



CURRICULUM ANTREPRENORIAL

*Abordare metodologică
pedagogică*



Co-funded by
the European Union



DESPRE PROIECT

Proiectul **NGOE - Next Generation of Entrepreneurs** (Următoarea generație de antreprenori) are ca scop dezvoltarea competențelor antreprenoriale în rândul tinerilor înscriși în prezent în școlile secundare, dar și în rândul lucrătorilor de tineret pentru a integra noi competențe și instrumente în predarea antreprenoriatului. Proiectul este implementat împreună cu cinci organizații din Austria (ÖJAB), Estonia (Nooruse Maja), Italia (RUANA), România (Asociația Se Poate) și Spania (PROJUVEN).

Acest proiect este co-finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută de informațiile conținute în ea.



Co-funded by
the European Union

Cuprins

INTRODUCERE.....	3
Conceptul de învățare bazată pe provocări.....	6
Ce este învățarea bazată pe provocări?.....	6
De ce să folosim învățarea bazată pe provocări?.....	8
Cadrul de lucru.....	8
Învățarea bazată pe provocări în practică.....	16
De la ideea măreață la provocare.....	18
Analiza de oportunitate.....	19
Tehnici creative.....	22
10 calități care definesc o idee măreață.....	24
TIC ca instrument de îmbunătățire a competențelor antreprenoriale.....	26
Stabilirea bazei pentru soluție.....	29
Dezvoltarea soluției.....	35
Implementare și evaluare.....	40
Implementare și evaluare.....	40
Trucuri pentru etapa de implementare și evaluare.....	48
CONCLUZII.....	52
Referințe.....	54

INTRODUCERE

Antreprenoriatul este o componentă vitală a economiei globale, care stimulează inovarea, creează locuri de muncă și promovează creșterea economică. Cu toate acestea, calea spre succes pentru antreprenori este adesea dificilă și incertă. Antreprenorii trebuie să fie capabili să se adapteze și să inoveze în mod continuu pentru a reuși în mediul de afaceri actual, care evoluează rapid. Capacitatea de a învăța și de a dobândi în permanență noi competențe și cunoștințe este esențială pentru ca antreprenorii să navigheze în acest peisaj dinamic.

Educația antreprenorială a fost recunoscută ca fiind un aspect crucial al educației în secolul XXI. Aceasta îi ajută pe elevi și pe tineri în general să își dezvolte competențele și cunoștințele necesare pentru a avea succes în mediul de afaceri în schimbare rapidă de astăzi.

Pentru a capta cunoștințele necesare, este necesar să se identifice cele mai eficiente abordări și metodologii care vor asigura dezvoltarea cu succes a tinerilor în contextul antreprenoriatului.

Cu această idee în minte, diverse metodologii de predare existente au fost identificate în cadrul unei analize a nevoilor realizate în cadrul proiectului NGOE - Next Generation of Entrepreneurs. Pentru a alege cea mai potrivită metodă de bază care să asigure eficiența în dezvoltarea competențelor antreprenoriale în rândul tinerilor, dar și dezvoltarea adecvată a metodei și instrumentelor de predare non-formală, au fost efectuate revizuirii amănunțite ale abordărilor identificate.

Acest proces a condus în cele din urmă la selectarea unei abordări inovatoare, care este identificată ca fiind cea mai potrivită pentru dezvoltarea competențelor antreprenoriale: învățarea bazată pe provocări.

Învățarea bazată pe provocări (CBL - Challenge-based learning) este o abordare educațională care oferă un instrument valoros pentru ca antreprenorii să-și dezvolte competențele și cunoștințele necesare pentru a reuși.

CBL este o abordare bazată pe colaborare și pe proiecte care se concentrează pe rezolvarea problemelor din lumea reală și devine din ce în ce mai populară în domeniul educației antreprenoriale. Este o abordare care pune accentul pe învățarea activă, în care elevii sunt implicați activ în rezolvarea problemelor prin proiecte, muncă în echipă și alte activități practice. CBL oferă antreprenorilor posibilitatea de a lucra la proiecte relevante pentru obiectivele lor de afaceri și de a învăța despre cele mai recente tendințe din industrie. Această abordare le permite antreprenorilor să dobândească experiență practică

cu noile tehnologii și să dezvolte competențe-cheie, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea problemelor, munca în echipă, comunicarea și creativitatea.

Acest document va începe prin a discuta contextul și conceptul de CBL, urmat de o examinare a beneficiilor specifice pe care le poate oferi antreprenorilor. Vor fi explorate diferitele modalități prin care CBL poate fi implementat în mod eficient într-un cadru antreprenorial. În plus, va fi examinat potențialul CBL de a sprijini dezvoltarea mentalității și a competențelor antreprenoriale. De asemenea, vor fi luate în considerare provocările și limitările potențiale ale CBL și vor fi sugerate modalitățile prin care acestea pot fi depășite.

Abordarea învățării bazate pe provocări urmează o structură specifică, care constă în **trei etape principale: ideea principală, procesul de elaborare a soluțiilor și punerea în aplicare și evaluarea**. Acești trei pași vor fi detaliați în continuare în capitolele care urmează conceptului general și beneficiilor CBL și vor oferi sugestii concrete privind modul în care se poate aplica cu succes această abordare inovatoare.

În concluzie, acest document își propune să ofere o imagine de ansamblu cuprinzătoare a potențialului CBL pentru antreprenori și a modului în care acesta poate fi implementat în mod eficient pentru a sprijini dezvoltarea competențelor și cunoștințelor necesare pentru a avea succes în mediul de afaceri actual. CBL este o abordare care îi poate ajuta pe tinerii antreprenori să își dezvolte capacitatea de a învăța, de a se adapta și de a inova și, în cele din urmă, să își sporească șansele de succes în călătoria antreprenorială.



Conceptul de învățare bazată pe provocări

Activitățile precum hackatonul, proiectele de design și concursurile de codare pot fi clasificate în diverse categorii. Acestea îi pot încuraja pe elevi să își dezvolte abilitățile tehnice și matematice, precum și să își îmbunătățească abilitățile de comunicare. Exploatând natura lor curioasă și competitivă, aceste tipuri de provocări îi pot ajuta să își dezvolte competențele transversale. Aceste activități încurajează o gamă largă de participanți și de perspective să se reunească pentru a rezolva probleme.

Provocarea este componenta de bază a mentalității de creștere. Fără ea, tinerii nu sunt capabili să își asume riscuri și să învețe cum să își revină din eșecuri. Prin urmare, este foarte important ca tinerii să dezvolte un simț al progresului. Pentru a face o schimbare în modul în care tinerii se văd pe ei înșiși, avem nevoie de un mediu care să le susțină dezvoltarea și să-i încurajeze să încerce lucruri noi. Acest lucru se poate realiza prin introducerea de noi activități și prin feedback-ul pe care îl oferă instructorii. De asemenea, lucrul cu provocări îi poate inspira pe elevi să urmeze cariere în domeniul științei și al ingineriei. În plus, acestea pot ajuta comunitățile să abordeze probleme sociale complexe.

Învățarea bazată pe provocări (CBL) este un cadru care permite elevilor și profesorilor să își dezvolte competențele în timp ce rezolvă provocări din lumea reală. Este o experiență de învățare colaborativă care încurajează participanții să identifice și să rezolve idei mari. De asemenea, îi ajută să își dezvolte competențele și cunoștințele secolului XXI. CBL se bazează pe principiile învățării experiențiale, care este un cadru care încurajează elevii să își dezvolte abilitățile în timp ce rezolvă provocări din lumea reală.

Ce este învățarea bazată pe provocări?

Procesul CBL a fost creat de o echipă de la Apple în 2008 și este folosit de școli și districte din întreaga lume pentru a reflecta în mod critic asupra obiectivelor lor și pentru a dezvolta experiențe de învățare de lungă durată. Prin intermediul acestui proces, elevii își pot dezvolta abilitățile și atitudinile de care vor avea nevoie pentru a reuși în viitoarele lor cariere. Cadrul pentru proiectul "Apple Classrooms of Tomorrow" a fost creat prin intermediul principiilor de proiectare ACOT2. Compania a colaborat cu educatorii pentru a dezvolta și implementa o varietate de metode de învățare bazate pe provocări.

Prin intermediul proiectului, Apple a căutat să încadreze experiențele de învățare prin provocări, care au fost inspirate de explorarea de către companie a televiziunii de tip reality

show. Scopul proiectului a fost acela de a crea un cadru care să permită școlilor și profesorilor să își îmbunătățească predarea și învățarea. În 2008, compania a publicat o carte albă care detalia cadrul inițial al proiectului. De atunci, cadrul a fost adoptat de școli și profesori din întreaga lume.

În 2009, New Media Consortium a publicat un studiu care a analizat eficacitatea învățării bazate pe provocări (CBL) în clasă. Acesta a constatat că metoda a îmbunătățit semnificativ performanța elevilor care prezentau cel mai mare risc de abandon școlar. Studiul, la care au participat peste 300 de elevi și profesori, a fost realizat în șase școli și 29 de profesori. Un alt studiu a fost realizat în 2011 pentru a determina dacă cadrul ar putea fi utilizat pentru a extinde domeniul de aplicare al proiectului și pentru a examina competențele secolului XXI pe care elevii le-ar dobândi. Acest studiu, la care au participat peste 1 500 de elevi și profesori din diferite țări, a fost realizat în 19 școli. Rezultatele studiului au arătat că CBL a fost eficient în ceea ce privește implicarea elevilor și îndeplinirea standardelor curriculare. De asemenea, studiul a concluzionat că poate fi utilizat de elevi de toate vârstele.

În 2016, Apple a încheiat un parteneriat cu Digital Promise pentru a actualiza conținutul CBL și pentru a dezvolta o carte. Echipa care a creat cadrul a primit, de asemenea, sarcina de a gestiona site-ul web și de a elabora o carte. Scopul CBL este de a îmbunătăți mediul de învățare prin încurajarea elevilor să utilizeze tehnologia în viața de zi cu zi. Acest cadru poate fi utilizat pentru a dezvolta experiențe de învățare eficiente și atractive. Există diverse provocări care pot fi abordate, de exemplu, promovarea utilizării apei de la robinet în școli.



Prin serviciile sale de consultanță, Digital Promise poate ajuta școlile și districtele să creeze un mediu CBL care să se alinieze cu obiectivele și cultura lor. În cadrul unui angajament CBL, consultanții companiei lucrează cu liderii școlii și cu membrii echipei pentru a implementa cadrul într-un mod care să sprijine obiectivele și filozofia districtului. CBL este o abordare proactivă pentru a-i ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile într-un mod real și relevant pentru mediul lor. Aceasta implică implicarea acestora într-o varietate de activități care sunt concepute pentru a-i ajuta să își îmbunătățească performanțele

academice. Scopul acestei abordări este de a le oferi instrumentele și resursele necesare pentru a reuși în studiile lor.

Spre deosebire de educația tradițională, CBL nu necesită ca profesorii să ofere un set complet de activități de învățare. În schimb, se concentrează pe dezvoltarea de către elevi a propriilor obiective și experiențe. Această abordare le permite acestora să își identifice propriile provocări și să își dezvolte abilitățile necesare pentru a le rezolva.

De ce să folosim învățarea bazată pe provocări?

Din cauza ritmului rapid al schimbărilor tehnologice, nu mai este posibil ca viitorii absolvenți să se bazeze pe educația lor pentru a ține pasul cu schimbările din lume. În schimb, ei vor trebui să își dezvolte abilitățile și cunoștințele pentru a avea succes în carieră. Problemele de astăzi pot fi rezolvate printr-o abordare multidisciplinară. Acest lucru se datorează faptului că ele necesită o înțelegere mai profundă a perspectivelor sociale și tehnice. Aceasta înseamnă că viitorii ingineri și oameni de știință vor trebui să fie capabili să identifice conexiunile dintre discipline.

Abordarea CBL este concepută pentru a-i pregăti pe elevi pentru viitorul domeniu de muncă, permițându-le să lucreze cu echipe multidisciplinare. Acest lucru le permite să își îmbunătățească abilitățile de lucru în echipă. Pentru a rezolva în mod eficient problemele actuale, elevii vor trebui să își dezvolte propriile cunoștințe și abilități. De asemenea, ei vor trebui să își dezvolte conștiința de sine și creativitatea. Prin acest proces, ei vor putea crea o soluție care să fie sustenabilă atât din punct de vedere economic, cât și din punct de vedere ecologic.

În timp ce un grup de elevi lucrează la un proiect, aceștia au o idee clară despre ceea ce vor să realizeze, dar procesul nu prevede întotdeauna rezultatul. De aceea, este important ca ei să implice comunitatea în acest proces. De asemenea, elevii trebuie să publice rezultatele proiectului lor în comunitate, astfel încât să poată învăța din greșeli și să-și îmbunătățească performanțele. Eșecurile fac parte integrantă din experiența de învățare, deoarece încurajează reflecția și creativitatea.

Învățarea bazată pe provocări este diferită de alte forme de învățare, deoarece nu presupune că există întotdeauna soluții pentru fiecare problemă. În schimb, îi încurajează pe elevi să identifice și să dezvolte noi strategii și soluții la problemele lor.

Cadrul de lucru

Scopul cadrului de învățare bazată pe provocări este de a oferi o varietate de idei globale și de a dezvolta soluții relevante și adecvate vârstei. Cu alte cuvinte, de a crea un mediu de colaborare în care participanții își pot identifica ideile mari și pot rezolva sarcini provocatoare. De asemenea, îi ajută să își dezvolte competențele și cunoștințele secolului XXI. Poate fi utilizat ca instrument de evaluare și de evaluare a procesului de învățare. Pe lângă faptul că poate pune în aplicare diverse tehnici de învățare, acest model oferă, în plus, un cadru pentru reflecție.

Un cadru de învățare bazat pe provocări este o abordare flexibilă care poate fi utilizată pentru a pune în aplicare diverse tehnici de învățare. Acesta poate fi utilizat ca un ghid pentru dezvoltarea unei noi abordări sau ca o componentă integrată a altor metode de învățare progresivă. Un model scalabil care poate fi început la scară mică și construit la scară mare. Le permite cursanților să își controleze învățarea și să își dezvolte propriul sistem fără a avea nevoie de abonamente sau idei proprietare. De asemenea, oferă un mediu autentic care respectă standardele academice.

Cadrul de învățare bazat pe provocări este împărțit în **trei etape interconectate**:

1. **Engage - Angajament** (în care cursanții trec de la o idee mare abstractă la o provocare concretă și acționabilă)
2. **Investigate - Investigarea** (în care cursanții efectuează cercetări pentru a crea o bază pentru soluții viabile și durabile)
3. **Act - Acțiunea** (în cadrul căreia se elaborează și se pun în aplicare soluții bazate pe dovezi cu un public autentic, iar rezultatele sunt evaluate).



Diferitele faze ale programului contribuie la pregătirea elevilor pentru etapa următoare. Există, de asemenea, oportunități pentru ca aceștia să își exploreze propriile experiențe și constatări de învățare. Pe parcursul întregului proces, elevii sunt încurajați să reflecteze asupra învățării lor și să își împărtășească concluziile. Abordarea de învățare bazată pe provocări urmează o structură specifică. Fiecare dintre cele trei etape are trei subetape.

Faza 1: Angajament

Faza de implicare/ angajament începe cu o **Idee Măreață**, care este un concept sau o temă largă ce poate fi explorată în diferite moduri. Acest concept poate fi folosit pentru a dezvolta o înțelegere mai profundă a lumii și a oamenilor săi. După aceea, toți participanții și profesorii lucrează împreună pentru a dezvolta un set de Întrebări esențiale, care sunt concepute pentru a-i ajuta pe cursanți să pună întrebări atunci când vorbesc despre Ideea mare. După ce poartă o discuție pe această temă, grupul decide care este următorul pas și apoi creează o Provocare acționabilă. Această provocare îi încurajează pe cursanți să se implice și să găsească o soluție.

Scopul fazei de implicare este de a-i ajuta pe elevi să dezvolte o înțelegere mai profundă a conținutului lor academic și să se conecteze cu acesta prin dezvoltarea unei provocări convingătoare. Acest proces implică identificarea unei idei mari și dezvoltarea unei strategii pentru a o pune în aplicare. O idee măreață este un concept sau o temă largă care poate fi explorată în diverse moduri și care este importantă pentru o comunitate mai mare. Printre exemple se numără comunitatea, relațiile, creativitatea, durabilitatea și democrația.

Conceptul de **întrebare esențială** este conceput pentru a-i ajuta pe elevi să dezvolte o înțelegere mai profundă a conținutului academic și să se conecteze cu acesta prin dezvoltarea unei provocări convingătoare. Acest proces poate fi declanșat de diverși factori, cum ar fi importanța subiectului sau modul în care acesta se raportează la interesele lor personale. La finalul procesului, elevii vor fi capabili să identifice o întrebare esențială care are o semnificație personală.

Provocarea este un îndemn la acțiune pe care elevii îl pot folosi pentru a afla mai multe despre subiect. Ea poate fi declanșată de diverși factori, cum ar fi importanța subiectului sau modul în care acesta se leagă de interesele lor personale. Următorul pas implică elaborarea unei **declarații de provocare convingătoare**.

Provocarea îi încurajează pe elevi să gândească în mod critic la o problemă globală și să dezvolte o soluție care poate fi folosită pentru a o rezolva. Este un pas imediat și acționabil care poate fi făcut pentru a-și îmbunătăți performanța. Configurarea provocării este importantă pentru a vă asigura că este interesantă și că este aproape de casă. Acest lucru le va permite să simtă că au realizat ceva.

Scopul unei provocări globale este de a spori stima de sine și încrederea elevilor, pe măsură ce abordează probleme importante. Dacă aceasta este prea vagă sau prea largă,

ei nu vor putea dezvolta pe deplin abilitățile de care vor avea nevoie pentru a reuși în învățarea bazată pe provocări.

Unul dintre cei mai importanți factori pe care ar trebui să îi luați în considerare atunci când stabiliți provocarea este timpul pe care elevii dumneavoastră îl au la dispoziție pentru a lucra la ea. Acest lucru va determina cât de implicați vor fi aceștia și cât de repede își vor pierde interesul. Unele provocări pot fi abordate într-o zi sau o săptămână, în timp ce altele necesită un semestru sau un an întreg.

Un alt factor important pe care ar trebui să îl luați în considerare este tipul de provocare care va fi prezentată elevilor. Dacă aceasta este prea vagă sau prea largă, ei nu vor putea dezvolta pe deplin abilitățile de care vor avea nevoie pentru a reuși în învățarea bazată pe provocări.

Iată câteva exemple, doar pentru a vă face o idee. Exemple de idei mari sunt:

- Schimbările climatice și efectul lor asupra planetei
- Amenințări la adresa sănătății publice, cum ar fi pandemiile

Exemple de întrebări esențiale legate de ideile mari sunt:

- Schimbările climatice: Care este impactul utilizării combustibililor fosili pe care o fac asupra planetei mele?
- Sănătate publică: Cum influențează accesul meu personal la asistență medicală pandemiile globale de boli?

Exemple de provocări extrase din ideile mari și întrebările esențiale de mai sus sunt:

- Schimbările climatice: Reduceți consumul de combustibili fosili al familiei (sau al școlii).
- Sănătate publică: Creșteți disponibilitatea vaccinurilor antigripale pentru copiii din comunitatea dumneavoastră.

Faza 2: Investigarea

În faza de investigare, participanții contribuie cu abilitățile și cunoștințele lor la provocare. Aceasta ajută grupul să dezvolte o bază pentru soluții durabile. Apoi, grupul începe cu un

set de întrebări orientative pentru a-i ajuta să analizeze și să rezolve provocarea. Apoi găsesc resurse și activități de sprijin pentru a finaliza sarcina.

Prin intermediul programului Building from the Challenge, elevii dezvoltă o înțelegere mai profundă a lor și a comunităților lor prin experiențe de învățare atractive. Apoi, grupul începe să exploreze diverse activități legate de Ideea cea Mare. Acestea includ simulări, experimente și proiecte. Apoi, aceștia efectuează cercetări și dezvoltă un cadru pentru soluții durabile. În timpul fazei de investigare, elevii dezvoltă un set de întrebări care îi vor ajuta să elaboreze o soluție eficientă la Provocare. Aceste întrebări sunt apoi clasificate și prioritizate pentru a-i ajuta pe cursanți să navigheze prin procesul.



Scopul programului este de a le oferi elevilor o varietate de resurse și activități care îi vor ajuta să dezvolte o soluție eficientă la această provocare. Unele dintre acestea includ cursuri online, baze de date și rețele sociale. Pe lângă acestea, pot fi utilizate și alte activități, cum ar fi simulările și proiectele. După ce diversele activități și resurse au fost finalizate, elevii încep procesul de sinteză. Aceștia analizează apoi datele colectate în timpul cursului pentru a identifica principalele teme care îi vor ajuta să elaboreze o soluție. Faza de investigare se încheie cu prezentarea rapoartelor și a constatărilor care arată că elevii au abordat cu succes diferitele provocări.

Faza 3: Acționați

Faza "Act" – de acțiune - este un proces care implică dezvoltarea și implementarea unor soluții bazate pe dovezi care sunt concepute pentru a îmbunătăți calitatea educației. Cursanții sunt apoi capabili să își demonstreze stăpânirea conținutului. Prin intermediul acestui proces, echipele își pot dezvolta și implementa soluțiile cu un public autentic. Apoi, echipele utilizează cunoștințele dobândite pentru a proiecta și a crea prototipuri pentru noile lor soluții. Ele fac acest lucru în două etape: Concepte de soluții și Dezvoltarea soluției. Prima presupune ca cursanții să creeze o primă schiță a soluției lor, în timp ce cea de-a doua implică testarea și proiectarea prototipului lor de către echipă.

În timpul ciclului de proiectare, apar adesea noi întrebări orientative. Această etapă permite continuarea investigațiilor și a testelor. Evaluarea și punerea în aplicare a

proiectării se realizează apoi în viața reală. Acest proces este foarte important pentru a se asigura că cursanții pot reflecta asupra impactului proiectării.

O provocare este un tip de activitate care îi provoacă pe elevi să rezolve probleme care sunt dificile. Aceasta poate servi drept un instrument eficient de învățare și de implicare. Aceste activități încurajează, de asemenea, elevii să își dezvolte competențele matematice și tehnice. Există diverse formate care pot fi utilizate pentru o provocare. Cele patru dimensiuni ale unei provocări sunt durata, nivelul de implicare, domeniul de aplicare al investigației și nivelul de acțiune. Scopul unei provocări este de a le oferi elevilor o oportunitate de a-și dezvolta abilitățile și cunoștințele.

Elaborarea de soluții

După finalizarea unei investigații, este timpul să începem să ne gândim la soluții. Acest proces poate fi foarte provocator, deoarece implică identificarea și dezvoltarea unor soluții eficiente care pot fi utilizate pentru a rezolva problema. Unul dintre cei mai importanți pași pe care îi puteți face este crearea de prototipuri. Acestea vă pot ajuta să testați ideile și să dezvoltați o soluție durabilă.

- **Revizuirea cercetării**

Sinteza dumneavoastră ar trebui să fie la fel de solidă ca și cercetarea. Înainte de a începe, asigurați-vă că ați pornit cu un set de întrebări orientative care vor explora provocarea din diferite perspective. Apoi puteți trage concluzii care să susțină poveștile care apar.

- **Elaborați o sinteză solidă**

O sinteză solidă a cercetării este cheia pentru a finaliza cu succes o investigație și a trece la faza Act. Aceasta oferă un cadru pentru dezvoltarea unui caz pentru soluțiile propuse. Acest proces implică colectarea tuturor informațiilor necesare și prezentarea unei concluzii care să fie atât informativă, cât și amuzantă.

- **Luați în considerare părțile interesate**

Țineți cont de faptul că soluția dvs. va avea un impact semnificativ asupra nevoilor tuturor grupurilor de părți interesate. De aceea, este important să verificați în mod regulat cu aceștia.

- **Concepte de soluții multiple**

Deși Provocarea vă va permite să explorați mai multe soluții, vă va cere, de asemenea, să o identificați pe cea mai bună pe care să o implementați. Aceasta ar

putea fi o campanie de educare sau de informare a elevilor sau a comunităților cu privire la îmbunătățirea calității vieții lor.

- **Prototiparea**

După ce soluția a fost identificată, următorul pas este să dezvoltați prototipuri pentru a testa și experimenta. Acest proces va conduce, cel mai probabil, la noi întrebări care necesită cercetări suplimentare.

- **Iterați**

Recrearea unei soluții este denumită dezvoltare iterativă, în care scopul este de a îmbunătăți continuu produsul pe baza noilor informații. După ce colectați feedback de la un public, puteți crea o nouă iterație a soluției. Multe soluții excelente au evoluat prin mai multe iterații.

După ce proiectul a fost finalizat, cursanții încep să implementeze soluțiile. Apoi, ei evaluează eficiența acestora și determină impactul ideilor lor. După ce proiectul este finalizat, cursanții pot începe să lucreze la următoarea etapă, care implică, de obicei, elaborarea unui raport de finalizare.

Reflecțați, documentați și împărtășiți

Unul dintre cei mai importanți factori pe care educatorii și elevii trebuie să îi ia în considerare atunci când vine vorba de învățare este importanța reflecției. Din nefericire, în mediul de astăzi, care se desfășoară în ritm rapid și este axat pe conținut, există adesea puțin timp și spațiu pentru ca elevii și profesorii să reflecteze asupra a ceea ce învață. În mediul de astăzi, care se desfășoară în ritm rapid și este axat pe conținut, elevii trec adesea de la o materie la alta pentru a se pregăti pentru o evaluare. Apoi trec la subiectul următor, fără să își ia timp să reflecteze asupra a ceea ce au învățat. Cred că a ne lua timp pentru a reflecta asupra a ceea ce se întâmplă în mediul nostru de învățare poate face o diferență uriașă.

Fără un cadru și o structură care să le permită elevilor și profesorilor să reflecteze asupra a ceea ce au învățat, acest lucru va deveni adesea unul dintre elementele de pe lista de verificare care va fi neglijat. Acesta este motivul pentru care CBL ar trebui să aibă o componentă de reflecție. Această abordare le permite elevilor să dobândească o înțelegere mai profundă despre ei înșiși și despre învățarea lor, permițându-le să se autoevalueze și să determine ce schimbări trebuie să facă pentru a-și îmbunătăți performanța. De asemenea, creează un forum pentru ca aceștia să se conecteze cu profesorii lor și cu restul vieții lor. Le oferă profesorilor o modalitate de a-și gestiona proiectele prin revizuirea propriilor videoclipuri.

O parte crucială a învățării este să ne luăm timp pentru a reflecta asupra experiențelor noastre. Prin reflecție, putem face un pas înapoi și ne putem gândi la ceea ce am învățat, la modul în care am învățat și la modul în care să aplicăm cunoștințele la experiențele viitoare de învățare. Pe măsură ce reflectăm în mod regulat, începem să identificăm modele în modul în care învățăm. Aceste informații pot fi folosite pentru a dezvolta cadre de învățare personale și pentru a deveni mai buni cursanți.

- **Creează un obicei**

Într-o lume ocupată, găsirea timpului pentru a reflecta poate necesita un angajament. Cel mai bun mod de a vă angaja este să dezvoltați un obicei. Un obicei este ceva ce faci în cele din urmă fără să te gândești la asta. Pur și simplu o faci. Pentru a crea un obicei de reflecție, începeți prin a identifica un anumit moment în fiecare zi, setați o alarmă și recompensați-vă după ce reflectați.

- **Utilizați o formulă**

Pe internet, există multe formule de reflecție. Acestea sunt concepute pentru a-i ajuta pe oameni să identifice ceea ce este important pentru ei, iar apoi pot lua decizii în cunoștință de cauză cu privire la viitorul lor. Scopul acestor modele este de a-i ajuta pe oameni să dezvolte modele și să își îmbunătățească învățarea.

- **Încercați medii diferite**

Un mod tradițional de a reflecta este prin intermediul unui jurnal scris. Cu toate acestea, în loc să vă limitați, încercați să luați o pauză de la scris și să faceți ceva diferit. Acest lucru poate include desenarea, realizarea de fotografii, înregistrarea audio și crearea de hărți mentale. Chiar dacă nu vă simțiți confortabil cu un mediu primar, încercați ceva nou.

- **Reflectați în timpul și după**

Există două tipuri de reflecție: prima se numește "reflecție în acțiune", în care îți iei timp pentru a reflecta asupra a ceea ce s-a întâmplat în timpul unei experiențe, iar a doua este "reflecția asupra acțiunii", în care iei o pauză de la învățare pentru a te gândi la ceea ce ai învățat și la modul în care vei folosi noile cunoștințe..

- **Experimentează, gândește și simte**

Concentrându-te și fiind deschis la experiențele la care participi, te poți ajuta să profiți la maximum de reflecția ta. În timpul perioadei în care sunteți departe de casă, încercați să asimilați tot ceea ce se întâmplă în jurul dumneavoastră. Acest lucru vă va permite să reflectați asupra a ceea ce simțiți și gândiți.

- **Împărtășește-ți gândurile**

În timp ce reflecția este adesea considerată o activitate privată și solitară, este, de asemenea, foarte valoros să vă împărtășiți gândurile cu alții. Prin intermediul înregistrărilor video sau al scrisului, puteți obține perspective multiple asupra experiențelor dumneavoastră. Aceste puncte de vedere externe vă pot ajuta să vedeți lucrurile dintr-o perspectivă diferită și să găsiți un nou sens.

Învățarea bazată pe provocări în practică

Potrivit unui raport de cercetare "Challenge-Based Learning. An Approach for Our Time" (2009), atât elevii, cât și instructorii consideră că experiența de învățare bazată pe provocări este atractivă și eficientă. Peste 97% dintre studenții care au participat au considerat că a meritat. Aproape toți instructorii au raportat că elevii au îmbrățișat experiența de învățare bazată pe provocări și au lucrat bine împreună. De asemenea, majoritatea studenților au remarcat că atitudinile și comportamentele lor s-au schimbat. Chiar dacă nu li s-a prezentat lista de competențe identificate de Parteneriatul pentru competențele secolului XXI, elevii au raportat că și-au îmbunătățit propriile abilități.

Conceptul de învățare bazată pe provocări este utilizat pe scară largă în diferite discipline și niveluri educaționale. Iată o prezentare cuprinzătoare a diferitelor aspecte ale acestui tip de învățare, inclusiv a beneficiilor și riscurilor sale.

Beneficiile sunt:

- **Promovarea învățării profunde:** CBL este un înlocuitor al cursurilor tradiționale care se concentrează pe furnizarea unui mediu care încurajează studenții să își dezvolte cunoștințele prin discuții și experiențe din viața reală. Acest tip de învățare îi ajută să dezvolte o înțelegere mai profundă a lor.
- **Dezvoltarea retenției cunoștințelor pe termen lung:** Scopul unui program CBL este de a îmbunătăți retenția cunoștințelor de către studenți. Participarea la astfel de activități îi poate ajuta pe elevi să își dezvolte abilitățile de reamintire și de păstrare a informațiilor. De asemenea, se afirmă că schimbul de idei și fapte poate ajuta elevii să-și amintească lecțiile. Discuțiile în grupuri mici sunt adesea benefice pentru elevi, deoarece le permit să participe într-un cadru mai informal.
- **Introducere în întrebările deschise:** În cadrul curriculumului CBL, majoritatea problemelor sunt întrebări cu răspuns deschis. Acest lucru permite mai multe discuții și învățare despre subiect.
- **Îmbunătățirea muncii în echipă și a abilităților interpersonale:** Succesul provocărilor CBL depinde de interacțiunea și comunicarea dintre studenți și grup.

Acest lucru se datorează faptului că, în loc să memoreze singuri faptele, ei trebuie să le prezinte grupului. Acest lucru le permite să își dezvolte abilitățile de colaborare și de lucru în echipă.

- **Oportunitatea de a aplica competențele în lumea reală:** Prin învățarea bazată pe provocări, elevii își pot dezvolta abilitățile de care vor avea nevoie pentru a reuși în lumea reală. Acest tip de învățare îi poate ajuta, de asemenea, să își dezvolte încrederea și să își îmbunătățească performanțele academice.

Riscurile sunt:

- **Necesită mult timp și efort pentru implementare:** Implementarea unui curriculum CBL bun necesită multă muncă și timp din partea profesorilor. De asemenea, necesită o monitorizare și o înregistrare continuă a performanțelor elevilor.
- **Performanțe slabe la testele teoretice:** Elevii nu ar trebui să petreacă prea mult timp în activitățile CBL pentru a evita să aibă probleme cu performanța lor la testele standardizate. Acest lucru îi poate face să nu aibă cunoștințele necesare pentru a reuși.
- **Integrarea mai multor discipline:** Modelul CBL ar trebui implementat în mod corespunzător, astfel încât elevii să poată înțelege diferitele aspecte ale unei situații. Acest lucru poate fi realizat prin stabilirea de discipoli multipli.
- **Diferite grade de aplicabilitate și relevanță:** Poate fi greu de identificat o problemă care poate fi ușor de rezolvat de către studenți în ceea ce privește studiile lor. Acest lucru face incredibil de dificilă găsirea unor soluții eficiente. De asemenea, este posibil ca studenții să fie distrași de diferitele provocări pe care le prezintă problema. Acest lucru poate duce la faptul că ei pierd informații importante. O altă opțiune este de a devia de la obiectivul problemei și de a-i face să se lovească de obstacole neașteptate. Deși acest lucru poate avea avantajele sale, poate compromite planificarea inițială pe care ați făcut-o în timpul cursului.

Copiii de astăzi vor moșteni multe probleme care vor trebui abordate în viața lor. Nu putem prezice cum vor fi rezolvate aceste probleme decât atunci când vor fi mai mari. Deceniile de reformă nu ne-au oferit speranța că abilitățile de care tinerii noștri au nevoie se vor îmbunătăți. Avem nevoie de idei noi. Una dintre acestea este învățarea bazată pe provocări, care este o nouă abordare concepută pentru a le oferi tinerilor noștri competențele de care vor avea nevoie pentru a reuși în secolul XXI. Această abordare este unică și poate fi utilizată pentru a aborda provocările cu care se vor confrunta în timpul vieții lor.

De la ideea măreață la provocare

Antreprenoriatul se referă la capacitatea unei persoane de a transforma ideile în acțiune. Acesta include creativitatea, inovarea și asumarea de riscuri, precum și capacitatea de a planifica și de a gestiona proiecte în vederea atingerii obiectivelor. Acest lucru îi sprijină pe toți în viața de zi cu zi acasă și în societate, îi face pe angajați să fie mai conștienți de contextul muncii lor și mai capabili să profite de oportunități și oferă o bază pentru antreprenorii care înființează o activitate socială sau comercială.

Pentru ca spiritul antreprenorial să înflorească trebuie să existe două condiții. În primul rând, trebuie să existe libertate - libertatea de a înființa o întreprindere economică și libertatea de a fi creativ și inovator cu acea întreprindere. În al doilea rând, trebuie să existe prosperitate-condiții economice favorabile care să ofere unei organizații antreprenoriale posibilitatea de a câștiga și de a se dezvolta. Antreprenoriatul este un fenomen global. Prin urmare, este vital ca viitorul antreprenor să înțeleagă relația dintre țara în care va fi localizată afacerea și climatul pentru succesul afacerii.

Inovațiile în modul în care lucrăm și ne jucăm, călătorim și mâncăm, ne întemeiem familiile și ne creștem copiii, toate acestea creează oportunități pentru antreprenori de a construi afaceri și organizații care vor exploata noile tehnologii și tendințe. Putem spune, de asemenea, că antreprenoriatul este un fenomen care se autoperpetuează: dacă o societate îl are, este probabil să apară și mai multe.

Ideea măreață este un concept sau o temă largă care poate fi explorată în diferite moduri. Acest concept poate fi folosit pentru a dezvolta o înțelegere mai profundă a lumii și a oamenilor săi. Oamenii își folosesc resursele pentru a-și menține sau spori bunăstarea. Schimbarea afectează bunăstarea oamenilor, iar în ultima vreme mulți consideră că bunăstarea lor este mai greu de menținut, având în vedere ritmul rapid al schimbărilor. Incertitudinea care însoțește schimbarea a sporit interesul pentru antreprenoriat. **Un antreprenor vede o oportunitate, găsește o modalitate de a dobândi resursele necesare și acționează pentru a transforma oportunitatea într-o recompensă.** Antreprenoriatul ne duce adesea cu gândul la o afacere în creștere rapidă, pornită de una sau două persoane cu o idee bună și dorința de a munci din greu. Cu toate acestea, antreprenoriatul poate ajuta, de asemenea, indivizii, familiile, organizațiile și comunitățile să transforme oportunitățile în acțiuni de menținere sau de creștere a bunăstării. Bogăția care provine din creșterea bunăstării poate fi culturală, socială, de mediu sau financiară.

O oportunitate trebuie să treacă două teste înainte ca un antreprenor să meargă mai departe:

1. Faptul de a acționa pe baza acestei oportunități va îmbunătăți bunăstarea mea sau a grupului meu în viitor? Antreprenorii nu se vor uita în jur și vor vedea probleme, ci oportunități.

2. Sunt capabil să fac schimbarea să se întâmple?

O singură persoană va avea dificultăți în a se descurca singură în lumea complexă de astăzi. **Antreprenoriatul care creează un grup în care oamenii devin o echipă este esențial.** Membrii echipei pot învăța despre abilitățile celorlalți și pot avea relații apropiate și complementare. Comanda și controlul sunt înlocuite de **coordonare și comunicare.** Recompensele succesului revin întregului grup, nu doar celor de la vârf.

Procesul creativ începe cu o idee bună. Cele mai multe grupuri pot veni cu o mulțime de idei bune. Dorința de a inova se naște la unii oameni. Ea poate fi încurajată, mai ales la o vârstă fragedă. Dacă liderii nu doresc cu adevărat idei, grupul învață repede acest lucru și nu le va oferi. Dorința de a primi idei noi sau de a le solicita va aduce în față inventatorii din grup. Odată găsită o idee, este nevoie de multă muncă pentru a o transforma în realitate. **Efortul necesar pentru a merge mai departe cu o idee necesită credință, perseverență și comunicare.** Curajul necesar pentru a risca eșecul îi împiedică pe mulți să încerce și, prin urmare, efortul trebuie recompensat.



Analiza de oportunitate

Oportunitatea este confluența dintre pregătirea personală, circumstanțele externe și sensibilitatea la schimbare. Persoane diferite pot avea analize diferite ale oportunităților. De unde provin oportunitățile antreprenoriale? Cum se obțin idei de afaceri?

O abordare a răspunsului este schimbarea. Schimbările din mediul de afaceri oferă oportunități pentru antreprenori. Firmele existente își au resursele, strategia și structura organizațională orientate către mediul trecut sau actual. Atunci când are loc o schimbare, noua firmă are adesea mai ușor de identificat și de configurat un set de resurse și o organizație pentru a răspunde noilor nevoi și noilor realități decât o organizație existentă. Schimbarea poate apărea ca urmare a dezechilibrului pieței, a factorilor care sporesc posibilitățile de producție și a oportunităților create în urma unor acte anterioare de

antreprenoriat. Antreprenoriatul se construiește pe el însuși și reprezintă un ciclu virtuos al activității economice.

Probleme globale și internaționale

Deși antreprenorul poate crede că afacerea sa este strict locală, acest lucru este valabil pentru foarte puține întreprinderi. Suntem cu toții interconectați într-o economie globală, iar evenimentele care au loc la mii de kilometri distanță pot influența afacerile noastre. Principalele probleme globale sunt barierele comerciale, tarifele, riscurile politice și relațiile bilaterale și multilaterale. Toate aceste probleme sunt interdependente.

Bariere comerciale și tarife. Barierele comerciale și tarifele împiedică libera circulație a resurselor dincolo de granițele naționale. Ele sunt rezultatul grupurilor de interese economice dintr-o țară care încearcă să împiedice concurența transnațională. Tendința actuală este de a reduce barierele comerciale la nivel mondial.

Acorduri comerciale. De la cel de-al Doilea Război Mondial și, mai ales, de la sfârșitul Războiului Rece, tendința a fost de creștere a acordurilor comerciale. Aceste acorduri de la țară la țară și regionale au stabilit regulile economice pe care întreprinderile le urmează atunci când interacționează cu alte întreprinderi din cadrul grupului de națiuni cosemnatar.

Risc politic. Potențialul de instabilitate, corupție și violență într-o țară sau regiune este cunoscut sub numele de risc politic. Riscul politic este o variabilă importantă, deoarece în zonele în care acesta este ridicat, resursele sunt dificil și costisitor de procurat, protejat și eliminat. În plus, riscul naționalizării guvernamentale și al însușirii legale a firmelor este întotdeauna prezent

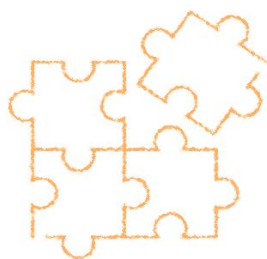
O sursă de oportunități este Neașteptatul

Atunci când întreprinderile actuale sunt surprinse de un eveniment neprevăzut, ele sunt adesea incapabile să se adapteze suficient de repede pentru a profita de acel eveniment. Evenimentul poate fi un succes neașteptat (vești bune) sau un eșec neașteptat (vești proaste). De exemplu, dacă izbucnește un război într-un loc neașteptat, acesta modifică economia și structura cererii părților aflate în război și a populațiilor acestora. Războiul poate reprezenta o oportunitate dacă este urmărit din punct de vedere etc. În mod similar, un progres în cadrul unei negocieri de pace poate oferi, de asemenea, o oportunitate,

deoarece poate schimba economiile foștilor combatanți. Uneori, neprevăzutul se întâmplă direct companiei; Șocul poate fi fatal sau poate fi sursa unor noi oportunități.

Celebrul guru al managementului și al antreprenoriatului, Peter Drucker, credea că o combinație de analiză sistematică a mediului și de creativitate ar putea conduce întreprinderile și antreprenorii să găsească noi oportunități de antreprenoriat și inovare.

Creativitatea este inițierea unui produs sau a unui proces care este util, corect, adecvat și valoros pentru sarcina în cauză, în cazul în care această sarcină este mai degrabă euristică decât algoritmică. O euristică este o linie directoare sau o regulă empirică incompletă care conduce **la înțelegere, învățare sau descoperire**. Este o hartă neclară a locului în care ne aflăm și a direcției în care ne îndreptăm, dar drumurile nu sunt complet trasate. Heuristica are rolul de a stimula o persoană să învețe mai mult; ea este similară cu determinarea modului în care se ajunge de la A la B pe o hartă neclară și indistinctă. Creativitatea apare la intersecția dinamică a trei forțe. Aceste forțe sunt:



1. Individul, cu inteligența, experiența și dispozițiile sale
2. Domeniul de cunoștințe în cadrul căruia individul respectiv a ales să lucreze
3. Domeniul sau contextul social în cadrul căruia sunt evaluate și judecate meritele muncii sau ale produsului realizat.

Unele dintre atributele persoanelor creative, discutate în literatura de specialitate, sunt curiozitatea, deschiderea către experiențe noi, toleranța față de ambiguitate, independența de judecată, sensibilitatea la probleme, flexibilitatea și originalitatea. Una dintre cele mai bune modalități de a ne gândi la tendințele individuale este folosirea teoriei Kirton Adaptor-Inovator (KAI). KAI postulează că fiecare persoană este creativă în unul din două moduri. Unii oameni se pricep să descopere cum să "facă lucrurile mai bine". Aceasta este o abordare a creativității bazată pe îmbunătățire. Oamenii care pot face lucrurile mai bine găsesc modalități de a schimba treptat ceea ce există deja. Persoanele care se pricep la abordarea "face lucrurile altfel" sunt creative în găsirea de soluții noi și inedite la probleme.

Dar cercetările au constatat că această abordare bazată pe trăsături este insuficientă; prin urmare, trebuie să luăm în considerare și alte variabile.

De asemenea, trebuie să luăm în considerare domeniul de cunoaștere. Aici ne putem referi la arte, cum ar fi muzica sau pictura; la științe, cum ar fi informatica sau biologia; sau la un domeniu de afaceri, cum ar fi finanțele, marketingul, dezvoltarea de produse sau crearea de noi întreprinderi. **Oamenii pot fi creativi doar dacă sunt pregătiți să fie creativi, ceea ce înseamnă că trebuie să aibă o anumită înțelegere a unei baze de cunoștințe și anumite abilități de manipulare a acestei baze.** Este, de asemenea, adevărat că cineva poate ști "prea multe" despre un domeniu de cunoaștere și poate accepta în mod necritic toate formele, premisele, ipotezele și valorile acestuia. Un individ care acceptă toate aceste lucruri ar putea avea dificultăți în a produce gândire divergentă - idei care să modifice sau să înlocuiască înțelepciunea convențională.

Ultima forță este domeniul sau contextul social. Pentru ca o idee sau un produs să fie considerat creativ (spre deosebire de o simplă nebunie sau ciudățenie), acesta trebuie să fie considerat valoros și meritoriu. Cine face judecata? În cazul artelor frumoase, această muncă este făcută de critici, curatori și experți. În cazul creativității legate de afaceri, organizația și, inevitabil, piața fac aceste judecăți. Dacă o idee se vinde, înseamnă că a fost creativă; dacă nu se vinde, înseamnă că nu a fost creativă. Acest tip de evaluare retrospectivă face parte din paradoxul creativității. Dacă ar exista reguli pe care cineva le-ar putea formula a priori, atunci ar fi dezvoltat un algoritm, iar produsul său nu ar mai putea fi considerat creativ.



Tehnici creative

O persoană poate învăța să fie mai creativă prin înțelegerea procesului de creativitate și prin stăpânirea câtorva tehnici simple. Aceste tehnici pot fi folosite de o singură persoană care lucrează la o problemă care necesită o soluție creativă sau pot fi aplicate în cadrul unui grup. Cheia utilizării acestor tehnici este depășirea gândirii liniare și a legăturilor tradiționale dintre lucruri și evenimente și utilizarea gândirii laterale, care încurajează inovarea prin provocarea con-

Resurse și capacități 67
cepturilor, percepțiilor și presupunerilor și provocarea incongruenței.

Pauza creativă

Încercarea de a forța o soluție creativă este imposibilă, dar putem face un efort pentru a găsi una. Pauza creativă este o întrerupere deliberată a fluxului de rutină a muncii pentru

a ne concentra asupra unui punct sau a unui proces. În ce moment are loc pauza? Nu are importanță. Și nu trebuie să existe un motiv anume pentru acea pauză în acel moment. Această pauză este o tehnică care îi face pe oameni să conștientizeze faptul că fac ceva de rutină și le permite să se întrebe de ce o fac într-un anumit mod sau dacă ar trebui să o facă în mod normal.

Focalizarea

Concentrarea simplă înseamnă să fii atent și să te concentrezi. Nu este nevoie să existe o problemă de rezolvat. O astfel de concentrare înseamnă pur și simplu punerea sub semnul întrebării a gândirii liniare încorporate în orice rutină. Ținta concentrării poate fi un obiect, un proces sau o politică. Atunci când se utilizează focalizarea specifică, o persoană are o țintă definită, cum ar fi căutarea de idei noi pentru a servi clienții sau generarea de modalități creative de reducere a costurilor de manipulare a materialelor. Deși tehnica focalizării specifice necesită ca utilizatorul să aibă cunoștințe despre domeniu, aceasta nu depinde de creșterea cantității de cunoștințe, ci mai degrabă de utilizarea cunoștințelor existente în moduri noi.

Provocarea

Prin intermediul provocării creative, oamenii se întreabă de ce se face ceva într-un anumit fel și dacă există și alte modalități de a face acel lucru. Punem la îndoială procesele istorice și tradiționale. O astfel de provocare nu este menită să fie un exercițiu de critică. Putem contesta ceva care funcționează destul de bine, căutând în același timp o modalitate mai bună. Provocarea creativă nu acceptă punctul de vedere conform căruia există un singur mod cel mai bun de a face ceva sau că modul actual este cel optim.

Alternative

Generarea de alternative este cel mai elementar răspuns creativ. Cu toate acestea, de obicei, ne angajăm în acest exercițiu doar atunci când simțim o nevoie sau avem o problemă. Alternativele creative pot fi generate în orice moment și aplicate la orice, chiar și atunci când nu există o criză. Crearea de alternative este un proces în două etape: (1) trebuie să aflăm ce alternative sunt deja disponibile, deoarece nu are sens să reinventăm roata, și (2) trebuie să concepem noi alternative sau modalități de a face lucrurile. Prima etapă constă în colectarea de informații, dar cea de-a doua constă în a fi creativ.

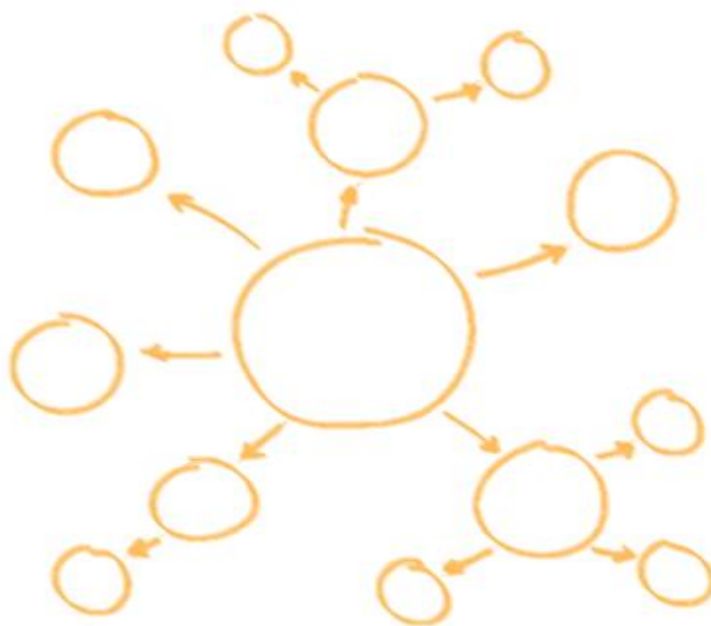
Incitarea

Provocările creative sunt experimente în gândire. Provocările deliberate forțază o persoană să ia în considerare incongruențele, discontinuitățile și evenimentele și situațiile aparent imposibile. Cheia utilizării tehnicii de provocare este întrebarea copilărească: "Ce

s-ar întâmpla dacă?" și, pornind de acolo, să se lucreze în sens invers, pentru a determina implicațiile întrebării. Einstein a întrebat: "Ce-ar fi dacă aș putea călători pe o rază de lumină? Ce aș vedea?" și, din acest experiment mental, a derivat condițiile relativității.

Mind mapping – Hărți mentale

Aceasta este o tehnică care funcționează prin asocieri mentale și lingvistice. Aceasta permite utilizatorului să spargă "zidul raționalității" care înconjoară o propunere. Cartografierea mentală este un proces în mai multe etape care începe cu o declarație clară a problemei în cauză pentru a căuta o abordare creativă a acesteia. Urmează asocierea liberă, pe măsură ce se generează o hartă de asocieri libere și se atinge o anumită limită arbitrară. Apoi, harta este studiată pentru a găsi modele, noutăți și perspective interesante. Mai jos este prezentată o hartă mentală care ajută la ilustrarea modului în care funcționează acest proces.



1. Mind mapping exemplu

10 calități care definesc o idee măreață

Zece calități care definesc ideile mari și le diferențiază de "ideile mai puțin mari". Deși o idee poate fi cu siguranță "mare" pentru unele companii fără să posede toate cele zece criterii, cu toate acestea, cu cât mai multe criterii se potrivesc ideii, cu atât mai bună va fi și cu atât mai multe șanse ca aceasta să fie o idee cu adevărat mare.

1. **Transformarea:** Poate ideea să schimbe atitudini, convingeri și comportamente? Să deschidă noi moduri de a vedea și de a gândi? Să modifice cursul clienților, piețelor și companiilor și să fie un "schimbător de joc" la scară mare? Dacă da, atunci este o idee măreață, iar transformarea pe care o provoacă ar trebui să afecteze piața (clienți, potențiali clienți, concurenți, factori de influență) și, de asemenea, compania dumneavoastră și oamenii săi.
2. **Capacitatea de proprietate:** Cât de strâns poate fi legată ideea de brandul tău și numai de brandul tău? Ideea care stă la baza proprietății este: "numai de la noi ... numai pentru tine". De exemplu, nu puteți deține ideea: "Avem cei mai buni oameni". Probabil că toți concurenții spun același lucru. Dar o idee precum: "Compania noastră aerospațială a fost fondată de primii doi oameni care au aterizat pe Lună" este greu de copiat.
3. **Simplitatea:** Atunci când agenții de marketing elimină excesele și simplifică, apar intuitivitatea, claritatea și factorul "am înțeles". Lipsa de simplitate este contrară naturii umane. Astăzi, toate audiențele au mai multe opțiuni ca niciodată, așa că nu riscați să le încurcați și să le îndepărtați. Ideile cu adevărat creative nu derutează niciodată. Ele clarifică, dezvăluie și elimină. Orice suspiciune că o idee ar putea deruta cere.
4. **Originalitate:** Oamenii sunt conectați să se concentreze asupra noului, unicului și originalului. Într-adevăr, suntem programați să ignorăm în mod obișnuit și automat ceea ce ne este familiar și să ne concentrăm ca un laser asupra noutății și originalității în timp ce ne desfășurăm rutina obișnuită. Acesta este motivul pentru care un pieton pe stradă, un accident sau chiar un nou panou publicitar de-a lungul traseului de deplasare vă va capta atenția fără să vă gândiți în mod conștient. Agenții de marketing de marcă care caută idei mari ar trebui să fie mereu în căutare de modalități de a valorifica acest adevăr universal puternic.
5. **Surpriza:** Verișoară a originalității, surpriza este neașteptată, dar nu absurdă. Surpriza, în ceea ce privește un brand, ar putea însemna o hiper-înălțare a nivelului de servicii pentru clienți într-o industrie obosită, în care "clientul greșesește întotdeauna", astfel încât clientul să se simtă apreciat și îngrijit. Surprizele bune îi fac pe oameni să se simtă speciali.

6. **Magnetismul:** Ideile magnetice au un farmec sau o atracție care îi atrage pe oameni spre ele. Sunt mai ușor de găsit decât de proiectat printr-un proces specific. Fiți în ton cu reacțiile clienților. Spre ce gravitează ei în biroul dumneavoastră? Ce cuvinte sau fraze le atrag atenția? Ce subiecte generează discuții în comunitățile online, cum ar fi grupurile LinkedIn?



7. **Infecțiozitatea:** Ideile mari te prind până la punctul în care nu mai poți uita. Poate că este vorba de un cântec, un gust, un miros sau o soluție inedită, dar ideile contagioase se întipăresc în conștiința noastră și nu mai pleacă niciodată. Ideile infecțioase pot exista chiar și în cele mai obscure și complexe industrii.
8. **Contagiunea:** Un brand se poate infecta, iar acest lucru este bun. Dar o idee devine și mai puternică atunci când se răspândește la alții. Fie că o numiți "virală" sau "demnă de un buzz", ideile mari îi obligă pe oameni să le spună și altora.
9. **Egocentrismul:** Oamenii au un interes și o fascinație înnăscută față de ei înșiși. Puteți împuternici un brand prin simplul fapt că apelați la interesul propriu al oamenilor. Romancierul american John Steinbeck poate că a surprins cel mai bine această idee atunci când a scris în "Iarna nemulțumirii noastre": "În cea mai mare parte, oamenii nu sunt curioși, cu excepția lor înșiși."
10. **Simpatia:** În comunicarea publicitară, un factor contribuie la eficacitate mai mult decât oricare altul: **simpatia**. Un studiu care a inclus aproximativ 300.000 de observații asupra a aproape 3.000 de campanii tipărite pentru a identifica factorii care determină eficiența unei reclame pe baza recunoașterii și atribuirii. Nu au fost menționate nume de mărci. Cei patru factori care au influențat cel mai mult eficiența reclamei au fost: simpatia, originalitatea, caracterul informativ și adaptarea la

mediu. Optzeci la sută din variația în ceea ce privește recunoașterea și mai mult de jumătate din variația în ceea ce privește atribuirea pot fi legate de plăcerea pentru reclamă.

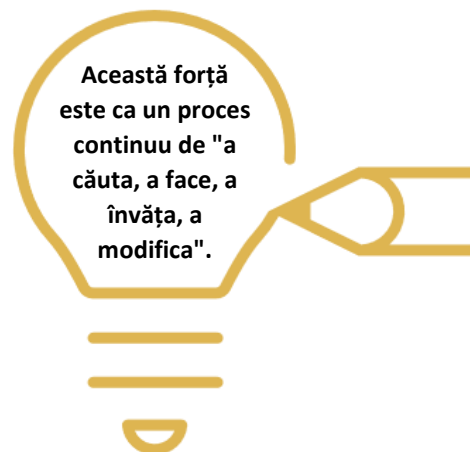
TIC ca instrument de îmbunătățire a competențelor antreprenoriale

Tehnologiile informației și comunicațiilor sunt considerate instrumente puternice care îi pot ajuta pe tineri să își îmbunătățească abilitățile antreprenoriale. Prin utilizarea corectă a platformelor și instrumentelor digitale, tinerii își pot dezvolta abilitățile de conducere, de gestionare a afacerilor, de gestionare a timpului, de gândire creativă și de rezolvare a problemelor.

Noul sistem de strategie extinde, de asemenea, metoda în opt pași: stabilirea unui sentiment de urgență, crearea unei coaliții de orientare, dezvoltarea unei viziuni de schimbare, comunicarea viziunii pentru a obține acceptarea, împuternicirea unei acțiuni pe scară largă, generarea de câștiguri pe termen scurt, nu renunța niciodată și încorporarea schimbărilor în cultură. Strategia ar trebui privită ca o forță dinamică care caută în mod constant oportunități, identifică inițiativele care le vor valorifica și le finalizează rapid și eficient.

Antreprenorii aspiranți de astăzi sunt precoce din punct de vedere tehnologic. Ei se simt confortabil cu noile tehnologii și nu se tem de schimbare și de schimbările radicale pe care le poate aduce noua tehnologie. Cei mai tineri se descurcă de minune cu computerele și cu tot felul de electronice de consum. **"Este un moment minunat pentru a fi antreprenor"**, mai ales unul care activează pe internet.

În comparație cu acum zece sau cincisprezece ani, hardware-ul este de 100 de ori mai ieftin, software-ul de infrastructură este gratuit, există un acces facil la piețele globale ale forței de muncă, iar SEM (Search Engine Marketing) a schimbat tacticile de distribuție și de vânzare.



Analiza tehnologică

Tehnologia poate fi definită ca fiind "ramura cunoașterii care se ocupă cu artele industriale, științele aplicate și ingineria" și "un proces, o invenție sau o metodă". Prima parte a definiției ne spune că analiza tehnologică se referă la "ce" face știința. Prin urmare, analiza tehnologică necesită scanare și monitorizare din momentul cercetării de bază până la dezvoltarea și comercializarea produsului. A doua parte a definiției implică faptul că tehnologia este, de asemenea, preocupată de "cum" științei. Prin urmare, o analiză tehnologică completă include, de asemenea, scanarea operațiunilor și a tehnicilor de fabricație.

Schimbarea tehnologică are loc în două moduri: (1) prin invenție pură (și descoperire științifică) și (2) prin inovare de proces.



Invenția pură este crearea a ceva care este radical diferit de tehnologiile sau produsele existente. Deoarece invenția pură este diferită, ea are anumite caracteristici care sunt interesante din punct de vedere economic. Este posibil ca o invenție să nu aibă concurenți la nașterea sa, oferind astfel un monopol persoanelor care dețin drepturile legale asupra acesteia. Dezavantajul în acest moment este că invenția nu are nici o piață. Mai mult, este posibil să nu existe niciodată o piață pentru versiunea comercială a invenției.

Combinarea dintre avantajul monopolistului și dezavantajul lipsei unei piețe pregătite face ca aspectul economic al invenției să fie riscant, deoarece rezultatele sunt potențial foarte variabile. Noile invenții pot crea noi industrii. Invenția semiconductorului a creat industria computerelor în toate formele sale. Descoperirile științifice făcute de geneticieni au creat industria biotehnologiei cu toate nișele și segmentele sale. În faza inițială a unor astfel de tehnologii și descoperiri - crearea de produse și piețe - antreprenorii joacă cel mai important rol. De-a lungul ciclului de viață al produsului, se dezvoltă mari unități organizaționale pentru a exploata aceste produse și piețe pe măsură ce acestea se maturizează.

În timp ce invenția pură este radicală și revoluționară, purtând cu ea potențialul de a crea noi industrii, **inovarea de proces** este incrementală și evolutivă. **Scopul său este de a face industriile existente mai eficiente.** Inovarea de proces se referă la micile schimbări în proiectare, formularea și fabricarea produselor, materiale și furnizarea de servicii pe care firmele le fac pentru a-și menține produsele la zi și pentru a reduce costurile.

După ce o invenție a fost comercializată cu succes, cel de-al doilea tip de schimbare tehnologică, inovarea de proces, devine dominant. Întrebarea critică pentru antreprenor ar trebui să fie: Ce inovații au cele mai mari șanse de succes? Un studiu academic al acestor

factori a raportat rezultatele a 197 de inovații de produs (111 succese și 86 de eșecuri). Cercetătorii au constatat că inovațiile de succes au avut unele sau toate caracteristicile următoare:



1. Erau moderat de noi pe piață
2. Se bazau pe o tehnologie consacrată
3. Ele au permis clienților să economisească bani
4. Au răspuns așteptărilor clienților
5. Au sprijinit procesele și procedurile existente.

Studiul a concluzionat că eșecurile au fost fie prea de ultimă oră, fie prea "la fel ca mine"; nu au existat sugestii de îmbunătățire a acestora. Studiul a analizat, de asemenea, sursele inovației și a identificat șase dintre acestea: **identificarea nevoilor, cercetarea de piață, identificarea soluțiilor, urmărirea tendințelor, invenții mentale și valorificarea evenimentelor întâmplătoare**. Dintre acestea, cel mai mare număr de eșecuri a derivat din urmărirea tendințelor și invențiile mentale (fără bază pe piață). Identificarea nevoilor a reprezentat de două ori mai multe succese decât eșecuri, cercetarea de piață de patru ori mai multe succese, iar identificarea soluțiilor de șapte ori mai multe succese. **Care a fost cea mai bună sursă de idei? Să profiți de evenimentele întâmplătoare!** Acest proces a reprezentat de 13 ori mai multe succese decât eșecuri. **De ce?**

Stabilirea bazei pentru soluție

Există multe provocări cu care ne confruntăm în mod constant: lungi, scurte, globale și locale. Fiecare dintre acestea este unică și ne poate afecta în diferite moduri. Putem alege să le ignorăm sau să le privim cu nerăbdare. Important este să ne gândim la modul în care putem răspunde la aceste provocări și să dezvoltăm soluții eficiente. Ritmul agitat al vieții noastre ne împiedică adesea să avem timp să ne gândim în mod critic la modul în care să abordăm aceste probleme. Avem tendința de a face greșeli și de a trece cu vederea ideile atunci când ne lipsește un cadru eficient și eficace de gândire critică. Pe măsură ce complexitatea problemelor actuale devine tot mai complexă, este important să dezvoltăm o generație de cursanți capabili și motivați să identifice și să dezvolte soluții durabile.

După cum s-a spus mai devreme, cadrul Challenge Based Learning a fost creat de Apple, Inc. și este utilizat în școli, universități și alte instituții educaționale din întreaga lume. Acestea le permite profesorilor și elevilor să abordeze provocările globale și locale, dezvoltând în același timp cunoștințele de conținut în materii precum științele, matematica, studiile sociale, artele, ingineria și informatica. Prin intermediul învățării bazate pe provocări, profesorii și elevii sunt capabili să facă diferența în modul în care învață. Aceasta le permite să demonstreze că învățarea poate fi atât semnificativă, cât și profundă.

Cadrul de învățare bazată pe provocări este compus din trei faze: Acționează, Investighează și Implică. Fiecare fază cuprinde activități concepute pentru a vă ajuta să vă pregătiți pentru următoarea etapă. Există, de asemenea, oportunități pentru mini-investigații și revenirea la o fază anterioară, dacă este necesar. Pe tot parcursul procesului, participanții sunt susținuți de un proces continuu de reflecție, documentare și împărtășire. În acest capitol, ne concentrăm în principal asupra procesului de grup de elaborare a soluțiilor, de evaluare a rezultatelor și de selectare a "singurei" soluții.

Procesul în grup

Lucrul în grup poate fi o modalitate excelentă de a motiva elevii și de a dezvolta gândirea critică și abilitățile de comunicare. Cu toate acestea, poate fi foarte frustrant pentru instructori și studenți, dacă activitatea nu este planificată și desfășurată în mod corespunzător. Lucrul în echipă nu poate fi făcut doar odată ce o nouă echipă a fost formată. Poate fi nevoie de timp pentru ca acestea să se consolideze și să își dezvolte abilitățile. În plus, membrii echipei trec prin diverse etape pe măsură ce se deplasează dintr-un loc în altul. Modelul lui Bruce Tuckman (2009) de formare, furtună și normare explică aceste etape. Înțelegând acest model, vă puteți ajuta noua echipă să devină mai eficientă.

Modelul de dezvoltare a grupului lui Tuckman și dinamica grupului

Modelul lui Tuckman (1965, 1977) a definit cinci etape de dezvoltare ale grupului - formare, furtună, normare, performanță și încheiere.

- **Formare:** Începutul unei noi etape este un moment în care membrii se obișnuiesc cu noile lor roluri și lucrează împreună. De asemenea, le oferă abilitățile necesare pentru a-și gestiona timpul și a-și îmbunătăți comunicarea. Înainte ca grupurile să înceapă să lucreze, acestea ar trebui să învețe despre procesele de echipă și despre rezolvarea conflictelor.
- **Furtună:** Această etapă aduce, de asemenea, o varietate de certuri și lupte. Pe măsură ce situația se înrăutățește, oamenii încep să se simtă frustrați și furioși. Rolul lor în cadrul grupului poate fi pus în pericol pe măsură ce problema continuă să se agraveze. Supervizorii ar putea interveni, deoarece și ei sunt îngrijorați de situație. Membrii pot trece printr-o perioadă de depresie sau de turbulențe emoționale extreme. În lipsa unui sprijin și a unei formări adecvate, echipa poate cunoaște o creștere lentă. Deși conflictele sunt de obicei prost văzute într-o organizație, ele sunt totuși considerate evenimente naturale și necesare. Este important ca membrii să gestioneze bine aceste situații, astfel încât să poată căpăta încredere și abilități pentru faza următoare.
- **Normarea:** Stadiul de normare este cel în care un grup rezolvă problemele sociale și individuale. Aceasta implică dezvoltarea unui set propriu de norme și comportamente. Pe măsură ce grupul își dezvoltă abilitățile interpersonale, devine mai priceput la rezolvarea problemelor și la alte activități conexe. În această perioadă, membrii învață, de asemenea, noi competențe și se antrenează în mod încrucișat.
- **Performanță:** Grupul este pregătit să înceapă să lucreze la sarcinile care i-au fost atribuite. S-a familiarizat cu ceilalți și a înțeles clar ce trebuie făcut. Următoarea etapă presupune ca grupul să se simtă confortabil pentru a-și îndeplini sarcinile.
- **Suspendare:** După etapa de interpretare, grupul este trimis la următoarea etapă, care este o etapă de suspendare. Aceasta are loc atunci când grupul și-a îndeplinit sarcina care i-a fost atribuită.

În mediul școlar, ei au înlocuit etapa de încheiere cu etapa de transformare. Pe măsură ce echipa lucrează pentru a îmbunătăți școala, aceasta va reveni întotdeauna la etapele anterioare de dezvoltare. Membrii se simt acum confortabil cu acest proces și sunt nerăbdători să continue să lucreze la transformarea mediului de predare și învățare.

Oamenii își pot dezvolta identități sănătoase prin învățarea socio-emoțională. Prin învățarea bazată pe provocări, elevii își pot dezvolta abilitățile socio-emoționale într-o varietate de moduri. Acest proces presupune să învețe cum să își gestioneze emoțiile și să dezvolte relații pozitive. De asemenea, îi poate ajuta să ia decizii în cunoștință de cauză. Cele cinci competențe sunt conștiința de sine, conștiința socială, luarea deciziilor responsabile, abilitățile de relaționare și autogestionarea.

Este ușor de presupus că majoritatea elevilor se bucură să lucreze împreună și au abilitățile necesare pentru a gestiona conflictele. Cu toate acestea, este responsabilitatea profesorilor să îi învețe cum să contribuie eficient la un grup. Acest lucru poate fi realizat prin crearea unui mediu de susținere care să încurajeze colaborarea. Pe lângă faptul că pot oferi un mediu propice, este important ca profesorii să le insuflă elevilor competențele necesare pentru a dezvolta învățarea bazată pe provocări.

În calitate de adulți, încă ne putem aminti experiențele pozitive și negative pe care le-am avut cu colaborarea în grup. Unele persoane au tendința de a evita să se implice cu anumiți membri ai echipei din cauza personalității acestora, în timp ce alții preferă să îndeplinească singuri toate sarcinile. Deși există mulți factori care pot afecta capacitatea unui elev de a participa la munca în grup, există unii factori comuni pe care instructorii îi împărtășesc și care îi pot ajuta pe elevi să depășească aceste provocări:

- **Ajutați elevii să înțeleagă obiectivele proiectului.** Pentru a înțelege semnificația proiectului, elevii trebuie să identifice întrebarea centrală și obiectivele proiectului. Aceste obiective ar trebui să îi ajute să exploreze problema mai în profunzime.
- **Ajutați elevii să sărbătorească asumarea riscurilor academice.** În loc să vă concentrați pe rezultat, lăudați efortul elevului. De exemplu, dacă o persoană dă dovadă de efort încercând să răspundă corect la o întrebare, atunci e bine să fie lăudați pentru acest lucru. De asemenea, amintiți-le că greșelile fac parte din procesul de învățare.
- **Ajutați elevii să își împărtășească experiențele.** După ce vorbiți despre progresul proiectului, încurajați-i să vină cu soluții care pot fi îmbunătățite. De asemenea, ei ar trebui să servească drept mediator pentru a-și ajuta grupul să depășească diferitele provocări. Este important ca elevii să își asume responsabilitatea pentru acțiunile lor și să nu dea vina pe colegii lor pentru greșelile lor. În plus, ei ar trebui să dezvolte conștiința socială și abilitățile de relaționare.
- **Ajutați elevii să reflecteze.** Prin auto-reflecție, elevii își pot îmbunătăți performanțele în timpul fazei dificile a proiectului. De asemenea, ei pot folosi contractele de grup ca un ghid pentru a reflecta asupra acțiunilor lor. De exemplu, ei pot folosi contractul pentru a determina dacă au respectat regulile grupului.

Învățarea bazată pe provocări și munca în echipă

Prin utilizarea informației, conceptul de învățare a fost transformat într-un mediu mai colaborativ, în care toate grupurile de părți interesate se implică în crearea și implementarea experienței de învățare. Această nouă paradigmă permite, de asemenea, profesorilor sau lucrătorilor de tineret și elevilor să împartă volumul de muncă și responsabilitatea pentru experiența de învățare.

Cadrul nu diminuează rolul lucrătorilor de tineret sau al altor adulți din școli. Aceștia au în continuare responsabilitatea principală de a oferi o experiență de învățare reușită. Cadrul le permite acestora să petreacă mai mult timp cu elevii lor și să facă acest lucru, eliberându-i în același timp de povara de a efectua toată munca. În timp ce profesorii sunt în continuare capabili să predea, elevii sunt acum așteptați să își dezvolte propriile obiective și să se alinieze la standardele.

Una dintre principalele diferențe dintre abordarea tradițională și cea bazată pe provocări este rolul lucrătorilor de tineret și al elevilor. Cu învățarea bazată pe provocări, școlile devin medii creative în care elevii își pot dezvolta abilitățile de care vor avea nevoie pentru a reuși în lumea reală. Lucrătorii de tineret devin, de asemenea, mai mult decât experți în informații, deoarece devin colaboratori în învățare și își pot folosi puterea de a-i inspira și motiva pe elevi.



În calitate de experți în informații, cadrele didactice sunt, de asemenea, colaboratori în procesul de învățare, asumându-și noi roluri care implică căutarea de noi cunoștințe și conectarea cu elevii. Aceștia modelează obiceiuri pozitive de gândire și învățare.

Rolul de co-învățător și colaborator poate fi o provocare pentru lucrătorii de tineret care sunt obișnuiți să fie experți. Aceștia pot fi tentați să grăbească procesul sau să supra-înginerească activitățile, dar este important să le ofere elevilor suficient timp pentru a face greșeli și a învăța din ele. Nu este necesar să dețineți toate cunoștințele necesare pentru a lua decizii în cunoștință de cauză, dar trebuie să fiți dispuși să colaborați cu ei pentru a găsi soluții. Provocările vor fi provocatoare și, uneori, vor fi dezordonate. Rolul lucrătorului de tineret în cadrul învățării bazate pe provocări este de a găsi soluțiile împreună cu elevii, nu pentru ei. Aveți încredere că acest lucru se va întâmpla și rezistați tentației de a prelua controlul asupra procesului.

Evaluarea

Scopul învățării bazate pe provocări este de a măsura procesul și produsul prin metode de evaluare atât din lumea reală, cât și convenționale. Aceste evaluări ar trebui să îi informeze pe cursanți pe măsură ce aceștia se îndreaptă spre o soluție și să le ofere

feedback cu privire la eforturile lor. Pe lângă cunoștințele de conținut, ceilalți factori care sunt luați în considerare la evaluarea produselor și a procesului sunt stăpânirea abilităților din lumea reală și capacitatea de a îndeplini cerințele programului.

Ar trebui să se ia în considerare două tipuri de evaluări atunci când vine vorba de măsurarea progresului: sumativă și informativă. Prima presupune evaluarea progresului în anumite puncte specifice ale procesului, în timp ce cea de-a doua ajută la orientarea procesului de învățare. Ambele tipuri de evaluări pot fi utilizate pentru a evalua diverse aspecte ale unui proiect, cum ar fi lucrări, înregistrări în jurnal, evaluări colegiale, observații ale elevilor și altele.

Datorită învățării bazate pe provocări, elevii primesc un feedback care îi poate ajuta să își îmbunătățească abilitățile sau să provoace confuzie. Acest tip de învățare implică lucrul în afara clasei și interacțiunea cu alte persoane online. În plus față de feedback-ul oferit de lucrătorul de tineret, elevii vor primi feedback și prin diverse forme de comunicare, cum ar fi mesajele text, postările pe blog și răspunsurile video și audio.

Pentru a-i ajuta pe elevi să înțeleagă feedback-ul pe care îl primesc, ar trebui să se programeze puncte de control regulate pentru a-i ajuta să își dezvolte obiectivele și etapele procesului. Acest lucru îi poate ajuta să își urmărească progresul și să facă ajustări, după caz. În timp ce învățarea bazată pe provocări se referă la responsabilitatea elevilor, este vorba, de asemenea, despre rolul lucrătorilor de tineret de a-i ajuta să profite la maximum de ea. Faptul de a avea informațiile necesare despre fiecare grup vă poate ajuta să luați decizii în cunoștință de cauză și să oferiți o mână călăuzitoare.

Exemple de indicații care pot fi utilizate în timpul punctelor de control:

- Unde vă aflați în acest proces?
- Ce cunoștințe sau competențe noi ați dobândit?
- Care a fost cel mai mare succes al dumneavoastră?
- Care a fost cea mai mare provocare pentru dvs.?
- Cum se descurcă grupul dvs. ca echipă?
- Care sunt prioritățile pentru săptămâna viitoare?

O evaluare sumativă este un tip de evaluare care este utilizat pentru a măsura realizările academice, dobândirea de competențe și învățarea studenților la sfârșitul unui curs sau al unui proiect. De obicei, se realizează la sfârșitul unui semestru sau al unei anumite perioade de timp. Există trei criterii principale care sunt utilizate pentru a defini aceste evaluări:

- Scopul unei evaluări este de a determina dacă un elev a învățat sau nu ceea ce i s-a predat. Acest lucru este diferit de conceperea temei, a testului sau a autoevaluării. În schimb, modul în care este utilizată este factorul determinant.
- O evaluare sumativă este realizată la sfârșitul unei anumite perioade și este, în general, mai degrabă evaluativă decât diagnostică. Acest tip de evaluare poate fi utilizat pentru a măsura progresul elevului în atingerea obiectivelor sale sau pentru a lua decizii privind plasarea unui curs.
- Rezultatele unei evaluări sumative sunt de obicei înregistrate sub formă de note sau de scoruri care sunt incluse în dosarul academic permanent al elevului, cum ar fi un carnet de note sau rezultatele testelor utilizate în procesul de admitere. Deși aceste tipuri de evaluări sunt utilizate în mod obișnuit în procesul de notare în școli și districte, nu înseamnă că ei sunt întotdeauna evaluați.

Deși evaluările sumative sunt efectuate de obicei la sfârșitul unui curs, unele pot fi folosite ca instrumente de diagnosticare. De exemplu, disponibilitatea datelor despre studenți prin intermediul bazelor de date online și al sistemelor de notare poate ajuta profesorii să identifice performanțele studenților lor. Profesorii pot identifica elevii care sunt susceptibili de a avea dificultăți la anumite materii sau concepte prin examinarea datelor colectate. De asemenea, elevilor li se poate permite să dea mai multe teste, iar aceste rezultate pot fi folosite pentru a se pregăti pentru evaluările viitoare.

Evaluările tradiționale pot fi folosite pentru a determina nivelul de cunoștințe pe care elevii îl au despre subiecte și conținuturi. O evaluare formativă este un proces utilizat de profesori pentru a evalua progresul academic și înțelegerea elevilor lor. Aceasta poate fi utilizată în combinație cu alte metode pentru a identifica domeniile de îngrijorare și pentru a dezvolta strategii de îmbunătățire a experienței de învățare. Aceste tipuri de evaluări îi ajută pe profesori să identifice stilurile de învățare și conceptele cu care elevii lor au dificultăți.

Evaluarea formativă este un proces care are ca scop colectarea de informații detaliate despre elevi și profesori, astfel încât aceștia să își poată îmbunătăți învățarea. Deși nu necesită conceperea unei tehnici sau a unui test anume, este utilizată într-un mod care informează modificările învățării și predarea în curs de desfășurare.

Promovarea unor tehnici de evaluare eficiente poate contribui la îmbunătățirea învățării și predării elevilor. Pe lângă faptul că pot oferi instrucțiuni clare, instructorii pot, de asemenea, să îi ajute pe studenți să își dezvolte propriile cunoștințe, încurajându-i să se autoevalueze.

Este important ca procesul de planificare să includă dezvoltarea evaluărilor sumative, precum și așteptările elevilor. Includerea evaluărilor din lumea reală poate contribui la pregătirea elevilor pentru forța de muncă.

Scopul provocării este de a se concentra pe produs și pe proces. **Călătoria către soluție este apreciată la fel de mult ca și soluția.** De-a lungul experienței de învățare bazată pe provocări există oportunități de a evalua atât procesul, cât și produsele.

Dezvoltarea soluției

După cum am mai spus, atunci când se pun bazele soluției, elevii trebuie să identifice modalități de evaluare a procesului și a soluției. Rolul profesorilor este de a se întâlni cu grupurile de elevi și de a discuta cu aceștia despre măsurile pe care le vor folosi pentru a asigura succesul soluției lor. Va fi foarte important ca evaluarea să fie realizată pe tot parcursul procesului nu numai de către elevi, ci și de către profesori.

În această fază, este important că vor exista câteva activități de îndrumare bine definite. De exemplu, elevii se pot implica în cercetări pe internet, studii de caz relevante din industria specifică, interviuri cu experți, jocuri etc. Activitățile de îndrumare propuse îi pot ghida pe elevi spre dobândirea cunoștințelor necesare. Acest lucru se va întâmpla atunci când elevii vor veni cu răspunsuri la întrebările orientative și vor dezvolta o soluție inovatoare și realistă prin creativitate și muncă în echipă.

Rolul profesorilor în această fază este foarte important, deoarece aceștia pot sprijini elevii sugerându-le diverse resurse conexe, cum ar fi site-uri web, podcast-uri, videoclipuri, informații de contact pentru antreprenorii din industrie. În unele cazuri, vizitele de studiu pot fi, de asemenea, foarte utile pentru a dezvolta imaginația elevilor și pentru a-i inspira cu idei și soluții noi. Astfel de vizite pot fi foarte utile și pot aduce motivație tinerilor și sunt considerate un instrument minunat în educația non-formală, deoarece elevii se cufundă în atmosfera locului, văd cum funcționează și au o ocazie unică de a pune întrebări despre care, în mod normal, nu ar găsi informații online.

Cu toate acestea, atunci când selectează activitățile de ghidare, profesorii trebuie să ia în considerare vârsta și abilitățile elevilor. Activitățile adecvate vârstei îi pot ajuta pe elevi să dezvolte o varietate de abilități, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea problemelor, imaginația și creativitatea. Educația școlară joacă, fără îndoială, un rol important în modelarea personalității unui elev, precum și atunci când elevii au mai multe căi de învățare, aceștia devin persoane încrezătoare și independente. Aceștia pot dezvolta cu ușurință abilități antreprenoriale atunci când primesc o educație holistică, iar cu cele mai

recente tehnologii care permit învățarea audio-vizuală, săli de clasă interactive și inteligente, elevii au șanse mai mari să devină mai competenți.



În plus, pentru a-și extinde cercetările, studenții ar trebui să fie încurajați să utilizeze instrumente sociale online, cum ar fi rețelele sociale, comunitățile online, forumurile etc. Deși social media este adesea considerată un instrument în deteriorare în mediul academic, trebuie să învățăm cu toții să profităm de ea și să învățăm cum să profităm de ea, deoarece social media este aici pentru a rămâne. Poate fi un loc minunat pentru modalități rapide de interacțiune, de învățare și de rezolvare a problemelor. Platforme precum YouTube, Instagram, Facebook sunt platformele preferate pentru învățarea elevilor, în special sub formă de format video. De asemenea, atunci când sunt utilizate în mod corect, Facebook și Instagram pot ajuta elevii să facă schimb de cunoștințe și să își susțină cercetările.

După o investigație atentă a întrebărilor orientative, se identifică, de obicei, mai multe soluții. Predarea mai multor modalități de rezolvare a unei probleme îi ajută pe elevi să își dezvolte flexibilitatea și ar putea sprijini înțelegerea conceptuală a procedurii.

Școlile tradiționale pot oferi soluții elevilor, în loc să le ofere acestora posibilitatea de a-și dezvolta propriile soluții. Cu toate acestea, abordarea condusă de elevi le permite acestora să identifice și să rezolve problemele în mod independent sau cu îndrumare. Aceștia sunt încurajați să găsească orice soluție care funcționează, ceea ce le permite să sporească creativitatea în învățarea lor. Atunci când elevilor li se permite să găsească propriile răspunsuri, aceștia nu numai că își sporesc abilitățile de rezolvare a problemelor și un nivel mai ridicat al capacității de gândire, dar învață, de asemenea, cum să găsească soluții atunci când ceilalți nu le pot oferi soluții pentru ei.

Rezolvarea problemelor este foarte importantă atunci când vine vorba de antreprenariat. Mai exact, rezolvarea problemelor antreprenoriale este procesul de utilizare a inovației și

a soluțiilor creative pentru a reduce acest decalaj prin rezolvarea problemelor societale, de afaceri sau tehnologice. Uneori, problemele personale pot duce la oportunități antreprenoriale dacă sunt validate pe piață. Antreprenorul vizualizează perspectiva de a umple golul cu o soluție inovatoare care ar putea implica revizuirea unui produs sau crearea unui produs complet nou. În orice caz, întreprinzătorul abordează procesul de rezolvare a problemelor în diferite moduri.

Cele două modele mai populare de rezolvare a problemelor sunt: **adaptiv și inovator**.



Prima abordare, mai conservatoare, pe care antreprenorii o pot folosi pentru a rezolva problemele este **modelul adaptiv**. Modelul adaptiv caută soluții pentru probleme în moduri care sunt testate și cunoscute ca fiind eficiente. Un model adaptiv acceptă definirea problemei și este preocupat de rezolvarea problemelor, mai degrabă decât de găsirea lor. Această abordare urmărește o mai mare eficiență, vizând în același timp continuitatea și stabilitatea.

Cea de-a doua abordare, mai creativă, este **modelul inovator** de rezolvare a problemelor antreprenoriale, care utilizează tehnici necunoscute pe piață și care aduc un avantaj organizației. Un stil inovator de rezolvare a problemelor pune în discuție definirea problemei, descoperă probleme și căi de rezolvare a acestora și pune la îndoială ipotezele existente - pe scurt, face lucrurile diferite. Folosește o gândire ieșită din comun

și caută soluții inedite.

Revenind la dezvoltarea soluției, după ce au discutat, analizat și experimentat, elevii trebuie să selecteze o soluție care va fi investigată pe scară largă, documentată, dezvoltată și, în final, implementată. În această etapă, elevii își dezvoltă de obicei diferite abilități și cunoștințe.

În continuare, vor urma:

- **Găsiți simplitatea în complexitate:** Elevii pot recunoaște o oportunitate acolo unde alții văd haos și confuzie. Există două moduri de a recunoaște oportunitățile, prin descoperirea sau prin crearea lor. Crearea oportunităților este un proces social și se bazează pe capacitatea elevilor de a interacționa, în timp ce descoperirea oportunităților se bazează pe capacitatea elevilor de a recunoaște modele și de a lega punctele.
- **Învățați să fiți practici:** Competențele practice se referă, de obicei, la abilitățile pe care indivizii le dobândesc pentru a-și îndeplini sarcinile în mod eficient. Elevii pot

Învăța multe dintre aceste competențe fără a urma o educație formală sau o certificare. Acestea pot include competențe interpersonale, fizice, creative, dure sau soft. Exemple de competențe practice sunt rezolvarea de probleme, alfabetizarea digitală, leadership, scrisul, vorbitul în public, comunicarea, creativitatea. Toate aceste competențe pot fi dobândite prin studiu, muncă sau formare profesională.

- **Obțineți o experiență mai bună:** Elevii pot învăța de la alte persoane cu opinii și experiențe diferite, fiind capabili să evalueze opțiunile din mai multe perspective. Ascultarea unor perspective diferite care le contestă pe ale noastre are beneficii mari și multiple, deoarece ne ajută să ne lărgim modul în care gândim despre lucruri și cum abordăm problemele. Ascultând perspective diferite, elevii nu numai că primesc un feedback simplu, dar dobândesc și o experiență mai bună și învață cum să abordeze dificultățile într-un mod mai eficient.
- **Creează soluții inovative:** Componenta de creativitate devine un element dominant pentru elevi atunci când elaborează soluții posibile la o problemă. Rezolvarea problemelor prin creativitate înseamnă pur și simplu că elevii sunt capabili să găsească noi modalități de rezolvare a problemelor. Atunci când proiectează experiențe de învățare, profesorii trebuie să planifice și să încadreze curriculum-ul, precum și să ofere instrumente care să le ofere elevilor opțiuni, voce și posibilități de alegere, pentru a le permite să fie creativi și să găsească cea mai bună soluție posibilă.
- **Învăță să lucrează în echipă:** Rezolvarea eficientă a problemelor nu este ușoară, dar atunci când elevii colaborează, ei pot găsi cu ușurință soluții la o problemă. În plus, participarea la activități în echipă îi poate ajuta pe elevi să dezvolte abilități esențiale de comunicare și colaborare, pregătindu-i în același timp pentru succes în interiorul și în afara sălii de clasă. Lucrul în echipă îi învață pe elevi cum să își exprime cu respect și încredere ideile și opiniile în mod eficient într-un cadru de grup. În plus, introducerea elevilor în mediile de colaborare la începutul experienței lor școlare prezintă oportunități pentru ca aceștia să fie mai productivi și mai bucuroși pe măsură ce lucrează cu ceilalți într-un mediu bazat pe echipă.
- **Contribuie la societate:** Încercând să găsească soluții la probleme locale sau mondiale, elevii fac diferența și contribuie la societatea și la bunăstarea oamenilor și a planetei. Contribuția la societate este, de asemenea, corelată cu antreprenoriatul, deoarece antreprenorii au multe de oferit societății. În timpul elaborării soluțiilor, elevii își dezvoltă, de asemenea, competențele antreprenoriale. Rolul antreprenoriatului în orice economie este esențial, deoarece contribuie la dezvoltarea socio-economică a societăților în diverse moduri, inclusiv prin crearea

de oportunități de angajare, contribuția la venitul național, dezvoltarea infrastructurii și contribuția la dezvoltarea comunității.

Selecția soluției "unice"

Pentru a selecta "o" soluție, elevii pot utiliza o serie de instrumente, cum ar fi cartografierea minții, brainstormingul și schițele.

- **Mind-mapping:** este o modalitate de a lega conceptele cheie folosind imagini, linii și link-uri. Un concept central este legat prin linii de alte concepte care, la rândul lor, sunt legate de alte idei asociate. Este o tehnică similară cu cartografierea conceptuală și cu diagramele de păianjen, cu diferența că adevărata cartografiere a minții implică construirea unei ierarhii de idei în loc de o simplă asociere aleatorie.
- **Brainstorming:** este o tehnică de activitate de grup prin care se depun eforturi pentru a găsi o concluzie pentru o anumită problemă, prin colectarea unei liste de idei furnizate în mod spontan de către membrii grupului. După ce elevii notează toate ideile, le evaluează cu atenție. În plus, există câteva reguli de bază ale brainstormingului. Ar trebui să se facă fără critică; elevii trebuie să primească cu bucurie ideile sălbatice; ideile trebuie combinate și îmbunătățite.
- **Schițe:** După o sesiune tipică de brainstorming, elevii se vor trezi cu un perete plin de post-it-uri. Deoarece ideile vor fi probabil greu de comparat, pentru a rezolva această problemă, elevii pot folosi gândirea vizuală pentru a transforma cele mai promițătoare idei în schițe de soluții. Crearea de schițe aproximative face ideile tangibile și îi va stimula pe elevi să deseneze cât mai multe variante ale ideii. Ulterior, echipa poate discuta și alege cea mai bună soluție care va fi pusă în aplicare.

După ce au rafinat soluțiile selectate prin brainstorming, mind mapping sau schițe, elevii trebuie să elaboreze soluția "unică", sau, cum se mai spune, să execute cel mai bun plan de acțiune. Profesorii trebuie să-i încurajeze pe elevi să fie creativi în timp ce își proiectează și implementează soluțiile, precum și să își documenteze acțiunile. Ca element-cheie suplimentar al învățării bazate pe provocări, aceștia pot utiliza abordarea de gândire prin proiectare, deoarece poate dezvolta imaginația, intuiția și raționamentul sistematic al elevilor. Ca urmare, tinerii vor putea explora care ar putea fi cea mai bună soluție care să fie implementată.

După cum s-a văzut în acest capitol, pentru a pune bazele unei soluții, este foarte important ca elevii să știe de ce este nevoie pentru a răspunde la subiectul provocării. După ce se organizează într-o echipă, elevii trebuie să înceapă să genereze întrebările care îi vor ajuta să obțină cunoștințele necesare pentru a dezvolta o soluție inovatoare și realistă la problema lor.

La fel de important este ca echipa să lucreze împreună la proiecte comune și să colaboreze în grupuri diverse. Elevii trebuie să înțeleagă că vor trebui să joace o mare varietate de roluri pe parcursul procesului de învățare și că drumul către soluție este la fel de valoros ca și soluția. De-a lungul experienței de învățare bazată pe provocări există oportunități de evaluare și apreciere atât a procesului, cât și a produselor, iar acest lucru ar trebui să fie realizat de către profesori și elevi împreună.



Implementare și evaluare

Odată ce faza de investigare este finalizată și soluția "unică" identificată, elevii trebuie să pună în aplicare cel mai bun plan de acțiune. Planul de acțiune este o parte esențială a procesului de planificare strategică și poate ajuta factorii de schimbare să își transforme viziunile în realitate. Odată creat, elevii trebuie să îl monitorizeze îndeaproape pentru a se asigura că obiectivele sunt atinse la timp și în cadrul stabilit. În cazul în care planul de acțiune nu răspunde așteptărilor, ar putea fi necesar să fie revizuit sau reevaluat pentru a ajunge la rezultatul dorit. Cu toate acestea, elevii trebuie să își amintească faptul că planurile de acțiune se pot schimba în funcție de necesități, dar trebuie să se concentreze întotdeauna pe obiectivul propus.

Implementare și evaluare

Punerea în aplicare implică existența unui plan, inclusiv procesul de monitorizare a progreselor, de ajustare și de evaluare a impactului. Odată ce elevii au identificat "singura" soluție pentru provocarea care trebuie abordată, ei trebuie să elaboreze planul de implementare și să îl pună în aplicare.

Planul de punere în aplicare, cunoscut și sub numele de plan strategic, prezintă pașii pe care grupul ar trebui să îi urmeze atunci când realizează un scop sau un obiectiv comun. Acest plan combină, de obicei, strategia, procesul și acțiunea și este văzut ca un ghid pas cu pas pentru modul în care vor fi atinse obiectivele.

Atunci când pun planul în aplicare, elevii trebuie să decidă care este primul obiectiv pe care vor să îl atingă și să facă o listă cu pașii pe care trebuie să îi facă. Dar mai întâi, ei trebuie să se gândească unde vor să ajungă și, după aceea, cum să ajungă acolo.

Înainte de a începe să construiască orice altă parte a planului de implementare, elevii trebuie să dedice timp la ce și unde:

- Ce încearcă să realizeze (scopurile)?
- Ce trebuie să se întâmple pentru a atinge aceste obiective? (obiectivele)
- Care sunt etapele intermediare sau reperele care demonstrează progresul pe calea spre atingerea obiectivelor? (reperele)

Scopurile sunt rezultatele pe care elevii vor să le obțină, în timp ce **obiectivele** vor fi acțiunile specifice și pașii măsurabili pe care aceștia trebuie să îi facă pentru a atinge un scop. De obicei, scopurile și obiectivele lucrează în tandem pentru a obține succesul. Dacă

elevii își creează scopuri fără obiective clare, riscă să nu-și atingă obiectivele. Prin urmare, rolul profesorilor și al animatorilor de tineret va fi de a monitoriza și de a ghida cu atenție grupul de elevi, astfel încât aceștia să își poată stabili obiectivele cu succes.

Stabilirea obiectivelor este o abilitate vitală pe care cu toții trebuie să o învățăm și să o stăpânim. Atunci când este realizată corect, stabilirea obiectivelor este eficientă și adesea esențială pentru succes. Obiectivele ne oferă o direcție prin concentrarea atenției asupra comportamentului relevant pentru obiectiv și departe de sarcinile irelevante (Zimmerman, Bandura și Martinez-Pons, 1992). Miner (2005) a sugerat că stabilirea obiectivelor funcționează prin trei propuneri de bază:



- Obiectivele stimulează performanța prin motivația de a depune efortul necesar în funcție de dificultatea sarcinii.
- Obiectivele îi motivează pe oameni să persiste în activități în timp.
- Obiectivele direcționează atenția oamenilor către comportamente relevante și le îndepărtează de comportamentele irelevante sau dăunătoare pentru îndeplinirea sarcinii.

Explorarea stabilirii obiectivelor cu elevii este o modalitate excelentă de a insufla o mentalitate de creștere. Îi poate face să creadă că pot atinge un obiectiv prin perseverență și muncă asiduă, precum și că vor învăța să fie rezilienți și că depășirea unor mici eșecuri poate duce la succese mai mari.

Stabilirea obiectivelor este o parte esențială a planificării afacerii. În special, stabilirea obiectivelor pentru antreprenori este importantă, deoarece demararea unei afaceri de succes necesită timp, răbdare și dedicare. Stabilirea obiectivelor îi ajută pe antreprenori să își vizualizeze mai clar gândurile și ideile și îi ajută să facă ajustările necesare în fiecare parte a călătoriei lor de antreprenor, îmbunătățindu-și eficiența.

Una dintre cele mai comune metode de stabilire a obiectivelor în antreprenoriat este **metoda SMART**. Această metodă îi poate ajuta, de asemenea, pe elevi să creeze obiective realizabile pentru soluția lor "unică", prin urmare, va fi important să o includă în planul lor de implementare..



În conformitate cu metoda SMART, obiectivele trebuie să fie:

- Specific - Elevii trebuie să fie cât mai clari și mai specifici cu privire la ceea ce vor să realizeze. Cu cât obiectivul este mai restrâns, cu atât vor înțelege mai bine pașii necesari pentru a-l atinge.
- Măsurabil - Include modul în care va fi măsurată acțiunea. Măsurabil se referă la asigurarea faptului că vor exista dovezi care pot fi urmărite pentru a monitoriza progresul.
- Realizabil - Se referă la asigurarea faptului că obiectivul stabilit este realist și posibil de realizat sau de menținut în intervalul de timp stabilit.
- Realist - Precizează ce rezultate pot fi obținute în mod realist, având în vedere resursele disponibile.
- Bazat pe timp - Răspunde la întrebarea "Până când își vor atinge elevii obiectivul?".

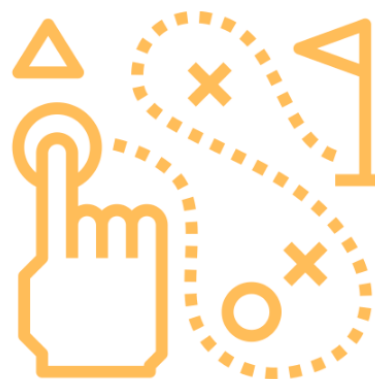
De exemplu, dacă elevii doresc să creeze **un plan de acțiune pentru un program de compostare administrat de elevi pentru a evidenția schimbările climatice**, ei trebuie să urmeze câțiva pași pentru a-și transforma obiectivul SMART în realitate.

În primul rând, elevii pot afla mai multe despre vermicultura de interior (folosirea viermilor pentru a crea compost). Vermicompostarea este o metodă eficientă și plăcută de transformare a resturilor alimentare din bucătărie într-un compost bogat, precum și compostarea cu viermi roșii devine populară, deoarece este ușor și ieftin de început, poate fi realizată în interior într-un loc mic și este inodoră. Cu toate acestea, pentru a începe cu vermicompostarea, elevii trebuie să își dea seama cum vor face acest lucru. Ei vor trebui să caute pe internet și la bibliotecă ghiduri de vermicultură sau să contacteze persoane care fac deja compost, pentru ca acestea să le dea câteva sfaturi. Ei pot contacta unele asociații locale sau regionale de compostare, precum și pot folosi unele sfaturi din comunitățile online relevante. Pentru aceasta, elevii trebuie să se gândească la cine va fi responsabil pentru ce.

În timpul punerii în aplicare a planului lor, pentru a-și atinge obiectivul, ei pot, de asemenea, să ceară sprijinul administrației școlii și să recruteze un grup de voluntari care să îi ajute în realizarea planului. Este posibil să aibă nevoie de sprijin din partea profesorului care le supraveghează proiectul, astfel încât acesta să îi ajute în acest sens. Pentru recrutarea de voluntari, pot lipi afișe prin școală, pot publica în unele rețele de socializare despre ideile lor sau își pot întreba prietenii. Elevii pot fi sprijiniți de organizațiile locale și de lucrătorii lor de tineret care au mai multă experiență în domeniu, prin urmare, pot face cercetări și pot selecta mai multe entități cu care să ia legătura. Elevii pot căuta susținători, în interiorul sau în afara școlii lor, folosind toate posibilitățile pe care le oferă rețelele de socializare și instrumentele digitale.

După cum s-a spus anterior, elevii vor trebui să își măsoare succesul prin punerea în aplicare a planului lor. De exemplu, dacă, după ce au discutat cu administrația școlii, elevii reușesc să primească permisiunea de a instala compostorul și pubelele de colectare în zona școlii, acest lucru înseamnă automat că au obținut un oarecare succes. De asemenea, este posibil ca ei să obțină sprijin financiar din partea școlii sau a altor entități locale, ceea ce poate fi un indicator că munca este bine făcută. În plus, dacă primesc o listă de voluntari de la școală capabili să îi ajute în sarcinile zilnice sau dacă unele organizații locale își oferă voluntarii și lucrătorii de tineret pentru a-i ajuta în sarcinile lor, acesta va fi din nou un indicator de succes.

Vor exista diferite provocări pe care elevii trebuie să le depășească, dar atunci când lucrează în echipă, cu siguranță vor găsi o modalitate de a continua să își atingă obiectivele. Dacă în școală nu există un profesor care să îi sprijine, pot găsi un grup de mediu sau o organizație locală care desfășoară un program similar și care are cunoștințe în domeniu. Elevii trebuie să-și amintească faptul **că a fi pregătit pentru provocări este o modalitate excelentă de a se asigura că planul lor va fi un succes!**



Un obiectiv SMART este:

- Specific - Descrie o acțiune, un comportament, un rezultat sau o realizare specifică, care poate fi observată.
- Măsurabil - Este cuantificabil și are indicatori asociați, astfel încât poate fi măsurat.
- Specific publicului - Este adecvat și relevant pentru publicul țintă.
- Realist - Este realizabil cu resursele disponibile.
- Încadrat în timp - Stabilește termenul în care obiectivul va fi atins.

De exemplu, pentru elevii care încearcă să sensibilizeze publicul cu privire la importanța creării unui transport durabil, obiectivul SMART ar putea fi ca, până la sfârșitul proiectului, cel puțin 5 consilieri municipali să susțină și să semneze un plan de transport durabil în regiune. În plus, proiectul poate viza și studenții, oferind constatări utile care pot ajuta planificatorii urbani în adoptarea de politici pentru a face mobilitatea mai durabilă. Se pot stabili cifre concrete, ca de exemplu "deplasările motorizate ar putea scădea de la 60% la 40%".

Pentru un proiect de defrișare, un obiectiv SMART ar putea fi numărul de copaci care au fost plantați după 6 luni de la lansarea proiectului sau numărul de voluntari care susțin proiectul și se implică.

În etapa de implementare, elevii își vor măsura rezultatele și vor verifica ce a funcționat și ce nu a funcționat și vor stabili dacă au reușit să abordeze provocarea lor. Odată ce planul de implementare este finalizat, ei trebuie să prezinte și planul de evaluare.

Planul de evaluare este similar cu o foaie de parcurs și are scopul de a-i ajuta pe elevi să clarifice etapele necesare pentru a evalua procesele și rezultatele soluției lor. Un plan de evaluare eficient este mai mult decât un document cu indicatori adăugați la planul de lucru. Este un instrument dinamic care trebuie actualizat în mod constant pentru a reflecta schimbările și prioritățile programului de-a lungul timpului. Planul de evaluare servește drept punte de legătură între evaluare și planificarea soluției prin evidențierea scopurilor proiectului, prin clarificarea obiectivelor măsurabile ale proiectului și prin corelarea activităților proiectului cu rezultatele preconizate.

Atunci când își redactează planul de evaluare, elevii trebuie să decidă ce să măsoare și cu ce frecvență, astfel încât să poată fi consecvenți în timpul fazei de implantare. Selectarea metodelor de colectare a informațiilor trebuie definită de la început, astfel încât elevii să știe ce tipuri de date trebuie să colecteze.



Pentru a-i sprijini pe elevi, profesorii și animatorii de tineret trebuie să le ofere exemple ale diferitelor tipuri de cercetare care există. Aceștia ar trebui să le facă cunoștință cu colectarea cantitativă și calitativă a datelor și să le prezinte elevilor avantajele și dezavantajele diferitelor instrumente de colectare a datelor, deoarece ambele sunt importante pentru a obține diferite tipuri de cunoștințe.

Cercetarea cantitativă este exprimată prin numere și grafice. Ea este utilizată pentru a testa sau confirma teorii și ipoteze. Acest tip de cercetare poate fi utilizat pentru a stabili fapte generalizabile despre un subiect.

Metodele cantitative obișnuite includ experimente, observații înregistrate sub formă de numere și sondaje cu întrebări închise.

Cercetarea cantitativă este expusă riscului de prejudecăți de cercetare, inclusiv prejudecata informațională, prejudecata variabilelor omise, prejudecata de eșantionare sau prejudecata de selecție.

Cercetarea calitativă este exprimată în cuvinte. Este utilizată pentru a înțelege concepte, gânduri sau experiențe. Acest tip de cercetare permite oamenilor să adune informații aprofundate despre subiecte care nu sunt bine înțelese.

Metodele calitative obișnuite includ interviuri cu întrebări deschise, observații descrise în cuvinte și analize ale literaturii care explorează concepte și teorii.

Cercetarea calitativă este, de asemenea, expusă riscului anumitor prejudecăți de cercetare, inclusiv prejudecata observatorului, prejudecata de reamintire și prejudecata dezirabilității sociale.

Pentru majoritatea subiectelor de cercetare, studenții pot alege o abordare calitativă, cantitativă sau metode mixte. Tipul pe care îl aleg depinde, printre altele, de faptul dacă adoptă o abordare de cercetare inductivă sau deductivă; de întrebarea (întrebările) de cercetare; de faptul dacă efectuează o cercetare experimentală, corelațională sau descriptivă; și de considerente practice, cum ar fi timpul, banii, disponibilitatea datelor și accesul la respondenți.

Cantitatea de informații pe care elevii o pot aduna cu privire la soluția lor este potențial nelimitată. Cu toate acestea, evaluările sunt întotdeauna restricționate de numărul de întrebări care pot fi puse în mod realist și la care se poate răspunde cu calitate, de metodele care pot fi utilizate, de fezabilitatea colectării datelor și de resursele disponibile. Evaluările utile nu se referă la interese speciale de cercetare sau la ceea ce este cel mai ușor de implementat, ci la informațiile care vor fi folosite de grupul de studenți pentru a îmbunătăți planul și a face o schimbare.

În plus, evaluarea procesului îi va ajuta pe studenți să descrie și să evalueze activitățile planului lor și să facă legătura între progresul lor și rezultate. Acest lucru este important deoarece legătura dintre realizări și rezultate pe termen scurt rămâne o întrebare empirică. Evaluarea rezultatelor, după cum sugerează și termenul, se concentrează pe: rezultate pe termen scurt, intermediare și pe termen lung. Evaluarea rezultatelor le permite studenților să documenteze rezultatele comportamentale și să identifice legăturile dintre o intervenție și efectele cuantificabile.

Așa cum un program poate experimenta caracteristicile mai multor etape de dezvoltare în același timp, la fel, un singur plan de evaluare poate și ar trebui să includă în același timp atât întrebări de evaluare a procesului, cât și de evaluare a rezultatelor.

De exemplu, dacă studenții doresc să testeze cunoștințele unui grup de tineri din școala lor cu privire la schimbările climatice, ei pot utiliza unele instrumente online și un software de evaluare pentru a colecta datele.

Un instrument precum Mentimeter este o opțiune excelentă pentru ca elevii să facă evaluări formative, în timp ce au parte de chestionare distractive. Mentimeter este un instrument de prezentare interactiv care ajută la implicarea elevilor și permite ca fiecare voce dintr-o sală de clasă sau de curs să fie auzită. Grupul îl poate folosi pentru a evalua înțelegerea studenților sau pentru a testa retenția cunoștințelor.



Aceștia pot, de asemenea, să creeze o scală de atitudine și să măsoare sentimentul respondenților în momentul în care răspund la întrebări. Scala Likert este cea mai populară. Scala de atitudine conține un grup de afirmații (de obicei 10-15) care reflectă opinia asupra unei anumite probleme. Participantul este întrebat în ce măsură este de acord sau nu cu aceste afirmații. De obicei, pentru a evalua atitudinea elevului se utilizează o scală Likert în cinci puncte. Pentru a evita orice fel de prejudecată, se include un număr egal de afirmații încadrate pozitiv și negativ.

O altă scală utilizată pentru a măsura atitudinea elevului este diferențialul semantic. Acest instrument conține scale bipolare (adjective) precum bun-rău, bogat-sărac, pozitiv-negativ, activ-pasiv, etc. Numărul de intervale între două adjective este de obicei impar, cum ar fi cinci sau șapte, astfel încât cifra din mijloc să reprezinte o atitudine neutră.

Cu toate acestea, interviul este una dintre cele mai importante tehnici utilizate pentru evaluare, în care sunt intervievați elevii care participă la evaluare. Interviurile pot ajuta la obținerea de informații atât cantitativ, cât și calitativ. Interviurile pot fi realizate în grupuri sau individual. Este un proces care necesită mult timp; prin urmare, ar trebui să fie organizat în funcție de confortul intervievatorului și al persoanei intervievate. Interviurile ar trebui să se desfășoare într-o încăpere liniștită, iar informațiile obținute ar trebui să rămână confidențiale. Se poate crea un ghid de interviu, care reprezintă o linie directoare obiectivă pe care trebuie să o urmeze intervievatorul.

Este foarte recomandat ca profesorii și lucrătorii de tineret să îi sprijine pe elevi pentru a găsi cele mai potrivite modalități de evaluare a planului lor, precum și să îi ajute să formuleze întrebări care să le aducă datele necesare. În plus, trebuie să îi ajute pe elevi să analizeze și să evalueze datele colectate.

Analiza datelor poate oferi o imagine de ansamblu a ceea ce știu elevii, a ceea ce ar trebui să știe și a ceea ce se poate face pentru a le spori cunoștințele despre subiect. Cu o analiză și o interpretare adecvată a datelor, elevii, cu ajutorul profesorilor și al lucrătorilor de tineret, pot lua decizii în cunoștință de cauză care să le influențeze în mod pozitiv rezultatele soluției lor. Datorită diferitelor măsurători efectuate în timpul perioadei de implementare, elevii își pot face o idee mai bună dacă obiceiurile oamenilor s-au schimbat efectiv ca urmare a soluției sau dacă trebuie făcut altceva.

Unele întrebări pe care elevii trebuie să le ia în considerare sunt:

- S-a schimbat ceva?
- S-a schimbat așa cum au sperat?

În plus față de compararea datelor inițiale și finale, elevii pot căuta tendințe.

- Când a avut loc cea mai mare schimbare?
- Ce pot spune despre modul în care s-au comportat oamenii în diferite momente din timpul procesului?

Cu ajutorul acestor informații, elevii pot determina și explica dacă soluția a avut efectul dorit.

Trucuri pentru etapa de implementare și evaluare

Utilizarea tehnologiei

Expansiunea rapidă a dispozitivelor mobile, a telefoanelor mobile și a smartphone-urilor mobile, face din tehnologia mobilă un instrument puternic în colectarea de date și în

cercetarea prin sondaj. Această metodă relativ nouă de colectare a datelor este mult mai eficientă și mai eficace și poate oferi informații în timp util și în timp real, măsurate prin eșantionare prin experiență și date auxiliare prin utilizarea extragerii realității.

Până nu demult, sondajul și ancheta de colectare a datelor se realizau prin utilizarea cu un vis-à-vis a interviurilor și a metodelor de tip "paper-pen", dar aceste metode tradiționale nu numai că necesită mult timp, dar și hârtia de interviu, care este scrisă de mână, trebuie transcrisă separat, ceea ce poate duce, eventual, la introducerea eronată a datelor în timpul procesului.

Utilizarea incredibilă a telefoanelor mobile deschide noi oportunități pentru colectarea mai ușoară a informațiilor de aproape oriunde și face posibilă recuperarea datelor din resursele online și trimiterea imediată a datelor prin intermediul telefoanelor mobile.

În plus, introducerea tehnologiilor a schimbat modul în care oamenii comunică și caută informații, facilitând munca și oferind posibilitatea de a ajunge la cât mai multe persoane pentru a obține cele mai bune rezultate. În plus, rețelele de socializare au reunit oamenii, ceea ce a facilitat utilizarea tehnologiilor mobile pentru a colecta date cu ușurință, în timp util și fără a irosi resurse.

În urma acestui fapt, profesorii și lucrătorii de tineret trebuie să discute cu elevii despre beneficiile potențiale ale adoptării tehnologiei mobile în cercetarea lor prin sondaj, deoarece aceasta are multe beneficii potențiale în comparație cu metodele tradiționale. Capacitatea de a colecta informații calitative și cantitative într-un mod eficient folosind tehnologia mobilă este o revoluție importantă în cercetarea de astăzi, fie că este vorba de învățământ sau de afaceri.

Într-adevăr, învățarea modului de evaluare a datelor cu ajutorul tehnologiei este o abilitate crucială și pentru antreprenori. Datorită analizei datelor, aceștia pot prezice tendințele și comportamentele clienților pentru a identifica defecțiuni în calea de achiziție a clienților, pentru a îmbunătăți ratele de conversie și pentru a crește valoarea pe viață a clienților. În plus, aceștia pot dezvolta produse și servicii noi și inovatoare prin analiza datelor pentru a înțelege dorințele și nevoile publicului țintă al afacerii. De asemenea, îi poate ajuta să identifice tendințele și modelele care să informeze procesul decizional, să conducă la o performanță operațională optimă și să reducă costurile prin accesarea informațiilor conținute în datele de jurnal, ale mașinilor și ale senzorilor.

În plus, analiza datelor este importantă pentru întreprinderile din întreaga lume, deoarece alegerile bazate pe date reprezintă singura modalitate de a fi cu adevărat încrezători atunci când se iau decizii de afaceri. Scopul principal al analizei datelor este de a găsi semnificația în date, astfel încât cunoștințele rezultate să poată fi utilizate pentru a lua decizii de afaceri în cunoștință de cauză.

Utilizarea tehnologiei pentru a promova munca în echipă și proiectele de colaborare trebuie să fie, de asemenea, luată în considerare. Există o mulțime de instrumente de colaborare online care îi pot ajuta pe elevi să comunice între ei, să gestioneze diferite sarcini, să monitorizeze progresul sarcinilor și să își urmărească obiectivele.

Slack este o platformă populară și bine pusă la punct care oferă mesagerie instantanee, transfer de fișiere și căutare puternică a mesajelor. Are multe caracteristici și zeci de integrări cu alte instrumente precum Trello și Intercom.

GoToMeeting este un software de videoconferință online care permite utilizatorilor să programeze întâlniri și să partajeze ecrane. Este unul dintre cele mai populare instrumente video, cu milioane de utilizatori.

WebEx de la Cisco oferă săli de întâlnire video personalizate în care utilizatorii pot găzdui și se pot alătura unor întâlniri. Oamenii pot folosi WebEx pentru colaborarea în echipă, webinarii, instruire și asistență pentru clienți.

Asana, unul dintre cele mai cunoscute instrumente de gestionare a proiectelor, permite utilizatorilor să atribuie sarcini altor membri, să adauge urmăritori la proiecte și să monitorizeze termenele limită. Este foarte util ca listă de sarcini sau calendar pentru planificarea strategică.

Redbooth este un instrument de gestionare a proiectelor ușor de utilizat, care le permite utilizatorilor să planifice și să colaboreze prin intermediul mai multor funcții, de la videoconferințe la crearea de diagrame Gantt.

În plus, instrumentele de colaborare permit studenților, profesorilor, lucrătorilor de tineret și tuturor celorlalți asistenți didactici să facă schimb de resurse în mai multe moduri diferite, în funcție de ceea ce este necesar pentru o anumită sarcină.

Țineți pe toată lumea informată

Cel mai probabil, soluția elevilor va implica activități în afara orelor normale de curs și în afara granițelor școlii. Va fi bine ca părinții să fie informați cu privire la ceea ce lucrează elevii, astfel încât aceștia să nu fie surprinși dacă elevii vor avea nevoie de ajutorul lor pentru a se conecta cu resursele din comunitate. Așa cum am spus anterior, resurse suplimentare pot fi găsite în cluburile elevilor, în organizațiile locale de tineret sau în alte organisme publice sau private.

În plus, implicarea părinților poate face o diferență reală, deoarece aceștia îi pot încuraja pe elevi să lucreze la sarcinile de acasă și le pot motiva participarea și interesul pentru sarcinile școlare.

Părinții pot deveni, de asemenea, parte a soluției pentru elevi. De exemplu, dacă elevii doresc să economisească energia, să reducă poluarea aerului și a apei, ei pot opta pentru reciclare ca parte a soluției lor. În continuare, elevii îi pot învăța pe membrii familiei lor cum să recicleze acasă. Implicându-se în misiunea lor, părinții le pot arăta elevilor că reciclarea este importantă pentru ei și că iau măsuri simple pentru a-și reduce deșeurile menajere.



După cum s-a văzut în acest capitol, planurile de implementare și de evaluare sunt cruciale pentru succesul elevilor și al grupului lor. Implementarea presupune punerea în aplicare a unui plan, inclusiv procesul de monitorizare a progresului, de efectuare a ajustărilor și de evaluare a impactului. Odată ce elevii au identificat "singura" soluție pentru provocarea care trebuie abordată, ei trebuie să elaboreze planul de implementare și să îl pună în aplicare. Crearea unui astfel de plan necesită o planificare atentă și atenție la nenumărate detalii, dar rezultatele merită investiția.

În plus, trebuie să se ia în considerare și utilizarea tehnologiei pentru a promova munca în echipă și proiectele de colaborare. Există o mulțime de instrumente de colaborare online care îi pot ajuta pe elevi să comunice între ei, să gestioneze diferite sarcini, să monitorizeze progresul sarcinilor și să țină evidența obiectivelor urmărite. Sunteți pregătiți pentru acțiune?

CONCLUZII

Educația antreprenorială a fost recunoscută ca fiind un aspect crucial al educației în secolul XXI. Aceasta îi ajută pe elevi și pe tineri, în general, să își dezvolte competențele și cunoștințele necesare pentru a avea succes în mediul de afaceri în schimbare rapidă de astăzi.

Pentru a capta cunoștințele necesare, a fost realizată o analiză a nevoilor în cadrul proiectului **NGOE - Next Generation of Entrepreneurs**, cu un accent special pe abordările inovatoare care sunt cele mai potrivite pentru dezvoltarea competențelor în contextul antreprenoriatului. În cele din urmă, a fost selectată o metodă: **învățarea bazată pe provocări (CBL)**.

Învățarea bazată pe provocări (CBL) este o abordare pedagogică care se concentrează pe rezolvarea problemelor din lumea reală prin colaborare, gândire critică și abilități de rezolvare a problemelor. Este o metodă eficientă pentru a le oferi antreprenorilor competențele de care au nevoie pentru a reuși în lumea afacerilor. S-a demonstrat că programele de educație antreprenorială care încorporează CBL îmbunătățesc creativitatea, inovarea și abilitățile de rezolvare a problemelor ale studenților.

Într-un mediu CBL, elevii lucrează la proiecte sau probleme din lumea reală, adesea în echipe, și li se oferă libertatea de a explora și de a experimenta diferite soluții. Acest tip de experiență de învățare este mult mai captivant și mai motivant pentru studenți decât învățarea tradițională bazată pe cursuri. Le permite studenților să își însușească învățarea și să își dezvolte competențele și încrederea de care au nevoie pentru a reuși ca antreprenori.

Unul dintre beneficiile cheie ale CBL este că îi ajută pe studenți să își dezvolte creativitatea, inovația și abilitățile de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale pentru succesul în calitate de antreprenor. Lucrând la proiecte din lumea reală, elevii învață să identifice și să evalueze oportunitățile de afaceri, să elaboreze un plan de afaceri și, în cele din urmă, să lanseze o întreprindere de succes. În plus, îi ajută pe elevi să dezvolte o înțelegere mai profundă a procesului antreprenorial și a provocărilor cu care se vor confrunta probabil ca antreprenori. De asemenea, îi ajută pe elevi să își dezvolte capacitatea de a gândi critic, de a comunica eficient și de a lucra în colaborare - toate acestea fiind abilități esențiale pentru succesul ca antreprenor.

În acest document, au fost prezentate contextul și conceptul de CBL, urmate de o examinare a beneficiilor specifice pe care le poate oferi antreprenorilor. Au fost explorate, de asemenea, diferitele modalități prin care CBL poate fi implementat în mod eficient

într-un cadru antreprenorial. În plus, a fost examinat potențialul CBL de a sprijini dezvoltarea mentalității și a competențelor antreprenoriale.

Abordarea de învățare bazată pe provocări urmează o structură specifică, **constând în trei etape principale: ideea mare, procesul de elaborare a soluțiilor și implementarea și evaluarea.** Aceste trei etape au fost elaborate alături de conceptul general și de beneficiile CBL, oferind sugestii concrete cu privire la modul în care se poate aplica cu succes această abordare inovatoare.

În concluzie, învățarea bazată pe provocări este o abordare pedagogică eficientă pentru a-i învăța pe antreprenori competențele de care au nevoie pentru a reuși în lumea afacerilor. Programele care încorporează CBL îi pot ajuta pe studenți să dezvolte creativitatea, inovația și abilitățile de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale pentru succesul ca antreprenor. În plus, CBL îi ajută pe studenți să dezvolte abilitățile necesare pentru a identifica și evalua oportunitățile de afaceri, pentru a dezvolta un plan de afaceri și, în cele din urmă, pentru a lansa o întreprindere de succes. În plus, CBL le oferă studenților o experiență practică valoroasă, permițându-le să își aplice cunoștințele și abilitățile în contexte reale și să își dezvolte gândirea critică, abilitățile de comunicare și de lucru în echipă, toate acestea fiind esențiale pentru succesul oricărui antreprenor.



Referințe

1. Framework (2018). *Challenge Based Learning*
<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>
2. A Classroom Guide (2010). *Challenge Based Learning*.
https://www.apple.com/br/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
3. University of Twente. (2021). *What is challenge-based learning all about*.
<https://www.utwente.nl/en/cbl/what-is-cbl/>
4. Digital Promise. (2022). *Challenge Based Learning*.
<https://digitalpromise.org/initiative/professional-services/challenge-based-learning/>
5. The New Media Consortium. (2009). *Challenge-Based Learning. An Approach for Our Time.:*
https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/05/CBL_approach_for_our_time.pdf
6. Daniel J. Isberg, (2010). *The big idea. How to start an entrepreneurial revolution*. Harvard Business Review.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5419320/mod_resource/content/1/Harvard-Ecosystem.pdf
7. David L Lindauer, Lant Princhett, (2002). *What's the Big Idea? The Third Generation of Policies for Economic Growth*. *Economía*, 3(1), pp. 1-39. <https://www.jstor.org/stable/20065431>
8. E. De Bono, (1992). *Serious Creativity*. New York: Harper & Row
9. Linda J. Cox, (2002). *Understanding Entrepreneurship*. Entrepreneur's Toolbox.
<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/3318c340-1f9d-4ea7-9e31-d785bb7a8296/content>
10. Marc J. Dollinger, (2008). *Entrepreneurhip. Strategies and resources*. Illinois U.S.A.: Marsh Publications
11. Tjomas J. Davenport., Laurance Prusak, Jim Wilson, (2003). *What's the big idea? Creating and capitalizing on the best management thinking*. Harvard Business Review Press
12. Challenge based learning guide. (2016). https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf
13. Wilson-McCain, C. (2022). *How can we create a dynamic group culture during PBL?*
<https://www.impactfulpbl.com/podcast/episode38>
14. Burke, L. Jr., Preston, N., Quillen, M., Roe, R., & Strong, E. (2009). *Stages of Group Development*. <https://education.uky.edu/epe/wp-content/uploads/sites/8/2014/11/From-Strangers.pdf>
15. "Characteristics of Adaptors and Innovators." *Kirton KAI Inventory Tool*. n.d.
[.http://pubs.acs.org/subscribe/archive/ci/31/i11/html/11hipple_box3.ci.html](http://pubs.acs.org/subscribe/archive/ci/31/i11/html/11hipple_box3.ci.html)
16. Positive psychology (2019). *What is Goal Setting and How to Do it Well*.
<https://positivepsychology.com/goal-setting/>



17. Success Starts Within (2022) *Importance of Goal Setting*.
<https://www.successtartswithin.com/blog/importance-of-goal-setting>
18. Raimo Streefkerk (2019), *Qualitative vs. Quantitative Research | Differences, Examples & Methods*. <https://www.scribbr.com/methodology/qualitative-quantitative-research/>
19. Wesley Chai (n.d.). *What is big data analytics?*
<https://www.techtarget.com/searchbusinessanalytics/definition/big-data-analytics>

