

GREENIT Nodarbī ba

31. Uzņēmējdarbī bas projekta otrais posms – Komandu veidošana

I. Īss kopsavilkums

- Nodarbības ilgums: 45 minūtes
- Ko skolēni iemācīsies?
 - Kā īsā laikā sniegt spēcīgu prezentāciju
- Ko skolēni darīs nodarbībā?
 - Piedāvās klasesbiedriem savas ilgtspējīgo uzņēmumu idejas
- Kādas spējas skolēni uzlabos?
 - Efektīvu saziņu
 - Zināšanu sintēzi
 - Spēju darboties komandā
 - Prezentācijas spējas
 - Spēju strādāt spriedzes apstākļos
 - Ievērot nodošanas termiņus
 - Iecietību un sapratni
 - Neveiksmes pieņemšanu
 - Sarunu spējas
- Saistītie priekšmeti:
 - Ģeogrāfija
 - Ekonomika / Uzņēmējdarbība
 - Svešvalodas
 - Filozofija
 - Pilsoniskā izglītība
- Nepieciešamie materiāli:
 - Projektors
 - Klēpjdatore / datore ar skaļruņiem

- o Interneta pieslēgums klasē (ja nav interneta pieslēgums, ir iespējams iepriekš lejupielādēt šīs nodarbības tiešsaistes videoklipus un atnest tos zibatmiņā, vai arī ir iespējams prasīt skolēniem sadalīties grupas un izmantot savus viedtālrunus / tabletes lai skatītos videoklipus)

I. Sākums (3 min.) (GALVENĀ DARBĪBA)

Pirms sākas nodarbība, sakārtojiet klasi tādā veidā, ka ir viegli veikt ātros randiņus.



Avots: JA Bulgārija

Sakiet skolēniem, ka šodien viņi cits citam sniegs sava uzņēmuma idejas “piedāvājumu liftā” no iepriekšējās nodarbības. Tos sniegs ar ‘ātro randiņu’ uzdevumu un būs iespējams vairākas reizes uztrenēt viņu piedāvājumu. Jūs varat veļtīt pāris minūtes jautājumu uzdošanai par iepriekšējās reizes pieredzi, kā viņi jutās izstrādājot savu ideju, u.t.t. Prasiet skolēnus skaidri formulēt viņu piedāvājamus liftā, runāt normāla tempā (ne pārāk ātri un ne pārāk lēni) un mēģiniet uzturēt acu kontaktu ar klausītāju.

II. Praktiskā darbība (40 min.) (GALVENĀ DARBĪBA)

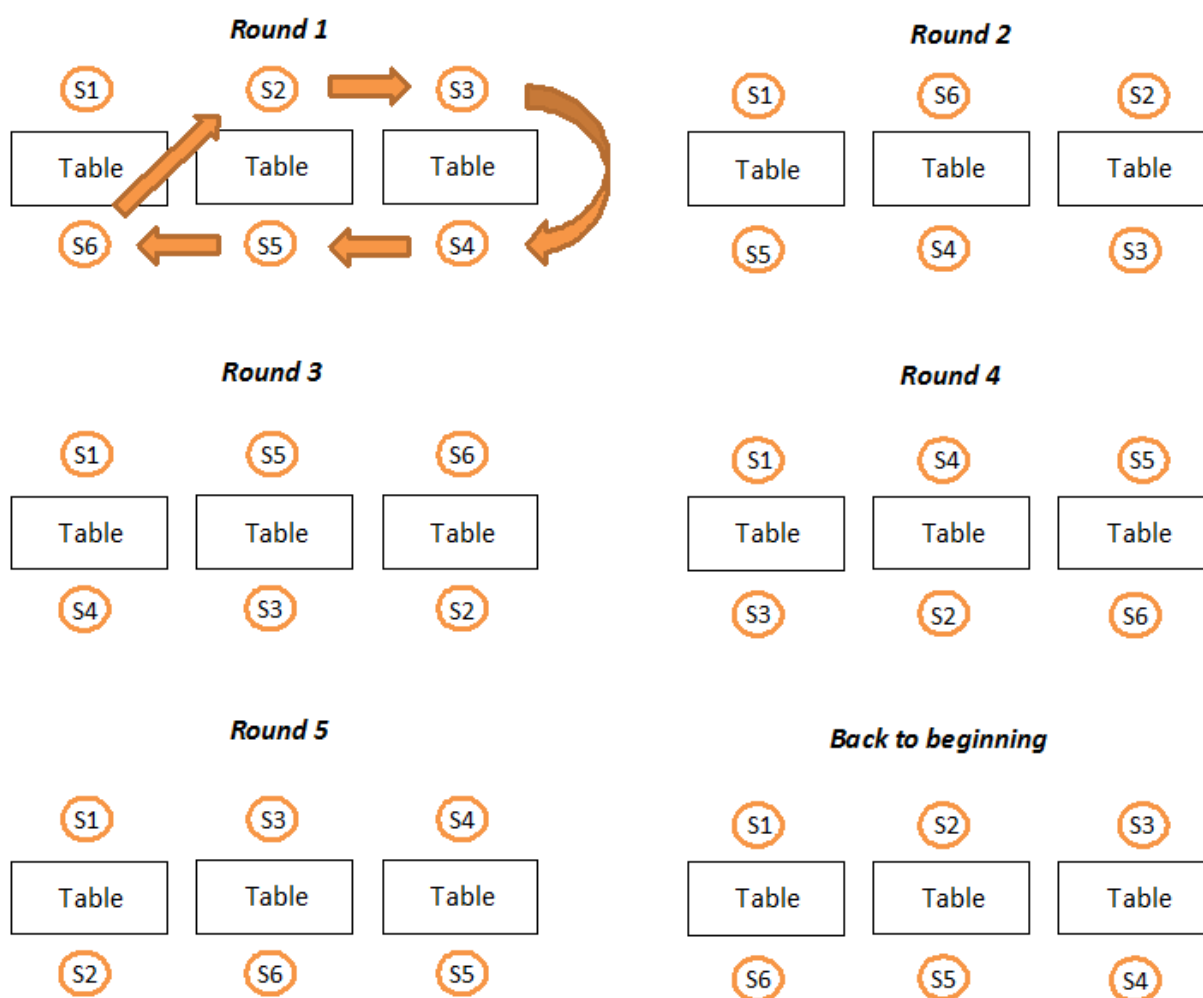
Apsēdiniet skolēnus pa pāriem viens otram pretī. Ja bija skolēni, kuri nevēlējās strādāt vieni un strādāja pāri, viņus var apsēdināt vienā galda pusē un viņi prezentēs kā komanda. Kad visi pāri ir izveidoti, ja viens skolēns (vai komanda) ir bez kolēģa, skolotājam vajadzēs iestāties un aizpildīt tukšo vietu (šajā gadījumā tikai skolēns prezentēs skolotājam, bet skolotājs neprezentēs un skolēns var izmantot šo

laiku, lai sakārtotu savus pierakstus kamēr citos pāros otrs skolēns prezentēs).

Šeit ir soļi, kuriem ir jāseko, lai pārliecinātos, ka katrs runā ar katru:

- 1) Katrs skolēns (komanda) piedāvā savu ideju pretī sēdošajam 2 min. Skolēniem vajadzētu apzināties, ka šajā posmā viņi nedrīkst uzdot jautājumus vai izteikt komentārus par prezentētajām idejām. Viņi var tikai veikt pierakstus.
- 2) Dodiet signālu, kad pirmās divas piedāvāšanas minūtes ir beigušās – tas var būt svilpiens vai zvans, u.t.t.
- 3) Tagad otrs skolēns prezentē pirmajam 2 min. laikā.
- 4) Kad pirmais riņķis ir pabeigts, atkal padodiet signālu, lai skolēni zinātu, ka ir jābeidz. Tagad viņiem vajadzēs mainīt savas pozīcijas.
- 5) Izvēlieties vienu skolēnu (vai komandu), kura nepārvietosies. Visi pārējie pārvietojas pulksteņrādītāja virzienā.
- 6) Turpiniet līdz visi ir visiem prezentējuši.

Šeit ir uzskatāms piemērs kā 6 cilvēki var pārvietoties. Jūs varat to pielāgot lielākam cilvēku daudzumu, tikai jums ir jāievēro noteikums, ka prezentētāju skaitam ir jābūt pāra skaitlim (S = skolēns).



Padoms: Ja nav pietiekoši daudz laika, lai katrs sniegtu 2 minūšu ilgu prezentāciju, jūs varat ierobežot prezentācijas laiku uz 1 min. Tikai pārliecināties, ka iepriekšējā nodarbībā jūs esat skolēnus brīdinājuši par sagaidāmo garumu.

Pirms sākas ideju prezentācijas, dodiet katram skolēnam tukšu papīra lapu uz kuras viņi var pierakstīt dzirdētās idejas.

Kad visi ir prezentējuši, skolēni var izmantot savas balsošanas kartītes (pārliecināties, ka jūs tās pirms nodarbības izprintējiet nepieciešamā daudzumā). Katrs skolēns var balsot tikai par vienu ideju, kas viņiem vislabāk patika. Viņi nevar balsot par savu ideju.

Augstas tehnoloģijas iespēja: Jūs varat organizēt balsošanu Doodle.com mājaslapā un tādā veidā nevajadzēs iet cauri visām kartītēm un rezultāti būs pieejami uzreiz.

Savāciet balsošanas kārtis un apkopojiet rezultātu. Top 5 idejas būs tās, pie kurām nākošajā reizē turpinās strādāt. Ideju autori paliks tajās pašās komandās. Skolēni, kuri balsoja par šīm 5 idejām, pievienosies to komandām. Toties katrā komandā nedrīkst būt vairāk par 5 dalībniekiem. Tas nozīmē, ja vairāk par 4 cilvēkiem balsoja par vienu ideju, idejas autors izvēlas 4 skolēnus, kuri būs komandā. Pārējie var sarunāt ar pārējām komandām un izvēlēties kurām pievienoties, līdz izveidojas 5 komandas ar ne vairāk par 5 cilvēkiem. Ja jums ir klase ar vairāk nekā 25 skolēniem, jūs varat palielināt komandu skaitu uz 6 vai atļaut 6 cilvēkiem veidot vienu komandu. Mēs neiesakām palielināt cilvēku skaitu vienā komandā virs 6, jo lielāka komanda nespēs efektīvi strādāt. No otras puses, ja jūsu klase ir mazāka, jums vajadzēs samazināt komandu skaitu uz 3 vai 4. Tas ir labāk nekā ja komandās ir divi vai trīs cilvēki.

BALSOŠANAS KĀRTS

GREENT komandas izveidošana



Es balsoju par ideju _____

(skolēna(-u) vārds par kuru tu balso)

Šī ideja ir par _____

III. Refleksija (2 min.) (GALVENĀ DARBĪBA)

Jūs varat uzdot sekojošos jautājumus visai klasei un uz klausīt dažas atbildes no brīvprātīgajiem. Vai arī jūs varētu prasīt skolēniem uzrakstīt savas atbildes rakstiski, pievienotajā darba lapā:



IV. Ieskatš nākošajā nodarbībā

Nākošajā reizē izveidotās komandas meklēs savām uzņēmumu idejām partnerus un padomdevējus. Atgādiniet komandām, ka procesa beigās, uzņēmējdarbības projekta 7. stadijā viņiem vajadzēs savas idejas prezentēt žūrijas priekšā. Informējiet, ka žūrija novērtēs idejas atbilstoši vairākiem kritērijiem. Tagad paziņojiet kritērijus, lai komandas tos patur prātā, kamēr viņi strādā nākošajos projekta posmos:

- 1. Īstas ilgspējības problēmas risināšana (maks. 20 punkti):** komanda ir demonstrējusi, ka viņu risinājumam pastāv īsta problēma.
- 2. Inovācija (maks. 15 punkti):** tā var būt inovācija pastāvošā precē/pakalpojumā/procesā/ tehnoloģijā vai pilnīgi jauna lieta.
- 3. Praktiskā piemērojamība (maks. 25 punkti):** ideja ir lielākoties apdomāta, tā nav pārāk vispārīga vai fantastiska, šeit tiek ņemti vērā tādi elementi kā finanšu plāns, mārketinga, izplatīšanas kanāli un citi uzņēmuma modeļa rāmja elementi.
- 4. Mērogs (maks. 10 punkti):** cik daudzus cilvēkus tas ietekmē vai kāds ir tā potenciāls ietekmēt.
- 5. Prezentācija (maks. 10 punkti):** vai komandai izdevās pārējiem paskaidrot ideju tā, ka to varēja saprast un iedomāties.
- 6. Vizualizācija un prezentācijas spējas (maks. 10 punkti):** vai viņi izmantoja vizuālus materiālus un cik veiksmīgi tie ir izveidoti; cik prasmīgi ir prezentētāji.
- 7. Atbilstošas atbildes uz žūrijas jautājumiem (maks. 10 punkti):** vai viņi saprata jautājumu, vai viņi pārlicinoši aizstāvēja savu skatupunktu, vai viņi pierādīja, ka viņi savu ideju zina un saprot līdz sīkākajām detaļām.