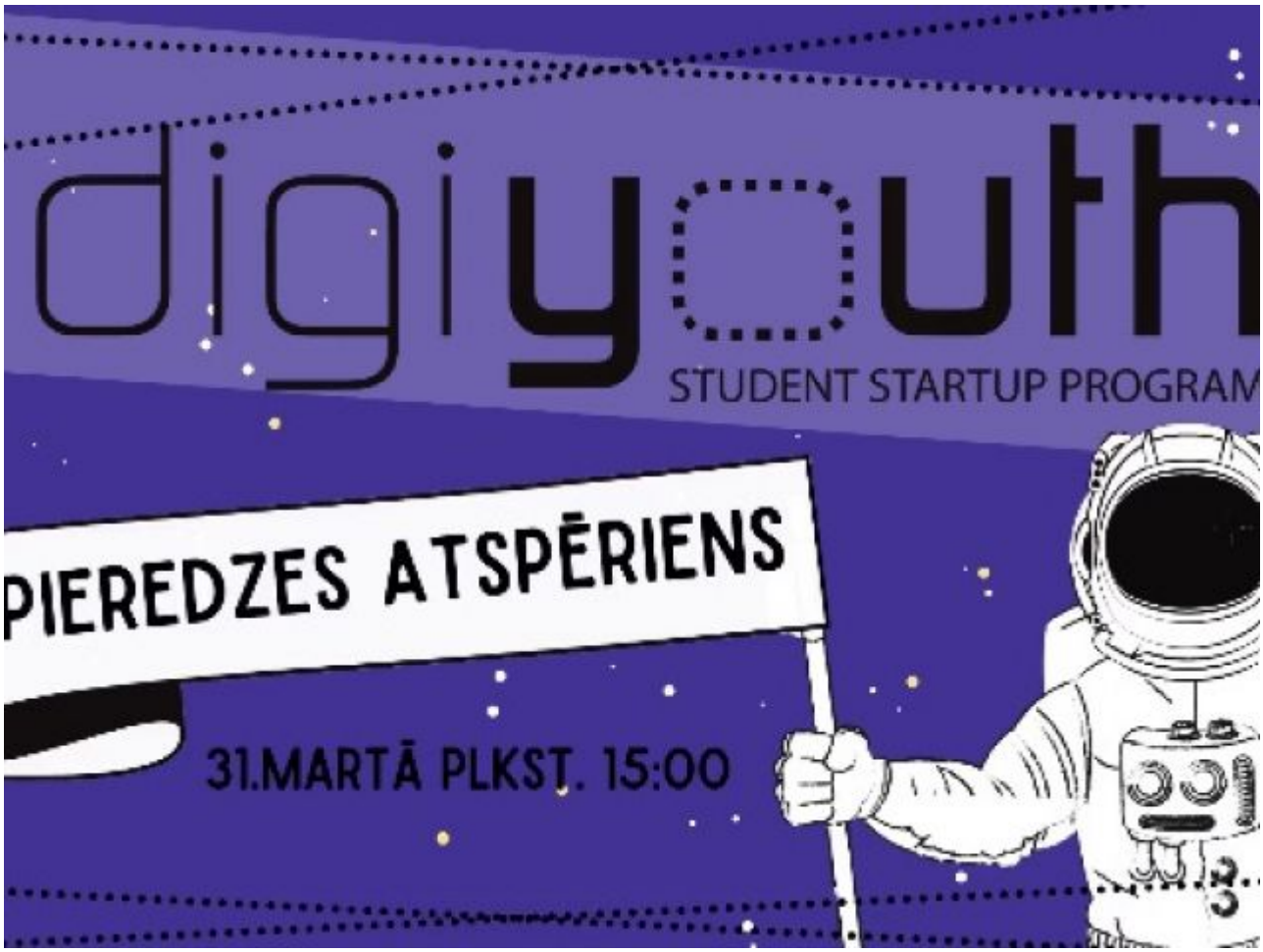
Noslēdzies Centrālā Baltijas jūras reģiona programmas jauniešu uzņēmējdarbības veicināšanas projekts DigiYouth - gūta pieredze un radīti inovatīvi produkti



Projekts Jauniešu uzņēmējdarbības veicināšana ar pārrobežu jaunuzņēmumiem un digitālajām tehnoloģijām ***DigiYouth*** norisinājās no 2018.gada janvāra līdz šā gada martam. Projekta mērķis bija attīstīt Latvijas, Igaunijas, Somijas un Zviedrijas jauniešu uzņēmējdarbības un pārrobežu sadarbības prasmes, atbalstot skolēnu start-up veida mācību uzņēmumu veidošanos un to darbību, īpaši pievēršot uzmanību digitālajiem produktiem, pakalpojumiem un risinājumiem. Projekta mērķis bija ne tikai veicināt jauniešu interesi par biznesu, bet arī dot iespēju gūt praktisku uzņēmējdarbības pieredzi.

Nupat noslēdzies starptautiskais jauniešu uzņēmējdarbības veicināšanas projekts DigiYouth, kurā Ventspils jaunieši nepilnu trīs gadu garumā darbojās kopā ar vienaudžiem no Igaunijas, Somijas un Zviedrijas.

Projekta vadošais partneris bija Tartu Universitāte (Igaunija), projektā iesaistījās arī Turku Universitāte (Somija) un Upsalas universitātes Gotlandes filiāle (Zviedrija). Projektu *DigiYouth* Latvijā īstenoja Ventspils Izglītības pārvalde un Ventspils Jauniešu māja. Mentoru un ekspertu atbalstu Latvijas jauniešiem sniedza Ventspils Digitālā centra un Ventspils Augsto tehnoloģiju parka

speciālisti.

Projektā piedalījās 50 Ventspils izglītības iestāžu audzēkņi – Ventspils Valsts 1.ģimnāzijas, Ventspils 2.vidusskolas un Ventspils 4.vidusskolas skolēni (vecumā no 14 līdz 19 gadiem).

Iedvesmas pasākumi klātienē

Projekta laikā Ventspils skolēni kopā ar vienaudžiem no partnervalstīm starptautiskās komandās veidoja biznesa idejas, gatavoja prototipus un mācījās izveidotos produktus pārdot.

Projekta sākumposmā, kad pasaule vēl nebija iepazinusi *Covid-19* pandēmiju un pulcēšanās ierobežojumus, reizi pusgadā dalībnieki tikās iedvesmas pasākumos kādā no dalībvalstīm. Pirmā tikšanās notika 2018.gada oktobrī Somijas pilsētā Raumā. Jaunieši iepazina cits citu, apguva jaunas prasmes digitālajās darbnīcās, veidoja pirmās komandas un biznesa idejas. Ventspili šajā projekta posmā pārstāvēja 14 Ventspils Valsts 1.ģimnāzijas audzēkņi. Savukārt 2018.gada nogalē 20 Ventspils pedagogi piedalījās apmācību ciklā, kurā iepazinās ar jaunākajām tehnoloģijām un to pielietojuma iespējām darbā ar skolēniem.



2019.gada jūnija sākumā Ventspils Valsts 1.ģimnāzijas skolēni un skolotāji - konsultanti devās uz Visbiju, Zviedrijā, lai piedalītos prototipu gadatirgū. Projektā tika izveidotas 16 jauktas starpvalstu komandas, no tām sešās bija iesaistīti arī Ventspils jaunieši.

> Komandas izstrādāja viedtālruņu lietotni svešvalodu apguvei, lietotni koncentrēšanās spēju attīstībai, lietotni veikala cenu konvertēšanai citā valūtā, kā arī modinātājpulksteni ar iebūvētu puzli, kas jāatrisina, lai apklusinātu modinātāja signālu. Tāpat tika izstrādāta ideja par ekoloģisku viedtālruņu maciņu ražošanu un par digitāla kalendāra izveidi, kas kā dizaina objekts telpā aizstātu papīra sienas kalendāru. Visbijā dalībnieki piedalījās arī uzņēmuma logo izstrādes darbnīcā, viesojās kustību uztveršanas studijā, kur sensori cilvēka kustības ļauj pārvērst digitāli un izmantot animācijā, kā arī piedalījās Gotlandes Spēļu konferencē.

Labākā biznesa ideja

2019.gada septembrī no Ventspils projektā iesaistījās vēl 36 skolēni – no ģimnāzijas un arī no Ventspils 2. un 4.vidusskolas. 2019.gada decembrī projekta *DigiYouth* dalībnieki tikās pirmās sezonas noslēguma pasākumā Tallinā, Igaunijā. Skolēnu komandas žūrijai prezentēja savas biznesa idejas, ar kurām tie strādājuši vairāk nekā gadu. Žūrija izvēlējas ne tikai labāko komandu ar veiksmīgāko prezentāciju, bet katrai komandai sniedza vērtējumu un ieteikumus tālākajam darbam. Žūrijas vērtējumā labākā biznesa idejas prezentācija bija komandai ***Languer***. Šī komanda izstrādāja mājaslapu, kurā ar dažādiem inovatīviem paņēmieniem ir iespējams vieglāk apgūt svešvalodas. Komandas sastāvā bija arī divi Ventspils jaunieši – Emīls Smiltiņš un Jegors Makarovs.

Novērtē komandas prezentāciju

2020.gadā projekta dalībnieki sazinājās tiešsaistes sapulcēs. Diemžēl izpalika maijā paredzētā visu projekta dalībnieku tikšanās klātienē Ventspilī. Tā vietā maija beigās projekta *DigiYouth* biznesa ideju un prototipu skate norisinājās tiešsaistes pasākumos. 24 komandu veikumu vērtēja žūrija, jauniešu investoru grupa no Zviedrijas, komandu mentori, kā arī paši dalībnieki.

Aizvadītā gada decembrī ventspilnieki kopā ar ārzemju partneriem piedalījās tiešsaistes noslēguma pasākumā. Žūrija, mentori, skolotāji un citu komandu dalībnieki iepazina un novērtēja projekta laikā jauniešu radītās digitālā biznesa idejas. Žūrija kā labāko prezentāciju atzina komandas ***ClayPlayToys*** veikumu.

Komandā darbojās Alise Plotova no Ventspils Valsts 1. ģimnāzijas un trīs jaunieši no Vīlandes ģimnāzijas Igaunijā. Komanda bija izveidojusi 3D krāsojamās rotaļlietas bērniem.


CLAY PLAY
SIMPLY ECO TOYS!
ClayPlay Co.
DyClayPlay@gmail.com



Veiksmes faktors - komanda

Kristians Jacevičs, Ventspils Jauniešu mājas vadītājs un *DigiYouth* koordinators Latvijā, novērtējot projektu, saka: «Projekta veiksmes faktors bija tā komanda. Varēju just, ka no visām valstīm iesaistītie bija ieinteresēti sadarboties un radīt jauniešiem un skolotājiem iespēju gūt starppriekšmetu mācīšanās pieredzi. Mums tas izdevās ar uzviju. Uzsākot projekta plānošanu 2017. gadā, es pat nenojautu, cik aktuāli būs rezultāti. Šajā mācību gadā Latvijas skolās sāka ieviest jauno saturu un kompetenču pieeju – projektā to jau esam paveikuši un praktiski izmantojuši. Izstrādātie mācību materiāli ir izmantojami, lai jau tagad varētu sadarboties uzņēmējdarbības, dizaina un tehnoloģiju, kā arī svešvalodu (angļu) mācību jomu pedagogi. Skolēni strādā komandās, apgūst uzņēmējspējas un arī praktiski rada jaunus produktus, plāno un izstrādā to prototipus. Arī visas šobrīd izglītībā aktuālās caurviju prasmes mācību programmā ir iekļautas – problēmrisināšana, pašvadīta mācīšanās, jaunrade, digitālā pratība un citas. Turklāt viss mācību kurss ir īstenojams gan klātienē, gan attālināti.

> "Man ir liels prieks, ka dalībniekiem izdevās pabūt klātienes pasākumos gan pie projekta partneriem Zviedrijā, Somijā un Igaunijā, gan apmeklēt ar uzņēmējdarbību un tehnoloģijām saistītus festivālus un konferences – *TechChill*, *RoboTex*, *sTARTUp Day*, *Cilvēkfaktors* – un smelties iedvesmu. Tāpat liela pateicība Ventspils skolotājiem, kuri iesaistījās un atbalstīja skolēnus, kā arī paši sniedza ieguldījumu mācību programmas uzlabošanā.»

Savukārt martā visiem interesentiem bija iespēja tiešsaistes pasākumos iepazīties ar projekta rezultātiem - DigiYouth noslēdzošajos pasākumos Pieredzes atspēriens, kuros par projekta sasniegumiem un ieguvumiem interesentiem no visas Latvijas stāstīja Ventspils skolēni, mentori un skolotāji. Pasākumi tika raidīti Ventspils Jauniešu mājas Facebook lapā.

Pasākumu īstenošanai no 2018. gada līdz šā gada martam Latvijā plānotās izmaksas bija vairāk nekā 230 000 eiro, no tiem 84% finansēja Eiropas Reģionālās attīstības fonds, 5% – Latvijas valsts, bet 11% – Ventspils pilsētas pašvaldība.

Vairāk informācijas par projektu:

- Centrālā Baltijas jūras reģiona programmas Projektu datu bāzē;

- Projekta mājas lapā;

- Projekta Facebook lapā;

- Projekta Instagram kontā.

Informāciju sagatvoja:

Kristians Jacevičs

Ventspils Jauniešu mājas vadītājs

Tālr. 20238456

e-pasts: kristians.jacevics@ventspils.lv