

KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS

Monika Endriušaitytė

MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMAS SKAITMENINĖMIS
MOKYMOSI PRIEMONĖMIS

Baigiamasis magistro projektas

Vadovė
Doc. dr. Aldona Augustinienė

KAUNAS, 2017

KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS

TVIRTINU
Krypties studijų programos vadovė
Doc. dr. Berita Simonaitienė

MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMAS SKAITMENINĖMIS
MOKYMO SI PRIEMONĖMIS

Baigiamasis magistro projektas
Edukacinės technologijos (Kodas 621X20003)

Vadovė

Doc. dr. Aldona Augustinienė

Recenzentas

Doc. dr. Gintautas Cibulskas

Projektą atliko

Monika Endriušaitytė

KAUNAS, 2017

KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS
SOCIALINIŲ, HUMANITARINIŲ MOKSLŲ IR MENŲ FAKULTETAS

.....
(Studento Vardas Pavardė)

.....
(Studijų programa, kursas)

Baigiamojo projekto „Mokinių verslumo ugdymas skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis“
AKADEMINIO SAŽININGUMO DEKLARACIJA

.....
(Data)

.....
(Vieta)

Patvirtinu, kad mano, Monikos Endriušaitytė, baigiamasis projektas tema „Mokinių verslumo ugdymas skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis“ yra parašytas visiškai savarankiškai, o visi pateikti duomenys ar tyrimų rezultatai yra teisingi ir gauti sąžiningai. Šiame darbe nei viena dalis nėra plagijuota nuo jokių spausdintinių ar internetinių šaltinių, visos kitų šaltinių tiesioginės ir netiesioginės citatos nurodytos literatūros nuorodose. Įstatymų nenumatytų piniginių sumų už šį darbą niekam nesu mokėjęs.

Aš suprantu, kad išaiškėjus nesąžiningumo faktui, man bus taikomos nuobaudos, remiantis Kauno technologijos universitete galiojančia tvarka.

(vardą ir pavardę įrašyti ranka)

Endriušaitytė, Monika. *Schoolchildren Entrepreneurship Education Applying Digital Learning Tools*: Master's Final Project supervisor Assoc. Prof. Dr. Aldona Augustinienė. The Faculty of Social Sciences, Arts and Humanities, Kaunas University of Technology.

Research area and field: Social Sciences (S 000), Educational sciences (07S).

Key words: entrepreneurship, entrepreneurship education, digital learning tools.

Kaunas, 2017. 83 p.

SUMMARY

Various abilities can be attributed to entrepreneurship, in the European Commission action plan "Entrepreneurship 2020" (2013), it is stated that entrepreneurship education grants the greatest investment change that Europe can receive; when studying entrepreneurship business knowledge is gained, basic skills are acquired, beliefs are formed, a person becomes creative, initiative, learns to work in a team, understands the risk and possesses the sense of responsibility. A plenty of researches analyze entrepreneurship abilities (Kuratko, 2005; Frank, 2005; Gibb, 2007; Chang, Benamraoui, Rieple, 2014) and the environment of entrepreneurship education (Kuratko, 2005; Welsh, Tullar, 2014).

Entrepreneurship skills are being examined in various disciplines, therefore, when analyzing entrepreneurship conception no single discipline is dominant over others, even though the conception of entrepreneurship and the skills attached to it are complemented by special business and management knowledge (Jucevičius, 1996; Jucevičius, Urbonė, 2008). In scientific works, varying education methods are being applied to assess the entrepreneurship education (Mwasalwiba, 2010; Matlay, 2006; Cheung, Au, 2010; Klapper, Tegtmeier, 2010; Welsh, Dragusin, 2011; Neck, Greene, 2011; Welsh, Tullar, 2014, Welsh, Tullar, Nemati, 2016).

Digital learning tools (Longmire, 2000; Bennett, Agostinho, Lockyer, Harper, 2006; Wiley, 2008; Menolli, Reinehr, Malucelli, 2013; Simonson, Smaldino, Zvacek, 2015) are used for educating schoolchildren's sense of entrepreneurship, therefore, not only tools' possibilities are important in developing schoolchildren's entrepreneurship, but also the role of a teacher (Iredale, 2002; Shulman, Shulman, 2004; Seikkula-Leino, Ruskovaara ir kt. 2010), who can apply various entrepreneurship education programmes and strategies when organizing the process of schoolchildren's entrepreneurship education (Fayolle, Gailly, 2008; Roffe, 2010).

Research question: What are the possibilities and limitations of the digital learning tools developing schoolchildren's entrepreneurship?

Research object – development of schoolchildren's entrepreneurship applying digital learning tools.

Main aim: to reveal the possibilities of schoolchildren's entrepreneurship education applying digital learning tools.

Objectives:

- 1) to theoretically ground the education of schoolchildren's entrepreneurship and possibilities for such education applying digital learning tools;
- 2) to justify the research methodology for educating schoolchildren's entrepreneurship applying digital learning tools;
- 3) to identify the possibilities for schoolchildren's entrepreneurship development while applying digital learning tools.

The data is collected by conducting multiple case study including lesson research, semi-structured interviews and reflections – a form that suits the explorative nature of this research. Interviews were recorded and transcribed to capture all value of the interviewees' responses and to be able to analyze the data. All qualitative data collected were analysed using qualitative content analysis.

Main conclusions. During the empirical research, three case studies were examined and different strategies for entrepreneurship education, which schoolchildren found to be interesting and attractive, were identified. In the first case, the process of schoolchildren's entrepreneurship education is organized focusing on the creation of real product and free choice for schoolchildren, therefore, such DLT are used that would aid in implementing these objectives – business simulation, visualization tools. In the second case, when organizing schoolchildren's entrepreneurship education process, practical relevance, experimenting and locality are important, therefore, by the application of DLT such activities are formed during which skills attributed to entrepreneurship can be educated, as well as, virtual learning environments, which allow experimenting when presenting different DLT and necessary information. In the third case, the objective of entrepreneurship education process is to educate schoolchildren's critical thinking and break the stereotypes regarding entrepreneurship, schoolchildren are being involved in the activity of educational schoolchildren's community, they participate in the process of business creation. In the examined cases, opportunities provided by digital learning tools for the education of schoolchildren's entrepreneurship: quick information spread, real life simulations, tasks' differentiation; information visualization, learning flexibility, abilities to interest schoolchildren and actively involve them into the process of entrepreneurship education, to generate decision alternatives, learn by acting and from one's mistakes.

LENTELĖS

1.1.1 lentelė. Kai kurios verslumo sampratos	13
1.1.2 lentelė. Verslumo ugdymo samprata	16
1.1.3 lentelė. Verslumo ugdymo metodai	21
1.2.1 lentelė. Mokymosi objektų samprata	25
1.2.2 lentelė. Puentedura (2006), AMPP (angl. SAMR) modelis.	27
1.2.3 lentelė. Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės	29
2.3.1 lentelė. Trijų atvejų dalyvių charakteristikos	35
2.4.1 lentelė. Interviu klausimų pagrindimas	36
2.4.2 lentelė. Refleksijos klausimų pagrindimas	37
2.4.3 lentelė. Protokolo tikslai.....	37
3.1.1 lentelė. A1 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai	40
3.1.2 lentelė. A1 atvejis. Mokinių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai	46
3.2.1 lentelė. A2 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai	48
3.2.2 lentelė. A2 atvejis. Mokinių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai	56
3.3.1 lentelė. A3 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai	59
3.3.2 lentelė. A3 atvejis. Mokinių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai	67

TURINYS

ĮVADAS.....	8
1. MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMO SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS TEORINIS PAGRINDIMAS	12
1.1. Mokinių verslumo ugdymo samprata	12
1.2. Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės ugdant mokinių verslumą	24
2. MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMO SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS TYRIMO METODOLOGIJA.....	31
2.1. Mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymo priemonėmis tyrimo logika ir dizainas ..	31
2.2. Mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo metodų pagrindimas	32
2.3. Tyrimo imties charakteristikos	35
2.4. Tyrimo instrumento pagrindimas	36
2.5. Tyrimo etika	37
3. MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMO SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS TYRIMO REZULTATAI IR DISKUSIJA	39
3.1. A1 atvejis: „Orientacija į realų produktą ir mokinių laisvę pasirinkti“	39
3.2. A2 atvejis: „Praktinis aktualumas, eksperimentavimas ir lokalumas“	47
3.3. A3 atvejis: „Stereotipų apie verslumą laužymas ir kritinio mąstymo ugdymas“	58
3.4. Tyrimo rezultatų diskusija	69
IŠVADOS.....	74
REKOMENDCIJOS.....	76
LITERATŪRA.....	77
PRIEDAI.....	83

IVADAS

Naujausiuose Europos Sąjungos dokumentuose (*Verslumas 2020*, 2013) rašoma, kad verslumas turėtų būti pradėtas ugdyti jau darželiuose ir turėtų būti įtrauktas į suaugusiųjų švietimą. Europos Sąjungos Komisijos dokumentuose vienas pagrindinių tikslų ir argumentų, kodėl reikia ugdyti verslumą yra naujo verslo kūrimasis, naujų darbo vietų atsiradimas ir ekonomikos augimas Europos šalyse. Komisija verslumą apibrėžia kaip pagrindinę varomąją ekonomikos augimo jėgą (Europos Komisija *MEMO. Verslumo veiklų planas*, 2013). Pagrindinė paskata – ekonomikos augimas, tačiau investicijų tik į verslą neužtenka vis daugiau kalbama apie verslumo ugdymą. Verslūs žmonės į verslą ir į darbo rinką turi ateiti jau turėdami verslumo gebėjimų.

Dideli pokyčiai verslumo ugdymo srityje įvyko po 2005 metais paskelbtos Lisabonos strategijos, kurioje buvo įvertinta verslumo svarba: „Verslumas yra asmens gebėjimas idėjas paversti veiksmis. Jis reiškia kūrybingumą, naujoves ir pasirengimą rizikuoti, planuoti ir valdyti projektus siekiant tikslų. Tai reikalinga visiems kasdieniniame gyvenime darbe ir visuomenėje, leidžia darbuotojams geriau suvokti savo darbinės veiklos kontekstą ir geriau pasinaudoti galimybėmis, sudaro sąlygas verslininkams pradėti visuomeninę arba verslo veiklą.“ (Europos Komisija, *Įgyvendinant Bendrijos Lisabonos programą: verslumu pagrįsto mąstymo puoselėjimas ugdant ir mokant*, 2006).

Verslumui priskiriami įvairūs gebėjimai, Europos Komisijos veiksmų plane „Verslumas 2020“ (2013) teigiama, kad verslumo ugdymas teikia didžiausią investicijų grąžą, kokią gali gauti Europa; mokantis verslumo gaunama verslo žinių, įgyjami pagrindiniai įgūdžiai, susiformuoja nuostatos, žmogus tampa kūrybingas, iniciatyvus, išmoksta dirbti komandoje, supranta riziką, turi atsakomybės jausmą.

Didėja susidomėjimas verslumu ir verslumo ugdymu, nors daug mokslininkų analizuoja šią temą (Gartner, 2001; Fayolle, Gailly, 2008; Mwasalwiba, 2010; Neck, Greene, 2011), vis dar pasigendama visuotinai pripažinto teorinio verslumo ugdymo modelio, kuris būtų naudojamas švietimo įstaigose, todėl trūksta skatinimo domėtis verslumu, silpnai ugdomi verslumo įgūdžiai. Trūksta kritinio požiūrio, kuris kvestionuotų esmus požiūrius ir argumentuotų, kodėl reikia ugdyti verslumą (Fayolle, 2013). Mokslininkų darbai, kuriuose išreiškiamas neigiamas požiūris, kad verslumą galima ugdyti (Nicolaou, Shane, 2009), taip pat mokslininkai, kurie kritikuoja požiūrį, kad galima ugdyti verslumą (Bullock, Klein, 2006), skatina išsamiau analizuoti šią sritį ir įrodyti, kad verslumą ar jam būdingus gebėjimus galima ugdyti. Įvairūs Europos Sąjungos dokumentai nurodo, kad verslumo ugdymo sritis turi keistis, verslumo ugdymas turi būti įtrauktas į bendrąsias ugdymo programas, su švietimu turi bendradarbiauti verslo ir ekonomikos sritis, valdžios, institucijos, o kuriant verslumo ugdymo priemones, svarbu gerinti verslumo supratimą ir pritaikomumą. Didėjantis dėmesys verslumui skatina analizuoti verslumo

sampratą (Drucker, 1985; Gartner, 2001; Kaish, Gilad, 1991; Herron, Robinson, 1993; Fayolle, Gailly 2008; Mwasalwiba, 2010; Neck, Greene, 2011). Verslumo gebėjimai tyrinėjami įvairiose disciplinose, todėl analizuojant verslumo sampratą nėra prisirišama prie vienos disciplinos kitas eliminuojant, nors verslumo samprata ir verslumui priskiriami gebėjimai yra papildomi specialiosiomis verslo ir vadybos žiniomis (Jucevičius, 1996; Jucevičius, Urbonė, 2008).

Verslumo ugdymas (Hindle, 2002; Heinonen, Poikkijoki, 2006; Willson, 2008; Nicolaou, Shane, 2009; Raposo, Paço, 2011; Neck, Green, 2011; Fayolle, 2013), kaip ir pati verslumo sąvoka, nėra visiškai apibrėžta. Vyksta diskusija, ar verslumas yra ugdomas, ar jau gimstama versliu (Bullock, Klein, 2006). Toks požiūris skatina ieškoti įrodymų, kad verslumą ar jam būdingus gebėjimus galima ugdyti. Daug tyrimų analizuoja verslumo gebėjimus (Rae, Carswell, 2001; Kuratko, 2005; Frank, 2005; Gibb, 2007; Chang, Benamraoui, Rieple, 2014), verslumo raišką mokinių populiacijoje (Valuckienė, Ruškus, Balčiūnas, 2004), ir verslumo ugdymo aplinką (Gibb, 1993; Dillenbourg, Schneider, Synteta, 2002; Kuratko, 2005; Welsh, Tullar, 2014, Šimanauskienė, 2017), verslumo ugdymą praktinio mokymo firmoje (Strazdienė, Garalis, 2005).

Mokslo darbuose taip pat vertinami verslumo ugdymui taikomi skirtingi ugdymo metodai (Keogh, Galloway, 2004; Honig, 2004; Shulman, Shulman, 2004; San Tan, Frank Ng, 2006; Izquierdo, Caicedo, Chiliza, 2006; Carrier, 2007; Hindle, 2007; Solomon, 2007; Fayolle ir kt., 2008; Mwasalwiba, 2010; Matlay, 2006; Hegarty, 2006; Cheung, Au, 2010; Klapper, Tegtmeier, 2010; Welsh, Dragusin, 2011; Neck, Greene, 2011; Welsh, Tullar, 2014, Welsh, Tullar, Nemat, 2016).

Skaitmeninės mokymosi priemonės (Longmire, 2000; Bennett, Agostinho, Lockyer, Harper, 2006; Jovanović, Gašević, Knight, Richards, 2007; Wiley, 2008; Menolli, Reinehr, Malucelli, 2013; Simonson, Smaldino, Zvacek, 2015), naudojamos ugdant mokinių verslumą, todėl svarbu ne tik priemonių galimybės ugdant mokinių verslumą, bet ir mokytojo sprendimai dėl mokinių verslumo ugdymo organizavimo (Iredale, 2002; Shulman, Shulman, 2004; Seikkula-Leino, Ruskovaara ir kt. 2010) programų ir strategijų (Gibb, 1993; Garavan, O’Cinneide, 1994; Hytti, O’Gorman 2004; Fayolle, Gailly, 2008; Roffe, 2010). Vis dėlto nepakanka tyrimų, kaip įvairesnės naujos skaitmeninės mokymosi priemonės gali praturtinti mokinių verslumo ugdymą. Todėl šiame tyrime keliamas **probleminis klausimas**: kokios yra skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės ir apribojimai ugdant mokinių verslumą?

Tyrimo objektas – mokinių verslumo ugdymas taikant skaitmenines mokymosi priemones.

Tikslas: atskleisti mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis.

Uždaviniai:

- 1) teoriškai pagrįsti mokinių verslumo ugdymą ir ugdymo galimybes skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis;

2) pagrįsti mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo metodologiją;

3) nustatyti, kokios yra galimybės ugdyti mokinių verslumą taikant skaitmenines mokymosi priemones.

Tyrimas grindžiamas šiomis konceptualiosiomis nuostatomis:

- verslumas, jo samprata ir tyrimų raida susijusi su asmeniu ir ekonominės vertės kūrimu, ir su pozityvesnės aplinkos kūrimu – galimybe pakeisti gyvenimo kokybę, pasinaudojant aplinkoje esančiais privalumais (Šimanauskienė, 2017); verslumas, kaip naujos veiklos kūrimo, leidžiančios patiems piliečiams veikti ir keisti savo gyvenimo sąlygas (Hjortas, Bjerke, 2006), yra dinamiškas procesas, kuriame svarbi vizija ir kūryba, naujų idėjų kūrimas, kūrybinių sprendimų priėmimas ir galutinio objekto kūrimas. Versliam žmogui būdinga gebėjimas planuoti, kurti ir matyti viziją, rizikuoti, kai susiduriama su galutiniais terminais, jam priskiriamas nešališkumas, gebėjimas suburti komandą, gebėjimas kurti naujus išteklius ir jų ieškoti; verslus žmogus, veikiantis organizacijoje ir kuriantis savo verslą, yra orientuotas į naujas galimybes ir jų paiešką, panaudojimą ir rizikos valdymą, investuojant firmos kapitalą taip, kad vėliau jį būtų galima panaudoti kitoms naujoms veikloms. Verslininkas stengiasi mažinti nesėkmės riziką: ją išskirstydamas į mažus segmentus, lanksčiai panaudodamas resursus (Jucevičius, 1996; Kuratko, 2005; Fayolle, Gailly, 2008, ir kt); verslumas yra žmogaus gebėjimas daryti įtaką visuomenės poreikių tenkinimo kokybei ir plėtrai (Jasinavičius, 2006);
- verslumo ugdymas – mokinių įgimtų gebėjimų, pasaulėžiūros, vertybių, požiūrių tobulinimas, padedant jiems idėjas ir galimybes paversti realybe, būti pozityviais, iniciatyviais ir sėkmingais tiek gyvenime, tiek darbe (Fayolle, Gailly, 2008);
- gebėjimų formavimo strategija (angl. *Skill-building strategy*) (Garavan, O’Cinneide, 1994), kurios tikslas – ugdyti verslumo gebėjimus, kad jie būtų kuo efektyviau pritaikomi praktikoje. Taikant gebėjimų formavimo strategiją ugdomi verslumo gebėjimai: suburti komandą ir joje dirbti, planuoti veiklą ir verslą, planuoti išteklius realizuojant idėją. Strategijoje naudojami metodai vaidmenų žaidimai, darbas grupėse, verslo simuliacijos ir jų analizė, atvejų tyrimai, pristatymai ir simuliacijos.

Tyrimo metodologija yra grindžiama kokybine daugybinių atvejų studija, tirta organizacijos „Junior Achievement“ mokytojų veikla, atskleidžiamos mokinių verslumo taikant skaitmenines mokymosi priemones ugdymo ypatybės. **Tyrimo duomenų rinkimo metodai** yra iš dalies struktūruotas interviu, pamokos studija, refleksija. Taikant iš dalies struktūruoto interviu metodą siekta surinkti mokytojų patirties ugdant mokinių verslumą duomenis, ypač apie skaitmeninių mokymosi priemonių galimybes ugdyti mokinių verslumą. „Pamokos studijos“ metodu surinkti duomenys apie

verslumo ugdymo metodus, pasidalinta mokymo ir mokymosi patirtimi. Refleksijos metodas taikomas siekiant atskleisti mokinių patirtis dalyvaujant verslumo ugdymo procese. **Kokybinė (angl. content) turinio analizė** taikyta nagrinėjant interviu, refleksijos ir pamokos studijos (angl. *lesson study*) metodais surinktus duomenis.

Darbo praktinis reikšmingumas

Sukauptos žinios apie mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis yra svarbios mokytojams, kurie ugdo mokinių verslumą naudodami tokias priemones. Darbe pateikiamos verslumo ir verslumo ugdymo sampratos, pristatomi efektyvūs verslumo ugdymo metodai, kuriamos verslumo ugdymo aplinkos ir verslumo ugdymo procesas. Empirinio tyrimo rezultatai gali būti naudingi ir skaitmeninių mokymosi priemonių kūrėjams: jie galėtų atsižvelgti į darbe pristatomas galimybes, kaip skaitmenines mokymosi priemones panaudoti ugdant mokinių verslumą.

Magistro baigiamojo projekto struktūra. Magistro baigiamąjį projektą sudaro: įvadas, trys dėstymo dalys, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas ir priedai. Darbo apimtis 83 puslapiai (16 lentelių, 2 paveikslėliai, 3 priedai). Literatūros sąrašas yra 89 šaltiniai.

1. MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMO SKAITMENINĖMIS MOKYMOSI PRIEMONĖMIS TEORINIS PAGRINDIMAS

Šioje dalyje analizuojama verslumo samprata, išryškunami verslumo gebėjimai, sukonstruojama verslumo ugdymo samprata, analizuojamos verslumo ugdymo strategijos ir metodai.

1.1. Mokinių verslumo ugdymo samprata

Prieš analizuojant verslumo sampratą, svarbu paminėti, kad naujausiuose mokslo tyrimuose šia tema (Šimanauskienė, 2017), pastebima, kad moksliniuose darbuose lietuvių kalba nustatyta verslumo sąvokos vartojimo ir sampratos problema ir svetimybų (entreprenerystės / antreprenerystės / intreprenerystės sąvokų) vartojimas traktuotinas kaip trūkumas, nes šios sąvokos neatskleidžia verslumo raidos ir fenomeno plėtros masto. Sampratai suvienodinti (Šimanauskienė, 2017) pasiūlyta sąvokos kategorizacija (identifikuojant tiriamąjį objektą, verslumo pobūdį, taikymo lauką, požiūrį ir kontekstą).

Sparčiai vystantis verslumui, plėtėja ir jo sampratos semantinis laukas (žr. 1.1.1 lentelę). Verslumo sampratos analizuojamos remiantis skirtingais aspektais, tačiau viena kitą papildo. Kaip jau pastebėta įvade, nėra vieno nustatyto apibrėžimo, įvairios disciplinos verslumo sampratą pateikia taip, kaip jis analizuojamas konkrečioje rūpimoje srityje.

Verslumo terminas vartojamas jau kelis šimtmečius, tai nėra naujas reiškinys, ypač vadybos, verslo valdymo, ekonomikos srityse. Šiose srityse verslumas apibūdinamas kaip naujų galimybių ieškojimas ir gebėjimas jas realizuoti. Norint sukurti kažką naujo ir inovatyvaus, neužtenka kūrybiškumo ir spontaniškumo, priešingai – reikalingas sunkus darbas, kuris reikalauja turėti didelę žinių bazę ir gebėti išnaudoti galimybes (Drucker, 1985). Verslumui priskiriami tokie gebėjimai kaip organizavimas ir valdymas, naujų idėjų generavimas, novatoriškas mąstymas, aktyvus veikimas, gebėjimas kurti kažką naujo. Šie gebėjimai priskiriami naujo verslo kūrimui ir jo valdymui. Nuolat vykstantys pokyčiai ir įvairių technologijų tobulėjimas keičia tokias sampratas. Kaip teigia, Jucevičius (1996), dideli pokyčiai vyksta įvairiose srityse, todėl ir verslumo gebėjimai tampa reikalingi žmonėms, kurie veikia įvairiose organizacijose ir bendruomenėse, o verslus žmogus, veikiantis organizacijoje ir kuriantis savo verslą, yra orientuotas į naujas galimybes ir jų paiešką, panaudojimą ir rizikos valdymą, investuojant firmos kapitalą taip, kad vėliau jį būtų galima panaudoti kitoms naujoms veikloms. Verslininkas stengiasi mažinti nesėkmės riziką: ją išskirstydamas į mažus segmentus, lanksčiai panaudodamas resursus.

Dažnai verslumo analizė prasideda nuo sampratos nagrinėjimo ir suvokimo siaurąja ir plačiąja prasme. Siaurąja prasme verslumo sąvoka siejama su verslo kūrimu ir vadyba, pridėtinės vertės kūrimu. Vadyboje verslus žmogus apibūdinamas kaip orientuotas į galimybių paiešką, gebantis

panaudoti galimybes ir valdyti riziką, kaip toks, kuris investuotų firmos kapitalą, kuris būtų likvidus, o vėliau galėtų būti naudojamas kituose projektuose. Įmonininkas yra verslo savininkas, kuris orientuotas į galimybių aplinkoje paiešką ir naudojimą (Jucevičius, Urbonė, 2008); verslo srityje verslumas svarbus dėl pridėtinės vertės kūrimo, dėl gebėjimo įgyvendinti naujas idėjas. Dažnai tokie veiksmai kaip nebijojimas rizikuoti, kurti verslą, naujų galimybių ieškojimas siejami su verslininkais ir jų gebėjimu būti versliais, tačiau, nors šie bruožai būdingi verslininkams, įvairūs tyrimai rodo, kad verslumas nederėtų būti pristatytas taip siaurai. Gebėjimai, kurie priskiriami verslumui, gali ir neretai yra ugdomi mokykloje, todėl svarbu apibrėžti, kokie gebėjimai priskiriami verslumui.

1.1.1 lentelė. Kai kurios verslumo sampratos

Autorius	Verslumo samprata
Shapero, 1975	Verslininkas yra iniciatyvus, kuria socialinius ir ekonominius mechanizmus, kuriais realizuoja iniciatyvas.
Drucker, 1985	Verslininkas yra orientuotas į galimybių panaudojimą. Verslumas yra nuolatinių pokyčių ieškojimo, reagavimo į juos ir atsiradusių galimybių išnaudojimo procesas didinant ir plečiant galimybes.
Hisrich, 1986	Verslumas yra naujos vertės kūrimas, kūrimo procesas, kuriam skiriamas laikas ir pastangos, prisiimama rizika (finansinė, psichologinė, socialinė), už tai gaunama finansinė nauda ir asmeninis pasitenkinimas.
Kaish, Gilad, 1991	Verslumas – atradimų procesas, naujų galimybių ieškojimas, balansavimas tarp atradimų ir galimybių.
Herron, Robinson, 1993	Verslumas – veikla, inicijuojanti ir valdanti ekonominius išteklius, ir naujos vertės sukūrimas naudojantis tam tikromis priemonėmis.
Jucevičius, 1996	Verslumo gebėjimai tampa reikalingi žmonėms, kurie veikia įvairiose organizacijose ir bendruomenėse, o verslus žmogus, veikiantis organizacijoje ir kuriantis savo verslą, yra orientuotas į naujas galimybes ir jų paiešką, panaudojimą ir rizikos valdymą, investuojant firmos kapitalą taip, kad vėliau jį būtų galima panaudoti kitoms naujoms veikloms. Verslininkas stengiasi mažinti nesėkmės riziką: ją išskirstydamas į mažus segmentus, lanksčiai panaudodamas resursus.
Gartner, 2001	Verslumas – naujos organizacijos sukūrimas.
Fayolle, Gailly, 2008	Žodis „verslumas“ yra polisemantinis: jam galima priskirti autonomiją, kūrybiškumą, inovaciją, gebėjimą rizikuoti ar kurti įmonę.
Hjortas, Bjerke, 2006	Verslumas - naujos veiklos, leidžiančios patiems piliečiams veikti ir keisti savo gyvenimo sąlygas, kūrimu.
Jasinavičius, 2006	Verslumas - žmogaus gebėjimas daryti įtaką visuomenės poreikių tenkinimo kokybei ir plėtrai.
Mwasalwiba, 2010	Kai kurių ekonominių problemų, ypač darbingumo, atžvilgiu verslumas yra panacėja. Verslumo ugdymas skatina verslumą darydamas įtaką stereotipams, vertybėms ir kultūrinei veiklai.
Neck, Greene, 2011	Verslumu siekiama sukurti naujas galimybes jį įgyvendinant neapibrėžtose ir net šiuo metu neįmanomose aplinkose.
Šimanauskienė, 2017	Verslumas, jo samprata ir tyrimų raida susijusi tiek su individu ir ekonominės vertės kūrimu, tiek su pozityvesnės aplinkos kūrimu – galimybe pakeisti gyvenimo kokybę, pasinaudojant aplinkoje esančiais privalumais.

Verslumas yra dinamiškas procesas, kuriame svarbi vizija ir kūryba. Naujų idėjų kūrimas, kūrybinių sprendimų priėmimas ir galutinio objekto kūrimas reikalauja daug energijos. Versliam žmogui būdinga rizikuoti, kai susiduriama su galutiniais terminais, versliam žmogui taip pat priskiriamas nešališkumas, gebėjimas suburti komandą, kuri puikiai susidoroja su užduotimis, gebėjimas kurti naujus išteklius ir jų ieškoti, gebėjimas planuoti, kurti ir matyti viziją, nors yra sunkinančių aplinkybių, tokių kaip chaosas, pasimetimas ar prieštaravimas (Kuratko, 2005). Su

verslumu ir versliu žmogumi siejama vis daugiau gebėjimų, kurie pritaikomi kuriant verslą, įsiliejant į darbo rinką, dirbant komandose ir t. t. Dažniausiai su verslumu siejami gebėjimai yra šie: bendravimas, kūrybiškumas, kritinis mąstymas, vertinimas, vadovavimas, problemų sprendimas, laiko planavimas, derybos, socialinių tinklų kūrimo ir kiti įgūdžiai (Rae, Carswell, 2001). Verslūs žmonės šiuolaikinėje visuomenėje sugeba įvertinti savo galimybes, žino savo vertę, geba sukurti patikimo, tvirto žmogaus, randančio sprendimus net sudėtingiausiose situacijose, įvaizdį.

Su verslumu siejami gebėjimai nėra griežtai apibrėžti, kaip nėra griežto ir paties verslumo apibrėžimo. Naujausias Europos Sąjungos dokumentas, kuriame irgi pateikiami verslumo gebėjimų apibūdinimai, yra veiksmų planas „Verslumas 2020“ (2013). Dokumente pateikiami tyrimų rezultatai, „kad 15–20 proc. studentų, kurie dalyvauja mažųjų bendrovių programoje vidurinėje mokykloje, vėliau kurs savo bendrovę. Šis skaičius yra maždaug tris–penkis kartus didesnis nei visų gyventojų procentinė dalis. Nepriklausomai nuo to, ar jaunuoliai ieškos galimybių kurti verslo ar socialinio verslo įmones, ar ne, tie iš jų, kurie mokėsi verslumo, gauna verslo žinių ir įgyja pagrindinių įgūdžių bei suformuoja nuostatas – tampa kūrybingi, iniciatyvūs, išmoksta dirbti komandoje, supranta riziką ir turi atsakomybės jausmą“ (Verslumas 2020; 2013).

Verslumui būdingas elgesys, gebėjimai, tokie kaip gebėti kurti, gebėti elgtis su inovacijomis ir jų sukeltais pokyčiais, taip pasiekiant geriausių rezultatų, gali būti taikomi individams arba grupėms, t. y. tiek atskiriems asmenims, tiek organizacijoms. Verslūs žmonės geriau prisitaiko darbo rinkoje ar patys sukuria sau ir kitiems darbo vietas (Gibb, 2007).

Gebėjimas išnaudoti visas galimybes svarbus ne tik verslininkams, šis gebėjimas reikalingas visose srityse, todėl jis vis dažniau analizuojamas. Verslus žmogus apibūdinamas kaip besielgiantis versliai (naujų galimybių ieškojimas, iniciatyvumas, išradingas problemų sprendimas, nepriklausomas valdymas, mąstymas apie ateitį, atsakomybės priėmimas atliekant veiksmus, efektyvus ryšių valdymas, sprendimų įvertinimas prieš rizikuojant), turintis tam tikrų verslumui priskiriamų bruožų (orientacija į pasiekimus ir ambicijas, pasitikėjimas ir tikėjimas savimi, atkaklumas, autonomiškumas, mokymasis per veiklą, kūrybiškumas, sunkus darbas) ir gebėjimų (kūrybiškas problemų sprendimas, gebėjimas įtikinti, derėtis, parduoti, pasiūlyti, kompleksiskai valdyti situaciją, strateginis mąstymas, intuityvumas priimant sprendimus, bendradarbiavimas) (Gibb, 2007). Analizuojant verslaus žmogaus gebėjimus galima pastebėti, kad svarbiais laikomi gebėjimai mokytis visą gyvenimą, prisitaikymas prie kintančios aplinkos, taip pat gebėjimas organizuoti ir spręsti problemas.

Sukūrusi pagal tyrimų verslumo tematika pobūdį ir kontekstą verslumo fenomeno tyrimų mokslinėje literatūroje kaitos schemą, Šimanauskienė (2017) teigia, kad verslumas, jo samprata ir tyrimų raida susijusi tiek su individu ir ekonominės vertės kūrimu, tiek su pozityvesnės aplinkos kūrimu – galimybe pakeisti gyvenimo kokybę, pasinaudojant aplinkoje esančiais privalumais.

Apibendrinant galima teigti, kad verslumo samprata yra susijusi su asmeniu ir ekonominės vertės kūrimu; naujos veiklos, leidžiančios patiems piliečiams veikti ir keisti savo gyvenimo sąlygas, kūrimu, tai yra dinamiškas procesas, kuriame svarbi vizija ir kūrybinių sprendimų priėmimas, galutinio objekto kūrimas, tai ir žmogaus gebėjimas daryti įtaką visuomenės poreikių tenkinimo kokybei ir plėtrai.

Verslumo ugdymo tikslas – ugdyti gebėjimus: lyderystę, kūrybiškumą, savęs motyvaciją, laiko planavimą, bendravimą su skirtingais žmonėmis (Frank, 2005). Analizuojant verslumo ugdymo metodus taip pat išskiriami verslumo gebėjimai, kurie, naudojant įvairius metodus, yra ugdomi: informacijos valdymas, komunikacija, autonomiškumas, savęs vertinimas (refleksija), inovatyvumas (Chang, Benamraoui, Rieple, 2014). Be kita ko, verslumui priskiriamas gebėjimas priimti kito nuomonę, organizuotumas, savikontrolė, empatija, gebėjimas apginti savo poziciją, sisteminis mąstymas, problemų sprendimas, gebėjimas analizuoti, komandinis darbas ir kt. Verslumo gebėjimai gali būti pritaikyti įvairiose srityse – tai yra apskritai gyvenime reikalingi gebėjimai, todėl vis aktualiau tampa ugdyti verslumą. Galima pastebėti, kad, kaip ir verslumo apibrėžimas, taip ir gebėjimai, kurie įvardijami kaip reikalingi verslumui, skirtingų mokslininkų darbuose varijuoja, tačiau daug jų atrandama pasikartojančių ir neneigiančių vieni kitų.

Verslumas dažnai suprantamas ir siejamas su verslo kūrimu. Šios sąvokos negalima atskirti nuo verslo kūrimo, tačiau šiandieniniame informacijos pasaulyje ji yra analizuojama plačiau ir specifiskiau, tad verslumo ugdymas vis dažniau analizuojamas mokslininkų, pabrėžiama jo svarba tiek individualiu, tiek visuomeniniu lygiu.

Verslumas turi būti ugdomas (žr. 1.1.2 lentelę), tačiau iškyla diskusija, kokie metodai turėtų būti naudojami verslumui ugdyti, galiausiai – ne visi mokslininkai sutinka su nuomone, kad verslumas gali būti ugdomas. Galima rasti skirtingus mokslininkų (Willson, 2008; Nicolaou, Shane, 2009; Neck, Green, 2011; Fayolle, 2013) požiūrius ne tik į verslumą, bet ir į jo ugdymą. Vieni mokslininkai mano, kad verslumo ugdyti neįmanoma, nes tai yra įgimtas dalykas: nors nėra teigiama, kad žmonės gimsta turėdami verslumo geną, tačiau siūloma neatmesti galimybes, jog vieni žmonės yra verslūs dėl jų genų sudėties (Nicolaou, Shane, 2009). Verslumas turėtų būti ugdomas jau ikimokyklinėje įstaigoje, bet atsiranda prieštaravimų, pateikiami įvairūs sėkmingi pavyzdžiai, kurie įrodo, kad versliu galima būti ir be išsilavinimo (Neck, Green, 2011). Ėmus analizuoti verslumo ugdymą, tampa aišku, kad teorinės žinios yra fragmentiškos, trūksta sistemiškumo. Trūksta kritinio požiūrio, kuris kvestionuotų mokslininkų požiūrį ir argumentuotų, kodėl reikia ugdyti verslumą (Fayolle, 2013). Mokslininkų darbai, kuriuose neigiamas požiūris, jog verslumą galima ugdyti, taip pat mokslininkai, kurie kritikuoja literatūrą ir mokslininkus, kurie įrodo, kad galima ugdyti verslumą, skatina išsamiau analizuoti šią sritį ir įrodyti, kad verslumą ar jam būdingus gebėjimus galima ugdyti.

Verslumas gali būti ugdomas tik iš dalies, nes žmogaus įgimti gebėjimai nulemia, ar jis bus verslus. Be to, verslumui ugdyti svarbūs ne tik vidiniai, bet ir išoriniai veiksniai, švietimas, kuris vaidina svarbų vaidmenį formuojant požiūrį, gebėjimus, kultūrą. Visa tai yra nuo aplinkos priklausantys veiksniai, kurie turi įtakos formuojantis versliam žmogui. Verslumo ugdymą sudaro patirtinis mokymasis, gebėjimų ugdymas, mąstymo pokyčiai (Willson, 2008; Neck, Green, 2011). Vis dėlto ne visi aspektai, priklausantys verslumui, gali būti išugdyti, tiksliau – didesniosios jų dalies išugdyti neįmanoma (Bullock, Klein, 2006). Ugdant verslumą derėtų susikoncentruoti į gebėjimus, kuriuos galima išugdyti. Kai kuriamos ugdymo programos, jose jau nurodoma, kas bus ugdoma, todėl verslumą galima ugdyti tik iš dalies. Edukatoriai pasirenka, ar keis mokinio mąstymą, ar ugdys verslumą kaip gebėjimą išnaudoti galimybes. Apskritai kalbant, verslumas yra plati sąvoka, verslininkai dalijasi savo gerąja praktika apie tai, kaip tapti versliu, tačiau iš tikrųjų nuo ugdymo priklauso, kokie gebėjimai ir kaip turėtų būti ugdomi.

1.1.2 lentelė. Verslumo ugdymo samprata

Autorius	Verslumo ugdymo samprata
Neck, Green, 2011	Verslumo ugdymas nėra linijinis, jis pasikartojantis. Skirtumas tas, kad mes matome proceso idėją kaip laisvą metodą, leidžiantį pasiekti nebūtinai tokį pat galutinį ugdymo rezultatą.
Fayolle, Gailly, 2008	Verslumo ugdymas gali atverti žmonių protus ir (arba) praplėsti jų žinias.
Roffe, 2010	Verslumo ugdymas siejamas su žmonių požiūrių ir įgūdžių plėtojimu, leidžiant jiems realizuoti savo galimybes.
Mwasalwiba, 2010	Verslumo populiarinimas darant įtaką požiūriams, vertybėms ir kultūrinei veiklai, yra verslumo ugdymas.
Heinonen, Poikkijoki, 2006	Ieškodami naujų mokymo metodų verslumui ugdyti mes aptikome įdomią galimybę, susijusią su tiesioginiu verslumo metodu. Ji apima abipusį mokymąsi tarp mokytojų ir mokinių: mokinys yra atsakingas už savo mokymąsi, o mokytojas atlieka konsultanto, proceso tarpininko vaidmenį.
Hindle, 2002	Patirtinis mokymasis ir empatijos realioms gyvenimo situacijoms generavimas yra esminis verslumo ugdymo komponentas.

Verslumo ugdymas (verslumo ugdymo esmė) – jaunų žmonių požiūrio ir įgūdžių plėtojimas, siekiant padėti jiems išnaudoti savo galimybes. Taip pat yra ugdomas jaunimo siekis paversti idėjas ir galimybes realybe, o tai leidžia jiems išlikti pozityviems, iniciatyviems ir sėkmingiems tiek gyvenime, tiek darbe (tai kartu lemia ir jų pozityvų, iniciatyvų bei sėkmingą požiūrį). Siekiant ugdyti verslumą, didžiausia problema, su kuria susiduriama, yra ne verslumo apibrėžimų skirtumai, kurie priklauso nuo turinio ar aplinkybių, didžiausias trūkumas tas, kad nėra aiškių verslumo ir verslumo ugdymo apibrėžimų švietimo srityje. Kiekviena verslumo ugdymo programa turėtų būti grindžiama aiškia verslumo koncepcija, kurioje vienareikšmiškai apibrėžtas verslumo ugdymas (Fayolle, Gailly, 2008). Verslumo ugdymo programa priklauso nuo to, kam ji bus skirta. Ateityje verslumo ugdymas bus susijęs su savarankiškumu, nuoseklumu, naudingumu, efektyvumu – šie dalykai bus svarbiausi verslumo ugdymo mokymuose ir programose, o tai rodo, kad verslumo mokymas ir jo rezultatai turi

atitikti socialinius ir ekonominius visų suinteresuotų subjektų (šalies, organizacijų, šeimos, moksleivių, studentų) poreikius. Norint pasiekti šių tikslų, mokslininkai ir pedagogai, ugdantys verslumą, turi sukurti bendruomenę, kuri dalytųsi vertybėmis ir tikslais – taip būtų galima iš pagrindų pakeisti verslumo ugdymą (Fayolle, 2013).

Verslumo ugdymo tikslas yra ne vien išugdyti žmogų, kuris įkurs savo verslą, tai ir padrąšinimas kūrybiškai mąstyti, skatinimas pasitikėti savimi. Ugdant verslumą mokiniai yra mokomi, kaip sukurti verslą, tačiau pagrindiniai gebėjimai, kuriuos įgauna mokinys, visame šiame procese – sugebėjimas identifikuoti galimybes gyvenime, galimybių siekimas, sugebėjimas generuoti idėjas, o vėliau ir rasti resursų joms įgyvendinti, gebėjimas sukurti produktą (pvz., verslą) ir jį išlaikyti, sugebėjimas kūrybiškai ir kritiškai mąstyti (Raposo, Paço, 2011). Mokinys įgauna žinių ir gebėjimų verslo srityje, tačiau verslumo ugdymo pagrindas yra išugdyti gebėjimai, vertybės ir požiūris, kuriuos mokinys gali panaudoti darbo rinkoje.

Verslumo ugdymo aplinkos organizavimas, grindžiamas konstruktyviosios aplinkos modeliu. Konstruktyvinėje mokymosi aplinkoje naudojamos mokymosi formos (Jonassen, 1994) – atvejo studija, klausimo iškėlimas, ilgalaikis projektas, probleminis mokymasis. Konstruktyvistinė aplinka palengvina mokymąsi bendradarbiaujant ir kuriant žinias, tokios mokymosi formos naudojamos ugdant mokinių verslumą, kad mokymasis būtų veiksmingas siūloma (Jonassen, 1994) konstruktyvistinės aplinkos struktūrą, kurioje aplinka yra dinamiška, kurianti, tikslinga, daugialypė, situacijos susietos su kontekstu, reflektivi, dialoginė, bendradarbiaujanti. Konstruktyvinėje aplinkoje informacija yra prasmingiausia, kai pateikiams problemos kontekstas, prieš tai reikia nusręsti, kokią informaciją reikia pateikti mokiniams, kad jie suvoktų problemą. Problemos sprendimo aplinkoje mokiniams pateikiami įvairūs informacijos šaltiniai: dokumentai, grafikai, garso įrašai, vaizdo medžiaga, animacija ir kt., šių šaltinių turinys padeda mokiniams suvokti analizuojamą problemą ir jos principus.

Besimokantįjį socialinis konstruktyvizmas suvokia, kaip aktyvų mokymosi proceso dalyvį, savikryptį, savivaldų ir inovatyvų, o mokymosi tikslas yra besimokančiajam tapti kūrybiškam ir inovatyviam, naudojant savo patirtis ir kuriant jų naujas žinias. Mokytojo vaidmuo socialiniame konstruktyvizme – instruktorius (von Glasersfeld, 1989), kuris lengvina mokymosi procesą, padeda besimokančiajam suformuoti supratimą apie verslumą, dėmesys krypta nuo mokytojo ir turinio, link besimokančiojo. Mokymosi aplinka turi būti sukurta taip, kad remtų mokymosi procesą ir keltų besimokantiesiems mąstymo iššūkius (von Glasersfeld, 1989). Verslumo ugdymo aplinkoje siekiama ugdyti mokinių verslumą, todėl labai svarbu tokioje aplinkoje esantys elementai, kuriuos naudojant verslumo ugdymas vyksta dar veiksmingiau. Išskiriamos sąlygos, kurios reikalingos verslumo ugdymo aplinkoje (Gibb, 1993): mokinys turi veikti aplinkoje, kurioje jam suteikiama laisvė, sukuriama lankstaus mokymosi aplinka, mokinys gali suklysti ir už tai nėra baudžiamas, rekomenduojama, kad

mokymosi aplinka būtų neformali, mokiniams pristatomi neaiškūs elementai, leidžiama patiems susipažinti su naujais dalykais, suteikiama nuosavybė (dalykai, už kuriuos jie atsakingi patys) ir rekomenduojama leisti mokiniams patiems kontroliuoti kuriamus objektus, taip pat suteikiama atsakomybė ir holistinė projektų valdymo patirtis (Gibb, 1993). Mokiniai verslumo ugdymo aplinkoje turi veikti laisvai, mokytojas turi sukurti aplinką, kurioje visi šie elementai ir veiksniai funkcionuotų.

Mokytojai pasirenka tinkamiausius metodus mokiniams ugdyti, tačiau sparčiai keičiantis aplinkai mokytojai ir patys negali nustoti mokytis ir tobulėti. Mokytojas, ugdantis verslumą, yra narys bendruomenės, kuri yra pasiruošusi, norinti ir galinti mokytis bei mokytis iš savo ir aplinkinių mokytojų patirties. Iš esmės mokytojas šiame procese – tik instruktorius, kuris yra pasiruošęs ir turintis viziją, norintis ir turintis motyvacijos, galintis ir turintis ne tik žinių, bet ir žinantis, kaip jas įgyvendinti, besimokantis iš patirties, gebantis bendrauti ir bendradarbiauti su savo bendruomene. Mokytojas, mokantis verslumo, turi būti energingas ir siekti savo užsibrėžtos vizijos, įsigilinęs į mokomąjį objektą, gebantis mokytis iš savo ir aplinkinių patirties. Pagrindiniai nurodomi mokytojui reikalingi bruožai yra šie: vizija, motyvacija, supratimas, praktika, bendruomenė, refleksija (Shulman, Shulman, 2004). Tokie bruožai būdingi kvalifikuotiems mokytojams, todėl jie neturėtų būti priskirti visiems mokytojams, kurie moko verslumo. Kvalifikuotas mokytojas išsiskiria tuo, kad šiuos bruožus pritaiko savo veikloje. Mokytojai yra asmenys, kurie organizuoja verslumo ugdymo procesą, todėl analizuojant patį verslumo ugdymą, įvairius ugdymo metodus, dera nepamiršti ir mokytojų, kurie yra ne tik atsakingi už verslumo ugdymą, bet ir patys nuolat tobulėja ir mokosi šioje srityje (Iredale, 2002). Norint pasiekti gerų rezultatų verslumo ugdymo srityje, mokytojams rekomenduojama bendradarbiauti tarpusavyje. Nebūtina visiems turėti tas pačias savybes ir gebėjimus, net jei jie dirba komandoje. Pagrindinės savybės, reikalingos mokytojui, mokančiam verslumo, yra entuziazmas, motyvacija, pasitikėjimas savimi, noras pasiekti užsibrėžtų tikslų, lankstumas, atsidavimas darbui. Išskiriami ir būdingi įgūdžiai bei gebėjimai: problemų sprendimas, komunikacija, darbas grupėje, bendradarbiavimas, atsakomybė, kūrybiškumas, naujų dalykų išbandymas (Iredale, 2002). Vis dar didelė problema yra verslių mokytojų trūkumas, todėl mokytojai skatinami įgyti verslumo gebėjimų ir nuolat tobulinti verslumo kompetenciją. Mokymosi rezultatai šiuo atveju turėtų būti siejami su verslumu, jie turi būti nustatyti tokie, kad mokytojai patys nuolat įgytų daugiau verslumui svarbių žinių, ugdytų verslumo gebėjimus ir nuostatas.

Ugdydamas verslumo gebėjimus mokytojas turi padėti mokiniams įgyti kuo daugiau praktikos, taip bus pasiekta geresnių rezultatų. Taigi mokytojas raginamas kurti praktines užduotis, veiklas, į jas įtraukiant socialinius partnerius, kurie ne tik bendradarbiautų su mokyklos bendruomene (mokytojais, mokiniais, tėvais, administracija), bet ir prisidėtų prie mokinių pasiekimų vertinimo. Mokytojas taip pat skatinamas bendradarbiauti su išorine aplinka, kurioje veikia, su įmonėmis, visuomene, nes taip galima nuolat tobulėti verslumo ugdymo srityje ir pasirinkti naujausius metodus, reikalingus siekiant

patenkinti tuometinius poreikius. Nuo mokymo programos priklauso verslumo mokymo metodai, tad mokytojai renkasi skirtingus mokymo būdus.

Nagrinėjant verslumo ugdymą, apklausti mokytojai įvardijo 239 skirtingus verslumo mokymo būdus, tačiau tik trys mokytojai nurodė, kad verslumo ugdymas priklauso nuo mokytojo ir ugdymo programos (Seikkula-Leino, Ruskovaara ir kt., 2010). Skatintina tai, kad mokytojas naudotų aktyvius mokymo metodus ir taip atskleistų besimokančiųjų kūrybiškumą, naujoviškumą ir inovatyvumą.

Verslumo ugdymas apima daugybę auditorijų, tikslų, turinių ir pedagoginių metodų. Siūloma ugdymo programas kurti remiantis penkiais specifiniais, tarpusavyje susijusiais klausimais, kurie turėtų būti atsakomi tokia tvarka (Fayolle, Gailly, 2008):

- 1) kodėl (tikslai, siekiai)?
- 2) kam (tikslinė auditorija)?
- 3) kokiems rezultatams (vertinimas, stebėseną)?
- 4) kas (turinys, teorijos)?
- 5) kaip (metodai, pedagoginės koncepcijos)?

Mokytojai, prieš remdamiesi verslumo ugdymo programomis ar jas kurdami, turėtų atsakyti į šiuos klausimus, taip būtų sukuriamas veiksmingas verslumo ugdymo planas, nes verslumo ugdymas turėtų būti susijęs su mokymusi ir visuomenės poreikiais. Mokomųjų programų medžiaga turėtų būti skirta verslumo ypatybėms suskirstyti į keturias elgesio sritis (Roffe, 2010):

- 1) požiūrį (angl. *attitude*) – savęs supratimo, motyvacijos ir tikslų nustatymo;
- 2) kūrybiškumą (angl. *creativity*) – idėjų kūrimą, problemų sprendimą ir galimybių sudarymą;
- 3) santykius (angl. *relationship*) – požiūrių ir idėjų išreiškimą, kitų požiūrių įvertinimą bendradarbiaujant;
- 4) organizavimą (angl. *organisation*) – gebėjimą priimti sprendimus ir įgyvendinti užsibrėžtus tikslus, planuojant ir valdant situacijas, galimybes ir riziką.

Šios keturios savybės apibendrinamos akronimu PKSO (angl. *ACRO*). Toks modelis naudojamas siekiant suprasti verslumo ugdymą (Roffe, 2010). Minėtos keturios PKSO modelio sritys apibrėžia svarbias verslumo savybes, kurias turėtų įgyti mokiniai, o mokytojai organizuoti verslumo ugdymo procesą taip, kad šios savybės būtų ugdomos.

Verslumo mokymo programos formuojamos taip, kad atitiktų ugdymo tikslus, todėl susiduriama su įvairiomis programomis. Hytti ir O’Gorman (2004), ištyrę 50 programų, nustatė, kad verslumo ugdymo(-si) programomis siekiama įvairių tikslų, todėl pagal tikslus jas galima suskirstyti į:

- programą, skirtą gebėjimams ugdyti ir suteikiančią žinių, informacijos, kuri yra reikalinga žmogui, pasiryžusiam steigti ar valdyti mažą verslą, tobulintis;
- programą, kuriomis siekiama sukurti geresnį (mažo) verslo ir verslumo supratimą tam, kad žmonės būtų paruošti darbo rinkai;

- programos, kuriomis bandoma padėti žmonėms tapti verslesniems jų kasdieniniame gyvenime, keičiantis visuomenei ir kultūrai.

Išskiriamos trys verslumo ugdymo strategijos (Garavan, O’Cinneide, 1994).

1. Didaktinė strategija (angl. *Didactic strategy*). Jos tikslas – suteikti pagrindinę informaciją apie verslumą, jo vystymo procesą. Pagrindinės šios strategijos funkcijos: suteikti besimokantiems informacijos ir žinių, kurios padėtų atsakyti į iškilusius klausimus, susijusius su verslumu, verslumo vystymo procesais. Besimokantieji gauna būtiną informaciją ją mokydamiesi ir matydami. Strategijoje naudojamos mokymosi priemonės ir metodai: paskaitos, seminarai, mokomoji medžiaga pateikiama naudojant vaizdo pristatymus, vaizdo įrašus, kompiuterines instrukcijas.

2. Gebėjimų formavimo strategija (angl. *Skill-building strategy*). Jos tikslas – ugdyti verslumo gebėjimus, kad jie būtų kuo efektyviau pritaikomi praktikoje. Gebėjimų formavimo strategijoje ugdomi verslumo gebėjimai: suburti komandą ir joje dirbti, planuoti veiklą ir verslą, planuoti išteklius (finansus) realizuojant idėją. Strategijoje naudojami metodai, padedantys įgyvendinti šią strategiją: vaidmenų žaidimai, darbas grupėse, verslo simuliacijos ir jų analizė, atvejų tyrimai, pristatymai ir simuliacijos.

3. Induktyvinė strategija (angl. *An inductive strategy*). Jos tikslas – paskatinti besimokančiuosius veikti, atrasti ryšius, pateikti pastabas ir apibendrinti. Strategijoje naudojamas patirtinis mokymasis. Besimokantieji atlieka rinkos tyrimus, tobulina idėjas, kurias ir tobulina produktus. Šioje strategijoje naudojami metodai: bendradarbiavimas (ryšių kūrimas), netiesioginis konsultavimas, instruktavimas, idėjų kūrimo seminarai, diskusija be lyderio.

Minėtų trijų strategijų naudojimas priklauso nuo ugdymo tikslų. Be šių, yra siūloma dar viena verslumo ugdymo strategija. Išskiriami tos strategijos principai yra priešingi didaktinės verslumo ugdymo strategijos principams. Dar viena verslumo ugdymo strategija – iniciatyvus mokymasis (Gibb, 1993). Tai yra strategija, kurioje besimokantysis yra aktyvus. Naudojant ją, mokomasi vienas iš kito, veikiant. Neformalioje aplinkoje, lanksčiai, sukuriant tokią aplinką, kurioje besimokantysis patiria spaudimą pasiekti užsibrėžtų tikslų, mokomasi sprendžiant problemas, ne kopijuojant, o dirbant kartu ir naudojant kolegų siūlomus metodus.

Mokymo metodus (žr. 1.1.3 lentelę) galima išskirti į aktyvius ir pasyvius. Siekiant, kad verslumo ugdymas būtų veiksmingas, naudojami aktyvūs, arba, kaip pastebi mokslininkai (Tan, Frank, 2006), probleminio mokymosi metodai: kūrybinės dirbtuvės, simuliacijos, verslo plano kūrimas (virtualioje aplinkoje), verslo simuliacija, mokymasis varžantis, atvejo studija, mentorystės programos, projektinė veikla, patirtinis mokymasis. Verslumo ugdyme vyksta pokyčiai: kuriami ir diegiami nauji verslumo ugdymo modeliai, į mokymosi procesą diegiamos ir jame naudojamos technologijos (el. mokymasis, mobilieji įrenginiai, mokymosi tinklai) (Welsh, Dragusin, 2011).

Mokslininkų (Mwasalwiba, 2010) tyrimuose buvo išskirti 26 metodai iš 21 straipsnio, išanalizavus jie buvo suskirstyti į 13 svarbiausių metodų. Naudojant aktyvius metodus reikia instruktoriaus, kuris palengvintų mokymosi procesą, o ne kontroliuotų, ar mokiniai mokosi. Analizuojant tyrimų rezultatus, galima pastebėti, kad dažniausiai išskiriami trys naudojami metodai (Mwasalwiba, 2010): 1) paskaita; 2) atvejo studija; 3) grupės diskusija.

1.1.3 lentelė. Verslumo ugdymo metodai

Verslumo ugdymo metodai	
Atvejo studija Virtualūs atvejai Grupinė diskusija Individualus pristatymas Ataskaitos pristatymas Grupinis projektas Pamoka Svečio paskaita (pamoka) Mokymasis veikiant Internetu paremtas mokymasis (angl. <i>web-based learning</i>) Vaizdo medžiagos kūrimas	Carrier, 2007 Hindle, 2007 Fayolle et al., 2008
Verslo plano kūrimas Atvejo studija Pamoka	Solomon ir kt., 2007
Verslo simuliacija Vaidmenų žaidimai Verslo kompiuterinės simuliacijos Žaidimų simuliacijos Filmų, reklamų kūrimas Vaidmenų žaidimai Interviu su verslininku Verslo plano kūrimas Projektinė veikla Žaidimai ir varžybos Verslo įmonės kūrimas Pristatymai Kūrybinės dirbtuvės	Mwasalwiba, 2010

Dažnai šie metodai naudojami kursuose, kurie susiję su verslu, tačiau jie yra ne tokie efektyvūs ir turi mažiau naudos ugdant verslumą. Mokytojai naudoja tokius metodus kaip paskaita, nes juos lengva pritaikyti, nereikia didelių išlaidų (Mwasalwiba, 2010). Naudojant pasyviuos mokymo metodus mokoma, kas yra verslumas; naudojant aktyvius mokymo metodus mokoma būti versliu. Verslumo ugdymo metodai priklauso nuo to, koks yra pasirinktas ugdymo tikslas. Mokymo metodai parenkami ir naudojami taip, kad palengvintų besimokančiajam mokymosi procesą, padėtų daugiau išmokti, geriau suprasti. Metodai naudojami siekiant kurti ryšį tarp mokytojo ir mokinio. Verslo mokyklose, verslumo kursuose dažnai naudojamas teorinių ir praktinių metodų derinys, mokiniai analizuoja praktinius ir realaus gyvenimo pavyzdžius, taip pat naudojamas atvejo studijos metodas (Matlay, 2006). Vienas dažniausiai naudojamų metodų yra verslo plano kūrimas. Tai yra praktinis metodas, kurio eigą prižiūri

mokytojas. Analizuojant ugdymo programas pastebima, kad 78 universitetai iš 100 geriausių universitetų Jungtinėse Amerikos Valstijose naudoja šį metodą kaip geriausią ugdant verslumą ir verslo valdymą. Taikant verslo plano kūrimo metodą, mokiniai kuria, rašo verslo planą (Honig, 2004). Naudojant šį metodą mokiniai ne tik sužino, kas yra verslumas, bet ir ugdo verslumo įgūdžius. Verslo plano kūrimas yra ir kritikuojamas, nes naudojant tokį metodą mokiniai suvokia verslumą ir verslą kaip linijinį procesą, kurio metu jie turėtų įgyti analitinių gebėjimų, mokiniai tikisi, kad taip paprastai yra sukuriamas verslas, kuris gali pelningai funkcionuoti, tačiau taip jie nesusiduria su sunkumais, nerizikuoja. Vietoje paprasto verslo plano kūrimo siūloma sukurti verslo simuliaciją, naudojant programinę įrangą: mokiniams gali būti paskirti skirtingi vaidmenys verslo įmonėje, kurioje iškiltų problemų, mokiniai jas turėtų išspręsti, taip būtų ugdomi verslumui reikalingi gebėjimai (Honig, 2004). Kuriant verslo planą tradiciniu būdu mokytojas yra stebėtojas, kuris ir simuliacijoje galėtų stebėti visų dalyvių veiksmus, taip mokiniai ne tik sužinotų, kas yra verslo planas, bet ir kokios rizikos kyla kuriant verslą.

Aktyvūs verslumo ugdymo metodai vis dažniau perkeliama į virtualias aplinkas, naudojant skaitmenines mokymosi priemones (plačiau apie SMP 1.2. poskyryje). Naudojami aktyvūs metodai, kurie seniau buvo naudojami rečiau, vienas tokių – įtraukiant kompiuterį ir kompiuterines programas. Kiti dabar verslumo ugdyme naudojami metodai: verslo simuliacijos (Hindle, 2002), vaizdo įrašų kūrimas, montavimas ir filmavimas vaidmenų žaidimai (kurie taip pat yra perkeliama į virtualias simuliacijas), kviestinių svečių pasidalijimas patirtimi (pamokos, kuriose dalyvauja svečiai) (Hegarty, 2006; Fiet, 2000a), verslo plano kūrimas ir projekto vykdymas (dažnai naudojamos kompiuterinės situacijos, kurias gali stebėti ir modeliuoti mokytojas). Papildomai pasitelkiami žaidimai ir konkursai, kuriamos tikros mažos verslo įmonės, praktiniai seminarai, vykdomos prezentacijos ir specialistų vizitai (Keogh, Galloway, 2004). Tokių metodų kategorija vadinama aktyvia ir yra laikoma tinkamesne mokinių verslumo savybėms ugdyti (Bennett, 2006).

Verslumas negali būti sritis, kuri pasiduoda sąstingui. Jis turi atpažinti ir taikyti technologijas mokymo aplinkoje. Daugeliu aspektų verslumo ugdymas gali faktiškai pakeisti mokomąją aplinką (Kuratko, 2005). Verslumo ugdymas nėra susijęs su viena disciplina, tai – tarpdisciplininė programa, o dažnai verslumo ugdymas yra integruotas į bendrąsias programas. Sukurtas verslumo ugdymo modelis (angl. *A Model of Cross Campus Entrepreneurship*), kai verslumo modulį gali pasirinkti studentai iš įvairių disciplinų: verslumo ugdymas vyko tarp studentų iš skirtingų disciplinų, verslumo ugdymo programoje buvo pristatomos temos ir užsiėmimai iš įvairių sričių, studentai patys galėjo pasirinkti juos dominantį profilį – kūrybinių industrijų verslumo, viešo ir privataus sektoriaus inovacijų ir technologijų, socialinio verslumo ir kt. Prie programos prisidėjo ir verslininkai iš įvairių sričių: sveikatos priežiūros ir biotechnologijų, logistikos, didmeninės prekybos, finansų ir draudimo, maisto perdirbimo ir meno. Skirtingų disciplinų dėstytojai buvo išmokyti, kaip integruoti verslumą į jų

dėstomą modulį. Išanalizavę šį metodą mokslininkai (Welsh, Tullar, 2013) teigia, kad svarbu yra tai, jog verslumas būtų diegiamas skirtingose disciplinose, taip būtų ugdomas kūrybinis ir inovatyvus mąstymas, tai skatintų studentus plėtoti potencialias galimybes ir jas analizuoti, studentai, baigę šiuos modulius, gebėtų praktiškai pritaikyti įgytas verslumo žinias ir įgūdžius.

Mokomoji programa turėtų būti paremta patirtimi. Jei mokiniai yra mokomi būti versliais, geriausias būdas to išmokyti – suteikti jiems verslumo patirties. Leidžiant mokiniams būti atsakingiems už mažą įmonę mokykloje, jie įgaus praktinės verslumo patirties, kuri jiems gali pasitarnauti ateityje (Cheung, Au, 2010). Žaidimai ir simuliacijos – vienas populiarijančių metodų, naudojamų mokyme. Žaidimų ir simuliacijų metodas susideda iš dviejų pagrindinių elementų: vienas iš jų – žaidimas, kuriame yra taisyklės ir veiksmazodis – žaisti, kuris asocijuojasi su linksma ir mokiniams įdomia veikla. Taisyklės ir linksma veikla – pagrindiniai komponentai, kurie yra integruojami į mokymą, žaidžiant ir dalyvaujant. Šis metodas gyvenimiškas situacijas, iššūkius perkelia į virtualų pasaulį, taip mokiniai gali praktiškai mokytis būti versliais, tačiau naudojant kitą (virtualią) aplinką, taip pat linksma veiklą pasiekiami užsibrėžti rezultatai (Neck, Greene, 2011). Šie būdai apima diskusijas klasėse, diskusijų forumus, palaikomus mokymosi valdymo sistemos (angl. *learning management system*), simuliacijas ir atvejų studijas. Didžioji dalis šių būdų yra tinkami įgūdžių ir kompetencijų plėtrai per mokinių įsitraukimą į realaus gyvenimo veiklas (Izquierdo, Caicedo, Chiluita, 2006). Siūloma naudoti tokias simuliacijas, kai mokytojas sukuria užduotis, kuriose besimokantysis turi įsitraukti į užduotį emocionaliai, ypač kai pageidaujama itin sudėtingų kognityvinių sugebėjimų, tokių kaip sprendimų priėmimas, vertinimas ir derinimas. Pavyzdžiui, dalyvaudami vaidmenų pasiskirstymo žaidime mokiniai įsitraukia į simuliaciją, dalijasi savo patirtimi, apdoroja surinktą informaciją ir apibendrina patyrimo rezultatus.

1.2. Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės ugdant mokinių verslumą

Įvairios technologijos ir jų nuolatinis tobulinimas pakeitė įvairias gyvenimo sritis, mokymas ne išimtis. Mokymasis keičiasi, todėl keičiasi ir aplinkos, kuriose mokomės. Renkamės priemones, kurios mums pateikia daugiausia galimybių. Tradicinis mokymasis ir jo aplinka gali būti papildyta technologijomis ar papildytas, perkeltas į virtualią mokymosi aplinką. Tradiciniame mokymo modelyje aktyvus buvo tik mokytojas, o dabar diegiant informacines ir komunikacines technologijas (IKT) į mokymo procesą, aktyvus yra ir mokytojas ir mokinys. Virtuali mokymosi aplinka (VMA) turi daugiau galimybių, kurias naudodami galime mokytis visur ir visada. Skaitmeninės mokymosi priemonės galime naudoti atskirai arba kurti aplinkas, kuriose galėsime talpinti šias priemones. Informacinės ir komunikacinės technologijos keičia mokymo, mokymosi ir valdymo kokybę mokyklose, taip pat keičia standartus. IKT sujungia iki tol atskirai veikusias edukacines technologijas: knygas, rašymą, telefoną, televiziją, fotografiją, duomenų bazes, žaidimus ir kt.. (Livingstone, 2012).

Kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai, projektoriai, mobilūs įrenginiai, išmaniosios lentos ir kt. įrenginiai jau nėra naujovė mokyklose, šios technologijos pakeitė mokyklos tradicinį įvaizdį, tačiau svarbiausia, koks turinys pateikiamas naudojant šias technologijas, analizuojant skaitmenines mokymo priemones (SMP), kurios naudojamos su įvairiais įrenginiais, išskiriamos šių priemonių galimybės. Skaitmeninių mokymosi priemonės naudojamos kūrybiškumo lavinimui, kaip galimybė bendrauti ir užmegzti ryšius, asmeninė mokymosi priemonė, duomenų analizės ir rinkimo priemonė, informacijos pateikimo, duomenų bazių naršymo ir kūrimo priemonės (Longworth, 2007). Skaitmeninės mokymosi priemonės dar apibūdinamos kaip mokymosi objektai (angl. learning objects). Mokymosi objektai (MO) (žr. 1.2.1 lentelę) apibūdinami kaip skaitmeniniai ir ne skaitmeniniai objektai, kurie gali būti naudojami pakartotinai, šie objektai naudojami technologijomis grįstame mokyme, tai kompiuterinių mokymų sistemos, interaktyvios mokymosi aplinkos, automatizuotos instrukcijų sistemos, nuotolinio mokymosi sistemos, mokymosi aplinkos bendradarbiaujant (IEEE, 2002). Mokymosi objektai gali būti skaitmeniniai ir ne skaitmeniniai, tačiau vis dažniau naudojami ir pasiekiami yra skaitmeniniai mokymosi objektai. Mokymosi objektams (MO) priskiriamos skaitmeninės mokymosi priemonės (SMP), tai mokymosi medžiaga sudaryta iš skirtingų elementų, kuri naudojama tarptautiniu mastu kaip mechanizmas, kuris skatina dalintis ir pakartotinai naudoti mokymosi išteklius. (Lockyer, Harper ir kt., 2006). Naudojant mokymosi objektus mokymąsi lengviau individualizuoti, objektai yra lengviau pasiekiami atskiriems individams.

Skaitmeniniai mokymosi objektai pasižymi ir finansine nauda, nes gali būti naudojami pakartotinai ir yra puikūs tarpininkai mokantis ir siekiant įgyvendinti ugdymo tikslus (Wiley, 2008). Mokymosi objektai ir mokymosi vienetai sudaro dvi e – mokymosi koncepcijas, kurias naudojant kuriamas ir organizuojamas turinys tinkama seka, taip pagerinamas mokymasis ir pakartotinis MO

naudojimas, todėl siūloma pradėti kurti mokymosi objektus ir vienetus nuo socialinių įrankių, taip lengviau kuriama informacija pakartotiniam naudojimui (Jovanović, Gašević ir kt., 2007). Naudojant skaitmenines mokymosi priemones mokyme yra svarbus bendravimas ir bendravimo priemonės, kurios naudojamos kaip įrankis platinti SMP ir jas patogiau naudoti.

1.2.1 lentelė. Mokymosi objektų samprata

Autorius	Mokymosi objektų samprata
IEEE, 2002	Objektai yra apibūdinami kaip skaitmeninis arba neskaitmeninis subjektas, kuris gali būti pakartotinai naudojamas arba nurodomas technologijų palaikomo mokymo metu. Technologijomis grįsto mokymo pavyzdžiais galima laikyti kompiuterines mokymo sistemas, interaktyvaus mokymosi aplinkas, pažangias kompiuterines mokymo sistemas, nuotolinio mokymosi sistemas bei mokymosi bendradarbiaujant aplinkas.
Longmire, 2000	Mokomojo objekto metodas gali atitikti tiek tiesioginio /neatidėliotino mokymosi poreikius, kaip žiniomis paremtas ar įgūdžiais grindžiamas kursas, tiek dabartinio bei tolimesnio mokymosi poreikius, kurie nėra grindžiami kursais. Mokomojo objekto naudojimas reikalauja sutelkti dėmesingumą į abiejų mokomųjų objektų dizainus.
Bennett, Agostinho, Lockyer, Harper ir kt. 2006	Mokomieji objektai (MO), plačiai suvokiami, kaip atskiri mokymosi medžiagos gabalėliai ir pelnė tarptautinį pripažinimą kaip mokomųjų medžiagų dalijimąsi bei pakartotinį naudojimą skatinantis mechanizmas.
Menolli, Reinehr, Malucelli, 2013.	Mokomieji objektai ir mokomieji vienetai, yra dvi e. mokymosi koncepcijos, kurios leidžia organizuoti turinį į tinkamą seką, taip pagerinant jo mokymą ir pakartotinio naudojimo galimybes. Todėl siūlomas metodas, kuris sukurtų mokomuosius objektus bei mokomuosius vienetus naudojant socialines priemones taip kuriant informaciją lengvam pakartotiniam panaudojimui.
Jovanović, Gašević, Knight, Richards, 2007	Mokomojo objekto konteksto sąvoka, kaip MO metaduomenys, kurie aprėpia visą informaciją charakterizuojančią specifines situacijas (kontekstus), kuriuose buvo naudojami specifiniai mokomieji objektai.
Wiley, 2008	Mokomasis objektas: skaitmeninis išteklius, kuris gali būti pakartotinai naudojamas tarpininkauti mokyme.

Mokomieji objektai gali atitikti tiesioginio mokymosi poreikius, kaip žiniomis paremtas ar įgūdžiais grindžiamas kursas, tiek dabartinio bei tolimesnio mokymosi poreikius, kurie nėra grindžiami kursais. Mokomųjų objektų naudojimas reikalauja sutelkti dėmesingumą į abiejų mokomųjų objektų dizainus (dabartinio ir tolimesnio mokymosi procesų dizainas). (Longmire, 2000). Ugdymo procese diegiant skaitmenines mokymosi priemones yra praturtinamos programos, naudojami aktyvūs ir inovatyvūs metodai, taip sukuriama daugiau ugdymo galimybių. Ugdant mokinių verslumą naudojami aktyvūs metodai, todėl skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas suteikia mokytojui daugiau galimybių naudojant aktyvius metodus.

Ugdant mokinių savarankiškumą naudojamos virtualios mokymosi aplinkos. Pirmiausia, reiktų apibrėžti, kas yra virtuali mokymosi aplinka – programa, kur kompiuterių tinklais, informacinėmis ir komunikacinėmis technologijomis pagrįsta programinė įranga, kurioje galime bendrauti, sukelti mokymosi medžiagą, spręsti įvairias užduotis ir naudotis kitomis virtualios mokymosi aplinkos galimybėmis. Dažniausiai sutinkama virtuli mokymosi aplinka – „Moodle“ (<https://moodle.org/>), taip pat naudojamos ir tokios aplinkos kaip „Webct“ (<http://www.webct.com/>), „Blackboard“ (<http://uki.blackboard.com/>), „Edmodo“ (<https://www.edmodo.com/>) ir kt.. Naudojant skaitmenines

mokymosi priemonės (pvz. nuotraukas, paveikslėlius, animaciją, filmus, simuliacijas, virtulius žaidimus, skaitmeninę literatūrą), virtuali mokymosi aplinka yra įrankis, kurį naudojant įvairias skaitmenines mokymosi priemonės galima talpinti vienoje vietoje, taip sukuriant aplinką, kurioje vartotojui ir kūrėjui patogiu naudoti ir koreguoti šias priemones. Pavyzdžiui, „Moodle“ virtualioje mokymosi aplinkoje mokiniams pateikiamos įvairios priemonės: įvairūs klausimynai, „wiki“ ir kitos priemonės, kurias naudodami mokiniai gali fiksuoti informaciją ir medžiagą apie tai, ką jie išmoko (Oxford Reference). Skaitmeninės mokymosi priemonės vis dažniau keliamos į vieną platformą, kur būtų lengvai prieinamos. SMP gali būti naudojamos ir kaip atskiri mokymosi objektai, tačiau mokiniui ir mokytojui patogiu, kai priemonės tikslingai talpinamos vienoje vietoje. Mokymo priemonės ir įrankiai (pvz., virtuali aplinka), skaitmeninis turinys (pvz., kursai) (Brazdeikis, Masaitis, 2011), tai du (priemonės ir turinys) objektai, kurie vis dažniau analizuojami švietime, tinkamai juos naudojant galima pasiekti geresnių ugdymo rezultatų. Virtuali mokymosi aplinka neriboja nuotolinio mokymosi ir praturtina klasės veiklas, aplinkoje yra sukurta informacinė erdvė ir socialinė erdvė. Mokiniai virtualioje mokymosi aplinkoje yra ne tik aktyvūs, bet ir „aktoriai“, kurie rekonstruoja virtualią erdvę, dauguma virtualių aplinkų persidengia su fizinėmis aplinkomis (Dillenbourg, Schneider, Synteta, 2002). Knygą sunkiai pavadintume mokymosi aplinka, bet kai knyga perskaitoma seminare, kurio metu vyksta diskusija, o studentai parašo knygos santrauką, tai kuria mokymosi aplinką. Internetinis puslapis taip pat nėra virtuali mokymosi aplinka, kol neįvyksta komunikacija, socializacija ir pateikta informacija yra analizuojama.

Analizuojant pateiktą informaciją nėra svarbu, koks komunikacijos būdas bus naudojamas, sinchroninis ar asinchroninis, ir kokios priemonės bus naudojamos, svarbu, kad ji įvyktų. Virtuali mokymosi aplinka – aplinka, kuri sukurta virtualioje erdvėje, joje talpinama informacija susijusi su mokymu ir mokymusi, aplinka skirta socialinei sąveikai, kai vyksta mokymo ir mokymosi procesais (Dillenbourg, Schneider, Synteta, 2002). Kuriant SMP svarbi socialinė sąveika ir socialinės priemonės, kurias naudojant galima dalintis SMP ir jų turiniu (Menolli ir kt., 2013).

Mokantis virtualioje mokymosi aplinkoje vartotojas gali matyti mokytojo pateiktą mokymosi medžiagą ir tai ką rekomenduoja kurso dalyviai. Taip galime išskirti SMP mokymosi turinio savikonstravimo galimybę (Stonkienė, 2013). Ugdant mokinių verslumą mokytojai naudoja įvairias skaitmenines mokymosi priemones, nes taip patogiau pateikiamos mokymosi priemonės, virtualios mokymosi aplinkos, tai lyg bazė, kurioje galime talpinti ir naudoti priemones. Ugdant mokinių verslumą virtuali mokymosi aplinka yra puikus įrankis, nes talpina įvairių rūšių SMP, todėl nagrinėjat mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis svarbu ne tik žinoti priemonių turinio pritaikymą, bet ir SMP pateikimą, nes priemonių naudojimas dažnai priklauso nuo pateikimo vartotojui.

Skaitmeninių mokymosi priemonių diegimas į švietimą vyksta etapiškai, šį procesą galime prilyginti technologijų diegimui švietime, nes skaitmeninės mokymosi priemonės papildo technologijas. Puentedura (2006) pateikia modelį (žr. 1.2.2 lentelę), kuriame vaizduojami įvairūs etapai ir bruoži kaip technologijos keičia mokymą ir mokymąsi, tai modelis, kuriame pristatomos technologijos ir transformacija, kurią jos sukėlė. Modelyje pateikiami keturi etapai: atnaujinimas (angl. Redefinition), modifikavimas (angl. Modification), papildymas (angl. Augmentation), pakeitimas (angl. Substitution).

1.2.2 lentelė. Puentedura (2006), AMPP (angl. SAMR) modelis.

Transformacija	
Atnaujinimas	Kuriamos naujos užduotys ir ugdymo uždaviniai, kurie be technologijos buvo neįmanomi
Modifikavimas	Technologija modifikuoja vykdomus ugdymo uždavinius
Papildymas	Technologija pakeičia prieš tai naudotą priemonę ir pagerina funkciją, kuria ji atliko
Pakeitimas	Technologija pakeičia prieš tai naudotą priemonę, bet ne funkciją.
Sustiprinimas	

Skaitmeninės mokymosi priemonės (programinė įranga), kurios yra naudojamos kartu su technologijomis atnaujinimo lygmenyje sukuria naujas mokymosi galimybes, mokiniai ir mokytojai gali bendrauti virtualioje erdvėje, taip įgyvendindami mokymosi uždavinius (Brazdeikis, 2009). Skaitmeninės mokymo priemonės yra veiksmingos tik tuomet, kai juose pateikiama naudinga mokymosi medžiaga, todėl prieš naudojant SMP ir diegiant jas į mokymosi procesą svarbu jas išanalizuoti ir atsižvelgti į individualias moksleivių savybes. Išskiriamas įvairios skaitmeninės mokymosi priemonės ir jų naudojimo būdai. Technologijų transformacijos būdai išskiriami keturi (Puentedura, 2006):

- Simuliacija ir vizualizacija (angl. Visualization and Simulation);
- Skaitmeninės istorijos (angl. Digital Storytelling);
- Technologijomis grindžiamas bendradarbiavimas (angl. Social Computing);
- Edukaciniai žaidimai (angl. Educational Gaming).

Atsiradus naujausioms technologijoms švietime tampa svarbios skaitmeninės mokymosi priemonės, kurias naudojant yra atnaujinami ugdymo uždaviniai. Verslumo ugdymo uždaviniai: ugdyti verslumui priskiriamus gebėjimus, praktinių užsiėmimų metu realizuoti savo idėjas ir kt. Technologijomis grindžiamas bendravimas (angl. Social Computing), nemažai dalykų, kuriuos turime tradicinėje klasėje galime sukurti ir virtualioje mokymosi aplinkoje, naudodami skaitmenines

mokymosi priemonės, vienas iš tokių dalykų yra bendravimas. Bendravimas tradicinėje klasėje vyksta akis į akį (angl. face to face), o naudojant skaitmenines mokymosi priemones ir perkėlus bendravimą į virtualią aplinką būtų galima išskirti į sinchroninį ir asinchroninį bendravimą.

Asinchroninis bendravimas, tai kai bendraujame el. paštu, forumuose ar diskusijose, tam nėra būtina bendrauti tuo pačiu metu. Priešingai, nei tradicinėje klasėje bendraujant asinchroniškai mokinys turi daugiau laiko mąstymui prieš atsakydamas, todėl dažnai jų atsakymai būna reikšmingesni, taip pat labai svarbu, kokį klausimą užduoda mokytojas. Rekomenduojama naudojant asinchroninį bendravimą pasiūlyti mokiniams kurti tinklaraščius (angl. blog), nes diskusija ir užduodami klausimai mokiniams labiau primena užduotį, o kurdami savo tinklaraščius jie bendrauja tarpusavyje, gali skaityti vieni kitų tinklaraščius ir jie yra jiems asmeniškiesni. Taip pat naudojant įvairias programas (pvz. wiki), mokinių grupei galime duoti užduotį sukurti modelį, jie naudodami programą bendrauja, o mokytojas mato, kokį indėlį mokinys įdėjo (Simonson, Smaldino, Zvacek, 2015). Naudodami asinchroninį bendravimą mokytojai pajavairina užsiėmimus, o mokiniai juose gali dalyvauti jiems patogiu metu.

Sinchroninis bendravimas, tai bendravimas sutartu metu, pavyzdžiui, kai vyksta vaizdo, garso konferencijos ar mokytojas organizuoja virtualų užsiėmimą ir visi turi būti prisijungę. Mokytojas taip pat tokį metodą gali naudoti norėdamas bendrauti ir konsultuoti tik vieną mokinį ar mažą mokinių grupę. Bendravimas sinchroniniu būdu primena tradicinę klasę, kai mokytojas bendrauja su mokiniais akis į akį. Šis bendravimo būdas turi minusą, kad vienu metu mokytojas gali bendrauti tik su maža grupe mokinių, nes bendraujant su didele grupe gali kilti chaosas ir tokį užsiėmimą bus sunku suvaldyti, ji gali būti visiškai nenaudingas (Simonson, Smaldino, Zvacek, 2015). Norint išvengti tokio chaoso, dažniausiai sinchroninis bendravimas naudojamas tik komunikuojant su mažomis grupėmis ar pristatant pamokos medžiagą ir užduotis.

Asinchroninis ir sinchroninis bendravimas, gali būti naudojamas virtualioje mokymosi aplinkoje, kurioje yra gausybė skaitmeninių priemonių, kurias naudojant gali vykti puikus bendravimas. Abu bendravimo būdai: asinchroninis ir sinchroninis turi plusų ir minusų (Hrastinski, 2008). Mokytojas gali rinktis kokią komunikaciją naudoti, reikia atsižvelgti į mokomąjį dalyką, mokinių skaičių ir kitus aspektus, prieš pasirenkant ir naudojant geriausią komunikacijos ir mokymo metodą.

Vertinant komunikaciją ar ji sėkminga ar ne mums svarbu grįžtamasis ryšys, naudodami skaitmenines mokymosi priemones galime suteikti greitą grįžtamąjį ryšį tiek mokiniui iš mokytojo tiek atvirkščiai. Nuo grįžtamojo ryšio priklausomi kaip augs mokinių supratimas, todėl svarbu išnaudoti visus įrankius siekiant suteikti grįžtamąjį ryšį (Mayes, Fowler, 1999). Be grįžtamojo ryšio naudojant technologijas mokytojas lengviau pasiekia mokinius, net ir tuos, kurie negali dalyvauti užsiėmime, mokytojas gali mokinį informuoti ir prieš užsiėmimą.

Naudojant ir kuriant SMP svarus yra bendravimas, tačiau ne mažiau svarbus yra ir bendradarbiavimas. Naudodami SMP mokytojai gali sukurti ne tik bendravimo galimybes, bet ir

aplinką, kurioje gali ir bendradarbiauti. Naudojant įvairias komunikacijos priemones mokiniai gali dalintis mokymosi turiniu. Pavyzdžiui, kuriant žiniatinklį mokinys puslapyje talpina informaciją, kuri reikalinga pamokai, o kiti mokiniai gali stebėti klasės draugų talpinamą informaciją ir taip ją pasidalinti. Mokytojai užduodami klausimą diskusijoje, gali rekomenduoti mokiniams nurodyti įvairius šaltinius, kuriuose yra reikalingos informacijos. Taip sukuriama puiki aplinka bendrauti, bendradarbiauti, bet dar labai svarbu, kad SMP gali būti panaudotos kelis kartus.

Skaitmeninės mokymosi priemonės pasirenkamos dėl įvairių priežasčių, bet dažnai, pabrėžiama galimybė yra mokymosi lankstumas. Mokiniai gali pasirinkti jiems patogų laiką, vietą ir mokymosi tempą. Naudojant skaitmenines mokymosi priemones turi būti pasirenkami tokie mokymo modeliai, metodai, technika ir strategija, kurie padėtų atskleisti visas SMP galimybes ir sukurtų lankstų edukacinio proceso valdymą jauniems specialistams (Kerimbayev, 2015). SMP lankstumas yra didelis privalumas, nors pastebima, kad lankstumas ne visada garantuoja mokymąsi. Žmonės jaučia poreikį ir norą mokytis, tačiau nesimoko, nes noras mokytis ir mokymasis nėra tolygūs (Jarvis, 2001). SMP patogumas ir prieinamumas yra didelis plusas norintiems suderinti mokymąsi ir darbą, šeimą, vietą ir laiką, tačiau nuo besimokančiojo priklauso šių galimybių panaudojimas ypač naudojant asinchroninį mokymo metodą.

Naudojant skaitmenines mokymosi priemones mokinys mokosi mokytis. Mokslininkai pristato ir analizuoja terminą – mokymasis visą gyvenimą (angl. Longlife learning) (Longworth 2007, Jarvis, 2001, Jucevičienė, 2007). Mokantis nuotoliniu būdu, virtualioje mokymosi aplinkoje, naudojant SMP, kai mokytojas fiziškai neturi dalyvauti nuolat, mokinys yra atsakingas už savo mokymąsi, jis gali savarankiškai planuoti savo mokymosi procesą. Mokinys tampa atsakingesnis ir taip yra ugdoma jo mokymosi mokytis kompetencija. Nors mokytojo nuolatinis būvimas nėra reikalingas, pasirenkami skirtingi komunikacijos būdai (sinchroninis, asinchroninis, mišrus), svarbu koks turinys ar užduotys pateikiamos naudojant SMP. Siekiant ugdyti mokinių mokymosi mokytis kompetenciją svarbu ir motyvacija. Mokiniams motyvuoti taip pat galime naudoti SMP, vienas iš populiariausių verslumo ugdymo metodų yra verslo simuliacijos, tai puikus įrankis ugdyti mokinius gebančius dirbti komandoje, kuriantis žinias ir motyvuojantis. Situacijų kūrimas ir vaidmenų žaidimas, nėra nauji metodai, bet jie dabar perkeliama į virtualią erdvę, taip mokiniai gali mokytis ir už mokyklos ribų. Skaitmeninės mokymosi priemonių (verslo simuliacija, virtualūs žaidimai, vaizdinė informacija, ir kt.) galimybės (žr. 1.1.3 lentelę) ugdant mokinių verslumą yra labai įvairios. SMP galimybės priklauso nuo to kaip jos naudojamos, SMP gali būti siejamos su technologiniais sprendimais ir el. prietaisais.

1.2.3 lentelė. Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės

SMP galimybė	Galimybių samprata
Valdyti mokymo procesą	Mokytojas gali talpinti, pateikti ir valdyti mokymosi turinį taip, kad jis atitiktų verslumo ugdymo tikslus. Pateiki informaciją naudojant SMP, taip informacija pateikiama naudojant skirtingą šriftą, vaizdinę ar garsinę medžiagą. Mokymosi procesas gali būti diferencijuotas, individualizuotas.

SMP galimybė	Galimybių samprata
Motyvacija	informacinių ir komunikacinių priemonių, skaitmeninių mokymosi priemonių diegimas mokymosi procese skatina mokinius mokytis ir įsitraukti į veiklas
Technologiškumas	Naujausių SMP panaudojimas ugdant mokinių verslumą
Lankstumas/ lygiagretumas	Galimybė mokytis patogiu laiku ir vietoje, iš karto pritaikant naujai įgytus įgūdžius praktikoje.
Komunikacija	Naudojant įvairias komunikacijos priemones mokiniai bendrauja su kitais mokiniais ir mokytojais, taip ugdydami gebėjimą dirbti komandoje, tačiau toks turi būti SMP tikslas, o ne vien priemonė, kuri naudojama bendrauti.
Modulinė struktūra	Galimybė iš atskirų verslumo kursų modulių sudaryti individualius ar grupinius mokymosi planus.
Komandinis darbas	Naudojant SMP ir kuriant tinklaraščius, filmus, verslo įmones, mokiniai bendradarbiauja ir išmoksta dirbti komandoje.
Verslumo gebėjimų įgijimas	Žaidžiant simuliacinius žaidimus, kuriant simuliacines verslo įmones ugdomi verslumo veiklos gebėjimai.
Verslumo žinių įgijimas	Kuriant virtualias verslo įmones mokiniai turi galimybę panaudoti sukauptas žinias praktiškai ar įgyti naujų žinių.
Problemų sprendimas	Žaidžiant simuliacinius žaidimus, kuriant simuliacines įmones mokiniai turi išspėsti iškilusias problemas, priimti sprendimus, taip jie įgyja problemų sprendimo įgūdžių.
Laiko, veiklos planavimas	Mokytojai naudodami SMP gali nustatyti laiką, kuris skirtas atlikti užduotis, taip mokiniai išmoksta planuoti veiklas ir joms atlikti skirtą laiką.
Idėjų realizavimas	Mokiniai įkūrę verslo įmonę turi sukurti produktą, jam pristatyti turi naudoti SMP, taip išmoksta dirbti su įvairiomis programomis, kurias naudoja maketavimui, reklamų kūrimui.
Savęs realizacija	Naudodami SMP mokiniai turi galimybę pristatyti save, kurdami įvairius pristatymus, reklamas, žiniatinklius.
Informacijos transformacija	Kuriant įvairias užduotis verslumui ugdyti mokytojai gali jas perkelti į kitus formatus, pvz., sąvokos gali būti pateikiamos rodant filmą, informacijos vizualizacija
Kūrybiškumas	Naudojant SMP mokytojai gali sukurti aplinką ir užduotis, kur mokiniai turės kūrybiškai galvoti, ar kurti kažką naujo Kurdami objektus, naudojant SMP mokiniai įsitraukia į aktyvią objektų kūrimo veiklą.
Aktyvi mokymosi aplinka	Kurdami objektus, naudojant SMP mokiniai įsitraukia į aktyvią objektų kūrimo veiklą, svarbu kad mokiniai mokytųsi per veiklą, tai padeda realizuoti SMP, įvairios verslo simuliacijos.

Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės yra naudojamos ugdyti mokinių verslumą, naudojant SMP mokytojai gali taikyti aktyvius ugdymo metodus, kurie rekomenduojami ugdant verslumą, taip ugdomi ir mokinių verslumo gebėjimai. Naudodami savarankiškai SMP mokiniai gali realizuoti savo idėjas. Taip pat, mokslininkų siūlomi metodai, paremti įprastiniais verslininkų ir suaugusių mokymosi ypatumais, daro prielaidą, jog didelė dalis aktyvaus mokymosi yra svarbi problemų sprendimui, saviraiškai ir savianalizei (Klapper, Tegtmeier, 2010), o tokiam mokymuisi galima naudoti SMP. Aktyvūs mokymo metodai, kurie yra siūlomi verslumo ugdymo literatūroje, pateikiami naudojant skaitmenines mokymosi priemones, perkeliant tradicinius metodus – vaidmenų žaidimą, verslo įmonės, įmonės plano kūrimą, į virtualią aplinką (Corbett, 2005), sukuriant atvejo studiją, diskusiją ir verslo simuliaciją, galima naudoti skaitmenines mokymosi priemones (Chang, Rieple, 2013; Heinonen, Poikkijoki, 2006). Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės ir jų panaudojimas priklauso nuo mokytojų, mokinių, verslumo ugdymo programos tikslų. Naudojant skaitmenines mokymosi priemones mokytojas gali diferencijuoti užduotis, individualizuoti mokymąsi, skatinti mokinius įsitraukti į mokymąsi veikiant.

2. MOKINIŲ VERSUMO UGDYMO SKAITMENINĖS MOKYMO PRIEMONĖS TYRIMO METODOLOGIJA

Šiame skyriuje pristatomas mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo logika ir dizainas, empirinio tyrimo modelis, aprašoma interviu imties ir atvejo atranka, jų dydis ir charakteristikos, pristatomi tyrimo duomenų rinkimo metodai ir analizės būdas, pagrandžiams tyrimo instrumentas ir tyrimo etika.

2.1. Mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymo priemonėmis tyrimo logika ir dizainas

Mokinių verslumo ugdymas ir mokinių verslumo ugdymui naudojamų skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės modelio nustatymo tyrimo metodai, charakteristika yra grindžiami 1.1 ir 1.2 poskyriuose atlikta mokslinės literatūros analize.

Pirmiausia, buvo susitarta susitikti su pedagogais, kurie ugdo mokinių verslumą ir verslumo ugdyme naudoja skaitmenines mokymosi priemones. Pedagogai buvo apklausti jų pasirinktoje vietoje, pasirinktu laiku, taip siekiant prisitaikyti prie pedagogo ir sukurti tinkamiausią aplinką, kurioje užsimegztų dialogas. Prieš pradėdant interviu pedagogui būdavo dar kartą pristatoma interviu tema, tyrimo tikslai, aptariama tyrimo etika. Po tyrimo pristatymo ir trumpos įžangos pedagogui buvo pateikiami interviu klausimai, klausimai prieš interviu nebuvo rodomi, kiekvienas klausimas buvo klausiamas atskirai, interviuotojas klausimus buvo paruošęs atskirose kortelėse, norint lengviau suprasti klausimą, viena kortelė su klausimu būdavo parodoma respondentui, tačiau ne visi klausimai, siekiant, kad respondentas atsakytų visus klausimus, o ne tik tuos, kurie jam įdomūs. Uždavus klausimą, jei reikia, būdavo patikslinamos klausimo detalės. Interviu pabaigoje padėkojama už pasidalintą patirtį ir nuomonę, būdavo aptariama tolimesnė tyrimo eiga, dalyvavimas užsiimamuose, mokinių refleksijos ir papildomi susitikimai. Interviu laikas nebuvo apibrėžtas, jei po interviu likdavo neatsakytų klausimų ar trūkdavo jų išpildymo, pakartotinai būdavo susitinkama su mokytojais.

Mokyklose arba neradiacinėse aplinkose buvo stebimi mokinių užsiėmimai, po kurių mokiniai atsakydavo į refleksijos klausimus. Mokiniais taip pat buvo pristatomas tyrimas, jo tikslai, susitariama su mokytoja ir mokyklos administracija dėl užsiėmimų stebėjimo ir refleksijos po užsiėmimo. Refleksijos klausimai buvo pateikiami ant atskirų lapų, taip siekiant neapriboti mokinių atsakymų, pagal mokytojos poreikius refleksijos klausimai būdavo pateikiami tradiciniu arba skaitmeniniu pavidalu.

Empirinį tyrimą sudaro tokie etapai: 1) Mokslinės literatūros analizė, 2) duomenų rinkimas (iš dalies struktūruotas interviu, mokinių refleksija, pamokos tyrimas), 3) kokybinė duomenų analizė ir apibendrinimas, 4) rezultatų diskusija, 5) išvados ir rekomendacijos.

2.2. Mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo metodų pagrindimas

Gilesniam problemos ištyrimui pasirinkta daugybinių atvejų studija (angl. *multiple case study*) (Yin, 2014). Ją sudaro trys atvejai – trijų skirtingų mokyklų, priklausančių verslumo ugdymo organizacijai „Junior Achievement“, verslumo ugdymo patirtis. Atvejo studijai, kaip teigia Yin (2014), yra svarbus kontekstas, todėl kaupiami duomenys iš įvairių informacijos šaltinių, renkant informaciją išryškėja atvejo specifika, o analizuojant surinktus duomenis galima gauti informaciją apie problemos ypatybes.

Šis tyrimo būdas pasirinktas dėl jo privalumų. Atvejo studija gali būti taikoma ir kuriant naujas mokslo žinias, ir sprendžiant įvairias praktines situacijas (Yin, 2014), suteikia pagrindą tolimesnėms studijoms (Kardelis, 2016). Atvejo tyrimai yra natūralūs, atidūs, aprašo unikalių atvejų bruožus, sudaro sąlygas daryti tam tikro stebėto atvejo apibendrinamus (Kardelis, 2016). Juose skirtas dėmesys atskiro atvejo subtilumui ir sudėtingumui gali būti esminis analizuojant kai kurias situacijas, kartu pateikia įžvalgų apie panašias situacijas (Kardelis, 2016). Šiame proejkte tiriant trijų atvejų – skirtingų mokyklų verslumo ugdymo patirtis – kiekvienam atvejui buvo skiriama pakankamai dėmesio, buvo galima iš arčiau stebėti mokinių verslumo ugdymo procesą. Prieš naudojant šį tyrimo būdą buvo analizuojami šio tyrimo trūkumai (Kardelis, 2016): „sunku apibendrinti tyrimo rezultatus, rezultatai gali būti selektyvūs ir subjektyvūs, didelė tyrėjo šališkumo tikimybė“.

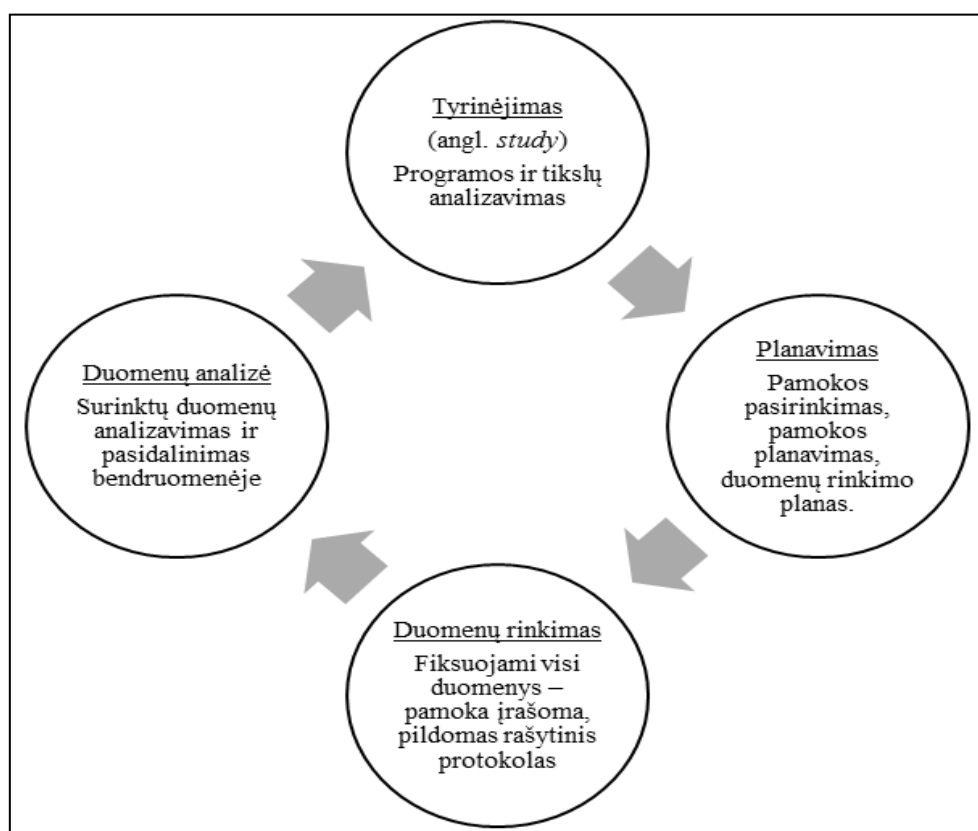


2.2.1 pav. Empirinio tyrimo dizainas

Buvo atlikti šeši žingsniai (Yin, 2014). Pirmiausia, remiantis mokslinės literatūros analize, pateikta 1 dalyje, buvo suformuotas tyrimo planas (žr. 2.2.1 pav.). Antra, susipažinta su atvejo studijos strategija, jos privalumais ir trūkumais. Trečia, pasirinkti tyrimo dalyviai, suformuotas tyrimo instrumentas – interviu ir refleksijos klausimai. Ketvirta, surinkti tyrimo duomenys taikant interviu, refleksijos ir pamokos studijos, stebėjimo metodus. Penkta, duomenys analizuoti taikant kokybinę turinio analizę, pateikiami tyrimo rezultatai. Šešta, visų trijų atvejų rezultatai diskutuojami ir formuluojamos išvados ir rekomendacijos.

Siekiant gauti empirinių duomenų iš skirtingų informacijos šaltinių (Yin, 2014) kiekvienoje iš trijų atvejo studijų taikyti keli metodai. Duomenys rinkti apklausiant mokytojus *iš dalies struktūruoto interviu metodu* (Kvale, Brinkmann, 2009), iš arčiau susipažinta su mokinių verslumo ugdymo metodais, aplinka, procesu, priemonėmis. Interviu metodas pasirinktas, kad būtų nuodugniau pažinti tiriamieji, „Junior Achievement“ organizacijai priklausantys mokytojai. Interviu metodas yra lankstus, todėl tyrėja galėjo patikslinti ir paaiškinti klausimus, kontroliuoti interviu aplinką, naudoti sudėtingesnes klausimų formuluotes nei apklausoje raštu. Prieš tyrimą buvo atsižvelgta ir į šio metodo trūkumus, kad taikant interviu metodą didelės įtakos gali turėti ir interviu ėmėjas (Kardelis, 2016).

Be to, duomenys rinkti naudojant pamokos studijos metodą (angl. *lesson study / lesson research*) ir *pamokos studijos ciklą* (Lewis, 2002) (žr. 2.2.2 pav.), taip buvo galima stebėti ugdymo procesą



2.2.2 pav. „Pamokos studijos ciklas“ (Lewis, 2002)

natūraliomis sąlygomis, tyrėja pildė ugdymo veiklų stebėjimo protokolą (žr. 1 priedą). Pamokos

studijos metodas (angl. *lesson study / lesson research*) yra taikomas norint pasidalyti mokymo ir mokymosi patirtimi, taip surenkant duomenis apie veiksmingiausius ugdymo būdus (Noffke, Somekh, 2013).

Šis tyrimo metodas gana naujas, pirmiausiai pradėtas taikyti Japonijoje. Iš japonų kalbos dažniausiai šio metodo pavadinimas verčiamas kaip pamokos studija (angl. *lesson study*) arba pamokos tyrimas (angl. *lesson research*), šiame darbe naudojamas pavadinimas – *pamokos studija*. Metodas yra vienas iš pedagoginės veiklos tyrimo tobulinimo būdų, mokslininkai ir mokytojai šį metodą naudojo norėdami iširti savo darbą ir pasidalinti sukaupta patirtimi, vėliau šis metodas tapo tarptautinis, jį perėmė ir kitos valstybės, šis metodas naudojamas mokslininkų ir mokytojų, siekiant skleisti patirtį ir išvalgas, kaip mokymąsi (Lewis, Perry, Hurd, O'Connell, 2006). Metodas pasirinktas, nes juo galima tirti švietimo problemas, mokytojai gali bendradarbiauti su išorės specialistais, pasidalyti savo patirtimi ir strategijomis ugdymo tikslams pasiekti. Šio metodo trūkumai – sunku tirti skirtingų dalykų pamokas ir jas palyginti, taip pat turi įtakos skirtingos mokytojų patirtys (Noffke, Somekh, 2013). Renkant duomenis buvo atliekami tokie žingsniai: stebimi mokiniai ir mokytojas kito mokytojo (šiuo atveju tyrėjos), pamoka planuojama bendradarbiaujant (šiuo atveju tyrėja iš dalies prisidėjo prie pamokų planavimo, susipažino su pamokos planu), prieš renkant duomenis buvo nustatomas stebėjimo tikslas, visi duomenys buvo užfiksuojami (rašytiniais protokolais ir garso įrašais), surinkti duomenys išanalizuoti ir pristatyti mokytojui ir tyrimo rezultatuose.

Po užsiėmimų mokiniai raštu atsakė į refleksijos klausimus (žr. 2 priedą), taip surinkti duomenys, kokius gebėjimus, žinias, supratimą, mokiniai įgyja ir kokie metodai jų požiūriu yra veiksmingiausi ugdant verslumą. *Refleksija* – metodas padeda apmąstyti įgytą patirtį, geriau pažinti ir valdyti save, diagnozuoti savo klaidas (Bubnys, Žydžiūnaitė, 2012). Surinkti refleksijos duomenims naudotas apklausos raštu metodas, tyrimo dalyviams buvo pateikti refleksijos klausimai ir prašoma juos užpildyti (Kardelis, 2016).

Interviu vykdytas atliekant duomenų rinkimo ir analizės žingsnius (Kvale, Brinkmann, 2009). Pirmas žingsnis: apklausti tyrimo dalyviai, kurie ugdydami mokinių verslumą naudoja skaitmenines mokymosi priemones, todėl prieš interviu buvo susisiekiama ir bendraujama su respondentais, siekiant patikrinti ar respondentai atitinka tyrimo kriterijus. Antras žingsnis, renkama informacija, tai respondentų patirtis, pastebėjimai ugdant mokinių verslumą, kadangi tyrimo dalyviams klausimai nebuvo pateikiami iš anksto, jie atsakinėjo be specialaus pasiruošimo. Trečias žingsnis, tyrėja interviu metu įrašinėjo pokalbį, pagrindines mintis tyrėja pasižymėjo raštu, po interviu pokalbis buvo transkribuotas (žr. 3 priedą), siekiant išvengti tyrėjo interpretacijos neatitikimų, po transkripcijos interviu dar kartą buvo nusiųstas respondentui, kad jis patvirtintų ar tikrai taip buvo supastas. Ketvirtas žingsnis, tyrėjas dar kartą išklausė interviu įrašą ir jį daug kartų skaitė ir nustatė prasminius turinio analizės vienetus. Penktas žingsnis, išanalizavus gautą informaciją buvo atliekama turinio

analizė, išskirtos kategorijos ir subkategorijos (Mayring, 2014), atsakymai analizuojami remiantis teoriniu modeliu ir interviu klausimais. Mokinių refleksijos buvo surinktos iš karto po pamokų ar užsiėmimų. mokiniai atsakė į refleksijos klausimus per vidutiniškai 7 – 10 minučių. Analizuoti rašytiniai pamokų stebėjimo protokolai, kurie buvo surinkti pamokos studijos metodu.

Minėtais metodais sukaupti duomenys buvo analizuojami taikant *kokybinę turinio analizę* – naudojant šią analizę sistemingai nagrinėjamas surinktų duomenų (tekstinių dokumentų) turinys, taip nustatant tekstų, prasmių, bendrinių temų ryšius ir juos analizuojant (Žydžiūnaitė, Sabaliauskas, 2017) mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo lauke. „Kokybinės turinio analizės tikslas – sisteminant ir apibendrinant tyrimo medžiagą, apibūdinti reiškinius, atskleisti, kokias prasmes žmonės suteikia šiems reiškiniams“ (Žydžiūnaitė, Sabaliauskas, 2017). Kokybinės turinio analizės privalumai: duomenų analizės procedūros leidžia tyrėjui sutraukti didelės apimties informaciją, pagal turinį ir prasmę jungti tyrimo duomenis į subkategorijas ir kategorijas (Mayring, 2014, Žydžiūnaitė, Sabaliauskas, 2017), formuluoti empiriniais duomenimis pagrįstas išvadas.

2.3. Tyrimo imties charakteristikos

Tyrimė atlikta atvejo studija, buvo stebimi trys atvejai (A1, A2, A3). Tyrimo dalyvių buvo ieškoma naudojant „sniego gniūžtės“ metodą. Buvo ieškoma mokytojų ir organizacijų vedant į internetinę paiešką raktinius žodžius: „verslumas“, verslumo ugdymas“ ir kt. Susisiekiama su švietimo institucijomis, kurios nukreipė į mokyklas ar organizacijas, buvo gautos rekomendacijos ir mokytojų, kurie ugdo mokinių verslumą, kontaktai. Toks imties pasirinkimo būdas, laikomas nepatikima imtimi, nereprezentuoja populiacijos (Kardelis, 2016). Todėl toliau taikyta kriterinės atrankos metodas, imtis formuojama gretinant atvejus, kurie atitinka nustatytus kriterijus, tokia atranka padeda užtikrinti tyrimo duomenų kokybę (Žydžiūnaitė, Sabaliauskas, 2017). Trijų atvejų atrankos kriterijai: mokytojais turėjo priklausyti „Junior Achievement“ organizacijai, turėti ne mažesnę nei 7 metų darbo patirtį, turėti vyresniojo mokytojo kvalifikaciją arba aukštesnę. Mokiniai turėjo būti atrinktų mokytojų ugdytiniai, dalyvaujantys tyrimų atvejų užsiėmimuose, sutinkantys dalyvauti tyrimė. Šio tyrimo metu nebuvo siekiama reprezentuoti visų mokytojų, kurie ugdo mokinių verslumą.

2.3.1 lentelė. Trijų atvejų dalyvių charakteristikos

Tyrimo dalyvis	Kvalifikacijos kategorija	Darbo patirtis	Klasė	Mokinių skaičius	Kodas	Atvejis
T1	Mokytoja ekspertė	35 metai	10	6	X1,X2...X6	A1
T2	Mokytoja metodininkė	10 metų	10	16	Y1, Y2...Y16	A2
T3	Vyresnioji mokytoja	9 metai	10	11	Z1, Z2...Z11	A3

Tyrimui pasirenka „Junior Achievement“ organizacija, nes esminės organizacijos kompetencijos yra finansinis raštingumas, pasirengimas karjerai ir verslumas, joms ugdyti ir buvo sukurtos „Junior

Achievement“ programos. Viena iš programų yra „Mokomoji mokinių bendrovė (MMB)“ – tai mokinių sukurtas verslas, skatinantis ugdyti mokinių verslumą ir suprasti ekonomiką iš praktinės pusės. Taikant „Junior Achievement“ programą „Mokomoji mokinių bendrovė“, mokytojas yra konsultantas, naudodamas šią programą turi galimybę įtraukti mokinius į aktyvią veiklą, ugdyti iniciatyvius ir savarankiškus mokinius, supažindinti juos su patyrusiai verslo atstovais, prisidėti prie verslumo didinimo. Mokiniai įgyja praktinės verslumo patirties, gali realizuoti savo idėjas, įgyja komandinio darbo ir vadovavimo patirties, suvokia ekonomiką praktiškai, turi galimybę dalyvauti tarptautinėse konkursuose ir mugėse.

Tyrimo imtis: 3 mokytojai, kurių darbas buvo stebimas (užsiėmimas banko patalpose, užsiėmimas mokykloje, MMB pasiruošimas konkursui). Mokytojai dalyvavo interviu prieš užsiėmimus. Tyrimo dalyviai 38 mokiniai (amžiaus vidurkis 17 metų), kurie atsakė į refleksijos klausimus raštu ir buvo stebimi užsiėmimų metu, neišskiriama, kokios lyties buvo mokiniai, nes lytiškumas neturi reikšmės tyrimui (žr. 2.3.1 lentelę).

2.4. Tyrimo instrumento pagrindimas

Interviu apklausoje dalyvavo mokytojai (I etapas) turintys patirties ir sėkmingai vykdančys „Junior Achievement“ organizacijos verslumo ugdymo programą, stebėti mokytojų organizuojami užsiėmimai, kurių metu ugdomi mokinių verslumo gebėjimai, refleksiją raštu atliko šių mokytojų mokiniai (amžiaus vidurkis 17 m.) (II etapas). Mokiniai turi patirties verslumo ugdymo programų dalyvavime.

Pateikiami interviu klausimai (žr. 2.4.1 lentelę) pedagogams, kurie ugdo mokinių verslumą: mokytojams ekspertams, mokytojams metodininkams.

2.4.1 lentelė. Interviu klausimų pagrindimas

Klausimai	Tikslas
1. Kokiais dokumentais remiantis ugdote mokinių verslumą?	išsiaiškinti, kokiais dokumentais (programomis) remiantis ugdomas mokinių verslumas. siekiama sužinoti plačiau apie naudojamus dokumentus ir patikrinti mokytojo verslumo ugdymo turinio planavimo ir tobulinimo kompetenciją, kurią sudaro mokėjimas ir sugebėjimas parengti mokymo programą remiantis ugdymą reglamentuojančiais dokumentais.
2. Kaip organizuojate mokinių verslumo ugdymą?	išsiaiškinti verslių mokinių ugdymo proceso eigą
3. Kodėl, Jūsų nuomone, svarbu ugdyti mokinių verslumą? Kokius būtent gebėjimus Jūs ugdote? Kaip manote, ar galėtumėte suskirstyti verslumo gebėjimus į kūrybiškumo inovatyvumo ir problemų sprendimo?	išsiaiškinti verslumo ugdymo svarbą, kokius gebėjimus kaip reikalingiausius versliam žmogui išskiria respondantai, kokia šių gebėjimų svarba gyvenime.
4. Kokią aplinką sukuriate mokinių verslumui ugdyti?	išsiaiškinti, kokioje aplinkoje yra ugdomi verslūs mokiniai, ką respondantai priskiria tokiai aplinkai
5. Kokios kliūtys atsiranda ugdant mokinių verslumo gebėjimus? (Pvz., metodai, aplinka, priemonės).	išsiaiškinti mokinių verslumo ugdymo ypatybes, kylančias problemas ugdymo procese, organizuojančių asmenų įtaką.
6. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums geriausiai sekasi naudoti ugdant mokinių verslumą?	išsiaiškinti skaitmeninių mokymosi priemonių galimybių naudojimą verslių mokinių ugdyme, kokios priemonės

Klausimai	Tikslas
7. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums sunkiausia naudoti ugdant mokinių verslumą? Su kokiomis priemonėmis patinka dirbti mokiniams?	dažniausiai naudojamos, kurios yra veiksmingos, kurias naudojant iškyla problemų, kokios yra SMP galimybės
8. Koku būdu mėgstate dirbti Jūs? Koku būdu mėgsta dirbti mokiniai?	išsiaiškinti, kokius metodus ir priemones naudojant ugdymas yra sėkmingiausias, kaip motyvuojami mokiniai ir mokytojai.

Klausimai yra tyrimo instrumentas, kurį naudojant tiriama mokytojų patirtis organizuojant mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis. Norima išsiaiškinti, kokia aplinka kuriama ugdant mokinių verslumą, kokios skaitmeninės mokymosi priemonės yra naudojamos, su kokiomis kliūtimis yra susiduriama ugdant mokinių verslumą, kaip naudojamos skaitmeninės mokymosi priemonės ir kokios jų galimybės, apribojimai, ugdant verslumą. Iš mokslinės literatūros analizės gautų duomenų suformuoti klausimai ir tikslai.

Stebimi mokytojų organizuojami užsiėmimai, kurių metu ugdomas mokinių verslumas, po užsiėmimo mokiniams pateikti refleksijos klausimai (žr. 2.4.2 lentelę), taip siekiama išsiaiškinti, mokinių požiūrį į verslumą, verslumo gebėjimus ir gebėjimų panaudojimą.

2.4.2 lentelė. Refleksijos klausimų pagrindimas

Klausimai	Tikslas
Kas užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl? Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?	Siekiama išsiaiškinti, kas mokiniams veiklų metu yra svarbu, ką jie pastebi, ar mokiniai pastebi naudojamas SMP.
Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus) Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus? .	Norima išsiaiškinti, ką mokiniai priskiria naujai informacijai, kas mokiniams yra nauji dalykai, ar jie tai pritaiko už mokyklos ribų. Siekiama išsiaiškinti, kokius elementus verslumo ugdymo aplinkoje pastebi mokiniai.
Kodėl tokie užsiėmimai Jums patinka? Kuo tokie užsiėmimai yra naudingi?	
Kas Jums šiandien buvo sunkiausia? Kodėl? Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?	Siekiama išsiaiškinti, kas mokiniams užsiėmimų metu nepatinka, kokias problemas ugdymo procese mato mokiniai, su kokiomis kliūtimis susiduria.
Kaip manote, kokių gebėjimų įgyjate per verslo ir ekonomikos pamokas? Kokius gebėjimus įgijote dirbdami MMB?	Siekiama išsiaiškinti, ar mokiniai pastebi verslumo ugdymo svarbą, kokius gebėjimus mokiniai įgauna užsiėmimų metu.

2.4.3 lentelė. Protokolo tikslai

Protokoluojama	Tikslas
Metodai	Ištirti, ar mokytojai naudoja verslumo ugdymui metodus, kuriuos pristato interviu metu.
Aplinka	Stebėti, kokioje aplinkoje dirba mokiniai.
SMP galimybės	Ištirti, kokias SMP galimybes mokytojas ir mokiniai naudoja dirbdami.

Pamokos studijos metu, surinkti duomenys buvo protokoluojami, vėliau analizuojama surinkta informacija, analizuojama mokinių verslumo ugdymo aplinka, naudojami metodai ir skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės. Užsiėmimo metu stebima (žr. 2.4.3 lentelę): ar mokytojai naudoja verslumo ugdymui metodus, kuriuos pristato interviu metu, kokioje aplinkoje dirba mokiniai, kokias SMP galimybes mokytojas ir mokiniai naudoja dirbdami.

2.5. Tyrimo etika

Atliekant tyrimą buvo gautas mokyklos vadovų, administracijos ar mokytojų sutikimas atvykti į mokyklą ir bendrauti su tyrimo dalyviais (mokytojais ir mokiniais). Siekiant nepažeisti interviu ir refleksijos dalyvių teisių, tyrimo metu buvo laikomasi tyrimo etikos principų (Gaižauskaitė, Valavičienė, 2016; Kardelis, 2016).

Dalyvių sutikimas, visi dalyviai sutiko dalyvauti tyrime, taip pat gautas organizacijų vadovų sutikimas. Tyrimo dalyviai buvo supažindinti su tyrimo eiga, pristatytas tyrimo tikslas ir turinys, tyrimo funkcija, paaiškinta, kad surinkti duomenys bus analizuojami ir pristatomi tyrėjos. Saugomas tyrimo dalyvių orumas ir kiti interesai, jų tapatybė neatsispindi tyrimo rezultatuose, garantuotas dalyvių anonimiškumas ir neliečiamumas pasibaigus tyrimui. Konfidencialumas, visi pateikti atsakymai tyrime bus pristatyti taip, kad dalyviai nebūtų identifikuoti, tyrime nebus atskleista dalyvių tapatybė ar įstaigos, kurias jie atstovauja. Tyrimo dalyviai pasirinko jiems patogų laiką ir aplinką, kurioje buvo atliktas tyrimas, taip surinkta informacija yra tikslesnė, dalyvių nedirgino išoriniai dirgikliai, taip buvo sutelktas visas dėmesys į interviu klausimus ir refleksiją, užsiėmimų stebėjimą. Dalyviai patys galėjo pasirinkti, kur vyks tyrimas asmeninėje ar viešojoje erdvėje. Jei buvo parinkta netradicinė aplinka, tai buvo vienas iš tikslų, viskas buvo suplanuota ir suderinta. Laisva valia, dalyviai pakvieti dalyvauti tyrime ir apie jį sužinoję visą informaciją, galėjo atsisakyti dalyvauti, taip pat įspėti jei tyrime naudojami instrumentai (klausimai) yra netinkami ar ne etiški. Privatumas, tyrimo metu interviu ir pamokų stebėjimas buvo įrašomas naudojant diktofoną, taip informacija pateikiama tiksliau, tačiau įrašai nenaudojami viešai, prieinami tik tyrėjai.

3. MOKINIŲ VERSLUMO UGDYMO SKAITMENINĖS MOKYMOSI PRIEMONĖS TYRIMO REZULTATAI IR DISKUSIJA

Šioje dalyje pateikiama trijų atvejų analizė. Pateikiami kiekvieno atvejo rezultatai, nagrinėjant duomenis, sukaupus šiais metodais: iš dalies struktūruotu interviu, mokinių refleksijomis, pamokų studijomis. Rezultatai diskutuojami ir šios diskusijos pagrindu formuluojamos išvados ir rekomendacijos.

3.1. A1 atvejis: „Orientacija į realų produktą ir mokinių laisvę pasirinkti“

Pirmasis verslumo ugdymo atvejis (A1) pavadintas „*Orientacija į realų produktą ir mokinių laisvę pasirinkti*“, pagal kokybinės turinio analizės atskleistus požymius. Mokykla, kurioje buvo atliekamas tyrimas, kuria modernias ugdymo(si) aplinkas ir yra atvira naujovėms, ugdanti motyvuotą gyvenimo sėkmei žmogų. Mokykla orientuota į aukščiausius, pagal galimybes, mokymosi pasiekimus, kritiškai ir atsakingai mąstantį, prisitaikantį prie besikeičiančios visuomenės standartų, bet išlaikantį tautinę, patriotinę savimonę Lietuvos pilietį.

Tyrimo dalyvė (T1) turi ekonomikos mokytojos ekspertės kvalifikacijos kategoriją, priklauso organizacijai „Junior Achievement“, prie kurios mokykla prisijungė 2000 m., o mokytoja tapo „Mokomųjų mokinių bendrovių“ (toliau tekste – MMB) konsultante, nuo to laiko jos koordinuojamos MMB keturis kartus išrinktos geriausios Lietuvoje. Tyrimo dalyvė yra miesto ekonomikos mokytojų metodinio būrelio pirmininkė. Ugdydama mokinių verslumą ir konsultuodama MMB mokytoja naudoja „Verslo modelio drobę“ (angl. *business model canvas*).

Toliau pateikiami **interviu duomenų** (žr. 3 priedą) **analizės rezultatai** (žr. 3.1.1 lentelę). Nustatyta, kad mokomojoje mokinių bendrovėje mokiniai įgyvendina visą verslo valdymo ciklą, todėl mokytoja, organizuodama mokinių verslumo ugdymo procesą, didelį dėmesį skiria mokymosi veikloms, aktyviems mokymosi metodams. Edukacinis tikslas, pateiktas organizacijos „Junior Achievement“ programoje, – sukurti verslo idėją ir praktiškai ją realizuoti, mokytoja pateikia šį tikslą mokiniams. Mokytoja sukuria aplinką, kurioje mokiniai bendraudami tarpusavyje ir su mokytoja turi įgyvendinti šį tikslą. Produkto kūrimas mokiniams, įkūrusiems MMB, yra tam tikras inovacijos diegimas, mokiniams, tai nauja praktika ir procesas, kurį mokiniai mokosi vykdyti nuo pat idėjos sukūrimo.

Ugdant mokinių verslumą sukuriami aplinka (žr. 3.1.1 lentelę), kurioje bendradarbiauja mokytojai ir mokiniai, mokiniai gali laisvai veikti aplinkoje, sukuriama lankstaus mokymosi aplinka, mokinys gali suklysti ir už tai nėra baudžiamas, rekomenduojama, kad mokymosi aplinka būtų neformali. Verslumui ugdyti sukuriami smalsumą skatinanti aplinka, kaip teigia tyrimo dalyvė: „*Darbinga aplinka, šiaip turbūt, gal smalsumo patenkinimas, svarbu aplinkoje. Aš praktiškai jos jau nekuriu, patys mokiniai ją sukuria.*“ (T1). Aplinka turi būti kuriama taip, kad skatintų mokinių

savarankiškumą ir savivaldumą: „ <...> dabar jau yra daug bendrovių, aš neturiu tokios konkrečios pamokos, todėl mokiniai ateina, kada jiems patogiu, nes mokiniai iš skirtingų klasių ir jie ateina tada, kai jie yra laisvi.“ (T1). Mokytoja neriboja mokinių, o priešingai, skatina būti savarankiškesnius: „Mokytojas ugdo sąmoningumą, nes skatina mokinį įkūrus bendrovę pačiam viskuo rūpintis.“. Verslumui ugdyti skirta aplinka yra kuriama pačių mokinių, mokiniai aplinkoje patenkina savo smalsumą, konstruoti savo naujas žinias, įgyti naujų gebėjimų.

3.1.1 lentelė. A1 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Laisva aplinka	Mokiniai gali pasirinkti mokymosi metodą
	Mokiniai pasirenka SMP
	Mokiniai gali derinti konsultacijų laiką
Netradicinė aplinka	Mugės
	Konkursai
	Seminarai
	Verslo įmonės
Mokytojas - konsultantas	Mokiniai ateina pas mokytoja konsultuotis dėl vykdomų veiklų/
Mokytojas – tyrėjas	Stebi mokinių verslumo ugdymo aplinkas
Mokytojas – fasilitatorius	Dirba su grupėmis, įgalina panaudoti geriausia, ką sugeba grupė
Produktų kūrimas	3D spausdintuvai
Komunikacija	„Messenger“ ir kt. priemonės
Realių situacijų simuliacija	Verslo simuliacija „VEMP“, „TITAN“.
Prezentacija	Produkto pristatymas, produkto reklama
Gebėjimai	Atsakingumas
	Iniciatyvumas
	Siekti užsibrėžto tikslo
	Priimti sprendimus
	Problemų sprendimas
	Laiko planavimas
	Kūrybiškumas
	Darbų pasiskirstymas komandoje
	Naudotis komunikacijos priemonėmis
	Bendravimas su skirtingo amžiaus žmonėmis
	Savęs pristatymas
Aktyvūs metodai	Verslo įmonės imitavimas
	Komandinis darbas
	Problemų sprendimas
	Atvira mokinių iniciatyva
	Mokymasis bendradarbiaujant

Kategorija	Subkategorija
Negali pasireikšti verslumo gebėjimai	Neapsisprendimas
	Savęs nepažinimas
Mokinių vidinės nuostatos	Nemoku, negaliu

Mokytoja kurdamą mokinių verslumo ugdymo aplinką, pastebi, kad mokiniams būtina formuoti įvairių gebėjimų, todėl ugdant mokinių verslumą jie yra integruojami. Ugdant verslumą integruojami tokie gebėjimai, kaip komunikacija užsienio kalba, skaičiavimas, informacinių technologijų panaudojimo gebėjimas. Tyrimo dalyvė teigia: „*per MMB mokiniai išmoksta komunikuoti ne tik tarpusavyje, bet yra ir tarptautinių konkursų, kur jie komunikuoja ir anglų kalba. IT naudojimas kuriant filmukus, maketuojant, taip pat svarbu ir menai, kuriant produktus, stendus. Net dažnai mokiniai išmoksta vaidinti, juk yra dalykų, kurių jie nežino, bet turi kalbėti užtikrintai, lyg viską žinodami. O galų gale gebėjimas skaičiuoti reikalingas, kad susiskaičiuotų pinigus.*“ (T1).

Analizuojant interviu duomenis pastebima, kad tyrimo dalyvė (žr. 3.1.1 lentelę) pabrėžia mokytojo pagalbininko, fasilitatoriaus vaidmenį, taip skatina mokinių atsakingumą: „*... jie patys dirba ir nieko čia kurti nereikia, mokytojas, tiesiog moderatorius, kuris pastumia, primena (ar padarei darbą?), todėl aplinkos kurti jau nebereikia.*“ (T1). Galima pastebėti, kad mokytoja kuria aplinką, kurioje mokiniai laisvai dirba, o mokytojos vaidmuo – konsultuoti, stebėti ugdymo procesą ir palaiko dialogą su mokiniais.

Ugdymo aplinkoje mokiniai veikia laisvai, taip pasireiškia jų iniciatyvumas. Analizuojant interviu pastebima, kad MMB kūrimasis yra spontaniška mokinių iniciatyvumo raiška: „*Kai yra viena bendrovė yra kur kas paprasčiau, todėl vis galvoju, kad reiktų grįžti prie vienos bendrovės, bet, va, jų prisikepa kažkaip pačių ir jie savaimė kuriasi. Jau iš anksto ateina ir sako, kad mes norėsime, jie galvoja, kad norės. Stimulus yra didelis, nes vaikai daug laimi <...>.*“ (T1). Įkurtos ir veikiančios MMB yra mokinių iniciatyvumo rezultatai, taip pat vyksta palanki mokinių komunikacija: „*todėl vis sklinda kalbos.*“ (T1), taip mokiniai bendraudami tarpusavyje sužino apie MMB sukūrimo galimybes, taip vyksta mokiniams palanki vidinė komunikacija, jie pasidalina gerąja patirtimi ir auga mokinių iniciatyvumas.

Verslumas yra asmeninis išteklius, tai viena iš verslumo sampratų, kuriai priskiriamas ir ekonominis mąstymas, kaip teigia: „*Verslumas yra vienas iš išteklių, tai gebėjimas savyje surasti, tai kame aš esu geriausias, tai ekonominio mąstymo ugdymas.*“ (T1).

Kuriant MMB, yra didinamas mokinių saviveiksmingumas, savo gebėjimų pažinimas: „*Mokinių verslumas ugdomas per projektines veiklas, kada vaikai yra priversti kažkaip kitaip veikti, jie atlieka rinkos tyrimus. Mokiniai dažniai sako, kad nemoka, bet kai ima daryti, jie padaro, jie gilinasi, juk tobulėjimui nėra ribų. Taip mokiniai dirbdami pradeda kūrybiškai mąstyti ir supranta, kad gali padaryti.*“ (T1). Didinamas mokinių saviveiksmingumas parodo, kad labai svarbu ugdant mokinių

verslumą yra mokymasis veikiant (angl. *Learning by doing*), nors iš pradžių mokiniai baiminasi, tačiau pradėję gilintis ir analizuoti situaciją, jie tobulėja ir pradeda kūrybiškai mąstyti.

Efektyvus verslumo ugdymas vyksta pakeitus mokymosi aplinką. Veiklos už mokyklos ribų, anot tyrimo dalyvės, – tai išskirtinis ugdymo veiksmingumas, todėl mokytojai, kurie mokytoja dažnai su mokiniais vyksta į konkursu, mugės, kuriose ugdymas yra veiksmingesnis: „*Vienos dienos veiklos (seminarai, konkursai ir kiti) atstoja mėnesį mokykloje, tai yra svertas.*“ (T1). Taip pat dirbant už mokyklos ribų, kai mokiniai turi pristatyti atliktą darbą ne vien savo klasės draugams, jie jaučia didesnę atsakomybės jausmą, atsiranda darbų pasidalinimas: „*Jau pastebiu, kad mokiniai, kai prižada ir nespėja pradeda ieškoti komandoje pagalbos, atsiranda pasidalinimas, atsakomybės jausmas ugdomas.*“ (T1). Analizuojant atsakymų turinį galima pastebėti išorinio ugdymo veiksmingumą ugdant mokinių verslumą.

Skaitmeninės mokymosi priemonės šiame atvejuje naudojamos kuriant produktus (juos modeliuojant) (žr. 3.1.1 lentelę). Įvairios kompiuterinės technologijos yra naudojamos produktams kurti: „*Naudojame 3D „printerius“, yra bendrovė, kuri naudoja kompiuterines programas, kurios išbraižo paveikslėlius ant paviršių.*“ (T1). Mokiniai gamina įvairius produktus, taikydami naująsias technologijas, o skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas yra pačių mokinių pasirinkimas: „*Mokiniai dirba su įvairiomis programomis, jie turi susimaketuoti standus, jie turi naudoti įvairias programas pristatymams, jie turi susimaketuoti bendrovės ataskaitą, kuri atrodytų tvarkingai. Eina ir į technologijų kabinetus, kur yra automatizuotų įrenginių.*“ (T1). Mokiniai patys ruošiasi įvairiems pristatymams (tiek produkto, tiek bendrovės), jie renkasi patys įvairias programas, kurias naudos kurdami pristatymus: „*Mokiniai naudoja įvairias priemones komunikacijai - „Messenger“, jie nori, kad kuo daugiau informacijos būtų suskaitmeninta, įvairūs vadovėliai ir pratybos, jiems jau nebereikia popietinių vadovėlių, kurie ir fiziškai apkrauna.*“ (T1). Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas tiek mokiniams, tiek mokytojais ugdant mokinių verslumą yra labai natūralus dalykas, SMP natūraliai integruojamos į verslumo ugdymo aplinką.

Skaitmeninės mokymosi priemonės naudojamos mokymosi medžiagai suvokti ir įsisavinti ugdant mokinių verslumą. Verslo simuliacijos, kurios naudojamos ugdant mokinių verslumą, suteikia galimybių ugdyti mokinių supratimą apie investavimą: „*„Vemp“, tai skaitmeninės ekonomikos pratybos, kuriuose jie gauna virtualių pinigų ir jie juos investuoja, o programa „Titan“ yra naujesnė praplėsta „Vemp“ versija, tai kompiuterinis įmonės modeliavimas*“ (T1). Mokiniai modeliuoja įmones, taip yra ugdomi jų analitiniai gebėjimai, mokytoja teigia: „*<...> simuliacijose vaikai įkuria įmones ir rungtiasi tarpusavyje, jie nežino, kas kokius sprendimus priims, todėl jie turi viską analizuoti.*“ (T1). Skaitmeninės mokymosi priemonės gali būti naudojamos gebėjimams ugdyti ir sukurti realioms verslo situacijoms, taip mokiniai geriau įsisavina informaciją apie vykstančius procesus.

Mokinių verslumo ugdymas svarbus, nes padeda ugdyti aktyvią mokinių poziciją gyvenime, kaip teigia tyrimo dalyvė: „*Verslumą reikia ugdyti, pirmiausia, tai turbūt gyvenimas verčia, nes išėjai iš mokyklos, tu turi gebėti save parduoti, turi gyventi sudėtingam žinių visuomenės gyvenime, arba „moki“ arba „moki“ sako.*“ (T1). Pradėjęs komandoje dirbti mokinys gali formuotis atsakomybės už savo gyvenimą jausmą: „*Arba kuprą lenki svetimam arba tau gali kažkas lenkti, antras variantas yra geresnis, turbūt, todėl turi turėti savo idėjų, turi gebėti jas įgyvendinti, gebėti susirinkti komandą ir čia visai nesvarbu, kad planuoji būti gydytojas ar dar kas nors, tu vis tiek turi gebėti, čia gyvenimo mokykla.*“

Taip pat įgyvendinant MMB veiklas ugdomi mokinių visuomeniniai gebėjimai (žr. 3.1.1 lentelę). Ypač gebėjimas dirbti komandoje mokiniui reikalingas atliekant įvairius mokymosi bendrovių darbus, kai kuriamas produktas: „*Kai susiformuoja komanda, vieni turi kūrybinės ugnelės kažką daryti, kažkas turi puikių idėjų, bet niekad neužbaigia, o komanda padeda užbaigti.*“ (T1). Dirbant MMB ir kuriant verslą nuo idėjos iki realaus produkto įgyvendinimo, yra išugdomi įvairūs mokinių gebėjimai, mokytoja pastebi: „*Kai vaikai išmoksta parduoti produktą, jie tada sugeba ir save pristatyti, jie sugeba komunikuoti su įvairiais žmonėmis.*“ (T1).

Vienas iš verslumui priskiriamų gebėjimų yra savęs, savo vertės visuomenei pristatymas. Mokiniams dalyvaujant MMB veikloje, vyksta įvairūs produktų ir bendrovių pristatymai, taip mokiniai mokosi aktyviai bendrauti: „*Tai pasirengimas gyvenimui, kad aš išėjęs nestovėsiu prie kampo ir lauksiu, gal kas nors, ką nors. Vieni stovi ir laukia, turi puikų produktą, kuris yra kokybiškas, puikiai atrodo, viskas yra, bet va stovi ir laukia, kad ateitų patys pirkėjai. Turi mokėti įrodyti vartotojui, kad mano produktas tau labai reikalingas ir tau jo reikia.*“ (T1). Mokiniai išmoksta bendrauti ne tik su bendraamžiais, bet su įvairaus amžiaus kartomis: „*Pliusas yra tas komunikavimas, gebėjimas susikalbėti, pavyzdžiui, turi produktą skirtą mažiems vaikams, turi juos pašnekinti, kad paskui jie tėvams neduoda ramybės. Tu turi mokėti kalbėti su bendraamžiais, kurie yra „kieti“, o tu čia ką, dirbi, bet turi parodyti, kad gali būti jiems naudingas, juk tu „kietuoli“ pinigais imi iš tėvų ir ateini pas mane prekės įsigyti. Turi mokėti bendrauti su verslininkais, su tais kurie jau yra suaugę žmonės ir galvoja, na ką ten vaikas gali, kokios naudos duoti, turi mokėti pakeisti tokias mintis, nuomonę.*“ (T1). Mokiniai išmoksta ne tik save pristatyti skirtingoms auditorijoms, bet ir bendrauti su jomis.

Gebėjimas planuoti yra svarbus versliam žmogui būdingų gebėjimų, kurį tikslingai ugdo tyrimo dalyvė: „*jei mokinys puikiai dirba, vadinasi, sugeba puikiai susiplanuoti laiką.*“ (T1).

Bendrovėse ugdomas mokinių gebėjimas siekti savo užsibrėžtų tikslų ir įgyvendinti sumanymus iki galo: „*Kai susiformuoja komanda, vieni turi kūrybinės ugnelės kažką daryti, kažkas turi puikių idėjų, bet niekad neužbaigia, o komanda padeda užbaigti*“ (T1). Komandinis darbas padeda realizuoti savo idėjas, todėl svarbu ne tik darbas komandoje, bet ir gebėjimas komunikuoti su komandos nariais, kaip teigia mokytoja: „*Kai vaikai išmoksta parduoti produktą, jie tada sugeba ir save pristatyti, jie*

sugeba komunikuoti su įvairiais žmonėmis.“ (T1). Susipina asmeniniai (siekti užsibrėžto tikslo) gebėjimai, bendravimo ir visuomeniniai gebėjimai (gebėjimas veikti pagal instrukcijas, suvokti kolektyvo bendravimo principus, išmokti pasiskirstyti darbus komandoje).

Viena iš verslumo ugdymo sąlygų yra bendradarbiavimas (bendradarbiavimas su verslu, mokytojų ir mokinių bendradarbiavimas). Bendradarbiaudami su verslu, mokiniai gali mokytis matydami realias situacijas, mokytoja teigia: *„aš iš pradžių rugsėjo mėnesį ieškau verslininkų, kurie paremtų mokinius, o vėliau mokiniai patys užmezga ryšius. Tada jie pamato, kas jiems įdomu, atsirenka ir eina ten, kur jiems įdomu.*“ (T1). O bendraudami su verslininkais realiose situacijos, mokiniai mato, kaip viskas vyksta, todėl įvairios realios situacijos ugdo gebėjimą pasirinkti, priimti sprendimus: *„Vaikai pradeda atsirinkti, kas jiems yra svarbu, tai čia irgi yra gebėjimas žmogaus, atsirenka, tai ko man reikia, ieško alternatyvų.*“ (T1).

Verslumui ugdyti dėl veiksmingumo šiame atvejyje tikslingai pasirenkami tik aktyvieji mokymosi metodai: tai mokymasis bendradarbiaujant, problemų sprendimo metodai, projektinė veikla ir kt.: *„čia vienareikšmiškai naudojami vien tik aktyvūs metodai, o per tradicinę pamoką net neįsivaizduoju, kaip viskas būtų padaroma <...> visi metodai yra aktyvūs ir tradicinės pamokos čia niekaip nepritaikysi, neįdėsi į šituos rėmus.*“ (T1).

Tyrimo dalyvė susiduria su mokinių negebėjimu apsispręsti, kuris tampa veiklios elgsenos stabdžiu, dažnai vidinės mokinių nuostatos juos stabdo: *„Tai reikia išmokti atsirinkti strategiją ir norus, o norus derinti su gebėjimais.*“ (T1). Taip pat pastebima, kad verslumo savybės negali pasireikšti, kol mokiniai neturi ambicijų ir savo siekių, nesuvokia galutinio produkto: *„Pavyzdžiui, viena komanda pirmoje klasėje turėjo produktą, kurį galėjo parduoti, bet tuo metu, dar tai jiems nebuvo svarbu, o antroje klasėje tada turėjo laikrodžius su „ledais“, na o trečioje klasėje jau norėjo užsidirbti pinigų, tai pradėjo gaminti džemus, tada tas produktas buvo masinės paklausos.*“ (T1).

Ugdant mokinių verslumą dar vien kliūtis (žr. 3.1.1 lentelę) yra organizacijos (šiuo atveju mokyklos) administracijos palaikymo trūkumas, mokytoja pastebi: *„ <...> per 45 min. nieko nepadarysi, todėl labai svarbu, kad administracija palaikytų, priešingu atveju, tai yra mokytojui didžiulė kliūtis, nes administracija gali laikytis pozicijos, kad mes tik mokomės, ir viskas, tai dažna problema, su kuria susiduria mokytojai.*“ (T1). Neaiški mokyklos administracijos pozicija dėl mokymosi už mokyklos ribų yra kliūtis mokytojui organizuojant mokinių išvykas, todėl mokytojas turi dėti itin daug pastangų: *„Nuolat vykstame į konkursus, mokykla ne visada skiria lėšų, mokytojas pats turi rasti rėmėjus“, „Jei yra kažkokios išvykos, kad tame pačiame mieste, reikia suderinti, kad tuo metu, kai esi išvykęs, kažkas užimtu tavo mokinius ar suderinti su kitų dalykų mokytojais, kad išleistu mokinius*“ (T1). Mokytojas turi būti aktyvus organizuodamas mokinių verslumo ugdymą ir būti verslus, t.y. iškilus kliūtims rasti sprendimų.

Analizuojant interviu duomenis galima pastebėti, kad tyrimo dalyvė ugdydama mokinių verslumą remiasi konstruktyvistinėmis ugdymo nuostatomis, taiko aktyviuosius mokymosi metodus, mokytoja konsultuoja mokinius, organizuoja jų verslumo ugdymo procesą, skatina mokinius ir sukuria jų smalsumą skatinančią aplinką, kurioje jie laisvai renkasi mokymosi metodus, skaitmenines mokymosi priemones.

Pamokos studijos duomenų analizė – X klasė. Ugdant mokinių verslumą siūloma, kad mokomoji programa būtų paremta patirtimi, nes kai mokiniai mokosi būti versliais, geriausias būdas, tai padaryti yra suteikti jiems verslumo patirtį. Leidžiant mokiniams būti atsakingiems už mažą įmonę mokykloje, tai yra MMB. Mokiniai yra įtraukiami į verslo vykdymo procesus. Mokytoja bendraudama su mokiniais yra šio verslo konsultantė. Mokiniai ateina pas mokytoją, kai nori pasikonsultuoti ir išspręsti iškilusias problemas.

Mokytoja dirbdama su MMB sukuria laisvą aplinką, mokiniams nėra nustatytas laikas, kada jie turi ateiti, jie patys rodydami iniciatyvą susisiekiama su mokytoja ir susitinka. Mokytoja nekritikuoja mokinių sprendimų, tik užduoda klausimus arba pateikia pasiūlymus, kurie sukelia mokinių diskusiją. Stebint pamoką pastebėta, kad mokytoja naudoja aktyvius mokinių mokymosi metodus. Visų pirma mokiniai dirba grupėje, diskutuoja. Diskutuodami mokiniai atsako į jiems iškilusias klausimus, išreiškia savo nuomonę, ją argumentuoja, stengiasi vienas kitą išklausti, taip ugdomas jų gebėjimas dirbti komandoje (išklauskas vienas kito) ir ieškoti bendro kompromiso.

Pastebima, kad skaitmeninės mokymosi priemonės aplinkoje naudojamos labai natūraliai, nes kai buvo nuspręsta ieškoti priemonės, pristatyti savo MMB produktą, mokiniai tiesiog išsitraukė mobiliuosius telefonus ir pradėjo paieškos procesą. Mokiniai noriai naudoja skaitmenines mokymosi priemones, šiuo atveju, skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės yra: produkto pristatymo realizavimas, naujų dalykų mokymasis, naujų priemonių atradimas. Pirmiausia, mokiniai naudoja internetinę naršyklę (internetiniai šaltiniai, tai SMP), kuri suteikia paieškos galimybę. Mokiniai ieško priemonės, kurią naudodami sukurtų vizualiai patrauklų produktą (MMB produkto pristatymą), galimybė pristatyti ir vizualizuoti. Dar viena galimybė – naujų dalykų mokymasis, tobulėjimas. Mokiniai pasirinko programą, su kuria iki šiol nebuvo dirbę, todėl jie turės išmokti dirbti su šia programa. Mokiniai tarpusavyje ir su mokytoja bendrauja naudodami komunikacijos priemones – el. pašta, „Messenger“ bendravimo programą.

Mokinių refleksijos duomenų analizė. Mokomosios mokinių bendrovės, tai tikras verslas, kurį valdo mokiniai, jie patiria kaip veikia nuosavas verslas, bendrovėse mokiniai pritaiko jau įgytas žinias, pritaiko savo talentus ir gebėjimus, įgyja naujų gebėjimų ir žinių. Analizuojant mokinių atsakymus į klausimą, kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB, galima pastebėti, kad mokiniams svarbiausi gebėjimai (žr. 3.1.2 lentelę) ir asmeninės savybės yra komandinis darbas ir bendradarbiavimas, nes ir pačią bendrovę sudaro ne atskiri individai, o komandos. Mokiniai teigia: „*Darbas komandoje,*

kompromisų suradimas, bendravimas su žmonėmis, kantrybė.“ (X1), „*Bendradarbiavimas komandoje, sprendimų, nutarimų priėmimas, darbas stresinėse situacijose, viešojo kalbėjimo įgūdžiu gerinimas.*“ (X2), „*Užsispyrimas, bendradarbiavimas, vienybė, kompromisų ieškojimas.*“ (X3), „*Pasitikėjimą, drąsą, įgūdžius komandiniuose darbuose.*“ (X4), „*Begalę. Nuo paprasčiausio bendradarbiavimo komandoje iki įgytų viešosios kalbos įgūdžių ar mokėjimo pralaimėti, komunikuoti su kitais ir t.t.* (X5), *Viešojo kalbėjimo.*“ (X6). Dirbdami komandose mokiniai mokosi komunikuoti tarpusavyje, spręsti iškilusias problemas ir gebėti priimti bendrus kompromisus, kai iškyla problemos ir siekiama bendro tikslo.

3.1.2 lentelė. A1 atvejis. Mokinių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Gebėjimai ir savybės	Kompromisų suradimas
	Bendradarbiavimas komandoje
	Viešasis kalbėjimas
	Susitaikymas su pralaimėjimu
	Komunikacija
	Darbas stresinėse situacijose
Verslumo gebėjimų neturėjimas	Laiko planavimas
	Darbas komandoje
Verslumo gebėjimų panaudojimas	Kasdieniam gyvenime
	<i>Studijuojant ir dirbant</i>
	Kuriant įmonę/verslą
	Siekiant užsibrėžti tikslo
	Ateityje
	Kylant karjeros laiptais
	Ieškant darbo

Mokiniai, atsakydami į klausimą, kokios kliūtys (žr. 3.1.2 lentelę) iškyla dirbant MMB, nurodo komandinio darbo gebėjimų trūkumą. Tyrimo dalyviai teigia: „*Kartais iškyla rimtų problemų pačioje komandoje. Manau tai svarbiausia dalis kuriant MMB, todėl kuomet atsiranda kliūčių bendrovės viduje, automatiškai tampa sunku produktyviai veikti.* (X1), „*Daugiau komandoje iškyla bėdų, kartais nemokame planuoti laiko ir pan. tai netgi sakyčiau, kad su MMB bent truputį mums, tai pradeda pavykti (planuoti laiką).*“ (X5). Mokiniai dirbant MMB iš pradžių sunku dirbti, nes jie nesugeba planuoti laiko, tačiau šis gebėjimas yra ugdomas dirbant MMB. Čia dirbdami mokiniai išmoka bendrauti su komandos nariais ir aplinkiniais.

Mokiniai pastebi verslumo ir verslumo gebėjimų svarbą (žr. 3.1.2 lentelę). Mokiniai turėdami verslumo gebėjimus, kuria ir efektyviai įgyvendinę verslą, tačiau įgytus gebėjimus pirmiausia jie naudoja kurdami ir dirbdami MMB ir juos sieja su savo ateities kūrimu. Mokiniai atsakydami į

klausimą, kur panaudos įgytus gebėjimus, teigia: „*Manau, kad visi MMB įgyti gebėjimai yra naudingi kasdieniniame gyvenime, studijuojant ir dirbant ateityje.*“ (X1), „*Ateityje kurdamas įmonę ar kylant karjeros laiptais.*“ (X2), „*Dirbdami komandinius darbus ateityje, siekiant užsibrėžto tikslo*“ (X3), „*Ateityje kuriant verslą.*“ (X4), „*Gyvenime. Tiek ieškant darbo padės, tiek patį verslą sukurti, turėsi bent kokios patirties.*“ (X5), „*Savo ateityje.*“ (X6). Mokiniai suvokia šių gebėjimų svarbą ir mato jų naudą. Įgytus gebėjimus jie panaudos kurdami verslą ir darbo vietas kitiems, mokiniai nekalba tik apie verslą, jie pastebi, kad gebėjimus pritaikys ateityje dirbant, kuriant savo karjerą ar įsiliejant į visuomenę.

3.2. A2 atvejis: „Praktinis aktualumas, eksperimentavimas ir lokalumas“

Antrasis verslumo ugdymo atvejis (A3) – pavadintas „*Praktinis aktualumas*“, pagal kokybinės turinio analizės atskleistus požymius. Mokykla, kurioje buvo atliekamas tyrimas – atvira, besimokanti, įgyvendinanti savitos pedagoginės sistemos elementus, siekianti aukštos ugdymo (si) kokybės, ugdanti kūrybingą, dvasingą, asmenybę. Mokykla, teikia kokybišką bendrąjį valstybės nustatytą išsilavinimą, ugdo kiekvieną mokinį siekti sėkmės. Vadovaujasi pažangai svarbiomis vertybėmis: Atvirumas kitokiam požiūriui, pozityvioms iniciatyvoms, dialogui, bendradarbiavimui, naujovėms. Kūrybingumas generuojant vertingas idėjas ir jas įgyvendinant, iššūkius vertinant kaip naujas galimybes savo sėkmei kurti. Atsakomybė už savo veiksmus, moralumas, aktyvus rūpinimasis ne tik savimi, bet ir savo aplinka, bendruomene, savo šalimi.

Antrasis atvejis (A2) – tyrimo dalyvė T2 turi ekonomikos mokytojos metodininkės kvalifikacijos kategoriją ir informacinių technologijų vyresniosios mokytojos kvalifikacijos kategoriją. Priklauso organizacijai „Junior Achievement“ ir ugdant mokinių verslumą naudoja organizacijos sukurtą programą, tačiau apie 20 procentų programos turinio koreguoja pagal švietimo skyriaus renginių planą, taip mokiniai pamokose įgytas žinias gali patikrinti praktiškai, dalyvaudami renginiuose. Tyrimo dalyvė T2 ugdymo programą modifikuoja ir pritaiko pagal verslo skatinimo konkursus, kad mokiniai jiems pasirengtų ir dalyvautų.

Mokytojai ugdydami mokinių verslumą stebi mokinių darbą, siekia pažinti besimokančiuosius, taip nuolat tobulina savo mokymo veiklą, naudojamą informaciją, metodus. Mokytoja eksperimentuoja ugdydama mokinių verslumą, nuolat tobulina savo verslumo ugdymo programą, taip siekdama geresnių verslumo ugdymo rezultatų. Mokytoja ugdydama mokinių verslumą bendradarbiauja su verslo įmonėmis, universitetais, organizacijomis, kuriose mokiniai gali praktiškai pritaikyti savo žinias ir gebėjimus, mokymosi aplinkos pakeitimas yra efektyvus ugdant mokinių verslumą.

Interviu duomenų analizė. Verslumo ugdymo aplinka (žr. 3.2.1 lentelę) yra kuriama leidžiant mokiniams laisvai pasirinkti, pastebima, kad tokios galimybės įtraukia mokinius. Mokytoja sukuria aplinką, kurioje mokiniai gali laisvai rinktis, mokytoja teigia: „<...> yra daug renginių aš tiesiog

persiunčiu jiems sąrašą ir jie pasirenka, kur nori eiti. O kaip įdomu būna, kai jie pradeda laimėti, tada ir kiti užsimano ir ten ir ten, jie mane jau pažįsta, tai tas renginių sąrašas visada būna užpildytas.“ (T2). Mokytoja skatina mokinius laisvai rinktis, o vidinė komunikacija tarp mokinių vėliau pritraukia dar daugiau norinčių.

3.2.1 lentelė. A2 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Lokali aplinka	Regioniniai renginiai
	Renginiai vykstantys mokyklos mastu
	Kauno miesto renginiai
Laisva aplinka	Atsižvelgiama į įvairius mokinių gebėjimus
	Laisvė rinktis
	Skatinanti iššūkius
Laisva aplinka	Verslumo ugdymas prieinamas visiems mokiniams
	Sudominanti
	Skatinanti kūrybiškumą
Netradicinė aplinka	Verslo įmonės
	Bankai
	Aukštosios mokyklos
Gebėjimai	Kūrybiškumas
	Savarankiškumas
	Komandinis darbas
	Verslus mąstymas
	Vartotojų poreikių pažinimas
Mokytojo vaidmuo – aktyvus	Iniciatyvus
	Eksperimentatorius
	Entuziastingas
Mokytojas – verslumo ugdymo proceso organizatorius	Suformuoja mokymosi būdų pasiūlą
	Atsakomybė už ugdymo procesą (to aiškus suvokimas ir deklaravimas)
Motyvacija realiai pinigais	Konkursuose laimėti prizai
Pasyvumo įveikimas	Mokinių įtraukimas į veiklą
Aktyvūs metodai	Eksperimentai
	Užduočių diferencijavimas, pagal mokinių gebėjimus
	Mokymasis vieniems iš kitų
	Mobiliųjų technologijų integravimas
Vizualizavimas	Patrauklumas
	Dėmesys mokymosi patrauklumui
Realybės simuliacija	Verslo žaidimų simuliacijos
Motyvacija	Sudominimas
	Emocinis įsitraukimas
Lankstumas	Sudaro laisvę rinktis
Greita informacijos sklaida	Greitas grįžtamasis ryšys
	Greita informacijos perdavimas mokiniams
Iškyla kliūčių vertinant	Lėtas grįžtamasis ryšys iš universitetų
Finansavimas	Mokytojų ir mokinių judumui skiriama mažai lėšų

Mokytoja sukuria aplinką, kurioje mokiniai gali laisvai pasirinkti, tyrimo dalyvė teigia: „Pavyzdžiui, klasėje yra 30 mokinių, aš ateinu į klasę ir sakau: „Gerbiamieji, yra tokie ir tokie renginiai, kas norėtų?“ Niekada prievarta, <...> turiu tokį didelį sąsiuvinį ir ten surašau konkursus, kurie yra susiję su „Junior Achievement“ veikla, <...> tai mokiniams pasiūlau, kai kurie konkursai

nėra susiję su temomis, bet tu dirbi su jais papildomai. Taip pat ir tuos mažiukus (9-10 kl.) aš irgi skatinu kurti ir gan stipriai. Pernai metais, tai pavyko, susirinko po dvi klases. Noriu pasakyti, kad jeigu tu juos užkabini, tai juk čia pasirenkamasis dalykas, jei neužkabintum, tai jie ir neitų.“ (T2). Galima pastebėti, kad mokytoja iš savo pusės padaro viską, kad vyktų sklandus mokinių verslumo ugdymas, mokiniai yra įtrūkiami, motyvuojami, sukuriama aplinka, kurioje jie gali laisvai rinktis ir veikti.

Skirtingų aplinkų naudojimas ugdant mokinių verslumą padeda mokiniams įgyti naujų įgūdžių, pritaikyti jau turimus. Verslumo ugdymo integralumas, mokytoja pastebi: *„Manau, kad dalyvavimas renginiuose ir per visą tą programą vaikas visapusiškai išsiugdo, nes pavyzdžiui, kai mes pamatome 12 klasėje, koks jis tapo žmogus, mokiniai tampa drąsesni, jie tampa savimi pasitikintys labiau. (T2)“*. Mokiniai turi galimybę visapusiškai tobulėti, todėl verslumo integravimas yra labai svarbus. Mokiniais mokytoja sukuria labai įvairią aplinką, stengiasi, kuo dažniau mokinių verslumą perkelti į naujas aplinkas, kuriose ugdymas vyksta efektyviau.

Mokinių verslumui ugdyti skirta aplinka yra orientuota į galimybių paiešką, kurioje kyla iššūkiai, todėl labai svarbu, keisti aplinka, taip vyksta į galimybių paieškas nukreiptas mokymasis. Mokytoja ieško naujų aplinkų lokaliai bendradarbiaudama su verslu, universitetais ir dalyvaudama su mokiniais jų organizuojamose konkursuose, mokytoja teigia: *„<...> kuriuos organizuoja Kauno miestas, „Junior Achievement“, tačiau aš su mokiniais dalyvauju ir renginiuose, kurie nėra skelbiami planuose, pavyzdžiui, dalyvaujame „Swedbank“, „DNB“ paskelbtuose konkursuose vaikams, universiteto skelbiamuose konkursuose.“ (T2)* Mokytojos bendradarbiavimas išeinant už verslumo ugdymo programos ribų sukuria daugiau galimybių mokinių verslumo ugdymui. Mokiniai mokosi realiose situacijose, taip skatinamas mokinių aktyvumas, mokytoja teigia: *„Tokios užduotys yra labai gerai, nes tu gilini, kas ten vyksta, pačioje įmonėje, reikia jiems rašyti ataskaitas, daryti SSGG analizes ar atlikti rinkos tyrimą, skaičiuoti koks veiklos pelnas, kiek uždirba, koks yra logotipas, tinklalapis, ką juose reiktų pakeisti ar papildyti. Jie daro analizes, todėl šie konkursai yra labai gerai, nes taip vaikas „pačiupinėja“ truputį, nesvarbu kokių lygiu, kad ir vaikiškai, bet jis jau bus matęs ir tai vaikui yra daug naudingiau, negu tam kuris tik sėdi suole ir nieko nemato.“ (T2)*. Mokinių mokymasis už mokyklos ribų, kaip pastebi mokytoja, yra daug efektyvesnis, nei mokykloje. Verslo realybės/tikrovės pažinimas, tai vienas iš ugdymo principų, dalyvaujant įvairiuose renginiuose, kai mokiniai mato, kas vyksta rinkoje, taip ugdomas jų savarankiškumas.

Aplinkoje, kurioje ugdomas verslumas, turi būti sudarytos sąlygos nuolat tobulėti. Mokymosi perspektyvos suvokimas, tobulinimosi galimybių atradimas, tai du svarbūs bruožai, kurie reikalingi ugdant mokinių verslumą, kaip pastebi mokytoja: *„<....> jiems ne visada viskas pasiseka, bet tik taip jie supranta, kur jie yra silpnesni ir gali patobulėti. Juk neišlaikiusi vairavimo egzamino aš visko nemetu, o mokausi toliau ir išlaikau, bet lieka pėdsakas ir suvokiame, kad reikia pereiti tą barjerą.“*

Mokytoja suvokia, kad ugdant mokinių verslumą svarbu skatinti mokinių tobulėjimą ir nuolatinį mokymąsi.

Ugdant verslumą, ugdomi gebėjimai (žr. 3.2.1 lentelę) skatinamas verslus mąstymas, mokytoja teigia: „Pavyzdžiui, turėjau puikią komandą su puikiu produktu, bet jos niekaip nelaimėdavo konkursuose. <...> produktas buvo indai iš stiklo gabaliukų, todėl mums reikėjo rasti nišą, kuri atitiktų mūsų pirkėjų pogrupį, tai yra suaugę žmonės <...>.“ (T2). Vartotojų poreikių pažinimas, svarbus ne vien norint parduoti produktą, bet ir įsiliejant į darbo rinką ar organizaciją.

Ugdant mokinių verslumą yra integruojami ir kiti gebėjimai, mokytoja teigia: „Pavyzdžiui, plakatų kūrimas, aš integruoju, tai su informatika, nes ją aš vedu, tada mokiniai per pamoką sumaketuoja plakatus, o namie belieka tik pabaigti.“ (T2) Ugdant verslų mokiniui jam svarbu nuolatinis tobulėjimas ir gebėjimas panaudoti, tai ką moka ir žino, tačiau labai svarbu, kad mokytojas, kuris ugdo verslumą sudarytų aplinką, kurioje mokiniai galėtų tobulėti, išmokti naujų dalykų, būtų skatinami iššūkiai, aplinkoje pritaikytu savo gebėjimus ir įgytų naujų.

Mokytojo vaidmuo ugdant mokinių verslumą yra labai svarbus, nes mokytojas prižiūri ugdymo procesą, sukuria aplinką, kurioje ugdomas mokinių verslumas, tačiau svarbios ir kitos mokytojo savybės. Mokytojo vaidmuo ugdant mokinių verslumą – atsakingas, mokytojas turi suvokti savo atsakomybę už ugdymo procesą, galima pastebėti, kad mokytoja suvokia savo atsakomybę ugdant mokinių verslumą, ji teigia: „Mokytojos turi visus dalykus apžiūrėti, nes ne visada užtenka pinigų ir mokykla ne visada padeda. Aš viską turiu suorganizuoti, transportą, darbą grupėje, kad viskas vyktų gražiai. Mokytojo pozicija yra tokia, kad turi matyti ar visi mokiniai dirba, ar darbai vyksta sąžiningai.“ (T2). Matomas aiškus mokytojo vaidmens suvokimas ir deklaravimas, mokytoja teigia: „Mes mokiniams padedam, esam kaip pagalbininkai, tačiau mums, tai yra papildomas darbas, bet aš darbo kitaip ir neįsivaizduoju.“ (T2). Tai parodo mokytojos atsidavimą, entuziazmą, atsakingumą.

Mokytojas ugdydamas mokinių verslumą turi suprasti verslumo svarbą, nes nuo to priklauso kaip bus ugdoma mokinių verslumas, ar mokiniai bus tik supažindinti su verslumo samprata. Verslumo ugdymo svarba – mokinių pilietiškumas, mokytoja teigia: „Dėl kuriamos pridėtinės vertės, nes vaikas kuria ne tik sau, bet tikėtina, kad jis kurdamas sukurs darbo vietą ne tik sau, bet ir kažkam dar.“. Mokiniai įgalindami verslumo gebėjimus gali sukurti naujas darbo vietas ne tik sau, bet ir aplinkiniams, tai socialinė antreprenerystė. Analizuojant mokytojos atsakymus, pastebimas atsiliepimas į kūrybinės visuomenės formavimąsi ugdant mokinių verslumą, ji teigia: „<...> dabar ateina kūrybiškų žmonių laikai, jie dabar turės didžiausią galimybę išgyventi.“ (T2). Mokytojo vienas pagrindinių vaidmenų organizuojant mokinių verslumo ugdymą yra suformuoti mokymosi būdų pasiūlą. Tai galima pastebėti mokytojos darbe, ji teigia: „Aš sukuriu grupes, juo konsultuoju, pasiūlau, kokias programas galėtų naudoti kurdami logotipą ar montuodami filmuką.“ (T2). Galima pastebėti, kad mokytoja yra konsultantė, bendradarbiauja su mokiniais ir taip priima sprendimus.

Kuriamoje aplinkoje mokiniai gali jaustis laisvai ir nebijoti išreikšti savo nuomonės, idėjų. Mokytoja vengia kritiško nuosprendžio, stengiasi suteikti mokiniams laisvę ir jų neriboti, tyrimo dalyvė pasakoja: „*verslo idėjos buvo užduotis: grupelėse, tu juos susodini vienaip, po to kitaip ir užakcentuoju, kad jų idėja yra puiki. Aišku, gal kai kur perdedu, bet aš taip dirbu. Tada pamatai, kad vaikas gali kažką daryti. Tai nėra, tai kad tu jam meluoji, mano nuomone, kad labai svarbu, kad žmogus, kažką daro, vadinasi jis tam skiria laiko ir taip jis parodo savo stilių ir tada tu matai, kad tas vaikas yra gabus. Jam reikia palaikymo, todėl manau, tas pozityvas labai prisideda. Ne visi vaikai pasiduoda į tą kūrybiškumą, bet tie, kurie pasiduoda, tai puiku.*“ (T2). Mokytoja vengia pateikti kritišką nuosprendį vertindama mokinių idėjas, siekdama skatinti jų kūrybiškumą.

Mokytojo verslumo kompetencija yra verslumo modelis mokinimas (žr. 3.2.1 lentelę) Verslumą ugdomanti mokytoja yra atvira iššūkiams ir išbandymams, ji pasakoja: „*Viena vaikų grupė turėjo idėją, bet aplinkiniai man sakė: „nu Sandra, ką Jūs čia sugalvojote, kažkokia nesąmonė“, bet mes įgyvendinome ir dar kaip įgyvendinom! Buvo išleista knyga, mes laimėjom projektą už 10 000 litų.*“ (T2). Mokytojos entuziazmas ir gebėjimas priimti iššūkius sukuria sąlygas mokinių verslumui ugdyti, ji bando įveikti aplinkines kliūtis, taip mokiniams rodo puikų pavyzdį.

Mokytoja stengiasi pamatyti kiekvieną vaiką, vaiko galimybes ir įtraukti jį į verslumo ugdymo veiklas. Mokytoja pateikia pavyzdį: „*ateina pas mane vienuoliktoji klasė mergaitė, ji viską rašydavo, nuosekliai, niekada nepakeldavo akių ir galvos, niekada! Aš galvoju, kas čia su ja yra ir tada supratau, kad ji neturi draugų, <...> mergaitę aš pasodinai vieną kartą su vienu, kitą kartą su kitais ir dabar neseniai susitikau ją mugėje, ji sako man: „mokytoja mes turime verslo idėją ir norime kurti verslą“. Jos nesimoko pas mane, bet jos nori kurti verslą ir ieško idėjų, išliko ir ta pati grupė, aš iš jų sukūriau MMB. [mergaitės įkurtoje MMB kūrė marškinėlius su piešiniais (atšvaitais)] <...> tuo metu vyko Kauno maratonas, aš organizatorių pasiteiravau, gal Jiems reikia pagalbos, nes turiu gabių merginų. Organizatoriams reikėjo, kad ant marškinėlių prisiūtų atšvaitus, kurie nurodo numerius. Tai taip randi vieną, kitą darbelį, dar joms už tai sumoka ir motyvacija kyla.*“ (T2). Galima pastebėti, kad mokytoja dirba su įvairių gebėjimų vaikais, stengiasi pastebėti ir mokinius, kurie nėra iniciatyvūs. Mokytoja stengiasi įveikti vaikų pasyvumą ir juos įtraukti, ji teigia: „*Manau, kad visus vaikus, net ir tuos, kurie sėdi nulenkę galvas galima prisitraukti.*“ (T2). Galima pastebėti, kad mokytojas yra prilyginamas tyrėjui, kuris stebi aplinką, taip naudojami skirtingi metodai, kol randami efektyvesni.

Mokinių įtraukimas ir jų skatinimas padeda įveikti mokinių pasyvumą ir didina jų motyvaciją (žr. 3.2. lentelę). Viena iš motyvacijos priemonių kaip teigia mokytoja: „*[sukūrus produktą jį mokiniai gali parduoti] <...> dar joms už tai sumoka ir motyvacija kyla. Kai vaikas pradeda jausti pinigus, tai yra iš dalies ir gerai ir blogai, yra dvi pusės, bet realiai, tai laviruoja tokiais dalykais.*“ (T2). Kai mokiniai motyvuojami pinigais, prizais mokytoja pastebi, kad tai gera motyvacijos priemonė, tačiau, labai svarbu stebėti, kad mokiniai toliau tobulėtų, o piniginis atlygis nebūtų vienintelis tikslas. Taip pat

mokytoja pastebi: „*Vaikai laimėję konkurse kažkokią sumą, pavyzdžiui, 500 eurų, būna atneša man pinigus, jie jaučia dėkingumą, žinoma, aš tų pinigų neimu, nes ir vaikams sakau, kad tai pinigai Jūsų idėjai*“ (T2). Mokytoja skatina mokinius pasiekus kažkokį tikslą nesustoti, o investuoti į ateitį, į idėjų įgyvendinimą. Tai vienas iš verslumo gebėjimų, uždirbtą pelną toliau investuoti.

Ugdant mokinių verslumą labai svarbus aktyvus mokymasis (žr. 3.2.1 lentelę), tai yra būtina verslumo ugdymo sąlyga, mokytoja teigia: „*Man verslumas nėra pamokos, verslumas, tai tos papildomos veiklos, nes norint kažko pasiekti reikia daryti, o tik sėdint pamokoje nieko nepadarysi.*“ (T2)“. Galima pastebėti, kad aktyvūs ugdymo metodai vienur yra būtina, o kitur pageidautina sąlyga ugdant mokinių verslumą.

Mokytoja eksperimentuoja ir diferencijuoja veiklas, pagal mokinių gebėjimus, mokytoja teigia: „*Ką aš darau, šiomet pabandžiau šitą dalyką daryti, tai imu visus kas nori dalyvauti, tai įdomus dalykas vyksta, aš eksperimentuoju, aišku ne su pamokų prasme, o su tuo kas vyksta už mokyklos. Tu gali eksperimentuoti ir rinktis, pavyzdžiui, jei tu matai, kad vaiko verslo idėja yra tikrai stipraus lygio, aišku mano nuomone stipraus lygio, gal kitam ir atrodytų visiškai niekas.*“ (T2). Eksperimentavimas ir veiklų diferencijavime ugdant mokinių verslumą, kaip galima pastebėti iš mokytojos interviu yra labai naudingas mokiniams.

Mokiniai yra skatinami mokytis vieni iš kitų, mokytoja teigia: „*Ką aš padariau, tai sugalvoju, kad 9 – 10 klasėse turėtų būti kelios mokomosios mokinių bendrovės, gali jos būti ir silpnesnės, bet jos mokosi vien iš kitos, tokį dalyką pastebėjau.*“ (T2) Taip vyksta abipusis mokymasis, mokiniai mokosi vieni iš kitų. Mokytoja rūpinasi, kad verslumo ugdymas būtų prieinamas visiems vaikams ir teigia: „*Seniau aš pasiimdavau vieną grupę ir dirbdavau su ja, bet aš pastebėjau vieną dalyką, kad tu atidirbi su ta grupe, tikrai tas lygis būna aukštas, bet kiti vaikai tai to neparagauja, <...>*“ (T2). Mokytoja ne tik stengiasi, kad veiklos būtų prieinamos visiems, bet atsižvelgia į įvairius mokinių gebėjimus, tyrimo dalyvė teigia: „*Ir manau, tegul būna, tas vaikas su tomis žvakutėmis, gal jis ir nelaimės, tai nebus technologiškiausia idėja, nes yra daug tų nominacijų, bet jis gali laimėti už stendą, kurį bus puikiai paruošęs, gal jis gražiai pakalbės pristatydamas, tai yra verslo kalba, reikia mokytis verslo kalbą, gal tas mokinys tiesiog įgaus žinių, tada žinos tą patį modelį.*“ (T2). Mokiniai dalyvaudami įvairiuose renginiuose ir jiems besiruošdami naudoja įvairius gebėjimus, todėl mokytoja nėra orientuota tik į prizo laimėjimą, ji sukuria aplinką, kurioje mokiniai galėtų ugdyti savo gebėjimus.

Mokytoja kritikuoja tradicinius metodus, dėl jų neveiksmingumo, teigia: „*Naudoju testus, kuriuos talpinu „moodle“ sistemoje, bet tai yra testas, tai pati forma man nepatinka, aišku aš užduotis ten koreguoju pati. <....> skatinu ieškoti, galvoti. Aš visa visada siekiu ir geriausiai vertinu tuos vaikus, kurie man atsakymą pateikia per pavyzdį.*“ (T2). Mokytoja kritikuoja mechaninį informacijos įsiminimą ir stengiasi mokiniams pateikti informaciją taip, kad jie ją suprastų, o ne mechaniškai

išmokyti, bet nesuprasti. Atsisakius mechaniško įsiminimo ir naudojant metodus, kurie padeda mokiniams įsigilinti ir suprasti informaciją, pradedamas ugdyti gebėjimas kritiškai mąstyti.

Mokinių verslumo ugdymui mokytoja naudoja skaitmenines mokymosi priemones, viena iš SMP galimybių (žr. 3.2.1 lentelę) – mokomosios medžiagos vizualizavimas, ugdant mokinių verslumą mokytoja naudoja informacijos vizualizaciją, kuri sudomina mokinius, mokiniai taip geriau įsimena informaciją, mokytoja teigia: „*Labai gelbsti knyga („Ekonomika per 31 valandą“), kurioje yra pateikiamos sąvokos ir jas paaiškinantys filmukai. Nes kai aš aiškinu, vaikui vienaip atrodo, o kai dar pažiūri filmuką, jį sudomina, nes tai linksmas ir daug suprantamiau mokiniui. Kai parodai filmukus, mokiniai daug geriau prisimena, va kame yra esmė.*“ (T2). Pateikiant informaciją vizualiai (paveikslukai, nuotraukos, filmai), naudojant skaitmenines mokymosi priemones, mokiniams, tai yra patrauklu, taip mokiniai geriau sutelkia dėmesį.

Universitetai kuria SMP, kurias mokytoja naudoja ugdant mokinių verslumą ir teigia: „*Duodu vaikams žaisti investavimo žaidimus, pavyzdžiui, „Market Watch“, jie žaidžia, o vėliau juos nuvedu į KTU „Bloomberg“ laboratoriją, kur jiems taip pat pristato investavimą ir kaip galima laikytis visus tuos papildomus pažymėjimus ir mokytis investavimo.*“ (T2). Taip SMP sukuria mokymosi testinumą, mokiniai vienas užduotis gali atlikti mokykloje, o po to nueję į pavyzdžiui, universitetą pritaikyti praktiškai.

Mokytoja naudoja SMP mokinių verslumo ugdyme, nes tai puikios priemonės dėl jų atsinaujinimo galimybių, mokytoja pastebi: „*Verslumą galimą ugdyti naudojant skaitmenines mokymosi priemones, nes dabar labai daug programėlių yra sukurta, daug žaidimų, vaikai mokosi ir mato kaip veikia investavimo logika.*“ (T2). Naudojant skaitmenines mokymosi priemones, mokytojas verslo/realybės simuliaciją, gali naudoti mokykloje, mokytoja teigia: „*Aš naudoju investavimo platformą („Market Watch“) [skaitmeninė mokymosi priemonė], kur mokiniai nurodo savo vardą ir pavardę ir jie perka akcijas, tokių firmų kaip „Google“, „Yahoo“, „Facebook“*“ (T2). Naudojant SMP mokiniai įsitraukia emociškai, tai viena iš motyvacijos priemonių. Dirbant su skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis, vyksta mokinių vertinimo diferencijavimas, mokytoja teigia: „*<...> tai jiems labai patinka, tada juos reitinguoja, jie ima tarpusavyje konkuruoti ir galvoti, kodėl tas aplenkė mane, bet tada jiems yra smagu ir jie pamato, kad yra toks dalykas.*“ (T2).

Naudojant SMP mokiniai mokosi analizuoti, planuoti, mokytoja teigia: „*Taip pat programa „Titan“, joje yra modeliuojama ir prognozuojama įmonės veikla, planavimas, kokią tu sumą investuosi, už kokią kainą parduosi, ši programa daugiau tinka 11 – 12 klasėms, bet ir 9 – 10 klasių mokiniai puikiai susitvarko su šia programa.*“ (T2). Dar viena SMP galimybė yra jų lankstumas, kas suponuoja laisvę rinktis, mokytoja teigia: „*<...>, pavyzdžiui, 9 – 10 klasių mokiniams ateinu ir sakau, kad yra toks žaidimas [TITAN], nors jiems tai ir nepriklauso, aišku patį pogrupį sudaro 9 – 12 klasės, bet aš jiems leidžiu rinkti, jie labai noriai dalyvauja, o jei dar sekasi, tai atsiranda dar daugiau*

motyvacijos.“ (T2). Galima išskirti tokias SMP galimybes kaip lankstumas renkantis, mokinių motyvacinė priemonė, galimybė laisvai rinktis.

Ugdant mokinių verslumą mokytoja naudoja virtualias mokymosi aplinkas, kuriose talpinamos SMP, taip pateikiama ugdymo turinio įvairovė, tyrimo dalyvė teigia: „*Dirbu naudodamas skirtingas aplinkas, tai ir „Moodle“ sistemoje ne viskas yra. Aš mėgstu dirbti labai įvairiai, todėl ir aplinkų reikia skirtingų. Labai dažnai atnaujinu ir keičiu temas, dažnai, tai ką naudojuau pernai man jau nebetinka, aš keičiu, o kai keičiu, tai jaučiu, kad gerai darau.*“ (T2). Mokytoja nuolat atnaušina informaciją, naudoja priemones, kurios yra efektyvios. Rinkdamasi VMA stengiasi įvertinti aplinkų saugumą, mokytoja teigia: „*Galvojau apie socialinių tinklų naudojimą, pavyzdžiui, „Facebook“, bet per „Gmail“ man viskas daug oficialiau ir patikimiau, saugiau.*“ (T2). Mokytoja prieš naudodama priemones saugumą, kad nebūtų pažeidžiamos mokinių teisės.

Skaitmeninės mokymosi priemonės yra naudojamos virtualiai mokymosi aplinkai praturtinti, talpinamos vienoje aplinkoje SMP yra lengviau pasiekiamos ir modifikuojamos. Mokytoja ugdydama mokinių verslumą naudoja dvi virtualias mokymosi aplinkas – „Moodle“ ir „Gmail“, kuriose kaip teigia talpina SMP: „*talpinu ir medžiagą, užduotis, internetines nuorodas.*“ (T2). Galima pastebėti, kad virtualios mokymosi aplinkos, kuriose integruojamos SMP suteikia galimybių, bet aplinka organizuojama naudojant tradicinius ugdymo principus, nes mokytoja talpina turinį, o mokiniai nėra įtraukiami į turinio pateikimą. Pastebima, kad taip dirbant mokytojo vaidmuo yra tradicinis, jis pats vertina. Mokytoja teigia: „*Užduotys turi būti diferencijuojamas, kas mokytojui yra kliūtis, kad klasėje yra 30 vaikų, nes pavyzdžiui, skandinavų šalyse vieną mažą grupelę moko vienas mokytojas.*“ (T2). Mokytoja, mokinių užduočių diferencijavimą įvardina kaip kliūtį, tačiau ši nuomonė yra subjektyvi ir būdinga Lietuvos mokytojams, tai yra išankstinės nuostatos, kurios neleidžia dirbti.

Kliūtys (žr. 3.2.1 lentelę), mokytojų ir mokinių judumui neskiriamos lėšos, todėl viskas priklauso nuo mokytojų iniciatyvumo. Mokytojų iniciatyvumas yra vienintelė sąlyga ir vienintelė parama mokinių dalyvavimui verslumo ugdymui skirtiems renginiams. mokytoja teigia: „*aš pati savo mokykloje organizuoju kompiuterinio monopolio konkursą.*“ (T2). Tai viena iš veiklų, kurias organizuoja mokytoja mokinių verslumui ugdyti ir ugdymui naudoja skaitmenines mokymosi priemones, tai parodo mokytojos iniciatyvumą. Mokytoja yra aktyvi ir iniciatyvi, ji teigia: „*Bet dar yra ir mokyklos viduje atskiras planas, tu susidėlioji ką darysi mokyklos viduje. Ir dar yra „Junior Achievement“ planas, kuriame yra išdėlioti renginiai, aišku mokytojas renkasi, kaip išdėlioti ir kas yra naudinga, kas nenaudinga, bet dauguma „Junior Achievement“ renginių aš dalyvauju, kiek pajėgiu fiziškai ir finansiškai, nes visgi reikia organizuoti ir transportą, o už jį ne visada mokykla sumoka ir pats turi susiorganizuoti. Dauguma stovyklų „Junior Achievement“, mokinių mokomosios bendrovės, seminarai, „pitch'ai“, konferencijos, per metus yra daug renginių, aišku tu dirbi pagal planą, pamokos planą, bet papildomą veiklą (už kurią niekas nemoka) vykdai.*“ (T2). Mokytoja dalyvauja

įvairiuose renginiuose, kuriuose dalyvauti reikia ruoštis su mokiniais papildomai, ji skiria savo laisvą laiką šiems renginiams, tai parodo mokytojos aktyvumą ir iniciatyvumą, kuris labai svarbus mokymuisi ne tik mokyklos rūbuose.

Mokymosi turinio apimtis yra labai didelės, kaip pastebi mokytoja ir teigia: „*Problema yra tame, kad per vienus metus tu turi išdėstyti knygą, kur yra daug sąvokų, vaikas pirmą kartą mato tą ekonomiką, <...> , toks perteklius tų teorijų, aš nesakau, kad nereikia, bet turėtų būti išskaidyta, tai ką aš darau viską aiškinu ir dalinu dalimis. Taip pat knygoje „Ekonomika per 31 valandą“ yra sakoma, kad nereikia išeiti visų dalykų, kad gali pasirinkti, ką išdėstyti, nes tų užduočių yra begalės, o pamoka yra 45 min.“ (T2). Mokytoja kvestionuoja mokymosi turinio apimčių dydį ir stengiasi ugdydama mokinius, prieš naudodama vadovėlius atlikti kritišką jų atranką, teigia: „*Vienuose vadovėliuose viena dalis būna stipresnė, pavyzdžiui, asmeniniai finansai, kituose uždaviniai būna stiprioji dalis, tada mokytojas turi rinktis.*“ (T2). Taip pat mokytoja pastebi mokinių pasiekimų vertinimo trūkumus, kai bendradarbiauja su universitetais, teigia: „*Dabar dažnai ir universitetai sukuria testus ir patalpina juos „Online“, vaikas naudodamas internetą ieško atsakymų, užpildo testą ir atsiunčia jiems atgal atsakymus, tik kas blogiausia šiose programose, kad mokiniai iš karto negauna rezultatų.*“ (T2), nors bendradarbiavimas su universitetu yra puiki galimybė ugdyti mokinių verslumą, tik trūksta grįžtamojo ryšio mokiniams.*

Pamokos studijos duomenų analizė. Ugdant mokinių verslumą ir gebėjimus siūloma, sukurti verslumo ugdymo aplinką, kurioje mokiniai įgytų, kuo daugiau praktikos, taip pasieks geresnių rezultatų, todėl mokytojas turi formuoti praktines užduotis, veiklas, į kurias rekomenduojama įtraukti socialinius partnerius, kurie bendradarbiautų su mokyklos bendruomene (šiuo atveju, mokytoja ir mokiniais). Mokytoja bendradarbiauja su banko atstovais, todėl užsiėmimas vyko banko patalpose, mokytoja iš anksto susitarė su banko atstovais dėl užsiėmimo, prieš tai buvo suderinta tema, kurią pristatė banko atstovai ir užduotys, kurios bus skirtos mokiniams.

Užsiėmimo metu naudoti aktyvūs mokymosi metodai: grupinis darbas, diskusija, užduočių diferencijavimas. Mokytoja interviu metu minėjo, kad ugdydama mokinių verslumą pastebi, kad mokymasis už mokyklos ribų yra daug efektyvesnis. Užsiėmimas vyko netradicinėje aplinkoje, kurioje mokiniai galėjo iš arčiau susipažinti su banke atliekamomis funkcijomis. Praktiškai išbandyti banke naudojamas programas – investicijų skaičiuokles. Banko aplinka buvo skatinanti mokinių smalsumą, pristatytos ir parodytos patalpos, kuriose yra banko seifai, mokiniai gali apžiūrėti patalpas, kuriuose gali lankytis tik darbuotojai.

Užsiėmimo metu banke, mokiniai dirbo grupėse, po kiekvienos pristatymo dalies būdavo užduodami klausimai mokiniams, taip mokiniai imdavo diskutuoti. Mokytoja interviu metu teigė, kad užduočių diferencijavimas mokytojams sukelia daug sunkumų, tačiau ji naudoja užduočių diferencijavimą, prieš užsiėmimą su banko atstovais buvo aptarta, kokios užduotys bus skiriamos

mokiniais ir jos buvo diferencijuojamos. Užsiėmimo pradžioje uždutys visiems buvo skirtos tokios pat, kai mokiniai išmoko dirbti su skaičiuoklėmis, kiekviena grupelė gavo skirtingas uždutis.

Skaitmeninės mokymosi priemonė ugdant mokinių verslumą, kuri buvo naudojama užsiėmime – elektroninė investicijų skaičiuoklė. Informacijos vizualizavimas (pristatymas, filmuko peržiūra), galimybė praktiškai išmėginti el. investicijų skaičiuokles. Pristatant temą buvo naudojamas projektorius ir visa informacija, kuri buvo pristatoma žodžiu, buvo vizualizuota, vizualizacijai naudojamos žinomų žmonių nuotraukos (pvz. Einšteinas ir kt.), trumpos citatos, galimybė kurti asociacijas. Po teorinio pristatymo su vizualizacija, buvo parodytas viską apibendrinantis filmukas, tai SMP galimybė – informacijos apibendrinimas ir užtvirtinimas, nes mokiniai dar kartą informaciją išgirsta ir pamato. Po teorinio pristatymo mokiniams pateiktos uždutys susijusios su investavimu, mokiniai atlikti šias uždutis turėjo naudodami el. investicijų skaičiuokles, tai ką mokiniai išgirdo ir pamatė per pristatymą turėjo pritaikyti praktiškai – SMP galimybė – mokymasis veikiant.

Mokinių refleksijos duomenų analizė. Mokiniai dalyvavo užsiėmime netradicinėje – banko aplinkoje. Mokiniai pripažįsta kitokią mokymosi aplinką (žr. 3.2.2 lentelę), mokymosi aplinkų pakeitimą. Mokiniams smagu mokytis ne mokyklos aplinkoje: „*Taip pat visada smagiau mokytis už mokyklos ribų.*“ (Y1). Banko aplinkoje mokiniai turėjo galimybę susipažinti su banko atstovais, kurių išsilavinimas ir dabartinės darbo pozicijos buvo įdomios mokiniams, jie galėjo daugiau sužinoti apie įvairias specialybes. Tyrimo dalyviai teigia: „*Taip naudingi, leidžia profesionalams papasakoti mums apie savo darbo ypatumus, ko mokyklose dažniausiai nemini.*“ (Y9), „*Taip naudingi, nes planuoju sieti savo ateitį su ekonomika, o tai padeda suprasti dalyką geriau.*“ (Y10). Banko patalpose mokiniai galėjo bendrauti su banko darbuotojais, kurių išsilavinimas domina mokinius, nes jie jau svarsto apie egzaminus, kuriuos rinksis. Mokiniams atrodė labai įdomu išgirsti informaciją ne iš mokytojos, o iš banko darbuotojo, kuris kasdieniame gyvenime pritaiko, tai su kuom mokiniai buvo supažindinti, tyrimo dalyvė teigė: „*Taip, nes mokiniai sužino daugiau negu tiesiog ekonomikos pagrindų. Tai išgirstama iš kito žmogaus lūpų, pakinta aplinka, todėl iš esmės atrodo, tai labai svarbu.*“ (Y16). Mokiniai galėjo iš arčiau susipažinti su banko patalpomis, kurių banko klientai nemato, tyrimo dalyviai teigia: „*Banko architektūra, nes buvo labai gražaus ir tvarkingo "offisinio" dizaino*“ (Y13), „*SEB banko apžiūrėjimas iš arčiau: seifai, kasdieninio darbo patalpos.*“ (Y12) Mokiniams patiko ne tik užsiėmimas, bet ir netradicinė banko aplinka.

3.2.2 lentelė. A2 atvejis. Mokinių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Netradicinė mokymosi aplinka	Mokiniai pripažįsta kitokią mokymosi aplinką
	Komunikacija su profesionalais netradicinėje aplinkoje
	Aktyvus įsitraukimas į mokymąsi veikiant
Rinkos pažinimas ir investavimas	„Buliaus ir Meškos rinka“
	72 Einšteino taisyklė
	Periodinių, vienkartinų įmokų skaičiavimas

Kategorija	Subkategorija
Rinkos pažinimas ir investavimas	Sudėtinių ir vienkartinių įmokų skaičiavimas
	Sužinojome daugiau apie investavimą
	Nerizikingi sprendimai yra saugesni.
	Finansus reikia tvarkyti atsakingai.
	Asmeninis biudžetas
	Rinkos rizikos supratimas
	Rizikavimo rinkose pažinimas
	Rinkos kitimo pažinimas
	Sužinojau, kaip efektyviai taupyti
	Asmeninių finansų valdymas
	Periodinių, vienkartinių įmokų skaičiavimas
	Rinkos pažinimas ir investavimas
Vertės įvertinimas	
Kognityviniai gebėjimai	Geresnis analizavimas
	Investavimas
Kognityviniai gebėjimai	Taupymas, kaip susiplanuoti asmeninį biudžetą
	Gebėjimas suprasti, kas vyksta pasaulyje
Asmeniniai gebėjimai	Verslumas
	Organizavimas
	Pasitikėjimas savimi
	Darbas komandoje
	Asmeninių finansų valdymas
Aktyvus įsitraukimas į mokymąsi veikiant	Elektroninė investicijų skaičiuoklė
Netradicinė mokymosi aplinka	Mokiniai pripažįsta kitokią mokymosi aplinką
	Komunikacija su profesionalais netradicinėje aplinkoje
	Aktyvus įsitraukimas į mokymąsi veikiant

Mokiniai atsakydami į klausimą apie, tai ką išmokomo ir sužinojo naujo, kur tai pritaikys kasdieniame gyvenime, atsakė, kad daugiausia susipažino su rinka, rizika, kuri išskyla investuojant,, finansų tvarkymu ir taupymu, investicijomis ir jų funkcijomis, taip pat išmoko apskaičiuoti sudėtingas palūkanas. Mokiniai susipažino (žr. 3.2.2 lentelę) su „Buliaus ir Meškos“ rinka ir išmoko panaudoti „72 Einšteino tiesyklę. Tyrimo dalyviai teigia: „Sužinojau apie 72 Einšteino taisyklę. Sužinojau apie buliaus ir meškos rinkas. Sužinojau daugiau apie banką. Visų šių žinių prireiks ateityje, jeigu norėsiu investuoti kur nors.“ (Y1), „Periodinių, vienkartinių įmokų skaičiavimas, įdomi paskaita, galimybė pamatyti seifus, sužinoti daugiau apie banką, sistemą bei prizų kambarį.“, „Sužinojau, kaip efektyviai taupyti, išmokau naudotis įvairiomis formulėmis, sužinojau daugiau apie bankininko profesiją. Įgytas žinias galėsiu panaudoti savo asmeninių finansų valdymui.“ (Y3). „Sužinojau Einšteino formulę, galėsiu pritaikyti investuojant arba per ekonomikos kontrolinį.“ (Y8), „Sužinojau, jog galima investuoti į valiutą (ligi šiol šito nežinojau).“ (Y11). „Perkant ir parduodant (nekilnojamą turtą, akcijas t. t.), įvertinant vertę.“ (Y14)“. Mokiniai išmoko apskaičiuoti sudėtingas palūkanas, kurių jiems reikės vėliau ir ekonomikos pamokose, taip pat „Buliaus ir Meškos“ rinka, kuri veikia visuomenėje, apie šią rinką mokiniai taip pat dar mokysis mokykloje, tačiau ši informacija reikalinga ir norint susipažinti iš arčiau su rinka ir investavimu. Įgijo verslumo žinių, kurios reikalingos versliam žmogui, svarbu susipažinti su rinka, joje veikiančiais veiksniais, finansų planavimu, naudinga informacija apie investavimą.

Atsakymus į klausimą, kokius gebėjimus mokiniai įgyja verslo ir ekonomikos pamokose, galima suskirstyti į dvi kategorijas (žr. 3.2.2 lentelę), tai kognityviniai gebėjimai ir asmeniniai gebėjimai. Ugdomi kognityviniai gebėjimai mokiniams padeda analizuoti, spręsti problemas, vertinti, palyginti, tai verslumui svarbių asmeninių gebėjimų ugdymas. Mokiniai teigia: „*Gebėjimai: organizuoti, galvoti naujas idėjas, pritaikyti žinias, dirbti komandose.*“ (Y1), „*Komunikabilumas, bendradarbiavimas, pastabumas, nuovokumas, kūrybiškumas.*“ (Y2), „*taupymas, kaip susiplanuoti asmeninį biudžetą, darbas grupėje, nebijojimas kalbėti viešai.*“ (Y4), „*Gebėjimas dirbti komandoje, išmokstame logiškiau mąstyti, planuoti.*“ (Y8), „*Gebėjimas suprasti kas vyksta pasaulyje, mokėti ne tik būti komandos dalis (narys), bet galbūt ir vadovas, savimi pasitikėjimo įgijimas.*“ (Y10), „*Gebėjimas dirbti komandoje, lyderystė, pasitikėjimas savimi, verslumas, novatoriškumas.*“ (Y14). Mokydamiesi mokiniai su mokytoja, kuri vykdo „Junior Achievement“ programą, teigia, kad įgyja minėtus gebėjimus, kurie reikalingi versliam žmogui.

Užsiėmimo metu mokiniai dirbo su elektronine investicijų skaičiuokle (žr. 3.2.2 lentelę), naudodami skaičiuoklę, jie turėjo atlikti užduotis, kurias pateikė banko atstovai. Mokiniai, tai ką sužinojo pristatymo metu, galėjo pritaikyti praktiškai, naudodami skaitmeninę mokymosi priemonę. Atsakydami į klausimą, ką šiandieną naujo išmoko ir kas jiems patiko, mokiniai paminėjo darbą su banko internetiniame puslapyje esančia elektronine investicijų skaičiuokle. Mokiniai naudodami skaičiuokles aktyviai įsitraukė į mokymąsi veikiant. Mokiniai teigia: „*Finansų skaičiavimas skaičiuoklėmis*“ (Y5), „*Naudotis skaičiuokle.*“ (Y7), „*Kad teko patiems paskaičiuoti, kiek metų reikėtų investuoti, kad gautum kokią nors apibrėžtą sumą.*“ (Y9), „*Kaip naudotis skaičiuokle SEB banko puslapyje*“ (Y9), „*Išmokau naudotis investicijų skaičiuokle.*“ (Y11), „*išmokau naudotis internetine SEB banko investicijų skaičiuokle, ko reikės ir vėliau, kasdieniame gyvenime.*“ (Y16). Mokiniai skaitmeninę mokymosi priemonę naudojo su mobiliais

3.3. A3 atvejis: „Stereotipų apie verslumą laužymas ir kritinio mąstymo ugdymas“

Trečiasis verslumo ugdymo atvejis (A3) – pavadintas „*Stereotipų apie verslumą laužymas ir kritinio mąstymo ugdymas*“, pagal kokybinės turinio analizės atskleistus požymius. Mokyklos, kurioje buvo atliekama tyrimas tikslas – kiekvienam mokiniui sudaryti sąlygas atskleisti savo talentą, teikiant geros kokybės ugdymo paslaugas. Pagrindiniai mokyklos ugdymo principai: pagarbos skatinimas vienas kitam, vietoje konkurencijos, mokymasis vietoj mokymo, profesionalumas ir mokymasis visą gyvenimą. Mokykloje, ugdoma asmenybė, maksimaliai atskleidžianti savo gebėjimus ir individualumą, kuriamos inovatyvios edukacinės erdves, orientuotas į šiuolaikinės kartos poreikius.

Tyrimo dalyvė T3 yra ekonomikos mokytoja, turi vyresniosios mokytojos kvalifikacijos kategoriją, mokytoja ugdydama mokinių verslumą gali integruoti savo gebėjimus ir patirtį, nes pati turi verslą. Priklauso „JA“ organizacijai, mokinių verslumui ugdyti naudoja „JA“ organizacijos programas

ir „Ekonomikos ir verslumo“ bendrąsias ugdymo programas, yra MMB konsultantė, kartu su mokinių įkurtomis MMB dalyvauja įvairiuose mugėse ir konkursuose, užima prizines vietas.

Mokytojai mokinių verslumo ugdymui ir verslumo ugdymo organizavimui naudoja mokymo priemonių ir metodų kaitą, renkasi skirtingas verslumo ugdymo strategijas. Šiame atvejuje mokytoja ugdydama mokinių verslumą pirmiausia bando paneigti susidariusius stereotipus apie verslumo sampratą ir naudoja verslumo ugdymui problemų sprendimo metodus, kūrybines veiklas, kuriomis ugdomas ir kritinis mąstymas. Mokytoja skatina kritinį mokinių mąstymą, atsisako mechaninio informacijos įsiminimo taip efektyvina mokinių verslumo ugdymo procesą.

Interviu duomenų analizė. Dažnai verslumas ir verslumo gebėjimai tapatinami su verslo įkūrimu ir jo valdymu, tačiau verslumo samprata apima daug daugiau, todėl mokytoja ugdydama mokinių verslumą turi dar pakeisti jau susiformavusias mokinių nuostatas apie verslumą. Tyrimo dalyvė pastebi susidariusius verslumo sampratos stereotipus, kad verslumas yra tik verslas ir pinigai, kai mokiniai pradeda kurti MMB, praktiškai patys susiduria su verslu, verslumu ir verslumo stereotipai yra paneigiami: *„Verslumas yra charakterio savybė, charakterio savybių puokštė, nėra gimstama verslininku, juo yra tampama. Gal yra tai paveldima iš tėvelių ir visa kita, bet sakau ir vaikams, kad verslumas nėra pinigai, tai yra didesnės galimybės tau prisitaikyti prie aplinkos. Tai visiškai nėra tiesiogiai susiję su pinigais, pas mus yra stereotipai, kad verslas yra pinigai, <...> bet iš tikrųjų realiai jie patys pamato, kad verslas nėra pinigai, dėl tų pinigų dar reikia labai daug padirbėti ir apsišlifuoti.“ (T3).*

Mokytojai ugdydami mokinių verslumą remiasi ugdymo programomis, kuriose nurodoma, kokie gebėjimai turi būti ugdomi, tačiau analizuojant interviu duomenis mokytojai kalba apie verslumo gebėjimus (žr. 3.3.1 lentelę), kurie jų manymu yra svarbiausi mokiniams. Šiame atvejuje mokytoja daugiausia kalba apie kritinio mąstymo ugdymą, kurį ugdo atsisakydama mechaninio informacijos įsiminimo ir skatindama prasmingą mokinių mokymąsi. Tyrimo dalyvė teigia: *„Kontrolinius, pavyzdžiui, aš dažniausiai darau tokius, kad jie man argumentuotai pasakytų savo nuomonę.“ (T3).* Mokytoja vertindama mokinių atsakymus geriausiai įvertina tuos, kurie atsakymus pateikia naudodami pavyzdžius, o ne apibrėžimus iš knygų. Kai mokiniai pateikia pavyzdžius ir atsako naudodami savo žodžius mokytoja žino, kad jie suprato ir tas žinias jie galės panaudoti.

3.3.1 lentelė. A3 atvejis. Interviu su mokytoju kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Gebėjimai	Atsakingumas (asmeninės atsakomybės suvokimas už priimtus sprendimus)
	Gebėjimas pasidalinti vaidmenimis komandoje
	Situacijos ir informacijos analizavimas
	Situacijos įvertinimas
	Problemų sprendimas
	Pasitikėjimas savimi (saviklioja)
	Priimti sprendimus

Kategorija	Subkategorija
Gebėjimai	Laiko planavimas
	Kritinis mąstymas
	Naudotis komunikacijos priemonėmis
	Bendravimas su skirtingo amžiaus žmonėmis
	Savęs pristatymas
Laisva aplinka	Visapusiškas mokinių įsitraukimas
	Laisvas apsisprendimas, pasirinkimas
	Atvira aplinka visiems
	Mokiniai supažindinami su veiklomis, kurios vyksta
Neformali aplinka	Mugės
	Konkursai
Aktyvus mokytojo vaidmuo	Skatina iššūkius ir jų įveikimą
	Valdo mokinių lūkesčius
	Konsultantas
	Pripažįsta mokinių potencialą
	Tyrinėja, stebi mokinių verslumo ugdymo aplinkas
SMP galimybės	Mokymasis iš savo klaidų
	Alternatyvų sukūrimas
Aktyvūs metodai	Žaidimai
	Situacijų sukūrimas
	Grupinis darbas
	Informacijos paieška internetinėse naršyklėse
	Diskusija
	Argumentavimas
Pasyvūs metodai	Pamoka, kurioje mokiniai yra tik klausytojai
Ugdymo forma	Nauji metodai nederą su pamoka, kaip ugdymo forma
Mažas skiriamų pamokų skaičius	Tik viena savaitinė pamoka
Vėlyvas mokinių verslumo ugdymas	Verslumas ugdomas tik nuo 9 klasės

Mokiniai turi mokėti ne tik atsirinkti informaciją, kuri jiems yra reikalinga, jie turi ir gebėti analizuoti, analizuoti įvairius veiksnius, kurie turės įtakos tolimesniems jų darbams, todėl labai svarbus ugdomas mokinių analitinis ir kritinis mąstymas, mokytoja teigia: „*turiu tokia metodiką – plusai ir minusai ir paskui visas tas idėjas, ką jie ten prigalvoja ir prisikūrė ir visa kita mes arba priimam arba modifikuojam, arba atmetam kaip netinkamas. Gali būti daug veiksnių, reikia paskaičiuoti, nes vaikai gali prisikurti labai daug dalykų.*“ (T3). Mokytoja, dirbdama su mokiniais skatina juos įvertinti visus veiksnius, kurie veikia realizuojant idėją, skatinant įvertinti alternatyvas. Mokytoja neatmeta mokinių idėjų, ji juos skatina argumentuoti ir pagrįsti savo nuomone, taip mokiniai ieško informacijos ir domisi ir analizuoja pasirinktą objektą.

Realizuojant savo verslo idėją mokiniai įgyja ir naujų gebėjimus, kurie reikalingi norint sėkmingai vystyti savo verslą, ar įsiliejant į organizaciją, visuomenę. Ugdomas mokinių gebėjimas save pristatyti ir komunikuoti, mokytoja teigia: „*Ką mes su vaikais pastoviai darom, važinėjam po muges, darom pristatymus, kuo daugiau, kad jie išsilaisvintų, nes kuo daugiau mokiniai šnekės, vieną kartą, kitą kartą, dešimtą kartą, tai jie išsilaisvins:*“ (T3). Išvyktuose, mokiniai pristatinėdami savo bendroves, savo sukurtus produktus, ilgainiui išmoksta pristatyti save. Mugėse bendrauja su įvairaus amžiaus ir išsilavinimo žmonėmis, taip ugdomas jų gebėjimas komunikuoti su skirtingais žmonėmis ir save pristatyti skirtingų interesų grupėms.

Pristatant savo idėją, savo produktą ar save patį labai svarbus pasitikėjimas savimi. Išvykos iš mokyklos, kuriose mokiniai bendrauja su skirtingais žmonėmis padeda mokiniams labiau pasitikėti savimi. Saviveiksimumo skatinimas, mokytoja teigia: „*svarbiausias dalykas, kad jie tiki tuo ką daro, jie labai sustiprėja savo viduje, labai išauga pasitikėjimas savimi ir tai yra labai gerai, nes pradžioje jie ateina drebantys, bet paskui jie atsidaro, jie pamato, kad jie gali ir jie gali ne prasčiau, negu televizoriuje rodo, nes aš pats kalbėjau ir su tuo ir su tuo, o atsiranda pasididžiavimas, kad aš tai padariau.*“ (T3). Saviklioivos ugdymas, tai vienas iš naujų verslumo gebėjimų, kuriuos ugdo mokytoja MMB, mokiniai skatinami pristatyti prekes verslininkams, pirkėjams, jie turi savimi pasitikėti, todėl tokios išvykos pradžioje kelią baimę, bet vėliau pasiekus gerų rezultatų mokiniai ima didžiuotis ir pasitikėti savimi.

Kaip reikalingiausius mokinių verslumo gebėjimus, mokytoja išskiria tokius gebėjimus: „*problemų sprendimas, komandinis darbas, lojalumas, daug gebėjimų, čia gal tokie pagrindiniai dalykai. Gal ištikimybė, mokėjimas apsiginti, net nežinau kaip pasakyti, savigarba, atsakingumas, nes visgi išlenda labai daug dalykų.*“ (T3). Tačiau pamini, kad vis atsiranda naujų dalykų, mokytoja į verslumo gebėjimus žiūri labai atvirai, galima suprasti, kad jų sąrašas gali būti pildomas. Mokytoja pamini savybę – lyderystę, teigia: „*Pavyzdžiui, komandos subyra, lyderystė prasiveržia ne vietoje ir ne laiku. Pavyzdžiui, būna daug lyderių vienoje komandoje ir labai sudėtinga dirbti.*“ (T3). Pastebimas holistinis mokytojos požiūris į lyderystę, mokytoja pastebi komandos narių ir lyderio santykius, vertina susidariusį kontekstą. Lyderiai komandoje padeda eiti užsibrėžto tikslo link, tačiau mokytoja stebėdama komandinį darbą pastebi, kad sudėtinga dirbti komandoje, kurioje yra daug lyderių, todėl mokiniams labai svarbus gebėjimas yra dirbti komandoje ir spręsti iškilusias problemas, nes kitu atveju įvyksta konfliktas, po kurio mokinių bendruomenė gali iširti.

Gebėjimo argumentuoti ugdymas, tyrimo dalyvė teigia: „*Kai mokiniai gauna informaciją, jiems liepiu išsigryninti informaciją, nes yra dvi pusės, nes ir aš galiu būti neteisi. Kai mokiniai priima sprendimą jie turi argumentuoti kodėl taip, nes jie turi tikėti kodėl tai daro, kai priima sprendimą ir tik tada mokiniai eis į priekį.*“ (T3). Kritinis vertinimas ir informacijos atrankos gebėjimų ugdymas, kritinio vertinimo gebėjimų lavinimas. Mokytoja teigia: „*Jie mokosi atsirinkdami informaciją, čia yra gebėjimas mokytis pačiam, mokėjimas mokytis.*“ (T3). Mokytoja sukuria aplinką, kurioje yra daug informacijos, mokiniai turi galimybę patys atsirinkti jiems reikalingą informaciją, o vėliau ją panaudoti, mokiniai patys mokos, taip yra skatinamas pačių mokinių supratimas ir aktyvumas

Atsakomybės jausmas ir laisvas pasirinkimas, mokytoja dirbdama su mokiniais sukuria aplinką, kurioje mokiniai laisvai dirba, tačiau dažnai mokytoja susiduria su problema, kad tokioje aplinkoje mokiniai nebejaučia atsakomybės jausmo, todėl mokytoja derina laisvės ir atsakomybės ugdymą. Mokytoja ugdo mokinių atsakomybės jausmą, teigia: „*Aš Jums galiu patarti, pasakyti kas bus, bet Jūs pasirinkite savaip, pasirinkite kaip komanda ir padarykite, tai kaip komanda.*“ Kai yra primesta

nuomonė, tada jie supranta, kad ant kažko galima „atsigroti“. Mums taip pasakė, bet kai pats priimi sprendimą, tai atsiranda atsakomybės jausmas, juk mes patys taip pasakėm, mes taip padarė, tai patys dabar ir srėbsim, mokosi ir iš savo džiaugsmų ir iš savo klaidų mokosi.“ (T3). Todėl aplinkoje, kurioje mokiniai laisvai sprendžia, sprendžia kaip komanda ir mokytoja nepriima sprendimų už mokinius, mokiniai suvokia savo atsakomybes, kad jie turi dirbti kaip komanda ir jų priimti sprendimai turės pasekmes, už kurias bus atsakingi patys mokiniai.

Ugdyma mokinių verslumo gebėjimus mokytoja pastebi mokinių, kaip asmenybės augimą ir tobulėjimą. Mokiniai ima pasitikėti savimi, tyrimo dalyvė teigia : *„Tai ta baimė su laiku mažėja ir atsiranda pasitikėjimas savimi.“ (T3). Ugdomas mokinių saviveiksmingumas ir savęs pažinimas, mokytoja teigia: „Patys vaikai save stebi ir pastebi, kad jie tvirtėja. Jie pradeda pasitikėti savimi, kas iki tol pasitikėjo, tai pasitiki dar daugiau, aišku, tai netoli nuo arogancijos ir „pasikėlimo“, „aš kietas“, tačiau jei taip nutinka, vėliau jie „nugęsta“ ir subręsta, vėlgi, tai yra normalu, nes jie yra paaugliai, tai yra jaunimas.“ (T3). Mokinių saviveiksmingumo ugdymas padeda jiems nebijoti susidūrus su sunkumais ir įveikti iškilusius sunkumus. Sukurta mokinių ugdymo aplinka, kurioje mokiniai realizuoja idėjas, pristato save ir savo produktus, taip įveikia savo baimes ir ima pasitikėti savimi.*

Verslumo ugdymo aplinka (žr. 3.3.1 lentelę) kuriama taip, kad mokiniams nuolat iškiltų iššūkių, būtų gausi galimybių, kurias galėtų pasirinkti. Mokytoja skatina idėjų įgyvendinimą, sukuria aplinką, kurioje mokiniai gali rinktis, o naujų galimybių pažinimas padeda mokiniams mokytis, mokytoja teigia: *„<...>esmė tokia, kad jie realiai parodytų ir tą verslą ir realiai pagamintų tą produktą, kad jie patys įneštų tos jėgos, to tonuso, kad patys prisiliestų prie tos prekės arba vienareikšmiškai ją sukurtų patys.“ (T3). Mokytoja stengiasi sukurti aplinką, kad mokiniai patys dalyvautų visuose idėjos realizavimo etapuose, suteikiama galimybė konsultuotis ir realizuoti savo idėją, šio proceso metu ugdomas mokinių verslumas.*

Verslumo ugdymo aplinkoje palaikomas laisvas mokinių apsisprendimas, mokytoja teigia: *„Nereikia vaikų užgožti ir įstatyti į taisykles: daryk taip ir ne kitaip. Tu gali jam paaiškinti, bet negali jam primesti.“ (T3). Verslumui ugdyti sukurta aplinka, kurioje jie mokosi iš savo patirčių, dažnai mokykloje, kai ugdomas verslumas mokiniams pateikiami tik teoriniai modeliai, o verslumo ugdymas MMB, suteikia galimybę mokytis iš savo patirties, veikiant. Verslumo ugdymo aplinka yra atvira, visi norintys mokiniai gali ateiti, tačiau mokytoja valdo mokinių lūkesčius, mokytoja teigia: „. Jie ateina norėdami, bet aišku aš juos išgąsdinu, papasakoju viską, kad bus ir stovyklos ir veiklos, bet aš jiems duodu tik vieną savaitę pagalvoti ir laukių tų, kurie tikrai pasiruošę daug dirbti. <...> čia reikia daug dirbti ir šeštadieniais reikia pasėdėti ir kartais iki naktų reikia padirbėti, visko būna. Vėliau gaunasi kaltinimai, kad tas to nepadare, todėl aš visą laiką pasakau, kad reikės daug dirbti, o kas nebijo darbo pasiūlau ateiti kitą savaitę.“ (T3). Mokytojo valdo mokinių lūkesčius, taip verslumo aplinkoje*

mokiniai yra supažindinami su veiklomis ir mokytoja sužinojusi mokinių lūkesčius, gali bendradarbiauti su mokiniais ir toliau su jais dirbti. Tokioje aplinkoje pradedamas ugdyti kritinis mąstymas, nes mokytoja teigia: „*Leidi jiems pasirinkti ir priimti sprendimą, nes jeigu tu žinai, kad nelabai galėsi ar turėsi laiko, geriau tada net nepradėk*“ (T3). Mokiniai turi priimti sprendimą apgalvoti, apsvarstyti ar jie sugebės, tai įgyvendinti, tačiau galima pastebėti, kad mokytoja mokiniams leidžia pasirinkti, todėl aplinka yra sukurta taip, kad mokiniai galėtų laisvai rinktis. Aplinkoje mokiniai skatinami įsivertinti, įsivertinti savo galimybes, vertina resursus kurdami produktus ir pan. Gebėjimo įsivertinti ugdymas prasideda nuo atėjimo į MMB ir įsivertinimo.

Mokytoja kuria ir stebi verslumo ugdymo aplinką, mokiniai dirbdami MMB dalyvauja įvairiuose konkursuose, įgyja verslumo gebėjimų, šiais savo pokyčiais pasidalina ir su aplinkiniais, todėl verslumo ugdymo aplinkoje mokiniai komunikuoja apie ugdomą dalyką – verslumo ugdymą, mokytoja teigia: „*Mokiniai ateina pas mane išgirdę vieni iš kitų, nes šiuo metu esu vienuoliktosios kuratorė, dėstau ekonomiką, bet pas mane ateina devintokai ir dešimtokai, kurie yra girdėję, kad vyksta tokia veikla, kad čia galime kurti bendroves.*“ (T3). Apie ugdomą dalyką mokiniai komunikuoja teigiamai, įvairūs mokinių pasiekimai sukuria gerą atmosferą ugdant verslumą, todėl vėliau sklaidai mokytoja jau nebeskiria papildomų priemonių, tik toliau vykdo veiklą, kuri yra sėkminga.

Ugdant mokinių verslumo mokytojo vaidmuo (žr. 3.3.1 lentelę) aktyvus ir modernus, mokytoja teigia: „*aš neugdau nieko, jie patys ugdosi. Mano pareiga yra sudaryti situaciją, kad jie tai gautų, aš negaliu sakyti, ugdykitės tą ir tą, jie patys ugdosi, jie patys sprendžia problemas.*“ (T3). Galima pastebėti, kad mokytoja pripažįsta mokinių aktyvų veikimą, o save mato kaip konsultantą, kuris sukuria situacijas mokinių verslumo ugdymui. Mokytoja mini, kad mokiniai patys ugdosi ir patys sprendžia iškilusias problemas, mokytoja pripažįsta mokinių potencialą ir jį skatina.

Mokytoja skatina įveikti realius iššūkius, mokytoja pateikia pavyzdį: „*reikėjo sukurti pakuotę, tačiau finansų nėra, tad klausiu mokinių: „ar Jums verta užsakinėti pakuotes už tokią kainą, kai mums reikia tik 10 vienetų, kurių mes realiai galime pasidaryti? Lapas yra, spalvotas „printeris“ yra, tačiau reikia tik sumaketuoti. Kas darys? Niekas nemoka, aš tuo labiau nedarau tokių dalykų. Jiems patiems duodu spręsti tuos kliuvinius ir ką, viena mergaitė sako: „aš padarysiu“.*“ (T3). Iškilus iššūkiams mokytoja leidžia mokiniams nuspręsti, kaip pasielgti, tokiose situacijose sudarytos sąlygos naujų gebėjimų ugdymui, po šios situacijos viena iš mokinių pasakė, kad išmoko naujų dalykų, mokytoja prisimena mokinės žodžius: „*kuratore, ką aš išmokau, tai visam gyvenimui, išmokau naudoti tą programą.*“ (T3). Vyksta mokinių mokymasis ir kūrybinis procesas, kai mokiniai įveikia iššūkius.

Ugdant mokinių verslumą mokytoja naudoja skaitmenines mokymosi priemones ir pastebi naujas SMP galimybes (žr. 3.3.1 lentelę). Viena iš skaitmeninių mokymosi priemonių galimybių yra mokymasis iš savo klaidų, mokytoja pastebi: „*Matot, jie dar vaikai, kai kuria reklaminius filmukus aš turiu visada prie ko prisikabinti, bet jie patys turi mokytis iš savo klaidų, jie patys turi užaugti. Todėl*

jei viską duosi vaikui sukramtytą, tada nėra esmės, nėra tikslo, vaikas iš to nieko neišmoks.“ (T3). Mokiniai patys pasirenka, kokias SMP naudos, tačiau naudodami šias priemones jie sukuria produktą, kuris gali būti patobulintas ar jame kažko trūksta, todėl mokiniai konsultuodamiesi su mokytoja ir naudodami SMP gali mokytis iš savo klaidų. Verslumo ugdymo aplinkoje svarbu pateikti kuo daugiau galimybių mokinimas (svarbi galimybėmis turtinga aplinka), kad jie galėtų rinktis ir mokytis, todėl tam puikiai tinka SMP.

Skaitmeninės mokymosi priemonės yra natūraliai naudojamos verslumo ugdymo aplinkoje, mokytoja teigia: *„Mokiniai nardo tose technologijose.“ (T3).* Galima pastebėti, kad mokytojai yra kompetentingi SMP vartotojai, o mokiniams, tai yra labai natūralu, todėl mokytoja mokiniams leidžia patiems domėtis ir rasti jiems labiausiai tinkančias programas ir priemones. Mokytoja pastebi, kad viena iš SMP galimybių yra alternatyvų sukūrimas. Tyrimo dalyvė teigia: *„skrajutes darysi, bet juk daug kainuos, tai ieškai alternatyvų, kas gali būti. Pavyzdžiui, socialiniai tinklai „Twitter“, bet Lietuvoje jis ne populiarus, tada „Snapchat“, aš net nežinau, kad tai yra, bet jie žino, „Facebook“, „Youtube“, tai naudojami marketingui, kaip tai pateikti, kad nebūtų pigu, kad nebūtų „belekas“, jie turi nufotografuoti, kažkaip sustilizuoti ir kažkur įkelti.“ (T3).* Mokiniai išbando įvairias SMP, mokytoja sukuria sąlygas mokiniams patiems pasirinkti, bet prieš tai, išanalizuoti ar pasirinkta priemonė yra veiksmingiausia, norint pasiekti jų užsibrėžto tikslo. Mokytoja nevaržo mokinių IKT ir SMP pasirinkimo, priešingai leidžia laisvai pasirinkti ir išbandyti, kuo daugiau priemonių. Mokytoja pasitiki mokinių SMP raštingumu, teigia: *„jie naudoja labai daug tų priemonių, todėl net negaliu įvardinti, kokias priemones jie naudoja.“ (T3),* mokytoja pasitiki mokinių SMP raštingumu, suteikia laisvę rinktis.

Ugdant mokinių verslumą mokytoja naudoja aktyvius mokymosi metodus (žr. 3.3.1 lentelę), todėl labai svarbu, kad mokytoja gebėtų suvaldyti mokymosi procesą, nes naudojant tokius metodus, mokytoja turi stebėti besimokančiuosius, o iškilus sunkumams galėtų juos konsultuoti. Ugdymo formos, kurios naudojamos mokinių verslumui ugdyti, mokytoja pateikia kelis pavyzdžius: *„Pavyzdžiui, žaidimų metodas ir jie žaidžia, pavyzdžiui, pardavinėja kažką, viskas vyksta per pamoką, 20-30 min., ir jie žaidimo metu bet kokia kaina turi parduoti arba bet kokia kaina turi nupirkti. Visą situaciją pateiki per žaidimą. Pavyzdžiui, kai jie analizuoja rimtą situaciją, globalinę situaciją, tada jau naudojami kiti metodai, diskusija, grupėje sprendžia.“ (T3).* Galima pastebėti, kad mokytoja sukuria realias situacijas, kurias mokiniai turi išspręsti, taiko probleminius žaidimus, kuriuose mokiniai analizuoja, mokytoja naudoja diskusijos metodą.

Kurdami MMB mokiniai savo žinias ir gebėjimus gali patikrinti praktiškai, todėl mokiniai dirba su tikra su informacija, kuri yra aktuali šiomis dienomis. Ugdant mokinių verslumą skatinamas realios rinkos pažinimo, mokytoja teigia: *„<...> aš galiu „svaigti“ apie kosminius dalykus, bet kuo aš tai padėsiu. Kam tas reikalinga? Kai vaikams pradedi taip šnekėti ir jie mato, daro rinkos tyrimą, jie*

padaro gaminį ir pasidaro kitą rinkos tyrimą ir taip jie mato ar tai „paeis“ ar „nepaeis“, o gal modifikuoti reikia, o gal pritaikyti, o gal segmentus keisti, ir dar kažką, daryti.“ (T3). Prieš pradėdant įgyvendinti mokinių idėjas, mokytoja juos skatina susipažinti su rinka ir išanalizuoti procesus, kurie bus atliekami kuriant produktą, įvertinti savo galimybes.

Mokytoja pateikdama mokymosi medžiagą ugdo mokinių gebėjimą analizuoti ir atsirinkti informaciją, nes integruojami įvairūs informaciniai šaltiniai, mokytoja pateikdama mokiniams medžiagą iš vadovėlio, naudoja ir kitus informacijos šaltinius (pvz. internetas). Tyrimo dalyvė teigia: *„vadovėlį mažai naudoju, nebent kažką reikia papildomai pasiskaityti ar grupiniam darbui, o šiaip tai internetas labai daug informacijos teikia.“ (T3).* Galima pastebėti, kad mokytoja dažniau renkasi informaciją ne iš vadovėlio, o informacijos paiešką internetinėse naršyklėse taiko kaip metodą, taip mokiniai labiau įsigilina į informaciją.

Pasyvių ir aktyvių mokymosi metodų derinimas, nors mokytoja daugiausia verslumo ugdymui naudoja aktyvius mokymosi metodus, tačiau juos derina su pasyviais mokymosi metodais, tyrimo dalyvė teigia: *„Sunku pasakyti kaip aš dirbu. Būna visko, kalbant apie pamokas, būna ir nuobodžių temų, kur kalbi dvi pamokas iš eilės ir mokiniai nei balso nepasako, nes turi išaiškinti tas temas, negali vien tik žaisti. Pamokose visko būna, būna kad tik mokytoja šneka, diskusijos būna, žaidimai.“ (T3).* Pastebima, kad mokytojai turi išankstines nuostatas, viena tokių yra apie aktyvius mokymosi metodus, mokytoja teigia: *„Jei būtų ugdomas tik verslumas mokykloje aišku, kad naudotume tik aktyvius metodus, nes pirmiausia, tai yra naudo mokiniui, todėl, kad jisai pats labai daug ką supranta. Aišku, pasiruošti tokiam metodui reikia visko, daug daugiau išteklių negu paprastai pamokai.“ (T3).* Šios susidariusios išankstinės mokytojo nuostatos apsunkina aktyvių mokymosi metodų naudojimą, nes mokytojas jau iš anksto mano, kad šių metodų naudojimui jam reikės daug daugiau išteklių, kas yra netiesa.

Kliūtys (žr. 3.3.1 lentelę) ir spragos, kurios iškyla ugdant mokinių verslumą. Verslumo ugdymui turi būti skiriama daugiau dėmesio, neužtenka vienos savaitinės pamokos, o mokytoja pastebi, kad verslumas turi būti pradėtas ugdyti kuo anksčiau. Ankstyvasis verslumas, mokytoja teigia: *„Verslumas turi būti nuo darželio, nuo kuo anksčiau, tuo geriau, drąsiai sakau, ne 9-10 klasėje, nes kai ateina vaikai ir nežino ir galvoja, kad bankas tik mokesčius surenka ir daugiau nieko nedaro, tai graudu klausyti.“ (T3).* Nauji metodai, kuriuos taiko mokytoja nedera su pamoka, kaip ugdymo forma, mokytoja teigia: *„Net laiko kartais trūksta, pavyzdžiui, žaisti kažkokį internetinį žaidimą, įdomų, kuriame ugdomas verslumas ar atliekama bendrovių analizė, per pamoką laiko neužtenka. Viena ekonomikos savaitinė pamoka yra per mažai, jeigu mes norime kažkokį rezultatą turėti, tai viena ekonomikos pamoka pagrindiniame ugdyme iki 10 klasės yra per mažai.“ (T3).* Mokytoja ugdydama mokinių verslumą naudoja SMP, tačiau mokytoja pastebi, kad pamoka kaip ugdymo forma turi

trūkumų, viena pagrindinių, tai pamokos trukmė. Mokytoja kritikuoja ir tai, kad verslumo ugdymui (ekonomikai) yra skiriama tik viena savaitinė pamoka.

Pamokos studijos duomenų analizė. Ugdant mokinių verslumą svarbu, kad mokiniai įgytų ne tik įgūdžių, bet ir žinių, kurias galėtų pritaikyti. Derinant aktyvius mokymosi metodus su pasyviais, mokiniai įgyja žinių ir jas gali praktiškai pritaikyti. Stebim pamoka vyko tradicinėje klasėje, tačiau mokytoja kuria informatyvią aplinką mokiniams. Mokytoja pamokos metu nenaudoja vadovėlio, mokiniai patys ieško informacijos, taip ugdomas jų gebėjimas analizuoti ir pasirinkti reikalingą informaciją. Mokiniai skatinami klausti ir diskutuoti.

Mokytoja pamokos metu naudojo įvairius metodus: individualus darbas, kai mokiniai turėjo susirasti informaciją apie nagrinėjamą temą ir atlikti užduotį, kurioje turėjo įrašyti sąvokų junginius. Po užduoties mokytoja skaitė tekstą, o mokiniai turėjo pasakyti, kokius žodžius įrašė, mokiniai diskutavo, kodėl vieni junginiai tinka, o kiti ne. Taip pat kilo diskusija, po reklaminio filmuko peržiūros. Mokiniai stebėdami MMB sukurtą reklaminį filmuką turėjo išanalizuoti, kokį produktą parduoda MMB, ir turėjo argumentuoti, kodėl norėtų ar nenorėtų įsigyti šį produktą. Po reklamos peržiūros diskusija. Mokytoja nenaudoja metodų, kurių metu mokiniai tik klausytų ir konspektuotų, priešingai, tokius metodus keičia aktyviais metodais, mokiniai skatinami analizuoti. Individualus pristatymas, mokiniams nėra privaloma kurti individualių pristatymų, tačiau mokytoja skatina mokinius iš anksto pasiruošti pamokai ir pristatyti naują pamokos temą.

Pamokos metu mokiniai atliko informacijos paiešką internetinėse svetainėse, taip ugdomas gebėjimas analizuoti informaciją, kuris priskiriamas versliam žmogui. Informacijos vizualizacija (mokinės naujos temos pristatymas), mokinė turėjo galimybę pristatyti savo darbą kitiems klasės draugams, taip ugdomas gebėjimas kalbėti prieš auditoriją ir gebėjimas pristatyti informaciją. Mokytoja pamokos metu parodė mokiniams MMB reklamą, reklaminis vaizdo įrašas yra SMP, kuri skatinti mokinių susidomėjimą (reklamos peržiūra), tai galimybė sukelti diskusiją (reklamos peržiūra). Reklamos peržiūra, tai SMP galimybė sudominti mokinius, pritraukti jų dėmesį, paskatinti diskusiją. Naujos temos pristatymo vizualizacija, mokinys mokosi kaip pateikti informaciją, kad ji būtų aiški ir įdomi klasės draugams, gebėjimas perteikti informaciją yra svarbus ir priskiriamas prie verslumo gebėjimų.

Mokinių refleksijos duomenų analizė. Mokiniams uždavus klausimą, kas jiems labiausiai patiko užsiėmime, mokiniai teigė: „Kai žiūrėjome „Ramūnėlės“ reklamą, taip pat, kaip aiškinomės temoje apie tokius dalykus, kurių nežinojau ir neteko girdėti. (Z1), „„Ramūnėlės“ reklama.“ (Z3), „MMB, klasiškių komercinis video klipas, buvo labai įdomus ir profesionalus. (Z8)“, Šiandien man labiausiai patiko mano klasiškių „Ramūnėlės“ produktų reklama, nes ji buvo įdomi.“ (Z9). Reklama peržiūra mokiniams patiko, galima pastebėti, kad skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas pritraukia mokinių dėmesį (žr. 3.3.2 lentelę), mokiniai aktyviai įsitraukė į diskusiją apie reklamą ir ją

analizavo. Mokiniais patiko ir bendrą klasės pristatymas. Tyrimo dalyviai teigia: „*Bendras darbas, diskusijos, bendrą klasės pristatymas. (Z4)*“, „*Labai patiko klasiokės pristatymas, nes patinka klausyti kitų žmonių, ne tik mokytojos. (Z5)*“. Mokių įsitraukimą į užsiėmimą pateikiamas uždutis skatina skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, šiuo atveju, reklamos peržiūra. Mokiniai teigiamai vertina, kai į užsiėmimuose vykstančias veiklas yra įtraukiami ir jie patys, kai naujas temas pristato jų bendrą klasės.

3.3.2 lentelė. A3 atvejais. Mokių refleksijų kokybinės turinio analizės rezultatai

Kategorija	Subkategorija
Aktyvūs mokių įsitraukimo priemonės	Reklamos peržiūra ir analizė
	Bendrą klasės pristatymas
Valstybės funkcijų ekonomikoje pažinimas	Infliacija
	Nedarbas
	Nedarbo priežastis
	Nedarbo tipai
	Nedarbo rūšis
	Mokesčiai Lietuvoje
	Progresiniai, proporciniai, regresiniai mokesčiai
Kognityviniai gebėjimai	Gebėjimas ieškoti informacijos
	Gebėjimas geriau analizuoti valstybės funkcijas
	Gebėjimas kūrybiškai galvoti
	Problemų sprendimas
Asmeniniai gebėjimai ir savybės	Gebėjimas pristatyti temą
	gebėjimas įsiūlyti prekę
	savarankiškas darbas

Mokiniai atsakydami į klausimą, ką šiandien sužinojo ir išmoko naujo, įvardino valstybės funkcijas, nedarbo priežastis ir tipus, pinigų nuvertėjimo ir infliacijos priežastis, susipažino su progresiniais, proporciniais ir regresiniais mokesčiais (žr. 3.3.2 lentelė). Šias žinias mokiniai planuoja panaudoti ateityje, tyrimo dalyviai teigia: „*Šiandien išmokau, kodėl yra mokesčiai, kuriuos turi pritaikyti kasdieniniame gyvenime.*“ (Z1), „*Kas yra infliacija. Kas yra nedarbas.*“ (Z2), „*Daug ką pakartojau apie valstybės svarbą, kad kažką pritaikysiu, tai nežinau, bet naudinga dėl bendro išsprusimo.*“ (Z4), „*Kas yra infliacija, kas yra nedarbas, reklama.*“ (Z5), „*Sužinojau nedarbo priežastis, sužinojau nedarbo rūšis, sužinojau daugiau apie infliaciją.*“ (Z6), „*Sužinojau, kokie yra nedarbo tipai, už ką valstybė yra atsakinga ir kokie mokesčiai yra Lietuvoje.*“ (Z7), „*Kad pelningiausi mokesčiai yra GPM ir PVM. Progresiniai, proporciniai, regresiniai mokesčiai. Dėl ko daug žmonių yra bedarbiai. Ateityje mokant mokesčius žinosiu, kodėl ir kaip tai vyksta.*“ (Z8), „*Sužinojau, kas yra nedarbas ir infliacija. Ateityje žinosiu Lietuvos padėtį pagal šiuos žodžius.*“ (Z9). Daugelis mokių atsakydami į šį klausimą paminėjo, kad sužinojau daugiau apie valstybės funkcijas, mokesčius ir infliaciją, kad sužinojo, kas yra nedarbas. Nedarbo temą jiems pristatė bendrą klasė, todėl galima pastebėti, kad mokiniams yra svarbi informacija, kurią pristato ne mokyto, jie šią temą suprato ir paminėjo, kaip naujai sužinotą informaciją, kurią galės panaudoti ateityje.

Mokiniai atsakydami į klausimą, kokios kliūtys jiems iškilo pamokos metu, paminėjo užduotį, kurią reikėjo atlikti pamokos metu, mokiniai į tekstą turėjo įrašyti sąvokų junginius, užduotį reikėjo atlikti savarankiškai, tačiau jie galėjo naudotis mobiliaisiais telefonais ir internetu. „*Sunkiausia buvo daryti užduotį, kur reikėjo įrašyti sąvokas, nes nežinojau dar tokių dalykų.*“ (Z1), „*Susikaupti, įsigilinti, suprasti visas sąvokas.*“ (Z4), „*Susikaupti, nes sunkios temos.*“ (Z5), „*Sunku buvo atsakinėti į mokytojos užduotį.*“ (Z6), „*Mokytojos duotos užduotys, nes reikėjo įrašyti ne sąvokas, o visą žodžių junginį.*“ (Z8). Mokiniai teigė, kad buvo sunku susikaupti, o užduotis nebuvo aiški, tačiau tai nėra su verslumo ugdymu susijusios kliūtys.

Atsakydami į klausimą, kokius gebėjimus (žr. 3.3.2 lentelę) įgyja tokių užsiėmimų metu mokiniai, paminėję verslumui būdingus gebėjimus. Tyrimo dalyviai teigia: „*Pasitikėti savimi, drąsiau kalbėti viešoje įstaigoje, kai pristatai savo darbą.*“ (Z1), „*Gebėjimas dirbti komandoje, gebėjimas kūrybiškai galvoti ir spęsti problemas, gebėjimas pristatyti.*“ (Z2), „*Dirbti komandoje, pasitikėti savo sprendimais, kūrybingas mąstymas, žinios ekonomikos srityje, motyvacija pamėginti įkurti MMB.*“ (Z4), „*Gebėjimas dirbti grupėse, gebėjimas išsiūlyti prekę, gebėjimas derėtis dėl kainų, savarankiškas darbas.*“ (Z6), „*Išsiūlyti prekę, derėtis dėl kainos, apskaičiuoti atlyginimą „į rankas“, mokesčiai.*“ (Z6), „*Verslumo, komandinio darbo, suprasti kaip kas vyksta valstybėje, ekonomiškai stiprių ir silpnų valstybių bruožai, kaip įkurti bendrovę/organizaciją.*“ (Z8), „*Gebėjimas užaugus orientuotis savo finansuose, mokesčiuose, nutuoksiu kaip veikia Lietuvos valstybė.*“ (Z9), „*Gebėjimas kūrybiškai galvoti, žinių pritaikymas kasdieniame gyvenime, geriau analizuoti valstybės funkcijas, mokesčius ir pan.*“ (Z10), „*Gebėjimas ieškoti informacijos. Gebėjimas pristatyti temą.*“ (Z11). Mokiniai paminėję verslumui priskiriamus gebėjimus, kaip darbas komandoje, kūrybinis mąstymas, gebėjimas analizuoti informaciją, pasitikėjimas savimi.

3.4. Tyrimo rezultatų diskusija

Verslumo ugdymas patiria transformacinius pokyčius konceptualių (kuriami nauji verslumo ugdymo modeliai) ir technologinių (e–mokymasis, mobilūs įrenginiai, skaitmeninės mokymosi priemonės) lygmeniu (Welsh, Tullar, Nemati, 2016). Verslumo ugdymo tyrimai parodo ypatingai svarbų dalyvavimo veiklose poveikį, kuris gali būti aiškinamas *procesu filosofija* (Whitehead, 1929, cit. iš Chia, 2000), teigiančia, kad kiekvieno žmogiškojo patyrimo proga yra priešastingai nulemta ankstesnių patirties progų ir priešastingai nulemia būsimą patirtį (Welsh, Tullar, Nemati, 2016). Patirties progos susideda iš proceso, sudaryto iš kitų progų patirties ir bandymo jas pasiekti. Toks procesas niekada nebūna deterministiškas, tad esminis ir neatskiriamas šio proceso bruožas yra laisva valia. Verslumo ugdymo tyrinėtojai (Welsh, Tullar, Nemati, 2016) pabrėžia, kad laisvas pasirinkimas, laisva valia yra neatsiejama nuo verslumo ugdymo proceso. Tai išryškėjo visuose analizuotuose atvejuose. Atsižvelgiant į paauglystės raidos tarpsnio ypatybes (Žukauskienė, 2012) pastebimas mokinių nenoras įsitraukti į veiklas, neigiamas požiūris į mokyklines veiklas (duomenys iš mokinių atsakymų), tai natūralus procesas, kurį patiria paaugliai dalis. Skaitmeninių mokymosi priemonių įtraukimas ir naujais technologiniais sprendimais, susieti su mokinių verslumo ugdymo procesu, yra stiprus mokinių išgyvenančių paauglystę, motyvacinis veiksnys. Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas ugdant mokinių verslumą didina mokinių emocinį įsitraukimą į ugdymo procesą. Mokytojai, tyrimo dalyviai, pastebi daug galimybių motyvuoti mokinius naudojant skaitmenines mokymosi priemones, taip pat tai pabrėžia ir mokiniai, skaitmeninių mokymosi priemonių taikymą vertindami kaip įdomų ir jiems patinkantį dalyką. Realios situacijos didina įtaigumą, tyrime dalyvavę mokiniai naudodami skaitmenines mokymosi priemones teigė nepatyrę mokymosi sunkumų, jiems buvo įdomu ir patrauklu mokytis.

Tirtuose atvejuose mokytojai yra patyrę skaitmeninių mokymosi priemonių vartotojai, o mokiniams skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas verslumo ugdymo aplinkoje yra natūralus procesas, todėl mokytojai skatina mokinius domėtis ir rasti jiems labiausiai tinkančias programas ir priemones. Mokiniai patys kuria įvairius produktus, kuriems pagaminti reikalingos įvairios naujosios technologijos. Skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės tirtuose atvejuose priklauso nuo mokytojo sukurtos ir organizuojamos veiklos, mokinių įsitraukimo.

Skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas verslumo ugdymo aplinkoje priklauso nuo mokytojo pasirinkimo, kokios priemonės bus naudojamos ir koks bus šių priemonių turinys. Tirtuose atvejuose mokytojai kuria konstruktyvinę mokymosi aplinką (Jonassen, 1994), kurioje pateikiami įvairūs informacijos šaltiniai, juos naudojant mokiniai atlieka užduotis ir suvokia užduoties kontekstą. Kuriamą aplinką skatinanti mokinių savarankiškumą ir savivaldumą, kurioje mokiniai laisvai pasirenka, pastebima, kad tokios galimybės įtraukia mokinius į aktyvią veiklą, yra orientuotos į

galimybių paiešką, kyla iššūkiai, todėl labai svarbu, keisti aplinką, taip vyksta į galimybių paiešką nukreiptas mokymasis. Visuose tirtuose atvejuose pastebima, kad mokytojai dažnai su mokiniais vyksta į konkursus, muges, verslumo ugdymui naudojamos neformalios aplinkos, kuriose ugdymas yra veiksmingesnis. Skirtingų aplinkų ir veiklų sukūrimas ugdant mokinių verslumą padeda mokiniams įgyti naujų įgūdžių, pritaikyti jau turimus.

Tradicinis verslo plano kūrimas yra kritikuojamas, nes naudojant tokį metodą mokiniai suvokia verslumą ir verslą kaip linijinį procesą, kurio metu jie turėtų įgyti analitinių gebėjimų, mokiniai tikisi, kad taip paprastai yra sukuriamas verslas, kuris gali pelningai funkcionuoti, tačiau taip jie nesusiduria su sunkumais, nerizikuoja (Honig, 2004). Taikydami skaitmenines mokymosi priemones – verslo simuliacijas, mokytojai gali įtraukti mokinius į verslo proceso kūrimo veiklas ir mokykloje, ir už jos ribų. Tyrimo dalyviai atskleidė, kad skaitmeninės mokymosi priemonės vertinamos už jų pagalbą mokymosi medžiagai suvokti ir įsisavinti. Verslo simuliacijos ne mokyklos aplinkoje (2 atvejis), o pavyzdžiui, banke, lavina mokinių supratimą apie realias verslo priemones ir procesus. Visuose trijuose atvejuose yra taikomi verslo simuliacijų žaidimai, kuriuos naudojant mokiniai praktiškai įsitraukia į verslo proceso kūrimą, o mokytojas gali stebėti jų kuriamas veiklas, priimamus sprendimus: mokiniai kuria savo produktų pristatymus, išmoksta dirbti su naujomis programomis ir yra ugdosi gebėjimus pristatyti informaciją, produktą ir save. Informacijos paieška internetiniuose puslapiuose yra visuose trijuose atvejuose minėta priemonė, mokytojų naudojama skatinti mokinius rinkti ir analizuoti verslo sprendimams aktualią informaciją.

Pirmuoju atveju (A1) verslumo ugdymo procesas orientuotas į laisvą mokinių pasirinkimą, kuriama laisva aplinka, kurioje mokiniai gali pasirinkti mokymosi metodus, mokiniai gali derinti konsultacijų su mokytoja laiką, mokinių verslumo gebėjimai ugdomi netradicinėje aplinkoje, mugėse, konkursuose, seminaruose, verslo įmonėse. Antruoju atveju (A2) mokinių verslumas ugdomas taip pat kuriant laisvą mokymosi atmosferą netradicinėse aplinkose, tačiau antruoju atveju buvo svarbios ir lokaliai aplinkos, kuriose mokinių verslumo ugdymas konstruojamas atsižvelgiant pirmiausia į lokaliai vykstančius renginius, ne tik renginius, kuriuos siūlo respublikinės organizacijos, kurioms priklauso mokytojai. Trečiuoju atveju (A3), kaip ir pirmuose dviejuose, verslumo ugdymas vyksta neformalioje aplinkoje, o laisva aplinka konstruojama taip, kad mokiniai galėtų laisvai apsispręsti ir pasirinkti, skatinamas visapusiškas mokinių įsitraukimas.

Tirtuose atvejuose ugdant mokinių verslumą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis mokytojo vaidmuo labai svarbus organizuojant verslumo ugdymo procesą. Pirmuoju atveju (A1), galima pastebėti, kad mokytojas konsultuoja mokinius, dėl mokomosiose mokinių bendrovėse iškilusių problemų, yra tyrėjas, kuris stebi mokinių verslumo ugdymo aplinką, mokytojas – instruktorius, kuris dirba su grupėmis, įgalina panaudoti geriausia, ką sugeba grupė. Antruoju atveju (A2) mokytojas ugdymas mokinių verslumą yra iniciatyvus, entuziastingas ir eksperimentatorius, kuris šiomis savo

savybėmis motyvuoja mokinius dalyvauti verslumo ugdymo renginiuose ir programose, mokytojas organizuoja verslumo ugdymo procesą, suformuoja mokymosi būdų pasiūlą mokiniams, suvokia savo atsakomybę už ugdymo procesą. Trečiuoju atveju (A3) mokytojas – konsultantas, tyrėjas, kuris valdo mokinių lūkesčius, supažindina juos su vykstančiomis veiklomis ir sunkumais, taip mokiniai prieš pradėdami veiklas yra perspėjami, o mokytojas gali suvaldyti mokinių lūkesčius, mokytojas pripažįsta mokinių potencialą, kas sukelia mokinių pasitikėjimą mokytoju. Mokytojai ieško naujų aplinkų, kuriose ugdomas mokinių verslumas, bendradarbiauja su verslu, universitetais, socialiniais partneriais, dalyvauja su mokiniams įvairiuose konkursuose. Mokytojas ugdydamas mokinių verslumą ir kurdamas ugdymo aplinką, turi nuolat stebėti mokinius, kad pastebėtų, kokie metodai ugdant yra veiksmingiausi, kokių gebėjimų reikia mokiniams, laiku pastebėtų iškilusias problemas.

Mokytojo verslumo kompetencija yra verslumo modelis mokinimas. Mokytojo vaidmuo ugdant mokinių verslumą – atsakingas, mokytojas turi suvokti savo atsakomybę už ugdymo procesą, galima pastebėti, kad mokytojai suvokia savo atsakomybę ugdant mokinių verslumą, matomas aiškus mokytojo vaidmens suvokimas ir deklaravimas. Verslumo ugdymas priklauso nuo mokytojo ir ugdymo programos (Seikkula-Leino, Ruskovaara ir kt., 2010). Skatintina tai, kad mokytojas naudotų aktyvius mokymo metodus ir taip atskleistų besimokančiųjų kūrybiškumą, naujoviškumą ir inovatyvumą. Mokytojai ugdydami mokinių verslumą turi suprasti verslumo svarbą, nes nuo to priklauso kaip bus ugdomas mokinių verslumas, ar mokiniai bus tik supažindinti su verslumo samprata ar bus ugdomi mokinių verslumo gebėjimai. Mokytojo vienas pagrindinių vaidmenų organizuojant mokinių verslumo ugdymą yra suformuoti mokymosi būdų pasiūlą, kad kuriamoje aplinkoje mokiniai galėtų jaustis laisvai ir nebijoti išreikšti savo nuomonės, idėjų. Mokytojai vengia kritiško nuosprendžio, stengiasi suteikti mokiniams laisvę ir jų neriboti. Pagrindinės savybės, reikalingos mokytojui, mokančiam verslumo, yra entuziazmas, motyvacija, pasitikėjimas savimi, noras pasiekti užsibrėžtų tikslų, lankstumas, atsidavimas darbui. Išskiriami ir būdingi įgūdžiai bei gebėjimai: problemų sprendimas, komunikacija, darbas grupėje, bendradarbiavimas, atsakomybė, kūrybiškumas, naujų dalykų išbandymas (Iredale, 2002). Vis dar didelė problema yra verslių mokytojų trūkumas, todėl mokytojai skatinami įgyti verslumo gebėjimų ir nuolat tobulinti verslumo kompetenciją. Mokymosi rezultatai šiuo atveju turėtų būti siejami su verslumu, jie turi būti nustatyti tokie, kad mokytojai patys nuolat įgytų daugiau verslumui svarbių žinių, ugdytų verslumo gebėjimus ir nuostatas.

Mokinių verslumo ugdymo procese iškyla ir kliūčių, kurias dažniausiai turi įveikti mokytojai, kad verslumo ugdymo procesas vyktų sklandžiai. Mokytojai turi sukurti aplinką, kuri suformuotų mokinių požiūrį apie verslumą ir jo svarbą, nes mokiniai dažnai verslumą ir verslumo gebėjimus sieja tik su verslo įkūrimu ir jo valdymu, tačiau verslumo samprata yra platesnė, todėl mokytoja ugdydama mokinių verslumą turi dar pakeisti jau susiformavusias mokinių nuostatas apie verslumą. Ugdant

mokinių verslumą susiduriama su mokinių negebėjimu apsispręsti, tai tampa kliūtimi, nes išankstinės mokinių nuostatos stabdo jų įsitraukimą į verslumo ugdymo procesą.

Išskiriami skaitmeninių mokymosi priemonių apribojimai. SMP yra naudojamos virtualiai mokymosi aplinkai praturtinti, talpinamos vienoje aplinkoje SMP yra lengviau pasiekiamos ir modifikuojamos. Virtualios mokymosi aplinkos, kuriose integruojamos SMP, suteikia daugiau galimybių ugdyti mokinių verslumą, tačiau antruoju atveju (A2) pastebimi skaitmeninių mokymosi priemonių apribojimai ugdant mokinių verslumą. Virtuali mokymosi aplinka organizuojama naudojant tradicinius ugdymo principus, mokytoja į virtualią mokymosi aplinką talpina turinį, o mokiniai nėra įtraukiami į turinio pateikimą. Pastebima, kad taip dirbant mokytojo vaidmuo yra tradicinis ir mokinys neprisideda prie mokymosi turinio kūrimo. Ugdant mokinių verslumą skatinamas laisvas mokinių pasirinkimas, tačiau naudojant VMA, šios galimybės yra apribojamos.

Dar viena kliūtis, kurią pastebi tyrimo dalyviai, tai neapankamas dėmesys, skiriamas verslumo ugdymui mokyklos mastu, mokyklose verslumo ugdymas yra integruojamas su ekonomikos pamokomis, tam skiriama tik viena savaitinė pamoka arba tai papildoma veikla, kuriai skiriamas laikas po pamokų. Kita vertus, skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas, kaip pastebima trečiajame atvejuje (A3), nedera su pamokine ugdymo forma, SMP taikymui pamokos metu neužtenka laiko, todėl reiktų pasirinkti kitą mokymosi formą, taip išnaudojant daugiau skaitmeninių mokymosi priemonių galimybių.

Tolimesnis verslumo ugdymo tyrimas gali būti plačiau grindžiamas pamokos studijos metodu. Verslumo ugdymas labai dera su pamokos studijos metodu (Noffke, Somekh, 2013), todėl šį metodą galima taikyti siekiant sukurti mokytojų mokymosi ir tyrinėjimo teorinį modelį pamokos studijos kontekste. Taip pat būtų vertinga tirti bendradarbiavimo su išorės ekspertais efektyvumą, vykstant pamokos studijos ciklui. Bendradarbiavimas su išorės ekspertais gali sukurti ir sugriauti grupę, priklausomai nuo kiekvieno tyrimo grupės nario įnašo. Mokytojų indėlis tyrime gali būti prarastas, jei jie bus tik indėlio įnešėjai. Pamokos studijos metodologai (Noffke, Somekh, 2013) siūlo tirti, kokie pamokų aprašai ir priemonės yra vertingos atliekant pamokos studiją.

Vykdamas pamokos studiją atsiskleidė šio tyrimo ribotumas, nes tyrėja buvo grupės dalis, nebuvo galimybių įtraukti daugiau verslumo mokytojų. Kadangi tyrime dalyvauti sutikę mokytojai dirba skirtingose įstaigose, nepavyko jų suburti į vieną grupę, kurioje jie tarpusavyje pasidalintų verslumo ugdymo proceso patirtimi, taip atrasdami galimybių gerinti ugdymo procesą. Neištirta, kaip pamokos studija veikia mokytojų bendruomeniškumą, nėra atskleisti sąveikos ir bendradarbiavimo dalykai, kurie galėtų būti tobulinami. Atliekant pamokos studiją, kaip teigia Noffke, Somekh (2013), susikuria labai paremianti mokymosi aplinka, tad tyrėjos pokalbiai su mokytojais iš dalies atitinka pamokos studijos metodą. Magistro baigiamojo projekto rezultatai bus pristatyti tyrimo dalyviams.

Su tyrimo ribotumais yra susiję ir refleksijos metodo taikymas, mokiniams klausimus pateikė tyrėja, tai buvo papildoma veikla po užsiėmimų, todėl ne visi mokiniai buvo suinteresuoti išsamiai atsakyti į klausimus. To galima išvengti keičiant refleksijos laiką arba taikant apklausos žodžiu duomenų rinkimo metodus.

IŠVADOS

- Mokslinės literatūros analizė atskleidė, kad verslumo ugdymas grindžiamas socialinio konstruktyvizmo paradigma, pagal kurią asmens mokymosi tikslas yra tapti kūrybiškam ir inovatyviam, besimokantysis yra savikryptis, savivaldus ir inovatyvus savo verslumo išmanymo ir gebėjimų konstruotojas, o mokytojas yra šio proceso pagalbininkas ir įkvėpėjas. Į ugdymo praktiką diegiami nauji verslumo ugdymo būdai apima skaitmenines mokymosi priemones ir suteikia besimokančiajam galimybių emociškai, aktyviai, savarankiškai veikti realiose verslo situacijose, patirti pažinimo džiaugsmą ir vystyti atsakomybės jausmą už savo sprendimų pasekmes, ugdo mokinių darbo komandoje ir kognityvinius gebėjimus, tokius kaip sprendimų priėmimas, galimybių analizavimas; skaitmeninių mokymosi priemonių naudojimas leidžia padidinti mokymosi veiksmingumą, demonstruoti verslo kūrimo būdų įvairovę, mokiniams praktiškai dalyvauti verslo kūrimo procese; šios priemonės taip pat sudaro galimybių diferencijuoti ir individualizuoti mokymąsi, racionaliau paskirstyti pamokos laiką ir naudoti metodus, skatinančius mokymąsi bendradarbiaujant.

- Pagrįsta mokinių verslumo ugdymo skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis tyrimo metodologija: tyrimas grindžiamas daugybinių atvejų studija, integruojanti duomenų rinkimo metodus: iš dalies struktūruotą interviu, pamokos studiją, stebėjimo protokolus ir mokymosi patirties refleksijas. Surinktiems duomenims analizuoti buvo taikoma kokybinė turinio analizė, leidusi tyrėjai susisteminti pagal turinį ir prasmę didelės apimties informaciją, jungti tyrimo duomenis į subkategorijas ir kategorijas.

- Empirinio tyrimo metu ištirti trys atvejai, kuriuose nustatytos skirtingos mokiniams įdomios ir patrauklios verslumo ugdymo strategijos, kur verslumo ugdymo turinys praturtinamas skaitmeninės mokymosi priemonių ir kitomis technologijomis, pasitelkiant realius verslo instrumentus. Pirmuoju atveju, mokinių verslumo ugdymo procesas organizuojamas orientuojantis į realų produkto kūrimą ir mokinių laisvą pasirinkimą, todėl naudojamos tokios SMP, kurios padėtų įgyvendinti šiuos tikslus – verslo simuliacijos, vizualizavimo priemonės. Antruoju atveju organizuojant mokinių verslumo ugdymo procesą svarbus praktinis aktualumas, eksperimentavimas ir lokalumas, todėl naudojant SMP yra formuojamos veiklos, kuriose ugdomi verslumui priskiriami gebėjimai, virtualios mokymosi aplinkos, kuriose galima eksperimentuoti, pateikiant skirtingas SMP ir reikalingą informaciją, verslumas ugdomas neformaliose aplinkose, todėl verslumo ugdymo programa formuojama atsižvelgiant į lokaliai vykstančius renginius, kurių metu mokiniai praktiškai pritaiko verslumo gebėjimus. Trečiuoju atveju, verslumo ugdymo proceso tikslas – ugdyti mokinių kritinį mąstymą ir laužyti susidariusius stereotipus apie verslumą, mokiniai įtraukiami į mokomųjų mokinių bendrovių veiklą, dalyvauja verslo kūrimo procese,

įtraukiamos skaitmeninės mokymosi priemonės, skirtos ugdyti kognityvinius ir socialinės sąveikos mokinių gebėjimus, analizuojami kitų produktų pristatymai. Ištirtuose atvejuose pastebima, kad mokiniai naudodami skaitmenines mokymosi priemones nepatyrė mokymosi sunkumų, jiems buvo įdomu ir patrauklu;

- ištirtuose atvejuose išskiriamos skaitmeninių mokymosi priemonių galimybės mokinių verslumui ugdyti: greita informacijos sklaida, realių situacijų simuliacijos, užduočių diferencijavimas; informacijos vizualizacija, mokymosi lankstumas, galimybės sudominti mokinius ir aktyviai įtraukti į verslumo ugdymo procesą, generuoti sprendimų alternatyvas, mokytis veikiant ir iš savo klaidų;

- nustatyti kai kurie skaitmeninių mokymosi priemonių taikymo mokinių verslumui ugdyti apribojimai: naudojant skaitmenines mokymosi priemones, kurios integruotos į virtualias mokymosi aplinkas, mokiniai neįtraukiami į verslumo ugdymo turinio kūrimą; ne visada pamokinės ugdymo forma leidžia išnaudoti visas skaitmeninės mokymosi priemonės galimybes.

REKOMENDCIJOS

Bendrojo lavinimo mokyklų vadovams rekomenduojama:

Mokinių verslumo ugdymo procesas pradėti jau nuo ankstyvo mokinių amžiaus, nes mokiniams trūksta savęs pažinimo, verslumo gebėjimų, todėl mokiniai nesuvokia galutinio produkto reikšmės, jiems trūksta verslumo gebėjimų įgyvendinant idėjas.

Tyrėjams rekomenduojama:

Naudojant pamokos studijos metodą, bendradarbiaujant su kolegomis, toliau tęsti tyrimą apie mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis. Pamokos studijos metodo naudojimas sukuria paremiančią mokymosi aplinką, siūloma įtraukti daugiau tiriamųjų, kurie būtų suinteresuoti pasidalinti verslumo ugdymo metodais ir patirtimi susijusia su verslumo ugdymo procesu. Siūloma tirti, kokie pamokų aprašai ir priemonės yra vertingos atliekant pamokos studiją.

Mokytojams ugdantiems mokinių verslumą rekomenduojama:

Dalyvauti kvalifikacijos tobulinimo kursuose, taip nuolat tobulėti ir susipažinti su naujomis skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis ir jų galimybėmis. Pasidalinti sukaupta metodine medžiaga su bendruomenės nariais apie veiksmingą mokinių verslumo ugdymą skaitmeninėmis mokymosi priemonėmis. Bendradarbiauti su „Junior Achievement“ organizacija ar mokytojais, kurie naudoja šios organizacijos programą ir ugdant mokinių verslumą parengti daugiau kūrybinių užduočių, susijusių su gyvenimiška patirtimi.

LITERATŪRA

1. Bennett, S., Agostinho, S., Lockyer, L., Harper, B., & Lukasiak, J. (2006). Supporting university teachers create pedagogically sound learning environments using learning designs and learning objects. *IADIS International Journal*, 4(1), 16-26. [žiūrėta 2017-01-09]. Prieiga per internetą <https://pdfs.semanticscholar.org/0eb8/6934eaa07feb77912508e1af8f0166b9cc2d.pdf>
2. Brazdeikis, V. (2009). Švietimas žinių visuomenėje. Informacinėmis ir komunikacinėmis technologijos papildytu edukacinių aplinkų kaita. *Informacijos mokslai*, 50, 57-63. [Žiūrėta 2017-02-24]. Prieiga per internetą: <http://www.zurnalai.vu.lt/files/journals/163/articles/3305/public/57-63.pdf>
3. Brazdeikis, V. ir Masaitis M. (2011). Kompiuterinės mokymo priemonės edukacinėse ir mokymosi aplinkose. In *XV kompiuterininkų konferencijos mokslo darbai*. (p. 33-45). Klaipėda: Žara. [žiūrėta 2016-11-25]. Prieiga per internetą http://eia.libis.lt/viesas/Leidiniai/XV_kompiuterininku_konferencijos_mokslo_darbai/KODI2011-md-2-leidimas.pdf
4. Bubnys, R., Žydžiūnaitė, V. (2012). *Reflektyvus mokymas(is) aukštosios mokyklos edukacinėje aplinkoje*. Šiauliai: Lucilijus. [žiūrėta 2017-02-23]. Prieiga per internetą http://www.esparama.lt/es_parama_pletra/failai/ESFproduktai/2012_Mokslo_studija_Reflektyvus_mokymas.pdf
5. Carrier, C. (2007). Strategies for teaching entrepreneurship: What else beyond lectures, case studies and business plans. *Handbook of research in entrepreneurship education*, (pp. 143-159). [žiūrėta 2016-12-19]. Prieiga per internetą http://www.untagsmd.ac.id/files/Perpustakaan_Digital_1/ENTREPRENEURSHIP%20Handbook%20of%20research%20in%20entrepreneurship%20education.pdf#page=159
6. Chang, J., Benamraoui, A. & Rieple, A. (2014) Learning-bydoing as an approach to teaching social entrepreneurship. *Innovations in Education and Teaching International*, 51(5), 459-471. DOI: 10.1080/14703297.2013.785251
7. Chang, J., Rieple, A. (2013). Assessing students' entrepreneurial skills development in live projects. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 20(1), 225-241. doi:10.1108/14626001311298501
8. Cheung, C. K., Au, E. (2010). Running a small business by students in a secondary school: its impact on learning about entrepreneurship. *Journal of Entrepreneurship Education* [žiūrėta 2017-02-11]. Prieiga per internetą
9. Chia, R. (2000). Discourse analysis organizational analysis. *Organization*, 7(3), 513-518. [žiūrėta 2017-04-04]. Prieiga per internetą <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/135050840073009>
10. Commission of The European Communities. (2003). *Green Paper: Entrepreneurship in Europe*. [žiūrėta 2016-11-05]. Prieiga per internetą http://ec.europa.eu/invest-in-research/pdf/download_en/entrepreneurship_europe.pdf
11. Commission of The European Communities.. (2013). *MEMO. Verslumo veiklų planas. Entrepreneurship as A Main Driver for Economic Growth*. [žiūrėta 2016-11-15]. Prieiga per internetą http://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-13-5_en.htm

12. Corbett, A. C. (2005). Experiential learning within the process of opportunity identification and exploitation. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29(4), 473-491. doi: 10.1111/j.1540-6520.2005.00094.x
13. Dillenbourg, P., Schneider, D. & Synteta, P. (2002). Virtual Learning Environments. In A. Dimitracopoulou. *3rd Hellenic Conference "Information & Communication Technologies in Education"* (pp.3-18). Rhodes: Kastaniotis Editions. [žiūrėta 2016-12-13]. Prieiga per internetą <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00190701/document>
14. Drucker, P.F. (1985). *The Practice of Entrepreneurship: Innovation and Entrepreneurship Practice and Principles*. New York: Harper & Row. [žiūrėta 2017-03-08]. Prieiga per internetą http://www.untag-smd.ac.id/files/Perpustakaan_Digital_1/ENTREPRENEURSHIP%20Innovation%20and%20entrepreneurship.PDF
15. Europos Komisija. (2000). *Lisabonos strategija*. [žiūrėta 2016-11-29]. Prieiga per internetą <http://elibrary.lt/resursai/DB/IVPL/Lisabonos%20strateg/LISABONOS%20STRATEGIJA.pdf>
16. Europos Komisija. *Komisijos Komunikatas tarybai ir Europos Parlamentui - Ataskaita apie Europos mažųjų įmonių chartijos įgyvendinimą*. [žiūrėta 2016-11-17]. Prieiga per internetą <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LT/TXT/?uri=CELEX%3A52005DC0030>
17. Europos Parlamentas. (2013). *Veiksmų planas „Verslumas 2020“*. *Verslumo dvasios atkūrimas Europoje*. [žiūrėta 2016-10-25]. Prieiga per internetą <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-%2F%2FEP%2F%2FNONSGML%20TA%20P7-TA-2013-0512%200%20DOC%20PDF%20V0%2F%2FLT>
18. Fayolle, A. (2013) Personal views on the future of entrepreneurship education. *Entrepreneurship & Regional Development*, 25(7-8), 692-701. DOI:10.1080/08985626.2013.821318
19. Fayolle, A.& Gailly, B (2008). From craft to science: Teaching models and learning processes in entrepreneurship education. *Journal of European Industrial Training*, 32(7), 569-593. [žiūrėta 2017-03-18]. Prieiga per internetą <http://dx.doi.org/10.1108/03090590810899838>
20. Fiet, J. (2000a). The theoretical side of teaching entrepreneurship. *Journal of Business Venturing*, 16, 1-24. [žiūrėta 2017-01-15]. Prieiga per internetą [http://dx.doi.org/10.1016/S0883-9026\(99\)00041-5](http://dx.doi.org/10.1016/S0883-9026(99)00041-5)
21. Frank, A. I. (2005). Developing Entrepreneurship Skills in the Context of Higher Education. *The CEBE*. [žiūrėta 2017-02-25]. Prieiga per internetą http://www.heacademy.ac.uk/system/files/andrea_frank.doc
22. Gaižauskaitė, I., Valavičienė, N. (2016). *Socialinių tyrimų metodai: kokybinis interviu: vadovėlis*. Vilnius: VĮ „Registrų centras“.
23. Garavan T. N. & O’Cinneide, B. (1994). Entrepreneurship Education and Training Programmes: A Review and Evaluation – Part 2. *Journal of European Industrial Training*, 18(11), 13-21. <http://dx.doi.org/10.1108/03090599410073505>
24. Gartner, W. B. (2001). Is There an Elephant in Entrepreneurship? Blind Assumptions in Theory Development. In Á. Cuervo, D., Ribeiro & S. Roig (Eds.), *Entrepreneurship Concepts, Theory and Perspective* (pp.229-224). Berlin Heidelberg: Springer-Verlag. doi:10.1007%2F978-3-540-48543-8_11

25. Gibb (1993). Enterprise Culture and Education: Understanding Enterprise Education and Its Links with Small Business, Entrepreneurship and Wider Educational Goals 83. 84. in *International Small Business Journal* 11(3), 11-34. · April 1993 with 264 Reads DOI: 10.1177/026624269301100301
26. Gibb, A. A. (2007). Enterprise in education. Educating tomorrow's entrepreneurs. Pentti Mankinen, 1-19. [žiūrėta 2017-03-02]. Prieiga per internetą <http://www.enorssi.fi/opetus-ja-materiaalit/yrittajyyskasvatus/pdf/Gibb.pdf>
27. Hegarty, C. (2006). It's not an exact science: teaching entrepreneurship in Northern Ireland. *Education+ Training*, 48(5), 322-335. Doi: 10.1108/00400910610677036
28. Heinonen, J. & Poikkijoki, S. (2006). An entrepreneurial-directed approach to entrepreneurship education: mission impossible? *Journal of Management Development*, 25(1), 80-94. [žiūrėta 2017-02-17]. Prieiga per internetą <http://dx.doi.org/10.1108/02621710610637981>
29. Herron, L. & Robinson, R. (1993). The Entrepreneur and Venture Performance. *Academy of Management Proceedings*, 1(1), 75-79. doi:10.5465/AMBPP.1993.10315283
30. Hindle, K. (2002) A Grounded Theory for Teaching Entrepreneurship Using Simulation Games. *Simulation & Gaming*. 33(2), 236 – 241. Doi:10.1177/1046878102332012
31. Hindle, K. (2007). Teaching entrepreneurship at university: from the wrong building to the right philosophy. In A. Fayolle(Ed.) *Handbook of research in entrepreneurship education* (pp.104-126). [žiūrėta 2016-12-19]. Prieiga per internetą http://www.untag-smd.ac.id/files/Perpustakaan_Digital_1/ENTREPRENEURSHIP%20Handbook%20of%20research%20in%20entrepreneurship%20education.pdf#page=159
32. Hytti, U., O'Gorman, C. (2004). What is "enterprise education"? An analysis of the objectives and methods of enterprise education programmes in four European countries, *Education + Training*, 46(1), 11–23. [žiūrėta 2017-01-12]. Prieiga per internetą <http://dx.doi.org/10.1108/00400910410518188>
33. Honig, B. (2004). Entrepreneurship education: Toward a model of contingency-based business planning. *Academy of Management Learning & Education*, 3(3), 258-273. <https://pdfs.semanticscholar.org/92c8/67574383b390c26e57cecce54e6c810118c0.pdf>
34. Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *Educause quarterly*, 31(4), 51-55. [Žiūrėta 2017-04-03]. Prieiga per internetą: <http://er.educause.edu/articles/2008/11/asynchronous-and-synchronous-elearning>; <http://www.freepatentsonline.com/article/Journal-Entrepreneurship-Education/241861899.html>
35. Yin, R. K. (2014). *Case study research: design and methods*. Los Angeles: Sage.
36. Iredale, N. (2002). Enterprise and Entrepreneurship in Higher Education: Building Bridges and Creating Networks. *Citizenship, Social and Economics Education*, 5(2), 101-114. Doi: 10.2304/csee.2002.5.2.101
37. Izquierdo, E., Caicedo, G. & Chiluzia, K. (2006). Lessons learned from an innovative approach on an introductory entrepreneurship course: The case of ESPOL. In S. Paulo (red.) *IntEnt Conference*. https://www.researchgate.net/publication/228341657_Lessons_learned_from_an_innovative_approach_on_an_introduitory_entrepreneurship_course_The_case_of_ESPOL
38. Jarvis, P. (2001) *Mokymosi paradoksai*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto švietimo studijų centras.

39. Jasinavičius, R. Verslumai ir lyderystė. 2006. Prieiga per internetą: [http://209.85, 129](http://209.85.129).
40. Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, 2, 215-239. [žiūrėta 2017-04-02]. Prieiga per internetą <http://www.davidlewisphd.com/courses/EDD8121/readings/1999-Jonassen.pdf>
41. Jovanović, J., Gašević, D., Knight, C., & Richards, G. (2007). Ontologies for Effective Use of Context in e-Learning Settings. *Educational Technology & Society*. 10 (3), 47-59. [žiūrėta 2017-01-13]. Prieiga per internetą http://www.ifets.info/journals/10_3/4.pdf
42. Jucevičienė, P. (2007). *Besimokantis miestas: monografija*. Kaunas: Technologija.
43. Jucevičius, R. (1996). *Strateginis organizacijų vystymas: monografija*. Kaunas: Technologija.
44. Jucevičius, R. ir Urbonė, V (2008). *Intelektuali antreprenerystė: fenomenas, kontekstas, perspektyvos*. Kaunas: Technologija. [žiūrėta 2017-02-03]. Prieiga per internetą https://www.ebooks.ktu.lt/eb/458/intelektuali_antrepreneryste_fenomenas_kontekstas_perspektyvos/
45. Kaish, S. & Gilad, B. (1991). Characteristics of opportunities search of entrepreneurs versus executives: Sources, interests, general alertness. *Journal of business venturing*, 6(1), 45-61. [žiūrėta 2016-12-04]. Prieiga per internetą [https://doi.org/10.1016/0883-9026\(91\)90005-X](https://doi.org/10.1016/0883-9026(91)90005-X)
46. Kardelis, K. (2016). *Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai*. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos centras.
47. Keogh, W., & Galloway, L. (2004). Teaching enterprise in vocational disciplines: reflecting on positive experience. *Management Decision*, 42(3/4), 531-541. ISO 690. Doi: 10.1108/00251740410519001
48. Kerimbayev, N. (2015). Virtual learning: Possibilities and realization. *Springer Link*, 21(6), 1521-1533. DOI 10.1007/s10639-015-9397-1
49. Klapper, R. & Tegtmeier, S. (2010). Innovating entrepreneurial pedagogy: examples from France and Germany. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 17(4), 552-568. doi: 10.1108/14626001011088723
50. Klein, P. G. & Bullock, J. B. (2006). Can Entrepreneurship Be Taught? *Forthcoming, Journal of Agricultural and Applied Economics*, 38(2), 429-439. [žiūrėta 2017-02-26] Prieiga per internetą https://sites.baylor.edu/peter_klein/files/2015/09/kb_2006-1t2okhs.pdf
51. Kuratko, D. F. (2005), The Emergence of Entrepreneurship Education: Development, Trends, and Challenges. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 29(5), 577–598. doi:10.1111/j.1540-6520.2005.00099.x
52. Kvale, S., Brinkmann, S. (2009). *InterViews: learning the craft of qualitative research interviewing*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
53. Learning Technology Standards Committee. (2002). *Learning Object Metadata*. [žiūrėta 2017-03-26]. Prieiga per internetą <http://grouper.ieee.org/groups/ltsc/wg12/> http://129.115.100.158/txor/docs/IEEE_LOM_1484_12_1_v1_Final_Draft.pdf
54. Lewis, C. (2002). Does Lesson Study Have a Future in the United States?. *Nagoya Journal of Education and Human Development*, 1, 1-23. [žiūrėta 2017-04-22]. Prieiga per internetą <https://eric.ed.gov/?id=ED472163>

55. Lewis, C., Perry, R., Hurd, J., & O'Connell, M. P. (2006). Lesson study comes of age in North America. *Phi Delta Kappan*, 88(4), 273–281. [žiūrėta 2017-03-19]. Prieiga per internetą http://www.lessonresearch.net/LS_06Kappan.pdf
56. Lietuvos Junior Achievement. (1993). Apie „Junior Achievement“. Programos. [žiūrėta 2016-10-03]. Prieiga per internetą <http://www.lja.lt/>
57. Livingstone, S.(2012) Critical reflections on the benefits of ICT in education, *Oxford Review of Education*, 38(1), 9-24. DOI: 10.1080/03054985.2011.577938.
58. Longmire, W. (2000). A primer on learning objects. *Learning circuits*. 1(3). [žiūrėta 2017-03-03]. Prieiga per internetą <http://kennison.name/files/learning/learning-object-design.pdf>
59. Longworth, N. (2007). *Mokymosi visą gyvenimą praktika: švietimo kaita XXI amžiuje*.
60. Mayes, J.T. & Fowler, c.j.h.(1999) Learning technology and usability: a framework for understanding courseware. *Interacting with Computers* 11, 485-497. [Žiūrėta 2017-04-03]. Prieiga per internetą: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.100.6697&rep=rep1&type=pdf>
61. Mayring, P. (2014). *Qualitative Content Analysis. Theoretical Foundation, Basic Procedures and Software Solution*. Klagenfurt. [žiūrėta 2017-04-20]. Prieiga per internetą <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-395173>
62. Matlay, H. (2006). Researching entrepreneurship and education: Part 2: what is entrepreneurship education and does it matter? *Education + Training*, 48(8-9), 704-718. doi: 10.1108/00400910610710119
63. Menolli, A.L.A., Reinehr, S. & Malucelli, A. (2013). Improving Organizational Learning: Defining Units of Learning from Social Tools. *Informatics in Education*, 12(2), 273–290. [žiūrėta 2017-05-03]. Prieiga per internetą <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1064378.pdf>
64. Mwasalwiba, E. S. (2010).Entrepreneurship education: a review of its objectives, teaching methods, and impact indicators. *Education + Training*, 52(1), 20-47. [žiūrėta 2016-12-16] Prieiga per internetą <http://dx.doi.org/10.1108/00400911011017663>
65. Neck, H. M. & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*, 49(1), 55-70. DOI: 10.1111/j.1540-627X.2010.00314.x
66. Nicolaou, N. & Shane, S.(2009). Can genetic factors influence the likelihood of engaging in entrepreneurial activity? *Journal of Business Venturing*, 24(1), 1-22. [žiūrėta 2017-02-22]. Prieiga per internetą <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2007.11.003>
67. Noffke, S. E. & Somekh, B. (Eds.). (2013). *The SAGE handbook of educational action research (2nd ed.)*. Los Angeles: Sage.
68. Puentedura, R. R. (2006) Part 1: A Model for Technology and Transformation. *Technological Levels of Use*. [Žiūrėta 2017-03-01]. Prieiga per internetą: http://hippasus.com/resources/tte/puentedura_tte.pdf
69. Rae, D. (2001). Towards a conceptual understanding of entrepreneurial learning. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 8(2), 150-158. Doi: 10.1108/EUM00000000006816
70. Raposo, M & Paço, A.(2011) Entrepreneurship education: Relationship between education and entrepreneurial activity. *Psicothema*, 23(3), 453-457. [žiūrėta – 02-19]. Prieiga per internetą <http://www.psicothema.com/pdf/3909.pdf>

71. Roffe, I. (2010) Sustainability of curriculum development for enterprise education: Observations on cases from Wales. *Education + Training*, 52(2), 140-164, doi:10.1108/00400911011027734
72. San Tan, S., Frank Ng, C. K. (2006). A problem-based learning approach to entrepreneurship education. *Education + Training*, 48(6), 416-428. doi:10.1108/00400910610692606
73. Seikkula-Leino, J., Ruskovaara, E., Ikavalko, M., Mattila, J. & Rytkola, T. (2010). Promoting entrepreneurship education: the role of the teacher? *Education + Training*, 52(2), 117-127. doi: 10.1108/00400911011027716
74. Shapero, A. (1975). The Displaced, Uncomfortable Entrepreneur. *Psychology Today*, 9(6) 83-88. [žiūrėta 2017-02-07]. Prieiga per internetą <https://ssrn.com/abstract=1506368>
75. Shulman, L. S., Shulman, J. H. (2004) How and what teachers learn: a shifting perspective. *Journal of Curriculum Studies*, 36(2), 257-271. DOI: 10.1080/0022027032000148298
76. Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2015). Teaching and learning at a distance: foundations of distance education (6th ed.). Boston: Pearson. [Žiūrėta 2017-01-15]. Prieiga per internetą: <https://canvas.ogu.edu.tr/courses/123/files/11961/download?verifier=bGHdUWJ7ORq2722niA78rc0hwJ3Deo2RH3vgqkr>
77. Solomon, G. (2007). An examination of entrepreneurship education in the United States. *Journal of small business and enterprise development*, 14(2), 168-182. Doi: 10.1108/14626000710746637
78. Stonkienė, M. (2013). Virtualios mokymosi aplinkos naudojimas mišriajam mokymuisi: darbo su virtualia mokymosi aplinka „moodle“ ypatumai į studentą orientuotame mokymesi. *Electronic learning, information and communication: theory and practice*, 1(1), 36-54. [žiūrėta 2016-12-13]. Prieiga per internetą <https://www.esec.vu.lt/straipsniai/index.php/elearning/article/view/6/6>
79. Strazdienė, G., Garalis, A. (2005). Verslumo kompetencijos ugdymas praktinio mokymo firmoje. Jaunųjų mokslininkų darbai, 1 (5), 65–72.
80. Šimanauskienė, V. (2017). *Universiteto verslumo skatinimas taikant informacines ir komunikacines technologijas*. Daktaro disertacija. Mykolo Riomerio universitetas. ISBN 978-9955-19-840-6.
81. Valuckienė, J., Ruškus, J. ir Balčiūnas, S. (2004). Verslumo, kaip asmenybės savybės, identifikacija moksleivių populiacijoje. *Socialiniai tyrimai*, 4, 103–112.
82. Von Glasersfeld, E. (1989). Cognition, construction of knowledge, and teaching. *Synthese*, 80(1), 121-140. Doi: 10.1007/BF00869951
83. Welsh, D., Tuller, W., Nemati, H. (2016). Entrepreneurship education: Process, method, or both?. *Journal of Innovation & Knowledge*, 1(3), 125-132. Doi: 10.1016/j.jik.2016.01.005
84. Welsh, D.H.B., & Drăgușin, M. (2011). Entrepreneurship education in higher education institutions as a requirement in building excellence in business: The case of The University of North Carolina at Greensboro. *Forum Ware International Journal*, Special issue on International Society of Commodity Science and Technology, 1, (266-272). [žiūrėta 2017-04-13]. Prieiga per internetą https://libres.uncg.edu/ir/uncg/f/D_Welsh_Entrepreneurship_2011.pdf

85. Welsh, D.H.B., & Tullar, W. (2014). A model of cross campus entrepreneurship and assessment. *Entrepreneurship Research Journal*, 4(1), 95-115. [žiūrėta 2017-02-04]. Prieiga per internetą <https://doi.org/10.1515/erj-2013-0038>
86. Wiley, D. A. (2008). The learning objects literature. *Handbook of research on educational communications and technology*. 29, 345-353. [žiūrėta 2017-01-20]. Prieiga per internetą <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.106.6491&rep=rep1&type=pdf>
87. Willson, K. (2008). Entrepreneur Education in Europe. *Entrepreneurship and higher education*, 5 (119-138). DOI: 10.1787/9789264044104-7-en
88. Žydžiūnaitė, V., Sabaliauskas, S. (2017). *Kokybiniai tyrimai: principai ir metodai*. Vilnius: Vaga.
89. Žukauskienė, R. (2012). *Raidos psichologija: integruotas požiūris*. Vilnius: Margi Raštai.

PRIEDAI

1 PRIEDAS

A1 ATVEJO PAMOKOS PROTOKOLAS

Tema: Pasiruošimas mugei konkursui – „Marijampolės regiono mokinių mokomųjų bendrovių mugė-konkursas 2017“.

Tikslai: konsultuojantis su mokytoja išsiaiškinti, kokie yra produkto pristatymo reikalavimai, kokią priemonę geriausia naudoti pristatant savo produktą.

Aplinka: „MMB“ būstinė mokykloje

Metodai: grupinis darbas, diskusija, SMP analizė (analizuojama, kuri priemonė tinkamiausia ruošiantis pristatymui).

Priemonės: išmanieji telefonai, kompiuteris, skaitmeninės mokymosi priemonės.

Mokytoja išsiuntė mokiniams elektroninį laišką, kuriame buvo nurodyti reikalavimai, kaip renginyje turi būti pristatytas MMB produktas, kaip bus vertinamas produkto pristatymas. Mokiniai atėjo pas mokytoją norėdami pasikonsultuoti ir išsiaiškinti, kaip pristatyti produktą ir paruošti produkto ataskaitą. Su mokytoja mokiniai buvo susitarę iš anksto, todėl mokytoja jų jau laukė (MMB, tai papildoma veikla, kurią vykdo mokytoja). Mokiniai turėjo prieš mugę – konkursą organizatoriams atsiųsti produkto ataskaitą. Mokiniai prieš susitikimą jau buvo pasiskirstę ataskaitos skyrius, kuriuos jie turėjo paruošti, vienas iš komandos narių pažadėjo apipavidalinti ataskaitą (paruošti galutinį ataskaitos variantą). Mokytoja priminė mokiniams, kad jie gaus atskirą įvertinimą už produkto pristatymą, pristatymo turinį. Mokiniai paprašė mokytojos, kad parodytų MMB produktų pristatymų pavyzdžių, tačiau mokytoja sakė, kad dažniausiai produktų pristatymai yra talpinami bendrovių „Facebook“ puslapyje arba internetinėje svetainėje „Youtube“, todėl mokiniai gali patys juos rasti. Taip pat mokytoja paaiškino, kad pristatymo turinį turi sudaryti taip, kad atitiktų organizatorių reikalavimus, tik jų pasirinkimas yra, kokias priemones yra, kokias priemones jie naudos tam turiniui pateikti.

Mokiniai kartu su mokytoja naudodami mobiliuosius telefonus ir kompiuterį, ieškojo SMP, kurias galėtų panaudoti produkto pristatymui ir vizualizavimui. Mokiniai norėjo naudoti programą „Prezi“, mokytoja su jų pasirinkimu sutiko, bet akcentavo, kad svarbu išskirtinumas, o programa „Prezi“ dažnai naudojama programo tokiuose konkursuose. Tada mokinėjai ieškojo toliau, viena iš mokinių pasiūlė programą „Emaze“. Mokiniams programa pasirodė įdomi ir neįprasta, programoje jie pastebėjo daug efektų, kuriuos jie galės panaudoti savo produkto pristatymui, todėl pasitarę komandoje nusprendė pasirinkti šią programą, nors turės išmokti dirbti su šia programa. Pasirinkę programą mokiniai mokytojai pasakė, kada viską atsiųs mokytojai ir vėl ateis pasikonsultuoti.

A2 ATVEJO PAMOKOS PROTOKOLAS

Tema: „Taupymas, investavimas ir kaupimas“

Tikslai: susipažinti su taupymu, investavimu ir kaupimu, naudojantis el. investicinėmis skaičiuoklėmis atlikti užduotis susijusias su tema.

Aplinka: banko patalpos

Metodai: grupinis darbas, diskusija, pristatymas – informacijos vizualizavimas.

Priemonės: projektorius, kompiuteris, išmanusis telefonas, skaitmeninės mokymosi priemonės.

Tema mokiniams yra aktuali ir pagal programą privaloma. Į pamoką jie atsinešė savo išmaniuosius telefonus arba nešiojamus kompiuterius, prieš pamoką jie buvo įspėti turėti vieną iš įvardintų įrenginių, kurių jiems reikėjo naudojant investicijų skaičiuoklę. Prasidėjus pamokai netradicinėje aplinkoje, prisistatė pamokos edukatoriai (banko darbuotojai). Pirmiausia, trumpai, teoriškai pristatyta tema. Pristatant temą buvo naudojamas projektorius ir visa informacija, kuri buvo pristatoma žodžiu, buvo vizualizuota, vizualizacijai naudojamos žinomų žmonių nuotraukos (pvz. Einšteinas ir kt.), trumpos citatos. Po teorinio pristatymo su vizualizacija, buvo parodytas viską apibendrinantis filmukas, po kurio dar kartą paklausta apie pagrindines sąvokas, kurias turėjo apibūdinti mokiniai. Po teorinio pristatymo mokiniams pateiktos užduotys susijusios su investavimu. Mokiniai atlikti šias užduotis turėjo naudodami el. investicijų skaičiuokles, kurias galėjo rasti banko internetiniame puslapyje. Prieš atlikdami užduotis mokiniai turėjo susėsti grupelėmis po 3 – 5 mokinius, naudojo savo atsineštus įrenginius. Iš pradžių užduotys visiems buvo skirtos tokios pat, kai vaikai išmoko dirbti su skaičiuoklėmis, jiems skirtos užduotys buvo diferencijuotos, kiekviena grupelė gavo skirtingas užduotis. Galutines užduotis sudarė banko atstovai, tačiau jos buvo suderintos su klasės mokytoja. Po išspręstų užduočių vaikai uždavinėjo klausimus banko darbuotojams, klausimai buvo susiję ne tik su pristatyta tema, bet ir su banko funkcijomis, reikalingomis specialybėmis. Po pamokos mokiniams buvo pristatytos banko patalpos (banke esantys seifai, muziejus).

A3 ATVEJO PAMOKOS PROTOKOLAS

Tema: „Valstybės funkcijos“

Aplinka: mokyklos klasė

Tikslai: prisiminti valstybės atliekamas funkcijas rinkoje, susipažinti su nauja tema „infliacija ir nedarbas“. Išanalizuoti pateiktą reklamą.

Metodai: individualus darbas, diskusija, pristatymas naudojant SMP, diskusija, reklaminio filmuko analizė.

Priemonės: projektorius, kompiuteris, išmanieji telefonai, skaitmeninės mokymosi priemonės.

Pamoka prasidėjo nuo ankstesnės temos „Valstybės funkcijos“ pakartojimo. Mokiniai naudodami išmaniuosius telefonus turėjo atlikti užduotį: įrašyti į tekstą trūkstamus teiginius. Tam skirta apie 10 min, tada tekstas buvo skaitomas mokytojos, o mokiniai turėjo pasakyti, kokį teiginį reikia įrašyti ir argumentuoti, kodėl buvo įrašytas toks teiginys.

Po pakartojimo, viena iš mokinių pristatė naują temą „infliacija ir nedarbas“, ji iš anksto buvo pasiruošusi pristatymą, kuriam sukurti naudojo SMP (buvo pateikta ne daug teksto, rodomos įvairios diagramos, paveikslėliai iliustruojantys temą – informacijos vizualizacija). Po mokinės pristatymo, mokytoja apibendrino temą.

Mokiniams buvo parodyta reklama, kurią sukūrė mokinių mokomųjų bendrovių nariai. Prieš rodant reklamą mokytoja uždavė klausimus analizei: kokį įspūdį sudaro ši reklama? Ar norėtumėte įsigyti šį produktą? Peržiūrėję reklamą mokiniai diskutavo apie reklamos turinį, siūlomą produktą.

Mokinių refleksijos, X klasė

X1 mokinys**1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?**

Viskas.

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Darbas komandoje, kompromisų suradimas, bendravimas su žmonėmis, kantrybė.

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Manau, kad visi MMB įgyti gebėjimai yra naudingi kasdieniniame gyvenime, studijuojant bei dirbant ateityje.

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Kartais iškyla rimtų problemų pačioje komandoje. Manau tai svarbiausia dalis kuriant MMB, todėl kuomet atsiranda kliūčių bendrovės viduje, automatiškai tampa sunku produktyviai veikti. Ši programa, mano nuomone, yra nuosekliai tobulinama, todėl nėra nieko ką norėčiau pakeisti šiuo metu.

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?**X2 mokinys****1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?**

Pardavinėti, bendrauti su komisija.

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Bendradarbiavimas komandoje, sprendimu nutarimu priimimas, darbas stresinėse situacijose, viesojo kalbėjimo igudziu gerinimas

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Ateityje kurdamas imone ar kylant karjeros laiptais

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Vieninteliai sunkumai - darbas, reikia padaryti prezentaciją, paruošti ataskaitą, bet viskas tik i naudą.

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?

Pirmoji bendrovė. Siūlome paslaugą - internetinių puslapių kūrimas .

X3 mokinys**1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?**

Bendradarbiauti, nes komandoje visados atrandame kompromisą.

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Užsispyrimas, bendradarbiavimas, vienybė, kompromisų ieškojimas.

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Dirbdami komandinius darbus ateityje, siekiant užsibrėžto tikslo

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Sueikvojame daug laiko, todėl sunku viską suspėti.

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?

taip pirma. Kuriame plaukų gaudykles.

X4 mokinys**1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?**

Geriausiai sekasi daryti gaminį, nes tai yra mano sritis.

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Pasitikėjimą, drąsą, įgūdžius komandiniuose darbuose.

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Ateityje kuriant verslą.

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Pinigų pritrūkimas. Norėčiau, kad jų daugiau uždirbtume.

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?

Taip, tai mano pirma bendrovė. Kuriamo plaukų gaudykles, kurios sugauna plaukus maudantis duše.

X5 mokinys

1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?

Pats gamybos procesas, kalbėti su klientais ir viešosios kalbos, marketingas

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Begalę. Nuo paprasčiausio bendradarbiavimo komandoje iki įgytų viešosios kalbos įgūdžių ar mokejimo pralaimėti, komunikuoti su kitais ir t.t.

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Gyvenime. Tiek ieškant darbo padės, tiek patį verslą sukurti, turėsi bent kokios patirties.

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Daugiau komandoje iškyla bėdų, kartais nemokame planuoti laiko ir pan. tai netgi sakyčiau, kad su MMB bent truputį mum tai pradeda pavykti (planuoti laiką).

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?

Taip, tai mano 1 bendrovė, mes kuriame natūralius veido tonikus-hidrolatus.

X6 mokinys

1. Kas Jums geriausiai sekasi dirbant MMB? Kodėl?

Bendradarbiavimas, nes visos puikiai sutariam.

2. Kokius gebėjimus įgyjate dirbdami MMB?

Viešojo kalbėjimo.

3. Kaip manote, kur panaudosite MMB įgytus gebėjimus?

Savo ateityje.

4. Kokios kliūtys iškyla dirbant MMB? Ką norėtumėte pakeisti?

Visko neatlikimas laiku.

5. Ar tai Jūsų pirma bendrovė? Ką kuriate savo bendrovėje?

Taip, hidrolatus.

Mokinių refleksijos, Y klasė

Y1 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Informacija apie investavimą.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)

1. Sužinojau apie 72 Einšteino taisyklę. 2. Sužinojau apie bulio ir meškos rinkas. 3. Sužinojau daugiau apie "SEB" banką. Visų šių žinių prireiks ateityje, jeigu norėsiu investuoti kur nors.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi, nes tikrai visos informacijos nežinojau ir išmokau kai ką naujo. Taip pat visada smagiau mokytis už mokyklos ribų. Taip pat, svarstau kreditų ir finansų specialybę, todėl man buvo ypatingai įdomu kai moteris dirbanti banke šiek tiek kalbėjo apie darbą banke.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Viskas buvo gerai. Tik norėčiau daugiau tokių pamokų tokiomis įdomiomis temomis.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimai: organizuoti, galvoti naujas idėjas, pritaikytis žinias, dirbti komandose.

Y2 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Periodinių, vienkartinį įmokų skaičiavimas, įdomi paskaita, galimybė pamatyti seifus, sužinoti daugiau apie banką, sistemą bei prizų kambarį.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Išmokau skaičiuoti sudetines ir vienkartinės įmokas, taip pat 72 numerio taisyklę. Gyvenime tikrai pravers, nes ateityje studijuosiu finansus.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Šie užsiėmimai yra labai naudingi, nes su kiekviena nauja žinia vis labiau tobulėjame :)

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Sunkiausia buvo lipti laiptais, tie 4 aukštai, nemažai pasportavom .

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Komunikabilumas, bendradarbiavimas, pastabumas, nuovokumas, kūrybiškumas.

Y3 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Labiausiai man patiko lankyti banko patalpas.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Sužinojau, kaip efektyviai taupyti, išmokau naudotis įvairiomis formulėmis, sužinojau daugiau apie bankininko profesiją. Įgytas žinias galėsiu panaudoti savo asmeninių finansų valdymui.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Mano nuomone, tokie užsiėmimai yra naudingi. Jų metu sužinome naujų dalykų, susipažįstame su skirtingomis profesijomis.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Reikėjo daug skaičiuoti, o man tai kartais nesiseka. Paskaita galėjo būti trumpesnė, nes buvo sunku išlaikyti dėmesį ir būti susikaupusiai ilgą laiką.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Manau, kad ugdu savo kūrybiškumą, o kartu ir loginį mąstymą, sužinau, kaip dirbti produktyviau bei išmoku dirbti komandoje, be visa ko, sužinau naujų dalykų apie ekonomiką, finansus.

Y4 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Sužinojome daugiau apie investavimą.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?

(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Išmokome 72 taisyklę, sužinojome daugiau apie investavimą, taupymą. Manau tikrai galime tai pritaikyti kasdieniniame savo gyvenime taupydami ar net vėliau investuodami.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi, nes sužinome daugiau.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Užduotys nebuvo sunkios.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimai: taupymas, kaip susiplanuoti asmeninį biudžetą, darbas grupėje, nebijojimas kalbėti viešai.

Y5 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Finansų skaičiavimas skaičiuoklėmis. Tokio užsiėmimo dar niekada neturėjau.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?

(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Nerizikingi sprendimai yra saugesni. Finansus reikia tvarkyti atsakingai. Rinkos kitimas skirstomas į buliaus ir meškos.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi. Jie leidžia įgytas žinias realiai pritaikyti.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Sunkiausia buvo grįžti į pamokas.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas dirbti komandoje, gebėjimas atsakingai tvarkyti finansus, įgautas žinias pritaikyti, pasiruošimas ateičiai.

Y6 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmimo Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Labiausiai patiko kaip pasakojo apie bulių ir mešką, vedėsi apžiūrėti seifų.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?

(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Apskaičiuoti pagal Enšteino formulę, kas vadinama buliumi, o kas meška.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi, nes sužinai daugiau įdomių dalykų, pasikeitimų pasaulyje.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Išklausti visos paskaitos, nes kartais darėsi nuobodu.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Manau visi išvardyti gebėjimai tinka ir dar būtų galima daug vardyti įgytų gebėjimų.

Y7 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Dirbti su seb banko skaičiuokle.

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

Naudotis skaičiuokle.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi - nestandartiškai sužinom naujos informacijos

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Nieko sunkaus nebuvo.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Atidumo, geresnio analizavimo, savokų.

Y8 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Patiko, kad užduotys nebuvo sunkios ir visi galėjome jas išspręsti

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

Sužinojau Einšteino formulę, galėsiu pritaikyti investuojant arba per ekonomikos kontrolinį.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi. Patinka, nes pajvairina nuobodžias pamokas, pakeičiame aplinką, visą laiką nesėdime suoluose. Sužinome daugiau praktinių dalykų, o ne vien sausos teorijos, kaip pamokose.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Neuvo sunkumų.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas dirbti komandoje, išmokstame logiškiau mąstyti, planuoti.

Y9 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Kad teko patiems paskaičiuot kiek metų reikėtų investuot, kad gautum kokią nors apibrėžtą sumą.

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

Kad iš 72 padalinus procentais išmoka, gali sužinot kiek metų užtruks, kad suma padvigubėtų. Kaip naudotis skaičiuokle SEB banko puslapyje, kad yra Buliaus ir Meškos rinkos.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Taip naudingi, leidžia profesionalams papasakoti mums apie savo darbo ypatumus, ko mokyklose dažniausiai nemini.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Neštis kompiuterį, nes gyvenu gan toli.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas kūrybiškai dirbti, loginis mąstymas, komandinis darbas.

Y10 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Tai, kad buvo ne vien paskaita, o gavome užduotis, kurias turėjome spręsti patys.

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

1. Kaip ir kur investuoti 2. Į ką kreiptis, ar kaip nutaikyti geriausią rinkos momentą investuoti 3. Bulius ir Meška

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Taip naudingi, nes planuoju sieti savo ateitį su ekonomika, o tai padeda suprasti dalyką geriau.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl? Kas galėjo būti kitaip? Kodėl?

Sunkumu neturėjau, viskas buvo aišku.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas suprasti kas vyksta pasaulyje, mokėti ne tik būti komandos dalis (narys), bet galbūt ir vadovas, savimi pasitikėjimo įgijimas.

Y11 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Patiko, jog papasakojo plusus ir minusus dirbant banke, banko patalpų aprodymas.

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

Sužinojau, jog galima investuoti į valiutą (ligi šiol šito nežinojau). Sužinojau Einšteino 72 taisyklę ir išmokau naudotis investicijų skaičiuokle.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi, nes sužinai daugiau apie investiciją, taupymo būdus, o tai yra svarbu ateičiai, galbūt kai kuriems padeda apsispręsti ir pasirinkti karjerą.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Nieko nebuvo sunkaus, viskas buvo nupasakota lengva, suprantama kalba, informacijos buvo pakankamai (nei per daug nei per mažai).

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Bendradaravimas su kitais, kalbėjimas viešai.

Y12 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

SEB banko apžiūrėjimas iš arčiau: seifai, kasdieninio darbo patalpos.

**2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?
(Ivardinkite bent 3 išmokus dalykus)**

Einšteino formulė, informacija apie investavimą bei kiti įdomūs faktai

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Praktinės užduotys, padeda geriau įsisavinti pateiktą medžiagą

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Dirbti su skaičiuoklėmis.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas bendradarbiauti, įgyju naujų žinių, kurias vėliau panaudoju praktikoje, gebėjimas išklaudyti kitą, gebėjimas padėti kitam.

Y13 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Banko architektūra, nes buvo labai gražaus ir tvarkingo "offisinio" dizaino

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

1. Kaip skaičiuoti su finansų skaičiuokle. 2. Sužinojau apie darbą banke. 3. Supratau, kad banke nedirbsiu.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Manau, kad tokie užsiėmimai padeda apsispręsti dėl profesijos

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Tūrbūt neužmigti ir suprasti ekonominius terminus

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Darbas komandoje, žinių pagausėjimas, profesinės krypties pasirinkimas.

Y14 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Patarimai dėl investicijų, nes manau investuoti.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Buliaus ir meškos rinka, Einšteino taisyklė, periodinio investavimo nauda. Perkant ir parduodant (nekilnojamą turtą, akcijas t. t.), įvertinant vertę.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Taip. Be įgytos profesijos tikiuosi uždirbti pinigų tinkamai investuojant.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Nepamiršti visos informacijos, nes jos buvo daug ir įdomios.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas dirbti komandoje, lyderystė, pasitikėjimas savimi, verslumas, novatoriškumas.

Y15 mokinys

1. Kas šiandiena užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Labiausiai patiko kaip pasakojo bei integravo užduotis į šią paskaitą.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Sužinojau daug naujų faktų, Einšteino 72 taisyklę, daugiau apie banką.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Naudingi, nes galima daugiau sužinoti apie dalykus, apie kuriuos nieko nežinojome.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?

Šiandien nieko sukaut nebuvu.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

Gebėjimas dirbti komandoje, gebėjimas daugiau mąstyti, išreikšti savo nuomonę.

Y16 mokinys

1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?

Paskaita - investavimas, verslas ir pinigų taupymas man yra labai svarbi tema, nes turiu savo verslą, todėl ekonomikos žinios labai praverčia.

2. Ką išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime?

(Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus)

Periodinės ir vienkartinės įmokos, akcijų padvigubėjimo formulė, išmokau naudotis internetine SEB banko investicijų skaičiuokle, ko reikės ir vėliau, kasdieniame gyvenime.

3. Ar tokie užsiėmimai Jums yra naudingi/nenaudingi? Jei naudingi, tai kodėl jie Jums patinka?

Taip, nes mokiniai sužino daugiau negu tiesiog ekonomikos pagrindų. Tai išgirstama iš kito žmogaus lūpų, pakinta aplinka, todėl iš esmės atrodo, jog tai labai svarbu.

4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia?

Sunkumų neiškilo. Laiką būtų galima paskirstyti taip, kad mokiniams dar liktų 5 minutės nusipirkti kavos, nueiti į tualetą ar iki spintelės - laiko absoliučiai neliko.

5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?

GEBĖJIMAS DIRBTI KOMANDOJE - MMB pagalba, komunikacija su klientu - MMB pagalba. Laiko planavimas, ekonomikos pagrindai, praverčiantys versle, jau moku iškelti rūpimus klausimus.

Mokinių refleksijos Z klasė

Z1 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Kai žiūrėjome „Ramūnėlės“ reklamą, taip pat, kaip aiškinomės temoje apie tokius dalykus, kurių nežinojau ir neteko girdėti.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Šiandien išmokau, kodėl yra mokesčiai, kuriuos turi pritaikyti kasdieniniame gyvenime.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nes patinka paklausti kitų žmonių nuomonės, kai sužinau kažką naujo.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Sunkiausia buvo daryti užduotį, kur reikėjo įrašyti sąvokas, nes nežinojau dar tokių dalykų.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Pasitikėti savimi, drąsiau kalbėti viešoje įstaigoje, kai pristatai savo darbą.

Z2 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Niekas. Man nepatinka ekonomika.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Labai graži MMB reklama. Kas yra infliacija. Kas yra nedarbas.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nenaudinga. Nepatinka ekonomika.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Susikaupti, nes neįdomu.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Gebėjimas dirbti komandoje, gebėjimas kūrybiškai galvoti ir spęsti problemas, gebėjimas pristatyti

Z3 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
„Ramūnėlės“ reklama.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nes užsiėmimuose gaunu labai svarbių praktinių žinių galinčių man padėti ateityje.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Diskutuoti, dirbti komandoje, pažinti ekonomikos rūšis, kurti MMB, suprasti ekonomikos svarbą.

Z4 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Bendras darbas, diskusijos, bendraklasės pristatymas.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Daug ką pakartojau apie valstybės svarbą, kad kažką pritaikysiu, tai nežinau, bet naudinga dėl bendro išprusimo.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Naudingi, kad bent kažkiek gaudyčiausi ekonomikoje, asmeninių finansų planavime. Nenaudingi, manau, uždaviniai, nes juos menkai kur pritaikysiu.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Susikaupti, įsigilinti, suprasti visas sąvokas.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Dirbti komandoje, pasitikėti savo sprendimais, kūrybingas mąstymas, žinios ekonomikos srityje, motyvacija pamėginti įkurti MMB.

Z5 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Labai patiko klasiokės pristatymas, nes patinka klausyti kitų žmonių, ne tik mokytojos.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Kas yra infliacija, kas yra nedarbas, reklama.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nes mes išklausome ir kitų darbų.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Susikaupti, nes sunkios temos.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas? Gebėjimas**

Z6 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Labiausiai patiko klausyti klasiokės pristatymo apie nedarbą ir infliaciją, nes sužinojau naujų dalykų, buvo įdomu klausyti.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Sužinojau nedarbo priežastis, sužinojau nedarbo rūšis, sužinojau daugiau apie infliaciją.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Naudingi, nes gauni naudingos informacijos.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Sunku buvo atsakinėti į mokytojos užduotį.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Gebėjimas dirbti grupėse, gebėjimas įsiūlyti prekę, gebėjimas derėtis dėl kainų, savarankiškas darbas.

Z7 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Kad dirbome savarankiškai.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Sužinojau, kokie yra nedarbo tipai, už ką valstybė yra atsakinga ir kokie mokesčiai yra Lietuvoje.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Savarankiškas darbas yra naudingas, nes kai pats randi atsakymą, medžiaga yra geriau įsisavinama.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Buvo sunku įrašyti sąvokas, nes jos nebuvo žinomos.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Įsiūlyti prekę, derėtis dėl kainos, apskaičiuoti atlyginimą „į rankas“, mokesčiai.

Z8 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
MMB, klasiokių komercinis video klipas, buvo labai įdomus ir profesionalus.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Kad pelningiausi mokesčiai yra GPM ir PVM. Progresiniai, proporciniai, regresiniai mokesčiai. Dėl ko dag žmonių yra bedarbiai. Ateityje mokant mokesčius žinosiu, kodėl ir kaip tai vyksta.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nes mokausi apie ekonominę sistemą, pajamas ir mokesčius, tai bus naudinga, kai turėsiu darbą ir namą.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Mokytojos duotos užduotys, nes reikėjo įrašyti ne sąvokas, o visą žodžių junginį.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Verslumo, komandinio darbo, suprasti kaip kas vyksta valstybėje, ekonomiškai stiprių ir silpnų valstybių bruožai, kaip įkurti bendrovę/organizaciją.

Z9 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Šiandien man labiausiai patiko mano klasiokių „Ramunėlės“ produktų reklama, nes ji buvo įdomi.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Sužinojau, kas yra nedarbas ir infliacija. Ateityje žinosiu Lietuvos padėtį pagal šiuos žodžius.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Nes jie nėra banalūs, tai yra didžioji dalis pamokos, dažniausiai yra vedama mokytojos, kuri kalba, taip yra jau atsibodę, visi nori kažko naujo, įdomesnio.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Tekstas į kurį reikėjo įrašyti žodžius, visiškai nieko nesupratau.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Gebėjimas užaugus orientuotis savo finansuose, mokesčiuose, nutuoksiu kaip veikia Lietuvos valstybė.

Z10 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Patinka kaip ir visos ekonomikos pamokos, įdomu ekonomika, nes ji man atrodo visai svarbi žinoti.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Nedarbo tipai, daugiau apie infliaciją, mokesčiai.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Gana sunku buvo išmoktas sąvokas pritaikyti bendroje kalboje, kur nebuvo konkrečių apibūdinimų, bet reikėjo kaip nors „įprasminti“.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Gebėjimas kūrybiškai galvoti, žinių pritaikymas kasdieniame gyvenime, geriau analizuoti valstybės funkcijas, mokesčius ir pan.

Z11 mokinys

- 1. Kas šiandienos užsiėmime Jums labiausiai patiko? Kodėl?**
Tiesiog normali, neišsiskirianti pamoka.
- 2. Ką šiandien išmokote ir sužinojote naujo? Kur tai pritaikysite kasdieniame gyvenime? (Įvardinkite bent 3 išmokus dalykus).**
Kas yra nedarbas ir infliacija.
- 3. Kodėl tokie užsėmimai Jums patinka ir yra naudingi / nenaudingi?**
Kas sakė, kad jie patinka? Labai tikiuosi, kad kitais metais įkursiu MMB ir bus įdomiau.
- 4. Kas Jums šiandiena buvo sunkiausia? Kodėl?**
Neužmigti, nes mažai miegojau.
- 5. Kaip manai, kokius 5 gebėjimus įgyji per verslo ir ekonomikos pamokas?**
Gebėjimas rodyti, kad klausai. Gebėjimas ieškoti informacijos. Gebėjimas pristatyti temą.

Iš dalies struktūruoto interviu atsakymai. Mokytoja T1**1. Kokiais dokumentais remiantis ugdote mokinių verslumą?**

Pirmiausia, jei kalbant apie mokinių mokomąsias bendroves (MMB), tai yra registruojama prie Lietuvos Junior Achievement, Junior Achievement išduoda leidimą. Jeigu ne bendrovėse, tai Europos Komisijos yra pripažinta, kad mokinių bendrovė, tai yra, turbūt, labiausiai verslumą ugdanti programa, tai čia jau Europos Komisijos yra pripažinta, o daugiau kalbant apie pačią bendrovę ir jos veiklas, tai čia kaip ir minėjau „The Business Model Canvas“ modelis yra, turbūt, pats geriausias, kaip verslo modelis, naudojamas norint išsinagrinėti veiklas bendrovėje, pačiai, kad susivokti, kas yra kas. Jeigu per pamokas taip pat nagrinėjamas „The Business Model Canvas“ modelis. Net seminaro metu, kai mokytojams pristatomas verslumo ugdymas yra nagrinėjamas „The Business Model Canvas“ verslo modelis. Ruošiantis konkursams, „pitch‘ams“, ruošiant prezentacijas, žiūrima į modelio dalį, kur nurodoma vertė, vartotojas, keliai iki vartotojo, tai šis kelias analizuojamas ruošiantis konkursams, ir jei modelis gerai išnagrinėjamas, tai galima savo bendrovę gerai pristatyti. O buityje turi nuolat galvoti, kokių tau resursų reikia, kas gali būti tavo partneriai, nes tau reikalinga žaliava, reikalingi žmogiškieji ištekliai, o prie žmogiškųjų išteklių reikalingi patarimai, konsultacijos ir pan. Pagal šį verslo modelį („The Business Model Canvas“) dirbame jau kokie 4-5 metai, kaip jį nagrinėjame, kiekvienai bendrovei. Kiek, kuris pasidaro, pavyzdžiui pirmokai, kurie yra naujokai ir visi sukritę į vieną bendrovę, tai jiems reikalinga pagalba, nes kai kalbame apie sėkmingą veiklą, tai vertė yra vartotojui, kad vizualiai, tai būtų patrauklus objektas ir dar labai svarbu yra vertė man pačiam, kad užkabintų, kad man pačiam, tai įdomu, aš tai darau, o va jų yra tarptautinė bendrovė ir vat jų neužkabina, kai rinkom narių norai buvo skirtingi, vieni norėjo pritraukti žmones, kiti norėjo kalbėti (pataisymas, kalbėti prieš auditoriją) anglų kalba, kaip oratoriai, o pagrindinę veiklą vykdė ketvirtokai, kurie manė, kad tereikia produkto ir viskas bus, tačiau ir nesigavo. Kada bendrovės nariai susiklijuoja patys viskas būna sėkmingiau. Dar viena pirmokų bendrovė turi puikų produktą, kuris yra išbaigtas, bet jie neturi to tokio cinkelio, kad prisitraukti pirkėją.

2. Kaip organizuojate mokinių verslumo ugdymą?

Verslumo ugdymas, verslumas, tai savybė ir verslumą ugdo ne vien tik mokinių mokomosios bendrovės, visi mokomieji dalykai ugdo verslumą ir MMB visi tie dalykai sueina ir yra reikalingi. Verslumo ugdymo organizavimas pas mus yra mokinių mokomųjų bendrovių modulis prie ekonomikos, ne kartu integruotas į ekonomiką, bet šalia yra. Verslumo ugdymo organizavimas, tai yra bendradarbiavimas su visais mokytojais, nes jeigu vaikai kažką pasiekia verslumo ugdyme, tai tada tai yra ne vien ekonomikos mokytojo nuopelnas, tai yra visos bendruomenės nuopelnas, nes komunikavimas, menai, informatika, naudojimas su įvairiomis programomis. Mokiniai turi konsultuotis su kitais mokytojais, ne visada mokytojai nori konsultuoti, nes tai turi daryti savo laisvu laiku. Vienas iš pavyzdžių, kai mokiniai sugalvojo sukurti saulės baterijos šviestuvus kambariuose, kad dieną juos ant palangės palaikai, o naktį jie šviečia, jie skirti mažiems vaikams, kurie bijo tamsoje užmigti, senukams, kurie naktį eina į tualetą, kad nereiktų naktį šviesos ieškoti, laiptinėse ir pan. Pradžioje, pasakiau, kad nesąmonė, tačiau mokiniai neigė, kad tai tokie pat šviestuvai kaip naudojami sode. Mokyklos fizikas sakė, kad čia nesąmonė ir nieko nebus ir atsisakė padėti. Jiems šviestuvą kurti padėjo KTU dėstytojas. Galiausiai, sukūrė produktą, nors lempa gavosi ganėtinai brangi, bet jie ją pardavė ir patys viską padarė. Kai daro prezentacijas reikalingos ir informatikos žinios ir gebėjimas sudėlioti informaciją. Reikia parašyti ir ataskaitą parašyti, kuri būtų vizualiai tvarkinga ir žodynas, turinys būtų tvarkingas. Tad čia reikalingi visi mokomieji dalykai, neužtenka tik vieno. Kalbant apie verslumo ugdymą labai svarbu nepamiršti, kad tai yra savybė. Pati mokykla yra verslo įmonė, kol yra kažkokios, tai atrankos, kol mokyklos konkuruoja, tol ir yra kaip verslo įmonė. Aišku, tai nebus kažkokiai apčiuopiamas produktas, bet mūsų paslauga, produktas yra išeinantis į gyvenimą mokinyms. Mokykla kaip verslo įmonė konkurenciniame modelyje. Reikia dirbti su bendruomene, juk jei mokykla yra kaip verslo modelis, tėvai yra vartotojai, nes jie mažą vaiką atveda į mokyklą.

Jei turėčiau tik vieną bendrovę, tai galėtų pasisodinti vaikus ir kabėti kas ir kaip, o kai bendrovių yra dešimt, nėra joms paskirta speciali pamoka, laikas, tai tada vaikai pradeda labiau žiūrėti vienas į kitą, nes mato, kad vieniems sekasi geriau, todėl ir patys ima stengtis. Kai yra viena bendrovė yra kur kas paprasčiau, todėl vis galvoju, kad reiktų grįžti prie vienos bendrovės, bet va jų prisikepa kažkaip pačių ir jie savaime kuriasi. Jau iš anksto ateina ir sako, kad mes norėsime, jie galvoja, kad norės. Stimuliaciją yra didelę, nes vaikai daug laimi, todėl vis sklinda kalbos.

Mokinių verslumas ugdomas per projektines veiklas, kada vaikai yra priversti kažkaip kitaip veikti, jie atlieka rinkos tyrimus. Mokiniai dažniai sako, kad nemoka, bet kai ima daryti, jie padaro, jie gilinasi, juk tobulėjimui nėra ribų. Taip mokiniai dirbdami pradeda kūrybiškai mąstyti ir supranta, kad gali padaryti.

3. Kodėl, Jūsų nuomone, svarbu ugdyti mokinių verslumą? Kokius būtent gebėjimus Jūs ugdate? Kaip manote, ar galėtumėte suskirstyti verslumo gebėjimus į kūrybiškumo inovatyvumo ir problemų sprendimo?

Verslumą reikia ugdyti, pirmiausia, tai turbūt gyvenimas verčia, nes išėjai iš mokyklos, tu turi gebėti save parduoti, turi gyventi sudėtingam žinių visuomenės gyvenime, arba moki arba moki sako. Arba kuprą lenki svetimam arba tau gali kažkas, tai lenkti, antras variantas yra geresnis, turbūt, todėl turi turėti savo idėjų, turi gebėti jas įgyvendinti, gebėti susirinkti komandą ir čia visai nesvarbu, kad planuoji būti gydytojas ar dar kas nors, tu vis tiek turi gebėti, čia gyvenimo mokykla. Tai pasirengimas gyvenimui, kad aš išėjęs nestovėsiu prie kampo ir lauksiu, gal kas nors, ką nors. Vieni stovi ir laukia, turi puikų produktą, kuris yra kokybiškas, puikiai atrodo, viskas yra, bet va stovi ir laukia, kad ateitų patys pirkėjai. Turi mokėti įrodyti vartotojui, kad mano produktas tau labai reikalingas ir tau jo reikia. Čia toks reklaminis triukas, kur didžiausia bėda, kad pažiūrėjęs reklamą nusiperki, tai ko tau visai nereikia. Tu nebūtinai turi sukurti verslą, bet baigęs mokslus tu turi įrodyti, kad aš esu reikalingas tam darbdaviui, darbo rinkoje, kas iš to, kad baigei dešimtukais, niekas tavęs nieieško, pats turi eiti ir mokėti bendrauti. Pliusas yra tas komunikavimas, gebėjimas susikalbėti, pavyzdžiui, turi produktą skirtą mažiems vaikams, turi juos pašnekinti, kad paskui jie tėvams neduoda ramybės. Tu turi mokėti kalbėti su bendraamžiais, kurie yra „kietai“, o tu čia ką, dirbi, bet turi parodyti, kad gali būti jiems naudingas, juk tu „kietuoli“ pinigais imi iš tėvų ir ateini pas mane prekės įsigyti. Turi mokėti bendrauti su verslininkais, su tais kurie jau yra suaugę žmonės ir galvoja, na ką ten vaikas gali, kokios naudos duoti, turi mokėti pakeisti tokias mintis, nuomonę. O pats didžiausias iššūkis bendrauti su seniukais, nes jiems reikia viską išaiškinti, kodėl čia viskas taip, kodėl kitaip. Todėl vaikams, tai yra tokia gyvenimo mokykla.

Vienos dienos veiklos (seminarai, konkursai ir kiti) atstoja mėnesį mokykloje, tai yra svirtas.

Ugdau verslumo gebėjimus (juokiasi), tai yra komunikacija, darbas komandoje. Problemų sprendimas, kada dirbi komandoje, tai yra svarbu. Inovacijos, gal ne viskas yra inovatyvu, nes inovacija, tai yra sena paversta kažkuo kitu. Manau, svarbiausia komunikavimas ir darbas komandoje, nes vienas žmogus, gali būti labai unikalus, tačiau vienetai, kurie gali išgyventi vieni. Kad ir menininkas, turi įrodyti, kodėl reikia pirkti jo piešinius.

Svarbu gebėti dirbti komandoje, dalintis savo atsakomybėmis. Jau pastebiu, kad mokiniai, kai prižada ir nespėja pradeda ieškoti komandoje pagalbos, atsiranda pasidalinimas, atsakomybės jausmas ugdomas.

Verslumas yra vienas iš išteklių, tai gebėjimas savyje surasti, tai kame aš esu geriausias, tai ekonominio mąstymo ugdymas. Verslumas turi būti ugdomas, o pas mokinius pirmiausia ir atrandamas. MMB bendrovės integruoja visus gebėjimus, tu turi dirbti komandoje ir pasitikrini ar tu išvis gali dirbti toje komandoje. Kai susiformuoja komanda vieni turi kūrybinės ugnelės kažką daryti, kažkas turi puikių idėjų, bet niekad neužbaigia, o komanda padeda užbaigti.

Kai vaikai išmoksta parduoti produktą, jie tada sugeba ir save pristatyti, jie sugeba komunikuoti su įvairiais žmonėmis.

Gebėjimas komunikuoti, per MMB mokiniai išmoksta komunikuoti ne tik tarpusavyje, bet yra ir tarptautinių konkursų, kur jie komunikuoja ir anglų kalba. IT naudojimas kuriant filmukus, maketuojant, taip pat svarbu ir menai, kuriant produktus, standus. Net dažnai mokiniai išmoksta vaidinti, juk yra dalykų, kurių jie nežino, bet turi kalbėti užtikrintai, lyg viską žinodami. O galų gale

gebėjimas skaičiuoti reikalingas, kad susiskaičiuotų pinigus. Būna vaikai labiau supranta mokomuosius dalykus, nes kuriant produktą tarkim, jiems reikia chemijos ir jie taip įsigilina, kad net efektyviau mokosi nei pamokoje. Sunku verslumo apibrėžimą įdėti į rėmus.

4. Kokią aplinką sukuriate mokinių verslumui ugdyti?

Darbinga aplinka, šiaip turbūt, gal smalsumo patenkinimas, svarbu aplinkoje. Aš praktiškai jos jau nekuriu, patys mokiniai ją sukuria. Jeigu susiformavo komanda gera, jie patys dirba ir nieko čia kurti nereikia, mokytojas, tiesiog moderatorius, kuris pastumia, primena (ar padarei darbą?), todėl aplinkos kurti jau nebereikia. Jeigu tu turi vieną bendrovę, taip gali dirbti su jais ir sakyti, kad šiandien rašom ataskaitą, dabar išsidalinam ir susėdat ir rašot ataskaitą, o dabar apibendrinsim ir panaudosim kokią nors programą. Tai čia gal ir galima taip dirbti, bet dabar jau yra daug bendrovių, aš neturiu tokios konkrečios pamokos, todėl mokiniai ateina, kada jiems patogiu, nes mokiniai iš skirtingų klasių ir jie ateina tada, kai jie yra laisvi. Mokytojas ugdo sąmoningumą, nes skatina mokinį įkūrus bendrovę pačiam viskuo rūpintis.

5. Kokios kliūtys atsiranda ugdant mokinių verslumo gebėjimus? (Pvz., metodai, aplinka, priemonės).

Tai turbūt, ne gebėjimas dirbti komandoje, tai charakterio bruožai vaikų kažkokie. Gali būti kliūtis, tai strategija, kurią vaikai pasirenka. Ar mokiniai nori būti konkursinis produktas ir pelno neturėti jokio, ar nori užsidirbti pinigų. Pavyzdžiui, viena komanda pirmoje klasėje turėjo produktą, kurį galėjo parduoti, bet tuo metu, dar tai jiems nebuvo svarbu, o antroje klasėje tada turėjo laikrodžius su „ledais“, na o trečioje klasėje jau norėjo užsidirbti pinigų, tai pradėjo gaminti džemus, tada tas produktas buvo masinės paklausos. Tai reikia išmokti pasirinkti strategiją ir norus, o norus derinti su gebėjimais. Čia tas pats, kas ir darbe jei aš turiu kažkokį hobį ir dar dabar galiu jį pritaikyti ir dar kitiems pasiūlyti, tai yra idealu, nes aš darau, tai kas man patinka ir yra smagu ir dar aš tai tiekiu kažkam kitam.

Kliūtys yra jeigu, tai yra akademinė mokykla, kaip mūsų („Saulės gimnazija“), ne verslo mokykla, yra visi mokomieji dalykai, tai vaikai turi mokytis, o va šičia, tai bus kaip būrelis, papildomas. Tai problema, turbūt, bus laikas vaikams. Todėl dar viena savybė, kurią ugdo, tai yra laiko planavimo savybė, nes jei mokinytys puikiai dirba, vadinasi, sugeba puikiai susiplanuoti laiką, kad aš kiek valandų skirsiu. Mokiniai planuojasi savo laiką, nes aš iš pradžių rugsėjo mėnesį ieškau verslininkų, kurie paremtų mokinius, o vėliau mokiniai patys užmezga ryšius. Tada jie pamato, kas jiems įdomu, atsirenka ir eina ten, kur jiems įdomu.

Pavyzdžiui, balandžio 5 dieną vyko karjeros diena ir maniškiai (mokiniai kuriantys MMB) norėjo sužinoti daugiau apie verslo teisę, tai advokatas sutiko pakalbėti „šiandienos išgyvenimo“ tema, ką turiu žinoti teisėje. Į šią paskaitą ėjo dauguma mokinių iš bendrovių ir jie ėjo ne ten, kur jų klasė ėjo, nes renginio tikslas buvo aplankyti tėvų darbovietes, o paskaitą vedė advokatas net nėra tėvas, tik va, vaikams pribrendo reikalas ir mes su visa klase ėjom pas jį ir prisijungė kiti, kuriems būtent šita tema yra įdomi. Vaikai pradeda pasirinkti, kas jiems yra svarbu, tai čia irgi yra gebėjimas žmogaus, atsirenka, tai ko man reikia, ieško alternatyvų.

Jei yra kažkokios išvykos, kad tame pačiame mieste, reikia suderinti, kad tuo metu, kai esi išvykęs, kažkas užimtu tavo mokinius ar suderinti su kitų dalykų mokytojais, kad išleistų mokinius, nes per 45min. nieko nepadarysi, todėl labai svarbu, kad administracija palaikytų, priešingu atveju, tai yra mokytojui didžiulė kliūtis, nes administracija gali laikytis pozicijos, kad mes tik mokomės ir viskas, tai dažna problema su kuria susiduria mokytojai. Nuolat vykstame į konkursus, mokykla ne visada skiria lėšų, mokytojas pats turi rasti rėmėjus.

6. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums geriausiai sekasi naudoti ugdant mokinių verslumą?

Kompiuteris, tai yra kasdienis reikalas, nes rašiklis jau yra mažai naudojamas. Naudojame 3D „printerius“, yra bendrovė, kuri naudoja kompiuterines programas, kurios išbraižo paveikslėlius ant paviršių. Labai priklauso nuo produkto, kokį mokiniai gamina, pagal jį renkasi ir skaitmenines mokymosi priemones. Kompiuteris ir jo naudojimas jau yra kasdienis dalykas, planšetės naudojamos pagrinde mugėse rodyti ir pristatyti, ką mokiniai darė, parodo savo reklaminius filmukus.

7. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums sunkiausia naudoti ugdant mokinių verslumą? Su kokiomis priemonėmis patinka dirbti mokiniams?

Mokiniai dirba su įvairiomis programomis, jie turi susimaketuoti standus, jie turi naudoti įvairias programas pristatymams, jie turi susimaketuoti bendrovės ataskaitą, kuri atrodytu tvarkingai. Eina ir į technologijų kabinetus, kur yra automatizuotų įrenginių. Viskas priklauso nuo to, kokia yra bendrovė. O kalbant apie verslumo ugdymą, tai kiekvienas mokytojas renkasi skirtingas priemones ir jie jau yra pasiruošę, kas jiems jau reikalinga. Mokiniai naudoja įvairias priemones komunikacijai - „Messenger“, jie nori, kad kuo daugiau informacijos būtų suskaitmeninta, įvairūs vadovėliai ir pratybos, jiems jau nebereikia popietinių vadovėlių, kurie ir fiziškai apkrauna. Jie mėgsta programą „Vemp“, tai skaitmeninės ekonomikos pratybos, kuriuose jie gauna virtualių pinigų ir jie juos investuoja, o programa „Titan“ yra naujesnė praplėsta „Vemp“ versija, tai kompiuterinis įmonės modeliavimas. Šiose simuliacijose vaikai įkuria įmonės ir rungtis tarpusavyje, jie nežino, kas kokius sprendimus priims, todėl jie turi viską analizuoti.

8. Koku būdu mėgstate dirbti Jūs? Koku būdu mėgsta dirbti mokiniai?

Tokia kaip eilinė tradicinė pamoka, kuriant MMB jau yra neįmanoma. Kiekviena tema yra skirtinga. Pavyzdžiui, tema apie reklamą, tai pateikiama truputėlį teorinės informacijos, o toliau dirba kiekvienas su savo reklama, svarbu parodyti vartotojui, kuo tas produktas yra geras, kokias produkto savybes gali išskirti reklamoje, tai čia vienareikšmiškai naudojami vien tik aktyvūs metodai, o per tradicinę pamoką net neįsivaizduoju kaip viskas būtų padaroma.

Mokiniams taip pat įdomiausia dirbti aktyviais metodais, nes ir minčių lietus kaip metodas naudojamas tik pačioje pradžioje, kol sugalvojama idėja, gal dar reklamai minčių lietus gali būti naudojamas. Bet visi metodai yra aktyvūs ir tradicinės pamokos čia niekaip nepritaikys, neįdėsi į šituos rėmus.

Iš dalies struktūruoto interviu atsakymai. Mokytoja T2

1. Kokiais dokumentais remiantis ugdote mokinių verslumą?

Mes rašom programas, 11-12 klasėje mokome pagal „ekonomika ir verslumas“ „Junior Achievement“ programas, bet mes tuos planus galime truputį pakoreguoti, apie 20 procentų galime koreguoti ir jeigu mokykla patvirtina, ką tu parašei, tada aš tą programą pasidarau taip, kad man būtų patogu dirbti.

Rinkoje pasirodo, pavyzdžiui, konkursas „Jauna piniginė“, o temos tuo metu eina pasiūla ir paklausa, tai netinka, todėl jau jausdama, kas vyksta rinkoje aš truputį dėlioju tą programą pagal save, tai nereiškia, kad aš visų temų neišeinu, aš išeinu, bet ką aš darau, tai truputį pakreipiu, išsidėliuju, pavyzdžiui, rugsėjį ir lapkritį yra asmeniniai finansai ir jei konkursai yra susiję su tuo, aš temas taip ir padėliuju, tai čia eiliškumas. Bet pagrindine dirbu pagal „Junior Achievement“ 11 - 12 klasės programas. 9 – 10 klasės, kurias mokau kitoje mokykloje, tai ten renkasi pati mokykla, aš ten dėstau pagal bendrąją programą, kuri yra švietimo skyriuje. 9-10 klasėms dabar yra išėjusi nauja knyga „Ekonomika per 31 valandą“, tai yra pats pagrindas ir aš mokau pagal tą knygą, nes ten yra ir filmukai įvairūs, įvairios skaičiuoklės ir labai atnaujinta knyga. Žinoma, ta knyga, kuri yra prieš mokinius ir ta, kurią aš turiu, tai yra dvi skirtingos knygos, mokytojo knyga yra labai smarkiai papildyta. Man siūlo ir „Junior Achievement“ dirbti su jų knygomis 9 – 10 klasėje, bet aš tiesiog jaučiu, kad knyga „Ekonomika per 31 valandą“ mokiniams yra geriau.

9 – 10 klasėms aš mokau pagal pagrindinę programą švietimo skyriaus, kuri yra „UPC“, bet mes tas programas mes galime koreguoti, bet pats pagrindas yra tos programos. Programa rašoma apytiksliai, metams arba dviem, tai nėra pamokų planas. Aš pati programas pasikoreguoju, kas man yra prioritetas, kas eis pirmiau, kas vėliu, bet esmė nesikeičia.

11 – 12 naudoju „Junior Achievement“ programas, bet aš jas irgi keičiu, aš tokia eksperimentatorė, tik nežinau ar aš viską gerai darau, bet aš jaučiu, kad rezultatas yra. Mokslo metų gale tu matai rezultata ir tu galvoji, kad gerai darai. Tai yra pagrindiniai du dokumentai.

„Ekonomika per 31 valandą“, tai yra naujai išleista knyga prieš porą metų, aš turiu pilotines užduotis, aš jos nebūčiau ėmusi, bet aš ją pabandžiau prieš perkant su mokykla ir žiūriu, kad temos yra aktualios, pavyzdžiui, „asmeniniai finansai“ , „kaip vaikui taupyti“, pasižiūrėti kaip nuskaičiuojami mokesčiai, kokie tie mokesčiai yra, ten yra aktualios temos. Šios temos yra pagrindas, nes kas tam vaikui yra iš to jei jis sprendžia daug uždavinių, o visai kas kitą yra suvokti, kad eisi į darbą ir tau apie 50 % mokesčių nuskaičiuos nuo atlyginimo. Manau, kad tokie dalykai yra daug efektyvesni ir tokių dalykų, taip smulkiai išskaidytų aš niekur geriau neradau kaip šitoje knygoje. Jau ir „Junios Achievement“ išleidžia daug gyvesnes knygas, o jų stipriausia vieta, mano nuomone, yra mokinių mokomosios bendrovės, jie skatina vaiką kurti verslo idėjas. Bet aš atsirenku knygas ir jei matau, kad man netinka, aš nenaudoju jų.

2. Kaip organizuojate mokinių verslumo ugdymą?

Visų pirma yra mokyklos planas ir yra miesto planas, Kauno miesto planas, pagal juos mes dėliojamės savo darbus ir planuojam savo veiklą. Kauno miesto renginiai yra pedagogų, kurie pradirbę ilgą laiką, aš pati savo mokykloje organizuoju kompiuterinio monopolio konkursą. Kitoje mokykloje yra mokinių mokomosios bendrovės ir vyksta kokia mugė. Tai visi tie renginiai yra išdėliojami per visus metus, yra planas, kuris yra patalpintas puslapyje www.Kaunas.lt, švietimo skyriuje, ten nurodomi pagrindiniai renginiai. Bet dar yra ir mokyklos viduje atskiras planas, tu susidėlioji ką darysi mokyklos viduje. Ir dar yra „Junior Achievement“ planas, kuriame yra išdėlioti renginiai, aišku mokytojas renkasi kaip išdėlioti ir kas yra naudinga, kas nenaudinga, bet dauguma „Junior Achievement“ renginių aš dalyvauju, kiek pajėgiu fiziškai ir finansiškai, nes visgi reikia organizuoti ir transportą, o už jį ne visada mokykla sumoka ir pats turi susiorganizuoti. Dauguma stovyklų „Junior Achievement“, mokinių mokomosios bendrovės, seminarai, „pitch'ai“, konferencijos, per metus yra daug renginių, aišku tu dirbi pagal planą, pamokos planą, bet papildomą veiklą (už kurią niekas nemoka) vykda. Tai ir organizuoji verslumo ugdymą atsižvelgdamas į renginius. Mes turime visų metų renginių planą ir dėliojamės, kur dalyvausime, ko mums reikia. Turi vaikų grupę ir žiūri ar jie

stiprūs ar kokie yra, ar jie pajėgs ar patems tą renginį. Tu strategiškai viską dėliojasi, nes nėra taip, kad sugalvojau ir vedu mokinius. Ką aš darau, šiomet pabandžiau šitą dalyką daryti, tai imu visus kas nori dalyvauti, tai įdomus dalykas vyksta, aš eksperimentuoju, aišku ne su pamokų prasme, o su tuo kas vyksta už mokyklos. Tu gali eksperimentuoti ir rinktis, pavyzdžiui, jei tu matai, kad vaiko verslo idėja yra tikrai stipraus lygio, aišku mano nuomone stipraus lygio, gal kitam ir atrodytų visiškai niekas,

Viena vaikų grupė turėjo idėją, bet aplinkiniai man sakė: „nu Sandra, ką Jūs čia sugalvojote, kažkokia nesąmonė“, bet mes įgyvendinome ir dar kaip įgyvendinome. Buvo išleista knyga, mes laimėjome projektą už 10 000 litų, ir ką noriu pasakyti, kad šitas darbas yra labai įdomus ir tu nežinai, kas nutiks.

Ką aš padariau, tai sugalvojau, kad 9 – 10 klasėse turėtų būti kelios mokomosios mokinių bendrovės, gali jos būti ir silpnesnės, bet jos mokosi vien iš kitos, tokį dalyką pastebėjau. Ką tai duoda? Gerai gal ta idėja yra ir silpnesnė, bet tas vaikas mato kaip gali iš tikrųjų ir kokias iš tiesų stiprią ta idėja yra. Ir manau, tegul būna, tas vaikas su tomis žvakutėmis, gal jis ir nelaimės, tai nebus technologiškiausia idėja, nes yra daug tų nominacijų, bet jis gali laimėti už stendą, kurį bus puikiai paruošęs, gal jis gražiai pakalbės pristatydamas, tai yra verslo kalba, reikia mokytis verslo kalbą, gal tas mokinys tiesiog įgaus žinių, tada žinos tą patį modelį. Aš einu į tą pusę, kad nereikia drausti matyti, jeigu jis to nori. Seniau aš pasiimdavau vieną grupę ir dirbdavau su ja, bet aš pastebėjau vieną dalyką, kad tu atidirbi su ta grupe, tikrai tas lygis būna aukštas, bet kiti vaikai tai to neparagauja, kas čia yra. Tada aš pradėjau galvoti, koks yra mano tikslas – kad kas nors, kur nors sudalyvautų, yra daug renginių aš tiesiog persiunčiu jiems sąrašą ir jie pasirenka, kur nori eiti. O kaip įdomu būna, kai jie pradeda laimėti, tada ir kiti užsimano ir ten ir ten, jie mane jau pažįsta, tai tas renginių sąrašas visada būna užpildytas.

Aš einu pagrįdę per pozityvą, kad visi sudalyvautų, žinoma visi 100 % tikrai nesudalyvauja, bet tu matai, kuris vaikas yra pasyvesnis.

Vienas pavyzdys, ateina pas mane vienuoliktoji klasė mergaitė, ji viską rašydavo, nuosekliai, niekada nepakeldavo akių ir galvos, niekada! Aš galvoju, kas čia su ja yra ir tada supratau, kad ji neturi draugų, graži mergaitė, nieko jai netrūksta visiškai, bet turi kažkokių kompleksų, gal kažkas yra šeimoje negerai. Tą mergaitę aš pasodinai vieną kartą su vienu, kitą kartą su kitais ir dabar neseniai susitikau tą mergaitę mugėje ir sako ji man: „mokytoja mes turime verslo idėją ir norime kurti verslą“. Jos nesimoko, bet jos nori kurti verslą ir ieško idėjų, išliko ir ta pati grupė, aš iš jų sukūriau MMB ir jos nieko labai ypatingo nedarė, pačios piešė ant „maikučių“, čia meno mokykloje, jų piešiniai tokie įdomūs, gal net keisti, bet vėliau jos piešdamos sugalvojo, kad reikia padaryti kažką su atšvaitais, tuo metu vyko Kauno maratonas, aš organizatorių pasiteiravau, gal Jiems reikia pagalbos, nes turiu gabių merginų. Organizatoriams reikėjo, kad ant marškinėlių prisiūtų atšvaitus, kurie nurodo numerius. Tai taip randi vieną, kitą darbelį, dar joms už tai sumoka ir motyvacija kyla. Kai vaikas pradeda jausti pinigus, tai yra iš dalies ir gerai ir blogai, yra dvi pusės, bet realiai, tai laviruoji tokiais dalykais.

Vaikai laimėję konkurse kažkokią sumą, pavyzdžiui, 500 eurų būna atneša man pinigus, jie jaučia dėkingumą, žinoma, aš tų pinigų neimu, nes ir vaikams sakau, kad tai pinigai Jūsų idėjai.

Manau, kad visus vaikus, net ir tuos, kurie sėdi nulenkę galvas galima prisitraukti.

Tada verslo idėjos buvo užduotis: grupelėse, tu juos susodini vienaip, po to kitaip ir užakcentuoju, kad jų idėja yra puiki. Aišku, gal kai kur perdedu, bet aš taip dirbu. Tada pamatai, kad vaikas gali kažką daryti. Tai nėra, tai kad tu jam meluoji, mano nuomone, kad labai svarbu, kad žmogus, kažką daro, vadinasi jis tam skiria laiko ir taip jis parodo savo stilių ir tada tu matai, kad tas vaikas yra gabus. Jam reikia palaikymo, todėl manau, tas pozityvas labai prisideda. Ne visi vaikai pasiduoda į tą kūrybiškumą, bet tie, kurie pasiduoda, tai puiku.

Devintokus ir dešimtokus aš juos skatinu kurti verslo idėjas, esu pasidariusi verslo idėjų planelį, kad eičiau link tos programos, pavyzdžiui, kai jie ateina 11 klasėje ir renkasi tą dalyką, kad truputį matytų, aš juos paskatinu. Pavyzdžiui, klasėje yra 30 mokinių, aš ateinu į klasę ir sakau: „Gerbiamieji, yra tokie ir tokie renginiai, kas norėtų?“ Niekada prievarta, kas norėtų ir turiu tokį didelį sąsiuvinį ir ten surašau konkursus, kurie yra susiję su „Junior Achievement“ veikla ir ką ši organizacija propaguoja, tai mokiniams pasiūlau, kai kurie konkursai nėra susiję su temomis, bet tu dirbi su jais papildomai automatiškai. Taip pat ir tuos mažiukus (9-10kl.) aš irgi skatinu kurti ir gan stipriai. Pernai

metais, tai pavyko, susirinko po dvi klases. Noriu pasakyti, kad jeigu tu juos užkabini, tai juk čia pasirenkamasis dalykas, jei neužkabintum, tai jie ir neitų.

Kaip užkabinu mokinius, jei tu pasiimi mokinių grupelę, mati, kad pavyzdžiui, yra klasėje 30 mokinių, devintokai, jie dar kol kas nesupranta apie ką mes čia kalbėsime ir ką mes darysim, bet ką aš bandau padaryti, paimu iš vienos klasės ir iš kitos, mokinius kurie pasiduoda, tai yra psichologija, labai stipri. Tie kurie pasiduoda ir nori, tu juos paimi truputį prie savęs ir truputį daugiau padirbi su jais. Tas padirbimas duoda tai, kad jie pajunta, kas čia per veikla. Man nesvarbu ar vaikas silpnas, stiprus, bet man esmė, kad jis matytų, kas čia vyksta. Pavyzdžiui, šiemet vienuoliktokų klasėje yra keturios MMB ir man nereikia sakyti kitiems, nes ji visi žino. Čia eina iš lūpų į lūpas, labai greitai, jei vaikams patinka, tai jie nori važiuoti, kai tik grįžta iš išvykos, teiraujasi apie kitą išvyką. Jei kalbant apie „Junior Achievement“, tai jis duoda tokio gyvybingumo, skatina, kad tu gali daugiau negu tas suolas. Aš visada ateinu į klasę ir sakau: „na, tai eisime iš suolų“.

Tikslas yra skatinimas, o jis atsiranda savaime, kai tu su mokiniais daugiau padirbi, aišku, tas kainuoja laiko, kartais ir tavo šeštadienius ir sekmadienius, visko būna, bet dabar viską kitaip susidėlioji, mokaisi, bet realiai ir pats kaip žmogus tobulėji iš to ką tu dirbi su jais ir planavimas ir darbas su pačiais mokiniais duoda labai daug.

Organizuojant mokinių verslumą, dalyvaujame įvairiuose renginiuose, kaip minėjau tuose, kuriuos organizuoja Kauno miestas, „Junior Achievement“, tačiau aš su mokiniais dalyvauju ir renginiuose, kurie nėra skelbiami planuose, pavyzdžiui, dalyvaujame „Swedbank“, „DNB“ paskelbtuose konkursuose vaikams, universiteto skelbiamuose konkursuose. Aš atsirenku, pavyzdžiui, dabar „Mega“ organizuoja konkursą, kurio prizas yra 1000 eurų, viena vaikų grupė pateko į finalą, tai dabar jiems reikia išanalizuoti įmonę ir pateikti argumentus direktoriui, ką joje keistų. Tokios užduotys yra labai gerai, nes tu giliesi, kas ten vyksta, pačioje įmonėje, reikia jiems rašyti ataskaitas, daryti SSGG analizes ar atlikti rinkos tyrimą, skaičiuoti koks veiklos pelnas, kiek uždirba, koks yra logotipas, tinklalapis, ką juose reiktų pakeisti ar papildyti. Jie daro analizes, todėl šie konkursai yra labai gerai, nes taip vaikas „pačiupinėja“ truputį, nesvarbu kokių lygiu, kad ir vaikiškai, bet jis jau bus matęs ir tai vaikui yra daug naudingiau, negu tam kuris tik sėdi suole ir nieko nemato.

Nebūtina visur laimėti, labai svarbu dalyvavimas mokiniais, kurs jiems duoda naudos. Vaikai, kurie nebesimoko vėliau pas mane sako: „mokytoja tikrai daug sužinojau“. Jie ateina ir ačiū pasako.

O tie kurie sėdi suole, aš bandau juos iš to suolo ištraukti, bet žinokit, visų neištrauksi, taip jau yra, tokia sistema yra, nes pamoka yra šventas dalykas. Bet tas pagrindas turi būti, nes tą sąvoką irgi turi žinoti. Aš va devintokus ir dešimtokus daugiau ant sąvokų, ant skaičiavimų mokau.

Labai gelbsti knyga („Ekonomika per 31 valandą“), kurioje yra pateikiamos sąvokos ir jas paaiškinantys filmukai. Nes kai aš aiškinu, vaikui vienaip atrodo, o kai dar pažiūri filmuką, jį sudomina, nes tai linksma ir daug suprantamiau mokiniui. Kai parodai filmukus, mokiniai daug geriau prisimena, va kame yra esmė. Kai mokiniui pateiki informaciją ir po to parodai su ta informacija susijusį vaizdą, filmuką, jie geriau viską taip prisimena, labai svarbu žaismingai pateikti.

Vienuoliktokai, dvyliktokai jie jau labiau kaip suaugę žmonės, labiau motyvuoti ir patys pasirenka tą dalyką, nes jiems to gali reikėti studijose ar jie nori praplėsti žinias, o va su devintokais ir dešimtokais dar reikia pažaisti, nes jie dar nelabai supranta, kas čia vyksta, todėl jam tai reikia smagiai pateikti.

Darbas grupės, dalyvavimas įvairiuose konkursuose, įvairaus tipo reklamos analizės, filmukų kūrimas, idėjų pristatymai, įmonės analizė, įvairios išvykos į bankus, neformalios aplinkos jos irgi daug duoda. Per tokius dalykus ugdomas verslumas, žinoma įeina įvairios kompiuterinės programos, žaidimai.

Aš naudoju investavimo platformą („Market Watch“) (skaitmeninė priemonė), kur mokiniai nurodo savo vardą ir pavardę ir jie perka akcijas tokių firmų kaip „Google“, „Yahoo“, „Facebook“, tai jiems labai patinka, tada juos reitinguoja, jie ima tarpusavyje konkuruoti ir galvoti, kodėl tas aplenkė mane, bet tada jiems yra smagu ir jie pamato, kad yra toks dalykas. Aš naudoju programą „MarketWatch“, tai yra virtuali programa, už ją nereikia mokėti ir ji naudojama būtent mokymuisi. Aš pati ieškau programų, kurios sudomintų mokinius. Taip pat programa „Titan“, joje yra modeliuojama ir prognozuojama įmonės veikla, planavimas, kokią tu sumą investuosi už kokią kainą parduosi, ši

programa daugiau tinka 11 – 12 klasėms, bet ir 9 – 10 klasių mokiniai puikiai susitvarko su šia programa.

Tai yra dar vienas pritraukimo būdas, pavyzdžiui, 9-10 klasių mokiniams ateinu ir sakau, kad yra toks žaidimas, nors jiems tai ir nepriklauso, aišku patį pogrupį sudaro 9 – 12 klasės, bet aš jiems leidžiu rinkti, jie labai noriai dalyvauja, o jei dar sekasi, tai atsiranda dar daugiau motyvacijos.

Aš sukuriu grupes, juo konsultuoju, pasiūlau kokias programas galėtų naudoti kurdami logotipą ar montuodami filmuką, parodai kaip galėtų atrodyti. Aš esu baigusi informatiką, pedagoginį ir ekonomiką, tai šie dalykai vienas kitą papildo, turbūt, man todėl šitas darbas taip ir patinka.

3. Kodėl, Jūsų nuomone, svarbu ugdyti mokinių verslumą? Kokius būtent gebėjimus Jūs ugdote? Kaip manote, ar galėtumėte suskirstyti verslumo gebėjimus į kūrybiškumo inovatyvumo ir problemų sprendimo?

Dėl kuriamos pridėtinės vertės, nes vaikas kuria ne tik sau, bet tikėtina, kad jis kurdamas sukurs darbo vietą ne tik sau, bet ir kažkam dar. Jau dabar turime puikių pavyzdžių, kai mokiniai, kurie kūrė MMB vėliau įkūrė ir savo verslą, tai rodo, kad tas dalykas pasiteisina. Manau, kad verslumą svarbu ugdyti dėl pridėtinės vertės kūrimo, svarbu galvoti apie tai, ką aš galiu šioje visuomenėje gero padaryti. Aš galvoju, kad žmogus tik kurdamas gali kažką padaryti, nes dabar ateina kūrybiškų žmonių laikai, jie dabar turės didžiausią galimybę išgyventi. MMB skatina kūrybą, pavyzdžiui, vienas vaikas moka piešti, kitas moka paskambinti ir susitarti, o trečias yra labai kruopštus ir viską užrašinėja, dar vienas kuria filmukus, tai puiki komanda. Vaikai kuria filmukus, galvoja idėjas, jiems ne visada viskas pasiseka, bet tik taip jie supranta, kur jie yra silpnesni ir gali patobulėti. Juk neišlaikiusi vairavimo egzamino aš visko nemetu, o mokausi toliau ir išlaikau, bet lieka pėdsakas ir suvokiame, kad reikia pereiti tą barjerą.

Šiais metais dalyvavome renginyje „Lyderių inkubatorius“, vaikams reikėjo pasakyti kalbą prieš 300 žmonių auditoriją, vaikas savo tema „kas yra inovatorius“ turi aiškiai dėstyti savo mintis ir nebijodamas prieš auditoriją viską pasakyti. Dalyvavo mano 5 vaikai, po renginio jie buvo labai patenkinti, kad sugebėjo, tai padaryti ir didžiavosi savimi.

Labai svarbu vaikų noras, jei jie nenori tu jų nepriversi, bet dažnai, kai jiems pasiūlau, o jie neina, bet kažkas iš klasės draugų laimi, tada atsiranda noras ir pas juos. Aš renkuosi neutralumą, nes visų nepriversi, o taip pat čia yra papildomas darbas ir jei aš dalyvausiu su vaikais, kurie nenori, tai bus tik trintis.

Verslumą skatinu dalyvaudama įvairiuose renginiuose, kad vaikas pajustų, kas vyksta pačioje rinkoje ir kad jis jaustų naudą. Net ir padėkos gavimas vaiką skatina, suteikia pasitikėjimo savimi, tai gal ir smulkmena, bet kai vaikas yra pastebimas jis save kelia ir tas tikrai padeda, padeda ir ta padėka ir žodis ačiū. Mokiniai ima savimi labiau pasitikėti.

Kokius gebėjimus Jūs ugdote? Manau, kad dalyvavimas renginiuose ir per visą tą programą vaikas visapusiškai išsiugdo, nes pavyzdžiui, kai mes pamatome 12 klasėje, koks jis tapo žmogus, mokiniai tampa drąsesni, jie tampa savimi pasitikintys labiau. Planavimas kaip gebėjimas ugdomas MMB, nes jiems reikia susiplanuoti veiklas. Pats pagrindas yra sukurti aplinką, kad mokinys pajustų, kad pats kuria. Mokiniai patys kuria produktus, maketuoja stendus, patys save pristato, Mano darbas yra parodyti, kad jie yra gabūs. Mano vienas pagrindinių darbų, tai padėti išlaikyti komandą, o ypač sunku, jei mokiniai susipyksta, tada jau reikia įjungti visus psichologinius dalykus, taip pat aš turiu ieškoti investuotojų, rėmėjų. Mokytojos turi visus dalykus apžiūrėti, nes ne visada užtenka pinigų ir mokykla ne visada padeda. Aš viską turiu suorganizuoti, transportą, darbą grupėje, kad viskas vyktų gražiai. Mokytojo pozicija yra tokia, kad turi matyti ar visi mokiniai dirba, ar darbai vyksta sąžiningai. Labai svarbus darbas komandoje, todėl šį gebėjimą reikia šlifuoti ir ugdyti. Mes mokiniams padedam, esam kaip pagalbininkai, tačiau mums, tai yra papildomas darbas, bet aš darbo kitaip ir neįsivaizduoju. Man verslumas nėra pamokos, verslumas, tai tos papildomos veiklos. Nes norint kažko pasiekti reikia daryti, o tik sėdint pamokoje nieko nepadarysi.

Aš vaikų dažnai klausiu, kas tau iš to, nes kad vaiką motyvuoti, jis turi suprasti, kad jis gaus naudos iš to.

Dažnai siūlau mokiniams kuriant idėjas galvoti apie problemas, kurias jie spręs sukūrę šią idėją, nes jei idėja nespręs jokios problemos, tavo produkto niekas nepirks. Taip pat produktas ir paslauga turi būti kūrybiškai pateikta.

Dažnai vaikai sugalvoja tas pačias idėjas ir aš dažnai sakau, juk yra daug parduotuvių, bet žmonės eina pirkti, tai u gali sugalvoti idėją ir jeigu tu skirsi jai daugiau laiko nei tas, kuris jau pardavinėja, tai tikėtina, kad tavo pasiteisins. Aš daugiau atkreipiu dėmesį į tai, kad nesvarbu, jog ta idėja jau yra. Tas inovatyvumas yra reikalingas, bet tu turi kažkuo išsiskirti, juk daug idėjų jau yra, bet tikslas yra, kad tavo idėją pirktų ir jei perka, tai viskas gerai.

Pavyzdžiui, turėjau puikią komandą su puikiu produktu, bet jos niekaip nelaimėdavo konkursuose. Tada pradėjom galvoti, kas negerai, konkursai vyksta tarp MMB, ten pirkėjai pagrinde yra mokiniai, o jų produktas buvo indai iš stiklo gabaliukų, todėl mums reikėjo rasti nišą, kuri atitiktų mūsų pirkėjų pogrupį, tai yra suaugę žmonės, jau pačioje pradžioje, kai komanda atėjo su šio produkto idėja sakiau, kad bus sunku laimėti su šiuo produktu, nes nepritrauksime vartotojų, tačiau mokiniai norėjo kurti šį produktą, tai juk negali jiems to drausti.

Todėl darbo su kiekviena MMB yra labai daug, nes reikia sukurti ne tik idėją ir ją įgyvendinti, turi ieškoti pirkėjų, tai yra didelis darbas.

4. Kokią aplinką sukuriate mokinių verslumui ugdyti?

Netradicinės aplinkos, vėdi į netradicines aplinkas, tokias kaip Lietuvos bankas, įvairios įmonės. Yra projektas „Jaunasis kolega“, kur į įmones siunčia mokinius ir čia yra „Junior Achievement“ programos dalis, ten mokiniai stebi įmonės veiklą, kas vyksta įmonės viduje. MMB, keliavimas per mugę, tai yra netradicinė aplinka, nes tai nėra klasėje vykdomas darbas, beje, patį produktą reikia sukurti kažkokioje aplinkoje. Pavyzdžiui, meno mokykloje visi tie prietaisai yra ir ten labai patogu dirbti. Žinoma, būna, kad ir klasėje dirbi ir pamokos yra svarbios. Pavyzdžiui, plakatų kūrimas, aš integruoju, tai su informatika, nes ją aš vedu, tada mokiniai per pamoką sumaketuoja plakatus, o namie belieka tik pabaigti. Su jais reikia padaryti pradžią, o paskui juos tik konsultuoji, jie dirba grupelėse.

5. Kokios kliūtys atsiranda ugdant mokinių verslumo gebėjimus? (Pvz., metodai, aplinka, priemonės).

Problema yra tame, kad per vienus metus tu turi išdėstyti knygą, kur yra daug sąvokų, vaikas pirmą kartą mato tą ekonomiką, pavyzdžiui, jiems reikia mokytis, aš tai išdėstau, bet jiems reikia išmolti. Čia yra trūkumas, toks perteklius tų teorijų, aš nesakau, kad nereikia, bet turėtų būti išskaidyta, tai ką aš darau viską aiškinu ir dalinu dalimis. Taip pat knygoje „Ekonomika per 31 valandą“ yra sakoma, kad nereikia išeiti visų dalykų, kad gali pasirinkti, ką išdėstyti, nes tų užduočių yra begalės, o pamoka yra 45 min., ribota, tai ką aš esu atsirinkusi, tai tas užduotis esu pasidėliojus, kurios veikia, nes aš žiūriu, pavyzdžiui, kaip man atrodo, kas vaikui turėtų būti reikalinga ir iš tų temų, ką tu ten matai, atsirenki. Kiekvienas mokytojas atsirenka ir turi tą specifiką kaip dėsto, mokytojai yra labai skirtingi. Nors visi mokytojai esam skirtingi, bet ką mes darom, mes skatinam kurti verslo idėjas, tai pagrindinis dalykas link ko mes vedam, kad vaikas matytų, bet svarbios ne tik idėjos, jas sugalvoti, bet ir jų įgyvendinimas. Idėja gali būti visiškai paprasta, va mergaitės sugalvojo daryti žvakutes, produktas labai paprastas, bet galvoju, kodėl aš turiu joms drausti daryti, tegul daro. Man svarbu kokius veiksmus jos atliks. Aš bandau viską daryti per pozityvą, visų vaikų dirbti nepriversi, bet pagrinde mano bendravimas su mokiniais ir kuo tolyn tuo pozityviau.

Mokytojas pats turi viską suorganizuoti, tai viena iš kliūčių, nes mokykla ne prie visko prisideda. Taip pat mokinių mokomosios bendrovės yra papildoma veikla ir laikas, už kurį tau niekas nemoka, jeigu atvirai, nes mums moka už pamoką. O su MMB reikia išvažiuoti ir savaitgaliais, buvo tarptautinė mugė, kuri truko tris dienas, aišku tu gauni algą, bet tas nuovargis po to, tikrai jaučiasi, turi turėti „parako“. Tačiau tos idėjos, kodėl aš jas kuriu, nes aš pagal save žiūriu, aš baigiau tris universitetus, turėjau daug matematikos dalykų, bet kas man iš to. Aš galvoju, jei aš mokau vaiką, jeigu aš jį išmokysiu kurti, galvoti, tai yra daug didesnė tikimybė, kad jis sukurs kažką savo. Pats pagrindas yra kurti verslo idėjas, galvoti ir yra labai gabių vaikų, kartais net pati nustembu.

Sunku prisitraukti mokinį, kuris nenori.

Kalbant apie MMB, tai pavyzdžiui, mokinys turi susirasti rėmėjus, bet aišku, taip jis mokosi, tai kaip ir kliūtis nėra. Juk svarbu, kad pats ieškotų ir taip mokytųsi.

Per tiek darbo metų jau tampa lankstesnis ir tų kliūčių jau taip nebematai, nes jei aš matau, kad yra laisva kompiuterių klasė ir man reikalingi kompiuteriai, tai aš ir einu.

Man viena iš kliūčių yra darbų taisymas, aišku vieni darbai yra internetinėje erdvėje, kiti yra atviri klausimai raštu, o aš noriu kruopščiai, tai padaryti, o tai man atima daug laiko.

Naudoju testus, kuriuos talpinu „moodle“ sistemoje, bet tai yra testas, tai pati forma man nepatinka, aišku aš užduotis ten koreguoju pati ir kai kuriuose atsiskaitymuose man viskas bus greičiau. Aišku, duodu ir planšetes dirbti, tada jie dirba grupelėmis ir ieško atsakymų, skatinu ieškoti, galvoti. Aš visa visada siekiu ir geriausiai vertinu tuos vaikus, kurie man atsakymą pateikia per pavyzdį, nes tada tikrai aišku, kad mokinys suprato ir tada tikrai nereikalauju „išlakti“ viską mintinai. Visada akcentuoju, kad nereikia „kalti“, kad svarbu suprasti ir pasakyti savo žodžiais, bet vaikas, tai yra sunku, ypač tiems, kurie nori gero pažymio.

Vienuose vadovėliuose viena dalis būna stipresnė, pavyzdžiui, asmeniniai finansai, kituose uždaviniai būna stiprioji dalis, tada mokytojas turi rinktis, nes yra labai stiprių mokinių, kuriems, net stiprių knygų neužtenka. Mokytojo darbas yra tą stiprų iškelti, o tą silpną pakelti. Užduotys turi būti diferencijuojamas, kas mokytojui yra kliūtis, kad klasėje yra 30 vaikų, nes pavyzdžiui, skandinavų šalyse vieną mažą grupelę moko vienas mokytojas.

6. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums geriausiai sekasi naudoti ugdant mokinių verslumą?

Dabar naudoju, ta naują knygą („Ekonomika per 31 valandą“), prie kurios Jūs aišku neprieisit, bet joje viskas labai gerai pateikta, užduotys diferencijuotos, paskirstyta, kur silpnesniam, vidutiniams ar stipresniam, yra pateikiami filmukai.

„Moodle“ sistemoje aš sukuriu temas su daug klausimų, kiekvienas mokinys pas mane yra prijungiamas prie sistemos ir kiekvienas daro atskirai, bet būna ir grupinių užduočių „moodle“ sistemoje, tada priskiriu užduotį vienam vaikui, bet sakau, kad Jūs darysite šia užduotį keturių asmenų grupėje ir jie tariasi ir daro, šiuo klausimu „moodle“ sistema man yra labai patogi, nes jie tariasi, galvoja. Sunkiausia, tada, jei yra atviri klausimai, tada labai daug laiko atima tikrinimas. „Moodle“ aplinkoje viską darau, talpinu ir medžiagą, užduotis, internetines nuorodas.

Taip pat dabar naudoju „Gmail“ aplinką, nes yra „GoogleDisk“, kuriame viską labai patogiu talpinti ir net kai gaunu naujos medžiagos aš ją iškart patalpinu ir žinau, kad mokiniai visą informaciją iš karto mato. Taip pat per „Gmail“ aplinką aš labai lengvai valdau mokinius, nes visi turi išmaniuosius telefonus, aš jiems išsiunčiu laišką ir tą pačią dieną sulaukiu reakcijos, tai man labai patogiu. Galvojau apie socialinių tinklų naudojimą, pavyzdžiui, „Facebook“, bet per „Gmail“ man viskas daug oficialiau ir patikimiau, saugiau. Dirbu naudodamas skirtingas aplinkas, tai ir „Moodle“ sistemoje ne viskas yra. Aš mėgstu dirbti labai įvairiai, todėl ir aplinkų reikia skirtingų. Labai dažnai atnaujinu ir keičiu temas, dažnai, tai ką naudoju pernai man jau nebetinka, aš keičiu, o kai keičiu, tai jaučiu, kad gerai darau.

Planšetes naudoju dirbdama su „Junior Achievement“ programa „Titan“, sukuriu atskirą paskyrą ir sudedu visus vaikus ir tada jiems aiškinu tą programą, o jie dirba su ja. Visas kompiuterines programas naudoju dirbdama su kompiuteriu ar planšete ir jei matau, kad planšetės laisvos ar kompiuterių klasė, tada einu ten dirbti, visada stengiuosi, tai išnaudoti. Problemų jau su priemonėmis nekyla, nes kiekviena mokykla turi kompiuterius, daugelis ir planšetes. Verslumą galimą ugdyti naudojant skaitmenines mokymosi priemones, nes dabar labai daug programėlių yra sukurta, daug žaidimų, vaikai mokosi ir mato kaip veikia investavimo logika. Žaidžiam kompiuterinė monopolio turnyrą, tai ne šiaip stalo žaidimas, o kompiuterinis ir dalyvauja mokiniai iš viso Kauno miesto.

Dabar dažnai ir universitetai kuria testus ir patalpina juos „Online“, vaikas naudodamas internetą ieško atsakymų, užpildo testą ir atsiunčia jiems atgal atsakymus, tik kas blogiausia šiose programose, kad mokiniai iš karto negauna rezultatų. Ką aš darau, ypač testuose, tai iš karto pateikiu mokiniams jų rezultatus ir tą lengvai galima padaryti naudojant „Moodle“, tada mokinys iš karto mato kur suklydo ir gali išsiaiškinti pamokos metu, iš karto vyksta grįžtamasis ryšys. Planuoju viską ilgainiui sukelti į „Moodle“ sistemą, nes tai labai geras dalykas, kol kas su šia programa dirbu dar tik du metus.

7. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums sunkiausia naudoti ugdant mokinių verslumą? Su kokiomis priemonėmis patinka dirbti mokiniams?

Kaip priemonė man labiausiai „neprilipusi“ yra išmanioji lenta, man tai paprasta lenta, aišku naudoji specialius rašiklius, gali rašyti ant objekto ir panašiai, bet iš jų tikėjau daugiau, aišku aš ją naudoju. Stengiuosi išnaudoti viską, ką duoda mokykla, kompiuterius, planšetes ir išmaniąsias lentas. Labai daug skaitmeninių žaidimų naudoju. Duodu vaikams žaisti investavimo žaidimus, pavyzdžiui, „Market Watch“, jie žaidžia, o vėliau juos nuvedu į KTU „Bloomberg“ laboratoriją, kur jiems taip pat pristato investavimą ir kaip galima laikytis visus tuos papildomus pažymėjimus ir mokytis investavimo. Aš bandau vaiką supažindinti, kad yra daug sričių ir pati ekonomika yra labai plati, vaikai dažnai įsivaizduoja, kad verslas yra ekonomika, bet juk mes suprantame, kad ekonomika yra daug daugiau, tai apskaita, bankininkystė, investavimas ir kt. Svarbiausia, vaikams parodyti, kad viskas yra platu ir juos supažindinti. Aš pati nelabai vertinu mokslo, kur mokiniai prilipę prie suolo, tai jaučiasi, kad ir mokiniams patinka, kai juos ištrauki iš to suolo. Mokiniams labiausiai patinka investavimo pamokos ir ten naudojami žaidimai, pamokos, kai dirbame su programa „Titan“, kompiuterinio „Monopolio“ turnyro, „Vemp“ žaidimo. Tačiau mano kūryba yra kur aš nukreipsiu mokinius, bes vienus nukreipi į „Lyderių inkubatorių“, kitus į verslo idėjų pristatymus, visus skatinu kalbėti apie savo idėjas, jiems reikia sukurti filmuką apie jų verslo idėją.

8. Koku būdu mėgstate dirbti Jūs? Koku būdu mėgsta dirbti mokiniai?

Svarbiausia, vaikams parodyti, kad viskas yra platu ir juos supažindinti. Aš pati nelabai vertinu mokslo, kur mokiniai prilipę prie suolo, tai jaučiasi, kad ir mokiniams patinka, kai juos ištrauki iš to suolo. Mokiniams labiausiai patinka investavimo pamokos ir ten naudojami žaidimai, pamokos, kai dirbame su programa „Titan“, kompiuterinio „Monopolio“ turnyro, „Vemp“ žaidimo. Tačiau mano kūryba yra kur aš nukreipsiu mokinius, bes vienus nukreipi į „Lyderių inkubatorių“, kitus į verslo idėjų pristatymus, visus skatinu kalbėti apie savo idėjas, jiems reikia sukurti filmuką apie jų verslo idėją.

Iš dalies struktūruoto interviu atsakymai. Mokytoja T3

1. Kokiais dokumentais remiantis ugdote mokinių verslumą?

Bendrosios programos. Verslumo ugdymo koncepcija buvo svarstyta, tik nežinau ar buvo priimta. Pagrinde remiasi bendrosiomis programomis iš švietimo mokslo ministerijos puslapio. Taip pat remiuosi „Junior Achievement“ programa.

Pats verslumo ugdymas. Kas aplanai yra verslumo ugdymas, jeigu taip žiūrėtume, tai čia nėra toksai dalykas, kuris literatūroje aprašomas, kurį reikia išmokyti. Verslumas, aplanai, yra charakterio savybė, charakterio savybių puokštė, nėra gimstama verslininku, juo yra tampama. Gal yra tai paveldima iš tėvelių ir visa kita, bet sakau ir vaikams, kad verslumas nėra pinigai, tai yra didesnės galimybės tau prisitaikyti prie aplinkos. Tai visiškai nėra tiesiogiai susiję su pinigais, tai yra man verslumas. Pas mus yra stereotipai, kad verslas yra pinigai, tokia asociacija, tačiau taip nėra, tai yra gebėjimas išeiti iš situacijos, gebėjimas iškomunikuoti, gebėjimas prisitaikyti, gebėjimas lanksčiai matyti, daryti, žiūrėti ir t. t., daug savybių, ką laikau verslumu.

2. Kaip organizuojate mokinių verslumo ugdymą?

Pirmiausia, matot, vaikus kaip sudominti, tai sudominti su tuo verslu, nes vaikams vėlgi, tai ateina iš šeimos, iš stereotipų. Verslas vėlgi, grįžtant prie to pačio, verslas yra pinigai, juos (mokinius) ir užmotyvuoji tu, numeti tą saldainį jiems, bet iš tikrųjų realiai jie patys pamato, kad tai verslas nėra pinigai, dėl tų pinigų dar reikia labai daug padirbėti ir apsišlifuoti. Pavyzdžiui, kaip aš ugdau, tai ateina tie kurie nori ir sako: „mes norim daryti verslą.“ „Okay“ darom verslą. Mokytoja sako mokiniams: „papasakokite ką Jūs darysite, ką Jūs galvojate?“ Tada mokiniai pradeda šnekėti, bet paskui mes labai greitai juos, na turiu tokia metodiką – pliusai ir minusai ir paskui visas tas idėjas, ką jie ten prigalvoja ir prisikūrė ir visą kitą mes arba priimam arba modifikuojam, arba atmetam kaip netinkamas. Gali būti daug veiksmų, reikia paskaičiuoti, nes vaikai gali prisikurti labai daug dalykų. Esmė kokia, mano esmė tokia, kad jie realiai parodytų ir tą verslą ir realiai pagamintų tą produktą, kad jie patys įneštų tos jėgos, to tonuso, kad patys prisiliestų prie tos prekės arba vienareikšmiškai ją sukurtų patys, kiek įmanoma, tada ir esmė, nes iš nieko padaryti pinigą yra menas. Aš vaikams sakau: „pinigai guli ant žemės, sugebėk juos pasiimti, idėjų paieška, idėjų atranka, idėjų įstatymas į rėmus, pritaikomumas, aš galiu „svaigti“ apie kosminius dalykus, bet kuo aš tai padėsiu. Kam tas reikalinga? Kai vaikams pradedi taip šnekėti ir jie mato, daro rinkos tyrimą, jie padaro gaminį ir pasidaro kitą rinkos tyrimą ir taip jie mato ar tai „paeis“ ar „nepaeis“, o gal modifikuoti reikia, o gal pritaikyti, o gal segmentus keisti, ir dar kažką, tai daryti. Jie būtent per tą mato, kur toliau eiti. Verslumas yra lankstumas, gal vienareikšmiškai ir taip paprastai, gebėjimas iškomunikuoti ir gebėjimas prisitaikyti.

3. Kodėl, Jūsų nuomone, svarbu ugdyti mokinių verslumą? Kokius būtent gebėjimus Jūs ugdote? Kaip manote, ar galėtumėte suskirstyti verslumo gebėjimus į kūrybiškumo inovatyvumo ir problemų sprendimo?

Tai yra gyvenimas, aplanai ekonomika yra gyvenimas, tai yra charakterio savybės. Tai reiškia šitas vaikas, jisai ne tik tai šitoje situacijoje moka, bet jisai ir kituose dalykuose mokės iškomunikuoti, galų gale praktika rodo, vaikai tampa aktyvesni, jie nebijo pasakyti, jie nebijo argumentuoti, jie nebijo išreikšti savo nuomonės, jie yra laisvesni, jie geba daug dalykų daryti. Svarbu ugdyti mokinių verslumą, todėl, kad vaikai, žinokit, pradeda pažinti save, čia svarbiausias dalykas, jie pradeda pažinti savo stiprybes, jie pradeda identifikuoti savo silpnybes, jie geba tas silpnybes po truputėlį modifikuoti į stiprybes.

Pavyzdžiui, situacija iš praktikos, žmonės labai bijo šnekėti prieš auditoriją, tai yra visuotinė baimė, tai yra normalus dalykas, ką čia pasakys kiti, kaip čia atrodo, o po tam tikro laiko, po dalyvavimo mugėse. Ką mes su vaikais pastoviai darom, važinėjam po muges, darom pristatymus, kuo daugiau, kad jie išsilaisvintų, nes kuo daugiau mokiniai šnekės, vieną kartą, kitą kartą, dešimtą kartą,

tai jie išsilaisvins. Natūralu, kad pas žmogų yra tas baimės jausmas, o jei dar ateina koks premjeras, tai suprantat, jie tai nugali ir jie tai nugali savyje, jie kaunasi su savo drakonais, tais vidiniais.

Pavyzdžiui, dar viena situacija buvo, reikėjo sukurti pakuotę, tačiau finansų nėra, tad klausiu mokinių: „ar Jums verta užsakinėti pakuotes už tokią kainą, kai mums reikia tik 10 vienetų, kurią mes realiai galime pasidaryti? Lapas yra, spalvotas „printeris“ yra, tačiau reikia tik sumodifikuoti ir padaryti tą programą ir visą kitą“. Kas darys? Niekas nemoka, aš tuo labiau nedarau tokių dalykų. Jiems patiems duodu spręsti tuos kliuvinius ir ką, viena mergaitė sako: „aš padarysiu“. Ir po viso to ji mokytojai sako: „kuratore, ką aš išmokau, tai visam gyvenimui išmokau naudoti tą programą“. Tai yra vienas dalykas, ką mes tiesiai einam į verslumą, nes man, tai yra žmogiškos savybės, kurios yra lankstumas, gebėjimas prisitaikyti, gebėjimas identifikuoti, greitai pakeisti situaciją ir išeiti iš padėties minimaliausiomis sąnaudomis. Nebijojimas išeiti, pasakyti. Nebijojimas, pavyzdžiui, pagaminti prekę, kuri yra kosmosas, bet jie tuo tiki ir čia gal yra svarbiausias dalykas, kad jie tiki tuo ką daro, jie labai sustiprėja savo viduje, labai išauga pasitikėjimas savimi ir tai yra labai gerai, nes pradžioje jie ateina drebantys, bet paskui jie atsidaro, jie pamato, kad jie gali ir jie gali ne prasčiau, negu televizoriuje rodo, nes aš pats kalbėjau ir su tuo ir su tuo, o atsiranda pasididžiavimas, kad aš tai padariau, o ne tu. Toks vidinis jaunatviškas aš galiu, o kas pasakė, kad negaliu ir jie pradeda kitaip mąstyti. Tėvai primeta labai daug savo nuomonės, sociumas primeta savo nuomonę, draugai primeta savo nuomonę. Jaunas žmogus yra ne vienas, jį įtakoja daug veiksnių. Kai jis pradeda kapstyti save, jis kritiškai pradeda matyti situaciją, o tai yra labai svarbu, kad jie kritiškai mąsto.

Kokius būtent gebėjimus Jūs ugdote? Analitinis mąstymas, kritinis mąstymas, kūrybiškumas, aš neugdau nieko, jie patys ugdomi. Mano pareiga yra sudaryti situaciją, kad jie tai gautų, aš negaliu sakyti, ugdykitės tą ir tą, jie patys ugdomi, jie patys sprendžia problemas. Vat, problemų sprendimas, komandinis darbas, lojalumas, daug gebėjimų, čia gal tokie pagrindiniai dalykai. Gal ištikimybė, mokėjimas apsiginti, net nežinau kaip pasakyti, savigarba, atsakingumas, nes visgi išlenda labai daug dalykų. Pavyzdžiui, komandos subyra, lyderystė prasiveržia ne vietoje ir ne laiku. Pavyzdžiui, būna daug lyderių vienoje komandoje ir labai sudėtinga dirbti. Pirmoje vietoje sakyčiau, kad komandinis darbas, ką tiesiogiai vaikai mokosi, o paskui visi kiti dedamieji dalykai išeitų. Yra žmonės, kurie mąsto labai analitiškai, kaip sakoma, tie „tiksluokai“, jie pamatė čia, aha, neapsimoka, nes tokie kaštai, sąnaudos tokios ir taip toliau, bet dirbdamas komandoje, tas vaikas lygiai taip pat sprendžia tas problemas kūrybiškai. Pavyzdžiui, stendas, reklama, dar kažkas, tai ir jis lygiai taip pat išsako savo nuomonę ir jisai nėra kažkoks už komandos ir jisai nėra toks, kad čia tik tai mano ir daugiau nieko nedarau, Būtent, lygiai pas jį, tą pilką „tiksluoką“, formuojasi tokie dalykai, gal tokios spalvos tiks, o gal padarom taip ar taip. Jis girdi, pasakoja, aiškinasi, argumentuoja, kodėl taip.

Inovacijos, ar tai naujas produktas ar tai naujadaras, tai dažniausia sena pritaikyta naujai, ar kažkas, tai patobulinta ir pritaikyta naujai. Svarbu pritaikomumas. Verslumas man apskritai, verslas, ekonomika, tai socialinis mokslas. Verslumas turi būti nuo darželio, nuo kuo anksčiau, tuo geriau, drąsiai sakau, ne 9-10 klasėje, nes kai ateina vaikai ir nežino ir galvoja, kad bankas tik mokesčius surenka ir daugiau nieko nedaro, tai graudu klausyti. Pavyzdžiui, kai pasiima paskolas ir nežino kaip atiduoti, tai yra ekonominis raštingumas, žmonės nežino labai daug informacijos ir tos pačios krizės iššaukiamos dažniausiai, prie to prisideda patys vartotojai, labai daugeliu atvejų. Ta pati Amerikos krizė, kuri nuvilnijo per visą pasaulį. Tai verslumas reikalingas kaip charakterio bruožas, kaip asmenybės bruožas. Nėra ne verslių žmonių, viskas yra išugdoma, tie patys lyderiai išugdomi, verslininkai. Nėra bei vieno universiteto, kuris ruošia verslininką, nėra diplomo, kuris paverstų žmogų verslininku, nes pirmiausia, tai charakterio savybės ir tą charakterį tu gali šlifuoti ir kuo anksčiau, tai pradėsi, tuo anksčiau geresnius rezultatus gausi. Nebus tų pasimetimų tokių didelių arba jie sugebės išeiti iš situacijos, aplinkos ir priimti atitinkamą ir gerą sprendimą greičiau, nes jie adaptyvesni vaikai, jie moka prisitaikyti greičiau. Nereikia vaikų užgožti ir įstatyti į taisykles: daryk taip ir ne kitaip. Tu gali jam paaiškinti, bet negali jam primesti.

Konkrečiai kalbant - versle. Aš jiems sakau, kad tam tikroje situacijoje, gali būti toks variantas, jis gali įvairiai nukentėti, gali būti tas ir tas, jie tą situaciją įvertina, bet jie priima patys sprendimus. Aš

jiems sakau: „jūs turite patys priimti sprendimus. Aš Jums galiu patarti, pasakyti kas bus, bet Jūs pasirinkite savaip, pasirinkite kaip komanda ir padarykite tai kaip komanda“. Kai yra primesta nuomonė tada jie supranta. Kad ant kažko galima „atsigroti“. Mums taip pasakė, bet kai pats priimi sprendimą, tai atsiranda atsakomybės jausmas, juk mes patys taip pasakėm, mes taip padarė, tai patys dabar ir srėbsim, mokosi ir iš savo džiaugsmų ir iš savo klaidų mokosi.

Kurdami MMB jie mato verslą, marketingą parduotuvėse. Mato kitaip, atpažįsta elementus, tai kas yra iš tikrųjų, jie atpažįsta reklamas, kodėl taip sako, jie pastebi ką čia parduoda, čia neparduoda daiktų, čia parduoda jausmą, kaip tas jausmas išreikštas, ar ne. Jie mato kitaip, jų žodyne atsiranda ekonominės sąvokos. Mokiniai sako: „žinokit, aš to jau nepirkčiau, todėl kad žinau kaip tai daroma“. Suprantate, jie domisi, atsiranda kritinis mąstymas ir situacijos matymas. Kai mokiniai gauna informaciją, jiems liepiu išsiginčyti informaciją, nes yra dvi pusės, nes ir aš galiu būti neteisi. Kai mokiniai priima sprendimą jie turi argumentuoti kodėl taip, nes jie turi tikėti kodėl tai daro, kai priima sprendimą ir tik tada mokiniai eis į priekį. Jie mokosi atsirinkdami informaciją, čia yra gebėjimas mokytis pačiam, mokėjimas mokytis. Mokiniai mokosi be tų skambių frazių „mokykime mokinius mokytis“ ir pan.. Jie patys, tai daro savaime, labai natūraliai. Mokiniai kartis net nesupranta, kad mokosi, tačiau jie tampa kitokie. Šitoje mokykloje dirbu treči metai, tai tos situacijos yra kitokios ir vaikai yra kitokie, jie mato visai kitaip gyvenimą.

Mokiniai patys pastebi, kad keičiasi. Situacija, po renginio, kai dvi mergaitės kalbasi: „aš taip bijojau šnekėti renginyje prieš auditoriją“. Tai ta baimė su laiku mažėja ir atsiranda pasitikėjimas savimi. Patys vaikai save stebi ir pastebi, kad jie tvirtėja. Jie pradeda pasitikėti savimi, kas iki tol pasitikėjo, tai pasitiki dar daugiau, aišku, tai netoli nuo arogancijos ir „pasikėlimo“, „aš kietas“, tačiau jei taip nutinka, vėliau jie „nugęsta“ ir subręsta, vėlgi, tai yra normalu, nes jie yra paaugliai, tai yra jaunimas. Mes visi norime būti „kieti“, savo metais mes norėjome būti ir tokie ir tokie, jie išgyvena tą patį.

4. Kokią aplinką sukuriate mokinių verslumui ugdyti?

Aš nieko nesukuriu, yra stalas, kėdė (juokiasi). Mokiniai ateina pas mane išgirdę vieni iš kitų, nes šiuo metu esu vienuoliktokų kuratorė, dėstau ekonomiką, bet pas mane ateina devintokai ir dešimtokai, kurie yra girdėję, kad vyksta tokia veikla, kad čia galime kurti bendroves. Ateina pas mane mokiniai, kurie ekonomikos nėra net „čiupinėję“, nežino, kas tai yra ir mano dėstomo dalyko dar net neturėję. Jie ateina norėdami, bet aišku aš juos išgąsdinu, papasakoju viską, kad bus ir stovyklos ir veiklos, bet aš jiems duodu tik vieną savaitę pagalvoti ir laukių tų, kurie tikrai pasiruošę daug dirbti. Aš juos išgąsdinu, nes jie ateina norėdami daug, tačiau čia reikia daug dirbti ir šeštadieniais reikia pasėdėti ir kartais iki naktų reikia padirbėti, visko būna. Vėliau gaunasi kaltinimai, kad tas to nepadarė, todėl aš visą laiką pasakau, kad reikės daug dirbti, o kas nebijo darbo pasiūlau ateiti kitą savaitę. Leidi jiems pasirinkti ir priimti sprendimą, nes jeigu tu žinai, kad nelabai galėsi ar turėsi laiko, geriau tada net nepradėk. Kas liečia čia bendroves, tai aplinka, net nežinau, tikriausiai, savęs ieškojimo, reikia surinkti jiems daug informacijos, daug daliniesi ta informacija. Vadiesi mokinius į paskaitas įvairiausias, apie verslumą, apie ekonomiką, karjeros dienos, jie ima matyti, kodėl tas, kodėl taip. Tiesiog tos informacijos yra daug ir ją stengiesi vaikams duoti, nes verslumas nėra kažkokia profesija, tai ne profesija, tai charakteris, tai išskirtinumas, kiekvienas kitos ir nebūtinai verslus žmogus bus verslininkas, tikrai ne, čia nėra tos taisyklės tokios. Aplinka, jei materialiai, tai būtų stalas, fotelis. Būtent paprastoje aplinkoje vykdai diskusijas ir jiems aiškini, kas yra verslumas, nes jie ateina su susiformavusiais stereotipais. Pagrindinis metodas yra problemų sprendimo būdas, tai toks pagrindas. Diskusija, argumentai (trys plusai, trys minusai). Jei mokiniai man prieštarauja sakau, kad duotų tris argumentus, nes jie turi pagrįsti ir viskas gerai, nes jų nuomonė yra teisinga, svarbu tik žinoti, kodėl jis taip mano. Jie mokosi argumentuoti, jie stengiasi ir aiškina, kodėl reikia vieną dalyką daryti ar kitą. Tų metodų yra labai daug, tačiau mokiniai patys turi labai daug domėtis, bendrovėje jie pradeda domėtis tokiais dalykais, kuriais mokykloje nesidomi. Aš pati turiu verslą, verslas yra paprasčiausia psichologija, tu jei nori daryti verslą turi labai gerai išmanyti psichologiją. Kad ir kaip į viską žiūrėsime, mes sugrįžtam į tą patį, į žmogaus savybes. Svarbu nuolatinis keliavimas po muges ir konkursus.

5. Kokios kliūtys atsiranda ugdant mokinių verslumo gebėjimus? (Pvz., metodai, aplinka, priemonės).

Jeigu konkrečiai šnekant, verslumą ugdyti per MMB, tai kliūčių nėra, nes mokiniai ateina motyvuoti, vaikai, kurie tikrai tai nori daryti, vaikai, kuriems tikrai viskas įdomu, kam neįdomu, tai jie neateina. O kalbant per pamokas, tai pagrindinės pamokos, tarkim ta pati ekonomika ir visi kiti, tai yra situacijų modeliai kaip metodai pasitelkiami ir nefiksuojama, kad tai yra verslumo ugdymas. Mokytojai nefiksuoja, kad va dabar būsi verslus, nieko panašaus, yra komandiniai darbai, yra situacijų metodika. Duodi įvairiausias situacijas ir reikia išeiti iš tos situacijos, arba jie grupėse turi kažką, tai daryti, arba vienas turi kažką daryti, o trys klausinėti. Literatūros kaip ir pakanka, negali sakyti, tačiau, manau, kad labai daug kas priklausys nuo mokytojų, kaip jis tai matys, juk yra mokytojų, kurie moko tik pagal programą, neįtraukia aktyvių metodų, juk jei mokytojas bus pasyvus ir užsiėmimai tokie bus. Ekonomikos pamoktuose, tai tu gali tai daryti, nes tai yra programoje ir yra dalykų, kuriuos tu būtinai turi išeiti. Pavyzdžiui, žaidimų metodas ir jie žaidžia, pavyzdžiui, pardavinėja kažką, viskas vyksta per pamoką, 20-30 min., ir jie žaidimo metu bet kokia kaina turi parduoti arba bet kokia kaina turi nupirkti. Visą situaciją pateiki per žaidimą. Pavyzdžiui, kai jie analizuoja rimtą situaciją, globalinę situaciją, tada jau naudojami kiti metodai, diskusija, grupėje sprendžia.

Priemonių trūkumas, popieriaus visada trūksta (juokiasi), bet jeigu tu nori duoti kažkokius metodus, tam reikalingos priemonės. Elementarios priemonės: žirkklės ir pan. neužtenka tik vienos priemonės, jų reikia daug ir nuolat. Ieškai tų priemonių, mes esam įpratę prisitaikyti, bet trūksta priemonių. Net laiko kartais trūksta, pavyzdžiui, žaisti kažkokį internetinį žaidimą, įdomų, kuriame ugdomas verslumas ar atliekama bendrovių analizė, per pamoką laiko neužtenka. Viena ekonomikos savaitinė pamoka yra per mažai, jeigu mes norime kažkokį rezultatą turėti, tai viena ekonomikos pamoka pagrindiniame ugdyme iki 10 klasės yra per mažai. Nuo 11 klasės, tai yra pasirenkamasis dalykas, tai viskas tvarkoje, kas nori, kam įdomu ir reikalinga eina. Bet 10-9 klasėms yra tikrai per mažai. Bendrosiose programose yra labai aiškiai išdėstyta, kokios pamokos, kokios temos turi būti. 10 klasėje yra viena savaitinė pamoka ir programoj yra įdėta visko, makroekonomika ir mikroekonomika, tai apie kokią kokybę mes galime šnekėti, nes mes realiai nugrėbiame tik pačia grietinėlę nuo viršaus ir tikslas yra supažindinti, kokie yra mokesčiai, kas yra bendrasis vidaus produktas, kokios yra valiutos, kas yra infliacija ir t. t. O yra 33 pamokos per metus, tai yra juokinga. Tai taip ir sukiesi visokiomis situacijomis, duodi tos informacijos daug, kad jie susirastų patys. Kontrolinius, pavyzdžiui, aš dažniausiai darau tokius, kad jie man argumentuotai pasakytų savo nuomonę. Aš sau užsikraunu daugiau darbo, nes reikia įsiskaityti į kiekvieną žodį, ką norėjo pasakyti. Bet ekonomiką reikia suprasti, pajauti, todėl nereikalauju, kad sąvokas mintinai mokėtų, nes man reikia, kad jie suprastų, kodėl taip reikia. Dabar yra daug prileista literatūros ir užsienio kalba įvairių dalykų. Aš net pasakyčiau, kad Lietuvos vadovėliai net, kai kur yra per silpni. Aišku, gal čia priklauso nuo mokinių, nes pavyzdžiui, aš duodu ir olimpiadinius uždavinius spręsti ir su 11-12 mes sprendžiam ir jie tai paveža. Yra labai skirtingi, bet gal čia yra vaikai protingi ir kitokie, bet taip yra jau ne pirmus metus, todėl vadovėlių mažai naudoju, nebent kažką reikia papildomai pasiskaityti ar grupiniam darbui, o šiaip tai internetas labai daug informacijos teikia. Sugebėti vien tik iš interneto ištraukti informaciją irgi yra metodas. Informacijos ir literatūros rinkimas, kodėl gi ne?

6. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums geriausiai sekasi naudoti ugdant mokinių verslumą?

Kompiuteris, telefonas, yra pas mums mokykloje planšetės, bet aš neturiu laiko, kada susidėlioti, nes jos dažnai būna užimtos, todėl mokiniai eina prie kompiuterio arba naudoja mobiliuosius telefonus, tai čia tokios greitos priemonės. Žaidimai yra programose, juos reikia įsigyti, tada tu gali žaisti su jais, bet tam jau reiki laiko, todėl juos naudoju su vyresniais arba tai jau turi būti po pamokų, nes nėra racijos, jei padarai vieną turą, o analizuoji po savaitės, tada nėra prasmės, vaikai pamiršta. Programų yra daug, pavyzdžiui, el. monopolio turnyrai, VEMP, TITAN, tokie dalykai yra labai „super“. Juos galima naudoti ir verslumo ugdymui, nes tu turi pagalvoti, turi apskaičiuoti ekonomiškai, bet tu turi galvoti, kas bus jeigu ir turi lanksčiai mąstyti, skaičiai yra, bet turi viską pasverti. Viskas

labai susiję, ekonomika ir verslumas eina koja kojon, eina kartu, gal verslumas šioje vietoje matosi mažiau, bet ugdomi įgūdžiai logiškai mąstyti, spręsti. Mokiniai, turi įsivaizduoti, kad yra įmonės ar fabriko vadovai, todėl turi pagalvoti apie daug dalykų. MMB jie patys turi realiai sukurti įvairiausias prekes ir paslaugas. Aš pati naudoju socialinius tinklus, darau video konferencijas, be tokių dalykų jau prapulsį. Jau net nesuvoki, kad naudoji komunikacijai, kažkokias priemones, nes tai jau yra labai įprasta. Mokiniai patys kuria reklaminius filmukus, bet jei patys nesugeba, tada jie patys ieško, kad padarytų, pavyzdžiui, prašo draugų, tada patys mokosi kaip kažką padaryti, komunikuoja, ieško sprendimų. Samdyti dar nereikėjo jokios įmonės, nes jie viską pasidaro patys ir susikarpo ir viską pasidaro, aš net nežinau, ką jie tiksliai naudoja, tačiau žinau, kad daro ir matau jau galutinį rezultatą. Matot, jie dar vaikai, kai kuria reklaminius filmukus aš turiu visada prie ko prisikabinti, bet jie patys turi mokytis iš savo klaidų, jie patys turi užaugti. Todėl jei viską duosi vaikui sukramtytą, tada nėra esmės, nėra tikslo, vaikas iš to nieko neišmoks. Jis turi pats pačiupinėti, pats turi pajusti tą kartėlį, džiaugsmą, laimę, pasididžiavimą, jis viską turi pats pereiti. Čia ne matematika ar dar kažkas, čia viskas yra kitaip.

7. Kokias skaitmenines mokymo priemones Jums sunkiausia naudoti ugdant mokinių verslumą? Su kokiomis priemonėmis patinka dirbti mokiniams?

Mokiniams patinka dirbti su viskuo, tačiau man pačiai nepatinka dirbti su planšetėmis, kompiuteris ir telefonai viskas tvarkoje. Mokiniai nardo tose technologijose. Man jokie skirtumo su kuo jie dirbs per pamoką, jeigu jie gauna tą ką reikia gauti ir ką jie nori gauti. Padaro tai greitai ir laiku, tai viskas tvarkoje, todėl man nėra jokie skirtumo ar jie ranka rašo ar kitokias priemones naudoja. Be skaitmeninių priemonių neišsiversi. Kuriam pristatymus su „Prezi“, „PowerPoint“, dedami pristatymai į „Youtube“, „Facebook“ą“, taip pat mokiniai kuria „websaitus“ (tiklaraščius), jie turi susikurti tiklaraščius jeigu nori ir auga toliau, be šių priemonių niekur. Kuo daugiau priemonių mokiniai paima, tuo daugiau jie laimės. Kalbant apie verslumą ir bendroves, tai elementaru, kur gauti tau prekę, kaip tu ją pristatysi, juk neisi per miestą šnekėdamas, skrajutes darysi, bet juk daug kainuos, tai ieškai alternatyvų, kas gali būti. Pavyzdžiui, socialiniai tinklai „Twitter“, bet Lietuvoje jis ne populiarus, tada „Snapchat“, aš net nežinau, kad tai yra, bet jie žino, „Facebook“, „Youtube“, tai naudojami marketingui, kaip tai pateikti, kad nebūtų pigu, kad nebūtų „belekas“, jie turi nufotografuoti, kažkaip sustilizuoti ir kažkur įkelti, todėl jie naudoja labai daug tų priemonių, todėl net negaliu įvardinti, kokias priemones jie naudoja. Elementariai kompiuteris, telefonas.

8. Koku būdu mėgstate dirbti Jūs? Koku būdu mėgsta dirbti mokiniai?

Mokiniams patinka, viskas, kas aktyvu, todėl sunkiausias dalykas suprasti atsakomybės jausmą, paskui, kai jie supranta ir pasirenka, tada jau klausimų nekyla, nes nėra paskui nei vieno išėjusio, kuris jau nebenori to daryti. Aš pradžioje juos išgąsdinu, jūs galite realiai pažiūrėti kaip vyksta verslas, įmonės gyvuoja po 5-10 metų, o jūs realiai galite į tai pažiūrėti ir prisiliesti per metus, tačiau iškeliama viena sąlyga: bus daug darbo. Jeigu Jūsų, tai negąsdina, tada ateikite, na o jei gąsdina, tai tada tikrai turite pagalvoti. Sunku pasakyti kaip aš dirbu. Būna visko, kalbant apie pamokas, būna ir nuobodžių temų, kur kalbi dvi pamokas iš eilės ir mokiniai nei balso nepasako, nes turi išaiškinti tas temas, negali vien tik žaisti. Pamokose visko būna, būna kad tik mokytoja šneka, diskusijos būna, žaidimai. Būna ir paprasto dėstytojavimo, tu sakai, o jie rašo ir paskui eina įtvirtinimas ir žiūri ar jie suprato ar nesuprato. Viskas priklauso nuo temos, gali giliai kapstyti, o gali praplaukti tik sąvokomis. Pavyzdžiui, gali duoti uždavinį, kad pasakytų kada gamyba yra pelningiausia, tai tu turi galvoti, jie turi dėliotis, ieškoti to atsakymo. Aš išmokau tos teorijos, bet man turi būti atgalinis ryšys ar jie supranta. Daugiau gal aktyvūs metodai naudojami, bet neišvengiami ir tie pasyvūs metodai.

Jei būtų ugdomas tik verslumas mokykloje aišku, kad naudotume tik aktyvius metodus, nes pirmiausia, tai yra naudo mokiniui, todėl, kad jisai pats labai daug ką supranta. Aišku, pasirošti tokiam metodui reikia visko, daug daugiau išteklių negu paprastai pamokai.

Viešoji kalba, mokiniai mokomi gražiai kalbėti, taisyklingai, tačiau žiūrint iš verslumo pusės tu automatiškai žiūri, visą veidą, kūno kalbą ir tu nesakai, kad tai yra verslumas, tu to net neįvardini, tai juk komunikacija.