



IO1 – Ishodi učenja
za osjećaj inicijative
i poduzetništva
pripremili LMC & AKLUB

Ishodi učenja za IO1: Osjećaj inicijative i poduzetništva

Sljedeći opis ishoda učenja predstavlja znanja, vještine i stavove, koje će učenici steći kroz sudjelovanje i dovršavanje aktivnosti predstavljenih kroz NEET-System Online Educational Escape Room izazove.

Ti će se ishodi učenja postići u pogledu područja kompetencija: **Osjećaj inicijative i poduzetništva**. Matrica opisuje ishode učenja resursa koje će LMC razviti u odnosu na ovo područje kompetencije.

Resursi se usredotočuju na **Osjećaj inicijative i poduzetništva**.

Osjećaj inicijative i poduzetništva može se definirati na sljedeći način:

Mogućnost provođenja **ideje u djelo**. To uključuje **kreativnost, inovacije i preuzimanje rizika**, kao i **spособnost planiranja i upravljanja projektima** kako bi se postigli ciljevi. Pojedinac je svjestan konteksta svoga rada i sposoban je **iskoristiti prilike** koji nastaju. To je temelj za stjecanje specifičnijih vještina i znanja potrebnih onima **uspostavljanje ili doprinos društvenoj ili komercijalnoj aktivnosti**.

Vještine odnose se na **proaktivno upravljanje projektima** (uključujući, na primjer, **spособnost planiranja, organiziranja, upravljanja, vođenja i delegijskih, analiza, komunikacije, ispitivanja, ocjenjivanja i bilježenja**), **učinkovito zastupanje i pregovaranje**, i **spособnost da rade i kao pojedinac i suradnički u timovima**. Sposobnost **prosudivati i utvrditi svoje prednosti i slabosti**, i da **procijeniti i preuzeti rizike** kao i kada je to opravdano, od ključne je važnosti.

Potrebno znanje uključuje **spособnost prepoznavanja dostupnih mogućnosti za osobne, profesionalne i/ili poslovne aktivnosti**, uključujući pitanja "veće slike" koja pružaju kontekst u kojem ljudi žive i rade, kao što je široko razumijevanje rada gospodarstva i **mogućnosti i izazovi s kojima se suočava poslodavac ili organizacija**. Pojedinci bi također trebali **budite svjesni od etički položaj poduzeća**, i kako oni mogu biti **sila za dobro, primjerice pravednom trgovinom ili socijalnim poduzećem**.

Karakterizira se poduzetnički stav **inicijativom, proaugom, neovisnošću i inovacijama u osobnom i društvenom životu**, koliko i na poslu. Također je **uključuje motivaciju i odlučnost za ispunjavanje ciljeva**, bilo da se radi o osobnim ciljevima ili ciljevima koji su zajednički drugima, pa tako i na poslu.

Ciljna i ciljna skupina izazova u escape roomu:

Ciljna skupina ovog izazova bit će ESLs NEETs. Dolaze s nedostatkom osnovnog obrazovanja i socijalnih kompetencija. Glavni fokus izazova u escape roomu je ponovno ih uključiti u obrazovne procese. Imaju iskustva neuspjeha u učenju i to dovodi do osjećaja poput frustracije ili straha kada je riječ o vježbama. Izazovi u escape roomu žele promijeniti svoje stavove prema sudjelovanju u obrazovanju, zapošljavanju ili osposobljavanju. Stoga otvaraju teme i povećavaju vidljivost odnosa između vlastitih napora i uspjeha.

Matrica ishoda učenja predstavlja znanja, vještine i stavove, koje će učenici steći kroz sudjelovanje i dovršavanje aktivnosti predstavljenih kroz NEET-System Online Educational Escape Room izazove. Ti će se ishodi učenja postići u pogledu područja kompetencija: **Osjećaj inicijative i poduzetništva**.

Sadržaj sljedećih razina nije nešto improvizirano, preuzeto je iz EntreComp: Okvira kompetencija za poduzetništvo. Izvješće Zajedničkog istraživačkog centra, znanstvene službe Europske komisije, koje je objavila Europska komisija. Cilj mu je pružiti znanstvenu potporu utemeljenu na dokazima u postupku donošenja europskih politika.

NEET
SYSTEM

Ključno područje kompetencija: <i>Osjećaj inicijative i poduzetništva</i>	Po uspješnom završetku, polaznici će moći:			
	Razine	Znanja	Vještine	Stavovi
	<i>Uvodna</i>	<ul style="list-style-type: none"> • prilike za uočavanje: Učenici mogu pronaći prilike za generiranje vrijednosti za druge. • kreativnost: Učenici mogu razviti više ideja koje stvaraju vrijednost za druge. • vizija: Učenici mogu zamisliti poželjnu budućnost. • vrednovanje ideja: Učenici mogu razumjeti i cijeniti vrijednost ideja. • etičko i održivo razmišljanje: Učenici mogu prepoznati utjecaj svojih izbora i ponašanja, kako unutar zajednice tako i u okolišu. 	<ul style="list-style-type: none"> • samosvijest i samoefikasnost: Učenici vjeruju vlastitoj sposobnosti generiranja vrijednosti za druge. • motivacija i upornost: Učenici žele slijediti svoju strast i stvoriti vrijednost za druge. • mobiliziranje resursa: Učenici mogu pronaći i koristiti resurse odgovorno. • financijska i ekonomska pismenost: Učenici mogu sastaviti proračun za jednostavnu aktivnost. • mobiliziranje drugih: Učenici mogu jasno i s entuzijazmom komunicirati svoje ideje. 	<ul style="list-style-type: none"> • preuzimanje inicijative: Učenici su spremni ići u rješavanje problema koji utječu na njihove zajednice. • planiranje i upravljanje: Učenici mogu definirati ciljeve za jednostavnu aktivnost stvaranja vrijednosti. • suočavanje s nesigurnošću, dvosmislenošću i rizikom: Učenici se ne boje pogriješiti dok pokušavaju nove stvari. • rad s drugima: Učenici mogu raditi u timu kako bi stvorili vrijednost. • učenje kroz iskustvo: Učenici mogu prepoznati što su naučili sudjelovanjem u aktivnostima stvaranja vrijednosti.

Opis escape room izazova:

Uvodna - Oslanjajući se na podršku drugih.

Pod izravnim nadzorom: (*Otkrivanje*), vaše kvalitete, potencijal, interesi i želje. Također se usredotočuje na prepoznavanje različitih vrsta problema i potreba koje se mogu kreativno riješiti te na razvoj individualnih vještina i stavova.

Uz smanjenu potporu drugih, neku autonomiju i zajedno s mojim vršnjacima: (*Istraživanje*), različitih pristupa problemima, koncentriranja na raznolikost i razvoja socijalnih vještina i stavova.

NEET
SYSTEM

	<p>Srednja</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prilike za uočavanje: Učenici mogu prepoznati prilike za rješavanje potreba koje nisu ispunjene. • Kreativnost: Učenici mogu testirati i usavršiti ideje koje stvaraju vrijednost za druge. • Vizija: Učenici mogu izgraditi inspirativnu viziju koja uključuje druge. • Vrednovanje ideja: Učenici razumiju da ideje mogu imati različite vrste vrijednosti, koje se mogu koristiti na različite načine. • Etičko i održivo razmišljanje: Učenici su vođeni etikom i održivošću pri donošenju odluka. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samosvijest i samoefikasnost: Učenici mogu iskoristiti svoje prednosti i slabosti. • Motivacija i ustrajnost: Učenici su spremni uložiti trud i resurse u praćenje svoje strasti i stvaranje vrijednosti za druge. • Mobiliziranje resursa: Učenici mogu prikupljati i upravljati različitim vrstama resursa kako bi stvorili vrijednost za druge. • Financijska i ekonomska pismenost: Učenici mogu pronaći mogućnosti financiranja i upravljati proračunom za svoju aktivnost stvaranja vrijednosti. • Mobiliziranje drugih: Učenici mogu uvjeriti, uključiti i nadahnuti druge u aktivnostima stvaranja vrijednosti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preuzimanje inicijative: Učenici mogu pokrenuti aktivnosti stvaranja vrijednosti. • Planiranje i upravljanje: Učenici mogu izraditi akcijski plan kojim se utješuju prioriteta i ključne etape za postizanje njihovih ciljeva. • Suočavanje s nesigurnošću, dvosmislenošću i rizikom: Učenici mogu procijeniti prednosti i rizike alternativnih opcija i donijeti odluke koje odražavaju njihove preferencije. • Rad s drugima: Učenici mogu raditi zajedno sa širokim rasponom pojedinaca i grupa kako bi stvorili vrijednost. • Učenje kroz iskustvo: Učenici mogu odražavati i prosuđivati svoja postignuća i neuspjehe i učiti iz njih.
--	-----------------------	--	---	---

Opis escape room izazova:

Srednji - Izgradnja neovisnosti.

Samostalno i zajedno sa svojim vršnjacima (*Eksperimentiranje*), usredotočujući se na kritičko razmišljanje i eksperimentiranje s stvaranjem vrijednosti, primjerice kroz praktična poduzetnička iskustva.

Preuzimanje i dijeljenje nekih odgovornosti (*Smion*) Fokusiranje na pretvaranje ideja u djelo u "stvarnom životu" i na preuzimanje odgovornosti za to.

NEET
SYSTEM

	<p>Napredna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prilike za uočavanje: Učenici mogu iskoristiti i oblikovati prilike za odgovor na izazove i stvaranje vrijednosti za druge. • Kreativnost: Učenici mogu pretvoriti ideje u rješenja koja stvaraju vrijednost za druge. • Vizija: Učenici mogu koristiti svoju viziju kako bi vodili strateško donošenje odluka. • Vrednovanje ideja: Učenici mogu razviti strategije kako bi što više iskoristiti vrijednost koju generiraju ideje. • Etičko i održivo razmišljanje: Učenici djeluju kako bi osigurali da su njihovi etički ciljevi i ciljevi održivosti ispunjeni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Samosvijest i samoefikasnost: Učenici mogu nadoknaditi svoje slabosti udruživanjem s drugima i daljnjim razvojem svojih prednosti. • Motivacija i upornost: Učenici mogu ostati usredotočeni na svoju strast i nastaviti stvarati vrijednost unatoč zastojima. • Mobiliziranje resursa: Učenici mogu definirati strategije za mobilizaciju resursa koji su im potrebni za stvaranje vrijednosti za druge. • Financijska i ekonomska pismenost: Učenici mogu napraviti plan za financijsku održivost aktivnosti koja stvara vrijednost. • Mobilizacija drugih: Učenici mogu nadahnuti druge i ukrcati ih na aktivnosti koje stvaraju vrijednost. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preuzimanje inicijative: Učenici mogu tražiti prilike za preuzimanje inicijative za dodavanje ili stvaranje vrijednosti. • Planiranje i upravljanje: Učenici mogu poboljšati prioritete i planira se prilagoditi promjenjivim okolnostima. • Suočavanje s nesigurnošću, dvosmislenošću i rizikom: Učenici mogu odvagnuti rizike i donositi odluke unatoč nesigurnosti i dvosmislenosti. • Rad s drugima: Učenici mogu izgraditi tim i neto-djela na temelju potreba njihove aktivnosti stvaranja vrijednosti. • Učenje kroz iskustvo: Učenici mogu poboljšati svoje sposobnosti stvaranja vrijednosti nadograđujući svoja prethodna iskustva i interakcije s drugima.
--	------------------------	---	---	---

Opis escape room izazova:

Napredno preuzimanje odgovornosti.

Uz neke smjernice i zajedno s drugima (*Poboljšanje*), vaše vještine za pretvaranje ideja u djelo, preuzimanje sve veće odgovornosti za stvaranje vrijednosti i razvoj znanja o poduzetništvu.

Preuzimanje odgovornosti za donošenje odluka i rad s drugima (*Jačanje*) Rad s drugima, korištenje znanja koje imate za generiranje vrijednosti, suočavanje sa sve složenijim izazovima.

NEET

SYSTEM

	<p>Stručnjak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uočavanje prilika: Učenici mogu prepoznati i iskoristiti prilike za stvaranje vrijednosti istražujući društveni, kulturni i gospodarski krajolik. Utvrditi potrebe i izazove koje je potrebno riješiti. Uspostavite nove veze i okupite raspršene elemente krajolika kako biste stvorili prilike za stvaranje vrijednosti. • Kreativnost: Učenici mogu razviti nekoliko ideja i prilika za stvaranje vrijednosti, uključujući bolja rješenja za postojeće i nove izazove. Istražite i eksperimentirajte s inovativnim pristupima. Kombinirajte znanje i resurse kako biste postigli vrijedne učinke. • Vizija: Učenici mogu zamisliti budućnost. Razvijte viziju kako biste ideje pretvorili u 	<ul style="list-style-type: none"> • Samosvijest i samoefikasnost: Učenici mogu kratkoročno, srednjoročno i dugoročno promišljati o vašim potrebama, težnjama i želje te procijeniti vaše individualne i grupne prednosti i slabosti. Vjerujte u svoju sposobnost da utječete na tijek događaja, unatoč neizvjesnosti, zastojsima i privremenim neuspjesima. • Motivacija i ustrajnost: Učenici bi bili odlučni pretvoriti ideje u akciju i zadovoljiti vašu potrebu za postizanjem. Budite spremni biti strpljivi i nastavite pokušavati ostvariti svoje dugoročne individualne ili grupne ciljeve. Budite otporni pod pritiskom, nedaćama i privremenim neuspjehom. • Mobiliziranje resursa: Učenici mogu dobiti i upravljati materijalnim, nematerijalnim i digitalnim 	<ul style="list-style-type: none"> • Preuzimanje inicijative: Učenici mogu pokrenuti procese koji stvaraju vrijednost. Prihvatite izazove. • Djelujte i radite samostalno kako biste ostvarili ciljeve, držali se namjera i izvršavali planirane zadatke. • Planiranje i upravljanje: Učenici mogu postaviti dugoročne, srednjoročne i kratkoročne ciljeve. • Definirajte prioritete i akcijske planove. Prilagodite se nepredviđenim promjenama. • Suočavanje s nesigurnošću, dvosmislenošću i rizikom: donosite odluke kada je rezultat te odluke neizvjestan, kada su dostupne informacije djelomične ili dvosmislene ili kada postoji rizik od neželjenih ishoda. U okviru procesa stvaranja vrijednosti uključite strukturirane načine testiranja ideja i prototipova iz ranih faza kako biste smanjili rizik od neuspjeha. Brzo se nosite sa situacijama koje se brzo i fleksibilno rješavaju.
--	-------------------------	--	--	---

		<p>djelo. Vizualizirajte buduće scenarije koji će pomoći u usmjeravanju napora i djelovanja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vrednovanje ideja: Učenici mogu procijeniti koja je vrijednost u društvenom, kulturnom i gospodarskom smislu. Prepoznajte potencijal koji ideja ima za stvaranje vrijednosti i utvrdite prikladne načine kako izvući najviše iz nje. • Etičko i održivo razmišljanje: Procijenite posljedice ideja koje donose vrijednost i učinak poduzetničkog djelovanja na ciljnu zajednicu, tržište, društvo i okoliš. Razmislite o tome koliko su održivi dugoročni društveni, kulturni i gospodarski ciljevi te odabran tijekom djelovanja. Ponašaj se odgovorno. 	<p>resursima potrebnim za pretvaranje ideja u djelo. Iskoristite ograničene resurse na najbolji način. Dobiti i upravljati kompetencijama potrebnim u bilo kojoj fazi, uključujući tehničke, pravne, porezne i digitalne kompetencije (na primjer kroz odgovarajuća partnerstva, umrežavanje, outsourcing i crowdsourcing).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Financijska i ekonomska pismenost: Procijenite troškove pretvaranja ideje u aktivnost koja stvara vrijednost. Planirajte, utemeći i ocijenite financijske odluke tijekom vremena. Upravljanje financiranjem kako bi se osiguralo da moja aktivnost stvaranja vrijednosti može trajati dugoročno. • Mobilizacija drugih: Nadahnjajte i zadive relevantne dionike. Ostvarite potrebnu podršku 	<ul style="list-style-type: none"> • Rad s drugima: Učenici mogu surađivati i surađivati s drugima kako bi razvili ideje i pretvorili ih u akciju. Riješite sukobe i suočite se s konkurencijom pozitivno kada je to potrebno. • Učenje kroz iskustvo: Učenici mogu koristiti bilo koju inicijativu za stvaranje vrijednosti kao priliku za učenje. Učite s drugima, uključujući vršnjake i mentore. Promišljajte i učite iz uspjeha i neuspjeha (vlastitog i tuđeg).
--	--	--	--	---

			za postizanje vrijednih rezultata. <ul style="list-style-type: none">• Pokažite učinkovitu komunikaciju, uvjeravanje, pregovore i vodstvo.	
	<p>Opis escape room izazova:</p> <p>Stručnjak. Poticanje transformacije, inovacija i rasta.</p> <p>Preuzimanje odgovornosti za doprinos složenim kretanjima u određenom području (Širi): Usredotočenost na kompetencije potrebne za rješavanje složenih izazova, rješavanje okruženja koje se stalno mijenja u kojem je stupanj nesigurnosti visok.</p> <p>Znatan doprinos razvoju određenog područja (Transformacija): Fokusiranje na nove izazove razvojem novih znanja, kroz istraživanje i razvoj te inovacijske sposobnosti za postizanje izvrsnosti i transformaciju načina na koji se stvari rade.</p>			

NEET
SYSTEM