



## Extreme Challenge B2

Мога да си поставя трудна цел и да я преследвам  
Култура на предприемачеството



### Спорт и предприемачески дух

Как се поставят и постигат дългосрочни цели, около това се движи това предизвикателство. След една игра с бягане като въведение младежите формулират писмено една спортна цел за учебния срок и фиксират маркиращите етапи. Накрая на срока се извършва оценяване на процеса и на резултата.

## Материали за учениците



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

**BMB**  
Bundesministerium  
für Bildung



МИНИСТЕРСТВО  
НА ОБРАЗОВАНИЕТО  
И НАУКАТА



stadtschulrat  
für wien

**Youth Start**  
Bulgaria



# Програмата Youth Start Entrepreneurial Challenges

е базирана на TRIO-модела за предприемачество – [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Базисно обучение по предприемачество	Култура на предприемачеството	Гражданско обучение по предприемачество
<div data-bbox="125 432 224 531"></div> <div data-bbox="257 451 387 515">Idea Challenge</div> <div data-bbox="454 432 553 531"></div> <div data-bbox="589 451 719 515">Hero Challenge</div> <div data-bbox="125 646 224 745"></div> <div data-bbox="257 665 418 729">My Personal Challenge</div> <div data-bbox="454 646 553 745"></div> <div data-bbox="589 646 725 745">Lemonade Stand Challenge</div> <div data-bbox="125 860 224 959"></div> <div data-bbox="257 879 418 943">Real Market Challenge</div> <div data-bbox="454 860 553 959"></div> <div data-bbox="589 860 721 959">Start Your Project Challenge</div>	<div data-bbox="790 432 889 531"></div> <div data-bbox="925 451 1055 515">Empathy Challenge</div> <div data-bbox="1137 432 1236 531"></div> <div data-bbox="1272 451 1426 515">Storytelling Challenge</div> <div data-bbox="1478 432 1576 531"></div> <div data-bbox="1612 451 1744 515">Buddy Challenge</div> <div data-bbox="790 646 889 745"></div> <div data-bbox="925 665 1086 729">Perspectives Challenge</div> <div data-bbox="1137 646 1236 745"></div> <div data-bbox="1272 665 1426 729">Trash Value Challenge</div> <div data-bbox="1478 646 1576 745"></div> <div data-bbox="1612 665 1760 729">Open Door Challenge</div> <div data-bbox="790 860 889 959"></div> <div data-bbox="925 879 1055 943">Extreme Challenge</div> <div data-bbox="1137 860 1236 959"></div> <div data-bbox="1272 879 1404 943">Be A Yes Challenge</div> <div data-bbox="1478 860 1576 959"></div> <div data-bbox="1612 879 1744 943">Expert Challenge</div>	<div data-bbox="1812 432 1910 531"></div> <div data-bbox="1946 435 2101 534">My Community Challenge</div> <div data-bbox="1812 646 1910 745"></div> <div data-bbox="1946 665 2078 729">Volunteer Challenge</div> <div data-bbox="1812 860 1910 959"></div> <div data-bbox="1946 879 2078 943">Debate Challenge</div>

TRIO-моделът е цялостна концепция, която обхваща три области:

„Базово обучение по предприемачество“ разглежда базисната квалификация, свързана с предприемаческо мислене и поведение, компетентността за разработване на собствени идеи и умението да ги реализираш гъвкаво и иновативно.

„Култура на предприемачеството“ се свързва с насърчаването на култура на открито приемане на новостите, култура на емпатия, на екипност и креативност, на целенасоченост и собствена инициатива, но също така и осъзнаване и готовност за поемане на риск.

„Гражданско обучение по предприемачество“ цели укрепването на социалната компетентност на граждани, които да поемат отговорност за себе си, за другите и за околната среда.

Всяко от 18-те предизвикателства е замислено като „семејство“, което е включено в една от изброените по-горе три области на TRIO-модела, като отделните семејства-предизвикателства обхващат различни образователни нива. Обозначенията върху материалите за обучение показват нивото, за което са предназначени: **A1** – начална степен, **A2** – прогимназиална степен, **B1**, **B2** и **C1** – различни нива на горната гимназиална степен. Всяко следващо ниво надгражда предходното.



## Работен лист 1: Упътване за игра с бягане

1. Вие сте разпределени във вашия отбор. Заедно вие ще се справите с предизвикателството Extreme Challenge! Вашата цел е да намерите правилните думи, съответно части от изречение (Внимание: те трябва да са напълно идентични!), да ги подредите долу в таблицата в правилната последователност и да образувате цяло изречение. Резултатът се зачита, само когато всички вие заедно достигнете до финала с попълнена таблица. Печели отборът, който в определеното време е намерил изречението-отговор или най-много понятия. Сега вашият отбор изтегля едно понятие, което трябва да нанесете на първо място във вашата таблица.
2. Вашата задача сега е да намерите този лист с понятия, върху който **подчертано горе вляво** се намира вашето понятие, част от изречение! След като сте намерили листа, нанесете това понятие/част от изречение, което се намира **вдясно** от вашето понятие, **на същия ред**, на второ място в таблицата за изречението-решение. Внимавайте при понятията за тяхното пълно и идентично изписване.
3. Сега трябва да намерите листа с понятия, където **някъде в лявата част** стои вашето второ понятие/част от изречение. Понятието вдясно на **същия ред** е вашата следваща цел. Нанесете го на третия ред на таблицата с изречението-отговор и търсете съответстващия лист с понятия с новото търсено понятие, намиращо се **някъде в лявата част**.

Играта приключва, когато намереното от вас понятие/част от изречение от последния лист с понятия се намира **подчертано вдясно долу**.

**Таблица за изречението - решение**

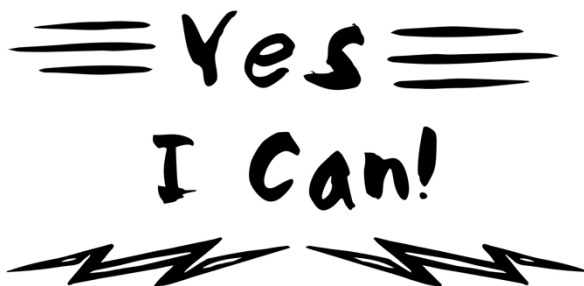
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	



## Работен лист 2: Определяне на индивидуалните цели

Име: \_\_\_\_\_ Клас/Учебна година: \_\_\_\_\_

Моята мета (желана)-цел – Какво искам да постигна



### Цели и действия според СМАРТ-формулата

<b>S</b>	Специфична	Какво и как искам да постигна?	_____
			_____
<b>M</b>	Измерима	Как ще измеря успеха?	_____
			_____
<b>A</b>	Атрактивна	Какво печеля с това?	_____
			_____
<b>R</b>	Реалистична	Колко реалистична е моята цел по скалата от 1 до 10?	_____
<b>T</b>	Със срок	Кога искам да постигна целта?	_____

Кой може да ми помогне? \_\_\_\_\_

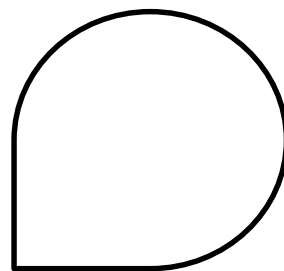
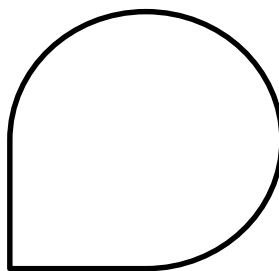
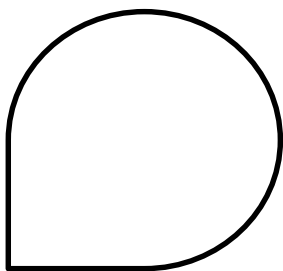
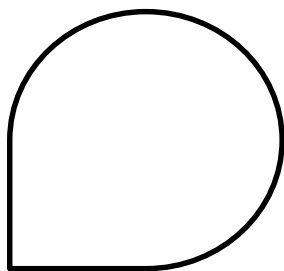
Времева скала:

старт

след 2 месеца

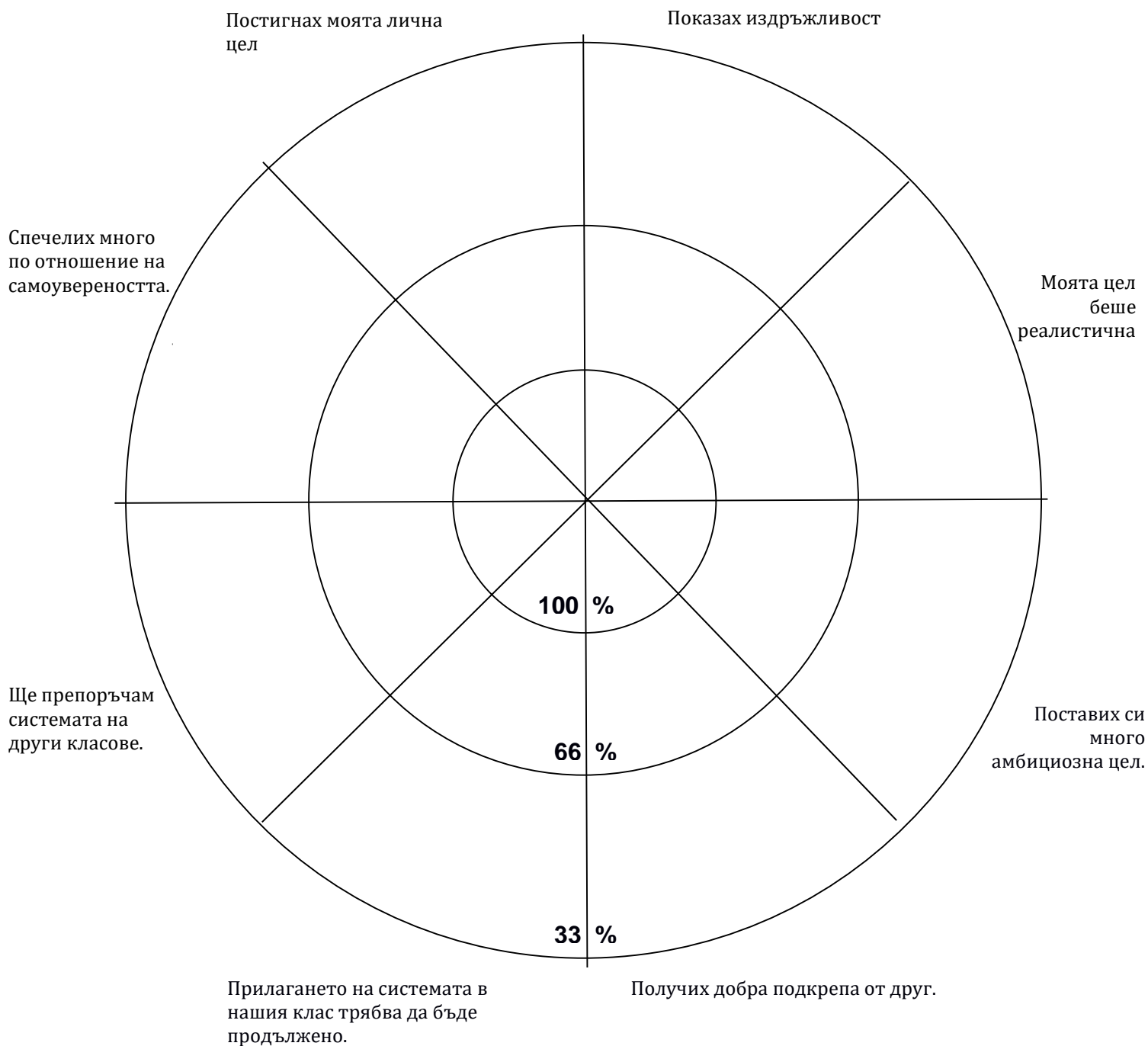
след 4 месеца

цел





## Работен лист 3: Фийдбек-звезда за Extreme Challenge: Спорт





## Работен лист 4: Фийдбек-звезда формуляр за оценяване на Extreme Challenge

Одобрение	100%	66%	33%	0%
1. Постигнах моята лична цел.				
2. Показах издръжливост.				
3. Моята цел беше реалистична.				
4. Поставих си много амбициозна цел.				
5. Получих добра подкрепа от друг.				
6. Прилагането на системата в нашия клас трябва да бъде продължено.				
7. Ще препоръчам системата на други класове.				
8. Спечелих много по отношение на самоувереността си.				



## Работен лист 5: Самооценка

**Отбележи смайловете, които най-добре представят твоите способности.**

Мога да разпозная своите силни и слаби страни .	😊	😊😊	😊😊😊
Последователно преследвам целите си.	😊	😊😊	😊😊😊
Готов съм да поема отговорност и мога да преодолявам трудности.	😊	😊😊	😊😊😊
Мога да планирам цели, да изготвям работни пакети за тях и да преодолявам трудни ситуации.	😊	😊😊	😊😊😊
Мога да разработвам подходящи стратегии и да преодолявам трудни ситуации.	😊	😊😊	😊😊😊
Мога добре да изграждам мрежи и да развивам сътрудничество.	😊	😊😊	😊😊😊
Познавам СМАРТ-правилата и мога да ги прилагам.	😊	😊😊	😊😊😊
Мога да поставям реалистични цели.	😊	😊😊	😊😊😊



## Работен лист 6

### Самооценка в края на урока

1. Смяташ ли, че след предизвикателството Extreme Challenge твоите умения са се подобрили? Ако да, защо? Ако не, защо? Посочи и обясни с помощта на 3 примера.
2. Можеш ли да използваш нещо от Extreme Challenge в твоя ежедневен живот? Какво може да е това? Обясни какво и как би могъл да използваш.
3. Кой аспекти на Extreme Challenge ти се сториха трудни, кои лесни ? Обясни с помощта на примери .
4. Помисли дали след приключването на предизвикателството има още нещо, което би искал да научиш, съотв. което е събудило любопитството ти. Опиши го с помощта на примери.