

АСОЦІАЦІЯ СОЦІАЛЬНИХ КООПЕРАТИВІВ

PS: підприємницький та соціальний

PS: Підприємливо і соціально: польський досвід навчання соціальному підприємництву для розвитку підприємницьких навичок серед учнів Баштанської середньої школи TEMP. Підсумковий звіт - посібник з передового досвіду.

Познань - Баштанка 2024

Проект став можливим завдяки фінансовій підтримці Польсько-Американського Фонду Свободи в рамках програми RITA - Регіони в перехідний період, що реалізується Фондом "Освіта для демократії".

Зміст

Підсумки проекту	3
Що таке соціальне підприємництво?.....	3
Етап I: Підготовка до воркшопу	5
Етап II: Семінар з соціального підприємництва в Башанській середній школі "ТЕМП 6	
Модель впровадження воркшопів з соціального підприємництва, що презентує	
Кращі практики впровадження рішення в Україні	11
Інструменти - каталог кращих практик	14
Підсумок	20

Короткий опис проекту

Проект "Підприємливі та соціальні: польський досвід навчання соціальному підприємництву для розвитку підприємницького мислення серед учнів Баштанського ліцею ТЕМП" мав на меті підвищити та розвинути підприємницькі та соціальні компетенції молоді - учнів Баштанського ліцею в Україні з метою розширення їхньої участі в економічному та соціальному житті міста та регіону. Це стало можливим завдяки реалізації наступних заходів: 1) передача знань та рішень з економіки та соціального підприємництва від польських практиків та освітян у цій сфері; 2) організація серії навчальних курсів та семінарів з соціального підприємництва з урахуванням різних форм ділової, економічної та соціальної активності в Баштанському ліцеї ТЕМП; 3) підтримка 3 молодіжних груп у реалізації освітнього проекту, що поєднує соціальні та бізнес-елементи; 4) підготовка звіту про передовий досвід та рекомендації та його поширення серед польських та українських зацікавлених сторін. Ці завдання були реалізовані у період з 1.01.2024. - 30.06.2024 р. Асоціацією соціальних кооперативів з Польщі у співпраці з педагогами та викладачами Вищої школи "ТЕМП" в Україні. Допоміжним партнером для обох організацій виступив Центр професійної орієнтації молоді з Познані.

Що таке соціальне підприємництво?

Цінності соціального підприємництва були покладені в основу діяльності проекту. Соціальне підприємництво (також зване соціальною економікою) - це сфера громадської активності, яка поєднує економічну діяльність з діяльністю, спрямованою на суспільну користь. Таким чином, воно слугує, серед іншого, професійній та соціальній інтеграції людей, які перебувають під ризиком соціальної маргіналізації, створенню робочих місць, наданню соціальних послуг загального інтересу (для загального блага) та місцевому розвитку. Простіше кажучи, соціальне підприємництво - це діяльність, в центрі якої стоїть людина. Часто слабша людина, яка бореться з різними труднощами і потребує нашої підтримки. Це також діяльність, в якій ключову роль відіграє співпраця та вміння

слухання інших та солідарність. Саме в цій сфері соціальна економіка має унікальні знання та компетенції, які може запропонувати освітньому сектору. Соціальне підприємництво - це також сфера діяльності, в якій лідер проекту, Асоціація соціальних кооперативів, має великий досвід. Понад двадцять років SNRSS здійснює діяльність, пов'язану з розвитком і поширенням соціальної економіки в Польщі. Особливо важливими в контексті цього проекту є заходи SNRSS, пов'язані з освітою, насамперед Програма соціального підприємництва, розроблена експертами SNRSS для учнів початкових та середніх шкіл.

Підприємливо та соціально: освітня програма з соціального підприємництва для учнів початкової та середньої школи. Програма була розроблена Асоціацією соціальних кооперативів у 2019 році на замовлення Регіонального центру соціальної політики та затверджена Міністерством сім'ї та соціальної політики. Відтоді вона кілька разів оновлювалася і регулярно використовується на семінарах, які SNRSS проводить у початкових та середніх школах Познані.

Програма складається з двох частин - теоретичної частини, яка знайомить з економічними та соціальними аспектами соціального підприємництва, та практичної частини - 18 сценаріїв діяльності різного рівня складності. Усе це складається з шести блоків: 1) Я перемагаю, значить, я такий? 2) Я хочу, я можу, я допомагаю; 3) Співпраця буде; 4) Спільна діяльність для студентів; 5) Як вони це роблять: соціальне підприємництво в Польщі та світі; 6) Я звідси - я тут дію. Індивідуальні сценарії забезпечені додатковими навчальними матеріалами для полегшення проведення занять. Метою програми є зміцнення підприємницького ставлення учнів, а також розвиток їхніх компетенцій у сфері співпраці, солідарності, емпатії та відповідальності по відношенню до тих, хто слабший і потребує допомоги.

У співпраці з партнером ми визнали, що саме ці компетенції та ставлення можуть бути особливо корисними для української молоді зараз.

Етап I: Підготовка до воркшопу

Соціальне підприємництво ще не є дуже популярним видом діяльності в Україні. Однак воно добре відоме і вважається важливим елементом соціально-економічного розвитку та зміцнення громад в Україні (за д.е.н., професором Альоною Ревко, Розвиток соціальної економіки в Україні під час війни. SOC №9/2022). Однак, варто зазначити, що за наявною у ССНРС та її партнерів інформацією, освітні заходи, пов'язані з соціальним підприємництвом, є рідкісними в Україні, що робить представлену діяльність інноваційною.

Тому першим етапом проектної діяльності став онлайн-семінар (40 годин) з соціального підприємництва для вчительок, які брали участь у проекті, і які потім самі мали провести цей семінар. Під час онлайн-зустрічей з тренерами SNRSS ми обговорили, серед іншого, що таке соціальна економіка, яку роль вона відіграє в місцевій громаді та як її інтегрувати в освітню діяльність. Наступні навчальні блоки були наступними: 1) Соціальна економіка - вступ; 2) Соціальна економіка для місцевої громади; 3) Соціальна економіка освіти; 4) Соціальна економіка - формальні та правові аспекти; 5) Соціальна економіка - кращі практики в Польщі, Україні та світі; 5) Соціальна економіка - зелене майбутнє. Додаткове навчання, пов'язане з підприємництвом та кар'єрним консультуванням, було проведено експертами Молодіжного консультативного центру. Учасники також мали змогу використовувати MOOC-курси, розроблені та надані Асоціацією.

Паралельно велася робота над первинною адаптацією навчальних матеріалів - ключовим критерієм була їхня зручність для української аудиторії. Після консультацій з українським партнером були внесені наступні зміни:

- місцевий контекст, зрозумілий польській аудиторії, був замінений міжнародним контекстом;
- Де це було можливо, були додані приклади діяльності українських соціальних підприємств;
- Були відібрані найцікавіші сценарії, що стосуються цільової групи, з якою мали працювати вчителі;
- всі матеріали перекладені українською мовою; методичні матеріали, використані для окремих сценаріїв, таких як карткова гра "Дивні історії" та Гра

"Ми створюємо кооператив.

Шляхи реалізації різних заходів були детально обговорені під час онлайн-тренінгу, а потім під час навчального візиту до Познані.

Етап II: Семінар з соціального підприємництва в Баштанській середній школі "ТЕМП

Почнемо з того, що через війну та з міркувань безпеки учнів заняття школи проводяться виключно онлайн у Баштанці, а сама школа закрита вже понад два роки. Однак запланований розмір груп був настільки малий (три групи по 10 осіб), як і часовий вимір (10 урочних годин), що можна було проводити воркшопи стаціонарно, у шкільній бібліотеці. Кожна група зустрічалася в різний час. Кожну групу супроводжували два тьютори, які проводили заняття. Інтерес до участі у воркшопі був дуже великий - в результаті було сформовано три групи по 12 осіб у кожній.

Окрім освітнього аспекту, саме така, а не інша форма проведення воркшопу зіграла важливий психологічний аспект - молодь та викладачі зустрілися стаціонарно вперше за понад два роки (до початку війни через пандемію COVID-19 частина занять проводилася онлайн). Під час воркшопу були реалізовані всі сценарії, запропоновані СНРСС, а також додатковий освітній проєкт - розробка рішення, що поєднує в собі соціальні та підприємницькі якості.



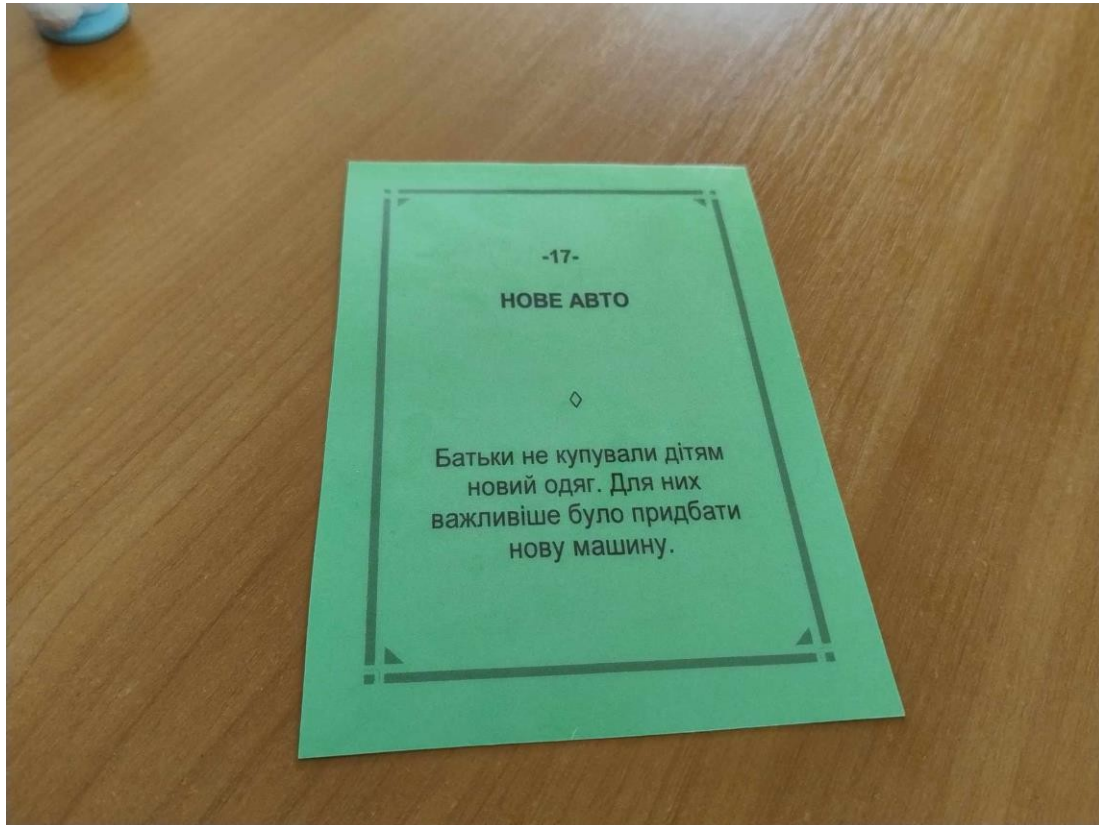
1. Воркшоп з соціального підприємництва. Криголам.

Кожен зі сценаріїв був протестований кожною групою, а потім модифікований, щоб найкраще відповідати потребам самих студентів. Адаптовані сценарії та додаткові навчальні матеріали (наприклад, методичні матеріали та презентації) українською та польською мовами додаються до цього звіту, а також можуть бути завантажені з веб-сайту www.przedsiębiorczosc-spooleczna.pl.

Хід воркшопу

Тема першого воркшопу була такою: **Я виграв, значить, я такий? / Я хочу, я могу допомогти**. Воркшоп був спрямований на зміцнення навичок у сфері соціальних та громадянських компетенцій, а також особистісних якостей, таких як емпатія, уважність, креативність та самомотивація. Учні дізналися про проблеми, з якими можуть зіткнутися соціально незахищені люди, а також про те, що невдачі не завжди є виключно виною самої людини. Учні шукали відповіді на запитання: Чи є кожен з нас ковалем своєї долі? Чи несуть люди, які опинилися у складних життєвих ситуаціях, одноосібну відповідальність за свої невдачі? Чи зобов'язані ми як суспільство допомагати їм?

Відправною точкою для обговорення цієї теми стала карткова гра "Дивні історії", побудована на правилі "20" запитань. На основі короткого речення та малюнка учні намагалися вгадати ситуацію, в якій опинилися герої історії, та обставини, за яких це сталося.



2. Приклад картки з гри "Дивні історії", перекладеної українською мовою

Учні зацікавлено брали участь у грі і в більшості випадків правильно розгадували історії, які могли трапитися з персонажами. Вони зрозуміли, що доля, яка спіткала іншу людину, не завжди є її виною або вибором. Вправа також розвинула в учнів навички формулювання проблеми та пошуку її вирішення.

Тема наступного воркшопу була: Співпраця будується. Семінар був зосереджений на зміцненні практичних навичок роботи в команді, що розуміється як

вміння працювати разом і формулювати колективні цілі. Вони ґрунтувалися на припущенні, що цінність командної роботи походить одночасно від синергії, тобто від взаємодії різних факторів, ефект від яких більший, ніж сума індивідуальних дій. Воркшоп мав на меті показати, що кожна роль є однаково важливою. Перші елементи кооперативізму (і дискусія про студентські кооперативи) були представлені на занятті. Тема викликала великий інтерес у молоді; в той же час, у своїх заключних висновках українські викладачі підкреслили, що студентські кооперативи не є добре відомим рішенням в Україні. Тому це питання залишається цікавим, але абстрактним для українських студентів.

Перша частина воркшопу складалася з участі в настільній грі "**Кооперація**", в якій вони створювали соціальне підприємство. Їхньою метою було вижити на ринку та заснувати нове підприємство. Студенти дізналися про принцип "один за всіх, всі за одного", а також розгадували головоломки та заробляли гроші, пам'ятаючи при цьому, що якщо одна людина збанкрутує, то програє вся група. Гра була перекладена та адаптована для школярів виконавцями проекту. Наступний воркшоп продовжився темою: "Як вони це роблять? Соціальне підприємництво в Польщі, Україні та світі. Семінари були зосереджені на посиленні підприємницьких компетенцій. Їх метою було поєднати навички у сфері підприємництва з елементами соціальної чутливості.



3. Воркшоп з соціального підприємництва. Створення кооперативу.

Дебати відіграли важливу роль: **чи повинні цінності мати значення в бізнесі?** У класі сформувалися дві команди, які захищали дві протилежні тези: Цінності повинні мати значення в бізнесі / Цінності не повинні бути особливо важливими в бізнесі. І журі, і аудиторія погодилися, що про цінності в бізнесі не можна забувати. Підсумок практичного блоку: **"Я звідси, я тут дію"** - це презентація студентського проекту, що поєднує в собі підприємницькі та соціальні якості. Три проекти були представлені на заключній конференції проекту в червні 2024 року.



4. Воркшоп з соціального підприємництва. Підсумкова конференція проекту.

Висновки, зроблені за результатами впровадження, були скомпоновані в модель для використання україномовними установами та організаціями.

Модель проведення воркшопу з соціального підприємництва, що описує кращі практики впровадження рішення в Україні.

Вступ

В результаті війни в Баштанці було зруйновано кілька магазинів, а житлові будинки зазнали значних пошкоджень. Ми очікуємо, що післявоєнний період буде позначений такими викликами, як безробіття, дефіцит міського бюджету і, як наслідок, труднощі у забезпеченні повного доступу до державних послуг, включаючи повний доступ до освіти, охорони здоров'я та задоволення соціальних потреб усієї громади. В особливо скрутному становищі перебуває молодь, яка вже два роки переживає (на додачу до травми війни) виклики дистанційного навчання.

Проект спрямований на розвиток підприємницьких та соціальних компетенцій молоді - учнів ліцею "ТЕМП" з Баштанки (Україна) з метою підвищення їх участі в економічному та соціальному житті міста та регіону шляхом реалізації таких завдань, як 1) передача знань та рішень з економіки та соціального підприємництва від польських практиків та освітян у сфері соціальної економіки; 2) організація серії навчальних семінарів з підприємництва та соціального підприємництва з урахуванням різних форм підприємницької, економічної та соціальної діяльності у Баштанському ліцеї ТЕМП; 3) підтримка 3 молодіжних груп у реалізації освітнього проекту. Ми розробили підхід, який спирається на польський досвід, що дозволить іншим загальноосвітнім школам України, де спостерігається подібна проблема, застосувати його у своїй молодіжній роботі та закласти основи для розвитку підприємницьких навичок у школярів, що зміцнить їхню впевненість у власних силах, підвищить самооцінку та заохотить їх пов'язувати своє майбутнє з рідним містом чи селом після закінчення школи.

Адаптація польських сценаріїв для дитячих заходів викликала низку труднощів:

- В Україні немає практики студентських кооперативів, тому ми попросили команди уявити створення власного соціального підприємства та окреслити його основні напрямки роботи та особливості (що буде пропонуватися? Яка ціна? Хто буде працювати? Як буде продаватися продукція? Хто клієнти? тощо).
- низький рівень соціалізації слухачів, які до війни вже майже 2 роки перебували в системі дистанційного навчання, а тепер війна триває вже майже 2 роки, - спочатку навчання було

проводили дистанційно - студенти не проявляли ініціативи, не хотіли відповідати, були пасивними і закритими. Тож ми запровадили очні зустрічі з елементами тимблдингу, криголами на кожному воркшопі, і це дуже добре спрацювало.

- Під час занять, кожне з яких тривало від 1,5 до 3 годин, учні отримували соки, воду та печиво, щоб заохотити їх.
- Під час підготовки до фінальної конференції присутність гостей - польських партнерів, представників Баштанської міської ради тощо - дуже мотивувала студентів. Після конференції для студентів було організовано частування.

Висновки

Розділи	Коментарі
Послідовність етапів занять з учнями	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомлення вчителів з моделлю та вивчення навчальних матеріалів, презентацій, планів уроків з учнями. 2. Вчителі повинні самі спробувати пограти в ігри "Дивні історії" та "Ми створювали кооператив щонайменше двічі. Було б чудово, якби вчителів консультував хтось, хто вже грав у ці ігри. 3. Проведення 6 заходів зі студентами. 4. Попросіть учнів підготувати презентації своїх проектів та публічну підсумкову конференцію, щоб представити їхню роботу перед однолітками та запросити почесних гостей, щоб підвищити мотивацію учнів.
Цільова група	Старшокласники в Україні Вік учнів: 13-17 років
Персонал (хто може може свинцю?)	Вчителі старших класів, представники громадських організацій, які працюють у сфері для розвитку громади.
Цілі тренінгу	Метою тренінгу є розвиток підприємницьких та соціальних компетенцій молодих людей, покращуючи навички публічних презентацій, публічних виступів та командної готовності.
Результати тренінгу	Знання: Учасники дізнаються, що таке соціальне підприємство, приклади існуючі соціальні підприємства, бізнес-план та його елементи, що лежить в основі підприємств.

	<p>Навички: презентації, публічні виступи, робота в команді, збір та обробка інформації, налагодження контактів з партнерами, планування власного часу.</p> <p>Розуміння: учасники розуміють, що соціальні підприємства не можуть діють у вакуумі, і що вони найкраще досягають своїх цілей у співпраці з іншими партнерами.</p>
<p>Опис тренінг та підсумкова конференція</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Тренінги проходять в режимі офлайн. Частота занять: 1 раз на тиждень. <p>Кількість дітей у групі: оптимально до 15.</p> <p>Кількість груп: створіть щонайменше 3 такі групи, щоб під час фінальної конференції ви могли почути, що зробили інші групи, і таким чином стимулювати інтерес та елемент конкуренції.</p> <p>Рекомендована тривалість кожного навчального курсу вказана у відповідних сценаріях, але може змінюватися залежно від очікуваного часу, виходячи з особливостей кожної групи. Загальна тривалість курсу - щонайменше 10 годин.</p> <p>"Криголами" є обов'язковою і важливою частиною занять, і ми наполегливо рекомендуємо їх використовувати, оскільки це дозволяє підвищити рівень згуртованості студентів і створити вільне середовище для діяльності студентів.</p> <ul style="list-style-type: none"> • підсумкова конференція <p>Рекомендована тривалість - 1,5-2 години. Програма може включати привітання гостей, презентації ідей командами - максимум до 10 слайдів, час на одну презентацію - до 10 хвилин, питання-відповіді, невеликі призи для команд та підбиття підсумків конференції.</p> <p>Почесні гості конференції: це можуть бути представники дружніх НУО, партнери, представники місцевої влади тощо.</p> <p>Конференц-зал: достатньо зручний для розміщення достатньої кількості учасників, обладнаний ноутбуком та екраном для проведення презентацій.</p> <p>Додаткові елементи: якщо можливо, кожна група повинна мати щось спільність в одязі, щоб продемонструвати приналежність до команди. У нашому випадку кожен член команди отримав футболку свого кольору.</p>
<p>Використані методи</p>	<p>Презентація, групова та індивідуальна робота, гра, дискусія, лекція, дивитися фільми.</p>

<p>Сценарії уроків уроки для використання я</p>	<p>https://przedsiębiorczosc-spoieczna.pl/2024/07/18/rita-materialy-dydaktyczne-rita/</p>
<p>Матеріали дидактичні матеріали та презентації для занять</p>	<p>https://przedsiębiorczosc-spoieczna.pl/2024/07/18/rita-materialy-didactic-rita/</p>



5. Воркшоп з соціального підприємництва.

Інструменти - каталог кращих практик.

Під час реалізації завдань воркшопу з соціального підприємництва, окрім вже описаної програми соціального підприємництва, були використані наступні інструменти:

1. Карткова гра "Дивні історії":

"Дивні історії" - це проста карткова гра, заснована на принципі гри "20 питань" для двох або більше осіб. Вона допомагає ламати стереотипи, вчить солідарності та чутливості до потреб інших.

Як грати?

Виберіть чемпіона або чемпіонку гри. Це буде людина, яка знає всю історію. Разом з рештою групи спробуйте реконструювати події, які призвели до ситуації, описаної на лицьовій стороні картки. Під час гри можна ставити різні запитання, на які господар або господиня можуть відповідати "так" або "ні".

Відкиньте упередження, ставте доречні запитання, і ви побачите, що іноді все може бути зовсім не так, як здається на перший погляд. І коли ви будете готові, створіть свою власну історію.

Час гри

5-45 хвилин

2. Настільна гра "Створюємо кооператив"

Унікальна настільна гра, в якій учасники створюють соціальне підприємство. Їх мета - вижити на ринку і заснувати нове підприємство, а найважливіший принцип гри можна сформулювати дуже просто: один за всіх, всі за одного. Розв'яжіть головоломки, заробляйте гроші і пам'ятайте: банкрутство однієї людини - це втрата всієї групи.

"Кооператив" - це кооперативна командна гра, що означає, що гравці повинні працювати разом, щоб успішно заснувати та керувати кооперативом. **Гра закінчується, коли група створює новий кооператив.** Для цього гравці повинні витягнути карту "створити новий кооператив" з карт ВИКЛИКІВ, а потім виконати завдання, написані на ній. Гравці програють, якщо хтось із них збанкрутує під час гри або якщо збанкрутує сам кооператив.

Кооператив може заробляти гроші, пропонуючи гравцям виконувати різні завдання з картки **ЗАВДАННЯ**. Це можуть бути каламбури (намалювати, показати) або табу (заборонені слова). За правильне виконання завдання кооператив заробляє вказану на картці суму грошей. Додаткові кошти можна отримати, виконуючи завдання на певних картках: СВІТ і РЕСУРСИ. Обережно, ці карти також приховують багато неприємних сюрпризів для кооперативу, пов'язаних із втратою грошей для банку.

Час: 90 хвилин

Кількість учасників: 2-12 + аніматор

Перш ніж ви почнете:

1. Кожен учасник тягне картку гравця. На картці вказані стартові очки, на основі яких банк виплачує йому одноразовий безповоротний грант. Картка додатково містить інформацію про вартість життя кожного персонажа. На основі цієї інформації

коже

н

один з гравців повинен покласти вказану суму грошей у банк.

2. Гравці створюють кооператив: вони придумують назву кооперативу, його діяльність, а також **вносять певну суму до засновницького фонду**. Розмір цієї суми можуть встановлювати самі гравці, але кожен гравець повинен внести абсолютно однакову суму.
3. **Початок гри.** Кожен гравець кидає кубик. Вся група виконує завдання, які з'являються на дошці. Це можуть бути ЗАВДАННЯ, РЕСУРСИ, СВІТ або ВИКЛИКИ.

ЗАВДАННЯ: гравці можуть вибрати один з трьох типів завдань: ЗАГАДКА, ВІДГАДКА або ЗАБОРОНЕНІ СЛОВА. Якщо їм вдається вгадати пароль, вони виграють для Кооперативу суму грошей, зазначену на картці. Якщо ні, то Кооператив депонує вказану на картці суму в банку.

РЕСУРСИ: кооператив може інвестувати кошти, які він має, і купувати картки, які матимуть вплив у майбутньому, наприклад, страхування або нове обладнання.

СВІТ: Карти цієї серії приносять події, які можуть сильно зіпсувати життя кооперативу та його членів - як в негативному (ХВОРОБА, ЗБИТКИ), так і в позитивному (СУСПІЛЬСТВО, ПОКАЗАННЯ) сенсі.

ВИКЛИКИ: карти, які відкривають нові можливості для Кооперативу за умови, що він вирішить ризикнути. Серед карт ВИКЛИКІВ є також карта "Створити новий Кооператив", яка дозволяє команді (після виконання завдань на ній) завершити гру.

Крім того, на дошці є також клітинки, позначені "рукостисканням". Коли пішак команди знаходиться на цьому полі, ніяких дій не відбувається. Команда може відпочити і обговорити все, що відбулося до цього моменту.

4. Двічі на рік, у день виплати заробітної плати, кооператив може платити своїм членам. Це також єдині дні (крім кінця року), коли можливі фінансові потоки між членами кооперативу.

5. Коли рік добігає кінця, необхідно дотримуватися інструкцій на дошці - гравці вносять свої витрати на життя в банк. З кожним наступним роком гри вартість життя кожного гравця збільшується на 3 євро.

Гра допускає лише два варіанти розвитку подій - або всі виграють, або всі програють. Тому вона вчить солідарності, командній роботі та демократичному управлінню. Голос кожного учасника гри має однакову вагу!

3) Освітній проект - підприємницький та соціальний

Метод навчання, який формує різноманітні навички та інтегрує знання з різних дисциплін. Ці особливості роблять його надзвичайно вдалим інструментом для викладання такого міждисциплінарного предмету, як соціальне підприємництво. Суть методу полягає в самостійній роботі над реалізацією конкретного проекту на основі заздалегідь висунутої гіпотези. Метою таких проектів є самостійне здобуття нових знань та набуття вміння співпрацювати і розподіляти обов'язки в групі. Робочий лист проекту можна знайти в додатку до цього каталогу.

4) Мозковий штурм

Активізуючий метод навчання для розвитку та вдосконалення групових ідей. Його великою перевагою є простота підготовки. Мозковий штурм складається з трьох етапів. I. Вступ. Перший етап починається з того, що ведучий представляє питання або проблему. Потім викладач готує групу до проблеми, яку вони мають вирішити (для цього він може використати бесіду або лекцію) і

знайомить групу з правилами участі в мозковому штурмі. Метод полягає в тому, що ведучий ставить запитання або проблему. Слід звернути увагу на такі правила:

- Кожен студент має право подати стільки ідей, скільки забажає.
- Важлива кількість, а не якість ідей.
- Ідеї не можуть бути ніким оцінені, розкритиковані чи прокоментовані.
- Ви можете використовувати раніше подані ідеї, змінювати їх або розвивати.
- Автор ідеї не вказаний.
- Ідеї можуть бути найсміливішими та найбезглуздішими.
- Слово має голова сесії.
- Ідеї слід записувати на дошці, можливо, в блокноті (обираємо секретаря)

В іншому варіанті, щоб забезпечити повну анонімність і відсутність оцінок, ідеї подаються на окремих аркушах паперу. Секретар (студент) групує картки відповідно до концепцій рішень.

II. Збір ідей. Студенти пропонують ідеї для вирішення проблеми. Сесія триває 5 - 15 хвилин. Кінець сесії знаменується явним зменшенням кількості поданих ідей або рішенням викладача про те, що зібраного матеріалу вже достатньо для продовження заняття і вирішення проблеми.

III. Аналіз ідей. Оцінка рішень відбувається тільки після того, як всі пропозиції будуть подані. Після цього відбувається обговорення кожного рішення та його оцінка. Учні разом з учителем обирають найбільш прийнятні варіанти вирішення поставленої вчителем проблеми та обґрунтовують свою позицію. Найкраще рішення впроваджується і перевіряється на ефективність (джерело: Вікіпедія).

5) Робота в малих групах Один з найпопулярніших методів активізації студентів. Він передбачає спільну роботу кількох учнів над спільним завданням. У нашій програмі ми використовуємо його часто і охоче, адже навички, які учні набувають під час групової роботи, надзвичайно близькі до кооперативних цінностей. Серед них: співпраця, розвиток принципу взаємодопомоги, демократичне прийняття рішень, подолання ізоляція

залучення сором'язливих або слабших людей до виконання завдання або розподіл відповідальності за інших членів групи.

6) Учнівський кооператив - це тип організації в межах навчального закладу. Діяльність в учнівському кооперативі сприяє розвитку підприємницької та громадянської позиції. Компетенції, набуті під час діяльності, включають знання з економіки та права, навички навчання та роботи в команді. Кожен кооператив розробляє власний статут, який буде основою для його діяльності. Статут визначає організацію, сферу та порядок діяльності кооперативу, членство, повноваження органів управління кооперативом, а також питання, що стосуються коштів та фінансів кооперативу. Відправною точкою може бути типовий **статут студентського кооперативу**, розроблений Національною кооперативною радою за погодженням з тодішнім Міністерством освіти і виховання та затверджений у 1983 році резолюцією Другого з'їзду польських кооперативів. Важливо, щоб розроблений статут відповідав статуту закладу, в якому буде діяти кооператив. У статуті також визначаються органи, відповідальні за діяльність кооперативу: Загальні збори, Правління та Наглядова рада. До складу статутних органів можуть входити лише члени кооперативу.

Учнівський кооператив може включати будь-яку кількість учнів, але не менше десяти. Кооперативом керують самі учні під наглядом вчителя-наставника. Нагляд за діяльністю кооперативу здійснює Національна кооперативна рада через інструктора з питань учнівської кооперації та директора школи, який також затверджує статут кооперативу. Як внутрішнє утворення школи, кооператив не сплачує податків, але його члени також не отримують щомісячної зарплати. Прибуток може бути використаний на спільну мету - можливо, на поїздку класом або спільний похід у кіно. У Польщі розвиток студентських кооперативів підтримує Фонд розвитку студентських кооперативів у Кракові. Також варто звернутися за підтримкою у створенні студентського кооперативу до місцевого Центру підтримки соціальної економіки.

7) Дебати для обговорення конкретної тези. У дебатах заборонено ображати або висміювати спікерів протилежної сторони. Дебати відбуваються наступним чином: → теза дебатів - це твердження, яке є основою дискусії. Визначення цього твердження визначає перший спікер дебатів; → у дебатах беруть участь дві команди, з

з яких один підтримує певне твердження, а інший займає протилежну позицію; команда, яка відстоює твердження, повинна пояснити його; дебати веде маршал дебатів дебати закінчуються заключними промовама обох сторін, які підсумовують свою точку зору (Посібник для вчителя з проведення дебатів для: Виховання підприємницького мислення. Посібник, Центр професійного консультування молоді, Познань 2017). Дебати допомагають розвивати такі навички, як "зрозуміле мовлення, навички переконання та комунікації, а також здатність висловлювати свою точку зору в структурованім і прозорим (...). Здатність співпрацювати з іншими (здатність працювати разом у команді") також стає вирішальною.

Підсумок

Майстерня з соціального підприємництва була реалізована Заявником відповідно до узгодженого графіку. Під час реалізації проекту команди Асоціації та школи "ТЕМП" не зіткнулися з будь-якими значними труднощами, при цьому варто відзначити, що набір шкіл до проекту пройшов дуже гладко, а зацікавленість у співпраці була дійсно високою. Ми сподіваємося, що це стане передумовою для подібних проектів у майбутньому. Під час проекту також було встановлено контакт між середньою школою ТЕМП та Познанською вищою школою економіки. Під час додаткової онлайн-зустрічі молодь з обох шкіл мала можливість обмінятися досвідом; будемо сподіватися, що це стало початком подальшої співпраці.

Результати проекту також були представлені представникам Міністерства сім'ї та соціальної політики і Міністерства фондів та регіонального розвитку Польщі, а також Миколаївського молодіжного центру в Україні.

Сценарії уроків та навчальні матеріали польською та українською мовами можна знайти за посиланням: www.przedsiębiorczosc-spoleczna.pl.