



Podsumowanie realizacji projektu „Gra na start! Edukacja przedsiębiorcza młodzieży z wykorzystaniem planszowej gry edukacyjnej”

2022-01-05

Szczegóły w załączeniu.

Stowarzyszenie Krzewienia Edukacji Finansowej od blisko 25 lat popularyzuje i upowszechnia edukację finansową. Liczne inicjatywy edukacyjne kierowane są do szerokiego grona odbiorców m.in. nauczycieli przedsiębiorczości, których SKEF wspiera w procesie nauczania młodzieży poprzez udostępnienie materiałów i narzędzi podnoszących skuteczność przyswajania wiedzy przez uczniów oraz uatrakcyjnijających prowadzenie zajęć edukacyjnych.

Badanie potrzeb przeprowadzone wśród nauczycieli wykazało, że brakuje narzędzia dydaktycznego pozwalającego na realizację, w atrakcyjnej formie, zajęć dotyczących podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom nauczycieli, w grudniu 2019 r. Stowarzyszenie podjęło się realizacji z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej projektu „**Gra na start! Edukacja przedsiębiorcza młodzieży z wykorzystaniem planszowej gry edukacyjnej**”. Za cel postawiono sobie opracowanie i dostarczenie nauczycielom z obszaru całego kraju gry planszowej o tematyce związanej z działalnością gospodarczą, która w przyjazny i ciekawy sposób przybliży uczniom prowadzenie własnego biznesu, a jednocześnie jej wykorzystanie będzie możliwe w warunkach szkolnych.

Przez blisko półtora roku trwały prace nad stworzeniem gry „Przedsiębiorczość na planszy”. Podczas rozgrywki uczniowie wcielają się w rolę przedsiębiorców, produkujących i sprzedających sprzęt sportowy. Jako właściciele firm muszą podejmować decyzje dotyczące produkowanego asortymentu, zadbać o zakup odpowiednich zasobów do produkcji, inwestować w rozwój firmy i zatrudniać właściwych specjalistów. Czas trwania rozgrywki dostosowany jest do warunków szkolnych – rozgrywka podstawowa zajmuje 45 min, rozszerzona – 90 min. Plansza i pozostałe elementy zaprojektowane są w taki sposób, aby grę można było w swobodnie rozegrać w sali lekcyjnej. Gra osadzona jest w polskiej rzeczywistości gospodarczej, co ułatwia wyjaśnienie warunków prowadzenia biznesu w Polsce. Zakres merytoryczny i tematyka gry zgodne są z podstawą programową przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Gra została uzupełniona o cztery niezależne konspekty zajęć z zakresu działalności gospodarczej, gdzie każda z zaproponowanych lekcji może inicjować lub podsumowywać rozgrywkę. W ramach projektu został ponadto opracowany przewodnik metodyczny, który zawiera m.in. wybrane zagadnienia merytoryczne ujęte w podstawie programowej przedmiotu podstawy przedsiębiorczości oraz informacje dodatkowe i uzupełniające, wspomagające nauczyciela w jego pracy. Przewodnik metodyczny i konspekty zajęć można pobrać bezpłatnie ze strony <https://www.skef.pl/projekty/projekt-gra-na-start-edukacja-przedsiębiorcza-mlodziezy-z-wykorzystaniem-planszowej-gry-edukacyjnej/>

W październiku 2020 r. grupa blisko 130 uczniów testowała grę podczas zajęć pilotażowych. Opinie uczniów i nauczycieli posłużyły do opracowania finalnej wersji gry, która w październiku 2021 r. została przekazana 189 nauczycielom ze szkół ponadpodstawowych z całego kraju. Każdy nauczyciel otrzymał pakiet materiałów dydaktycznych, na który składa się 6 egzemplarzy gry planszowej „Przedsiębiorczość na planszy” oraz przewodnik metodyczny wraz z



konspektami zajęć. Nauczyciele zadeklarowali, że do rozgrywek przystąpiło ponad 8 tys. uczniów. Wyrazili również chęć dalszego wykorzystania gry podczas zajęć. Pakiet „Przedsiębiorczość na planszy” został zaprezentowany szerokiemu gronu nauczycieli podczas XIV Zjazdu Nauczycieli Przedsiębiorczości, który odbył się w dniu 12 października 2021 r. w Krakowie z inicjatywy Uniwersytetu Pedagogicznego.

Z nauczycieli, którzy otrzymali pakiety, została wytypowana grupa 35 pedagogów, którzy po uprzednim przeszkoleniu, przeprowadzili pięciogodzinne zajęcia z uczniami w swoich szkołach z wykorzystaniem gry oraz na podstawie jednego z opracowanych konspektów. W zajęciach uczestniczyło ponad 800 uczniów. Gra została bardzo pozytywnie odebrana przez uczestników zajęć, którzy uznali ją za ciekawą i wciągającą. Nauczyciele zaś wysoko ocenili przydatność gry. Zadeklarowali jednocześnie chęć jej wykorzystania w przyszłości wśród innych grup uczniów.

Gra „Przedsiębiorczość na planszy” i konspekty zajęć mogą być wykorzystywane do realizacji programu szkolnego z przedmiotu podstawy przedsiębiorczości i innych przedmiotów, na których poruszana jest tematyka podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej oraz na zajęciach pozalekcyjnych i w projektach dotyczących przedsiębiorczości.

Zakończenie realizacji projektu zaplanowano na 31 grudnia 2021 r.