



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

Strategia wdrażania projektu innowacyjnego testującego „PI Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”



Temat innowacyjny:	Rozwijanie metod pobudzania przedsiębiorczości wśród dzieci i młodzieży
Nazwa projektodawcy:	Fundacja Edukacji, Innowacji i Wdrażania Nowoczesnych Technologii
Tytuł projektu:	PI Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych
Numer umowy:	POKL.09.03.00-30-087/11-00

Poznań, październik 2012r.



SPIS TREŚCI

1. UZASADNIENIE	4
1.1 WSTĘPNE ZDIAGNOZOWANE PROBLEMY	4
1.2 POGŁĘBIONE BADANIA PROBLEMÓW	5
1.3 KONSEKWENCJE	7
1.4 REKOMENDACJE	7
2. CEL WPROWADZENIA INNOWACJI.....	8
2.1 CEL INNOWACJI.....	8
2.2 CEL GŁÓWNY PROJEKTU.....	8
2.3 CELE SZCZEGÓŁOWE.....	9
3. OPIS INNOWACJI, W TYM PRODUKTU FINALNEGO	10
3.1 NA CZYM POLEGA INNOWACJA?	10
3.2 KOMU SŁUŻY INNOWACJA, KTO BĘDZIE MÓGŁ JĄ WYKORZYSTYWAĆ W PRZYSZŁOŚCI (GRUPY DOCELOWE)?.....	11
3.3 WARUNKI DZIAŁANIA INNOWACJI	12
3.4 EFEKTY ZASTOSOWANIA INNOWACJI.....	12
3.5 ELEMENTY INNOWACJI - OPIS PRODUKTU FINALNEGO	12
4. PLAN DZIAŁAŃ W PROCESIE TESTOWANIA PRODUKTU FINALNEGO	14
4.1 PODEJŚCIE DO DOBORU ODBIORCÓW I UŻYTKOWNIKÓW	14
4.2 OPIS PRZEBIEGU TESTOWANIA.....	15
4.3 CHARAKTERYSTYKA MATERIAŁÓW, KTÓRE OTRZYMAJĄ UCZESTNICY.....	17
4.4 INFORMACJE O PLANOWANYM SPOSOBIE MONITOROWANIA PRZEBIEGU TESTOWANIA.....	18
5. SPOSÓB SPRAWDZENIA, CZY INNOWACJA DZIAŁA	18
5.1 W JAKI SPOSÓB DOKONANA ZOSTANIE OCENA WYNIKÓW TESTOWANIA?	18
5.2 EWALUACJA WEWNĘTRZNA.....	19
5.3 EWALUACJA ZEWNĘTRZNA	20
6. STRATEGIA UPOWSZECHNIANIA	20
6.1 CEL DZIAŁAŃ UPOWSZECHNIAJĄCYCH.....	20
6.2 GRUPY, DO KTÓRYCH SKIEROWANE BĘDĄ DZIAŁANIA UPOWSZECHNIAJĄCE	21
6.3 PLAN DZIAŁAŃ I ICH CHARAKTERYSTYKA.....	21
7. STRATEGIA WŁĄCZANIA DO GŁÓWNEGO NURTU POLITYKI.....	22
7.1 CEL DZIAŁAŃ WŁĄCZAJĄCYCH DO GŁÓWNEGO NURTU POLITYKI	22



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

7.2 GRUPY, DO KTÓRYCH SKIEROWANE BĘDĄ DZIAŁANIA UPOWSZECHNIAJĄCE	23
7.3 PLAN DZIAŁAŃ I ICH CHARAKTERYSTYKA.....	23
8. KAMIENIE MIŁOWE II ETAPU PROJEKTU.....	25
9. ANALIZA RYZYKA.....	25
10. ZAŁĄCZNIKI.....	27



1. UZASADNIENIE

1.1 WSTĘPNIE ZDIAGNOZOWANE PROBLEMY

Wnioskodawca, przystępując do opracowywania projektu przeanalizował dogłębnie wielkopolski rynek edukacyjny pod kątem rozwijania postaw przedsiębiorczych wśród uczennic/ów 1-2 klas liceów i techników i zwrócił uwagę na występujące PROBLEMY, wynikające z niedostosowania oferty nauczania do potrzeb uczniów wchodzących na rynek pracy:

Małe zainteresowanie uczniów przedmiotem szkolnym „Podstawy przedsiębiorczości” – według raportu „*Przedmiot podstawy przedsiębiorczości oczami nauczycieli i uczniów szkół Ponadgimnazjalnych 2011*” K.L. Kuklińska ponad 17% uczniów wskazało, iż przedmiot jest „raczej i zdecydowanie nieinteresujący”. Zdaniem uczniów materiał poruszany na zajęciach jest zbyt obszerny, czysto teoretyczny (wykład) bez możliwości realizacji ćwiczeń praktycznych angażujących uczniów oraz niepowiązany z rzeczywistością. Źle skonstruowany materiał w połączeniu z małą liczbą godzin powoduje, że uczniowie nie są zainteresowani aktywnym udziałem w zajęciach, co prowadzi do bardzo niskiego poziomu przyswajania wiedzy. Wyniki w/w raportu jasno wskazują, iż uczniowie oczekują przekazywania im praktycznej wiedzy, która będzie zdobywana i utrwalana w ramach zajęć grupowych (*ponad 62% wskazań badanych*).

Umiarkowany duch przedsiębiorczy wśród uczennic/ów – w trakcie edukacji zarówno program nauczania jak i podejście nauczycieli nie prowadzi do wykształcenia wśród uczniów postaw zachęcających ich do zakładania i prowadzenia własnej działalności gospodarczej. W trakcie badania (*Kogo kształcą polskie szkoły? Bilans kapitału ludzkiego 2011*) jedynie 11% z badanych uczniów/uczennic wykazało, iż planują założyć własną firmę. Ok. 38% badanych stwierdziło, że nie wyklucza takiej możliwości w przyszłości, zaś co czwarty uczeń oznajmił, iż skłania się ku takiej możliwości. Przyczyn tego stanu rzeczy należy upatrywać przede wszystkim w braku wykwalifikowanej kadry pedagogicznej (*ponad 88,9% nauczycieli p.p uczy innego przedmiotu*) oraz ograniczeniu się do przekazywania tzw. „suchej” wiedzy, nie popartej zajęciami praktycznymi.

Niedobór kompetencji interpersonalnych – kluczową kwestią związaną z działalnością gospodarczą oraz szerzej, funkcjonowaniem na rynku pracy jest posiadanie pakietu umiejętności oraz kompetencji interpersonalnych. Na podstawie raportu „*Kogo poszukują pracodawcy? Wyzwania dla wielkopolskiego rynku pracy*” M. Kocór 2011 można stwierdzić, iż u pracowników śr. i wyż. szczebla (*urzędnicy, specjaliści, technicy, pracownicy usług*) występuje znacząca luka kompetencyjna, a wymagania pracodawców przewyższają samoocenę pracowników (*niedobór na poziomie -0,2*). Pracodawcy dobitnie stwierdzają, że osoby wchodzące na rynek pozbawione są podstawowych kompetencji pozwalających im nawiązywać relacje między ludzkie (*aktywne słuchanie, rozumienie, komunikacja werbalna i niewerbalna, negocjacje, praca zespołowa, rozwiązywanie konfliktów*). Analogicznie uczennice/niowie są zadowoleni ze swoich kompetencji- tylko ok.1/3 widzi potrzebę ich



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

podniesienia przed podjęciem pracy, najmniej takich osób jest w liceach ogólnokształcących (29%). Przyczynę takiego stanu rzeczy należy upatrywać w gwałtownym rozwoju technologii ICT, która prowadzi do alienacji i depersonalizacji kontaktów między ludzkich.

Niewystarczająca liczba innowacyjnych programów nauczania przedsiębiorczości w Wielkopolsce –problem niskiej aktywności gospodarczej uczniów wynika między innymi z braku nowatorskich metod nauczania przedsiębiorczości. W woj. wielkopolskim na 11 projektów innowacyjnych jedynie 1 projekt skierowany był dla szkół i bezpośrednio dotyczył rozwoju podstaw przedsiębiorczości. Wyniki badania w ramach projektu *„Jestem przedsiębiorczy – kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży z wykorzystaniem innowacyjnych metod i narzędzi”* dobitnie pokazują, że w trakcie zajęć nauczyciele nie podejmują się inicjatyw związanych z użyciem nowoczesnych form edukacji. Nauczyciele stosują metody wypracowane na przestrzeni lat- anachroniczne i nieciekawe. Przyczyną jest brak nowoczesnych i interesujących pomysłów. Prowadzi to do spadku zainteresowania przedmiotom i niską skutecznością przekazywanych treści.

Brak atrakcyjnych narzędzi nauczania przedsiębiorczości – we współczesnej szkole dla ponad 98% nauczycieli/ek i 86% uczennic/ów podstawowym narzędziem wykorzystywanym w trakcie lekcji jest podręcznik. Ponad 85% nauczycieli/ek twierdzi, iż w trakcie zajęć wykorzystuje prezentacje multimedialne, filmy oraz prasę fachową (*sytuację tą potwierdza jedynie 43% ucz.*). Około 39% nauczycieli/ek stosuje gry edukacyjne oraz gry komputerowe (*potwierdza to tylko 10% ucz.*) (za: *Raport z badań, 2011, K.L. Kuklińska*). Przyczynę takiego stanu rzeczy możemy upatrywać między innymi w braku odpowiedniej bazy technicznej szkół – brak odpowiedniego sprzętu do wykorzystania na zajęciach. Szkoły nie prowadzą żadnych relacji z przedsiębiorcami i instytucjami świata biznesu, co w tym przypadku jest dalece niezrozumiałe bowiem wiedza i know-how posiadane przez te podmioty znacząco mogłaby podnieść jakość i wartość dodaną zajęć prowadzonych w ramach przedmiotów ekonomicznych.

Występowanie wyżej opisanych problemów zaobserwowano mimo szerokiego zakresu wsparcia kierowanego do gr. docelowej przez MEN, kuratoria i ODNY, także w ramach POKL, co świadczy o małej liczbie i niskiej skuteczności stosowanych rozwiązań. W woj. wielkopolskim zaledwie 4 z 226 innowacji pedagog. wprowadzonych w 2011 r. dotyczyło przedsiębiorczości (*Rejestr innowacji pedagogicznych 2011/12, Wlkp. Kuratorium Oświaty*).

1.2 POGŁĘBIONE BADANIA PROBLEMÓW

Aby dogłębniej poznać problemy, potrzeby oraz oczekiwania grupy docelowej Wnioskodawca, w ramach pierwszego etapu projektu przeprowadził dodatkowe badania i



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

analizy, które umożliwiły precyzyjne zdiagnozowanie sytuacji problemowej, a jednocześnie potwierdziły przeprowadzone wcześniej analizy własne.¹

- Analiza SWOT podstawy programowej w zakresie przedsiębiorczości na podstawie przedmiotów „Podstawy Przedsiębiorczości” i „Ekonomii w praktyce” pod kątem ich użyteczności w zakresie zakładania i prowadzenia działalności gospodarczej.
- Cykl indywidualnych wywiadów pogłębionych (IDI) z przedstawicielami 3 grup docelowych (odbiorców, użytkowników i interesariuszy). Przeprowadzono 65 wywiadów (odbiorcy– 25os, w tym 8 K, użytkownicy- 20os, w tym 15 K, interesariusze- 20os, w tym 10 K).

ANALIZA SWOT jednoznacznie wykazała, iż obecnie funkcjonująca podstawa programowa z zakresu „Podstaw przedsiębiorczości” oraz „Ekonomii w praktyce” nie umożliwia właściwego przygotowania uczniów kończących edukację na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej do zakładania i prowadzenia własnej działalności gospodarczej. Podręczniki do przedmiotów zawierają b. dużo treści teoretycznych, opisywanych ogólnikowo i pobieżnie. Przeładowanie treściami programu nauczania w połączeniu z niewielką liczbą godzin przedmiotu powoduje, iż nauczyciel/ka nie ma czasu na przekazanie merytorycznie ważnej treści oraz na utrwalanie materiału. Duża ilość materiałów do przerobienia, nieciekawe treści oraz brak ćwiczeń praktycznych (kreujących odpowiednie umiejętności oraz kompetencje) zniechęcają uczniów do zainteresowania przedmiotem.

CYKL INDYWIDUALNYCH WYWIADÓW POGŁĘBIONYCH. Każda grupa wyróżniła inny zakres problemów, który wynikał ze specyfiki poszczególnej grupy.

Nauczyciele: do podstawowych wymienionych problemów, zaliczyć należy: za mało czasu na realizację niezbędnych zagadnień oraz niewystarczającą ilość zajęć praktycznych.

Uczniowie: zajęcia w ramach przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” są mało ciekawe oraz mało istotne z punktu widzenia zakładania i prowadzenia działalności gospodarczej. Dla uczniów kluczowe znaczenie ma przede wszystkim praktyczny wymiar przekazywanej wiedzy.

Interesariusze jako główny problem określili słabe przygotowanie merytoryczne uczniów (*absolwentów*) liceów i techników do podjęcia pracy w przedsiębiorstwie oraz luki komunikacyjne i interpersonalne.

¹ W niniejszych badaniach został również ujęty kolejny przedmiot do nauczania przedsiębiorczości „Ekonomia w praktyce”. W trakcie przygotowywania projektu nie było wiadomo czy przedmiot zostanie zatwierdzony przez MEN i wejdzie do szkół. Na chwilę obecną (rok szkolny 2012/2013) jest to przedmiot fakultatywny, którego wprowadzenie uzależnione jest od decyzji konkretnej szkoły. Nie ma również badań mówiących o skali wprowadzenia przedmiotu. Z uwagi na bliskie pokrewieństwo przedmiotów, badaniami objęto również „Ekonomię w praktyce”.



1.3 KONSEKWENCJE

Konsekwencją w/w problemów jest sytuacja, w której młodzi ludzie (absolwenci szkół ponadgimnazjalnych) nie posiadają wystarczającej wiedzy, umiejętności oraz kompetencji niezbędnych w pracy oraz przy prowadzeniu działalności gospodarczej. Osoby wchodzące na rynek pracy nie są przygotowane do bycia osobą przedsiębiorczą co negatywnie wpływa na ich sytuację na rynku zawodowym- wysoki poziom bezrobocia wśród młodych osób. Skuteczną alternatywą dla tej sytuacji jest możliwość samozatrudnienia w ramach własnej działalności gospodarczej. 18% młodych ludzi jest zdania, że najważniejszym bodźcem do rozpoczęcia własnego biznesu są trudności ze znalezieniem pracy (badanie ankietowe Fundacja Polska Przedsiębiorcza, luty 2012r.). Jednakże z powodu niewydajnego procesu nauczania na etapie szkoły ponadgimnazjalnej, który nie kształtuje odpowiednich postaw wśród uczniów, młodzi ludzie obawiają się podjąć ryzyko.

1.4 REKOMENDACJE

Przeprowadzone badania i analizy (*Załącznik 1*) oraz wyniki seminariów konsultacyjnych (*Załącznik 2*) potwierdziły wstępne założenia Wnioskodawcy, iż powyższe problemy mogą zostać rozwiązane (złagodzone) przez zastosowanie narzędzia w postaci **Innowacyjnego Modelu Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych EduRPG**

W szczególności należy zwrócić uwagę na zapisy dokumentu „Raport z badań przeprowadzonych w ramach projektu (...) (Zał. 1)”, który wyraźnie stwierdza, iż „Z przeprowadzonych badań i analiz wynika, iż zachodzi duża potrzeba opracowania oraz wdrożenia Innowacyjnego Modelu Kształtowania Postaw Pro Przedsiębiorczych. (...) Opracowywany IM KPP jest odpowiedzią na ten stan faktyczny i poprzez jego wdrożenie nastąpi zdecydowana poprawa w zakresie wzrostu kompetencji oraz postaw pro przedsiębiorczych wśród uczniów”.

Wypracowanie innowacyjnego narzędzia w postaci programu eduRPG oraz Podręcznika Gracza i Podręcznika Nauczyciela, spotkało się bardzo pozytywnymi opiniami, zwłaszcza ze strony nauczycieli, którzy stwierdzali, iż jego wdrożenie będzie miało pozytywne efekty edukacyjne - „wykorzystanie gier fabularnych w procesie nauczania jest bardzo dobrym pomysłem i przełoży się na wysoką skuteczność w trakcie okresu testowania produktu finalnego”. Przebieg seminariów konsultacyjnych oraz informacje tam uzyskane zostały opisane w „Raporcie z seminariów konsultacyjnych dotyczących opiniowania modelu eduRPG” (Zał. 2). W dokumencie tym, w części dotyczącej podsumowania spotkań z nauczycielami i uczniami widnieje zapis „(...) wyraziła pozytywną opinię na temat idei oraz koncepcji eduRPG realizowanych w ramach projektu „PI Wyobraź sobie firmę ...”.

Model oparty będzie na kanwie fabularnej gry edukacyjnej, w której uczniowie prowadząc w 4-osobowych zespołach wirtualne firmy, konkurują i współpracują ze sobą na rynku wg. reguł opisanych w instrukcji obsługi (mechanika gry), stanowiącej jednocześnie podręcznik przedmiotu. Model ten nie jest obecnie stosowany w procesie edukacyjnym ze względu na jego pozorny anachronizm i popularność rozwiązań opartych na platformach



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

internetowych. Tymczasem te ostatnie nie przygotowują uczniów do funkcjonowania w świecie biznesu, bo zastępują bezpośrednią interakcję wirtualnym światem, przez co przyszli przedsiębiorcy nie potrafią odpowiednio reagować na rzeczywiste wyzwania. Ponadto w przeciwieństwie do rozwiązań informatycznych, proponowane narzędzie nie będzie praktycznie rodziło kosztów wdrożenia, tym samym umożliwiając osiągnięcie rezultatu nieproporcjonalnie dużego do nakładów finansowych.

Projekt poprzez PRODUKT FINALNY będzie oddziaływać na grupę docelową w następujących obszarach:

- 1) sztuki porozumiewania i rozwoju relacji interpersonalnych: praca zespołowa, żywa interakcja z rówieśnikami w symulacji biznes.,
- 2) rozwoju kompetencji twórczego myślenia poprzez odgrywanie scen biznesowych,
- 3) zaangażowania ucz. w proces edukacji, podmiotowość w nauczaniu, przekazanie uczniom odpowiedzialności za wyniki i osiągnięcia prowadzonej firmy,
- 4) nowatorskiego sposobu przekazywania wiedzy: nauki przez wcielanie się w fikcyjne postacie w fikcyjnym świecie.

2. CEL WPROWADZENIA INNOWACJI

2.1 CEL INNOWACJI

Celem innowacji (*stanem docelowym*) jest wzrost możliwości kształtowania postawy przedsiębiorczej wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych oraz wykształcenie w nich kompetencji społecznych i interpersonalnych umożliwiających im bezproblemowe wejście na rynek pracy. Cel ten zostanie osiągnięty poprzez wypracowanie, upowszechnienie i włączenie do głównego nurtu polityki innowacyjnego modelu Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych w postaci programu eduRPG².

2.2 CEL GŁÓWNY PROJEKTU

Wzrost możliwości kształtowania postawy przedsiębiorczej wśród uczennic/ów liceów i techników klas 1-2 w Wlkp. poprzez wypracowanie innowacyjnego podejścia do nauczania podstaw przedsiębiorczości do 04.2014

Wskaźnik realizacji celu:	Wartość docelowa	Sposób weryfikacji wskaźnika oraz źródło pozyskania danych:
Opracowany produkt finalny (podręcznik)	1	• Zatwierdzona przez IP strategia wdrażania projektu (pomiar 1x, 12.2012)

² Terminy pomiaru wskaźników są zgodne ze złożoną w dniu 21.08.2012r. zmianą do projektu, na którą Beneficjent nie otrzymał dotąd odpowiedzi. Zmiany są bezpośrednią konsekwencją dostosowania realizacji projektu do rzeczywistych możliwości związanych z ograniczeniami czasowymi roku szkolnego. Pierwotny projekt zakładał rozpoczęcie realizacji projektu w 03.2012r. oraz realizację zadania 2 tj. „Testowanie wstępnej wersji produktu w wybranych szkołach woj. wlkp.” do 06.2013r., tzn. w okresie roku szkolnego. Z uwagi na fakt, iż Beneficjent otrzymał decyzję o dofinansowaniu w 04.2012r., harmonogram realizacji projektu został przesunięty automatycznie o dwa miesiące (od 05.2012r do 04.2014r), gdzie zadania związane z uczestnictwem uczniów i nauczycieli w testowaniu wpisane zostały od 01 do 08.2013r., czyli obejmowały dwa miesiące wakacyjne, co oczywiście wyklucza uczestnictwo odbiorców i użytkowników.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

Upowszechniony produkt finalny	1500	<ul style="list-style-type: none"> • Pozytywnie zwalidowany produkt fin. (pomiar 1x,01.2014) • Raporty kierownika/czki proj. Pomiar 1/m-c (03-04.2014) • Książka korespondencyjna Pomiar 1/m-c (03-04.2014) • Listy obecności na seminariach, konferencjach z potwierdzeniem odbioru Pomiar 1/m-c (03-04.2014)
Wzrost uzdolnień przedsiębiorczych u 80% użytkowników	Ogółem: 51 27 Kobiet, 24 Mężczyzn	<ul style="list-style-type: none"> • Raporty doradcy zawodowego. Pomiar 2x (01,06.2013) • Ankiety wypełniane przez uczniów/ce oceniających przebieg sesji i zdobyte umiejętności oraz ekspertów RPG, członków komisji konkursowej. Pomiar 1/m-c (02 -07.2013)

2.3 CELE SZCZEGÓŁOWE

1) *Opracowanie modelu kształtowania postaw pro przedsiębiorczych na podstawie pogłębionej analizy w celu zwiększenia zainteresowania przedmiotem do 10.2012*

Wskaźnik realizacji celu:	Wartość docelowa	Sposób weryfikacji wskaźnika oraz źródło pozyskania danych:
Liczba przeprowadzonych wywiadów pogłębionych	60	<ul style="list-style-type: none"> • Karty wywiadów pogłębionych. Pomiar 1x (7.2012) • Raport z badania IDI. Pomiar 1x (7.2012)
Liczba wstępnych wersji produktów finalnych	1	<ul style="list-style-type: none"> • Raporty Specjalisty ds. produktu Pomiar 1x (8.2012)
Liczba zorganizowanych seminariów konsultacyjnych dla odbiorców i użytkowników	4	<ul style="list-style-type: none"> • Listy obecności z seminariów. Pomiar 1x (9.2012) • Raporty Specjalisty ds. produktu. Pomiar 1/m-c (08-09.2012)

2) *Poprawa postaw pro przedsiębiorczych wśród 64 odbiorców - uczennic/ach(53%K) liceów i techników klas 1-2 i 16 użytkowników-nauczyciel/k/ach(81%K) dzięki udziałowi w testach modelu do 08.2013*

Wskaźnik realizacji celu:	Wartość docelowa:	Sposób weryfikacji wskaźnika oraz źródło pozyskania danych:
Liczba szkół objętych wsparciem ³	8	<ul style="list-style-type: none"> • Podpisane porozumienia ze szkołami. Pomiar 1x (01.2013)
Liczba uczennic/ów oraz nauczycielek/li testujących skuteczność modelu	80	<ul style="list-style-type: none"> • Listy obecności. Pomiar 1/m-c (2-7.2013)
100% odbiorców ukończy cały proces testowania, uczestnicząc w 80% zajęć, co wykaże, że uczniowie byli zmotywowani i zainteresowani testowanym modelem	Ogółem: 64 34 Kobiet 30 Mężczyzn	<ul style="list-style-type: none"> • Listy obecności. Pomiar 1/m-c (2-6.2013)
80% użytkowników stwierdzi, iż model spełnia ich oczekiwania (nawet jeżeli będzie wymagał modyfikacji)	Ogółem: 51 27 Kobiet 24 Mężczyzn	<ul style="list-style-type: none"> • Ankiety wypełniane przez uczniów/ce w czasie warsztatów podsumowujących. Pomiar 1x (07.2013)
80% odbiorców stwierdzi, iż ich zainteresowanie przedsiębiorczością wzrosło, co	Ogółem: 51 27 Kobiet 24 Mężczyzn	<ul style="list-style-type: none"> • Ankiety wypełniane przez uczniów/ce w czasie warsztatów podsumowujących . Pomiar 1x (07.2013) • Opinie nauczycieli prowadzących. Pomiar 1x (07.2013)

³ We wniosku aplikacyjnym Wnioskodawca zakładał, iż szkół, w których testowany będzie model będzie 4. (16 nauczycieli będzie pochodzić z 4 szkół (po 4 nauczycieli na szkołę)). W trakcie badań okazało się, iż szkoły zatrudniają po ok.2 nauczycieli przedmiotów ekonomicznych. Z uwagi na to, iż nie jest możliwe aby testy prowadzili nauczyciele innych przedmiotów, Wnioskodawca chciałby zwiększyć liczbę szkół testujących narzędzie przy jednoczesnym zmniejszeniu liczby zespołów pochodzących z każdej z nich.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

przełoży się na samodzielne zdobywanie wiedzy w tym zakresie (potwierdzone opinią nauczyciela).		
-------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

3) *Lepsze przygotowanie uczniów do wejścia na rynek pracy dzięki upowszechnieniu innowacyjnego modelu KPP (produktu finalnego) do 04.2014*

Wskaźnik realizacji celu:	Wartość docelowa:	Sposób weryfikacji wskaźnika oraz źródło pozyskania danych:
Liczba wizyt studyjnych dla nauczycieli/lek	8	<ul style="list-style-type: none"> Listy obecności Pomiar 1/m-c (4-6.2013) Raporty Specjalisty ds. produktu Pomiar 1/m-c (4-6.2013)
Liczba seminariów i konferencji upowszechniających produkt finalny	11	<ul style="list-style-type: none"> Listy obecności, karty pracy prowadzących. Pomiar 1/mc (3-4.2014) Raporty Specjalisty ds. produktu Pomiar 1/mc (3-4.2014)
Liczba artykułów upowszechniających	8	<ul style="list-style-type: none"> Raporty Spec. ds. upowszechniania. Pomiar 1/m-c (2-4.2014) Artykuły prasowe. Pomiar 1/m-c (2-4.2014)

3. OPIS INNOWACJI, W TYM PRODUKTU FINALNEGO

3.1 NA CZYM POLEGA INNOWACJA?

Innowacyjność rozwiązania polega na:

- umożliwieniu holistycznego rozwoju kompetencji uczennic/ów (*podejścia strategicznego i planowania, komunikacji, pracy zespołowej, elastyczności, empatii, negocjacji, finansów*);
- kompleksowości wsparcia (*teoria testowana w praktyce, doradztwo eduRPG, sesje eduRPG*);
- skutecznym wykorzystaniu idei nauki przez zabawę.

Metoda oparta na RPG, prócz przekazywania treści nauczania, posiada przewagę nad elektronicznymi rozwiązaniami w następujących obszarach, co stanowi o **wartości dodanej** opisywanej innowacji:

- jest odzwierciedleniem prawdziwych sytuacji biznesowych- uczy technik radzenia sobie w trudnych/zaskakujących sytuacjach;
 - rozwija wyobraźnię i myślenie strategiczne;
 - rozwija rówieśniczą konkurencję i pracę zespołową;
 - umożliwia poznanie typów osobowości, podstawy negocjacji (zachowanie, tembr głosu).
- Rozwiązania IT, prócz waloru poznawczego w obszarze nowych technologii, nie zapewniają rozwoju w/w kompetencji.

Wymiar innowacyjności modelu przejawia się w **FORMIE WSPARCIA**: model wykorzystuje znane metody postępowania i formy pracy, stosowane do tej pory w grach oraz w ograniczonym zakresie w edukacji osób dorosłych („scenki” na szkoleniach). Zostaną one jednak wykorzystane w zupełnie nowatorski sposób i dostosowane do



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

specyfiki pracy z uczniem. Rola nauczyciela/lki-moderatora/rki zmieni się z nadzorca i egzekutora wiedzy na rzecz mentora/rki-doradcy, służącego/j pomocą i aktywnie wspierającego/j proces kształtowania relacji i budowania kompetencji przedsiębiorczych. Model ten nie jest obecnie stosowany w procesie edukacji ze względu na jego pozorny anachronizm i popularność rozwiązań opartych o platformy internetowe. Tymczasem te ostatnie nie przygotowują uczniów do funkcjonowania w świecie biznesu, bo zastępują bezpośrednią interakcję wirtualnym światem, przez co przyszli przedsiębiorcy nie potrafią odpowiednio reagować na rzeczywiste wyzwania.

Innowacyjność przejawia się również w wymiarze **GRUPY DOCELOWEJ**, gdyż dotychczas stosowane narzędzia nauczania (*podręczniki*) nie były nawet konsultowane z grupą docelową, najczęściej były im narzucane. Omawiany model będzie natomiast wypracowany zgodnie z zasadą empowerment - współtworzony przez grupę docelową poprzez udział w wywiadach pogłębionych, seminariach konsultacyjnych, testach, warsztatach podsumowujących skuteczność produktu. Pierwotne założenia fabularnej gry eduRPG, po testach zostaną poddane modyfikacjom wynikającym z prowadzonych zajęć i uwarunkowań, przez co produkt finalny będzie odpowiadać na rzeczywiste i dobrze zdiagnozowane potrzeby odbiorców i użytkowników.

Innowacyjność może być zauważona również w wymiarze **PROBLEMU** – dotychczas uczniowie byli biernymi słuchaczami, a wiedza im przekazywana była czysto teoretyczna, teraz biorą odpowiedzialność za swoje postępowania (*prowadzenie firmy*) w praktyce. Poprzez empiryczne poznawanie wiedzy ekonomicznej uczą się radzenia w trudnych i stresogennych sytuacjach, rozwijają wyobraźnię, myślenie strategiczne i uczą się pracy zespołowej – kształtując tym samym cechy wymagane na rynku pracy.

3.2 KOMU SŁUŻY INNOWACJA, KTO BĘDZIE MÓGŁ JĄ WYKORZYSTYWAĆ W PRZYSZŁOŚCI (GRUPY DOCELOWE)?

Odbiorcy: Produkt finalny będzie mógł zostać wykorzystany przez wszystkie/ch uczennice/uczniów liceów i techników w województwie wielkopolskim (*ok. 104 tys. osób*). Celem jest możliwość wykorzystywania modelu i produktów przez wszystkie/ch uczennice i uczniów w Polsce.

Użytkownicy: produkt finalny przeznaczony będzie dla wszystkich nauczycieli/ek z województwa wielkopolskiego (*łącznie ok. 57966 osób (w tym ok. 80%K)*), a także po etapie włączania przez wszystkich nauczycieli/ki z Polski.

Ponadto program eduRPG poddany modyfikacjom merytorycznym, może zostać dostosowany do potrzeb **innej grupy docelowej** uczennic/uczniów szkół podstawowych i przedszkoli, w których realizowana będzie gra o innym poziomie szczegółowości celów lub **nauczania innego przedmiotu** np. biologia, historia, język polski.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

3.3 WARUNKI DZIAŁANIA INNOWACJI

Proponowany model nie wymaga wprowadzenia żadnych zmian w systemie prawnym. Jednym warunkiem wprowadzenia innowacji jest zainteresowanie dyrekcji i nauczycieli oraz odpowiednie zmotywowanie uczniów. Poprzez odpowiednie zmotywowanie rozumie się ciekawe i interesujące prowadzenie sesji eduRPG oraz wyjście z roli nauczyciel-uczeń.

KOSZTY: Model został opracowany pod kątem niegenerowania żadnych dodatkowych kosztów. Jedynym kosztem, który można wymienić, to wydruk podręcznika Mistrza Gry i Podręcznika Gracza ze strony internetowej projektu. Pozostałe materiały wymagane do gry to: czyste kartki papieru, ołówek/długopis i kostka do gry.

CZAS: Szacowany czas na wdrożenie innowacji w szkole jest określony na 6 miesięcy roku szkolnego + ok. 1 miesiąc na przygotowanie nauczycieli.

3.4 EFEKTY ZASTOSOWANIA INNOWACJI

Wdrożenie modelu kształtowania postaw przedsiębiorczych pozwoli uczniom rozwinąć i wykształcić sztukę porozumiewania się oraz wzmocnić relacje interpersonalne poprzez pracę zespołową i żywą interakcję z rówieśnikami w symulacji biznesowej. Wzmocni również kompetencje twórczego myślenia poprzez odgrywanie scen biznesowych. Zaangażuje ich w proces edukacji pokaże jak ważne jest wzięcie odpowiedzialności za swoje decyzje (wyniki i osiągnięcia prowadzonej firmy). Efektem zastosowania innowacji pod kątem nauczycieli jest ich zainteresowanie i zastosowanie nowatorskiego sposobu przekazywania wiedzy – poprzez zabawę. Proponowany projekt prócz oddziaływania na grupy docelowe, wpłynie pośrednio na przedsiębiorców z regionu. Uczennice/owie zdobędą poszukiwane przez pracodawców kompetencje interpersonalne, kreatywne myślenie czy twórcze rozwiązywanie problemów.

3.5 ELEMENTY INNOWACJI - OPIS PRODUKTU FINALNEGO

Należy jasno określić, iż produkt finalny tj. Innowacyjny Model Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych EduRPG (IM KPP) jest narzędziem pomagającym w nauczaniu przedmiotów „Podstawy przedsiębiorczości” i/lub “Ekonomia w praktyce”. Założeniem modelu jest kształtowanie postaw przedsiębiorczych a nie nauczanie zagadnień merytorycznych omawianych na w/w zajęciach. Model nie ma zastępować tych przedmiotów a jedynie uzupełniać ich założenia. Uczniowie będą więc uczestniczyli w obowiązkowych zajęciach przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” lub nieobowiązkowych “Ekonomia w praktyce”, a więc zostaną wyposażeni odpowiednio w wiedzę i umiejętności określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2009 r. Nr 4, poz. 17) dla przedmiotu podstawy przedsiębiorczości i/lub przedmiotu ekonomia w praktyce



Innowacyjny Model Kształtowania Postaw Proprzedsiębiorczych eduRPG składa się z 3 elementów:

- **PROGRAMU NAUCZANIA (*Programu eduRPG*)** opisującego ideę modelu i zasady wdrażania oraz zagadnienia do opracowania na zajęciach, by wyposażyć uczennice/ów w odpowiedni zasób wiedzy teoretycznej i praktycznej, tj.: zakładanie własnej firmy (*biznesplan*); marketing i sprzedaż (*pozyskiwanie klientów*); komunikacja wewnętrzna i zewnętrzna (*negocjacje*); zarządzanie finansami w firmie; rozwój- zdobywanie środków na prowadzenie działalności, kredyty, poręczenia, inwestorzy. Program jest praktycznym przewodnikiem, opisującym plan zajęć tydzień po tygodniu, miesiąc po miesiącu z określeniem ilości godzin przypadających na każdą sesję. Doprecyzować należy, iż program eduRPG (będący częścią IM KPP) dotyczy realizacji gry fabularnej E.U.ROPA.
- **PODRĘCZNIKA GRACZA (*podręcznika dla uczniów*)**, pierwotnie określony we wniosku o dofinansowanie jako „*materiały dla uczennic/ów zawierające rozwinięcie treści merytorycznej z programu nauczania i zasady gry*”. Podręcznik w całości tłumaczy zasady gry i zawiera wszystkie informacje, które będą potrzebne by rozpocząć przygodę uczniów/uczennic z przedsiębiorczością. Całość została podzielona na rozdziały:
- **Opis świata** w 2022 r.– stworzony został fikcyjny świat, bardzo podobny do świata rzeczywistego, przesunięty w czasie o 10 lat, tak by uczniowie mogli zobrazować siebie jako przedsiębiorcę;
- **Tworzenie postaci** - opisane zostało jak stworzyć postać gracza, ale również uczniowie dowiedzą się jak budować swój wizerunek na rynku pracy;
- **Tworzenie przedsiębiorstwa** – opis tworzenie przedsiębiorstwa, które gracze wspólnie będą prowadzili;
- **Mechanika** – zasady gry;
- **Poradnik gracza** – porady, jak być przedsiębiorczym, jak rozmawiać z innymi, jak podejmować decyzje i rozwiązywać konflikty;
- **Wiedza** - informacje ze świata biznesu, które pomogą uczennicom/uczniom poprowadzić fikcyjną firmę.

Istotnym elementem podręcznika jest wprowadzenie uczennic/uczniów w świat gier fabularnych oraz pokazanie, iż poprzez zabawę (*grę*) można zdobyć wiedzę i umiejętności. Język Podręcznika Gracza został dopasowany do odbiorców – uczniów/uczennic w wieku 16-18 lat.

- **PODRĘCZNIKA MISTRZA GRY (*podręcznika metodycznego*)** dla nauczycieli/lek, w którym w praktyczny sposób zostały opisane zasady prowadzenia zajęć (*sesji*), zasady przygotowania miejsca do grania, lista wymaganych rzeczy oraz sposoby postępowania z trudnymi graczami oraz trudnymi sytuacjami. Przede wszystkim Podręcznik Mistrza Gry zawiera pakiet 30 scenariuszy, które nauczyciel (*Mistrz Gry*) będzie wykorzystywał w



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

trakcie sesji RPG. Z uwagi na zawarte scenariusze, w czasie trwania testów (gry) podręcznik Mistrza Gry nie będzie dostępny dla uczniów.

Produkty powstały w wyniku prac ekspertów RPG i nauczycieli/ek oraz w wyniku przeprowadzonych badań wśród nauczycieli/ek oraz uczniów/uczennic, którzy określili zakres jego funkcjonalności na podstawie własnego doświadczenia i zapotrzebowania (*empowerment*). Do testowania zostanie udostępniona wstępna wersja produktu, do której po konsultacjach z nauczycielami/kami i uczniami wprowadzono drobne poprawki, tak by sprostać oczekiwaniom grup docelowych.

4. PLAN DZIAŁAŃ W PROCESIE TESTOWANIA PRODUKTU FINALNEGO

4.1 PODEJŚCIE DO DOBORU ODBIORCÓW I UŻYTKOWNIKÓW

Odbiorcy

Zgodnie z założeniami projektu odbiorcami będą uczennice/wie klas 1-2 szkół ponadgimnazjalnych z woj. wielkopolskiego. Uczennice/wie liceów ogólnokształcących i techników zlokalizowane w regionach (NUTS3) o najniższym i najwyższym poziomie przedsiębiorczości mierzonej liczbą nowo zarejestrowanych działalności gosp. w 2011: m. Poznań i podregion pilski. Dobór kryterium podyktowany jest możliwością obserwacji podczas testowania zmian w zachowaniach przedsiębiorczych w skrajnych populacjach. W fazie testowania będzie uczestniczyło 30 uczniów i 34 uczennice (*proporcja płci odpowiada proporcjom M i K w populacji-52%K wśród uczennic/ów (GUS 2011)*). Kryteria doboru: uczniowie klas 1-2 szkół ponadgimn., pozytywna opinia nauczyciela, deklaracja uczestnictwa odbiorców, zgoda rodziców w przypadku uczennic/ów poniżej 18 r.ż.

W czasie fazy testowania modelu i gry (w trakcie trwania projektu) uczniowie będą uczestniczyli w grze na zajęciach pozalekcyjnych (a więc nieobowiązkowych). Testowanie modelu zostało przewidziane dla 64 uczniów, którzy są zainteresowani udziałem w grze E.U.ROPA. Jest to zgodne z założeniami projektów innowacyjnych testujących, gdzie do testowania wystarczy niewielka ilość osób testujących.

Wnioskodawca nie uwzględnił wyników badań w fazie I, które mówiły, iż grupę odbiorców należy rozszerzyć o klasę 3. Klasa 3 w LO to klasa maturalna– brak wystarczającego zaangażowania w testy, zaś dopuszczenie klas 3 z technikum zmieniłoby proporcje testów- ilość uczniów z LO ma odpowiadać ilości uczniów z techników. Również konieczność zmiany celu głównego projektu, co jest niedopuszczalne w projektach innowacyjnych testujących. Rekrutacja użytkowników rozpoczęła się już w fazie I– Wnioskodawca uczestniczył w wielu spotkaniach z dyrektorami szkół oraz w konwentach i spotkaniach miłośników RPG. W czasie spotkań uczniowie chcieli już zapisywać się do projektu. Jeżeli okazałby się jednak, iż uczniów jest niewystarczająco, Wnioskodawca przeprowadzi kampanię informacyjną– plakaty, spotkania z uczniami. Dodatkową motywacją dla uczniów będą nagrody rzeczowe.



Użytkownicy

Użytkownikami projektu będzie 16 nauczycieli/ek (13 K,3 M) przedmiotów ekonomicznych, uczących w liceach ogólnokształ. i technikach w WLKP. Podział płci odpowiada statystykom – 80% nauczycieli/ek w woj. wlkp. stanowią kobiety (GUS, 2011). Z uwagi na wprowadzenie do szkół w 2012 r. nowego przedmiotu ekonomicznego tj. „*Ekonomia w praktyce*”, Wnioskodawca rozszerza kryterium doboru z „*nauczycieli/ek przedmiotu „Podst. przedsiębiorczości” na „nauczycieli/ki przedmiotów ekonomicznych*”. Takie podejście pozwoli na przetestowanie modelu wśród szerszej grupy użytkowników, a jednocześnie wykaże, czy model może być stosowany w nauczaniu obydwu przedmiotów, czy tylko „Podstaw przedsiębiorczości”. Dodatkowe kryteria doboru: deklaracja uczestnictwa, zgoda dyrekcji. We wniosku aplikacyjnym Wnioskodawca zakładał, iż 16 nauczycieli/ek będzie pochodzić z 4 szkół (po 4 *nauczycieli na szkołę*). W trakcie badań okazało się, iż szkoły zatrudniają po ok. 2 nauczycieli przedmiotów ekonomicznych. Z uwagi na to, że nie jest możliwe, aby testy prowadzili/ły nauczyciele/ki innych przedmiotów, Wnioskodawca (zgodnie z wynikami badań potwierdzonymi w załączonych raportach), chciałby zwiększyć liczbę szkół testujących narzędzie przy jednoczesnym zmniejszeniu liczby zespołów pochodzących z każdej z nich. Zakłada się, że do testowania przystąpi 8 szkół, w każdej z nich będzie po 2 zespoły graczy, każdy/a nauczyciel/ka będzie opiekował/a się 1 zespołem. W każdej z 16 grup po 4 uczniów. Wskaźniki: I. szkół- 8; I. zespołów- 16; I. uczestników sesji- 64; I. moderatorów-opiekunów(*nauczycieli*)- 16. Rekrutacja nauczycieli/lek będzie polegać na spotkaniach z dyrekcją i samymi nauczycielami/lkami. Czynnikiem zapewniającym udział nauczycieli/ek przez cały okres testowania będzie wynagrodzenie oraz zdobycie wiedzy i umiejętności w wykorzystywaniu innowacyjnego narzędzia.

4.2 OPIS PRZEBIEGU TESTOWANIA

4.2.1 Proces testowania (styczeń – lipiec 2013) został podzielony na kilka etapów.

Rekrutacja (styczeń 2013)

- nabór szkół do testowania modelu KPP: spotkania rekrutacyjne z dyrektor/k/ami: wyjaśnienie celu i zasad współpracy, opisanie modelu eduRPG, wskazanie korzyści;
 - nabór nauczycieli/lek - moderatorów/rek zespołów uczniowskich (Mistrzów/Mistrzyń Gry) (16 os. w tym 13K);
 - nabór uczniów/uczennic do zespołów testujących produkt (64 os. w tym 34K).
- Jak opisano powyżej, nastąpi rozszerzenie ilości szkół testujących model, z 4 na 8.

Działania przygotowawcze (styczeń 2013)

- testy kompetencyjne uczennic/ów i ocena potencjału przedsiębiorczości- po 2h na uczestnika/czkę; celem spotkania z doradcą zawodowym będzie określenie



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

predyspozycji do zakładania i prowadzenia działalności gosp., określenie mocnych i słabych stron i obszarów do poprawy/rozwoju w ramach udziału w sesjach eduRPG;

- 1-dniowy warsztat wprowadzający do metody nauczania dla nauczycieli/lek. Celem warsztatów będzie szczegółowe przedstawienie programu nauczania, specyfiki pracy w takiej formie i potencjalnych zagrożeń. Zorganizowane zostaną 2 spotkania (m. Poznań, subregion pilski) w grupach liczących po 8 nauczycieli/ek, co pozwoli zachować warsztatowy charakter prac i uwzględnić potrzeby każdej z zaproszonych osób.

Testy (luty – lipiec 2013)

W każdej ze szkół powołane zostaną zespoły uczniowskie liczące po 4 osoby. Pod opieką nauczycieli/lek, przez 5 m-cy, zespoły będą prowadziły wirtualne firmy podczas sesji eduRPG. Wyniki sesji będą oceniane, a w 6 m-cu najlepsze zespoły z każdej szkoły, wezmą udział w międzyszkolnej rozgrywce finałowej.

Przygotowane w ten sposób zespoły (*Gracze*) i nauczyciele (*Mistrzowie/Mistrzynie Gry*) rozpoczną zajęcia według schematu 1 miesiąc = 1 zagadnienie.

- 1) zakładanie własnej firmy, 2) marketing i sprzedaż (*pozyskiwanie klientów*)
- 3) komunikacja wewnętrzna i zewnętrzna (*negocjacje*), 4) zarządzanie finansami w firmie,
- 5) rozwój (zdobywanie środków na prowadzenie działalności).

Każdy miesiąc został podzielony na 4 tygodnie, w których przeprowadzane będą szkolenia oraz sesje eduRPG. Z uwagi na zakres zmian, które zostały wprowadzone po przeprowadzonych badaniach i konsultacjach, w Załączniku 3 umieszczono zestawienie zmian, na którym widnieje stan pierwotny oraz zmiany. Cały program eduRPG został przedstawiony w Załączniku 4.

Zajęcia odbywać będą się w macierzystych szkołach w formie zajęć pozalekcyjnych. Zgodnie z wynikami konsultacji, Wnioskodawca uwzględnił posiłek dla uczniów i nauczycieli oraz dowóz uczniów po zakończonych zajęciach.

Na zakończenie 5 miesięcznego programu, wyniki gry będą podsumowane, a najlepsze zespoły wezmą udział w międzyszkolnej rozgrywce finałowej (*pierwszy tydzień lipca 2013 r.*). Zwycięzcy otrzymają nagrody w postaci laptopów, finaliści nagrody rzeczowe o wartości do 500 zł, a pozostali uczestnicy/czki drobne nagrody rzeczowe (*do ok. 100 zł*).

4.2.2 Zatrudnienie osób w ramach wypracowywanego modelu

Wypracowywany model ma odpowiadać na potrzeby zarówno odbiorców, użytkowników i interesariuszom, ale być również zgodny z zasadami gier rpg. Dlatego też, do prac nad wypracowywaniem modelu zaprosił nauczycieli i dyrekcję szkół (zgodnie z wnioskiem o dofinansowanie) oraz przedsiębiorców i „profesjonalnych” rpgowców (Mistrzów Gry). Te dwie ostatnie grupy zostały włączone do prac na wyraźne zgłoszenia uczniów i nauczyciele podczas warsztatów konsultacyjnych.

- Nauczyciele: Podczas okresu testowania doradztwo oraz sesje edu-rpg będą odbywały się w ramach zajęć pozalekcyjnych. Wymagane jest więc zapewnienie nauczycielom wynagrodzenia za godziny zajęć dodatkowych. W czasie wdrażania modelu (po zakończeniu realizacji projektu) do decyzji dyrekcji szkoły będzie określenie czy gra będzie



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

w czasie zajęć obowiązkowych czy pozalekcyjnych i czy nauczyciel będzie wówczas otrzymywał dodatkowe wynagrodzenie.

- **Dyrekcja:** Dyrektorzy szkół będą wchodzić w skład komisji konkursowej. Sesje edu-rpg, w trakcie których będzie uczestniczyła komisja, będą odbywać się w ramach zajęć pozalekcyjnych. Wymagane jest więc zapewnienie dyrekcji wynagrodzenia za godziny zajęć dodatkowych. Nadmienić jednak należy, iż konkurs przeprowadzany jest wyłącznie w ramach projektu, nie będzie opisywany i rekomendowany do wdrożenia w czasie użytkowania po zakończeniu projektu. Dlatego też, ten koszt jest kosztem projektowym, a nie kosztem wdrożenia modelu w późniejszym okresie.
- **Przedsiębiorcy:** Przedsiębiorcy- praktycy biznesu będą współtworzyli model poprzez oferowanie wiedzy merytorycznej i know-how biznesowego w trakcie szkoleń w Tygodniu 1 oraz poprzez udział w pracach komisji konkursowych. Zakłada się, iż wniosą wkład w opracowywane scenariusze biznesowe w ramach Podręcznika Mistrza Gry. W trakcie wdrażania modelu do szkół (po zakończeniu projektu) ich obecność nie będzie wymagana. Konkurs przeprowadzany jest wyłącznie w ramach projektu, nie będzie opisywany i rekomendowany do wdrożenia w czasie użytkowania po zakończeniu projektu - koszt jest kosztem projektowym, a nie kosztem wdrożenia modelu w późniejszym okresie.
- **Eksperti eduRPG:** „Profesjonalni” rpgowcy będą prowadzić zajęcia oraz wspierać nauczycieli (korygować, udzielać rad) w czasie i o sesjach prowadzonych przez nauczycieli. Uwagi rpgowców, służących wiedzą i know-how w zakresie gier rpg zbierane przez cały okres testowania służyć będą również wypracowaniu optymalnego produktu finalnego. W trakcie wdrażania modelu do szkół (po zakończeniu projektu) ich obecność nie będzie wymagana, nie będą więc stanowili kosztu wdrażania modelu.

Zatrudnienie w/w osób jest wymagane tylko na potrzeby projektu innowacyjnego testującego.

4.3 CHARAKTERYSTYKA MATERIAŁÓW, KTÓRE OTRZYMAJĄ UCZESTNICZY

Odbiorcy

Każdy/a z uczniów/uczennic otrzyma komplet materiałów szkoleniowych– wydrukowane prezentacje, notesy, długopisy. Najważniejszym dokumentem dla uczniów (graczy) będzie Podręcznik Gracza. Zapewniony został również stały dostęp do strony internetowej projektu www.edurpg.pl. Uczniowie/ce będą mogli skorzystać ze stałej pomocy online eksperta RPG oraz oglądać transmisję online 16 sesji eduRPG. Odbiorcy otrzymają również certyfikat uczestnictwa oraz jeżeli wymagane– referencje dla przyszłych inwestorów lub pracodawców.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

Użytkownicy

Każdy/a z nauczycieli/ek w czasie warsztatów wprowadzających otrzyma komplet materiałów szkoleniowych– wydrukowane prezentacje, notesy, długopisy. Podstawowymi dokumentami dla nauczycieli (Mistrzów/ Mistrzyń Gry) będzie Podręcznik Gracza oraz Podręcznik Mistrza Gry. Zapewniony został również stały dostęp do strony internetowej projektu www.edurpg.pl. Nauczyciele będą mogli skorzystać ze stałej pomocy online eksperta rpg oraz oglądać transmisję online 16 sesji eduRPG.

4.4 INFORMACJE O PLANOWANYM SPOSOBIE MONITOROWANIA PRZEBIEGU TESTOWANIA

Założone zostało prowadzenie własnych działań monitorujących przebieg procesu testowania, przy wykorzystaniu:

- ankiet dla uczniów/uczennic oceniających przebieg sesji i zdobyte umiejętności (*organizacyjne- po każdej sesji, kompetencyjne– 1x w miesiącu*)
- ankiet dla osób oceniających przebieg sesji (*ekspertów RPG, komisji konkursowej*) skierowanych na ocenę przebiegu i efekty zajęć oraz oceniających postawę Mistrza/Mistrzyni Gry - 1x w miesiącu

Za prowadzenie działań monitorujących odpowiedzialny będzie Koordynator/ka procesu testowania pod nadzorem Kierowniczkki projektu, która będzie mogła podjąć decyzję o wprowadzeniu ew. korekt.

5. SPOSÓB SPRAWDZENIA, CZY INNOWACJA DZIAŁA

5.1 W JAKI SPOSÓB DOKONANA ZOSTANIE OCENA WYNIKÓW TESTOWANIA?

Jeżeli na zakończenie fazy testowania zostaną osiągnięte poniższe wskaźniki, będzie można uznać, iż produkt finalny będzie nadawał się do użytkowania i wdrożenia go na innych obszarach.

- 100% odbiorców ukończy cały proces testowania, uczestnicząc w 80% zajęć, co wykaże, że uczniowie byli zmotywowani i zainteresowani testowanym modelem.
- 80% odbiorców stwierdzi, iż ich zainteresowanie przedsiębiorczością wzrosło, co przełoży się na samodzielne zdobywanie wiedzy w tym zakresie (potwierdzone opinią nauczyciela).
- 80% użytkowników stwierdzi, iż model spełnia ich oczekiwania (nawet jeżeli będzie wymagał modyfikacji).

Ocena wyników testowania będzie składać się z ewaluacji wewnętrznej oraz zewnętrznej, a jej celem będzie zbadanie skuteczności modelowego wsparcia w odniesieniu do korzyści osiągniętych przez uczestników, potencjału produktu- na ile model będzie przydatny dla użytkowników (nauczycieli/lek), adekwatności w odniesieniu do zakładanych grup docelowych oraz innowacyjności.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

Pytania ewaluacyjne (zarówno przy ewaluacji zewnętrznej jak i wewnętrznej) będą dotyczyły m.in.

- innowacyjności produktu finalnego;
- dostosowania produktu finalnego do potrzeb odbiorców i użytkowników;
- samodzielnego stosowania modelu kształtowania postaw przedsiębiorczych (wraz z wypracowanymi produktami) przez grupy docelowe, w tym interesariuszy instytucjonalnych (szkoły ponadgimnazjalne);
- określenia możliwości wykorzystania modelu i produktów przy nauczaniu innych przedmiotów niż przedsiębiorczość oraz określenia jakich zmian wymagałby model i produkty;
- wykorzystania modelu i produktów poza województwem wielkopolskim.

5.2 EWALUACJA WEWNĘTRZNA

- przez cały okres testowania agregowane będą dane dotyczące postępu uczestników/czek, efektywności modelu, obserwacje uczestników/czek oraz osób nadzorujących testy (ekspertów RPG) - Specjalista ds. produktu);
- trwać będzie ciągła konsultacja produktów cząstkowych na stronie internetowej projektu oraz na portalach społecznościowych;
- na zakończenie testów zostaną zorganizowane warsztaty podsumowujące dla wszystkich uczestników/czek i nauczycieli/ek. Ich celem będzie zebranie informacji zwrotnych użytkowników i odbiorców na temat testowanego modelu. Spotkanie rozpocznie wspólna sesja podsumowująca, a następnie uczestnicy będą pracować w 4 podgrupach. W celu zapewnienia bezstronności spotkanie będzie moderowane przez osobę zewnętrzną. Z zebranych podczas warsztatów ankiet i wypowiedzi zostanie opracowany raport (element oceny modelu), w którym zawarte zostaną informacje nt. przebiegu testowania oraz wnioski i zalecenia;
- odbywać się będą cykliczne spotkania specjalistów projektu, ekspertów RPG oraz Grupy Sterującej (dodatkowe narzędzia ewaluacji nie ujęte we wniosku o dofinansowanie, którego celem jest wypracowanie szczegółowego zakresu ewaluacji, a także zebranie opinii ze strony zespołu projektowego i ekspertów RPG).

Elementem podsumowującym ewaluację będzie przeprowadzenie analizy rzeczywistych efektów testowania (w formie raportu), która będzie uwzględniać dane zebrane w czasie testowania, informacje zawarte w raporcie z warsztatów podsumowujących oraz wyniki ewaluacji zewnętrznej przeprowadzonej przez ewaluatora zewnętrznego. Zebrane dane umożliwią weryfikację i modyfikację modelu oraz produktów przez zespół ekspertów posiadających doświadczenie w przygotowywaniu materiałów dydaktycznych, wprowadzaniu innowacyjnych elementów w proces edukacji i obeznanych ze specyfiką RPG. Finalna wersja będzie uwzględniała modyfikacje wynikające z analizy zebranych materiałów oraz informacje pozyskane z recenzji (podobnie jak wstępna wersja modelu i produktów) przeprowadzonej przez metodyków nauczania przedmiotów ekonomicznych oraz praktyków biznesu.



5.3 EWALUACJA ZEWNĘTRZNA

Ewaluacja zewnętrzna nastąpi bezpośrednio po zakończeniu etapu testowania (*lipiec – sierpień 2013 r.*). Ocenie ze strony niezależnego podmiotu wybranego zgodnie z zasadą konkurencyjności poddana będzie adekwatność produktu finalnego z perspektywy odbiorców (*wzrost proaktywności, umiejętności interpersonalnych i pracy w zespole*), użytkowników (*skuteczność modelu, możliwości jego zastosowania, relacja nakład-rezultat*) i firm. Badania na grupie odbiorców, użytkowników i innych interesariuszy. Dane zebrane z różnych punktów widzenia pozwolą ulepszyć produkt finalny i podniosą jego jakość.

Analiza będzie prowadzona zgodnie z zaleceniami Instytucji Zarządzającej i Krajowej Instytucji Wspomagającej w zakresie ewaluacji zewnętrznej, w oparciu o:

- kryteria główne:
 - skuteczność - czy produkt jest skuteczny, czy jego stosowanie przynosi zakładane wyniki,
 - efektywność - czy produkt przynosi zakładane efekty przy zakładanych kosztach, czy koszty nie mogłyby być niższe dając porównywalne efekty
- kryteria pomocnicze:
 - adekwatność,
 - użyteczność,
 - trwałość efektów.

Zaplanowana w projekcie usługa pozwoli na obiektywną, fachową ocenę efektywności modelu, jak również dostarczy konstruktywnych wniosków, które posłużą do opracowania produktu finalnego. Efektem procesu ewaluacji zewnętrznej etapu testowania będzie raport z rzeczywistych efektów testów, w tym szczególnie zbadanie skuteczności modelowego wsparcia w odniesieniu do korzyści osiągniętych przez uczestników.

Kryteria wyboru podmiotu dokonującego ewaluacji zewnętrznej: posiadanie wiedzy merytorycznej w obszarze tematycznym projektu, tj. z zakresu wspierania rozwoju przedsiębiorczości oraz minimum 2-letnie doświadczenie w działaniach związanych z oceną skuteczności i efektywności projektów.

6. STRATEGIA UPOWSZECHNIANIA

6.1 CEL DZIAŁAŃ UPOWSZECHNIAJĄCYCH

Celem działań upowszechniających jest poinformowanie na poziomie lokalnym i regionalnym potencjalnych użytkowników i odbiorców, użytkowników instytucjonalnych, interesariuszy i opinii publicznej o wdrażanej innowacji – modelu kształtowania postaw przedsiębiorczych wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych. Działania



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

upowszechniające służyć procesowi włączania nowych rozwiązań do głównego nurtu polityki.

6.2 GRUPY, DO KTÓRYCH SKIEROWANE BĘDĄ DZIAŁANIA UPOWSZECHNIAJĄCE

Działania upowszechniające będą skierowane bezpośrednio do uczniów/uczennic szkół ponadgimnazjalnych (odbiorców) oraz nauczycieli/ek (użytkowników) z województwa wielkopolskiego. Działania będą obejmować m.in. organizację 8 wizyt studyjnych dla 40 nauczycieli/ek z innych szkół niż te, w których prowadzone są testy. W celu szerokiego upowszechnienia modelu KPP, zakłada się możliwość rozszerzenia kryteriów doboru względem opisanego w projekcie (nauczyciele/ki przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”) na „nauczycieli/ki przedmiotów ekonomicznych oraz zainteresowanych wykorzystaniem modelu w nauczaniu innych przedmiotów”.

Działania zostaną również skierowane pośrednio do użytkowników instytucjonalnych (licea ogólnokształcące oraz technika zlokalizowane w regionach (NUTS3) o najniższym i najwyższym poziomie przedsiębiorczości mierzonej liczbą nowo zarejestrowanych działalności gospodarczej w 2011r.: miasto Poznań, subregion pilski) oraz do pozostałych interesariuszy- m.in. przedsiębiorcy, urzędy pracy, akademickie biura karier, inkubatory przedsiębiorczości, instytucje otoczenia biznesu (parki naukowo-technologiczne, izby gospodarcze), instytucje oświatowe (kuratoria oświaty, ośrodki doskonalenia nauczycieli).

6.3 PLAN DZIAŁAŃ I ICH CHARAKTERYSTYKA

Działania realizowane równolegle do pozostałych zadań po okresie przygotowania wstępnej wersji modelu (Etap przygotowania).

Celem będzie zainteresowanie wypracowanym modelem Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych użytkowników i odbiorców składającego się z programu eduRPG, podręcznika metodycznego dla nauczycieli/ek (zawierającego scenariusze) poprzez:

- prowadzenie strony internetowej projektu www.edurpg.pl, która będzie głównym źródłem informacji o postępie prac i rezultatach projektu. Osoby/instytucje zainteresowane modelem będą mogły skorzystać z pomocy online eksperta RPG (od września 2012 r. przez cały okres prowadzenia kampanii);
- transmisję online 16 sesji eduRPG, których zapis zostanie zamieszczony na portalu youtube i stronie internetowej projektu. Służyć będzie nie tylko upowszechnianiu modelu lecz również jako materiał edukacyjny (kwiecień – lipiec 2013 r.)⁴;
- aktywność na portalach społecznościowych (od lutego 2012 r. przez cały okres prowadzenia kampanii);

⁴ Ujęte w powyższym harmonogramie terminy są zgodne ze złożoną w dniu 21.08.2012r. zmianą do projektu, na którą Beneficjent nie otrzymał dotąd odpowiedzi. Zmiany są bezpośrednią konsekwencją dostosowania realizacji projektu do rzeczywistych możliwości związanych z ograniczeniami czasowymi roku szkolnego. Pierwotny projekt zakładał rozpoczęcie realizacji projektu w 03.2012 r. oraz realizację zadania 2 tj. „Testowanie wstępnej wersji produktu w wybranych szkołach woj. wlkp.” do 06.2013 r., tzn. w okresie roku szkolnego. Z uwagi na fakt, iż Beneficjent otrzymał decyzję o dofinansowaniu w 04.2012 r., harmonogram realizacji projektu został przesunięty automatycznie o dwa miesiące (od 05.2012 r. do 04.2014 r.), gdzie zadania związane z uczestnictwem uczniów i nauczycieli w testowaniu wpisane zostały od 01 do 08.2013 r., czyli obejmowały dwa miesiące wakacyjne, co oczywiście wyklucza uczestnictwo odbiorców i użytkowników.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

- organizację 8 wizyt studyjnych dla 40 nauczycieli/lek z innych szkół ponadgimnazjalnych na sesje eduRPG, podczas których będą mogli obserwować nowy model pracy (kwiecień – czerwiec 2013 r.)⁵;
- współpracę z mediami edukacyjnymi i biznesowymi (od lutego 2012 r. przez cały okres prowadzenia kampanii);
- współpracę ze stowarzyszeniami miłośników fantastyki i gier fabularnych m.in. Związek Stowarzyszeń "Fandom Polski". Nowe działanie upowszechniające względem wniosku o dofinansowanie, które pozwoli dotrzeć do szerokiego grona entuzjastów gier fabularnych, wśród których znajdują się uczniowie, nauczyciele i przedsiębiorcy w różnym wieku (od stycznia 2013 r. przez cały okres prowadzenia kampanii).

	2012				2013												2014			
	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4
<i>prowadzenie strony internetowej projektu www.edurpg.pl</i>																				
<i>transmisja online 16 sesji eduRPG</i>																				
<i>aktywność na portalach społecznościowych</i>																				
<i>organizacja 8 wizyt studyjnych</i>																				
<i>współpraca z mediami edukacyjnymi i biznesowymi</i>																				
<i>współpraca ze stowarzyszeniami miłośników fantastyki i gier fabularnych</i>																				

7. STRATEGIA WŁĄCZANIA DO GŁÓWNEGO NURTU POLITYKI

7.1 CEL DZIAŁAŃ WŁĄCZAJĄCYCH DO GŁÓWNEGO NURTU POLITYKI

Celem działań włączających jest przekazanie wypracowanych rozwiązań przyszłym użytkownikom z całej Polski, zajmujących się problematyką zbliżoną do podejmowanej w projekcie (mainstreaming horyzontalny) oraz włączanie do głównego nurtu polityki poprzez zainicjowanie dyskusji oraz przedstawienie wypracowanych rozwiązań w celu lepszego kształtowania postaw przedsiębiorczych wśród uczniów/uczennic szkół ponadgimnazjalnych (*mainstreaming wertykalny*).

⁵ j.w



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

7.2 GRUPY, DO KTÓRYCH SKIEROWANE BĘDĄ DZIAŁANIA UPOWSZECHNIAJĄCE

Działania upowszechniające będą skierowane do min. 50 uczennic/ów (w tym 26 K) (odbiorców) klas 1-2 szkół ponadgimnazjalnych z województwa wielkopolskiego oraz min. 230 nauczycieli/ek (w tym ok. 184 K) (użytkowników) z woj. wielkopolskiego uczestniczących w seminariach i konferencjach. W celu szerokiego włączenia modelu KPP, zakłada się możliwość rozszerzenia kryteriów doboru względem opisanego w projekcie (nauczyciele/ki przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”) na „nauczycieli przedmiotów ekonomicznych oraz zainteresowanych wykorzystaniem modelu w nauczaniu innych przedmiotów”.

Działania zostaną również skierowane pośrednio do użytkowników instytucjonalnych (*licea ogólnokształcące oraz technika*) oraz do pozostałych interesariuszy - m.in. przedsiębiorcy, urzędy pracy, akademickie biura karier, inkubatory przedsiębiorczości, instytucje otoczenia biznesu (*parki naukowo-technologiczne, izby gospodarcze*), instytucje oświatowe (*kuratoria oświaty, ośrodki rozwoju edukacji, ośrodki doskonalenia nauczycieli*) poprzez uczestnictwo ich przedstawicieli w 10 seminariach i konferencjach. Instytucje oświatowe (zwłaszcza kuratorium oświaty) będą szczególnie istotne w procesie włączenia do głównego nurtu polityki, bowiem to one mają największe przełożenie na użytkowników modelu – nauczycieli. W czasie konferencji upowszechniających zakłada się udział ekspertów, Beneficjent zwróci szczególną uwagę, by byli to eksperci z wymienionych instytucji oświatowych.

7.3 PLAN DZIAŁAŃ I ICH CHARAKTERYSTYKA

Celem będzie włączenie wypracowanego modelu Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych składającego się z programu eduRPG, podręcznika metodycznego dla nauczycieli/ek (zawierającego scenariusze) do głównego nurtu polityki przez:

- druk i dystrybucję 1500 egzemplarzy podręcznika(ów) - 200 podręczników zostanie wydanych osobom uczestniczącym w seminariach (10 spotkań x 20 osób). Pozostałe 1300 zostanie wysłane do szkół ponadgimnazjalnych z terenu województwa wielkopolskiego. Podręcznik(i) będzie można pobrać przez cały czas projektu ze strony internetowej (luty – kwiecień 2014 r. i dalej po zakończeniu projektu). Należy doprecyzować, iż do podręcznika(ów) (Mistrza Gry i Podręcznik Gracza) będzie załączany również program eduRPG, stanowiący jeden z 3 elementów IM KPP. Program eduRPG będzie zawierał wszystkie informacje (wypracowane z odbiorcami i użytkownikami), które w sposób czytelny wyjaśniać będzie ideę Innowacyjnego Modelu Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych;
- współpracę z mediami edukacyjnymi i biznesowymi - wzmocnienie działań poprzez 8 artykułów sponsorowanych (okresie luty – kwiecień 2014 r.);
- organizację 10 seminariów nt. produktu i prezentację modelu podczas spotkań dla ok. 200 potencjalnych odbiorców, użytkowników i interesariuszy (organów prowadzących szkoły, urzędów pracy, przedsiębiorców) (marzec – kwiecień 2014 r.);



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

- prezentację projektu i wypracowanego modelu KPP w Ministerstwie Edukacji Narodowej (marzec 2014 r.);
- zorganizowanie konferencji podsumowującej projekt i jego rezultaty dla szerokiego gremium (ok. 80 osób) – odbiorców, użytkowników, przedstawicieli użytkowników instytucjonalnych oraz dla pozostałych interesariuszy - m.in. przedsiębiorcy, urzędy pracy, akademickie biura karier, inkubatory przedsiębiorczości, instytucje otoczenia biznesu, instytucje oświatowe (kwiecień 2014 r.);
- udział w konwentach (spotkaniach) miłośników gier RPG np. Pyrkon (Poznań), Polcon (Warszawa), Kapitularz (Łódź), Copernicon (Toruń). Nowe działanie włączające i rozszerzające obszar (względem wniosku o dofinansowanie) poza woj. wielkopolskie spowodowane jest dużym zainteresowaniem uczniów na konwencie Copernicon 2012 r., podczas którego prezentowana była wstępna wersja modelu. Zakłada się udział w min. 4 konwentach (od lutego 2013 r. przez cały okres prowadzenia kampanii)

Treści przedstawiane w materiałach upowszechniających i włączających będą zawierały informacje, które w sposób czytelny wyjaśnią ideę Innowacyjnego Modelu Kształtowania Postaw Przedsiębiorczych, w tym praktyczne aspekty jego stosowania np. formę zajęć (obowiązkowych czy pozalekcyjnych), ilość uczniów na zajęciach czy wreszcie wypełnienie założeń podstawy programowej dla przedmiotów Podstawy Przedsiębiorczości lub/i Ekonomia w Praktyce.

Treści oraz język dotarcia do poszczególnych grup będą zindywidualizowane, co oznacza, iż propozycje pokonania barier, niechęci ze strony nauczycieli i uczniów do stosowania produktu w przyszłości będą wypracowywane razem z użytkownikami i odbiorcami poczynając od fazy testowania a w szczególności uwzględniając fazę Analizy skuteczności produktu, tak by w najlepszy sposób przekonać nauczycieli i uczniów z woj. wielkopolskiego (ale również Polski) do stosowania IM KPP.

	2013												2014			
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	
druk i dystrybucja 1500 egzemplarzy podręcznika(ów)																
8 artykułów sponsorowanych																
organizacja 10 seminariów nt. produktu i prezentację modelu																
prezentacja projektu i modelu KPP w MEN																
zorganizowanie konferencji podsumowującej projekt																
udział w konwentach gier rpg																



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

8. KAMIENIE MIŁOWE II ETAPU PROJEKTU⁶

Lp.	Termin	Kamień milowy
1	I.2013	Nabór szkół, nauczycieli, uczniów do testowania, warsztaty wprowadzające
2	II – VI.2013	Szkolenia oraz sesje eduRPG w formie rozgrywek szkolnych
3	VII.2013	Finał rozgrywek w postaci międzyszkolnej sesji eduRPG
4	VII.2013	Warsztaty podsumowujące dla użytkowników i odbiorców, analiza danych z etapów testowania
5	VIII.2013	Raport z ewaluacji zewnętrznej
6	VIII.2013	Raport z wniosków z analizy skuteczności i ewaluacji, przedstawienie rekomendacji
7	IX- XI. 2013	Przygotowanie ostatecznej wersji produktu finalnego
8	XII. 2013 – I.2014	Przedłożenie produktu do walidacji i ocena
9	II.2013- IV.2014	Upowszechnianie online produktu wśród odbiorców, w tym transmisja on-line wybranych sesji edu-RPG
10	II – IV.2014	Upowszechnianie w prasie branżowej print i online
11	III – IV.2014	Organizacja seminariów, konferencji (w tym w MEN), konferencja podsumowująca

9. ANALIZA RYZYKA

Potencjalne zagrożenia mogące mieć wpływ na realizację projektu zbadano bardzo dokładnie na etapie przygotowania projektu i przedstawiono we wniosku o dofinansowanie. Po przeanalizowaniu raportów z badań i konsultacji wstępnej wersji produktu, przeprowadzono ponowną identyfikację zagrożeń, oszacowano ryzyka i określono sposoby postępowania. Opisane ryzyka dotyczą etapów: testowania, upowszechniania i włączania do głównego nurtu polityki.

Kierując się przyjętą zasadą zarządzania ryzykiem dla projektów innowacyjnych, określono następujące zagrożenia – przy czym za istotne należy uznać te, które uzyskały 4 i więcej punktów:

⁶ Ujęte w powyższym harmonogramie terminy są zgodne ze złożoną w dniu 21.08.2012r. zmianą do projektu, na którą Beneficjent nie otrzymał dotąd odpowiedzi. Zmiany są bezpośrednią konsekwencją dostosowania realizacji projektu do rzeczywistych możliwości związanych z ograniczeniami czasowymi roku szkolnego. Pierwotny projekt zakładał rozpoczęcie realizacji projektu w 03.2012r. oraz realizację zadania 2 tj. „Testowanie wstępnej wersji produktu w wybranych szkołach woj. wlkp.” do 06.2013r., tzn. w okresie roku szkolnego. Z uwagi na fakt, iż Beneficjent otrzymał decyzję o dofinansowaniu w 04.2012r., harmonogram realizacji projektu został przesunięty automatycznie o dwa miesiące (od 05.2012r do 04.2014r), gdzie zadania związane z uczestnictwem uczniów i nauczycieli w testowaniu wpisane zostały od 01 do 08.2013r., czyli obejmowały dwa miesiące wakacyjne, co oczywiście wyklucza uczestnictwo odbiorców i użytkowników.



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

Lp.	Sytuacja, której wystąpienie może uniemożliwić lub utrudnić osiągnięcie danego celu lub wskaźnik jego pomiaru	Prawdopodobieństwo	Wpływ na projekt	Ocena ryzyka	Opis działań, które zostaną podjęte w celu uniknięcia wystąpienia sytuacji ryzyka (zapobieganie) oraz w przypadku wystąpienia sytuacji ryzyka (minimalizowanie)
1	trudności użytkowników w odejściu od standardowego modelu nauczyciel-uczeń	3	3	6	<p>Zapobieganie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zaangażowanie użytkowników w konsultacje modelu na etapie jego opracowywania i testowania, umożliwiające wczesne wykrycie zagrożenia <p>Minimalizowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ Położenie nacisku na praktyczną stronę warsztatów wprowadzających oraz dostosowanie ilości godzin warsztatów do potrzeb ✓ Możliwość ciągłej konsultacji z ekspertami RPG ✓ Umieszczanie na stronie www projektu FAQ z odpowiedziami, ciągły monitoring w czasie trwania fazy testowania
2	nieadekwatność modelu KPP do potrzeb grup docelowych	2	2	4	<p>Zapobieganie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ szeroko zakrojone konsultacje na etapie opracowywania wstępnych wersji produktu finalnego <p>Minimalizowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ dostosowanie harmonogramu projektu do zmian w grafiku
3	niska motywacja uczniów do ukończenia udziału w testach	2	2	4	<p>Zapobieganie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ testy kompetencji na początku projektu pozwalające na wyselekcjonowanie zmotywowanych uczniów/uczennic <p>Minimalizowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ program motywacyjny: atrakcyjne nagrody dla zwycięzców i finalistów, nagrody pocieszenia dla wszystkich, którzy ukończą udział w testach ✓ dostosowanie harmonogramu projektu do zmian w grafiku ✓ uwzględnienie udziału w projekcie przy wystawianiu oceny na zakończenie roku szkolnego (podwyższenie) (po pozytywnej opinii dyrekcji i nauczyciela)
4	niechęć dyrektorów/rek, moderatorów/rek i uczniów/uczennic do zaangażowania w projekt	1	2	3	<p>Zapobieganie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ przeprowadzenie pogłębionej analizy w ramach której sprawdzana będzie m.in. gotowość do przystąpienia do projektu oraz potencjalne bariery dla uczestników/czek ✓ tworzenie list rezerwowych szkół, użytkowników i odbiorców <p>Minimalizowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ położenie nacisku na ciekawą i angażującą formę produktu finalnego - odwołanie do potrzeb uczniów/uczennic; nabór z list rezerwowych; udogodnienia dla



„Wyobraź sobie firmę-innowacyjny model kształtowania postaw przedsiębiorczych”

					uczestników/czek (wynagrodzenia w budżecie dla moderatorów/rek), nagrody dla uczniów/uczennic
5	niskie zainteresowanie interesariuszy wdrożeniem modelu	1	2	2	<p>Zapobieganie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ zaangażowanie użytkowników, odbiorców i pozostałych interesariuszy w konsultacje modelu na etapie jego opracowywania i testowania, umożliwiające wczesne wykrycie zagrożenia ✓ angażowanie dyrektorów szkół i nauczycieli w przekazywanie między sobą informacji o wdrażanym modelu ✓ udział w konwentach gier rpg, w których biorą udział zarówno odbiorcy jak i użytkownicy <p>Minimalizowanie</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ modyfikacja działań upowszechniających np. poprzez odwołanie do języka korzyści dostosowanego do każdej z grup upowszechniania

.....
Lider – Fundacja Edukacji, Innowacji i Wdrażania Nowoczesnych Technologii

.....
Partner – Eureka Sp. z o.o

10. ZAŁĄCZNIKI:

1. Raport z badań SWOT i IDI
2. Raport z seminariów konsultacyjnych
3. Zakres zmian po badaniach i konsultacjach
4. Program eduRPG
5. Podręcznik Gracza
6. Podręcznik Mistrza Gry