

accelerator_x | Challenge the Challenge inovacijų ir verslumo stovykla

2021 m. rugsėjo 24 d.

Mieli mokytojai,

Dalinamės išsamesne programa ir praktiniais patarimais įgyvendinat inovacijų ir verslumo stovyklą.

REKOMENDACIJOS

- ✓ Kiekviena moksleivių komanda turi turėti 1 savo kompiuterį su veikiančia vaizdo kamera ir mikrofonu;
- ✓ Platforma sudėtingai veikia mobiliuosiuose įrenginiuose / planšetėse, todėl tinkamai gali nefunkcionuoti. Rekomenduojame naudoti nešiojamuosius kompiuterius ar stacionarius kompiuterius (jei jungiatės kompiuterių klasėje).
- ✓ Užduoties aiškinamuosius video galite rodyti mokinių komandoms bendrai per projektą (jei turite tokią galimybę). Video pus publikuojami numatytu laiku čia: [Online iššūkis moksleiviams | accelerator_x bootcamp 2021 – LJA](#)
- ✓ Moksleivių komanda stovyklos metu turi dalyvauti **su jungtu mikrofonu** (pagal galimybes ir kamera), kad mentoriai galėtų komandoms kokybiškai patarinėti, girdėti jų diskusijas;
- ✓ Kai moksleiviai kalba prisijungę platformoje, jų niekas negirdi, kol neprieina prie moksleivių komandos virtualioje aplinkoje (taip pat kaip, pavyzdžiui, mokytojas klasėje). Todėl moksleiviai turi nebijoti kalbėti, diskutuoti, kreiptis į mentorių;
- ✓ Jei moksleiviai dirba vienoje klasėje / patalpoje, rekomenduojame užtikrinti atstumus ir bendrą tvarką, kad moksleiviai galėtų kokybiškai bendrauti su mentoriais (t. y. nebūtų pašalinio triukšmo klasėje, garsaus kalbėjimo).
- ✓ Moksleiviai gali jungtis ir kiekvienas iš savo asmeninio kompiuterio su ausinėmis, jei turi tokią galimybę.
- ✓ Prisijungdami prie platformos, mokiniai turės pakeisti savo avataro vardą: **vardas_komandos pavadinimas**.
- ✓ Kokybiškam moksleivių darbo rezultatui, reikalinga, jog jie aktyviai konsultuotųsi su verslo mentoriais, nebijotų į juos kreiptis; Verslo mentoriai skiria visą savo dieną, yra draugiški ir pasiruošę padėti 😊.
- ✓ Tam, kad moksleiviai išvystytų kokybišką verslo idėją, atlikdami užduotis turėtų labai tiksliai įsiskaityti, ką jose prašoma apgalvoti.
- ✓ Prieš pradėdant dalyvavimą, rekomenduojame priminti, jog moksleiviai šiandien dalyvauja tam, kad sukurtų savo verslo idėją (produktą / paslaugą), kurią toliau galėtų vystyti įkūrę jaunąją (mokomąją mokinių) bendrovę accelerator_x programoje.

RUGSĖJO 23 D.

SUSIPAŽINIMAS SU PLATFORMA

- ✓ Iki 13.00 val. atsiųsime komandoms testo nuorodą į platformą. Ši nuoroda galios tik testui.
- ✓ 15.00–16.00 val. kviečiame prisijungti ir susipažinti su virtualia mūsų „žaidimo“ erdve.
- ✓ Nuoroda ketvirtadienį galios tik ribotą laiką.
- ✓ **Svarbu:** penktadienį 8.00 val. ryte kiekvienai komandai el. paštu atsiųsime tą nuorodą, per kurią komanda turės prisijungti į jiems skirtą erdvę.

PLATFORMA

- ✓ Iššūkis vyks [Gather | A better way to meet online](#).
- ✓ Jungiantis prie platformos, savo avatarą pavadinkite: *vardas_komanda* arba *komandos pavadinimu*.
- ✓ Dalyvauti reikės naudojant vaizdo kamerą ir mikrofoną, platformoje komandos bendraus su verslo mentorais, kurie padės atlikti užduotis ir sugalvoti verslo idėją!
- ✓ Platformoje komandos turės savo komandos „darbo vietą“, t. y. virtualų stalą.
- ✓ Moderatorius informuos apie iššūkio etapus ir jų eigą.






UŽDUOTYS

- ✓ Platformoje mokiniai matys užduoties aiškinamąjį video (moderatorė papasakos, kaip atlikti užduotį), nuorodą, kur parsisiųsti pildomą užduoties failą ir kur jį vėliau įkelti
- ✓ Užduotys bus atskleidžiamos viena po kitos (**prašome iš anksto jomis nesidalinti** 🙊 !!!): [Online iššūkis moksleiviams | accelerator_x bootcamp 2021 – LJA](#)
- ✓ Kad suprastumėte eigą, dalinamės užduotimis TIK su JUMIS susipažinti iš anksto, tai padės įsivertinti, kokių priemonių ir pagalbos mokiniams gali prireikti atliekant šias užduotis.

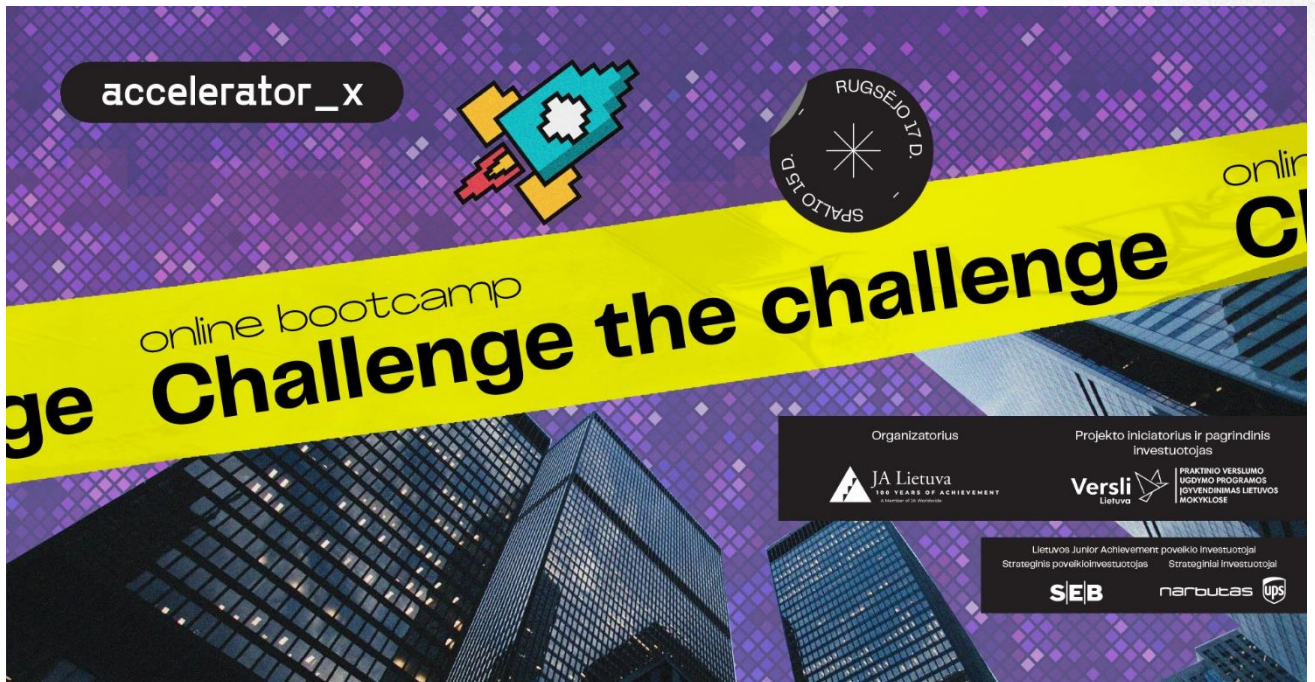
PROGRAMA

Laikas	Trukmė	Sesija	Rekomendacijos mokytojams
8.00		El. paštu atsiųsime prisijungimo nuorodą (komandai ir mokytojui)	
8.10–8.20		Jungiamės per komandai atsiųstą nuorodą į platformą	
8.20–8.30	10	Susipažįstame su verslo mentoriais	
8.30–8.45	15	Problemos / iššūkio analizė	Užduotis: PARSISIŪSTI
8.45–9.30	45	<i>užduoties atlikimas, konsultacijos su verslo mentoriais</i>	
9.30–9.45	15	Idėjos generavimas	Užduotis: PARSISIŪSTI
9.45–11.00	75	<i>užduoties atlikimas, konsultacijos su verslo mentoriais</i>	
11.00–11.15	15	Checkpoint #1 uždarymas	
11.15–12.00	45	Pietų pertrauka	
12.00–12.15	15	Prototipavimas	Užduotis: PARSISIŪSTI
12.15–14.15	120	<i>užduoties atlikimas, konsultacijos su verslo mentoriais</i>	
14.15–14.30	15	Checkpoint #2 uždarymas	
14.30–14.45	15	Pitch	Užduotis: PARSISIŪSTI
14.45–15.45	60	<i>užduoties atlikimas, konsultacijos su verslo mentoriais</i>	
15.45–16.00	15	pertrauka	
16.00–18.00	120	Checkpoint #3 uždarymas (verslo idėjų pristatymas): Komandos pristato savo verslo idėjas investuotojams	Komandos turės gyvai pristatyti savo verslo idėją per 2 min. ir atsakyti į investuotojų klausimus (iki 3 min.) Investuotojai spęs, kurių komandų idėjos yra labiausiai vertos investicijų po šio iššūkio ir suteiks grįžtamąjį ryšį. Labiausiai startuoti pasirengusios komandos, įregistravusios bendrovę, gaus 2 akcijų vertės LJA investicijas.
18.00–18.10	10	Kaip įkurti accelerator_x bendrovę?	
Pirmadienį po stovyklos (rugsėjo 27 d.):			
14.00–16.00	120	Konsultacijos dėl bendrovės steigimo	

Moksleiviai kuria savo verslo idėją (produktą / paslaugą), atsižvelgę į problemą / iššūkį ir jos sukeltus *skaudulius* vartotojui, kuris sutinka mokėti už problemos / iššūkio panaikinimą ar keliamų pasekmių sušvelninimą

Metodas	Problemų medis	Empathy Canvas	Minčių lietus	Prototipo kūrimas	Pitch!
Etapas	Iššūkio / problemos analizė	Vartotojo pažinimas	Verslo idėjos (produkto / paslaugos) generavimas	Produkto / paslaugos vizualizacija	Verslo idėjos pristatymas
Kas turi būti atlikta?	 Išgilinama į iššūkį / problemą ir pasirenkama spręsti viena iš jo priežasčių (ši priežastis tampa bendrovės problema)	 Išgilinama į tikslinę auditoriją, kuri susiduria su pasirinkta bendrovės problema	 Išgryninama verslo idėja pasirinktai problemai spręsti. Sukonkretinamas produktas / paslauga, kurį bus ketinama gaminti	 Sukuriama produkto / paslaugos vizualizacija, kuri ištestuojama su tiksliniu klientu (gaunamas grįžtamasis ryšys)	 Pristatoma išgeneruota verslo idėja nuo problemos iki prototipo.
Rezultatas	Problema (rinkos poreikis)	Klientas / vartotojas (Kas pirs? Kas naudos?)	Sprendimas problemai, atsižvelgiant į kliento poreikius (verslo idėja – produktas / paslauga)	Prototipas (kaip veiks ar atrodys produktas / paslauga?)	Verslo idėjos pristatymas

- ✓ Kiekvieno etapo užduotį mokiniai atliks užpildydami parengtą užduoties šablona;
- ✓ Užduotyje moksleiviams pateikiamos klausimų gairės, pagal kurias jie turi atlikti užduotį;
- ✓ Prieš baigiant atlikti užduotį, mokiniai turėtų kreiptis į mentorių (-ę) ir pristatyti, kaip atliko užduotį, kokias mintis jie sugeneravo ir išklausti mentoriaus nuomonės;
- ✓ Po mentoriaus komentarų, komanda gali patobulinti savo atliktą užduotį ir pateikti ją LJA komandai;
- ✓ Etapai yra susiję vienas su kitu, t. y. pirmosios užduoties rezultatai naudojami galvojant apie vartotoją / klientą antrojeje užduotyje ir t.t. Svarbu, jog moksleiviai šiuos rezultatus susietų.



IŠŠŪKIAI

Iššūkis #1.

Ramiamajame vandenyne plaukioja tris kartus už Prancūziją didesnė plastiko šiukšlių sankaupa, Lietuvos miškuose kaupiasi užklydėlių paliktos šiukšlės, o kai kas sako, kad trečdalyje žuvų, kurias mes valgome, galima rasti plastiko likučių. Užterštumas ir besaikis vartojimas teršia mūsų planetą, alina jūras, turi neigiamą poveikį žmonėms. Pasitelk savo antreprenerišką super-galią ir sugalvok sprendimą: **kaip sumažinti aplinkos taršą?**

Iššūkis #2.

Kai 2020 metais pasaulį sukaustė pandemija, susidūrėme su daug iššūkių. Dabar, kai jau galime jaustis saugiau ir gyventi laisviau, vis dar susiduriame su daug kitokių problemų – padidėjo nerimo, depresijos sutrikimų, daug pasaulio žmonių atsidūrė skurde, įmonės balansuoja ant bankroto ribos. Pasitelk savo antreprenerišką super-galią ir sugalvok sprendimą: **kaip technologijų pagalba sumažinti pandemijos laikotarpiu padidėjusį žmonių nerimą?**

Iššūkis #3.

Naudojame per daug gamtinių išteklių, eikvojant juos tokiu greičiu, koku Žemė nespėja atstatyti. Vanduo, anglis, nafta, gyvūnų populiacijos – pvz., žuvis, mažėja tokiu greičiu, kuris verčia sunerimti. Ar paliksime pakankamai išteklių kitai kartai? O gal pastebėsime šiuos pokyčius ir mes? Pasitelk savo antrepreniero požiūrio super-galią ir sugalvok sprendimą: **kaip prisidėti prie tvaraus gamtinių išteklių naudojimo?**

Iššūkis #4.

Kiekvienuose namuose atrastume daiktų ir prietaisų, kurie paskutinį kartą buvo naudojami prieš daug metų. Jie, pamiršti spintose, sandėliuose ir garažų kampuose, ilgisi dienų, kai buvo naudingi. Neišsigąskite dulkių sluoksnio, pažvelkite į juos kitomis akimis, ir išgelbėkite daiktus nuo tokio likimo. Antrepreniero akys gali pastebėti ne tik nenaudojamą prietaisą, bet ir verslo galimybę. Užsidėk savo antrepreniero požiūrio akinius ir sugalvok sprendimą, **kaip mūsų buityje ar kasdienybėje naudojamas daiktas galėtų būti ne tik prikeltas naujam gyvenimui, bet ir nešti pelną!**

Iššūkis #5.

Joks princas nenori jums perduoti savo turtų – tai internetinis sukčius, kuris bando jus apgauti! Vis dar yra daug žmonių, kurie atsiduria situacijose, kai patiki internetinių sukčių apgaulėmis, praranda dideles pinigų sumas, nuteka jų asmeniniai duomenys ar kita svarbi informacija. Pasitelk savo antreprenerio super-galią ir sugalvok sprendimą: **kaip padidinti žmonių skaitmeninį raštingumą?**

Jei norėtumėte pasikonsultuoti, įvairiais klausimais galite kreiptis rasa@ja.lt arba 86 17 07 661.

Inovacijų ir verslumo stovyklos rengiamos pagal projektą „Praktinio verslumo ugdymo programos įgyvendinimas Lietuvos mokyklose (9–12 kl. mokiniams)“, kurį inicijavo verslumo ir eksporto plėtros agentūra „Versli Lietuva“, įgyvendina jaunimo verslumo ugdymo organizacija „Lietuvos Junior Achievement“.