

Podnikatelství ve vzdělávání

musí zohledňovat výrobní síly v dané lokalitě.
Jedním ze základních principů popsaných ve
vzdělávání je spojení školy a společnosti... zde se
rodí síla..

"Nabídněte mladým lidem možnost získat před ukončením povinné školní docházky alespoň jednu praktickou podnikatelskou zkušenost, například vedení minipodniku, odpovědnost za podnikatelský projekt pro firmu nebo sociální projekt."

Evropská komise, Podnikatelství 2020



Podnikatelství a vzdělávání v oblasti STEM (Věda, technika a technologie, matematika)

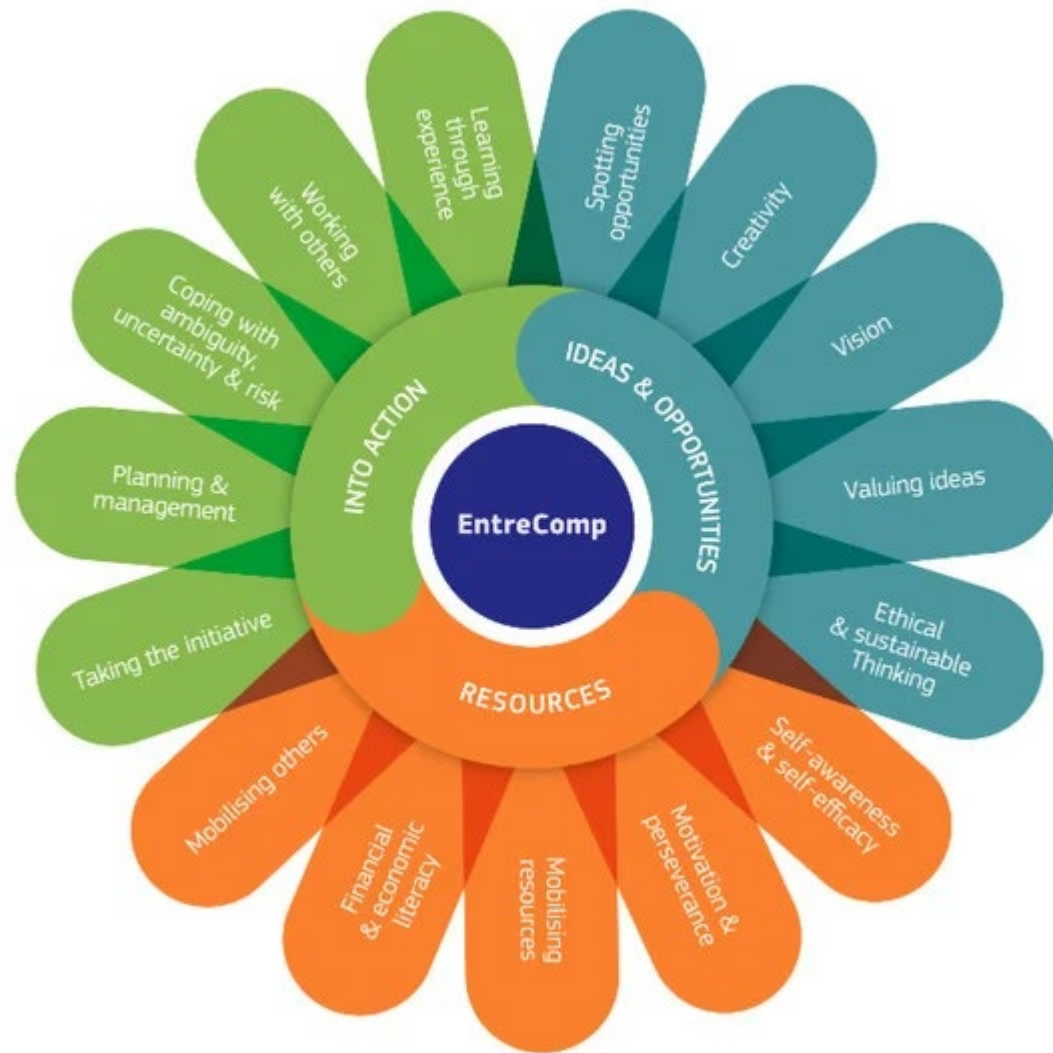
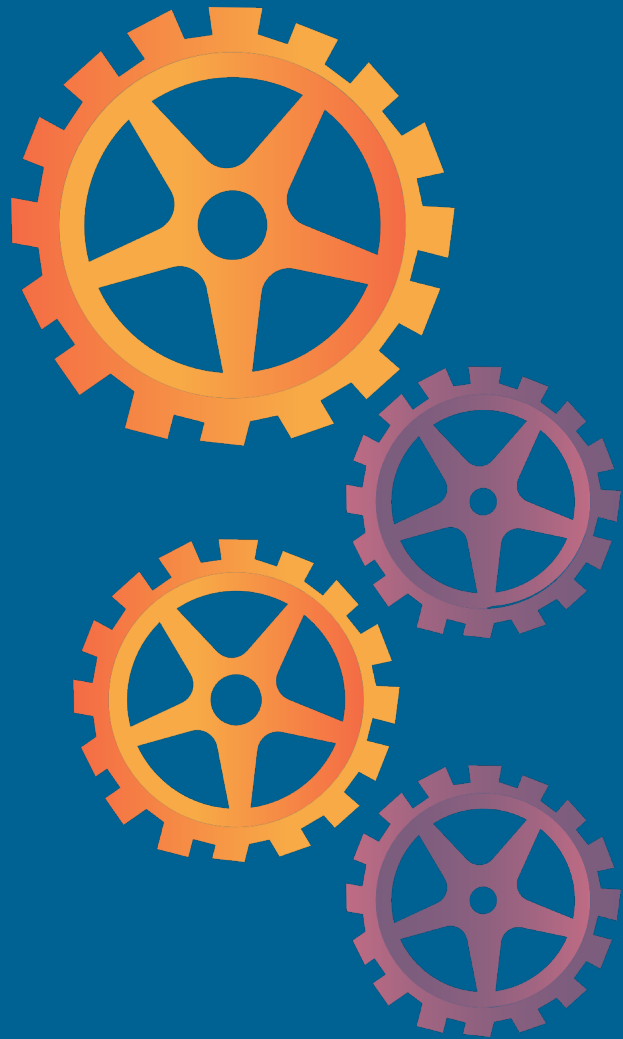
za hranice problémů, směrem k řešení (scénáře STEM)

- Poskytnutí flexibilního procesu, který vede studenty od identifikace problému - nebo konstrukční výzvy - k vytvoření a rozvoji řešení;
- Definování problémů
- Provádění základního výzkumu
- Rozvíjení více nápadů na řešení
- Vývoj a tvorba prototypů a jejich následné testování, hodnocení a nové konstruování;

Podnikatelské vzdělávání; Podnikatelské kompetence;

Evropský rámec podnikatelských kompetencí (EntreComp) je jednou z reakcí EU na podporu společného chápání a široké integrace podnikání v rámci vzdělávacích systémů i napříč nimi, která podporuje vzdělání v oblasti podnikání směřující k vytváření sociálních, kulturních nebo finančních hodnot. Ačkoli se zdá, že podnikatelské vzdělávání získává na popularitě, a to díky širokému politickému uznání potřeby vzdělávacích reforem, pedagogové a další odborníci v oblasti vzdělávání se potýkají s problémem, jak určit obsah a metody, s jejichž pomocí by bylo možné podnikatelské vzdělávání realizovat. Bylo také uznáno, že vzdělávací procesy pedagogů v implementaci vzdělávací politiky chyběly. Zohlednění reflexe a vzdělávání pedagogů je však zásadním rysem úspěšných reforem ve vzdělávání, jako je například implementace strategií a rámců EU, které tvoří vizi budoucnosti vzdělávání.

Podnikatelské vzdělávání; Podnikatelské kompetence;



Dovednosti týmové práce v podnikatelském úsilí

Týmová práce zahrnuje souběžnou práci různých lidí a různých skupin v rámci podniku s cílem maximalizovat jejich efektivitu a dosáhnout společného cíle.

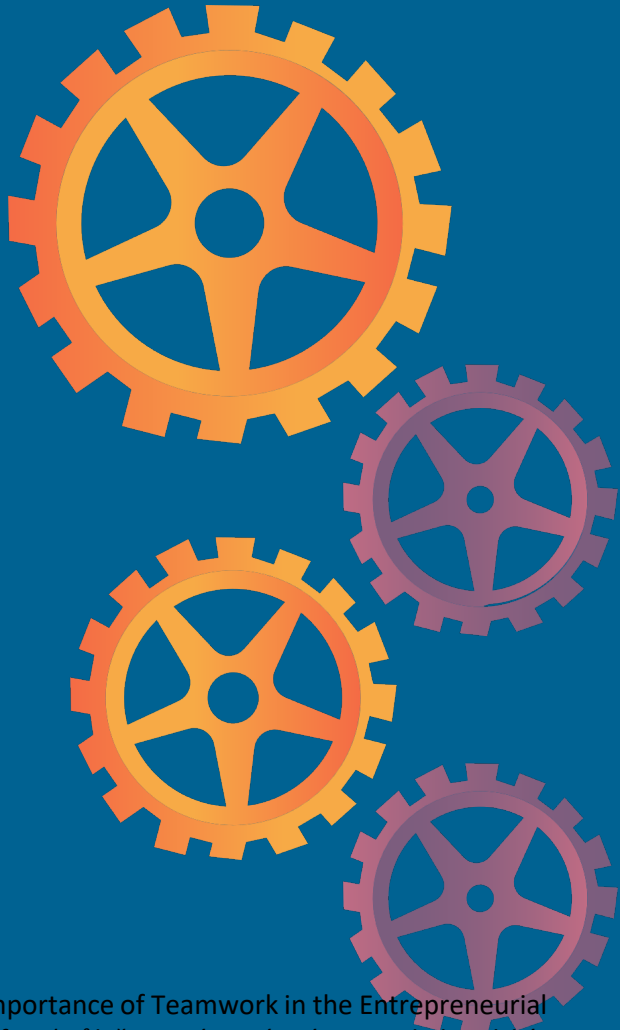
Zde jsou uvedeny důležité body týmové práce v podnikatelském úsilí.

1. Přináší nové nápady
2. Pomáhá řešit problémy
3. Je podpůrná
4. Buduje morálku
5. Podpůrná infrastruktura
6. Udržení a motivace
7. Podporuje důvěru
8. Alternativní úhly pohledu
9. Definuje role a odpovědnosti
10. Podporuje individuální rozvoj
11. Větší flexibilita pro organizaci
12. Podporuje kreativitu a inovace
13. Zvyšuje efektivitu a produktivitu

Importance of Teamwork in the Entrepreneurial Effort (*Důležitost týmové práce v podnikatelském úsilí*)

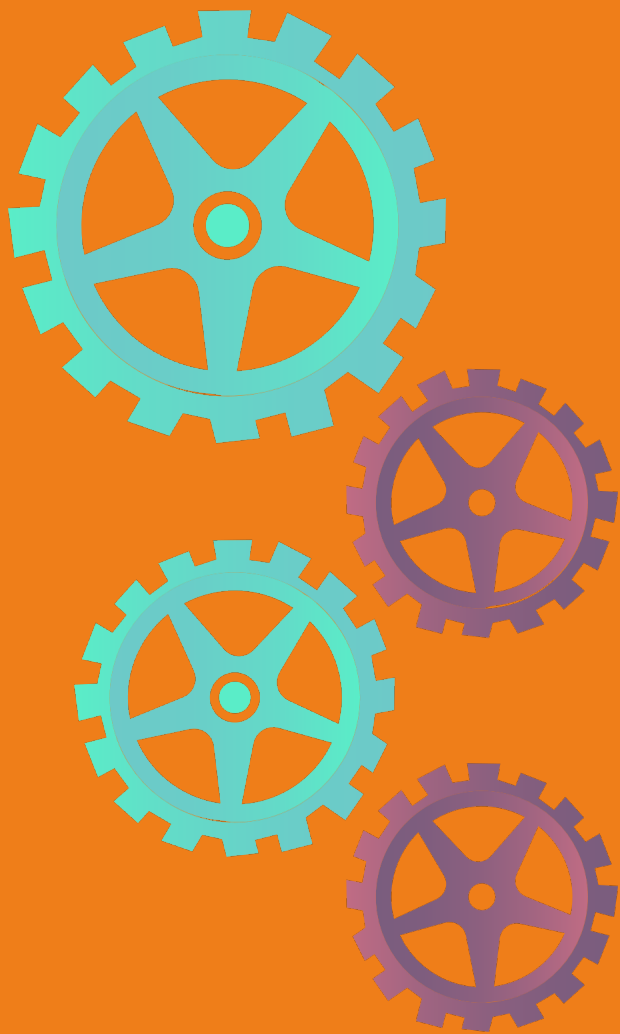
Autor Sarah Lowe -February 22, 2022

<https://www.prnewsblog.com/news/business/11518/importance-of-teamwork-in-the-entrepreneurial-effort/>



Příklad virtuálního podnikání ve školním prostředí

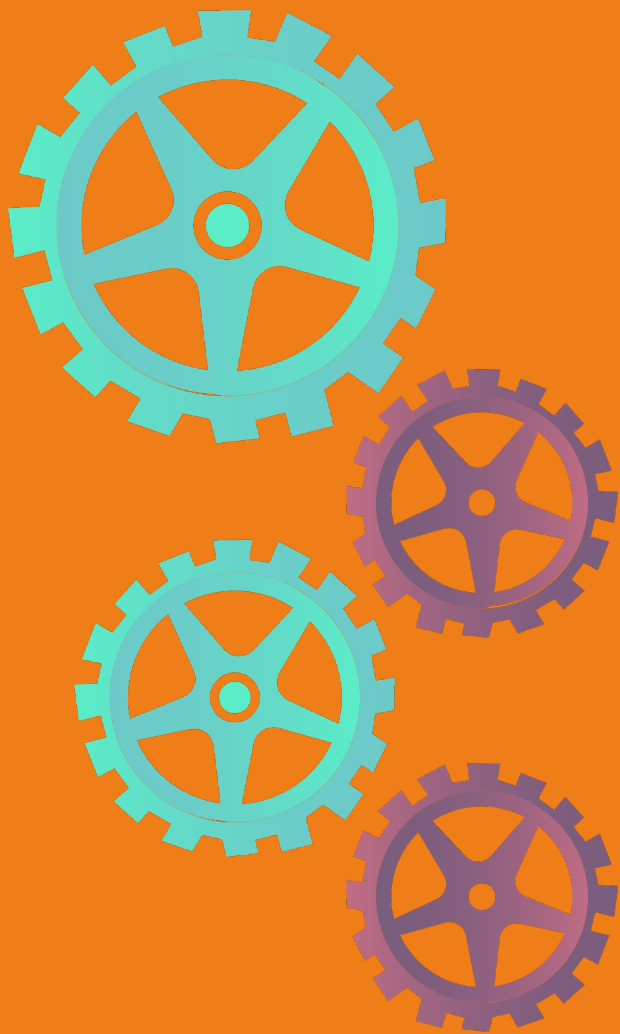
- Rámec pro rozvoj virtuálního podniku
- Pod pojmem "virtuální firmy" si představíme simulaci ekonomické činnosti. Studenti pracující v týmech se ujímají realizace "projektu" - podnikatelského plánu, který představuje procesy, cesty a cíle skutečného podniku. Studenti jsou zodpovědní za činnost svého podniku, přičemž jsou vždy pod dohledem odpovědných učitelů. Zároveň jsou studenti v kontaktu s reálnými podniky, aby získali informace a návody založené na skutečných tržních podmínkách.
- Co NENÍ virtuální podnik:
 - *Seminář o řízení podniku*
 - *Výuka ve třídě*
 - *Aktivita ve třídě*
 - *Skutečný podnik*
 - *Pouze teorie*
 - *Divadelní představení*



Příklad virtuálního podnikání ve školním prostředí

Základní příprava pedagoga před..... Výběr alternativních nápadů -
Posouzení potřeb - Určení rolí - Výběr scénáře - Diskuse se studenty -
Školení studentů - Použití softwaru - Provozování virtuálu ve škole -
Změna rolí - Dokončení úkolů

- Krok 1: Příprava učitele před....
- Krok 2: Výběr alternativních nápadů
- Krok 3: Posouzení potřeb
- Krok 4: Určení rolí
- Krok 5: Výběr scénáře
- Krok 6: Diskuse se studenty
- Krok 7: Školení studentů
- Krok 8: Použití softwaru
- Krok 9: Virtuální provoz ve škole
- Krok 10: Změna rolí - Schůzka ke změně rolí, změna rolí, Převzetí nových rolí
- Krok 11: Dokončení úkolů - Otevřená diskuse s dětmi- Záznam hodnocení -
Sběr materiálů- Informování řídicího orgánu - Návštěva podniku mentora -
Celková prezentace výsledků

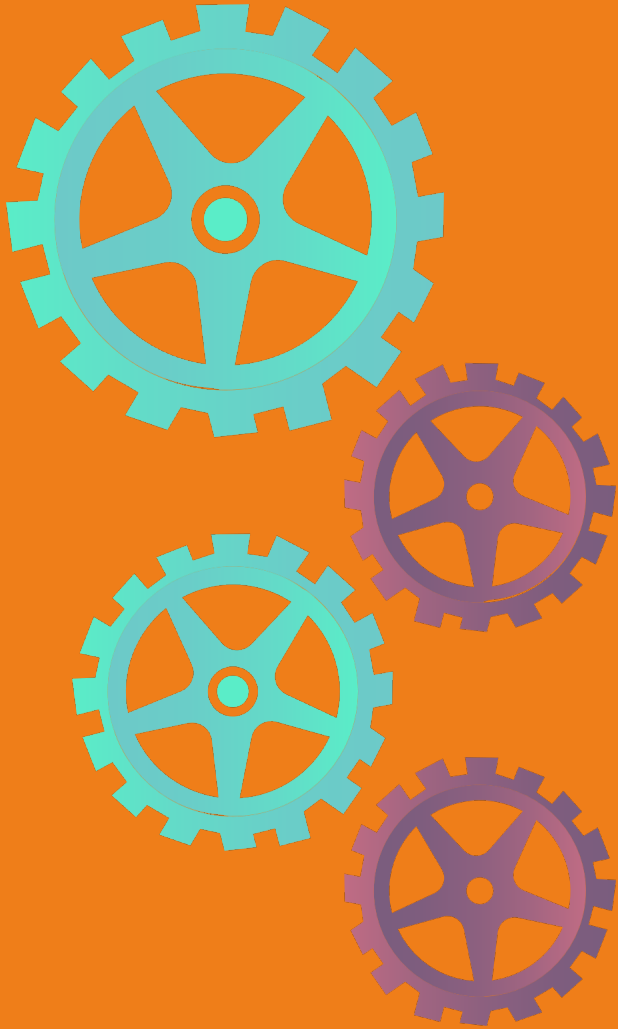


Podnikatelské vzdělávání má střední a nepřímé přínosy pro společnost a ekonomiku jako celek a v tomto smyslu se týká nás všech.

Komu přináší přímé a jednoznačné výhody:

1. STUDENTI

- obohacují své znalosti o fungování podniků,
- rozvíjejí své tvůrčí myšlení a spolupráci ve skupinách.
- poznají aspekty podnikání
- posiluje se jejich zájem po samostatné výdělečné činnosti
- objevují své zvláštní schopnosti a nadání, protože se aktivněji zapojují do výuky, která se stává poutavější.
- získají větší sebedůvěru
- experimentují a učí se tvořivě zvládat chyby a neúspěchy



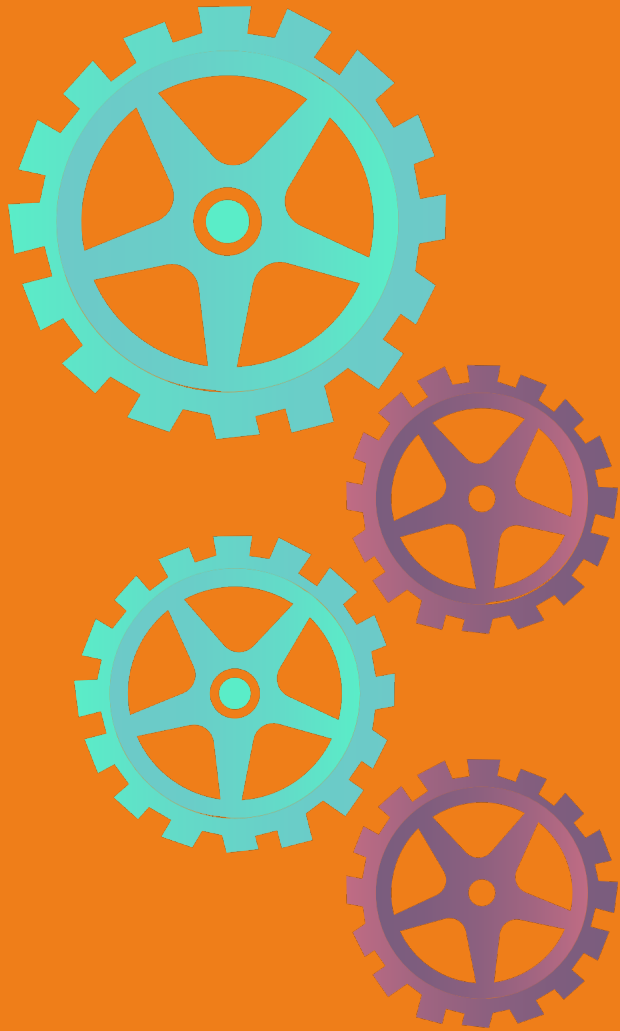
Podnikatelské vzdělávání má střední a nepřímé přínosy pro společnost a ekonomiku jako celek a v tomto smyslu se týká nás všech.

2. UČITELÉ

Učitelé, kteří začleňují do výuky aktivity a programy výchovy k podnikavosti, fungují jako katalyzátory snahy o rozvoj kultury výchovy k podnikavosti. Kromě skvělé práce, kterou odvádějí pro své žáky, výzkumy ukazují, že oni sami se stávají kreativnějšími a díky propojení teorie s praxí získávají větší kontakt se světem podnikání a firem.

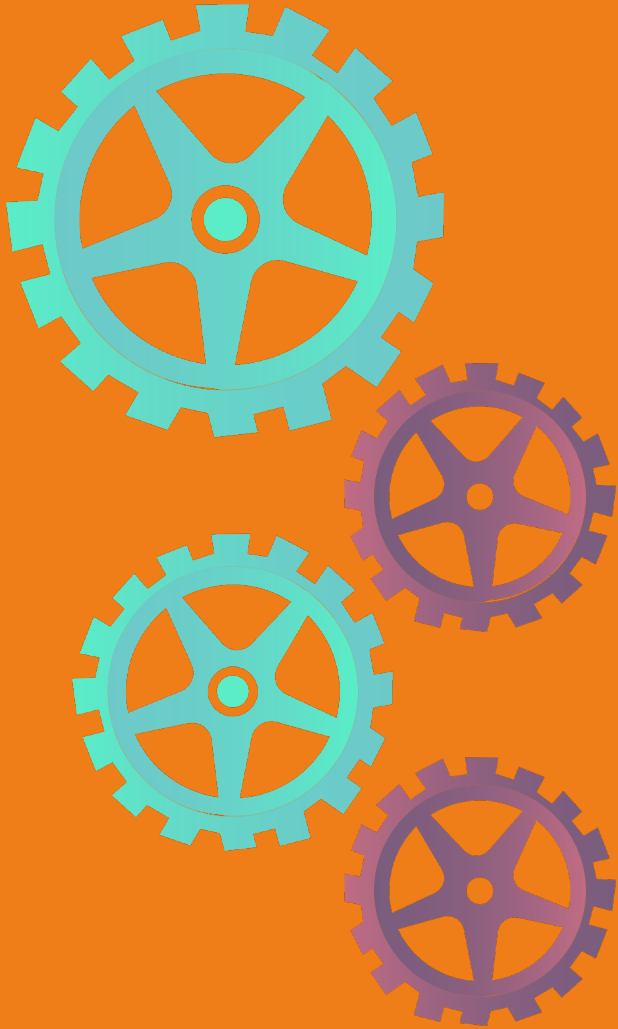
3. ŠKOLA

Škola jako organizace také významně těží z akcí podnikatelského vzdělávání, protože se aktivuje nová dynamika, která podporuje pěstování týmového ducha a kultury spolupráce mezi studenty a mezi studenty a učiteli. Současně zavádění nových postupů a konstruktivní spolupráce mezi učiteli a podnikatelskou komunitou vytváří podmínky pro inovační akce, což přispívá k přeměně školy ve vzdělávací komunitu.



Příklady úspěšných projektů na téma byznys ve vzdělávání

<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/e360---successful-entrepreneur.htm#i49730>



The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)