



Elżbieta Salwa
nauczyciel matematyki
Szkoła Podstawowa
im. Eugeniusza Gedymina Kaszyńskiego
„NURTA” w Goździe

INNOWACJA PEDAGOGICZNA **„STAŻ W CHŁOPSKIEJ SZKOLE BIZNESU”**

CZAS REALIZACJI: KWIECIEŃ–CZERWIEC 2013



1. WSTĘP

Innowacja pedagogiczna „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” prowadzona będzie od początku kwietnia do końca czerwca roku szkolnego 2012/2013 z 14-osobową grupą uczniów klasy szóstej.

Pomysł wprowadzenia innowacji powstał 4 lutego 2013 roku po warsztatach w Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach pod nazwą „Chłopska Szkoła Biznesu”, na których przedstawiciel Małopolskiego Instytutu Kultury z Krakowa przekazał dla szkół zestawy edukacyjnej gry ekonomicznej „Chłopska Szkoła Biznesu”. Gra przeznaczona jest dla grup od 12 do 30 osób, a dolna granica wieku uczestników została wyznaczona na 12 lat. Warunki te spełniają uczniowie klasy szóstej szkoły podstawowej. Rozgrywki prowadzone w czasie 45 minut mieszczą się w godzinie lekcyjnej.

Symulacyjna gra ekonomiczna „Chłopska Szkoła Biznesu” stanowi doskonałą pomoc metodyczną do nabywania i doskonalenia umiejętności w wielu różnych dziedzinach i realizowania celów kształcenia zawartych w nowej podstawie programowej.

2. ZAŁOŻENIA INNOWACJI

Uczniowie klasy szóstej do sprawdzianu szóstoklasisty w kwietniu pracują w szkole w poczuciu dużego stresu. Na zajęciach z art. 42 ustawy Karta Nauczyciela (KN) nauczyciele organizują dodatkowe powtórki materiału, a sam dzień egzaminu przynosi najróżniejsze emocje. Po egzaminie uczniowie oczekują na zajęciach dodatkowych zmiany formy i treści zajęć.

Wprowadzenie bezpośrednio po sprawdzianie szóstoklasisty, aż do zakończenia roku szkolnego, zajęć z „Chłopskiej Szkoły Biznesu” spełni oczekiwania uczniów i przyniesie im nie tylko dużo radości, ale i dostarczy okazji do przyswojenia wiedzy w wielu różnych dziedzinach. Rozgrywki będą umożliwiały uczniom zdobywanie kolejnych wtajemniczeń w zaawansowanych wersjach gry, a to pozwoli w sposób komfortowy, w formie zabawy, doskonalić umiejętności rachunkowe, uzupełnić wiadomości z zakresu geografii, historii i zdobyć wiedzę z podstaw przedsiębiorczości.

Innowacja „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” będzie realizowana w szkole przez nauczyciela matematyki zgodnie z przygotowanym przez niego planem zajęć sporządzonym w oparciu o materiały udostępnione przez MIK i pozyskane poprzez sieć współpracy i samokształcenia ŚCDN „Programy nauczania i innowacje pedagogiczne”.

3. CELE

3.1. Cele ogólne:

- kształtowanie kompetencji kluczowych z położeniem nacisku na kompetencje społeczno-obywatelskie, matematyczne i przedsiębiorczość,
- dążenie do poprawy skuteczności kształcenia poprzez zwiększenie atrakcyjności zajęć edukacyjnych.

3.2. Cele operacyjne

Uczeń:

- rozwija umiejętność komunikowania się w zespole,
- poznaje w praktyce różne sposoby negocjacji,



- wdraża się do odpowiedzialności za podejmowane decyzje,
- rozwija umiejętność szacowania kosztów,
- planuje i realizuje strategię działań,
- rozwija zdolność analitycznego myślenia i kalkulowania,
- zapoznaje się z historią gospodarki w XVIII w. na przykładzie ośrodka andrychowskiego,
- poprzez grę dydaktyczną utrwała wiadomości z geografii Europy,
- zwraca uwagę na podstawowe zjawiska zachodzące na wolnym rynku

4. OPIS INNOWACJI PEDAGOGICZNEJ

„Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” jest innowacją metodyczno-programową skierowaną do 14-osobowej grupy uczniów klasy szóstej, na zakończenie II etapu edukacji szkolnej, i realizowaną przez ostatnie trzy miesiące roku szkolnego w wymiarze jednej godziny zegarowej tygodniowo, z art. 42 ust. 2 pkt 2 ustawy KN. W każdym tygodniu zajęcia odbywać się będą pod innym hasłem.

W okresie trzech miesięcy przeprowadzonych zostanie 12 rozgrywek Chłopskiej Szkoły Biznesu z podsumowaniem gry, w czasie 45 minut każda. Pozostałe 15 minut zostanie przeznaczone na poszczególnych zajęciach na analizę zdarzeń zaobserwowanych w trakcie gry, pozwalających poznać kolejno: cechy osoby przedsiębiorczej, sposoby negocjacji, zalety współpracy, skutki podejmowania decyzji, historię chłopów andrychowskich, szlaki handlowe Europy XVIII w. oraz podstawowe pojęcia z zakresu przedsiębiorczości, takie jak wydajność pracy, popyt, podaż.

W trakcie gry uczniowie będą losowo odgrywać role historycznych przedsiębiorców, produkujących i handlujących na jarmarkach. Ich nadrzędnym celem będzie gromadzenie towarów potrzebnych do zorganizowania wypraw handlowych do wybranych miast Europy. Po zakończeniu każdej rozgrywki uczniowie będą podliczać zgromadzony majątek, który będzie stanowił podstawę do prowadzonego w całym cyklu rankingu najbardziej operatywnych przedsiębiorców i najlepiej prosperujących spółek.

Wszyscy uczniowie uczestniczący w zajęciach otrzymają na zakończenie cyklu dyplom ukończenia stażu w „Chłopskiej Szkole Biznesu”.

Uwypuklenie niektórych zjawisk ekonomicznych będzie wymagało prowadzenia rozgrywek w wersji zaawansowanej zgodnej z instrukcją gry dostarczoną przez Małopolski Instytut Kultury (MIK).

Na zajęciach wykorzystywane będą najczęściej metody pracy: problemowa i praktyczna. Na każdym zajęciach wystąpią formy pracy grupowej i indywidualnej.

Podstawowym środkiem dydaktycznym będzie przekazany przez Małopolski Instytut Kultury egzemplarz gry „Chłopska Szkoła Biznesu” z planszą i kartami wypraw, kartami postaci, czasu, towarów i kartami złotych górskich. Ponadto na niektórych zajęciach wykorzystywana będzie mapa Europy, tablica interaktywna, zasoby Internetu, kartki z bloku rysunkowego i mazaki.

5. KORZYŚCI Z INNOWACJI DLA UCZNIĄ, NAUCZYCIELA, SZKOŁY

Uczeń:

- rozpozna własne słabe i mocne strony w procesie komunikacji,
- sprawdzi swoje reakcje w procesie negocjacji,
- nauczy się szybko podejmować decyzje,
- zauważy skutki podejmowanych decyzji,
- wykorzysta w praktyce umiejętność szacowania,
- będzie próbował tworzyć i realizować strategię działań,
- rozwinię zdolność analitycznego myślenia,
- pozna osiemnastowieczną historię przedsiębiorczych chłopów z Andrychowa,



- utrwali znajomość położenia państw i miast w Europie,
- pozna podstawowe zjawiska występujące na wolnym rynku,
- zdobędzie wiedzę w sposób odbiegający od schematu zajęć szkolnych.

Nauczyciel:

- przećwiczy nową metodę pracy,
- zaobserwuje wpływ wprowadzonej metody na poszczególnych uczniów,
- poszerzy własny warsztat pracy,
- zwiększy doświadczenie zawodowe,
- będzie miał satysfakcję z uczestnictwa w zachodzących zmianach.

Szkoła:

- rozszerzy ofertę edukacyjną o elementy przedsiębiorczości,
- zyska uznanie za prowadzenie atrakcyjnych zajęć,
- wzbudzi zainteresowanie w środowisku lokalnym.

6. SPOSÓB REALIZACJI

Zajęcia odbywać się będą w sali lekcyjnej. Przed rozpoczęciem ławki zostaną przesunięte pod ściany w celu utworzenia wolnej przestrzeni na środku, potrzebnej do negocjacji między uczestnikami gry. Dwie ławki zostaną wydzielone do prowadzenia

„Produkcji” i „Wypraw”. Nauczyciel prowadzący innowację będzie pełnił rolę bankiera, a w połowie całego cyklu rolę tę pod nadzorem nauczyciela będą mogli pełnić również uczniowie.

Każde z dwunastu zajęć będzie miało motyw przewodni, wokół którego będą prowadzone rozmowy i rozważania pozwalające na osiągnięcie zamierzonego celu.

- Zajęcia nr 1: Dlaczego ludzie pracują?
- Zajęcia nr 2: Historia andrychowskich chłopów
- Zajęcia nr 3: Cechy osoby przedsiębiorczej
- Zajęcia nr 4: Szlaki handlowe Europy w XVIII w.
- Zajęcia nr 5: Zapomniane profesje
- Zajęcia nr 6: Zalety współpracy
- Zajęcia nr 7: Sztuka negocjacji
- Zajęcia nr 8: Na co ma wpływ wydajność pracy?
- Zajęcia nr 9: Skąd się biorą ceny?
- Zajęcia nr 10: Od czego zależy wartość pieniądza?
- Zajęcia nr 11: Czy potrafimy tworzyć strategię?
- Zajęcia nr 12: Podsumowanie stażu w CSB

Na każdym zajęciach po rozgrywce i podsumowaniu wyników gry CSB przeprowadzona zostanie krótka analiza zaplanowanego tematu połączona z wypracowaniem przez uczniów wniosków. Wnioski te w prostej formie graficznej będą umieszczane na tablicy na szkolnym korytarzu. W tym samym miejscu będą również prezentowane wyniki poszczególnych rozgrywek z podaniem osiągniętego przez graczy zysku.

Tematy zajęć od nr 7 do nr 12 mogą ulec modyfikacji, po wstępnej obserwacji przebiegu i realizacji zajęć początkowych.



7. EWALUACJA

Cel i sposób przeprowadzenia ewaluacji

Innowacja „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” ma charakter propedeutyczny w zakresie wprowadzonych elementów przedsiębiorczości, jak i metody wykorzystania na zajęciach gry symulacyjnej.

Ewaluacja zajęć pozwoli określić, czy zostały osiągnięte zamierzone cele ogólne i operacyjne, czy zaplanowana długość poszczególnych zajęć była wystarczająca i na ile zajęcia były atrakcyjne dla uczniów.

Ewaluacji metodą obserwacji zostaną poddane każde zajęcia jednostkowe. Na zakończenie cyklu do uczniów i ich rodziców skierowane zostaną ankiety w celu sprawdzenia, czy zajęcia były dla uczniów atrakcyjne, czy uczniowie dzielili się w domu wrażeniami z przebiegu gry i czy zdobyte na zajęciach wiadomości rozbudziły w nich chęć pogłębiania poznanych zagadnień. Wnioski z ewaluacji posłużą do zmodyfikowania treści i czasu trwania zajęć w kolejnych edycjach tej samej innowacji.

Wyniki ewaluacji opracowane graficznie przez nauczyciela prowadzącego innowację zostaną przedstawione na radzie pedagogicznej, przed podjęciem decyzji o rozpoczęciu drugiego cyklu zajęć z kolejną klasą szóstą w przyszłym roku szkolnym.

Wyniki przeprowadzonej ewaluacji

Innowacja pedagogiczna „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” była możliwa do zrealizowania dzięki warsztatom „Chłopska Szkoła Biznesu” przeprowadzonym przez przedstawiciela Małopolskiego Instytutu Kultury w ŚCDN w Kielcach, na których szkoły otrzymały bezpłatnie egzemplarze planszowej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”, a nauczyciele uczestniczący w warsztatach przyswoili sobie zasady gry. Przy planowaniu innowacji uwzględniono zgodnie z instrukcją gry wiek uczniów, którzy mieli przystąpić do rozgrywek.

Wprowadzenie zajęć z innowacji „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” spotkało się wśród uczniów klasy szóstej z dużym zaciekawieniem. Uczestnicy innowacji z zadowoleniem przyjęli wiadomość, że godzina zajęć lekcyjnych poświęcona od września powtórkom materiału z matematyki zostanie po sprawdzianie szóstoklasisty przeznaczona na rozgrywki symulacyjnej gry ekonomicznej. Dodatkowym czynnikiem sprzyjającym realizacji innowacji był I Świętokrzyski Turniej Chłopskiej Szkoły Biznesu zorganizowany 6 maja 2013 r. przez Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach, w którym uczestniczyli uczniowie osiągający najwyższe zyski w rozgrywkach prowadzonych w ramach innowacji. Całą innowację wzbogaciła wycieczka do kieleckiego oddziału Narodowego Banku Polskiego, gdzie w ramach Dni Otwartych NBP 14 czerwca 2013 r. odbyła się wspaniała lekcja wiedzy ekonomicznej, w czasie której uczniowie zostali zapoznani z problemami związanymi z obrotem pieniędzmi.

Zarówno obserwacja zajęć jednostkowych, jak i wyniki ankiet uczniowskich dają pewność, że innowacja zwiększyła atrakcyjność zajęć edukacyjnych, oswoiła uczniów z podstawowymi pojęciami z zakresu przedsiębiorczości i ekonomii oraz pozwoliła w nietypowy sposób kształcić kompetencje kluczowe z założonych obszarów. W trakcie prowadzenia zajęć z innowacji „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” nie odnotowano ani jednego przypadku zwalniania się z zajęć i 100% uczniów na pytanie „Czy lubiłeś/lubiłaś zajęcia z Chłopskiej Szkoły Biznesu?” wybrało odpowiedź „Bardzo lubiłem/lubiłam zajęcia CSB”.

Wszystkie zajęcia i rozmowy z nauczycielem prowadzącym innowację, które odbywały się po rozgrywkach zgodnie z harmonogramem, zostały przez uczniów ocenione jako interesujące. W odpowiedzi na pytanie „Który z tematów poruszanych na zajęciach CSB zainteresował cię



najbardziej?” 8 na 14 uczestników innowacji wskazało zajęcia przybliżające im historię andrychowskich chłopów, 2 uczniów wskazało temat przybliżający cechy osoby przedsiębiorczej, 1 osoba temat omawiający szlaki handlowe XVIII-wiecznej Europy i 1 uczeń temat związany z zapomnianymi profesjami rzemieślniczymi. Z kolei w odpowiedzi na pytanie „Które zajęcia CSB zapamiętałaś/zapamiętałeś najbardziej?” 5 uczniów wskazało zajęcia, w czasie których zarobili najwięcej złotych górskich, 3 uczniów zajęcia, na których tworzyli spółki handlowe z graczem o mocnej pozycji w grupie, 2 uczniów zajęcia, na których sprzedali swój towar z dużym zyskiem, a pozostali uczniowie jednostkowo najbardziej zapamiętali zajęcia, na których przybliżane były cechy osoby przedsiębiorczej, na których poznali pojęcie popytu i podaży lub dowiedzieli się, co wpływa na cenę towaru i zastanawiali się, od czego zależy wartość pieniądza. Żaden z ankietowanych uczniów nie wymienił zajęć dotyczących współpracy, negocjacji i tworzenia strategii i dopiero w dyskusji uczniowie doszli do wniosku, że wygrane na poszczególnych etapach zajęć zależały w głównej mierze od przyjętej strategii, dobrej współpracy w spółce i umiejętności wynegocjowania najbardziej korzystnych warunków w kontaktach handlowych. W odpowiedzi na pytanie o emocje towarzyszące im podczas rozgrywek uczniowie wymieniali radość z wygranej, zadowolenie z podniesienia poziomu zysku w stosunku do wcześniejszych zajęć, złość z powodu konieczności tworzenia spółki z partnerem o niskiej pozycji w grupie, niezadowolenie z powodu przypisania im w spółce roli np. tkacza, podczas gdy chcieli być kowalem, rozczarowanie z powodu przegranej lub osiągnięcia zbyt niskiego zysku. Na pytanie „Czy chciałbyś/chciałabyś dalej uczestniczyć w zajęciach CSB, gdyby była taka możliwość?” 100% uczniów odpowiedziało, że chialoby, aby podobne zajęcia odbywały się również w gimnazjum, a zmiany zaproponowane przez uczniów dotyczyły możliwości swobodnego dobierania się w pary w celu tworzenia spółek handlowych i stworzenia zasad eliminujących nieuczciwość związane np. z handlem kartami czasu przez uczestników rozgrywki. Jedynym czynnikiem utrudniającym realizację innowacji był czas jednostkowych zajęć ograniczony do 60 minut bez możliwości ich wydłużenia ze względu na odjazd szkolnego autobusu.

Po każdym zajęciu na wydzielonej tablicy na szkolnym korytarzu wywieszane były ciekawostki dotyczące realizowanego tematu, a na stronie internetowej szkoły pojawiły się dwie informacje o innowacji zamieszczone po I Świętokrzyskim Turnieju Chłopskiej Szkoły Biznesu i po wycieczce do NBP w Kielcach. Rozmowy przeprowadzone z rodzicami tuż przed zakończeniem innowacji potwierdziły, że „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” wzbudzał wśród uczniów różne emocje i ukierunkował ich zainteresowania na zagadnienia związane z możliwością zarabiania pieniędzy czy zwiedzania miast wyszczególnionych w wyprawach CSB.

Podsumowując, można stwierdzić, że cele określone w innowacji „Staż w Chłopskiej Szkole Biznesu” zostały osiągnięte. Uczniowie, zdobywając wiedzę w sposób odbiegający od schematu zajęć lekcyjnych, poznali historię przedsiębiorczych chłopów z Andrychowa z XVIII w., utrwaliли wybiórcze wiadomości z geografii Europy, zostali przygotowani do myślenia o sobie jako o potencjalnych przedsiębiorcach, poznali podstawowe zjawiska zachodzące na wolnym rynku, mieli możliwość przekonania się w praktyce, jak współpraca, umiejętność prowadzenia negocjacji i podejmowane decyzje wpływają na wysokość ich zysków, rozwinęli umiejętność analitycznego myślenia i tworzenia strategii.

Innowacja może być realizowana w kolejnych latach przy założeniu, że pogłębienie wiadomości z zakresu przedsiębiorczości i ekonomii będzie wymagać wydłużenia czasu zajęć jednostkowych do dwóch godzin lekcyjnych.

Strona szkoły <http://spgozd.edu.pl/> w zakładce aktualności 2012/2013



BIBLIOGRAFIA

1. Góralski A., *Być nowatorem. Poradnik twórczego myślenia*, Warszawa: PWN, 1990.
2. Pietrasiński Z., *Ogólne i psychologiczne zagadnienia innowacji*, Warszawa: PWN, 1971.
3. Schulz R., *Twórczość pedagogiczna. Elementy teorii i badań*, Warszawa: IBE, 1994.
4. Drucker P. F., *Innowacja i przedsiębiorczość. Praktyka i zasady*, Warszawa: PWE, 1992.
5. *Programy nauczania w rzeczywistości szkolnej. Tworzenie – wybór – ewaluacja*, praca zbiorowa, Warszawa: ORE, 2012.
6. Arciszewska E., *Bariery rozpoznawania innowacji pedagogicznych*, „Nowa Szkoła” 2008, nr 10, s. 8–18.
7. Marzanna M., *Innowacje – za i przeciw*, „Wychowanie na co dzień” 1997, nr 6, s. 9–10.
8. Malinowski J., *Ewaluacja i innowacje w pracy nauczyciela*, „Wychowanie na co dzień” 2008, nr 6, s. 35–38.
9. Materiały informacyjne Małopolskiego Instytutu Kultury dotyczące gry „Chłopska Szkoła Biznesu” (www.csb.mik.krakow.pl).