LAIPNI LŪDZAM

MOOW CODE

MOOW AKTIVITĀŠU CEĻVEDIS

Co-funded by the European Union

Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas sagatavošanai nenozīmē tās satura apstiprināšanu, kas atspoguļo tikai autoru viedokļus, un Komisija nevar tikt saukta pie atbildības par jebkādu šajā publikācijā ietvertās informācijas izmantošanu.

CC BY-NC-SA 4.0
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

MOOW CODE resursi © 2024, ko izstrādājis MOOW CODE konsorcijs, ir licencēti saskaņā ar CC BY-NC-SA 4.0 licenci. Lai skatītu šīs licences kopiju, apmeklējiet http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

SATURA RĀDĪTĀJS

1. Ievads programmā EntreComp 5
2. Ievads Moow ceļvedī 14
3. Empātijas karte 21
4. Lēmumu koki 25
5. Klientu ceļojuma karte 28
6. Uzņēmējdarbības iezīmes un gadījumu izpēte 32
7. 9 punktu izaicinājums 36
8. Pitch Deck prezentācija 42
9. Radošuma izpēte 46
10. Atklājiet digitālo radošumu 50
11. Emocionālā dienasgrāmata 53
12. Emociju atpazīšana 56
13. Uz prātīguma balstīta apmācība, lai tiktu galā ar stresu 59
14. Uz prātīguma balstīta mobilā lietotne 63
15. "Ko darīt, ja" ideju metode 67
16. Zemas precizitātes prototips 70
17. Āķu modeļa kanvas 73
18. Tiešsaistes viktorīna 76
19. Video skatīšanās tiešsaistē 79
20. Lomu spēle un ieraksts (tiešsaistē) 83
21. Īsas prezentācijas 87
22. 365 Prāta rakstīšana 90

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

SATURA RĀDĪTĀJS

23. Radošs stāstu stāstījums 93
24. Jauni cilvēki, jaunas idejas 96
25. 100 pelēkās nokrāsas 99
26. Patērētāju tendenču analīze 102
27. Izgudrojumu spēle 105
28. Ievads kursā 108
29. Prāta vētra (atšķirīgās domāšanas fāze) 112
30. De Bono Cepures 116
31. Kano metodoloģija 121
32. Sistemātisks literatūras apskats 128
33. Biznesa modeļa audekls (kanvas) 133
34. Uzņēmējdarbības domāšanas veida kartes 137
35. MashUp inovācijas 141
36. Komandas atmiņas spēle 144
37. Prāta kartes 147
38. Dizaina domāšanas mini darbnīca 151
39. Biznesa modeļa mini darbnīca 155

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TAVS CEĻVEDIS

MOOW CODE

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

01

Ievads programmā EntreComp

Kas ir EntreComp?

Mēs dzīvojam strauji mainīgā sabiedrībā, kurā ir svarīgi, lai ikvienam būtu spējas izmantot iespējas un idejas, sadarboties ar citiem, vadīt dinamisku karjeru un veidot nākotni kopējam labumam.

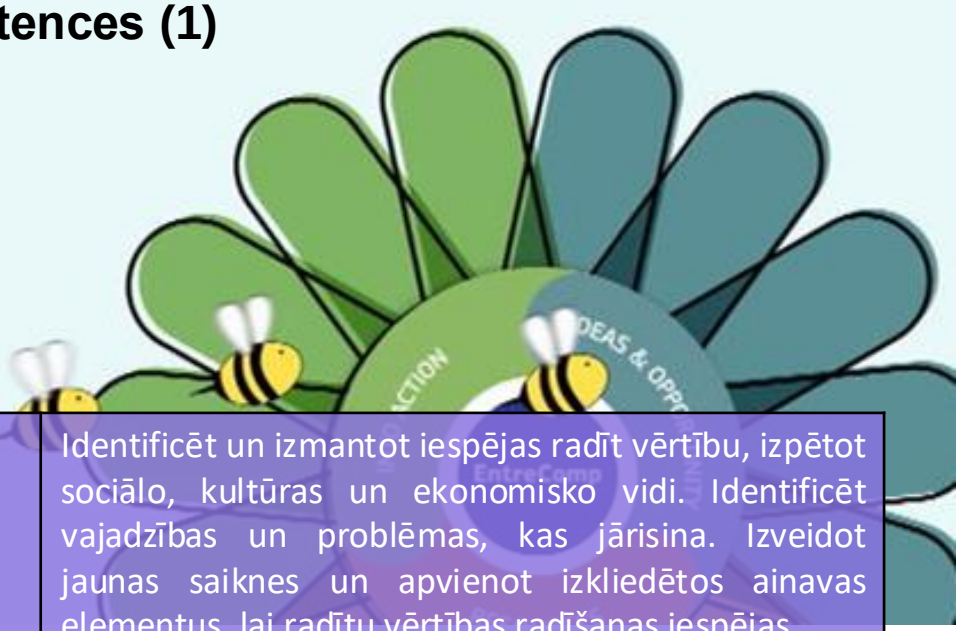
Lai sasniegtu šos mērķus, mums ir vajadzīgi cilvēki, komandas un organizācijas ar **uzņēmēju domāšanu** visos dzīves aspektos.

Eiropas Komisija ir izstrādājusi EntreComp: **Eiropas Uzņēmējdarbības kompetenču ietvarstruktūru** kā atsauces sistēmu, lai izskaidrotu, ko nozīmē uzņēmēja domāšanas veids.

EntreComp piedāvā visaptverošu aprakstu par zināšanām, prasmēm un attieksmi, kas cilvēkiem nepieciešamas, lai viņi varētu būt uzņēmīgi un radīt finansiālu, kultūras vai sociālu vērtību citiem.

EntreComp ir **vienota atsauces sistēma**, kas identificē **15 kompetences trīs galvenajās jomās**, kuras izkaidro, ko nozīmē būt uzņēmīgam.

Uzņēmējdarbības kompetences (1)



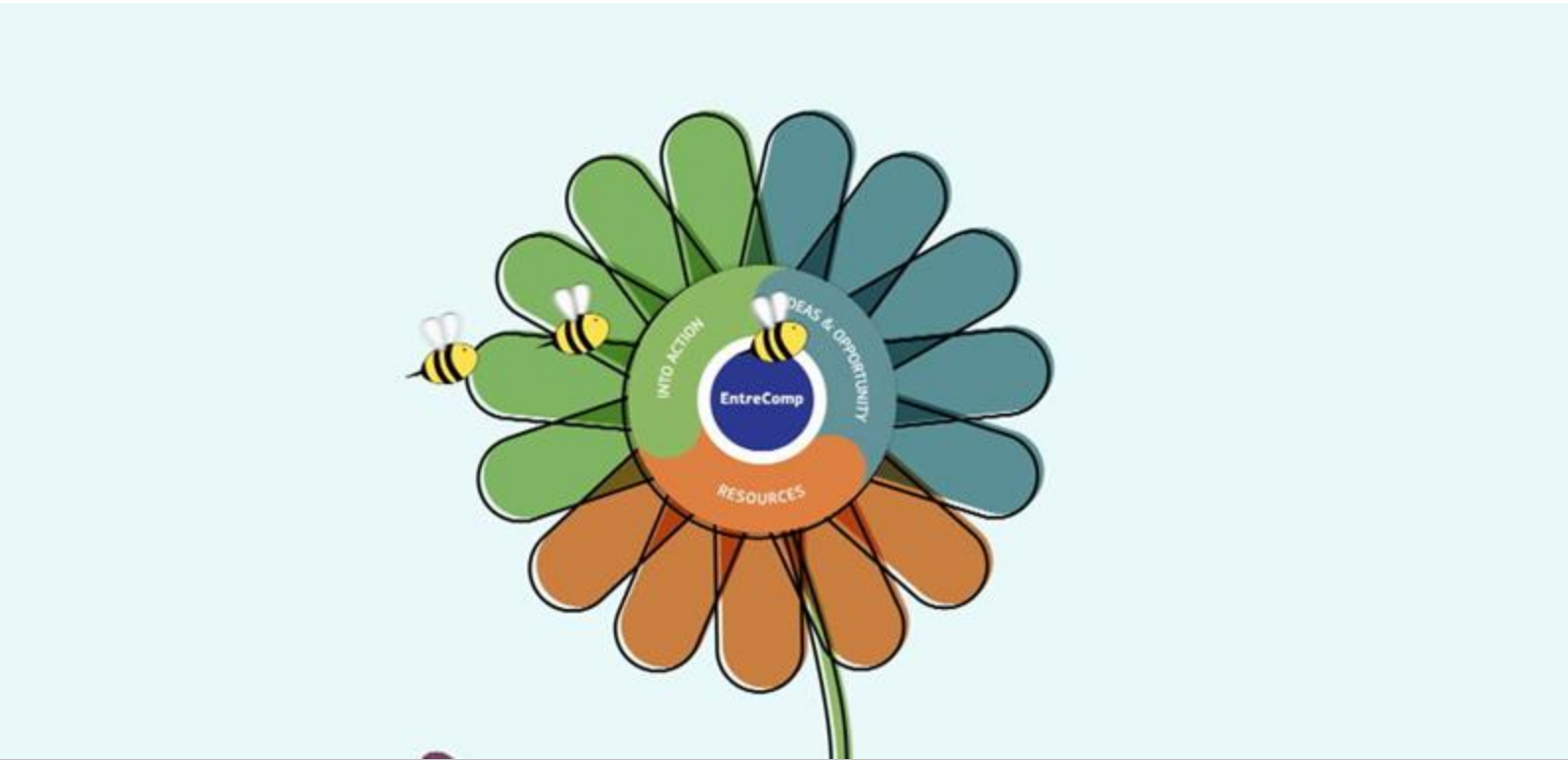
1.1.Iespēju pamanīšana	Izmantojiet savu iztēli un spējas, lai identificētu iespējas radīt vērtību.	Identificēt un izmantot iespējas radīt vērtību, izpētot sociālo, kultūras un ekonomisko vidi. Identificēt vajadzības un problēmas, kas jārisina. Izveidot jaunas saiknes un apvienot izkliedētos ainavas elementus, lai radītu vērtības radīšanas iespējas.
1.2.Radošums	Radošu un mērķtiecīgu ideju attīstīšana	Izstrādāt vairākas idejas un iespējas, lai radītu vērtību, tostarp labākus risinājumus esošajiem un jauniem izaicinājumiem. Izpētīt un eksperimentēt ar inovatīvām pieejām Apvienot zināšanas un resursus, lai sasniegtu vērtīgu rezultātu
1.3. Vīzija	Strādājiet, lai sasniegtu savu nākotnes ieceres	Iztēlojaties nākotni Izstrādājiet vīziju, lai idejas pārvērstu darbībā Vizualizējiet nākotnes scenārijus, lai palīdzētu virzīt centienus un rīcību.
1.4. Ideju novērtēšana	Izmantojiet idejas un iespējas	Izvērtējiet vērtības sociālā, kultūras un ekonomiskā ziņā. Atpazīt idejas potenciālu vērtības radīšanā un noteikt piemērotus veidus, kā to maksimāli izmantot.
1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana	Novērtēt ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.	Novērtēt ideju, kas rada vērtību, sekas un uzņēmējdarbības darbības ietekmi uz mērķauditoriju, tirgu, sabiedrību un vidi. Pārdomāt, cik ilgtspējīgi ir ilgtermiņa sociālie, kultūras un ekonomiskie mērķi un izvēlētais darbības virziens. rīkoties atbildīgi

Uzņēmējdarbības kompetences (2)

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte	Ticiet sev un turpiniet pilnveidoties	Pārdomāt savas vajadzības, vēlmes un vēlmes īstermiņā, vidējā termiņā un ilgtermiņā - Apzināt un novērtēt savas individuālās un grupas stiprās un vājās puses - Ticēt savai spējai ietekmēt notikumu gaitu, neskatoties uz nenoteiktību, neveiksmēm un īslaicīgām neveiksmēm.
2.2. Motivācija un neatlaidība	Koncentrējieties un nepadodieties	Esiet apņēmības pilni pārvērst idejas darbībā un apmierināt savu vajadzību pēc sasniegumiem. Esiet gatavi būt pacietīgi un turpināt censties sasniegt savus ilgtermiņa individuālos vai grupas mērķus. būt izturīgam pret spiedienu, grūtībām un īslaicīgām neveiksmēm.
2.3. Resursu piesaiste	Apkopot un pārvaldīt nepieciešamos resursus	Iegūt un pārvaldīt materiālos, nemateriālos un digitālos resursus, kas nepieciešami, lai idejas pārvērstu darbībā. Maksimāli izmantot ierobežotos resursus Iegūt un pārvaldīt jebkurā posmā nepieciešamās kompetences, tostarp tehniskās, juridiskās, nodokļu un digitālās kompetences.
2.4. Finanšu un ekonomiskā pratība	Attīstīt finanšu un ekonomikas zināšanas.	Novērtēt izmaksas, kas saistītas ar idejas pārvēršanu vērtību radošā darbībā. plānot, ieviest un novērtēt finanšu lēmumus laika gaitā pārvaldīt finansējumu, lai nodrošinātu, ka jūsu vērtību radošā darbība var ilgt ilgtermiņā.
2.5. Citu personu mobilizēšana	Iedvesmojiet, aizrautējiet un iesaistiet citus.	Iedvesmot un aizraut attiecīgās ieinteresētās personas Saņemiet atbalstu, kas nepieciešams, lai sasniegtu vērtīgus rezultātus. demonstrēt efektīvu saziņu, pārliecināšanu, pārrunas un vadību.

Uzņēmējdarbības kompetences (3)

3.1. Iniciatīvas uzņemšanās	Ejiet uz to	Iniciējiet procesus, kas rada vērtību Pieņemt izaicinājumus rīkoties un strādāt patstāvīgi, lai sasniegtu mērķus, ievērotu iecerēto un veiktu plānotos uzdevumus.
3.2. Plānošana un pārvaldība	Prioritāšu noteikšana, organizēšana un turpmākie pasākumi	Izvirziet ilgtermiņa, vidēja termiņa un īstermiņa mērķus. noteikt prioritātes un rīcības plānus pielāgoties neparedzētām izmaiņām
3.3. Kā pārvarēt nenoteiktību, neskaidrības un risku.	Pieņemt lēmumus, kas saistīti ar nenoteiktību, neskaidrību un risku.	Pieņemt lēmumus, ja lēmuma rezultāts ir neskaidrs, ja pieejamā informācija ir daļēja vai neskaidra vai ja pastāv neparedzētu rezultātu risks. Vērtības radīšanas procesā iekļaujiet strukturētus veidus ideju un prototipu testēšanai jau agrīnajos posmos, lai samazinātu neveiksmes risku. ātri un elastīgi risiniet strauji mainīgas situācijas.
3.4 Strādāt kopā ar citiem	Veidojiet komandu, sadarbojieties un veidojiet kontaktus	Strādāt kopā un sadarboties ar citiem, lai attīstītu idejas un pārvērstu tās darbībā. Tīkls Risināt konfliktus un vajadzības gadījumā pozitīvi stāties pretī konkurencei.
3.5 Mācīšanās no pieredzes	Mācīties darot	Izmantojiet jebkuru vērtību radīšanas iniciatīvu kā mācību iespēju. Mācīties kopā ar citiem, tostarp kolēģiem un mentoriem. Pārdomājiet un mācieties gan no panākumiem, gan neveiksmēm (savām un citu cilvēku).



Izpratne par EntreComp

EntreComp ir 15 uzņēmējdarbības kompetenču sistēma, kas sīkāk sadalīta pavedienos, kuri apraksta, ko konkrētā kompetence nozīmē praksē. Tās ir skaidri definētas, izmantojot mācību rezultātus - to, ko izglītojamais zina, saprot un var izdarīt. Mācību rezultāti ir atspoguļoti 8 dažādos progresa līmeņos - no iesācēja līdz ekspertam.

5 galvenie pamatelementi, lai izprastu **EntreComp**:

- ✓ definīcija,
- ✓ jomas,
- ✓ kompetences,
- ✓ pavedieni,
- ✓ progresa līmeņi.

EntreComp Soļi

1. Definīcija

EntreComp definē uzņēmējdarbību kā:
Spēja rīkoties, izmantojot iespējas un idejas un pārvērst tās vērtība citiem. Radītā vērtība var būt finansiālā, kultūras vai sociāla.

2. Jomas

EntreComp noteiktās kompetences

3. Kompetences

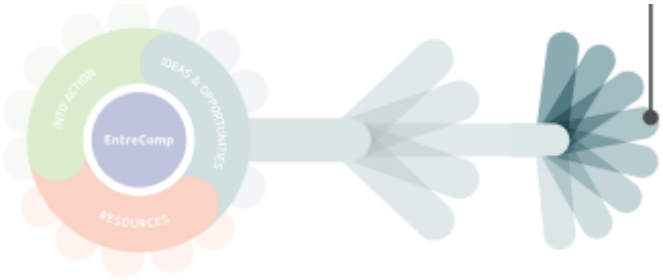
Competences per area
IDEAS & OPPORTUNITIES

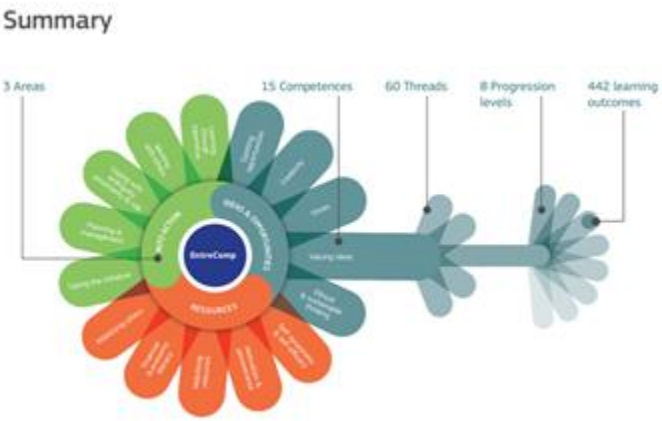
Competences per area
INTO ACTION

Competences per area
RESOURCES

4. Pavedieni

5. Progresa līmenis





Izmantojot EntreComp

EntreComp ir bezmaksas, elastīga atsauces sistēma, ko var pielāgot, lai atbalstītu uzņēmējdarbības kompetences attīstību un izpratni jebkurā vidē.

EntreComp var izmantot **dažādos veidos**, tostarp:

- politikas un prakses atbalstam, lai attīstītu uzņēmējdarbības prasmes
- novērtējot uzņēmējdarbības prasmes
- atbalstot izglītotāju, pasniedzēju un skolotāju apmācību uzņēmējdarbības prasmju apguvei.
- lai izstrādātu programmas un mācību iespējas
- prasmju atzīšanai un sertificēšanai

EntreComp var izmantot **visās nozarēs**, un tas var būt **galvenais atbalsts** pedagogu, pasniedzēju, darba devēju, darba devēju, profesionālo organizāciju un politikas **veidotāju sadarbībai un attīstībai**.

EntreComp darbībā

EntreComp var izmantot dažādi dalībnieki, un tas ir piemērots tiem, kuri ir ieinteresēti un strādā formālās izglītības, neformālās mācīšanās un iekļaušanas pasākumos, kā arī dažāda lieluma organizācijām:

education and training, you may use EntreComp to:

- tailor entrepreneurial learning outcomes to a specific context
- create new or enhance existing teaching and learning activities to develop entrepreneurial competences
- design assessment of entrepreneurial learning

young people outside of formal education, you may use EntreComp to:

- design activities that provide practical entrepreneurial experiences
- help young people understand how entrepreneurial they are
- recognise your own entrepreneurial competences

start-ups and entrepreneurs, you may use EntreComp to:

- understand how existing activities contribute to entrepreneurial competences
- help entrepreneurs map their own entrepreneurial competences
- design new training to support business creation or business growth mapped to EntreComp competences

recruiting and managing human resources, you may use EntreComp to:

- help define job-specific competency requirements
- plan organisational learning and development strategies and activities
- build entrepreneurial teams

02

IEVADS MOOW CEĻVEDĪ

02

IEVADS MOOW CEĻVEDĪ

MOOW aktivitāšu rokasgrāmata ir otrais MOOW sistēmas elements, un tajā ir 37 lietošanai gatavas parauga aktivitātes (vingrinājumi, mācības, spēles, uzdevumi), kas izmantojamas MOOW treniņnometņu laikā. Ierosinātie pasākumi aptver virkni pārnesamu uzņēmējdarbības prasmju, galveno uzmanību pievēršot produktu ideju izstrādei un prototipu veidošanai. Katrai aktivitātei ir pievienoti atbalsta materiāli (scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli).

CEĻA KARTE

1. SOLIS

jums jākoncentrējas uz:

- ✓ Iespēju pamanīšana: Identificējiet un izmantojiet iespējas, izpētot sociālo, kultūras un ekonomisko vidi.
- ✓ Radošums: Izstrādājiet vairākas idejas, lai radītu vērtību, tostarp labākus risinājumus esošajiem un jauniem izaicinājumiem.
- ✓ Vīzija: Iedomāties nākotni. Izstrādājiet redzējumu, lai idejas pārvērstu darbībā.
- ✓ Ideju novērtēšana: Izvērtējiet, kas ir vērtība sociālā, kultūras un ekonomiskā ziņā.
- ✓ Ētiska un ilgtspējīga domāšana: Novērtējiet vērtību nesošo ideju sekas.

CEĻA KARTE

2. SOLIS

Fokusējieties

- ✓ Pašapziņa un pašefektivitāte: Pārdomājiet savas vajadzības, centienus un vēlmes īstermiņā, vidējā termiņā un ilgtermiņā.
- ✓ Radošas domāšanas un dažādu interpretāciju veicināšana grupas dalībnieku vidū.
- ✓ Resursu mobilizēšana: Apkopot un pārvaldīt nepieciešamos resursus.
- ✓ Mobilizēt citus: Iedvesmojiet, iedvesmojiet un iesaistiet citus.
- ✓ Mobilizēt citus: Iedvesmojiet, iedvesmojiet un iesaistiet citus.

CEĻA KARTE

3. SOLIS

Un visbeidzot, bet ne mazāk svarīgi:

- ✓ Iniciatīvas uzņemšanās: Uzsāciet to.
- ✓ Plānošana un vadība: Izvirziet prioritātes, organizējiet un veiciet turpmākos pasākumus.
- ✓ Pārvarēt nenoteiktību, neskaidrības un risku: Pieņemt lēmumus, kas saistīti ar nenoteiktību, neskaidrību un risku.
- ✓ Sadarboties ar citiem: Darboties komandā, sadarboties un veidot sadarbības tīklus.
- ✓ Mācīties, izmantojot pieredzi: Mācīties, darot.

Uzņēmējdarbības prasmju un vingrinājumu matrica

	Uzņēmējdarbības prasmes														
Vingrinājumi	1.1.	1.2.	1.3.	1.4.	1.5.	2.1.	2.2.	2.3.	2.4.	2.5.	3.1.	3.2.	3.3.	3.4.	3.5.
Empātijas karte	x	x													
Lēmumu koki												x	x		
Klientu ceļojuma karte	x	x			x										
Uzņēmējdarbības iezīmes un gadījumu izpēte			x			x								x	
9 punktu izaicinājums		x												x	
Pitch Desk								x		x					
Radošuma izpēte		x													
Atklājiet digitālo radošumu	x	x												x	
Emocionālais dienasgrāmata		x				x	x								
Emociju atpazīšana	x				x										
Uz apzinātību balstīta apmācība, lai tiktu galā ar stresu						x									
Uz apzinātību balstīta mobilā lietotne			x			x	x								
"Kas būtu, ja" ideju metode	x		x												
Zemas ticamības prototips									x	x	x	x	x	x	x
"Hook" modelis Canva	x		x	x	x					x					
Tiešsaistes viktorīna		x		x					x						
Video skatīšanās tiešsaistē	x								x						x
Lomu spēle un ieraksts						x									
Īsas prezentācijas		x		x					x	x					x
635 Prāta rakstīšana		x	x	x										x	
Radošs stāstu stāstījums		x													
Jauni cilvēki, jaunas idejas		x					x								
100 pelēkās nokrāsas	x			x	x										
Patērētāju tendenču analīze	x			x	x										
Dīvaina izgudrojumu spēle	x	x													
Kursa ievads										x				x	
Prāta vētra	x	x	x			x									
De Bono cepures				x	x		x	x		x	x		x	x	x
Kano metodoloģija	x			x								x	x		x
Sistemātisks literatūras apskats	x		x	x	x		x	x					x		
Biznesa modeļa kanvas	x		x	x	x			x	x	x		x	x	x	x
Uzņēmēja domāšanas veida kartes	x	x				x	x	x					x		
Mash-Up inovācija	x	x													
Komandas atmiņas spēle						x				x				x	x
Prāta karte			x		x					x				x	
Dizaina domāšanas mini darbnīca	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x
Biznesa modeļa mini darbnīca			x	x	x					x	x	x	x	x	x

03

Empātijas karte

03

Empātijas karte

Apraksts: Empātijas kartes ļauj cilvēkiem dziļāk pārdomāt savu uzņēmējdarbības ideju un paātrina kompetenču apguvi, lai ieraudzītu iespējas. Empātijas kartes var izmantot ikreiz, kad rodas nepieciešamība iegremdēties lietotāja vidē. Tās var būt noderīgas, piemēram, kad.

- iedziļinoties uzņēmējdarbības modeļa kanvas klientu segmentos.
- izstrādājot lietotāja personāžu, kas fiksē uzvedību, intervējot klientu.
- vai veidojot "lietotāju" lietotāja stāstā.

Dalībnieki noskatīsies paskaidrojošo video zemāk redzamajā saitē un tiks iepazīstināti ar veidni, izmantojot zemāk redzamo saiti.

Dalībnieki tiek sadalīti vairākās grupās. Katrā grupā tiks iecelta viena persona, kas vadīs grupu.

Sapulcējiet savu komandu un palūdziet viņiem ņemt līdzi jebkādas personas, datus vai atziņas par empātijas kartes mērķauditoriju.

Komandām tiek nodrošinātas tiešsaistes (vai izdrukātas) empātijas kartes veidnes pieejamas:

(https://miro.com/templates/empathy-map/).

03

Katrai personai savas domas jāieraksta kartē. Vislabāk būtu, ja katrs pievienotu vismaz vienu domu vai novērojumu katrā sadaļā.

Sāciet ar sadaļu "MĒRĶIS", nosakot, KAS būs empātijas kartes subjekts, un mērķi - kaut ko, kas viņam ir jādara. Tas būtu jāformulē kā novērojama uzvedība. Kad skolēni ir noskaidrojuši mērķi, virzieties pa pulksteņrādītāja kustības virziena virzienā pa karti lapā zemāk, līdz viņi ir aptvēruši redzēšanu, teikšanu, darīšanu un uzklausīšanu.

Pēc tam, kad komandas ir apstājušas pilnu apli ap karti no 1 līdz 6, tās koncentrējas uz to, kas notiek viņu galvā pie 7. numura. Lielā galva centrā ir viens no svarīgākajiem kartes dizaina aspektiem. Visa ideja ir iztēloties, kā ir atrasties kāda cita cilvēka galvā.

Īss mērķis:

- Vizualizēt attieksmi un uzvedību empātijas kartē.
- Palīdzēt komandām saskaņot savu darbību, lai panāktu padziļinātu izpratni par galalietotājiem.
- Atklāt nepilnības esošajos lietotāju datos.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

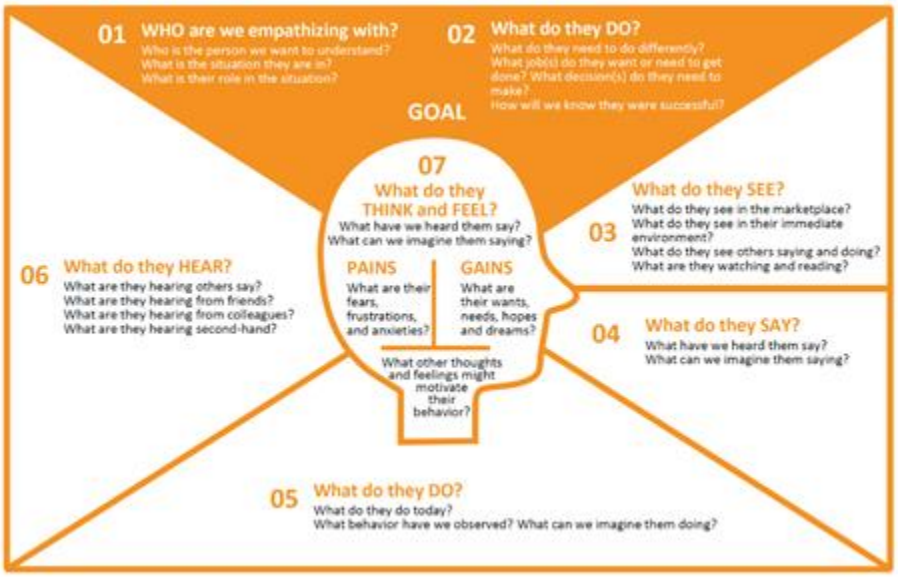
03

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

- Piekļuve internetam.
- Planšetdators, mobilais tālrunis.
- Iespiestas vai tiešsaistē pieejamas empātijas kartes veidnes.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:
1.1. Iespēju pamanīšana: Izmantojiet savu iztēli un spējas, lai identificētu iespējas radīt vērtību.
1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas.

Ilgums: 90 min.



Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

tps://miro.com/templates/empathy-map/

https://gamestorming.com/wp-content/uploads/2017/07/Empathy-Map-Canvas-006.pdf

https://www.youtube.com/watch?v=Qz7EwkprvFE

04

Lēmumu koki

04

Lēmumu koki

Apraksts:
Lēmumu pieņemšana ir prasme, kas nepieciešama, lai tiktu galā ar izaicinājumiem. Tā virza Jūs uz priekšu, lai pārvarētu izaicinājumus un rīkotos. Lēmumu koki ir lieliski rīki, kas palīdz Jums izvēlēties starp vairākiem rīcības virzieniem.

Dalībnieki uzzinās vairāk informācijas, izmantojot tālāk sniegtās saites.

Īss mērķis:
Palīdzēt dalībniekiem izvēlēties starp vairākiem rīcības virzieniem.

Izklāstīt iespējas un izpētīt iespējamos rezultātus, izvēloties šīs iespējas.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

04

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:
Piekļuve internetam, planšetdators, mobilais tālrunis.

Ilgums: 80 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Plānošana un vadība: Prioritāšu noteikšana, organizēšana un turpmākā rīcība

1.2. Pārvarēt nenoteiktību, neskaidrības un risku: pieņemt lēmumus, ņemot vērā nenoteiktību, neskaidrības un risku.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.mindtools.com/dectree.html

https://www.youtube.com/watch?v=4D_tyoJUIqo

05

Klientu ceļojuma karte

05

Klientu ceļojuma karte

Apraksts:

Klientu ceļojuma karte ir vizuāls klientu ceļojuma attēlojums. Tā palīdz Jums izstāstīt stāstu par Jūsu klientu pieredzi ar Jūsu zīmolu visos saskares punktos. Klientu ceļojuma kartēšana ir priekšnoteikums, lai radītu kopīgu izpratni par to, ko Jūsu klienti domā, jūt un ar ko cīnās, mijiedarbojoties ar Jūsu zīmolu. Klientu ceļojuma karte var palīdzēt Jūsu komandai saliedēties, risinot zināmās problēmas, identificējot jaunus lietotāju problēmu punktus un novēršot šķēršļus, kas kavē Jūsu klientu (un līdz ar to arī Jūsu uzņēmuma) panākumus. Šis uzdevums ļaus Jums un Jūsu komandai izstrādāt produktu/pakalpojumu/uzņēmumu, kas precīzi atbilst Jūsu mērķa grupas vajadzībām, labāk izprotot klientu reakcijas.

Skatoties video YouTube (Saite Nr. 2), dalībnieki tiek sadalīti 4 grupās, un lasot vairāk par klientu ceļojumu, skatiet Saiti Nr. 1.

05

Dalībnieki tiek aicināti padomāt par kādu slavenu starptautisku uzņēmumu/uzņēmējdarbību un strādāt pie tā klientu ceļojuma izveides no viņu perspektīvas.

Grupā katrs paņem 1 vai 2 sadaļas no 8 un strādā pie tām.

Uzdevums: Izveidot klientu ceļojuma karti
1. Izvirziet skaidrus kartes mērķus.
2. Veidojiet savu personāžu profilu un definējiet to mērķus.
3. Izceliet savu mērķa klientu personības.
4. Uzskaitiet visus saskarsmes punktus.
5. Identificējiet elementus, kurus vēlaties, lai jūsu karte parādītu.
6. Nosakiet, kādi resursi jums ir un kādi jums būs nepieciešami.
7. Veiciet klientu ceļojumu paši.
8. Veiciet nepieciešamās izmaiņas.

Īss mērķis:

- Ātri vizualizēt, kā dažādos posmos klients reaģē, mijiedarbojoties ar produktu vai pakalpojumu.

- Uzlabot savu uzņēmējdarbību izmaksu un laika ziņā efektīvā veidā.

05

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:
Piekļuve internetam, planšetdators, mobilais tālrunis.

Ilgums: 120 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:
1.1. Iespēju pamanīšana: Izmantojiet savu iztēli un spējas, lai identificētu iespējas radīt vērtību.
1.2. Radošums: attīstīt radošas un mērķtiecīgas idejas.
1.3. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: Izvērtēt ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://blog.hubspot.com/service/customer-journey-map

https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wIkk

06

Uzņēmējdarbības iezīmes & gadījumu izpēte

06

Uzņēmējdarbības iezīmes & gadījumu izpēte

Apraksts:
Lai gan nav noteikta uzņēmēja profila, tas var būt jauns vai vecs, vīrietis vai sieviete, un viņi nāk no visdažādākajām vidēm, pētījumi liecina, ka uzņēmējiem ir kopīgas noteiktas īpašības un iezīmes. Uzņēmējdarbības iezīmes var palielināt uzņēmējdarbības veiksmes izredzes. Dažas īpašības ir iedzimtas, piemēram, strādīgums, bet citas var attīstīt, piemēram, motivācija.
Šajā saitē dalībnieki iepazīstas ar 10 kopējām uzņēmēja īpašībām.

Dalībnieki pieraksta 3 no šīm 10 īpašībām un rakstiski paskaidro, kā tās var palīdzēt vadīt uzņēmumu.
Grupas pārrunā šos cilvēkus, viņu veiksmes stāstu un izturības, noraidījuma un neveiksmes lomu viņu ceļā un atbild uz jautājumiem.

- Kādas ir galvenās problēmas, ar kurām šī persona saskārās?
- Kādi bija viņa/viņas sasniegumi?
- Kādi ir viņa/viņas panākumu iemesli?
- Ko mēs varam mācīties no šīs personas stāsta?

Viņi apspriež arī savu personīgo pieredzi saistībā ar šiem aspektiem.

06

Īss mērķis:

Apsvērt savas stiprās un vājās puses, kā arī rakstura īpašības.

- Identificēt jomas, kurās jāattīstās
- Izpētīt savas interesantās un pareizās uzņēmējdarbības jomas.
- Apspriest konkrētu gadījumu izpēti

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Pieeja internetam, planšetdators vai mobilais tālrunis.

06

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Vīzija: Strādāt, lai sasniegtu savu nākotnes vīziju.

1.2. Pašapziņa un pašefektivitāte: Apdomājiet savas vajadzības, vēlmes un vēlmes īstermiņā, vidējā termiņā un ilgtermiņā.

1.3. Sadarbība ar citiem Apvienojieties komandā, sadarbojieties un veidojiet sadarbības tīklus.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://startupnation.com/start-your-business/successfulentrepreneurs-traits/https://www.business.com/articles/never-giving-up-9-entrepreneurs-and-millionaires-who-failed-at-least-once/

07

9 punktu izaicinājums

07

9 punktu izaicinājums

Apraksts:

Šī ir individuāla aktivitāte, kuras mērķis ir attīstīt problēmu risināšanas metodes.

Šajā saitē parādiet dalībniekiem deviņus punktus, kas sakārtoti trīs rindās.

Uzdevums: Uzzīmējiet četras taisnas līnijas, kas iet caur visu punktu vidu, nenovelkot zīmuli no papīra. Viņiem jāsāk no jebkuras pozīcijas un jāvelk līnijas viena pēc otras, nenovelkot zīmuli no lapas. Katra līnija sākas tur, kur beidzas iepriekšējā līnija.

Kad atvēlētais laiks ir beidzies, dalībnieki rāda savus risinājumus grupai.
15 minūtes Pārskats: Lūdziet dalībniekus atcerēties, kā viņi risināja mīklu. Vai viņi to atrisināja, izmantojot mēģinājumu un kļūdu metodi, vai arī viņi bija pārdomājuši stratēģiju?
Palūdziet viņiem 30 sekundes domāt par to, kā viņi to atrisināja un kādas izmaiņas viņu domāšanas procesā bija nepieciešamas, lai to panāktu.

07

Vislielākās grūtības, kas cilvēkiem rodas ar šo puzli, ir tās, ka viņi cenšas uzzīmēt visas līnijas punktu robežās un sākotnēji nevēlas zīmēt līnijas ārpus tām, jo.

- Ārpus punktu kopas nav nekā, ar ko to saistīt. Ārpus puzles nav punktu, ar kuriem varētu savienot līniju, tāpēc viņi pieņem, ka robeža pastāv.

- Tiek pieņemts, ka to darīt ir ārpus uzdevuma darbības jomas, lai gan uzdevuma definīcijā nav teikts, ka to nedrīkst darīt.

- Tu esi tik tuvu tam, lai to izdarītu, ka turpini mēģināt tādā pašā veidā, bet grūtāk.

07

Mācības, kas gūstamas no šīs puzles:

- Skatieties tālāk par pašreizējo problēmas definīciju.
- Analizējiet definīciju, lai noskaidrotu, kas ir atļauts un kas nav atļauts.
- Vai problēmai vispār ir kādi reāli noteikumi? (jo īpaši tas attiecas uz problēmām, kas saistītas ar cilvēkiem - pastāv tikai priekšstati, nevis fizikāli noteikumi).
- Meklējiet citas problēmu definīcijas.
- Nepieņemiet citu cilvēku problēmu definīcijas. Tās var būt kļūdainas vai neobjektīvas.
- Ja problēmas definīcija ir nepareiza, neviens no risinājumiem neatrisinās patieso problēmu.

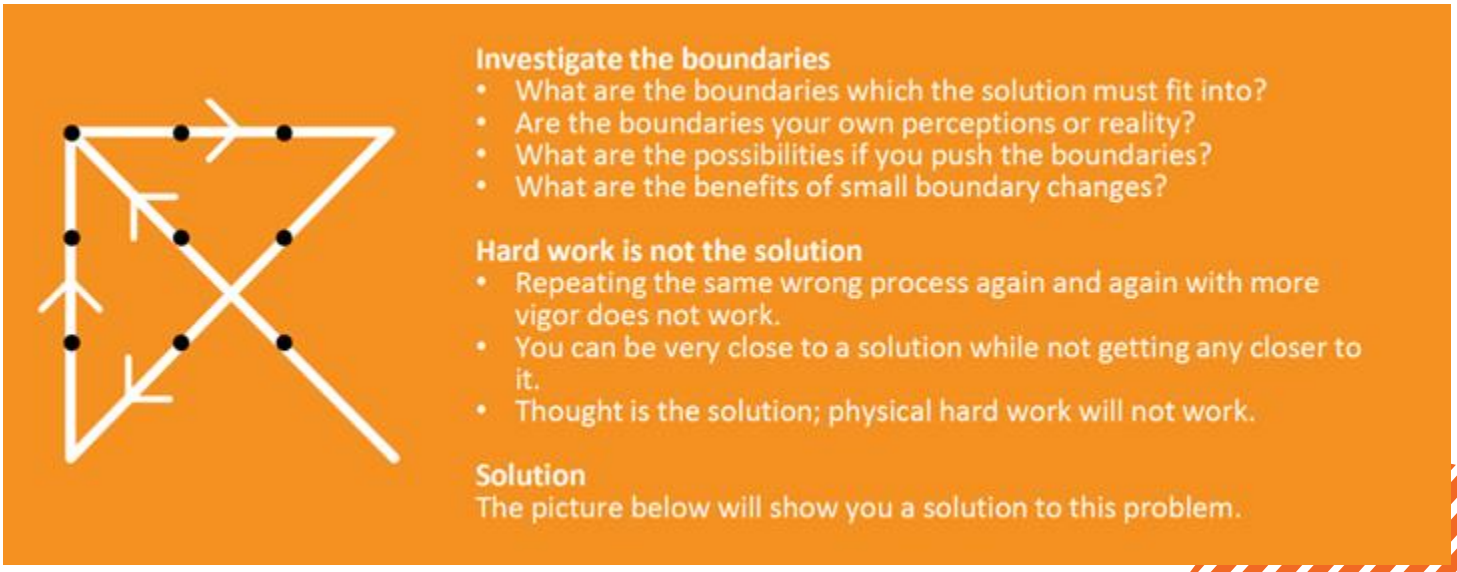
Īss mērķis:

Palielināt izpratni par problēmu risināšanas procesu un atbalstīt problēmu risināšanas prasmju attīstību.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

07

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:
Šīs deviņu punktu puzles skaistums ir tas, ka Jums burtiski ir “jādomā ārpus kastes”, lai atrisinātu šo puzli.



Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Piekļuve internetam, tālrunim vai planšetdatoram.

Ilgums: 20 - 30 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas.

1.2.. Sadarbība ar citiem: Sadarboties komandā, sadarboties un veidot sadarbības tīklus.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new

DAUDZPUSĪGS, SINERĢISKS FORMĀTS DIGITĀLAIS UN KOPRADĪŠANA AUGSTĀKAJĀ IZGLĪTĪBĀ

Click to type

08

Pitch Deck prezentācija

08

Pitch Deck

Apraksts:

Prezentācijas izklāsts ir īsa prezentācija, kas bieži tiek veidota, izmantojot PowerPoint, Canva vai Prezi, un tiek izmantota, lai sniegtu auditorijai īsu pārskatu par jūsu biznesa plānu. Jūs parasti izmantosiet savu prezentācijas materiālu klātienes vai tiešsaistes tikšanās laikā ar potenciālajiem investoriem, klientiem, partneriem un līdzdibinātājiem.
Cilvēki izmanto Pitch Deck, lai iepazīstinātu ar to, kas viņi ir, kāda ir viņu ideja, kāpēc tā ir aktuāla un kam tā ir vajadzīga, kam tā palīdz, lai paskaidrotu, kā to dara viņu uzņēmums, kāpēc tas ir ilgtspējīgs un kāpēc tas atmaksājas. Labs veids, kā sākt ar stāstu stāstīšanu.

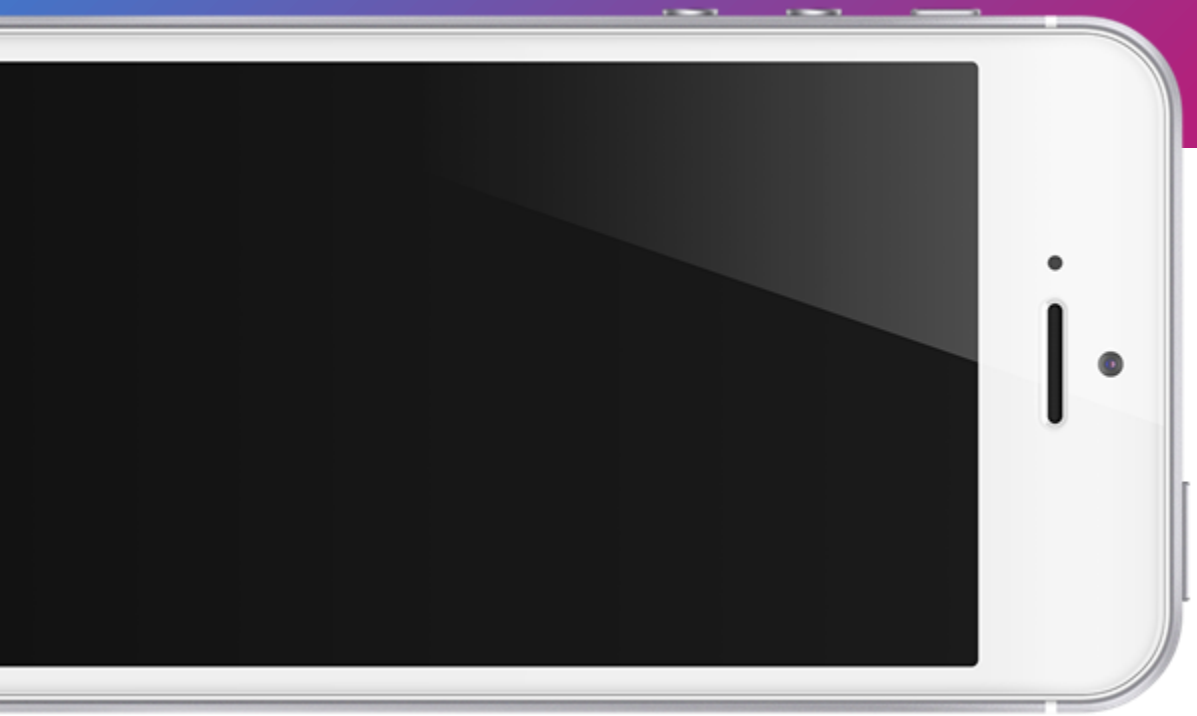
Šajā vingrinājumā dalībniekiem tiek lūgts padomāt par vienu savu ideju un "pārdot" to investoriem. Investori būs visi pārējie dalībnieki. the investors. Investors will be all the other participants.

08

Pitch Deck

Uzdevums.

1. Atveriet bezmaksas Canva kontu.
2. Izpētiet, kā pasniegt, šeit ir **labs piemērs**.
3. Izmantojiet **Canva veidni** Saite, lai izveidotu maksimāli 5 minūšu garu prezentāciju.
4. Paskaidrojiet savu ideju prezentācijā, lai emocionāli iesaistītu cilvēkus.
5. Sagatavojieties, lai radītu lielisku pirmo iespaidu: Pirmais iespaids ir spēcīgs. Ticiet tam.
6. Parādiet cilvēkus, kas stāv aiz jūsu idejas: Koncentrējieties uz nozīmīgu, būtisku sasniegumu, kas katram komandas dalībniekam ļauj identificēt šo personu kā uzvarētāju.



08

Īss mērķis:

Uzzināt, kā sniegt auditorijai ātru pārskatu par savu projekta ideju vai biznesa plānu.
Uzzināt, kā izmantot savu prezentācijas materiālu klātienes vai tiešsaistes tikšanās laikā ar potenciālajiem investoriem, klientiem, partneriem un līdzdibinātājiem**.**

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:
Piekļuve internetam, klēpjdators, planšetdators vai mobilais tālrunis, bezmaksas Canva konts.

Ilgums: 90-120 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1.. Resursu mobilizēšana: Apkopot un pārvaldīt nepieciešamos resursus.
1.2 . Mobilizēt citus: Iedvesmojiet, iedvesmojiet un iesaistiet citus.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://visme.co/blog/what-is-a-pitch-deck/

https://www.youtube.com/watch?v=P2LwuF7zn9c

www.shorturl.at/bdftJ

09

Radošuma izpēte

09

Radošuma izpēte

Apraksts: Programmas ar radošumu balstīta satura izstrāde un radošuma kā problēmu risināšanas prasmes izmantošana un negaidītu un stresainu risinājumu pārvaldība. Izstrādes pamatā ir Little-c kreativitātes teorija, kas koncentrējas uz radošuma izmantošanu ikdienas dzīvē. Lietotnē tiek piedāvāti vingrinājumi, kuros tiek piedāvātas ikdienas dzīves situācijas, kas rada izaicinājumus un jautājumus, kurus var atrisināt ar radošuma palīdzību. Lietotne piedāvā mācīšanās ceļu un stiprina spēju rast risinājumus.

Īss mērķis:
Attīstīt radošuma prasmes.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav
Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai - slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu; lietotne.

F2f sesijai - ierīce, interneta pieslēgums.

09

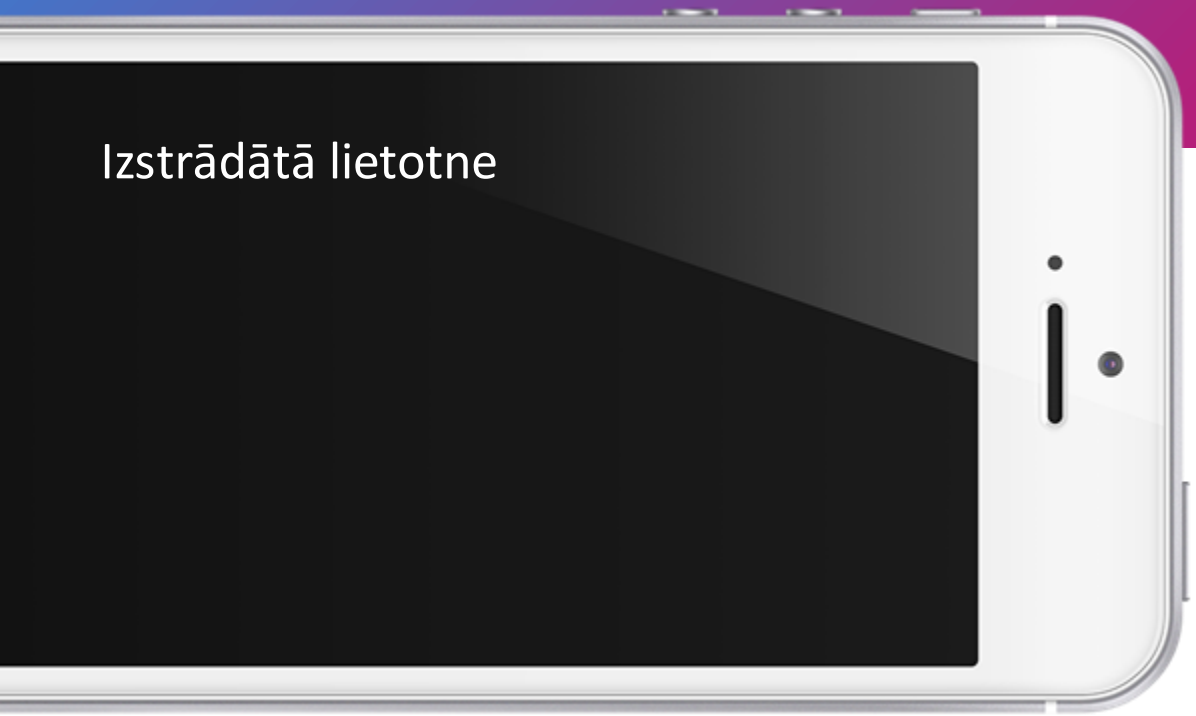
Radošuma izpēte

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

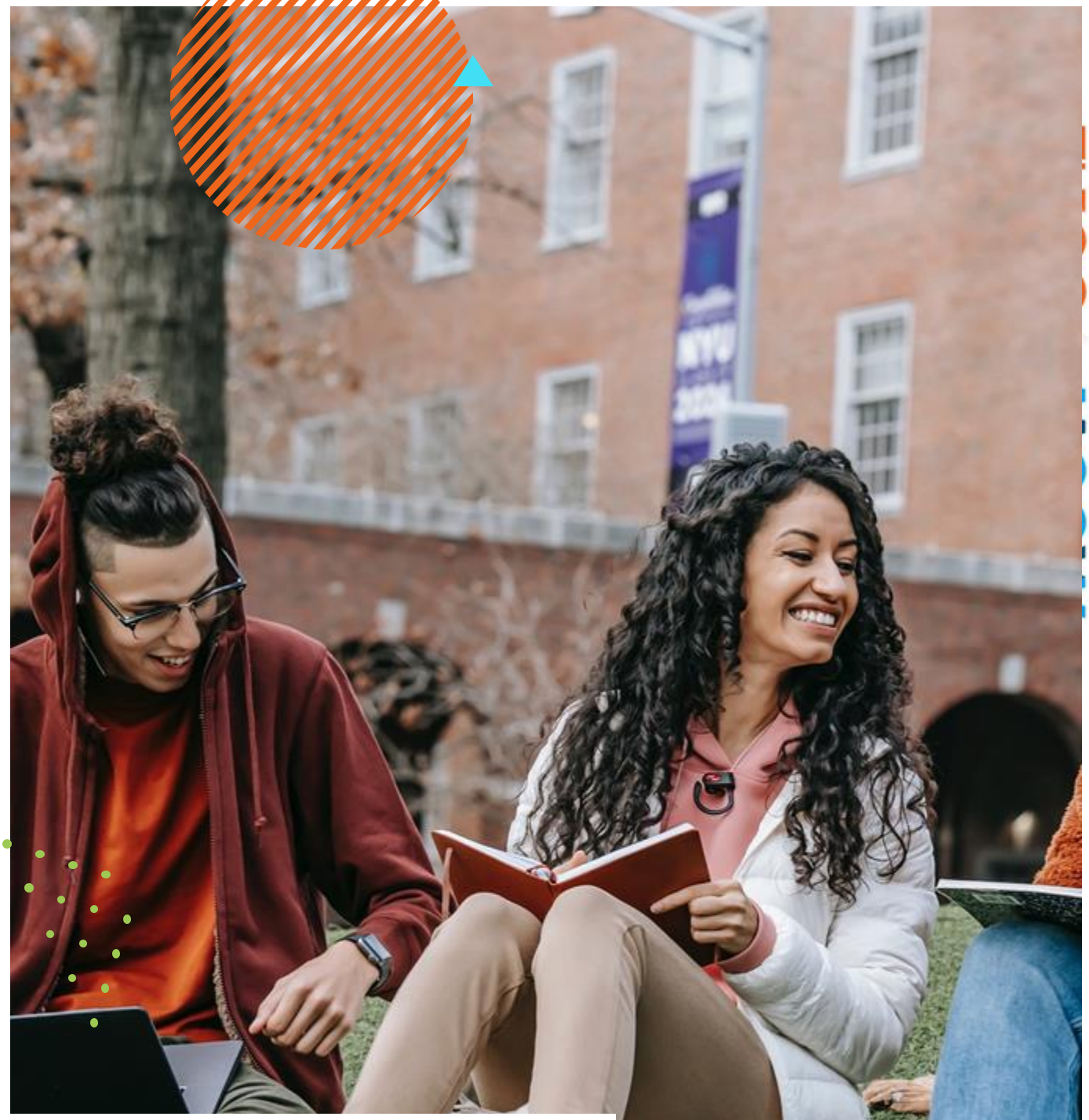
Tiešsaistes sesijai - ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.
F2f sesijai - nav.
Ilgums: 1-2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:
Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:



Izstrādātā lietotne



JŪSU CEĻVEDIS

MOOW CODE

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

10

Atklājiet digitālo radošumu

10

Atklājiet digitālo radošumu

Apraksts:

Eiropas projektā Docent izstrādātas nopietnas spēles izmantošana digitālās jaunrades novērtēšanai un uzlabošanai. DoCENT Serious Game nopietnai spēlei (DSG)2 ir lomu spēles struktūra, kas ļauj skolotājiem drošā vidē pārbaudīt un apmācīt sevi, lai apgūtu labākās stratēģijas digitālās jaunrades pielietošanai skolā. Konteksts ir klase, kurā dalībnieki mēģina izmantot digitālos rīkus, un skolotājs uzņemas veicinātāja lomu, lai rosinātu šo tehnoloģiju radošu pielietojumu. Izstrādātā spēle piedāvā scenārijus skolotājam trīs galvenajās jomās, proti: 1) kodēšanas aktivitātes bērniem (t.i., Scratch), 2) taustāmas lietotāja saskarnes lietojumprogrammas, 3) STEM lietojumprogrammas ar digitālajām tehnoloģijām; atbalstot jaunas lietojumu robežas, kas ir jaunums skolotājiem. Spēle ir lejupielādējama no projekta tīmekļa vietnes, kas pieejama priekš Microsoft. (Projektu DoCENT (Digital Creativity ENhanced in Teacher education) līdzfinansē Eiropas Savienības programma Erasmus+, 2. pamatdarbības - stratēģiskās partnerības - uzaicinājuma ietvaros, un tas ilgst no 2017. gada oktobra līdz 2019. gada septembrim).

Īss mērķis:

Uzlabot digitālo jaunradi

10

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):
nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai - slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu; nopietnas spēles.

Aci pret aci sesijai - ierīce, interneta savienojums

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai - ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai, piekļuves kods.

aci pret aci sesijai - nav.

Ilgums: 1-2 stundas

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

3.4 Sadarbība ar citiem

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Nopietnu spēļu scenāriji.

11

Emocionālā dienasgrāmata

11

Emocionālā dienasgrāmata

Apraksts: Šāda veida dienasgrāmata ir plaši izmantots rīks, kas pat savā vienkāršībā palīdz paaugstināt emocionālo kompetenci, proti, labāk apzināties savas emocijas, atpazīt un paust tās, atšķirt emocijas no domām un pārvaldīt emocijas, īpaši negatīvās. Kad indivīds kaut ko piedzīvo, viņam dienasgrāmatā jāreģistrē izjustā emocija, piedzīvotā situācija un ar to saistītā doma. Šī rīka iedvesmota lietotnes izstrāde.

Īss mērķis:

Palielināt savu emocionālo kompetenci.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai - slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

aci pret aci sesijai - izdrukāts dienasgrāmatas veidnis.

11

Emocionālā dienasgrāmata

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai - ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Aci pret aci sesijai - pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās pasniedzējs.

Ilgums: 1-2 stundas.

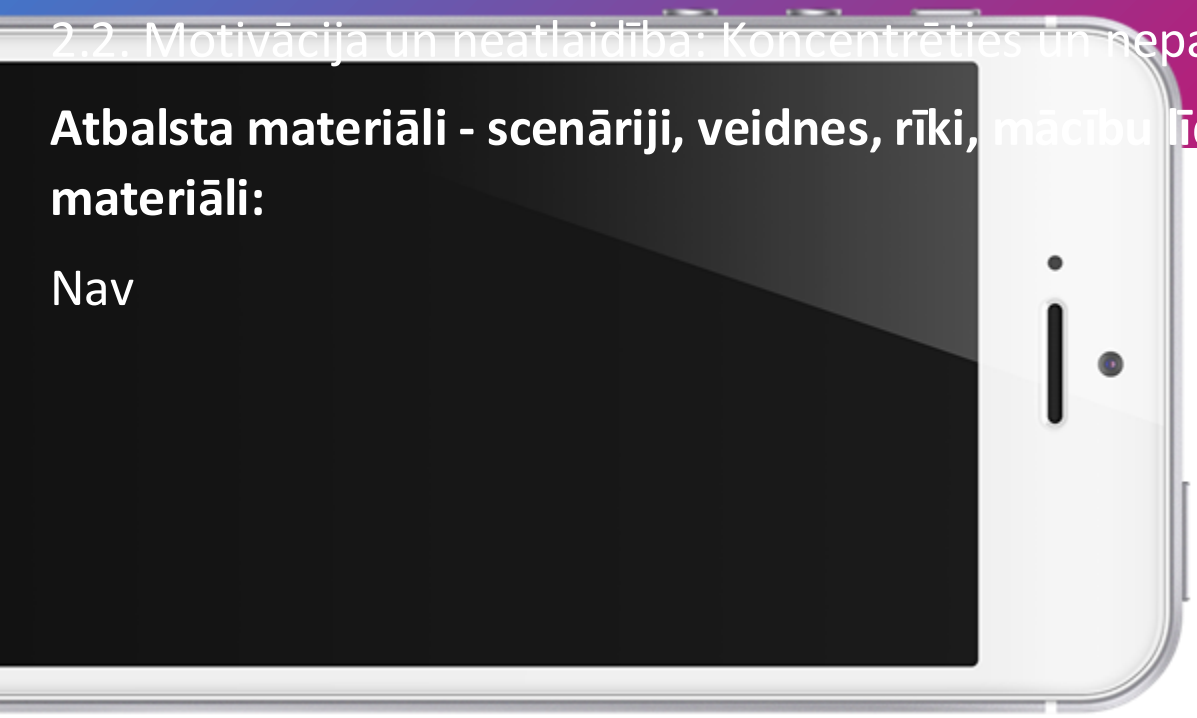
Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: ticēt sev un turpināt pilnveidoties.

2.2. Motivācija un neatlaidība: Koncentrēties un nepadoties

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Nav



12

Emociju atpazīšana

12

Emociju atpazīšana

Apraksts:

Pamatojoties uz iepriekšējo pieredzi nopietno spēļu izstrādē (sk. ES projektu Docent), to izmantošana emocionālās kompetences uzlabošanai. Nopietnajās spēlēs radītie scenāriji atveidotu sociālās situācijas, lai vingrinātu spēju atpazīt otra emocijas un regulēt savas, kas ir būtiska prasība labai sociālai funkcionēšanai.

Īss mērķis:

Uzlabot emocionālo kompetenci.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):
nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai - prezentācijas video un nopietnu spēļu platformas.

aci pret aci sesijai - ierīce un interneta savienojums.

12

Emociju atpazīšana

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

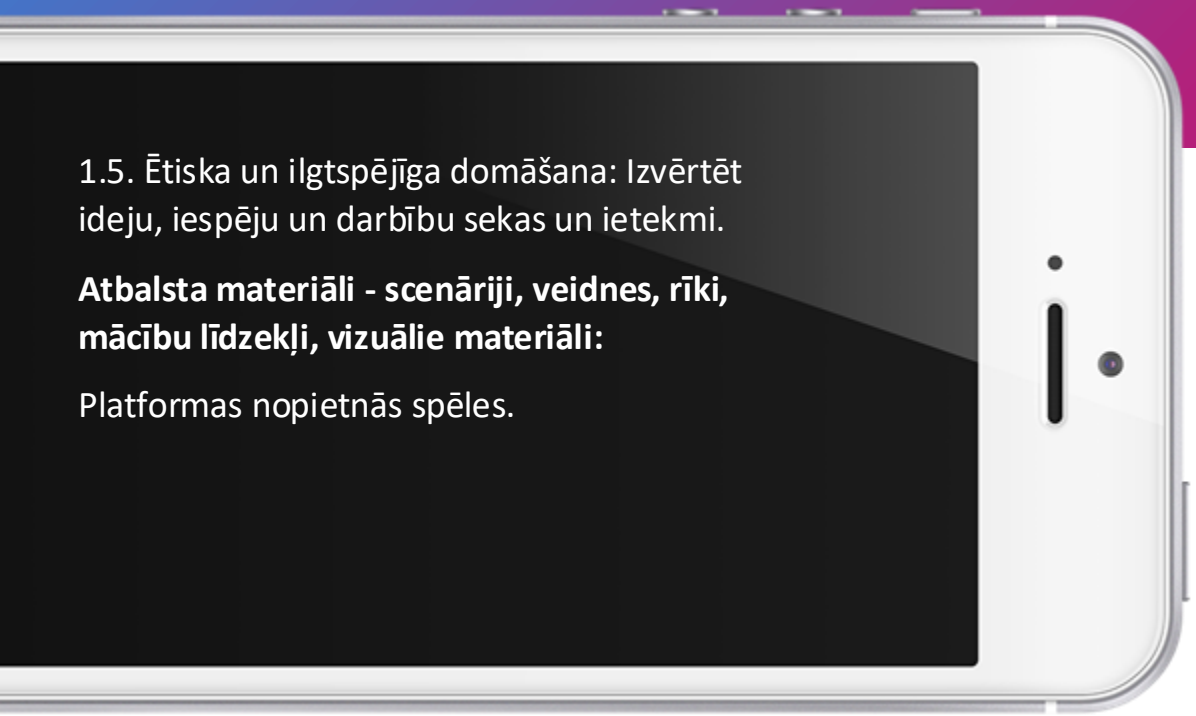
Tiešsaistes sesijai - ierīce un interneta savienojums, piekļuves kods.

Aci pret aci sesijai - nav.

Ilgums: 1-2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana: Izmantot savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas.



1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: Izvērtēt ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Platformas nopietnās spēles.

13

Uz prātīguma balstīta apmācība, lai tiktu galā ar stresu

13

Uz prātīguma balstīta apmācība, lai tiktu galā ar stresu

Apraksts: Tīmekļa platforma, kurā ir iespējams piekļūt uz prātīguma balstītas programmas sesijām klātienē, ar iespēju dalīties pieredzē, viedokļos un problēmās ar citiem universitātes kopienai piederošiem cilvēkiem. Prātīguma instruktora uzdevums ir ne tikai mācīt prātīguma prasmes, lai pārvaldītu stresu un emocijas, bet arī uzturēt šo telpu brīvu no aspektiem, kas var apdraudēt draudzīgu un atbalstošu atmosfēru. Varētu integrēt arī prasmes, kas saistītas ar stresa un emociju vadību (sk., piemēram, https://dialecticalbehaviortherapy.com). To varētu integrēt arī ar klātienes sesijām, kurās dalībnieki var dalīties ar apgūto un savu pieredzi, un tās ir atvērtas visiem dalībniekiem un tiek īstenotas pašpārvaldes grupas pieredzes veidā.

Īss mērķis:

Veicināt studentu spēju pārvaldīt stresu, izmantojot prātīguma vingrinājumus tiešsaistes sesijās, un dalīties pieredzē un veidot prātīguma mācekļu kopienu klātienes sesijās.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav nepieciešamas nekādas iepriekšējas zināšanas par šo tēmu.

13

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

izdales materiāli, ko izdalīt dalībniekiem, dators un stabils interneta pieslēgums. Turklāt pasniedzējam jābūt pieredzei kā prātīguma instruktoram.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Ierīce, kas var pieslēgties internetam, lai apmeklētu programmas sesijas.

Aci pret aci sesijai nav nepieciešams īpašs materiāls, jo tās var veidot kā atvērtu grupu, kurā dalībnieki var dalīties savās sajūtās un emocijās par prātīguma mācīšanos un tās ietekmi uz stresa pārvarēšanu.

Ilgums: 8 iknedēļas nodarbības, katra no tām ilgst 2 stundas + iknedēļas pašpārvaldes grupas, ko veido dalībnieki (pēc izvēles katram audzēknim).

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: Ticēt sev un turpināt pilnveidoties

13

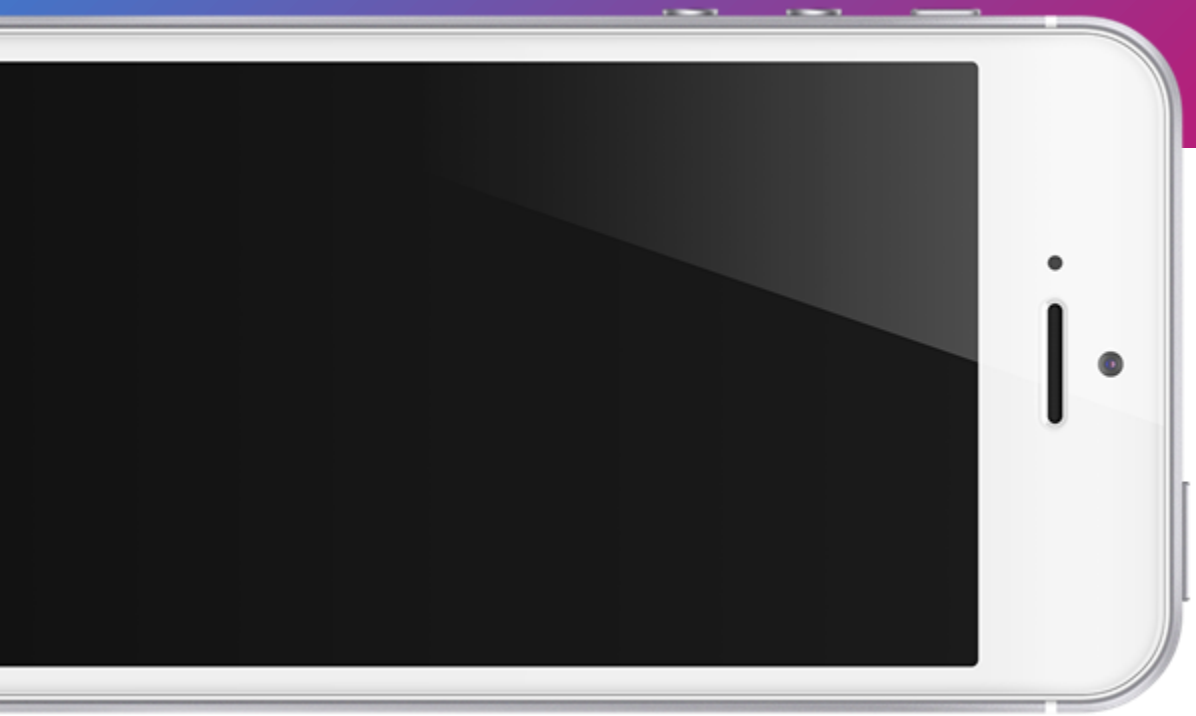
Uz prātīguma balstīta apmācība, lai tiktu galā ar stresu

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Apmācītāja sagatavoti izdales materiāli, kas jāizplata tiešsaistē.

Aptaujas anketas, kas tiks aizpildītas intervences sākumā un beigās (FFMQ, MAAS un DERS).

Tiešsaistes sanāksmju pakalpojums, lai grupas sesijas varētu rīkot tiešsaistē (piemēram, Zoom, Google Meet).



14

Uz prātīguma balstīta mobilā lietotne

14

Uz prātīguma balstīta mobilā lietotne

Apraksts: Programmas ar uz prātīguma balstītu saturu un CBT protokoliem emocionālās regulēšanas jomā izstrāde. Lietotnē ir gan audio, gan video vadīti prātīguma vingrinājumi, relaksācijas vingrinājumi un īsi kognitīvās pārstrukturēšanas vingrinājumi vieglu trauksmes un depresijas simptomu pārvaldībai. Iekļauts arī psiho izglītības saturs par stresu, trauksmi, depresiju un prātīgumu. Šī lietotne ir vienkāršs un izmaksu ziņā izdevīgs veids, kā vienmēr saņemt palīdzību stresa un sarežģītu emociju pārvaldībā. Lietotni var arī viegli integrēt ar īsām iknedēļas tiešsaistes konsultāciju sesijām un divām klātienes sesijām intervences sākumā un beigās.

Īss mērķis:

Attīstīt un pilnveidot studentu spēju pārvaldīt stresa situācijas, trauksmi un vieglus stresa simptomus, izmantojot prātīguma un CBT vingrinājumus.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):

nav nepieciešamas nekādas iepriekšējas zināšanas par šo tēmu.

14

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Programmas sesijai - viedtālrunis vai planšetdators ar Android vai iOS sistēmu un interneta pieslēgums.

Personīgajām sesijām - tikšanās laikā būs nepieciešami tikai slaidi un īsa prezentācija, lai iepazīstinātu ar sesiju, un īsa anketa par informētību un stresa vadību, lai novērtētu pirms un pēc intervences.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Programmas sesijai - ierīce un interneta savienojums.

Aci pret aci sesijai - lai lietotne būtu instalēta ierīcē, kamēr tiek veikti demonstrējumi un vingrinājumu pamācība.

Ilgums: 4 nedēļas + iknedēļas īsas konsultāciju sesijas pēc dalībnieku pieprasījuma + 2 stundu tikšanās sākumā un beigās.

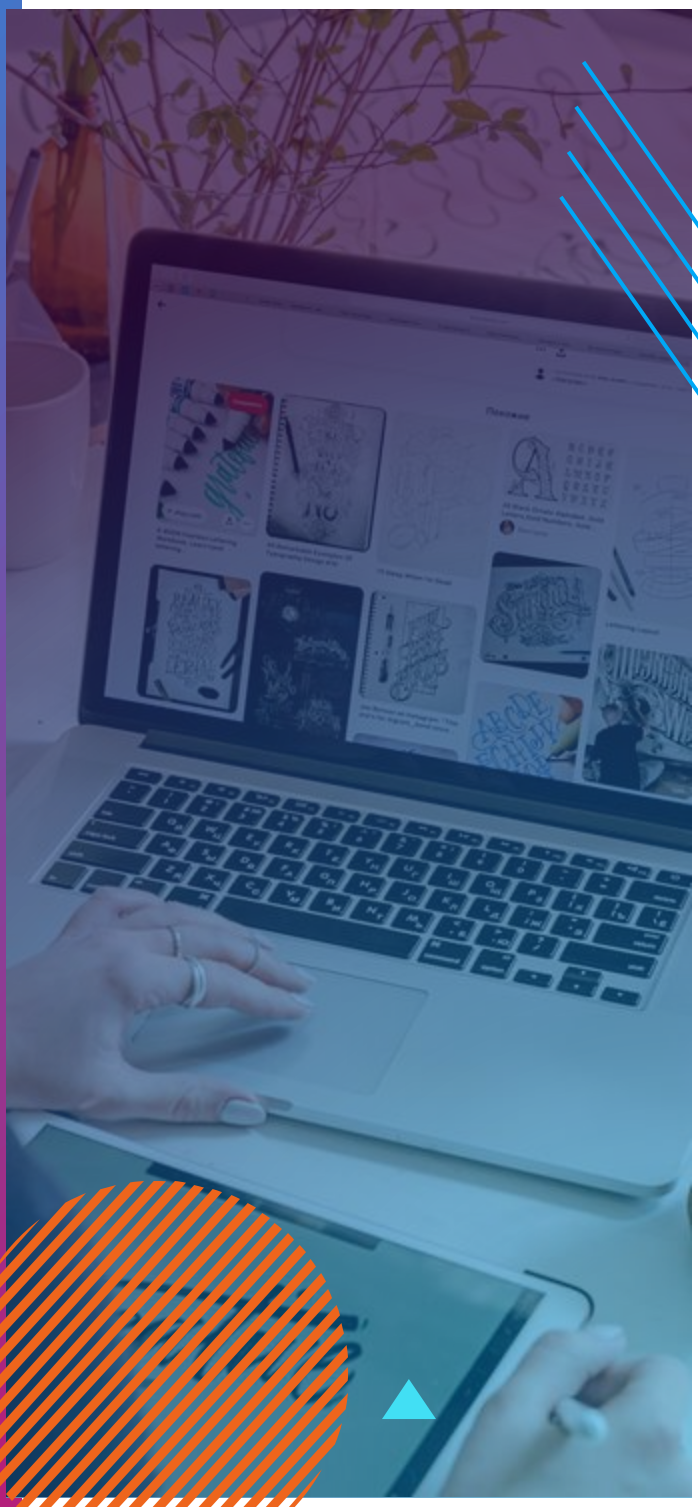
Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.3. Vīzija: Strādāt, lai sasniegtu savu nākotnes vīziju

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: Ticēt sev un turpināt pilnveidoties

2.2. Motivācija un neatlaidība: Būt apņēmīgām un neatlaidīgām

14



Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Īpaši projektam izstrādājama viedtālruņu/planšetu mobilā lietotne.

Izdales materiāli, kas sagatavoti pirmajai klātienes sesijai.

Aptaujas anketa, kas jāsniedz intervences sākumā un beigās (FFMQ, MAAS un DERS).

15

"Ko darīt, ja" ideju metode

15

"Ko darīt, ja" ideju metode

Apraksts:

Dalībnieki noteiktā laikā atbild uz atklātiem jautājumiem. Komandas strādās kopā, lai ātri ģenerētu ideju kopumu, ko pēc tam var sagrupēt un noteikt prioritātes.

Šī paneļa labajā pusē ir sniegts vienkāršs četru soļu process, ko varat izpildīt jūs un jūsu komanda. Šī metode prasa uzdot jautājumus. Nav nekāda spiediena nākt klajā ar idejām. Uzdodot vairākus interesantus jautājumus, idejas izkristalizēsies.

Vispirms ir svarīgi, lai jūs būtu atvērts un zinātkārs. No šejienes labākie jautājumi bieži vien ir konkrētas pārdomas, kas var iedvesmot izšķirošai domai. Dažreiz arī liels filozofisks jautājums var kaut ko izšķirt. Vienīgie "kas būtu, ja būtu", no kuriem vajadzētu izvairīties, ir tie, kas iezīmē negatīvu iznākumu (tie parasti noved pie strupceļa), vai tie, kas attiecas uz lietām, kuras jūs nevarat kontrolēt.

Īss mērķis:

Šī metode ir izstrādāta, lai palīdzētu komandām pārvarēt radošos blokus un radīt izrāviena idejas. Tā ļauj komandām ģenerēt milzīgu ideju apjomu, ko pēc tam var destilēt un noteikt prioritātes.

15

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): pamatzināšanas par pētāmo parādību.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: Tiešsaistes biznesa kanvas veidne - Miro.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: 60 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana: Izmantot savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas.

1.3. Vīzija: Strādāt, lai sasniegtu savu nākotnes vīziju

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

veidne:
https://miro.com/app/board/uXjVPN5qxlA=/

vizuālā informācija:
https://www.youtube.com/watch?v=fNWp-AZh4yU

16

Zemas precizitātes prototips

16

Zemas precizitātes prototips

Apraksts:

Zemas precizitātes prototipu izmanto, lai izveidotu agrīnu produkta vai pakalpojuma vīziju. Tas palīdz komandām izpētīt sava produkta vai pakalpojuma funkcionalitāti. Tas ļauj gan dizaineriem, gan arī tiem, kas nav dizaineri, piedalīties projektēšanas un ideju izstrādes procesā. Tā vietā, lai radītu saistītus interaktīvus ekrānus, zemas precizitātes prototipa veidne koncentrējas uz ieskatu par lietotāju vajadzībām, dizainera redzējumu un ieinteresēto pušu mērķu saskaņošanu.

Īss mērķis:

Ļaujiet komandām ātri un lēti pārbaudīt idejas, lai komandas varētu apstiprināt savas hipotēzes un uzlabot risinājumus. Zemas precizitātes prototipi ļauj ātri un lēti pārbaudīt idejas, tāpēc tie ir noderīgi projektēšanas procesa agrīnajos atšķirīgajos posmos.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: Tiešsaistes biznesa kanvas veidne - Miro.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

16

Ilgums: 2 sundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.4. Finanšu un ekonomiskā pratība: Attīstīt finanšu un ekonomikas zināšanas

2.5. Mobilizēt citus: Iedvesmot, aizraut un iesaistīt citus.

3.1. Iniciatīvas uzņemšanās: Uzsākt iniciatīvu

3.2. Plānošana un pārvaldība: Prioritāšu noteikšana, organizēšana un turpmākā rīcība

3.3. Saskaroties ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: Pieņemt lēmumus, kas saistīti ar nenoteiktību, neskaidrību un risku.

3.4 Sadarbība ar citiem: Sadarboties komandā, sadarboties un veidot sadarbības tīklus

3.5 Mācīšanās no pieredzes: Mācīties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Mācību līdzekļi, kas jāizlasa pirms sesijas:

https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use

veidne: https://miro.com/templates/low-fidelity-wireframes/

17

Āķa modeļa kanva

17

Āķa modeļa kanva

Apraksts:

Šī uzdevuma pamatā ir ideja, ka pakalpojums vai produkts lietotājam var kļūt par ieradumu. Āķa kanvas pamatā ir četri galvenie komponenti: darbības ierosinātājs, darbība, atlīdzība un ieguldījums.

Īss mērķis: saprast, ko lietotāji redz, jūt vai par ko domā; kādas darbības lietotājiem jāveic, kā tos atalgot un kā uzlabot produktu/pakalpojumu, veicot turpmākus ieguldījumus.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: veidne, mācību līdzekļi.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: veidne, mācību līdzekļi.

Ilgums: 2 stundas

17

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana: Izmantot savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas.

1.3. Vīzija: Strādāt, lai sasniegtu savu nākotnes vīziju

1.4. Ideju novērtēšana: Izmantot idejas un iespējas pēc iespējas labāk

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: Izvērtēt ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.

2.5. Mobilizēt citus: Iedvesmot, aizraut un iesaistīt citus.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

veidnes:
https://app.mural.co/t/uekatowice0422/m/uekatowice0422/1666547555261/a20ff84b7e2987d1e81af6fa901b537adb5fc44d?sender=u89c93eb653abe255ed451977

mācību palīglīdzekļi:

https://www.alexandercowan.com/the-hook-framework/

vizuālie risinājumi:

https://www.coursera.org/lecture/uva-darden-agile-analytics/designing-user-habits-the-hook-framework-zHuoN?redirectTo=%2Flearn%2Fuva-darden-agile-analytics%3Faction%3Denroll

18

Tiešsaistes viktorīna

18

Tiešsaistes viktorīna

Apraksts:

Jautājumu kopums skolēniem, kas tiek uzdoti digitālajā platformā, piemēram, Mentimeter vai Kahoot.

To var izmantot kā konkursu vai ātru aptauju, lai vēlāk apspriestu tās rezultātus. Lai izveidotu anketu un parādītu tās rezultātus, skolotājs var izmantot arī Google Forms vai MS Forms.

Viktorīnu var rīkot, piemēram, kā mācību stundu kopsavilkumu vai stundu sākumā, lai stimulētu skolēnus pievērsties tēmai.

Īss mērķis:

Iesaistīt skolēnus mācību stundās, lai noskaidrotu viedokli par konkrētu jautājumu vai lai izlemtu par vēlamāko variantu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: Mentimeter, Kahoot, Google Forms, MS Forms vai tamlīdzīgi.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: saite un kods, lai piekļūtu viktorīnai.

Ilgums: līdz 15 min.

18

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana: Izmantot savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas.

1.4. Ideju novērtēšana: Izmantot idejas un iespējas pēc iespējas labāk

2.4. Finanšu un ekonomiskā pratība: Attīstīt finanšu un ekonomikas zināšanas

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

rīks: www.mentimeter.com,

rīks: www.kahoot.it,

konsultācijas:

https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM

https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo

https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo

https://www.youtube.com/watch?v=5d_QYhloWLg

19

Video skatīšanās tiešsaistē

19

Video skatīšanās tiešsaistē

Apraksts:

Skolēni skatās izvēlētus videoklipus tādās platformās kā Youtube vai līdzīgās (Ted.com).

Videoklipus var izmantot, lai parādītu situāciju, notikumu u. c. piemērus. Pēc to noskatīšanās skolēni var diskutēt, atbildēt uz jautājumiem.

Īss mērķis:

Lai gūtu iedvesmu, atsauktos uz konkrētiem piemēriem, izjustu situāciju.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: nav.

19

Ilgums: līdz 20 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju apzināšana: Izmantot savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas.

2.4. Finanšu un ekonomiskā pratība: Attīstīt finanšu un ekonomikas zināšanas

3.5 Mācīšanās no pieredzes: Mācīties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Filmas, ko skatīties: https://ed.ted.com

https://www.ted.com

Mācību pamācības:

https://web.asu.edu/newblog/benefits-using-youtube-your-online-education

https://alanspicer.com/can-i-use-youtube-videos-in-my-online-course/

https://waterbearlearning.com/tips-for-using-videos-in-elearning/

https://elearningindustry.com/tips-for-engaging-effective-elearning-videos

DAUDZPUSĪGS,

SINERĢISKS FORMĀTS

DIGITĀLĀ KOPRĀDE

AUGSTĀKAJĀ IZGLĪTĪBĀ

20

Lomu spēle un ieraksts (tiešsaistē)

20

Lomu spēle un ieraksts (tiešsaistē)

Apraksts:

Skolēni spēlē lomas atbilstoši scenārijam. Sižets tiek ierakstīts un atskaņots. Pēc noskatīšanās skolēni var to apspriest, dalīties savās sajūtās, viedokļos utt.

Lai ierakstītu sižetu, skolotājs var izmantot Google Meet, ZOOM vai MS Teams platformu.

Īss mērķis:

Praktizēt nodarbībās apgūtās metodes un paņēmienus, prezentēt analīzes rezultātus un problēmu risinājumus.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): kā ierakstīt sižetu.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

20

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: piekļuve ieraksta programmai vai ieraksta iespējas tādās platformās kā MS Teams, Google Meet, Zoom u.c.

Ilgums: 30 min. līdz 1 stundai.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: Ticēt sev un turpināt pilnveidoties

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Rīks: https://charactersheetonline.com/

Rīks un veidnes: https://www.canva.com

Mācību pamācības:

https://www.youtube.com/watch?v=ztCYENO1ydA

https://www.youtube.com/watch?v=kF4qKbVFR0s

IZGLĪTĪBA IR VISSPĒCĪGĀKAIS IEROCIS, AR KURA PALĪDZĪBU VAR MAINĪT PASAULI.
Nelsons Mandela

21

Īsas prezentācijas

21

Īsas prezentācijas

Apraksts:

Skolēni gatavo prezentācijas, lai dalītos tajās ar saviem klasesbiedriem un/vai skolotājiem. Tās var sagatavot, izmantojot Canva vai Genially.

Ir arī iespēja ierakstīt slaidšovu un kopīgot to sociālajos tīklos.

Īss mērķis:

Sagatavot un prezentēt grupas darba rezultātus.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): zināšanas par prezentāciju veidošanas programmām, piemēram, MS PowerPoint, Google Slides, Canva.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: nav.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: nav.

Ilgums: 1 - 2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

1.4. Ideju novērtēšana: Izmantot idejas un iespējas pēc iespējas labāk

2.4. Finanšu un ekonomiskā pratība: Attīstīt finanšu un ekonomikas zināšanas

21

2.5. Mobilizēt citus: Iedvesmot, aizraut un iesaistīt citus

3.5 Mācīšanās no pieredzes: Mācīties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Rīks un veidnes:

https://www.canva.com/designschool/tutorials/

https://www.visme.co/presentation-maker/

https://pitch.com/presentations

https://www.adobe.com/express/create/presentation

https://genial.ly/create/presentations/

Mācību pamācības un mācību palīglīdzekļi:

https://www.youtube.com/watch?v=LOS5WB75gkY

https://www.youtube.com/watch?v=ADJAcyTq1us

https://www.youtube.com/watch?v=V8eLdbKXGzk

https://blog.hubspot.com/sales/elevator-pitch-examples

https://asana.com/resources/elevator-pitch-examples

22

365 prāta rakstīšana

22

365 prāta rakstīšana

Apraksts:

Seši dalībnieki uz virtuālās tāfeles/šablona katrs uzraksta trīs piedāvātos uzdevuma risinājumus. Pēc katrām piecām minūtēm skolēni sāk strādāt pie cita uzdevuma. Katrs dalībnieks seko līdzi jau uzskaitītajiem priekšlikumiem un pievieno jaunas idejas (priekšlikumu tālāka izstrāde). Katrs dalībnieks uzraksta turpmāku risinājumu katrai pamatidejai. Šis solis tiek atkārtots, līdz katrs dalībnieks ir vienu reizi apstrādājis katru problēmu. Piektajā reizē darbs atkal nonāk pie sākotnējā autora. Izveidotās idejas un piedāvātie risinājumi tiek analizēti un izvērtēti. Labākie no tiem tiek apstrādāti projekta laikā.

Īss mērķis:

Ar citu atbalstu ģenerēt idejas, kas attiecas uz konkrētu problēmu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): 365 smadzeņu rakstīšanas noteikumi

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: jautājumi prāta vētras sesijai.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: nav.

Ilgums: līdz 40 min.

22

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

1.3. Vīzija: Strādāt, lai sasniegtu savu nākotnes vīziju

1.4. Ideju novērtēšana: Izmantot idejas un iespējas pēc iespējas labāk

3.4. Sadarbība ar citiem: Sadarboties komandā, sadarboties un veidot sadarbības tīklus

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

vizuālie risinājumi:

https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU

mācību palīglīdzekļi:

https://www.mindtools.com/ak3qj17/brainwriting

veidnes:

https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=Brainwriting&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/4ae57583-eb82-4ccb-a51d-f307708d942b.xml

23

Radošs stāstu stāstījums

23

Radošs stāstu stāstījums

Apraksts:

Skolēni tiek sadalīti mazās grupās. Pēc tam katrai grupai tiek uzdots noteikt trīs vārdus (lietvārdus), nezinot turpmāk minētās uzdevuma daļas. Pēc tam grupām tiek parādīts diapozitīvs ar attēliem. Katras grupas mērķis ir izveidot trīs pilnīgi atšķirīgus stāstus, pamatojoties uz vienu un to pašu bilžu kopumu un atsaucoties uz iepriekš izvēlētajiem vārdiem. No uzdevuma izdarītajiem secinājumiem jāinformē apvienotā diskusija.

Īss mērķis:

Radīt idejas un veicināt radošu domāšanu, kā arī parādīt dažādus rezultātus (t. i., stāstus), kas izriet no viena uzdevuma.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

23

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: slaids ar attēlu kopumu:

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: aptuveni 1 stunda**.**

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

3.4 Sadarbība ar citiem: Sadarboties komandā, sadarboties un veidot sadarbības tīklus

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.youtube.com/watch?v=YXZamW4-Ysk

https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM

24

Jauni cilvēki, jaunas idejas

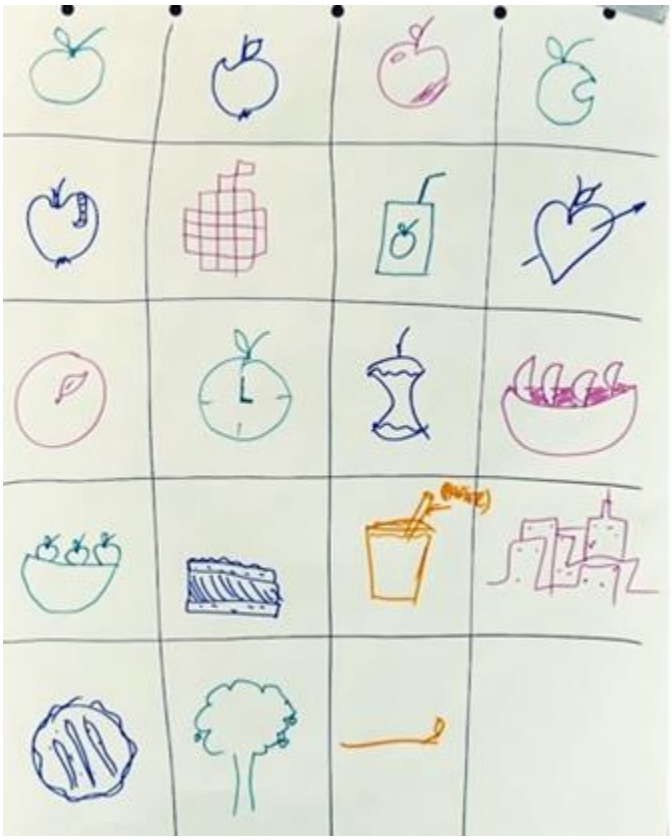
24

Jauni cilvēki, jaunas idejas

Apraksts:

Pirmais grupas dalībnieks uzzīmē vienu attēlu, un katram nākamajam dalībniekam grupā ir jāuzzīmē tas pats, bet citā formā. Pēc tam kopīgi analizē grupu uzdevumu rezultātus, lai apspriestu radošuma tēmu. Uzdevumu var izpildīt, izmantojot Mural vai Google Jamboard.

Piemērs: ābols



Katrai grupai var būt atšķirīgs attēls (var pieņemt, ka pirmā persona izlemj, kas tiks zīmēts) vai arī visām grupām ir viens un tas pats galvenais vārds.

24

Īss mērķis:

Attīstīt grupas dalībnieku radošo domāšanu un interpretāciju dažādību.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: piemērs iepriekš.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: aptuveni 1 stunda.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

25

100 pelēkās nokrāsas

25

100 pelēkās nokrāsas

Apraksts:

Skolēniem ir jāatrod pēc iespējas vairāk pielietojumu vienam trenera norādītajam priekšmetam. Katra grupa izstrādā savu lietojumu kopumu šim konkrētajam priekšmetam. Treneris var dot vienu un to pašu priekšmetu visām grupām vai arī katrai grupai var dot izskatīšanai citu priekšmetu. Idejas var būt līdzīgas, bet tām nevajadzētu atkārtoties. Grupu darba laiks ir ierobežots: tas var būt 10 minūtes, 12 minūtes vai 15 minūtes. No uzdevuma izdarītajiem secinājumiem jāinformē apvienotā diskusijā.

Īss mērķis:

Radīt idejas un veicināt radošo domāšanu, kā arī attīstīt radošo domāšanu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: Priekšmeti, kuriem skolēniem jāatrod pēc iespējas vairāk pielietojumu: papīra lapa, biroja saspraude, pildspalva, tukša kaste.

25

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: 40 min. – 1 stunda

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.2. Radošums: Izstrādāt radošas un mērķtiecīgas idejas

2.2. Motivācija un neatlaidība: 2. 2. apņēmība un neatlaidība

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

26

Patērētāju tendenču analīze

26

Patērētāju tendenču analīze

Apraksts:

Šī aktivitāte palīdz dalībniekiem apkopot un analizēt ieskatus par patērētāju tendencēm un pārvērst tos par inovācijām un uzņēmējdarbības iespējām. Atzīmējot tendences, dalībnieki var izdomāt labāko veidu, kā tos izmantot savos patērētājiem paredzētos biznesa produktos un pakalpojumos. Uzdevumu var izpildīt, izmantojot Mural.

Īss mērķis:

Patērētāju tendenču analīzes mērķis ir izprast patērētāju vajadzības, motivāciju, izvēles un lēmumus. Zinot, kā patērētāji uzvedas, dalībnieki var izveidot efektīvas mārketinga kampaņas.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): pamatzināšanas par aktuālajām tendencēm.

26

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: tiešsaistes patērētāju tendenču veidne.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: 60 min.

Risinātas īpašas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju saskatīšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas

1.4. Ideju vērtēšana: maksimāli izmantot idejas un iespējas

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: izvērtēt ideju, iespēju un rīcības sekas un ietekmi

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

veidne:

https://www.mural.co/templates/consumer-tends-canvas

Vizuālie materiāli:

2022 Trend Report Webinar - 2022 Trends, Opportunities & Consumer Insights - YouTube

27

Izgudrojuma spēle

27

Izgudrojumu spēle

Apraksts:

Šī aktivitāte iedvesmo radošumu ar rotaļām un zinātkāri. Apsveriet divus dažādus parastus objektus, pēc tam apvienojiet tos, lai izgatavotu pavisam jaunu produktu. Uzņēmēji produktu un pakalpojumu izpētei un inovācijai var izmantot spēli un savu ziņkāri par apkārtējo pasauli. Lai radītu kaut ko jaunu, kas neeksistē, ir jāizmanto iztēle.

Īsais mērķis:

Šī tehnika ir izstrādāta, lai palīdzētu komandām izlauzties cauri radošiem blokiem un ģenerēt izrāviena idejas. Tas ļauj komandām ģenerēt milzīgu ideju apjomu, ko pēc tam var atsijāt un noteikt par prioritāti.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):
pamatzināšanas par pētīto fenomenu.

27

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: slaids ar attēlu komplektu:

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: 60 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju saskatīšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai identificētu vērtības radīšanas iespējas

1.2. Radošums: attīsta radošas un mērķtiecīgas idejas

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Vizuālie materiāli:

https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM

https://www.youtube.com/watch?v=yjYrxcGSWX4

https://www.youtube.com/watch?v=g-YScywp6AU

28

Ievads kursā

28

Ievads kursā

Apraksts:

Kurss ir veltīts dalībnieku iepazīstināšanai ar MURAL rīku, izmantojot virtuālo muzeja grīdas plānu. Izmantojot šo rīku, skolotājs var izveidot virtuālo telpu studentiem (un sev), lai iepazītos ar saviem tuvākajiem biedriem un dalītos savās cerībās par kursu. Šī veidne ne tikai palīdzēs padziļināt saikni starp studentiem, bet arī rada artefaktu, uz kuru skolotājs var atsaukties un pārdomāt, virzoties uz priekšu kursu. Muzeja asinhronas pabeigšanas process dod studentiem iespēju apgūt MURAL pamatus un sagatavot tos panākumiem, kad viņi mācību kursa ietvaros sāk vizuāli sadarboties.

Īss mērķis:

Kursa mērķi ir (1) uzsākt darbu ar MURAL un padarīt mācīšanos sadarbīgāku, iekļaujošāku un interesantāku, (2) izstrādāt vienotu kursa redzējumu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): nav nepieciešamas.

28

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: tiešsaistes kursa ievada veidne.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam: ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

Ilgums: 30 min.

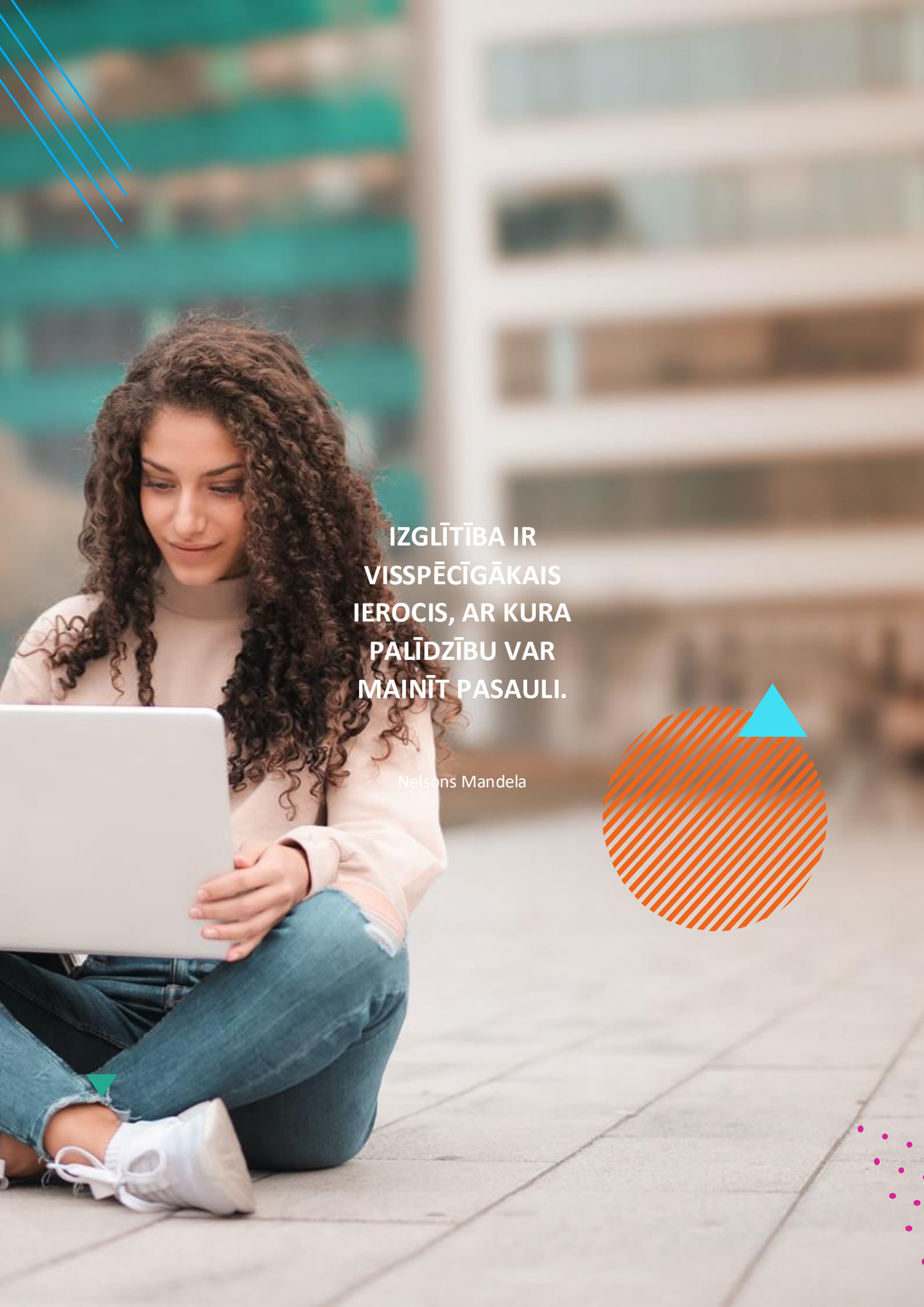
Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.5. Mobilizēt citus: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus

3.4 Darbs ar citiem: komanda, sadarbība un tīkls

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Veidne: https://www.mural.co/templates/course-introductions


IZGLĪTĪBA IR VISSPĒCĪGĀKAIS IEROCIS, AR KURA PALĪDZĪBU VAR MAINĪT PASAULI.
Nelsons Mandela

29

Prāta vētra (atšķirīgas domāšanas fāze)

29

Prāta vētra (atšķirīgas domāšanas fāze)

Apraksts:

tas dod iespēju cilvēkiem nākt klajā ar domām un idejām, arī trakām. Šī posma (atšķirīgas domāšanas) **mērķis ir izdomāt pēc iespējas vairāk ideju**. Šīs sesijas laikā ir būtiski izvairīties no kritikas un ideju izvērtēšanas. Lai sasniegtu maksimālu atšķirīgas domāšanas potenciālu, ir ieteicams izvirzīt ideju ģenerēšanas (atšķirīgas domāšanas fāzes) mērķi (piemēram, vismaz 30 dažādas idejas atkarībā no atvēlētā laika) un pierakstīt idejas. Šīs sesijas noslēgumā dalībnieki **var izvēlēties vienu vai vairākas idejas vai ideju kombināciju tālākai izpētei** (konverģenta domāšana, piemēram, ideju novērtēšana, izmantojot de Bono cepures). Ilustrācijas nolūkos idejas varētu apkopot, izmantojot prāta kartēšanu. Progresīvākiem rezultātiem varētu pielietot smadzeņu rakstīšanu – katrs grupas dalībnieks nodod savas idejas nākamajam cilvēkam, kurš pēc tam šīs idejas papildina un paplašina tālāk.

Ideju ģenerēšana ir universāla tehnika, kas ļauj rast atbildes uz norādītajiem jautājumiem vai norādīto problēmu risinājumiem. Tas var arī palīdzēt uzskaitīt iespējamos cēloņus. Tāpēc ir ļoti svarīgi norādīt jautājumu un/vai aprakstīt problēmu pēc iespējas skaidrāk, lai apkopotu pēc iespējas atbilstīgākas atbildes. To varētu izdarīt pilnīgi vienatnē vai 5-7 cilvēku komandās. Dalībniekiem tiek nodrošināta šīs tehnikas apraksta adaptētā versija.

29

Īss mērķis

• Ģenerēt pēc iespējas vairāk ideju.

• Izvēlēties vienu vai vairākas idejas vai ideju kombināciju tālākai izpētei (vērtēšanai).

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): atvērts prāts; ledlauzis, ja dalībnieki kopā ir pirmo reizi.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: tehnikas apraksta adaptētā versija.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

• Ieteicams grupas vadītājs (lai grupa ievērotu noteikumus);

• Atkarībā no uzdotā jautājuma piekļuve internetam un ierīcei;

• Papīrs un pildspalva vai ierīce ideju pierakstīšanai;

• Koplietots dokuments (Google disks vai citas platformas), lai kopīgotu un izvēlētos idejas.

Ilgums: 30 - 45 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas.

1.2. Radošums: attīstiet radošas un mērķtiecīgas idejas.

1.3 Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma.

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: ticiet sev un turpiniet attīstīties.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.mindtools.com/brainstm.html

https://www.wrike.com/blog/techniques-effective-brainstorming/

https://www.youtube.com/watch?v=R4M_X5xP4BY

Veidne: https://miro.com/guides/online-brainstorming/how-to-brainstorm

Veidne: https://ideascale.com/blog/twelve-free-brainstorming-tools-for-2020/

Vizuālie materiāli: https://www.youtube.com/watch?v=hwPEozfZzdk

30

De Bono cepures

30

De Bono cepures

Apraksts:

Tas ir kritiskās domāšanas rīks, ko ieviesa De Bono, un tas ļauj izpētīt un novērtēt idejas. Metodes pamatā ir metaforiskas sešas cepures, kas attēlo dažādus cilvēka domāšanas veidus (dažādas lomas). Komanda izmanto šīs cepures (lomas), lai risinātu situācijas, kuru pamatā ir secīgas domas, nevis haotiskas diskusijas:

Baltā cepure aicina sniegt zināmu vai nepieciešamo informāciju (fakti, argumenti, loģika).

Dzeltenā cepure simbolizē spilgtumu un optimismu. Zem šīs cepures dalībnieki pēta tikai pozitīvos aspektus un meklē vērtību un ieguvumus.

Melnā cepure (meklē problēmas un riskus, iespējamās grūtības) – iespējams, visspēcīgākā cepure; problēma tomēr, ja to lieto pārmērīgi; pamana grūtības, kurās lietas var noiet greizi, kāpēc kaut kas var nedarboties, pēc būtības darbības cepure ar nolūku norādīt uz riska jautājumiem ar nolūku tos pārvarēt.

30

Sarkanā cepure apzīmē jūtas, nojautas un intuīciju. Lietojot šo cepuri, dalībnieki pauž tikai emocijas un jūtas un dalās bailēs, patīk, nepatīk, mīl un ienīst.

Zaļā cepure koncentrējas uz radošumu; iespējas, alternatīvas un jaunas idejas. Tā ir iespēja paust jaunas koncepcijas un jaunas uztveres.

Zilo cepuri izmanto, lai vadītu/koordinētu domāšanas procesu (noteikumus, ieskaitot laiku).

Metodes pielietošanas veidi ir dažādi – piemēram, katrs dalībnieks var valkāt atšķirīgu cepuri vai visi dalībnieki var valkāt vienu un to pašu cepuri vienlaikus un pēc tam valkāt nākamo cepuri. Jebkurā gadījumā vienmēr ir jābūt zilās cepures īpašniekam, kurš rūpējas par noteikumu ievērošanu.

Īss mērķis

- Izpētīt un novērtēt radītās idejas.
- Lai atrastu labāko ideju, apvienojiet jēdzienus un saprotiet, kādi papildu pētījumi būtu jāveic.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): atvērts prāts; sekmīga pieredze lomu spēlēs ir obligāta (vai jāiegūst pirms uzsākšanas).

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: tehnikas apraksta adaptētā versija.

30

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

• Pieredzējis grupas vadītājs (Zilā cepure);

• Atkarībā no uzdotā jautājuma piekļuve internetam un ierīcei;

• Papīrs un pildspalva vai ierīce informācijas pierakstīšanai un apkopošanai;

• Koplietots dokuments (Google disks vai citas platformas), lai kopīgotu un izvēlētos idejas.

Ilgums: 15-60 min. (atkarībā no izvēlētās pieejas un ideju sarežģītības).

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

Tas attiecas uz šādām uzņēmēju kompetencēm:

1.4 Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas.

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana. Novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.

30

2.2. Motivācija un neatlaidība: koncentrējieties un nepadodieties.
2.3. Resursu mobilizācija: vāciet un pārvaldiet nepieciešamos resursus.
2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus.
3.1. Uzņemties iniciatīvu: rīkojieties.
3.3. Nenoteiktības, neskaidrības un risku pārvarēšana. Pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku.
3.4. Darbs ar citiem: sadarbojieties, sadarbojieties un izveidojiet tīklu.
3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm

https://www.youtube.com/watch?v=rZ3bqcjivVI

https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/

https://www.designorate.com/the-six-hats-of-critical-thinking-and-how-to-use-them/

31

Kano Metodoloģija

31

Kano metodoloģija

Apraksts:

Tas ir rīks faktoru un jo īpaši klientu vajadzību prioritāšu noteikšanai. Pirms rīka izmantošanas ir jāizdara daži pieņēmumi par to, kādas varētu būt klientu iespējamās vajadzības un ir jāsaprot, kura no tām varētu tikt uzskatīta par svarīgāko, kuras patiesībā nav svarīgas un kuras pat ir apgrieztas otrādi (to izpilde faktiski padara klientus neapmierinātus).

Kano modeļa metodoloģija paredz pētījuma aspektus formulēt divās grupās – funkcionālajos un disfunkcionālajos. Funkcionālais ir pozitīvi formulēts pieņēmums, t.i., attiecas dotais aspekts, savukārt disfunkcionālais ir negatīvi formulēts pieņēmums, t.i., dotais aspekts neattiecas. Ir pieejami dažādi iespējamie atbilžu varianti, tomēr tiek ieteikti šādi formulējumi:

1) Man patīk
2) Es to gaidu
3) Esmu neitrāla
4) Es varu to paciest
5) Man tas vispār nepatīk

Jebkura konkrētā aspekta svarīgumu (kategoriju) var noteikt saskaņā ar Kano metodoloģijas modificēto novērtēšanas matricu.

Answers		Dysfunctional form of the question				
		1. I like it very much	2. I expect it	3. I am neutral	4. I can tolerate it	5. I do not like it at all
Functional form of the question	1. I like it very much	Q	A	A	A	P
	2. I expect it	R_A	Q	I	I	M
	3. I am neutral	R_A	I	I	I	M
	4. I can tolerate it	R_A	I	I	Q	M
	5. I do not like it at all	R_P	R_M	R_M	R_M	Q

31

Tabulā izmantoti šādi apzīmējumi:

M (must-be) – ja šis kritērijs ir izpildīts, respondentu apmierinātība nepalielinās, savukārt, ja kritērijs nav izpildīts, pieaug sabiedrības neapmierinātība. Tiek uzskatīts, ka tas ir tā sauktais higiēnas faktors, kam jābūt klāt.

P (performance) – ja šis kritērijs ir izpildīts, proporcionāli palielinās respondentu apmierinātība, savukārt, ja tā nav, neapmierinātība proporcionāli pieaug. Tiek uzskatīts, ka tas ir gan higiēnas, gan pievilcīgs faktors.

A (attractive) – kritērijs, kas nav sagaidāms pēc noklusējuma (uzbudinājuma faktors). Ja šis kritērijs ir izpildīts, respondenta apmierinātība palielinās, savukārt, ja tas nav izpildīts, neapmierinātība nepalielinās. Tiek uzskatīts, ka tas ir svarīgs aspekts, taču tas iegūst nozīmi tikai pēc tam, kad ir izpildīti obligātie un darbības kritēriji.

R (reverse) – kritērijs ir proporcionāli apgriezts – tā izpilde izraisa respondentu apmierinātības samazināšanos.

I (indifferent) – kritērijs, pēc respondentu domām, ir salīdzinoši mazsvarīgs.

Q (questionable) – respondentu sniegtās atbildes par šo kritēriju bija pretrunīgas.

31

Ieteicams vienlaikus pārbaudīt ne vairāk kā 5-10 faktorus, jo atbilžu sniegšana respondentiem var būt diezgan apgrūtinoša. Tāpēc testēšanai ir svarīgi izvēlēties tās klientu vajadzības, kas ir vismazāk skaidras attiecībā uz kategoriju (piemēram, nav jēgas pārbaudīt bezmaksas wi-fi nozīmi kafejnīcā starp vietējiem iedzīvotājiem valstī, kurā ir attīstīta mobilā tīkla infrastruktūra un plaši izmantots, lai gan ārzemniekiem tā varētu būt svarīga vajadzība). Tāpat rūpīgi jāizvēlas respondentu segments(-i), pretējā gadījumā būs pretrunīgas atbildes un nedos skaidru izpratni par kategoriju.

Īss mērķis

Lai pārbaudītu pieņēmumus un klasificētu faktorus (piemēram, klientu vajadzības).

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): vēlama pieredze interviju veikšanā un īpaši Kano anketas izmantošanā.

31

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

- Nepieciešams pieredzējis koordinators;
- Tieša piekļuve potenciālajiem respondentiem, kuriem ir vienādas īpašības (vismaz 12, bet vēlams 30-40 personas katrā segmentā);
- Piekļuve internetam un ierīcei;
- Papīrs un pildspalva vai ierīce informācijas pierakstīšanai;
- Koplietots dokuments (Google disks vai citas platformas), lai kopīgotu informāciju un rezultātus.

Ilgums: 30 - 60 min. jautājumu formulēšanai vismaz dažas stundas atbilžu apkopošanai (intervijām), stunda rezultātu interpretācijai.

31

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

Tas attiecas uz šādām uzņēmēju kompetencēm:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas.

1.4 Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas.

3.2. Plānošana un vadība: noteikt prioritātes, organizēt un sekot līdzi.

3.3. Nenoteiktības, neskaidrības un risku pārvarēšana. Pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku.

3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_97.htm

https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/research/kano-analysis/?rid=ip&prevsite=en&newsite=uk&geo=LV&geomatch=uk

https://www.researchgate.net/publication/240462191_The_Kano_Model_How_to_Delight_Your_Customers

32

Sistemātisks Literatūras Apskats

32

Sistemātisks literatūras apskats

Apraksts:

Literatūras apskats ir visaptverošs iepriekšējo pētījumu par tēmu kopsavilkums. Kopumā tas var būt pilnīgs pētījums vai tā daļa, tas sniedz ieskatu esošajā zināšanu kopumā, ļauj atklāt jau izpētīto, aprakstīto un izskaidroto (izvairīties no riteņa izgudrošanas no jauna) un rosina jaunu ideju ģenerēšanu.

Sistemātisks literatūras apskats tiek veikts saskaņā ar skaidri definētu protokolu vai plānu, kurā iekļaušanas un izslēgšanas kritēriji ir skaidri norādīti pirms pārskata veikšanas. Tā ir visaptveroša, caurspīdīga meklēšana, kas tiek veikta vienā vai vairākās datubāzēs un pelēkajā literatūrā, ko citi pētnieki var pavairot un reproducēt (literatūras meklēšanas robežas ir skaidri noteiktas).

Tas ietver pārdomātas meklēšanas stratēģijas plānošanu, kurai ir konkrēts fokuss vai atbildes uz noteiktu jautājumu (piemēram, kāda ir iekšējā pētniecības un attīstības darba ietekme uz jaunu zināšanu un tehnoloģiju apguvi ražošanas uzņēmumos?). Pārskatā ir noteikts, kāda veida informācija ir meklēta, kritizēta un ziņota zināmos termiņos. Pārskatā ir jāiekļauj meklēšanas vienumi, meklēšanas stratēģijas (tostarp datu bāzu nosaukumi, platformas, meklēšanas datumi) un ierobežojumi.

32

Pirms sākat sistemātisku pieeju, ieteicams veikt aptuvenu iepriekšēju meklēšanu. Tas palīdzēs identificēt galvenos autorus un atslēgvārdus (tostarp sinonīmus, piemēram, papildus jaunu zināšanu un tehnoloģiju apguvei varētu izmantot tehnoloģiju pārnesi, zināšanu pārnesi, zināšanu pārņemšanu, tehnoloģiju pārņemšanu). Ja ievadraksti netiek parādīti, veicot pēdējo meklēšanu, iespējams, jums būs jāpārdomā galīgā meklēšanas stratēģija. MOOW vajadzībām pietiek ar zinātnisko rakstu meklēšanu, izmantojot Google Scholar datubāzi. Tomēr koordinatoram ir jāiepazīstas ar metodi, un pirms tam viņam ir jāveic un jāveicina sistemātiski pārskatīšanas procesi, lai efektīvi un produktīvi palīdzētu dalībniekiem.

Īss mērķis

- Saprast, kas par tēmu jau ir atrasts, izpētīts.
- Apkopot esošās zināšanas un ģenerēt jaunas idejas un hipotēzes.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): izpratne par pētāmo tēmu; spēja vākt, analizēt un sintezēt informāciju; pieredze dokumentu, vēlams zinātnisku rakstu lasīšanā un analīzē.

32

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam: tehnikas apraksta adaptēta versija; Booth et al. (2021). Sistemātiskas pieejas veiksmīgam literatūras apskatam, 3. izd.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

- Pieredzējis koordinators;
- Piekļuve internetam un ierīcei;
- Ierīces un Office programmatūra informācijas pierakstīšanai un apkopošanai;
- Koplietots dokuments (Google disks vai citas platformas), lai kopīgotu informāciju.

Ilgums: Īss literatūras apskats pieredzējušiem pētniekiem var ilgt no 60 līdz 90 minūtēm līdz dažām dienām.

Iesācējiem tas var ilgt no 4 x 60 minūtēm ar koordinatora palīdzību līdz pat dažiem mēnešiem.

32

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

Tas attiecas uz šādām uzņēmēju kompetencēm:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas.

1.3 Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma.

1.4 Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas.

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana. Novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi.

2.2. Motivācija un neatlaidība: koncentrējieties un nepadodieties.

2.3. Resursu mobilizācija: vāciet un pārvaldiet nepieciešamos resursus.

3.3. Nenoteiktības, neskaidrības un risku pārvarēšana. Pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

https://libguides.csu.edu.au/review/Systematic

https://libguides.umn.edu/systematicreviews

https://libraryguides.griffith.edu.au/systematic-literature-reviews-for-education/writing-your-systematic-review

https://www.youtube.com/watch?v=WUErib-fXV0

33

Biznesa Modeļa Audekls (Kanvas)

33

Biznesa modeļa audekls

Apraksts:

Biznesa modeļa audekls ir stratēģiskās pārvaldības veidne, ko izmanto jaunu biznesa modeļu izstrādei un esošo dokumentēšanai. Tā piedāvā vizuālu diagrammu ar elementiem, kas apraksta uzņēmuma vai produkta vērtības piedāvājumu, infrastruktūru, klientus un finanses, palīdzot uzņēmumiem saskaņot savas darbības, ilustrējot iespējamos kompromisus. Lai iepazīstinātu studentus ar 9 BMA komponentiem, studentiem tiek dota biznesa modeļa hipotēžu kopa un tiek lūgts katru no tām ievietot attiecīgajā BMA lodziņā.

Īss mērķis

Spēja būtībā ideju, aprakstīt, novērtēt un apspriest biznesa modeli, izmantojot Biznesa modaļa audeklu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):

Personas (ieteicams). Tirgus dimensijas, tirgus uzvedība, budžeti (ieteicams).

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — tiešsaistes biznesa kanvas veidne — piem. veidnes uz Miro, Mural.

33

F2f sesijai – izdrukāts biznesa kanvas veidnes izdales materiāls, pa vienam katram studentam; marķieri, post-it, citi materiāli, kas rosina radošumu. Pēc izvēles — storyboarding kvadrāti.
Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai – pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās treneris.

Ilgums: 4 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas

1.3. Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma

1.4. Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi

33

2.3. Resursu mobilizācija: vāciet un pārvaldiet nepieciešamos resursus
2.4. Finanšu un ekonomikas pratība: attīstīt finanšu un ekonomikas zinātību
2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus
3.2. Plānošana un vadība: nosakiet prioritātes, organizējiet un sekojiet līdzi
3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku
3.4. Darbs ar citiem: sadarbojieties, sadarbojieties un izveidojiet tīklu
3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Video, kas jānoskatās pirms uzsāk darbības:

https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y

https://www.youtube.com/watch?v=wlKP-BaC0jA

https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY

Veidnes, rīki:

https://miro.com/templates/business-model-canvas/

https://canvanizer.com/new/business-model-canvas

34

Uzņēmējdarbības Domāšanas Veida Kartes

34

Uzņēmējdarbības domāšanas veida kartes

Apraksts:

Uzņēmējdarbības domāšanas veida kartītes ir 24 uzņēmējdarbības domāšanas kartītes, kas palīdz studentiem veidot uzņēmējdarbības prasmes. Studenti var iesaistīties vienā no 4 ieteiktajiem spēles veidiem, tostarp:

1. spēle: Katram skolēnam tiek izdalīta 1 karte (izdrukāta vai caur karšu ģeneratoru). Studenti pēc kārtas izlasa domāšanas veida definīciju un atbild uz jautājumu kartītē.

2. spēle: katram skolēnam tiek izdalītas 2 kārtis un viņš paskaidro, kā domāšanas veidi ir kaut kādā veidā saistīti. (Ja abām kartēm ir vienāds domāšanas veids, nomainiet karti!)

3. spēle: iedodiet visu komplektu vienam skolēnam vai studentu grupai. Lūdziet viņus sakārtot un pēc tam paskaidrot, kā viņi uztver domāšanas veidus, kas ir saistīti.

4. spēle: katram skolēnam tiek izdalīta 1 kārts. Pēc tam vidū tiek ievietota viena karte. Katram spēlētājam jāpaskaidro, kā viņa domāšanas kartīte ir kaut kādā veidā saistīta ar domāšanas veida karti vidū.

34

Īss mērķis:

Iedvesmot uzņēmēju radošumu caur rotaļām un zinātkāri. Tas palīdzēs jums domāt par ikdienas priekšmetiem radoši jaunā veidā.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): Nav nepieciešamas.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai – Random Card Generator.

F2f sesijai – izdrukātas Mindset kartītes, viena katram skolēnam.

Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai – pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās treneris.

Ilgums: 1 stunda.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas

1.2. Radošums: attīstīt radošas un mērķtiecīgas idejas

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: ticiet sev un turpiniet attīstīties

2.2. Motivācija un neatlaidība: koncentrējieties un nepadodieties
2.3. Resursu mobilizācija: vāciet un pārvaldiet nepieciešamos resursus
3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Video, kas jānoskatās pirms uzsāk darbības: "#MindsetMonday : Creativity This fun activity inspires creativity through play and curiosity. It will help you think about everyday objects in creative new ways.

Pilns video:

https://t.co/BKjgH9kuk8

https://t.co/4kdpfHJ8JI

Veidnes, rīki:

Entrepreneurial Mindset Cards (and Random Card Picker!) - VentureLab

35

MashUp Inovācijas

35

MashUp Inovācijas

Apraksts:

Mash-ups ir sadarbības ideju ģenerēšanas metode, kurā dalībnieki izdomā novatoriskas koncepcijas, apvienojot dažādus elementus. Pirmajā posmā dalībnieki apgūst dažādas jomas, piemēram, tehnoloģijas, cilvēku vajadzības un esošos pakalpojumus. Otrajā solī viņi ātri apvieno elementus no šīm jomām, lai radītu jaunas, jautras un novatoriskas koncepcijas. Mash-ups parāda, cik ātri un viegli var nākt klajā ar novatoriskām idejām.

Īss mērķis:

Atbalstīt dalībniekus ātri un viegli ģenerēt novatoriskas idejas.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): Nav nepieciešamas.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — digitālās tāfeles veidne — piemēram, Google Jamboard un sadalījuma telpas.

F2f sesijai – līmlapiņas, marķieri, A4 papīrs, papīra tāfele.

Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

35

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – lerīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai — pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās treneris.

Ilgums: 1 - 2 stundas.

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas

1.2. Radošums: attīstīt radošas un mērķtiecīgas idejas

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

Spēja īsā laikā radīt daudz ideju.

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Mācību palīglīdzeklis: https://toolbox.hyperisland.com/mash-up-innovation

Veidnes, rīki:

https://edu.google.com/intl/ALL_us/jamboard/

36

Komandas Atmiņas Spēle

36

Komandas atmiņas spēle

Apraksts:

Komandas atmiņas spēle ir viena no tiešsaistes komandas veidošanas spēlēm un attālinātām komandas aktivitātēm, kas paredzētas, lai nodrošinātu jautrību un uzlabotu saziņu, vienlaikus stiprinot komandas kultūru. Katrs komandas dalībnieks tiek aicināts iepazīstināt ar sevi, iekļaujot nejaušus faktus par viņu. Pēc ievada spēlētāji mēģina atcerēties nejaušos faktus un saskaņot tos ar īsto personu.

Īss mērķis:

Galvenais ir izveidot saliedētu un interaktīvu vidi darbnīcas dalībnieku vidū, lai veicinātu kopradīšanu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): Nav nepieciešamas.

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — ierīce un interneta savienojums, virtuālās sapulces programmatūra, piemēram, Microsoft Teams.

F2f sesijai – Izklājlapas, viena katram skolēnam, skolotājam un citiem dalībniekiem.

36

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai – nodrošina treneris.

Ilgums: 10 min.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

2.1. Pašapziņa un pašefektivitāte: ticiet sev un turpiniet attīstīties

2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus

3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku

3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Tiešsaites komandas veidošanas spēļu saraksts (teamazing.com)

37

Prāta Kartes

37

Prāta Kartes

Apraksts:

Prāta kartes ir efektīva metode ideju ģenerēšanai, izmantojot asociācijas. Lai izveidotu domu karti, jūs parasti sākat lapas vidū ar galveno tēmu/galveno ideju un no tā brīža strādājat uz āru visos virzienos, lai izveidotu augošu diagrammu, kas sastāv no atslēgvārdiem, frāzēm, jēdzieniem, faktiem un skaitļiem. Grupas, kas piedalās, var izmantot prāta kartes, lai radītu, vizualizētu, organizētu, veiktu piezīmes un pieņemtu lēmumus.

Īss mērķis:

Organizēt idejas un rosināt radošu domāšanu un radošus problēmu risinājumus, izmantojot komandas darbu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): Blokshēma (ieteicams)

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — tiešsaistes domu kartes veidne, piemēram, Miro veidnes, prāta karte Art.

F2f sesijai - A4 Paper Flipchart Paper; marķieri (vēlams dažādas krāsas).

Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

37

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai — daži marķieri un papīrs.

Ilgums: 1 - 2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.3. Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma

1.4. Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi

2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus

3.1. Uzņemties iniciatīvu: rīkojieties

3.2. Plānošana un vadība: nosakiet prioritātes, organizējiet un sekojiet līdzi

3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku

3.4. Darbs ar citiem: sadarbojieties, sadarbojieties un izveidojiet tīklu

3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot

37

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Video, kas jānoskatās pirms uzsāk darbības: https://www.youtube.com/watch?v=nMZCghZ1hB4

Veidnes, rīki: Mind Map Online | Free Mind Mapping Software | Miro

Mind Map Art

38

Dizaina Domāšanas Mini Darbnīca

38

Dizaina Domāšanas Mini Darbnīca

Apraksts:

Dizaina domāšana ir strukturēta pieeja, lai plānotu uz dizainu balstītu stratēģiju un procesu. Tas sniedz pārskatu par dažādiem projektēšanas procesa elementiem un ir sistēmisks paņēmiens projekta ievades vākšanai. Tas ir noderīgi gan iekšējai komunikācijai projekta komandā, gan ārēji ar ieinteresētajām personām. Lai atvieglotu ideju radīšanu, tiek izmantots dizaina domāšanas audekls. Audekls satur 8 elementus: cilvēki, stāstu stāstīšana, izaicinājumi, vīzija, ietekme, vadība, problēma un risinājums. Lai iepazīstinātu studentus ar 8 dizaina domāšanas audekla komponentiem, studentiem tiek dota projekta hipotēžu kopa un lūgts izstrādāt stratēģiju un procesu atbilstoši 8 elementiem.

Īss mērķis:

Dot iespēju novatoriskām komandām vizuāli sadarboties un izdomāt risinājumus savām problēmām vai izaicinājumiem.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas): Personas (ieteicams).

38

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — tiešsaistes dizaina domāšanas kanvas — piemēram, veidnes uz sienas gleznojuma.

F2f sesijai – drukāta Dizaina domāšanas audekla (Design thinking Canvas) izdales materiāli, pa vienam katram studentam; marķieri, līmlapiņas, citi materiāli, kas rosina radošumu.

Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai – pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās treneris.

Ilgums: 2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.1. Iespēju noteikšana: izmantojiet savu iztēli un spējas, lai noteiktu vērtības radīšanas iespējas

1.2. Radošums: attīstīt radošas un mērķtiecīgas idejas

1.3. Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma

1.4. Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi

2.3. Resursu mobilizācija: vāciet un pārvaldiet nepieciešamos resursus
2.4. Finanšu un ekonomikas pratība: attīstīt finanšu un ekonomikas zinātību
2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus
3.1. Uzņemties iniciatīvu: rīkojieties
3.2. Plānošana un vadība: nosakiet prioritātes, organizējiet un sekojiet līdzi
3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku
3.4. Darbs ar citiem: sadarbojieties, sadarbojieties un izveidojiet tīklu
3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Video, kas jānoskatās pirms uzsāk darbības: (681) What Design Thinking Could Be - YouTube

Veidnes, rīki: Design thinking canvas (mural.co)

39

Biznesa Modeļa Mini Darbnīca

39

Biznesa Modeļa Mini Darbnīca

Apraksts:

Uzņēmējdarbības modelis apraksta, kā organizācija rada, nodrošina un uztver vērtību ekonomiskajā, sociālajā, kultūras vai citā kontekstā. Biznesa Modeļa Audekls (Business Model Canvas) tiek izmantots, lai veicinātu šo ideju, piedāvājot vizuālu diagrammu ar elementiem, kas apraksta uzņēmuma vai produkta vērtības piedāvājumu, infrastruktūru, klientus un finanses, palīdzot uzņēmumiem saskaņot savas darbības, ilustrējot iespējamos kompromisus. Lai iepazīstinātu studentus ar 9 BMA komponentiem, studentiem tiek dota biznesa modeļa hipotēžu kopa un tiek lūgts katru no tām ievietot attiecīgajā BMA lodziņā.

Īss mērķis:

Būtiski izstrādāt idejas, aprakstīt, novērtēt un apspriest biznesa modeli, izmantojot Biznesa Modeļa Audeklu.

Nepieciešamās zināšanas (ja tādas ir nepieciešamas):

Būtiski izstrādāt idejas, aprakstīt, novērtēt un apspriest biznesa modeli, izmantojot Biznesa Modeļa Audeklu.

39

Nepieciešamie materiāli mācībspēkam:

Tiešsaistes sesijai — tiešsaistes biznesa kanvas veidne — piem., Miro veidnes, Mural.

F2f sesijai – izdrukāts biznesa kanvas veidnes izdales materiāls, pa vienam katram studentam; marķieri, līmlapiņas, citi materiāli, kas rosina radošumu. Pēc izvēles — «storyboarding» kvadrāti.

Abiem sesiju veidiem – slaidi ar prezentāciju un skaidrojumu.

Nepieciešamie materiāli izglītojamam:

Tiešsaistes sesijai – ierīce un interneta pieslēgums; fiziska vai digitāla piezīmju grāmatiņa piezīmju veikšanai.

F2f sesijai – pildspalva un papīrs. Pārējo nodrošinās pasniedzējs.

Ilgums: 2 stundas.

Konkrētas uzņēmējdarbības prasmes:

1.3. Vīzija: strādājiet pie sava nākotnes redzējuma

1.4. Ideju vērtēšana: izmantojiet idejas un iespējas

1.5. Ētiska un ilgtspējīga domāšana: novērtējiet ideju, iespēju un darbību sekas un ietekmi
2.5. Citu mobilizācija: iedvesmojiet, aizraujiet un piesaistiet citus
3.1. Uzņemties iniciatīvu: rīkojieties
3.2. Plānošana un vadība: nosakiet prioritātes, organizējiet un sekojiet līdzi
3.3. Tikt galā ar nenoteiktību, neskaidrību un risku: pieņemiet lēmumus, kas attiecas uz nenoteiktību, neskaidrību un risku
3.4. Darbs ar citiem: sadarbojieties, sadarbojieties un izveidojiet tīklu
3.5. Mācīšanās caur pieredzi: mācieties darot

Atbalsta materiāli - scenāriji, veidnes, rīki, mācību līdzekļi, vizuālie materiāli:

Video, kas jānoskatās pirms uzsāk darbības:
https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y

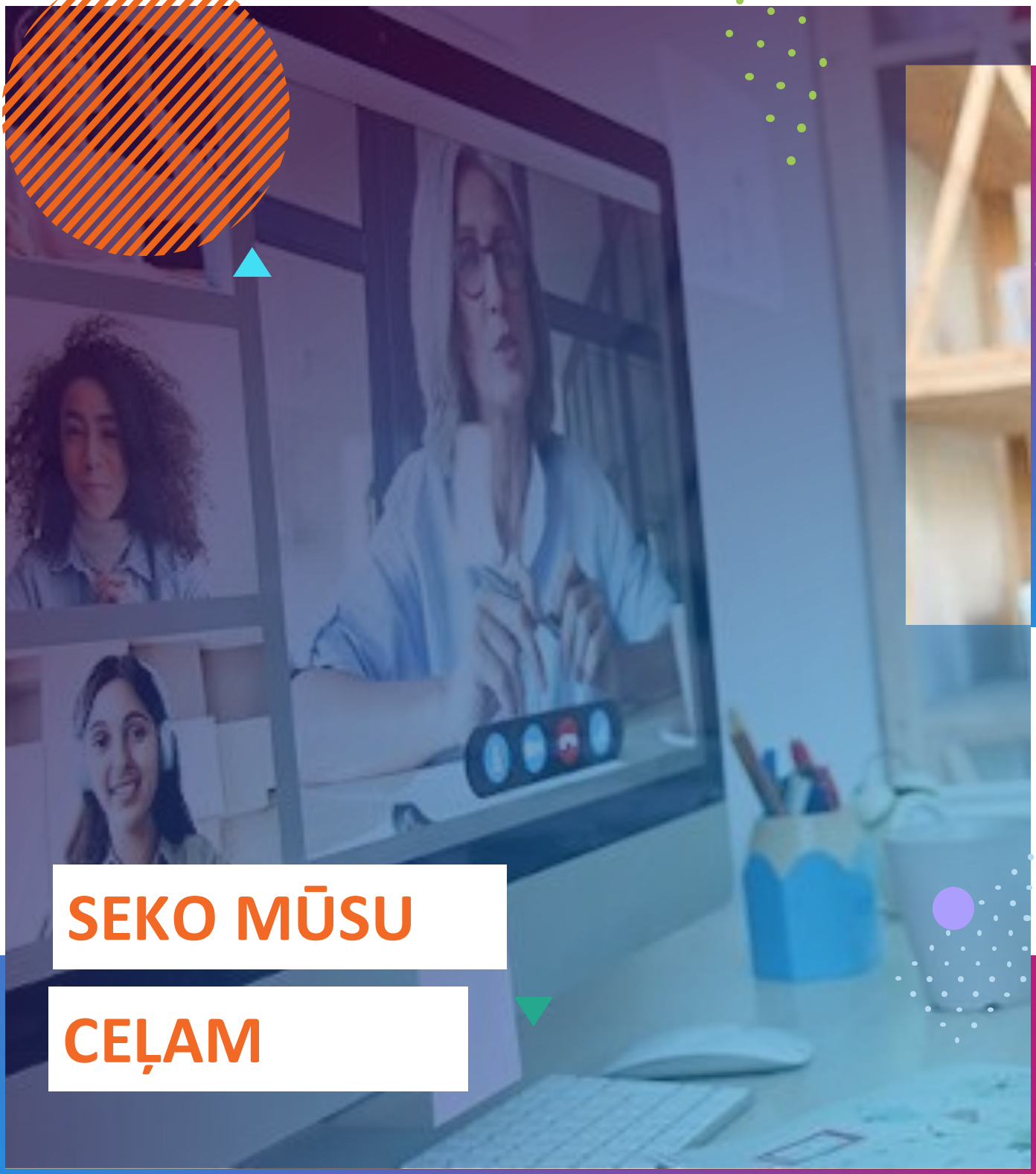
https://www.youtube.com/watch?v=wlKP-BaC0jA

https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY

Veidnes, rīki:

https://miro.com/templates/business-model-canvas/

https://canvanizer.com/new/business-model-canvas



SEKO MŪSU CEĻAM

www. **moowcode**.eu

MOOW CODE

Co-funded by the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.