



Ettevõtluse daVinci kiirjuhend

- (1) Jaga osalejad 4-6 liikmelistesse meeskondadesse ja anna igale meeskonnale üks mängukomplekt.
- (2) Osalejate peamine töövahend on komplekti kuuluv töövihik. Komplektis olevat lauamängu on vaja töövihiku ühe suure ülesande - äriideede genereerimise - jaoks.
- (3) Täpsed juhised lauamängu kasutamiseks leiad karbi tagakaanelt. Enne selleni jõudmist on vaja aga osalejatel defineerida lahendamist vajav probleem ehk äri võimalus - juhised selleks leiad töövihiku peatükist "Rändur".
- (4) Loe läbi töövihiku "Eessõna" koos samal lehel oleva nelja rolli tutvustuse ning kõikide kommentaaridega - see on kiireim viis töövihiku ülesehitusega tutvumiseks ning maksimaalse kasu saamiseks.
- (5) Sul on võimalik valida kahe erineva mahuga programmi vahel:
 - a. Lühike versioon (3-4 sessiooni, a' 45 minutit) – äriidee genereerimiseks s.t. probleemi sõnastamine (*töövihiku sammud: 2.3, 2.9, 2.10, 3.3*) ja äriidee loomine (*3.7 ja 4.3*);
 - b. Pikk versioon (saad õppeprogrammi pikkust ise reguleerida vastavalt sellele kuidas töövihiku 50 ülesannet klassi- ja kodutööde vahel jagad) – lisaks äriidee loomisele ka idee elluviimise planeerimine s.t. kõik töövihiku ülesanded.
- (6) Mõtle läbi oma kursuse ajakava ning otsusta:
 - a. Kas mängite lühikest või pikka versiooni.
 - b. Millised töövihiku ülesanded lahendate klassis / koolitusel ja millised jäävad kodutööks.