

STRATEGIA WDRAŻANIA PROJEKTU INNOWACYJNEGO TESTUJĄCEGO

Temat innowacyjny:

Proces dydaktyczny ukierunkowany na efekty uczenia się, w tym kształtujący kompetencje twórczego myślenia, innowacyjności i pracy zespołowej wśród uczniów, a także wspierający budowanie zaufania społecznego i kapitału społecznego.

Nazwa projektodawcy:

URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO W POZNANIU - DEPARTAMENT GOSPODARKI

Tytuł projektu:

„PI: Przedsiębiorczość drogą do nauki kreatywności i pracy zespołowej”

Numer umowy:

POKL.09.03.00-30-068/11

Poznań, dnia 19 grudnia 2012 roku



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

I. Uzasadnienie

Postępujący proces rozwoju społeczno-gospodarczego i kulturowego przejawia się w przechodzeniu od industrialnej i postindustrialnej fazy rozwoju do kształtowania społeczeństwa informacyjnego, w którym gospodarka oparta jest na wiedzy. Wiedza staje się coraz ważniejszym i cenniejszym dobrem, a dostęp do informacji to podstawowy warunek rozwoju gospodarki (Zioto 2008, 2009). Stawia to przed polskim społeczeństwem szczególne wyzwania edukacyjne, których celem jest wykształcenie konkurencyjnego, kompetentnego i przedsiębiorczego obywatela. Przyjmuje się, że w fazie informacyjnego rozwoju cywilizacyjnego o konkurencyjności człowieka, a w konsekwencji całej gospodarki, w najwyższym stopniu decydują zasoby kapitału ludzkiego (Borowiec M., Dorocki S., Jenner B. 2009; Rachwał 2005a). W związku z tym szczególnie istotne są działania podejmowane na rzecz edukacji, zwłaszcza młodzieży szkolnej, w zakresie wyposażenia ich w wiedzę i umiejętności oraz kształtowania postaw przedsiębiorczych, umożliwiające im uzyskanie wysokiej pozycji na rynku pracy lub podjęcie decyzji o samozatrudnieniu (Rachwał 2010). Ponadto, współczesne tendencje rozwoju cywilizacyjnego oraz nasilające się procesy globalizacji, integracji europejskiej, a w warunkach polskich także transformacji gospodarczej wymagają stałej modernizacji procesu dydaktycznego na wszystkich poziomach edukacyjnych, mającej na celu dostosowanie celów i treści kształcenia do wyzwań związanych z przygotowaniem społeczeństwa, szczególnie młodego pokolenia, do aktywnego życia we współczesnym świecie.

Szkoła powinna dobrze przygotowywać uczniów/uczennice do nowej otaczającej nas rzeczywistości. Zmiana sytuacji społeczno-ekonomicznej w Polsce spowodowała konieczność wprowadzenia modyfikacji w systemie edukacji młodzieży. Współczesne tendencje rozwoju cywilizacyjnego, prowadzące do kształtowania się społeczeństwa informacyjnego i gospodarki opartej na wiedzy, wymagają stałej modernizacji procesu dydaktycznego na wszystkich poziomach edukacji. Jednym z kluczowych zagadnień stało się przygotowanie ich do zetknięcia się z realiami gospodarki rynkowej, w tym także do wymagającego rynku pracy. W wyniku reformy edukacji w 2002 roku wprowadzono do szkół nowy przedmiot pod nazwą *Podstawy Przedsiębiorczości*, którego celem jest przygotowanie do aktywnego i świadomego uczestnictwa w życiu gospodarczym oraz wykształcenie postaw rzetelnej pracy i przedsiębiorczości, co zostało zawarte w podstawie programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji i Sportu z dnia 26 lutego 2002 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół, Dz. U. Nr 51, poz. 458; oraz Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach). O ile przedsiębiorczość wprowadzana jest obecnie jako przedmiot w szkole ponadgimnazjalnej oraz jest treścią olimpiady przedmiotowej, o tyle kompetencje i postawy niezbędne do przejawiania przedsiębiorczości

wyrabiane są już znacznie wcześniej – w procesie nauczania w szkole podstawowej (SP) i gimnazjum (GIMN).

Urząd Marszałkowski Województwa Wielkopolskiego w Poznaniu podjął działania zmierzające do wypracowania metod i narzędzi pracy pobudzających dzieci i młodzież do kreatywnego myślenia poprzez opracowanie i realizację innowacyjnego projektu edukacyjnego.

Założenia i cele projektu, metody i środki jego realizacji zostały wypracowane na podstawie powszechnie dostępnych informacji (raport OKE, dane statystyczne) oraz przeprowadzonych badań.

Do badań zastosowano następujące narzędzia:

1. desk research,
2. indywidualne wywiady pogłębione (100 odbiorców i użytkowników),
3. CATI (100 użytkowników),
4. zogniskowane wywiady grupowe (4 wywiady 8-12 os).

Ponadto projekt uwzględnia sugestie i oczekiwania przedstawione przez dyrektorów i nauczycieli SP i GIMN z subregionu pilskiego podczas konsultacji, a także wyniki ankiety przeprowadzonej wśród uczniów.

Przeprowadzone badania potrzeb wskazały na następujące problemy i potrzeby grup docelowych (Załącznik nr 9):

1. Brak kreatywnego myślenia i pracy zespołowej dzieci i młodzieży

Raport „Polska 2030” w części *Kreatywność indywidualna* wskazuje, iż kreatywność jednostki powinna być budowana już od szkoły podstawowej. Z danych dla subregionu pilskiego (dane z OKE za 2011 - sprawdzian szóstoklasisty, egzamin GIMN) wynika, iż uczniowie szkół subregionu pilskiego mają najniższe wyniki w Wielkopolsce w częściach, które m.in. sprawdzają kreatywność i samodzielne myślenie. Dane dot. wyników uczniów w zakresie kreatywności (PISA 2009, egzamin gimnazjalisty 2011, sprawdzian szóstoklasisty 2011) są dowodem na to, iż postulaty zwiększania umiejętności uczniów w zakresie kreatywności i pracy zespołowej zapisane w dokumentach (Raport Polska 2030, Edukacja w woj. Wielkopolskim w latach 2000–2009, Poznań 2010) nie są wdrażane. Wnioskodawca na podstawie badania własnego (10 SZK) w subregionie pilskim potwierdził tezy wskazywane wyżej (badanie ankietowe, 121 uczniów, 11.2011). Przeprowadzone badania wykazały u 87% dzieci słabo rozwiniętą kreatywność, a jednocześnie brakuje zajęć budujących umiejętność pracy zespołowej.

2. Nieefektywność dotychczasowych metod pobudzania kreatywności i pracy zespołowej. Publikacja „Przedsiębiorczość a gimnazjum” z 2009r. mówi, iż winić za ten stan rzeczy należy podejście szkół do pobudzania kreatywności. Obecnie dominuje podejście ex katedra, uczeń jest biernym elementem systemu nauczania, bardziej słuchaczem niż partnerem, przez co tłumy się naturalną otwartość dziecka. Badanie gimnazjalistów przeprowadzone przez Fundację Rozwoju Talentów na obszarze Wielkopolski (dane dla pilskiego niedostępne) w 2010 r wskazuje, iż 73% uczniów nie wie jak podejść do problemów, które wymagają samodzielnego myślenia. Jak wynika z badania PISA 2009, Polacy (brak danych regionalnych) gorzej niż koledzy z innych krajów radzą sobie z wykonywaniem nietypowych czynności, np. argumentacją czy interpretacją informacji. Brak umiejętności samodzielnego i kreatywnego myślenia przekłada się na wyniki egzaminów zewnętrznych (prof. Michał Kleiber, PAN, 2011). Średni wynik sprawdzianu uzyskany przez szóstoklasistów w subregionie pilskim jest niższy niż średnia dla Polski i Wielkopolski (23,94 pkt w pilskim, dla 24,69 Wielkopolski), potwierdza się to u gimnazjalistów - podczas ostatniego egzaminu to 22,46 pkt na 50 z części humanistycznej i 22,35 na 50 z części matematyczno-przyrodniczej (OKE Poznań 2011).

3. Nierówności edukacyjne uczniów SP i GIMN subregionu pilskiego.

Uczniowie z subregionu pilskiego znajdują się w niekorzystnej sytuacji – „obszar znajduje się bardzo daleko od ekonomicznych, kulturalnych i edukacyjnych centrów województwa.” (Subregion pilski na tle Wielkopolski, Pentor 2010). Jest to najślabiej rozwinięty pod względem społeczno-gospodarczym subregion w Wielkopolsce (Podregion Pilski. Poznań 2011). Jak wynika ze Strategii Rozwoju Oświaty w woj. Wielkopolskim, SP i GIMN, szczególnie na wsi, powinny przyczyniać się do wyrównywania szans edukacyjnych. Jednak specyfika ludności terenów wiejskich, szczególnie jej status społeczno – ekonomiczny, warunkuje mniejsze szanse edukacyjne, a później zawodowe uczniów/uczennic. Potwierdzają to wyniki sprawdzianu szóstoklasisty i egzaminu GIMN - średni wynik uczniów z dużych miast jest wyższy niż uczniów ze szkół na wsi i miejscowości do 20 tys. mieszkańców (OKE Poznań 2011). Jak wynika z badania własnego Wnioskodawcy (ankieta telefoniczna przeprowadzona na 8 GIMN i 10 SP, listopad 2011), w ofercie szkół z terenów wiejskich w większości nie ma innych zajęć pozalekcyjnych niż sportowe (12 szkół). Nie są też prowadzone żadne inne bezpłatne działania mające na celu pobudzenie umiejętności kluczowych.

4. Małe dostosowanie procesu dydaktycznego do potencjału osobowościowego uczniów przez nauczycieli.

Podejście edukacyjne w kategoriach inteligencji wielorakich Gardnera (Problemy Oświaty i Wychowania Nr 2/2009, Leszno 2009) jest prawie całkowicie nieobecne w SP i GIMN. Nauczyciele znają tę teorię, jednak nie przekładają jej na praktykę. Najczęściej nagradzają wyłącznie inteligencję logiczno – matematyczną, co powoduje, że inne typy inteligencji wśród uczniów nie są należycie doceniane. Identyfikacja uczniów w zakresie profilu i poziomu inteligencji wielorakich pozwala natomiast na jakościowo lepszą ocenę ich

możliwości i kompetencji, co przekłada się na lepsze dostosowanie metod kształcenia do potrzeb grupy („Inteligencje wielorakie w praktyce edukacyjnej - kierunki poszukiwań i możliwości wykorzystania”, M. Kołodziejski 2009). Nauczyciele, kierowani zróżnicowanymi profilami intelektualnymi uczniów w danej klasie, powinni zrezygnować z jednego stylu nauczania dla wszystkich uczniów, na rzecz podejścia bardziej dopasowanego do indywidualnych potrzeb uczniów – wg teorii inteligencji wielorakich. Wg Gardnera „to nauczyciele są tymi osobami, które mają podejmować najważniejsze decyzje w procesie nauczania i decydować o tym w jakim stopniu można zastosować teorie inteligencji wielorakich we własnych praktykach nauczania”. Dodatkowo, jak wykazało ww. badanie własne UMWW, nauczyciele i dyrektorzy są chętni do stosowania tej teorii w praktyce, jednak nie mają do tego narzędzi.

Przyczyn występowania wyżej wymienionych problemów należy poszukiwać w mentalnym i organizacyjnym przywiązaniu nauczycieli oraz struktur edukacyjnych do tradycyjnego sposobu realizacji procesów dydaktycznych. Do głównych konsekwencji opisanego stanu rzeczy zaliczyć należy przede wszystkim konieczność pogłębionych, systematycznych szkoleń i treningów na płaszczyźnie metodologicznej, merytorycznej, informatycznej oraz ekonomiczno-organizacyjnej.

II. Cel wprowadzenia innowacji

Przedstawiona identyfikacja problemów, ich przyczyny, konsekwencje i skala, pozwala na zdefiniowanie celów, których osiągnięcie wpłynie na pobudzenie do twórczego myślenia oraz pracy zespołowej dzieci i młodzieży ze SP i GIMN z obszarów wiejskich subregionu pilskiego.

Celem głównym projektu jest:

Wypracowanie i włączenie do głównego nurtu polityki subregionu pilskiego i całej Wielkopolski nowego modelu wraz z kompletem narzędzi w zakresie pobudzania twórczego myślenia oraz pracy zespołowej dzieci i młodzieży ze szkół podstawowych i gimnazjów z obszarów wiejskich do 03.2014.

Pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji:

Dzięki realizacji projektu, dzieci i młodzież z subregionu pilskiego, który jest najuboższym subregionem w Wielkopolsce pod względem rozwoju społeczno – gospodarczego, otrzymają szansę na rozwój umiejętności kluczowych, w szczególności pracy zespołowej i kreatywności. Szkoły w ramach projektu mają szansę poprawić jakość usług edukacyjnych dzięki zastosowaniu narzędzi i metod wypracowanych w projekcie. Rozszerzony zostanie wachlarz zajęć pozalekcyjnych dla uczniów. Dzięki wyposażeniu nauczycieli w niezbędną wiedzę i przy

wykorzystaniu teorii inteligencji wielorakich, prowadzone zajęcia będą bardziej urozmaicone i dostosowane do potrzeb uczniów. W wyniku realizacji projektu powstanie gotowy do wdrożenia model, który znacząco rozszerzy ilość działań zmierzających ku pobudzeniu przedsiębiorczości i kreatywności wśród uczniów. Nowy model będzie spełniał wszystkie postulaty głoszone przez badaczy tematu (m. in. wykorzystanie w procesie dydaktycznym teorii inteligencji wielorakich), przez co jego funkcjonowanie będzie bardziej efektywne.

Cele szczegółowe projektu:

1. Wprowadzenie do procesu dydaktycznego w 5 SP i 5 GIMN subregionu pilskiego innowacyjnych narzędzi mających na celu pobudzenie kreatywności i pracy zespołowej do 03.2014

Pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji: liczba szkół wprowadzających model finalny – 10 (5 SP, 5 GIMN)

Dane do weryfikacji: porozumienia ze szkołami, raporty z wizyt kontrolnych w szkołach

2. Zwiększenie postaw kreatywnych i umiejętności pracy zespołowej o 60% tj. 1200 (600 K, 600 M) uczniów i uczennic w SP i GIMN subregionu pilskiego do 03.2014.

Pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji: w ramach projektu 1200 uczniów i uczennic (600 K i 600 M) podwyższy o 60% poziom postaw kreatywnych i umiejętności pracy zespołowej.

Dane do weryfikacji: podpisane deklaracje, listy obecności, (pomiar dwukrotny) .Prowadzona będzie obserwacja przez prowadzących zajęcia i przeprowadzone ankiety wejścia/wyjścia wśród rodziców, dzieci i nauczycieli.

3. Zmniejszenie nierówności edukacyjnych 1200 dzieci i młodzieży (600K, 600M) z subregionu pilskiego do 03.2014 dzięki ich uczestnictwu w zajęciach pozalekcyjnych.

Pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji: zmniejszenie nierówności u 1200 uczniów i uczennic (600 K i 600 M) biorących udział w zajęciach pozalekcyjnych

Dane do weryfikacji: podpisane deklaracje, listy obecności, test wejścia/wyjścia (pomiar dwukrotny).

4. Podniesienie wiedzy i umiejętności 30 nauczycieli w zakresie wykorzystania innowacyjnych metod nauczania w procesie dydaktycznym, opierających się na wykorzystaniu teorii inteligencji wielorakich Gardnera, do 03.2014.

Pożądaný stan docelowy po wprowadzeniu innowacji: podniesienie wiedzy i umiejętności u 30 nauczycieli (20 K i 10 M) poprzez udział w szkoleniach i wykorzystanie skryptu z zakresu innowacyjnych metod nauczania w procesie dydaktycznym, opierającego się na wykorzystaniu teorii inteligencji wielorakich Gardnera.

Dane do weryfikacji: podpisane umowy, protokoły zdawczo odbiorcze, ew. przekazania skryptów, listy obecności - po szkoleniu.

Wartość wskaźnika pomiaru celu głównego: wzrost poziomu kreatywności i umiejętności pracy zespołowej wśród uczniów o 60%.

Narzędzia pomiaru celu głównego

- kwestionariusz pomiaru kreatywności i umiejętności pracy zespołowej dla uczniów,
- ankieta dla nauczyciela dotycząca poziomu kreatywności i umiejętności pracy zespołowej ucznia,
- ankieta dla rodzica dotycząca poziomu kreatywności i umiejętności pracy zespołowej dziecka.

Po wdrożeniu i opracowaniu metod i narzędzi, korzystanie z modelu nie będzie związane z wysokimi nakładami dla szkół – wykorzystane zostaną materiały opracowane w projekcie i dostępne na platformie internetowej, będą mogły być wykorzystane przez nowych użytkowników.

Dzięki realizacji projektu dzieci i młodzież z subregionu pilskiego, który jest najuboższym subregionem w Wielkopolsce pod względem rozwoju społeczno – gospodarczego, otrzymają szansę na rozwój umiejętności kluczowych, w szczególności pracy zespołowej i kreatywności.

Osiągnięcie satysfakcjonującego poziomu realizacji projektu zostanie zrealizowane, gdy założone cele strategiczne zostaną osiągnięte do marca 2014 roku.

III. Opis innowacji, w tym produktu finalnego

1. Na czym polega innowacja

Innowacja projektu „Przedsiębiorczość drogą do nauki kreatywności i pracy zespołowej” polega na wykorzystaniu praktycznych aspektów teorii dr Howarda Gardnera i włącznie do głównego nurtu polityki subregionu pilskiego i całej Wielkopolski modelu opartego na ww. teorii wraz z kompletem narzędzi w zakresie pobudzania twórczego myślenia oraz pracy zespołowej dzieci i młodzieży ze SP i GIMN z obszarów wiejskich.

Kluczowe dla wskazania istoty innowacji projektu jest przedstawienie głównych założeń teorii inteligencji wielorakich Gardnera oraz zestawienie z definicją klasycznej inteligencji.

Klasyczna teoria inteligencji skupia się na myśleniu logicznym, dostrzeganiu związków przyczynowo – skutkowych, sprawnym władaniu językiem, umiejętności rozumienia tekstu. Preferuje przede wszystkim gromadzenie wiedzy naukowej, prawniczej, ekonomicznej oraz stosowaniu jej w praktyce.

Inteligencja wieloraka Howarda Gardnera nakierowana jest natomiast na odkrycie stylu funkcjonowania w świecie charakterystycznym dla danej jednostki. Akceptuje fakt, że różne aspekty życia społecznego wymagają różnych zdolności, różna jest charakterystyczna dla nich

struktura doświadczenia. Gardner wyróżnia 8 typów inteligencji: logiczno-matematyczna, językowa, przyrodnicza, muzyczna, przestrzenna, cielesno-kinestetyczna, interpersonalna, intrapersonalna. Do pomiaru tego rodzaju inteligencji potrzeba zastosowania znacznie dokładniejszych testów niż w przypadku standardowego pomiaru inteligencji. Ponadto teoria wymaga obserwacji oraz oceny jednostki w różnych sytuacjach życiowych.

Inteligencja klasyczna bazuje na typowej ścieżce kształcenia. Edukacja ma wyposażyć osobę w klasyczne metody dokonywania operacji myślowych, obliczeń, konstruowania i rozumienia wypowiedzi, wiedzy na temat otaczającego nas środowiska społeczno – przyrodniczego.

Kierowanie się teorią inteligencji wielorakich powoduje wyróżnienie różnych stylów funkcjonowania i nabywania informacji przez daną jednostkę, co z kolei wymaga dopasowania stylu nauczania i pracy z uczniem. Teoria inteligencji wielorakich skłania się ku bardziej zindywidualizowanemu podejściu do procesu edukacji uczniów.

Mając powyższe na uwadze opracowano model pobudzania kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej poprzez przedsiębiorczość dla uczniów i uczennic SP i GIMN. Budowanie postaw przedsiębiorczych odbywać się będzie z wykorzystaniem predyspozycji poszczególnych uczniów wynikających z profilu inteligencji. Dodatkowo, opracowany model nie zakłada korzystania z dotychczas stosowanych rozwiązań (konkursy, olimpiady, indywidualne programy pracy z uczniem), ale wprowadza nowe podejście do rozwijania kompetencji kluczowych, takie jak: gry i zabawy symulacyjne. Model dydaktyczny zakłada naukę przedsiębiorczości nie jako przyswojenie wyłącznie podstaw teoretycznych, ale jako wypracowywanie w uczniach cech koniecznych do bycia przedsiębiorczym, uzupełnione przez wiedzę teoretyczną. Projekt oferuje nauczycielom nowe narzędzia dydaktyczne i nowe narzędzia służące pomiarowi uzdolnień i predyspozycji uczniów

Podsumowując, projekt zakłada opracowanie i wdrożenie produktu, który mieści się w następujących wymiarach innowacyjności w rozumieniu „Wytycznych w zakresie wdrażania projektów innowacyjnych i współpracy ponadnarodowej w ramach POKL”:

- problemu: model wprowadza nowe narzędzia dla rozwiązania już funkcjonującego w polityce państwa problemu jakim jest niski poziom kreatywności i umiejętności pracy zespołowej wśród uczniów (raport „Polska 2030” w części „Kreatywność indywidualna” wskazuje, iż kreatywność jednostki powinna być budowana już od szkoły podstawowej), model zakłada wykorzystanie nowego podejścia w procesie dydaktycznym - teorii inteligencji wielorakich Gardnera.
- uczestnika projektu: model wprowadzony zostanie na etapie SP oraz GIMN, podczas gdy do tej pory przedsiębiorczość jako przedmiot wprowadzona jest do podstawy programowej w szkole ponadgimnazjalnej. Na tym etapie umiejętności i postawy są już jednak w większości ukształtowane, dlatego istotne jest aby kreować ich rozwój na wcześniejszych poziomach edukacji. Dodatkowo model cechuje systemowe podejście – pobudzanie postaw kreatywnych i pracy zespołowej w SP, a następnie

rozwiniecie modelu w GIMN (ciągłość działań), z wykorzystaniem narzędzi (np. gier) dostosowanych do wieku uczniów.

- form wsparcia: wykorzystanie przedsiębiorczości jako narzędzia do nauki twórczego myślenia oraz rozwijania umiejętności pracy zespołowej. Do tej pory w subregionie pilskim nie realizowano działań nakierowanych na kreatywność i pracę zespołową. Opracowany model zakłada innowacyjne metody wsparcia wykorzystujące nowoczesne technologie, a także naturalną chęć dzieci i młodzieży do zabawy: gry internetowe oraz planszowe.

2. Komu innowacja służy, kto będzie mógł ją wykorzystywać w przyszłości

Pilotażowo, innowacyjne narzędzia mające na celu pobudzenie kreatywności i pracy zespołowej wprowadzone zostaną do procesu dydaktycznego w SP i GIMN w subregionie pilskim, jednak docelowo model będzie miał szersze zastosowanie.

Model będzie mógł być wykorzystywany w szkołach w całej Wielkopolsce i innych regionach Polski, jak również na zajęciach prowadzonych w świetlicach, bibliotekach i innych tego typu placówkach.

Na etapie wnioskowania grupy docelowe określono następująco:

UŻYTKOWNICY INNOWACJI: dyrektorzy i nauczyciele SP i GIMN ze szkół z terenów wiejskich, miejsko – wiejskich i miast do 25 tys. mieszkańców z subregionu pilskiego, potencjalna grupa docelowa to 77 GIMN i 147 SP, w wymiarze testowania: 5 GIMN i 5 SP, w wymiarze upowszechniania: 5 GIMN i 5 SP.

ODBIORCY INNOWACJI: uczniowie SP i GIMN, uczący się w szkołach z terenów wiejskich, miejsko – wiejskich i miast do 25 tys. mieszkańców z subregionu pilskiego. Potencjalna grupa docelowa to 26127 uczniów (w tym 12638 dziewczynek) ze SP, 15419 uczniów (w tym 7374 dziewczynek) z GIMN. W wymiarze testowania: 600 uczniów i 600 uczennic, w wymiarze upowszechniania: 700 uczniów i 700 uczennic.

3. Jakie muszą być spełnione warunki aby innowacja działała właściwie

Model zakłada wykorzystanie nowoczesnych technologii, stąd niezbędne będzie wykorzystanie takich urządzeń jak: tablety, tablica interaktywna, dostęp do Internetu. Aby produkt finalny był możliwy do jak najszerszego wdrożenia, większość produktów będzie dostępna za pomocą platformy edukacyjnej. W celu prawidłowego wykorzystywania narzędzi w ramach modelu zostaną odpowiednio przeszkoleni nauczyciele. O powodzeniu innowacji będzie decydować również staranny dobór nauczycieli prowadzących zajęcia (nauczyciel cieszący się dużym szacunkiem i zaufaniem wśród uczniów, o bardzo dobrym kontakcie z uczniami, wykazujący właściwe zrozumienie i podejście do założeń projektu). Istotne będzie również zadbanie o pozytywne nastawienie rodziców i otoczenia do realizowanego przedsięwzięcia.

W szczególności muszą być spełnione następujące warunki (umiejętności / predyspozycji dotyczące wszystkich użytkowników i odbiorców innowacji):

1. Umiejętność obsługi komputera / tabletu
2. Umiejętność obsługi przeglądarki internetowej na używanym komputerze /tablecie
3. Od prowadzącego będzie dodatkowo wymagane posiadanie konta e-mail i sprawne posługiwanie się pocztą elektroniczną.

Warunki techniczne związane z użytkowaniem produktu:

1. Stabilne łącze internetowe o prędkości przynajmniej 1 MB/s na jedną prowadzoną równolegle rozgrywkę lub szybsze. Stabilność łącza jest bardzo istotna gdyż gra uruchomiona w przeglądarce musi mieć stały kontakt przez internet z serwerem gry, który koordynuje akcje podejmowane przez graczy.
2. Prowadzący powinien mieć szybki dostęp do swojej poczty e-mail w razie problemów podczas logowania (na adres e-mail jest przypominane hasło).

Warunki formalne związane z użytkowaniem modelu:

1. Narzędzia pracy nauczyciela: podręcznik użytkownika modelu, skrypt dot. inteligencji wielorakich dra Howarda Gardnera, programy zajęć pozalekcyjnych, instrukcja do gry internetowej (film) – dostęp do narzędzi w etapie upowszechniania możliwy na stronie internetowej projektu; nie ma potrzeby organizacji szkoleń dla nauczycieli
2. Koszt osobowy pracy nauczyciela (2h/tydzień) lub bezkosztowo – zajęcia realizowane w ramach art. 42 Karty Nauczyciela (2h/tydzień)
3. Projekt nie przewiduje konieczności zmian w programie nauczania dla SP i GIMN – zajęcia z przedsiębiorczości mają charakter zajęć pozalekcyjnych

4. Jakie efekty przyniesie jej zastosowanie

Efektywność nowego rozwiązania będzie większa niż narzędzi dotychczas skierowanych na wsparcie grupy docelowej. Nastąpi zwiększenie postaw kreatywnych i umiejętności pracy zespołowej o 60% tj. 1200 (600 K, 600 M) uczniów i uczennic w SP i GIMN subregionu pilskiego w okresie trwania projektu (do marca 2014r.). Nastąpi również podniesienie wiedzy i umiejętności 30 nauczycieli (20 K, 10 M) w zakresie wykorzystania innowacyjnych metod nauczania w procesie dydaktycznym, opierających się na wykorzystaniu teorii inteligencji wielorakich Gardnera.

Można wyróżnić dodatkowo następujące efekty zastosowania innowacji:

- Zwiększy się świadomość użytkowników i odbiorców innowacji w zakresie teorii inteligencji wielorakich H. Gardnera
- Nauczyciele/ki z obszarów wiejskich zostaną wyposażeni w nowe narzędzie umożliwiające unowocześnienie procesu kształcenia
- Innowacja przyczyni się do rozwoju zastosowania nowoczesnych metod kształcenia oraz technologii informacyjnych na obszarach wiejskich.
- Nastąpi wzrost motywacji i zainteresowań uczniów i uczennic przedsiębiorczością oraz nowoczesną technologią, w tym dalszym kształceniem w zakresie tych



przedmiotów na uczelniach, kierunkach i specjalnościach o kluczowym znaczeniu dla rozwoju europejskiej gospodarki opartej na wiedzy,

- Nastąpi również wzrost praktycznych umiejętności uczniów zainteresowanych przedmiotami ścisłymi.

5. Jakie elementy obejmuje innowacja, co składa się na produkt finalny

Produktem finalnym będzie model pobudzania kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej poprzez przedsiębiorczość dla uczniów SP i GIMN, natomiast przedmiotem upowszechnienia i włączania do polityki będzie model w formie podręcznika oraz wypracowane produkty pośrednie znajdujące się na platformie edukacyjnej:

- 1) Podręcznik użytkownika modelu (opis poszczególnych działań w modelu, założenia metodologiczne, szczegółowe zasady wdrożenia);
- 2) Arkusz oceny predyspozycji i preferencji uczniów (diagnozowanie poszczególnych rodzajów inteligencji u uczniów/czennic z określeniem typu dominującego);
- 3) Programy zajęć pozalekcyjnych pobudzających twórcze myślenie (dostosowane do wieku uczniów i wykorzystujące teorię inteligencji wielorakich), nakierunkowanych na pobudzanie kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej, wraz z materiałami metodycznymi do ich realizacji;
- 4) Gra internetowa dot. przedsiębiorczości dla GIMN (przez rok uczeń prowadzi firmę i podejmuje decyzje biznesowe – w typie SIMS);
- 5) Gra planszowa związana z przedsiębiorczością dla uczniów SP (gra w typie Monopoly);
- 6) Stworzenie skryptu dla nauczycieli pokazującego w jaki sposób wykorzystać teorię inteligencji wielorakich na zajęciach (praktyczne ćwiczenia);
- 7) Przeszkolenie nauczycieli (techniki zwiększające kreatywność, twórcze myślenie a rozwiązywanie problemów, moderowanie zespołów w klasie).

Opisane powyżej podejście jest zgodne z założeniami zawartymi we wniosku o dofinansowanie projektu.

IV. Plan działań w procesie testowania produktu finalnego

1. Dobór grup do testowania

Do testowania zostało wybranych 5 SP i 5 GIMN z subregionu pilskiego. Podmiotem odpowiedzialnym za przeprowadzenie rekrutacji szkół do projektu i użytkowników produktu była Grupa Sterująca, składająca się z przedstawicieli Lidera Partnerstwa i Partnera w projekcie. W tym celu zorganizowano 10 spotkań indywidualnych z przedstawicielami organów prowadzących SP i GIMN (urzędy gmin i miast z subregionu pilskiego). W kolejnym etapie rekrutacji szkół odbyły się konsultacje z Dyrektorem Delegatury Wielkopolskiego Kuratorium Oświaty w Pile w celu wyłonienia proponowanej listy 10 szkół. Ostateczna

decyzja podjęta została przez Lidera Partnerstwa – Urząd Marszałkowski Województwa Wielkopolskiego, w myśl której powstała lista 5 SP i 5 GIMN, z podziałem na szkoły z każdego powiatu. Wybór grupy docelowej odbył się z uwzględnieniem zasadniczego kryterium jakim są nierówności w ofercie edukacyjnej SP i GIMN z terenów wiejskich z subregionu pilskiego. Testowanie obejmie 30 użytkowników modelu (nauczycieli) oraz 1200 odbiorców wsparcia (uczniów). Poszczególne klasy zostaną wybrane do uczestnictwa w projekcie przez dyrektorów i pedagogów szkolnych. Wielkości zostały oszacowane tak, by były reprezentatywne dla zbiorowości.

2. Opis przebiegu testowania

Po wyborze pilotażowych klas, które wezmą udział w testowaniu modelu, rozpoczną się działania związane z edukacją uczniów w zakresie kreatywności, samodzielności i przedsiębiorczości. Działania będą dopasowane do wieku uczniów. Nad całością pracy z dziećmi będą czuwać konsultant pedagogiczny, dyrektorzy szkół i Grupa Sterująca.

Testowanie będzie miało następujący przebieg:

- 1) Podpisanie umów ze szkołami dot. udziału w projekcie;
- 2) Przeprowadzenie szkolenia dla nauczycieli w zakresie prowadzenia zajęć z przedsiębiorczości, w tym: w zakresie wykorzystania internetowej gry symulacyjnej, teorii inteligencji wielorakich Gardnera, praktycznych aspektów pobudzania przedsiębiorczości, kreatywności i pracy zespołowej – szkolenia odbędą się w 15-20 osobowych grupach, dwu lub trzydniowo, po 8-10 godzin;
- 3) Wyposażenie szkół w niezbędny sprzęt: zestawy gier, tablety, tablica interaktywna. Uruchomienie platformy internetowej i zamieszczenie kompletu niezbędnych narzędzi i dokumentów do prowadzenia zajęć z uczniami;
- 4) Podpisanie oświadczeń przez uczniów dot. ich udziału w projekcie;
- 5) Przeprowadzenie zajęć pozalekcyjnych dla uczniów w szkołach biorących udział w projekcie: częstotliwość zajęć: 1 godzina lekcyjna raz w tygodniu, łącznie 1920 godzin zajęć w SP oraz 1920 godzin zajęć w GIMN w okresie trwania projektu;
- 6) Przygotowywanie i dystrybucja newslettera przez Lidera Partnerstwa/Partnera projektu;
- 7) Zorganizowanie spotkań – łącznie odbędą się 2 spotkania środowiskowe oraz 18 posiedzeń Forum Konsultacyjnego, w każdym spotkaniu wezmą udział przedstawiciele szkół biorących udział w testowaniu;
- 8) Zamieszczenie informacji w mediach oraz stworzenie materiałów promocyjnych. Upowszechnianie produktu prowadzone poprzez spotkania z dyrektorami szkół, którzy zadeklarowali udział w projekcie, przedstawicielami władz oświatowych różnego szczebla oraz z przedstawicielami organów prowadzących.

3. Charakterystyka materiałów, jakie otrzymają uczestnicy

Model składa się z następujących produktów pośrednich, które zostaną udostępnione użytkownikom na początku testowania:

- 1) Podręcznik użytkownika modelu;
- 2) Arkusz oceny predyspozycji i preferencji uczniów;
- 3) Programy zajęć pozalekcyjnych pobudzających twórcze myślenie;
- 4) Gra internetowa związana z przedsiębiorczością dla GIMN;
- 5) Gra planszowa związana z przedsiębiorczością dla uczniów SP;
- 6) Skrypt dla nauczycieli pokazujący jak na zajęciach wykorzystać teorię inteligencji wielorakich.

4. Informacje o planowanym sposobie monitorowania przebiegu testowania

Działania monitoringowe będą odbywały się w całym okresie testowania produktu. Za monitoring przebiegu testowania odpowiada Zespół Projektowy, który na bieżąco będzie zbierał informacje o przebiegu testowania na podstawie opracowanej dokumentacji: ankiet ewaluacyjnych, dzienników zajęć, wywiadów z rodzicami. Zbieranie danych będzie odbywało się również za pomocą platformy internetowej. Formularze monitoringowe będą dotyczyły wdrożenia produktu. Merytoryczna strona produktu będzie monitorowana przez Forum Konsultacyjne. Cały czas będą przyjmowane uwagi na temat korekt i ulepszeń w testowanym produkcie.

W celu pogłębienia wiedzy na temat przebiegu projektu zostaną zorganizowane cztery spotkania środowiskowe, po dwa na początku i na końcu okresu testowania. W każdym spotkaniu weźmie udział 10 przedstawicieli szkół biorących udział w projekcie. Celem spotkań będzie zapoznanie użytkowników z korzyściami, jakie niesie za sobą model oraz podsumowanie fazy testowej – wymiana doświadczeń i ewentualne udoskonalenie produktów.

Istotną rolę w procesie monitoringu przebiegu testowania będzie miało wspomniane już Forum Konsultacyjne. Forum Konsultacyjne projektu składa się z przedstawicieli Lidera Partnerstwa (kierownik projektu), Partnera (koordynator ds. modelowania) oraz konsultanta pedagogicznego w projekcie. Będzie ono uwiarygodniało działania projektu, a także upowszechniało je dzięki znajomości środowiska. Członkowie Forum będą zatwierdzać kluczowe decyzje w projekcie na drodze głosowania.

Ewentualne decyzje o wprowadzeniu korekt do testowanego produktu i ich zakresu będą podejmowane przez Zespół Projektowy (skład: wszystkie osoby realizujące projekt, zapisane we wniosku o dofinansowanie) w porozumieniu z Forum Konsultacyjnym.

Opisane powyżej podejście jest zgodne z założeniami zawartymi we wniosku o dofinansowanie projektu.

V. Sposób sprawdzenia, czy innowacja działa.

Wdrożenie innowacji na szerszą skalę wymaga szczegółowej analizy efektów jej zastosowania na etapie testowania i upowszechniania oraz włączania do głównego nurtu

polityki. Zakłada się, że uzasadnieniem zastosowania na szerszą skalę będą pozytywne wyniki ewaluacji wewnętrznej i zewnętrznej.

1. Ewaluacja wewnętrzna

Ewaluacji będzie podlegał produkt finalny - model pobudzania kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej poprzez przedsiębiorczość skierowany do uczniów SP i GIMN subregionu pilskiego. Ewaluacja wewnętrzna, prowadzona wieloetapowo, obejmować będzie kluczowe działania związane z głównym celem postawionym w projekcie.

Działania monitoringowo – ewaluacyjne na etapie testowania prowadzone przez Zespół Projektowy będą miały na celu udowodnienie, czy wypracowany produkt jest lepszy, bardziej skuteczny i efektywny kosztowo od rozwiązań dotychczasowych pod względem: trafności, efektywności i skuteczności oddziaływania. Metodami ewaluacji będą: ankiety, obserwacje, analiza danych, wywiady pogłębione i benchmarking. Zbierane podczas wdrażania projektu dane i informacje związane z jego przebiegiem zwiększą wiedzę o prawidłowości i zgodności z ustalonym harmonogramem prowadzonych działań. Ponadto, pomogą w dokonywaniu niezbędnych usprawnień i modyfikacji działań w przypadku pojawiających się odchyień. Na tym etapie odbywać się będą również spotkania Forum Konsultacyjnego, którego rolą będzie wspieranie, opiniowanie, moderowanie procesu ewaluacji i monitoringu testowania.

2. Ewaluacja zewnętrzna

Ewaluacja zewnętrzna z wykorzystaniem profesjonalnych narzędzi badawczych, pozwoli uzyskać bezstronną ocenę efektów wdrażanej innowacji. Zostanie przeprowadzona zgodnie z przyjętymi założeniami we wniosku o dofinansowanie. Ramy i założenia ewaluacji zostaną ustalone w wyniku wspólnej konsultacji z wykonawcą usługi, wyłonionym z zachowaniem ustawy Prawo Zamówień Publicznych. Ustalenia nie będą miały wpływu na bezstronny i niezależny charakter oceny całości projektu. Ewaluacja zewnętrzna będzie oceną przydatności, efektywności, skuteczności i trwałości wdrożonych rozwiązań. Dotyczyć będzie:

- ustalenia, czy zostały osiągnięte zamierzone cele,
- oceny jakości merytorycznej produktu oraz sposobu wdrażania innowacji,
- ustalenia, czy produkt jest lepszy, skuteczniejszy, efektywniejszy niż stosowane dotychczas metody nauczania.

Projektodawca dołoży wszelkich starań i zobliguje ewaluatora do zachowania wysokiej jakości ewaluacji na każdym etapie tego procesu. W szczególności przy wyborze ewaluatora kryterium ceny nie będzie decydujące. Ewaluator będzie musiał dysponować odpowiednim potencjałem i kompetencjami tj. wiedzą, umiejętnościami i doświadczeniem zawodowym (wymagane na etapie wyboru będą m.in. referencje/rekomendacje). Projektodawca zobowiąże ewaluatora do przestrzegania następujących wartości w obszarze zamówienia: niezależności, rzetelności, uczciwości, obiektywizmu, demokratycznego i etycznego charakter ewaluacji. Ponadto ewaluator i projektodawca zapewnią niezależny i bezstronny przebieg

procesu ewaluacji, w tym wolny od jakichkolwiek nacisków przebieg formułowania wniosków i rekomendacji.

Zadania ewaluatora oraz metody i narzędzia do ewaluacji produktu:

- Ocena merytoryczna materiałów dydaktycznych
- Ocena metodyczna materiałów dydaktycznych
- Ocena formy materiałów dydaktycznych recenzja.
- Ocena oddziaływania produktu finalnego na kadrę dydaktyczną ankieta.

Ankieta zostanie przeprowadzona wśród przedstawicieli kadry pedagogicznej, którzy prowadzili zajęcia w ramach projektu.

Za wystarczające do wprowadzenia innowacji na szeroką skalę uznane zostanie, jeśli ekspert zewnętrzny wyda pozytywne recenzje dotyczące metody i opracowanych materiałów oraz uzna osiągnięte i potwierdzone ewaluacją wewnętrzną cele wdrożenia innowacji za zrealizowane.

Efekty zastosowania innowacji zostaną uznane za wystarczające, jeżeli:

- 1200 uczniów i uczennic (600 K i 600 M) zwiększy o 60% poziom postaw kreatywnych i umiejętność pracy zespołowej w 5 SP i 5 GIMN subregionu pilskiego,
- 1200 uczniów i uczennic biorących udział w projekcie podwyższy o 50% poziom wiedzy i umiejętności związanych z przedsiębiorczością,
- 1200 uczniów i uczennic zwiększy o 30% poziom aspiracji poznawczych ukierunkowanych na rozwój kompetencji kluczowych,
- 1200 uczniów i uczennic podwyższy o 50% poziom umiejętności posługiwania się ICT, 30 nauczycieli (20 K, 10 M) zwiększy o 40% zainteresowanie wykorzystaniem ICT w praktyce szkolnej.
- 30 nauczycieli (20 K, 10 M) zwiększy swoją wiedzę i nabędzie praktyczne umiejętności w zakresie wykorzystania innowacyjnych metod nauczania w procesie dydaktycznym opierających się na teorii inteligencji wielorakich Gardnera.

Zwieńczeniem i podsumowaniem działań ewaluacyjnych na etapie testowania będzie konferencja. Planuje się, iż w wydarzeniu uczestniczyć będzie minimum 50 osób - zaproszeni zostaną użytkownicy produktu, dyrektorzy szkół, osoby decyzyjne w środowisku edukacyjnym województwa wielkopolskiego. Na konferencji przedstawione będą wyniki testów i badań ewaluacyjnych.

Opisane powyżej podejście jest zgodne z założeniami zawartymi we wniosku o dofinansowanie projektu.

VI. Strategia upowszechniania

Działania upowszechniające oraz wdrażające do głównego nurtu polityki są w stosunku do siebie komplementarne, uzupełniając się. Celem działań w projekcie jest szerokie rozpowszechnianie informacji o produkcie wśród grup docelowych projektu: uczestników (uczniowie SP i GIMN w woj. wielkopolskim), użytkowników (nauczyciele zatrudnieni w SP i GIMN w woj. wielkopolskim), instytucje zainteresowane i odpowiedzialne za podnoszenie jakości kształcenia w szkołach (organy prowadzące, instytucje edukacyjne, Wielkopolskie Kuratorium Oświaty, osoby decyzyjne w środowisku edukacyjnym woj. wielkopolskiego).

Przeprowadzona diagnoza potrzeb o charakterze wieloaspektowym pozwala określić działania w ramach strategii upowszechniania z perspektywy wniosku o dofinansowanie. Podstawowym celem strategii upowszechniania jest propagowanie wiedzy nt. przygotowywanego produktu, a po pozytywnej walidacji zintensyfikowane upowszechnianie wiedzy o finalnej wersji produktu. Informacje o projekcie, postępie prac, efektach testowania i rezultatach projektu rozpowszechniane będą na bieżąco. Działania upowszechniające zostaną zintensyfikowane odpowiednio w trakcie oraz po zakończeniu I i II etapu testowania produktu finalnego w szkołach. Dzięki temu, że stworzony model jest uniwersalny i nie zakłada tworzenia nowych instytucji, lecz wykorzystanie potencjału już istniejącego, możliwe będzie jego wdrożenie nie tylko na terenie subregionu pilskiego, ale i w całej Wielkopolsce. Sukcesem strategii będzie wdrożenie modelu przez 10 SP i 10 GIMN.

Podstawowe działania upowszechniające (realizowane przez Lidera i Partnera) będą obejmowały:

- Liczbę min. 3600 uczniów SP i GIMN oraz min. 150 nauczycieli uczących w SP i GIMN na terenie woj. wielkopolskiego
- Organizację i przeprowadzenie Konferencji upowszechniającej (1).
Adresaci: potencjalni użytkownicy, decydenci- 100 os.;
- Sporządzanie informacji o modelu kierowanych dla decydentów (300);
- Informacje w portalach i mediach (m.in. artykuły sponsorowane, citylighty, radio).
Ogłoszenia w mediach (10) - w prasie, w tym w czasopismach branżowych np. „Dyrektor Szkoły” i „Edufakty”. Spoty radiowe (5). Akcja świadomościowa na temat wdrażanego modelu - zamieszczenie citilightów (40);
- Mailing z informacjami do szkół z opisem możliwości korzystania z opracowanych zasobów internetowych (planowana wysyłka do min. 200 szkół).

Na bieżąco realizowane będą również:

- Prowadzenie współpracy (na zasadzie deklaracji współpracy) ze szkołami biorącymi udział w projekcie;
- Kampania promocyjna złożona z indywidualnych spotkań z przedstawicielami samorządów, szkół oraz podmiotów działających na rzecz edukacji;



- Promowanie idei Projektu przez przedstawicieli Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego na konferencjach (w tym dydaktycznych) - realizacja Lider Partnerstwa;
- Promocja Projektu na stronie internetowej Lidera Partnerstwa(www.iw.org.pl), stanowiącej platformę działań innowacyjnych w Wielkopolsce,
- Kampania lobbingowa skierowana do środowiska politycznego i władz samorządowych w woj. wielkopolskim- wojewoda, prezydenci miast, burmistrzowie i wójtowie gmin, starostowie powiatów, poprzez wysyłkę informacji, zaproszenia na konferencję,
- Informacje o efektach realizacji projektu zamieszczone zostaną na stronie internetowej projektu – informacje dla rodziców dzieci ze SP i GIMN woj. wielkopolskiego, zainteresowanych projektem.

Działania upowszechniające będą podlegały ocenie pod względem ich efektywności. O efektywności podjętych działań będzie świadczyło zainteresowanie poznaniem produktu finalnego przez osoby biorące udział w projekcie (tj. uczniowie SP i GIMN oraz nauczyciele) Realizacja strategii upowszechniania może napotkać bariery komunikacyjno-informacyjne. Doświadczenie i potencjał kadrowy Lidera Partnerstwa - UMWW oraz Partnera - Poznańskiego Akademickiego Inkubatora Przedsiębiorczości będą gwarantem jakości podejmowanych działań.

VII. Strategia włączania do głównego nurtu polityki (jak punkt poprzedni)

W obszarze mainstreaming strategia włączania ma charakter poziomy. Adresowana jest do decydentów i organizacji, które poprzez realizowane działania statutowe mogą ułatwić w sensie instytucjonalno-proceduralnym wdrażanie produktu finalnego. Wieloaspektowa diagnoza potrzeb pozwala na uszczegółowienie kwestii mainstreaming.

Strategia włączania do głównego nurtu polityki koncentruje się na podjęciu działań sprawiających, że produkt finalny będzie stosowany w dużym zakresie. Działania włączające skierowane będą do tych samych adresatów, do których skierowane są działania upowszechniające ze względu na zazębianie się tych działań. Istotą działań włączających będzie przedstawienie argumentów przemawiających za wykorzystywaniem produktu finalnego ze szczególnym zwróceniem uwagi jego wartości użytecznej tj.: na kształtowanie umiejętności i postaw młodych ludzi poprzez wykorzystywanie problemowych metod aktywnych.

Obok wskazanych w strategii upowszechniania grup docelowych działania włączające zwrócone będą do:

- Decydentów w obszarze polityki oświatowej w województwie wielkopolskim;
- Pracowników kuratoriów oświaty, MEN-u, ODN-ów;

• Gminnych Samorządów terytorialnych jako organów prowadzących SP i GIMN.
Adekwatnymi sposobami dotarcia do grup, będących adresatami włączenia, zapewniającymi skuteczność włączenia do głównego nurtu polityki będą w Projekcie:

- Promowanie produktu finalnego wśród przedsiębiorców – działanie realizowane przez Lidera i Partnera;
- Kontakt z organami prowadzącymi szkoły - działanie realizowane przez Lidera i Partnera;
- Promowanie idei przedsiębiorczości i produktu finalnego na stronie internetowej Projektu – działania realizowane przez Lidera i Partnera;
- Promowanie produktu finalnego i Projektu na konferencjach promocyjnych projektów rozwojowych realizowanych przez Partnera i Lidera wśród grup będących obszarem oddziaływania w sferze upowszechniania i włączenia;
- Przekazanie informacji o produkcie finalnym wypracowanym w ramach Projektu Wielkopolskiemu Kuratorowi Oświaty, w efekcie publikacja informacji na stronie internetowej Kuratorium - działanie realizowane przez Lidera;
- Przekazanie informacji o produkcie finalnym organom nadzoru pedagogicznego i organom prowadzącym szkoły wraz z informacją o ewaluacji produktu – działanie realizowane przez Lidera;
- Przygotowanie informacji dla samorządów gminnych (organów prowadzących dla SP i GIMN) z sugestią zwiększenia budżetu na potrzeby szkół – działanie realizowane przez Lidera;
- Przekazanie informacji Regionalnym Ośrodkom Rozwoju Kształcenia wspierającym samorządy w organizowaniu oświaty - działanie realizowane przez Lidera;
- Dotarcie do organizacji pozarządowych poprzez mailing, publikacja informacji o Projekcie i produkcie finalnym na portalu ngo.pl – działanie realizowane przez Partnera.

Działania włączające będą realizowali partnerzy Projektu. Specyfika partnerów (Lider i Partner) daje możliwości podejmowania zróżnicowanych działań w obszarze ich oddziaływania. Lider UMWW – jednostka samorządu terytorialnego, jest identyfikowany z podnoszeniem jakości w edukacji oraz doświadczeniem związanym z realizacją działań mających na celu podniesienie poziomu innowacyjności na terenie woj. wielkopolskiego (www.iw.org.pl). Partner - PAIP charakteryzuje uznana marka pod względem jakości kształcenia i realizacji innowacyjnych działań (www.paip.pl).

Siła oddziaływania i intensywność działań partnerów będzie implikowała powodzenie działań włączających. Jakość produktu finalnego będzie dodatkowo determinowała skuteczność działań włączających. Także wyniki ewaluacji będą określały zainteresowanie produktem finalnym odbiorców Projektu.

Wymienione wyżej kierunki działań mają odbicie w realizowanych zadaniach. Konkretnie zadania i harmonogramy określają szczegółowo sfery i zakres podejmowanych działań.

VIII. Kamienie milowe II etapu projektu

Zidentyfikowano następujące kluczowe terminy dla przebiegu II etapu projektu:

1. *Rozpoczęcie etapu testowania produktu (listopad - grudzień 2012 r.)* - etap ten rozpocznie szereg działań obejmujących: wytypowanie modelowych szkół biorących udział w testowaniu modelu, rekrutację użytkowników i odbiorców, przekazanie sprzętu ICT oraz wszystkich produktów pośrednich modelu do szkół, uruchomienie platformy e-learningowej, przeszkolenie nauczycieli oraz wdrożenie zajęć pozalekcyjnych w SP i GIMN testujących produkt.
2. *Zakończenie testowania produktu i badanie efektów testowania (listopad - grudzień 2013r.)* - w ramach tego etapu przeprowadzona zostanie analiza ilościowa i jakościowa ewaluacji wewnętrznej, wybór ewaluatora zewnętrznego i przeprowadzenie ewaluacji zewnętrznej oraz korygowanie modelu zgodnie z uwagami i spostrzeżeniami pochodzącymi od użytkowników oraz spotkań środowiskowych.
3. *Główne działania upowszechniania produktu i włączania go do głównego nurtu polityki (luty – marzec 2014 r.)* - na tym etapie zostanie zorganizowana konferencja upowszechniająca model oraz powstanie podręcznik dotyczący wdrażania modelu.

IX. Analiza ryzyka

Potencjalne zagrożenia wraz z prawdopodobieństwem ich wystąpienia i oceną wpływu na realizację projektu:

P – prawdopodobieństwo wystąpienia (skala 1–3, gdzie 1 – niskie prawdopodobieństwo, 3 – wysokie prawdopodobieństwo)

W – wpływ na realizację projektu (skala 1–3, gdzie 1 – mały wpływ, 3 – wpływ bardzo duży)

I – zidentyfikowanie najważniejszych zagrożeń (iloczyn $P \times W$)

1. Brak wykwalifikowanej kadry, która opracuje wysoko jakościowo innowacyjny model pobudzania kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej poprzez przedsiębiorczość w oparciu o teorię inteligencji wielorakich Gardnera, a co za tym idzie przedłużające się procedury wyboru wykonawców: **P – 2, W – 2, I – 4;**
2. Utrata płynności finansowej w wyniku opóźnień w przekazaniu kolejnych transz dotacji na realizację projektu, co spowoduje konieczność „zakładania” środków własnych przez Wnioskodawcę. **P – 2, W – 1, I – 2;**

3. Niesatysfakcjonujący wynik badania efektów testowania produktów, uznanie rezultatu projektu za nieskuteczny, mimo prawidłowej realizacji zaplanowanych działań, **P – 1 , W – 2 , I – 2;**
4. Problemy z rekrutacją odbiorców wsparcia w zakładanej ilości przewidzianej we wniosku o dofinansowanie, **P – 2 , W – 2 , I - 4**
5. Rezygnacja szkoły objętej projektem lub uczniów uczestniczących w zajęciach projektowych, co może spowodować nieosiągnięcie zakładanych rezultatów **P – 1 , W – 2 , I – 2;**
6. Rezygnacja nauczycieli prowadzących zajęcia z udziału w projekcie z powodu zdarzeń losowych, nadmiaru obowiązków, urlopów macierzyńskich i inn. - **P – 2 , W – 1 , I – 2**
7. Problemy techniczne z funkcjonowaniem platformy edukacyjnej – **P - 1, W – 1, I - 1**
8. Ryzyko związane z problemami technicznymi przy opracowywaniu i funkcjonowaniu gry internetowej – **P – 2 , W – 1 , I – 2;**
9. Małe zaangażowanie oraz słaba motywacja uczniów/uczennic uczestniczących w projekcie, co może wpływać na brak zainteresowania realizacją projektu i nieosiągnięcie zakładanych rezultatów - **P – 2 , W – 2 , I – 4.**
10. Małe zaangażowanie oraz słaba motywacja nauczycieli uczestniczących w projekcie, co może wpływać na jakość prowadzonych zajęć i nieosiągnięcie zakładanych rezultatów - **P – 2 , W – 2 , I – 4.**

Identyfikacja najważniejszych zagrożeń wraz z sposobem ich ograniczenia

Zagrożenie:

Brak wykwalifikowanej kadry, która opracuje wysoko jakościowo innowacyjny model pobudzania kreatywności, samodzielnego myślenia i pracy zespołowej poprzez przedsiębiorczość w oparciu o teorię inteligencji wielorakich Gardnera, a co za tym idzie przedłużające się procedury wyboru wykonawców

Sposób ograniczenia:

Zidentyfikowanie potencjalnych wykonawców do opracowania metodologii i kontakty z nimi.
Zaproszenie do współpracy również zagranicznych specjalistów.

Zagrożenie:

Problemy z rekrutacją odbiorców wsparcia w zakładanej ilości przewidzianej we wniosku o dofinansowanie

Sposób ograniczenia:

Zachęcanie do udziału w zajęciach przez nauczycieli na lekcjach wychowawczych, rozwieszanie plakatów w szkole, listy gratulacyjne skierowane do rodziców dzieci (dla rodziców uczniów biorących udział w projekcie). Rozmowy dyrektorów szkół i wychowawców z rodzicami podczas zebrań, wystosowanie mailingu do rodziców.

Zagrożenie:

Małe zaangażowanie oraz słaba motywacja uczniów/uczennic uczestniczących w projekcie, co może wpływać na brak zainteresowania realizacją projektu i nieosiągnięciem zakładanych rezultatów.

Sposób ograniczenia:

Okresowy monitoring jakości przeprowadzanych zajęć w szkołach i poziomu zainteresowania uczniów. Przeprowadzenie badania opinii wśród uczniów/uczennic, z jakiego powodu nie biorą czynnego udziału w zajęciach, dostosowanie narzędzi do uwag uczniów/uczennic. Stworzenie atrakcyjnych wizualnie i merytorycznie narzędzi edukacyjnych, m.in. gry internetowej i gry planszowej.

Zagrożenie:

Małe zaangażowanie oraz słaba motywacja nauczycieli uczestniczących w projekcie, co może wpływać na jakość prowadzonych zajęć i nieosiągnięcie zakładanych rezultatów.

Sposoby ograniczania:

Szkolenia podnoszące kompetencje zawodowe planowane w projekcie jako element motywujący nauczycieli, wsparcie udzielane przez konsultanta pedagogicznego, atrakcyjne narzędzia pracy, okresowy monitoring jakości przeprowadzanych zajęć w szkołach i poziomu zadowolenia uczniów, certyfikat uczestnictwa w projekcie.

Obecny system zarządzania oraz wewnętrzny system kontroli u beneficjenta przeciwdziała problemom pojawiającym się w trakcie realizacji projektu. System komunikacji zapewnia bieżącą informację w zakresie ryzyka jakie może się pojawić, a ich wcześniejsza identyfikacja pozwala na wyeliminowanie zagrożeń albo ich zminimalizowanie. Ryzyko wystąpienia zagrożeń zostanie znacząco ograniczone dzięki posiadanemu doświadczeniu oraz wiedzy i umiejętności zespołu zarządzającego projektem.

Lista załączników:

1. Diagnoza i analiza aktualnej sytuacji w oświacie w subregionie pilskim, w kontekście wykorzystania przedsiębiorczych i kreatywnych postaw wśród uczniów i nauczycieli, na poziomie szkół podstawowych i gimnazjów – raport końcowy;
2. Podręcznik użytkownika modelu;
3. Skrypt - Teoria inteligencji wielorakich dra Howarda Gardnera oraz rola oceniania w kształtowaniu postaw kreatywnych i przedsiębiorczych uczniów;
4. Programy zajęć pozalekcyjnych dla klas 4-6 szkoły podstawowej;
5. Programy zajęć pozalekcyjnych dla klas 1-3 gimnazjum;
6. Arkusz oceny predyspozycji i preferencji uczniów;
7. Gra planszowa – opis;

8. Gra internetowa – opis;
9. Raport z badań i analiz – Diagnoza i analiza sytuacji w oświacie w subregionie pilskim, w kontekście wykorzystania przedsiębiorczych i kreatywnych postaw wśród uczniów i nauczycieli, na poziomie szkół podstawowych i gimnazjów na potrzeby projektu „PI: Przedsiębiorczość drogą do nauki kreatywności i pracy zespołowej”.

DYREKTOR
DEPARTAMENTU GOSPODARKI

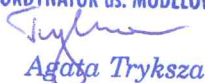


.....
Beata Joanna Lubińska

Departament Gospodarki

Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego

KOORDYNATOR ds. MODELOWANIA



.....
Agata Tryksza

Poznański Akademicki Inkubator Przedsiębiorczości