



Izziv B1: Ideja
Podjetnostni načrt
Osnovne veščine podjetnosti

Priročnik za učitelje



Načrt učnega sklopa

Tema	Podjetnostni načrt – Mini plakat
Raven	B1
Čas/dolžina	Minimalno 10 učnih ur
Za kaj gre - ideja v ozadju	Že razvoj ideje skupaj s trajnostnim poslovnim modelom je sam po sebi izziv. Dijaki se bodo naučili tehnik in strategij za izboljšanje razvoja idej, kot tudi alternativnih načinov za izvedbo le teh.
Podjetnostne kompetence glede na okvir	<p>Razvoj idej - odnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sposoben sem prevzeti odgovornost za zadano nalogo. • Pri izvedbi nalog sem se sposoben soočiti z morebitno konkurenco. <p>Razvoj idej - prepoznavanje priložnosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Razvijem lahko ideje. • Znam prepoznati in izkoristiti priložnosti. • Predstaviti znam osnutek koncepta. <p>Trajnostno razmišljanje - vloga vizionarja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • S svojimi idejami želim v podjetništvu in družbi prispevati k ekološko in družbeno razumnemu vedenju, ki je usmerjeno v prihodnost. <p>Trajnostno razmišljanje – finančna pismenost:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sposoben sem analizirati, če moja ideja bo ali ne bo ustvarila dobiček.
Jezikovne kompetence	<p>Svojo idejo lahko opišem v dobro strukturiranem besedilu, tako ustno kot pisno (uvod – rešitev – zaključek)</p> <p>S konkretnimi primeri lahko argumentiram, zakaj moja ideja na trgu in v družbi ima priložnost za izvedbo.</p>
Pojmi (na plakatu)	Ideja, ustvarjalnost, poslovni model, plakat, oblikovanje, uporaba, izvedba, dobiček, trajnost
Ocena	<p>Opišite poslovno idejo (individualno)</p> <p>Razvijte in zapišite trajnostni poslovni model z uporabo plakata podjetnostnega načrta (v skupinah)</p> <p>Samovrednotenje</p>
Potrebno	Dijaki morajo poznati primere dobrih idej, ki so sčasoma bile izvedene.

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



predznanje Prav tako naj bi zaključili Izziv: Junak.

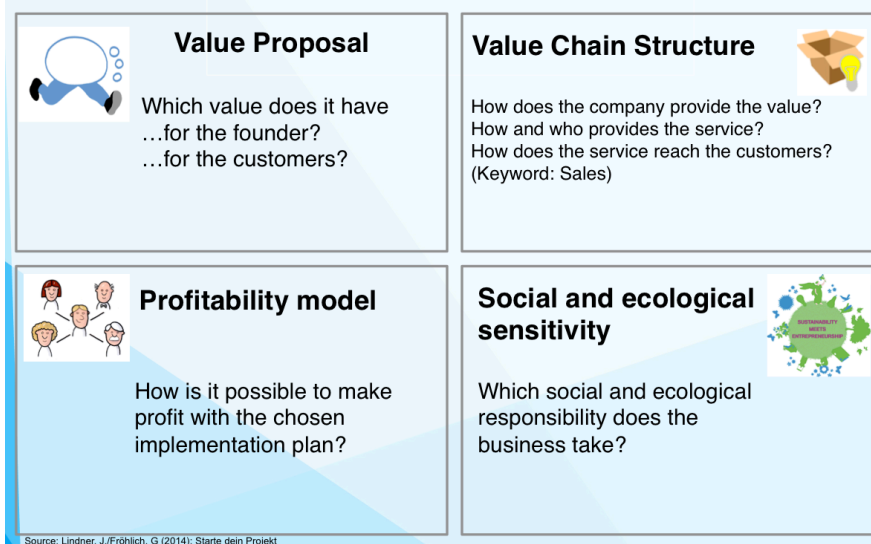
Spodbuda in koncentracija Za podporo vašega izziva izberite ustrezno vajo! Kliknite na spodnjo povezavo za dostop do telesnih vaj, ki pomagajo dijakom pri koncentraciji in spodbudi: www.youthstart.eu (Video posnetki in opisi v PDF obliki, za prenos).

Potrebna gradiva Dokumenti: Dijakom sta na voljo dva delovna zvezka. Ne pozabite fotokopirati listov Naša ekonomija potrebuje nove ideje in Od ideje do trajnostnega poslovnega modela.

Prav tako sta za podporo razvoja idej z uporabo idejnega plakata kot tudi za trajnostni poslovni model z uporabo plakata podjetnostnega načrta - trajnostni poslovni model, na voljo dve PowerPoint predstavitvi.

Za razvoj idej in zapisovanje posameznih poslovnih modelov uporabite stojalo z listi. Vsaki skupini dijakov za delo dajte 1-2 stojali z listi (ali šeleshamer papir). Poslovnega modela (glejte spodnji diagram) ne pozabite oblikovati in narisati na stojalo z listi, da ga bodo dijaki lahko videli. Rezultati iz skupinskega dela naj se prikažejo v PowerPoint predstavitvi.

Sustainable Business Model – Mini Canvas



Flomastri za stojalo z listi in listki različnih velikosti

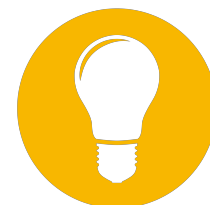
Ena knjiga inovativnih idej po udeležencu.

Igra trgovanja. Za več podrobnosti glejte dodatek A.

Naredite dovolj kopij Vrednotenja učitelja (Delovni list 3), da boste lahko ocenili prepričevalni esej vsakega dijaka.

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Koraki izvedbe Navodila za ta izziv vsebujejo številne različne dejavnosti (nekatero so razdeljene).

[Korak 1 / Igra trgovanja (neobvezno)]

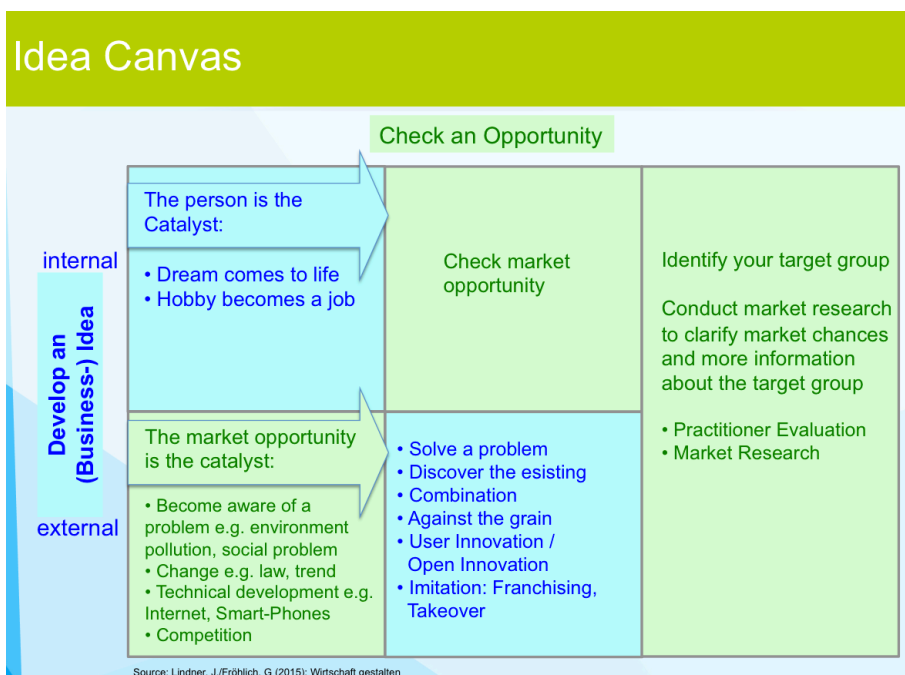
Dejavnost je uvod v Skrivnosti za uspeh in prikazuje tehnike in strategije za podporo te teme. Dijaki se bodo naučili trgovanja z viri, ki jih bodo prejeli. Dijaki prejmejo različne količine virov. To simbolizira, da vsa podjetja na začetku nimajo enakih virov. Dijaki se bodo prav tako naučili, kako lahko nekatera podjetja doživijo prepoved trgovanja, odvisno od tega, kje se nahajajo in v kateri industrijski panogi delujejo. Glejte dodatek A za navodila po korakih.]

Korak 2 / zaznavanje poslovnih idej

Dijaki se pogovorijo o poslovni ideji, ugotovitve napišejo na listke in jih na kratko predstavijo. Ta dejavnost je odlično neformalno oblikovno vrednotenje dijakov za merjenje razumevanja in dojetanja poslovnih idej kot tudi koncepta *ideje*. Kot razširitev dejavnosti, lahko na kratko prikažete primere japonskih izumov (nekateri so bili uspešni in nekateri ne). Dijaki nato ideje ocenijo in izberejo tiste za katere menijo, da so najboljše. (Enostavno v Google iskalnik vnesite: *čudni japonski izumi* (Weird Japanese Inventions))

Korak 3 / ustvarjalnost pripomore k novim (poslovnim) idejam

Razvoj idej se bo spodbujal z ustvarjalnimi in strukturiranimi tehnikami in strategijami. Dijaki se bodo naučili, kako se ideje lahko razvijejo tako iz notranjih kot zunanjih vplivov. (Glejte delovni zvezek za dijake *Naša ekonomija potrebuje nove ideje*)





Korak 4 / Opišite lastno poslovno idejo

Ko dijaki končajo s korakom 3 in so razvili lastno poslovno idejo, bodo napisali opis lastne ideje (približno 3000 znakov).

Korak 5 / Od ideje do trajnostnega poslovnega modela

Uporabite primer iz študije primera za prikaz tega, kako se ideja lahko razvije v trajnostni poslovni model. Korak za korakom bo trajnostni poslovni model (glej *Od ideje do trajnostnega poslovnega modela* in *Začni svoj projekt*) natančneje pojasnil temeljno idejo poslovnega modela in odgovoril na naslednja vprašanja:

Kakšne so prednosti za razvijalca ideje in za ciljno skupino? Na koncu bodo dijaki predstavili še svoje razmišljanje.

Kako je to idejo mogoče izvesti? Kako bi to lahko storili mi? Prikaži v dveh barvah: 1) kaj lahko narediš ti sam (ključna aktivnost) in katere komponente je treba dostaviti (izkoriščanje zunanjih virov).

Kako mora izgledati model dohodka/dobička za izvedbo?

Je ideja že ekološko in družbeno odgovorna ali je ideja izvedljiva? (ekološko = okolju prijazno, družbeno = socialna dimenzija, vodstvo/kultura/koliko je skupinskega dela?)

Korak 6 / Alternativno razmišljanje

Po primeru iz študije primera (Korak 5), bodo dijaki začeli z delom na lastnem poslovnem modelu. Dijaki lahko kot izhodišče uporabijo svojo idejo ali pregledajo različne težave, za katere morajo najti kreativno rešitev (npr. prebivalstvo ne zamenja dovolj pogosto zobnih ščetk, ali prebivalstvo ni dovolj telesno aktivno.) Izbrati je treba področje problema, ki je dijakom udobno in poznano. Dijaki naj v majhnih skupinah poskušajo ustvariti čim več možnih kreativnih poslovnih idej za rešitev problema in jih napišejo na listke. Vsaka skupina dobi listke drugačne barve. Za dokončanje dejavnosti imajo največ 15 minut časa. Sedaj se dijaki iz vsake skupine heterogeno razdelijo v druge skupine.

Predstavniki iz vsake skupine predstavi ideje svoje skupine, da lahko vsi vidijo izbor idej. Dijaki se na koncu odločijo za eno idejo, ki bi jo bilo treba razviti naprej in za katero bi bilo treba napisati poslovni model. Korak za korakom naj vsaka skupina razpravlja o vseh štirih perspektivah (uporaba, strateška izvedba, model donosa in tudi ekološka, socialna in kulturna perspektiva) in odgovore napiše na listke. Na koncu vse skupine pridejo skupaj in kot razred, skupine ena za drugo predstavijo svoje ideje in poslovne modele. To prav tako predstavi priložnost da vrstniki podajo povratne informacije in da skupine pridobijo dodatne perspektive, da lahko svoj poslovni model izboljšajo. Skupni čas, potreben za predstavitev poslovnih idej je odvisen od števila predstavljenih idej. Predvidite 10 minut za predstavitev in dodatnih 10 minut za razpravo. Medtem ko

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



dijaki govorijo o morebitni izvedbi, naj skupina na listke napiše katere dejavnosti lahko izvedejo sami (ključne dejavnosti) in katere je treba dobaviti (izkoriščanje zunanjih virov). Dijaki še naprej delajo v istih skupinah kot v koraku tri in imajo listke različne barve. Pred zaključkom naloge je temeljno idejo poslovnega modela treba ponovno proučiti.

Korak 7 / Napšite svoj trajnostni poslovni model (delovni list 1)

Dijaki bodo v majhnih skupinah razvili lastni trajnostni poslovni model, v skladu s predstavljenim plakatom podjetnostnega načrta.

Idealno bi bilo, če bi dijaki lastne realne ideje predložili v idejnem tekmovanju (Glejte *Izziv: Trg* ki se zlahka poveže z njihovim izzivom in bi dijake pripravil na idejno tekmovanje.)

Korak 8/ Samovrednotenje ob koncu učnega sklopa (delovni list 2 + 3)

Opraviti individualno: Dijaki se sami ovrednotijo. Previdno preberite vsak atribut. Dijakom dajte čas, da razmislijo in se ovrednotijo z obkrožanjem ustreznih smeškov. Morda bo treba dodatno pojasniti vsak atribut z navedbo primera (npr. *sposoben sem izpolniti enostavne naloge* - lahko navedeš primer naloge, ki si jo opravil? Po zaključku, jih lahko zberete ali uporabite za razpravo v razredu.)

Opraviti v parih ali skupaj: V razredu skupaj preberite vsako vprašanje in omogočite dijakom čas, da napišejo odgovore. Za zaključno razpravo uporabite ta delovni list! Ta delovni list je odličen način, da staršem dokažete, kaj se je njihov otrok naučil!

Uporabne povezave

O projektu Izzivi podjetnosti za mlade:
www.youthstartproject.eu

Več učnega gradiva (vključno z videi):
www.youthstart.eu

Čudni japonski izumi
https://www.youtube.com/watch?v=txMyji4N_CQ

Od kod prihajajo dobre ideje:
<https://www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFU>

Sir Ken Robinson: Ustvarjalnost (TedX Talk)
<https://www.youtube.com/watch?v=YYacgRldEDA>

Viri Lindner, J./Fröhlich, H.: Oblikovanje gospodarstva, Dunaj 2015
Steve Mariotti

Predlagane knjige

Delovni zvezki za razvoj idej in trajnostnega poslovnega modela so povzeti po knjigi od Lindner, J./Fröhlich, G.: Oblikovanje gospodarstva, Dunaj 2015 (Wirtschaft gestalten, Vienna 2015) (z dovoljenjem od ÖBV).

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Lindner, J./Fröhlich, G.: Začni svoj projekt (Start Your Project, Vienna 2014)

Avtorji Johannes Lindner (avtor in urednik), Gerald Fröhlich (urendik), Inge
Uredniki Koch-Polagnoli (soavtorica), Chadwick V.R. Williams (vrednotenje)

Grafično oblikovanje Valentin Mayerhofer (postavitev), Peter Strohmberger (ikone),
Gerald Fröhlich (grafika)

Prevod Chadwick V.R. Williams (angleški prevod), Martina Jeric-Ruzvovits
Redakcija (angleški prevod), Heidi Huber (nemška redakcijaRedaction), Werner Holzheu (nemška redakcija), Valentin Vertneg (nemška in angleška redakcija), Maureen Maher-Wizel (angleška redakcija)

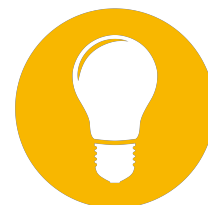


Dodatek A - Igra trgovanja

Kateri cilji?	<p>S pomočjo te dejavnosti o uspešnem podjetnostnem mišljenju bodo dijaki lahko poglobili razumevanje sledečega:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viri niso enakovredno porazdeljeni (še posebej takrat, ko ustanavljaš podjetje), zato v trgovanju ne morejo vsi sodelovati na enak način. • Tisti, ki imajo minimalne vire lahko še vedno tržijo, da nastane obojestranska korist in občutek zadovoljstva. • Nekatera podjetja lahko glede na državo v kateri delujejo in industrijo v kateri delujejo naletijo na prepoved trgovanja. • Za odkrivanje rešitev je potreben razmislek o realnih vsakodnevnih situacijah, prav tako pa je način za uporabo teorije v praksi.
Kako? Priprava	<ul style="list-style-type: none"> • Pripravite <i>vrečo dobrot</i> s tremi predmeti, v papirnati vrečki, za vsakega dijaka. Vsako vrečko označite s črkami A, B, C ali NE v različno velikih skupinah. Vsaka vrečka mora vsebovati tri predmete; vendar se posamezni predmeti v vsaki vrečki morajo razlikovati. Skupna vrednost vseh predmetov v vrečki se prav tako mora razlikovati. Različne vrednosti v vsaki vrečki simbolizirajo, kako na novo ustanovljena podjetja začnejo z različnimi količinami virov. Dobrote lahko karkoli; čokolade, radirke, gobice, pisala, in tudi predmeti, ki jih je mogoče razstaviti in razdeliti na več vrečk (npr. igrača žirafa, ki je sestavljena iz treh delov - dajte kos žirafe v vsako vrečko in videli boste kakšno <i>rednost</i> ima žirafa za dijake za <i>trgovanje</i>, dokler ne dobijo vseh treh kosov in popolne žirafe). • Na voljo je rubrika za merjenje zadovoljstva dijakov med igro. Ta služi kot pomemben podatek za zaključno razpravo. • Najprej preučite rubriko primeri, da boste vedeli, kako jo uporabiti (dodatek B) • Dejansko rubriko (dodatek C) projicirajte na zaslon in jo izpolnite, ko bodo dijaki zaključili z igro. Rezultati rubrike bodo služili za zaključno razpravo. • Dijakov pojasnite pravila. A) Ni jim dovoljeno trgovati brezplačno (nič zamenjati za nekaj) in B) ni jim dovoljeno krasti.
1. Krog	<ul style="list-style-type: none"> • Vsak dijak prejme svojo <i>vrečko dobrot</i> in vanjo lahko pogleda, vendar ostalim dijakom ne sme pokazati kaj je v njej. Da razredu razložite pravila, vi morate pokazati, kaj imate v vrečki. Vsakokrat, ko iz vrečke potegnete predmet, izrazite svoje zadovoljstvo in pojasnite zakaj predmet za vas je ali ni koristen (npr. izvalcite pero in pokažite vaše zadovoljstvo, saj učitelji vedno potrebujejo nova pisala – visoko vrednost. Iz vrečke potegnite vrečko gumijastih medvedkov in se namrščite, saj sladkarji ne jeste radi - manjša vrednost.) • Navodila za rubriko (dodatek C), prosite dijake, da pogledajo v svoje vrečke in vsebine ne razkrijejo nikomur. Začnite z izjavo, <i>prvi dan trgovanja, trg je odprt</i> Prosite jih, da ocenijo svojo trenutno zadovoljstvo glede na to, kar imajo. Rezultate zapišite v rubriko. Opomnite jih, da predmeti simbolizirajo

Izziv B1: Ideja

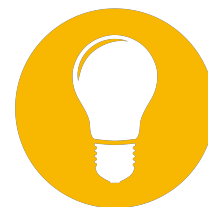
Izzivi podjetnosti za mlade



	vire, ki jih imajo, kot na novo ustanovljeno podjetje.
2. Krog	<p>Začnite z izjavo, <i>drugi dan trgovanja, trg je odprt</i> Prosite dijake, da predmete vzamejo iz vrečke in jih postavijo na mizo pred sabo. Nato prosite dijake, naj vstanejo, se sprehodijo po razredu in pogledajo, kaj imajo sošolci. Nato recite dijakom naj vse predmete vrnejo v svojo vrečko in poslušajo naslednji korak.</p> <p>Navodila za rubriko (dodatek C): Prosite dijake, da ocenijo svojo trenutno zadovoljstvo. Rezultate zapišite v rubriko.</p>
3. Krog	<p>Začnite z izjavo, <i>tretji dan trgovanja, trg je odprt</i> Dijaki, ki imajo na svoji vrečki črko A, lahko trgujejo le z dijaki, ki imajo na vrečki prav tako črko A. Dovoljeno jim je, da med seboj zamenjujejo in tržijo predmete. Enako velja za dijake, ki imajo na vrečkah črke B in C. Dijaki, ki imajo na vrečki napisano NE, ne smejo trgovati in lahko druge le opazujejo. (<i>Dijaki naj ne bi vedeli, da to predstavlja prepoved trgovanja - to bodo izvedeli pozneje.</i>) Sedaj pa dijake prosite, da prenehajo s trgovanjem in se vrnejo na svoja mesta.</p> <p>Navodila za rubriko (dodatek C): Prosite dijake, da ocenijo svojo trenutno zadovoljstvo. Rezultate zapišite v rubriko.</p>
4. Krog	<p>Začnite z izjavo, <i>četrti dan trgovanja, trg je odprt</i> Vsi dijaki lahko med seboj trgujejo. Sedaj pa dijake prosite, da prenehajo s trgovanjem in se vrnejo na svoja mesta.</p> <p>Navodila za rubriko (dodatek C): prosite dijake, da ocenijo svojo trenutno zadovoljstvo. Rezultate zapišite v rubriko.</p>
Zaključek	<p>Dijaki bodo v vsakem krogu razmislili o svoji stopnji zadovoljstva in kako se je ta z napredovanjem dejavnosti spremenila. Analizirajte možne vzroke za njihove spremembe v zadovoljstvu. Vsi ti skupinski odgovori se morajo napisati na tablo in o njih se naj razpravlja. Dijake prav tako vprašajte kako so prišli do medsebojnega dogovora. Prav tako lahko nekaj dijakov prosite, da razložijo svoj postopek ali strategijo trgovanja. So imeli občutek, da je vsaka kupčija pravična? Zakaj ja ali zakaj ne? So bili vedno prišli do situacije obojestranske koristi? Dijakom razložite kaj se je zgodilo v tretjem krogu in zakaj dijaki z "NE" niso smeli trgovati. Dijakom povejte, da to simbolizira prepoved trgovanja in da vse države nimajo enakih pravic do trgovanja v vseh industrijskih panogah. So dijaki razmišljali in razpravljali o tem, če je to pošteno? Poznajo kakšne primere prepovedi trgovanja? Kako ste se soočili s tem, da viri za vašo na novo ustanovljeno podjetje niso bili enakomerno razdeljeni? Razkrijte skupni rezultat za vsak krog in igro. Analizirajte vsak krog in se z dijaki pogovorite o tem zakaj se je raven zadovoljstva dvigovala ali padala. Prosite jih, da opredelijo, kateri predmeti so pomagali k povečanju zadovoljstva in kateri k zmanjšanju. Prav tako jih vprašajte, zakaj so nekateri predmeti bili vredni več kot drugi. Kateri dejavniki so določili vrednost predmetov? Rubrika služi kot odlična podlaga za smiselno razpravo o trgovanju znotraj na novo ustanovljenega podjetja!</p>
Razširitev	Kot celotna skupina, razvijte miselni vzorec s centralnim mehurčkom ali krogom,

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



ki navaja *Uspešno poslovno mišljenje*.

Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade



Dodatek B

Oglejte si ta vzorec, da boste razumeli, kako rubrika deluje.

1. Po vsakem krogu, prosite dijake, da za vsako raven zadovoljstva dvignejo roke. Preštejte število rok in število dijakov vpišite v polje.
2. Ponovite postopek od ravni zadovoljstva 5 do ravni 1.
3. Pojdite na začetek in število dijakov pomnožite z ravno. Primer V ravni 5 - skupno 2 dijaka x 5 (raven) = 10

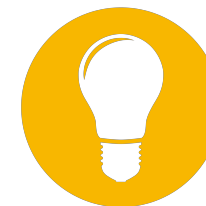
Raven zadovoljstva	1. Krog		2. Krog		3. Krog					4. Krog	
	Samovrednotenje vseh (brez trgovanja)		Samovrednotenje vseh (Za tem ko so pogledali v vrečke, vendar še niso trgovali)		Samo A, B, C Samovrednotenje		Samo tisti z NE Samovrednotenje		Vsote (krog 1) + (krog 2)	Samovrednotenje (Vsi lahko tržijo med sabo)	
	št. dijakov	Skupno	št. dijakov	Skupno	št. dijakov	Skupno	št. dijakov	Skupno	Skupno	št. dijakov	Skupno
5 😊😊😊😊😊	2	10									
4 😊😊😊😊	4	16									
3 😊😊😊	10	30									
2 😊😊	5	10									
1 😊	3	3									
Skupaj		69									



Izziv B1: Ideja

Izzivi podjetnosti za mlade

Legenda: 5 = ekstremno zadovoljen 4 = zelo zadovoljen 3 = zadovoljen 2 = nekoliko zadovoljen 1 = ne preveč zadovoljen



Dodatek C

Skupinska rubrika za razpravo o igri trgovanja

Raven zadovoljstva	1. Krog		2. Krog		3. Krog					4. Krog	
	Samovrednotenje vseh (brez trgovanja)		Samovrednotenje vseh (Za tem ko so pogledali v vrečke, vendar še niso trgovali)		Samo A, B, C Samovrednotenje		Samo tisti z NE Samovrednotenje		Vsote (krog 1) + (krog 2)	Samovrednotenje (Vsi lahko tržijo med sabo)	
	št. dijakov	Skupaj	št. dijakov	Skupaj	št. dijakov	Skupaj	št. dijakov	Skupaj	Skupaj	št. dijakov	Skupaj
5 😊😊😊😊😊	2	10									
4 😊😊😊😊	4	16									
3 😊😊😊	10	30									
2 😊😊	5	10									
1 😊	3	3									
Skupaj		69									

Legenda: 5 = ekstremno zadovoljen 4 = zelo zadovoljen 3 = zadovoljen 2 = nekoliko zadovoljen 1 = ne preveč zadovoljen



Povratne informacije

Izpolnite, ko končate s posameznim sklopom projekta Izzivi podjetnosti za mlade.

Raven in naziv izziva: Izziv B1: Ideja

Perspektiva učitelja:

1. Ste se kot učitelj iz tega izziva naučili česa novega? Če je odgovor pritrdile, navedite kaj.
2. Ali vas je v tem izzivu kaj osebno navdihnilo? Če je odgovor pritrdile, navedite kaj.

Učna gradiva:

3. Kateri deli učnega gradiva iz tega izziva so bili koristni? Navedite primere.
4. Vam je bila katera izmed dejavnosti v okviru izziva še posebej všeč? Če je odgovor pritrdilen, jo navedite.
5. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z učnimi gradivi? Če je odgovor pritrdilen, jih navedite.

Perspektiva dijaka

6. Kaj so dijaki spoznali v okviru tega izziva? Česa so se naučili? Navedite primere.

Gradivo za dijake:

7. Kateri deli gradiva za dijake iz tega izziva so bili koristni?
8. Je dijake katera vaja iz izziva še posebej pritegnila? Katera?
9. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z gradivom za dijake? Če je odgovor pritrdilen, jih navedite.

Učni načrt:

10. Ali bi v tem izzivu priporočali kakršne koli spremembe v zvezi z učnim načrtom? Če je odgovor pritrdilen, navedite primere in pojasnite.

Zahvaljujemo se vam, da ste si vzeli čas in izpolnili ta list. Vaše mnenje je za nas pomembno. Z njim nam pomagajte sproti razvijati ta dokument, da bo čim bolj usklajen z vašimi pedagoškimi potrebami. Odgovore na zgornja vprašanja pošljite raziskovalni skupini projekta Izzivi podjetnosti za mlade.

Tukaj dodajte informacije za stik z vašo nacionalno raziskovalno skupino.