

Edukacja EKONOMICZNA przez zabawę

**Wywiad z ANNĄ SARLEJ,
koordynatorką projektu
„Chłopska Szkoła Biznesu”,
realizowanego przez
Małopolski Instytut Kultury**

Monika Małycka: Gra „Chłopska Szkoła Biznesu” cieszy się dużą popularnością oraz uznaniem. Skąd pomysł na stworzenie tak innowacyjnej gry?

Anna Sarlej: Przedsięwzięcie „Chłopskiej Szkoły Biznesu” rozpoczęło się w 2007 roku od projektu „Muzeobranie” realizowanego przez Małopolski Instytut Kultury. Do projektu zgłosiła się Izba Regionalna Ziemi Andrychowskiej, która prowadzona jest przez Towarzystwo Miłośników Andrychowa. Pracownicy MIK-u nawiązali współpracę z Izbą Regionalną Ziemi Andrychowskiej oraz podjęli działania w celu uatrakcyjnienia Izby Regionalnej, tak, aby przyciągnąć odbiorców. W czasie tej współpracy pracownicy MIK-u zwrócili uwagę, że w XVIII wieku, jeszcze przed rewolucją przemysłową, andrychowski chłopcy zakładali spółki handlowe, które nazywały się „kolegacje”. Produkowali bardzo trwale lniane płótna, które nazywane były „drelichami”. Płótna te sprzedawali w całej Europie, od Barcelony, aż po Moskwę. 80% produkcji andrychowskich płócien przeznaczonych było na eksport. W produkcję płócien zaangażowane były również pobliskie miejscowości.

Na podstawie tej historii, powstała gra „Chłopska Szkoła Biznesu”, autorstwa Piotra Idziaka i Sebastiana Wacięgi.

Jaki jest główny cel tego projektu?

■ W początkowym założeniu miała to być promocja dziedzictwa Małopolski oraz działalności Izby Regionalnej Ziemi Andrychowskiej, aczkolwiek gra była konstruowana w taki sposób, aby uczyć pojęć ekonomicznych takich jak, m.in.: popyt, podaż, cena, wydajność, koszty produkcji, konkurencja. Gra pozwala również na trenowanie różnych umiejętności „miękkich”, np. negocjacje, nawiązywanie kontaktów. Cała rozgrywka opiera się na interakcji między graczami, co sprawia, iż ma duże wartości integracyjne. Ponadto można poćwiczyć podejmowanie decyzji pod presją czasu oraz budowanie i realizowanie własnej strategii biznesowej.

W jaki sposób promują Państwo tę innowację?

■ Mamy wielu stałych odbiorców i użytkowników gry w całej Polsce, m. in. placówki oświatowe, instytucje rynku pracy oraz organizacje pozarządowe. W latach 2010-2014 zorganizowanych zostało kilkanaście turniejów „Chłopskiej Szkoły Biznesu”.

Największe z nich, zrealizowane przez naszych partnerów w Andrychowie, Ropczycach i Goleniowie, zaangażowały nawet po kilka tysięcy uczestników.

Czy gra została doceniona również poza obszarem Małopolski?

■ W 2014 roku gra została laureatką krajowego etapu konkursu „Europejskie Nagrody Promocji Przedsiębiorczości”, organizowanego przez Komisję Europejską oraz otrzymała wyróżnienie od Ministra Gospodarki RP.

Projekt stale prężnie się rozwija. Skąd czerpią Państwo środki finansowe na udoskonalanie gry?

■ W 2010 roku gra otrzymała grant od Muzeum Historii Polski, w ramach programu „Patriotyzm Jutra” i dzięki temu można było wydać grę w profesjonalnej szacie graficznej. W 2012 roku otrzymaliśmy kolejny grant od Narodowego Banku Polskiego, dzięki któremu wydana została druga edycja gry, w trochę zmienionej, ulepszonej szacie graficznej. W tym roku wydaliśmy trzecią edycję gry ze środków własnych MIK-u.

W 2012 roku opracowany został dodatek do gry pod nazwą „Chłopska Ekonomia Społeczna”, czy powstaną kolejne dodatki?

■ Pracujemy nad zaawansowanym dodatkiem do „Chłopskiej Szkoły Biznesu” poświęconym społecznej odpowiedzialności biznesu. Były prowadzone pierwsze testy, które przyniosły bardzo różne wyniki, czasem sprzeczne ze sobą w zależności od grupy testowej, więc na pewno jest jeszcze dużo pracy, ciężko jest powiedzieć, kiedy dodatek powstanie.

Czy może Pani wskazać, jakie obecnie są największe bariery w realizacji projektu?

■ Finansowe i kadrowe. Pierwszym ograniczeniem jest problem finansowy. Wydruk gry jest bardzo kosztowny, gdyż gra składa się z bardzo wielu elementów, a staramy się drukować ją na dobrej jakości, trwałych



„Chłopska Szkoła Biznesu”. Foto: A. Kuczara

materiałach. Druga sprawa, to ograniczenia kadrowe. Pracownicy MIK-u są zazwyczaj zaangażowani w kilka projektów, więc nie mogą zajmować się tylko tą grą. W tym momencie jestem jedyną osobą, która w pełnym wymiarze zajmuje się wyłącznie rozwijaniem działań szkoleniowych i edukacyjnych związanych z „Chłopską Szkołą Biznesu”.

Czy może Pani zdradzić, co zaprezentują Państwo na tegorocznym Małopolskim Festiwalu Innowacji?

■ W ramach MFI będziemy robić warsztat z wykorzystaniem gry „Chłopska Szkoła Biznesu”. Warsztat będzie składał się z części teoretycznej, w której uczestnicy zapoznają się z historią osiemnastowiecznego Andrychowa, produkcji andrychowskich drelichów, czyli z historią, która zainspirowała pracowników MIK-u do stworzenia gry. Ponadto uczestnicy warsztatu będą mogli zagrać w grę, wcielić się w przedsiębiorców – rzemieślników i starać się wypracować jak największy majątek w trakcie rozgrywki. Warsztat odbędzie się 26 maja 2015 roku w siedzibie Małopolskiego Instytutu Kultury, rozpocznie się o godzinie 10.00, potrwa około 1 godz. 45 min.

Małopolski Instytut Kultury:
<http://mik.krakow.pl/>

Rozmawiała:

MONIKA MAŁYCKA

studentka kierunku

Gospodarka i Administracja Publiczna
Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie