

4. biļetens, 2022.gada oktobris

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

IO3 - Rezultāti un ieteikumi par STEM un uzņēmējdarbības izglītību– Šis rezultāts apraksta visas īstenotās aktivitātes un rezultātus, kas sasniegti izmēģinājuma posmā, izmantojot skolotāju platformu un studentu mācību vidi. Tajā ir apkopotas dažādas skolēnu aktivitātes un mācību scenāriji, kas izstrādāti, izmantojot TEAM_STAR projekta metodoloģiju un rīkus.

Tas ietver skolotāju un projekta komandas savāktu datu un novērojumu analīzi, lai definētu skolās ieviešamās labās prakses un sniegtu ieteikumus, uzsverot stiprās un vājās puses saistībā ar turpmāko produkta pielietojumu.

TEAM_STAR izmēģinājuma posms tika strukturēts divās daļās.



Pirmais bija adresēts skolotājiem, kas tiek apmācīti par projekta metodoloģiju un rīkiem, jo īpaši TEAM_STAR platformu un spēļu vidi. TEAM_STAR skolotāju platforma tika izveidota saskaņā ar dizaina domāšanas metodoloģiju. Tajā pieejami apmācību scenāriji. sangļu, latviešu, itāļu, bulgāru un grieķu valodā.



Izmantojot Studentu spēļu vidi, studenti varēja realizēt uzņēmējdarbības prasmju attīstīšanu, praktiski simulējot skolotāju iepriekš sagatavotos mācību scenārijus. Faktiski tas ļauj studentiem kā spēlētājiem atvērt un attīstīt uzņēmumus, kas atbilst skolotāju izveidoto uzņēmēju pilsētu vajadzībām.

More information:



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



team_star@gmail.com



<https://tinyurl.com/yjls7jth>

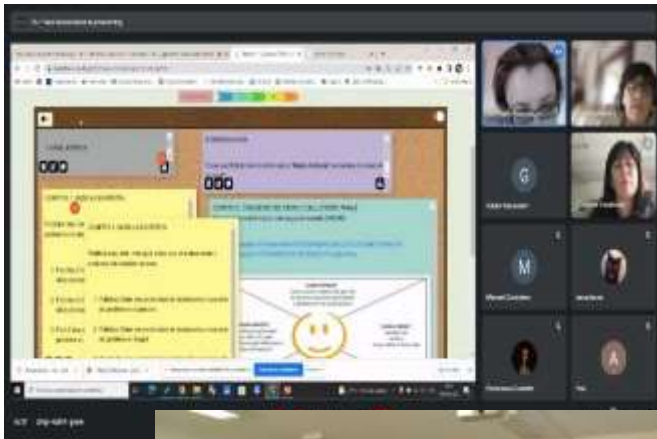


Otrajā daļā apmācītie skolotāji tika aicināti kopā ar saviem skolēniem pārbaudīt projekta metodiku un rīkus.

Gala ziņojums ar abām vidēm ir pieejams projekta mājaslapā:

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

Projekta aktivitātes



Skolotāju apmācības tika uzsāktas 2022. gada februārī/martā Latvijā, Itālijā, Bulgārijā un Grieķijā, organizējot tiešsaistes un klātienes sesijas, lai ar studentiem iepazīstinātu ar dizaina domāšanas metodoloģiju un projekta instrumentiem, kas izmantojami pilotēšanas posmā.

Turklāt projekta TEAM_STAR komanda no 02.05.2022. līdz 09.05.2022. vadīja tiešsaistes apmācību Zinātnes projektu ietvaros tiešsaistes darbnīcās – SPOW10, ko organizēja SCIENTIX.



Mērķa grupa: Vidusskolu uzņēmējdarbības, ekonomikas un radošo industriju priekšmetu skolotāji un viņu audzēkņi.

More information:



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



team_star@gmail.com



<https://tinyurl.com/yjls7jth>

Izplatīšanas aktivitātes



Noslēdzoties projekta TEAM_STAR aktivitātēm, 2022. gada 27. oktobrī Rīgā (Latvija) notika noslēguma konference, ko organizēja koordinators Latvijas Kultūras koledža.

Pasākuma mērķis bija iepazīstināt un dalīties ar dalībniekiem par projekta divu gadu laikā sasniegtajiem rezultātiem, īpaši tiem, kas iegūti izmēģinājuma posmā.



Projekta komanda prezentēja skolotāju platformu un studentu spēļu vidi, un skolotāji no Bulgārijas un Itālijas dalījās savā pieredzē par īstenotajām pilotēšanas aktivitātēm ar skolēniem.

Līdztekus Grieķijas komanda organizēja semināru visiem dalībniekiem, parādot, kā darbojas izstrādātie rīki, jo īpaši platforma TEAM_STAR, kas balstīta uz dizaina domāšanas fāzēm.



Projekts TEAM_STAR tika publicēts Scientix projektu repozitorijā, un tā rezultāti un intelektuālie rezultāti tika izplatīti arī Erasmus+ un SCIENTIX platformās.

Turklāt projekts tika reklamēts, izmantojot SCIENTIX biļetenu.

Publikācija ir pieejama [here](https://www.teamstarproject.eu/).

More information:



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



team_star@gmail.com



<https://tinyurl.com/yjls7jth>



TEAM_STAR projekta prezentācija SCIENTIX konferences laikā Itālijā notika tiešsaistē no 2022. gada 28. līdz 30. septembrim.

Scientix projekta, ko koordinē European Schoolnet, mērķis ir apkopot un izplatīt novatoriskas mācīšanas prakses STEM izglītībā. Indire ir Scientix nacionālais kontaktpunkts Itālijā, un ir atbildīgs par kopienas piedāvāto resursu un iespēju nodrošināšanu visā valstī.

TEAM_STAR partneri

Projekta koordinators Latvijas Kultūras koledža (Latvija).

Partnerorganizācijas :

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



More information:



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



team_star@gmail.com



<https://tinyurl.com/yjls7jth>