

Въведение

Интернационализацията на компаниите е важна тема за Европейския съюз, особено през последните години. Независимо от това, липсва дух и знания за интернационализация, за да се гарантира, че дадена компания ще има успех в чужбина с осигурена определена стабилност. Така че съществува несъответствие между необходимостта от знания и знанията, които са необходими, за да се гарантира успехът на компания, която иска да излезе на международно ниво. Чрез развиването на умения за интернационализация сред малките и средни предприятия, новостартиращите фирми (стартъпи) и потенциалните предприемачи се опитваме да запълним тази липса.

Конкретната цел на проекта е да се внедрят Виртуални игри за стратегическо управление в бизнес обучението, като се подобрят компетентностите на учителите, така че да могат да създават съдържание базирано на виртуална реалност и да го използват в обучението за стратегическо управление.

Заложените в проекта специфични цели, включват:

- Провеждане на задълбочена оценка на реалните компетентности на учителите при използване на виртуални игри в стратегическото управление;
- Разработване на курс състоящ се от 6 учебни модула, покриващи игровите казуси за Стратегическо управление;
- Пилотиране на учебните модули с 50 учители (по 10 на държава);
- Разработване на 6 игрови казуса;
- Пилотиране на игрови казуси с 250 предприемачи (всеки учител с по 5 във всяка държава);
- Разработване на ръководство и на статия за използване на информационните и компютърни технологии (ИКТ) в учебния процес;
- Разпространяване на резултатите от проекта, за да се осигури широко потребление.

Проектът wINGS ще създаде онлайн курс с учебни бележки и сериозни игрови казуси, включващи Учебна среда, която има за цел да развие предприемачеството и уменията за интернационализация в ситуации от реалния живот. Крайната цел е играчът да бъде образован/обучен в различните проблеми свързани с интернационализацията, които касаят ситуацията от реалния живот.

Иновативният подход, който се използва в проекта, за учене чрез учебна среда, с помощта на виртуални игрови казуси, ще подобри уменията на играчите/обучаемите за интернационализация на бизнеса им, като ги насърчи да работят в сътрудничество за намиране и споделяне на информация и като засили знанията им в специфични области като финансови въпроси, маркетингов план, бизнес план, и др. в световния пазар на труда. С помощта на проекта wINGS, партньорите искат да окажат въздействие върху желанията и

компетентностите за интернационализация в Европа и да имат своето участие в бъдещите бизнес истории на успеха.

Очаква се минимум 550 представители на целевите групи да вземат пряко участие в дейностите по проекта, около 2500 представители от целевите групи и заинтересованите страни ще участват в избрани дейности, но ще се достигне директно до тях и около 30 000 души ще бъдат информирани за проекта чрез електронните канали за комуникация.

За доклада

Проучването за текущото състояние на интернационализацията на стартъпите и предприемачите и тежестта, която тя има върху образованието, е извършено по време на подготвителната фаза от този проект. В тази фаза ще дефинираме рамката на компетентностите, чрез събиране на изчерпателна информация посредством анализ на документи и проучване, което включва следните дейности:

1. Характеризиране на обучението за стартъп и предприемачески компании в страните на партньорство и неговите преимущества;
2. Педагогически аспекти на вдъхването на предприемачески дух чрез използване на отворени образователни подходи и модерни обучителни практики, фокусирани върху стартъпите и предприемачите;
3. Техническа спецификация / характеристики (инструкция за проектиране) свързана с дизайн на учебните часове и проекти;
4. Най-добри практики в предприемачеството и иновативни образователни подходи, които вече се използват и рамка на индикаторите за качество;
5. Обучителните нужди на предприемачите / необходими стъпки за успешното прилагане на отворените образователни подходи в ежедневните им практики.

В първите месеци от Проекта, партньорите извършиха анализ на документи и проведоха проучване, в което се включиха 30 експерта по предприемачество участващи във фокус групи, както и около 300 преподаватели и обучители в сферата на професионалното образование и обучение (ПОО) от всички страни-партньори.

Проведеното проучване касае анализ на компетентностите и потвърждаване на темите за виртуални игри за стратегическо управление. Обучителите и преподавателите бяха оценени на база техните компетентности за използване на ИКТ в обучението.

Анализът включва:

1. Оценяване на ефективните компетентности за интернационализация, както и уменията свързани с ИКТ.
2. Определяне на видовете интернационализация за нуждите на стартиращите фирми и проблемите, които трябва да се адресират и решат.

3. Определяне на икономическите сектори, в които функционират стартап компаниите, с които да се осъществи контакт.

O1 ще послужи като главно проучване, от което да се разработят всички останали дейности по проекта, но най-вече ще послужи за разработване на учебна програма за интернационализация, за определяне на рамката за качество, за създаване на адаптирани пътни карти за приемане на обучението по интернационализация и за ориентиране във фазата на създаване на съдържание.

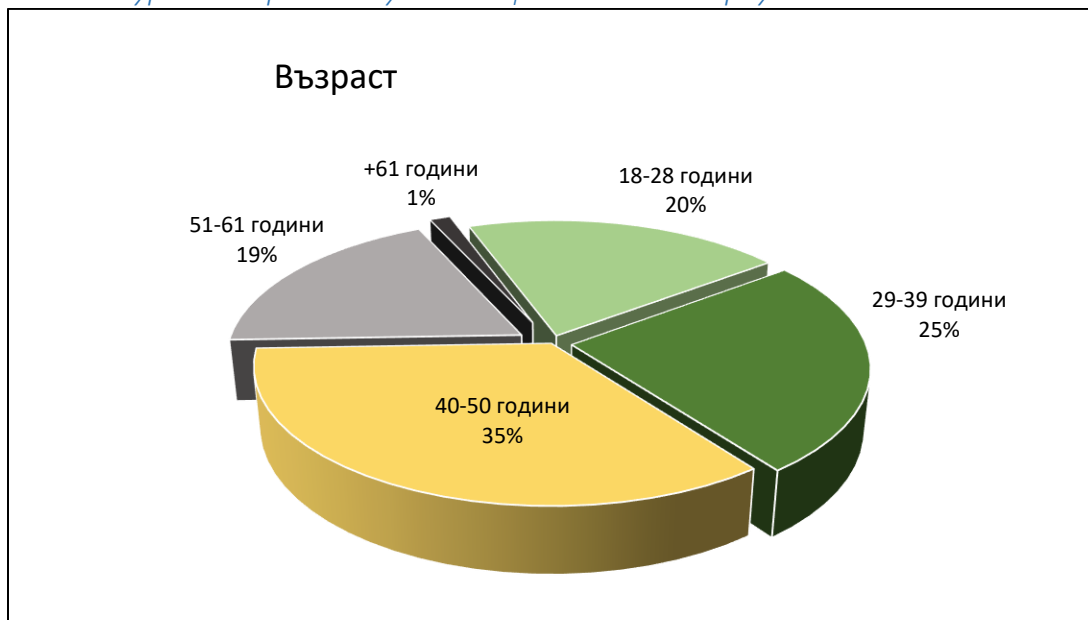
ОБОБЩЕНИЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ

1. Онлайн проучване за компетентностите на преподавателите и учителите касаещи използването на виртуални игри и ИКТ

В периода март – април 2019 г. партньорите по проекта wINGS проведоха онлайн проучване в 6-те страни-партньори – България, Кипър, Чехия, Полша, Португалия и Испания. Целта на проучването бе, в предварителна фаза, да се направи оценка и анализ на компетентностите на учителите и преподавателите свързани с нивото на използване на Виртуални игри и ИКТ, като се съберат и мненията им за преимуществата и недостатъците от използването на тези ресурси в процеса на учене и преподаване.

300 преподаватели и учители взеха участие в проучването, от които 171 (57%) жени и 129 (43%) мъже участници. 45% от всички респонденти са на възраст под 40, 35% са на възраст между 40-50, и 20% са на възраст 50+. (Фигура 1)

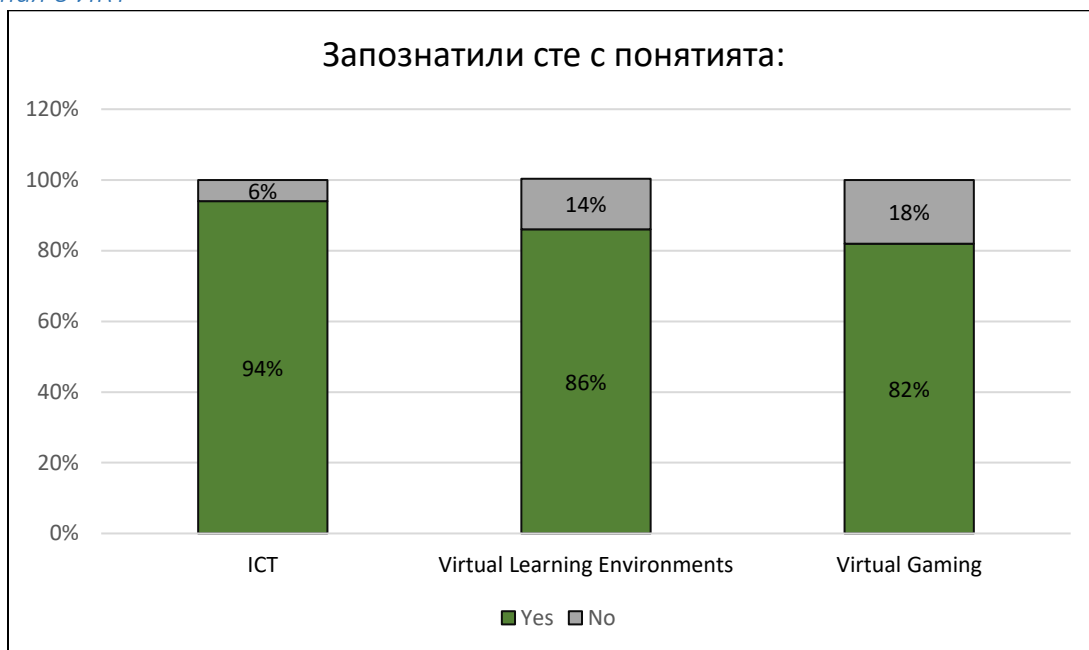
Фигура 1: Възраст на участниците в онлайн проучването на WINGS



52% от участниците в проучването притежават над 11 години преподавателски опит. 35% имат между 1 и 10 години преподавателска практика и 11% - по-малко от година.

Повечето участници са запознати с термините свързани с компютърните технологии, които се използват в учебна среда: 94% са запознати с акронима „ИКТ“, 86% - с израза „Виртуална учебна среда“ и 82% са запознати с понятието „Виртуална игра“. (Фигура 2)

Фигура 2: Запознатост на участниците в онлайн проучването на WINGS с основните понятия в ИКТ

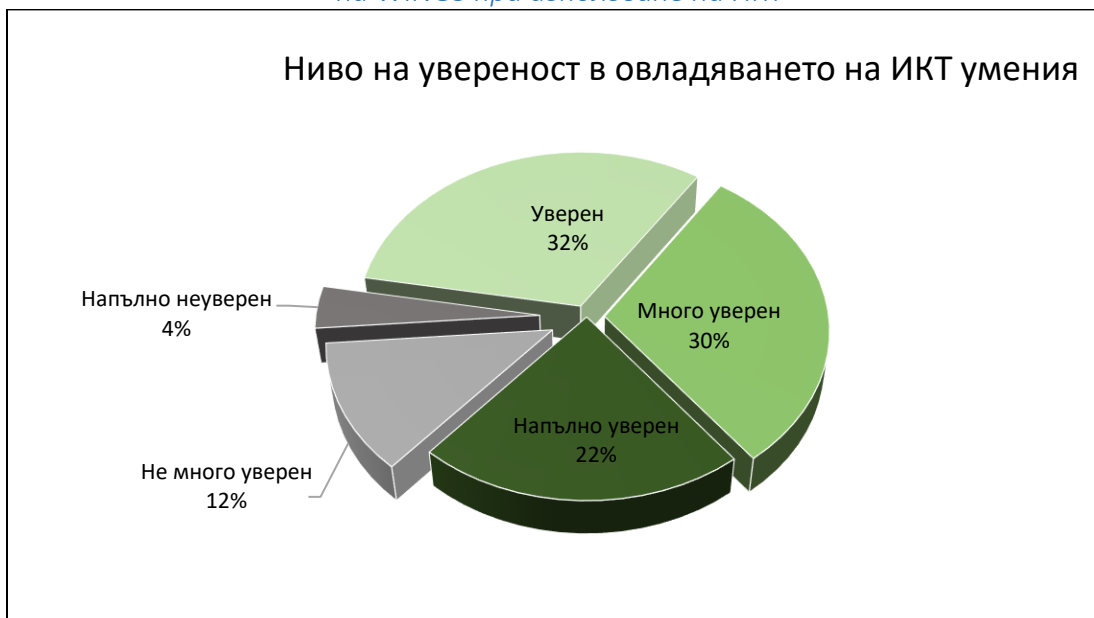


45% от респондентите използват ИКТ ресурси в учебните си часове през повечето дни от седмицата, 19% - един път седмично, 18% - един път месечно, 12% - един път или няколко пъти годишно и 5% - никога.

Най-често използваните устройства са настолни компютри (73%) или лаптопи, таблети или други устройства свързани с интернет (59%). 40% от учителите също така използват компютърни лаборатории, а 32% работят с интерактивни бели дъски.

Повечето респонденти се чувстват уверени в овладяването на умения за използване на ИКТ, а на 16% им липсва увереност. (Фигура 3)

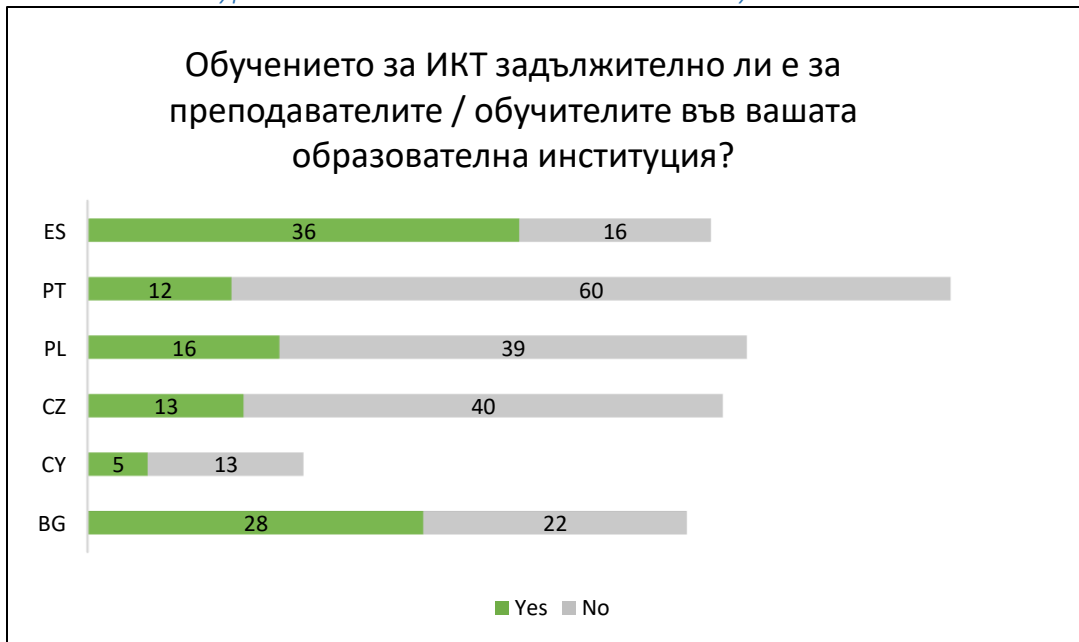
Фигура 3: Ниво на увереност на участниците в онлайн проучването на WINGS при използване на ИКТ



37% оценяват уменията си да управляват ИКТ като добро, 33% като средно и 12% като експертно, докато 18% признават, че са начинаещи или не използват ИКТ. 62% се чувстват уверени или много уверени, 22% се чувстват напълно уверени в използването на технологични ресурси пред учениците/обучаемите, докато 16% признават че не се чувстват уверени в своите дигитални умения.

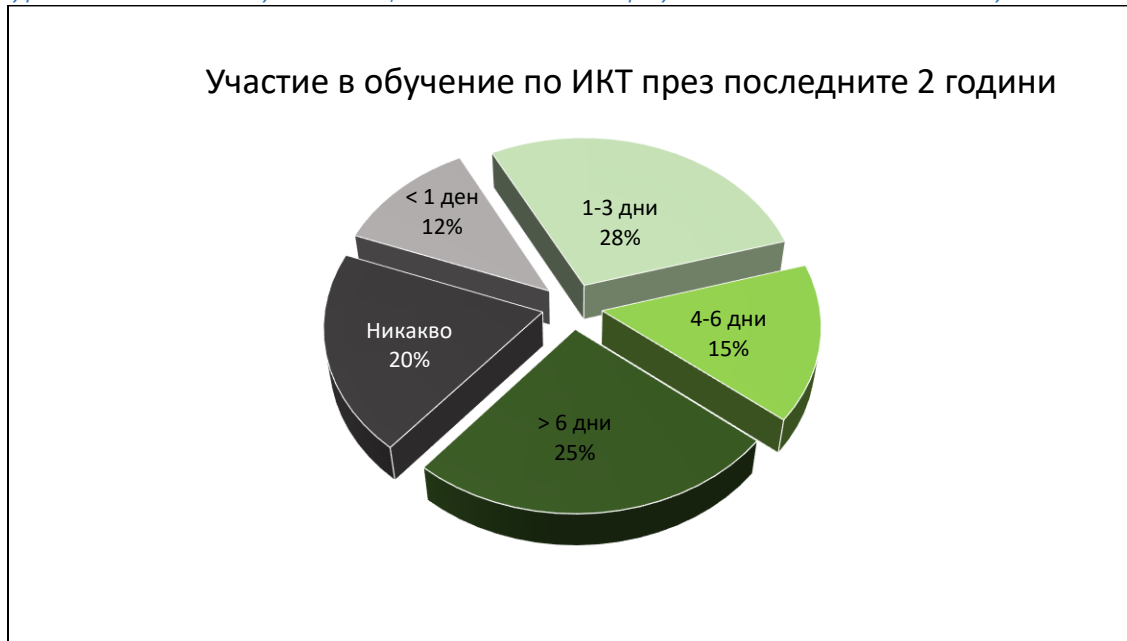
Не съществуват стриктни изисквания за ИКТ обучение на преподавателския състав в училищата на участниците. 63% от преподавателите и обучителите заявяват, че не са задължени да преминат през ИКТ обучение. Испания и България са двете държави с най-голям брой участници, които заявяват че обучението по ИКТ за преподавателите е задължително в тяхната образователна институция. (Фигура 4)

Фигура 4: Изискване за задължително обучение по ИКТ



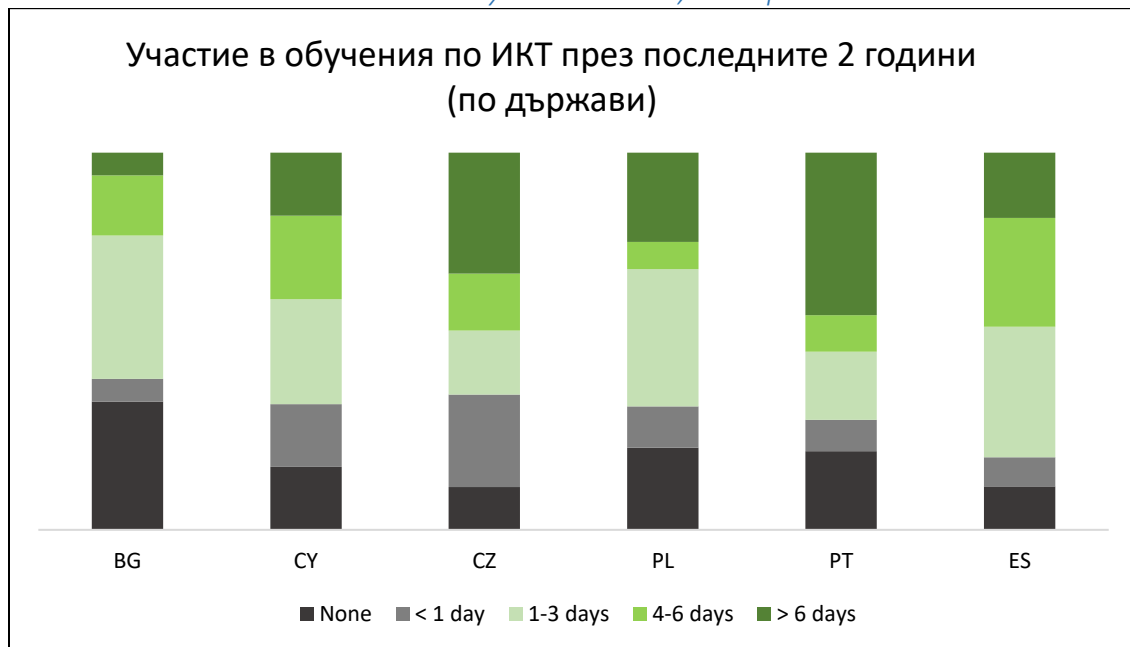
През последните 2 години 30% от преподавателите не са участвали в никакво обучение по ИКТ или са участвали в едно обучение, което е било по-кратко от ден. 28% от всички респонденти са участвали в обучения с продължителност между 1-3 дни, 15% са участвали в обучения с продължителност между 4-6 дни, а други 25% са прекарвали повече от 6 дни в обучение по ИКТ. (Фигура 5)

Фигура 5: Участие на участниците от онлайн проучването на WINGS в обучение по ИКТ



Най-големият дял на онези, които не са участвали в никакъв вид дейности за развитие на ИКТ умения са в България, Полша и Испания, където почти половината от преподавателите участващи в проучването не са имали никакъв или лимитиран достъп до обучение по ИКТ напоследък (Фигура 6). В противоположната скала се намират Португалия и Чехия, с най-голям брой участници, които са участвали в обучение по ИКТ, с продължителност над 6 дни. (Фигура 6)

Фигура 6: Включеност на участниците от онлайн проучването на WINGS в обученията по ИКТ, по държави



72% от преподавателите и обучителите, участвали в проучването, са взели участие във въвеждащ курс за използване на интернет и общи приложения, а 66% са подобрили уменията си по ИКТ чрез самоусъвършенстване. В България, Чехия и Полша над 80% разчитат на самоусъвършенстване.

54% са участвали в обучение за специфично оборудване (интерактивни бели дъски, лаптоп, и др.), в курсове за педагогическо използване на ИКТ и в онлайн общности (например мейлинг листа, twitter, блогове) за професионални дискусии с други преподаватели.

44% са участвали в обученията предоставени от училищния състав, както и в обученията по конкретни теми за усвояване на ръководства за използване на приложения, симулации и др.).

40% са участвали в по-напреднали курсове за използване на интернет (създаване на уебсайт, начални страници, видео конферентни връзки, и др.), в по-напреднали курсове за използване на приложения (напреднали умения за текстообработка в Word, комплексни релационни бази данни, Виртуални обучителни среди, и др.) и в други професионални

възможности за професионално развитие, свързани с ИКТ. 35% от участниците в проучването са били обучени да използват мултимедия. Португалия, Испания и Полша са държавите с най-голям брой участници в курсове за напреднали.

Участниците в проучването разчитат най-вече на интернет-базирани ресурси при подготовка на своите уроци и обучителни материали. (Фигура 6)

Фигура 6: Участие на участниците от онлайн проучването на WINGS в обучения по ИКТ



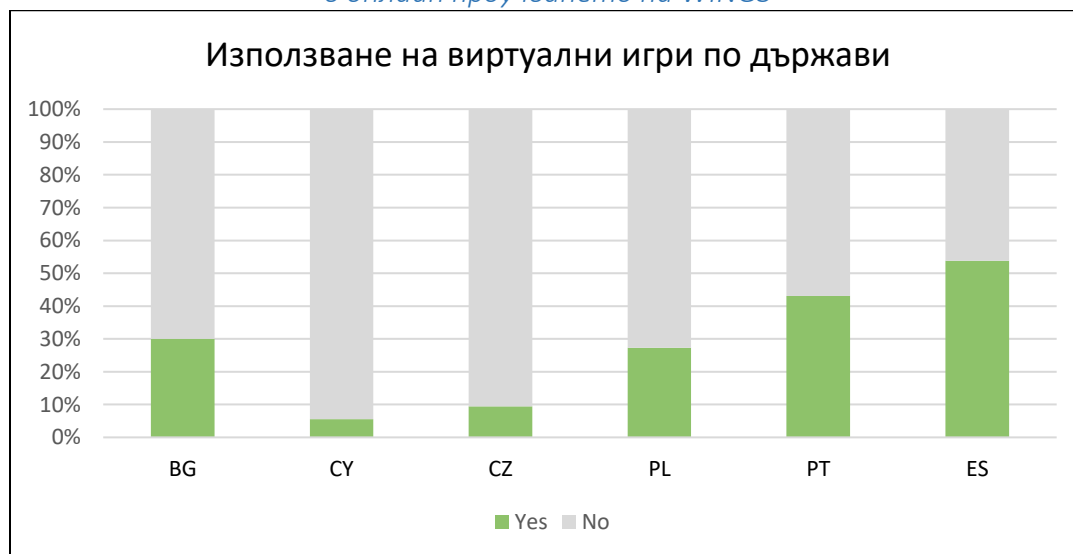
Повече от 3/4 от респондентите (77%) използват интернет, за да търсят информация и да подготвят уроците си поне веднъж седмично или по-често. 48% редовно използват приложения, за да подготвят уроците или презентациите си, а 42% създават свои собствени дигитални обучителни материали за учениците и обучаемите. 40% използват материали от учебната платформа на своето училище или друга учебна среда и използват ИКТ за предоставяне на обратна връзка и оценяване. 33% използват онлайн образователни платформи или учебни среди като обучителен ресурс по време на учебните часове. 25% от респондентите използват мобилни приложения, 18% прилагат онлайн симулации и виртуални игри, а 15% използват интерактивни бели дъски.

Болшинството респонденти са напълно или до голяма степен съгласни относно ползите от използването на ИКТ в училище, особено че:

- ИКТ правят уроците по-практични (81%);
- 77% вярват, че ИКТ подобряват мотивацията на учениците/обучаемите и 73% заявяват, че учениците/обучаемите по-лесно извличат информацията;
- Според 76%, дигиталните технологии играят съществена роля в подготовката на учениците/обучаемите да могат да живеят и работят в 21 век, а 68% са убедени че технологиите подобряват преносимите умения на обучаемите;
- 68% смятат, че ИКТ улесняват сътрудничеството и груповата работа и подобряват климата в учебните часове;
- Според 64% от респондентите, ИКТ подобряват концентрацията и автономността на учащите (при необходимост учащите могат да повтарят упражненията, да изследват в повече детайли темите, които са им интересни и т.н.).
- 62% смятат, че ИКТ също така помагат на учениците да учат по-усилено, да разбират и запомнят по-лесно онова, което научават.
- 60% са съгласни, че компютърните технологии подобряват уменията за критично мислене и решаване на проблеми на обучаемите.

68% от респондентите не използват виртуални игри в час (Фигура 7)

Фигура 7: Използване на виртуални игри в час от участниците в онлайн проучването на WINGS



Най-голям брой учители/преподаватели, които прилагат виртуални игри в час са в Испания и Португалия (54% и 43% от респондентите в тези държави).

Повече от 63% от участниците в онлайн проучването имат интерес да прилагат виртуалните игри в обучителния процес. В идеалния случай:

- Над 82% очакват виртуалните игри да засилят мотивацията на учащите, да допринесат за учебните цели, да насърчат креативността и да комбинират ученето със забавлението;
- 79% очакват дигиталните игри да бъдат лесни за използване и разбиране; да предлагат възможности за приложение по гъвкав начин; да имат добра дидактика, валидно съдържание и информация и да предоставят бърза и релевантна обратна връзка; да бъдат лесни за инсталиране и да функционират гладко с минимален брой грешки.
- 70% очакват виртуалните игри да бъдат лесно разбираеми за учениците и да насърчават правилните ценности.
- Интересното е, че ниската цена няма решаваща роля при вземане на решение – респондентите посочват този фактор като най-маловажен (63%).

Най-голямото притеснение относно използването на виртуалните игри в училище са липсата на адекватни умения при учителите, недостатъчно компютри и интернет и липса на техническа подкрепа:

- остарели компютри и недостатъчна наличност (70%),
- недостатъчно интернет покритие / скорост или компютри свързани с интернет (66%);
- липса на адекватни умения при учителите (67%) и недостатъчна педагогическа подкрепа / обучение (65%);
- твърде много технически проблеми (60%) и липса на техническа подкрепа за преподавателите (65%);
- липса на адекватно съдържание / обучителен материал (60%), на подходящи игри (48%) или ресурси на съответния национален език (48%)

Други препятствия включват:

- твърде много ученици в учебните зали (60%) или тяхното неподобаващо поведение (посочено от 50% от респондентите);
- трудност да се интегрират виртуални игри в учебната програма, липса на време да се включат игрите в графика (48%), напрежението свързано с подготовката на учениците за изпити и тестове (47%);
- липса на информацията за учителите / обучителите (51%) и липса на педагогически модели за това как да се използват ИКТ и виртуалните игри с учебна цел (46%);
- 40% заявяват че виртуалните игри не са приоритет за училищата и за учителите, или че образователната им стойност не е ясна (37%);
- 32% заявяват, че повечето родители не подкрепят използването на ИКТ и виртуалните игри в училище.

Повече от 80% от участниците вярват в образователното въздействие, което виртуалните игри оказват или са съгласни, че си струва да се въведат в процеса на учене, особено с цел изграждане на умения и мотивация.

- Подкрепя учениците със специални нужди и отпадналите ученици (86%);
- Засилва мотивацията за учене (85%) и подобрява представянето по темата (84%);
- ИКТ засилва развиването на умения – интелектуалните умения като решаване на проблеми (86%); личностни умения като инициативност и постоянство, социални умения като работа в екип и комуникация (84%), умения за критично мислене, пространствени умения/ориентация (80%).

2. Анализ на документи и проучване сред страните партньори

- Икономическите сектори, в които стартъп фирмите имат най-голям потенциал и конкурентно преимущество, според участниците във фокус групата са ИКТ (големи данни, бизнес интелигентност, финансови технологии, маркетинг технологии, CRM, програмиране, електронна търговия), производство и услуги за социален отдих.
- Нивото на интернационализация варира сред малките и средни предприятия в страните партньори, но много от стартиращите компании са така да се каже родени глобално, тоест функционират на международно ниво, а в някои още при стартиране на операциите откриват офис в повече от една държава.
- Стартъп компаниите прилагат разнообразни стратегии за своето интернационализиране, но повечето от тях разчитат на е-търговия и партньорство с местни компании като стратегия за интернационализация. Повечето стартъп компании участват в B2B пазари¹ и генерират своите приходи чрез работа с други бизнеси.
- Компетентностите за предприемачество съчетават креативност, инициативност, решаване на проблеми, умения за планиране на ресурси, както и финансови и технологични знания (виж Таблица 1). Тези компетентности предоставят възможност на предприемачите и служителите с предприемачески дух да провокират промяна и да се приспособят към нея. Те могат да бъдат развити чрез обучение за предприемачество и обучение, което се фокусира върху насърчаване на предприемачески начин на мислене и поведение.² (Фигура 8)

¹ EU Startup Monitor 2018 - <http://startupmonitor.eu/EU-Startup-Monitor-2018-Report-WEB.pdf>

² EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework - <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework>

Фигура 8: Използване на виртуалните игри в час по участници от онлайн проучването на WINGS

Table 1. The entrepreneurship competencies identified in the EntreComp entrepreneurship competency framework

Ideas and opportunities	Resources	Translation into action
Spotting opportunities	Self-awareness and self-efficacy	Initiative taking
Creativity	Motivation and perseverance	Planning and management
Envisioning	Mobilising resources	Coping with uncertainty, ambiguity and risk
Valuing ideas	Financial and economic literacy	Working with others
Ethical and sustainable thinking	Mobilising others	Learning through experience

Source: European Commission (2016), *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*, Publication Office of the European Union.

- Осъзнатата липса на възможности остава една от най-често цитираните бариери пред хората за стартиране на бизнес. Това представлява особено предизвикателство при младите (18-30 годишна възраст), които трябва да разчитат повече на образованието, за да придобият необходимите знания и умения. Сред всички OECD държави, повече от половината млади хора участвали в проучването, в периода между 2012-16 г., заявяват че имат липса на предприемачески знания и умения (OECD/Европейски съюз, 2018).³
- От гледна точка на интернационализацията и износа при малките и средни предприятия, проучването на OECD-АПЕС от 2007 г. „Премахване на бариерите пред достъпа на МСП до международните пазари“⁴ идентифицира четири основни бариери: недостиг на работен капитал за финансиране на износа; идентифициране на чуждестранни бизнес възможности; ограничена информация за локализиране / анализиране на пазарите; и неспособност за свързване с потенциални чуждестранни клиенти. Последващо проучване на OECD (2009) добавя „липсата на управленско време, умения и знания“ като пета важна бариера. Поразително е да се отбележи, че повечето от тези бариери са свързани с (възприета) липса на компетентности свързани с интернационални дейности.⁵
- В повечето случаи, обучението по предприемачество не се предоставя достатъчно и адекватно, за да се гарантира, че предприемачите ще разполагат с всички необходими умения. Програмите за предприемачество се предлагат предимно на учащи в икономическите науки. Същевременно, висшето образование в областта на хуманитарните науки, науките, техническите изследвания и изкуствата не предлага

³OECD 2018 Developing Entrepreneurship Competences policy note - file:///E:/PROJECTS/2018_WINGS/IO1/2018-SME-Entrepreneurship%20Competences.pdf

⁴ OECD-APEC (2007), *Removing Barriers to SME Access to International Markets* Paris, Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) Publishing.

⁵ OECD (2009): *Top Barriers and Drivers to SME Internationalization*, Report by the OECD Working Party on SMEs and Entrepreneurship, OECD.

на студентите възможности да развият актуални компетентности за предприемачество. Преобладават традиционните обучителни практики, на които се гледа като възпрепятстващи предприемаческото обучение, същевременно учащите биха имали по-голяма полза от достъпа до практически опит под формата на компании обучаващи студентите или игрово-базирано обучение за предприемачество. Все пак съществуват примери за иновативни подходи в обучението по предприемачество, включващи игрово-базирано учене, повечето от които са разработени като част от проекти на ЕС.

- Обучението по предприемачество е необходимо да започне колкото се може по-рано и трябва да включва специфични казуси и практически възможности за учащите да натрупат знания и умения, докато работят по реални казуси от практиката. Освен това обучението по предприемачество е необходимо да бъде включени в програмите за средно и висше образование. Игрово-базираният подход предложен в проекта wINGS бе високо оценен като обещаващ, тъй като добавя обикновено липсващия практически елемент в е-обученията.
- Сред ключовите фактори за успешната интернационализация⁶ на малките и средни предприятия, можем да очертаем следното: ролята на мениджъра-собственик, включително интернационалната стратегия и изграждане на мрежи. Основните компетентности за интернационализация включват:
 - Лична международна ориентация, като интернационален опит и ориентация, межкултурни компетентности, идентифициране на възможности за международен бизнес;
 - Организационни възможности и ресурси – международна иновативност и маркетинг умения;
 - Маркетинг знания – информация за международните маркетинг възможности и възприятия за заобикалящата среда;
 - Институционални знания.

На база на анализа на документи и на проучването, можем да кажем, че профилът на „глобалния предприемач“ или на успешните малки и средни предприятия на международните пазари, включват следните умения, които се повтарят във всички държави:

- Глобален начин на мислене – стратегическо мислене, бизнес планиране, лидерство, визия и мотивация за развитие на бизнеса на международно ниво.

⁶ (2011) Achtenhagen, Leona - Internationalization competence of SMEs. Retrieved from https://entreprenorskapsforum.se/wp-content/uploads/2011/12/internationalization-comp_webb.pdf

- Межкултурна комуникация – чужди езици, нетуъркинг, межкултурна осъзнатост, познаване на разликите в законодателството и регулациите касаещи международните пазари, както и предпочитанията на клиентите.
- Поемане на рискове, бизнес нюх, усет за възможностите, самоувереност, да не се страхуваш от провал.
- Управление на промяната, адаптивност, гъвкавост, отвореност за промяна.
- Креативност и иновации.
- Критично мислене, вземане на решения, умения за решаване на проблеми.
- Умения за маркетинг и продажби, ориентация към клиента.
- Нагласа за учене през целия живот – осъзнаване на ученето.
- Бизнес умения - ориентация към печалба, ориентация към действие, финансово управление, оперативно мислене, умения за управление на хора.

Вземайки предвид целия набор от характеристики и същностни компетентности, които се изискват в предприемачеството и които проведеното от нас проучване ни разкриха, ще бъде разработена обучителна програма, която е насочена към всички тези аспекти. Това ръководство се състои от набор от обучителни бележки, в които, на база на обобщените по-горе резултати от анализа на документи и проучването, се очертават шест теми, всяка от които адресира текущите нужди в предприемаческото образование в ЕС. Обучителните бележки са изцяло базирани на информация, която е директно придобита от хора от цял свят свързани с предприемачеството, като по този начин ни предоставят възможност да се уверим, че идентифицираните потребности ще бъдат посрещнати с помощта на финалния продукт по проекта, и също така, че полезността им ще бъде гарантирана.