

Zpráva o kompetenčním rámci při internacionalizaci start-upů a podnikatelů

WINGS “INTERNATIONALIZATION SERIOUS GAME FOR START-UPS AND ENTREPRENEURS”



Erasmus+ - KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices

Project number: 2018-1-CY01-KA202-046856

Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Abstrakt

Dokument zahrnuje výsledky sekundárního výzkumu, skupinové diskuze s podnikateli a online dotazníků s učiteli a školiteli. Souhrn výsledků nastiňuje společné rysy a rozdíly v 6 partnerských zemích. Ve druhé části jsou uvedeny zprávy za jednotlivé země.

Úvod

Internacionalizace společností je v posledních několika letech pro Evropu důležitým tématem. Přesto však stále chybí jistý internacionalizační duch a potřebné znalosti, které by zajistily úspěšnost a stabilitu společností v zahraničí. Stále je zde mezera mezi potřebou získávat znalosti a mezi znalostmi nutnými k zajištění úspěchu internacionalizace. Poskytováním nezbytných znalostí a rozvíjením internacionalizačních schopností mezi malé a střední podniky, start-upy a potenciální podnikatele se snažíme tuto mezeru vyplnit.

Specifickým cílem projektu je začlenit strategické řízení virtuálních her do podnikového vzdělávání prostřednictvím posílení kompetencí školitelů, kteří se přímo podílejí na vytváření virtuální reality a používají ji při své výuce.

Konkrétní sledované cíle projektu jsou:

- prohloubit kompetence školitelů při využívání virtuálních her ve strategickém řízení,
- vypracovat kurz skládající se ze 6 výukových materiálů využívaných pro případové hry strategického řízení,
- vypracovat pilotní vzdělávací materiály s 50 školiteli (10 za každou zemi)
- vyvinout 6 případových her,
- koordinovat případové hry s 250 podnikateli (každý školitel s 5 podnikateli za každou zemi),
- vypracovat učební materiál a článek o využívání informačních a komunikačních technologií (ICT) ve výuce,
- šířit výsledky projektu s cílem zajistit jeho široké využití.

Projekt wINGS vytvoří online vzdělávací kurz doplněný o případové hry, které budou základem pro výukové prostředí (Learning Environment), jehož cílem je rozvíjet dovednosti v oblasti podnikání a internacionalizace. Cílem je také upozornit hráče na otázky spojené s internacionalizací, které se týkají skutečných životních situací.

Inovativní a nové sofistikované přístupy k projektové výuce prostřednictvím výukového prostředí s využitím virtuálních her posílí schopnosti hráčů/studentů v oblasti internacionalizace podnikání, posílí spolupráci při hledání a sdílení informací a pozvedne znalosti v konkrétních oblastech, jako jsou finanční záležitosti nebo marketingové a obchodní plánování na světovém trhu. Prostřednictvím projektu wINGS má partnerská spolupráce v plánu ovlivňovat internacionalizační tendence a kompetence v Evropě a hrát roli v budoucích možných obchodních příležitostech.

Očekává se, že se bude minimálně 550 zástupců cílových skupin přímo účastnit projektových aktivit, 2 500 zástupců cílových skupin a jiných zúčastněných stran se bude účastnit vybraných aktivit přímo a asi 30 000 bude informováno o projektu elektronickým způsobem.

O projektu

Během přípravy projektu byla provedena studie zaměřena na možnosti nejmodernějších internacionalizačních technik pro start-upy a podnikatele s důrazem na vzdělání. V této fázi bude definován rámec kompetencí prostřednictvím shromážděných informací z jak sekundárního výzkumu, tak terénními výzkumnými aktivitami:

1. charakteristika vzdělání start-upů a podnikatelů v jednotlivých partnerských zemích a jeho výhody;
2. pedagogické aspekty vštěpování podnikatelského ducha pomocí otevřených vzdělávacích přístupů a moderních vyučovacích postupů zaměřených na start-upy a podnikatele;
3. technická specifikace/vlastnosti (instruktážní návrh) související s navržením výukových hodin a projektů;
4. osvědčené postupy v oblasti podnikání a inovativních vzdělávacích přístupů, které se již používají a rámcové ukazatele kvality;
5. školící potřeby podnikatelů/nezbytné kroky pro úspěšné zavedení otevřených vzdělávacích přístupů do každodenní praxe.

V prvních měsících projektu byl v každé zemi proveden primární a sekundární výzkum, do kterého bylo zapojeno více než 30 odborníků v oblasti podnikání, kteří se účastnili skupinové diskuze a 300 učitelů a školitelů Odborného vzdělávání a přípravy (VET).

Terénní výzkum se týkal analýzy kompetencí a potvrzení témat strategického řízení virtuálních her. Učitelé a školitelé byli hodnoceni na úrovni kompetencí v oblasti virtuálních her a využívání ICT.

Analýza zahrnuje:

1. Posouzení efektivních kompetencí v oblasti internacionalizace a schopností ICT.
2. Definice typů internacionalizace, které je třeba řešit s ohledem na potřeby start-upů.
3. Definice hospodářských odvětví, ve kterých start-upy působí.

Výstup 1 bude sloužit jako nástin ke studiu pro všechny ostatní projektové aktivity, zejména bude kladen důraz na vývoj studijního plánu internacionalizačních kurzů pro identifikaci rámce kvality, na navrhování plánů přizpůsobených přijetí internacionalizace a na orientaci během obsahovo-vývojové fáze.

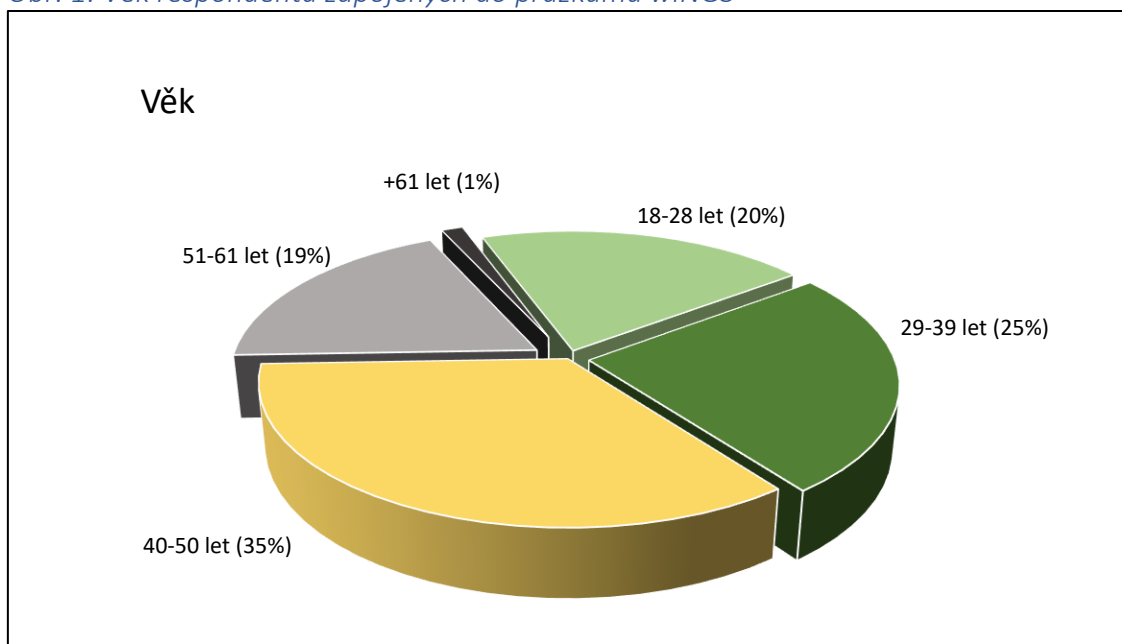
SUMMARY OF RESULTS

1. Shrnutí výsledků online průzkumu o virtuálních hrách a kompetencích učitelů a školitelů v oblasti ICT

V období březen–duben 2019 byl proveden v rámci projektu wINGS online výzkum, kterého se zúčastnilo všech 6 partnerských zemí – Bulharsko, Kypr, Česká republika, Polsko, Portugalsko a Španělsko. Cílem průzkumu bylo v první fázi zhodnotit a analyzovat kompetence školitelů a pedagogů na úrovni virtuálních her a využívání ICT a porovnat výhody a nevýhody využití těchto zdrojů během výuky.

Průzkumu se zúčastnilo 300 učitelů a školitelů, z toho 171 (57 %) žen a 129 (43 %) mužů. 45 % všech respondentů je mladších 40 let, 35 % je ve věku 40–50 let, 20 % je starší 50 let (*Obr. 1*).

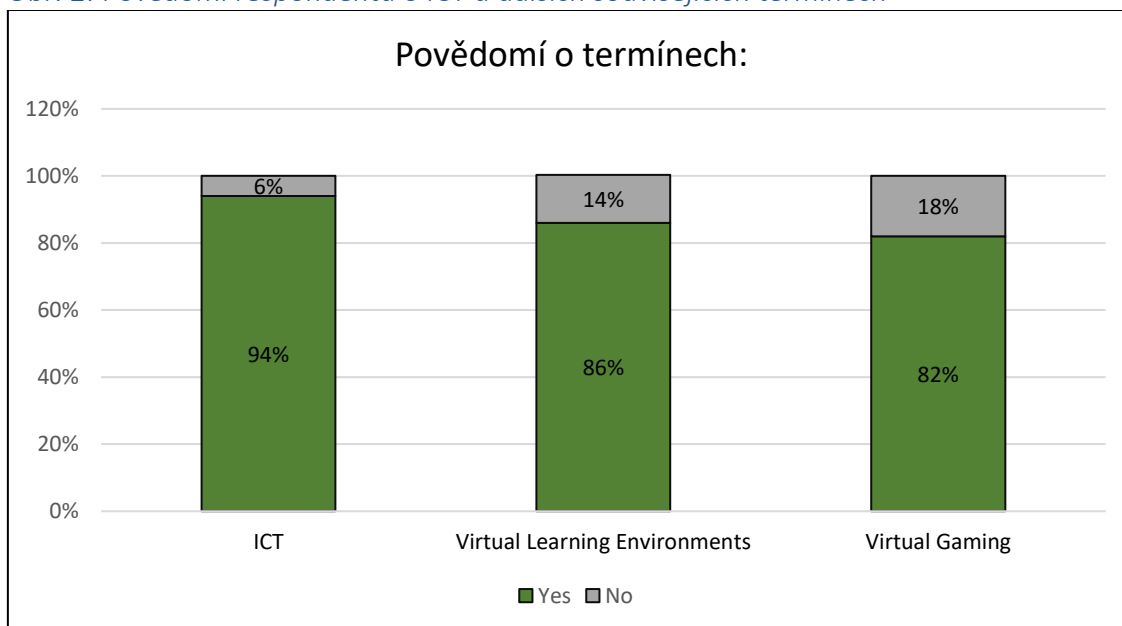
Obr. 1: Věk respondentů zapojených do průzkumu wINGS



52 % účastníků průzkumu má více než 11 let zkušeností s výukou nebo se školením. 35 % má 1 až 10 let učitelské praxe a 11 % - méně než rok praxe.

Většina účastníků má povědomí o termínech souvisejících s počítačovými technologiemi využívanými ve třídě: 94 % si je vědomo významu zkratky „ICT“, 86 % - výrazu „Virtual Learning Environments“ a 82 % zná pojem „Virtual Gaming“ (*Obr. 2*).

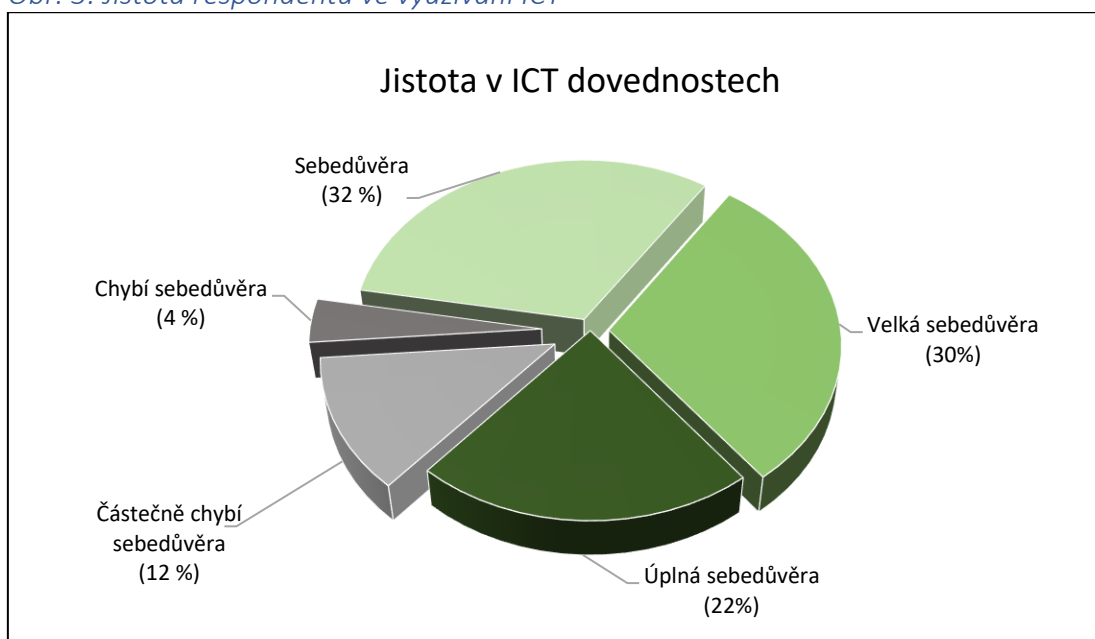
Obr. 2: Povědomí respondentů o ICT a dalších souvisejících termínech



45 % respondentů používá zařízení ICT ve svých třídách většinu dní v týdnu, asi 19 % - jednou týdně, 18 % - jednou měsíčně, 12 % - jednou nebo několikrát ročně a asi 5 % - nikdy. Nejčastěji používanými zařízeními jsou stolní počítače (73 %) nebo notebooky, tablety nebo jiná zařízení s připojením k internetu (59 %). 40 % učitelů používá také počítačové učebny a 32 % pracuje s interaktivními tabulemi.

Většina respondentů se cítí na dobré úrovni v používání ICT, 16 % při využívání chybí sebedůvěra (Obr. 3).

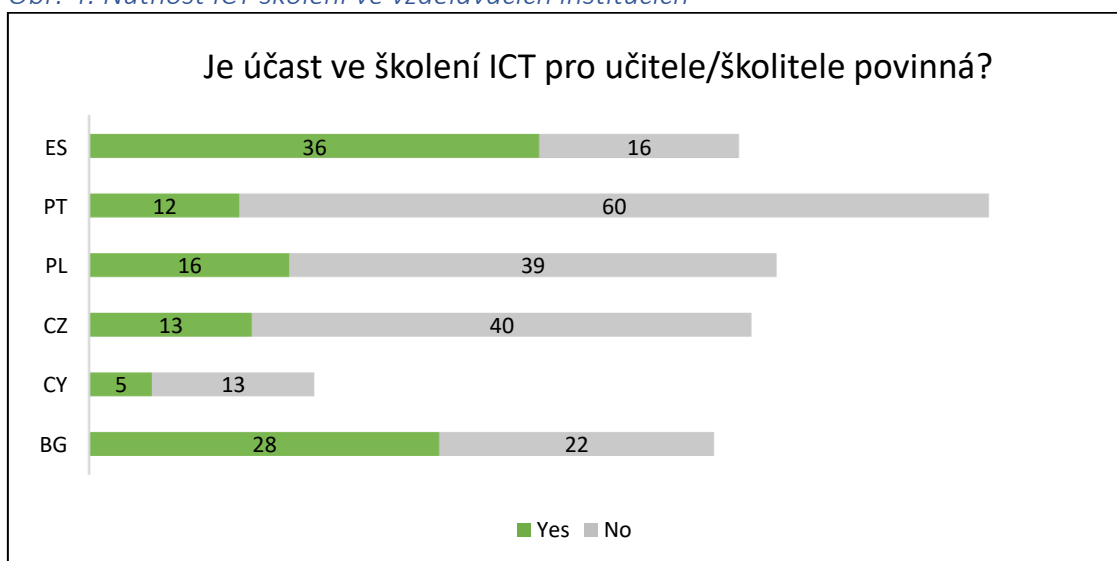
Obr. 3: Jistota respondentů ve využívání ICT



37 % hodnotí své znalosti ve využívání ICT jako dobré, 33 % jako mírně pokročilé a 12 % jako odborné. 18 % přiznávají, že jsou začátečníci nebo nejsou vůbec uživateli. 62 % se cítí být na dobré úrovni nebo na velmi dobré úrovni, téměř 22 % cítí naprostou sebedůvěru ve využívání technologických zdrojů před studenty/praktikanty a asi 16 % nepociťují vůbec žádnou jistotu.

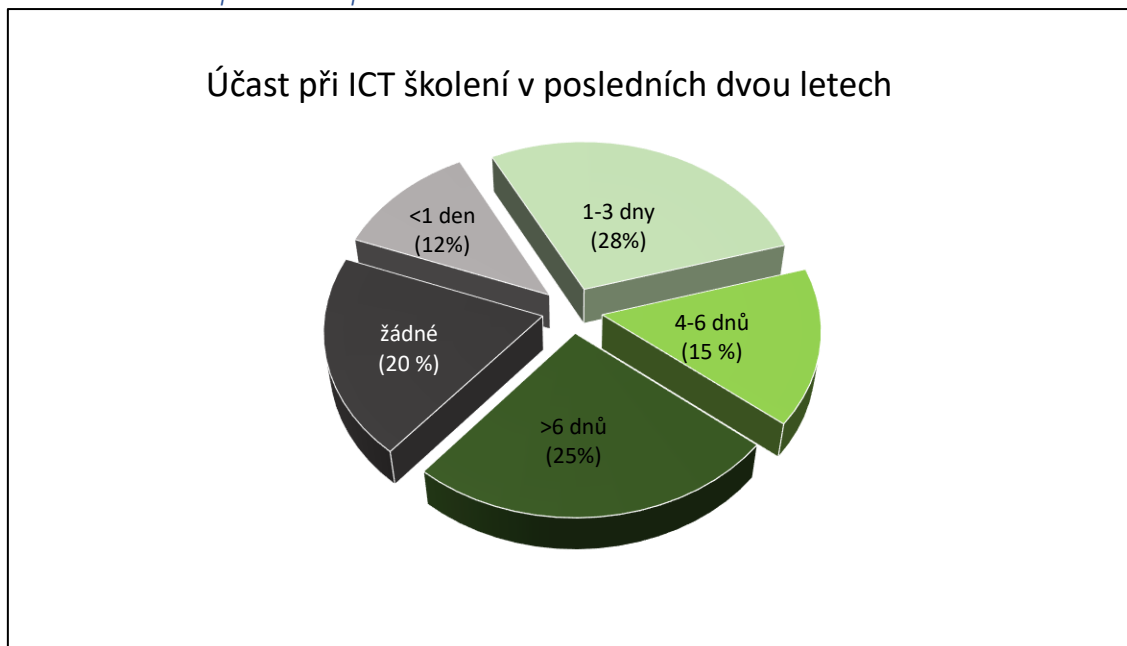
Podle respondentů neexistují žádné přísné požadavky na školení se a výuku ICT v jejich školách. 63 % učitelů a školitelů tvrdí, že nejsou povinni absolvovat školení v oblasti ICT. Španělsko a Bulharsko jsou země s největším podílem účastníků uvádějící, že školení učitelů v ICT je v jejich vzdělávací instituci povinné (Obr. 4).

Obr. 4: Nutnost ICT školení ve vzdělávacích institucích



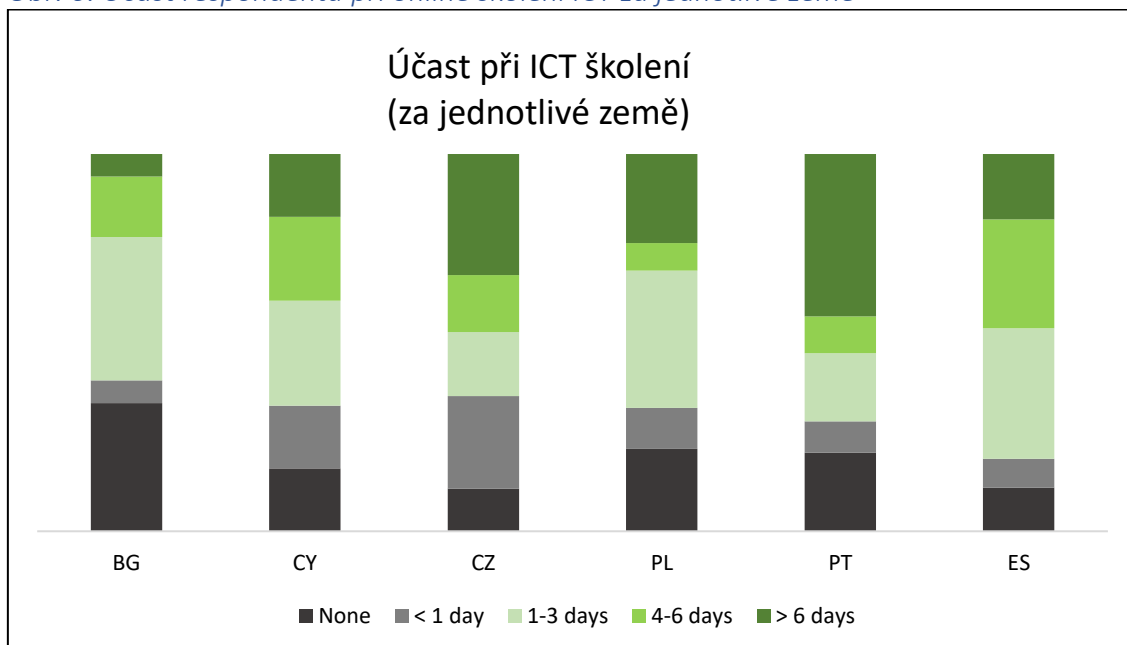
Během posledních 2 let se 30 % učitelů nezúčastnilo vůbec žádného školení o ICT nebo školení kratšího jeden den. 28 % všech respondentů se účastnila školení trvajících 1-3 dny, 15 % se účastnilo 4-6 denních školení a další 25 % strávilo více než 6 dní školeními ICT (Obr. 5).

Obr. 5: Účast respondentů při školení ICT



Největší podíl osob, kteří se nezúčastnili žádných aktivit v oblasti rozvoje ICT, je v Bulharsku, Polsku a Španělsku, téměř polovina dotázaných učitelů v nedávné době neabsolvovala žádná nebo velmi omezená školení v oblasti ICT (Obr. 6). Na opačném konci stojí Portugalsko a Česká republika, kde se největší počet respondentů účastnilo školení ICT delšího než 6 dní (Obr. 6).

Obr. 6: Účast respondentů při online školení ICT za jednotlivé země

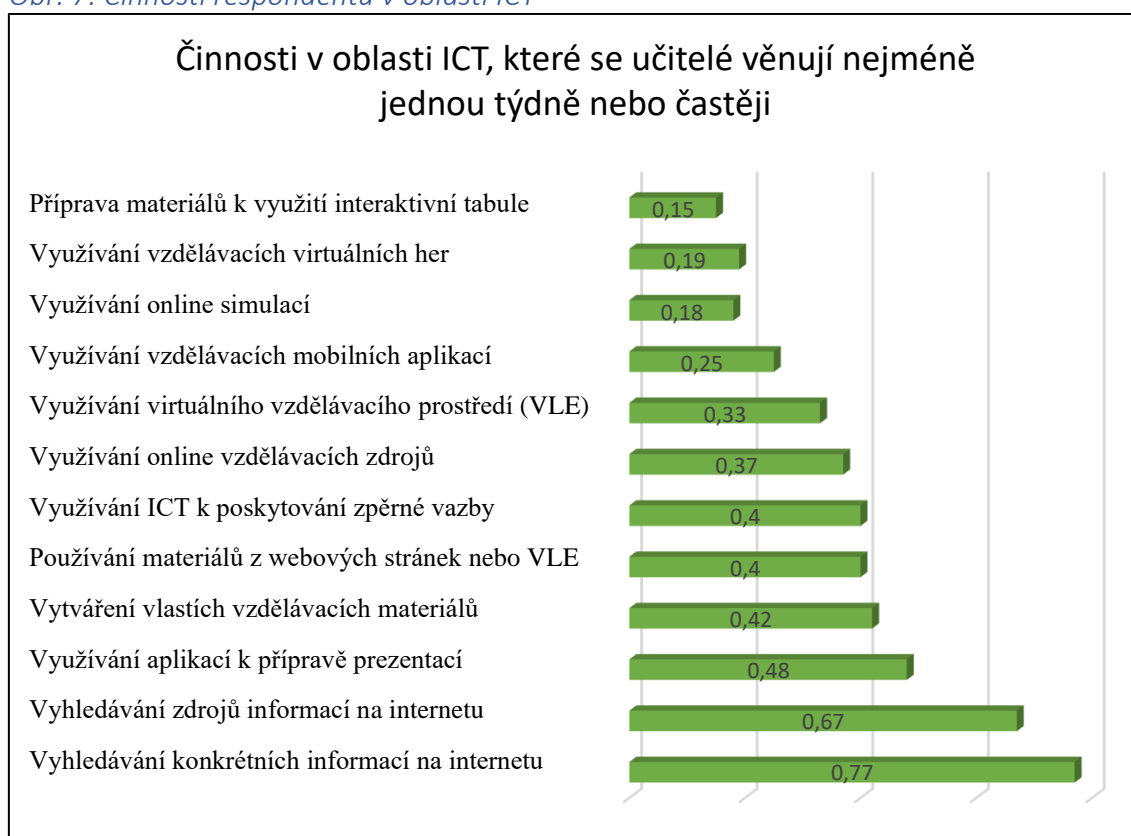


72 % učitelů a školitelů se účastnilo úvodního kurzu o používání internetu a obecných aplikacích a 66 % zlepšilo své dovednosti v oblasti ICT prostřednictvím vlastního rozvoje. V Bulharsku, České republice a Polsku se více než 80 % spoléhají na vlastní rozvoj.

54 % z nich se zúčastnila kurzů pedagogického využívání ICT, školení zaměřeného na vybavení (interaktivní tabule, notebook atd.) a online platformy (např. e-mailová konference, twitter, blog) určené pro profesionální komunikaci s ostatními učiteli. 44 % se účastnilo školeních prováděných zaměstnanci školy a školeních zaměřených na specifické výukové programy a simulace v jednotlivých předmětech. 40 % se zúčastnilo pokročilých kurzů používání internetu (vytváření webových stránek, domovských stránek, videokonferencí atd.), pokročilých kurzů o aplikacích (pokročilé zpracování textu, komplexní relační databáze, Virtual Learning Environmens atd.) a dalších profesních příležitosti k rozvoji související s ICT. 35 % účastníků průzkumu bylo vyškoleny v používání multimédií. Země s největším podílem účastníků pokročilých kurzů jsou Portugalsko, Španělsko a Polsko.

Účastníci průzkumu se při přípravě lekcí a výukových materiálů ve většině případů spoléhají na internetové zdroje (Obr. 7).

Obr. 7: Činnosti respondentů v oblasti ICT



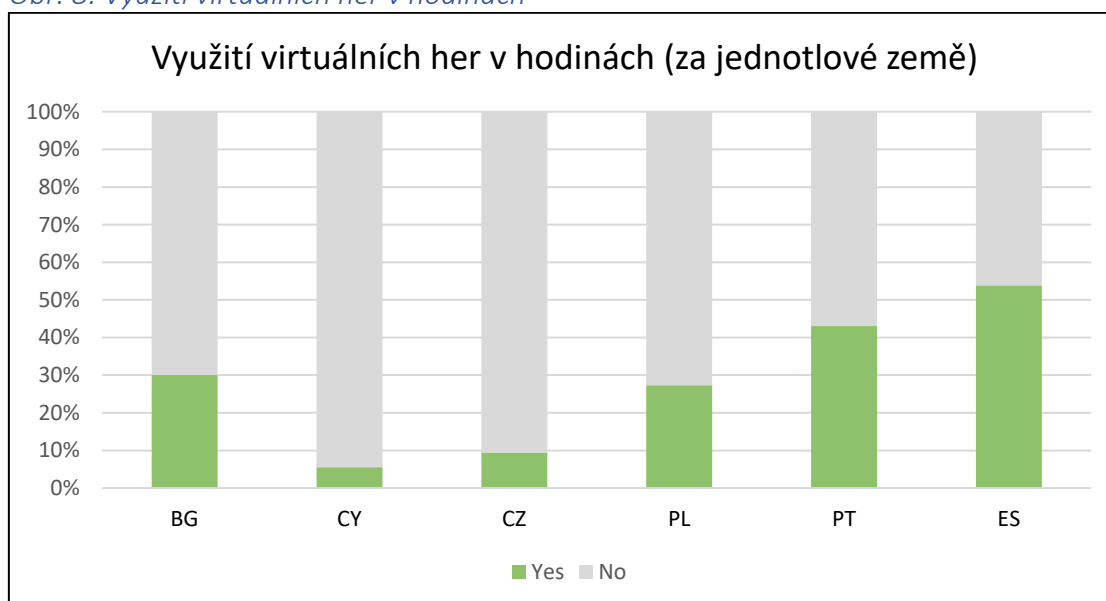
Více než 3/4 respondentů (77 %) používá internet k hledání informací a přípravě lekcí alespoň jednou týdně nebo častěji. 48 % pravidelně používá aplikace k přípravě lekcí nebo prezentací a dále pro účely hodnocení/zpětné vazby a 42 % vytváří své vlastní digitální studijní materiály pro studenty. 40 % používá materiály z jejich školní platformy nebo jiného vzdělávacího prostředí a dále používá ICT pro zpětnou vazbu a hodnocení. 33 % využívá online vzdělávací platformy jako výukový zdroj během svých hodin. 25 % respondentů používá mobilní aplikace, 18 % online simulace a virtuální hry a 15 % interaktivní tabule.

Většina účastníků průzkumu hodnotí využívání ICT ve třídě jako přínosné:

- ICT dělají hodiny praktičtějšími (81 %),
- 77 % respondentů věří, že ICT zlepšují motivaci studentů a 73 % tvrdí, že pomáhá studentům získávat informace snadněji;
- podle 76 % jsou digitální technologie nezbytné pro přípravu studentů/žáků na život a práci v 21. století a 68 % je přesvědčeno, že také zvyšují průřezové dovednosti studentů;
- 68 % si myslí, že usnadňuje spolupráci a vede k příjemnějšímu prostředí ve třídě;
- podle 64 % respondentů ICT zlepšují koncentraci studentů (v případě potřeby mohou cvičení opakovat, podrobněji prozkoumat témata, o která se zajímají);
- 62 % se domnívá, že ICT také pomáhá studentům tvrději pracovat, lépe porozumět a zapamatovat informace.
- 60 % souhlasí, že počítačové technologie zlepšují dovednosti kritického myšlení účastníků a řešení problémů.

68 % respondentů v hodinách nevyužívá virtuální hry (Obr. 8).

Obr. 8: Využití virtuálních her v hodinách



Největší podíl učitelů/školitelů, kteří využívají virtuální hry v hodinách, je ve Španělsku a Portugalsku (54 % a 43 %).

Více než 63 % účastníků online průzkumu by se zajímalo o využití virtuálních her ve vzdělávacích procesech. Mezi jejich hlavní očekávání patří:

- více než 82 % respondentů tvrdí, že virtuální hry zvyšují motivaci studentů, přispívá k dosažení vzdělávacích cílů, podporuje kreativitu a kombinuje učení se zábavou;
- 79 % respondentů očekává, že digitální hry budou srozumitelné a použitelné; budou nabízet příležitosti pro flexibilní využití a budou zdrojem relevantních informací; dále bude snadná jejich instalace.
- 70 % respondentů očekává, že virtuální hry budou poskytovat hodnotné informace.
- nízké náklady nehrají při výběru rozhodující roli – seznam respondentů je určil jako nejméně zásadní (63 %).

Největší obavy, pokud jde o využívání virtuálních her ve třídách, jsou nedostatek odpovídajících dovedností učitelů, nevyhovující počítače, nepřítomnost internetu a nedostatek technické podpory:

- zastaralý a nedostatečný počet počítačů (70 %);
- nedostatečná internetová pokrytí a rychlost připojení k internetu (66 %);
- nedostatek odpovídajících dovedností učitelů (67 %) a nedostatečná pedagogická podpora (školení) (65 %);
- příliš mnoho technických problémů (60 %) a nedostatek technické podpory učitelů (65 %);
- nedostatek odpovídajícího obsahu/materiálu pro výuku (60 %), vhodných her (48 %) nebo zdrojů v národním jazyce (48 %).

Další překážky jsou:

- příliš mnoho studentů ve třídě (60 %) nebo jejich nevhodné chování (50 %);
- potíže s integrací virtuálních her do učebních osnov, nedostatek času pro přizpůsobení her rozvrhu (48 %), tlak na přípravu studentů na zkoušky a testy (47 %);
- nedostatečná informovanost učitelů a školitelů (51 %), jakým způsobem využívat ICT, virtuální hraní při výuce (46 %);
- asi 40 % respondentů tvrdí, že virtuální hry v jejich školách nejsou prioritou nebo jejich vzdělávací hodnota není jasná (37 %);
- 32 % respondentů tvrdí, že většina rodičů není nakloněna používání ICT a virtuálních her při výuce.

80 % účastníků je přesvědčeno o dopadu virtuálních her na vzdělávání nebo se shoduje, že je vhodné jejich implementace do tréninkového procesu:

- zvýšit motivaci k učení (85 %) a zlepšují výkon v předmětech (84 %);
- podporuje studenty se speciálními potřebami a studenty, kteří nedokončili studium (86 %);
- ICT podporují rozvoj dovedností – intelektuální dovednosti, jako je řešení problémů (86 %); osobní dovednosti, jako je iniciativa a vytrvalost, sociální dovednosti, jako je týmová práce a komunikace (84 %), kritické dovednosti (80 %).

2. Shrnutí sekundárního a terénního výzkumu napříč zeměmi

- Ekonomická odvětví, ve kterých mají start-upy největší potenciál a konkurenční výhodu, jsou podle účastníků skupinové diskuze ICT (Big Data, obchodní zpravodajství, finanční technologie, marketingové technologie, CRM, programování, elektronický obchod), výrobní a společensky rekreační služby.
- Úroveň internacionalizace se v malých a středních podnicích v každé z partnerských zemích liší, nicméně mnoho začínajících podniků je tzv. born globals, což znamená, že fungují hlavně přes hranice a v některých případech již při zahájení činnosti otevírají kancelář ve více než jedné zemi.
- Start-upy používají různé strategie pro svoji internacionalizaci, ale většina z nich se spoléhá na elektronické obchodování a partnerství s místními společnostmi. Většina začínajících podniků se účastní trhů B2B (Business-to-Business)¹ a generuje své příjmy díky spolupráci s jinými podniky.
- Podnikatelské kompetence kombinují kreativitu, smysl pro iniciativu, řešení problémů, schopnost shromažďovat zdroje a finanční a technologické znalosti. Tyto kompetence umožňují podnikatelům a jejich zaměstnancům vyvolat odezvu a přizpůsobovat se změnám. Mohou být rozvíjeny prostřednictvím podnikatelského vzdělávání a školení zaměřeného na podporu podnikatelského uvažování a chování (*Obr. 9*).²

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>

Obr. 9: Využití virtuálních her v hodinách

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.

- Nedostatek schopností zůstává jednou z nejčastěji uváděných překážek, které lidem brání v podnikání. Jedná se zejména o výzvu pro mladé osoby (18–30 let), která se musí více spoléhat na vzdělávání, aby prostřednictvím něho získali příslušné znalosti a dovednosti. Ve všech zemích OECD uvedla více než polovina dotázaných mladých osob v období 2012–2016 nedostatečné znalosti a dovednosti v oblasti podnikání (OECD / Evropská unie 2018a).³
- Pokud jde o internacionalizaci a vývoz malých a středních podniků, studie OECD APEC z roku 2007, *Odstraňování překážek přístupu malých a středních podniků na mezinárodní trhy*⁴, identifikovala čtyři hlavní překážky: nedostatek pracovního kapitálu pro financování vývozu; identifikace zahraničních obchodních příležitostí; omezené informace pro lokalizaci/analýzu trhů; a neschopnost kontaktovat potenciální zahraniční zákazníky. Následná studie OECD (2009) přidala „nedostatek manažerského času, dovedností a znalostí“ jako pátou důležitou překážku. Je pozoruhodné, že většina z těchto překážek souvisí s (vnímaným) nedostatkem kompetencí souvisejících s mezinárodními aktivitami.⁵
- Obecně není školení v podnikání dostatečně a přiměřeně zajištěno, aby podnikatelé disponovali všemi potřebnými kapacitami. Podnikatelské programy jsou v zásadě nabízeny studentům ekonomických studií. Vysokoškolské vzdělání v humanitních oborech, technických studiích a umění nenabízí studentům příležitosti k rozvoji podnikatelských kompetencí, které musí být součástí jejich hlavního oboru. Převládají tradiční výukové postupy, které jsou považovány za významnou překážku v podnikatelském vzdělávání, zatímco by měli studenti získávat spíše praktické zkušenosti, jako jsou školení ve společnostech nebo výuku založenou na podnikatelských hrách. Stále však existují příklady

³ OECD 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.

inovativních přístupů v podnikatelském vzdělávání včetně učení založeného na hrách, většina z nich byla vyvinuta v rámci projektů EU.

- Vzdělávání v oblasti podnikání musí začít co nejdříve a musí zahrnovat specifické případy a praktické příležitosti, aby si studenti osvojili znalosti a dovednosti a zároveň řešili skutečné případy z praxe. Kromě toho musí být školení a vzdělávání v oblasti podnikání zahrnuto do programů sekundárního a terciárního vzdělávání. Herní přístup navržený v projektu wINGS byl vysoce oceňován jako slibný přístup obvykle chybějící v praktické dimenzi elektronických vzdělávacích kurzů.
- Mezi klíčové faktory úspěšné internacionalizace malých a středních podniků⁶ lze uvést: roli vlastníka-manažera, včetně mezinárodní strategie a vytváření sítí. Mezi hlavní internacionalizační kompetence patří:
 - osobní mezinárodní orientace, jako jsou mezinárodní zkušenosti a orientace, mezikulturní kompetence, identifikace mezinárodních obchodních příležitostí;
 - organizační schopnosti a zdroje – mezinárodní inovační a marketingové dovednosti;
 - znalost trhu – informace o příležitostech na mezinárodním trhu a vnímání životního prostředí;
 - institucionální znalosti.

Na základě sekundárního a terénního výzkumu zahrnuje profil „globálního podnikatele“ nebo úspěšných malých a středních podniků na mezinárodních trzích následující dovednosti opakující se ve všech zemích:

- Globální myšlení – strategické myšlení, obchodní plánování, vedení, vize a motivace k růstu podnikání na mezinárodní úrovni.
- Mezikulturní komunikace – cizí jazyky, vytváření sítí, mezikulturní povědomí, znalost rozdílů v legislativě a regulaci na mezinárodním trhu, preference zákazníků.
- Riskování, obchodní prozíravost, smysl pro příležitost, nebát se selhání, sebevědomí.
- Změna řízení, přizpůsobivost, flexibilita, otevřenost ke změnám.
- Kreativita a inovace.
- Kritické myšlení, rozhodování, dovednosti při řešení problémů.
- Marketingové a prodejní dovednosti, orientace na zákazníka.
- Přístup k celoživotnímu vzdělání – povědomí o možnostech vzdělávání.
- Obchodní dovednosti – orientace na zisk, orientace na činnost, finanční řízení, operační myšlení, dovednosti v oblasti řízení lidí.

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

S přihlédnutím ke všem funkcím a základním schopnostem, které podnikání vyžaduje, bude vytvořen soubor vzdělávacích metod zaměřený na všechny tyto aspekty. Příručka bude obsahovat soubor učebních poznámek, v nichž bude podle souhrnných výsledků práce a terénního výzkumu vytvořeno šest témat, která se zaměří na každou z potřeb, kterou podnikatelské vzdělávání v EU v současné době potřebuje. Výuka, které jsou plně založena na informacích přímo získaných od lidí ve světě podnikání, nám umožní zajistit, aby byly konečným výstupem pokryty všechny potřeby.