

WITAMY W MOOW CODE

PODRĘCZNIK DZIAŁAŃ MOOW



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

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi aprobaty dla jej treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów, a Komisja nie odpowiada za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

"Zasoby MOOW CODE © 2024 stworzone przez Konsorcjum MOOW CODE są licencjonowane na podstawie licencji CC BY-NC-SA 4.0. Aby zobaczyć kopię tej licencji, odwiedź stronę <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie do EntreComp
2. Wprowadzenie do Moow Playbook
3. Mapa empatii
4. Drzewa decyzyjne
5. Mapa podróży klienta
6. Cechy przedsiębiorcze i studium przypadku
7. Wyzwanie 9 kropek
8. Pitch Deck
9. Odkrywanie kreatywności
10. Odkryj cyfrową kreatywność
11. Dziennik emocjonalny
12. Rozpoznawanie emocji
13. Oparty na uważności trening radzenia sobie ze stresem
14. Aplikacja mobilna oparta na uważności
15. Metoda "co by było, gdyby"
16. Prototyp „low fidelity”
17. Hook Framework
18. Quiz online
19. Oglądanie wideo online
20. Odgrywanie ról i nagrywanie (online)
21. Krótkie prezentacje
22. 365 Brainwiting



**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.

SPIS TREŚCI

- 23. Kreatywne opowiadanie historii
- 24. Nowi ludzie, nowe pomysły
- 25. 100 odcieni szarości
- 26. Analiza trendów konsumenckich
- 27. Zwariowana gra w wynalazki
- 28. Wprowadzenie do kursu
- 29. Burza mózgów (faza myślenia dywergencyjnego)
- 30. Czapki De Bono
- 31. Metodyka Kano
- 32. Systematyczny przegląd literatury
- 33. Szablon modelu biznesowego
- 34. Karty nastawienia przedsiębiorczego
- 35. Innowacja MashUp
- 36. Drużynowa gra pamięciowa
- 37. Mapowanie myśli
- 38. Miniwarsztat Design Thinking
- 39. Miniwarsztat modelu biznesowego



**Co-funded by
the European Union**

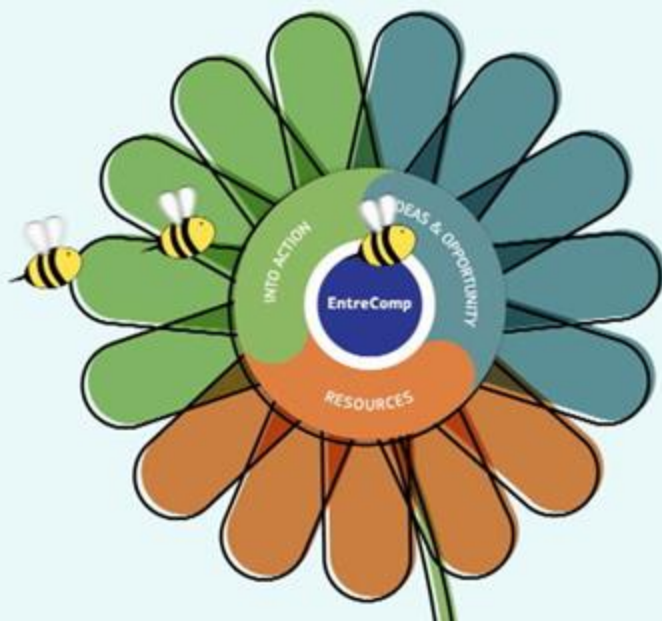
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PRZEWODNIK PO MOOW CODE

01

WPROWADZENIE DO ENTRECOMP



Czym jest EntreComp?

Żyjemy w szybko zmieniającym się społeczeństwie, w którym ważne jest, aby każdy miał zdolność do wykorzystywania możliwości i pomysłów, współpracy z innymi, zarządzania dynamicznymi karierami i kształtowania przyszłości dla wspólnego dobra.

Aby osiągnąć te cele, potrzebujemy ludzi, zespołów i organizacji o **przedsiębiorczym nastawieniu** w każdym aspekcie życia.

Komisja Europejska opracowała EntreComp: **Europejskie Ramy Kompetencji w zakresie Przedsiębiorczości** jako ramy odniesienia w celu wyjaśnienia, co oznacza przedsiębiorczy sposób myślenia.

EntreComp oferuje kompleksowy opis wiedzy, umiejętności i postaw, których ludzie potrzebują, aby być przedsiębiorczymi i tworzyć wartość finansową, kulturową lub społeczną dla innych.

EntreComp to **wspólne ramy odniesienia**, które identyfikują **15 kompetencji w trzech kluczowych obszarach**, które opisują, co to znaczy być przedsiębiorczym.

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości (1)



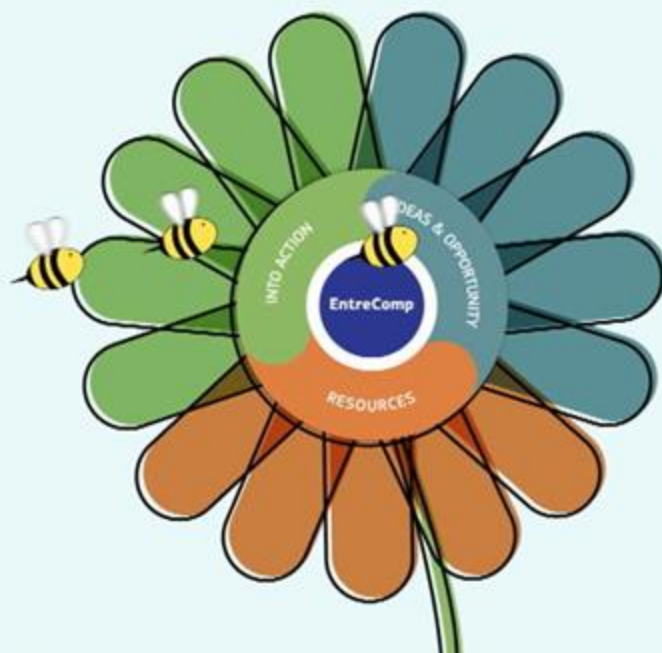
1.1. Dostrzeganie możliwości	Wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości	Identyfikowanie i wykorzystywanie możliwości tworzenia wartości poprzez badanie krajobrazu społecznego, kulturowego i gospodarczego. Identyfikacja potrzeb i wyzwań, którym należy sprostać. Tworzenie nowych połączeń i łączenie rozproszonych elementów krajobrazu w celu stworzenia możliwości tworzenia wartości.
1.2. Kreatywność	Rozwijaj kreatywne i celowe pomysły	Opracowanie kilku pomysłów i możliwości tworzenia wartości, w tym lepszych rozwiązań dla istniejących i nowych wyzwań. Eksplorowanie i eksperymentowanie z innowacyjnymi podejściami. Łączenie wiedzy i zasobów w celu osiągnięcia wartościowych efektów.
1.3. Wizja	Pracuj nad swoją wizją przyszłości	Wyobrażanie sobie przyszłości. Opracowanie wizji w celu przekształcenia pomysłów w działania. Wizualizacja przyszłych scenariuszy w celu ukierunkowania wysiłków i działań.
1.4. Wartościowanie pomysłów	Maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości	Ocena, czym jest wartość w kategoriach społecznych, kulturowych i ekonomicznych. Rozpoznanie potencjału pomysłu w zakresie tworzenia wartości i określić odpowiednie sposoby jego maksymalnego wykorzystania.
1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie	Oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań	Ocena konsekwencji pomysłów przynoszących wartość i wpływu działań przedsiębiorczych na społeczność docelową, rynek, społeczeństwo i środowisko. Refleksja nad tym, jak zrównoważone są długoterminowe cele społeczne, kulturowe i ekonomiczne oraz wybrany sposób działania. Działaj odpowiedzialnie

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości (2)

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności	Uwierz w siebie i rozwijaj się	Zastanowienie się nad swoimi potrzebami, aspiracjami i pragnieniami w perspektywie krótko-, średnio- i długoterminowej - Zidentyfikować i ocenić swoje indywidualne i grupowe mocne i słabe strony - Uwierzyć w swoją zdolność do wpływania na bieg wydarzeń, pomimo niepewności, niepowodzeń i tymczasowych porażek.
2.2. Motywacja i wytrwałość	Bądź skupiony i nie poddawaj się	Determinacja w celu przekucia pomysłów w działanie i zaspokojenia swojej potrzeby osiągnięć. Bycie cierpliwym i ciągłe dążenie do osiągnięcia długoterminowych celów indywidualnych lub grupowych. Odporność na presję, przeciwności losu i tymczasowe niepowodzenia.
2.3. Mobilizacja zasobów	Gromadź i zarządzaj potrzebnymi zasobami	Pozyskiwanie i zarządzanie zasobami materialnymi, niematerialnymi i cyfrowymi potrzebnymi do przekształcania pomysłów w działania. Maksymalne wykorzystanie ograniczonych zasobów Uzyskanie i zarządzanie kompetencjami potrzebnymi na każdym etapie, w tym kompetencjami technicznymi, prawnymi, podatkowymi i cyfrowymi.
2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne	Rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how	Oszacowanie kosztu przekształcenia pomysłu w działanie tworzące wartość. Planowanie, wdrażanie i ocena decyzji finansowych w czasie. Zarządzanie finansowaniem, aby upewnić się, że działalność tworząca wartość może trwać przez długi czas.
2.5. Mobilizowanie innych	Inspiruj, zachwycaj i angażuj innych	Inspirowanie i zachęcanie odpowiednich interesariuszy. Uzyskanie wsparcia potrzebne do osiągnięcia wartościowych wyników. Wykazanie się skuteczną komunikacją, perswazją, negocjacjami i przywództwem.

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości

3.1. Podejmowanie inicjatywy	Idź na całość	Inicjowanie procesów tworzących wartość Podejmowanie wyzwań. Działanie niezależnie, aby osiągać cele, trzymanie się zamierzeń i realizowanie zaplanowanych zadań.
3.2. Planowanie i zarządzanie	Priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy	Wyznaczanie celów długo-, średnio- i krótkoterminowych. Określenie priorytetów i planów działania. Adaptacja do nieprzewidzianych zmian.
3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem	Podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka	Podejmowanie decyzji, gdy wynik tej decyzji jest niepewny, gdy dostępne informacje są częściowe lub niejednoznaczne lub gdy istnieje ryzyko niezamierzonych rezultatów. Uwzględnianie ustrukturyzowanych sposobów testowania pomysłów i prototypów od wczesnych etapów, aby zmniejszyć ryzyko niepowodzenia ramach procesu tworzenia wartości. Szybka i elastyczne działanie w obliczu szybko zmieniających się sytuacji.
3.4 Współpraca z innymi	Twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci	Współpraca i współdziałanie z innymi w celu rozwijania pomysłów i przekształcania ich w działania. Sieciowanie. Rozwiązywanie konfliktów i stawianie czoła konkurencji z pozytywnym nastawieniem, gdy jest to konieczne.
3.5 Nauka poprzez doświadczenie	Ucz się przez działanie	Wykorzystanie każdej inicjatywy tworzenia wartości jako okazji do nauki. Nauka z innymi, w tym z rówieśnikami i mentorami. Refleksja i wyciąganie wniosków zarówno z sukcesów, jak i porażek (własnych i innych osób).



Zrozumienie EntreComp

EntreComp to ramy 15 kompetencji w zakresie przedsiębiorczości, podzielone dalej na wątki, które opisują, co dana kompetencja naprawdę oznacza w praktyce.

Są one jasno określone poprzez efekty uczenia się - to, co uczeń wie, rozumie i potrafi zrobić. Efekty uczenia się są mapowane na 8 różnych poziomach zaawansowania, od początkującego do eksperta.

Istnieje 5 kluczowych elementów dla zrozumienia EntreComp:

- ✓ definicja,
- ✓ obszary,
- ✓ kompetencje,
- ✓ wątki,
- ✓ poziomy progresji.

Kroki EntreComp

1. DEFINICJA

EntreComp definiuje przedsiębiorczość jako:
Zdolność do działania na podstawie pojawiających się możliwości i pomysłów oraz przekształcania ich w wartość dla innych. Tworzona wartość może być finansowa, kulturowa lub społeczna.

2. OBSZARY

EntreComp wyróżnia 3 obszary kompetencji:

- **Pomysły i możliwości (Ideas & Opportunities)**
- **Zasoby (Resources)**
- **Przejście do działania (Into Action)**

3. KOMPETENCJE

POMYSŁY I SZANSE

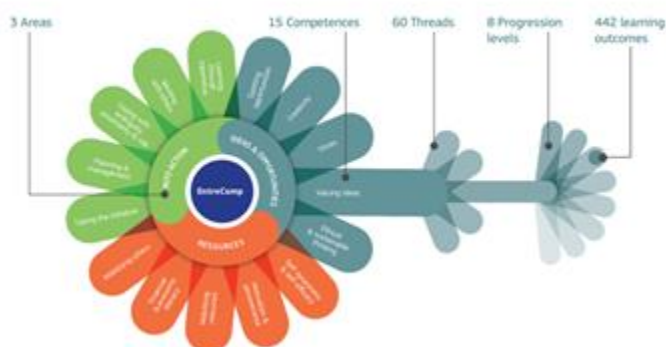
ZASOBY

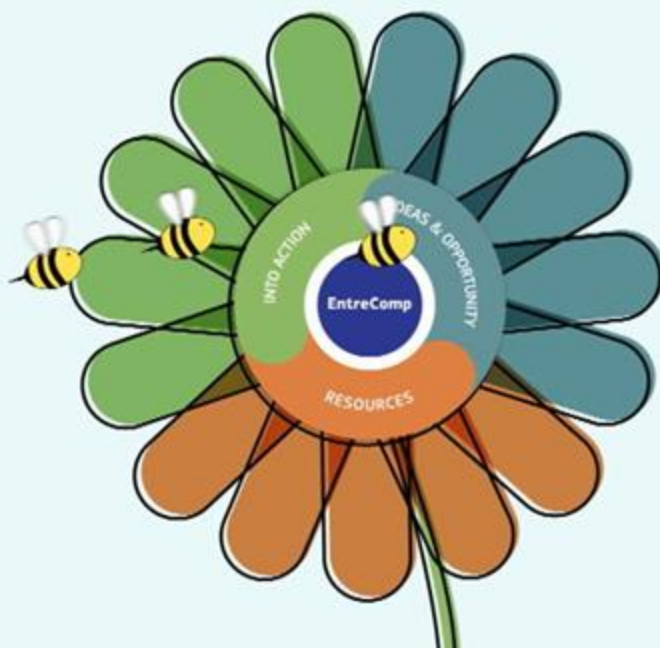
PRZEJŚCIE DO DZIAŁANIA

4. POWIĄZANIA

5. POZIOMY ZAAWANSOWANIA

Summary





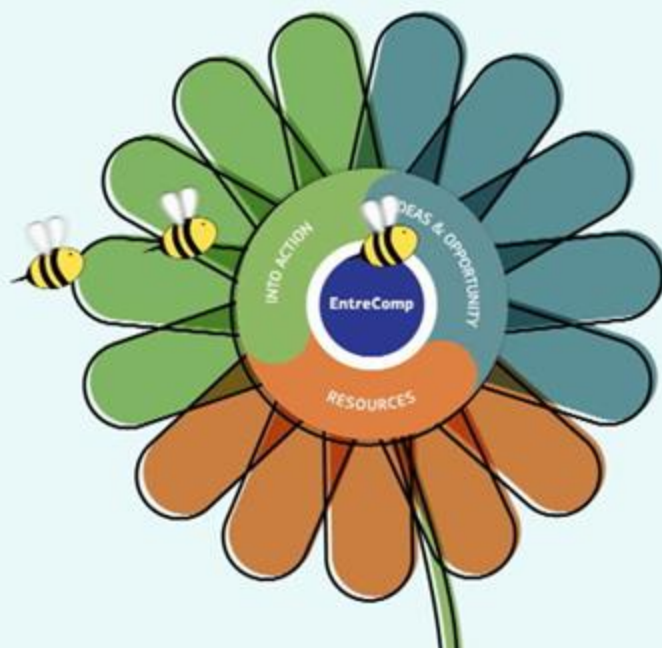
Korzystanie z EntreComp

EntreComp to bezpłatne, elastyczne ramy odniesienia, które można dostosować w celu wspierania rozwoju i zrozumienia kompetencji przedsiębiorczych w dowolnym otoczeniu.

EntreComp ma potencjał do wykorzystania **na wiele sposobów**, w tym:

- wspieranie polityki i praktyki w celu rozwijania umiejętności w zakresie przedsiębiorczości,
- ocena umiejętności przedsiębiorczych,
- wspieranie szkoleń dla edukatorów, trenerów i nauczycieli w zakresie umiejętności związanych z przedsiębiorczością,
- projektowanie programów i możliwości uczenia się.
- uznawanie i certyfikowanie umiejętności.

EntreComp może być wykorzystywany **we wszystkich sektorach** i stanowić **kluczowe wsparcie dla współpracy i prac rozwojowych** prowadzonych przez nauczycieli, trenerów, pracodawców, organizacje zawodowe i decydentów.



EntreComp w akcji

EntreComp może być używany przez różne podmioty i jest odpowiedni dla osób zainteresowanych i pracujących w edukacji formalnej, pozaformalnym uczeniu się i działaniach integracyjnych, a także na przykład w organizacjach i przedsiębiorstwach każdej wielkości:

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:

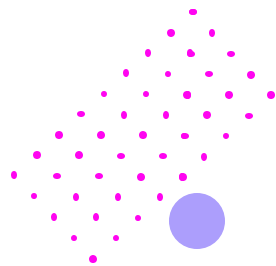
- understand how existing activities contribute to entrepreneurial competences
- help entrepreneurs map their own entrepreneurial competences
- design new training to support business creation or business growth mapped to EntreComp competences

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

WPROWADZENIE DO PODRĘCZNIKA MOOW



02

WPROWADZENIE DO PODRĘCZNIKA MOOW

Podręcznik MOOW zawiera 37 gotowych do użycia modelowych działań (ćwiczeń, ćwiczeń, gier, zadań) do wdrożenia podczas MOOW Bootcamps. Proponowane działania obejmują szereg możliwych do przeniesienia umiejętności w zakresie przedsiębiorczości, ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia pomysłów i prototypów produktów. Każdemu ćwiczeniu towarzyszą materiały pomocnicze (scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje).





MAPA DROGOWA PODRĘCZNIKA

Krok 1

Po pierwsze, powinieneś skupić się na takich elementach, jak:

- ✓ Dostrzeganie możliwości: identyfikowanie i wykorzystywanie możliwości poprzez badanie krajobrazu społecznego, kulturowego i gospodarczego.
- ✓ Kreatywność: opracowanie kilku pomysłów w celu stworzenia wartości, w tym lepszych rozwiązań dla istniejących i nowych wyzwań.
- ✓ Wizja: wyobraź sobie przyszłość. opracuj wizję, aby przekształcić pomysły w działania.
- ✓ Wartościowanie pomysłów: oceń, czym jest wartość w kategoriach społecznych, kulturowych i ekonomicznych.
- ✓ Etyczne i zrównoważone myślenie: oceń konsekwencje pomysłów, które przynoszą wartość.



MAPA DROGOWA PODRĘCZNIKA

Krok 2

Po drugie, skup się na:

- ✓ Samoświadomości i poczuciu własnej skuteczności: zastanów się nad swoimi potrzebami, aspiracjami i pragnieniami w perspektywie krótko-, średnio- i długoterminowej.
- ✓ Zachęcaniu do kreatywnego myślenia i różnorodnych interpretacji wśród członków grupy.
- ✓ Mobilizacji zasobów: gromadzenie i zarządzanie potrzebnymi zasobami.
- ✓ Mobilizowaniu innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych.



MAPA DROGOWA PODRĘCZNIKA

Krok 3

I wreszcie, weź pod uwagę:

- ✓ Przejęcie inicjatywy: idź na całość.
- ✓ Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy.
- ✓ Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmowanie decyzji w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka.
- ✓ Współpraca z innymi: praca zespołowa, współpraca i tworzenie sieci kontaktów.
- ✓ Nauka poprzez doświadczenie: ucz się poprzez działanie.

Matryca ćwiczeń umiejętności

przedsiębiorczych

	Umiejętności w zakresie przedsiębiorczości														
Ćwiczenia	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.
Mapa empatii	x	x													
Drzewa decyzyjne												x	x		
Mapa podróży klienta	x	x			x										
Cechy przedsiębiorcze			x			x								x	
Wyzwanie 9 kropek		x												x	
Pitch Desk								x		x					
Odkrywanie kreatywności		x													
Odkryj cyfrową kreatywność	x	x												x	
Dziennik emocjonalny		x				x	x								
Rozpoznawanie emocji	x				x										
Oparty na uważności trening radzenia sobie ze stresem						x									
Aplikacja mobilna oparta na uważności			x			x	x								
Metoda "Co by było, gdyby"	x		x												
Prototyp „low fidelity”									x	x	x	x	x	x	x
Hook Model Canva	x		x	x	x					x					
Quiz online		x		x					x						
Oglądanie wideo online	x								x						x
Odgrywanie ról i nagrywanie						x									
Krótkie prezentacje		x		x					x	x					x
635 Brainwriting		x	x	x										x	
Kreatywne opowiadanie historii		x													
Nowi ludzie, nowe pomysły		x					x								
100 odcieni szarości	x			x	x										
Analiza trendów konsumenckich	x			x	x										
Zwariowana gra w wynalazki	x	x													
Wprowadzenie do kursu										x				x	
Burza mózgów	x	x	x			x									
Kapelusze De Bono				x	x		x	x		x	x		x	x	x
Metodyka Kano	x			x								x	x		x
Systematyczny przegląd literatury	x		x	x	x		x	x					x		
Business Model Canvas	x		x	x	x			x	x	x		x	x	x	x
Karty nastawienia przedsiębiorczego	x	x				x	x	x					x		
Mash-Up Innovation	x	x													
Zespołowa gra pamięciowa						x				x				x	x
Mapowanie umysłu			x		x					x				x	
Mini-warsztaty myślenia projektowego	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x
Model biznesowy Mini Workshop			x	x	x					x	x	x	x	x	x



03

Mapa empatii

Mapa empatii

Opis: Mapy empatii umożliwiają ludziom głębsze zastanowienie się nad ich pomysłem na biznes i przyspieszają rozwój kompetencji w dostrzeganiu szans. Mapy empatii mogą być używane zawsze, gdy istnieje potrzeba zanurzenia się w środowisku użytkownika. Mogą być pomocne w sytuacjach, jak np.:

- zagłębienie się w segmenty klientów modelu biznesowego,
- opracowanie person użytkowników przechwytyjących zachowania podczas rozmowy z klientem,
- budowanie "użytkownika" w historii użytkownika.

Uczestnicy mają za zadanie obejrzeć film objaśniający pod poniższym linkiem i zostaną zapoznani z szablonem za pośrednictwem poniższego linku.

Uczestnicy zostaną podzieleni na kilka grup. W każdym zespole zostanie wyznaczona jedna osoba do prowadzenia.

Zbierz swój zespół i poproś go o przyniesienie wszelkich person, danych lub spostrzeżeń na temat celu mapy empatii.

Zespoły otrzymają internetowe (lub drukowane) szablony map empatii

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

Każda osoba powinna wpisać swoje przemyślenia na mapie. Idealnie byłoby, gdyby każdy dodał co najmniej jedną myśl lub obserwację do każdej sekcji.

Zacznij od sekcji CEL, definiując KTO będzie podmiotem mapy empatii i cel: coś, co musi zrobić. Cel ten powinien być sformułowany w kategoriach obserwowalnego zachowania. Po sprecyzowaniu celu należy pracować zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół mapy na stronie poniżej, aż do momentu, gdy zostaną uwzględnione sekcje WIDZENIE, MÓWIENIE, ROBIENIE i SŁUCHANIE.

Po tym, jak zespoły zatoczą pełne koło wokół mapy od 1 do 6, skupiają się na tym, co dzieje się w ich głowie pod numerem 7. Rysunek dużej głowy w centrum jest jednym z najważniejszych aspektów projektu mapy. Cały pomysł polega na wyobrażeniu sobie, jak to jest być w czyjejs głowie.

Cel:

- Wizualizacja postaw i zachowań na mapie empatii;
- Pomoc zespołom w głębokim zrozumieniu użytkowników końcowych;
- Ujawnienie wszelkich luk w istniejących danych użytkownika.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

- Dostęp do Internetu,
- Tablet, Telefon komórkowy,
- Drukowane lub internetowe szablony map empatii.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości.

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły.

Czas trwania: 90 minut.



Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

<https://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

Drzewa decyzyjne



04

Drzewa decyzyjne

Opis:

Podejmowanie decyzji to umiejętność niezbędna do radzenia sobie z wyzwaniami. Dzięki niej możesz iść naprzód, a podejmowanie działań jest kluczem do pokonywania wyzwań. Drzewa decyzyjne są doskonałym narzędziem pomagającym wybrać pomiędzy kilkoma kierunkami działania.

Uczestnicy mogą uzyskać więcej informacji, korzystając z poniższych linków.

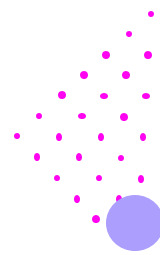
Cel:

Pomoc uczestnikom w wyborze pomiędzy kilkoma sposobami działania.

Przedstawienie opcji i zbadanie możliwych rezultatów ich wyboru.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: brak.





04

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

Dostęp do Internetu, tablet, telefon komórkowy.

Czas trwania: 80 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

3.2. Planowanie i zarządzanie: Priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: Podejmowanie decyzji związanych z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

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

05

Mapa podróży klienta

Mapa podróży klienta

Opis:

Mapa podróży klienta to wizualna reprezentacja podróży klienta. Pomaga opowiedzieć historię doświadczeń klientów z marką we wszystkich punktach styku. Mapowanie podróży klienta jest warunkiem wstępnym do stworzenia wspólnego zrozumienia tego, co klienci myślą, czują i z czym się zmagają podczas interakcji z Twoją marką.

Mapa podróży klienta może pomóc zespołom dostosować się do rozwiązywania znanych problemów, identyfikowania nowych trudności użytkowników i usuwania barier na drodze do sukcesu klienta (a tym samym firmy). Ćwiczenie to umożliwi tobie i twojemu zespołowi opracowanie produktu/ usługi/ biznesu, który dokładnie spełnia potrzeby grupy docelowej dzięki lepszemu zrozumieniu reakcji klientów.

Zadanie: podziel uczestników na 4 grupy. Poproś ich o:

- obejrzenie wideo na YouTube (Link #2)
- lekturę materiałów o podróży klienta Link #1.

Uczestnicy są proszeni o pomyślenie o znanej międzynarodowej firmie/biznesie i pracę nad stworzeniem jej podróży klienta z ich perspektywy. W grupie każda osoba bierze 1 lub 2 sekcje z 8 i pracuje nad nimi.

Zadanie: Utwórz mapę podróży klienta

1. Wyznacz jasne cele dla mapy.
2. Sprofiluj swoje persony i zdefiniuj ich cele.
3. Podkreśl personę klienta docelowego.
4. Wymień wszystkie punkty styku.
5. Określ elementy, które ma przedstawiać mapa.
6. Określ posiadane i potrzebne zasoby.
7. Weź udział w podróży klienta.
8. Wprowadź niezbędne zmiany.

Cel:

- Szybkie wizualizowanie reakcji klientów na różnych etapach interakcji z produktem lub usługą.
- Usprawnienie działalności w sposób efektywny pod względem kosztów i czasu.

05

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

Dostęp do Internetu, tablet, telefon komórkowy.

Czas trwania: 120 min.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1 Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości.

1.2 Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły.

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje wpływ pomysłów, możliwości i działań.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wlkk>

06

Cechy przedsiębiorcze

Cechy przedsiębiorcze

Opis:

Chociaż nie ma określonego profilu przedsiębiorcy (przedsiębiorcy mogą być młodszy lub starszy, mogą to być mężczyźni lub kobiety, mogą pochodzić z różnych środowisk), badania pokazują, że przedsiębiorcy mają pewne cechy i cechy wspólne. Posiadanie cech przedsiębiorczych może zwiększyć szanse na sukces biznesowy. Podczas gdy niektóre cechy są wrodzone, np. pracowitość, inne można rozwijać, np. motywację.

Uczestnicy zapoznają się z 10 typowymi cechami przedsiębiorcy, korzystając z linku:

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

Uczestnicy zapisują 3 cechy spośród tych 10 i wyjaśniają w formie pisemnej, w jaki sposób mogą one pomóc w prowadzeniu firmy.

Grupy omawiają te osoby, ich historię sukcesu oraz rolę odporności, odrzucenia i porażki na ich drodze i odpowiadają na pytania:

- Jakie są główne wyzwania, przed którymi stanęła ta osoba?
- Jakie były jego/jej osiągnięcia?
- Jakie są przyczyny jego/jej sukcesu?
- Czego dowiadujemy się z historii tej osoby?

Omawiają również swoje osobiste doświadczenia w zakresie tych aspektów.

Cel:

Rozważenie własnych mocnych i słabych stron oraz rodzaju cech.

- Identyfikacja obszarów rozwoju,
- Odkrywanie interesujących i właściwych obszarów działalności,
- Omówienie studium przypadku.

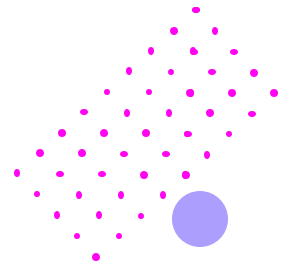
Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/studenta:

Dostęp do Internetu, tabletu lub telefonu komórkowego.

Czas trwania: 120 min.



Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości.

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności:
uwierz w siebie i rozwijaj się

3.4. Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

<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

Wyzwanie 9 kropek

Wyzwanie 9 kropek

Opis:

Jest to aktywność indywidualna, której celem jest rozwijanie technik rozwiązywania problemów.

Pokaż uczestnikom dziewięć kropek ułożonych w trzy rzędy – patrz link

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

Wyzwanie: Narysuj cztery proste linie, które przechodzą przez środek wszystkich kropek bez odrywania ołówka od papieru. Należy zacząć od dowolnej pozycji i rysować linie jedna po drugiej bez odrywania ołówka od kartki. Każda linia zaczyna się tam, gdzie skończyła się poprzednia.

Po upływie wyznaczonego czasu uczestnicy przedstawiają swoje rozwiązania grupie.

Po 15 minutach zrób podsumowanie: poproś uczestników, aby przypomnieli sobie, jak rozwiązywali łamigłówkę. Czy rozwiązali ją metodą prób i błędów, czy też obmyślili strategię?

Poproś ich, aby poświęcili 30 sekund na zastanowienie się, jak rozwiązyli ten problem i jakie zmiany w procesie myślowym musieli wprowadzić, aby to osiągnąć.

Najczęstszą trudnością, jaką ludzie mają z tą łamigłówką, jest to, że próbują narysować wszystkie linie wewnątrz kropek i początkowo nie chcą rysować linii poza nimi, ponieważ:

- Poza zestawem kropek nie ma nic, z czym można by je połączyć. Nie ma kropek, do których można dołączyć linię poza układanką, więc zakładają, że istnieje granica.
- Zakłada się, że jest to poza zakresem problemu, nawet jeśli definicja problemu nie mówi, że nie jest to dozwolone.
- Są tak blisko osiągnięcia tego celu, że próbują ponownie w ten sam sposób.

Wnioski, jakie można wyciągnąć z tej zagadki:

- Wyjdź poza obecną definicję problemu.
- Przeanalizuj definicję, aby dowiedzieć się, co jest dozwolone, a co nie.
- Czy w ogóle istnieją jakieś prawdziwe zasady? (szczególnie ważne w przypadku problemów związanych z ludźmi - istnieją tylko percepcje, a nie fizyczne zasady).
- Poszukaj innych definicji problemów.
- Nie akceptuj cudzych definicji problemów. Mogą one być błędne lub stronnicze.
- Jeśli definicja problemu jest błędna, żadna liczba rozwiązań nie rozwiąże rzeczywistego problemu.

Cel:

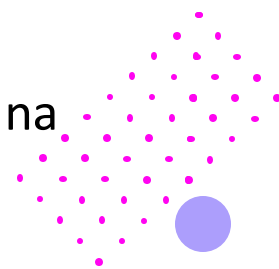
Zwiększenie zrozumienia procesu rozwiązywania problemów i wspieranie rozwoju umiejętności rozwiązywania problemów.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

07

Wymagane materiały dla trenera:

Piękno tej łamigłówki z dziewięcioma kropkami polega na tym, że aby ją rozwiązać, trzeba dosłownie "myśleć nieszablonowo".



Investigate the boundaries

- What are the boundaries which the solution must fit into?
- Are the boundaries your own perceptions or reality?
- What are the possibilities if you push the boundaries?
- What are the benefits of small boundary changes?

Hard work is not the solution

- Repeating the same wrong process again and again with more vigor does not work.
- You can be very close to a solution while not getting any closer to it.
- Thought is the solution; physical hard work will not work.

Solution

The picture below will show you a solution to this problem.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

Dostęp do Internetu, telefonu lub tabletu.

Czas trwania: 20-30 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2 Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły.

3.4 Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

08

Pitch Deck

Pitch Deck

Opis:

Pitch deck to krótka prezentacja, często tworzona przy użyciu PowerPoint, Canva lub Prezi, wykorzystywana do zapewnienia odbiorcom szybkiego przeglądu biznesplanu.

Zwykle będziesz korzystać z prezentacji podczas spotkań twarzą w twarz lub online z potencjalnymi inwestorami, klientami, partnerami i współzałożycielami.

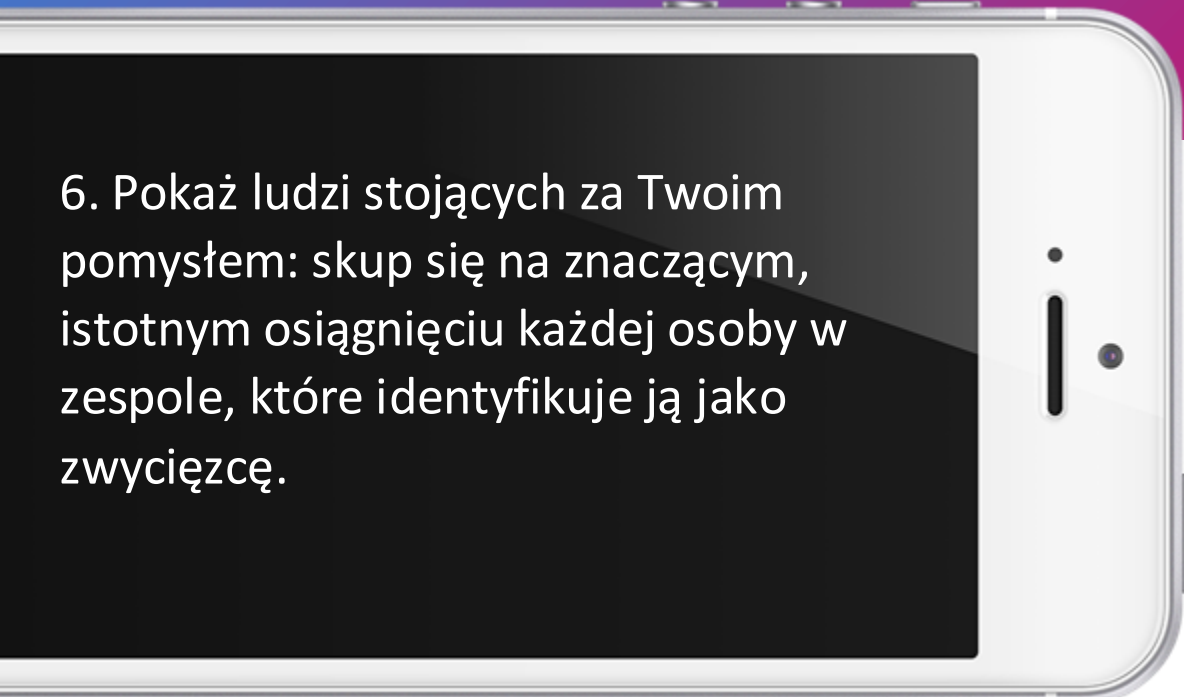
Ludzie używają Pitch Deck, aby przedstawić kim są, na czym polega ich pomysł, dlaczego jest istotny i komu pomaga, aby wyjaśnić, w jaki sposób ich firma to robi, dlaczego jest zrównoważona i dlaczego się opłaca. Rozpoczęcie od opowiadania historii to dobry sposób.

W tym ćwiczeniu uczestnicy są proszeni o zastanowienie się nad jednym pomysłem i "sprzedanie" go inwestorom. Inwestorami będą wszyscy pozostali uczestnicy.

Pitch Deck

Zadanie:

1. Otwórz darmowe konto Canva.
2. Dowiedz się, jak pitchować, oto dobry przykład <https://www.youtube.com/watch?v=P2LwuF7zn9c>.
3. Użyj szablonu CANVA aby utworzyć maksymalnie 5-minutową prezentację.
4. Wyjaśnij swój pomysł w prezentacji, aby zaangażować ludzi emocjonalnie.
5. Przygotuj się na zrobienie dobrego pierwszego wrażenia: Pierwsze wrażenie jest potężne. Uwierz w to.



6. Pokaż ludzi stojących za Twoim pomysłem: skup się na znaczącym, istotnym osiągnięciu każdej osoby w zespole, które identyfikuje ją jako zwycięzcę.

Cel:

Aby dowiedzieć się, jak zapewnić odbiorcom szybki przegląd pomysłu na projekt lub biznesplanu.

Aby dowiedzieć się, jak korzystać z prezentacji podczas bezpośrednich lub internetowych spotkań z potencjalnymi inwestorami, klientami, partnerami i współzałożycielami.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

Dostęp do Internetu, laptop, tablet lub telefon komórkowy, bezpłatne konto Canva.

Czas trwania: 90-120 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

2.3 Mobilizacja zasobów: gromadzenie potrzebnymi zasobami.

2.5. Mobilizowanie innych: inspirowanie, zachwywanie i angażowanie innych.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

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

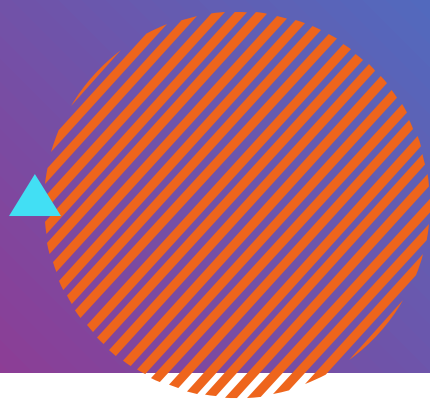
www.shorturl.at/bdftJ



09



**Odkrywanie
kreatywności**



Odkrywanie kreatywności

Opis: Opracowanie aplikacji z treściami opartymi na kreatywności i na wykorzystaniu kreatywności jako umiejętności rozwiązywania problemów i zarządzania nieoczekiwanymi i stresującymi rozwiązaniami. Rozwój opiera się na teoretyzacji Little-c creativity, która koncentruje się na wykorzystaniu kreatywności w życiu codziennym. Aplikacja oferuje ćwiczenia, w których proponowane są sytuacje z życia codziennego, stawiające wyzwania i pytania, które można rozwiązać za pomocą kreatywności. Aplikacja oferuje ścieżkę uczenia się i wzmacnia umiejętność identyfikowania rozwiązań.

Cel:

Rozwijanie umiejętności kreatywnych.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - slajdy z prezentacją i objaśnieniami; aplikacja.

Dla sesji f2f - urządzenie, połączenie internetowe.

Odkrywanie kreatywności

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe;
notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - brak.

Czas trwania: 1-2 godziny.

Konkretne umiejętności:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

**Materiały pomocnicze -
scenariusze, szablony,
narzędzia, pomoce naukowe,
wizualizacje:**

Opracowana aplikacja



PRZEWODNIK PO

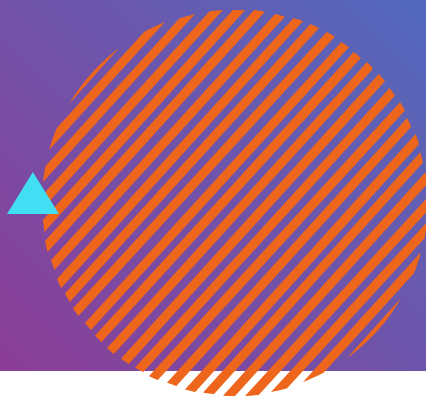
MOOW CODE



10



Odkryj cyfrową
kreatywność



Odkryj cyfrową kreatywność

Opis:

Wykorzystanie poważnej gry opracowanej w ramach europejskiego projektu Docent do oceny i poprawy kreatywności cyfrowej. DoCENT Serious Game (DSG)² ma strukturę gry fabularnej, która pozwala nauczycielom testować i szkolić się w bezpiecznym środowisku, aby nauczyć się najlepszych strategii stosowania kreatywności cyfrowej w szkole. Kontekstem jest klasa, w której uczestnicy próbują korzystać z narzędzi cyfrowych, a nauczyciel wciela się w rolę moderatora, aby zachęcić do stosowania tych technologii w kreatywny sposób. Opracowana gra proponuje scenariusze dla nauczycieli w trzech głównych obszarach, a mianowicie: 1) zajęcia z kodowania dla dzieci (tj. Scratch), 2) aplikacje z namacalnymi interfejsami użytkownika, 3) aplikacje STEM z cyfrowymi; wspieranie nowych granic zastosowań, które są nowością dla nauczycieli. Grę można pobrać ze strony internetowej projektu, dostępnej dla firmy Microsoft. (Projekt DoCENT (Digital Creativity ENhanced in Teacher Education) jest współfinansowany przez program Erasmus+ Unii Europejskiej.

Cel:

Zwiększenie kreatywności cyfrowej

10

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - slajdy z prezentacją i objaśnieniami; poważne gry.

Dla sesji f2f - urządzenie, połączenie internetowe

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek, kod dostępu.

Dla sesji f2f - brak.

Czas trwania: 1-2 godz.

Konkretne umiejętności:

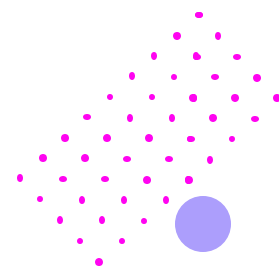
1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

3.4 Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieć

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Scenariusze gry.

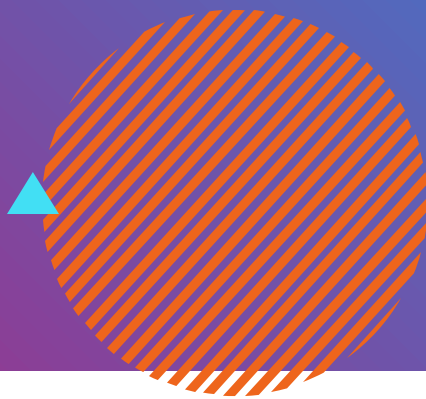




11



**Dziennik
emocjonalny**



Dziennik emocjonalny

Opis

Ten rodzaj dziennika jest szeroko stosowanym narzędziem, które nawet w swojej prostocie pomaga zwiększyć kompetencje emocjonalne w zakresie większej świadomości własnych emocji, rozpoznawania i wyrażania, rozróżniania emocji i myśli oraz zarządzania emocjami, zwłaszcza negatywnymi. Kiedy dana osoba doświadcza czegoś, musi zapisać odczuwaną emocję, doświadczaną sytuację i związaną z nią myśl w dzienniku. Opracowanie aplikacji inspirowanej tym narzędziem.

Cel:

Zwiększenie kompetencji emocjonalnych.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Dla sesji f2f - wydrukowany szablon dziennika.

Dziennik emocjonalny

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 1-2 godziny.

Konkretne umiejętności:

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: uwierz w siebie i rozwijaj się.

2.2. Motywacja i wytrwałość: bądź skupiony i nie poddawaj się

**Materiały pomocnicze -
scenariusze, szablony, narzędzia,
pomoce naukowe, wizualizacje:**

Brak



12



Rozpoznawanie emocji



Rozpoznawanie emocji

Opis:

Na podstawie wcześniejszych doświadczeń w opracowywaniu poważnych gier (patrz projekt UE Docent), wykorzystanie ich w celu poprawy kompetencji emocjonalnych. Scenariusze tworzone w zaawansowanych grach odtwarzałyby sytuacje społeczne w celu ćwiczenia umiejętności rozpoznawania emocji innych i regulowania własnych, co jest podstawowym wymogiem dobrego funkcjonowania społecznego.

Cel:

Poprawa kompetencji emocjonalnych.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera:

Dla sesji online - prezentacja wideo i zaawansowane platformy gier.

W przypadku sesji f2f - urządzenie i połączenie internetowe.

Rozpoznawanie emocji

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe, kod dostępu.

Dla sesji f2f - brak.

Czas trwania: 1-2 godziny.

Konkretne umiejętności przedsiębiorcze:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.5. Myślenie etyczne i zrównoważone: oceniaj konsekwencji i wpływu pomysłów, możliwości i działań.

**Materiały pomocnicze -
scenariusze, szablony, narzędzia,
pomoce naukowe, wizualizacje:**

Zaawansowane gry platformowe

13

**Oparty na uważności
trening radzenia sobie
ze stresem**

Trening oparty na uważności w radzeniu sobie ze stresem

Opis: Platforma internetowa, na której możliwy jest dostęp do sesji na żywo programu opartego na mindfulness, z możliwością dzielenia się doświadczeniami, opiniami i problemami z innymi osobami należącymi do społeczności uniwersyteckiej. Rolą instruktora mindfulness jest nie tylko nauczanie umiejętności mindfulness w celu radzenia sobie ze stresem i emocjami, ale także utrzymanie tej przestrzeni wolnej od aspektów, które mogą zagrozić przyjaznej i wspierającej atmosferze. Umiejętności związane z zarządzaniem stresem i emocjami mogą być również zintegrowane (patrz np. <https://dialecticalbehaviortherapy.com>). Może to być również zintegrowane z sesjami osobistymi, podczas których uczestnicy mogą dzielić się tym, czego się uczą i swoimi doświadczeniami, a także są otwarte dla wszystkich uczestników i samodzielnie administrowane jako grupowe doświadczenie samoregulacji.

Cel:

Wspieranie zdolności uczniów do radzenia sobie ze stresem poprzez ćwiczenia uważności podczas sesji online oraz dzielenie się swoimi doświadczeniami i budowanie społeczności praktyków uważności podczas sesji osobistych.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy):

Nie jest wymagana żadna wcześniejsza wiedza na ten temat.

Wymagane materiały dla trenera:

Materiały do rozdania uczestnikom, komputer i stabilne połączenie internetowe. Ponadto trener musi mieć doświadczenie jako instruktor uważności.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

Urządzenie, które może łączyć się z Internetem, aby uczestniczyć w sesjach programu.

W przypadku sesji f2f nie ma potrzeby tworzenia konkretnych materiałów, ponieważ można je konceptualizować jako otwartą grupę, w której uczestnicy mogą dzielić się swoimi uczuciami i emocjami związanymi z nauką uważności i jej wpływem na radzenie sobie ze stresem.

Czas trwania: 8 cotygodniowych sesji trwających 2 godziny każda + cotygodniowe grupy samodzielnie tworzone przez uczestników (opcjonalnie dla każdego uczestnika).

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: idź na całość

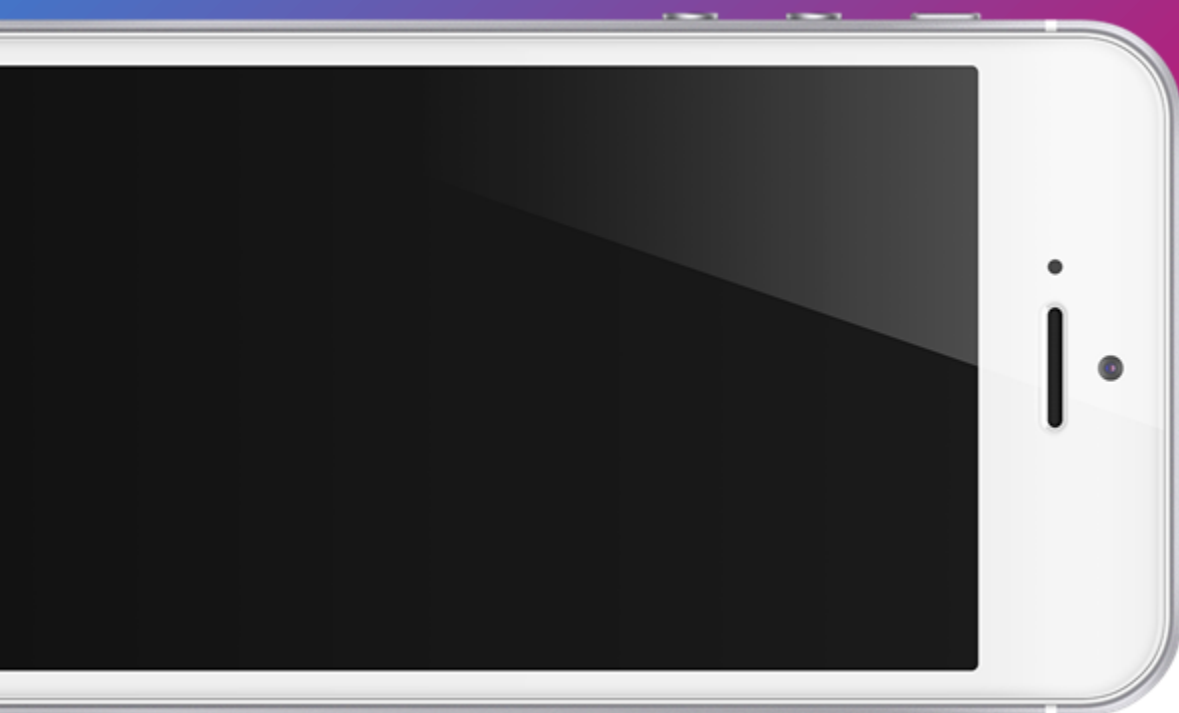
Trening oparty na uważności w radzeniu sobie ze stresem

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Materiały informacyjne przygotowane przez trenera do dystrybucji online.

Kwestionariusze do wypełnienia na początku i na końcu interwencji (FFMQ, MAAS i DERS).

Usługa spotkań online do prowadzenia sesji grupowych online (np. Zoom, Google Meet).

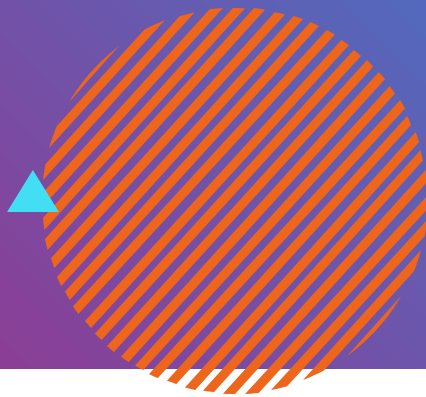




14



**Aplikacja mobilna oparta
na uważności**



Aplikacja mobilna oparta na uważności

Opis: Opracowanie aplikacji z treściami opartymi na uważności i protokołami CBT do regulacji emocjonalnej. Aplikacja zawiera zarówno ćwiczenia uważności z przewodnikiem audio, jak i wideo, ćwiczenia relaksacyjne i krótkie ćwiczenia restrukturyzacji poznawczej w celu radzenia sobie z łagodnymi objawami lęku i depresji. Zawiera również treści psychoedukacyjne na temat stresu, lęku, depresji i uważności. Aplikacja jest prostym i opłacalnym sposobem, aby zawsze mieć pomoc w radzeniu sobie ze stresem i trudnymi emocjami. Aplikację można również łatwo zintegrować z krótkimi cotygodniowymi sesjami poradnictwa online i dwiema sesjami osobistymi na początku i na końcu interwencji.

Cel:

Rozwijanie i wzmacnianie zdolności uczniów do radzenia sobie ze stresującymi sytuacjami, lękiem i łagodnymi objawami stresu poprzez ćwiczenia uważności i CBT.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy):

Nie jest wymagana żadna wcześniejsza wiedza na ten temat.

Wymagane materiały dla trenera:

Do sesji w aplikacji - smartfon lub tablet z systemem Android lub iOS i połączeniem internetowym.

W przypadku sesji osobistych - podczas spotkania konieczne będą jedynie slajdy i krótka prezentacja wprowadzająca do sesji oraz krótki kwestionariusz dotyczący świadomości i radzenia sobie ze stresem w celu oceny przed i po interwencji.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji w aplikacji - urządzenie i połączenie internetowe.

W przypadku sesji f2f - zainstalowanie aplikacji na urządzeniu podczas demonstracji i samouczka ćwiczeń.

Czas trwania: 4 tygodnie korzystania z aplikacji + cotygodniowe krótkie sesje doradcze na życzenie uczestników + 2-godzinne spotkanie na początku i na końcu.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: uwierz w siebie i rozwijaj się

2.2. Motywacja i wytrwałość: bądź skupiony i nie poddawaj się

Materiały pomocnicze -
scenariusze, szablony,
narzędzia, pomoce
naukowe, wizualizacje:

Aplikacja mobilna na
smartfony/tablety zostanie
opracowana specjalnie na
potrzeby projektu.

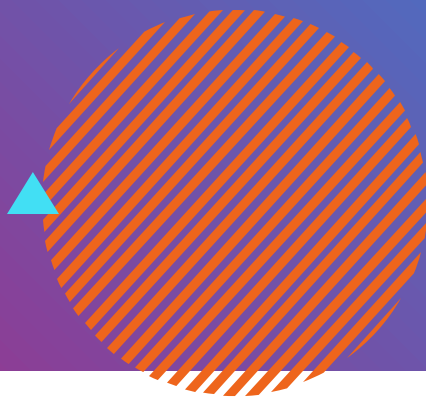
Materiały informacyjne
przygotowane na pierwszą
sesję osobistą.

Kwestionariusz do
wypełnienia na początku i
na końcu interwencji
(FFMQ, MAAS i DERS).



15

▼ Metoda "co by było, gdyby"



Metoda "co by było, gdyby"

Opis:

Uczestnicy odpowiadają na otwarte pytania w określonym czasie. Zespoły będą współpracować, aby szybko wygenerować liczbę pomysłów, które następnie można pogrupować i ustalić priorytety.

Po prawej stronie tego panelu znajduje się prosty czteroetapowy proces dla Ciebie i Twojego zespołu. Metoda ta wymaga zadawania pytań. Nie ma presji na wymyślanie pomysłów. Zadając wiele interesujących pytań, pomysły same wypłyną na powierzchnię.

Na początek ważne jest, abyś był otwarty i dociekliwy. Stąd najlepsze pytania to często konkretne przemyślenia, które mogą zainspirować przełomową myśl. Czasami duże filozoficzne pytanie może również coś otworzyć. Jedyne "co by było gdyby", których należy unikać, to te, które określają negatywne wyniki (zwykle prowadzą do ślepych zaułków) lub te, które dotyczą rzeczy poza twoją kontrolą.

Cel:

Technika ta została zaprojektowana, aby pomóc zespołom w przełamywaniu blokad twórczych i generowaniu przełomowych pomysłów. Umożliwia ona zespołom generowanie ogromnej ilości pomysłów, które można następnie destylować i ustalać priorytety.

15

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): podstawowa wiedza na temat badanego zjawiska.

Wymagane materiały dla trenera: szablon biznesowy online - Miro.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 60 min.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

- 1.1. Dostrzeganie możliwości:
wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości
- 1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

Wizualizacje: <https://www.youtube.com/watch?v=fNWp-AZh4yU>

16

▼ Prototyp „low fidelity”

Prototyp o niskiej wierności

Opis:

Prototyp „low fidelity” służy do tworzenia wczesnej wizji produktu lub usługi. Pomaga zespołom zbadać funkcjonalność ich produktu lub usługi. Pozwala zarówno projektantom, jak i osobom niebędącym projektantami uczestniczyć w procesie projektowania i tworzenia pomysłów. W projektach IT, zamiast tworzenia powiązanych interaktywnych ekranów, Low-Fidelity Prototype Template koncentruje się na spostrzeżeniach na temat potrzeb użytkowników, wizji projektanta i dostosowaniu celów interesariuszy.

Cel:

Umożliwia zespołom szybkie i niedrogie testowanie pomysłów, dzięki czemu zespoły mogą weryfikować swoje hipotezy i ulepszać rozwiązania. Prototypy low fidelity pozwalają szybko i tanio testować pomysły, co czyni je przydatnymi na wczesnych, rozbieżnych etapach procesu projektowania.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: Szablon biznesowy online - Miro.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 2 godz.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

- 2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne: rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how
- 2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych
- 3.1. Przejęcie inicjatywy: idź na całość
- 3.2. Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy
- 3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka
- 3.4 Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci
- 3.5 Nauka poprzez doświadczenie: Ucz się przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

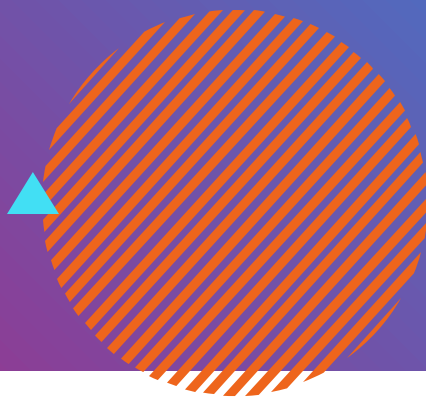
Pomoce naukowe do przeczytania przed sesją:

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

szablon: <https://miro.com/templates/low-fidelity-wireframes/>

17

▼ Hook Model Canva



Hook Model Canva

Opis:

Ćwiczenie to opiera się na założeniu, że usługa lub produkt może stać się nawykiem użytkownika. Hook Model Canva opiera się na czterech głównych elementach: wyzwalacz działania, aktywność, nagroda i inwestycja.

Cel:

Zrozumieć, co użytkownicy widzą, czują lub myślą; jakie działania użytkownicy muszą podjąć, jak je nagrodzić i jak ulepszyć produkt / usługę poprzez kolejne inwestycje.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: szablon, pomoce naukowe.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: szablon, pomoce naukowe.

Czas trwania: 2 godz.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Wartościowanie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań

2.5. Mobilizuj innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

szablony:

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

pomoce naukowe:

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

wizualizacje:

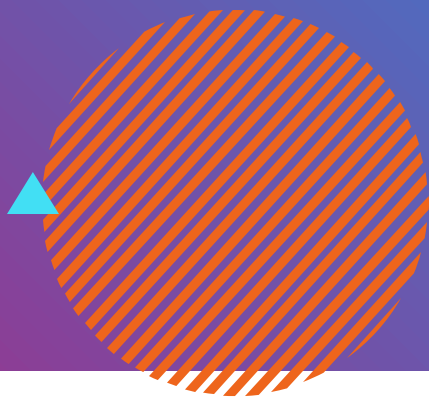
<https://www.coursera.org/lecture/uva-darden-agile-analytics/designing-user-habits-the-hook-framework-zHuoN?redirectTo=%2Flearn%2Fuva-darden-agile-analytics%3Faction%3Denroll>



18



Quiz online



Quiz online

Opis:

Zestaw pytań dla uczniów, które są zadawane na platformie cyfrowej, takiej jak Mentimeter lub Kahoot.

Można go wykorzystać jako konkurs lub szybką ankietę, aby później omówić jej wyniki. Aby utworzyć kwestionariusz i pokazać jego wyniki, nauczyciel może również użyć Formularzy Google lub Formularzy MS.

Quiz można przeprowadzić na przykład jako podsumowanie zajęć lub na początku zajęć, aby zachęcić uczniów do zapoznania się z tematem.

Cel:

Angażowanie uczniów podczas zajęć, aby poznać ich opinie na dany temat lub zdecydować o preferowanej opcji.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): Brak.

Wymagane materiały dla trenera: Dostęp do platformy tj. Mentimeter, Kahoot, Google Forms, MS Forms lub podobnej.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: link i kod dostępu do quizu.

Czas trwania: do 15 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne: rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

narzędzie: www.mentimeter.com

narzędzie: www.kahoot.com

samouczi:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=lpmubiEQOIo>

<https://www.youtube.com/watch?v=lpmubiEQOIo>

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

19

▼ Oglądanie wideo online

Oglądanie wideo online

Opis:

Uczniowie oglądają wybrane filmy na platformach takich jak Youtube lub podobnych (Ted.com).

Filmy mogą być wykorzystywane do pokazywania przykładów sytuacji, wydarzeń itp. Po ich obejrzeniu uczniowie mogą dyskutować i odpowiadać na pytania.

Cel:

Aby uzyskać inspirację, odnieść się do konkretnych przykładów, doświadczyć sytuacji.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: brak.

Czas trwania: do 20 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne: rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how

3.5 Nauka poprzez doświadczenie: ucz się w działaniu

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia: <https://ed.ted.com/>
<https://www.ted.com/>

Samouczki:

<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>



MOOW CODE

CYFRYZACJA I WSPÓŁTWORZENIE

WARTOŚCI

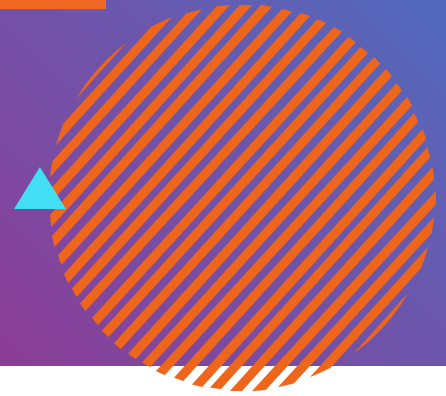
W SZKOLNICTWIE WYŻSZYM



20



**Odgrywanie ról i
nagrywanie (online)**





Odgrywanie ról i nagrywanie (online)

Opis:

Uczniowie odgrywają role zgodnie ze scenariuszem. Scena jest nagrywana i odtwarzana. Po jej obejrzeniu uczniowie mogą ją omówić, podzielić się swoimi odczuciami, opiniami itp.

Aby nagrać scenę, nauczyciel może skorzystać z platformy Google Meet, ZOOM lub MS Teams.

Cel:

Ćwiczenie metod i technik poznanych podczas zajęć, prezentowanie wyników analiz i rozwiązań problemów.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): jak nagrywać scenę.

Wymagane materiały dla trenera: brak.



Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: dostęp do aplikacji do nagrywania lub opcje nagrywania na platformach takich jak MS Teams, Google Meet, Zoom itp.

Czas trwania: 30 minut do 1 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: uwierz w siebie i rozwijaj się

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:


Narzędzie: <https://charactersheetonline.com/>

Narzędzie i szablony: <https://www.canva.com>

Samouczki:

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

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



EDUKACJA JEST
NAJPOTĘŻNIEJSZĄ
BRONIĄ, KTÓREJ MOŻNA
UŻYĆ DO ZMIANY
ŚWIATA

Nelson Mandela

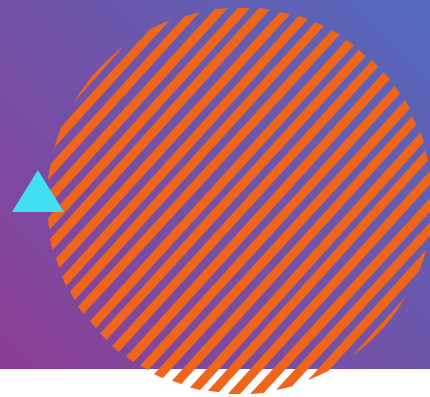




21



Krótkie prezentacje



Krótkie prezentacje

Opis:

Uczniowie przygotowują prezentacje, aby podzielić się nimi z kolegami i/lub nauczycielami. Można je przygotować za pomocą aplikacji Canva lub Genially.

Istnieje również możliwość nagrania pokazu slajdów i udostępnienia go na platformach społecznościowych.

Cel:

Przygotowanie i prezentacja wyników pracy grupowej.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): znajomość aplikacji do tworzenia prezentacji tj. MS PowerPoint, Google Slides, Canva.

Wymagane materiały dla trenera: brak.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: brak.

Czas trwania: 1 - 2 godz.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

1.4. Wartościowanie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

2.4. Wiedza finansowa i ekonomiczna: rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how

2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych.

3.5 Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje - szablony dostępne w aplikacjach.

Narzędzie i szablony:

<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/>

Samouczki i pomoce naukowe:

<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>

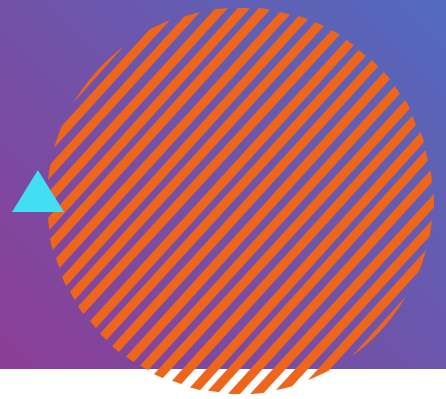
<https://asana.com/resources/elevator-pitch-examples>



22



365 Brainwriting



Opis:

Sześciu uczestników zapisuje po trzy proponowane rozwiązania zadania na wirtualnej tablicy/szablonie. Po każdych pięciu minutach uczniowie rozpoczynają pracę nad kolejnym problemem. Każdy uczestnik podąża za już wymienionymi propozycjami i dodaje nowe pomysły (dalszy rozwój propozycji). Każdy uczestnik pisze dalsze rozwiązanie dla każdego podstawowego pomysłu. Czynność ta jest powtarzana do momentu, aż każdy uczestnik przerobi każdy problem jeden raz. Za piątym razem praca ponownie trafia do pierwotnego autora. Wygenerowane pomysły i proponowane rozwiązania są analizowane i oceniane. Najlepsze z nich są przetwarzane w trakcie projektu.

Cel:

Generowanie pomysłów odnoszących się do konkretnego problemu przy wsparciu innych.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): 365 zasad brainwritingu

Wymagane materiały dla trenera: pytania do sesji burzy mózgów.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: brak.

Czas trwania: do 40 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Wartościowanie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

3.4. Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

wizualizacje:

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

pomoce naukowe:

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

szablony:

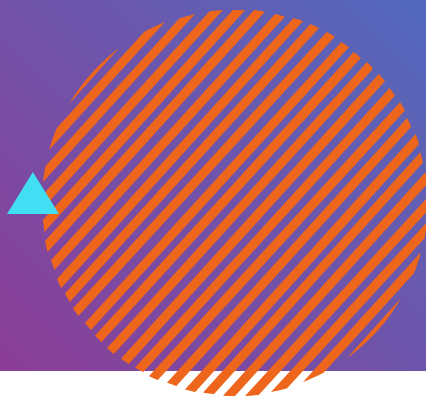
<https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=Brainwriting&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/4ae57583-eb82-4ccb-a51d-f307708d942b.xml>



23



**Kreatywne
opowiadanie
historii**



Kreatywne opowiadanie historii

Opis:

Uczniowie zostają podzieleni na małe grupy. Następnie każda z grup jest proszona o zidentyfikowanie trzech słów (rzeczowników) bez znajomości kolejnych części ćwiczenia. Następnie grupom prezentowany jest slajd z obrazkami. Celem każdej grupy jest stworzenie trzech zupełnie różnych historii opartych na tym samym zestawie zdjęć i odnoszących się do wcześniej wybranych słów. Wnioski z ćwiczenia powinny stanowić podstawę do wspólnej dyskusji.

Cel:

Generowanie pomysłów i zachęcanie do kreatywnego myślenia oraz pokazywanie szeregu wyników (np. historii) wynikających z tego samego zadania.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: slajd z zestawem zdjęć:



Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: około 1 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

3.4. Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

Materiały pomocnicze -

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

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



24



Nowi ludzie, nowe pomysły

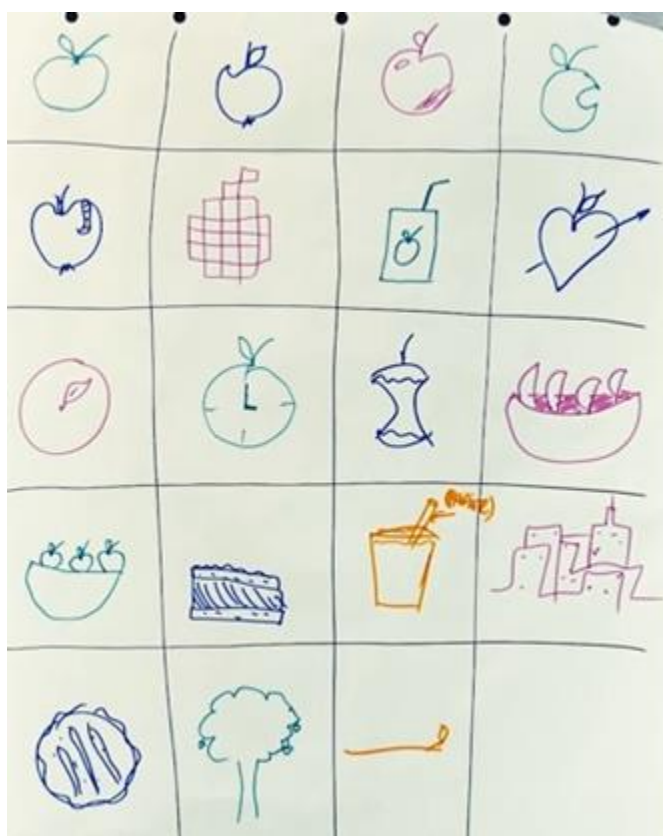


Nowi ludzie, nowe pomysły

Opis:

Pierwsza osoba w grupie rysuje jeden obrazek, a każda kolejna osoba w grupie powinna narysować to samo, ale w innej formie. Następnie wynik ćwiczenia grup jest wspólnie analizowany w celu omówienia tematu kreatywności. Zadanie można wykonać za pomocą aplikacji Mural lub Google Jamboard.

Przykład: jabłko



Każda grupa może mieć inny obrazek (można założyć, że pierwsza osoba decyduje, co zostanie narysowane) lub wszystkie grupy mają to samo słowo główne.

Cel:

Rozwijanie kreatywnego myślenia i różnorodnych interpretacji wśród członków grupy.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: przykład powyżej.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: około 1 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

Materiały pomocnicze:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIIty4yY>

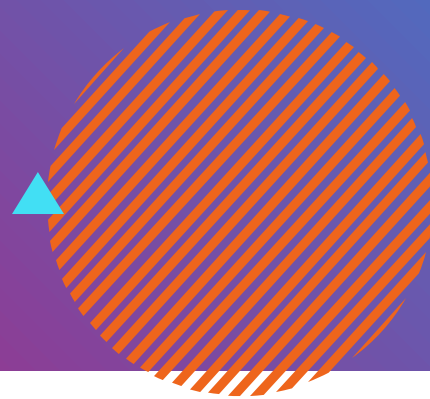
https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play



25



**100 odcieni
szarości**



100 odcieni szarości

Opis:

Studenci są proszeni o znalezienie jak największej liczby zastosowań dla jednego elementu wskazanego przez trenera. Każda grupa opracowuje własny zestaw zastosowań dla tego konkretnego elementu. Trener może dać ten sam przedmiot wszystkim grupom lub każdej grupie może dać inny przedmiot do rozważenia. Pomysły mogą być podobne, ale nie powinny się powtarzać. Czas pracy grup jest ograniczony: może wynosić 10 minut, 12 minut lub 15 minut. Wnioski z ćwiczenia powinny stanowić podstawę do wspólnej dyskusji.

Cel:

Generowanie pomysłów i zachęcanie do kreatywnego myślenia oraz rozwijanie kreatywnego myślenia.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak.

Wymagane materiały dla trenera: Przykłady przedmiotów, dla których uczniowie powinni znaleźć jak najwięcej zastosowań: kartka papieru, spinacz biurowy, długopis, puste pudełko

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 40 minut - 1h.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

2.2. Motywacja i wytrwałość: bądź skupiony i nie poddawaj się

Materiały pomocnicze:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgII Ty4yY>

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

26

▼ Analiza trendów konsumenckich

Analiza trendów konsumenckich

Opis:

Ćwiczenie to pomaga uczestnikom gromadzić i analizować spostrzeżenia na temat trendów konsumenckich oraz przekształcać je w innowacje i możliwości biznesowe. Zwracając uwagę na trendy, uczestnicy mogą znaleźć najlepszy sposób na wykorzystanie ich w swoich produktach i usługach biznesowych skierowanych do konsumentów. Zadanie można wykonać za pomocą aplikacji Mural.

Cel:

Celem analizy trendów konsumenckich jest zrozumienie potrzeb, motywacji, wyborów i decyzji konsumentów. Wiedząc, jak zachowują się konsumenci, uczestnicy mogą stworzyć skuteczne kampanie marketingowe.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): podstawowa wiedza na temat aktualnych trendów.

Wymagane materiały dla trenera: szablon trendów konsumenckich online:

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: laptop i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 60 min.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.4. Wartościowanie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań

Materiały pomocnicze:

szablon:

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

Wizualizacje:

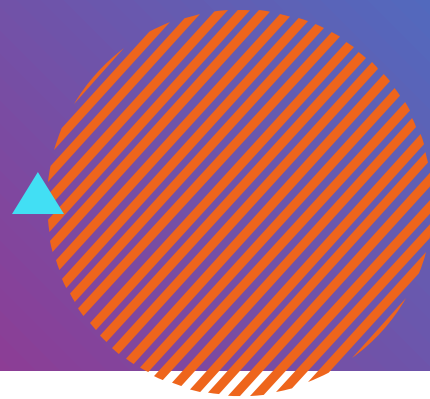
[Webinarium 2022 Trend Report - Trendy, możliwości i spostrzeżenia konsumentów w 2022 roku – YouTube](#)



27



Zwariowana gra w wynalazki



Zwariowana gra w wynalazki

Opis:

Ta aktywność inspirowa kreatywność poprzez zabawę i ciekawość. Rozważ dwa różne zwykłe przedmioty, a następnie połącz je, aby stworzyć zupełnie nowy produkt. Przedsiębiorcy mogą wykorzystać zabawę i swoją ciekawość otaczającego ich świata do odkrywania i wprowadzania innowacji w produktach i usługach. Stworzenie czegoś nowego, co nie istnieje, wymaga użycia wyobraźni.

Cel:

Technika ta została zaprojektowana, aby pomóc zespołom w przełamywaniu blokad twórczych i generowaniu przełomowych pomysłów. Umożliwia ona zespołom generowanie ogromnej ilości pomysłów, które można następnie destylować i ustalać priorytety.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): podstawowa wiedza na temat badanego zjawiska.

Wymagane materiały dla trenera: slajd z zestawem zdjęć:



Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 60 min.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

Materiały pomocnicze:

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

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

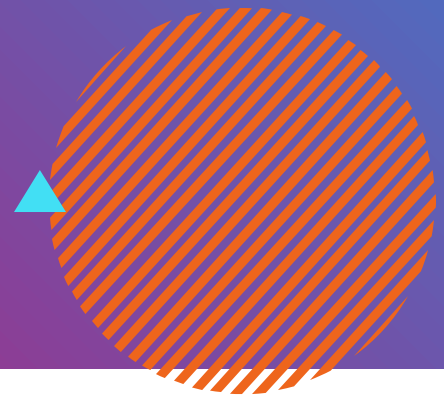
<https://www.youtube.com/watch?v=g-YScywp6AU>



28



**Wprowadzenie
do kursu**



Wprowadzenie do kursu

Opis:

Kurs poświęcony jest zapoznaniu uczestników z narzędziem MURAL wykorzystującym wirtualny plan kursy. Dzięki temu narzędziu trener może stworzyć kameralną „przestrzeń wystawową” dla studentów (i siebie), aby poznać swoich przyszłych kolegów i podzielić się swoimi oczekiwaniami wobec kursu. Szablon ten nie tylko pomoże pogłębić więzi między uczniami, ale także tworzy artefakt, do którego nauczyciel może się odwoływać i nad którym może się zastanawiać w miarę postępów w kursie. Proces asynchronicznego wypełniania kursu daje uczniom możliwość poznania podstaw MURAL i przygotowuje ich na sukces, gdy zaczną współpracować wizualnie w ramach kursu.

Cel:

Celem kursu jest (1) rozpoczęcie pracy z MURAL i uczynienie nauki bardziej opartej na współpracy, integracyjnej i interesującej, (2) opracowanie wspólnej wizji kursu.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): brak .

Wymagane materiały dla trenera: szablon wprowadzenia do kursu online.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta: urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Czas trwania: 30 min

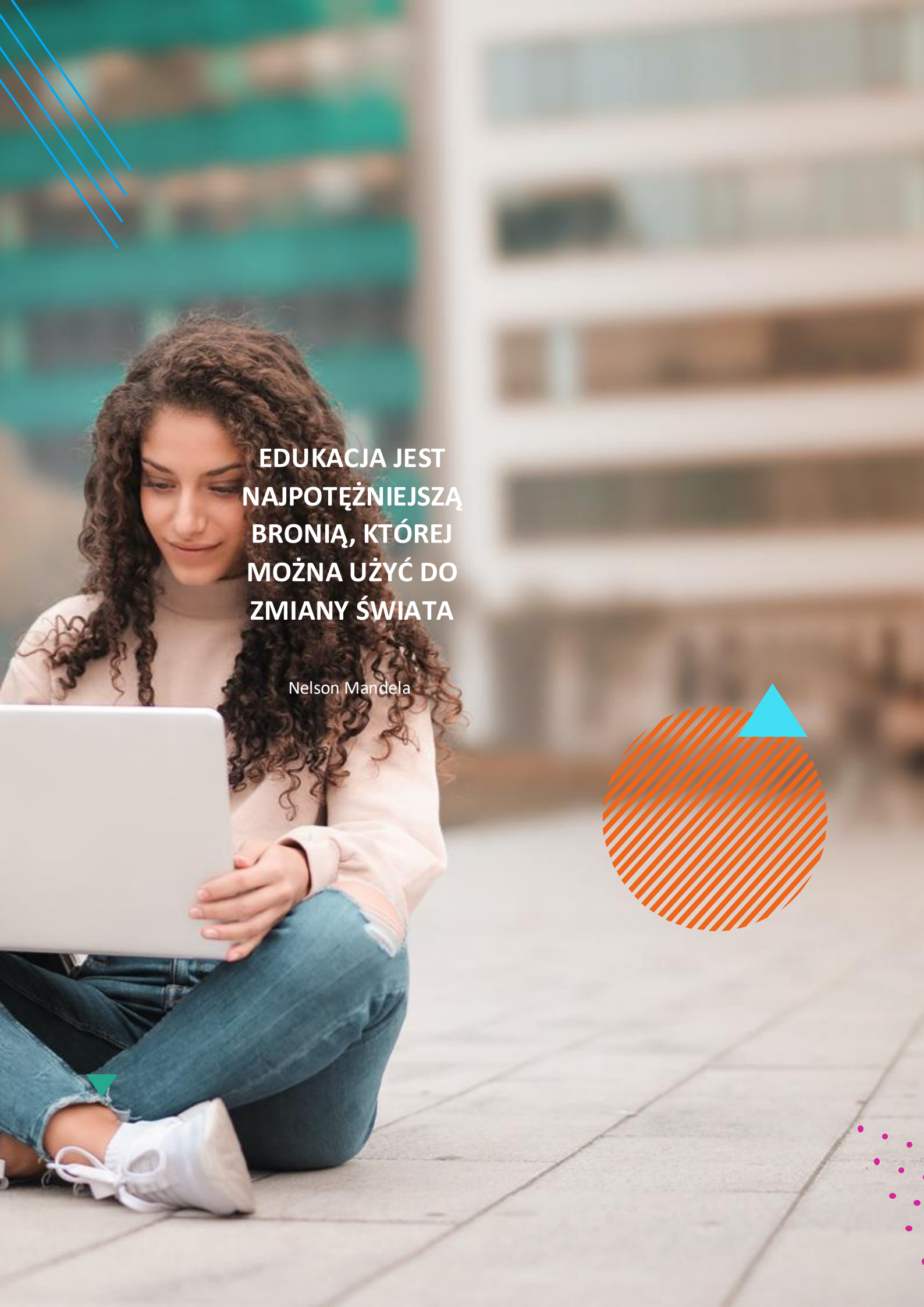
Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych

3.4 Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

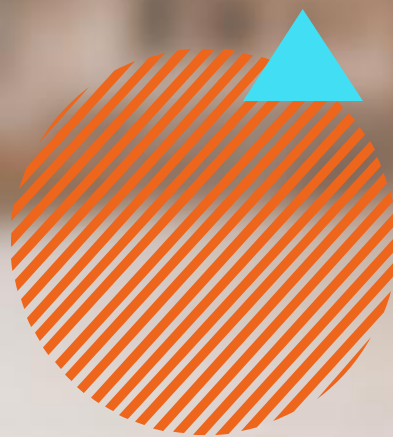
Materiały pomocnicze:

Szablon: <https://www.mural.co/templates/course-introductions>



EDUKACJA JEST
NAJPOTĘŻNIEJSZĄ
BRONIĄ, KTÓREJ
MOŻNA UŻYĆ DO
ZMIANY ŚWIATA

Nelson Mandela



29

**Burza mózgów
(faza myślenia
dywergencyjnego)**

Burza mózgów (faza myślenia dywergencyjnego)

Opis:

Umożliwia ludziom wymyślanie myśli i pomysłów, w tym szalonych. Celem tej fazy (myślenie dywergencyjne) jest **wymyślenie jak największej liczby pomysłów**. Podczas tej sesji ważne jest, aby unikać krytyki i oceny pomysłów. Aby osiągnąć maksymalny potencjał myślenia dywergencyjnego, sugeruje się wyznaczenie celu burzy mózgów (faza myślenia dywergencyjnego) (np. co najmniej 30 różnych pomysłów w zależności od przydzielonego czasu) i zapisanie pomysłów. Pod koniec tej sesji uczestnicy mogą **wybrać jeden lub więcej pomysłów lub kombinację pomysłów do dalszej eksploracji** (myślenie konwergencyjne, np. ocena pomysłów za pomocą kapeluszy de Bono). Dla celów ilustracyjnych pomysły można podsumować za pomocą mapowania myśli. Aby uzyskać bardziej zaawansowane wyniki, można zastosować pisanie mózgów - każdy uczestnik grupy przekazuje swoje pomysły następnej osobie, która następnie dodaje i rozwija te pomysły.

Burza mózgów to uniwersalna technika, która pozwala znaleźć odpowiedzi na zadane pytania lub rozwiązania określonych problemów. Burza mózgów może również pomóc w sporządzeniu listy różnych możliwych przyczyn czegoś. Dlatego bardzo ważne jest, aby zadać pytanie i/lub opisać problem tak jasno, jak to możliwe, aby zebrać odpowiedzi tak trafne, jak to tylko możliwe. Ćwiczenie można przeprowadzić w pojedynkę lub w zespołach składających się z 5-7 osób. Uczestnicy otrzymują dostosowaną wersję tego opisu techniki.

Cel:

- Wygenerowanie jak największej liczby pomysłów.
- Wybór jednego lub więcej pomysłów lub kombinacji pomysłów do dalszej analizy (ocena).

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): otwarty umysł; lodołamacz, jeśli uczestnicy są razem po raz pierwszy.

Wymagane materiały dla mówcy/trenera: dostosowana wersja opisu techniki.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

- Zalecany moderator grupy (aby grupa przestrzegała zasad);
- W zależności od zadanego pytania, dostęp do Internetu i urządzenie;
- Papier i długopis lub urządzenie do zapisywania pomysłów;
- Udostępniony dokument (Dysk Google lub inne platformy) do udostępniania i wybierania pomysłów.

Czas trwania: 30-45 min.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości.

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości.

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: uwierz w siebie i rozwijaj się.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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

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

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

szablon: <https://miro.com/guides/online-brainstorming/how-to-brainstorm>

szablon: <https://ideascale.com/blog/twelve-free-brainstorming-tools-for-2020/>

pomoce wizualne:

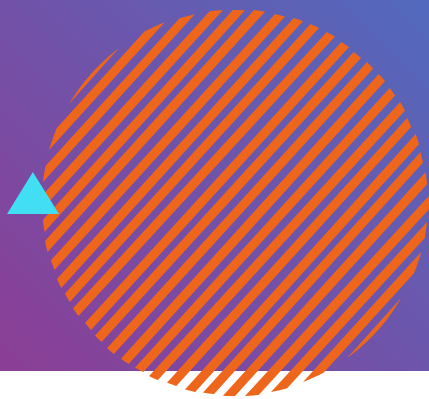
<https://www.youtube.com/watch?v=hwPEozfZzdk>



30



Kapelusze De Bono



Kapelusze De Bono

Opis:

Jest to narzędzie krytycznego myślenia wprowadzone przez De Bono, które umożliwia eksplorację i ocenę pomysłów. Metoda opiera się na metaforycznych sześciu kapeluszach reprezentujących różne typy ludzkiego myślenia (różne role). Zespół wykorzystuje te kapelusze (role) do rozwiązywania sytuacji w oparciu o sekwencjonowane myśli, a nie chaotyczne dyskusje:

- Biały kapelusz wymaga informacji znanych lub potrzebnych (fakty, argumenty, logika).
- Żółty kapelusz symbolizuje jasność i optymizm. W tym kapeluszu uczestnicy badają tylko pozytyw i szukają wartości i korzyści.
- Czarny kapelusz (szukanie problemów i ryzyka, potencjalnych trudności) - prawdopodobnie najpotężniejszy kapelusz; problem, jeśli jest nadużywany; zauważa trudności, w których coś może pójść nie tak, dlaczego coś może nie działać, z natury kapelusz działania z zamiarem wskazania kwestii ryzyka z zamiarem ich przezwyciężenia.

- Czerwony kapelusz oznacza uczucia, przeczucia i intuicję. Podczas korzystania z tego kapelusza uczestnicy wyrażają tylko emocje i uczucia oraz dzielą się obawami, upodobaniami, niechęciami, miłościami i nienawiściami.
- Zielony Kapelusz skupia się na kreatywności; możliwościach, alternatywach i nowych pomysłach. To okazja do wyrażenia nowych koncepcji i nowego postrzegania.
- Niebieski kapelusz służy do zarządzania/koordynacji procesu myślenia (zasady, w tym czas).

Istnieją różne sposoby zastosowania tej metody - np. każdy uczestnik może nosić inny kapelusz lub wszyscy uczestnicy mogą nosić ten sam kapelusz w tym samym czasie, a następnie nosić kolejny kapelusz. Tak czy inaczej, zawsze powinien być właściciel niebieskiego kapelusza, który upewnia się, że zasady są przestrzegane.

Cel:

- Badanie i ocena wygenerowanych pomysłów.
- Aby znaleźć najlepszy pomysł, należy połączyć koncepcje i zrozumieć, jakie dodatkowe badania należy przeprowadzić.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): otwarty umysł; udane doświadczenie w odgrywaniu ról jest obowiązkowe (lub powinno zostać nabyte przed złożeniem wniosku).

Wymagane materiały dla trenera: dostosowana wersja opisu techniki.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

- Doświadczony moderator grupy (The Blue Hat);
- W zależności od zadanego pytania, dostęp do Internetu;
- Papier i długopis lub urządzenie do zapisywania i podsumowywania informacji;
- Udostępniony dokument (Dysk Google lub inne platformy) do udostępniania pomysłów.

Czas trwania: 15-60 min (w zależności od wybranego podejścia i złożoności pomysłów).

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

Odnosi się do następujących kompetencji przedsiębiorczych Entrecomp:

1.4 Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości.

1.5 Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań

2.2. Motywacja i wytrwałość: bądź skupiony i nie poddawaj się.

2.3. Mobilizacja zasobów: gromadź i zarządzaj potrzebnymi zasobami.

2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachęcaj i angażuj innych.

3.1. Przejęcie inicjatywy: idź na całość.

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka

3.4. Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

3.5. Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie.

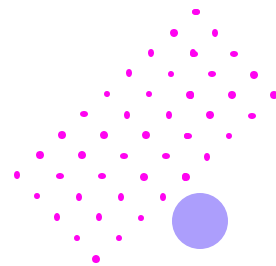
Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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/>

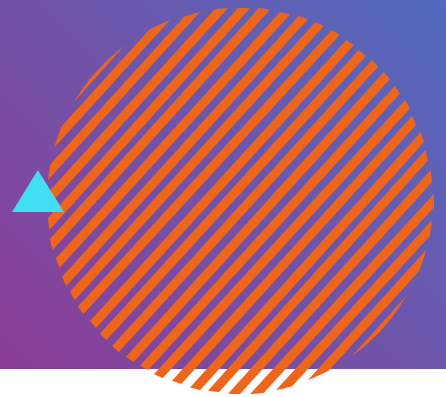




31



Metodyka Kano



Metodyka Kano

Opis:

Jest to narzędzie do ustalania priorytetów czynników, a w szczególności potrzeb klientów. Przed zastosowaniem narzędzia należy przyjąć kilka założeń dotyczących tego, jakie mogą być możliwe potrzeby klientów i istnieje potrzeba zrozumienia, które z nich można uznać za najważniejsze, które w rzeczywistości nie są ważne, a które są nawet odwrotne (ich spełnienie faktycznie powoduje niezadowolenie klientów).

Metodyka modelu Kano zakłada formułowanie aspektów badawczych w dwóch grupach - funkcjonalnych i dysfunkcjonalnych. Funkcjonalny to założenie sformułowane pozytywnie, czyli dany aspekt ma zastosowanie, natomiast dysfunkcjonalny to założenie sformułowane negatywnie, czyli dany aspekt nie ma zastosowania. Dostępne są różne możliwe opcje odpowiedzi, jednak sugerowane są następujące sformułowania:

- 1) Podoba mi się
- 2) Oczekuję tego
- 3) Jestem neutralny
- 4) Mogę to tolerować
- 5) W ogóle mi się to nie podoba

Znaczenie (kategorię) danego aspektu można określić zgodnie ze zmodyfikowaną macierzą oceny metodyki Kano.

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

W tabeli zastosowano następujące oznaczenia:

- M (must-be) - w przypadku spełnienia tego kryterium satysfakcja respondentów nie wzrasta, natomiast w przypadku niespełnienia kryterium wzrasta niezadowolenie społeczeństwa. Uważa się, że jest to tzw. czynnik higieny, którego obecność jest konieczna.
- P (wydajność) - jeśli to kryterium jest spełnione, zadowolenie respondentów wzrasta proporcjonalnie, natomiast jeśli nie jest, niezadowolenie wzrasta proporcjonalnie. Uważa się, że jest to zarówno czynnik higieniczny, jak i motywacyjny.
- A (atrakcyjne) - kryterium, które domyślnie nie powinno być spełnione (czynnik ekscytacji). Jeśli to kryterium jest spełnione, zadowolenie respondenta wzrasta, natomiast jeśli nie jest spełnione, niezadowolenie nie wzrasta. Uważa się, że jest to ważny aspekt, jednak nabiera on znaczenia dopiero po spełnieniu kryteriów obowiązkowych i wydajnościowych.
- R (odwrotne) - kryterium jest proporcjonalnie odwrócone - jego spełnienie powoduje spadek satysfakcji respondentów.
- I (obojętne) - kryterium według respondentów jest uważane za stosunkowo nieistotne.
- Q (wątpliwe) - odpowiedzi respondentów dotyczące danego kryterium były sprzeczne.

Sugeruje się testowanie nie więcej niż 5-10 czynników jednocześnie, ponieważ udzielanie odpowiedzi może być dość frustrujące dla respondentów. Dlatego ważne jest, aby podczas testowania wybrać potrzeby klientów, które są najmniej jasne w odniesieniu do kategorii (np. nie ma sensu testować znaczenia bezpłatnego Wi-Fi w kawiarni wśród mieszkańców kraju, w którym infrastruktura sieci komórkowej jest rozwinięta i szeroko stosowana, chociaż może to być ważna potrzeba dla obcokrajowców). Ponadto należy starannie wybrać segmenty respondentów, w przeciwnym razie pojawią się sprzeczne odpowiedzi i nie dadzą jasnego zrozumienia kategorii.

Cel:

Testowanie założeń i kategoryzowanie czynników (np. potrzeb klientów).

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): preferowane jest doświadczenie w przeprowadzaniu wywiadów, w szczególności przy użyciu kwestionariusza Kano.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

- Potrzebny doświadczony moderator;
- Bezpośredni dostęp do potencjalnych respondentów, którzy mają te same cechy (co najmniej 12, ale najlepiej 30-40 osób na segment);
- Dostęp do Internetu i urządzenie;
- Papier i długopis lub urządzenie do zapisywania informacji;
- Udostępniony dokument (Dysk Google lub inne platformy) do udostępniania informacji i wyników.

Czas trwania: 30-60 min na sformułowanie pytań, co najmniej kilka godzin na zebranie odpowiedzi (wywiady) i godzina na interpretację wyników.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości.

1.4. Wartościowanie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości.

3.2. Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka

3.5. Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

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



**Systematyczny
przegląd literatury**



Systematyczny przegląd literatury

Opis:

Przegląd literatury to kompleksowe podsumowanie wcześniejszych badań na dany temat. Ogólnie rzecz biorąc, może to być pełne badanie lub jego część, daje wgląd w istniejący zasób wiedzy, pozwala odkryć to, co zostało już zbadane, opisane i wyjaśnione (unikając ponownego odkrywania koła) i zachęca do generowania nowych pomysłów.

Systematyczny przegląd literatury jest zgodny z jasno określonym protokołem lub planem, w którym kryteria włączenia i wyłączenia są jasno określone przed przeprowadzeniem przeglądu. Jest to kompleksowe, przejrzyste wyszukiwanie przeprowadzone w jednej lub wielu bazach danych i szarej literaturze, które może być powielane i odtwarzane przez innych badaczy (granice wyszukiwania literatury są jasno określone).

Obejmuje on zaplanowanie przemyślanej strategii wyszukiwania, która ma określony cel lub odpowiada na zdefiniowane pytanie (np. jaki jest wpływ wewnętrznych prac badawczo-rozwojowych na pozyskiwanie nowej wiedzy i technologii w firmach produkcyjnych?). Przegląd określa rodzaj wyszukiwanych informacji, poddanych krytyce i zgłoszonych w znanych ramach czasowych. W przeglądzie należy uwzględnić terminy wyszukiwania, strategie wyszukiwania (w tym nazwy baz danych, platformy, daty wyszukiwania) i ograniczenia.

Dobrym pomysłem jest przeprowadzenie wstępnego wyszukiwania przed rozpoczęciem systematycznego podejścia. Pomoże to w identyfikacji kluczowych autorów i słów kluczowych (w tym synonimów, np. oprócz nabywania nowej wiedzy i technologii, można użyć transferu technologii, transferu wiedzy, przyjęcia wiedzy, przyjęcia technologii). Jeśli wstępne artykuły nie pojawią się podczas ostatecznego wyszukiwania, może być konieczne ponowne przemyślenie ostatecznej strategii wyszukiwania. Do celów MOOW wystarczy przeszukać artykuły naukowe za pomocą bazy danych Google Scholar. Jednak moderator powinien być zaznajomiony z metodą i musi wcześniej przeprowadzić i ułatwić proces przeglądu systematycznego, aby skutecznie i efektywnie pomóc uczestnikom.

Cel:

- Aby zrozumieć, co już zostało znalezione na dany temat.
- Podsumowywanie istniejącej wiedzy i generowanie nowych pomysłów i hipotez.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): zrozumienie tematu, który ma zostać zbadany; umiejętność gromadzenia, analizowania i syntetyzowania informacji; doświadczenie w czytaniu i analizowaniu dokumentów, najlepiej artykułów naukowych.

Wymagane materiały dla trenera: dostosowana wersja opisu techniki; Booth et al. (2021). Systematyczne podejścia do udanego przeglądu literatury, wyd. 3.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

- Doświadczony moderator;
- Dostęp do Internetu i urządzenie;
- Urządzenie i oprogramowanie biurowe do zapisywania i podsumowywania informacji;
- Współdzielony dokument (Dysk Google lub inne platformy) do udostępniania informacji.

Czas trwania: Krótki przegląd literatury dla doświadczonych badaczy może trwać od 60-90 minut do kilku dni.

Dla początkujących może to zająć od 4 x 60 minut z pomocą facylitatora do kilku miesięcy.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości.

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości.

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości.

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań.

2.2. Motywacja i wytrwałość: bądź skupiony i nie poddawaj się.

2.3. Mobilizacja zasobów: gromadź i zarządzaj niezbędnymi zasobami.

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: Podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

<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



Business Model Canvas



Business Model Canvas

Opis:

Business Model Canvas to szablon zarządzania strategicznego wykorzystywany do opracowywania nowych modeli biznesowych i dokumentowania istniejących. Oferuje on wizualny wykres z elementami opisującymi propozycję wartości firmy lub produktu, infrastrukturę, klientów i finanse, pomagając firmom w dostosowaniu ich działań poprzez zilustrowanie potencjalnych kompromisów. Aby zapoznać uczniów z 9 komponentami BMC, uczniowie otrzymują zestaw hipotez dotyczących modelu biznesowego i proszeni są o umieszczenie każdej z nich w odpowiednim polu BMC.

Cel:

Zdolność do merytorycznego tworzenia, opisywania, oceny i omawiania modelu biznesowego przy użyciu Business Model Canvas.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy):

Wiedza na temat person (prototyp potencjalnego użytkownika/odbiorcy), wymiary rynku, zachowania rynkowe, budżety (zalecane).

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - szablon biznesowy online - np. szablony na Miro, Mural.

W przypadku sesji f2f - wydrukowane szablony kanwy biznesowej, po jednym dla każdego ucznia; markery, karteczki samoprzylepne, inne materiały pobudzające kreatywność. Opcjonalnie - kwadraty do tworzenia scenariuszy.

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 4 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań

- 2.3. Mobilizowanie zasobów:** gromadź i zarządzaj potrzebnymi zasobami
- 2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne:** rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how
- 2.5. Mobilizowanie innych:** Inspiruj, zachwycaj i angażuj innych
- 3.2. Planowanie i zarządzanie:** priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy
- 3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem:** podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka
- 3.4. Współpraca z innymi:** twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci
- 3.5. Nauka poprzez doświadczenie:** ucz się przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia przed sesją:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

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

Szablony, narzędzia:

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

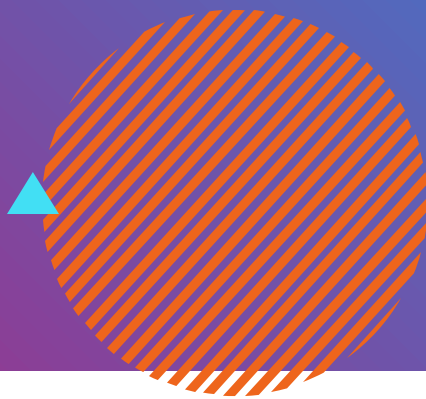
<https://canvanizer.com/new/business-model-canvas>



34



**Karty nastawienia
przedsiębiorczego**



Karty nastawienia przedsiębiorczego

Opis:

Entrepreneurial Mindset Cards to 24 karty przedsiębiorczości, które pomagają uczniom budować umiejętności przedsiębiorcze. Uczniowie mogą być zaangażowani w jeden z 4 sugerowanych sposobów gry, w tym:

Gra 1: Każdy uczeń otrzymuje 1 kartę (wydrukowaną lub z generatora kart). Uczniowie na zmianę czytają definicję sposobu myślenia i odpowiadają na pytanie na karcie.

Gra 2: Każdy uczeń otrzymuje 2 karty i wyjaśnia, w jaki sposób są one ze sobą powiązane. (Jeśli obie karty mają ten sam sposób myślenia, zamień kartę!).

Gra 3: Daj kompletną talię jednemu uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby ułożyli, a następnie wyjaśnili, w jaki sposób postrzegają powiązania między sposobami myślenia.

Gra 4: Każdy uczeń otrzymuje 1 kartę. Jedna karta jest następnie umieszczana na środku. Każdy gracz musi wyjaśnić, w jaki sposób jego karta sposobu myślenia jest w jakiś sposób powiązana z kartą sposobu myślenia na środku.

Cel:

Inspirowanie przedsiębiorczości poprzez zabawę i ciekawość. Pomoże ci myśleć o przedmiotach codziennego użytku w nowy, kreatywny sposób.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): Brak.

Wymagane materiały dla trenera:

Dla sesji online - Generator kart losowych.

Dla sesji f2f - wydrukowane karty Mindset, po jednej dla każdego ucznia.

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 1 godz.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: uwierz w siebie i rozwij się

2.2. Motywacja i wytrwałość: Bądź skupiony i nie poddawaj się

2.3. Mobilizowanie zasobów: gromadź i zarządzaj niezbędnymi zasobami

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia przed sesją: ["#MindsetMonday: Creativity](#). Ta zabawna aktywność inspirowa kreatywność poprzez zabawę i ciekawość. Pomoże ci myśleć o przedmiotach codziennego użytku w nowy, kreatywny sposób.

Pełne wideo:

<https://t.co/BKjgH9kuk8>

<https://t.co/4kdpfHJ8JI>

Szablony, narzędzia:

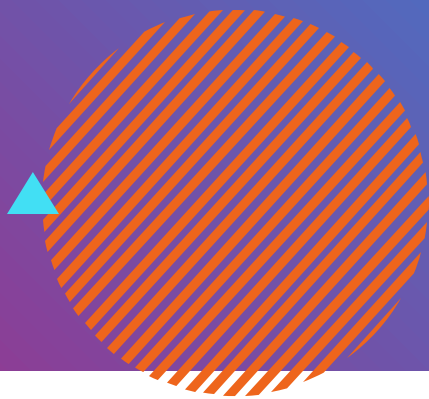
[Karty nastawienia przedsiębiorczego \(i losowy wybór kart!\) - VentureLab](#)



35



MashUp Innovation



MashUp Innovation

Opis:

Mash-up to metoda wspólnego generowania pomysłów, w której uczestnicy tworzą innowacyjne koncepcje poprzez łączenie różnych elementów. W pierwszym etapie uczestnicy przeprowadzają burzę mózgów wokół różnych obszarów, takich jak technologie, ludzkie potrzeby i istniejące usługi. W drugim etapie szybko łączą elementy z tych obszarów, aby stworzyć nowe, zabawne i innowacyjne koncepcje. Mash-upy pokazują, jak szybkie i łatwe może być wymyślanie innowacyjnych pomysłów.

Cel:

Wspieranie uczestników w szybkim i łatwym generowaniu innowacyjnych pomysłów.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): Brak.

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - szablon tablicy cyfrowej - np. Google Jamboard i podpokoje.

Do sesji f2f - karteczki samoprzylepne, markery, papier A4, papier do flipchartów.

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 1-2 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

Zdolność do tworzenia dużej ilości pomysłów w krótkim czasie.

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Pomoc naukowa: <https://toolbox.hyperisland.com/mash-up-innovation>

Szablony, narzędzia:

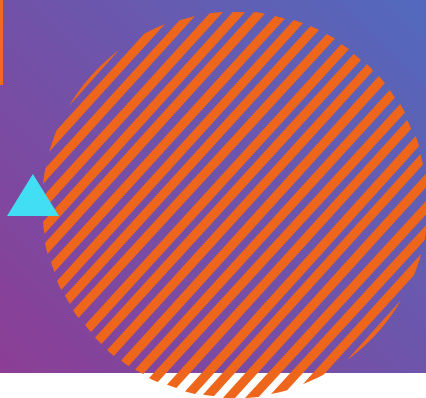
https://edu.google.com/intl/ALL_us/jamboard/



36



**Zespołowa gra
pamięciowa**



Zespołowa gra pamięciowa

Opis:

Team memory game to jedna z gier online służących do budowania zespołu i zdalnych aktywności zespołowych zaprojektowanych w celu zapewnienia zabawy i poprawy komunikacji przy jednoczesnym wzmacnianiu kultury zespołu. Każdy członek zespołu jest proszony o przedstawienie się wraz z losowym faktem na jego temat. Po przedstawieniu się, gracze próbują przypomnieć sobie losowe fakty i dopasować je do właściwej osoby.

Cel:

Kluczem jest zbudowanie spójnego i interaktywnego środowiska wśród uczestników warsztatów na początku, aby wspierać współtworzenie.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): Brak.

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe, oprogramowanie do wirtualnych spotkań, np. Microsoft Teams.

W przypadku sesji f2f - arkusze, po jednym dla każdego ucznia, nauczyciela i innych uczestników.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - do zapewnienia przez trenera.

Czas trwania: 10 minut.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

2.1. Samoświadomość i poczucie własnej skuteczności: Wiara w siebie i ciągły rozwój

2.5. Mobilizowanie innych: Inspirowanie, zachwycanie i angażowanie innych.

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: Podejmowanie decyzji związanych z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem.

3.5 Nauka poprzez doświadczenie: Nauka przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

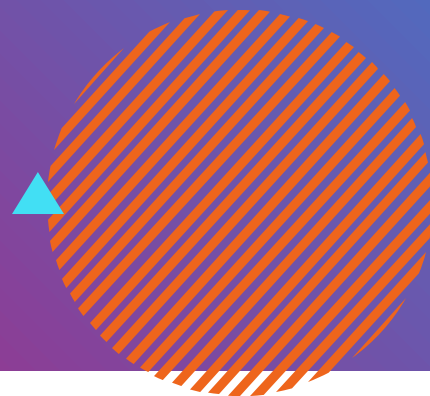
[The Ultimate List of Online Team Building Games and Remote Activities \(teamazing.com\)](https://teamazing.com)



37



**Mapowanie
myśli**



Mapowanie myśli

Opis:

Mapowanie myśli to skuteczna metoda generowania pomysłów poprzez skojarzenia. Aby utworzyć mapę myśli, zwykle zaczynasz od środka strony z głównym tematem / główną ideą i od tego momentu pracujesz na zewnątrz we wszystkich kierunkach, aby stworzyć rosnący diagram złożony ze słów kluczowych, fraz, pojęć, faktów i liczb. Grupy uczestniczące mogą wykorzystywać mapy myśli do generowania, wizualizacji, organizowania, sporządzania notatek i podejmowania decyzji.

Cel:

Organizowanie pomysłów i stymulowanie kreatywnego myślenia oraz twórczego rozwiązywania problemów poprzez pracę zespołową.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy): Schemat blokowy (zalecane).

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - szablon mapy myśli online - np. szablony na Miro, Mind map Art.

Dla sesji f2f - papier A4 do flipchartów; markery (najlepiej w różnych kolorach).

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Do sesji f2f - markery i papier.

Czas trwania: 1-2 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.3. Wizja: Pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Myślenie etyczne i zrównoważone: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań.

2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych.

3.1. Przejęcie inicjatywy: idź na całość

3.2. Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka.

3.4 Współpraca z innymi: pracuj zespołowo, współpracuj i twórz sieci

3.5. Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia przed sesją:


<https://www.youtube.com/watch?v=nMZCghZ1hB4>

Szablony, narzędzia: Mind Map Online | Free Mind Mapping Software | Miro


Mind Map Art



38



**Mini warsztaty
z myślenia
projektowego**



Mini warsztaty z myślenia projektowego

Opis:

Design Thinking to ustrukturyzowane podejście do planowania strategii i procesu opartego na projektowaniu. Zapewnia przegląd różnych elementów procesu projektowania i jest systemową techniką zbierania danych wejściowych z projektu. Jest to pomocne w komunikacji wewnętrznej w zespole projektowym, a także zewnętrznej wobec interesariuszy. Kanwa myślenia projektowego jest używana w celu ułatwienia ideacji. Canvas zawiera 8 elementów: Ludzie, Opowiadanie historii, Wyzwania, Wizja, Wpływ, Zarządzanie, Problem i Rozwiązanie. Aby zapoznać uczniów z 8 elementami Design thinking Canvas, uczniowie otrzymują zestaw hipotez projektowych i proszeni są o zaprojektowanie strategii i procesu zgodnie z 8 elementami.

Cel:

Umożliwienie innowacyjnym zespołom współpracy wizualnej i burzy mózgów nad rozwiązaniami ich problemów lub wyzwań.

Wymagana wiedza (jeśli istnieje): Persona (zalecane).

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - Online Design thinking Canvas - np. szablony na muralu.

W przypadku sesji f2f - wydrukowane materiały dotyczące myślenia projektowego Canvas, po jednym dla każdego ucznia; markery, karteczki samoprzylepne, inne materiały pobudzające kreatywność.

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 2 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.1. Dostrzeganie możliwości: wykorzystaj swoją wyobraźnię i umiejętności, aby zidentyfikować możliwości tworzenia wartości

1.2. Kreatywność: rozwijaj kreatywne i celowe pomysły

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań.

2.3. Mobilizowanie zasobów: gromadź i zarządzaj potrzebnymi zasobami

2.4. Umiejętności finansowe i ekonomiczne: rozwijaj finansowe i ekonomiczne know-how

2.5. Mobilizowanie innych: inspiruj, zachwycaj i angażuj innych.

3.1. Przejęcie inicjatywy: idź na całość

3.2. Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka.

3.4. Współpraca z innymi: pracuj zespołowo, współpracuj i twórz sieci

3.5. Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie


Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia przed sesją: [\(681\) Czym może być myślenie projektowe - YouTube](#)

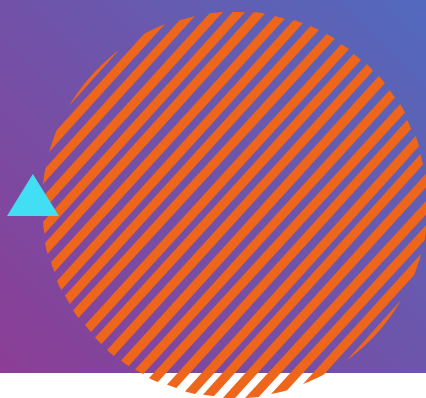
Szablony, narzędzia: [Design thinking canvas \(mural.co\)](#)



39



**Miniwarsztaty
modelu
biznesowego**



Miniwarsztaty modelu biznesowego

Opis:

Model biznesowy opisuje, w jaki sposób organizacja tworzy, dostarcza i przechwytuje wartość w kontekście ekonomicznym, społecznym, kulturowym lub innym. Business Model Canvas jest wykorzystywany do ułatwienia tej ideacji, oferując wizualny wykres z elementami opisującymi propozycję wartości firmy lub produktu, infrastrukturę, klientów i finanse, pomagając firmom w dostosowaniu ich działań poprzez zilustrowanie potencjalnych kompromisów. Aby zapoznać uczniów z 9 komponentami BMC, uczniowie otrzymują zestaw hipotez dotyczących modelu biznesowego i proszeni są o umieszczenie każdej z nich w odpowiednim polu BMC.

Cel:

Aby merytorycznie wymyślić, opisać, ocenić i omówić model biznesowy przy użyciu Business Model Canvas.

Wymagana wiedza (jeśli dotyczy):

Aby merytorycznie wymyślić, opisać, ocenić i omówić model biznesowy przy użyciu Business Model Canvas.

Wymagane materiały dla trenera:

W przypadku sesji online - szablon biznesowy online - np. szablony na Miro, Mural.

W przypadku sesji f2f - wydrukowane szablony kanwy biznesowej, po jednym dla każdego ucznia; markery, karteczki samoprzylepne, inne materiały pobudzające kreatywność. Opcjonalnie - kwadraty do tworzenia scenariuszy.

Dla obu typów sesji - slajdy z prezentacją i objaśnieniami.

Wymagane materiały dla uczestnika/ studenta:

W przypadku sesji online - urządzenie i połączenie internetowe; notatnik fizyczny lub cyfrowy do robienia notatek.

Dla sesji f2f - długopis i papier. Reszta zostanie zapewniona przez trenera.

Czas trwania: 2 godziny.

Konkretne umiejętności w zakresie przedsiębiorczości:

1.3. Wizja: pracuj nad swoją wizją przyszłości

1.4. Docenianie pomysłów: maksymalnie wykorzystaj pomysły i możliwości

1.5. Etyczne i zrównoważone myślenie: oceniaj konsekwencje i wpływ pomysłów, możliwości i działań.

2.5. Mobilizowanie innych: inspirowanie, zachwywanie i angażowanie innych.

3.1. Przejęcie inicjatywy: idź na całość

3.2. Planowanie i zarządzanie: priorytetyzuj, organizuj i monitoruj postępy

3.3. Radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem: podejmuj decyzje w obliczu niepewności, niejednoznaczności i ryzyka

3.4. Współpraca z innymi: twórz zespoły, współpracuj i twórz sieci

3.5. Nauka poprzez doświadczenie: ucz się przez działanie

Materiały pomocnicze - scenariusze, szablony, narzędzia, pomoce naukowe, wizualizacje:

Filmy do obejrzenia przed sesją:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

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

Szablony, narzędzia:

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

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



MOOW CODE

PODĄŻAJ

ZA NAMI



www.moowcode.eu