

Pēc Eurostat un ES mediju 2019.gada datiem, jauniešu vidējais bezdarba rādītājs Eiropā ir 35,2%, Itālijā sasniedzot 42,7%, Grieķijā- 40,6%, Bulgārijā - 35,8% un Latvijā.- 30,4%. Bezdarbam Eiropas Savienībā ir tendence pieaugt kopš 2008. gada, ko sekmējusi ekonomiskā krīze, veicinot ievērojamu darba zaudēšanu, mazākas nodarbinātības iespējas, kas novedis pie augstiem bezdarba rādītājiem. Izmaiņas pasaules ekonomikā diktē nepieciešamību pēc digitālajām prasmēm gandrīz visās darba vietās, kur tiek izmantotas IKT.

Lai veidotu karjeru tādas nozarēs kā inženierija, grāmatvedība, veselības aprūpe, māksla, arhitektūra un arī daudzās citās, ir nepieciešams pilnveidot digitālo prasmju līmeni.

Neskatoties uz izmaiņām pasaules ekonomikā, kuru dēļ digitālās prasmes ir vajadzīgas gandrīz visās darbavietās, kur IKT sekmē darbu izpildi, to jauniešu īpatsvars, kuriem 2019.gadā ir pamata vai augstākās vispārējās digitālās prasmes, Grieķijā ir 51%, Latvijā- 43%, Itālijā- 42% un Bulgārijā- 29%.

Skatoties šajā virzienā, saskaņā ar ES komisijas apkārttraktu : ‘Rethinking education: investing in skills for better socio-economic outcomes (2012), uzņēmējdarbības izglītība, kas ir viena no galvenajām kompetencēm, tiek atzīta par atbalsta līdzekli jauniešiem, lai attīstītu plašākas kompetences, kas piemērojamas visās dzīves jomās, ne tikai uzņēmējdarbībā. Tas nozīmē iegūt prasmes kritiski domāt, uzņemties iniciatīvu, risināt problēmas un sadarboties. Līdz ar to, izmantojot problēmrisināšanas tehnikas un sadarbību ar uzņēmējiem ir būtiski iekļaut reālo uzņēmējdarbības prasmju pieredzi apmācības procesā, pielāgojot visiem izglītības līmeņiem, lai radītu jaunas iespējas privātai uzņēmējdarbībai kā karjeras galamērķim.

Ievērojot augstākminēto, TEAM_STAR projektā ir uzstādīti mērķi:

- Definēt kopēju digitālās uzņēmējdarbības ietvaru uz EntreComp ietvara pamatiem;
- Izstrādāt jaunu mācību programmu digitālo karjeru veicināšanai un uzlabot to, izmantojot dizaina domāšanas metodi;
- Šādas mācību programmas īstenošana, izmantojot dizaina domāšanas metodi, kas veicina radošuma, inovāciju un uzņēmējdarbības domāšanas attīstību.
- Atbalstīt studentu un pasniedzēju tehniskās (STEM) prasmes un uzlabot sadarbību starp vidusskolu un augstākās izglītības akadēmisko personālu.
- Uzlabot skolotāju un skolu sadarbību, apmainoties ar pieredzi, labo praksi, koncentrējoties uz starpdisciplināru pieeju.

Projekta mērķauditorija : Vidējās izglītības iestāžu skolotāji un skolēni.

Projekta darbības periods: 24 mēneši. Projekts tika uzsākts 2020. gada 1.novembrī un noslēgsies 2022. gada 31.oktobrī

Projekta rezultāti



Līdzfinansē
Eiropas Savienības programma
‘‘Erasmus+’’

IO1 - digitālās uzņēmējdarbības ietvars uz EntreComp ietvara pamatiem - pārskats, kas vērsts uz uzņēmējdarbības un STEM (zinātnes, tehnoloģiju, inženierzinātņu un matemātikas) prasmju nostiprināšanu un uzlabošanu, izmantojot dizaina domāšanas pieeju un 3D mācību spēļu scenārijus.

IO2 - STEM un uzņēmējdarbības prasmju nostiprināšana, izmantojot 3D lietišķo spēļu vidi - saturs un mācību modeļi skolotāju apmācībai, kas izmantojami izmēģinājuma posmam apmācības procesā un 3D mācību scenāriji izmantošanai mācību vidē.

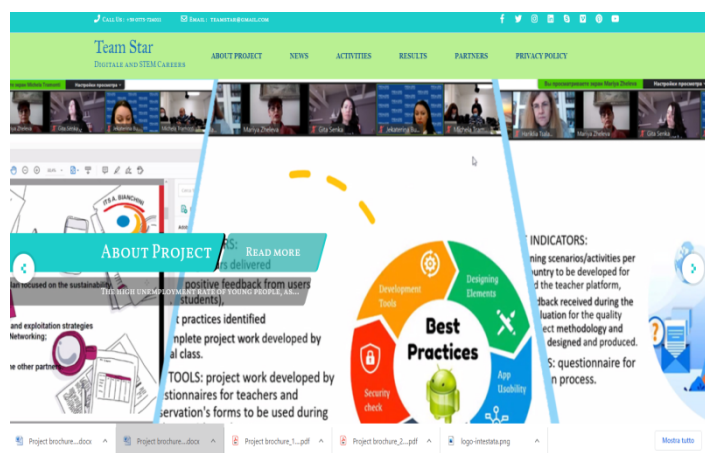
IO3 - Rezultāti un ieteikumi par STEM un uzņēmējdarbības izglītības realizēšanu - īstenoto aktivitāšu, izmēģinājuma posmā sasniegto rezultātu un apmācības platformas un virtuālās mācību vides izvērtējums un labās prakses apraksts.

TEAM_STAR partneri

Projekta koordinators Latvijas Kultūras koledža (Latvija).

Partnerorganizācijas :

- **CENTRE FOR EDUCATION, RESEARCH AND INNOVATIONS (CERI)**, Bulgārija
- **PROFESIONALNA GIMNAZIA PO MEHANO-ELEKTROTEHNIKA I ELEKTRONIKA (PGMEE)**, Bulgārija
- **PANEPISTIMIO THESSALIAS**, Grieķija
- **EUROPEAN TRAINING AND RESEARCH ASSOCIATION FOR A COOPERATION KEY TO BUSINESS (EU-TRACK)**, Itālija
- **ITS « ARTURO BIANCHINI »**, Itālija
- **ISMA VIDUSSKOLA PREMERS**, Latvija



More information:



<https://www.teamstarproject.eu/>



team_star@gmail.com



<https://tinyurl.com/yjls7jth>