

„RAPORT NA TEMAT POTRZEB EDUKACYJNYCH MŁODZIEŻY W ZAKRESIE PRZEDSIĘBIORCZOŚCI W OBSZARZE KULTURY I BRANŻY TWÓRCZEJ“

Projekt OW – One Way. Jedna droga = Kultura + Młodzież+ Kreatywność
nr. 2020-1-SK02-KA227-YOU-002737

Rok publikacji 2021

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Spis treści:

Wprowadzenie	3
● 0 projekcie	4
● Metodologia - kwestionariusz i badanie grup fokusowych	7
● WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - REPUBLIKA CZESKA	20
● WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - SŁOWACJA	30
● WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - POLSKA	39
● PODSUMOWANIE WYNIKÓW I ZALECEŃ SZKOLENIOWYCH	48
● ZALECENIA SZKOLENIOWE	54
Zakończenie	56

WPROWADZENIE

Przemysł kreatywny stawia przed młodymi przedsiębiorcami i osobami ich wspierającymi coraz większe wymagania, zarówno jeśli chodzi o znalezienie odpowiedniego pomysłu na biznes, jakość jego opracowania czy przedstawienie go użytkownikowi końcowemu. Przedsiębiorczość w branży twórczej obejmuje nie tylko samą kreatywność, ale także inicjatywność lub umiejętności zarządzania. Celem niniejszego raportu jest ocena badań przeprowadzonych w trzech uczestniczących w projekcie krajach partnerskich (Republika Czeska, Słowacja i Polska) oraz zaproponowanie odpowiednich opcji tematów szkoleń opartych na niezbędnych kompetencjach w celu wspierania przedsiębiorczości młodych ludzi w branżach kreatywnych.

Organizacje partnerskie:

organizacja prowadząca badanie:



0 projekcie

Niniejszy raport jest częścią projektu OW – One Way. Jedna droga = Kultura + Młodzież + Kreatywność, który jest wspierany przez ERAMUS+.

Projekt jest odpowiedzią na następujące potrzeby:

- Młodzi ludzie nie mają dobrych warunków do rozwijania kompetencji niezbędnych do podnoszenia umiejętności jaka jest przedsiębiorczość w obszarze kultury i branży twórczej.
- Osoby pracujące z młodzieżą nie mają narzędzi do systematycznej pracy nad rozwojem młodych ludzi w dziedzinie kultury i kreatywności.

Zidentyfikowane przyczyny powyższych problemów:

- Osobom pracującym z młodzieżą brakuje wsparcia metodologicznego w rozwijaniu kompetencji młodych ludzi w dziedzinie kultury i kreatywności.
- Młodym ludziom brakuje wsparcia metodycznego w zakresie przedsiębiorczości w branży kultury i branży twórczej.

Młodym ludziom zainteresowanym kulturą i kreatywnością brakuje inspiracji, przykładów dobrych praktyk i kontaktów z przedsiębiorcami w tej dziedzinie.

0 projekcie

Celem projektu jest:

- Poszerzenie wsparcia metodologicznego dla osób pracujących z młodzieżą w zakresie kultury i kreatywności.
- Poszerzenie wsparcia metodycznego dla młodych ludzi w zakresie przedsiębiorczości w branży kultury i branży twórczej.
- Aktywizacja tworzenia sieci kontaktów i nasilenie wymiany dobrych praktyk między młodymi ludźmi i młodymi przedsiębiorcami w sektorze kultury i sektorze kreatywnym.

Organizacje partnerskie:



Badanie potrzeb edukacyjnych w zakresie przedsiębiorczości młodzieży w branży kultury i branży twórczej

Rozpoczęcie każdej działalności gospodarczej wiąże się z dużym ryzykiem i przeszkodami. Z tego powodu poziom wykształcenia jest często wymieniany jako bariera w rozpoczynaniu działalności gospodarczej. W badaniu Global Entrepreneurship Monitor (GEM), które było kilkakrotnie przeprowadzane w Republice Czeskiej, corocznie stwierdza się, że jedna trzecia niepowodzeń i około 40% niewykorzystanych biznesplanów wynika z bariery edukacyjnej (Lukeš, Jakl, 2012). Sprawozdanie na temat potrzeb szkoleniowych młodzieży w zakresie przedsiębiorczości w obszarze kultury i branży twórczej składa się z trzech części. W pierwszej części przeprowadzono badania ankietowe wśród młodych twórców i osób pracujących z młodzieżą, skupiając się na określeniu ich kompetencji. Druga część poświęcona została przeprowadzeniu grupy fokusowe wśród młodych twórców. W trzeciej fazie wyniki badań ankietowych i grup fokusowych zostały przeanalizowane pod każdym kątem i przekazane twórcom metodologii do opracowania.

Metodologia opracowywania kwestionariuszy

Projektując kwestionariusze oparto się na katalogu kompetencji, które miały być mierzone w obu grupach. Opracowano na tej podstawie badanie nad modelami kompetencji w branżach kreatywnych (Mitzner i Kamprath 2013, Aisha, Sudirman, Siswanto i Andriani, 2019). Kompetencje są komplementarne lub odzwierciedlają się wzajemnie w obu grupach, tak, że jeśli w jednej grupie wystąpi deficyt danej kompetencji to istnieje możliwość rozwiązania jej w drugiej grupie poprzez wspólne działanie i/lub edukację grup na wspólny temat.

Jeśli chodzi o osoby pracujące z młodzieżą, nacisk kładziono na umiejętności zarządzania i prowadzenia biznesu, które będą dominować również w ich pracy oraz w stosowaniu coachingu lub mentoringu. W kwestionariuszach zastosowano skalę łączącą zmienne - takie jak ocena kompetencji i możliwość ich wykorzystania w działalności biznesowej lub działaniach na rzecz rozwoju edukacji. Wybrana technika zbierania danych została przeprowadzona za pomocą internetowego badania ankietowego. Zbieranie danych odbywało się jednocześnie w trzech krajach w listopadzie 2021 r. Celem było osiągnięcie liczby 50 respondentów pracujących z młodzieżą i 100 młodych respondentów z każdego kraju.

Wyniki badań były podsumowane dla każdego kraju partnerskiego, a następnie przedstawione wraz z zaleceniami dotyczącymi zajęć edukacyjnych, gdzie kompetencje są indywidualnie uszeregowane zgodnie z ich powszechnością w grupie respondentów.

Wzory kwestionariuszy dla grup docelowych

Kwestionariusz dla kreatywnej młodzieży

1. Co najchętniej tworzysz?

- a. Rysunek, Sztuka piękna
- b. Wirtualna rzeczywistość
- c. 3D druk
- d. Projektowanie mody i akcesoriów
- e. Praca z materiałami rzemieślniczymi (drewno, metal...)
- f. Muzyka
- g. Inne (uzupełnij).....

Oceń następujące umiejętności względem możliwości prowadzenia działalności w wybranej kategorii twórczości. Masz do dyspozycji skalę poniżej, by ocenić poziom umiejętności u siebie, zarówno jak jej przydatność w wybranej kategorii twórczości. Skala (1-9):

- 1. mam na wysokim poziomie i jest mi potrzebna do działalności
- 2. mam na średnim poziomie i jest mi potrzebna do działalności
- 3. mam na niskim poziomie i jest mi potrzebna do działalności
- 4. mam na wysokim poziomie i nie jest mi potrzebna do działalności
- 5. mam na średnim poziomie i nie jest mi potrzebna do działalności
- 6. mam na niskim poziomie i jest mi potrzebna do działalności
- 7. nie mam i chyba jest mi potrzebna, chcę się jej nauczyć

8. nie mam i chyba jest mi potrzebna, ale nie chcę się jej nauczyć
9. nie mam i wiem, że nie jest mi potrzebna

Lista umiejętności:

1. Mieć poczucie piękna i wartości
2. Wykorzystywać znajomość języka obcego i innych kultur w mojej działalności
3. Pozostać wierny/a temu, co robię
4. Potrafić rozważyć wszystkie możliwości
5. Aktywne i twórcze podejście
6. Zarządzanie, umiejętności organizacyjne, praca zespołowa
7. Wykorzystywanie nowych technologii w mej kategorii (druk 3D, wirt. rzeczywistość)
8. Wyznaczać osiągalne cele
9. Obliczyć, ile mi zostanie po wydarzeniu po pokryciu kosztów.
10. Potrafić przeprowadzić analizę popytu na rynku.
11. Mieć odpowiedzialność
12. Radzić sobie z konstruktywną krytyką i myśleć krytycznie
13. Samodzielnie się rozwijać
14. Identyfikować i rozwiązywać problemy, radzić sobie ze stresem i przeszkodami
15. Bezbarierowa komunikacja
16. Znać mniej standardowe możliwości zatrudnienia (np. umowy autorskie)
17. Znajomość podstaw przepisów związanych z biznesem (np. prawa autorskie, licencje)

W końcu powiedz nam trochę o sobie:

Mam doświadczenie z prowadzeniem działalności gospodarczej lub prowadzeniem projektów

Tak

Nie

Mam doświadczenie z prezentowaniem wyników mojej twórczej pracy co najmniej:

1x w tygodniu

1x miesięcznie

1x za pół roku

1x za rok

Nigdy nie próbowałem/am.

Płeć

Mężczyzna

Kobieta

Nie chcę deklarować

Wiek

15–19 lat

20–24 lat

25–29 lat

30+ lat

Ostatnio skończyłem/łam:

Szkołę podstawową

Szkołę zawodową

Liceum / szkołę średnią

Uniwersytet

Chcę dalej śledzić ten projekt:

Tak – podaję adres e-mail: _____

Nie

Kwestionariusz pracowników młodzieżowych

1. Co najchętniej tworzysz w czasie wolnym?

h. Rysunek, Sztuka piękna

i. Wirtualna rzeczywistość

j. 3D druk

k. Projektowanie mody i akcesoriów

l. Praca z materiałami rzemieślniczymi (drewno, metal...)

m. Muzyka

n. Ogrodnictwo

o. Inne (uzupełnij).....

Pracując z młodzieżą być może spotykasz tych, którzy chętnie prowadzili działalność w sferze, którą zajmują się obecnie amatorsko. Jesteśmy zainteresowani oceną następujących umiejętności względem przydatności w prowadzeniu działalności przez młodzież oraz oceną własnych zdolności do nauczania danej umiejętności. Masz do dyspozycji skalę poniżej. Skala (1-9):

1. mam na wysokim poziomie i potrafię jej nauczyć, jest potrzebna do działalności
2. mam na średnim poziomie i potrafię jej nauczyć, jest potrzebna do działalności
3. mam na niskim poziomie i potrafię jej nauczyć, jest potrzebna do działalności

3. mam na wysokim poziomie i potrafię jej nauczyć, nie jest potrzebna do działalności
5. mam na średnim poziomie i potrafię jej nauczyć, nie jest potrzebna do działalności
6. mam na niskim poziomie i potrafię jej nauczyć, nie jest potrzebna do działalności
7. nie mam i chyba jest im potrzebna, chcę się jej nauczyć
8. nie mam i chyba jest im potrzebna, ale nie chcę się jej nauczyć
9. nie mam i wiem, że nie jest im potrzebna

Lista umiejętności:

1. Rozbudzać kreatywność u młodzieży
2. Pomaganie młodzieży odnaleźć siebie w zmieniającym się świecie
3. Mieć proaktywne podejście
4. Wczuć się, rozpoznać potrzeby młodzieży i prowadzić ich we właściwym kierunku
5. Wesprzeć młodzież w osiąganiu jej własnych celów
6. Inspirować za pośrednictwem wiedzy z różnych środowisk społecznych i kulturowych
7. Prowadzić i motywować młodzież
8. Przeprowadzać networking wśród młodzieży (szukać okazji i kontaktów)
9. Zapewnić młodym ludziom odpowiednie wsparcie i opinie zwrotne
10. Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych
11. Promowanie pracy zespołowej
12. Pomoc w efektywnej komunikacji i przy rozwiązywaniu problemów
13. Zdobywanie zasobów i efektywne wykorzystanie środków finansowych

14. Korzystanie z szerokiej gamy metod i technik edukacyjnych

15. Korzystanie z odpowiednich narzędzi informatycznych i technologii dla kreatywnej młodzieży

W końcu powiedz nam trochę o sobie:

Mam doświadczenie z prowadzeniem działalności gospodarczej lub prowadzeniem projektów

Tak

Nie

Mam doświadczenie z prezentowaniem wyników twórczej pracy młodzieży co najmniej:

1x w tygodniu

1x miesięcznie

1x za pół roku

1x za rok

15–19 let

20–24 let

25–29 let

Nad 30 let

Ile masz lat praktyki w pracy z młodzieżą?

Poniżej 1 roku

1–5 lat

6 lat+

Typ organizacji, w której pracuję

publiczny sektor non-profit (uczelnie, szkoły średnie, ośrodki wypoczynkowe, państwo publiczne, administracja itp.)

prywatny sektor non-profit (prywatne centrum kultury, prywatne instytucje edukacyjne itp.)

Sektor prywatny

Płeć

Mężczyzna

Kobieta

Nie chcę deklarować

Wiek

15-19 lat

20-24 lat

25-29 lat

30+ lat

Ostatnio skończyłem/łam:

Szkołę podstawową

Szkołę zawodową

Liceum / szkołę średnią

Uniwersytet

Chcę dalej śledzić ten projekt:

Tak – podaję adres e-mail: _____

Nie

Grupy fokusowe

Tabela zapisów.

Opis grupy. [* co to za grupa]

Nazwa grupy.

Typ [* koło teatralne]. Muzyka

Miejsce [* centrum rekreacji].

Wiek respondentów.

Liczba respondentów.

Formularz spotkania [* online / w pełnym wymiarze godzin].

Czas spotkania.

Ciekawostki / osobliwość grupy / co ich odróżnia od innych [* grają dla niepełnosprawnych odbiorców].

Co ogólnie staramy się stwierdzić?	Jak będziemy o to pytać?	Odpowiedzi
<p>Konsekwentność Zdolność konsekwentnie pracować nad zadaniem / projektem</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jakie macie doświadczenie z dokończeniem zadań? 2. Jak reagujecie na przeszkody? 3. W jakich sytuacjach uciekacie od odpowiedzialności i dlaczego? 4. W jaki sposób wyznaczać cele? 	
<p>Relacje – nawiązywanie i utrzymywanie W jakim stopniu są stabilne i bezpieczne Zdolność utworzyć bezpieczną i stabilną relację</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. W jaki sposób komunikuję w nowych dla mnie sytuacjach? 2. Do kogo zwróciłbym się, gdybym potrzebował rady? 3. Kiedy pracuję w grupie z przyjaciółmi, kto wykona więcej pracy? 4. Jak się czuję przy pracy grupowej? 5. Wolę pracować w grupie lub samodzielnie? 	

Relacje - zakończenie

Potrafić zakończyć lub porzucić niezdrowe relacje lub projekty
Zdolność zakończyć, co mi nie odpowiada i dbać o zdrowie psychiczne

Co to jest niezdrowa relacja/projekt?

Jak z tym potrafię pracować (o ile z tym pracują)

W jaki sposób odchodzicie z relacji lub projektu?

Pojęcie bank emocyjny/finansowy/-czasowy – uświadamiam sobie go?

Uczenie się

Skąd ucze się nowych rzeczy? Umiejętność rozwijać się przez całe życie, nie tylko poprzez ed. Formalną.

1. Kiedy coś zaczynam, gdzie lub u kogo zdobywam informacje?

2. Gdzie zdobywam informacje o alternatywnych sposobach zatrudnienia?

3. Czy porównujecie/sprawdzacie informacje z kilku źródeł?

4. Czy potraficie krytycznie ocenić publicznie dostępne informacje?

Wzory inicjatywy przedsiębiorczej

Zdolność zainspirować się i uczyć się od innych, znajdowanie pozytywnych wzorów inicjatywności/przedsiębiorczości lub wzorów życiowych

1. Kto jest waszym wzorem?
2. Z której jest generacji?
3. Wymieńcie 5 osób (nie ich imiona, ale w jakiej roli lub profesji wobec was występują) z którymi łączy was kontakt rozwijający waszą wiedzę.
4. Czy macie grupę wsparcia?
5. Jak często spotykacie się i dzielicie doświadczeniem?

Prowadzenie działalności przedsiębiorczej

Zdolność zmienić swoją twórczość na biznes.

1. Czy wiecie, w jaki sposób włączyć się w działania i projekty dla młodzieży?
2. Co uważam za największą przeszkodę w rozpoczęciu działalności gospodarczej?

	<p>3. Gdzie szukacie informacji na temat wsparcia działalności przedsiębiorczej i projektów (rzeczowego, finansowego, ludzkiego) i w jaki sposób?</p> <p>4. Gdzie szukacie pomocy prawnej i informacji prawnych?</p>	
<p>Zmena Schopnosť urobiť zmenu. Schopnosť vyhodnotiť a odstrániť neefektívne činnosti a nahradiť ich novými inovatívnymi.</p>	<p>1. Dokonujesz zmian w swych regularnych działaniach?</p> <p>2. Czego potrzebujesz, żeby popełnić właściwą decyzję lub wprowadzić zmianę?</p> <p>3. Czy lubisz ryzykować i odkrywać nowe rzeczy?</p> <p>4. Kiedy coś cię zainteresuje, potrafisz wykorzystać to jako inspirację?</p> <p>5. Czy potrafisz zmienić wizję w rzeczywistość?</p>	

WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - REPUBLIKA CZESKA

W badaniu ankietowym wzięło udział 53 respondentów z grupy osób pracujących z młodzieżą i 100 osób z grupy młodzieży kreatywnej. Ponadto przeprowadzono 5 badań fokusowych.

Pracownicy z młodzieżą

W badaniu wzięło udział łącznie 53 respondentów, z czego 52,8% stanowiły kobiety, 43,4% mężczyźni, a 3,8% nie udzieliło odpowiedzi. Większość z nich posiada wykształcenie wyższe (77,4%), następnie średnie z maturą (16,9%) i inne [praktyka lub szkoła podstawowa] - 5,7%. Kwestionariusz został wypełniony przez stosunkowo doświadczonych pracowników, przy czym większość (62,3%) miała doświadczenie w pracy z młodzieżą twórczą od sześciu lat lub więcej.

Badani pracownicy są zatrudnieni przeważnie w sektorze publicznym, tj. ośrodkach wypoczynkowych, uniwersytetach, szkołach średnich, gdzie pracownicy ci aktywizują młodzież (67,9%), drugą platformą, na której pracownicy spotykają się z młodzieżą jest sektor prywatny (prywatne instytucje edukacyjne, ośrodki, itp.) w 22,7%. Aktywizacja w pozarządowych organizacjach non-profit stanowi zaledwie ułamek grupy, bo 9,4%.

Najczęściej pracownicy realizują swoje zajęcia i zainteresowania w obszarze, które mogą pobudzać kreatywność młodzieży takim jak: muzyka, sztuki plastyczne i rękodzielnictwo. Z drugiej strony pożądane jest, aby w przyszłości mogli wspierać kreatywną młodzież, mając doświadczenie w projektach lub przedsiębiorczości (83%) oraz w prezentowaniu własnej twórczości. 84,9% respondentów ma przynajmniej jedno doświadczenie rocznie w prezentowaniu efektów swojej pracy twórczej i może w ten sposób przekazać swoje doświadczenie innym, zwłaszcza kreatywnej młodzieży.

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości w kreatywnym biznesie dla osób pracujących z młodzieżą

Pracownicy pracują głównie z grupą wiekową od 15 do 19 lat (64,2 %) oraz grupą wiekową od 20 do 24 lat (20,8 %), która stanowi potencjał dla kreatywnej przedsiębiorczości w przyszłości. Mniejszą grupę stanowią ludzie młodzi powyżej 25 roku życia (poniżej 30 roku życia), którzy przychodzą z planem założenia czegoś (15,1%).

Kompetencje niezbędne dla przedsiębiorczości

Poniżej przedstawiono kompetencje, które pracownicy uważają za ważne dla prowadzenia działalności gospodarczej w branżach kreatywnych, przy czym pracownicy mają średni i wysoki poziom rozwoju kompetencji. To gwarantuje, że będą oni w stanie przekazać te kompetencje młodzieży.

Poniżej wymieniono kompetencje, które uzyskały najwyższą ocenę:

- Umiejętność prowadzenia i motywowania młodych ludzi
- Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych.
- Umiejętność wspierania młodych ludzi w skutecznej komunikacji i rozwiązywaniu problemów
- Umiejętność promowania pracy zespołowej
- Umiejętność pomocy młodym ludziom w odnalezieniu ich miejsca w zmieniającym się świecie

Czynniki motywacyjne, komunikacja i praca zespołowa zostały uznane za najbardziej niezbędne dla przedsiębiorczości.

Kompetencje niepotrzebne do przedsiębiorczości

Jedna czwarta respondentów spośród osób pracujących z młodzieżą jest zdania, że nawet jeśli mają te kompetencje, to nie ma potrzeby ich przekazywać, ponieważ młodzież nie będzie ich potrzebować do prowadzenia działalności gospodarczej. Są to głównie następujące kompetencje:

- Umiejętność pobudzania kreatywności młodych ludzi
- Umiejętność umożliwienia młodym ludziom pracy nad osiągnięciem ich celów
- Umiejętność wczuwania się w potrzeby młodych ludzi, rozpoznawania ich i wskazywania im właściwego kierunku

- Umiejętność zapewnienia młodym ludziom odpowiedniego wsparcia i opinii zwrotnej
- Umiejętność stosowania szerokiego wachlarza metod i technik szkoleniowych

Wyniki pokazały, że pracownicy wychodzą z założenia, że młodzież, z którą pracują, posiada potencjał twórczy i dlatego nie ma potrzeby rozwijania lub ukierunkowywania tego potencjału.

Kompetencje pracowników do wzmocnienia

Na koniec badania osoby pracujące z młodzieżą określiły możliwości swojego rozwoju, tzn. które ich kompetencje powinny zostać wzmocnione. Były to głównie następujące kompetencje:

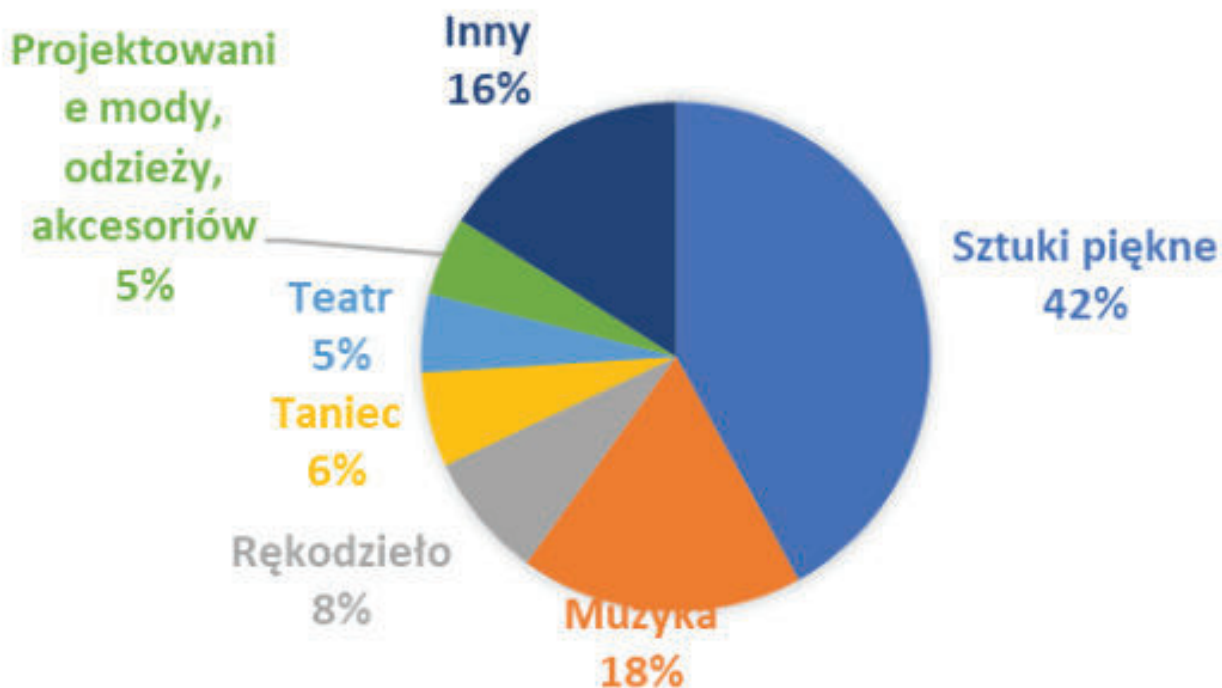
- Umiejętność korzystania z odpowiednich narzędzi IT dla kreatywnej młodzieży
- Umiejętność nawiązywania kontaktów wśród młodych ludzi (poszukiwanie możliwości i kontaktów)
- Umiejętność stosowania szerokiego wachlarza metod i technik szkoleniowych
- Umiejętność znajdowania zasobów i efektywnego zarządzania nimi
- Umiejętność przekazywania wiedzy z różnych środowisk społecznych i kulturowych jako inspiracji

Rozwój osób pracujących z młodzieżą można zaobserwować w obszarze nowych technologii i ich wykorzystania w przemyśle kreatywnym lub w promowaniu tworzenia sieci. Wiedza finansowa jest również integralną częścią szkolenia, a pracownicy powinni być w stanie przekazać podstawy planowania finansowego początkującym przedsiębiorcom poprzez edukację nieformalną.

Kreatywna młodzież oraz jej potrzeby edukacyjne

W badaniu wzięło udział 100 respondentów, z czego 71% stanowiły kobiety, 21% mężczyźni (8% nie wskazało). Grupą wiekową, która najczęściej angażowała się w działania twórcze w badanej grupie, były osoby w wieku od 15 do 19 lat (52%), a następnie osoby w wieku od 20 do 24 lat (31%). Ze względu na strukturę wiekową przeważają osoby z wykształceniem podstawowym (46%) lub średnim (22%). Silną grupą w starszej grupie wiekowej są absolwenci szkół wyższych (25%). Obecnie 31% respondentów posiada doświadczenie projektowe lub biznesowe. Zainteresowania i umiejętności kreatywnej młodzieży są bardzo różnorodne. Młodzież jest w stanie określić swoją wyjątkowość, zamiast być jedynie włączoną w główny nurt twórczych działań. Z drugiej strony dominują sztuka piękna, muzyka i rękodzieło.

REPREZENTACJA OBSZARÓW ZAINTERESOWANIA



Ich zainteresowania wiążą się również z motywacją do publicznego prezentowania efektów swojej pracy twórczej. Wyniki pokazują jednak, że prawie 1/5 nigdy tego nie próbowała, a najwyższa częstotliwość to raz na miesiąc lub pół roku. W drugiej części kwestionariusza, młodzi respondenci określili trzy rodzaje kompetencji, które ich zdaniem posiadają lub ich potrzebują, aby pogłębić swoje hobby w kierunku samozatrudnienia.

POTRZEBNE KOMPETENCJE

W tej części wybrano i uszeregowano kompetencje, dla których respondenci wskazali, że posiadają je na wysokim lub średnim poziomie i będą mogli je wykorzystać w biznesie. Były to następujące kompetencje:

- Zdolność do przyjmowania odpowiedzialności
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Samokształcenie
- Umiejętność proaktywnego i kreatywnego podejścia do zadań
- Umiejętność radzenia sobie z konstruktywną krytyką i krytycznego myślenia

Z wyników badań wynika, że postrzegają oni przedsiębiorczość jako zobowiązanie = odpowiedzialność i potrzebę edukacji. Rozumieją również, że branża kreatywna nie jest zamkniętą społecznością, a znajomość języków obcych czy kultur jest praktyczną umiejętnością.

KOMPETENCJE NIEPOTRZEBNE DO DZIAŁALNOŚCI

Wyniki badań odzwierciedlają przede wszystkim indywidualne potrzeby każdej młodej osoby. Poniżej znajdują się kompetencje, które młodzi ludzie uważają za zbędne:

- Zrozumienie innej kultury

- Umiejętność pozostania wiernym temu, w czym jestem dobry
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Umiejętność organizacji i zarządzania oraz pracy w zespole
- Umiejętność wykorzystania nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)

KOMPETENCJE DO ROZWIJANIA

Poniżej znajdują się kompetencje, które pojawiały się najczęściej wśród odpowiedzi młodych i reprezentują ich potrzeby edukacyjne: (np.

- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)
- Umiejętność prowadzenia badań rynkowych (analiza popytu).
- Umiejętność wykorzystania nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)
- Umiejętność obliczenia, ile pieniędzy zostanie mi po działalności lub produkcji, jeśli pokryję wszystkie koszty z nią związane.

Kreatywna młodzież uznała znajomość minimum prawnego dla przedsiębiorców z branży kreatywnej, podstawowe umiejętności finansowe, analizę rynku i wykorzystanie technologii w branży kreatywnej za główną słabość, którą mają wspólną z osobami pracującymi z młodzieżą.

Grupy fokusowe

W Republice Czeskiej w grupach fokusowych uczestniczyło pięć zróżnicowanych grup, w wieku 17-18 lat (FG1) - szkoła artystyczna, klub (13 lat, FG2), 24 lata (FG3, taniec), 18-30 lat (FG4, FG5, klub). Celem było określenie czynników, które przyczynią się do identyfikacji potrzeb edukacyjnych i promocji przedsiębiorczości. Obszary zainteresowania zostały podzielone na dążenie do celu, relacje (nawiązywanie, utrzymywanie i kończenie), uczenie się, wzory do naśladowania z dziedziny przedsiębiorczości, inicjatywa przedsiębiorczość i reagowanie na zmiany.

Interpretacja

Na podstawie indywidualnych grup fokusowych można zauważyć, że w obszarze dążenia do celu młodzież najbardziej motywuje ich poczucie odpowiedzialności i przestrzeganie zasad pracy niż inne czynniki usprawniające pracę grupy projektowej lub zarządzanie projektem. W dziedzinie relacji najbardziej przeważa ostrożność, a następnie nawiązywanie kontaktów. Wsparcie dla pracy zespołowej jest w połowie przedmiotem zainteresowania grupy fokusowej. Zakończenie relacji jest uważane za problematyczne, bolesne przez wszystkie grupy, relacje kończą się w przypadku panujących niekorzystnych warunków. W obszarze nauki dominującym źródłem jest internet lub tutoriale youtube, a następnie doświadczeni ludzie w danej dziedzinie. Podbieranie wzór w temacie przedsiębiorczości nie jest sprecyzowane, młodzież składani się ku rodzinie, przyjaciołom, rówieśnikom.

Aby rozpocząć działalność gospodarczą, borykają się głównie z „przeszkodami” i finansami, nie mają pojęcia, czy ich działalność można przekształcić w biznes. W większości wszystkie grupy są otwarte na nowe rzeczy, więc mogą z zadowoleniem przyjąć zmiany w swoim życiu. Ważna jest rola multiplikatorów – osób z doświadczeniem, które mogą przekazać umiejętności i w ten sposób przełamać obawy członków grupy fokusowej.

Zalecenia szkoleniowe:

- zarządzanie projektami,
- praca zespołowa,
- rozwiązywanie konfliktów,
- wiedza finansowa, przedsiębiorczość, krytyczne myślenie

Podsumowanie

W ramach kompetencji do uczenia się – tj. analizy potrzeb edukacyjnych, pokazała się wspólny mianownik w zakresie kształcenia wiedzy finansowej, wykorzystania technologii informatycznych. Dla osób pracujących z młodzieżą potrzebne są zatem kursy wzbogacające w zakresie umiejętności zarządzania. Dla kreatywnej młodzieży należy uzupełnić tzw. minimum przedsiębiorcze w branży kreatywnej, zwłaszcza w zakresie ochrony własności intelektualnej



WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - SŁOWACJA

W badaniu ankietowym wzięło udział 50 respondentów z grupy osób pracujących z młodzieżą i 119 osób z grupy młodzieży kreatywnej. Ponadto przeprowadzono 7 badań fokusowych.

Pracownicy z młodzieżą

Pięćdziesięciu respondentów (68% kobiet, 32% mężczyzn) wzięło udział w badaniu online, pracując głównie z grupą docelową w wieku 15-19 lat (52%), a następnie z mieszanką osób w wieku 15-24 lat (16%) i 15-29 lat (14%). 72% ma doświadczenie w realizacji projektów lub we własnej działalności gospodarczej. Respondenci w 78% pracują dla publicznego sektora non-profit, prywatny sektor non-profit reprezentowany jest w 22%, a pozostali łączą oba typy organizacji. Większość ma dłuższe doświadczenie w pracy z młodzieżą - 6 lat lub więcej (70%), a tylko 26% ma mniej niż 6 lat. Jeśli chodzi o wykształcenie, to dominuje wykształcenie wyższe (80%), przy czym 12% ma wykształcenie średnie z maturą, a 8% - konserwatorium.

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości w kreatywnym biznesie dla osób pracujących z młodzieżą

Pracownicy pracują głównie z grupą wiekową od 15 do 19 lat (52%) oraz grupą wiekową od 20 do 24 lat (38%), która reprezentuje potencjał kreatywnej przedsiębiorczości w przyszłości. Bardzo mała grupa składa się z młodych ludzi powyżej 25 roku życia (poniżej 30), którzy mogą wtedy mieć plan rozpoczęcia działalności (10%)

Kompetencje niezbędne dla przedsiębiorczości

Poniżej przedstawiamy najczęstsze kompetencje, które pracownicy posiadają na wysokim lub średnim poziomie i są w stanie przekazania młodym ludziom:

- Umiejętność promowania pracy zespołowej
 - Umiejętność zapewnienia młodym ludziom odpowiedniego wsparcia i informacji zwrotnej
 - Umiejętność prowadzenia i motywowania młodych ludzi
 - Umiejętność wczuwania się w potrzeby młodych ludzi, rozpoznawania ich i wskazywania im właściwego kierunku
 - Umiejętność stosowania szerokiego wachlarza metod i technik szkoleniowych
- Praca zespołowa, wsparcie i motywacja młodych ludzi zostały uznane za najważniejsze.

Kompetencje niepotrzebne

Poniżej znajdują się kompetencje, które pracownicy posiadają, ale uważają, że młodzież nie musi ich w pełni przekazywać, aby rozpocząć działalność gospodarczą:

- Umiejętność pobudzania kreatywności młodych ludzi
- Umiejętność pomocy młodym ludziom w odnalezieniu ich miejsca w zmieniającym się świecie
- Umiejętność przyjęcia proaktywnego podejścia
- Umiejętność przekazywania wiedzy z różnych środowisk społecznych i kulturowych jako inspiracji

Wyniki pokazują, że pracownicy zakładają, iż pracują z osobami aktywnymi i kreatywnymi, a zatem nie ma potrzeby dalszego wzmocnienia tych kompetencji.

Kompetencje do rozwijania

W tej części pracownicy określili swoją szansę rozwojową - potrzeby edukacyjne, gdzie zidentyfikowali kompetencje, które są potrzebne w biznesie, ale ich nie posiadają. Kompetencje te należy wzmocnić i rozwinąć, a więc:

- Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych.
- Umiejętność wyszukiwania zasobów i efektywnego zarządzania nimi
- Umiejętność korzystania z odpowiednich narzędzi technologii informacyjnej dla kreatywnej młodzieży
- Umiejętność pomocy młodym ludziom w odnalezieniu ich miejsca w zmieniającym się świecie

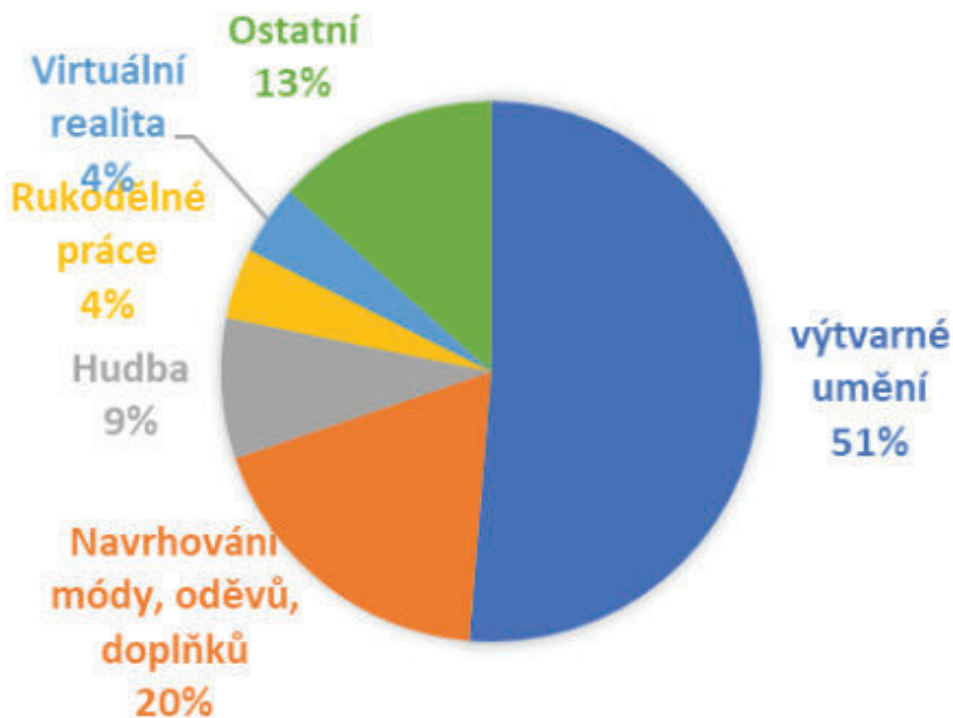
W szczególności zaleca się skupienie na określeniu celu działalności, wykorzystaniu technologii informatycznych, wsparciu w zakresie wiedzy finansowej dla aspirujących przedsiębiorców oraz krytycznym myśleniu.

Kreatywna młodzież

W badaniu wzięło udział 119 respondentów, głównie 85,1% kobiet (10,1% mężczyzn), głównie w wieku 15-19 lat (84%), następnie 20-24 lat (10,9%) i 25-29 lat (4,2%). Ze względu na skład grupy dominuje studiowanie/ukończenie szkoły średniej z maturą (77,3%) oraz studiów wyższych na poziomie 8,3%. Co więcej, struktura miała wpływ na ich doświadczenia z projektami lub przedsiębiorczością - tylko 36,1% odpowiedziało pozytywnie.

Wyniki pokazują, że dominują sztuki piękne i design, co dodatkowo wiąże się z częstotliwością prezentowania efektów własnej pracy. W związku z poprzednimi zainteresowaniami, w prezentowaniu wyników swojej pracy dominuje częstotliwość od miesięcznej do półrocznej. Ponadto, respondenci zidentyfikowali trzy rodzaje kompetencji w zakresie przedsiębiorczości, a także określili swoje potrzeby edukacyjne.

REPREZENTACJA OBSZARÓW ZAINTERESOWANIA



Poniżej wybrano kompetencje, które młodzież posiada na wysokim lub średnim poziomie i jest w stanie wykorzystać w przedsiębiorczości:

- Umiejętność proaktywnego i kreatywnego podejścia do zadań
- Zdolność do przyjmowania odpowiedzialności
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Umiejętność pozostania wiernym temu, w czym jestem dobry
- Umiejętność radzenia sobie z konstruktywną krytyką i krytycznego myślenia

Młodzież wykazała również, że podejmują inicjatywę i aktywność jak i odpowiedzialność czy zdolność do pracy z elementami artystycznymi.

Kompetencje niepotrzebne do rozwijania przedsiębiorczości

W tej części młodzież wymieniała głównie kompetencje, które posiada, ale nie uważa, że są jej potrzebne do pracy w branży kreatywnej:

- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Zrozumienie innych kultur
- Umiejętność organizacji i zarządzania oraz pracy w zespole

Osobliwością jest wzmianka o ustawodawstwie dotyczącym działalności gospodarczej, co może korespondować z częścią respondentów, którzy nawet nie planują rozpoczęcia działalności gospodarczej. Co zaskakujące, nie widzą oni potrzeby zrozumienia innych kultur lub umiejętności organizacyjnych, które są kluczowe w branżach kreatywnych.

Kompetencje do poszerzenia

Poniżej znajdują się kompetencje, które są powszechne wśród młodzieży w badanej grupie i reprezentują ich potrzeby edukacyjne:

- Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)
- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Umiejętność prowadzenia badań rynkowych (popytu).
- Umiejętność obliczenia, ile pieniędzy zostanie mi po projekcie, jeśli pokryję wszystkie koszty z nim związane.
- Zrozumienie innych kultur

Wyniki potwierdziły wcześniejsze założenie, że kompetencje, które zdaniem młodzieży nie są potrzebne do rozwoju przedsiębiorczości, wskazywane były głównie przez osoby, które nie chcą jeszcze prowadzić działalności gospodarczej. Inne to umiejętności komunikacyjne lub wiedza z zakresu finansów (biznesu), a także wiedza na temat różnorodności kulturowej.

Grupy fokusowe

Na Słowacji w badaniu wzięło udział siedem różnych grup - tancerze (27, FG1), projektanci stron internetowych (20, FG2), kreatywne kobiety (24-27, FG3), grupa folklorystyczna (24, FG4), szkoła artystyczna (15, FG5), konserwatorium (19-22, FG6), szkoła artystyczna (17-18, FG7). Celem było określenie czynników, które przyczynią się do identyfikacji potrzeb edukacyjnych i promocji przedsiębiorczości. Obszary zainteresowania zostały podzielone na dążenie do celu, relacje (nawiązywanie, utrzymywanie i kończenie), uczenie się, wzory do naśladowania w dziedzinie przedsiębiorczości, inicjatywa przedsiębiorcza i dostosowywanie się do zmian.

Interpretacja

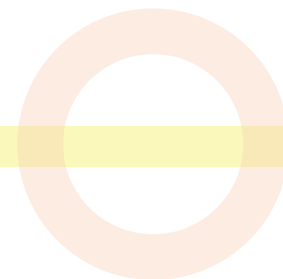
Z grup fokusowych wynikało, że młodych ludzi w dążeniu do celu najbardziej motywowała potrzeba wykonania zadania, które ktoś inny im wyznaczył. Problemem jest zaplanowanie poszczególnych etapów tak, aby projekt mógł zostać zrealizowany. W obszarze relacji najbardziej dominuje ostrożność, następnie networking, preferowanie relacji opartych na zaufaniu i bardzo związanych z własną społecznością. Wsparcie dla pracy zespołowej jest niskie według grupy fokusowej, preferują oni indywidualizm. Zamykanie relacji - w większości przypadków mają złe doświadczenia, niedojrzałość i potrzeba przewodnictwa jest oczywista. W obszarze uczenia się dominuje Internet lub sieci społecznościowe, podczas gdy członkowie grupy fokusowej twierdzą, że posiadają umiejętności krytycznego myślenia. Wzory z dziedziny przedsiębiorczości nie są oczywiste, od czasu do czasu pojawia się jakaś znana osobistość. Aby rozpocząć działalność gospodarczą największe wyzwanie stanowi kwestia finansowa. Dodatkowo zdaniem młodzieży zaskakująco dużo wiedzy jest wymagane, aby rozpocząć działalność gospodarczą. Brak pewności siebie w zakresie przedsiębiorczości, w większości nie mają ambicji, aby spróbować przedsiębiorczości w przyszłości. Potrzeba zachęcania do skupiania się na tworzeniu wartości. Próbuje nowych rzeczy w tym sensie, że zmiana jest dla nich wyzwaniem lub inspiracją, ale potrzebują mentora lub konsultanta, który wesprze ich w podjęciu decyzji. Ważna jest tu rola multiplikatorów - osoby z doświadczeniem, która jest wymieniana zarówno w procesie uczenia się, jak i wspierania zmiany czy przedsiębiorczości.

Zalecenia szkoleniowe:

Rozwijanie w obszarze: wiedza finansowa, przedsiębiorczość, krytyczne myślenie, praca zespołowa, nacisk na budowanie pewności siebie i poznania siebie (autoprezentacja), zrozumienie własnych kompetencji. Warto również rozwijać umiejętności komunikacyjne lub planowanie (zarządzanie czasem). Na uwagę zasługuje również temat korzystania z sieci społecznościowych - jak skorzystać i nauczyć się, jak wyszukiwać użyteczne informacje.

Podsumowanie

W podstawie analizy potrzeb edukacyjnych pojawił się konsensus w obu grupach w zakresie umiejętności finansowych, korzystania z technologii informatycznych i umiejętności komunikacyjnych. Dla osób pracujących z młodzieżą konieczne są więc kursy wzbogacające w zakresie motywacji młodzieży. W przypadku kreatywnej młodzieży konieczne jest dodanie tzw. minimum przedsiębiorczości w branżach kreatywnych, zwłaszcza ochrony własności intelektualnej, pracy pod presją lub nauczanie jej uczenia się przez całe życie.



WYNIKI BADANIA POTRZEB EDUKACYJNYCH - POLSKA

W badaniu ankietowym wzięło udział 64 respondentów z grupy osób pracujących z młodzieżą i 112 osób z grupy młodzieży kreatywnej. Ponadto przeprowadzono 5 badań fokusowych.

Pracownicy młodzieżowi

Uczestnikami badania było 64 osób, 53,1% kobiet i 45,3% mężczyzn (pozostali nie podali danych), pracujących głównie w organizacjach sektora publicznego (42,2%) i niepaństwowym sektorze non-profit (39,1%). Posiadają oni przeważnie wykształcenie średnie - 82,8%. 48,4% ankietowanych jest zaangażowanych w nieformalną pracę z młodzieżą od ponad sześciu lat, zaś 45,3% od 1 do 6 lat. Najczęstszą grupą wiekową młodzieży, z którą pracują jest grupa od 15 do 19 lat (48,4%), następnie od 20 do 24 lat (29,7%). Ich atutem jest to, że 67,2% ma doświadczenie w realizacji projektów lub własnej działalności gospodarczej, co znajduje odzwierciedlenie w ich sposobach spędzania wolnego czasu.

Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości w biznesie kreatywnym

Pracownicy młodzieżowi pracują głównie z grupą wiekową od 15 do 19 lat [48,4 %] oraz grupą wiekową od 20 do 24 lat [29,7 %], która stanowi potencjał dla kreatywnej przedsiębiorczości w przyszłości. Prawie jedna czwarta to ludzie młodzi powyżej 25 roku życia (do 30 lat), którzy przychodzą już z planem rozpoczęcia działalności [21,9%], co stanowi bardzo atrakcyjny segment dla aktywnej promocji przedsiębiorczości.

Kompetencje potrzebne do rozwoju przedsiębiorczości

Osoby pracujące z młodzieżą określiły dość szeroki zakres kompetencji, które mogą przekazać młodym ludziom w biznesie. Do najbardziej znaczących należały m.in:

- Umiejętność pobudzania kreatywności młodych ludzi
- Umiejętność przyjęcia proaktywnego podejścia
- Umiejętność przekazywania wiedzy z różnych środowisk społecznych i kulturowych jako inspiracji
- Umiejętność wczuwania się w potrzeby młodych ludzi i wskazywania im właściwego kierunku
- Umiejętność promowania pracy zespołowej

Jak pokazuje powyższa lista, pracownicy posiadają i mogą przekazywać młodym ludziom przede wszystkim narzędzia motywacyjne i umiejętności zarządzania.

Kompetencje niepotrzebne do rozwoju przedsiębiorczości

W tej części respondenci wskazali kompetencje, które posiadają, ale uważają, że młodzi ludzie nie potrzebują ich do przedsiębiorczości:

- Umiejętność nawiązywania kontaktów wśród młodych ludzi (poszukiwanie możliwości i kontaktów)
- Umiejętność znajdowania zasobów i efektywnego zarządzania nimi
- Umiejętność przewodzenia i motywowania młodych ludzi
- Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych.
- Umiejętność wspierania młodych ludzi w skutecznej komunikacji i rozwiązywaniu problemów

Można zauważyć kompetencje, które w dalszej części badania wyłaniają się jako słaba strona siły roboczej, czyli potencjał rozwojowy.

Kompetencje do poszerzenia i rozwijania

Poniższe kompetencje powinny stanowić potencjał rozwoju osób pracujących z młodzieżą:

- Umiejętność znajdowania zasobów i efektywnego zarządzania nimi
- Umiejętność nawiązywania kontaktów wśród młodych ludzi (poszukiwanie możliwości i kontaktów)

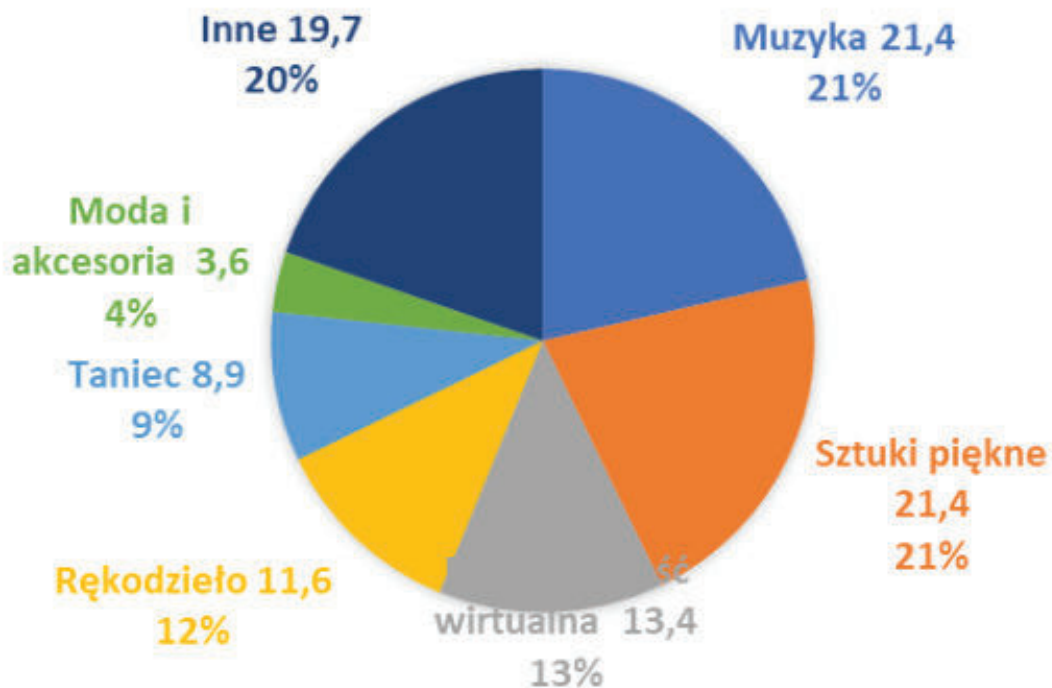
- Umiejętność zapewnienia młodym ludziom odpowiedniego wsparcia i informacji zwrotnej
- Umiejętność korzystania z odpowiednich narzędzi technologii informacyjnej dla kreatywnej młodzieży
- Umiejętność umożliwienia młodym ludziom pracy nad osiągnięciem ich celów
- Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych.

W wynikach dominują umiejętności biznesowe, skuteczna komunikacja, motywacja, praca zespołowa i wykorzystanie nowoczesnych technologii.

Kreatywna młodzież

W badaniu wzięło udział 112 respondentów, głównie kobiety (51,8%) w wieku od 15 do 19 lat (54,5%) oraz od 20 do 24 lat (25%). Ze względu na strukturę wiekową grupy dominuje wykształcenie podstawowe (45,5%) i średnie (17,9%). Grupa ta posiada doświadczenie projektowe lub biznesowe (38,4%). Formy spędzania wolnego czasu są bardzo zróżnicowane, ale dominuje muzyka, sztuka i wirtualna rzeczywistość.

REPREZENTACJA OBSZARÓW ZAINTERESOWANIA



W odniesieniu do struktury grupy, jest widoczny wpływ kategorii zainteresowań również na prezentację wyników. Badania wykazały, że prawie 1/3 respondentów nigdy nie prezentowała swoich kreatywnych pomysłów, z drugiej strony jest 1/4 badanych, którzy są aktywni i prezentują swoje wyniki regularnie, raz w miesiącu. Nawet tak niejednorodna grupa wyodrębniła niezbędne kompetencje do prowadzenia działalności gospodarczej, a także potrzeby edukacyjne.

Kompetencje niezbędne dla rozwoju przedsiębiorczości

W tej części grupa określiła krótką listę kompetencji, które posiada i uważa za ważne dla biznesu:

- Samokształcenie
- Umiejętność proaktywnego i kreatywnego podejścia do zadań
- Zdolność do przyjmowania odpowiedzialności
- Umiejętność przemyślenia spraw
- Poczucie piękna i wartości rzeczy

Reakcja samokształcenia lub odpowiedzialności powinna być postrzegana jako wyraźny impuls, że na razie młodzi mają tylko motywację do rozpoczęcia działalności i potrzebują dalszych wskazówek.

Kompetencje niepotrzebne do przedsiębiorczości

W tej części młodzi ludzie ponownie określili szeroką i przeważnie indywidualną ocenę zbędności każdej z kompetencji:

- Zrozumienie innej kultury
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Umiejętność wykorzystania nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)

- Umiejętność organizacji i zarządzania oraz pracy w zespole
- Znajomość języka obcego

Niektóre z wymienionych kompetencji pokazują, że młodzież nie wyobraża sobie właściwie przedsiębiorczości w formie kreatywnego biznesu - ma ona bowiem zasięg ponadgraniczny i wymaga zorganizowania. Wyniki te muszą być skonfrontowane z kompetencjami, których należy się nauczyć.

Kompetencje do poszerzenia

Poniżej znajdują się kompetencje, które są powszechne wśród młodzieży w próbie i reprezentują ich potrzeby edukacyjne:

- Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)
- Umiejętność prowadzenia badań rynkowych (analiza popytu).
- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Umiejętność wykorzystania nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)
- Umiejętność rozpoznawania i rozwiązywania problemów oraz radzenia sobie z sytuacjami stresowymi i przeszkodami

Przedstawione wyniki wskazują na potrzebę kształcenia w zakresie prawa gospodarczego, minimum biznesowego czy komunikacji.

Grupy fokusowe

W Polsce w badaniu wzięło udział pięć różnych grup - grupa teatralna (12-16 lat, FG1), muzycy/programiści (17-18 lat, FG2), grupa twórcza (16+, FG3), wolontariusze (19-21 lat, FG4), rada młodzieżowa (14-18 lat, FG5). Celem było określenie czynników, które przyczynią się do identyfikacji potrzeb edukacyjnych i promocji przedsiębiorczości. Obszary zainteresowania zostały podzielone na dążenie do celu, relacje (nawiązywanie, utrzymywanie i kończenie), uczenie się, wzory do naśladowania w dziedzinie przedsiębiorczości, inicjatywność przedsiębiorcza i reagowanie na zmiany.

Interpretacja

Z poszczególnych grup fokusowych wynika, że w obszarze dążenia do celu lubią wybierać własną pracę nad projektami, aby motywować się do osiągnięć, do planowania działań. W obszarze relacji rozróżniają poziom formalny i nieformalny, będąc bardziej otwartymi w relacjach nieformalnych. Poparcie dla pracy zespołowej jest wysokie, z preferencją dla małych zespołów. Kończenie związków - jest to dla nich trudna sytuacja, nie lubią konfliktów. W dziedzinie nauki dominującym źródłem jest Internet, podczas gdy członkowie grupy fokusowej twierdzą, że często są to powierzchowne poszukiwania. Wzory w dziedzinie przedsiębiorczości nie są zbyt jasno zarysowane, wymienia się jedynie źródła. Aby rozpocząć działalność gospodarczą, należy wg. młodzieży przede wszystkim zadbać o finanse, pomysł i niezbędne kontakty (networking). Mają dobrą wiedzę na temat organizacji wspierających młodych ludzi. Chcą próbować

informacji - nie tylko w Internecie i jak z niej korzystać]. Można również zaofiarować podstawy zarządzania projektami (ze względu na niezależność respondentów).

Podsumowanie

W ramach analizy potrzeb edukacyjnych, jest zgoda pośród grup respondentów w zakresie kształcenia wiedzy finansowej i wykorzystania technologii informatycznych. Dla osób pracujących z młodzieżą istnieje zapotrzebowanie na kursy wzbogacające z zakresu motywacji młodych ludzi. Dla kreatywnej młodzieży konieczne jest dodanie tzw. minimum biznesowego w branży kreatywnej, w szczególności rodzajów zatrudnienia, pracy pod presją czy nauki przyjmowania krytyki.

PODSUMOWANIE WYNIKÓW I ZALECEŃ SZKOLENIOWYCH

W tej części zebrane informacje zostały podsumowane, tak aby można było przygotować materiały edukacyjne dla wszystkich partnerów projektu.

Pracownicy z młodzieżą

W badaniu wzięło udział 167 pracowników z trzech krajów partnerskich (58% kobiet), z których 49% posiada wykształcenie wyższe i pracuje w organizacjach publicznych. Są to doświadczeni pracownicy, którzy mają wprawę w pracy projektowej lub przedsiębiorczej, co czyni ich wsparciem dla kreatywnej młodzieży. Jeśli podsumujemy 5 najlepiej rozumianych umiejętności związanych z przedsiębiorczością, to należą do nich:

- Umiejętność prowadzenia i motywowania młodych ludzi
- Umiejętność wspierania młodych ludzi w skutecznej komunikacji i rozwiązywaniu problemów
- Umiejętność przekazywania wiedzy z różnych środowisk społecznych i kulturowych jako inspiracji
- Umiejętność pobudzania kreatywności młodych ludzi

- Umiejętność przyjęcia proaktywnego podejścia

Z kolei wśród 5 najbardziej niezbędnych umiejętności znalazły się:

- Umiejętność pobudzania kreatywności młodych ludzi
- Umiejętność wczuwania się w potrzeby młodych ludzi, rozpoznawania ich i wskazywania im właściwego kierunku
- Umiejętność zapewnienia młodym ludziom odpowiedniego wsparcia i informacji zwrotnej
- Umiejętność pomocy młodym ludziom w odnalezieniu ich miejsca w zmieniającym się świecie
- Pomoc w rozwijaniu pewności siebie, wiedzy, umiejętności krytycznego myślenia i zrozumienia innych.

Wyzwanie przedstawia podsumowanie kompetencji, które mogłyby pomóc w rozruszaniu biznesu. Top 5 kompetencji, których należy się nauczyć:

- Umiejętność znajdowania zasobów i efektywnego zarządzania nimi
- Umiejętność korzystania z odpowiednich narzędzi technologii informacyjnej dla kreatywnej młodzieży
- Umiejętność nawiązywania kontaktów wśród młodych ludzi (poszukiwanie możliwości i kontaktów)
- Umiejętność stosowania szerokiego wachlarza metod i technik szkoleniowych

- Umiejętność pomocy młodym ludziom w odnalezieniu ich miejsca w zmieniającym się świecie

Wyniki te można nanieść na model w celu uzyskania obszarów, w których pracownicy powinni się rozwijać, aby pełnić rolę mnożników dla kreatywnego biznesu

Tabul'ka 1 Zanesení oblastí rozvoje

Podnikatel'ské	Manažérske	Kompetencie pre kreatívnu ekonomiku
<p>Schopnosť nadväzovať kontakty medzi mladými ľuďmi (vyhl'adávanie príležitostí a kontaktov)</p> <p>Pomáhať mladým ľuďom nájsť svoje miesto v mieniacom sa svete</p> <p>Nájsť zdroje a efektívne ich spravovať</p>	<p>Používať širokú škálu vzdelávacích metód a techník</p>	<p>Používanie vhodných nástrojov informačných technológií pre kreatívnych mladých ľudí</p>

Jak wynika z modelu kompetencji, najbardziej potrzebny jest rozwój kompetencji w zakresie przedsiębiorczości oraz zrównoważone wzmocnienie umiejętności menedżerskich i twórczych.

Kreatywna młodzież

W badaniu we wszystkich 3 krajach łącznie wzięło udział 331 młodych ludzi· kobiet (69,8%), najczęściej w wieku od 15 do 19 lat (64%), a 38,4% miało doświadczenie w projektach lub przedsiębiorczości. Większość z nich uczy się lub ukończyła szkołę średnią (62,2%). Mają różnorodne i w większości zindywidualizowane zainteresowania.

Kwestionariusze wskazują również pięć najważniejszych dla przedsiębiorczości kompetencji. Pięć najważniejszych potrzebnych kompetencji to:

- Umiejętność proaktywnego i kreatywnego podejścia do zadań
- Zdolność do przyjmowania odpowiedzialności
- Samokształcenie
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Umiejętność radzenia sobie z konstruktywną krytyką i krytycznego myślenia

Z drugiej strony, młodzi uważają, że zrozumienie innych kultur czy przepisów dotyczących prowadzenia działalności gospodarczej nie jest konieczne, co może być związane z tym, że grupa ta nie planuje własnej działalności w przewidywalnej przyszłości. Ponadto młodzi wskazali ich zdaniem 5 zbędnych kompetencji:

- Zrozumienie innej kultury

- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Poczucie piękna i wartości rzeczy
- Umiejętność pozostania wiernym temu, w czym jestem dobry
- Umiejętność organizacji i zarządzania oraz pracy w zespole

Przeciwieństwem są kompetencje do poszerzenia, które odzwierciedlają grupę, która prawdopodobnie byłaby zainteresowana przedsiębiorczością, ponieważ kompetencje przedsiębiorcze znajdują się w czołówce kompetencji. Zatem 5 najważniejszych kompetencji, których należy się nauczyć to:

- Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)
- Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).
- Umiejętność prowadzenia badań rynkowych (popytu).
- Umiejętność obliczenia, ile pieniędzy zostanie mi po projekcie, jeśli pokryję wszystkie koszty z nim związane.
- Umiejętność wykorzystania nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)

Jeśli wyniki zostaną włączone do modelu kompetencji, można uzyskać przegląd różnych obszarów wymagających poszerzenia kompetencji.

Przedsiębiorczość	Zarządzanie	Kultura i branża twórcza economy
<p>Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)</p> <p>Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).</p>	<p>Wiedzieć, jak obliczyć, ile zostanie mi po projekcie, gdy pokryję wszystkie koszty z nim związane.</p> <p>Umiejętność prowadzenia badań rynkowych (popytu).</p>	<p>Świadomość niestandardowych form zatrudnienia (np. umowy tymczasowe, umowy autorskie)</p> <p>Znajomość podstawowych przepisów prawnych dotyczących działalności gospodarczej (np. prawa autorskie, licencje).</p> <p>Wykorzystanie nowoczesnych technologii w mojej dziedzinie (druk 3D, wirtualna rzeczywistość...)</p>

NW oparciu o rozwój podstawowych kompetencji dla przedsiębiorców w kreatywnym biznesie, jasne jest, że młodzi ludzie muszą zostać wprowadzeni w minimum biznesowe i umiejętności niezbędne w świecie cyfrowym.

ZALECENIA SZKOLENIOWE

Na podstawie wcześniejszego podsumowania wyników można zaproponować działania edukacyjne wzmacniające kompetencje w zakresie kreatywnego biznesu. Zalecenia w ramach rozwoju osób pracujących z młodzieżą:

- Minimum biznesowe dla obszaru kultury oraz branży twórczej (w tym zarówno analiza rynku, jak i planowanie finansowe - podstawy)
- Podstawy nowych trendów w IT dla biznesu kreatywnego (wirtualna rzeczywistość, eye tracking, druk 3D, etc.)
- Podstawy coachingu i mentoringu

Niektóre obszary można podzielić na mniejsze jednostki, aby pracownicy mogli się zdecydować co im potrzebne lub brać udział tylko w wybranych modułach.

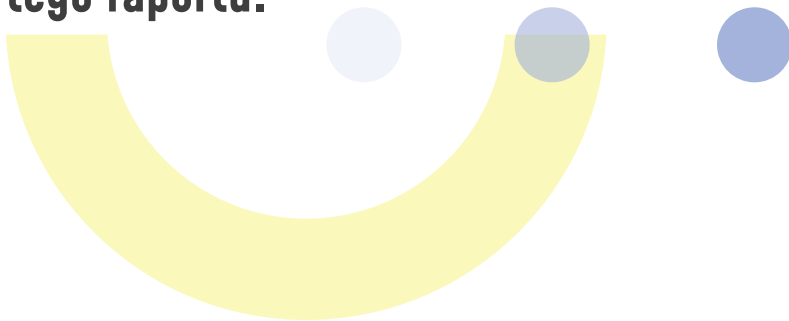
Zalecenia w ramach rozwoju kreatywnej młodzieży:

- Minimum biznesowe dla obszaru kultury oraz branży twórczej (w tym zarówno analiza rynku, jak i planowanie finansowe - jego podstawy, moduł legislacyjny)
- Umiejętności komunikacyjne i prezentacyjne
- Różnorodność kulturowa (kreatywność powinna być rozumiana z zewnątrz, przez kulturę inną niż moja własna)

- Asertywność, podstawy krytycznego myślenia
- Podstawy umiejętności zarządzania - umiejętności miękkie
- Psychologia osobowości

Również w tym przypadku tematy mogą być rozwijane lub dzielone na mniejsze części, tak aby były przydatne dla danej osoby.

Dziękujemy wszystkim młodym ludziom i pracownikom młodzieżowym w dziedzinie kultury i kreatywności, którzy przyczynili się do powstania tego raportu.



Zakończenie

Celem niniejszego raportu było określenie potrzeb i możliwości edukacyjnych dla osób pracujących z młodzieżą i młodych ludzi zainteresowanych pracą w obszarze kultury i branży twórczej. Przedstawiono raporty narodowe dla Republiki Czeskiej, Słowacji i Polski oraz zasugerowano zalecenia szkoleniowe wg. kompetencji, które powinny być dalej rozwijane. Szkolenie powinno obejmować monitorowanie rozwoju kompetencji przed i po szkoleniu. Ważnym jest aby przyczyniło się do rozpoczęcia niezależnej działalności gospodarczej lub przynajmniej do opracowania pomysłu na biznes przy użyciu modelu Lean Canvas, aby zademonstrować podstawowe zrozumienie przedsiębiorczości w kreatywnym biznesie.