



Raport z ewaluacji zewnętrznej projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy Przedsiębiorczości*”

SKIERNIEWICE

20 czerwca 2012 r.

Spis treści

Wstęp.....	3
Streszczenie wniosków z badań.....	3
Część A	5
1. Opis przedmiotu ewaluacji	5
2. Cele ewaluacji.....	7
3. Metodologia badań	8
4. Wyniki badań.....	9
i. Opinie nauczycieli uczestniczących w szkoleniu.....	9
ii. Opinie nauczycieli testujących innowacyjny moduł programowy i internetową grę symulacyjną	19
5. Wnioski końcowe	36
Część B.....	39
1. Przedmiot i cele ewaluacji.....	39
2. Metodologia badania	40
3. Wyniki badania.....	42
i. Szkolenie nauczycieli na platformie internetowej.....	42
ii. Innowacyjny moduł programowy oraz narzędzie jego wdrażania – symulacyjna gra internetowa.....	47
4. Wnioski końcowe	51
Załączniki do części A	55
I. Załącznik 1. Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu.....	56
II. Załącznik 2. Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach.....	59
III. Załącznik 3. Ankieta pogłębiająca problemy badawcze dla nauczycieli testujących produkt w szkołach.....	62
Załączniki do części B.....	63
I. Załącznik 1. Arkusz oceny wykładów szkoleniowych dla nauczycieli	63
II. Załącznik 2. Arkusz oceny innowacyjnego modułu programowego.....	64
III. Załącznik 3. Arkusz oceny internetowej gry strategicznej.....	64

Wstęp

Prezentowany raport z ewaluacji zewnętrznej projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” składa się z dwóch komplementarnych części: A i B.

Część A zawiera wyniki badań ilościowych z wykorzystaniem wniosków z analizy ewaluacji wewnętrznej realizowanej przez podmiot wdrażający projekt. Respondentami uczestniczącymi w badaniach ewaluacyjnych byli nauczyciele uczestniczący w projekcie – to ich opinie stanowiły podstawę do wnioskowania i oceny problemów badawczych.

Część B – będąca uzupełnieniem części A – jest wynikiem ewaluacji z wykorzystaniem analizy danych zastanych. W przypadku tej ewaluacji główną jednostką analizy były szkolenia dla nauczycieli realizowane w formie e-learningu z wykorzystaniem telewizji internetowej obejmujące swym zakresem przygotowanie merytoryczne, metodyczne i informatyczne do wdrożenia innowacyjnego modułu programowego oraz innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości* wraz z narzędziem jego wdrażania – symulacyjną grą

Obydwa badania ewaluacyjne zostały przeprowadzone przy zastosowaniu podobnych kryteriów ewaluacyjnych, tj. użyteczności, skuteczności, oddziaływania, trwałości.

Kryteria ewaluacyjne stanowiły standardy według których starano się analizować pod różnym kątem zrealizowany projekt. Zastosowanie różnych metod (m.in. badań ilościowych, analizy jakościowej, czy analizy danych zastanych) pozwoliło osiągnąć wyniki o wysokim stopniu trafności i rzetelności.

Należy podkreślić, że wnioski z obydwu badań są tożsame. Fakt ten pozwala sądzić, że wyniki analizy są wysoce obiektywne i mogą służyć jako podstawa do dalszych działań związanych z realizacją projektu w innym lub szerszym zakresie.

Streszczenie wniosków z badań:

- projekt skutecznie wpłynął na wzrost wiedzy w zakresie ekonomii i finansów wśród nauczycieli i młodzieży oraz na wzrost motywacji młodzieży do nauki w dziedzinach kluczowych dla rozwoju gospodarczego Polski;
- nauczyciele biorący udział w badaniu ewaluacyjnym wyrazili bardzo pozytywne opinie na jego temat, sugerując tym samym zastosowanie projektu w szerszej niż dotychczasowo skali;

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- projekt posiadał wysoki stopień oddziaływania na grupy docelowe, co pozwala również sądzić o wysokim stopniu oddziaływania na inne grupy o podobnym profilu;
- przydatność produktu w praktyce edukacyjnej należy ocenić w wysokim stopniu. Nauczyciele uczestniczący w realizacji projektu chwalili sobie jego przydatność, na co może mieć wpływ jego kompleksowość charakteryzująca się wielością wysoce merytorycznych narzędzi, pomocnych w realizacji programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości*;
- wykłady szkoleniowe dla nauczycieli oraz instrumenty wsparcia posiadają wysoką wartość merytoryczną i metodyczną, ponieważ m.in. przygotowały nauczycieli do efektywnego wdrożenia innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej;
- innowacyjny moduł programowy będący produktem projektu posiada bardzo wysoką wartość merytoryczną biorąc pod uwagę zgodność z podstawami programowymi, wysoką jakość treści i struktury oraz bardzo wysoki stopień zgodności z treściami wykładów szkoleniowych. Poziom merytoryczny gry należy ocenić także jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę jej innowacyjność oraz wysoki poziom dostosowania do realiów oraz etapów podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Na podkreślenie zasługuje fakt, że uczniowie wypełniają dokumenty i podejmują decyzje ekonomiczne w warunkach bardzo zbliżonych do rzeczywistych. Ponadto kształtują kompetencje kluczowe, takie jak umiejętność pracy zespołowej i branie odpowiedzialności za własne decyzje;
- poziom metodyczny modułu należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę logiczność treści oraz sposób wdrożenia do projektu programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości*. Poziom metodyczny symulacyjnej gry internetowej należy także ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę prosty mechanizm funkcjonowania, atrakcyjność i estetykę oraz dostęp;
- treści innowacyjnego modułu programowego oraz symulacyjnej gry internetowej kierowanej do uczniów cechują się bardzo wysokim stopniem przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie prowadzenia zajęć z *Podstaw przedsiębiorczości* zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.) w liceum i technikum, jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w liceum i technikum oraz zasadniczej szkole zawodowej od 1 września 2012 r. Treści innowacyjnego modułu mogą być wkomponowane do każdego programu nauczania poprzez jego modyfikację, którą dopuszcza Rozporządzenie MEN z 8 czerwca 2009 r. (DzU nr 89, poz. 730).

Część A

1. Opis przedmiotu ewaluacji

Przedmiotem niniejszej ewaluacji o charakterze ex-post jest projekt „Ekonomia i finanse-innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*”.

Podstawą realizacji projektu była diagnoza skali istniejących problemów związanych z niedostatecznie skutecznymi rozwiązaniami w obszarze nauczania przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”. Autorzy projektu bazując na ogólnopolskich badaniach i własnych opracowaniach badawczych zrealizowanych w ramach projektu, zidentyfikowali szereg problemów związanych z upowszechnianiem wiedzy z ekonomii i finansów w szkołach ponadgimnazjalnych. Problemami uzasadniającymi realizację projektu były m.in.:

- niedostosowanie programów nauczania „Podstaw przedsiębiorczości” do dynamicznie zmieniających się realiów gospodarczych;
- deficyt aspektów praktycznych w programach „Podstaw przedsiębiorczości”;
- brak w programach nauczania elementów wpływających na wzrost motywacji młodzieży do kształcenia w obszarze ekonomii i finansów;
- istotna luka w procesie nauczania „Podstaw przedsiębiorczości” charakteryzująca się brakiem zastosowania nowoczesnych metod oraz narzędzi w procesie nauki tego przedmiotu.

Zgodnie z trafną diagnozą aktualnego stanu nauczania „Podstaw przedsiębiorczości” wystosowano propozycję realizacji innowacyjnego projektu, celem którego było „zwiększenie motywacji uczniów do kształcenia w dziedzinach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki (ekonomia, finanse, przedsiębiorczość) oraz kształtowanie postaw przedsiębiorczych poprzez opracowanie i wdrożenie innowacyjnego programu nauczania wykorzystującego nowoczesne techniki kształcenia”¹.

Do celów szczegółowych projektu zaliczono:²

¹ Strategia projektu „Ekonomia i finanse...”, s. 6

² Tamże, s. 6 - 8

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wzrost kompetencji i wiedzy nauczycieli przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” w szkołach ponadgimnazjalnych dzięki ich udziałowi w szkoleniu zrealizowanym w ramach projektu;
- wzrost motywacji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w poszerzaniu swojej wiedzy ekonomiczno-finansowej dzięki kontynuacji kształcenia w tym zakresie;
- rozbudzenie wśród uczniów inicjatywy i kształtowanie postaw użytecznych w podejmowaniu aktywności gospodarczej i kontynuowaniu kształcenia.

Istotą projektu było stworzenie kompleksowego produktu, na który złożyły się innowacyjny moduł programowy, symulacyjna gra internetowa oraz wykłady szkoleniowe dla nauczycieli zamieszczone na platformie internetowej.

Poniżej opis każdego z elementów:

- innowacyjny moduł programowy koncentruje się przede wszystkim na zagadnieniach praktycznych w obszarze ekonomii i finansów takich jak uruchomienie i prowadzenie własnej działalności gospodarczej, czy korzystanie z instrumentów i produktów bankowych. Treści modułu są zgodne z podstawą programową przedmiotu i planowanymi w niej zmianami, które będą obowiązywać od 1 września 2012 r.;
- symulacyjna gra internetowa jest nowoczesnym produktem skierowanym dla uczniów, którego celem jest dokonanie analizy wirtualnego rynku, uruchomienie oraz prowadzenie własnej działalności gospodarczej. Atutem gry są niskie wymagania sprzętowe oraz możliwość korzystania z niej nawet przy niskiej przepustowości łącza internetowego. Ponadto gra posiada treści zgodne z podstawą programową (w tym z treściami innowacyjnego modułu programowego w ramach projektu) umożliwiając tym samym weryfikację i utrwalenie wiedzy nabytej w trakcie zajęć „Podstaw przedsiębiorczości”;
- 36. godzinny cykl szkoleniowy kierowany dla nauczycieli i realizowany metodą e-learningową z wykorzystaniem telewizji internetowej. Treści wykładów szkoleniowych są zgodne z podstawą programową przedmiotu i planowanymi w niej zmianami, które będą obowiązywać od 1 września 2012 r. Oprócz wykładów nauczyciele otrzymali również szczegółowe konspekty lekcji, skrypty zawierające treść wykładów oraz prezentacje w formacie Power Point. Dodatkowym elementem platformy jest różnego rodzaju wsparcie w systemie on-line.

2. Cele ewaluacji

Podstawowym celem ewaluacji projektu „Ekonomia i finanse - innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” jest zbadanie w jakim stopniu zostały zrealizowane cele projektu. Celem ewaluacji jest:

- zebranie danych w postaci niezależnych opinii grup objętych projektem i ekspertów na temat produktu finalnego i jego podstawowych elementów;
- porównanie wyników oraz wniosków płynących z ewaluacji wewnętrznej i zewnętrznej;
- wskazanie potencjalnych niezgodności w ocenie projektu;
- sformułowanie rekomendacji na podstawie analizy wyników ewaluacji.

Na podstawie powyższych ogólnych celów ewaluacji oraz poszczególnych szczegółowych celów ewaluowanego projektu sformułowano pytania badawcze, które powiązano z kryteriami ewaluacji takimi jak: efektywność, skuteczność, oddziaływanie, użyteczność i trwałość.

Efektywność: czy realizowany projekt jest lepszy, skuteczniejszy, bardziej efektywny niż stosowane do tej pory rozwiązania?

Skuteczność: czy realizowany projekt skutecznie wpływa na założone cele?

Użyteczność: czy projekt odpowiadał potrzebom grup docelowych?

Oddziaływanie: czy projekt może wpływać na inne grupy docelowe, niż tylko te dotychczasowo objęte projektem?

Trwałość: jakie jest prawdopodobieństwo funkcjonowania produktu po zakończeniu finansowania projektu?

Szczegółowe pytania badawcze, na które w toku ewaluacji starano się uzyskać odpowiedź brzmią następująco:

1. Jaka jest przydatność produktu w praktyce edukacyjnej?
2. Jaka jest ocena atrakcyjności i poziom zainteresowania produktem ze strony grup docelowych?
3. Jaka jest zgodność realizacji projektu z założonymi celami?

3. Metodologia badań

Poddając analizie projekt „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” wykorzystano założenia badań triangulacyjnych. Triangulacja jest metodą badawczą, celem której jest zagwarantowanie wysokiej jakości wyników badań. Opiera się ona na stosowaniu różnych podejść metodologicznych (ilościowych i jakościowych), alternatywnych metod i narzędzi badawczych.

W ewaluacji zastosowano następujące rodzaje badań :

1. Badania ilościowe:

- a. CAWI zrealizowane na grupie nauczycieli uczestniczących w szkoleniu – przebadano grupę 117 respondentów;
- b. CAWI zrealizowane na grupie nauczycieli testujących innowacyjny moduł nauczania i symulacyjną grę internetową w szkołach – przebadano grupę 51 respondentów;
- c. Dodatkowe CAWI z pytaniami otwartymi, pogłębiającymi problemy badawcze – przebadano grupę 8 nauczycieli.

2. Analiza danych zastanych obejmująca dokumentację projektu, w tym strategię projektu oraz wyniki ewaluacji wewnętrznej.

CAWI (ang. *Computer-Assisted Web Interview*) to metoda zbierania danych ilościowych. Respondent uczestniczący w badaniu z wykorzystaniem CAWI proszony jest o wypełnienie ankiety w formie elektronicznej – najczęściej na stronie www. Zaletą tego rodzaju metody jest niski koszt, niwelowanie błędu ryzyka popełnianego przez ankietera oraz szybkość realizacji badania.

Analiza danych zastanych jest najtańszą i szybką metodą realizacji badania. Wykorzystuje się w niej dane wtórne takie jak: raporty, wyniki innych badań, katalogi, strony www oraz różne rodzaje dokumentację. Realizacji tej metody towarzyszy dokładna analiza materiałów pod kątem wiarygodności, rzetelności oraz aktualności. Badania przy pomocy analizy danych zastanych (inaczej *desk research*) nie wymagają pracy w terenie. Zależnie od celu badań, analiza danych zastanych jest metodą dodatkową albo właściwą (podstawową).

Wszystkie grupy badanych w ramach metod ilościowych zostały dobrane w sposób celowy, co wynika ze specyfiki projektu i objętych nim grup docelowych. Odnosniki do ankiet CAWI obejmujące grupę nauczycieli szkolących się na platformie i testujących produkty w szkołach

zostały umieszczone na platformie szkoleniowej portalu, wyniki zaś gromadzone były bezpośrednio przez podmiot realizujący badanie. Ankietą CAWI pogłębiającą problemy badawcze ewaluacji objęto 8. nauczycieli *Podstaw przedsiębiorczości*, wybranych spośród tych, którzy byli na zaawansowanym etapie testowania modułu i gry. To właśnie zaawansowany etap testowania był kryterium doboru do badania pogłębiającego – przyjęcie takiej strategii pozwoliło na uzyskanie danych od respondentów mających największe doświadczenie w testowaniu innowacyjnego modułu i symulacyjnej gry internetowej. Przeprowadzona analiza danych zastanych objęła swoim zakresem strategię projektu i wyniki badań ewaluacji wewnętrznej zrealizowanej przez podmiot wdrażający projekt.

4. Wyniki badań

i. Opinie nauczycieli uczestniczących w szkoleniu

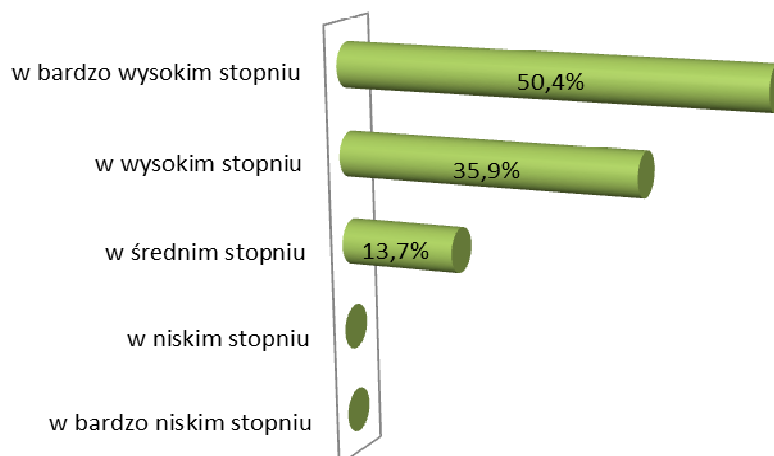
Szkolenie nauczycieli opracowane i przeprowadzone w ramach projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości* uzyskało bardzo dobrą ocenę nauczycieli i okazało się być pomocne w ich pracy zawodowej. Wskazuje to na właściwe rozpoznanie potrzeb grupy docelowej przez projektodawcę i opracowanie programu szkoleniowego, który okazał się przydatny w ich pracy w szkole i podniósł ich kompetencje zawodowe.

W celu szczegółowego zapoznania się z opinią nauczycieli uczestniczących w szkoleniu przeprowadzono ankietę diagnostyczną³.

Pytanie 1. miało za zadanie sprawdzić stopień zaspokojenia potrzeb edukacyjnych nauczycieli. Przeprowadzone badanie wskazało na bardzo dobrą opinię nauczycieli, więcej niż połowa z nich (50,4%) uznało, że potrzeby edukacyjne zostały zaspokojone w bardzo wysokim stopniu a kolejne 35,9%, że w wysokim stopniu. Na uwagę zasługuje fakt, że żaden z ankietowanych nie wskazał stopnia niskiego lub bardzo niskiego.

³ Załącznik do części A, I. Załącznik1. Ankietę dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu

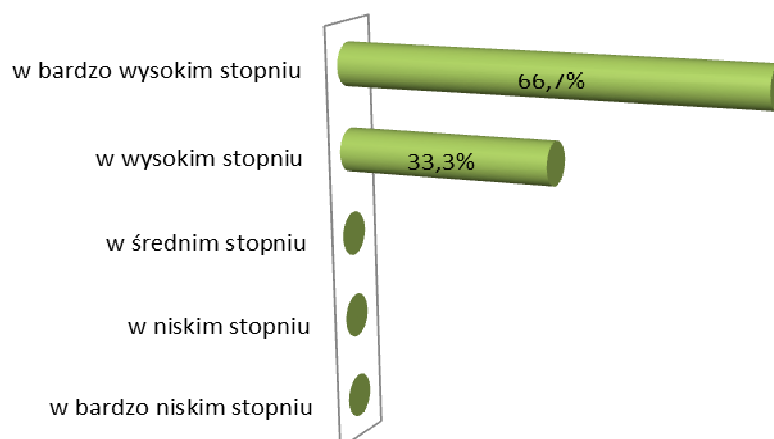
Wykres 1. Stopień zaspokojenia potrzeb edukacyjnych.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 2. badało jak nauczyciele oceniają stopień zgodności treści merytorycznych szkolenia z treściami innowacyjnego modułu programowego. Okazało się, że projektodawca wykazał się dużą dbałością o właściwe dopasowanie tych treści i zostało to zauważone przez nauczycieli: 2/3 z nich oceniło bardzo wysoko stopień tej zgodności, a pozostała 1/3 – wysoko, nikt z ankietowanych nie wskazał oceny niższej.

Wykres 2. Stopień zgodności treści merytorycznych szkolenia z treściami innowacyjnego modułu programowego.

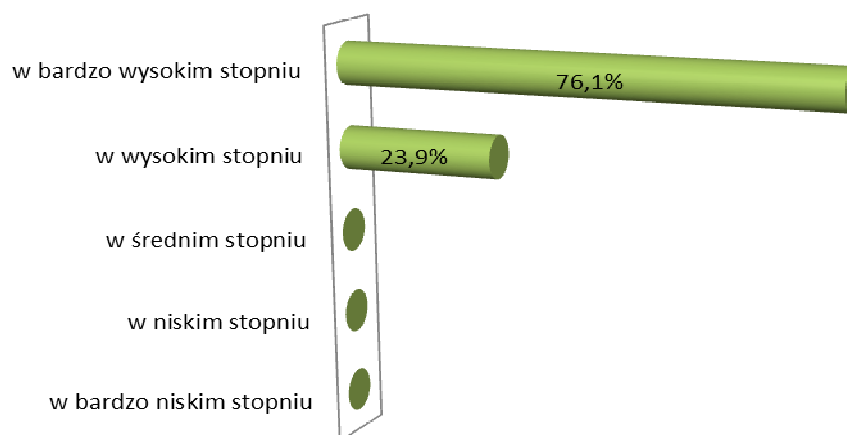


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 3. sprawdzało ocenę poziomu merytorycznego wykładów. W tym wypadku oceny nauczycieli są jeszcze wyższe niż w pytaniu 2., bowiem ponad 3/4 z nich (76,1%) oceniło poziom merytoryczny wykładów bardzo wysoko a pozostali wysoko i tutaj również nie było innych odpowiedzi. Tak wysoka ocena wskazuje na właściwe określenie zarówno samych tematów szkolenia jak i zakresów poszczególnych wykładów.

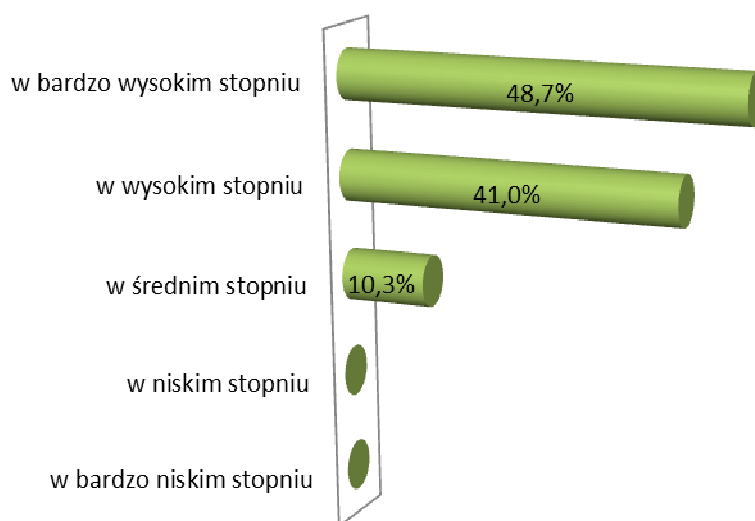
Wykres 3. Ocena poziomu merytorycznego wykładów.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 4. dotyczyło oceny komunikatywności przekazu na wykładach. Wyniki wskazują na odpowiedni dobór wykładowców szkolenia, którzy byli kompetentni i jednocześnie posiadali umiejętność przekazania swojej wiedzy nauczycielom biorącym udział w projekcie, ponieważ blisko 90% nauczycieli oceniło ich bardzo wysoko lub wysoko a pozostali średnio. Należy pamiętać, że komunikatywność przekazu jest sprawą subiektywną i zależy nie tylko od nadawcy przekazu (wykładowcy), ale też odbiorcy (nauczyciela biorącego udział w szkoleniu). Każdy człowiek ma inny sposób reagowania na określoną treść, różne są szybkości i zakresy jej przyswajania, różne są oczekiwania co do samej treści, dlatego uzyskanie w tym pytaniu takich wyników wskazuje na dużą staranność projektodawcy w doborze wykładowców.

Wykres 4. Ocena przekazu komunikatywności przekazu na wykładach.

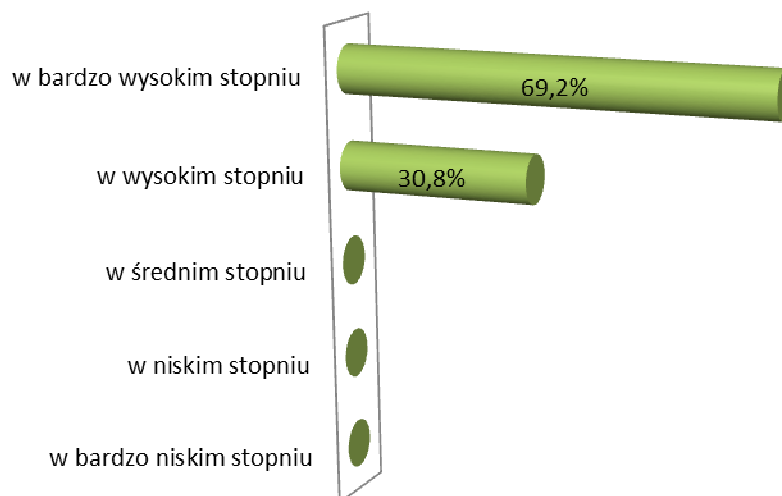


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 5. sprawdzało czy słuszne było założenie projektodawcy, że nauczycielom przydadzą się konspekty lekcji do realizacji treści programowych objętych proponowanym modułem. Wyniki wskazują na trafność pomysłu z udostępnieniem konspektów lekcji, ponieważ zdecydowana większość nauczycieli oceniła go bardzo wysoko (69,2%) a pozostali uznali, że konspekty lekcji przydadzą im się w wysokim stopniu. Potwierdza to nie tylko słuszność udostępnienia tych konspektów, ale też ich wysoką ocenę merytoryczną.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

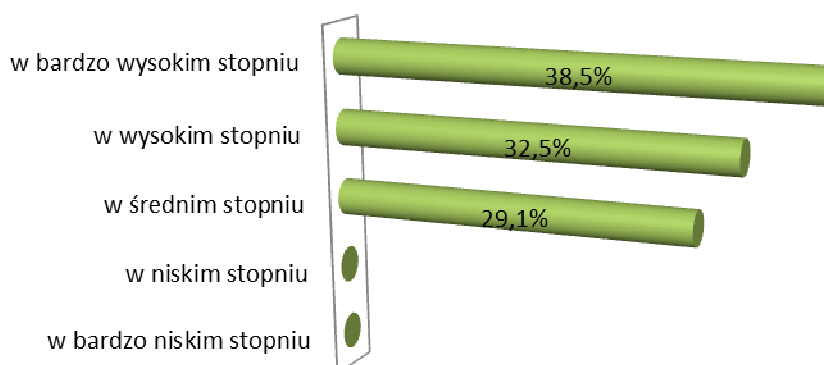
Wykres. 5. Ocena przydatności metodycznej konspektów lekcji w realizacji treści programowych.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 6. pozwoliło ocenić stopień przydatności skryptów wykładów w realizacji treści programowych. Okazało się to dobrym pomysłem, jednak część nauczycieli najwyraźniej woli samodzielnie przygotowywać takie skrypty a nie korzystać z gotowego materiału, ponieważ stosunkowo dużo było ocen średnich – 29,1%. Nie było jednak ocen niższych, co wskazuje na zasadność wprowadzenia do projektu takiej formy pomocy.

Wykres 6. Ocena przydatności skryptów wykładów w realizacji treści programowych.

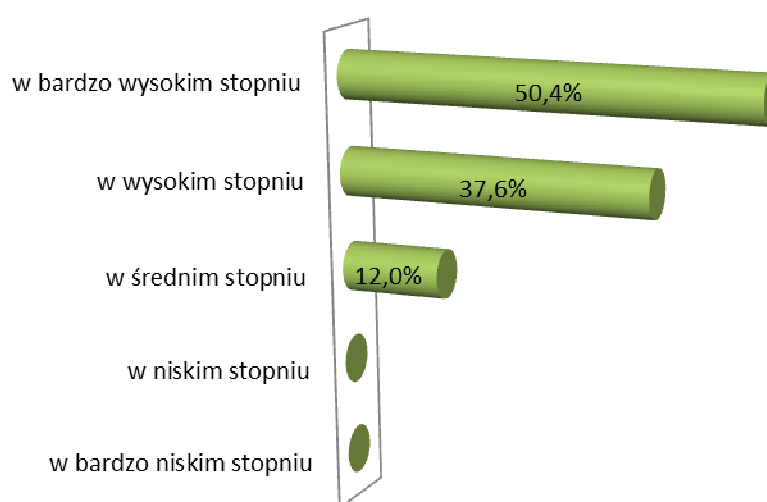


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 7. wskazuje jednak, że nauczyciele chętnie skorzystają z prezentacji multimedialnych w realizacji treści programowych, które to prezentacje są częścią projektu. Zauważają zasadność stosowania nowoczesnych narzędzi edukacyjnych, ponieważ zwiększają one stopień przyswajania wiedzy przez uczniów i uatrakcyjniają proces nauczania. Przydatność prezentacji multimedialnych 50,4% nauczycieli oceniła bardzo wysoko a 37,6% - wysoko. Ocena pozostałych jest średnia.

Wykres 7. Ocena przydatności prezentacji multimedialnych w realizacji treści programowych.

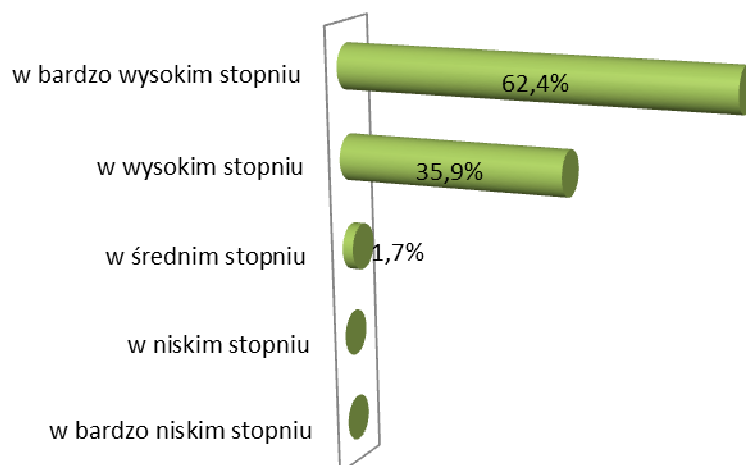


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 8. dotyczące oceny formy szkolenia (e-learning) pozwoliło sprawdzić na ile trafnym było założenie, że taka forma będzie racjonalna i pozwoli dostosować tempo szkolenia do indywidualnych potrzeb i możliwości każdego nauczyciela. Wyniki pokazały, że 98,3% nauczycieli uznało e-learning za formę odpowiednią w bardzo wysokim lub wysokim stopniu. Forma ta pozwala kształcić dużą liczbę nauczycieli i jednocześnie każde z tych szkoleń przebiega w sposób indywidualny. Nie bez znaczenia jest wygoda nauczycieli wynikająca z braku konieczności nauki w konkretnym czasie i miejscu oraz – co się z tym wiąże – brak kosztów szkolenia.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

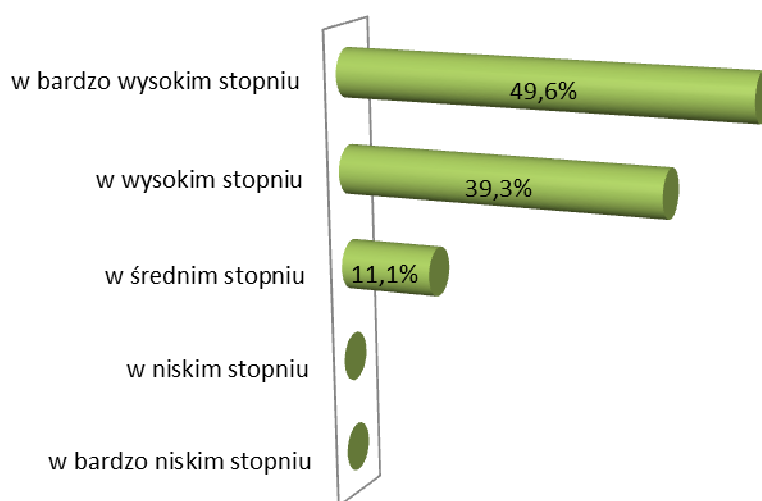
Wykres 8. Ocena formy szkolenia (e-learning) jako sprzyjającej racjonalnemu uczeniu się.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 9. miało sprawdzić czy szkolenie wpłynęło na zwiększenie wiedzy nauczycieli na temat ekonomii i finansów. Wyniki wskazują, że szkolenie nie tylko usystematyzowało wiedzę posiadaną przez nauczycieli i dało narzędzia, by lepiej ją wykorzystać, ale też pozwoliło na jej poszerzenie. Blisko 90% z nich wskazało, że szkolenie pozwoliło na to w bardzo wysokim lub wysokim stopniu, z tego 49,6% było odpowiedzi najwyższych.

Wykres 9. Ocena wpływu szkolenia na poszerzenie wiedzy w zakresie ekonomii i finansów.

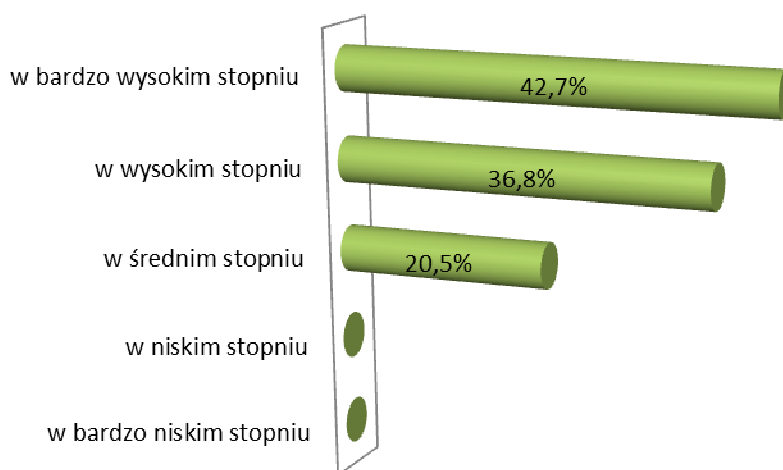


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 10. sprawdzało ocenę wpływu szkolenia na umiejętności w zakresie stosowania nowatorskich metod nauczania wykorzystujących nowoczesne techniki i technologie. Również ta kwestia została zauważona przez nauczycieli i 42,7% nauczycieli przyznało, że szkolenie w bardzo wysokim stopniu zwiększyło ich umiejętności w tym zakresie a 36,8% że „w wysokim stopniu”. Co piąty jednak wybrał odpowiedź „w średnim stopniu”, co może wskazywać na średnie zainteresowanie tych nauczycieli nowatorskimi metodami nauczania, jednak należy pamiętać, że elementy szkolenia, których dotyczyły wcześniejsze pytania, ocenili oni wyżej. Poza tym żaden nauczyciel nie wystawił w tym pytaniu oceny niskiej lub bardzo niskiej.

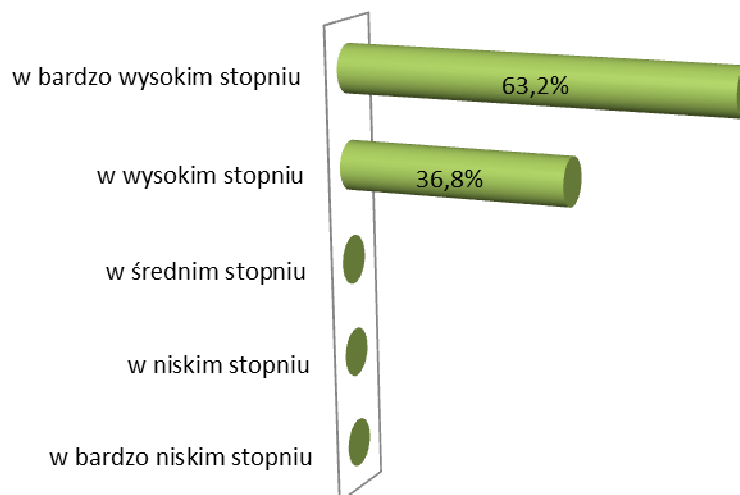
Wykres 10. Ocena wpływu szkolenia na umiejętności w zakresie stosowania nowatorskich metod nauczania wykorzystujących nowoczesne techniki i technologie.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 11. oceniało przydatność szkolenia w praktyce edukacyjnej. Wyniki po raz kolejny wskazują na trafność i użyteczność szkolenia w pracy zawodowej nauczycieli. Wszyscy ocenili je bardzo wysoko lub wysoko, przy czym odpowiedzi najwyższej udzieliło aż 63,2% ankietowanych. Nauczyciele na co dzień kształcą młodzież, więc zdają sobie sprawę jak trudno jest skutecznie przekazać wiedzę, jednocześnie mają świadomość, że stale muszą doskonalić swoją formę przekazu wiedzy, by była ona jak najbardziej efektywna.

Wykres 11. Ocena przydatności szkolenia w praktyce edukacyjnej (na lekcjach i zajęciach dodatkowych oraz w przygotowaniu uczniów do olimpiad tematycznych).

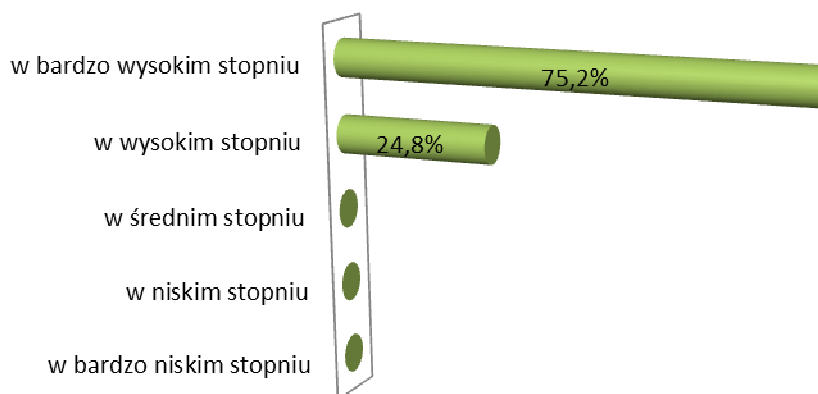


Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 12. badające ocenę trwałości efektów szkolenia przyniosło wysokie wyniki. Nieco ponad 3/4 nauczycieli uznało, że w bardzo wysokim stopniu szkolenie wpłynie na ich pracę zawodową a pozostali, że wpływ ten będzie wysoki. Istotnym czynnikiem wpływającym na te oceny jest fakt, że nauczyciele mogą korzystać z platformy internetowej związanej z tym projektem również po zakończeniu szkolenia. Powoduje to, że ich dostęp nie był jednorazowy, ale mogą stale korzystać z zaproponowanych im materiałów, co jest dla nich bardzo użyteczne.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

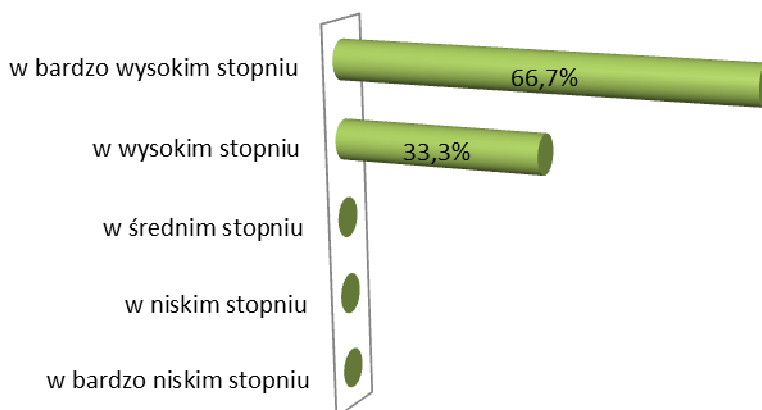
Wykres 12. Ocena trwałości efektów szkolenia (możliwość dalszego korzystania przez nauczycieli z platformy internetowej).



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Pytanie 13. badało jak nauczyciele oceniają atrakcyjność szkolenia i prezentacji multimedialnych względem dostępnych podręczników. Wyniki pokazują, że nie tylko uczniowie potrzebują urozmaicenia narzędzi do nauki i wsparcia podręczników nowoczesnymi metodami edukacyjnymi. Wszyscy nauczyciele bardzo wysoko lub wysoko ocenili atrakcyjność szkolenia i prezentacji multimedialnych względem podręczników, z czego 2/3 uznało, że ta atrakcyjność jest w bardzo wysokim stopniu.

Wykres 13. Ocena atrakcyjności szkolenia i prezentacji multimedialnych w porównaniu z podręcznikami.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu. N = 117

Wyniki ewaluacji wewnętrznej

W ramach ewaluacji wewnętrznej (EW) projektu realizowanej przez podmiot wdrażający projekt przebadano nauczycieli uczestniczących w szkoleniach na platformie internetowej. W porównaniu do badania realizowanego w ramach niniejszej ewaluacji zewnętrznej ex-post, ewaluacja wewnętrzna skupiła się bardziej na efektach projektu związanych ze wzrostem wiedzy. Jak pokazały badania EW wśród nauczycieli zanotowano bardzo wysoki stopień przyrostu wiedzy (91,6% badanych oceniła w wysokim i bardzo wysokim stopniu swój poziom wiedzy) w różnych obszarach dot. ekonomii i finansów mierzonych przed i po uczestnictwie w szkoleniach.

Oprócz pytań mierzących przyrost wiedzy, w ramach EW zapytano również nauczycieli uczestniczących w szkoleniach o opinie nt. elementów szkolenia, materiałów szkoleniowych, formy szkolenia etc. 95,1% badanych w wysokim i bardzo wysokim stopniu oceniło zastosowaną formę szkolenia (e-learning). Prawie wszyscy badani (99,2%) ocenili w wysokim i bardzo wysokim stopniu merytoryczny poziom materiałów towarzyszących szkoleniu (konspekty, prezentacje Power Point, skrypty). W pytaniu o przydatność symulacyjnej gry internetowej jako narzędzia wspomagającego proces kształcenia 94,7% respondentów oceniło ją jako narzędzie przydatne i bardzo przydatne.

ii. Opinie nauczycieli testujących innowacyjny moduł programowy i internetową grę symulacyjną

Istotnymi elementami całego projektu są innowacyjny moduł programowy i symulacyjna gra internetowa, dlatego podczas ewaluacji przebadano grupę nauczycieli, którzy testowali moduł oraz grę i zapytano ich o ocenę poszczególnych zagadnień z nimi związanych⁴.

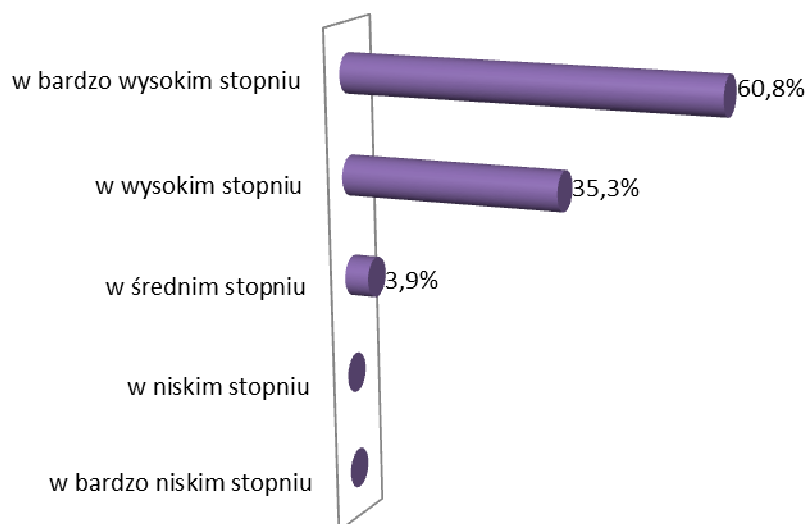
Pytanie 1. sprawdzało ocenę dostosowania treści innowacyjnego modułu programowego do potrzeb edukacyjnych nauczycieli. Wyniki wskazują na właściwe opracowanie treści tego modułu. Ponad 96% nauczycieli uznało, że w bardzo wysokim lub

⁴ Załączniki do części A, Załącznik 2. Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

wysokim stopniu jest on dostosowany do ich potrzeb edukacyjnych. Jest to bardzo wysoki wskaźnik zważywszy, że to wynik oparty o odpowiedzi nauczycieli, którzy testowali moduł a nie tylko znają projekt od strony teoretycznej.

Wykres 14. Ocena dostosowania treści innowacyjnego modułu programowego do potrzeb edukacyjnych nauczycieli.

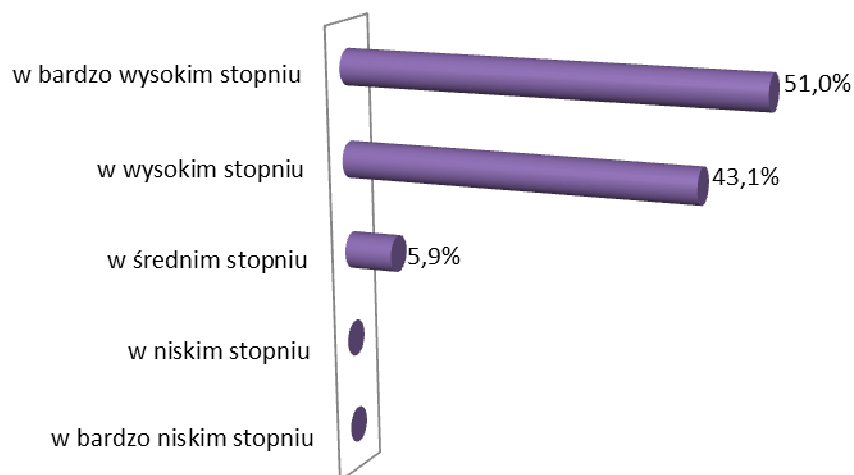


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 2. miało sprawdzić jak nauczyciele oceniają wartość merytoryczną modułu programowego. 51,0% nauczycieli oceniło bardzo wysoko wartość merytoryczną innowacyjnego modułu programowego a 43,1% - wysoko. Należy pamiętać, że odpowiedzi tych udzielili nauczyciele testujący produkt.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

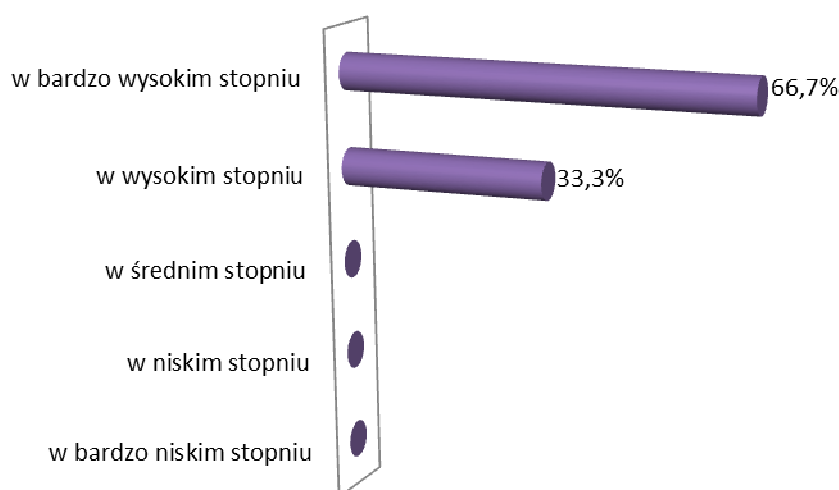
Wykres 15. Ocena wartości merytorycznej innowacyjnego modułu programowego w realizacji treści programowych.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 3. pokazało, że szkolenie i powiązane z nim instrumenty okazały się bardzo przydatne w w realizacji innowacyjnego modułu programowego. Wśród odpowiedzi nauczycieli nie było niższej oceny niż wysoka a 2/3 ankietowanych zaznaczyło bardzo wysoki stopień wykorzystania szkolenia i instrumentów.

Wykres 16. Ocena stopnia wykorzystania treści szkolenia i instrumentów w realizacji innowacyjnego modułu programowego.

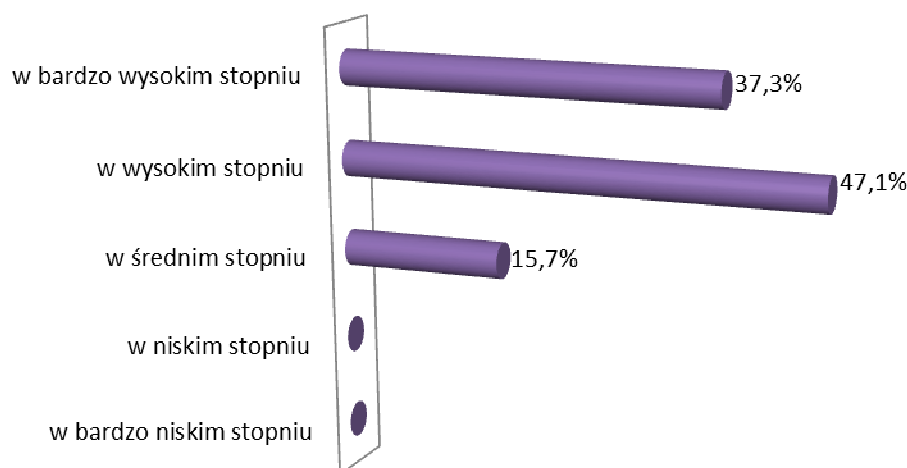


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 4. W przypadku poproszenia nauczycieli o ocenę propozycji wdrożenia treści innowacyjnego modułu programowego w zaproponowanym programie nauczania większość (47,1%) oceniła ją wysoko i tym razem tych odpowiedzi było o blisko 10% więcej niż wskazań: bardzo wysoko. Łącznie wskazań „w bardzo wysokim stopniu” i „w wysokim stopniu” było 84,4%.

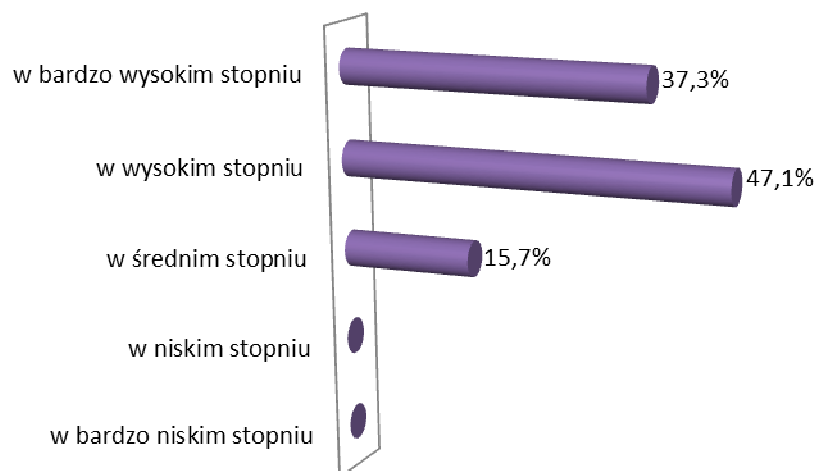
Wykres 17. Ocena propozycji wdrożenia treści innowacyjnego modułu programowego w zaproponowanym programie nauczania.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 5. ma rozkład odpowiedzi identyczny jak w poprzednim pytaniu, znowu przeważały odpowiedzi wysokie. Mimo to sumaryczna liczba odpowiedzi: w bardzo wysokim stopniu i w wysokim stopniu wyniosła 84,4% wskazań, co jest wysokim wskaźnikiem i podobnie jak brak odpowiedzi niższych niż średni stopień wskazuje na pozytywną ocenę oddziaływania innowacyjnego modułu programowego na pogłębianie i poszerzanie wiedzy uczniów.

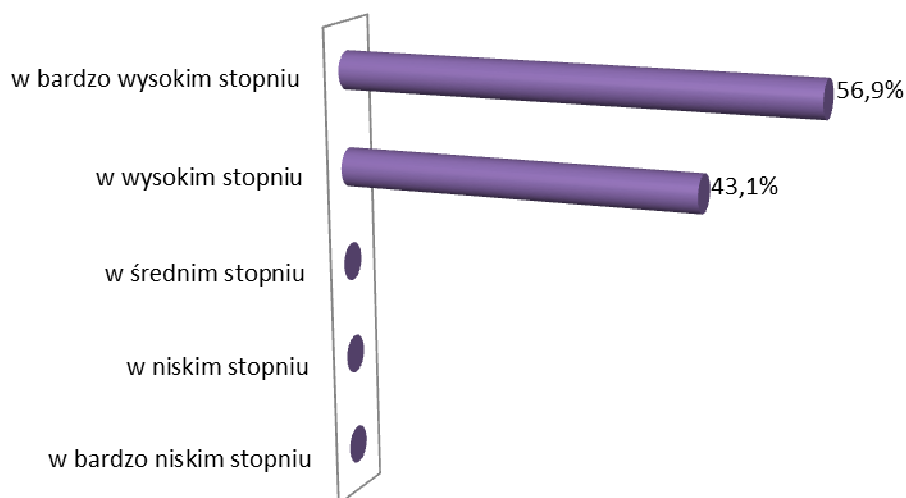
Wykres 18. Ocena wpływu innowacyjnego modułu programowego na możliwość pogłębienia i poszerzenia wiedzy uczniów w zakresie ekonomii i finansów.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 6. pokazało, że innowacyjny moduł programowy istotnie wpłynął na poziom motywacji uczniów do kształcenia w zakresie przedsiębiorczości, ekonomii czy finansów. 56,9% nauczycieli oceniło ten wpływ na bardzo wysoki a wszyscy pozostali na wysoki. Oddziaływanie tego modułu okazało się zatem bardzo korzystne w praktyce.

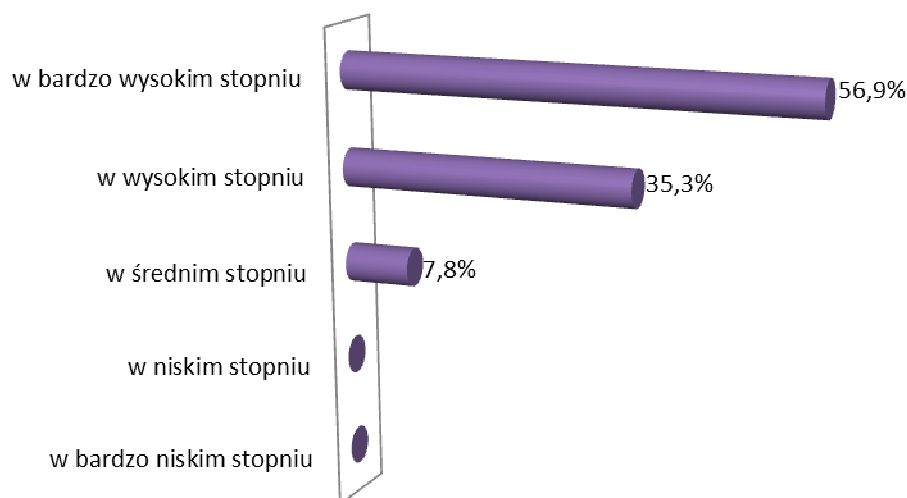
Wykres 19. Ocena wpływu treści innowacyjnego modułu programowego na poziom motywacji uczniów do kształcenia w dziedzinach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki (ekonomia, finanse, przedsiębiorczość).



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 8. Podobnie jak pytaniu 6. 56,9% nauczycieli oceniło w bardzo wysokim stopniu treści merytoryczne symulacyjnej gry internetowej ze względu na ich innowacyjność. Wśród pozostałych odpowiedzi na to pytanie poza przeważającym udziałem ocen wysokich, pojawiło się też 7,8% ocen średnich. Może to wskazywać na niższy stopień innowacyjności niż oczekiwało te kilka procent badanych, ale zdecydowana większość nauczycieli oceniła tę kwestię bardzo wysoko lub wysoko.

Wykres 20. Ocena treści merytorycznych symulacyjnej gry internetowej ze względu na ich innowacyjność.

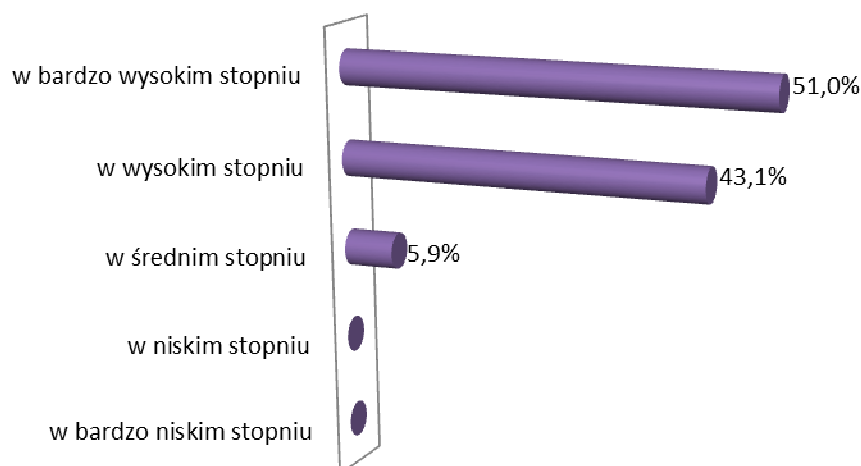


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 9. wskazuje, że niemal równie wysoko co w poprzednim pytaniu ocenili nauczyciele mechanizmy funkcjonowania symulacyjnej gry internetowej. Tym razem jednak pojawiły się też oceny średnie, choć tylko 5,9%. Być może prosta obsługa gry niektórym nauczycielom sprawiła jednak trudność lub mają wątpliwości co do estetyki gry. Nie zmienia to jednak faktu, że ponad połowa badanych (51,0%) oceniła w stopniu bardzo wysokim mechanizmy funkcjonowania gry a 43,1% w stopniu wysokim.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

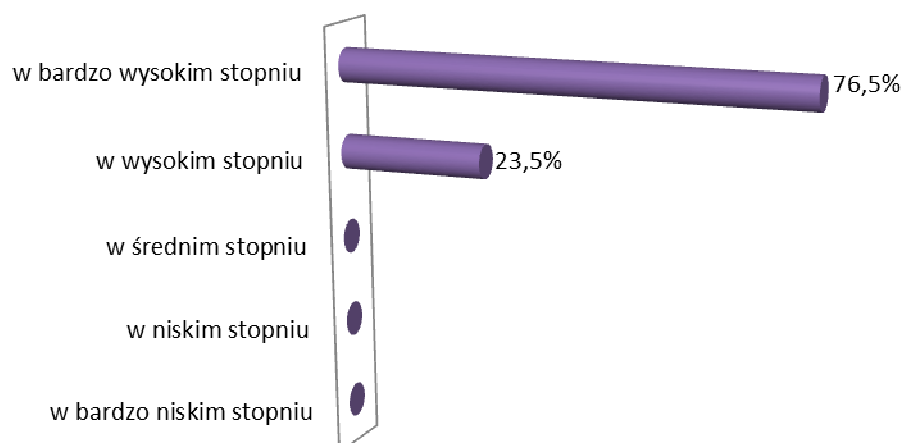
Wykres 21. Ocena mechanizmów funkcjonowania symulacyjnej gry internetowej (prostota obsługi, wymagania techniczne, estetyka).



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 10. wyraźnie pokazuje, że symulacyjna gra internetowa jest ważnym elementem projektu i pomysł projektodawcy, by ją zaproponować okazał się trafny. Ponad 3/4 nauczycieli testujących grę oceniło ją w bardzo wysokim stopniu a pozostali w wysokim i nikt nie ocenił tej przydatności niżej.

Wykres 22. Ocena przydatności symulacyjnej gry internetowej w dalszej pracy edukacyjnej.

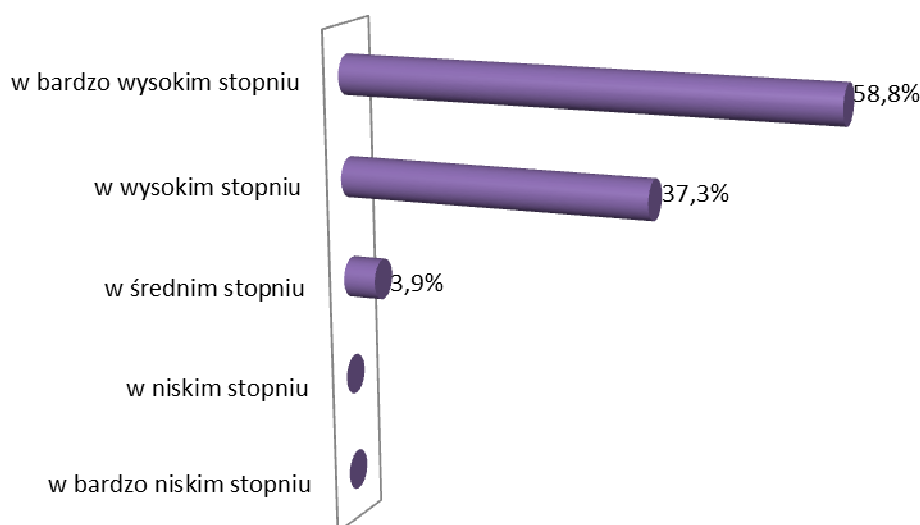


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 11. Ważnym czynnikiem mającym wpływ na sposób nauczania jest poziom zainteresowania uczniów. W tym wypadku reakcja uczniów na naukę poprzez grę była bardzo dobra. Blisko 60% wskazało na bardzo wysoki stopień zainteresowania uczniów symulacyjną grą internetową a kolejne 37,3% na stopień wysoki. Łączny procent nauczycieli, którzy wskazali stopień bardzo wysoki lub wysoki wyniósł zatem 96,1%, co jest bardzo wysokim wskaźnikiem jednoznacznie potwierdzającym zainteresowanie uczniów nauką z wykorzystaniem symulacyjnej gry internetowej.

Wykres 23. Ocena poziomu zainteresowania uczniów symulacyjną grą internetową.

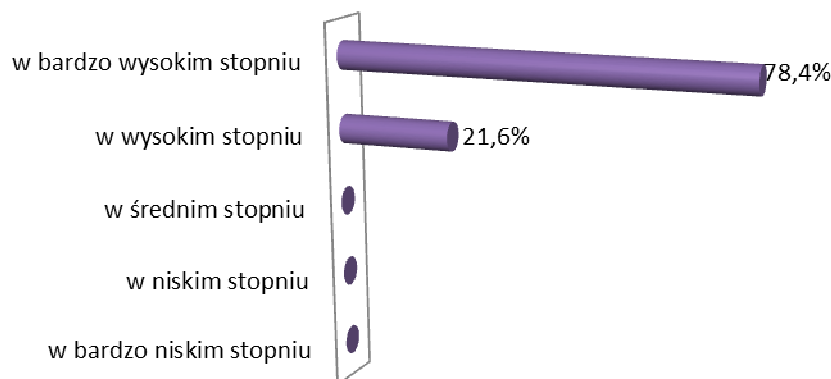


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 12. Symulacyjna gra internetowa nie tylko spodobała się uczniom, którzy ją testowali, ale istotnie wpłynęła na pogłębienie i poszerzenie ich wiedzy z zakresu ekonomii i finansów. 78,4% nauczycieli oceniło ten wpływ na bardzo wysoki a pozostali na wysoki, co wskazuje nie tylko na trafność projektu, ale także na jego wysoką użyteczność i skuteczność.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

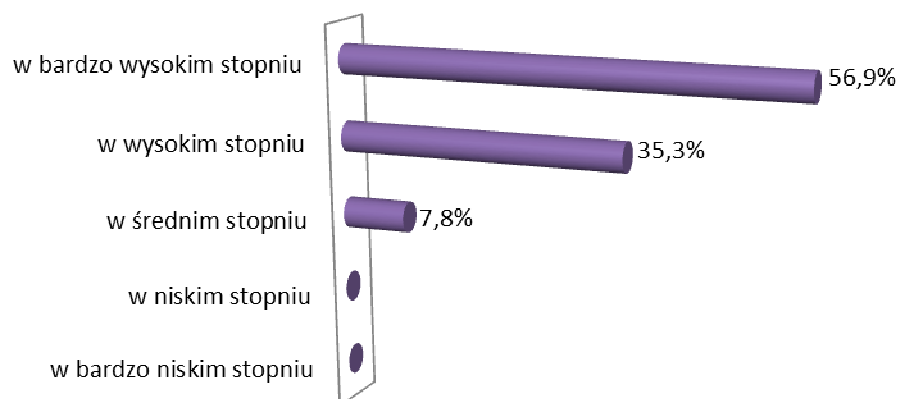
Wykres 24. Ocena wpływu symulacyjnej gry internetowej na pogłębienie i poszerzenie wiedzy z zakresu ekonomii i finansów.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 13. Pogłębienie i poszerzenie wiedzy uczniów z zakresu ekonomii i finansów dzięki grze internetowej będącej częścią ewaluowanego projektu, przyczyniło się do wzrostu poziomu motywacji uczniów do dalszego kształcenia się w dziedzinach kluczowych dla gospodarki. Wzrost ten jest znaczący: 56,9% nauczycieli uznało, że wiedza ich uczniów wzrosła w bardzo wysokim stopniu a dalsze 35,3%, że w wysokim. Tak wysokie wyniki świadczą o pozytywnym wpływie projektu na kształtowanie dążeń młodych ludzi.

Wykres 25. Ocena wpływu uczestnictwa w symulacyjnej grze internetowej przez uczniów na ich poziom motywacji do kształcenia w dziedzinach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki.

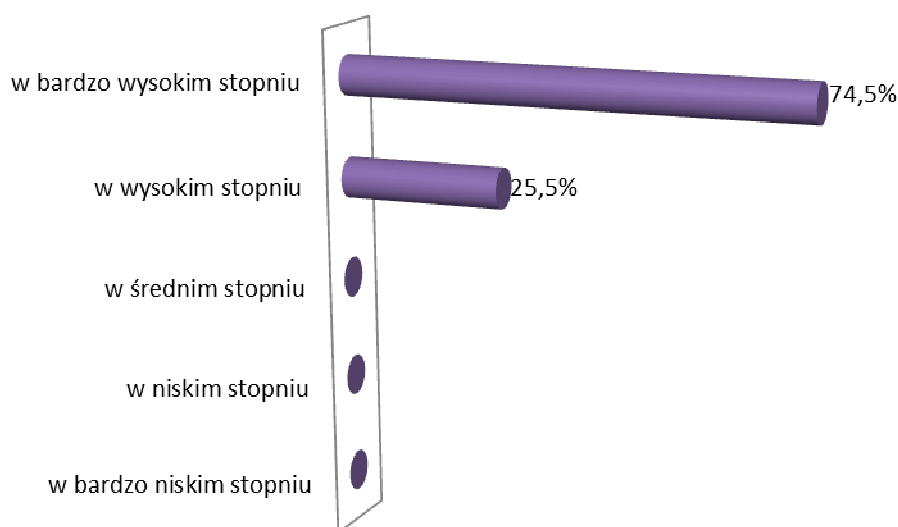


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Pytanie 14. sprawdziło jak nauczyciele oceniają siłę powiązań zaproponowanej symulacyjnej gry komputerowej z wiedzą teoretyczną uzyskiwaną na lekcjach *Podstaw przedsiębiorczości*. Ocena tych powiązań okazała się bardzo wysoka, ponieważ blisko 3/4 nauczycieli zaznaczyło odpowiedź w bardzo wysokim stopniu a pozostali w wysokim stopniu. Już po szkoleniu nauczyciele wysoko oceniali grę, ale testowanie jej w szkołach pozwoliło im sprawdzić czy ich ocena była słuszna. Wyniki pokazują, że gra pozwoliła zwiększyć poziom przyswajanej wiedzy przez uczniów a więc jej dalsze stosowanie podczas nauki przedsiębiorczości w kolejnych klasach jest zasadne.

Wykres 26. Ocena praktycznego wykorzystania w grze symulacyjnej wiedzy teoretycznej uczniów.

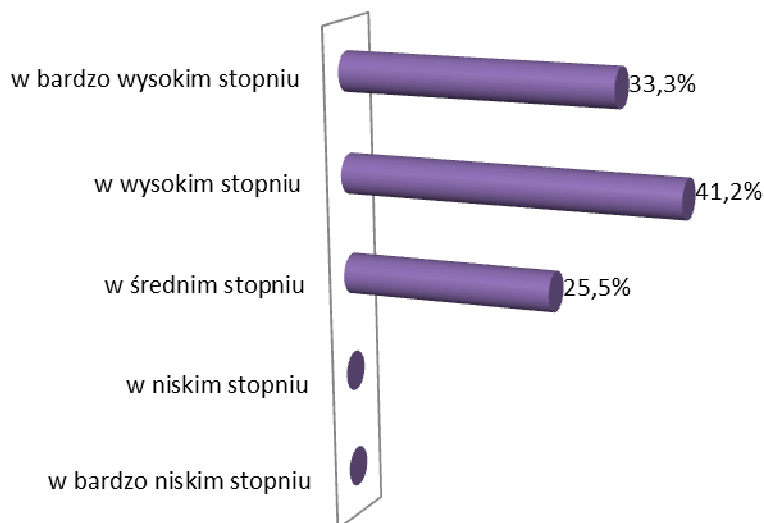


Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Pytanie 15. dotyczyło oceny wzrostu zainteresowania uczniów podejmowaniem samodzielnych przedsięwzięć gospodarczych w przyszłości. Uzyskane wyniki nie są tak wysokie jak w poprzednich pytaniach, jednak 74,5% nauczycieli udzieliło odpowiedzi w bardzo wysokim stopniu lub w wysokim stopniu a ocena pozostałych była średnia. Wskazuje to na ostrożność nauczycieli w ocenie uczniów, ale mimo to oceny te są satysfakcjonujące.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Wykres 27. Ocena wzrostu zainteresowania uczniów podejmowaniem samodzielnych przedsięwzięć gospodarczych w przyszłości.



Źródło: Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach. N = 51

Odpowiedzi nauczycieli, którzy wraz z uczniami testowali grę pokazują, że projekt „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” w wysokim stopniu realizuje założenie o wzroście wiedzy nauczycieli i uczniów oraz wspomaga pracę nauczycieli tak, by ich lekcje były ciekawe i efektywne. Wszystkie elementy modułu zostały pozytywnie ocenione. Bardzo wysokie oceny otrzymała symulacyjna gra komputerowa, którą nauczyciele i uczniowie mogli przetestować w II semestrze roku szkolnego 2011/2012.

Wyniki ewaluacji wewnętrznej

W ramach ewaluacji wewnętrznej przebadano również nauczycieli testujących produkt w szkołach. Ocenie nauczycieli podlegał innowacyjny moduł nauczania oraz symulacyjna gra internetowa. Badanie realizowano w dwóch fazach: przed i po testowaniu.

Na pytanie „Jak oceniają proponowany projekt programu nauczania” 97,9% badanych respondentów odpowiedziało jeszcze przed testowaniem, że

w wysokim i bardzo wysokim stopniu. Po testowaniu odsetek osób deklarujących wysoki i bardzo wysoki stopień wzrósł do 100% (80,8% - w bardzo wysokim stopniu; 19,2% - w wysokim stopniu). W innym pytaniu dot. oceny innowacyjnego modułu nauczania zarejestrowano wzrost pozytywnych odpowiedzi (w wysokim stopniu i w bardzo wysokim stopniu) z 97,9% do 100%.

Pytania związane z symulacyjną grą internetową były zadawane nauczycielom tylko w fazie po testowaniu produktu. Na pytanie „Jak oceniają Państwo zastosowane w grze rozwiązania oraz poziom ich przydatności?” 98,7% badanych odpowiedziało, że w wysokim i bardzo wysokim stopniu. W pytaniu „Jak oceniają Państwo atrakcyjność formy graficznej gry?” wszyscy badani nauczyciele odpowiedzieli, że w wysokim i bardzo wysokim stopniu (38,5% - w bardzo wysokim stopniu; 61,5% - w wysokim stopniu). Podobnie jak w poprzednim pytaniu, wszyscy badani wysoko ocenili przydatność gry w procesie dydaktycznym (38,5% - w bardzo wysokim stopniu; 61,5% - w wysokim stopniu) oraz stopień w jakim udział w grze pomoże uczniom w praktycznym wykorzystaniu wiedzy z zakresu ekonomii i finansów (42,3% - w wysokim stopniu; 57,7% - w bardzo wysokim stopniu).

Oprócz powyższych wyników uzyskanych dzięki badaniu ilościowemu, nauczycieli - w ramach pogłębionego badania⁵ - poproszono o otwartą opinię dot. realizowanego projektu i jego poszczególnych elementów.

Nauczyciele bardzo pozytywnie wypowiedzieli się nt. projektu, jego koncepcji i towarzyszących mu narzędzi. W pytaniu „Czy uważa Pani/Pan, że tego typu projekty, jak ten w którym Pani uczestniczyła/Pan uczestniczył są potrzebne?” przeważały opinie o potrzebie realizacji projektów takich jak „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy Przedsiębiorczości*.”

Nauczyciel 4⁶

Tak, uważam, że są bardzo potrzebne. Pozwalają w sposób bardzo przystępny przedstawić uczniom podstawy przedsiębiorczości. Dla nauczycieli są świetnym narzędziem w przekazywaniu wiedzy uczniom.

⁵ Załącznik do części A, III Załącznik 3. Ankieta pogłębiająca problemy badawcze dla nauczycieli testujących produkt w szkołach

⁶ Numer nauczyciela oznacza nr wywiadu, z którego pochodzi cytat.

Nauczyciel 7

Uważam, że takie projekty są bardzo potrzebne dla nauczycieli, którzy mogą powtórzyć wiedzę, zapoznać się z zmianami. Chętnie uczestniczę w tego typu projektach.

Nauczyciel 8

Tego typu projekty są jak najbardziej potrzebne, wzbogacają warsztat pracy nauczyciela o nowe metody, można wykorzystać materiały, zmodyfikować je, dają możliwość nauczycielowi spojrzenia na dany temat z innej strony, tego typu projekty stają się inspiracją dla nauczyciela do wprowadzania zmian.

Praktycznie żaden z badanych nauczycieli nie wyraził opinii negatywnej.

Nauczyciele pytani o powody dla których wzięli udział w projekcie zwracali uwagę na chęć własnego rozwoju i wykorzystywania innowacyjnych – przystających do aktualnej rzeczywistości – narzędzi nauczania.

Nauczyciel 2

Chciałam wzbogacić swój warsztat pracy o nowe metody, techniki a poza tym miałam uczniów, którzy chętnie biorą udział w takich przedsięwzięciach i to dla nich staram się wyszukiwać różne projekty. Poza tym cały czas doskonalę swój warsztat prac., lubię wyzwania i nowości.

Jeden z nauczycieli podkreślił również kompleksowość całego projektu, który opierał się nie tylko na wiedzy, ale również technikach i metodach wykorzystania tej wiedzy w nauczycielskiej praktyce.

Nauczyciel 6

Wzięłam udział w tym projekcie, ponieważ zainteresował mnie fakt, że wiadomości przekazywane w tym szkoleniu są za pomocą wykładów nagranych techniką telewizyjną. Oprócz tego ucieszyło mnie, że cała wiedza dotycząca podstaw przedsiębiorczości zebrana jest w jednym miejscu i na dodatek są tam pomocne materiały dla nauczycieli.

Generalnie rzecz biorąc, projekt w którym uczestniczyli nauczyciele został oceniony bardzo korzystnie. Jeden z nauczycieli na pytanie „Czy uważa Pani/Pan ten projekt za interesujący? Dlaczego?” odpowiedział następująco:

Nauczyciel 2

Projekt jest bardzo interesujący. To co jest ciekawe to jego kompleksowość - przygotowano szkolenie dla nauczycieli zawierające obszerne treści merytoryczne. Szkolenie odpowiada treściom innowacyjnego modułu programowego, a gra dla uczniów jest skorelowana z wykładami dla nauczycieli - to duży plus

Ciekawe, że inny z nauczycieli zauważył pewien problem towarzyszący od lat nauczaniu młodzieży w szkołach, a którym jest zbyt duże kładzenie nacisku na indywidualizm ucznia, przy niskim skoncentrowaniu na pracy w grupie.

Nauczyciel 3

Rozmowy, analizy z grupami uczniów wprowadziły różne nastroje i różne wypowiedzi. Uczeń musiał pracować w grupie lub grupa musiała tak uaktywnić jednostkę aby współpracował.

Jak widać projekt „Ekonomia finanse...” przewycięża ten uciążliwy od lat problem i motywuje dzięki swoim narzędziom do pracy w grupie, ucząc tym samym rozwiązywania problemów wspólnie z innymi ludźmi oraz podnosząc poziom zaufania wśród młodzieży.

Badani pytani byli również bardziej szczegółowo o innowacyjny moduł programowy oraz symulacyjną grę internetową. Na pytanie „Co Panie/Pan sądzi o innowacyjnym module programowym?” uzyskano następujące odpowiedzi:

Nauczyciel 1

Innowacyjny moduł programowy jest ciekawie zaprojektowany i dobrze oraz logicznie wkomponowany w zaproponowany program nauczania.

Nauczyciel 2

Każda innowacja jest nowinką i inspiracją, a poza tym prestiż dla szkoły, pomogą uczniom w zrozumieniu pewnych treści, zagadnień.

Nauczyciel 3

Uważam, że takie projekty są bardzo potrzebne. Przepisy, formularze zmieniają się cały czas więc wszelkie nowości z dziedziny ekonomii, finansów, przedsiębiorczości czy biznesu są dla mnie cennym źródłem wiedzy. Innowacyjny

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

moduł programowy uważam za korzystny dla nauczycieli, którzy wykłady i wiedzę mogą wykorzystać przy prowadzeniu swoich zajęć.

Badanych zapytano również o zmiany w module programowym. Tylko dwóch z wszystkich badanych nauczycieli wyraziło chęć jakichkolwiek zmian.

Nauczyciel 2

...bardzo mało było o CSR, odpowiedzialności biznesu, a są to istotne informacje, które można wykorzystać na zajęciach z przedsiębiorczości.

Nauczyciel 3

...więcej na temat waluty obcej, kredytowania i spłacania przez firmy, różnice kursowe, bardziej rozwinięte formy opodatkowania firmy z przykładami ich wyboru.

Uwaga nauczyciela 2. wydaje się nieuzasadniona zważywszy na fakt, iż w ramach projektu przygotowano obszerny wykład nt. CSR wykraczający poza treści podstawy programowej. Podobnie zresztą uwaga nauczyciela 3. nie jest do końca trafna, gdyż wiedza z zakresu podanego przez respondenta przekazywana na wykładach wykracza daleko poza potrzeby edukacyjne uczniów szkół ponadgimnazjalnych i treści podstawy programowej.

Drugim elementem projektu, o który szczegółowo pytani byli nauczyciele była symulacyjna gra internetowa. Badani wyrazili dobrą opinię nt. tego produktu. Przeważały następujące oceny:

Nauczyciel 2

Gra ciekawa - uczniowie muszą przejść wszystkie etapy zakładania i prowadzenia działalności. Jednocześnie obsługa gry nie jest za bardzo skomplikowana co uważam za plus. Bardzo pozytywnie odbieram panel administratora dla nauczyciela za pośrednictwem którego mogłam śledzić postępy poszczególnych grup w grze. Jednak największym plusem takiego narzędzia jak gra jest to, że nawet jeśli uczniowie popełnią błąd i ich wirtualna firma zbankrutuje, to mogą nauczyć się na własnych błędach bez faktycznych konsekwencji finansowych.

Nauczyciel 5

Wg mnie to bardzo fajny pomysł na nauczanie uczniów obycia ze światem rzeczywistym, do którego niedługo trafią. W sposób praktyczny uczy ich

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

podstawowych rzeczy jakie są w dzisiejszym świecie niezbędne: założenie konta w banku, wybór banku a także oswojenie ich z czymś takim jak własna firma i odpowiedzialność za własne wydatki.

Pozytywnym opiniom nauczycieli towarzyszyły w większości pozytywne – zdaniem nauczycieli – oceny uczniów:

Nauczyciel 3

Uczniowie podkreślali, że pierwszy raz mogli sprawdzić swoją wiedzę z przedmiotu w praktyce. Czasami narzekali na konieczność wypełniania dużej ilości druków, ale później sami przyznawali, że dopiero teraz widzą ile wysiłku trzeba włożyć w załatwienie spraw urzędowych zanim rozpocznie się działalność gospodarczą. Uczniowie bardzo pozytywnie ocenili grę.

Tylko trzech respondentów w pytaniu „Biorąc również pod uwagę opinie Pani/Pana uczniów, co Pani/Pana zdaniem powinno ulec zmianie i ewentualnej poprawie jeśli chodzi o symulacyjną grę internetową?” wyraziło swojego uwagi:

Nauczyciel 1

Możliwość wypełniania poprawnie druku zgłoszenia i wskazanie na błędy w chwili wypełniania. Uczniowie mają wrażenie, iż w wielu decydujących chwilach nie mieli zbyt dużo do powiedzenia np; reklam, wynagrodzenia, marża, zmiana lokalu, brak wprowadzenia innowacyjności do firmy, brak kontaktu z mentorem...

Nauczyciel 3

Wprowadzić tam pewne elementy charakterystyczne dla rynku związane z różnymi sytuacjami, np. zmniejszenie popytu na dany towar a uczniowie muszą się zastanowić co mają zrobić, np. jaką akcję promocyjną zrobić itp. Ustalić nagrody i wytypować zwycięzców. Zauważyłam, że element rywalizacji dla uczniów jest bardzo ważny, cieszą się jak wygrywają i kombinują jak przegrywają.

Nauczyciel 4

...uważam, że taka gra powinna umożliwić zarówno nauczycielowi jaki i uczniowi zrealizowanie jej w ciągu 1-2 godzin lekcyjnych - nie dłużej. Gra nie powinna być pracą domową, którą uczeń ma zadaną do domu tylko miłym uzupełnieniem zajęć

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

i możliwością wspólnie z klasą przeniesienia wiedzy zdobytej na zajęciach w warunkach stymulowanych przez grę.

Powyższe uwagi badanych nauczycieli wymagają szczególnego komentarza:

- uwaga nauczyciela 1. – zgodnie z założeniem gry, uczniowie wypełniali druki przy rejestracji działalności gospodarczej w formie rzeczywistej tak jak to ma miejsce w prawdziwym życiu (bez podpowiedzi). Źle wypełniony druk przez uczestnika gry skutkowało odesłaniem go do poprawek. Taki mechanizm powoduje naukę na błędach i uczy samodzielności w poszukiwaniu rozwiązań oraz odpowiedzialności za czytanie ze zrozumieniem;
- uwaga nauczyciela 1 i 3. – gra uwzględnia podstawowe mechanizmy funkcjonowania firmy w realiach rynku, a wprowadzenie dodatkowych mechanizmów rynkowych wiązałoby się również ze skomplikowaniem informatycznym gry, co przełożyłoby się również na jej wyższe wymagania sprzętowe. Nie jest wskazane również stosowanie dodatkowych elementów merytorycznych na tym etapie edukacyjnym. Gra w założeniu ma stymulować do dalszego zdobywania wiedzy w tym zakresie;
- uwaga nauczyciela 4. – gra jest komplementarna względem innowacyjnego modułu programowego. Niezasadnym jest stosowanie gry tylko w ciągu 1-2 godzin lekcyjnych – taka strategia uniemożliwiłaby uczniom przetestowanie gry i sprawdzenia teoretycznej wiedzy w praktyce.

Ostatnim pytaniem zadaniem respondentom było „Gdyby mogła Pani/mógł Pan wziąć ponownie udział w testowaniu innowacyjnego modułu nauczania wraz z internetową grą symulacyjną, to jaka byłaby Pani/Pana decyzja? Dlaczego właśnie taka decyzja? Jakie elementy zaważyłyby teraz na Pani/Pana decyzji?” Pytanie to jest dobrym wskaźnikiem skuteczności i użyteczności projektu. Wszyscy badani nauczyciele wyrazili chęć ponownego udziału w projekcie, jeśli tylko dano bym im taką szansę:

Nauczyciel 2

Jak najbardziej jeszcze raz wzięłabym udział w projekcie i w testowaniu modułu i gry. Uważam, że projekt jest przygotowany bardzo ciekawie i daje nauczycielom wiele nowych narzędzi, które mogą wykorzystać na lekcjach.

Nauczyciel 4

Wzięłabym udział bo mam innych uczniów, którzy nie brali udziału w tej grze a warto by było żeby też czegoś nowego spróbowali a tym samym zgłębili wiedzę na temat działalności gospodarczej. To, że ja wiem na czym to polega nie oznacza że wszyscy uczniowie w szkole to znają.

Nauczyciel 3

Tak. To są nowe doświadczenia, BARDZO PAŃSTWA PROSZĘ O SKIEROWANIE MOŻLIWOŚCI W TYM PROJEKCIE RÓWNIEŻ DLA UCZNIA KLASY SZKOŁY ZAWODOWEJ. Moi uczniowie z tych klas bardzo chętnie by uczestniczyli w takim projekcie i myślę, że nie tylko moi, ale również i z innych miejscowości.

Jak widać w ostatniej z wypowiedzi, jeden z nauczycieli wyraził chęć, aby objąć oddziaływaniem projektu również uczniów zasadniczych szkół zawodowych (docelowo projektem objęci byli głównie uczniowie liceów ogólnokształcących i techników). Jest to jeden z wielu przykładów tego, że projekt spełnił swoje założenia i należy zastanowić się nad jego szerszym zastosowaniem, wykraczającym poza fazę testowania.

5. Wnioski końcowe

Podsumowując wyniki ewaluacji zewnętrznej ex-post warto powrócić do kryteriów ewaluacyjnych i pytań badawczych sformułowanych na początku raportu.

a) Kryteria ewaluacji:

- **Efektywność:** czy realizowany projekt jest lepszy, skuteczniejszy, bardziej efektywny niż stosowane do tej pory rozwiązania?

Realizowany projekt charakteryzuje się wysokim poziomem efektywności. Wyniki odpowiedzi nauczycieli na ankiety diagnostyczne ewaluacji zewnętrznej oraz wyniki analizy wewnętrznej pokazują, że projekt stanowi ważne uzupełnienie zdiagnozowanej luki w edukacji młodych ludzi związanej z ekonomią i finansami.

- **Skuteczność:** czy realizowany projekt skutecznie wpływa na założone cele?

Realizowany projekt skutecznie wpływa na założone przez niego cele. Podstawowy cel, jakim był wzrost wiedzy nt. ekonomii i finansów wśród nauczycieli i młodzieży oraz wzrost motywacji młodzieży do nauki w dziedzinach kluczowych dla rozwoju gospodarczego Polski został osiągnięty.

- **Użyteczność:** czy projekt odpowiadał potrzebom grup docelowych?

Wyniki analizy skłaniają do wniosku, iż projekt okazał się wysoce użyteczny. Nauczyciele biorący udział w badaniu ewaluacyjnym wyrazili bardzo pozytywne opinie na jego temat, sugerując również zastosowanie projektu w szerszej skali.

- **Oddziaływanie:** czy projekt może wpływać na inne grupy docelowe, niż tylko te dotychczasowo objęte projektem?

Biorąc pod uwagę wysoki stopień oddziaływania na grupy docelowe objęte projektem można sądzić, iż projekt z wysokim prawdopodobieństwem oddziaływać będzie na inne grupy. Rekomenduje się tym samym wykroczenie z projektem poza fazę testowania i objęcie oddziaływaniem projektu inne szkoły, nauczycieli i uczniów.

- **Trwałość:** jakie jest prawdopodobieństwo funkcjonowania produktu po zakończeniu finansowania projektu?

Prawdopodobieństwo funkcjonowania produktu po zakończeniu finansowania należy ocenić w wysokim stopniu. Pozytywny odbiór projektu, jego duża skuteczność, efektywność wpływają również na jego trwałość, która przyczynia się do wzrostu wiedzy na temat ekonomii i finansów oraz motywuje do działania młodych ludzi w obszarze gospodarki.

b) Pytania badawcze wraz z odpowiedziami:

1. Jaka jest przydatność produktu w praktyce edukacyjnej?

Przydatność produktu w praktyce edukacyjnej należy ocenić w wysokim stopniu. Nauczyciele uczestniczący w realizacji projektu chwalili sobie jego przydatność, na co może mieć wpływ jego kompleksowość charakteryzująca się wielością wysoce merytorycznych narzędzi, pomocnych w realizacji programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości*.

2. Jaka jest ocena atrakcyjności i poziom zainteresowania produktem ze strony grup docelowych?

Wyniki badania wyraźnie pokazują, że poziom atrakcyjności i zainteresowania produktem był bardzo wysoki. Nauczyciele pozytywnie ocenili szkolenia, innowacyjny moduł programowy, jak i symulacyjną grę internetową.

3. Jaka jest zgodność realizacji projektu z założonymi celami?

Jak pokazuje analiza wyników dokumentacji projektu oraz wyniki ewaluacji wewnętrznej i zewnętrznej założone cele zostały osiągnięte. Wniosek ten dotyczy celów szczegółowych projektu (tzw. celów miękkich), które są najważniejszym wskaźnikiem skuteczności projektu – zostały osiągnięte w pełni, a wyniki są lepsze od tych przewidywanych w strategii projektu. Szczególnie warto zwrócić uwagę, że cele miękkie związane ze wzrostem wiedzy i motywacją do podejmowania samodzielnych działań w obszarze ekonomii i finansów wzrosło w sposób znaczący – zanotowano co najmniej dwustopniowy wzrost (w skali od 1 do 5, gdzie 1 oznacza bardzo niski stopień a 5 bardzo wysoki) motywacji, zainteresowania oraz poziomu wiedzy w zakresie przedsiębiorczości

W ramach celów twardych, osiągnięto następujące rezultaty: projekt objął oddziaływaniem 4024 uczniów, 91 szkół (w tym 184 klasy); oraz 611 nauczycieli zarejestrowanych na platformie szkoleniowej, z których 328 potwierdziło swój udział w szkoleniu poprzez przesłanie formularzy zgłoszeniowych. Na dzień zgromadzenia danych ewaluacyjnych 268 nauczycieli ukończyło szkolenie. Liczebność szkół (w tym bardzo wysoka liczba klas), uczniów i nauczycieli na których testowano innowacyjny projekt „Ekonomia i finanse...” jest w pełni reprezentatywna i wystarczająca, aby wnioskować o jego efektywności, skuteczności, oddziaływaniu, czy trwałości. Skala projektu i jego grup docelowych pozwala na rekomendację w zakresie pozytywnego zastosowania projektu w szerszym niż dotychczasowo wymiarze.

Część B

1. Przedmiot i cele ewaluacji

Na podstawie Strategii Projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” ewaluacją zewnętrzną zostały objęte:

1. Szkolenia dla nauczycieli realizowane w formie e-learningu z wykorzystaniem telewizji internetowej obejmujące swym zakresem przygotowanie merytoryczne, metodyczne i informatyczne do wdrożenia innowacyjnego modułu programowego.
2. Innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości* i symulacyjna gra internetowa.

Celem przeprowadzonej ewaluacji była odpowiedź na kluczowe pytania badawcze dotyczące wyżej wymienionych elementów produktu finalnego. Przy formułowaniu pytań badawczych posłużono się kryteriami ewaluacyjnymi.

Kryteria ewaluacji oraz odpowiadające im pytania badawcze w odniesieniu do wyżej wymienionych elementów produktu finalnego przedstawiają poniższe tabele.

Tabela 1. Kryteria ewaluacji i pytania badawcze dotyczące szkolenia nauczycieli

Kryterium	Opis	Pytania badawcze
Użyteczność	Ocena, na ile efekty wypracowane w projekcie są zgodne z potrzebami użytkowników (nauczycieli).	1. W jakim stopniu szkolenie odpowiada zdiagnozowanym potrzebom nauczycieli? 2. Jaka jest wartość merytoryczna szkolenia? 3. Jaka jest wartość metodyczna szkolenia? 4. Jaki jest stopień atrakcyjności szkolenia i instrumentów wsparcia z innymi rozwiązaniami stosowanymi w praktyce edukacyjnej?.
Skuteczność	Ocena stopnia osiągnięcia założonych celów.	5. Jaki jest stopień zgodności szkolenia nauczycieli z założonymi celami?
Trwałość	Ocena trwałości efektów realizacji celów projektu.	6. Jaki jest stopień przydatności szkolenia nauczycieli w praktyce edukacyjnej po zakończeniu projektu?

Tabela 2. Kryteria ewaluacji i pytania badawcze dotyczące innowacyjnego modułu programowego oraz narzędzia jego wdrażania (symulacyjnej gry internetowej)

Kryterium	Opis	Pytania badawcze
Użyteczność	Ocena, na ile efekty wypracowane w projekcie są zgodne z potrzebami użytkowników (nauczycieli) i odbiorców (uczniów).	1. W jakim stopniu innowacyjny moduł programowy i symulacyjna gra internetowa odpowiadają zdiagnozowanym potrzebom nauczycieli i uczniów? 2. Jaka jest wartość merytoryczna innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej? 3. Jaka jest wartość metodyczna innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej?
Skuteczność	Ocena stopnia osiągnięcia założonych celów.	4. Jaki jest stopień zgodności innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej z założonymi celami?
Trwałość	Ocena trwałości efektów realizacji celów projektu.	5. Jaki jest stopień przydatności innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej w praktyce edukacyjnej po zakończeniu projektu?

2. Metodologia badania

W celu weryfikacji kluczowych pytań badawczych, zastosowano narzędzia badawcze w postaci analizy danych zastanych umieszczonych na platformie internetowej projektu lub uzyskanych od koordynatora projektu. Analizie poddano dokumentację projektu.

Poniżej w tabeli 3. zestawiono dokumenty poddane analizie.

Tabela 3. Dokumenty poddane analizie

Nazwa dokumentu	Typ (rodzaj) dokumentu	Czas wytworzenia i dostęp
Przedmiot podstawy przedsiębiorczości oczami uczniów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych.	wizualny	I kwartał 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl

i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych. Raport z badań		zakładka „Badania i analizy”
Sprawozdanie z konferencji konsultacyjnej	wizualny	9 czerwca 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl zakładka „Komunikaty”
Strategia wdrażania projektu	wizualny	sierpień 2011 r. Koordynator projektu
Raport z ewaluacji wewnętrznej po zakończeniu etapu badawczego projektu	wizualny	25 lipca 2011 r. Koordynator projektu
Projekt programu nauczania	wizualny	I kwartał 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl
Wykłady szkoleniowe dla nauczycieli i instrumenty wsparcia	audiowizualny	I kwartał 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl zakładka „Wykłady”
Opis innowacji „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu <i>Podstawy przedsiębiorczości</i> ”	wizualny	30 czerwca 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl plik „Innowacyjny moduł programowy”
Gra strategiczna	audiowizualny	I kwartał 2011 r. www.przedsiębiorczość.info.pl zakładka „Gra”

Analizie poddano przede wszystkim:

- wykłady szkoleniowe dla nauczycieli i instrumenty wsparcia,
- opis innowacji „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*”,
- internetową grę strategiczną.

3. Wyniki badania

W ramach ewaluacji dokonano oceny wyżej wymienionych elementów produktu finalnego.

i. Szkolenie nauczycieli na platformie internetowej

Jednym z elementów projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*” jest szkolenie nauczycieli przeprowadzane na platformie internetowej.

W celu kompleksowej oceny jakości wykładów szkoleniowych dla nauczycieli zastosowano arkusz oceny (patrz zał. 1). Wyniki oceny przedstawia tabela 4.

Tabela 4. Ocena wykładów szkoleniowych dla nauczycieli

Temat wykładu szkoleniowego	Kryteria oceny			
	Stopień zgodności treści ze zdiagnozowanymi potrzebami	poziom merytoryczny szkolenia	poziom metodyczny szkolenia	Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej
Charakterystyka przedsiębiorcy cz. I	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Charakterystyka przedsiębiorcy cz. II	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Istota działalności gospodarczej. Przedsiębiorczość i innowacyjność	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Strategia – budowa i zmiany. Strategia a rynek	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Podstawy funkcjonowania organizacji cz. I	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Podstawy funkcjonowania organizacji cz. II	wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Pomysł na działalność gospodarczą	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Analiza otoczenia i rynku	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Podstawa prawna prowadzenia działalności gospodarczej cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Podstawa prawna prowadzenia działalności gospodarczej cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Kryteria wyboru formy prawnej	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Charakterystyka jednoosobowej działalności gospodarczej cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Charakterystyka jednoosobowej działalności gospodarczej cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością - rejestracja	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Prawne aspekty różnych form działalności gospodarczej - rejestry	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Spółki prawa handlowego cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Spółki prawa handlowego cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rozpoczęcie działalności gospodarczej cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rozpoczęcie działalności gospodarczej cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Budowa biznesplanu cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Budowa biznesplanu cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Budowa biznesplanu cz. III	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
System finansowy firmy. System podatkowy cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
System finansowy firmy. System podatkowy cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Koszty działalności – klasyfikacja. Przychody – ceny, marże, popyt. Wynik finansowy	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Kapitał cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Kapitał cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rachunkowość – podstawowe pojęcia cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rachunkowość – podstawowe pojęcia cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rachunkowość – podstawowe pojęcia cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Rachunkowość – podstawowe pojęcia cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Produkty bankowe dla przedsiębiorców cz. I	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Produkty bankowe dla przedsiębiorców cz. II	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Możliwości zagospodarowania nadwyżki finansowej	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki
Społeczna odpowiedzialność biznesu a etyka - od sukcesu do bankructwa	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki

Komentarz do powyższej oceny:

- wykłady szkoleniowe, zarówno co do treści jak i formy (e-learning), odpowiadają w pełni potrzebom nauczycieli. Ocenę tę sformułowano na podstawie analizy zapisów następujących dokumentów:
 - Przedmiot *podstawy przedsiębiorczości* oczami uczniów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych. Raport z badań,
 - Sprawozdanie z konferencji konsultacyjnej,
 - Rozporządzenie MENiS z 26 lutego 2002 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.),
 - Rozporządzenie MEN z 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17),
- wykłady szkoleniowe cechują się bardzo wysokim poziomem merytorycznym, ponieważ obejmują zagadnienia, które umożliwią nauczycielom poszerzenie i usystematyzowanie wiedzy oraz umiejętności z zakresu szeroko rozumianego funkcjonowania w biznesie. Obejmują tematykę związaną z przygotowaniem do rozpoczęcia własnej działalności, zagadnieniami prawnymi przy uruchamianiu własnej firmy, jak również praktyczne elementy związane z prowadzeniem działalności. Tematyka programu szkoleniowego kładzie szczególny nacisk na przekazanie wiedzy w zakresie rzetelnego przygotowania do uruchomienia własnej działalności, czemu służą tematy poświęcone charakterystyce przedsiębiorcy, istocie działalności gospodarczej, przygotowaniu strategii firmy, podstawom funkcjonowania organizacji, znalezieniu pomysłu na działalność gospodarczą w Polsce, szczegółowej analizie otoczenia i rynku, zagadnieniom prawnym związanym z uruchomieniem firmy oraz przygotowaniu biznesplanu. W celu poszerzenia i usystematyzowania wiedzy zamieszczono tematy dotyczące systemu finansowego przedsiębiorstwa, systemu podatkowego w Polsce, przychodów i kosztów, źródeł pozyskania kapitału, roli rachunkowości w prowadzeniu biznesu, rodzajów produktów bankowych dla przedsiębiorców, możliwości zagospodarowania nadwyżki finansowej i etyki biznesu,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- wykłady szkoleniowe są prowadzone przede wszystkim przez praktyków życia gospodarczego (prawników, pracowników banków i innych instytucji finansowych), w sposób kompetentny i komunikatywny, co gwarantuje wysoką wartość metodyczną,
- treści wykładów szkoleniowych cechuje bardzo wysoki stopień przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie:
 - prowadzenia zajęć z *Podstaw przedsiębiorczości* zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.), jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17),
 - prowadzenia zajęć dodatkowych z *Podstaw przedsiębiorczości* na podstawie art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela,
 - prowadzenia zajęć przez nauczycieli kształcenia zawodowego (teoretycznego i praktycznego) w celu realizacji efektów kształcenia wspólnych dla wszystkich zawodów, takich jak *Podejmowanie i prowadzenie działalności gospodarczej* zapisanych w podstawie programowej kształcenia w zawodach w części II (DzU nr 34, poz. 184),
 - przygotowania uczniów do: Olimpiady Przedsiębiorczości – stały blok tematyczny a przede wszystkim dział programowy *Zachowania przedsiębiorcze w przedsiębiorstwie* (www.olimpiada.edu.pl) oraz Olimpiady Ekonomicznej – blok tematyczny: *Finanse przedsiębiorstw i Zarządzanie* (www.pte.pl).

Jaki jest stopień atrakcyjności szkolenia i instrumentów wsparcia z innymi rozwiązaniami stosowanymi w praktyce edukacyjnej?

W odpowiedzi na powyższe pytanie badawcze należy stwierdzić, że stopień atrakcyjności szkolenia jest bardzo wysoki. Szkolenie w formie e-learningu pozwala racjonalniej zarządzać czasem i efektami szkolenia w porównaniu do form stacjonarnych.

Ponadto platforma internetowa oferuje nauczycielom kilka atrakcyjnych i użytecznych metodycznie form wsparcia, takich jak:

- skrypty z treścią wykładów, które można wydrukować,
- szczegółowe konspekty zajęć zawierające karty pracy ucznia, które można dostosować do własnych potrzeb edukacyjnych,

- prezentacje PowerPoint do każdego wykładu,
- wsparcie w systemie on-line. Służą do tego dwa rodzaje komunikatorów umieszczone na platformie. Pierwszy znajduje się pod ekranem na stronie „wykłady”. Jest to „blog” na którym można zadawać wykładowcom pytania, zgłaszać problemy i uwagi dotyczące konkretnego wykładu. Drugi komunikator znajduje się na stronie wsparcie i posiada trzy wątki tematyczne „program”, „metodyka” i „pomoc techniczna”. Poprzez te komunikatory nauczyciele biorący udział w procesie testowania produktu mogli uzyskać pomoc merytoryczną i techniczną. Po zakończeniu procesu testowania, zgłaszane pytania i uwagi zostaną pogrupowane w bloki tematyczne i umieszczone na platformie na stronie FAQ (zastąpi ona stronę „wsparcie” i będzie wykorzystana na etapie upowszechniania produktu).

Jaki jest stopień zgodności szkolenia nauczycieli z założonymi celami? Cel szczegółowy projektu w odniesieniu do nauczycieli został w Strategii sformułowany następująco: *podniesienie kompetencji i wiedzy nauczycieli przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” ze szkół ponadgimnazjalnych poprzez ich udział w szkoleniu zrealizowanym w ramach projektu.*

Biorąc pod uwagę opisane w tym podrozdziale wyniki badania zasadne jest stwierdzić, że założony cel został osiągnięty w bardzo wysokim stopniu.

ii. Innowacyjny moduł programowy oraz narzędzie jego wdrażania – symulacyjna gra internetowa

W celu kompleksowej oceny jakości innowacyjnego modułu programowego zastosowano arkusz oceny (patrz zał. 2). Wyniki oceny przedstawia tabela 5.

Tabela 5. Ocena innowacyjnego modułu programowego

Innowacyjny moduł programowy	Kryteria oceny			
	Stopień zgodności treści ze zdiagnozowanymi potrzebami	poziom merytoryczny	poziom metodyczny	Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej
	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki

Komentarz do powyższej oceny:

- treści innowacyjnego modułu programowego odpowiadają w pełni potrzebom nauczycieli. Ocenę tę sformułowano na podstawie analizy zapisów następujących dokumentów:
 - Przedmiot *podstawy przedsiębiorczości* oczami uczniów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych. Raport z badań,
 - Sprawozdanie z konferencji konsultacyjnej,
 - Rozporządzenie MENiS z 26 lutego 2002 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.),
 - Rozporządzenie MEN z 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17),
- poziom merytoryczny modułu należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę zgodność z wyżej wymienionymi podstawami programowymi, wysoką jakość treści i struktury oraz bardzo wysoki stopień zgodności z treściami wykładów szkoleniowych,
- poziom metodyczny modułu należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę logiczność treści oraz sposób wdrożenia do projektu programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości*,
- treści innowacyjnego modułu programowego cechuje bardzo wysoki stopień przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie:
 - prowadzenia zajęć z *Podstaw przedsiębiorczości* zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.) w liceum i technikum, jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w liceum i technikum oraz zasadniczej szkole zawodowej. Treści innowacyjnego modułu mogą być wkomponowane do każdego programu nauczania poprzez jego modyfikację, którą dopuszcza Rozporządzenie MEN z 8 czerwca 2009 r. (DzU nr 89, poz. 730),
 - prowadzenia zajęć dodatkowych z *Podstaw przedsiębiorczości* na podstawie art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

W celu kompleksowej oceny jakości internetowej gry strategicznej zastosowano arkusz oceny (patrz zał. 3). Wyniki oceny przedstawia tabela 6.

Tabela 6. Ocena internetowej gry strategicznej

Internetowa gra strategiczna	Kryteria oceny			
	Stopień zgodności ze zdiagnozowanymi potrzebami	poziom merytoryczny	poziom metodyczny	Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej
	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki	bardzo wysoki

Komentarz do powyższej oceny:

- internetowa gra strategiczna odpowiada w pełni potrzebom nauczycieli. Ocenę tę sformułowano na podstawie analizy zapisów następujących dokumentów:
 - Przedmiot *podstawy przedsiębiorczości* oczami uczniów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych. Raport z badań,
 - Sprawozdanie z konferencji konsultacyjnej,
- poziom merytoryczny gry należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę jej innowacyjność oraz wysoki poziom dostosowania do realiów oraz etapów podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Na podkreślenie zasługuje fakt, że uczniowie wypełniają dokumenty i podejmują decyzje ekonomiczne w warunkach bardzo zbliżonych do rzeczywistych. Ponadto kształtują kompetencje kluczowe, takie jak umiejętność pracy zespołowej i branie odpowiedzialności za własne decyzje,
- poziom metodyczny gry należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę prosty mechanizm funkcjonowania, atrakcyjność i estetykę oraz dostęp. Na rynku istnieje szereg gier tego typu np. z grupy Tycoon. Jednak ich powszechne wykorzystanie do celów edukacyjnych wiąże się najczęściej ze znacznymi kosztami zakupu licencji/oprogramowania oraz koniecznością posiadania wysokiej klasy sprzętu komputerowego i dostępu do Internetu o dużej przepustowości. Opracowana na potrzeby projektu internetowa gra symulacyjna eliminuje te bariery. Jest dostępna bezpłatnie, nie wymaga sprzętu o wysokich parametrach oraz można z niej korzystać na łączach

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

o przepustowości 512 kB. Drugim istotnym atutem gry jest to, że pozwala na utrwalanie i weryfikowanie w wirtualnej rzeczywistości wiedzy teoretycznej zdobytej na lekcjach,

- internetową grę strategiczną cechuje bardzo wysoki stopień przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie:
 - prowadzenia zajęć z *Podstaw przedsiębiorczości* zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.) w liceum i technikum, jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w liceum i technikum oraz zasadniczej szkole zawodowej,
 - prowadzenia zajęć dodatkowych z *Podstaw przedsiębiorczości* na podstawie art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela,
 - prowadzenia zajęć przez nauczycieli kształcenia zawodowego (teoretycznego i praktycznego) w celu realizacji efektów kształcenia wspólnych dla wszystkich zawodów, takich jak *Podejmowanie i prowadzenie działalności gospodarczej* zapisanych w podstawie programowej kształcenia w zawodach w części II (DzU nr 34, poz. 184).

Jaki jest stopień zgodności innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej z założonymi celami? Cele szczegółowe projektu w odniesieniu do uczniów zostały w Strategii sformułowane następująco:

- zwiększenie motywacji uczniów do pogłębiania i poszerzania swojej wiedzy ekonomiczno – finansowej poprzez kontynuację kształcenia, m.in. poprzez wskazanie im korzyści wynikających z faktu podniesienia swojej konkurencyjności na rynku pracy,
- rozbudzanie wśród uczniów inicjatyw i budowanie postaw innowacyjnych przydatnych w podejmowaniu aktywności gospodarczej oraz kontynuowaniu kształcenia.

Biorąc pod uwagę opisane w tym podrozdziale wyniki badania zasadne jest stwierdzić, że założone cele zostały osiągnięte co najmniej w wysokim stopniu.

4. Wnioski końcowe

Zaprezentowane w raporcie wyniki badań wykorzystano do udzielenia odpowiedzi na postawione pytania badawcze w powiązaniu z kryteriami ewaluacyjnymi. Udzielone odpowiedzi są wnioskami końcowymi, które przedstawiają tabele 7. i 8.

Tabela 7. Odpowiedzi na pytania badawcze dotyczące wykładów szkoleniowych

Kryterium	Pytania badawcze	Odpowiedzi
Użyteczność	1. W jakim stopniu szkolenie odpowiada zdiagnozowanym potrzebom nauczycieli? 2. Jaka jest wartość merytoryczna szkolenia? 3. Jaka jest wartość metodyczna szkolenia? 4. Jaki jest stopień atrakcyjności szkolenia i instrumentów wsparcia z innymi rozwiązaniami stosowanymi w praktyce edukacyjnej?.	1. Wykłady szkoleniowe, co do treści i formy odpowiadają w pełni potrzebom nauczycieli. 2. Wykłady cechują się bardzo wysokim poziomem merytorycznym (poprawność rzeczowa, aktualność treści, praktyczne aspekty). 3. Wartość metodyczna szkolenia jest bardzo wysoka – kompetentni i komunikatywni wykładowcy. 4. Stopień atrakcyjności szkolenia i instrumentów wsparcia oceniono na bardzo wysoki.
Skuteczność	5. Jaki jest stopień zgodności szkolenia nauczycieli z założonymi celami?	5. Stopień zgodności szkolenia nauczycieli z założonymi celami jest bardzo wysoki. Nauczyciele nie tylko poszerzyli wiedzę ale także nabyli kompetencje metodyczne i informatyczne do wdrożenia innowacyjnego modułu programowego i internetowej gry strategicznej.
Trwałość	6. Jaki jest stopień przydatności szkolenia	6. Stopień przydatności szkolenia nauczycieli w praktyce edukacyjnej po zakończeniu projektu

	nauczycieli w praktyce edukacyjnej po zakończeniu projektu?	jest bardzo wysoki. Nabyta wiedza i umiejętności mogą być wykorzystane do: – prowadzenia zajęć z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> w liceum i technikum na bazie podstawy programowej z 2002 r., – prowadzenia zajęć z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> od 1 września 2012 r. w liceum, technikum i zasadniczej szkole zawodowej na bazie podstawy programowej z 2008 r., – prowadzenia zajęć dodatkowych i przygotowania uczniów do olimpiad tematycznych, – prowadzenia zajęć przez nauczycieli kształcenia zawodowego.
--	---	--

Tabela 8. Odpowiedzi na pytania badawcze dotyczące innowacyjnego modułu programowego oraz narzędzia jego wdrażania (symulacyjnej gry internetowej)

Kryterium	Pytania badawcze	Odpowiedzi
Użyteczność	1. W jakim stopniu innowacyjny moduł programowy i symulacyjna gra internetowa odpowiadają zdiagnozowanym potrzebom nauczycieli i uczniów? 2. Jaka jest wartość	1. Innowacyjny moduł programowy i symulacyjna gra internetowa odpowiadają w pełni potrzebom nauczycieli i uczniów. 2. Wartość merytoryczną modułu należy ocenić jako bardzo wysoką biorąc pod uwagę zgodność z wyżej wymienionymi podstawami programowymi, wysoką jakość treści i struktury oraz bardzo wysoki stopień zgodności



	merytoryczna innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej? 3. Jaka jest wartość metodyczna innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej?	z treściami wykładów szkoleniowych. Poziom merytoryczny gry należy ocenić także jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę jej innowacyjność oraz wysoki poziom dostosowania do realiów oraz etapów podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej. Na podkreślenie zasługuje fakt, że uczniowie wypełniają dokumenty i podejmują decyzje ekonomiczne w warunkach bardzo zbliżonych do rzeczywistych. Ponadto kształtują kompetencje kluczowe, takie jak umiejętność pracy zespołowej i branie odpowiedzialności za własne decyzje. 3. Poziom metodyczny modułu należy ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę logiczność treści oraz sposób wdrożenia do projektu programu nauczania <i>Podstaw przedsiębiorczości</i>. Poziom metodyczny gry należy także ocenić jako bardzo wysoki biorąc pod uwagę prosty mechanizm funkcjonowania, atrakcyjność i estetykę oraz dostęp. Drugim istotnym atutem gry jest to, że pozwala na utrwalanie i weryfikowanie w wirtualnej rzeczywistości wiedzy teoretycznej zdobytej na lekcjach.
Skuteczność	4. Jaki jest stopień zgodności innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej z założonymi celami?	4. Biorąc pod uwagę bardzo wysoki poziom merytoryczny i metodyczny innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej zasadna jest odpowiedź, że cele projektu nakierowane na uczniów zostały osiągnięte w stopniu co najmniej wysokim.
Trwałość	5. Jaki jest stopień przydatności innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej?	5. Treści innowacyjnego modułu programowego cechuje bardzo wysoki stopień przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie:



	programowego i symulacyjnej gry internetowej w praktyce edukacyjnej po zakończeniu projektu?	– prowadzenia zajęć z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.) w liceum i technikum, jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w liceum i technikum oraz zasadniczej szkole zawodowej od 1 września 2012 r. Treści innowacyjnego modułu mogą być wkomponowane do każdego programu nauczania poprzez jego modyfikację, którą dopuszcza Rozporządzenie MEN z 8 czerwca 2009 r. (DzU nr 89, poz. 730), – prowadzenia zajęć dodatkowych z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> na podstawie art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela. Także internetową grę strategiczną cechuje bardzo wysoki stopień przydatności w praktyce edukacyjnej w zakresie: – prowadzenia zajęć z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> zarówno na bazie podstawy programowej z 2002 r. (DzU nr 51, poz. 458 ze zm.) w liceum i technikum, jak i podstawy programowej z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w liceum i technikum oraz zasadniczej szkole zawodowej od 1 września 2012 r., – prowadzenia zajęć dodatkowych z <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> na podstawie art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela, – prowadzenia zajęć przez nauczycieli kształcenia zawodowego (teoretycznego
--	---	---



		i praktycznego) w celu realizacji efektów kształcenia wspólnych dla wszystkich zawodów, takich jak <i>Podjęmowanie i prowadzenie działalności gospodarczej</i> zapisanych w podstawie programowej kształcenia w zawodach w części II (DzU nr 34, poz. 184).
--	--	--

Raport opracował:

Zespół Wojewódzkiego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli w Skierniewicach pod kierunkiem mgr Marzeny Wnuk – dyplomowanego nauczyciela przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” oraz przedmiotów ekonomicznych

Raport zatwierdził:

Dyrektor Wojewódzkiego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli w Skierniewicach –
dr Teresa Janicka-Panek



Załączniki do części A

I. Załącznik 1. Ankieta dla nauczycieli uczestniczących w szkoleniu

ANKIETA EWALUACYJNA

Szanowni Państwo,

celem ankiety jest zebranie informacji zwrotnej na temat jakości szkolenia realizowanego w formie e-learningu z wykorzystaniem telewizji internetowej.

Jest dla nas bardzo ważna Państwa opinia na temat szkolenia, jego tematyki, wykładowców, formy przekazu i jakości oraz przydatności załączonych materiałów.

Dlatego zwracamy się z uprzejmą prośbą o wypełnienie załączonej ankiety ewaluacyjnej, które zajmie Państwu około 20 minut.

Pozwoli nam to ocenić na ile przekazane treści poszerzyły Państwa wiedzę w omawianym zakresie, ale również na dokonanie niezbędnych korekt zarówno w odniesieniu do treści jak i formy przekazu.

Ankieta jest anonimowa, co oznacza, że w raporcie z badania nie będzie można zidentyfikować osób, które udzieliły odpowiedzi.

Raz jeszcze dziękujemy za udział w szkoleniu i wypełnienie ankiety do 11 czerwca 2012 r.

Instrukcja wypełniania ankiety

Proszę postawić znak x w kratce przy wybranym stopniu (poziomie) oceniającym jakość szkolenia wiedząc, że:

- 1 – oznacza bardzo niski stopień,
- 2 – oznacza niski stopień,
- 3 – oznacza średni stopień,
- 4 – oznacza wysoki stopień,
- 5 – oznacza bardzo wysoki stopień.

Pod każdym pytaniem proszę wpisać ewentualne opinie i sugestie, które umożliwią nam dokonanie niezbędnych korekt zarówno w odniesieniu do treści jak i formy szkolenia.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nr	Pytania ewaluacyjne	Stopień (poziom)
1	W jakim stopniu szkolenie zaspokoilo potrzeby edukacyjne Państwa?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
2	Jaki jest stopień zgodności treści merytorycznych szkolenia z treściami innowacyjnego modułu programowego?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
3	Jak oceniają Państwo poziom merytoryczny wykładów?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
4	Jak oceniają Państwo komunikatywność przekazu na wykładach?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
5	Jak oceniają Państwo przydatność metodyczną konspektów lekcji w realizacji treści programowych?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
6	Jak oceniają Państwo przydatność skryptów wykładów w realizacji treści programowych?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
7	Jak oceniają Państwo przydatność prezentacji multimedialnych w realizacji treści programowych?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
8	W jakim stopniu szkolenie w formie e-learningu sprzyjało racjonalnemu uczeniu się?	1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

9	W jakim stopniu szkolenie umożliwiło Państwu poszerzenie swojej wiedzy z zakresu ekonomii i finansów?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
10	Jaki jest stopień wpływu szkolenia na umiejętności Państwa w zakresie stosowania nowatorskich metod nauczania wykorzystujących nowoczesne techniki i technologie?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
11	Jak oceniają Państwo przydatność szkolenia we własnej praktyce edukacyjnej (na lekcjach i zajęciach dodatkowych oraz w przygotowaniu uczniów do olimpiad tematycznych)?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
12	Jak oceniają Państwo trwałość efektów szkolenia (możliwość dalszego korzystania przez Państwo z platformy internetowej)?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
13	Jak oceniają Państwo stopień atrakcyjności szkolenia i prezentacji multimedialnych w porównaniu z podręcznikami?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
14 Jakie są Państwa inne opinie i sugestie dotyczące symulacyjnej gry internetowej?		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

II. Załącznik 2. Ankieta dla nauczycieli testujących produkt w szkołach

ANKIETA EWALUACYJNA

Szanowni Państwo,

celem ankiety jest zebranie informacji zwrotnej na temat jakości innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej.

Jest dla nas bardzo ważna Państwa opinia na temat wyżej wymienionych produktów.

Dlatego zwracamy się z uprzejmą prośbą o wypełnienie załączonej ankiety ewaluacyjnej, które zajmie Państwu około 20 minut.

Opinie i sugestie Państwa pozwolą nam na dokonanie niezbędnych korekt.

Ankieta jest anonimowa, co oznacza, że w raporcie z badania nie będzie można zidentyfikować osób, które udzieliły odpowiedzi.

Raz jeszcze dziękujemy za udział w testowaniu i wypełnienie ankiety do 11 czerwca 2012 r.

Instrukcja wypełniania ankiety

Proszę postawić znak x w kratce przy wybranym stopniu (poziomie) oceniającym jakość innowacyjnego modułu programowego i symulacyjnej gry internetowej wiedząc, że:

- 1 – oznacza bardzo niski stopień,
- 2 – oznacza niski stopień,
- 3 – oznacza średni stopień,
- 4 – oznacza wysoki stopień,
- 5 – oznacza bardzo wysoki stopień.

Pod każdym pytaniem proszę wpisać ewentualne opinie i sugestie, które umożliwią nam dokonanie niezbędnych korekt zarówno w odniesieniu do treści modułu jak i gry.

Pytania dotyczące innowacyjnego modułu programowego						
Nr	Pytania ewaluacyjne	Stopień (poziom)				
1	W jakim stopniu treści innowacyjnego modułu programowego odpowiadają potrzebom edukacyjnym Państwa?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
.....						
.....						
2	Jak oceniają Państwo wartość merytoryczną innowacyjnego modułu programowego w realizacji treści programowych?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

3	Jak oceniają Państwo stopień wykorzystania treści szkolenia i instrumentów wsparcia w realizacji innowacyjnego modułu programowego?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
4	Jak oceniają Państwo propozycję wdrożenia treści innowacyjnego modułu programowego w zaproponowanym przez nas programie nauczania?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
5	W jakim stopniu treści innowacyjnego modułu programowego umożliwiły pogłębienie i poszerzenie wiedzy uczniów z zakresu ekonomii i finansów?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
6	W jakim stopniu treści innowacyjnego modułu programowego wpłynęły na poziom motywacji uczniów do kształcenia w dziedzinach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki (ekonomia, finanse, przedsiębiorczość)?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
7. Jakie są Państwa inne opinie i sugestie dotyczące innowacyjnego modułu programowego:						

Pytania dotyczące symulacyjnej gry internetowej						
Nr	Pytania ewaluacyjne	Stopień (poziom)				
8	Jak oceniają Państwo treści merytoryczne symulacyjnej gry internetowej ze względu na ich innowacyjność?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
9	Jak oceniają Państwo mechanizm funkcjonowania symulacyjnej gry internetowej (prostota obsługi, wymagania techniczne, estetyka)?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						
10	Jak oceniają Państwo stopień przydatności symulacyjnej gry internetowej w dalszej pracy edukacyjnej, w tym: trwałość efektów kształcenia i możliwość wykorzystania do realizacji treści programowych, w czasie zajęć dodatkowych oraz w przygotowaniu uczniów do olimpiad tematycznych?	-----				
		1	2	3	4	5
Opinie/sugestie:.....						

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

.....		
.....		
11	Jak oceniają Państwo poziom zainteresowania symulacyjną grą internetową ze strony uczniów?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
.....		
.....		
12	W jakim stopniu udział uczniów w symulacyjnej grze internetowej wpłynął na pogłębienie i poszerzenie ich wiedzy z zakresu ekonomii i finansów?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
.....		
.....		
13	W jakim stopniu udział uczniów w symulacyjnej grze internetowej wpłynął na ich poziom motywacji do kształcenia w dziedzinach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
.....		
.....		
14	Jak oceniacie Państwo praktyczne wykorzystanie w grze symulacyjnej wiedzy teoretycznej uczniów?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
.....		
.....		
15	Jak oceniacie Państwo stopień wzrostu zainteresowania uczniów podejmowaniem samodzielnych przedsięwzięć gospodarczych w przyszłości?	----- 1 2 3 4 5
Opinie/sugestie:.....		
.....		
.....		
16 Jakie są Państwa inne opinie i sugestie dotyczące symulacyjnej gry internetowej?		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

III. Załącznik 3. Ankieta pogłębiająca problemy badawcze dla nauczycieli testujących produkt w szkołach

Szanowna Pani/ Szanowny Panie,

w związku z realizacją projektu „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu Podstawy Przedsiębiorczości” chcielibyśmy zadać Pani/Panu kilka otwartych pytań dotyczących testowania innowacyjnego modułu programowego dla przedmiotu Podstawy Przedsiębiorczości oraz powiązanej z nim innowacyjnej gry symulacyjnej. Przed Panią/Panem znajduje się 18 pytań, a ich wypełnienie nie powinno zająć więcej niż 15 min. Ankieta ma charakter anonimowy.

Proszę pamiętać, że większość zadanych pytań ma charakter otwarty, aby umożliwić Pani/Panu swobodną wypowiedź.

1. Czy uważa Pani/Pan, że tego typu projekty, jak ten w którym Pani uczestniczyła/Pan uczestniczył są potrzebne? Dlaczego są potrzebne? (ewentualnie: Dlaczego nie są potrzebne?)
2. Dlaczego wzięła Pani/wziął Pan udział w projekcie „Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu Podstawy Przedsiębiorczości”?
3. Czy uważa Pani/Pan ten projekt za interesujący? Dlaczego?
4. Co Pani/Pan sądzi o innowacyjnym module programowym?
5. Jak oceniłaby Pani/oceniłby Pan poszczególne elementy modułu programowego takie jak: konspekt lekcji, skrypty wykładów, prezentacje Power Point, komunikatory.
6. Czy Pani/Pana zdaniem w module programowym powinny znaleźć się inne treści? Dlaczego?
7. Co sądzi Pani/Pan o internetowej grze symulacyjnej?
8. Jak oceniłaby Pani/oceniłby Pan stopień atrakcyjności symulacyjnej gry internetowej?

9. Jak oceniłaby Pani/oceniłby Pan poszczególne elementy gry symulacyjnej takie jak: treść merytoryczna gry, funkcjonalność, estetyka.

10. Co sądzą o symulacyjnej grze internetowej Pani/Pana uczniowie?

11. Jak oceniłaby Pani/Pan zainteresowanie Pani/Pana uczniów internetową grą symulacyjną?

12. Biorąc również pod uwagę opinie Pani/Pana uczniów, co Pani/Pana zdaniem powinno ulec zmianie i ewentualnej poprawie jeśli chodzi o symulacyjną grę internetową?

13. Gdyby mogła Pani/mógł Pan wziąć ponownie udział w testowaniu innowacyjnego modułu nauczania wraz z internetową grą symulacyjną, to jaka byłaby Pani/Pana decyzja? Dlaczego właśnie taka decyzja? Jakie elementy zaważyłyby teraz na Pani/Pana decyzji?

Załączniki do części B

I. Załącznik 1. Arkusz oceny wykładów szkoleniowych dla nauczycieli

Kryterium oceny	Stopień (poziom)
Stopień zgodności treści ze zdiagnozowanymi potrzebami nauczycieli	----- 1 2 3 4 5
Poziom merytoryczny wykładów, w tym: zakres treści przydatnych nauczycielom, poprawność rzeczowa, aktualne przepisy prawne	----- 1 2 3 4 5
Poziom metodyczny wykładów, w tym: kompetencje wykładowców i komunikatywność przekazu	----- 1 2 3 4 5
Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej, w tym: na lekcjach, zajęciach dodatkowych, w przygotowaniu do olimpiad tematycznych i innych zajęciach	----- 1 2 3 4 5

II. Załącznik 2. Arkusz oceny innowacyjnego modułu programowego

Kryterium oceny	Stopień (poziom)
Stopień zgodności treści ze zdiagnozowanymi potrzebami nauczycieli i uczniów	----- 1 2 3 4 5
Poziom merytoryczny, w tym: zgodność z podstawami programowymi, jakość treści i struktury oraz stopień zgodności z treściami wykładów szkoleniowych	----- 1 2 3 4 5
Poziom metodyczny, w tym: logiczność treści oraz sposób wdrożenia do projektu programu nauczania <i>Podstaw przedsiębiorczości</i> .	----- 1 2 3 4 5
Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej, w tym: na lekcjach, zajęciach dodatkowych, w przygotowaniu do olimpiad tematycznych i innych zajęciach	----- 1 2 3 4 5

III. Załącznik 3. Arkusz oceny internetowej gry strategicznej

Kryterium oceny	Stopień (poziom)
Stopień zgodności ze zdiagnozowanymi potrzebami nauczycieli i uczniów	----- 1 2 3 4 5
Poziom merytoryczny, w tym: innowacyjność oraz poziom dostosowania do realiów oraz etapów podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej	----- 1 2 3 4 5
Poziom metodyczny, w tym: mechanizm funkcjonowania, atrakcyjność i estetyka oraz dostęp	----- 1 2 3 4 5



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

dostęp	
Stopień przydatności w praktyce edukacyjnej, w tym: na lekcjach, zajęciach dodatkowych, w przygotowaniu do olimpiad tematycznych i innych zajęciach	----- 1 2 3 4 5