

Klub Przedsiębiorcy - zajęcia dodatkowe dla uczniów Liceum oparte o grywalizację procesu nauczania poprzez internetowy symulator biznesowo-ekonomiczny



Drodzy Rodzice naszych Uczniów!

Z przyjemnością informuję, iż w ramach działania unijnego, jakie wdraża nasze Liceum będziemy realizować innowacyjny projekt prowadzenia zajęć podnoszących kompetencje naszych uczniów w zakresie przedsiębiorczości opartych o grywalizację. Innymi słowy wykorzystamy zaangażowanie młodych ludzi, jakie towarzyszy graniu w gry komputerowe do lepszej nauki umiejętności prowadzenia firmy naszych uczniów. Jak skuteczne okazuje się nauczanie poprzez aktywność w grze komputerowej niech świadczy opracowanie, w literaturze światowej od kilku lat obserwowana jest dyskusja, którą profesor Constance Squire, badacz mediów elektronicznych Uniwersytetu Wiscconsin-Madison, podsumował słowami:

„Wokół gier tworzą się społeczności, które wykonują nieprawdopodobną pracę intelektualną, a gdy tę pracę ukończą, opuszczają tę grę, by zmienić ją na bardziej wymagającą. Czy potraficie sobie wyobrazić, co stałoby się, gdyby udało się uzyskać takie środowisko pracy w klasach szkolnych?”. Twierdzenie to można rozszerzyć na edukację zawodową uczniów na poziomie liceum, gdyż badania pokazują, że ponad 50% ludzi w wieku „licealnym” gra (!!) – przynajmniej okazjonalnie.

Uzasadnienie słuszności realizacji:

Projekt „Klub Przedsiębiorcy” na zasadzie platformy gamifikacyjnej powstał, jako odpowiedź na zidentyfikowane problemy i wyzwania społeczne: (i) słabnącego zaangażowania uczniów w proces edukacyjny oraz (ii) konieczności ustawicznego kształcenia pracowników.

Globalnie znanym, lecz wciąż niewykorzystanym rozwiązaniem jest gamifikacja – przekaz treści edukacyjnych w formie gry. Powstające gry edukacyjne nie spełniają

oczekiwań klientów z powodu błędnej konstrukcji- traktującej element „gry”, jako dodatek, przez co są nieatrakcyjne, jako wartościowy sposób spędzania czasu wolnego. Proponowana Platforma, jaką zamierzamy wdrożyć w naszym Liceum, może stać się dla Gamifikacji tym, czym Facebook stał się dla internetowych społeczności – Platformą, na której każdy może znaleźć miejsce dla siebie, odkryć ciekawą dla niego **wiedzę** i pozyskać przydatne **umiejętności** – z wysokim zaangażowaniem w formie konstruktywnej rozrywki!

Tym sposobem gry umieszczone na Platformie z których w ramach klubu będą korzystać nasi uczniowie staną się naturalnym rozszerzeniem i cyfrowym uzupełnieniem materiałów dydaktycznych, wypełniają lukę rynkową, wywołaną oczekiwaniami obecnego rynku pracy i pracodawców.

Poza innowacją na poziomie technicznym – stworzenia całej platformy i oddanie tworzenia treści w ręce uczniów naszej szkoły, projekt jest innowacyjny na poziomie formy edukacyjnej wykorzystując zasadę:

Uczymy się bawiąc - bawimy się ucząc!

Gra o tematyce ekonomicznej połączona z lekcjami teoretycznymi będzie oparta o interaktywne scenariusze oparte o drzewa decyzyjne, wymuszające na użytkowniku reagowanie na fabularyzowane problemy. Dodatkowo gracz będą mieli możliwość interakcji z innymi graczami w formie współpracy i konkurencji.

Model gry opierać się będzie na sprawdzonym modelu rozwoju własnego Awatara oraz przedsięwzięcia ekonomicznego: prowadzenia i zarządzania własną firmą w wirtualnym uniwersum gry ekonomicznej. Nad kształtowaniem Platformy i operującego w niej przedsiębiorstwa czuwać będzie zespół doświadczonych managerów z wieloletnim stażem w tworzeniu oprogramowania, projektach marketingowych i zarządzania. Projektowanie infrastruktury i oprogramowania platformy zostanie wsparte przez konsultantów z takich dziedzin jak psychologia, trenerzy biznesowi, pedagodzy, ekonomiści.

Mając powyższe na uwadze chcę poinformować Was Drodzy Rodzice o działaniach w tym zakresie dla Naszych Uczniów i liczę na wsparcie i zachętę do udziału Państwa Dzieci w realizowanym projekcie nauki przedsiębiorczości poprzez uczestnictwo w zajęciach:

„**Klubu przedsiębiorcy**” opartego o symulator biznesowy prowadzenia własnej działalności. Będziemy na bieżąco informować o postępach projektu i pozytywnych wynikach uczestników

Z poważaniem

Dyrektor Liceum

Hanna Babikowska