

## **Dôvodová správa**

Podnikateľské kompetencie patria v znalostnej ekonomike medzi kľúčové kompetencie potrebné pre trh práce. Táto potreba sa ukazuje ako zvlášť akútna v procese súčasného napredovania priemyselnej revolúcie Industry 4.0. Preto potreba podnikateľského vzdelávania v období prípravy študentov na povolanie a ďalší profesijný rast v našej spoločnosti dlhodobo rezonuje. Ako vyplýva zo Správy zo zasadnutia Pracovnej skupiny pre mládež Rady Európskej Únie v Bruseli (11.2.2014), ktorá sa venovala téme podnikateľstva a vzdelávania v Európe, podnikanie je kľúčovým prvkom nezávislosti a blahobytu mladých ľudí v Európe a na celom svete. Súčasne je jedným z riešení, ako znižovať mieru nezamestnanosti absolventov škôl.

Inovatívny prístup k tejto kľúčovej otázke vzdelávania mladých ľudí v oblasti podnikateľských zručností sa pokúsi riešiť medzinárodný projekt InnoSchool. Jeho hlavným cieľom je posilniť sociálne inovácie a sociálneho podnikateľského ducha v rámci skupiny študentov stredných škôl za pomoci vysoko inovatívneho systému vzdelávania, ktorý bude vytvorený na základe intenzívnej vzájomnej spolupráce partnerov projektu.

Ústredná inovácia spočíva v návrhu a vývoji tzv. „Serious Game“ a zapojení sociálnych médií s cieľom zvýšenia atraktívnosti tejto oblasti pre cieľovú skupinu – študentov. Navrhovaný systém vzdelávania bude aplikovaný vo vopred stanovenom počte krajín, pričom v rámci každej partnerskej krajiny bude do projektu zapojených 10 škôl (jedna trieda z každej školy). S cieľom zvýšenia efektívnosti vzdelávania, budú pre partnerské krajiny vytvorené jazykové mutácie nástrojov a edukačných materiálov, v ich materinskom jazyku.

Počas realizácie projektu bude meraný záujem študentov o začatie inovatívneho sociálneho podnikania v budúcnosti, pričom výsledky budú čiastkovo vyhodnocované v jednotlivých fázach, v nadväznosti na čo budú vykonané prípadné potrebné modifikácie vzdelávacieho systému.

V rámci implementácie projektu je plánované aj zapojenie inštitúcií určujúcich osnovy výučby, s cieľom zvýšenia celkovej udržateľnosti navrhovaného inovatívneho systému vzdelávania. Počíta sa aj s prípravou akčných plánov pre implementáciu vzdelávacieho systému InnoSchool na národnej aj regionálnej úrovni v horizonte 2 rokov od ukončenia projektových aktivít. Spoločne s týmito akčnými plánmi, bude vytvorený aj strategický dokument objasňujúci návrh transferu jednotlivých princípov do iných oblastí vzdelávania, vychádzajúc zo získaných poznatkov, s odporúčaniami pre úspešnú implementáciu systému InnoSchool v rámci vzdelávacieho systému aj iných krajín.

### **Cieľové skupiny:**

- regionálne alebo národné verejnoprávne orgány zodpovedné za definíciu učebných osnov (napr. ministerstvá, regionálne a mestské samosprávy alebo iné orgány verejnej správy zodpovedné za osnovy, školské inšpektoráty)
- stredné školy

### **Identifikácia programu:**

2.výzva Interreg Danube Programme (Dunajská stratégia)

### **Predpokladaný rozpočet pre Košický samosprávny kraj:**

100.000 – 130.000 EUR

### **Spolufinancovanie projektu:**

15.000 – 19.000 EUR

**Doba realizácie projektu:**

30 mesiacov (cca od 1.9.2017)

**Ďalšie informácie:**

Technická univerzita Košice bude tiež partnerom v tomto projekte a bude mať na starosti samotný vývoj tzv. „Serious Game“.

Je treba si uvedomiť, že stratégia Industry 4.0 bude vyžadovať neustále prispôsobovanie sa pracovnej sily rýchlo sa meniacim požiadavkám trhu práce. Odhaduje sa, že v súčasnosti sa musí človek asi 7 – 8 krát za život prispôbiť novým požiadavkám trhu práce. V blízkej budúcnosti môže byť táto potreba prispôsobenia sa až 16 – 20 krát za život, čo vyvolá vysoké nároky na schopnosť adaptácie jednotlivca na zmenené podmienky a určite vyvolá enormný tlak na zmenu vzdelávacieho systému od súčasného memorovania vedomostí, k schopnosti rýchlej adaptácie a tvorivosti. Preto vývoj učiaceho program formou interaktívnej počítačovej hry je vhodnou alternatívou súčasnému vzdelávaciemu systému a má predpoklady zaujať mladých ľudí, ktorí sú zvyknutí na tento formát komunikácie.

Košice 18. 1. 2017