

IO1 - Learning
Outcomes for Sense
of Initiative &
Entrepreneurship
(efekty uczenia się
dla zmysłu)



Efekty uczenia się dla adresowania IO1: Zmysł inicjatywy i przedsiębiorczości

Poniższy opis efektów uczenia się przedstawia wiedzę, umiejętności i postawy, które uczący się zdobędą poprzez angażowanie się i realizowanie działań prezentowanych w ramach wyzwań NEET-System Online Educational Escape Room.

Te efekty uczenia się zostaną osiągnięte w odniesieniu do obszaru kompetencji: Inicjatywa i **przedsiębiorczość**. Matryca opisuje efekty uczenia się zasobów, które zostaną opracowane przez LMC w odniesieniu do tego obszaru kompetencji.

Zasoby koncentrują się na **zmysłach inicjatywy i przedsiębiorczości**.

Zmysł inicjatywy i przedsiębiorczości można zdefiniować w następujący sposób:

Zdolność do przekształcania **pomysłów w działania**. Obejmuje ona **kreatywność, innowacyjność i podejmowanie ryzyka, jak** również **zdolność do planowania i zarządzania projektami w celu** osiągnięcia celów. Osoba ta jest świadoma kontekstu swojej pracy i potrafi **wykorzystać pojawiające się możliwości**. Jest to podstawa do zdobycia bardziej konkretnych umiejętności i wiedzy potrzebnych osobom **zakładającym lub przyczyniającym się do działalności społecznej lub handlowej**.

Umiejętności odnoszą się do proaktywnego zarządzania projektami (obejmującego na przykład **umiejętność planowania, organizowania, zarządzania, kierowania i delegowania, analizowania, komunikowania się, podsumowywania, oceniania i rejestrowania**), **skutecznej reprezentacji i negocjacji**, a także **zdolności do pracy zarówno indywidualnej, jak i zespołowej**. Niezbędna jest umiejętność oceny i **identyfikacji swoich mocnych i słabych stron**, a także **oceny i podejmowania ryzyka** w uzasadnionych przypadkach.

Niezbędna wiedza obejmuje **umiejętność określania dostępnych możliwości w zakresie działalności osobistej, zawodowej i/lub gospodarczej**, w tym zagadnień "szerszego kontekstu", które zapewniają kontekst, w którym ludzie żyją i pracują, takich jak szerokie rozumienie funkcjonowania gospodarki, oraz **możliwości i wyzwań stojących przed pracodawcą lub organizacją**. Osoby powinny być

również **świadome etycznej pozycji przedsiębiorstw** oraz tego, w jaki sposób mogą one być **siłą napędową na dobre, na przykład poprzez sprawiedliwy handel lub przedsiębiorczość społeczną**.

Postawa przedsiębiorcza charakteryzuje się **inicjatywą, proaktywnością, niezależnością i innowacyjnością w życiu osobistym i społecznym, tak** samo jak w pracy. **Obejmuje ona również motywację i determinację w osiągnięciu celów**, czy to osobistych, czy też wspólnych z innymi, także w pracy.

Cel i grupa docelowa wyzwania pokoju ucieczki:

Grupą docelową tego wyzwania będą osoby przedwcześnie kończące naukę (ESLs NEETs). Pochodzą one z krajów, w których brakuje podstawowego wykształcenia i kompetencji społecznych. Głównym celem wyzwań związanych z "pokojem ucieczki" jest ponowne zaangażowanie ich w procesy edukacyjne. Mają doświadczenia związane z niepowodzeniami w nauce, które prowadzą do frustracji lub strachu, jeśli chodzi o ćwiczenia szkoleniowe. Wyzwania związane z pomieszczeniem do ucieczki chcą zmienić swoje nastawienie do uczestnictwa w edukacji, zatrudnieniu lub szkoleniu. Dlatego też otwierają tematy i zwiększają widoczność relacji pomiędzy własnym wysiłkiem a sukcesem.

Poniższa matryca wyników nauczania przedstawia wiedzę, umiejętności i postawy, które uczący się zdobędą poprzez zaangażowanie i ukończenie działań przedstawionych w ramach wyzwań NEET-System Online Educational Escape Room. Te efekty uczenia się zostaną osiągnięte w odniesieniu do obszaru kompetencji: **Zmysł inicjatywy i przedsiębiorczości**.

Zawartość następujących poziomów nie jest czymś improwizowanym, została zaczerpnięta z EntreComp: The EntreComp: Ramy Kompetencji Przedsiębiorczości. A Science for Policy report by the Joint Research Centre, wewnętrznej służby naukowej Komisji Europejskiej. Ma ono na celu zapewnienie opartego na dowodach wsparcia naukowego dla procesu tworzenia polityki europejskiej.

Kluczowy obszar kompetencji:	Po pomyślnym zakończeniu korzystania z tego zasobu, uczniowie będą mogli go wykorzystać:			
	Poziomy	Wiedza	Umiejętności	Postawy
Inicjatywa i przedsiębiorczość	Wstępny	<ul style="list-style-type: none"> Okazje do zauważenia: Uczniowie mogą znaleźć możliwości generowania wartości dla innych. Kreatywność: Uczniowie mogą rozwijać wiele pomysłów, które tworzą wartość dla innych. Wizja: Uczniowie mogą wyobrazić sobie pożądaną przyszłość. Wartościowanie pomysłów: Uczniowie mogą zrozumieć i docenić wartość pomysłów. Etyczne i zrównoważone myślenie: Uczniowie mogą rozpoznać wpływ swoich wyborów i zachowań, zarówno w społeczności, jak i w środowisku. 	<ul style="list-style-type: none"> Samoświadomość i samowystarczalność: Uczniowie ufają własnej zdolności do generowania wartości dla innych. Motywacja i wytrwałość: Uczniowie chcą podążać za swoją pasją i tworzyć wartość dla innych. Mobilizowanie zasobów: Uczniowie mogą znaleźć i korzystać z zasobów w sposób odpowiedzialny. Umiejętności finansowe i ekonomiczne: Uczniowie mogą sporządzić budżet na prostą czynność. Mobilizowanie innych: Uczniowie mogą przekazywać swoje pomysły jasno i z entuzjazmem. 	<ul style="list-style-type: none"> Przejęcie inicjatywy: Uczniowie są chętni do rozwiązywania problemów, które dotyczą ich społeczności. Planowanie i zarządzanie: Uczniowie mogą zdefiniować cele dla prostego działania tworzącego wartość. Radzenie sobie z niepewnością, dwuznacznością i ryzykiem: Uczniowie nie boją się popełniać błędów, próbując nowych rzeczy. Praca z innymi: Uczniowie mogą pracować w zespole, aby tworzyć wartość. Nauka poprzez doświadczenie: Uczniowie mogą rozpoznać to, czego się nauczyli, biorąc udział w

				działaniach tworzących wartość.
	<p>Opis wyzwania "Escape Room Challenge":</p> <p><u>Wstępne - Poleganie na wsparciu innych.</u></p> <p><u>Pod bezpośrednim nadzorem: (Odkrywając)</u> twoje cechy, potencjał, zainteresowania i życzenia. Koncentruje się również na rozpoznawaniu różnego rodzaju problemów i potrzeb, które mogą być rozwiązane w sposób kreatywny, oraz na rozwijaniu indywidualnych umiejętności i postaw.</p> <p><u>Przy zmniejszonym wsparciu innych, pewnej autonomii i razem z moimi rówieśnikami: (eksplorując)</u> różne podejścia do problemów, koncentrując się na różnorodności i rozwijaniu umiejętności i postaw społecznych.</p>			

SYSTEM

	<p><i>Intermediate</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Okazje do zauważenia: Uczniowie mogą rozpoznać możliwości zajęcia się potrzebami, które nie zostały zaspokojone. • Kreatywność: Uczniowie mogą testować i udoskonalać pomysły, które tworzą wartość dla innych. • Wizja: Uczniowie mogą zbudować inspirującą wizję, która angażuje innych. • Wartościowanie pomysłów: Uczniowie rozumieją, że pomysły mogą mieć różne rodzaje wartości, które mogą być wykorzystane na różne sposoby. • Etyczne i zrównoważone myślenie: Uczniowie podczas podejmowania decyzji kierują się zasadami etyki i zrównoważonego rozwoju. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samoświadomość i samowystarczalność: Uczniowie mogą w pełni wykorzystać swoje mocne i słabe strony. • Motywacja i wytrwałość: Uczniowie są gotowi włożyć wysiłek i zasoby w podążanie za swoją pasją i tworzenie wartości dla innych. • Mobilizowanie zasobów: Uczniowie mogą gromadzić i zarządzać różnymi rodzajami zasobów, aby tworzyć wartość dla innych. • Umiejętności finansowe i ekonomiczne: Uczniowie mogą znaleźć opcje finansowania i zarządzać budżetem dla swojej działalności tworzącej wartość. • Mobilizowanie innych: Uczniowie mogą przekonywać, angażować i inspirować innych w działaniach tworzących wartość. 	<ul style="list-style-type: none"> • Przejęcie inicjatywy: Uczniowie mogą inicjować działania tworzące wartość. • Planowanie i zarządzanie: Uczniowie mogą stworzyć plan działania, który określa priorytety i kamienie milowe prowadzące do osiągnięcia ich celów. • Radzenie sobie z niepewnością, dwuznacznością i ryzykiem: Uczniowie mogą ocenić korzyści i ryzyko związane z opcjami alternatywnymi i dokonać wyborów, które odzwierciedlają ich preferencje. • Praca z innymi: Uczniowie mogą współpracować z wieloma osobami i grupami w celu tworzenia wartości. • Nauka poprzez doświadczenie: Uczniowie mogą zastanowić się i ocenić swoje osiągnięcia i porażki oraz wyciągnąć z nich wnioski.
--	----------------------------	--	--	---

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Intermediate - Budowanie niezależności.


Skupienie się na krytycznym myśleniu i na eksperymentowaniu z tworzeniem wartości, na przykład poprzez praktyczne doświadczenia przedsiębiorcze.

Podejmowanie i dzielenie się niektórymi obowiązkami (*Daring*) Skupienie się na przekształcaniu pomysłów w działania w "życiu realnym" i na podejmowaniu za to odpowiedzialności.

NEET

SYSTEM

	<p>Zaawansowane</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Okazje do zauważenia: Uczniowie mogą wykorzystywać i kształtować możliwości reagowania na wyzwania i tworzenia wartości dla innych. • Kreatywność: Uczniowie mogą przekształcać pomysły w rozwiązania, które tworzą wartość dla innych. • Wizja: Uczniowie mogą wykorzystać swoją wizję do kierowania procesem podejmowania strategicznych decyzji. • Wartościowanie pomysłów: Uczniowie mogą opracowywać strategie, aby jak najlepiej wykorzystać wartość generowaną przez pomysły. • Etyczne i zrównoważone myślenie: Uczniowie działają, aby upewnić się, że ich cele etyczne i zrównoważonego rozwoju są realizowane. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samoświadomość i samowystarczalność: Uczniowie mogą zrekompensować swoje słabości poprzez współpracę z innymi i dalsze rozwijanie swoich mocnych stron. • Motywacja i wytrwałość: Uczniowie mogą pozostać skoncentrowani na swojej pasji i nadal tworzyć wartość pomimo niepowodzeń. • Mobilizowanie zasobów: Uczniowie mogą zdefiniować strategie mobilizowania zasobów, które są im potrzebne do generowania wartości dla innych. • Umiejętności finansowe i ekonomiczne: Uczniowie mogą stworzyć plan finansowego zrównoważenia działalności tworzącej wartość. • Mobilizowanie innych: Uczniowie mogą 	<ul style="list-style-type: none"> • Przejęcie inicjatywy: Uczniowie mogą szukać możliwości przejęcia inicjatywy, aby dodać lub stworzyć wartość dodaną. • Planowanie i zarządzanie: Uczniowie mogą udoskonalać priorytety i plany, aby dostosować się do zmieniających się okoliczności. • Radzenie sobie z niepewnością, dwuznacznością i ryzykiem: Uczniowie mogą oceniać ryzyko i podejmować decyzje pomimo niepewności i dwuznaczności. • Praca z innymi: Uczniowie mogą budować zespół i sieć - pracować w oparciu o potrzeby swojej działalności tworzącej wartość. • Nauka poprzez doświadczenie: Uczniowie mogą doskonalić swoje umiejętności tworzenia wartości, opierając się na wcześniejszych
--	----------------------------	---	---	---



			<p>inspirować innych i zachęcać ich do działań tworzących wartość.</p>	<p>doświadczeniach i interakcjach z innymi.</p>
--	--	--	--	---

NEET
SYSTEM

Opis wyzwania "Escape Room Challenge":

Zaawansowane -Podjęcie odpowiedzialności.

Z pewnymi wskazówkami i wraz z innymi (*doskonalenie*) swoje umiejętności w zakresie przekształcania pomysłów w działania, podejmowania większej odpowiedzialności za tworzenie wartości oraz rozwijania wiedzy o przedsiębiorczości.

Podjęcie odpowiedzialności za podejmowanie decyzji i pracę z innymi (*Wzmacnianie*) Praca z innymi, wykorzystywanie wiedzy, którą masz do generowania wartości, radzenie sobie z coraz bardziej złożonymi wyzwaniami.

NEET
SYSTEM

	Ekspert	<ul style="list-style-type: none"> Okazje do zauważenia: Uczniowie mogą zidentyfikować i wykorzystać możliwości tworzenia wartości poprzez poznawanie krajobrazu społecznego, kulturowego i ekonomicznego. Zidentyfikować potrzeby i wyzwania, które muszą zostać zaspokojone. Stworzyć nowe połączenia i połączyć rozproszone elementy krajobrazu, aby stworzyć możliwości tworzenia wartości. Kreatywność: Uczniowie mogą rozwijać kilka pomysłów i możliwości tworzenia wartości, w tym lepszych rozwiązań dla istniejących i nowych wyzwań. Badają i eksperymentują z innowacyjnym podejściem. Łączenie 	<ul style="list-style-type: none"> Samoświadomość i samowystarczalność: Uczniowie mogą zastanowić się nad swoimi potrzebami, aspiracjami i pragnieniami w perspektywie krótko-, średnio- i długoterminowej. Zidentyfikować i ocenić swoje indywidualne i grupowe mocne i słabe strony. Wierzyć w swoją zdolność do wpływania na przebieg wydarzeń, pomimo niepewności, niepowodzeń i chwilowych niepowodzeń. Motywacja i wytrwałość: Uczniowie będą zdeterminowani, aby przekuć pomysły w czyny i zaspokoić Twoją potrzebę realizacji. Bądźcie przygotowani na cierpliwość i starajcie się osiągać swoje długoterminowe cele indywidualne lub grupowe. Bądź odporny na presję, 	<ul style="list-style-type: none"> Przejęcie inicjatywy: Uczniowie mogą inicjować procesy, które tworzą wartość. Podejmować wyzwania. Działaj i pracuj samodzielnie, aby osiągnąć cele, trzymaj się intencji i realizuj zaplanowane zadania. Planowanie i zarządzanie: Uczniowie mogą wyznaczać cele długo-, średnio- i krótkoterminowe. Określanie priorytetów i planów działania. Dostosowywanie się do nieprzewidzianych zmian. Radzenie sobie z niepewnością, dwuznacznością i ryzykiem: Podejmowanie decyzji, gdy wynik tej decyzji jest niepewny, gdy dostępne informacje są częściowe lub niejednoznaczne, lub gdy istnieje ryzyko wystąpienia niezamierzonych wyników. W ramach procesu tworzenia wartości, włączyć zorganizowane sposoby
--	----------------	---	--	--

		<p>wiedzy i zasobów w celu osiągnięcia wartościowych efektów.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wizja: Uczniowie mogą wyobrazić sobie przyszłość. Opracowują wizję, która przekształca pomysły w działania. Wizualizuj scenariusze przyszłości, aby pomóc w kierowaniu wysiłkiem i działaniem. • Wartościowanie pomysłów: Uczniowie mogą ocenić, jaka jest wartość w kategoriach społecznych, kulturowych i ekonomicznych. Rozpoznać potencjał, jaki dany pomysł ma w zakresie tworzenia wartości i określić odpowiednie sposoby jak najlepszego jej wykorzystania. • Etyczne i zrównoważone myślenie: Oceniać konsekwencje pomysłów, które przynoszą wartość i wpływ działań przedsiębiorczych na społeczność docelową, 	<p>przeciwności losu i chwilowe niepowodzenia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilizowanie zasobów: Uczniowie mogą zdobywać i zarządzać zasobami materialnymi, niematerialnymi i cyfrowymi niezbędnymi do realizacji pomysłów. Maksymalnie wykorzystać ograniczone zasoby. Zdobywać i zarządzać kompetencjami niezbędnymi na każdym etapie, w tym kompetencjami technicznymi, prawnymi, podatkowymi i cyfrowymi (np. poprzez odpowiednie partnerstwa, tworzenie sieci, outsourcing i crowdsourcing). • Umiejętności finansowe i ekonomiczne: Oszacować koszt przekształcenia pomysłu w działanie tworzące wartość. Planować, wdrażać i oceniać decyzje finansowe w czasie. Zarządzaj 	<p>testowania pomysłów i prototypów od wczesnych etapów, aby zmniejszyć ryzyko niepowodzenia. Szybkie i elastyczne radzenie sobie z szybko zmieniającymi się sytuacjami.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Praca z innymi: Uczniowie mogą pracować razem i współpracować z innymi, aby rozwijać pomysły i wprowadzać je w życie. Praca w sieci. Rozwiązywać konflikty i w razie potrzeby pozytywnie stawiać czoła konkurencji. • Nauka poprzez doświadczenie: Uczniowie mogą wykorzystać każdą inicjatywę tworzenia wartości jako okazję do nauki. Uczyć się z innymi, w tym z rówieśnikami i mentorami. Zastanów się i wyciągnij wnioski zarówno z sukcesów, jak i porażek (własnych i innych ludzi).
--	--	--	---	---

		<p>rynek, społeczeństwo i środowisko. Zastanowić się nad tym, jak zrównoważone są długoterminowe cele społeczne, kulturowe i gospodarcze oraz wybrany kierunek działania. Działać odpowiedzialnie.</p>	<p>finansowaniem, aby upewnić się, że moja działalność tworząca wartość może trwać w dłuższej perspektywie czasowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilizowanie innych: Inspirować i zachwycać odpowiednie zainteresowane strony. Uzyskać wsparcie potrzebne do osiągnięcia cennych wyników. • Demonstracja skutecznej komunikacji, perswazji, negocjacji i przywództwa. 	
	<p>Opis wyzwania "Escape Room Challenge":</p> <p>Ekspert. Motorem transformacji, innowacji i wzrostu.</p> <p>Przejęcie odpowiedzialności za wnoszenie wkładu w złożony rozwój w określonej dziedzinie (Rozszerzenie): Skupienie się na kompetencjach potrzebnych do radzenia sobie ze złożonymi wyzwaniami, radzenie sobie w stale zmieniającym się środowisku, gdzie stopień niepewności jest wysoki.</p> <p>Przyczynianie się w znacznym stopniu do rozwoju konkretnej dziedziny (Przekształcanie): Skupienie się na pojawiających się wyzwaniach poprzez rozwój nowej wiedzy, poprzez badania i rozwój oraz zdolności innowacyjne w celu osiągnięcia doskonałości i przekształcenia sposobu działania.</p>			