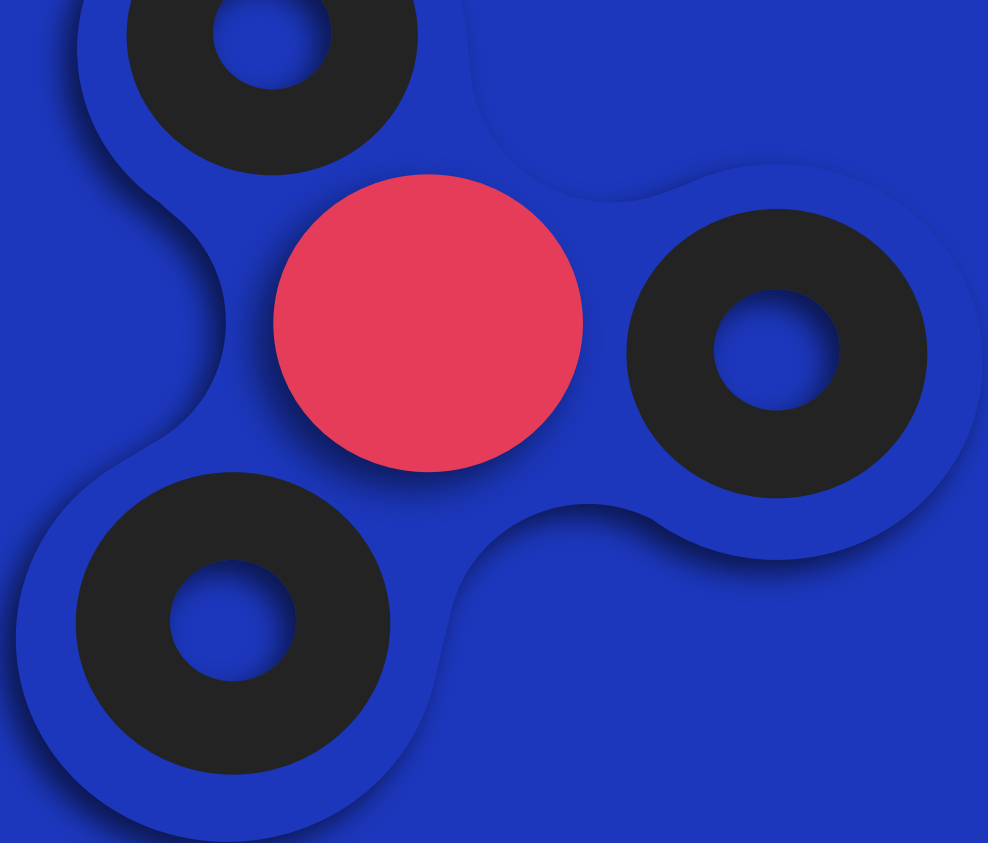


SPINNER



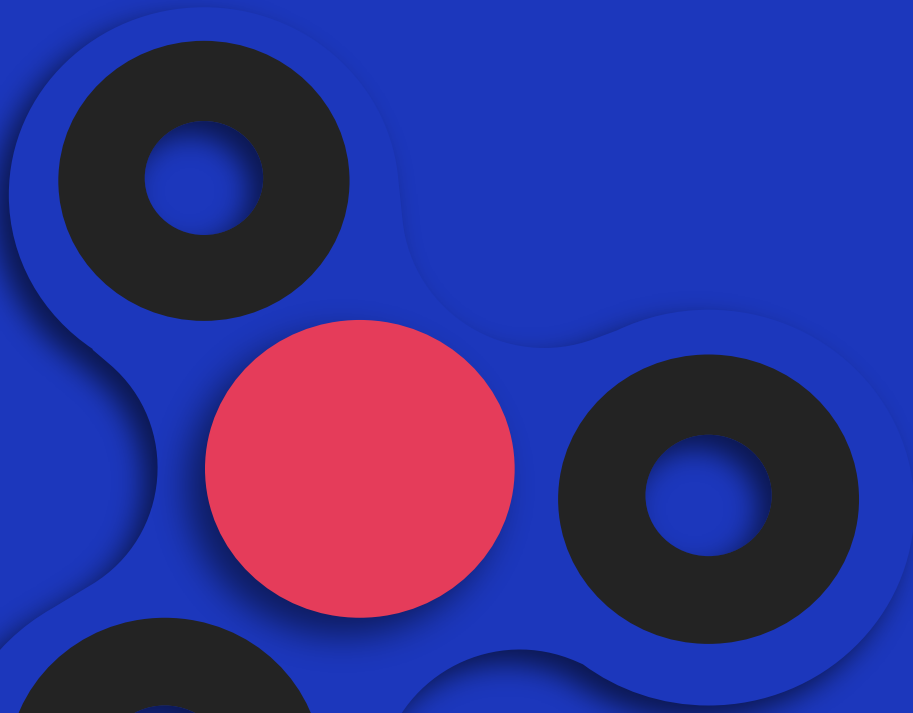
Spinneri metoodika

Metoodiline materjal Spinner

Programmi rakendamiseks

SFA

Evelyn Sepp, koostaja
sepp.evelyn@gmail.com
+372 510 62 05
skype: evelynsepp



KOKKUVÕTE

Käesolev metoodiline materjal on koostatud Spinner Programmi rakendamiseks.

Spinner Programm on mitteformaalne ettevõtlusõppe programm ääremaadelt pärit koolinoortele vanuses 16-19, mis keskendub tehnoloogiasektori tutvustamisele, uuele majandusele, startup-ettevõtlusele ning pikaajaliste koostöömudelite ellu kutsumisele.

Programm on eesmärgipärane ja suuremat sotsiaalset mõju omav koostööplatvorm, kui seda rakendada terviklikult, koolivälise või täpsemalt – koolide ülese ja –vahelise ettevõtlusõppe programmina. Sellel on omad sisulised põhjused, millest allpool.

Programmi sisulisteks partneriteks on Eesti tehnoloogiavaldkonna tipp-ettevõtted ja programmi juhtorganisatsioon – Heade Otsuste SA.

SISUKORD

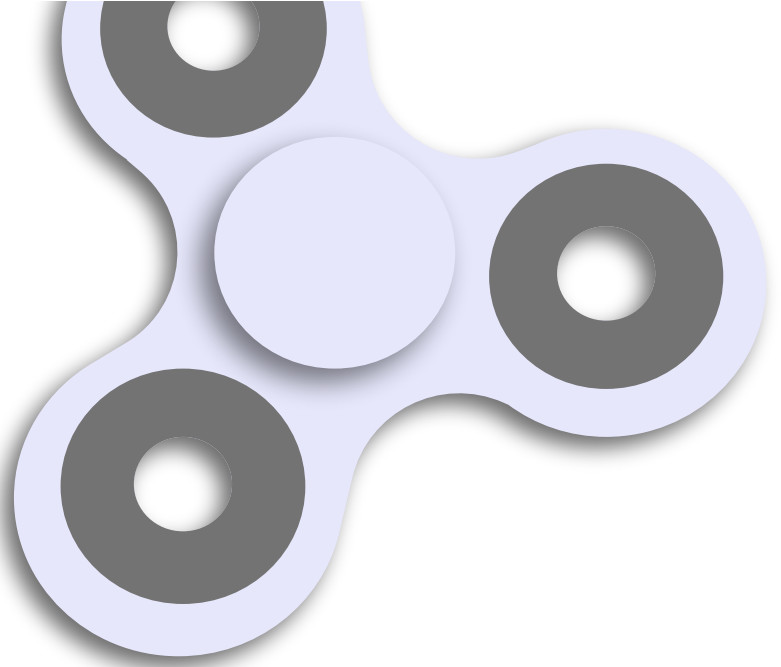
SISSEJUHATUS.....	5
PROGRAMMI ÜLESEHITUS.....	6
PROGRAMMI LOOMISE TEOREETILINE BAAS.....	8
PROGRAMMI EELDUSED.....	9
PROGRAMMI VÄÄRTUSED.....	10
PROGRAMMI ORGANISATSIOONI LOOMINE.....	11
PROGRAMMI TUGITEGEVUSED.....	12
PROGRAMMI KOOSTÖÖPARTNERITE VALIMINE.....	13
PROGRAMMI OSALISTE VALIMINE KUI PROGRAMMI OSA.....	14
PROGRAMMI ÕPIPÄDEVUSED.....	15
PROGRAMMI ÕPIVÄLJUNDID.....	16
PROGRAMMI KOMMUNIKATSIOON.....	21
PROGRAMMI KOGUKONNA EHTAMINE.....	22
PROGRAMMI MÕJU JA SELLE HINDAMINE.....	23
LISAD.....	24

SISSEJUHATUS

Spinneri loojateks on Evelyn Sepp ja Jana Pavlenkova, kes alustasid programmi välja töötamisega 2017.aasta suvel. Programmi loojad pääsesid äärealade noortele suunatud startup-kooli ideega NULA inkubaatorisse ning sealt edasi on teinud koostööd kümnete ettevõtete ja organisatsioonidega.

Programmi loomise aluseks on järgmised tähelepanekud:

- Eesti e-edu ei jõua Eesti inimesteni väljaspool Tallinna ja Tartut;
- Maapiirkondades puuduvad sageli nn uue majanduse ettevõtetest eeskujud, ettevõtlusstruktuur on küllalt ühekülgne ning noorte karjäärivõimalused seetõttu liiga napid, ega ahvatle end kodukohaga pikemalt siduma;
- Piirkondlik digipädevuste lõhe koolieas suurendab lõhet tööjõuturul ja läbi selle heaolu kasvu regioonides. Tegemist on surnud ringiga – ühelt poolt ei ole selline tööturg atraktiivne noortele, teisalt ei saa ettevõtteid piisava hulga kaasaegsete digitaalsete baasoskustega inimeste puudumise tõttu areneda keerulisemaks ning tarkade teenusettevõtete vähesus ja sissetulekute lõhe süvendab omakorda rahulolematust ja piirkonnast eemaldumise trendide jätkumist.
- Kohalike eeskujude vähesus vähendab ka noorte teadlikke karjäärivalikuid, sest info tehnoloogiatundlike töökohtade võimaluste ja ootuste osas ei ole piisav.
- Puudulikud koostööoskused ja eraldatus – kool on eraldi, regiooni noored on eraldi, tööturg on eraldi, ettevõtluskeskkond on eraldi, omavalitsus ja muud avaliku sektori struktuurid töötavad üksteisest sõltumatult või omavahel konkureerides. Selline olukord aga ei toeta targale teenusmajandusele orienteeritud majandusmudelite rakendumist, seega ka suurema lisandväärtustega tööle üleminekut ja väärtusahelas nn kallimale tööle suundumist.
- Noorte tööoskused on napid, silmaring kitsas ja ettevõtlusalased teadmised liiga teooriakesksed.



PROGRAMMI ÜLESEHITUS

Programm on ülesse ehitatud ettevõtlusõppe õpipädevuste arendamisele, kindlate, tehnoloogiasektoris laialt kasutatavate ja end õigustanud aktiivõppe ja koostöömudelite kombinatsioonile ja lähtuvad põhimõttest – motiveeri, inspireeri, praktiseeri, kinnista ja jaga teistega.

Oluline on luua nii motiveeriv ja innovatsioonile avatud õpikeskkond, autoriteetne taustatiim kui ka õhkkond, mis julgustab ning survestab

mugavustsoonist väljuma. Programm loob praktilisi seoseid ja on suunatud nii silmaringi avardamisele kui hoiakute muutmisele. Sellest ka suhteliselt silmapaistev “maht” – töökultuuri ja hoiakute muutmisel on oluline korduvus, ehk programm arvestab noorte õpivõimet, mitte ei lähtu õpetamisvõimekusest. Lisaks teadmisest, et hoiakute muutmiseks on vaja vähemalt 100 + tunnist tööd.

Programmi õpiformaadid:

- Motivatsioonipõhine kandideerimine programmi – eeldab motivatsioonikirja ja loovtöö tegemist – 3 tundi
- Sisuseminar nr 1 – 6 tundi – ideestamine ja selle prototüüpimine
- Inspiratsiooniüritus nr 1 – loob seoseid, laiendab silmaringi, tutvustab mõnd ettevõtjat-ettevõtet – 3 tundi
- Sisuseminar nr 2 – 6 tundi – disainmõtlemine ja selle tööriistad
- Häketon nr 1 – 25 tundi
- Inspiratsiooniüritus nr 2 – 3 tundi
- Sisuseminar nr 3 – 6 tundi – enese- ja tiimijuhtimine
- Häketon nr 2 – 25 tundi
- Sisuseminar nr 4 – 6 tundi – vastutustundlik ettevõtlus kui jätkusuutlike hoiakute looja
- Praktikanädal – 80 tundi
- Sisuseminar nr 5 – 6 tundi – turundus ja digiturundus
- Inspiratsiooniüritus nr 3 – programmi finaaliüritus – 8 tundi

Kokku ca 180 akadeemilist tundi, sh. ettevalmistavad kodutööd.

Programmi loomulikuks osaks on erinevad koolivälised **jätkutegevused**, mille eesmärgiks on kogemuse jagamine, eeskujude ja kogukonna loomine ning seeläbi mõju enamate noorte karjäärivalikutele ning ettevõtluskeskkonnale regioonis.

- Kogemuslugude jagamine
- Teiste noorte mentordamine ja eeskujuks ning innustajaks olemine
- Jätkuprogrammides osalemine

V.t. lisa.

PROGRAMMI LOOMISE TEOREETILINE BAAS

Mitteformaalne õppevorm

Programm eeldab ja eelistab koolivälisest õppevormi ning lisaks ka koolide ülest koostööd, millel on 3 peamist eelist: Peamised õpiformaadid on grupitööpõhised seminarid ja praktikumid.

- See aitab sellistes regioonides koondada parimat rahvusvahelise kogemusega ettevõtjate kompetentsi ja muudab nende kaasamise efektiivseks ning jätkusuutlikuks. Eriti oluline on see väiksemate koolide ning eriti ka tagasihoidlikumalt arenenud majanduskeskkonnaga piirkondade puhul.
- Tavapärasest õpikeskkonnast välja tulek aitab murda rutiini ja igapäevase õppetöö käigus tekkinud dünaamikat õpilaste-õpetajate suhetes, mis on

omakorda eelduseks igat laadi innovatiivsete ja julgete lahenduste väljatöötamiseks;

- Regionaalse mõju saavutamiseks ja ettevõtluskeskkonna muutumiseks on vaja inimeste vahel suuremat koostööd. See algab koostööst erinevate koolide noorte vahel, erinevates koolitüüpides õppivate noorte kokku toomisega ja nii väga erinevate oskuste-teadmiste-kontaktide ühendamisega.

Aktiivõppe metoodika

Suurem osa programmist põhineb praktikute juhtimisel läbi viidavatele seminaridel-grupitöödel ning mentordamisel ettevõtetes, meeskonnatööl, ettevõtluspraktikal tehnoloogia tipp-ettevõtetes või startupides, tehes neis nõu päris tööd koos sealsete tipp-spetsialistidega ja arendades samal ajal oma äridideed sealt saadud kogemuse ja inspiratsiooni toel.

Ps. Tegemist ei ole töövarjutamise, ekskursioonide või

muu nn vaatluspraktika formaatidega.

Õpiväljundiks on aktiivne osalemine, erinevate ettevõtluse olukordade ja väljakutsete vahetu kogemine selleks loomulikus töökeskkonnas koos kogunud kolleegidega ning enesehindamine läbi oma vahetu kogemuse mõtestamise.

PROGRAMMI EELDUSED

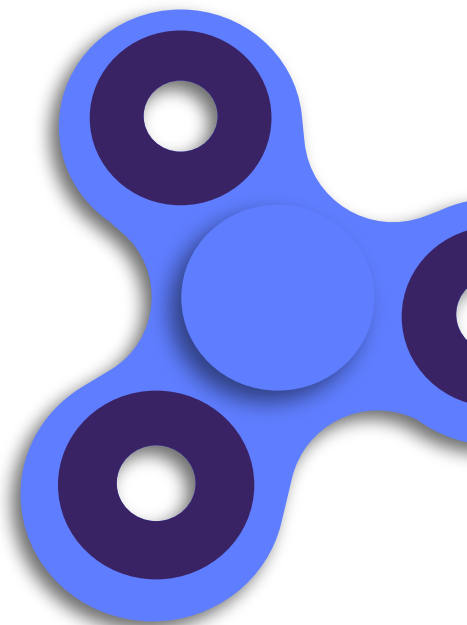
Programmi põhifilosoofia lähtub praktiliste ettevõtlusoskuste seostamisest ise tegemise, turu ja reaalsete ettevõtetega, professionaalsete valdkonnakontaktide loomise, rahvusvahelise töökultuuri kogemise ning avatud – kiirele ja pidevale õppimisele suunatud hoiakute kinnistamisega.

Vajab

- loovust soosivat, avatud keskkonda;
- osalejaid erinevatest regiooni koolidest;
- koostööd soosivat tugistruktuuri mentorite ja usaldusisikute näol;
- partnervõrgustikku sotsiaalselt vastutustundlike, tehnoloogiate kasutamisele ja ekspordile suunatud rahvusvaheliste ettevõtetega;
- õppivat organisatsiooni, mis aitab kinnistada ja

toetab kultuuriliste hoiakute muutumist ja orienteeritust pidevale, uute oskuste-teadmiste omandamisele;

- koostööd kooli, vanemate ja kogukonnaga laiemalt;
- Koolisisest koostööd, et luua seoseid ning lõimida Spinner programmiga teisi õppeaineid või õppesuundi.



PROGRAMMI VÄÄRTUSED

Programm pakub hulgaliselt võimalusi kohandada seda kooli vajaduste ja õppekava võimalustega.

Spinneri väärtuspakkumine

1. Ettevõtlusõppe programm – õpiväljundiks on disainmõtlemis tööriistade tundmine ja kasutamine, ideede prototüüpimise, erinevate ärimudelite tundmise ja rakendamise oskus, turu- ja konkurentsianalüüsi teostamise oskus, kliendikeskse tootearenduse tööriistade tundmine, meeskonna loomise, meeskonnas töötamise ning virtuaalse kaugtöö tegemise oskus, turundusstrateegiate ja turundussõnumite loomise oskus, digiturunduse tööriistade tundmine ja rakendamise oskus, vastutustundliku ettevõtluse väärtuste tundmise ja rakendamise oskus.

2. Digipädevuste programm – õpiväljundiks on digitaalse MVP loomise oskus ja kogemus, digiturunduse tööriistade tundmine ja strateegia loomise kogemus, digituru ja trendide tundmine, erinevate tehnoloogiate tundmine.

3. Karjäärinõustamise programm – õpiväljundiks on eeskujude pakkuvad kohtumised ja arutelud tehnoloogiavaldkonna ettevõtjatega, nendega ühes

meeskonnas töötamine, inspireerivate edu ja õpilugudest osa saamine, enese proovile panek ettevõtluspraktika, mis annab aimu nii sektori karjäärivõimalustest kui ootustest.

4. Inspiratsiooniprogramm – õpiväljundiks on kohtumised parimate eeskujude ja arvamusiidritega, arutelud ja praktika ettevõttes koos tuntud Eesti startuperite ja mõjukate ettevõtjatega.

5. Motivatsiooniprogramm – õpiväljundiks on praktiline õpe läbi arendusnädalavahetustest osavõtu, mille käigus saab teha koostööd ja luua kontakte mentoritega, lisaks ettevõtluspraktika mõnes tipp-ettevõttes.

6. Integratsiooniprogramm – õpiväljundeid on 2 – tihe koostöö, mis tekib läbi erinevate sündmuste ja jagatud kogemuse oma õpingukaaslastega üle maakonna ning läbi kontaktide, mis tekivad tehnoloogiavaldkonna professionaalidega otsesuhtlusest läbi kõigi õpiformaatide, eriti läbi

PROGRAMMI ORGANISATSIOONI LOOMINE

Programmi mõju on suurim eeldusel, et ta on viidud välja tavapärasest koolikeskkonnast ja "alluvussuhetest". Kuid selline õpikeskkond vajab siiski kooli poolt kesket persooni, usaldusisikut või isikud, kes aitavad, toetavad ja sidustavad nn minimoodulid formaalse õppe ja teiste õppeainetega.

Suurim väljakutse seisneb noorte tiimide väheses kogemuses ja enesedistsipliinis, mille tagajärjena kipuvad osaliselt virtuaalsel kaugtööl põhinevad projektid muutuma sündmuspõhiseks ja töö nende kallal väheefektiivseks ja - järjepidevaks.

Tugiorganisatsiooni ja usaldusisiku roll on aidata hoida tiimide õpitempot, nõustada neid vajadusel jooksvalt ning aidata sidustada koolis toimuvat õpet Spinneri Programmi õpiväljunditega.

Koolidevahelist koostööd toetab **koostöökoogu**, kelle peamine roll seisneb sünkroonsuse hoidmises koolide tegevuses, infovahetuses ning ühiste õpiprogrammatide planeerimises.

Vajalik on kaasata Spinner Programmi **varasemalt läbinud noored**, kes omakorda mentordavad nooremaid kolleege. See aitaks toetada mitut programmi väärtust ja süvendada teadmiste-oskuste ülekandmist ning kriitilist mõju ettevõtluskeskkonnale.

Samuti Spinner Programmi esindajad, kellel antud mudelis on roll nii koolideülese kommunikatsioonis, koostöökokkulepete ja praktika juhtimises ettevõtjatega kui programmi sisu kvaliteedi tagamisel.

PROGRAMMI TUGITEGEVUSED

Koolipoolsed:

Koolisese kommunikatsiooni ja ainete vahelise seose loomine ja sünkroniseerimine;

Kommunikatsiooni hoidmine Spinner Programmi ja kooli vahel;

Noorte mentordamise toetamine noorte eneste poolt;

Koolisese usaldusisiku tagamine;

Kooliseste protseduuride loomine, et toetada tiimide pidevat arengut ja vältida nõ projektipõhisust.

Spinner Programmi poolsed:

Kooli(de) ülese avaliku kommunikatsiooni loomine ja hoidmine;

Otsekommunikatsiooni loomine noortega;

Otsekommunikatsiooni loomine ettevõtetega;

Otsekommunikatsiooni hoidmine koolidega;

Noorte toetamine programmi sündmuste ajal ja nende nõustamine;

Kogukonna ehitamine ja selle jätkusuutlikkuse tagamine;

Sündmuste ettevalmistamine ja läbiviimine;

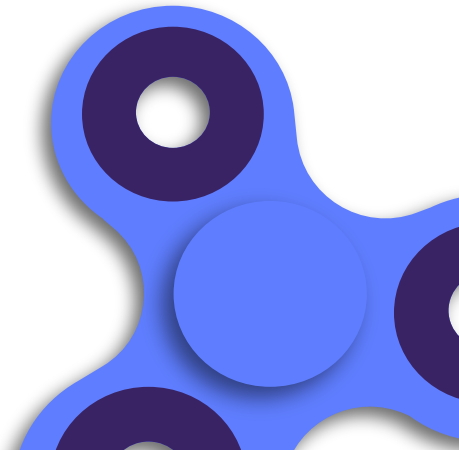
Programmi kvaliteedi tagamine;

Jätkutegevuste info vahendamine.

PROGRAMMI KOOSTÖÖPARTNERITE VALIMINE

Programmi missioon on toetada kaasaegsete, tulevikutööle suunatud ettevõtlusteadmiste, oskuste, **hoiakute ja kontaktide** loomist koolinoorte, kogukonna, **spetsiifiliselt Eesti tehnoloogiasektori** ning regionaalsete ettevõtete vahel. Sellest lähtuvalt on programmi partnerid avatud rahvusvahelisele koostööle ja parimate teadmiste – kogemuste edasikandumist toetavad tehnoloogiaettevõtted ja organisatsioonid ja Spinneri ülesanne on aidata nende panus muuta jätkusuutlikuks.

Laiemalt võttes on Spinner kõigile osapooltele nii eeskuju kui väärtusprogramm, et süstida noortesse innovaatilise startup-ettevõtluse pisikut ja aidata nii kohalikul ökosüsteemil kasvada. Kõigi osapoolte sooviks on, et noored teeksid teadliku karjäärivaliku ja valiks edasi õppimiseks erialad, mis tagavad neile hästitasuva töö tulevikus ja kinnistaks arusaamist pideva enesearendamise ja edasi õppimise vältimatusest.



OSALISTE VALIMINE KUI PROGRAMMI OSA

Tehnoloogiasektor ise, selle globaalsus, avatus ja paindlikkus rõhutab üksikisikust talendi rolli, samas iga tasandi koostöö olulisust ja kultuuriliste erinevustega hakkama saamist.

Programm on osaliste suhtes nõudlik ning nõuab aega ja pühendumist – seega uudishimu ja pidevale õppimisele suunatud hoiakuid.

Sellest lähtuvalt valitakse osavõtjad programmi **isiklikust motivatsioonist** tulenevalt, veendumusega, et nad on valmis programmi lõpuni pingutama.

Motivatsiooni hindamiseks kasutame kombineeritult motivatsioonikirja koostamist, loovtööd ja preemiakutsete süsteemi, et sisenemisteid oleks rohkem ja jõukohasem enamatele noortele.

Kandideerimisvooru tulemusena toimub hiljem ka tiimidesse jagamine ja võimalusel ettevõtluspraktika

tiimide komplekteerimine, mille tarbeks on eelnevalt kaardistatud nii noorte soovid kui ettevõtjate ootused ja konkreetsed praktikaülesanded. Need on iga kord erinevad, tulenevalt ettevõtjate osalusest ja sellest, millesse nad ühel või teisel ajahetkel saavad noori praktikante kaasata. Tegemist on nõ pãris tööga, mitte praktikaks loodud ülesannetega.

Eesmärk on panna tiimid kokku põhimõttel, et nendes oleks noored erinevatest koolidest, piirkondadest, keeleoskuse, muude oskuste ja taustaga. Sellel omakorda on 2 eesmärki – suunata kogu tiim mugavustsoonist välja ning teiseks, suurendada eri piirkondade noorte omavahelist integratsiooni ja sisulist koostööd, mis võiks hiljem kanduda üle ka töturule ja selle mobiilsuse suurenemisesse.

PROGRAMMI ÕPIPÄDEVUSED

Programm on ülesse ehitatud ettevõtlusõppe õpipädevuste mudelit järgides. Täpsemalt on seda kirjeldatud [siin](#):

Loovus, probleemilahendus, planeerimine, eetilisus ja jätkusuutlikkus kui väärtust loov ja lahenduste leidmisele suunatud mõtlemine;

Algatamine, suhtlemine, koostöö kui sotsiaalsete ülesannete lahendamisele suunatud tegevused;

Arenguuskumus, autonoomne motivatsioon, emotsioonidega toimetulek, metatunnetus kui enesejuhtimisele suunatud tegevused;

Keskkonna mõistmine, ärivõimaluste avastamine ja finantskirjaoskuse omandamisele suunatud tegevused.

PROGRAMMI ÕPIVÄLJUNDID

Programmi keskne pedagoogiline eesmärk on suunata kõik osalised välja oma mugavustsoonist ning uusi asju ise vahetult kogema ja tegema.

Suurim väljakutse on saavutada üldine õhustik ja osaliste hoiak, et "eksida ja vigu teha on aktsepteeritav ja kiiduväärne" ning julgustada osalisi teadlikult seda tunnustama, üksteist toetama ja positiivselt tagasi sidestama, et "asju ära teha."

1. KANDIDEERIMISE õpiväljunditeks on:

- Enese emotsioonidega toimetulek – näiteks hirm, kartus tagasilöögi ja äraütlemise ees, häbi midagi mitte osata vmt.
- Iseseisva otsustuspädevuse, motivatsiooni ja vastutuse võtmise kogemine;
- kindlaks kuupäevaks etteantud soorituse tegemine teadmises, et see on oluline;

- Valmisoleku mõtestamine koostöökõs uute ja võõraste inimesega – ootamatuste kogemine ja nendega toimetulek;
- Konstruktivse tagasiside ja kriitikaga toimetuleku kogemine.
- Uute inimestega suhete loomine ja koostöö tegemine.

2. IDEESTAMISE SEMINARI õpiväljunditeks on:

- Äriidee leiutamine nn elust enesest;
- Keskkonna mõistmine ja selle piirangute analüüsimine;
- Fookuse seadmine idee edasiarendamise käigus;
- Prototüübi loomine oma ideele;
- Peamise kliendigrupi huvide-vajaduste

tundmaõppimine ja kaardistamine;

- Konkurentsiolukorra ja turutingimuste analüüsimine;
- Idee edasi arendamine vastavalt uuele infole ehk kiire kohanemise ja paindlikkuse harjutamine;
- Idee tutvustamine teistele.

3. **INSPIRATSIOONIÜRITUSE** õpiväljunditeks on:

- Start-up valdkonnaga põhjalikum tutvumine – (fintech, biotech, greentech, cleantech, biotech, edutech vmt.);
- Mõne konkreetse startup-ettevõtte ja selle asutajate eduloost ja arutelust õppimine ja selle kogemuse ülekandmine oma idee arendamisele;
- Suhtlusoskuse parandamine;

- Igaks kohutmiseks ettevalmistamise ja osaliste, projektide, ettevõtete taustauuringute tegemise harjumuse omandamine,
- Eesti- ja/või inglise keeles avaliku esinemise praktika;
- Kontaktide loomise ja networkingu oskuste arendamine

4. **DISAINMÖTLEMISE SEMINARI** õpiväljunditeks on:

- Äriidee leiutamine ümbritsevast keskkonnast;
- disainmõtlemise tööriistadega tutvumine;
- disainmõtlemise tööriistade rakendamine probleemi lahendamisel;
- hoiakute ja kultuuri olulisuse ja seoste mõistmine loovtöös;
- kriitilise mõtlemise ja loovmõtlemise erinevuste mõistmine;

- inimeste väärtuste ja vajaduste kaardistamise ja mõtestamise õppimine;
- Ideede testimine ja selle vajalikkuse mõistmine, kiirete järelduste tegemise olulisuse mõistmine ja rakendamine;
- Kliendi persoonade loomise tööriistade tundmaõppimine ja rakendamine;
- Klienditeekonna loomise ja selle analüüsimise õppimine.

5. **HÄKETON NR 1** õpiväljunditeks on:

- Idee väljatöötamise praktika ja selle tutvustamine teistele;
- Meeskonna kiire moodustamine ja tööle rakendamine;
- Koostööoskuste arendamine tiimis ja mentoritega;
- Pinge ja ajapiirangutega hakkamasaamise praktiseerimine;

- Töö planeerimise oskus tiimiliikmete vahel;
- Eesti- või inglise keeles avaliku esinemise oskuse harjutamine;
- Idee prototüüpimine ja selle lansseerimise praktiseerimine;
- Ärimudeli loomise ja selle esmase valideerimise praktiseerimine.

6. INPIRATSIOONIÜRITUSE õpiväljunditeks on:

- Eesti startup-kogukonna ja -poliitikatega tutvumine, StartupEstonia tegevuste ja plaanidega tutvumine ja nende arutelu;

- Eesti- ja / või inglise keeles avaliku esinemise praktika;
- Kontaktide loomise ja networkingu oskuste arendamine.

7. ENESE- JA TIIMIJUHTIMISE SEMINARI

õpiväljunditeks on:

- Enese- ja ajajuhtimise parimate praktikatega tutvumine;
- Kaugtöö tegemiseks vajalike virtuaalitiimide tööreeglite loomise õppimine ja selleks vajalike digitööriistade rakendamine;

- Tiimi loomise põhimõtete ja eesmärkide seadmise praktiseerimine;
- Kaugtöö tiimide erinevuse tundmaõppimine võrreldes igapäevaselt koos töötavatest tiimidest;
- Oma tiimi reeglite väljatöötamine ja tutvustamine.

8. HÄKETON NR 2 õpiväljunditeks on:

Siinsed õpiväljundid on suures osas korduvad ja aitavad kinnistada varem omandatud teoreetilisi ja praktilisi oskusi, lisanduvad tehnoloogilise platvormi loomise ja digioskustega seonduvad – a la kodulehe või appi loomise oskused, digitaalse mockapi loomise oskused vmt.

9. VASTUTUSTUNDLIKU ETTEVÕTLUSE SEMINARI

õpiväljunditeks on:

- Vastutustundliku ettevõtluse (CSR) mõistest arusaamine ja selle väärtuste ja seoste mõistmine;
- Vastutustundliku Ettevõtluse Foorumi tegevusega tutvumine;
- CSR parimate praktikate tundmaõppimine;
- CSR rakendamise tegevuskava koostamise
- CSR põhimõtete rakendamine ettevõtte igapäevastesse protsessidesse ja

toodetesse-teenustesse;

- Vastutustundlikuse mõju hindamine ettevõtte edukusele ja äritulemustele;
- Konkurentidest eristuva sise- ja väliskommunikatsiooni strateegia loomine ja sõnumite väljatöötamine;
- Parimate CSR põhimõtteid rakendavate ettevõtete külastamine ja arutelud ettevõtetes ning nende praktikatega tutvumine;
- Eesti keele praktika.

10. PRAKTIKANÄDALA õpiväljunditeks on:

Taustaks - kogu praktikanädala programm on ülesse ehitatud reaalse startup-maailma töö- ja elutempo kogemisele - s.t. pingeline, põnev, kiiresti kohanemist vajav, pidevalt uue teadmise, uute inimestega suhestuv, plaanide korrigeerimist eeldav, ootamatustega hakkama saav ja iseseisvalt probleeme ja konflikte vältiv või lahendamist mõistev.

Pingeline, kiiret reageerimist vajav õhkkond on praktikaprogrammi teadlikult sisse disainitud nagu ka surve töötada oma tiimiga väga tihedalt koos, töötada selle hea tööõhkkonna ja suhete nimel ning lahendada koos tekkivaid väljakutseid.

- Ettevõtte reeglite ja väärtustega kurssi viimine,
- Isikliku eelarve planeerimine, olmeküsimuste lahendamine;
- Nii isikliku aja-, töö- kui ka tiimi tegevuste planeerimise;
- Toetava tagasiside andmise ja saamise oskuse arendamine ja kiire õppimise praktiseerimine;
- Koostööoskuste arendamine ettevõttes – teiste kolleegide, klientide, koostööpartnerite, mentorite ja tiimiga;
- Suhtlusoskuse arendamine;
- Digioskuste arendamine ja erinevate digitööriistade igapäevane kasutamine;
- Inglise- ja eestikeelses töökeskkonnas hakkama saamise praktiseerimine, sh erineva kultuuritaustaga inimestega;
- Praktikaettevõtte põhitegevuse, tööprotsesside ja eesmärkide tundmaõppimine ja nendest oma tegevuses lähtumine;
- Ettevõtetele omaste äriprotsesside mõistmine, nende analüüsimine, korrigeerimine ja oma tegevuse kohandamine vastavalt nendele;
- Tootearendusprotsessides osalemine, selleks vajalike taustateadmiste omandamine ja testimiseks vajaliku eeltöö tegemine;
- Konkurentsiolukorra analüüsimine ettevõtte tarbeks, konkurentide toodete, kommunikatsiooni, klientide kaardistamine;
- Turu-uuringute tegemine;
- Turunduskava koostamine mõne toote lansseerimiseks;
- Klienditeekonna ja kliendikeskse tootearenduse kontseptsiooni mõistmine ja sellest lähtuvalt muudatuste sisseviimine teenusesse-tootesse;
- Kliendikohtumistel osalemine;
- Esitluste kokkupanemine ja nende tutvustamine;
- Praktika käigus oma põhiprojekti arendamine vastavalt saadud uutele teadmistele-oskustele, kasutades selleks praktikaettevõtte mentoreid ja uusi kontakte.

11. TURUNDUSE- JA DIGITURUNDUSE SEMINARI

õpiväljunditeks on:

- Oma äriidee ja ärimudeli arendamine – kellele, mida, kuidas ja miks – küsimustele vastamine;
- Toote-teenuse peamiste kliendigruppide väljaselgitamine ja kliendipersonade loomine;
- Kliendikeskse tootearenduse sisu mõistmine, kliendipersonade kasutamine turundussõnumite loomisel;
- Turundusstrateegiate loomine;
- Turundussõnumite loomine ja testimine erinevates kanalites;
- Mõju hindamine müügile;
- Õigete mõõdikute seadmise õppimine;
- Digiturunduse tööriistade kasutamine – Google, Facebook jt sotsiaalmeedia kanalites.

12. INSPIRATSIOONIÜRITUS NR 3 – PROGRAMMI FINAALÜRITUSE

õpiväljunditeks on:

- Uute seoste loomine mõne startupmaailma sisuvaldkonna, isikliku kogemuse ja ettevõtjatest eeskujude nn edulugude vahel;
- Avaliku esinemise oskuse arendamine;
- Oma kogemusloo jutustamine ja teiste inspireerimine;
- Kogukonnale tagasi andmise ja enese rolli ja vastutuse mõistmine selles;
- Networkingu ja uute kontaktide loomine;
- Oma õpikogemuse mõtestamine ja teiste tunnustamine.

PROGRAMMI KOMMUNIKATSIOON

Üldine kommunikatsioon on suunatud osalejatele kui parimatest parimate kogukonnale, nende enda võimaluste ja panuse seostamisele ümbritseva eluolu parandamisega, nende endi võimaluste mõtestamisele võtta ise parimatelt eeskujude ning anda nii oma eakaaslastele ja kogukonnas eeskujude uute ägedate toodete-teenuste leiutamiseks ja arendamiseks.

Erinevus teiste ettevõtlusõppele suunatud programmidega seisneb selles, et Spinner rõhub päris elu vahetule kogemusele, selle toomisele noorte igapäevaellu ja sellele tuginevate seoste loomisele.

Teine kommunikatsiooni suund on ärgitada noori eristuma ja avatult lähenema olemasolevatele probleemidele. Nägema uusi seoseid probleemide ja lahenduste vahel. See on startup-kultuuri aluspõhimõte – kommunikatsioon toetab noorte mõtteviisi ja hoiakute muutumist.

Kolmas kommunikatsiooni suund on veenda koole ja teisi institutsionaalseid tegutsejaid mõtestama koostööd ja jätkusuutlikkust senisest asjalikumal moel.

Ühe maakonna sees ei ole koolid või omavalitsused konkurendid, vaid peaksid koos looma keskkonda, kus noored saavad ja peavad tegema laiemat koostööd. See on omakorda aluseks koostöökultuuri süvenemisele, mis on omakorda aluseks ettevõtluskeskkonna ja tööjõuturu muutumisele targemaks, mobiilsemaks, suuremat lisandväärtust loovaks.

Kõiki neid aspekte seob kommunikatsioon parimate rahvusvaheliste uuendusmeelsete tehnoloogia tipp-ettevõtetega, mis aitab tuua uusi ideid, kontakte, töökultuuri ja vastutustundlikke väärtusi piirkonda tagasi ja aitab kiiremini näha selle potentsiaali.

PROGRAMMI KOGUKONNA EHITAMINE

Kogukonna ehitamiseks kasutatav platvorm on Slack.com.

Tegemist on spetsiaalselt tiimide ühistööks ja kommunikatsiooniks loodud professionaalse platvormiga, mida kasutavad paljud rahvusvahelised IT- ja loomemajanduse ettevõtted ning organisatsioonid.

Suhtlus on ülesse ehitatud 3 peamisel kanalil:

- individuaalne otsesuhtlus – võimaldab motiveerida, nõustada, tagasisidestada;

- ettevõttepõhine tiimi kanal – võimaldab tiimile anda ülesandeid, kontrollida ja sidustada konkreetne praktikaettevõtte ja tema mentorid ühisesse õpiprotsessi;

- ühine, nn Spinner2019, kanal – võimaldab praktikatiimide ülest, kogukonda ehitavat ja liitvat kommunikatsiooni - jagada infot, arutada ühiselt mingi teema üle, vahetada infot ja üksteise edulugusid jne.

PROGRAMMI MÕJU JA SELLE HINDAMINE

Programmi mõju hindamine on ülesse ehitatud noorte enesehindamisele nn enne ja pärast programmi läbimist ja selle eesmärk on aidata neil endil mõtestada oma vahetule kogemusele toetuvaid eeliseid tööturul ja karjäärivalikutel ning isiklikku arengut programmi käigus.

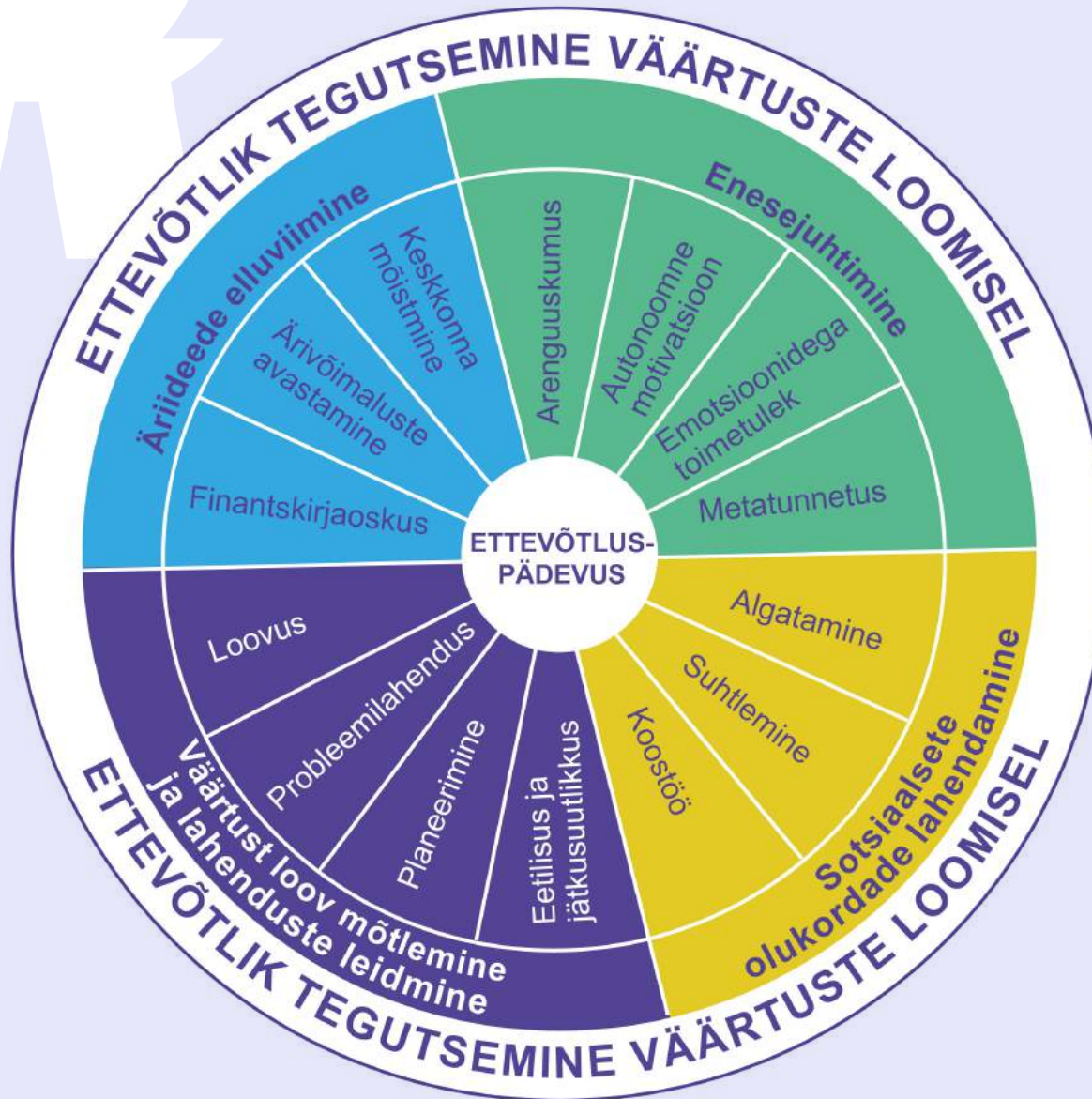
Programmi piloot on läbi viidud koostöös Jõhvi Gümnaasiumiga ja seda toetasid SA Innove Edu & Tegu programm, Integratsiooni SA ja EV Kultuuriministeerium.

Vaata põhjalikumat ülevaadet lisas 7 ja 8.

LISAD

LISA#1

ETTEVÕTLUSPÄDEVUSTE KAART



LISA#2

SPINNA

SPINNER PROGRAMMI ETTEVÕTLUSÕPPE AINEKAART

AINEKAARDI NÄIDIS

KURSUSE EESMÄRK

Miks?

Arendada õpilastes ettevõtlikku, digipädevustel põhinevat, avatud ja koostööle suunatud innovatsioonikultuuri, hea töökeskkonna loomise võimekust ning startupilikku, kiiresti kohanevat eluhoiakut. Õpilane mõistab vastutustundliku ettevõtluse seoseid, oskab rakendada ettevõtte rajamiseks vajalikke oskusi nii oma vahetu elukeskkonna kui globaalsete probleemide lahendamiseks.

Kuidas?

Tegemist on aktiivõppe metoodikal põhineva päris tööoskustele orienteeritud ja omavahel integreeritud praktikapõhise programmiga, mis keskendub tehnoloogiasektori ootustele-vajadustele ja karjäärivõimaluste loomisele. Õppeaasta jooksul läbitakse 12-st minimoodulist koosnev programm.

Gümnaasiumi 10 - 12. klassi õpilastel võimalik Spinner Programmi Ettevõtlusõppe kursust (180 tundi) läbida valikaine või ainete komplektina. Õppetöö toimub praktiliste seminar-sessioonide, häketonide, networkingu ja ettevõtluspraktika vormis Eesti tipp-ettevõtetes ning oma startup-idee arendamisel.

HINDAMINE

Kursuse hindamine toimub arvestatud/mittearvestatud põhimõttel. Kursuse läbimiseks on vaja läbida kõik programmi nn ala-programmid sest need on seotud, üksteist täiendavad ning suunatud hoiakute muutumist toetama. Programm lõpeb oma äriidee kaitsmisega ettevõtjatest zhürii ees.

Programmi läbinud noored omavad reaalselt kogemust kaasaegsete toodete-teenuste arendamisest, tehnoloogiasektori karjäärivõimalustest ning väärtustest, mis aitavad luua innovaatilisi ärilahendusi. Lisaks on nad saanud vahetu koostöökogemuse nõ päris ettevõttes, omavad hulgaliselt isiklikke kontakte professionaalses tehnoloogiakogukonnas ning on saanud end ise proovile panna, et teha edaspidi teadlikke karjäärivalikuid. See kõik on lisaks ettevõtlusalastele baasteadmistele.

Programmi maht on ca 180 tundi ja see on ülesse ehitatud reaalse ettevõtluskeskkonna kogemisele ja selles osalemisele nii, et iga järgmine osa täiendab ja kinnistab eelmist toetades hoiakute muutmist ning aidates teoreetiliste teadmiste peale luua praktilal põhinevat kogemust.

ÕPPEVAHENDID JA KIRJANDUS

Igal õpilasel peab olema püsiv võimalus töötada desktopi- või iPadiga.

LISA#3

SPINNA

SPINNER PROGRAMMI VASTUTUSTUNDLIKU ETTEVÕTLUSE AINEKAART

AINEKAARDI NÄIDIS

KURSUSE EESMÄRK

Miks?

Kujundada õpilastes vastutustundliku ettevõtluse väärtustest lähtuvad hoiakud ettevõtluse ja jätkusuutliku töö- ja elukeskkonna loomiseks. Õpilane mõistab ja loob seoseid ettevõtluse ja tervikliku elukeskkonna vahel ning rakendab neid konkurentsieelise loomiseks.



Kuidas?

Gümnaasiumi jooksul on 11. klasside õpilastel võimalik Vastutustundliku ettevõtluse kursust (40 tundi) läbida valikainena. Tunnid toimuvad valdavalt CSR põhimõtteid rakendavates ettevõtetes, startup-ettevõtteid külastades ning kaasava ja eeskujuliku töökultuuriga ettevõtetes, lisaks

auditoorsete seminaride ja praktiliste grupitööde vormis.

Auditoorse töö maht ja ettevõtete külastused jagunevad ligikaudu ajaliselt 50:50.

HINDAMINE

Kursuse hindamine toimub arvestatud/mittearvestatud põhimõttel. Kursuse läbimiseks on vajalik osaleda loengutes ja grupitöodes vähemalt 80% ulatuses.

ÕPPEVAHENDID JA KIRJANDUS

Igal õpilasel peab olema isiklik vihik või märkmik märkmete tegemiseks. Kool võimaldab töötamist sülearvutite ja/või iPadidega.

Programm teeb koostööd Vastutustundlike Ettevõtete Foorumiga.

LISA#4



SPINNERI TEENUSEDISAINI (PRODUCT OWNER MANAGMENTI) AINEKAART

AINEKAARDI NÄIDIS

KURSUSE EESMÄRK

Miks?

Anda noortele praktilised oskused disainmõtlemise tööriistade rakendamisest ja (digi)teenuste arendamisest. Spinner pakub terviklikku programmi digitoodete prototüüpimiseks ja testimiseks ning loob selleks praktilise, ettevõtlusoskustega integreeritud platvormi.

Kuidas?

Programmi käigus läbitakse ideestamise, prototüüpimise ja klienditeekonna loomise etapid, omandatakse praktiline kogemus peamiste disainmõtlemise tööriistade rakendamisest ning testitakse toodet/teenust häketoni käigus koos sobiva ärimudeli arendamisega. Õppetöö seisneb praktilistes seminarides, häketonist ja toote/teenuse idee esitlemisest ja kaitsmisest ettevõtjatest zhürii ees.

HINDAMINE

Kursuse hindamine toimub arvestatud/mittearvestatud põhimõttel. Kursuse läbimiseks on vajalik osaleda loengutes, grupitöodes ja häketonil vähemalt 80% ulatuses.

ÕPPEVAHENDID JA KIRJANDUS

Igaühel peab olema isiklik õpimapp, kuhu kogutakse kõik konspektid ja sketšid. Vajalikud on värvilised vildikad ja postitid ning desktopi või iPadi kasutamise võimalus.

Gümnaasiumi jooksul on 11. klasside õpilastel võimalik teenusedisaini kursust (40 tundi) läbida valikainena. Tunnid toimuvad praktiliste grupitööde, häketoni ja äriidee kaitsmisena. Tegemist on integreeritud osaga Spinneri Programmist.

Tingimused arvestamiseks:

– õpilane on aktiivselt osalenud praktilistel seminaridel, võtnud osa häketonist ning kaitsnud tiimiga toote/teenuse ärimudelit.

LISA#5

SPINNA

SPINNER PROGRAMMI TURUNDUSE JA DIGITURUNDUSE AINEKAART

AINEKAARDI NÄIDIS

KURSUSE EESMÄRK

Miks?

Anda noortele turundusalased baastadmised, toote või teenuse mõistmise, oma klientide tundma õppimise, nende väärtuste ja ootuste kaardistamise oskus, sellest lähtuva turundustrategia, sobilike kanalite valiku ja sõnumite loomise



ning selle kõige tulemuslikkuse mõõtmise oskus ja praktika.

Digiturundus toob lisaks uued spetsiifilised strateegiad ja tööriistad nagu Google, FB, Instagram, Twitter,

Kuidas?

Töö toimub tiimides seminaride ja workshopidena, praktika toimub häketonil ning lõppeb programmi äriidee pitchimisega zhüriile.

Youtube jne ning vajaduse osata neid õigesti kasutada ning seada õigeid mõõdikuid ning tulemusi analüüsida. Samuti oskus õppida tundma konkurente ja turgu.

Programm on suunatud 11. klasside õpilastele valikainena ja selle mahuks on 40 tundi, mis jaguneb ca 40:60 auditoorsete seminaride ja praktilise töö vahel.

HINDAMINE

Aine hindamise aluseks on arvestus, mis on sooritatud kui programmist on läbitud vähemalt 80% ja õpiklane on osalenud nii auditoorses töös kui häketonil.

ÕPPEVAHENDID JA KIRJANDUS

Töötamiseks on vajalik, et igal õpilasel oleks mapp isiklike märkmete, töömaterjalide koondamiseks, värvilised vildikad ja postitid kui ka võimalus kasutada desktop või iPadi.

LISA#6

SPINNER HÄKETONI PÄEVAKAVA NÄIDIS

Reede

18:00 Saabumine, ajakava ja osalistega tutvumine ning icebreakersid

18:30 Ideede pitchimine ja tiimide formeerimine – Iga idee tutvustamiseks aega 3 minutit + tuleb ära näidata, mis oskusega tiimikaaslasid oodatakse;

19:10 – kontrollring – tööle jäävad tiimid, kes said vähemalt 4 inimest, teistel tuleb leida endale sobiv meeskond. Ühte tiimi ei lähe enam kui 6 inimest.

19:30 Workshop mõnel aktuaalselt ja praktilisel teemal

20:00 Õhtusöök

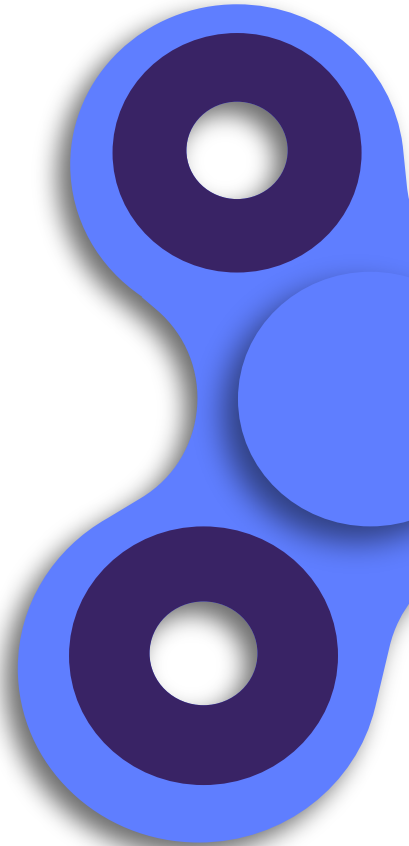
20:30 Tiimid alustavad tööga, jagavad rollid, lepivad kokku, mida ja kuidas hakatakse tegema ning alustavad hackimisega kuni jaksavad.

Laupäev

Tiimid jätkavad tööd

9:00 Hommikusöök

9:30 Meeskonnajuhtide meet-up, eesmärk on informeerida mentoreid, millise ideega tiim otsustas edasi liikuda, kuhu jõuti, ja kes mida tiimis teeb.



10:30 – 11.00 Programmeerimise workshop

Tiimid jätkavad tööd

12:30-13:00 workshop mõnel aktuaalsel teemal

13:00 Lõuna

13:30-14:00 workshop mõnel aktuaalselt ja praktilisel teemal

Tiimid jätkavad tööd

17:00-17:30 **workshop mõnel aktuaalsel ja praktilisel teemal**

18:00 Õhtusöök

20:00 Inspiratsiooniesineja

20:30 Meeskonnajuhtide meet-up – antakse ülevaade, kuhu tiim päevaga on jõudnud, ning mis on veel kavas valmis teha

Pühapäev 31.03

Tiimid jätkavad tööd

9:00 Hommikusöök

9:30 Meeskonnajuhtide meet-up + proovipitch ja mentorite tagasisidering

10:00 Hacking ...

12:30-13:30 **Finaalpitch žüriile**

13:30-14:00 Lõunasöök

14:00 **Autasustamine, tagasiside ja tort**

15:00 Lõpetamine ja kojusõit

Optimaalne osalejate arv ca 80, vajalike mentorite arv vähemalt 5-6 inimest igal päeval. Vajalik, et esindatud oleks kõik peamised kompetentsid tootedisaini, tutvunduse, tehnoloogia- ja ärimudeli loomise nõustamiseks. Osaleja töö haketoniil on vähemalt 25 tundi.

LISA#7

SPINNER PROGRAMMI HINDAMISMETOODIKA

KOKKUVÖTE: Ettevõtlus kui selline ei ole oma olemuselt eraldiseisev nähtus, asi ise enesest, vaid täiskasvanud inimesele loomulik viis võtta vastutus. Sellele peaks olema suunatud ka aktiivne kogemuspõhine ettevõtlusõpe.

Spinner Programmi hindamismetoodika aluseks on programmi õpipädevuste ja -väljundite saavutamise jälgimine läbi õppija kogemuse hindamise ja mõtestamise tema enda poolt.

Oleme enesehindamise valinud põhjusel, et sellise meetodi kasutamine annab kõige parema ülevaate õppija arengust ja aitab õppijal kogetut mõtestada, seda oma eakaaslastele ja kogukonnale üle kanda, neid

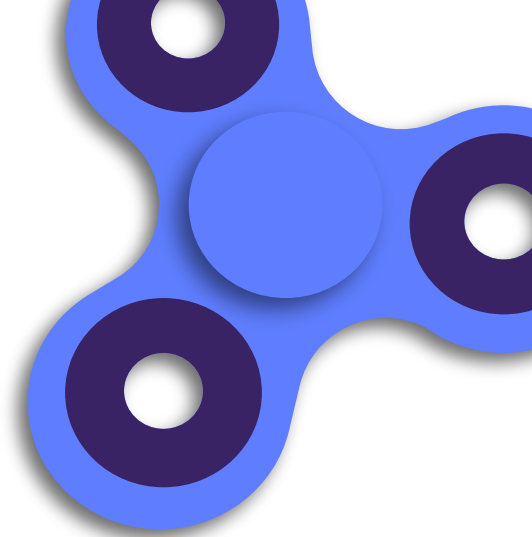
innustada, inspireerida. Sellise metoodika kasutamine annab ka vajalikku sisendit programmi edasiarendamiseks ja aitab tõstatada olulisi küsimusi ettevõtlusõppe laiemate suundumuste osas.

Programmil on 6 põhiväärtust, mis on disainitud vastama ettevõtjate kriitikale ja ootustele tulevastele töövõtjatele.

SPINNER ON:

ettevõtlusõppe programm, digipädevuste arendamise programm, karjääriprogramm, integratsiooniprogramm, motivatsiooniprogramm ja inspiratsiooniprogramm.

Mida see tähendab?



Ettevõtlusõppe peamised õpiväljundid on suunatud tehnoloogiaettevõtete vajadusi ja ootusi silmas pidades innovatsiooni juhtimise, disainmõtlemise, inimkeskse, idee kui tootearenduse, vastutustundliku ettevõtluse, kultuuri- ja keskkonna mõistmisele ja praktilise kogemuse andmisele.

Digipädevuste arendamise peamised õpiväljundid puudutavad nii programmeerimise kui digiturunduse põhialuseid, samuti tootearenduse- ja tiimitöö digitööriistade kasutamise oskuse ja harjumuse tekitamist. Lisaks oskust näha seoseid tehnoloogia, kultuuri ja keskkonna vahel.

Karjääriprogrammi õpiväljundiks on mõistmine kaasaegsete tehnoloogiaettevõtete võimalustest, vajadustest, ootustest ja arengusuundumustest, enda sellistes ettevõtetes "proovile panek" tehes seal ettevõtluspraktikat ning sellest, kuidas end selliseks karjääriks ette valmistada – mida õppida, kus õppida, kust infot saada, kuidas end täiendada, kelle käest nõu küsida jne. Lisaks selline ettevõtte – startup - ise asutada.

Integratsiooniprogrammi õpiväljundiks on koostööoskused ja – võime arendamine kahel tasandil - noored on saanud palju väärtuslikke isiklikke kontakte tipp-ettevõtete ja nende spetsialistidega, teinud nendega koostööd nii ettevõtluspraktika kui häketonide

raames ja teinud omavahel pikemat, mõtestatud regiooniülest koostööd, mis võiks anda mõju piirkonna tööturule, selle suuremale mobiilsusele ning olla eelduseks Eesti startupkogukonna laienemisele ka nõ regioonidesse.

Motivatsiooniprogrammi õpiväljundiks on oskus ja kogemused autonoomse motivatsiooni, enese ja tiimi juhtimisest ning koos meeskonnaga eesmärkide seadmisest, saavutamisest ning selleks vajalike sotsiaalsete oskuste omandamisest. Programm aitab luua seoseid ning harjutab osalisi läbi praktilise tegevuse mõistma põhjus-tagajärg seoseid. Lisaks annab programm võimaluse töötada koos parimate oma ala asjatundjatega, ning panna end ettevõtluspraktika raames proovile tehnoloogiavaldkonna tipp-ettevõtetes.

Inspiratsiooniprogrammi õpiväljundiks on teadmised kaasaegsest tehnoloogiaettevõtlusest ja selle trendidest, Eesti ja globaalsetest startup-ettevõtete edulugudest, tipp-ettevõtjate kogemustest, valdkonnas vajalike tööoskuste ning väärtuste mõistmisest ning vahetu kogemus tehnoloogiaettevõtetele omasest töökultuurist ja hoiakutest. Lisaks kannab programm eesmärki, et programmi läbinud noortest saavad uued eeskujud, mentorid ja teejuhid järgmistele osalistele.

Lisaks pöörab Programm teadlikult tähelepanu veel 2 aspektile – tüdrukutele, keda innustab ja julgustab tehnoloogiavaldkonnaga lähemalt tutvuma, sest nende tavapärased tugevused on sektoris kõrgelt hinnatud. Veel rõhutab programmi kommunikatsioon asjaolu, et kaasaegne tehnoloogiasektor karjäärivalikuna pakub ja vajab kaugelt enam kui "koodikirjutamine", millega piirdub laiema avalikkuse arusaam IT-sektorist. Selle võib kokku võtta ka märksõnaga STEAM ja eriti joonides alla loovainete, loovuse olulisuse ja mõju kasvu.

Ettevõtjate panust ja rolli on programmi arendamisel raske ülehinnata. See on olnud suur nii programmi fookuse seadmisel – praktiline, kogemuspõhine õpe, konkreetsete õpiväljundite – kaasaegsete, teenuse loomiseks ja juhtimiseks vajalike praktiliste tööriistade tundmine kui ka väärtuste defineerimisel – avatus, koostöö ja pidev valmisolek õppida uusi asju, mis on üldse eelduseks suurema lisandväärtuse loomisele ja selliste töökohtade tekkimisele väljapool Tallinnat või Tartut.

Tehnoloogiavaldkonna ettevõtjate massiivne tagasiside ettevõtlusõppe üldisele kvaliteedile on enamasti kokku võetav järgmiselt: õpe on liiga teoreetiline, lokaalne, orienteeritud madala lisandväärtusega tööle ning ettevõtjate kaasatus formaalne. Programmid ise on

kooli- või "õpetamis", mitte aga õppimise ja kogemuskesksed.

Konkreetses programmi raames toimus koostöö ettevõtjatega nii arutelude vormis programmi sisu ja ülesehituse kohta, et sisustada see konkreetset tulevikutöö oskuste ja hoiakute keskseks, praktiliste seminaride käigus, mis aitasid kujundada nii konkreetsete õpiväljundite sisu kui ka ettevõtluspraktika raames, mille käigus ja järgselt jagasid ettevõtjad oma tähelepanekuid ja tagasisidet nii noorte hoiakute, tööharjumuste kui õpivalmiduse osas.

Õpilaste enesehindamine viidi läbi poolstruktureeritud kirjaliku küsimustiku abil, mida täiendasid tagasisidevestlused.

Antud kokkuvõtte keskendub küsimustiku kahele peamisele osale:

I Enesekohane hinnang ettevõtlusõppe õpipädevustele

II Enesekohane hinnang enne ja pärast programmi oma ettevõtlusega seotud hoiakutele ja oskustele

ETTEVÕTLUSPÄEDEVUSTE HINNANG

Programmi edasist arendamist silmas pidades palusime osalistel reastada ettevõtluse õpipädevused selle põhjal, milles nad hindavad end kõige tugevamaks, milles kõige nõrgemaks. Alljärgnev ülevaade on tuletatud nn kaalutud keskmiseid reastades ning grupeeritud ettevõtlusõppe õpipädevuste mudeli järgi gruppidesse.

Kui sellest midagi lihtsat järeldada, siis on üks grupp,

mis on selgelt teistest mahajäänud ja see on suunatud keskkonna mõistmisele ja selle teadmise pinnalt ideede elluviimisele.

Muus osas seisab ees kindlasti pikem analüüs, kuidas tõsta just selle grupi teadmiste-oskuste taset.

Pädevused on reastatud tugevuse järgi – mida suurem kogusumma, seda parem tulemus

PLANEERIMISOSKUS – 26

PROBLEEMILAHENDAMISE OSKUS – 19,8

SUHTLEMISOSKUS – 19,7

MOTIVATSIOONIOSKUS – 15,9

LOOVUS – 15,6

OSKUS NÄHA ENDA JA IDEE ARENGUT E ARENGUUSKUMUS – 14,1

EMOTSIOONIDEGA TOIMETULEK – 14

KOOSTÖÖOSKUS – 13,3

EETILISUS JA OSKUS TEHA ASJU JÄTKUSUUTLIKULT – 13,2

ALGATAMISOSKUS – 11

ENDAST JA MAAILMAST ARUSAAMISE OSKUS – 10,7

ÄRIVÕIMALUSTE AVASTAMISE OSKUS – 10,6

ETTEVÕTLUSKESKKONNA JA ELUKESKKONNA MÕISTMISE OSKUS – 9,3

FINANTSKIRJAOSKUS – 8,6

ÄRIIDEE ELLUVIIMINE

KESKKONNA MÕISTMINE – 9,3

FINANTSKIRJAOSKUS – 8,6

ÄRIVÕIMALUSTE AVASTAMINE – 10,6

ENESEJUHTIMINE

ARENGUUSKUMUS – 14,1

MOTIVATSIOON – 15,9

EMOTSIOONIDEGA TOIMETULEK – 14

ENDAST JA MAAILMAST ARUSAAMINE – 10,7

SOTSIAALSETE OLUKORDADE LAHENDAMINE

ALGATAMINE – 11

SUHTLEMINE – 19,7

KOOSTÖÖ – 13,3

VÄÄRTUSI LOOV MÕTLEMINE JA LAHENDUSTE LEIDMINE

LOOVUS – 15,6

PROBLEEMILAHENDAMINE – 19,8

PLANEERIMINE – 26

EETILISUS JA JÄTKUSUUTLIKKUS – 13,2

LISA#8



HINNANG TEADMISTELE ENNE JA PÄRAST SPINNER PROGRAMMI

Hindamimsskaala 0 – 10

0 – ei tea üldse 1 – 2 tean väga vähe 3 – 5 tean pigem vähe 6 – 7 tean, aga mitte kuigi hästi 8 – 9 tean hästi
10 – tean kõike

Enesekohane hinnang enne programmi	Õpiväljund	Enesekohane hinnang pärast programmi
Üldse mitte – 0 Väga vähe – 6,3% Pigem vähe – 62,6% Tean, aga mitte kuigi hästi – 12,5% Tean hästi – 12,5% Tean kõik – 6,3%	Minu teadmised ja ettekujutused ettevõtlusest	Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8% Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 41,3% Tean kõik – 31,3%
Üldse mitte – 12,5% Väga vähe – 12,6% Pigem vähe – 43,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 6,3% Tean kõik – 6,3 %	Minu teadmised startupidest ja Eesti startupindusest	Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 0 Tean hästi – 50% Tean kõik – 31,3%

<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 31,3% Pigem vähe – 31,4% Tean, aga mitte kuigi hästi – 12,5% Tean hästi – 18,8% Tean kõik – 6,3%</p>	<p>Minu teadmised äriidee arendamisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8% Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 18,8%</p>
<p>Üldse mitte – 12,5% Väga vähe – 12,6 % Pigem vähe – 43,8% Tean, aga mitte kuigi hästi – 12,5% Tean hästi – 18,8% Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised disainmõtlemisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 25,1% Tean hästi – 50 % Tean kõik – 6,3%</p>
<p>Üldse mitte – 12,5% Väga vähe – 18,8% Pigem vähe – 43,9% Tean, aga mitte kuigi hästi – 6,3% Tean hästi – 18,8% Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised prototüüpimisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 6,3% Pigem vähe – 18,9% Tean, aga mitte kuigi hästi – 25 % Tean hästi – 31,3% Tean kõik – 18,8 %</p>
<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 6,3% Pigem vähe – 18,9% Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 12,5%</p>	<p>Minu teadmised tiimitöö organiseerimisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 6,3 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 37,6% Tean kõik – 37,5 %</p>
<p>Üldse mitte – 6,3% Väga vähe – 6,3% Pigem vähe – 50,1% Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8% Tean hästi – 12,5% Tean kõik – 6,3%</p>	<p>Minu teadmised tootearendusest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 25,1 % Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 12,5%</p>

<p>Üldse mitte – 6,3% Väga vähe – 18,8% Pigem vähe – 37,6% Tean, aga mitte kuigi hästi – 25,1 % Tean hästi – 12,6 € Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised turundusest</p>	<p>Üldse mitte – 6,3% Väga vähe – 0 Pigem vähe – 12,5% Tean, aga mitte kuigi hästi – 31,3 % Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 6,3 %</p>
<p>Üldse mitte – 6,3% Väga vähe – 6,3% Pigem vähe – 50,1 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 31,3% Tean hästi – 6,3 % Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised konkurentsiolekorra analüüsimisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 6,3 % Pigem vähe – 6,3 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 25,1 % Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 18,8 %</p>
<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 12,5% Pigem vähe – 56,3% Tean, aga mitte kuigi hästi – 31,3% Tean hästi – 0 Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised turu tingimustest ja mõjuritest ettevõttele</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 6,3 % Pigem vähe – 18,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 6,3 % Tean hästi – 43,8% Tean kõik – 25 %</p>
<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 18,8% Pigem vähe – 50% Tean, aga mitte kuigi hästi – 25,1% Tean hästi – 6,3 % Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised IT-sektori töövõimalustest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 18,8 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 31,3% Tean hästi – 31,3% Tean kõik – 18,8 %</p>
<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 18,8% Pigem vähe – 37,6% Tean, aga mitte kuigi hästi – 31,3% Tean hästi – 12,5% Tean kõik – 0</p>	<p>Minu teadmised ärivõimaluste avastamisest</p>	<p>Üldse mitte – 0 Väga vähe – 0 Pigem vähe – 25,1 % Tean, aga mitte kuigi hästi – 18,8 % Tean hästi – 31,3% Tean kõik – 25 %</p>

Üldse mitte – 6,3%
 Väga vähe – 25,1%
 Pigem vähe – 43,8%
 Tean, aga mitte kuigi hästi – 12,6%
 Tean hästi – 12,5%
 Tean kõik – 0

**Minu teadmised
 sellest, kuidas kliente
 leida ja hoida**

Üldse mitte – 6,3%
 Väga vähe – 0
 Pigem vähe – 18,8 %
 Tean, aga mitte kuigi hästi – 12,5%
 Tean hästi – 43,8%
 Tean kõik – 18,8 %

Selle osa analüüsi tulemusena saame hea ülevaate õpiväljundite saavutamise ja hoiakuliste muutuste kohta enne versus pärast programmi.

See kinnitab Programmi meetoodika valiku põhjendatust ja suunab meid programmi edasi arendama osades, mis parandavad veelgi just praktilise kogemuse andmist ja selle mõtestamist.

Peatudes lõpetuseks kokkuvõtvalt tähelepanekutel, mis kindlasti vajavad eraldi tööd ja mida kinnitab ka osaliste tagasiside, siis selleks on nii programmi kommunikatsioon, milles oleks selgemalt sõnastatud ootused programmis osalejatele, samuti see, kuidas osaliste omavahelist koostööd parandada ja pikendada ning aidata kaasa jätkusuutliku tehnoloogiaeadliku kogukonna tekkele. Samuti see, kuidas suunata piirkonna koolide ja omavalitsuste otsuseid teha praktilise ja kvaliteetse ettevõtlusõppe kui aine noortele kättesaadavaks tegemiseks piirkonnaülest koostööd. Vastasel juhul ei ole reeglina mõeldav kaasata ettevõtjaid viisil, mis oleks ka neile jõukohane ja koolile jätkusuutlik. Seni on panus projektipõhine, koolipõhine ega ole seetõttu ei jätkusuutlik ega ka laiemalt mõjus.

Ettevõtjate tähelepanekud võib samuti kokku võtta

lühidalt ja üldistatult järgmiselt: soovida jätab noorte keeleoskus, oskus sisuliselt kasutada digitööriistu ja sidevahendeid just töötamiseks ning liigne tagasihoidlikkus miks-küsimuste küsimisel. Seega ootab meil kõigil ees palju tööd hoiakute, avatuse ning sellega, kuidas muuta pidev õppimine iseenesestmõistetavaks baasoskuseks.

Koolide suurim väljakutse on kindlasti seotud programmi mahuga ja sellega, kuidas komplekteerida selle õpimoodulid valikaineteks nii, et need kujutaks ka osalistele loogiliste, üksteist toetavate ja vältimatute osade järgnevust.. Samas on programmi maht põhjendatud sellega, et mitmed teadusuuringud kinnitavad, et hoiakuliste, kultuuriliste muutuste esilekutsumiseks või kinnistamiseks on vaja vähemalt 100 h tööd. Spinner Programmi tervikmahuks on ca 180 h.

SPINNER