

KIRJOITTAJAT:

Massimiliano Costa, PhD. Professor (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Daniele Morselli, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Cristiano Chiusso, PhD. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Yvonne Vezzoli, MS. (*Università Ca' Foscari di Venezia, Italy*)

Gilles Giovannangeli (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Pauline Lemaire (*Coopérative d'activité et d'emploi Work In SCOP – Sc'Opara, France*)

Cristina Stefan, PhD. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Constantin Stefan, MSc. Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Andrei-Cristian Stefan, Eng. (*Quarter Mediation, Netherlands*)

Elsa Pehkonen (*Innoventum OY, Finland*)

Riina Korhonen (*Innoventum OY, Finland*)

Janne Leinonen (*Innoventum OY, Finland*)

Sara Diodato (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)

Francesco Cavallo (*Civiform società cooperativa sociale, Italy*)

TIIVISTELMÄ

REACT-hankkeen (www.reactproject.online) tavoitteena on parantaa matalasti koulutettujen aikuisten koulutukseen pääsyä sekä tutkintojen suorittamista sekä vahvistaa sisäistä yrittäjyyttä, jota tarvitaan elämänlaadun paranemiseen mm. taitoina etsiä mahdollisia työpaikkoja ja näin lisätä osallisuutta yhteiskuntaan. Suuressa osassa Eurooppa tarvitaan tavoitteiden toteuttamiseksi kuitenkin uusia työkaluja aikuiskoulutukseen. REACT-hankkeen tarkoituksena on tarjota innovatiivisia työkaluja ja hyödyllisiä menetelmiä, kuten vertaisoppimista ja pelillistämistä, joilla vahvistetaan aloitekykyä ja yrittäjyyttä elinikäisen oppimisen näkökulmasta

Taidot (skills) on termi, jota käytetään kuvamaan sitä, mitä ihminen tekee, tietää, ja ymmärtää, ovat tie työllistymiseen. Nopeasti muuttuvassa globaalissa taloudessa taidot ovat innovaatioiden ja kilpailukyvyyn perusta. Taidot ovat investointi, jolla edistetään talouskasvua ja työpaikkojen syntyä.

Uusi osaamishjelma Euroopalle (Skills Agenda for Europe) on Euroopan komission merkittävimpiä työohjelmia. Yrittäjyys on merkitykseltään paljon laajempi kuin yritystoiminnan aloittaminen tai yrityksen pyörittäminen, ja yrittäjät on esitetty idearikkaina henkilöinä, jotka tarttuvat mahdollisuuksiin luodakseen hyvinvointia tai arvoa yhteiskunnalle. Uudessa osaamishjelmassa Euroopalle komissio on aloittanut avaintaitojen uudelleen arvioinnin, ja erityistä huomiota on kiinnitetty esittelemällä uutta lähestymistapaa yrittäjyyteen ja innovatiivisuuteen ottamalla mukaan kannustavia konkreettisia esimerkkejä yrittäjyydestä. Ei ole epäilystäkään siitä, etteikö yrittäjyyttä voi oppia. On olemassa yrittäjämäisiä asenteita, jotka ovat tärkeitä yrittäjyydelle ja joita voidaan kehittää opetuksen ja arvioinnin kautta. Oppijan autonomian lisäämiseksi on pedagogiikasta siirryttävä andragogiikkaan ja heutagogiikkaan. Kun pedagogiikassa opettaja määrittelee oppimisen, andragogiikassa kontrolli on jaettu ja oppija säilyttää itseohjautuvuuden.

Kyvykkyys (capabilities) on lähestymistapa, joka perustuu toiminnan käsitteeseen. Tämä edellyttää erilaisia toimintoja (esim. koulunkäyminen, polkupyörällä ajaminen) ja väittämiä (esim. olevan turvallista, koulutettua), jotka liittyvät ihmisten tavanomaiseen elämään. Kyvykkyydellä tarkoitetaan niitä hyvinvoinnin kannalta keskeisiä toimintoja ja aineellisia vapauksia, joilla henkilö pystyy tekemään ja saavuttamaan arvostamansa elämänlaadun. Vapaudella on luontainen arvo: ihmiset arvostavat vapautta ja mahdollisuutta valita itse. Ihmisten tilanteet, tarpeet, toiveet ja tavoitteet ovat erilaisia. Koulutusta pidetään ratkaisevana tekijänä laajentaa kyvykkyyttä: se antaa ihmisille mahdollisuuden löytää erilaisia mahdollisuuksia ja tieto aiemmin tuntemattomista vaihtoehdoista ja vapauksista on ensimmäinen askel niiden saavuttamiseen. Koulutuksen kautta ihmiset saavuttavat arvokkaita toimintoja ja asiantiloja, joiden avulla he voivat hankkia työpaikkoja ja näin saavuttaa enemmän vapautta. Yrittäjyyskasvatus on tapa kehittää yrittäjyyteen liittyviä kykyjä ja johtaa yksilön ja yhteiskunnallisen hyvinvoinnin kasvuun. Yksilöt voivat toimia yrittäjämäisesti omalla urallaan aloittamatta liiketoimintaa. Tämä antaa heille mahdollisuuden nähdä oman työnsä vaikutukset laajemmin ei ainoastaan tuottojen vaan myös hyvinvointinsa suhteen.

Vertaisoppiminen on prosessi, jossa koulutetut ja motivoituneet vertaisryhmät oppivat toisiltaan systemaattisesti. Toiminta tapahtuu määritellyllä ajanjaksolla ja tavoitteena on pyrkiä kehittämään osallistujien osaamista. Vertaisoppimiseen verrattuna vertaismentorointi voidaan määritellä epämuodolliseksi ja varauksettomaksi tueksi pitkän ja luottamuksellisen mentorointisuhteen aikana.

Vertaisoppimisen avulla henkilöt, joilla on vaikeuksia työllistyä oppimisvaikeuksien tai puutteellisen osaamisen takia saavat aktiivista tukea toisiltaan. Vertaisohjauksen tavoitteena ei ole etukäteen suunnitellut tapaamiset vaan sisällöt pohjautuvat osallistujien henkilökohtaisiin tarpeisiin.

Aikuiskoulutusorganisaatioissa vertaisoppimisen toteutuminen vaatii vertaiskouluttajien tukea sosiaalisissa,

opiskeluun liittyvissä sekä tunne-elämän ja ammatillisen osaamisen huolenaiheissa.

Pelillistäminen on pelien elementtien käyttöä ei-pelikasvatuksellisissa yhteyksissä, kun taas pelaaminen on laajasti pelillinen lähestymistapa oppimiseen (hankkeella pyritään osoittamaan, että non-formaalit opetustavat ovat perinteisiä tapoja tehokkaampia aikuisten oppimisessa). Oppimispelit ovat uusi käsite teknologiatuetussa oppimisessa ja ne voidaan määritellä tietokonepohjaisiksi oppimissimulaatioiksi, joiden realististen toiminnat lisäävät osaamista, parantavat taitoja ja antavat positiivisen oppimiskokemuksen. Viihteellisyydestä huolimatta nämä simulaatiot on suunniteltu edistämään oppimista ensisijaisesti hyödyntämällä kerrontaa tai tarinaa, joka keskittyy yrittäjyyteen. Pelit ovat hyvin sopusoinnussa sosio-konstruktivistisen pedagogiikan kanssa. Ne ovat kokemuksellisia ja sitouttavat pelaajat vuorovaikutuksella, ongelmanratkaisulla, valinnoilla ja kertomuksilla. Hyvin suunniteltujen oppimispelien toistuvien toimintojen avulla voidaan valmistautua tulevaan yritystoimintaan. Peleissä oppijat liikkuvat mukaansatempaavissa vuorovaikutteisissa virtuaaliympäristöissä, joissa voi testata päätöksentekoa ja kehittää yrittäjävalmiuksia turvallisesti ilman riskiä. Peleissä ongelmanratkaisu on vahva näkökohta ja palautteena toimivat tulokset kannustavat refleктоivaan oppimiseen.

Hyviä toimintatapoja selvitettiin lomakkeella, joka oli suunniteltu koulutuksen ja yrittäjyyden tutkimusten pohjalta. Yrittäjyyskoulutuksen opetussuunnitelmaan tarvitaan koulutuksellinen teoria, joka on lähtökohtana yrittäjyyskasvatuksen kurssille. Oppimistulokset, opettaminen ja oppiminen (sisältää opetusmenetelmät) sekä arviointikäytänteet ovat perusta hyvien käytänteiden ymmärtämisessä koulutuksellisesta näkökulmasta. Elementit, jotka auttavat ymmärtämään hyviä käytänteitä yrittäjyyden näkökulmasta ovat koulutuksen toteutustapa sekä lähestymistapa yrittäjyyteen. Yhdistämällä nämä kaksi ulottuvuutta, koulutus ja yrittäjyys, voidaan selvittää, mitkä koulutuskäytännöt toimivat parhaiten yrittäjyyskasvatuksessa. Yhteenvedossa on käytetty EntreComp ja DigiComp kehyksiä, mutta niitä käytetään myös viittauksena kaikkiin aloitteisiin, joilla pyritään edistämään Euroopan kansalaisten yrittäjyyttä tai digitaalista osaamista. Tuloksena REACT-hankkeen yhteistyökumppaneilta kerätyt yrittäjyyskasvatuksen hyvät käytännöt sopivat hyvin "about", "for" tai "through" lähestymistapaan. Jokaisella lähestymistavalla on omat tavoitteensa vaikuttaa yrittäjyyteen elämässä: "about" tutkii yrittäjyyden ja yrittäjien rooli yhteiskunnassa, "for" viittaa yritystoiminnan aloittamiseen tähtäävään koulutukseen. Nämä

lähestymistavat vaativat monipuolista osaamista: "about" tietoa, "for" taitoja ja "through" asennetta. Monet parhaista käytännöistä käsittelivät yrittäjyyden "for" lähestymistapaa. Niissä edellytettiin liiketoimintasuunnitelman kehittämistä lopullisena tuotoksena, mentorointi oli tärkein opetusmenetelmä ja arviointi formatiivista. Tavoite oli itsenäinen oppija, joka pystyy aloittamaan itsenäisen yritystoiminnan koulutuksen lopussa.

Kuitenkin monissa hyvissä käytänteissä lähestymistavat sekoittuivat. Näitä voivat olla "about" ja "for", tai "about", "for" ja "through". Tavoite on kokonaisvaltainen näkemys yrittäjyydestä osaamisena ja oppijan itsenäisyyden kehittäminen sekä kyky tehdä valintoja valmiuksiensa mukaisesti. "Through" lähestymistapaa käytetään, kun yrittäjyyttä opetetaan elinikäisen oppimisen näkökulmasta. Peliä käytetään usein 'for' lähestymistavoissa kun tavoitteena on aloittaa yritys tai johtaa jo olemassa olevaa yritystä. Peliä käytetään opetusmenetelmänä luokkaopetuksessa, esimerkiksi tutoroinnissa ja ryhmätöissä. Vertaisoppimista käytettiin menetelmänä "through" lähestymistavassa, kun pyritään kehittämään oppijan yritystoimintaan, kansalaisuuteen ja työllistävyyteen liittyviä asenteita.

Parhaiden käytäntöjen analyysi osoittaa, että opetusmenetelmät ovat parhaimmillaan, kun niitä yhdistellään. Lisäksi EntreComp-puitteissa kuvatut oppimistulokset sopivat hyvin yhteen osaamista kuvaavien lähestymistapojen kanssa, esimerkiksi "aloitekyky", "resurssien mobilisointi", "luovuus". Lisäksi yrittäjyyteen liittyivät termit "havaita mahdollisuuksia", "arvostaa ideoita" ja ne olivat osa kyvykkyyttä, jos



react

Reinforcing Entrepreneurship in
Adults through Communication Technologies



vain asiayhteys sen mahdollistaa: mahdollisuuksiin tartutaan, jos vain mahdollisuuksia on ja ideoita arvostetaan, jos ne voidaan muuttaa toiminnaksi.

Kaiken kaikkiaan yrittäjyyskasvatus yhdessä toimintamahdollisuusteorian (Capability Approach) kanssa lisää henkilökohtaista aktivoitumista kyvykkyyttä lisäävässä ympäristössä. Toimintamahdollisuusteoria tarjoaa teoreettisen kehyksen, jolla analysoida yrittäjyyteen liittyvää osaamista, koska sen avulla voidaan pelkkää suorituskyyä enemmän pohtia kontekstuaalisia tekijöitä, jotka sallivat tai estävät yrittäjyyden ilmentymisen. Kun yksilö on saavuttanut tietoisuutta paikallisista ja yleisistä tekijöistä - jotka voivat olla poliittisia, sosiaalisia tai kansalaisuuteen liittyviä - hän voi täysin ja tarkoituksenmukaisesti ilmaista omaa yrittäjyyteen liittyvää osaamistaan. Tietoisuus näistä tekijöistä antaa yksilölle mahdollisuuden tehdä valintoja hänen arvojensa ja ympäristötekijöiden mukaan sen mukaan vahvistavatko vai heikentävätkö ne yrittäjyyttä. Näin yrittäjyysosaaminen kytkeytyy parhaiten itsemäärämisoikeuteen.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication 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.