



**JAUNIMO KARJEROS CENTRAS**

Kvalifikacijos tobulinimo programa

**Verslumo akademija**

**Aktualumas:**

Verslumas – tai asmens gebėjimas idėjas paversti veiksmais, apimantis jo kūrybiškumą, naujoves, pasirengimą rizikuoti, gebėjimą planuoti, valdyti projektus [EK pasiūlymas ... KOM(2005)584]. Tai asmens mąstymo būdas ir asmeninės socialinės, vadybinės bei asmeninės kompetencijos, leidžiančios kiekvienam turimas žinias pritaikyti savo kasdieniam gyvenimui bei prisiimti riziką už padarytus sprendimus.

Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programoje teigiama, kad Lietuva yra viena labiausiai atsilikusių tarp ES šalių, vertinant bendruosius novatoriškumo rezultatus ekonominėje veikloje (naujų produktų pardavimas) ir intelektinės nuosavybės vystyme (prekių ženklų kūrimas). Šie faktai atskleidžia verslumo gebėjimų stokos visuomenėje problemą. Nors Lietuvos formaliojo švietimo sistemos veiklos kiekybiai indėlio rodikliai yra geri, ES kontekste išryškėja veiklos rezultatų ir poveikio trūkumai. Darytina išvada, kad bendrojo lavinimo mokyklose mokiniai neįgyja jų gyvenimui ir ateičiai reikalingų gebėjimų, kurie padėtų realizuoti turimas idėjas, skatintų jų kūrybiškumą ir savarankiškumą, mokytų priimti ir realizuoti sau ir visuomenei svarbius sprendimus.

Atlikti tyrimai rodo dėmesio mokytojų kvalifikacijos tobulinimui verslumo ugdymo srityje stoką, lėtą verslumo ugdymo metodų integravimą integravimą į mokomuosius dalykus [Danikauskienė R.,2006]. Ugdant verslumą, mokiniai pasigenda neformalaus ugdymo veiklų vasaros metu ar savaitgaliais [Gaidys R.,2009]. Jų nuomone, labiausiai prie verslumo ugdymo tobulėjimo mokykloje prisidėtų vedami praktiniai užsiėmimai ir dalyvavimas projektinėje veikloje [Golcova R.V.,2008].

Ši kvalifikacijos tobulinimo programa skirta bendrojo lavinimo ir profesinių mokyklų mokytojams, kurie moko arba planuoja mokyti pagal verslumo integruojamąją programą. Programos tikslas – plėtoti mokytojų motyvaciją, savimonę ir kompetencijas dirbti bendradarbiaujant ugdant moksleivių verslumo supratimą, praktinius įgūdžius bei žadinant verslumo dvasią įvairių dalykų pamokose. Programos klausytojams bus pasiūlyta novatoriškų metodų ir priemonių, leidžiančių tinkamai integruoti verslumo ugdymo metodus į ugdymo turinį, ugdyti mokinių kūrybiškumą, padėti pažinti savo ir visuomenės norus bei poreikius, mokyti priimti sprendimus ir realizuoti išsikeltas verslo/verslumo projektų idėjas. Programos klausytojai taip pat bus supažindinami su pagrindiniais produkto kūrimo aspektais, marketingo veiklos principais ir strategijomis, kas yra vienas esminių dalykų, siekiant sukurti ir parduoti asmens ir visuomenės poreikį atitinkančius produktus. Programos metu kompiuterinio modeliavimo pratybų pagalba taip pat bus plėtojami mokytojų gebėjimai taikyti specialias kompiuterines verslumo ugdymo mokomąsias priemones ir kitas informacines technologijas verslumo ugdymui pamokose.

Programos vykdymo metu jos klausytojai bus įtraukti į aktyvią savarankišką ir praktinę veiklą. Jie atliks savarankiškas užduotis, skirtas gautų žinių įtvirtinimui, atnaujins savo dalyko ugdymo planus, į juos integruojant verslumo ugdymo metodus, rengs ir ves integruotas verslumo ugdymo pamokas savo mokiniams, turės galimybę stebėti verslo, įvairios darbinės veiklos ir produktų kūrimo bei realizacijos procesus įmonėse ir organizacijose. Programos klausytojai taip pat bus įtraukti į projektinę veiklą, kurios metu kels versl(um)o idėjas ir jas realizuos. Taip bus sudarytos sąlygos jų gautas žinias ir gebėjimus pritaikyti praktinėje veikloje. Programos klausytojams taip pat bus teikiama metodinė pagalba ir konsultacijos, siekiant maksimalios programos naudos ir jos rezultatų kokybės.

Tikimasi, kad kvalifikacijos tobulinimo programa padės atnaujinti ugdymo turinį Lietuvos bendrojo lavinimo ir profesinėse mokyklose ir taip spręsti verslumo gebėjimų stokos visuomenėje problemą. Tikimasi, kad ji prisidės prie Lietuvos švietimo sistemos tobulinimo ir jos rezultatų gerinimo.

**Tikslas:**

– plėtoti mokytojų motyvaciją, savimonę ir kompetencijas dirbti bendradarbiaujant ugdant moksleivių verslumo supratimą, praktinius įgūdžius bei žadinant verslumo dvasią įvairių dalykų pamokose.

**Trukmė:**

Bendra programos trukmė – 132 val. Iš jų:

• Auditoriniai mokymai – 40 val.

• Savarankiškas darbas – 64 val.

• Mokyklų komandų konsultavimas – 19 val.

• Individualus programos dalyvių konsultavimas – 7,5 val.

• Savianalizė, veiklos vertinimas – 1,5 val.

**Turinys:**

Mokymuose nagrinėjamos tokios temos, kaip pasaulio piliečio sąvybės, gebėjimai ir vertybės, pasaulinės problemos, jų priežastys ir pasekmės, tūkstantmečio vystymosi ir darnaus vystymosi tikslai, pasaulinės tarpusavio sąsajos, globalaus švietimo sąvoka, globalaus švietimo metodai praktikoje.

**Programos uždaviniai:**

* Motyvuoti (skatinti) mokytojų bendruomenes dirbti bendradarbiaujant ugdant jaunimo verslumo pradmenis.
* Suteikti mokytojams žinių verslumo, verslo bei vadybos srityse ir praktinių gebėjimų šias žinias pritaikyti mokinių kūrybiškumo ir verslumo ugdyme
* Ugdyti mokytojų gebėjimus taikyti įgytas žinias savo dalyko pamokose naudojant įvairias jaunimui patrauklias mokymo formas ir metodus.
* Sudaryti galimybes tolimesniam/nuolatiniam mokytojų kvalifikacijos tobulinimui ir gerosios patirties sklaidai, per mokyklos ryšių su įvairiomis institucijomis stiprinimą

**Programos turinys:**

 Programą sudaro trys moduliai:

1. Verslumo samprata. Teorinės ir praktinės verslumo ugdymo prielaidos mokykloje.

2. Versl(um)o idėjos pagrindimas. Sprendimo priėmimas ir pasiruošimas idėjos realizavimui

3. Versl(um)o idėjos realizavimas. Marketingas ir komunikacija

**Metodika:**

Programoje naudojami įvairūs mokymo būdai:

 - Atliktos savarankiškos užduotys,

- Grįžtamasis ryšys iš konsultantų;

- Savianalizė;

- Veiklos vertinimas (mokinių požiūriu).

**Numatomas rezultatas**:

Dalyviai įgis žinių ir supratimo apie:

* pagrindinius verslumo ugdymo principus;
* verslumo ugdymo prielaidas mokykloje;
* verslumo ugdymo integravimo į ugdymo procesą galimybes;
* efektyvius metodus ir priemones mokinių verslumui ugdyti;
* versl(um)o projektų planavimą ir realizavimą;
* produkto kūrimo ir pateikimo vartotojui procesą.