



Mažo biudžeto gyvenimo gudrybės

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	Dalyviai turi išspręsti galvosūkių seriją, pagrįstą mažo biudžeto patarimais ir taupiomis inovacijų strategijomis, kad išsaugotų savo projektą, visa tai turėdami ribotą biudžetą ir naudodami perdirbtus išteklius. Scenarijuje turi būti pabrėžiamas kūrybiškumas, bendradarbiavimas ir sumanus nemokamų arba atvirojo kodo skaitmeninių įrankių naudojimas. Susiję ištekliai: • Les Défi'Créatifs projektas (Réseau Entreprendre) – pabėgimo žaidimai apie taupias naujoves. • Žemos technologijos laboratorijos rinkinys – praktiniai informaciniai lapeliai apie nebrangius ir tvarius sprendimus. • „Zero Waste“ hakatono scenarijus (studentų asociacijos) – įkvėpimui apie biudžeto apribojimus.
Tikslinė grupė ir poreikiai	Amžius: 15–30 metų (vidurinių mokyklų mokiniai, universitetų studentai, jaunieji verslininkai, projektų vadovai). Grupės dydis: 3–5 dalyviai (siekiant paskatinti minčių šturmą ir užduočių pasidalijimą). Būtinės sąlygos: • Nereikia jokių pažangių techninių žinių. • Domėjimasis verslumu, „pasidaryk pats“ projektais ar inovatyviais sprendimais.



	Bazinės žinios apie skaitmeninius įrankius (internetiniai tyrimai, socialinė žiniasklaida).
Trukmė	1 valanda (įskaitant trumpą pristatymą ir aptarimą)
Tikslinės kompetencijos sritys	EntreComp (Europos verslumo sistema): 1.2 Vertės kūrimas (esant ribotiems ištekliams). 2.1 Projekto planavimas ir valdymas (ribotas biudžetas). 3.3 Bendradarbiavimas su kitais. „DigComp“ (Europos skaitmeninių kompetencijų sistema): 1.2 Kurti skaitmeninį turinį (naudojant nemokamus įrankius). 3.1 Dalykitės informacija skaitmeniniais kanalais.
Tikslai	Taupios inovacijos: - Kūrybiškų sprendimų paieška su ribotais ištekliais. - Pakartotinis esamų objektų / medžiagų panaudojimas arba perdirbimas. Skaitmeninis verslumas: - Nemokamų arba nebrangių prototipų kūrimo įrankių (pvz., „Canva“, „Figma“, „Trello“) nustatymas. - MVP (minimaliai gyvybingo produkto) ir vartotojų testavimo svarbos supratimas. Transversaliniai įgūdžiai: Problemų sprendimas, streso valdymas, komandinis darbas.



Medžiagos ir įranga	• 1 kompiuteris arba planšetinis kompiuteris, skirtas prieigai prie interneto tyrimams. • Vienas atspausdintų galvosūkių lapų rinkinys, kuriame yra mažo biudžeto iššūkių (pvz., „Sukurkite prototipą iš 3 perdirbtų objektų“). • Viena dėžutė perdirbtų medžiagų (kartonas, buteliai, virvelė, seni žurnalai ir kt.) • Kai kurios skaitmeninės priemonės, tokios kaip „Canva“ (dizainas), „Trello“ (organizacija), „Google Forms“ (apklausos) • Vienas laikmatis • 2–3 kombinuotos spynos fiziniams galvosūkiams. • 1 apverčiamoji lenta arba lipdukai idėjoms ir užuominoms užsirašyti.
Naudingi ištekliai	Mokymo ištekliai: • Žemųjų technologijų laboratorija– Žemos technologijos atgalių lapai. • Frug'Innovation– Taupumo inovacijų atvejų analizės. • „Canva Education“– Nemokami prototipų kūrimo šablonai. Skaitmeniniai įrankiai: • Figma(nemokamas prototipų kūrimas). • Trello(projektų valdymas). • „Google“ formos(apklausos kūrimas).
Aplinkos paruošimas	Fizinis: • Kad būtų lengviau diskutuoti, stalus sustatykite U forma.



	• Sukurkite „perdirbimo kampelį“ iš perdirbtų medžiagų (dėžių, butelių ir kt.). • Paslėpkite užuominas kasdieniauose daiktuose (pvz., QR kode po kėde). Skaitmeninis: • Paruoškite „Google“ disko aplanką su vaizdo pamokomis apie gyvenimo gudrybes. • Sukurkite netikrą svetainę (per „Google Sites“) „sunkumų patiriančiai startuoliui“, kurį reikia gelbėti.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	Įvadas (10 min.): Pateikite scenarijų: „Jūsų startuolis turi 100 svarų sterlingų ir vieną valandą išgyventi!“ ir išdalinkite pirmąjį galvosūkį (pvz., „Raskite tris nemokamas priemones logotipui sukurti“). 1 galvosūkis – Pigus prototipų kūrimas (15 min.): Sukurkite gaminio prototipą, naudodami perdirbtas medžiagas (pvz., kartoninį telefono stovą). 2 galvosūkis – Nulinio biudžeto rinkodara (15 min.): Sukurkite komunikacijos kampaniją naudodami nemokamus įrankius (pvz., „Instagram“ įrašą per „Canva“). 3 galvosūkis – problemų sprendimas (10 min.): Raskite žemo technologinio lygio sprendimą iššūkiui (pvz., „Kaip atvėsinti kompiuterį be oro kondicionieriaus?“). Galutinė galvosūkio detalė – gelbėjimo pasiūlymas (10 min.): Pateikite išsamų sprendimą startuolio išsaugojimui (2 min. vaizdo įrašas arba žodinis pristatymas).



	Išvada (5 min.): Atskleiskite, kad sėkmės raktas buvo kolektyvinis kūrybiškumas ir aptarimas.
Aptarimo klausimai	• Kokius mažo biudžeto patarimus atradote ir kaip juos pritaikytumėte realiame projekte? • Kaip komandoje valdote laiko ir biudžeto apribojimus? • Kokius nemokamus skaitmeninius įrankius laikote naudingiausiais verslininkui? • Kaip taupios inovacijos gali būti naudingas pradedančiajam verslui?
Vertinimas ir įvertinimas	Vertinimo kriterijai: - Siūlomų sprendimų originalumas ir įgyvendinamumas atsižvelgiant į apribojimus - Efektyvus skaitmeninių įrankių naudojimas. - Komandos darba ir užduočių paskirstymas. Savęs vertinimas: Internetinė viktorina (per „Kahoot“) apie pagrindines sąvokas (pvz., „Įvardykite tris nemokamas priemones verslininkams“).
Variacijos ir adaptacija	Pradedantiesiems: Pateikite nemokamų skaitmeninių įrankių ir nuoseklių pamokų sąrašą. Pažengusiems vartotojams: Pridėkite galvosūkį apie duomenų analizę (pvz., „Optimizuokite biudžetą naudodami skaičiuoklę“). Prieinamumas: Pateikite galvosūkių garso versijas regos negalią turintiems dalyviams. Tekstui įgarsinti naudokite teksto konvertavimo įrankius.



Patarimai	Numatykite iššūkius: • Kai kuriems dalyviams gali būti sunku kūrybiškai: paskatinkite juos konkrečiais pavyzdžiais (pvz., „Kaip „Airbnb“ pradėjo prekiauti pripučiamais čiužiniais?“). • Prieš pradėdami spręsti galvosūkius, skirkite laiko laisvam minčių lietu. Patarimai: • Dėlionėms spręsti naudokite „Instagram“ arba „TikTok“ istorijas (pvz., „Sukurkite istoriją, skirtą savo produktui reklamuoti“). • Įtraukite dalyvius į naujų galvosūkių kūrimą būsimam užsiėmimui.
Nuorodos ir papildoma literatūra	• Knyga: „Jugaad Innovation„ (Navi Radjou) – Apie taupias inovacijas.“ • „YouTube“ kanalas: Žemųjų technologijų laboratorija – Žemųjų technologijų „pasidaryk pats“ pamokos. • Žaidimas: Pradedančiųjų žaidimas (stalo žaidimas apie verslumą).



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156