a případně získali další informace.
4. Jakmile budou hotovi, vyzvěte je, aby BMC vyvěsili na svém pracovišti. Připomeňte jim, že v průběhu projektu bude nutné BMC revidovat. Pamatujte, že vytváření podnikatelské hodnoty není lineární cesta: opakování je důležité k tomu, aby studenti mohli přijít s něčím, co má pro někoho skutečnou hodnotu.

Lean Canvas

Popřemýšlejte o výzvách

primární kompetence

referenční metody

● Vize

3. Metoda Lean Startup

● Finanční a ekonomická
gramotnost

Než začnete pracovat na plátnu obchodního modelu, požádejte studenty, aby popřemýšleli o svém obchodním nápadu a vyplnili plátno Lean Canvas. Tento jednoduchý list obsahuje klíčové otázky ohledně příjmových toků, klíčových partnerství a důležitých zdrojů. Plátno Lean Canvas lze použít několikrát během procesu, protože prvky se během zpřesňování nápadu a přechodu k jeho implementaci mění.

KROKY

1. Stáhněte a vytiskněte si plátno Lean Canvas pro jednotlivé členy týmu.
2. Společně s týmem začněte vyplňovat části plátna. Když ho vyplňujete poprvé, zbude vám několik nezodpovězených otázek.
3. Může být nutné ve vyplňování přestat a shromáždit více informací. To je v pořádku.
4. Jakmile budete hotovi, vyvěste Lean Canvas na pracovišti. Stejně jako vše ostatní v procesu návrhu zaměřeném na člověka plátno později upravíte. V průběhu projektu je vhodné zvážit vytvoření nového plátna.

L24

SWOT analýza

Popřemýšlejte o svém obchodním modelu

primární kompetence

- Převzetí iniciativy
- Motivace a vytrvalost

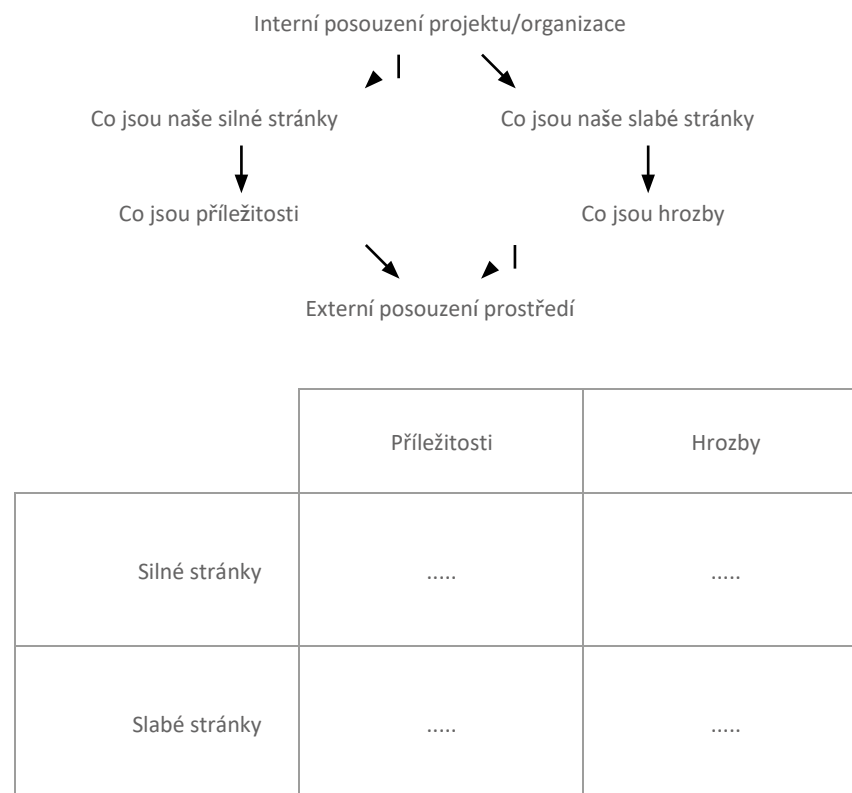
referenční metody

1. Uskutečnění
3. Metoda Lean Startup
6. Třídy jako vzdělávací komunity

Výraz „SWOT“ označuje „Strengths“ (silné stránky), „Weaknesses“ (slabé stránky), „Opportunities“ (příležitosti) a „Threats“ (hrozby). SWOT analýzu lze aplikovat na jednotlivce, kteří uvažují o změně kariéry, ale používá se zvláště u projektů, organizací a dokonce sektorů. Vyplnění SWOT matice zahrnuje identifikaci a mapování interních a externích faktorů, které pomáhají nebo překáží jednotlivci/projektu/organizaci/sektoru v dosažení jejich cílů.

Sepsáním, analýzou a zamyšlením nad silnými a slabými stránkami, příležitostmi a hrozbami vaši studenti lépe pochopí, co mohou nabídnout, problémy, které potřebují vyřešit, a to, kde možná budou potřebovat pomoc s řešením potíží.

SWOT analýzu lze zahájit jako individuální úkol, ale je nutné, aby do ní byli zapojeni všichni členové týmu. Některé problémy zjištěné jako slabé stránky mohou pro jiného člena týmu představovat příležitosti. Vyzvěte studenty, aby kombinovali různé kvadranty a definovali strategie, které obohatí váš projekt: silné stránky a příležitosti, silné stránky a hrozby.



SOAR analýza

Popřemýšlejte o svém obchodním modelu

primární kompetence

- Identifikace příležitostí
- Vize
- Plánování a řízení

referenční metody

1. Uskutečnění
3. Lean Start-up
6. Třídy jako vzdělávací komunity

Dalším užitečným nástrojem strategického plánování je SOAR analýza, která se zaměřuje na silné stránky, příležitosti, cíle a výsledky. SOAR analýza pomáhá organizacím zaměřit se na budoucí ambice a na výsledek, který přinesou. Jedná se o proces společné tvorby, který zahrnuje zainteresované subjekty z organizace a jehož cílem je během procesu společně vytvořit sdílenou vizi požadované budoucnosti, a to formou dotazů, představivosti, inovací a inspirace. Je to nástroj strategického plánování, který společně zapojuje zainteresované subjekty do procesu, aby pochopily silné stránky organizace a dokázaly si představit budoucí možnosti. Přístup „SOAR“ rozšiřuje definici organizace a vyzývá účastníky, aby vyvinuli cvičení s různými zainteresovanými subjekty z ekosystému organizace (včetně dodavatelů, zákazníků, partnerů nebo sousedů). Pokud SOAR analýzu zpřístupníte rozšířené síti zainteresovaných stran, bude strategické plánování organizace/projektu rozsáhlejší.

Metoda SOAR umožňuje:

- Využít silné stránky (pozitivní jádro).
- Objevit příležitosti, které mohou přinést zisk.
- Vizualizovat cíle a strategické alternativy.
- Identifikovat podpůrné cíle.
- Navrhovat strategie a taktiku, které jsou součástí vašich nejúspěšnějších programů a ekosystémů.
- Implementovat strategický plán v podobě dynamického, průběžného a živého dokumentu.

Vyzvěte členy organizace a zainteresované subjekty z vašeho ekosystému, aby se zamysleli nad následujícími otázkami a vyplnili tabulku:

Strategická otázka	Silné stránky Jaké jsou vaše největší klady?	Příležitosti Jaké jsou nejlepší příležitosti na trhu?
Úmysl	Cíle Jakou budoucnost si představujete?	Výsledky Jaké jsou měřitelné výsledky?

Zdroj: Stavros, J., Cooperrider, D., & Kelley, D. L. (2003). Strategic inquiry appreciative intent: inspiration to SOAR, a new framework for strategic planning. *AI Practitioner*, 11.

L26

Scénář použití

Vysvětlete představovanou zkušenost
vyprávěním relevantního příběhu

primární kompetence

- Plánování a řízení
- Zvládání nejistoty, nejasností a rizika

referenční metody

1. Návrhové myšlení
3. Metoda Lean Startup

Scénář použití je příběh, který ve formě vyprávění a na základě příkladů popisuje, jak uživatel bude komunikovat se službou během konkrétní situace z běžného života. Scénáře jsou prvky, které zprostředkovávají proces návrhu: musí být podrobné, aby bylo možné odvodit a promyslet implikace návrhu. To znamená, že samotné scénáře jsou objekty návrhu, které se během procesu návrhu vyvíjejí. Napsání scénáře použití vyžaduje, aby uživatelé identifikovali specifický kontext, ve kterém akce proběhne, a také postavy a potřeby, které definují přístup uživatele. Scénáře lze nejdříve napsat jako příběhy a systematicky v nich popsat zkušenost a následně je doplnit o výkresy, obrázky nebo klipy dané zkušenosti, a rozšířit je tak o vizuální vrstvu.

Scénáře mají různé charakteristiky v závislosti na tom, kterou fázi návrhu podporují (představa, kterou roli bude výtvar hrát v životě uživatelů, nebo posouzení pokročilého prototypu produktu). Důležité je, aby vašim studentům pomohly rozhodovat se při rozvoji nápadů tím, že rozhodnutí budou založena na použití.



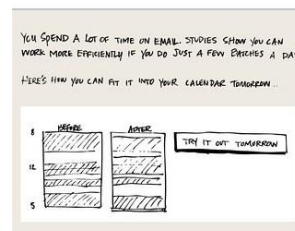
Lisa hears about Equilibrium from a co-worker, who mentions that it's a cool way to see how you spend your time.



She checks it out and is intrigued by the idea of a report based on her own schedule.



She sees an interesting picture of how she's really spending her time.



She sees that she can get simple suggestions based on her real calendar, and that she can easily try out Equilibrium's features.



The next day, she gets interesting and timely reminders.



She signs up to receive other reminders for good-for-her things throughout the day.

L27

Cesta uživatele

Pochopte lepší použití svého produktu/služby uživateli

primární kompetence

- Kreativita
- Vize

referenční metody

1. Návrhové myšlení
3. Metoda Lean Startup

Cesta uživatele je syntetické znázornění, které postupně popisuje interakci uživatele s produktem/službou. Proces je mapován z perspektivy uživatele a popisuje, co se stane v jednotlivých fázích interakce, jaké kontaktní body jsou zahrnuty a jaké překážky nebo bariéry se mohou objevit. Mapa cesty se často integruje s dalšími vrstvami představujícími úroveň pozitivních/negativních emocí zažívaných během interakce. Tento nástroj je užitečný, protože uvádí

celou uživatelskou praxi a zkušenost, celý proces i jednotlivé problematické body a emoce.

Tuto techniku lze připravit jako storyboard s použitím klíčových snímků a titulků (stejně jako ve filmu), aby bylo možné vybrat hlavní fáze řešení a pochopit související hlavní potřeby vyjádřené uživatelem služby/produkty a kontaktní body se službou/produktem. Pro různé osoby lze připravit různé storyboardy.

Storyboard: Načrtněte klíčové snímky cesty uživatele				
Potřeby: Pro každý snímek identifikujte hlavní potřeby				
Kontaktní body: Definujte kontaktní body podle potřeb uživatele				
Překážky/bariéry: Zamyslete se nad možnými překážkami/bariérami				
Emoce: Popřemýšlejte o pocitech souvisejících s touto akcí				

L28

Vytvoření prototypu

Vytvořte prototyp svého minimálního realizovatelného produktu/služby

primární kompetence

- Učení na základě zkušeností
- Mobilizace ostatních

referenční metody

1. Návrhové myšlení
3. Metoda Lean Startup

Jakmile si studenti představí klíčové funkce svého produktu/služby, které budou odpovídat potřebám zamýšlených uživatelů, musí své nápady otestovat.

Prototypování je vytváření testovacích produktů za účelem ověření konceptu nebo procesu. Prvním krokem při tvorbě prototypu je identifikovat, které funkce produktu nebo služby je třeba otestovat koncovými uživateli. To pomůže definovat, jakou funkci nápadu na vytvoření hodnoty bude třeba do prototypu integrovat. Dále to pomůže s rozhodováním, v jakém kontextu bude test realizován (například doma, na autobusové zastávce, na letišti nebo na horské stezce...) a jaký typ uživatelů bude pro testování potřeba.

Metoda Lean Startup přinesla do reálného světa prototypování mimo experimentální prostředí. Minimální realizovatelný produkt je vlastně vysoce věrný prototyp, který týmu umožňuje selhat bez velkých nákladů a rychle se vzpamatovat. Při nasazování minimálního realizovatelného produktu je důležité mít strategii pro shromažďování dat a měření reakce uživatelů/zákazníků. Shromážděné informace budou analyzovány, aby bylo možné rozhodnout, jak se bude pokračovat ve vývoji dalších funkcí.



Prezentace / výtahová řeč

Pochopte lepší použití svého produktu/služby uživateli

primární kompetence

- Sebeuvědomění a osobní zdatnost
- Motivace a vytrvalost

referenční metody

1. Návrhové myšlení
3. Metoda Lean Startup

Výtahová řeč je stručný a přesvědčivý proslov, který se používá k vyvolání zájmu v navrhovanou věc, nápad nebo produkt. Cílem je předat hodnotu návrhu v co nejkratším čase tak, aby nadchla publikum. Jakmile nápad vašich studentů vstoupí do fázi rozvoje, nastal čas ho představit a zaujmout potenciální sponzory. Studenti budou muset analyzovat všechny relevantní aspekty svého produktu, aby mohli poutavě představit jen to nezbytné. Příprava prezentace je způsob zpřesnění a zdokonalení nápadu, stanovení jeho účelu, vyjasnění cílů a naplánování postupu jejich dosažení. Obecným cílem prezentace je získat pro projekt potenciální investory nebo klíčové partnery. Prezentace musí být co nejjasnější a nejstručnější, aby bylo možné přesvědčivě, ale zároveň inspirativně a zapamatovatelně předat fundované koncepty, kterými studenti zaujmou publikum. Studentům můžete předat strukturu v podobě systému 6 C: context (kontext), challenge (výzva), change (změna), concept (koncept), capacity (kapacita), commitment (závazek). Požádejte je, aby svoji prezentaci uspořádali podle obsahové pyramidy níže:

- 35 %: Kdo, co, kdy, kde
- 30 %: Jak, proč, z čeho
- 25 %: Konkrétně
- 10 %: Pozadí



L30

Rubrika P2P

Ohodnoťte práci kolegů

primární kompetence

- Ocenění nápadů
- Spolupráce s ostatními

referenční metody

- 6. Třídy jako vzdělávací komunity

Závěrečnou aktivitou workshopu podnikatelského vzdělávání může být prezentace projektu týmy, která simuluje představení investorům. Rubriku P2P lze použít, aby studenti poskytli zpětnou vazbu k různým projektům. Společně se studenty můžete odsouhlasit kritéria hodnocení práce, zde je pár nápadů:

PROJEKT:						
Výzva	Řešení	Relevance	Efektivita	Realizovatelnost	Prezentace	Týmová práce

Vlastní reflexe studijních úspěchů

Zhodnoťte svoji vlastní práci

primární kompetence

referenční metody

● Sebeuvědomění a osobní zdatnost

4. Učení na základě projektu

Požádejte studenty, aby odpověděli na následující otázky. Mají popsat své chování, ale nehodnotit ho. Měli by být konkrétní a čestní.

Proces a výsledky

- Jak jste spokojeni se svými výsledky?
- Jaký byl plán?
- Jak to ve skutečnosti proběhlo?
- Jak jste reagovali?
- Jak to viděli ostatní?
- Co jste se naučili?
- Jak byste to udělali příště?

Vlastní individuální přispění

- Jaké úkoly jste převzali a dokončili?
- Co se vám povedlo? Kde se vám nedařilo?
- Co vám pomohlo? Co vám zabránilo v dokončení úkolů?
- V jakých situacích jste se cítili dobře? V jakých situacích jste se cítili nepříjemně?
- Jak se chováte v příjemných situacích? A v obtížných?
- Jak vás v takových situacích vnímají ostatní?
- Jaké znalosti a schopnosti vám při této práci pomohly?
- Jaké nové znalosti a schopnosti jste získali?

L32

Nakreslete svou květinu EntreComp

Zhodnoťte svůj pokrok

primární kompetence

referenční metody

● Sebeuvědomění a osobní zdatnost

6. Třídy jako vzdělávací
komunity

Můžete vyzvat studenty, aby s pomocí květiny EntreComp popřemýšleli o svých podnikatelských kompetencích. Můžete je požádat, aby označili kompetence, ve kterých se cítí nejsilnější, a ty, ve kterých se cítí nejslabší. Můžete je také požádat o označení kompetencí, které by si chtěli zdokonalit.

Můžete je požádat, aby nakreslili své vlastní okvětní lístky a vytvořili svoji osobní květinu EntreComp. Pak je můžete požádat, aby si květiny v týmu porovnali a určili, které kompetence jim v týmu chybí k úplné sadě kompetencí. Dále je můžete požádat, aby se zamysleli nad tím, jak vyplnit případné mezery.

V závislosti na úrovních odbornosti (základní, středně pokročilá, pokročilá a odborná) pro každou z 15 kompetencí může květina vypadat jako fialka, sedmikráska nebo slunečnice.



Kritika pro budoucnost

Zhodnoťte vzdělávací aktivitu

primární kompetence

- Učení na základě zkušeností
- Motivace a vytrvalost

referenční metody

- 6. Třídy jako vzdělávací komunity

V rámci poslední aktivity akce podnikatelského vzdělávání je vhodné získat od studentů zpětnou vazbu. Nemusí se jednat o složité hodnotící cvičení. Můžete jim položit například následující otázky:

- Co bylo na této vzdělávací zkušenosti nejlepší?
- Co byste udělali jinak?
- Co vás překvapilo?
- Co jste se naučili?

Požádejte, aby všichni napsali své komentáře jednotlivě na lepicí lístky. Následně lístky posbírejte, ukažte ostatním a prodiskutujte. Na závěr by se skupina mohla dohodnout, jak by měly určité věci fungovat v budoucnu. Tento konstruktivní proces reflexe může také provést každý tým zvlášť a ohodnotit svůj vlastní podnikatelský projekt.

převzato z: [The initiative cookbook](#)

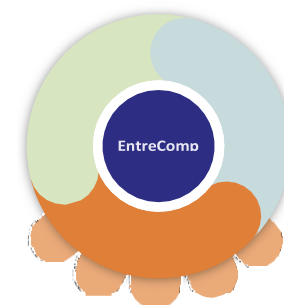


EntreComp vs. nástroje



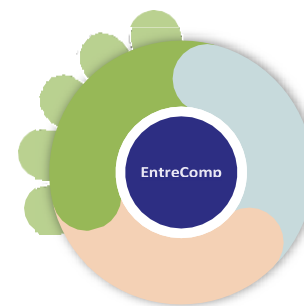
OBLAST RÁMCE ENTRECOMP: NÁPADY A PŘÍLEŽITOSTI

KOMPETENCE	NÁSTROJE
Identifikace příležitostí	F4 L5 L6 L7 L12 L16 L20 L24 L25
Kreativita	L1 L2 L6 L7 L8 L9 L10 L12 L21 L27 L28 L29
Vize	F1 F4 F5 F6 F7 F8 L5 L7 L8 L11 L12 L13 L16 L18 L22 L23 L24 L25 L27
Ocenění nápadů	L8 L9 L10 L11 L12 L14 L16 L18 L22 L23 L24 L25 L27
Etické a udržitelné myšlení	L1 L2 L6 L7 L8 L9 L10 L12 L21 L27 L28 L29



OBLAST RÁMCE ENTRECOMP: ZDROJE

KOMPETENCE	NÁSTROJE
Sebeuvědomění a osobní zdatnost	F8 L3 L4 L12 L18 L24 L25 L29 L30 L31 L32
Motivace a vytrvalost	F4 L2 L11 L16 L24 L25 L10 L29 L31 L32 L33
Mobilizace zdrojů	L3 L7 L13 L20 L28
Finanční a ekonomická gramotnost	L19 L22 L23
Mobilizace ostatních	F3 L2 L25 L28 L29



OBLAST RÁMCE ENTRECOMP: DO AKCE

KOMPETENCE	NÁSTROJE
Převzetí iniciativy	F1 F7
Plánování a řízení	F2 F3
Zvládání nejistoty nejasností a rizika	L1 L2
Spolupráce s ostatními	L1 L2
Učení na základě zkušeností	L2 L4 L14 L15 L17 L18 L20 L28 L29 L33

Zdroje inspirací

PODNIKATELSKÉ METODY

Mansoori, Y., Lackéus, M. Comparing effectuation to discovery-driven planning, prescriptive entrepreneurship, business planning, lean startup, and design thinking. *Small Bus Econ* 54, 791–818 (2020).

Uskutečnění: www.effectuation.org

Lean start-up: www.learningstartup.org

Návrhové myšlení: dschool.stanford.edu

Design Thinking for Educators: designthinkingforeducators.com

PEDAGOGICKÉ PŘÍSTUPY

Lucas, Bill & Spencer, Ellen. (2017). Teaching Creative Thinking: Developing learners who generate ideas and can think critically. Crown House Publishing Ltd, Camarthen (UK).

Učení na základě projektu: www.pblworks.org

Pedagogika vytváření hodnoty: vcplis.com/vcp

ZDROJE FINANCOVANÉ EU

Podnikatelské výzvy: youthstart.eu/en

Rámec kompetencí učitelů: entrecompedu.eu

Zhodnocení podnikatelského vzdělávání entreassess.com

SADY NÁSTROJŮ

Sada Ideo Design: www.ideo.com/post/design-kit

Nesta DiY: diytoolkit.org

Návrh služeb: servicedesigntools.org

Sada nástrojů pro řízení projektu, fundraising a sociální síť:
www.global-changemakers.net/toolkits

Initiative Cookbook:

www.mitost.org/en/about-us/mitost-editions/initiative-cookbook.html

DALŠÍ

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: Evropský rámec podnikatelských dovedností*. Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg.

Lackéus, M. Lundqvist, M., Williams Middleton, K., Inden, J. (2020) *The entrepreneurial employee in the public and private sector – what, why, how* (M. Bacigalupo Ed.), Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg

McCallum E., Weicht R., McMullan L., Price A. (2019) *EntreComp into Action: get inspired, make it happen* (M. Bacigalupo & W. O’Keeffe Eds.), Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg

McCallum, E., McMullan, L., Weicht, R. and Kluzer, S. (2020) *EntreComp at Work. The European entrepreneurship competence framework in action in the labour market: a selection of case studies*. (M. Bacigalupo Ed.), Úřad pro publikace Evropské unie, Luxembourg

Poznámky

PRINCIPY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

METODY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NÁSTROJE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Zapojte se do komunity praktických
uživatelů, použijte **#EntreComp**
na sociálních sítích a inspirujte se!

JAK KONTAKTOVAT EU

Osobně

Napříč Evropskou unií najdete stovky informačních center Europe Direct. Adresu nejbližšího centra naleznete na adrese: https://europa.eu/european-union/contact_en.

Telefonicky nebo e-mailem

Europe Direct je služba, která odpovídá na vaše dotazy ohledně Evropské unie. Můžete ji kontaktovat následovně:

- na bezplatné telefonní lince: 00 800 6 7 8 9 10 11 (určení operátoři můžou za tyto hovory účtovat poplatky),
- na následujícím standardním čísle: +32 22999696 nebo
- e-mailem na adrese: https://europa.eu/european-union/contact_en

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ O EU

Online

Informace o Evropské unii ve všech úředních jazycích EU jsou k dispozici na webu: https://european-union.europa.eu/contact-eu_cs

Publikace EU

Můžete si stáhnout nebo objednat bezplatné i placené publikace EU z knihkupectví EU na adrese: <https://publications.europa.eu/en/publications>. Více kopií bezplatných publikací lze získat kontaktováním služby Europe Direct nebo místního informačního centra (viz https://europa.eu/european-union/contact_en).

Vědecká služba Evropské komise

Společné výzkumné středisko

Poslání společného výzkumného střediska

Společné výzkumné středisko je vědeckou službou Evropské unie a jeho posláním je podporovat politiky EU pomocí nezávislých důkazů během celého životního cyklu politik.

EU Science Hub

ec.europa.eu/jrc

@EU_ScienceHub

EU Science Hub – Joint Research Centre

EU Science, Research and Innovation

EU Science Hub

doi:10.2760/77835
ISBN 978-92-76-19416-3



Úřad pro publikaci
Evropské unie