

PROGRESINIS EKONOMINIO, FINANSINIO RAŠTINGUMO, ANTREPRENERYSTĖS IR UGDYMO KARJERAI MODELIS



ĮVADINIS ŽODIS

Į jūsų rankas atiduodame ilgai brandintą ir kurtą idėją, kuri su knyga pradeda savarankišką gyvenimą: LJA progresinio ekonomikos, verslumo, finansinio raštingumo ir ugdymo karjerai modelio aprašą. Tai išsami, išbandyta ir jau praktikoje savo veiksmingumą patvirtinusi metodinė priemonė mokytojams, ugdytojams, visiems, kurie eina atsakingu, sunkiu, bet labai Lietuvai reikalingu veiklaus ir veržlaus, įgalinto ir drąsaus jaunimo ugdymo keliu.

Tėvai, mokytojai ir visuomenė tikisi, kad jaunas žmogus pasirinks teisingai, nors kiekvienas tai įsivaizduojame skirtingai. Mes kviečiame ir siūlome ne tik tikėti sąmoningu jaunuolio pasirinkimu, bet aktyviai jį ir ją nukreipti ta linkme, kuri šiuolaikiniame nuolat kintančiame pasaulyje atveria naujų pasirinkimų galimybes. Antrenerystė mūsų sampratoje ir yra tas ateities apsisprendimo kelias, kuriantis vertę žmogui bet kokioje profesinės karjeros srityje: nuo technologinio startuolio iki kokybiško samdomo darbo ar valstybės tarnybos. Lietuvai reikia profesionalų, kurie geba priimti sudėtingus sprendimus, drįsta priimti atsakomybę, rodo ryžtą kurti ir diegti inovacijas, kurių mąstymo ir veikimo neriboja „mažos rinkos“ sindromas, negąsdina neapibrėžtumas, o tariamą neuztikrintumą jie priima kaip dar vieną galimybę.

Tokius veiklius jaunuolius rytojaus Lietuvai mokytojai ugdo jau šiandien. Todėl mes su pasitikėjimu į jūsų rankas atiduodame

net 9 LJA programų aprašą su siektinomis kompetencijomis, esminiu turiniu. Neabejojame, jog nuoseklus darbas nuo 0 iki IV gimnazijos klasės įgalins mokytojus greičiau įžvelgti pozityvius darbo rezultatus, teiks kūrybinį džiaugsmą, sulauks visos bendruomenės pripažinimo. Diegiant kompetencijomis grįstą ugdymą, ši priemonė bus puikus būdas tai daryti nuosekliai, per visus mokyklinius metus integruojant teorines žinias į patrauklią praktinę veiklą.

Imkite ir naudokite! Drauge kurkime atvirą mokyklą, kurioje kiekvienas jaunuolis, mokytojas, bendruomenės narys jausis įgalintas, supastas, įvertintas.

Tai tik kelio pradžia, todėl jūsų įžvalgos, komentarai, pastebėjimai, praktinės patirtys ir jų apibendrinimas mums labai svarbūs. Vertinkite, dalinkitės, tobulėsime drauge.

Kuo geriausios sėkmės!



Andželika Rusteikienė
VŠĮ „Lietuvos Junior Achievement“ direktorė



LIETUVOS JUNIOR ACHIEVEMENT EKONOMINIO, FINANSINIO RAŠTINGUMO, ANTREPRENERYSTĖS IR UGDYMO KARJERAI MOKINIO KELIAS

Aš pats 0-1 klasės

Mokiniai **susipažįsta** su baziniais asmeninių finansų ir ekonomikos principais.

Finansinio raštingumo ir verslumo ugdymo programa, 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas.



Mano bendruomenė 2-3 klasės

Mokiniai **tyrinėja** bendruomenėje vykstančius socialinius bei ekonominius procesus: žmonių priimamus sprendimus, profesijas, įmonių ir institucijų teikiamas paslaugas, mokesčių mokėjimą, pinigų apytakos ratą.



Finansinio raštingumo ir verslumo ugdymo programa, 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas.

Daugiau nei pinigai 4 klasė

Mokiniai **įgyja** pinigų valdymo, kūrybiškumo, verslumo, pasaulinės rinkos suvokimo gebėjimų.

Finansinio raštingumo ir verslumo ugdymo programa, 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas.



accelerator_x junior 5-8 klasės

Mokiniai **žengia** pirmuosius žingsnius į verslo pasaulį, **įgyja** antrepreneriško mąstymo įgūdžių bei patirties.

Verslumo ugdymo programa, 8 susitikimų ir papildomų užduočių ciklas.



Asmeniniai finansai 7-8 klasės

Mokiniai **atranda** sąsajas tarp šiuolaikinių finansinių sprendimų ir finansinės laisvės ateityje.

Finansinio raštingumo ugdymo programa, 8 pamokų ir papildomų užduočių ciklas.



Ekonomika ir verslumas

III-IV gimn. kl.

Mokiniai **gilina** žinias ir supratimą apie pagrindinius ekonomikos principus; **analizuoja, kritiškai vertina** ekonominius ir vadybos procesus bei per praktines veiklas **ugdosi** antreprenerystės kompetenciją.

Ekonomikos ir verslumo ugdymo programa.

Šešėliavimas

9-10, I-IV gimn. kl.

Mokiniai **įsivertina** savo gebėjimus ir stiprybes bei praktiškai **išbando** save profesinėje aplinkoje.

Ugdymo karjerai programa



TITAN

9-10, I-IV gimn. kl.

Mokiniai **praktiškai išbando** vadybos strategijas, esant skirtingiems ekonominiams scenarijams.

Interaktyvi verslo modeliavimo programa.



accelerator_x

9-10, I-IV gimn. kl.

Mokiniai **išdrįsta** eksperimentuoti įgyvendindami verslo idėjas, drauge su bendraminčiais mokykloje valdydami savo įkurtą startuolį – mokomąją mokinių bendrovę.

Praktinė antreprenerystės ugdymo programa.

LIETUVOS JUNIOR ACHIEVEMENT EKONOMINIO, FINANSINIO RAŠTINGUMO, ANTREPRENERYSTĖS IR UGDYMO KARJERAI KOMPETENCIJOS

VISUOMENINIS
UGDYMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- finansinio raštingumo
- antreprenerystės
- kritinio mąstymo
- problemų sprendimo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- komandinio darbo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Aš pats
0-1 kl.

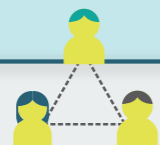
VISUOMENINIS
UGDYMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- finansinio raštingumo
- antreprenerystės
- kritinio mąstymo
- problemų sprendimo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- komandinio darbo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Mano bendruomenė
2-3 kl.

VISUOMENINIS
UGDYMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- finansinio raštingumo
- antreprenerystės
- kritinio mąstymo
- problemų sprendimo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- komandinio darbo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Daugiau nei pinigai
4 kl.

TECHNOLOGIJOS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- viešojo kalbėjimo
- antreprenerystės
- lyderystės
- kritinio mąstymo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- komandinio darbo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



accelerator_x junior
5-8 kl.

MATEMATIKA

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- finansinio raštingumo
- kritinio mąstymo
- problemų sprendimo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- finansų planavimo ir valdymo
- komandinio darbo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Asmeniniai finansai
7-8 kl.

EKONOMIKA IR
VERSLUMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- kritinio ir analitinio mąstymo
- finansinio raštingumo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- planavimo
- lyderystės
- bendradarbiavimo ir socialinių įgūdžių
- problemų sprendimo
- pasitikėjimo savimi
- iniciatyvumo
- rizikos prisiėmimo, atsakomybės

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



TITAN
9-10 ir I-IV gimn. kl.

EKONOMIKA IR
VERSLUMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- savęs pažinimo
- savarankiškumo
- viešojo kalbėjimo
- tarpasmeninių įgūdžių
- problemų sprendimo
- kritinio ir analitinio mąstymo
- bendradarbiavimo ir socialinių įgūdžių
- pasitikėjimo savimi
- iniciatyvumo
- rizikos prisiėmimo, atsakomybės
- planavimo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Šešėliavimas
9-10 ir I-IV gimn. kl.

EKONOMIKA IR
VERSLUMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- viešojo kalbėjimo
- antreprenerystės
- lyderystės
- kritinio ir analitinio mąstymo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- finansinio raštingumo
- komandinio darbo
- bendradarbiavimo ir socialinių įgūdžių
- problemų sprendimo
- pasitikėjimo savimi
- iniciatyvumo
- rizikos prisiėmimo, atsakomybės
- planavimo
- derybų
- atkaklumo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



accelerator_x
9-10 ir I-IV gimn. kl.

EKONOMIKA IR
VERSLUMAS

BENDROSIOJIS IR DALYKINĖS KOMPETENCIJOS

- antreprenerystės
- lyderystės
- kritinio ir analitinio mąstymo
- ekonominių sprendimų priėmimo
- komandinio darbo
- bendradarbiavimo ir socialinių įgūdžių
- problemų sprendimo
- pasitikėjimo savimi
- rizikos prisiėmimo, atsakomybės
- finansinio raštingumo
- planavimo

BENDROJO UGDYMO PROGRAMŲ KOMPETENCIJOS

- kultūrinė
- skaitmeninė
- komunikavimo
- kūrybiškumo
- pilietiškumo
- socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos
- pažinimo



Ekonomika ir verslumas
III-IV gimn. kl.

0

-

4

KLASĒS



FINANSINIO RAŠTINGUMO UGDYMO PROGRAMA

0–1 pradinio ugdymo klasės

Tai 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas, skirtas priešmokyklinio ugdymo ir / arba pirmų pradinio ugdymo klasių mokinių finansinio raštingumo ugdymui, kurio turinys yra parengtas ir adaptuotas pagal priešmokyklinio ugdymo ir pirmų pradinio ugdymo klasių bendrąsias programas. Programos metu mokiniai per praktines veiklas susipažįsta su baziniais asmeninių finansų ir ekonomikos principais. Programa „Aš pats“ yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir UGDYMO KARJERAI modelio dalis.

Baigę mokytis programą mokiniai turėtų:

- suprasti ekonominių pasirinkimų svarbą;
- paaiškinti skirtumą tarp poreikių ir norų;
- suprasti, kas yra pinigai, kaip jie uždirbami ir taupomi;
- identifikuoti dalinimosi su mažiau turinčiais svarbą.

Pirma pamoka. Vieną ar kitą? Pasirink!

Mokiniai mokosi priimti ekonominius sprendimus ir rinktis.

Antra pamoka. Ar man reikia to, ko noriu?

Mokiniai supranta, kad žmonės turi būtinųjų poreikių ir norų, ir sužino, kad tie, kas protingai tvarko pinigus, moka atskirti poreikius ir norus.

Trečia pamoka. Kaip užsidirbti?

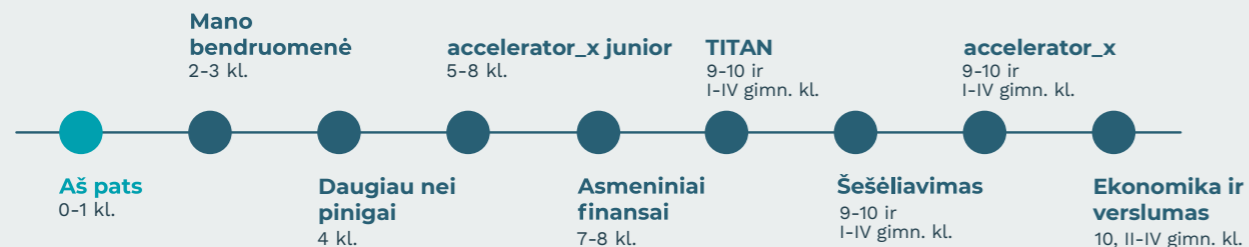
Pasakojimo veikėja padeda atskleisti, kaip galima užsidirbti pinigų.

Ketvirta pamoka. Kaip taupyti?

Mokiniai supažindinami su taupymo sąvoka ir sužino, kodėl svarbu turėti tikslą.

Penkta pamoka. Kaip dalytis?

Mokiniai susipažįsta su pasakojimo veikėjais ir sužino, kad galima uždirbtus pinigus skirti bendruomenei padėti.



Sąvokos: pasirinkimas, pinigai, poreikis, noras, uždirbti, prekės, paslaugos, taupyti, bankas, kredito unija, dalytis.

Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:

Skaičiavimo, skaitymo ir rašymo, klausymo, žodyno formavimo, išvadų formulavimo, nurodymų laikymosi, grafikų sudarymo ir grafikų interpretavimo, derinimo ir klasifikavimo, sekos sudarymo, pasekmių numatymo, savęs vertinimo.



Nuotoliniam mokymui(si)

Sukurta galimybė naudotis visa programos „Aš pats“ metodine medžiaga nuotoliniu būdu.

Visi mokymus pabaigę mokytojai gauna prisijungimą prie Junior Achievement mokymosi platformos (JAMP), kurioje patalpinta skaitmeninė medžiaga.

Mišriam ir kontaktiniam mokymui(si)

Praktiniam programos veiklų įgyvendinimui parengtas išsamus ir patrauklus metodinės medžiagos komplektas visai klasei (30 mokinių).



Programoje naudojamos priemonės

1. Mokytojo vadovas
2. Mokinio dienoraštis
3. Knyga su paveikslėliais „Sveika sugrįžusi!“ (skaitmeninė)
4. Plakatas „Aš uždirbau“
5. Kambarių lapai
6. Popieriniai bankai
7. Knyga su paveikslėliais „Karolis sodina daržą“ (skaitmeninė)
8. Programos baigimo pažymėjimai



MANO BENDRUOMENĖ

VISUOMENINIS UGDYMAS



FINANSINIO RAŠTINGUMO IR VERSLUMO UGDYMO PROGRAMA

2-3 pradinio ugdymo klasės

Tai 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas, skirtas 2-3 pradinio ugdymo klasių mokinių finansinio raštingumo ugdymui, kurio turinys yra parengtas ir adaptuotas pagal pradinio ugdymo klasių bendrąsias programas. Programos metu mokiniai per praktines veiklas susipažįsta su jų artimiausioje aplinkoje (bendruomenėje) vykstančiais socialiniais ir ekonominiais procesais: žmonių priimamais sprendimais, įvairiomis profesijomis, įmonių ir institucijų teikiamomis paslaugomis, mokesčių mokėjimu, pinigų apytakos ratu. Programa „Mano bendruomenė“ yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir UGDYMO KARJERAI modelio dalis.

Baigę mokytis programą mokiniai turėtų:

- paaiškinti, kas yra bendruomenė;
- atpažinti įvairius darbus, profesijas ir paaiškinti, kodėl kiekvienam darbui reikia konkrečių įgūdžių;
- nurodyti, kuo bendruomenei naudingi verslo įmonių ir valstybės institucijų sukurti darbai;
- paaiškinti, kaip mokesčiai naudojami valstybės paslaugoms teikti;
- suprasti, kad balsavimas yra atsakingų piliečių pareiga ir būdas bendruomenės poreikiams patenkinti;
- apibūdinti pinigų srautų judėjimą bendruomenėje.

Pirma pamoka. Bendruomenės nariai dirba kartu

Mokiniai susipažįsta su bendruomenėje veikiančiomis įmonėmis, organizacijomis bei jose dirbančių žmonių profesijomis.

Trečia pamoka. Darbas įmonėse ir valstybės institucijose

Mokiniai sužino, kaip už atliktą darbą sumokėti pinigai juda bendruomenėje ir kaip pinigai veikia žmones, įmones ir valstybę.

Antra pamoka. Keksiukų kepyklėlė

Mokiniai sužino, kad darbuotojai, kurie gamina prekes ir teikia paslaugas, už savo darbą gauna užmokestį.

Ketvirta pamoka. Balsuokime!

Mokiniai dalyvauja priimant mokyklos bendruomenei naudingus sprendimus. Mokiniai balsuoja už savo pasirinkimą ir sprendimą lemia dauguma.

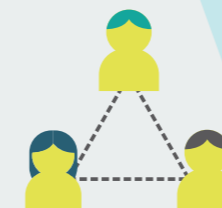
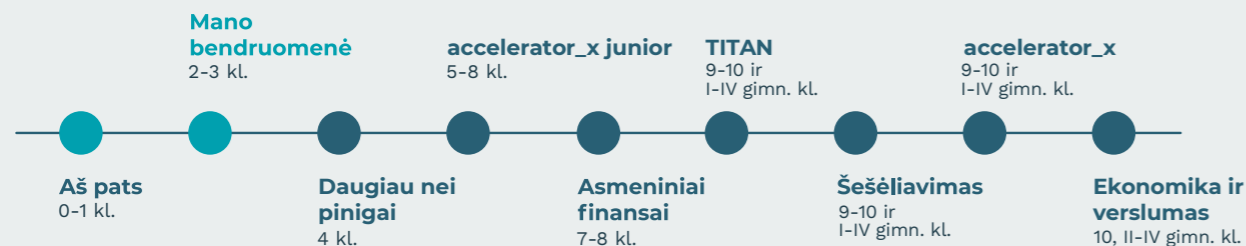
Penkta pamoka. Kaip dalytis? Pinigų judėjimas bendruomenėje

Mokiniai sužino, kas yra pinigai ir kaip pinigai cirkuliuoja bendruomenėje.

Sąvokos: pasirinkimas, pinigai, poreikis, noras, uždirbti, prekės, paslaugos, taupyti, bankas, kredito unija, dalytis.

Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:

Skaičiavimo, skaitymo ir rašymo, klausymo, žodyno formavimo, klausimų ir išvadų formulavimo, nurodymų laikymosi, duomenų rinkimo, grupavimo, jų stebėjimo, interpretavimo ir prognozavimo, orientavimosi erdvėje ir žemėlapyje, derinimo ir klasifikavimo, sekos sudarymo, pasekmių numatymo, savęs vertinimo.



MANO BENDRUOMENĖ

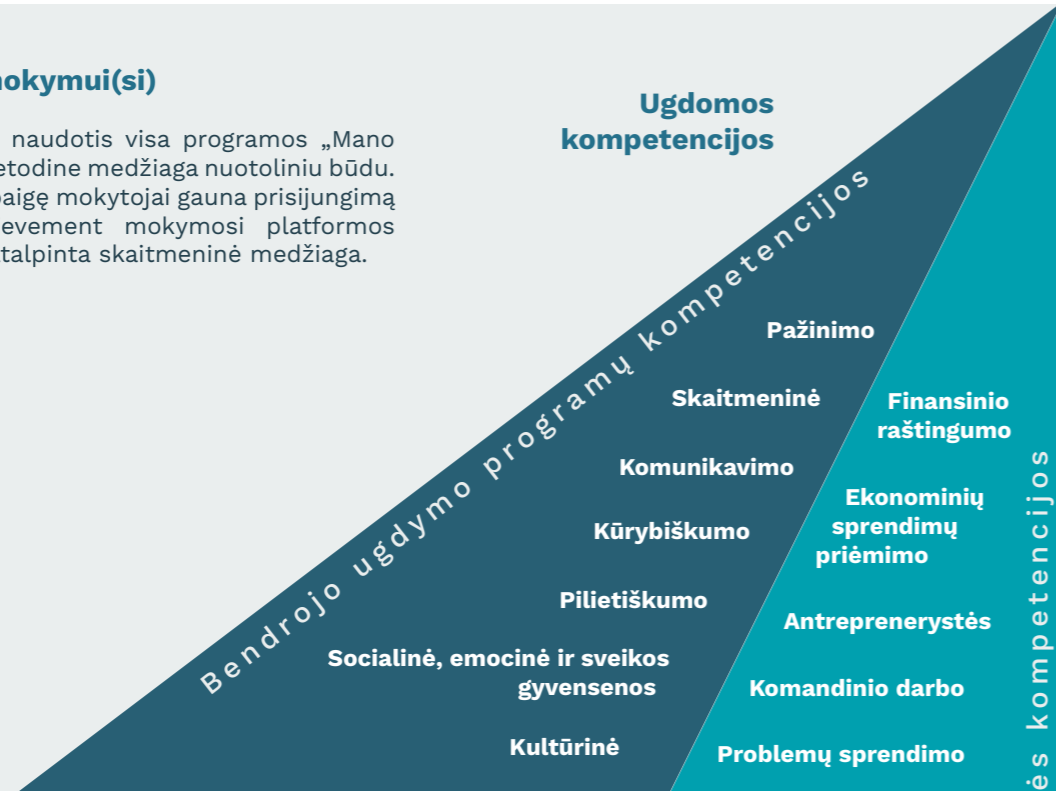
VISUOMENINIS UGDYMAS

Nuotoliniam mokymui(si)

Sukurta galimybė naudotis visa programos „Mano bendruomenė“ metodine medžiaga nuotoliniu būdu. Visi mokymus pabaigę mokytojai gauna prisijungimą prie Junior Achievement mokymosi platformos (JAMP), kurioje patalpinta skaitmeninė medžiaga.

Mišriam ir kontaktiniam mokymui(si)

Praktiniam programos veiklų įgyvendinimui parengtas išsamus ir patrauklus metodinės medžiagos kompleksas visai klasei (30 mokinių).



Programoje naudojamos priemonės

1. Mokytojo vadovas
2. Plakatas „Mano bendruomenė“
3. Profesijų kortelių rinkinys (32 kortelės)
4. „Keksiukų kepyklėlės“ gamybos plakatas
5. Dienoraščiai
6. Mokesčių rinkėjo ženklelis
7. 5 eurų žaidybinių pinigų lapai
8. Sprendimų medžio diagrama
9. Balsavimo biuleteniai
10. Programos baigimo pažymėjimai



DAUGIAU NEI PINIGAI

VISUOMENINIS UGDYMAS

FINANSINIO RAŠTINGUMO IR VERSLUMO UGDYMO PROGRAMA

4 pradinio ugdymo klasė

Tai 5 pamokų ir papildomų užduočių ciklas, skirtas ketvirtų pradinio ugdymo klasių mokinių finansinio raštingumo ir verslumo ugdymui, kurio turinys yra parengtas ir adaptuotas pagal ketvirtų pradinio ugdymo klasių bendrąsias programas. Programos metu mokiniai įgyja pinigų valdymo, kūrybiškumo, verslumo, pasaulinės rinkos suvokimo kompetencijų. Taikomi praktinio mokymo metodai ir įvairūs finansinio raštingumo, verslumo aspektus simbolizuojantys veikėjai padeda mokiniams įgyti praktinių žinių, kaip pradėti verslą ir protingai valdyti pinigus. Programa „Daugiau nei pinigai“ yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir UGDYMO KARJERALI modelio dalis.

Baigę mokytis programą mokiniai turėtų:

- paaiškinti pinigų vaidmenį kasdieniame gyvenime;
- mąstyti kaip verslininkai ir išbandyti savo jėgas kurdami verslo idėją;
- identifikuoti pradinį verslo kūrimo žingsnius;
- įvertinti pinigų skolinimosi pranašumus ir trūkumus;
- analizuoti pasaulinių rinkų galimybes.

Pirma pamoka. Kur auga pinigai?

Mokiniai sužino, kokie įgūdžiai būtini pinigams valdyti ir ką reiškia uždirbti pinigų, juos taupyti ir leisti. Mokiniai susipažįsta su finansų institucijomis ir jų teikiamomis paslaugomis: taupymu, palūkanų uždirbimu ir mokėjimu.

Antra pamoka. Kaip pradėti verslą?

Mokiniai sužino, kad žmonės, įvertinę, kas jiems patinka ir ką gerai moka daryti, gali nuspręsti, kokį verslą pradėti.

Trečia pamoka. Mano verslo planas

Mokiniai sužino, ką būtina padaryti norint įgyvendinti verslo idėją ir kuria verslo planą.

Ketvirta pamoka. Kaip valdyti verslą?

Mokiniai išsiaiškina, kodėl finansų įstaigos skolina, o žmonės skolinasi pinigų verslui. Mokiniai sužino skolinimosi pranašumus ir trūkumus, pavyzdžiui, kad pasiskolinus būtina mokėti palūkanas. Verslo aplinkos simuliacijoje mokiniai stebi finansinį pelną ir nuostolius.

Penkta pamoka. Pasaulinė sėkmė

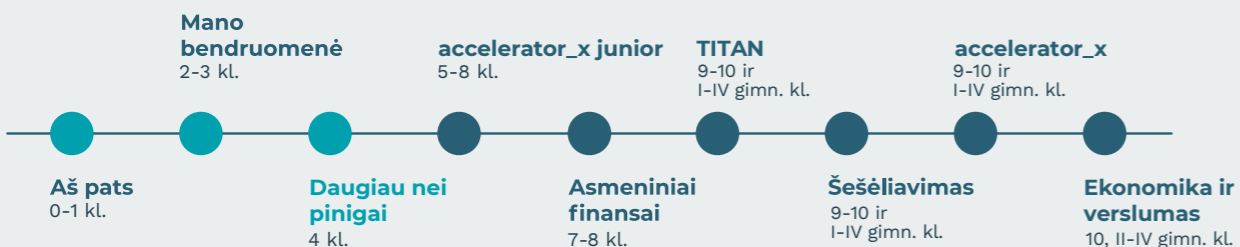
Mokiniai nagrinėja pasaulio rinkos galimybes ir iššūkius.

Sąvokos:

pinigai, uždirbti, išimti, įdėti pinigus į banko sąskaitą, palūkanos, įmonė, prekės ir paslaugos, pajamos, išlaidos, finansų įstaiga, indėlis, verslininkas, įgūdžiai, verslo planas, reklama, verslo paskola, sprendimų priėmimas, pelnas, nuostolis, paskolos palūkanos, prekyba, importuoti, eksportuoti, alternatyviosios sąnaudos.

Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:

Skaičiavimo, skaitymo ir rašymo, klausymo, žodyno formavimo, klausimų ir išvadų formulavimo, nurodymų laikymosi, duomenų rinkimo, grupavimo, jų stebėjimo, interpretavimo ir prognozavimo, derinimo ir klasifikavimo, sekos sudarymo, pasekmių numatymo, savęs vertinimo.



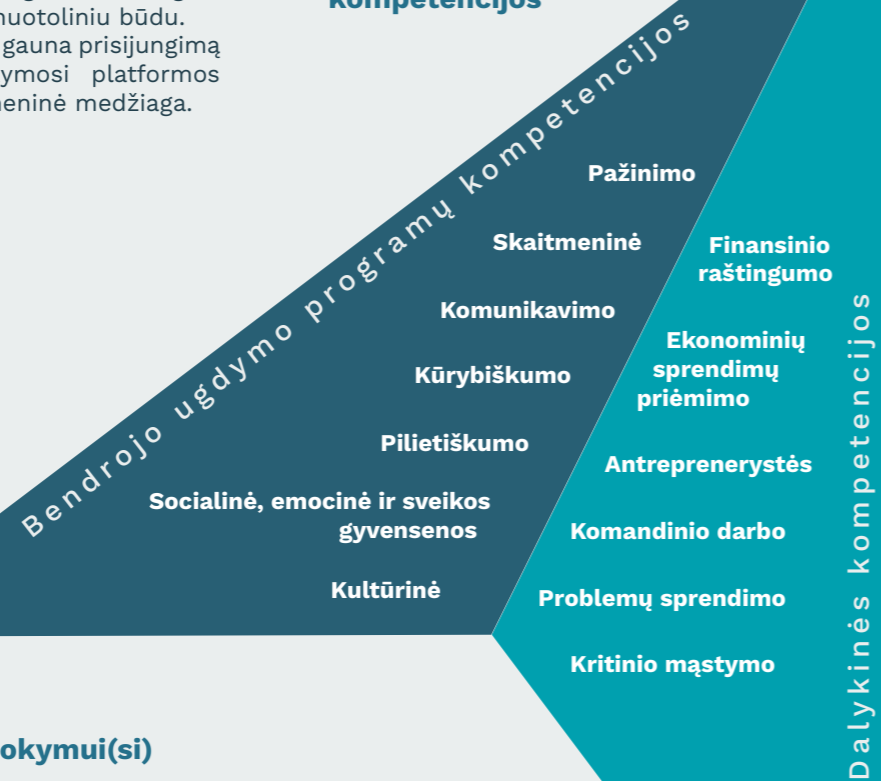
DAUGIAU NEI PINIGAI

VISUOMENINIS UGDYMAS

Nuotoliniam mokymui(si)

Sukurta galimybė naudotis visa programos „Daugiau nei pinigai“ metodine medžiaga nuotoliniu būdu. Visi mokymus pabaigę mokytojai gauna prisijungimą prie Junior Achievement mokymosi platformos (JAMP), kurioje patalpinta skaitmeninė medžiaga.

Ugdomos kompetencijos



Mišriam ir kontaktiniam mokymui(si)

Praktiniam programos veiklų įgyvendinimui parengtas išsamus ir patrauklus metodinės medžiagos komplektas visai klasei (30 mokinių).

Programoje naudojamos priemonės

1. Mokytojo vadovas
2. Mokinio dienoraštis
3. Plakatas „Uždirbk, taupyk, išleisk“
4. Plakatas „Mano sąskaita“
5. Plakatas „Uždirbk, taupyk, išleisk“
6. Bingo žaidimo kortelės
7. Verslo stalo žaidimo lenta
8. Verslo stalo žaidimo kortelės
9. Plakatas „5K verslo planas“



5

-

8

KLASĒS



VERSLUMO UGDYMO PROGRAMA

5–8 klasės

Ši verslumo ugdymo programa suteikia galimybę mokiniams žengti pirmuosius žingsnius į verslo pasaulį, įgyti antrepreneriško mąstymo įgūdžių, patirties bei sužinoti, kaip idėją paversti verslu. Tai 8 susitikimų ir papildomų užduočių ciklas, skirtas 5–8 klasių mokiniams. Programoje, pasitelkiant dizaino mąstymo (angl. *design thinking*) metodiką, mokiniai supažindinami su kūrybiniu mąstymu kaip problemų sprendimo proceso dalimi ir įgyja autentiškos verslo idėjų kūrimo bei įgyvendinimo patirties. Programa accelerator_x junior yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir UGDYMO KARJERAI modelio dalis.

Baigę mokytiis programą mokiniai turėtų:

- atpažinti savo asmeninius verslumo gebėjimus;
- rasti aktualią problemą, įsijausti į ją ir pasiūlyti sprendimo būdus;
- vystyti verslą nuo idėjos kūrimo, inovacijų paieškos, rinkos tyrimo ir produkto dizaino iki prototipo ar galutinio produkto gamybos bei pardavimų;
- pristatyti verslo idėją galimiems investuotojams.

Pirma pamoka. Verslo pradžia

Mokiniai įsivertins verslumo kompetencijas ir susipažins, ko reikia norint pradėti verslą.

Antra pamoka. Verslo idėja

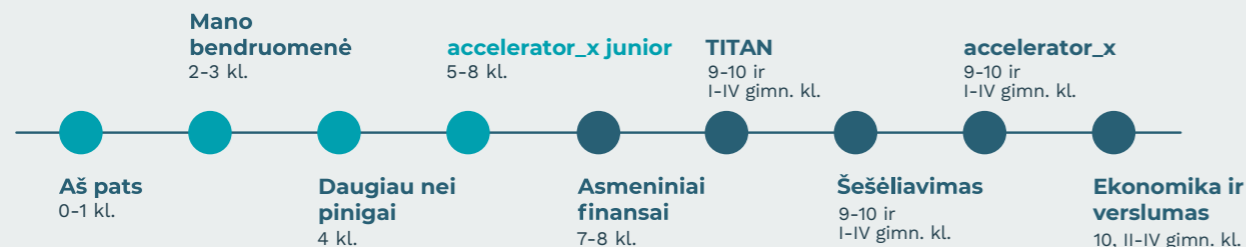
Mokiniai generuos verslo idėjas, mokysis nustatyti tikslinę rinką ir vartotojų poreikį, kurį tenkina verslininkų sukurti produktai arba paslaugos.

Trečia pamoka. Verslo idėjos analizė

Mokiniai tyrinės rinką ir analizuos savo pasirinktos verslo idėjos stiprybes, silpnybes, galimybes ir grėsmes.

Ketvirta pamoka. Dizainas ir prototipas

Mokiniai susipažins su gaminio dizaino ir prototipo kūrimo būdais bei patys sukurs savo gaminio prototipą



Penkta pamoka. Rinkos tyrinėjimas

Mokiniai supras rinkos analizės svarbą bei išmoks vertinti gautus atsiliepimus apie jų gaminius ar paslaugas. Mokiniai nagrinės skirtingų apklausų tipus ir paruoš apklausą vartotojams apie savo planuojamą verslą.

Šešta pamoka. Verslo įkūrimas

Mokiniai sužinos pagrindinius formalius etapus verslui įkurti, mokysis paruošti produkto ar paslaugos aprašą bei verslo planą.

Septinta pamoka. Verslo idėjos pristatymas

Mokiniai sužinos pagrindines verslo pristatymo struktūrines dalis. Kiekviena komanda paruoš savo verslo idėjos pristatymą.

Aštunta pamoka. Verslo finansai

Mokiniai susipažins su finansiniais procesais ir kaip tinkamai fiksuoti įmonėje vykstančias finansines operacijas.

Papildoma užduotis. Rinkodara

Mokiniai parengs savo verslo idėjos rinkodaros strategiją ir įgyvendinimo planą.

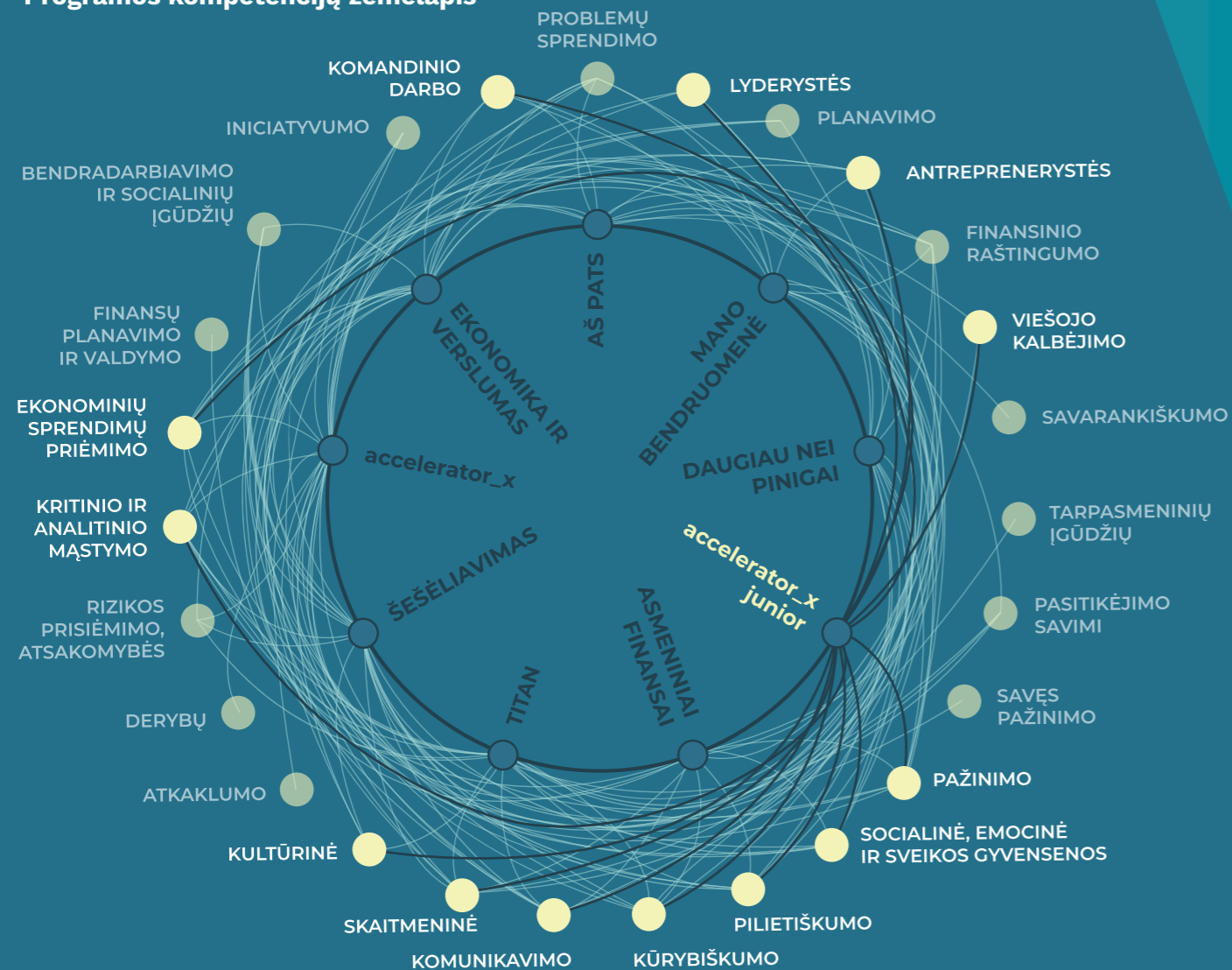
Programoje naudojamos priemonės

1. Mokytojo vadovas
2. 8 susitikimų pristatymo ir veiklų vaizdinė medžiaga (skaidrės)
3. 8 susitikimų ir marketingo užduočių pateiktys

Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:

Kūrybinio mąstymo, empatijos, duomenų rinkimo ir analizės, planavimo, verslo idėjos įgyvendinimo, pardavimų, įsivertinimo, užduočių ir rizikų valdymo, pasitikėjimo savo galia veikti.

Programos kompetencijų žemėlapis



Nuotoliniam mokymui(si)

Sukurta galimybė naudotis visa programos „accelerator_x junior“ metodine medžiaga nuotoliniu būdu.

Visi mokymus pabaigę mokytojai gauna prisijungimą prie Junior Achievement mokymosi platformos (JAMP), kurioje patalpinta skaitmeninė medžiaga.

Mišriam ir kontaktiniam mokymui(si)

Praktiniam programos veiklų įgyvendinimui klasėje naudojamos metodinės priemonės, esančios Junior Achievement mokymosi platformoje (JAMP). Interaktyvias priemones galima pateikti naudojant kompiuterį ir projektorius. Užduotis mokiniai gali atlikti kompiuteriu, planšete arba atspausdintuose lapuose.

ASMENINIAI FINANSAI



FINANSINIO RAŠTINGUMO UGDYMO PROGRAMA

7-8 klasės

Tai 8 pamokų ir papildomų užduočių ciklas, skirtas 7-8 klasių mokinių finansinio raštingumo ugdymui. Mokiniai per praktines veiklas supras, kas sieja šiandieninius finansinius sprendimus ir finansinę laisvę ateityje. Kad užsitikrintų gerą finansinę padėtį ateityje, mokiniai išmoks pinigų valdymo strategijų, analizuos temas apie darbą ir gaunamas pajamas, asmeninio biudžeto sudarymą, taupymą, kreditą ir paskolą, vartotojų apsaugą, protingą apsipirkimą, rizikos valdymą ir investavimą. Baigę programą mokiniai gebės paaiškinti, kaip asmeniniai finansai susiję su gyvenimo kokybe, ir supras, kodėl jų finansiniai pasirinkimai lemia, ar jiems pavyks pasiekti tai, ko jiems reikia ir ko jie nori ateityje. Programa atitinka matematikos bendrosios ugdymo programos finansinio raštingumo temas.

Programa „Asmeniniai finansai“ yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir UGDYMO KARJERA modelio dalis.

Baigę mokytis programą mokiniai turėtų:

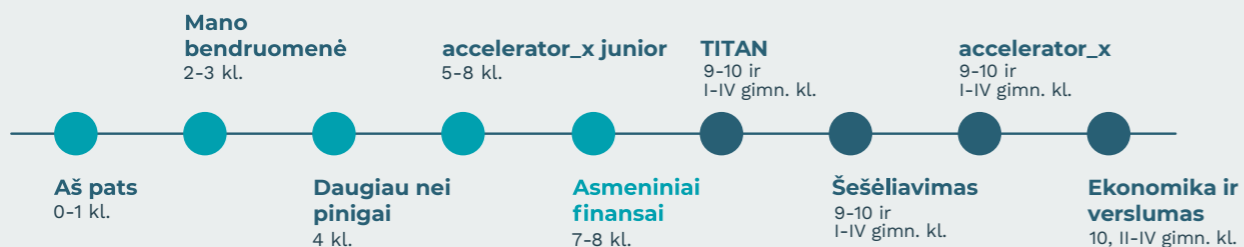
- analizuoti ir suprasti kasdinių finansų valdymo žingsnius: nuo pajamų ir išlaidų iki biudžeto sudarymo ir taupymo;
- gebėti įvertinti kredito privalumus ir trūkumus bei protingo ir prasto kredito panaudojimo rezultatus;
- suprasti rizikos valdymo svarbą asmeninių finansų valdyme, žinoti pagrindinius draudimo įrankius;
- žinoti investavimo pradmenis ir gebėti įvertinti investicijas pagal rizikingumą ir pajamingumą.

Pirma pamoka. Darbas ir gaunamos pajamos

Mokiniai analizuos ryšį tarp uždarbio ir asmeninių finansų, įvertindami pasirinktos profesijos, išsilavinimo ir karjeros galimybių poveikį ateities asmeniniams finansams.

Antra pamoka. Biudžeto sudarymas

Mokiniai susipažins su biudžeto sudarymo svarba ir mokysis planuoti subalansuotą biudžetą.



Trečia pamoka. Taupymas

Mokiniai analizuos taupymo svarbą asmeniniams finansams ir įvertins taupymo plano būtinybę įvairiais gyvenimo etapais.

Ketvirta pamoka. Kreditas ir paskola

Mokiniai susipažins su kredito privalumais ir trūkumais bei gebės įvertinti protingo ir prasto kredito panaudojimo rezultatus. Dirbdami komandose atliks skolintojų vaidmenį, įvertins riziką priimant sprendimus dėl kredito suteikimo.

Penkta pamoka. Vartotojų apsauga

Mokiniai susipažins su veiksniais, galinčiais kelti grėsmę jų finansams, ir sužinos, kaip jie gali apsisaugoti nuolat vertindami savo, kaip vartotojo, atliekamus sprendimus.

Šešta pamoka. Protingas apsipirkimas

Mokiniai mokysis priimti pagrįstus pirkimo sprendimus, padedančius padidinti savo perkamąją galią.

Septinta pamoka. Rizikos valdymas

Mokiniai susipažins su rizikomis, kurios gali sukelti finansinių nuostolių, ir mokysis pritaikyti skirtingas rizikų valdymo strategijas.

Aštunta pamoka. Investavimas

Mokiniai susipažins su investavimo pradmenimis ir dirbdami grupėse mokysis įvertinti investicijas pagal rizikingumą ir pajamingumą.

Programoje naudojamos priemonės

1. Mokytojo vadovas
2. 8 susitikimų pristatymo ir veiklų vaizdinė medžiaga (skaidrės)
3. 8 susitikimų užduočių pateiktys

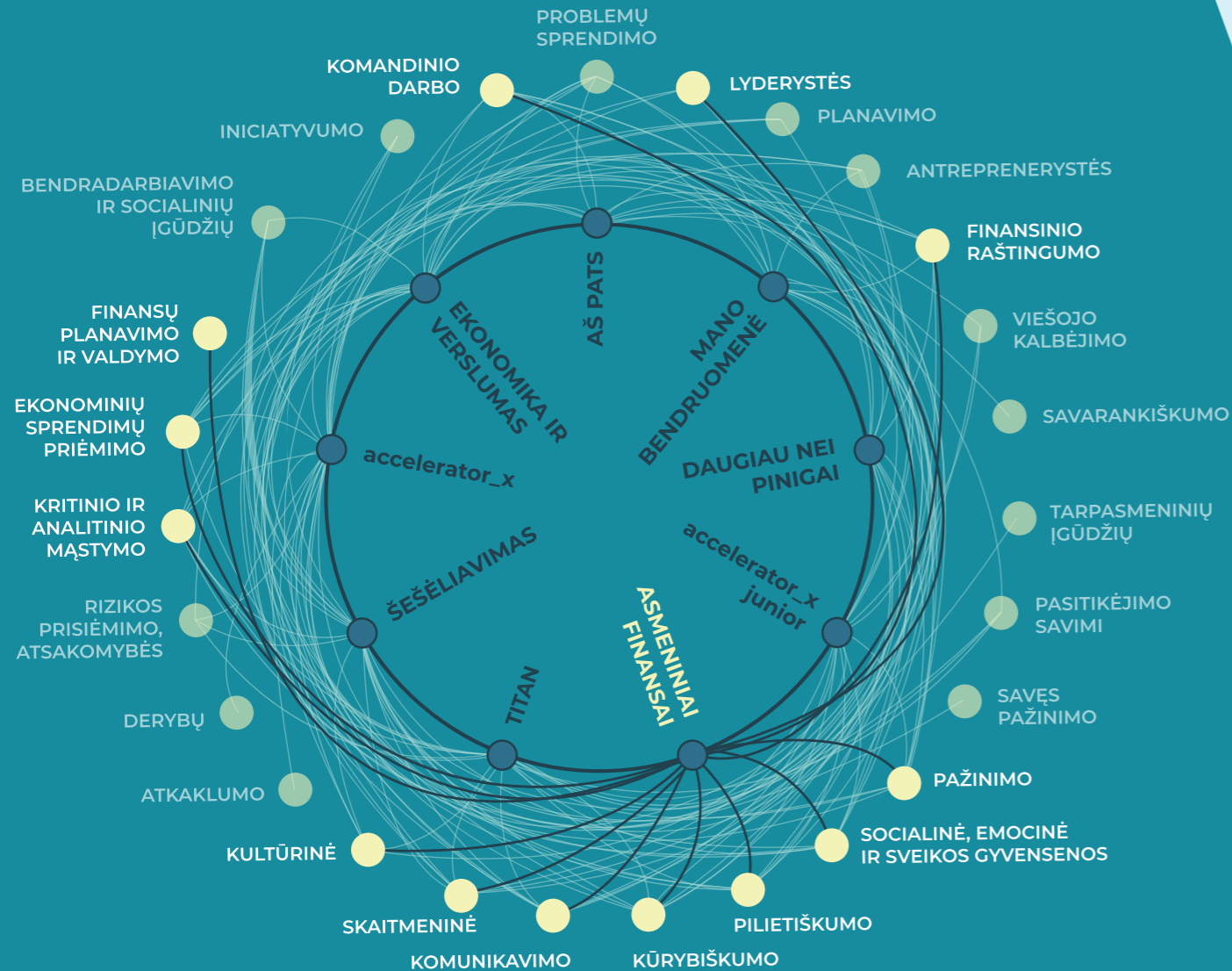
Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:

Duomenų rinkimo, grupavimo ir jų stebėjimo, interpretavimo ir prognozavimo, derinimo ir klasifikavimo, planavimo, prioritetų nustatymo, pasekmių nustatymo, tvaraus vartojimo, savęs vertinimo.

ASMENINIAI FINANSAI

MATEMATIKA

Programos kompetencijų žemėlapis



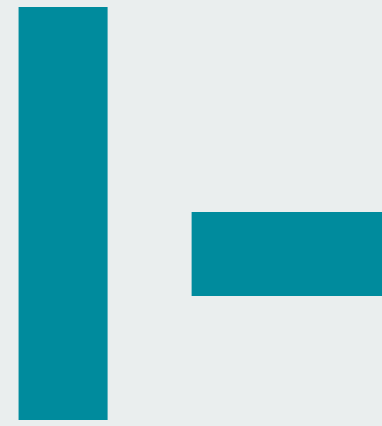
Nuotoliniam mokymui(si)

Sukurta galimybė naudotis visa programos „Asmeniniai finansai“ metodine medžiaga nuotoliniu būdu.

Visi mokymus pabaigę mokytojai gauna prisijungimą prie Junior Achievement mokymosi platformos (JAMP), kurioje patalpinta skaitmeninė medžiaga.

Mišriam ir kontaktiniam mokymui(si)

Praktiniam programos veiklų įgyvendinimui klasėje naudojamos metodinės priemonės, esančios Junior Achievement mokymosi platformoje (JAMP). Interaktyvias priemones galima pateikti naudojant kompiuterį ir projektorius. Užduotis mokiniai gali atlikti kompiuteriu, planšete arba atspausdintuose lapuose.



**GIMNAZIJOS
KLASĒS
(9-10 KL.)**



VERSLŲ MODELIAVIMO PROGRAMA 9–10 ir I–IV gimnazijos klasės

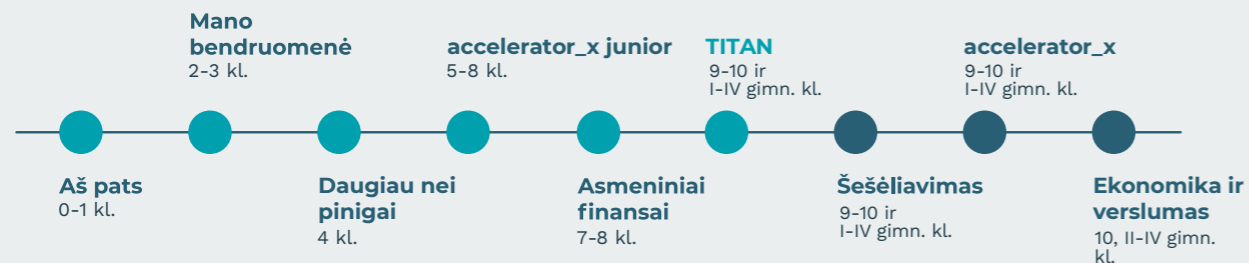
LJA interaktyvi verslo modeliavimo programa TITAN supažindina mokinius su svarbiausiomis ekonomikos temomis ir vadybos sprendimais. Mokiniai tampa verslo įmonių vadovais ir naudodamiesi skaitmenine platforma konkuruoja priimdami verslo sprendimus, rinkdamiesi alternatyvas, analizuodami priimtų sprendimų rezultatus ir kurdami tolesnes verslo valdymo strategijas.

Dirbdami komandose (arba savarankiškai) jie priima finansinius sprendimus dėl gamybos, rinkodaros, mokslinių tyrimų ir plėtros bei savo valdomos įmonės socialinės atsakomybės. Mokiniai gali matyti, kaip kiekvienas jų pasirinkimas organizacijoje yra susijęs su jos sėkme ateityje.

Programa TITAN yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir ugdymo karjerai modelio dalis.

Baigę mokytis programą mokiniai turėtų:

- analizuoti ir vertinti su gamyba ir pardavimais susijusius verslo rodiklius;
- išmanyti rinkodaros komplekso elementus ir sudaryti rinkodaros planą;
- skirtingose verslo situacijose taikyti skirtingus rinkodaros sprendimus;
- nagrinėti ekonominius veiksnius ir vertinti jų įtaką įmonės veiklos rezultatams;
- analizuoti ir vertinti investavimo į mokslinius tyrimus bei inovacijas naudą verslui;
- suprasti verslo socialinės atsakomybės naudą suinteresuotoms šalims.



Pirma pamoka. Kaip žaisti TITAN?

Šioje pamokoje mokiniai žingsnis po žingsnio susipažįsta su TITAN simuliacija, išsiaiškina pagrindines simuliacijoje vartojamas sąvokas.

Antra pamoka. Gamyba

Šioje pamokoje nagrinėjamos su gamyba susijusios TITAN simuliacijos funkcijos ir su gamyba susiję verslo sprendimai. Mokiniai nagrinėja kaštus, kainas, pelną ir kitus rodiklius.

Trečia pamoka. Moksliniai tyrimai ir plėtra

Per šią pamoką mokiniai susipažįsta su moksliniais tyrimais ir išsamiai nagrinėja daugelyje įmonių ypač svarbaus tyrimų ir plėtros skyriaus veiklą. Mokiniai analizuoja ir vertina investavimo į mokslinius tyrimus ir plėtrą privalumus ir trūkumus, tyrinėja mokslinių tyrimų, inovacijų ir plėtros strategijas.

Ketvirta pamoka. Rinkodara

Ši pamoka skirta susipažinti su rinkodara. Mokiniai aiškinasi, kaip nuo tam tikrų produkto savybių pasirinkimo priklauso rinkodaros sprendimai ir reklama bei kaip tai susiję su įmonės siekiu didinti rinkos dalį ir augti. Jie analizuoja rinkodaros komplekso elementus ir patys rengia rinkodaros planą.

Ugdymo aplinkos

TITAN programa pritaikyta mokytis ir klasėje, kontaktiniu, ir nuotoliniu būdu. Mokiniai gali mokytis padedami mokytojo arba visiškai savarankiškai, naudodamiesi tam skirta medžiaga. TITAN programoje mokytojai ir verslo savanoriai gali sėkmingai derinti tradicinius mokymo būdus klasėje su mokymu virtualioje erdvėje, naudodami kompiuterinę verslo simuliaciją.



Penkta pamoka. Ekonominiai veiksniai

Per šią pamoką nagrinėjami ekonominiai veiksniai, galintys turėti įtakos įmonės, pramonės ar visos šalies ekonomikos rezultatams. Mokiniai tyrinėja veiksnius, turinčius įtakos verslui TITAN simuliacijoje, kad pasiruoštų taikyti alternatyvias verslo valdymo strategijas.

Šešta pamoka. Įmonių socialinė atsakomybė

Per šią pamoką didžiausias dėmesys skiriamas įmonių socialinei atsakomybei. Socialiai atsakingo verslo kūrimas ir valdymas teikia didelę naudą visuomenei, tačiau susiduria ir su tam tikrais iššūkiais. Analizuodami konkretų atvejį, mokiniai aiškinasi, kaip investicijos į socialinę verslo atsakomybę gali turėti įtakos verslui ir kitoms suinteresuotosioms šalims.

TITAN verslumo čempionatas

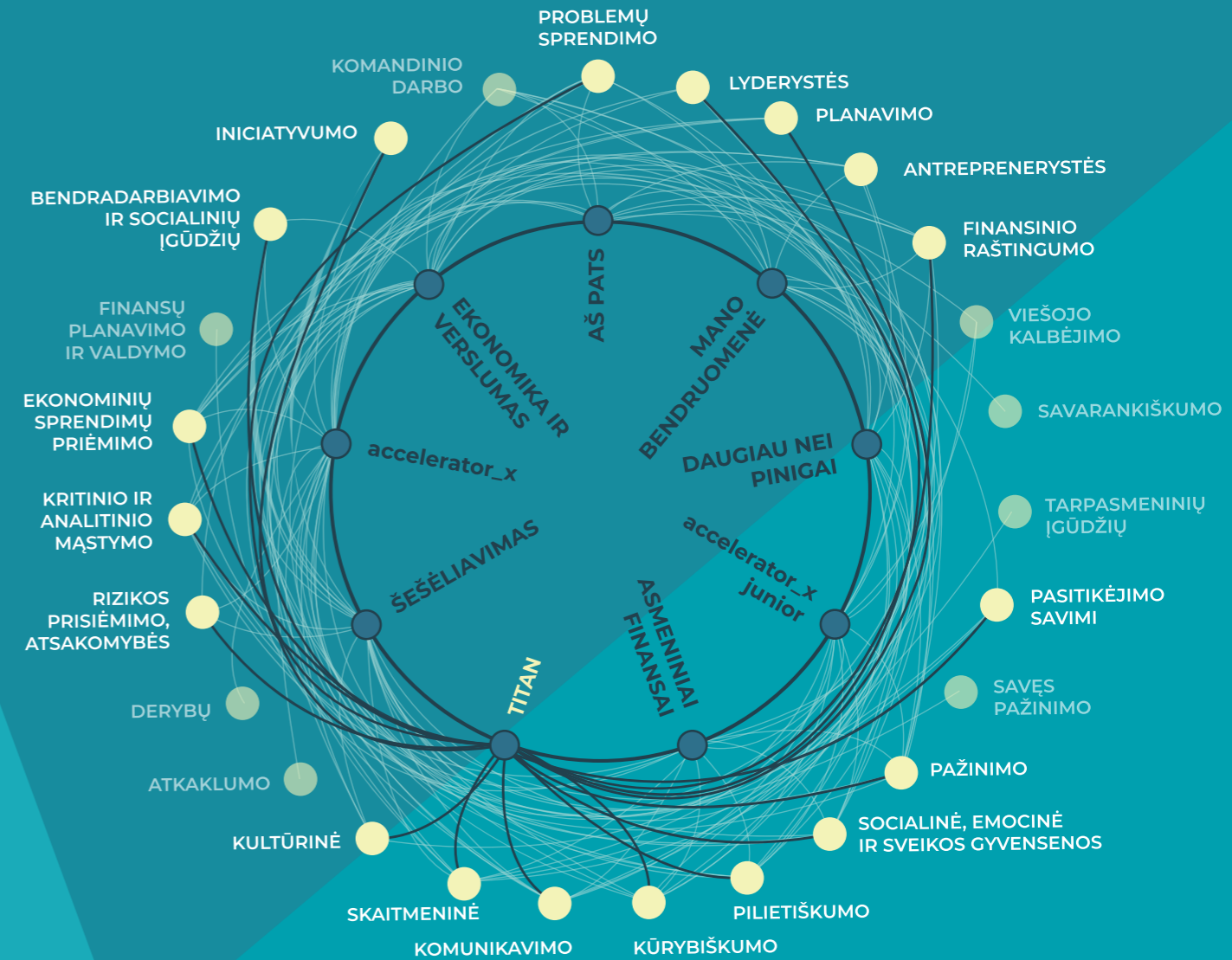
Čempionate mokiniai varžosi dėl geriausiai virtualią verslo įmonę valdančios komandos titulo! Mokiniai turi praktiškai pritaikyti įgytas žinias, įgūdžius ir kompetencijas

Septinta pamoka. Kasdienės verslo operacijos

Tam, kad mokiniai lengviau suprastų, kaip veikia verslo įmonės, kaip jose priimami įvairūs sprendimai, pamokoje dalyvaujantis savanoris verslo konsultantas dalinasi asmenine profesine patirtimi, susijusia su jo įmone, pareigomis ir priimamais verslo sprendimais.



Titan programos kompetencijų žemėlapis



Šešėliavimas

EKONOMIKA IR
VERSLUMAS

UGDYMO KARJERAI PROGRAMA

9–10 ir I–IV gimnazijos klasės

LJA mokymo programa „Šešėliavimas“ – tai ugdymo karjerai programa, skirta bendrojo ugdymo mokykloms. Šioje programoje dalyvaujantys mokiniai, pasitelkiant socialinius ryšius su vietos bendruomene – verslo įmonėmis, valstybės įstaigomis, nevyriausybinėmis organizacijomis ir jų darbuotojais, susipažįsta su karjeros planavimo procesu. „Šešėliavimo“ programa padeda mokiniams geriau pažinti save, susipažinti su skirtingomis profesijomis bei sėkmingai siekti savo profesinių tikslų.

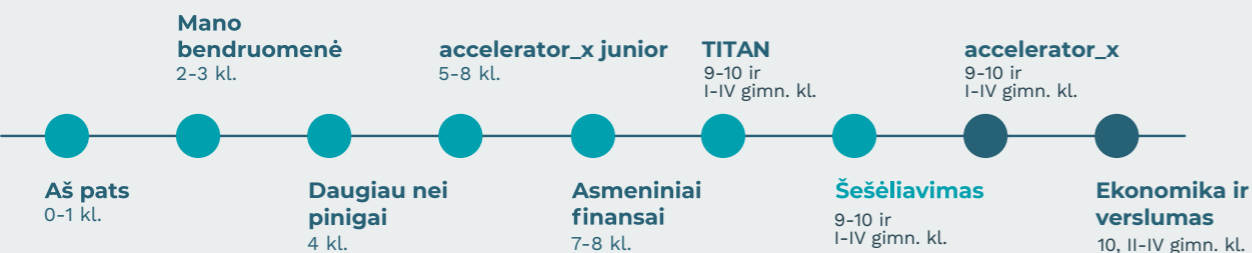
„Šešėliavimo“ programa veikia pasitelkus skaitmeninę „Šešėliavimo“ platformą (seseliavimas.lt), kuri padeda mokiniams daugiau sužinoti apie įvairias profesijas bei pasirinkti poziciją, kurioje mokinytis norėtų „šešėliauti“. Įmonių, įstaigų ar organizacijų atstovai „Šešėliavimo“ platformoje suveda visą informaciją apie jų organizacijoje esamas atviras „šešėliavimo“ pozicijas, o mokiniai platformoje į jas aplikuoja. Platformoje taip pat yra pateikiamas visas sėkmingam programos įgyvendinimui reikalingas turinys – teorinė medžiaga bei praktinės užduotys. Programa „Šešėliavimas“ yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir ugdymo karjerai modelio dalis.

Baigę mokytiis programą mokiniai turėtų:

- pasirinkti jiems (pa)tinkančias profesijas bei įsivertinti gebėjimus, reikalingus norint dirbti konkrečioje pozicijoje;
- užmegzti ryšius, parengti gyvenimo aprašymą, susikurti internetinį profilį.

Ugdymo aplinkos

„Šešėliavimo“ programa gali būti įgyvendinama kontaktiniu arba nuotoliniu būdu, naudojantis skaitmenine programos platforma, kurioje yra visa programos mokomoji ir metodinė medžiaga (mokytojui, karjeros specialistui, įmonių, įstaigų, organizacijų atstovams). Vizitus į įmones rekomenduojama organizuoti kontaktiniu būdu. Užsiėmimų metu galima taikyti mišriojo mokymo metodą, kuriame efektyviai derinami tradiciniai mokymo klasėse ir inovatyvūs skaitmeniniai ugdymo būdai.



„Šešėliavimo“ programoje naudojamas mišrus mokymosi modelis, susidedantis iš keturių dalių. Įvadiniai užsiėmimai ir baigiamasis užsiėmimas yra įgyvendinami klasėse, „šešėliavimo“ vizitas (ne mažiau kaip 3 val. arba 4 ak. val.) vyksta įmonėje, įstaigoje ar organizacijoje. Programoje numatyta nemažai savarankiško darbo užduočių. Programą galima įgyvendinti ir virtualiu būdu. Užsiėmimus klasėse veda mokytojas arba karjeros specialistas ar kitas programą mokykloje įgyvendinantis mokytojas. Metodinėje medžiagoje mokytojams (ugdymo karjerai specialistams) pateikiamos kiekvienam užsiėmimui rekomenduojamos veiklos.

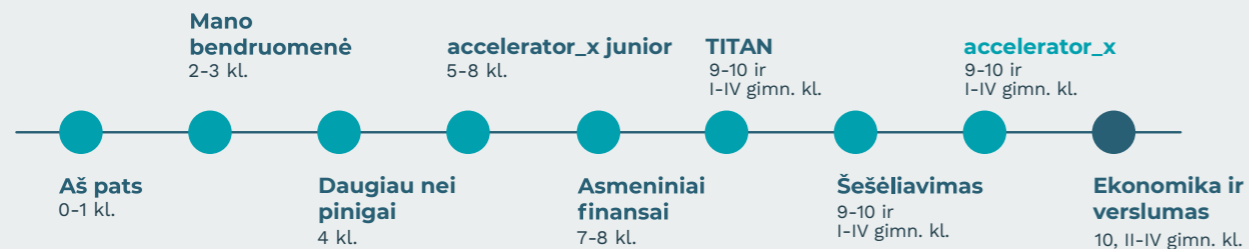
PRAKTINIO VERSLUMO UGDYMO PROGRAMA

9–10 ir I–IV gimnazijos klasės

„accelerator_x“ programa suteikia galimybę mokiniams įkurti mokomąją mokinių bendrovę – savo įmonę, startuolį. Spręsdami technologines, socialines, aplinkosaugines problemas ar kitaip tenkindami vartotojų poreikius mokiniai turi galimybę ugdytis antreprenerystės kompetenciją. Mokydamiesi pagal praktinę „accelerator_x“ programą mokiniai patys kuria ir valdo savo verslą: konceptualizuoja verslo idėją, valdo įmonės finansus, dirba komandose ir priima svarbius verslo sprendimus, mokosi bendrauti ir bendradarbiauti, ugdo komunikacijos, verslumo ir lyderystės kompetencijas. Verslo mentoriai lydi mokomąsias mokinių bendroves visą įmonės gyvavimo laikotarpį, dalinasi savo žiniomis ir patirtimi su mokinių įkurtais verslais. Programa accelerator_x yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir ugdymo karjerai modelio dalis.

Baigę mokyti programą mokiniai turėtų:

- generuoti verslo idėjas pagal dizainu grįsto mąstymo (angl. *design thinking*) metodologiją ir kitus metodus;
- formuoti verslo idėjos įgyvendinimo komandą, parengti komandos struktūrą, pažinti komandinio darbo ypatumus;
- įkurti mokomąją mokinių bendrovę, ją valdyti, vystyti tiekimo grandinės, gamybos, rinkodaros ir pardavimo procesus;
- parengti finansų ir veiklos ataskaitas.



Programoje ugdomi gebėjimai:

- planavimo;
- įmonės finansų valdymo;
- duomenų analizės;
- interpretavimo ir prognozavimo;
- idėjų įgyvendinimo;
- pardavimų;
- įsivertinimo;
- informacijos apibendrinimo ir vertinimo;
- rizikų valdymo.

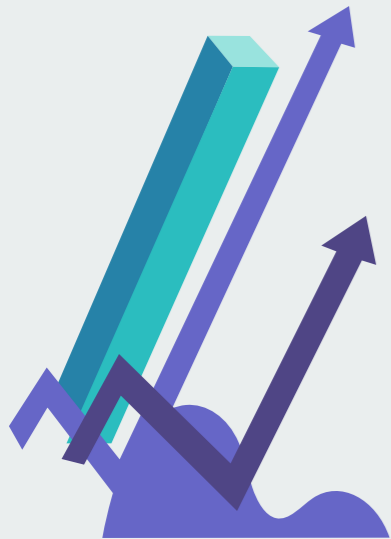
„accelerator_x“ programa gali būti įgyvendinama per pamokas formaliajame ugdyme arba neformaliajame ugdyme ir gali tęstis vieną pusmetį arba visus mokslo metus. Metodinėje medžiagoje mokytojams ir medžiagoje verslo konsultantams pateikiamos rekomenduojamos veiklos kiekvienam užsiėmimui.



VERSLUMO ĮGŪDŽIŲ PASAS

Verzlumo įgūdžių pasas (angl. *Entrepreneurial Skills Pass*) – tai sertifikatas, įrodantis 15–19 metų amžiaus moksleivio kompetencijas, įgytas Lietuvos Junior Achievement „accelerator_x“ programoje, mokomųjų mokinių bendrovių kūrimo ir jų veiklos vykdymo metu.

Verzlumo įgūdžių pasas (VĮP) atspindi kompetencijų lygį, reikalingą norint kurti savo verslą ir sėkmingai įsilieti į darbo rinką.



VĮP nauda mokiniams

- Papildomi balai stojant į Lietuvos aukštąsias mokyklas.
- Tarptautinės praktikos galimybės.
- Įgytų žinių ir patirties patvirtinimas.

Kas gali gauti VĮP?

9–10 ir I–IV gimn. kl. moksleiviai, dalyvavę „accelerator_x“ programoje ir sėkmingai išlaikę egzaminą.

Praktinė verzlumo patirtis

Dalyvaudami „accelerator_x“ programoje, mokiniai įgyja praktinės verzlumo patirties įgyvendindami verslą nuo idėjos iki realios veiklos.

Žinių ir įgūdžių sertifikavimas

Prieš uždarydami bendrovę, mokiniai laiko egzaminą, kuris patvirtina įgytas mokinių verslo, ekonomines ir finansines žinias bei įgūdžius.

Kompetencijų įsivertinimas

„accelerator_x“ programos pabaigoje mokiniai įsivertina bendrovės veiklą įgyvendinimo metu tobulintų kompetencijų progresą.



EKONOMIKA IR VERSLUMAS



EKONOMIKOS IR VERSLUMO UGDYMO PROGRAMA

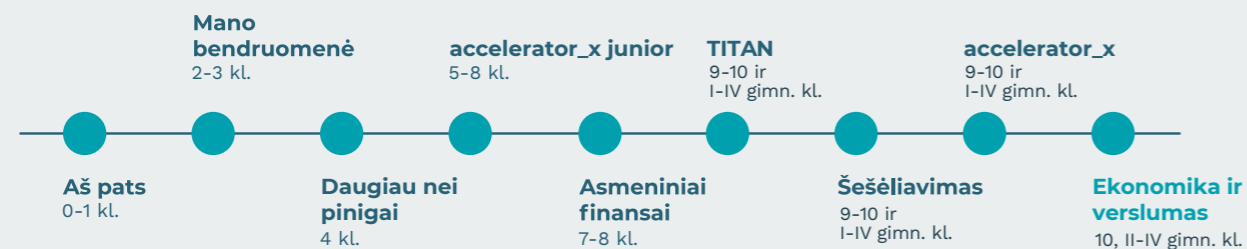
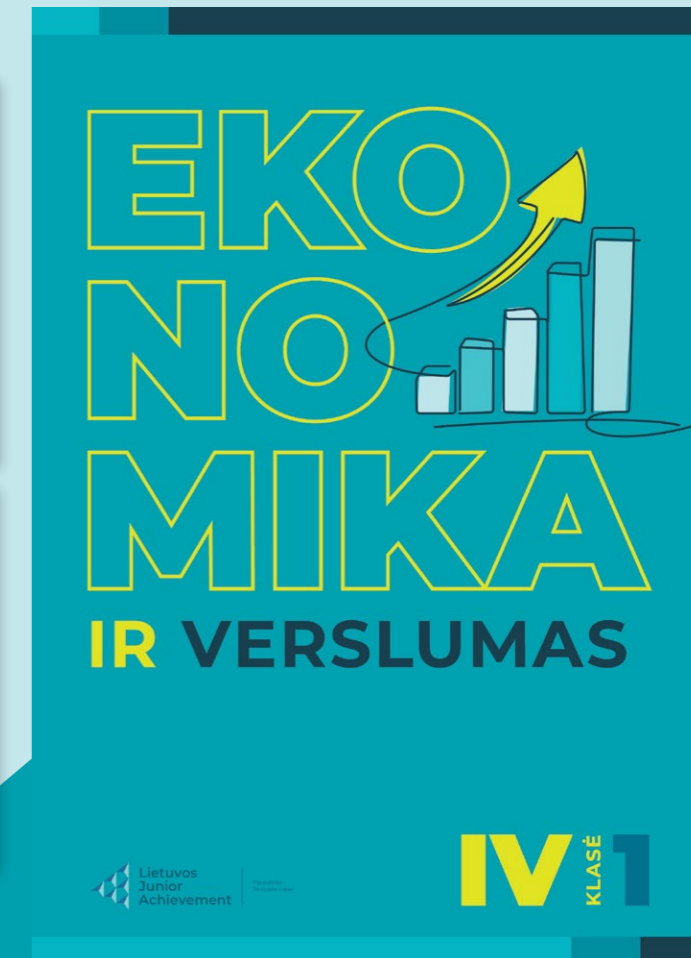
III-IV gimnazijos klasės

LJA ekonomikos ir verslumo programa, parengta vadovaujantis atnaujinta vidurinio ugdymo „Ekonomikos ir verslumo“ bendrąja programa, supažindina III-IV gimnazijos klasių mokinius su pagrindiniais ekonomikos ir verslo principais. „Ekonomikos ir verslumo“ mokomoji medžiaga pritaikyta mokiniams, turintiems skirtingus mokymosi stilius ir poreikius. Programa įgyvendinama formaliajame ugdyme III ir IV gimnazijos klasėse, programos turiniui skiriant 3 pamokas per savaitę. Rekomenduojama III gimnazijos klasėje dvi pamokas per savaitę skirti orientavimosi rinkoje ir asmeninių finansų temoms, o vieną pamoką per savaitę – praktiniam verslumo ugdymui.

„Ekonomikos ir verslumo“ programa 10, II-IV gimn. kl. yra LJA progresinio ekonominio, finansinio raštingumo, antreprenerystės ir ugdymo karjerai modelio dalis.

Baigę mokytiis programą mokiniai turėtų:

- taikyti ekonominį mąstymą ir įgūdžius kasdieniniame gyvenime;
- analizuoti ir kritiškai vertinti ekonominius procesus;
- racionaliai planuoti ir naudoti ribotus išteklius;
- išmanyti apie asmeninius finansus, finansines galimybes bei riziką;
- kritiškai vertinti finansines paslaugas ir jas rinkdamiesi pagrįsti savo sprendimus;
- taikyti įgytus antreprenerystės, bendravimo, bendradarbiavimo, derybų, lyderystės ir kitus verslumo įgūdžius;
- drąsiai įgyvendinti savo verslo idėjas, analizuoti veiklos rezultatus bei prisiimti atsakomybę už savo sprendimus.



Programoje ugdomos kompetencijos ir bendrieji gebėjimai:
planavimo, įmonės finansų valdymo, duomenų analizės, interpretavimo ir sprendimų priėmimo.

EKONOMIKA IR VERSLUMAS

Pirma III gimnazijos klasės vadovėlio dalis

Pirmoje vadovėlio dalyje nagrinėjamos ekonomikos temos, susijusios su orientavimusi rinkoje: alternatyvieji kaštai ir jų vertinimo būtinybė, paklausa, pasiūla, rinkos kaina, mokesčių bei subsidijų poveikis paklausai ir pasiūlai, rinkos struktūros tipai ir kt.

Antra III gimnazijos klasės vadovėlio dalis

Šioje vadovėlio dalyje nagrinėjamos asmeninių finansų ir verslo kūrimo bei vystymo temos. Antrepreneriškumo kompetenciją mokiniai galės ugdyti praktiškai įgyvendindami pasirinktą verslo idėją: susipažins su verslo formomis, įmonės valdymo struktūra ir organizacijos kultūros elementais, gilinsis į verslo etiką, galės drąsiai kurti ir įgyvendinti socialines ir technologines inovacijas, sužinos apie verslo planą ir skirtingus verslo modelius, verslo finansavimo šaltinius, apskaitą ir daugelį kitų versle reikalingų dalykų.

Pirma IV gimnazijos klasės vadovėlio dalis

Šioje vadovėlio dalyje didžiausias dėmesys skiriamas valstybės ekonominės politikos supratimui, pagrindinių ekonominių rodiklių nagrinėjimui bei vertinimui. Analizuojamos pagrindinės makroekonomikos temos: valstybės biudžetas, mokesčiai, bendrasis vidaus produktas, infliacija ir jos priežastys, darbo rinka, nedarbo pasekmės ir kt. Daug dėmesio skiriama tvarumui, žaliajai ir žiedinei ekonomikai.

Antra IV gimnazijos klasės vadovėlio dalis

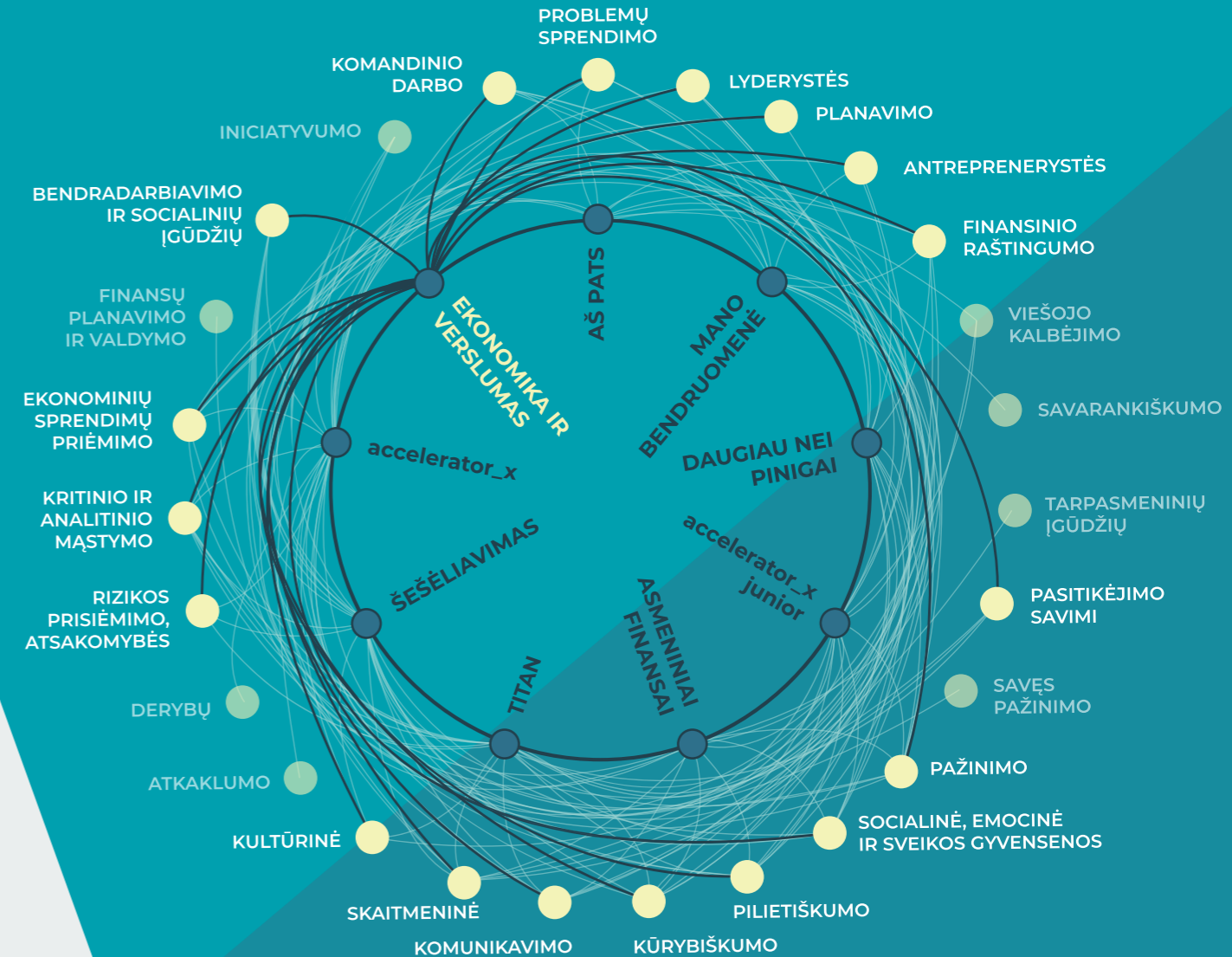
Antroje vadovėlio dalyje nagrinėjami globalūs ekonominiai procesai, analizuojama tarptautinės prekybos nauda ir ribojimai, valiutų kursai, mokėjimų balansas. Susipažįstama su tarptautinėmis ekonominėmis institucijomis, ekonomine integracija, nagrinėjami darbo jėgos migracijos klausimai, analizuojami tvaraus ekonomikos augimo aspektai.

Ugdymo metodai

Mokiniai ir mokytojai gali naudotis virtualia mokymo(si) platforma (JAMP), kurioje yra „Ekonomikos ir verslumo“ programos mokomoji ir metodinė medžiaga.

Pamokose galima efektyviai derinti tradicinius mokymo klasėje ir inovatyvius skaitmeninius ugdymo būdus.

Ekonomikos ir verslumo programos kompetencijų žemėlapis



LIETUVOS JUNIOR ACHIEVEMENT PROGRAMŲ POVEIKIS IR JO MATAVIMAS



Europos
„Junior Achievement“
atliko JA verslumo ir mokomųjų
mokinių bendrovių programų
poveikio ir rezultatų vertinimą



1

Išaugusios antreprenerystės kompetencijos

Europos „Junior Achievement“ atlikta analizė ir įvertinimas parodė, kad 90% jaunuolių, dalyvaujančių JA programose, nurodė bent vienos su verslumu susijusios kompetencijos augimą. Vidutiniškai mokiniai programų metu patobulina tris kompetencijas - kūrybiškumo, pasitikėjimo savimi ir problemų sprendimo.

JA vykdomos programos siekia užtikrinti, kad jaunuolių įgyjamos kompetencijos ir gebėjimai atitiktų jų pačių poreikius, suteiktų galimybę jiems įsitraukti ir kontroliuoti asmenines verslumo patirtis mokymosi procese.

2

Aukštesni mokymosi rezultatai

Pagrindinis JA programų tikslas yra ugdyti mokinių antreprenerystės kompetenciją, suteikiant galimybę praktiškai išbandyti verslo veikimo procesus. Vertinimas rodo, kad programa turi įtakos bendrajam mokinių ugdymui ir teigiamiems rezultatams kitose ugdymo srityse: matematikos, informacinių technologijų pamokose. Ugdomi ir komunikacijos, viešojo kalbėjimo gebėjimai.



3

Pozityvus požiūris

Dalyvavimas antreprenerystės ugdymo programose skatina mokinių motyvaciją mokytis, daugiau mokinių supranta kitų mokomųjų dalykų naudą.

Siekiant sujungti praktinius ir į mokinių poreikius orientuotus mokymo metodus, JA programos suteikia reikalingus įrankius mokinių savarankiškam mokymuisi bei galimybes pritaikyti teorines žinias praktikoje, dominančioje srityje. Mokiniai tampa atsakingi už savo mokomuosius verslus, įgyja daugiau savarankiškumo, stiprėja jų motyvacija mokytis.

5

Išaugusios verslumo ambicijos

Mokinių kuriamų mokomųjų bendrovių procesas turi įtakos jaunuolių suvokimui apie verslą ir savarankiškai vykdomą veiklą rinkoje. Vertinimas rodo, kad pasibaigus JA verslumo programoms, mokiniai būna įgiję rinkoje reikalingų žinių, susijusių su verslo kūrimu. Tai suteikia pasitikėjimo savimi išmėginti savo jėgas realiame gyvenime. Mokiniai, dalyvaujantys JA programose, dažniau svarsto apie savarankiškos veiklos ar karjeros verslo srityje galimybes.

Taip pat rezultatai rodo, kad individualia veikla (verslo kūrimu) programos eigoje labiau pradeda domėtis merginos nei vaikinai.

4

Aiškesni karjeros tikslai

Tiesioginė darbo patirtis ir bendravimas su verslo savanoriais leidžia jaunuoliams pažinti galimus karjeros kelius.

JA programos suteikia jaunuoliams galimybę tyrinėti ir praktikuoti skirtingose srityse kuriant mokomąsias bendroves, o tai skatina patiemis atrasti ir atpažinti asmenines stiprybes ir silpnybes. Savarankiškumas ir atsakomybės prisiėmimas augina pasitikėjimą savimi bei savo karjeros pasirinkimais. Bendravimas ir bendra veikla su verslo savanoriais leidžia mokiniams susipažinti su skirtingų industrijų veikla iš vidaus, taip praplečiant galimas karjeros perspektyvas.

6

Poveikis visuomenei

Ilgalaikis alumnų tinklo tyrimas įvairiose šalyse parodė teigiamą JA įgyvendinamų programų poveikį dalyvių įsidarbinimo ir karjeros galimybėms, ekonominiam augimui bei darbo vietų kūrimui. Išorinis vertinimas, vykdytas Švedijoje, parodė, kad programų alumnai sugeba rasti darbo vietą vidutiniškai per 4 mėnesius po mokyklos baigimo. Kontrolinės grupės abiturientai, nedalyvavę JA programose, vidutiniškai darbą rasdavo per 11 mėnesių. Atskiras tyrimas Norvegijoje taip pat parodė, kad vidutiniškai JA alumnai gauna 12% aukštesnę vidutinį atlyginimą ir turi 44% didesnę tikimybę užimti vadovaujančias pozicijas.

Dalyvavimas JA programose taip pat rodo išaugusią privataus verslo kūrimo tikimybę ilgalaikėje perspektyvoje.



PROGRAMŲ ĮGYVENDINIMAS

2

Kas gali tapti sertifikuotu mokytoju?

Bet kurio dalyko mokytojas, dirbantis bendrojo ugdymo mokykloje.

1

Kaip įgyvendinti programas?

Visos Lietuvos Junior Achievement programos įgyvendinamos mokyklose organizacijos sertifikuotų mokytojų, kurie yra pabaigę kiekvienos programos parengiamuosius mokymus.



3

Kada vyksta programų mokytojų parengiamieji mokymai?

Mokytojų rengimas vyksta kiekvienų metų birželio ir rugpjūčio pabaigoje. Esant poreikiui regione, savivaldybėje ar mokykloje, mokymai gali būti organizuojami ir mokslo metų eigoje.



4

Kur kreiptis dėl mokymų?

Norintys dalyvauti mokymuose mokytojai gali kreiptis el. paštu info@lja.lt. Laiške nurodykite pageidaujamos programos pavadinimą, kontaktinius duomenis, ugdymo įstaigą.



5

Ar baigus mokymus galima dirbti ekonomikos ir verslumo mokytoju?

Lietuvos Junior Achievement rengia 40 val. mokymų programą su visomis integruotomis 9-10 (I-II) III-IV kl. („Ekonomika ir verslumas“, TITAN, „accelerator_x“) programomis pagal nustatytus kvalifikacinius reikalavimus. Po šių mokymų mokytojai įgyja teisę mokyti ekonomikos ir verslumo mokyklose.



6

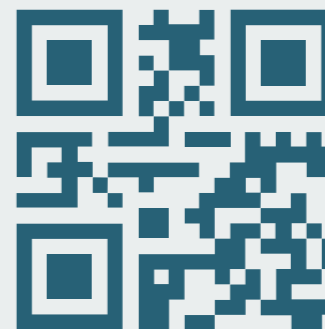
Kaip įgyvendinamos programos?

0–8 klasių programos integruojamos į dalykų formaliojo ugdymo pamokas, neformaliojo švietimo užsiėmimus pagal nustatytus Bendrojo ugdymo programų reikalavimus. 9-10, I-IV gimn. kl. programos įgyvendinamos ekonomikos ir verslumo, technologijų ir kitų pamokų metu, neformaliojo švietimo užsiėmimuose.

**POVEIKIO
INVESTUOTOJAI IR
PARTNERIAI**



**APIE LIETUVOS
JUNIOR ACHIEVEMENT**



Tiražas 1000 egz.

ISBN 978-9986-843-27-6



9 789986 843276



Lietuvos
Junior
Achievement

Pasaulinio JA tinklo nariai

© 2025