



„Jestem przedsiębiorczy – kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży z wykorzystaniem innowacyjnych metod i narzędzi”

Raport końcowy z ewaluacji produktu innowacyjnego

Poznań 2012 | Doradztwo Społeczne i Gospodarcze

BADANIE EWALUACYJNE PRZEPROWADZONE W RAMACH PROJEKTU:

„Jestem Przedsiębiorczy – kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży z wykorzystaniem innowacyjnych metod i narzędzi”

POKL.09.01.02-30-362/10-00

Wykonawca:



Doradztwo Społeczne i Gospodarcze

ul. Św. Wojciech 22/24 m. 7, 61-749 Poznań

Dział badań i analiz: ul. Śniadeckich 18/7, 60-774 Poznań

Tel. 609/499 230, 603/ 933 732

www.dsig.pl, e-mail: dsig@dsig.pl

NIP 766-123-54-71

Zamawiający:



CENTRUM KOMPETENCJI
GRUPA SZKOLENIOWO-DORADCZA
SPÓŁKA JAWNA

Centrum Kompetencji Grupa Szkoleniowo-Doradcza A. Gawrońska Sp. j.

ul. Nowosolska 21/3A, 60-171 Poznań

Spis treści

Wprowadzenie	4
Podsumowanie wyników	5
Opinie uczniów	5
Opinie nauczycieli podstaw przedsiębiorczości	10
Opinie doradców zawodowych	15
Opis zastosowanej metodologii	17
Cel ewaluacji	17
Kryteria ewaluacji	17
Główne pytania ewaluacyjne	17
Szczegółowe pytania ewaluacyjne (pytania badawcze)	17
Zastosowane metody i techniki badawcze	18
Badania jakościowe	18
Badania ilościowe	19
Wyniki badań	21
1. Opinie uczniów	21
1.1 Narzędzie do badania 11 kompetencji	21
Badania ilościowe	21
Badania jakościowe	32
1.2 Modułowy system szkoleń – ewaluacja on-going	32
Badania ilościowe	33
1.3 Modułowy system szkoleń – ewaluacja ex-post	41
Badania ilościowe	41
Badania jakościowe	44
1.4 Gra Headmaster	45
Badania ilościowe	45
Badania jakościowe	49
1.5 Gra IPK	50
Badania ilościowe	50
Badania jakościowe	56
1.6 Portal edukacyjny	58
Badania ilościowe	58
Badania jakościowe	62
2. Opinie nauczycieli podstaw przedsiębiorczości	63
2.1 Narzędzie do badania 11 kompetencji	63
Badania ilościowe	63
Badania jakościowe	63
2.2 Modułowy system szkoleń	65
Badania ilościowe	65
Badania jakościowe	66

2.3	Gra Headmaster	67
	Badania ilościowe	67
	Badania jakościowe	67
2.4	Gra IPK	69
	Badania ilościowe	70
	Badania jakościowe	70
2.5	Portal edukacyjny	73
	Badania ilościowe	73
	Badania jakościowe	75
3.	Opinie doradców zawodowych	77
3.1	Kwestionariusz do badania 11 kompetencji	77
	Badania ilościowe	77
	Badania jakościowe	78
3.2	Modułowy system szkoleń	79
	Badania ilościowe	79
	Badania jakościowe	79
	Odpowiedzi na pytania ewaluacyjne	80
	Wnioski i rekomendacje	88
	Aneks	92
	Narzędzia jakościowe	92
	Scenariusz zogniskowanego wywiadu grupowego z uczniami	92
	Scenariusz Mini FGI z uczniami - IPK	94
	Scenariusz indywidualnego wywiadu pogłębionego z nauczycielami	94
	Scenariusz indywidualnego wywiadu pogłębionego z doradcami zawodowymi	97
	Narzędzia ilościowe	98
	Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów- narzędzie badania 11 kompetencji	98
	Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów – modułowy system szkoleń ewaluacja ex-post	101
	Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów- modułowy system szkoleń ewaluacja on-going	104
	Ankieta ewaluacyjna dla uczniów - IPK	107
	Ankieta ewaluacyjna dla uczniów – gra Headmaster i Portal JestemPrzedsiębiorczy.pl	112
	Ankieta CAWI z nauczycielami	118
	Ankieta CAWI z doradcami zawodowymi	124

Wprowadzenie

Raport stanowi podsumowanie wyników ewaluacji zewnętrznej przeprowadzonej w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy - kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży z wykorzystaniem innowacyjnych metod i narzędzi”. Ewaluacja zewnętrzna przeprowadzona została po zakończeniu testowania produktu finalnego projektu. Produktem finalnym projektu jest zestaw zintegrowanych innowacyjnych narzędzi dydaktycznych (narzędzie do badania 11 kompetencji przedsiębiorczych z automatycznym system generowania potrzeb szkoleniowych, 2 gry dydaktyczne (Innowacyjny Producent Komputerów IPK oraz Headmaster) oraz portal edukacyjny - miejsce dostępu do w/w zestawu narzędzi z platformą wymiany wiedzy i doświadczeń, rozwijających kompetencje przedsiębiorcze i postawy przedsiębiorcze wśród młodzieży oraz efektywnie wspomagający proces dydaktyczny nauczania przedmiotów podstawy przedsiębiorczości i ekonomia w praktyce. Ewaluacja zewnętrzna miała za cel udzielenie obiektywnej odpowiedzi na pytanie czy zastosowane w dydaktyce innowacyjne narzędzia (tj. produkt finalny opisany powyżej) pozwolą na zwiększenie zainteresowania uczniów i uczennic nauką przedsiębiorczości oraz czy zwiększą oni swoją świadomość wagi i chęć rozwoju kompetencji przydatnych w przyszłym życiu społeczno-zawodowym a także, czy przyczyniają się do kształtowania postaw przedsiębiorczych u uczniów.

Raport składa się z następujących części. Część pierwsza stanowi syntetyczne podsumowanie wyników ewaluacji. Część druga przedstawia zastosowaną w ewaluacji metodologię, cel i kryteria ewaluacji, pytania ewaluacyjne oraz metody i techniki badawcze. Część trzecia stanowi szczegółowy opis wyników badania z podziałem na kategorie respondentów (nauczycieli podstaw przedsiębiorczości, doradców zawodowych oraz uczniów). Ostatnia część raportu udziela odpowiedzi na postawione wcześniej pytania badawcze oraz przedstawia główne wnioski płynące z przeprowadzonej ewaluacji.

Podsumowanie wyników

Opinie uczniów

Narzędzie pomiaru 11 kompetencji

Badania ilościowe CAWI N=644

W obliczeniach uwzględniono jedynie osoby mające wyrobione opinie (pominięto odpowiedzi „nie wiem/ trudno powiedzieć”).

- 86% uczniów pozytywnie oceniło kwestionariusz pomiaru 11 kompetencji
- 93,79% uczniów uznała, że kwestionariusz nie generował problemów
- Dla 88,8% uczniów pół godziny było czasem wystarczającym na wypełnienie kwestionariusza
- 96,4% uczniów pozytywnie oceniło kwestionariusz pod względem technicznym
- 89,1% uczniów stwierdziło, że kwestionariusz nie wymaga poprawek pod względem układu graficznego i ogólnego wyglądu
- Zdaniem 75,8% uczniów kwestionariusz daje szansę na lepszą orientację w ocenie własnych słabych i mocnych stron
- 86% uczniów uznało, że narzędzie oceny 11 kompetencji jest atrakcyjniejsze niż tradycyjne, papierowe testy
- 63,1% przyznało, że udział w badaniu zwiększył ich wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach

Badania jakościowe

- Uczniowie **pozytywnie oceniają narzędzie do pomiaru 11 kompetencji**, które umożliwiło im dokonanie autodiagnozy. W badaniu podkreślali, że „pozwoili lepiej siebie poznać”
- **Istnieje szansa, że wypracowane narzędzie spowoduje zwiększenie zainteresowania uczniów lekcjami przedsiębiorczości** o czym są przekonani sami uczniowie
- Wprowadzenie multimedialnych narzędzi **czyni lekcje przedsiębiorczości atrakcyjną**
- Badanie uczniów wykazało, że **zastosowanie narzędzia zwiększyło świadomość uczniów w zakresie konieczności rozwoju swoich kompetencji przedsiębiorczych** w dorosłym życiu. Uczniowie wiedzą, które z ich kompetencji są mocne, ale też dowiedzieli się o tych kompetencjach, które muszą rozwijać
- Jednomyślnie uczniowie zdają sobie sprawę z tego, że **wiedza na temat kompetencji pomoże im w wyborze dalszej drogi zawodowej**

Mocne strony

- Możliwość samooceny na szerokiej skali oraz zbadania swoich kompetencji
- Uczestnictwo w pomiarze kompetencji sprawiło, że uczniowie są w stanie zidentyfikować swoje mocne i słabe strony
- Uatrakcyjnienie lekcji przedsiębiorczości

Słabe strony

- Część uczniów uznała, że wadą narzędzia była zbyt duża liczba pytań oraz pytania które się pokrywały, pod koniec nie chciało im się już wypełniać szczerze testu

Modułowy system szkoleń

Badania ilościowe – ewaluacja on-going N=607

W obliczeniach uwzględniono jedynie osoby mające wyrobione opinie (pominięto odpowiedzi „nie wiem/ trudno powiedzieć”).

- **95,1%** uczniów mających wyrobioną opinię pozytywnie¹ oceniło modułowy system szkoleń
- **79,33%** uczniów stwierdziło, że w szkoleniach nie ma elementów, które należałoby zmienić
- **97,2%** uczniów pozytywnie oceniło strukturę i metodologię szkoleń, którą im zaprezentowano
- **84,28%** uczniów uważa, że modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją
- **89,37%** uczniów przyznało, że wyniki uzyskane w teście 11 kompetencji zmotywowały ich do podnoszenia własnych kompetencji
- **92,7%** uczniów nie ma w związku ze szkoleniami żadnych obaw
- **89,4%** uczniów jest przekonanych, że dzięki szkoleniom podniesie swoje kompetencje

Badania ilościowe - ewaluacja ex-post N=145

W obliczeniach uwzględniono wszystkie odpowiedzi.

- **91,73%** uczniów uważa, że **modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją**. Jest on bardziej interesujący, praktyczny, nauka odbywa się przez zabawę i można lepiej rozwinąć swoje kompetencje
- Dla **95,14%** warsztatowe formy pracy są **bardziej efektywną formą przyswajania wiedzy** i umiejętności niż zwykła lekcja
- **97,93%** uczniów miało **pozytywne nastawienie do udziału w przyszłych szkoleniach**
- **97,22%** uczniów **pozytywnie** oceniło przygotowane **materiały szkoleniowe**
- **93,75%** uczniów miało poczucie, że dzięki szkoleniom podniosą swoje kompetencje

Badania jakościowe

- Badani uczniowie **pozytywnie wypowiadali się na temat szkoleń** i ocenili je jako potrzebne i ciekawe
- **-Udział w szkoleniach w praktyce zwiększył wśród uczniów świadomość wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych w przyszłości.** Uczniowie byli zachwyceni tym, że mogli pracować nad tymi kompetencjami w ramach warsztatów rozwoju kompetencji. Sami uczniowie stwierdzili, że lepiej się poznali, niektórzy uwierzyli w swoje możliwości

Gra Headmaster

Badania ilościowe CAWI N=338

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- **89,41%** uczniów, którzy mieli wyrobione zdanie, miało pozytywną opinię na temat gry Headmaster
- Zdaniem **89,6%** uczniów gra Headmaster miała dobrze przygotowaną szatę graficzną
- Według **84%** badanych zadawane w grze pytania były jasne i zrozumiałe
- **62,13%** uczniów uznało przygotowane w grze podpowiedzi były przydatne
- **88,7%** uczniów gra Headmaster pomogła w nauce przedmiotu podstawy przedsiębiorczości
- **75,34%** uczniów dzięki grze Headmaster zwiększyło swoje zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości
- Zdaniem **95,22%** uczniów gra Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości
- **73,67%** uczniów nie korzystała podczas gry Headmaster z podręcznika
- Zdaniem **91,1%** uczniów gra jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy niż zwykła lekcja
- **87,33 %** uważa, że gra funkcjonowała dobrze pod względem technicznym

Wśród **zalet gry Headmaster** wymieniono następujące:

- Atrakcyjna forma, stylizowana na teleturniej

¹Na podstawie stworzonego indeksu pozytywnej oceny, który uwzględniał pozytywne oceny takich kwestii jak: motywacja do podnoszenia własnych kompetencji, dostrzeganie przewagi szkoleń nad zwykłą lekcją, poczucie, że dzięki szkoleniom podniesie się własne kompetencje, nastawienie do udziału w szkoleniach oraz strukturę i metodologię szkoleń.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Przejrzystość i zrozumiałość
- Nauka przez zabawę
- Miły sposób powtarzania materiału
- Możliwość korzystania z kół ratunkowych
- Atrakcyjna szata graficzna

Wady gry Headmaster

- Brak powiadomień o kółach ratunkowych
- Drażniące dźwięki podczas zaznaczania złej odpowiedzi
- Problemy z logowaniem
- Obrazki niezgodne z treścią pytania
- Brak informacji, że w przypadku remisu będzie brany pod uwagę czas
- Zbyt wolne ładowanie się gry

Badania jakościowe

- **Uczniowie uznali grę Headmaster za atrakcyjną formę nauczania przedsiębiorczości**
- Uczniowie **mogą się w ten sposób uczyć przez zabawę**
- Uczniowie stwierdzili także, że gra w dużym stopniu zwiększa ich zainteresowanie przedsiębiorczością
- **Multimedialne przedstawianie treści związanych z nauką jest bardziej atrakcyjne niż zwykła nauka z książki, w której jest pełno treści, często niezrozumiałych**

Mocne strony

- Nauka przez zabawę
- Bardziej atrakcyjna forma niż zwykła lekcja
- Duża baza pytań, która uniemożliwiała zadanie ponownie tego samego pytania
- Gra grupowa rozwija kompetencje – umiejętność współpracy w grupie, komunikację interpersonalną, chęć rywalizacji
- Pozytywna ocena rankingu oraz kół ratunkowych

Słabe strony

- Błędy techniczne – nie wyświetlały się wszystkie wykresy
- Bariera techniczno-infrastrukturalna, polegająca na tym, że nie wszystkie szkoły mają dostęp do narzędzi multimedialnych, a jeśli mają to nie jest to zbyt rozwinięta baza

Gra IPK

Badania ilościowe CAWI N=90

Pominięto opinie osób niezdecydowanych.

- U **94,45%** uczniów gra IPK zwiększyła zainteresowanie przedsiębiorczością
- **90,4%** uczniów pozytywnie oceniło grę IPK jako narzędzie nauki przedsiębiorczości
- U **91,17%** uczniów gra zwiększyła zainteresowanie funkcjonowaniem przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy
- **96,45%** uczniów przyznało, że gra jest bardziej interesującą formą przyswajania i utrwalania wiedzy z zakresu przedsiębiorczości niż zwykła lekcja
- Dla **90,47%** uczniów zadania wykonywane w grze IPK mogą okazać się przydatne w ich przyszłym życiu
- **78,69%** uczniów pozytywnie oceniło funkcjonowanie gry pod względem technicznym
- W grze IPK najbardziej uczniom podobał się tryb on-line gry, a następnie szata graficzna, czas gry i jej zakres tematyczny. Średnio najslabiej (ale i tak pozytywnie) oceniono wykonywane zadania i stopień rywalizacji z innymi zawodnikami
- Generalnie wszystkie widoki w grze oceniono pozytywnie, najslabiej zaś - przydatność widoku „miasto”
- W IPK uczniów najbardziej zainteresowało ustalanie strategii produkcji (57,7%), określanie polityki cenowej (56,4%) i analiza sytuacji rynkowej (56,4%). Stosunkowo najmniej zajmujące dla grających w IPK było zarządzanie personelem (20,5%)
- **62,69%** badanych uczniów korzystało z podręcznika do gry IPK

Zalety gry IPK

- Autentyczność
- Dobra zabawa
- Ciekawy sposób na przekazanie wiedzy na temat przedsiębiorczości
- Połączenie nauki i zabawy

- Ciekawe doświadczenie na przyszłość
- Doskonała szata graficzna
- Realność - analiza rzeczywistych zagrożeń zewnętrznych, które mogą napotkać przedsiębiorstwo
- Przełożenie wiedzy teoretycznej na praktykę
- Poznanie zasad funkcjonowania rynku
- Przejrzystość i zrozumiałość
- Rozwija umiejętność współpracy w grupie
- Rozwija myślenie strategiczne

Wady gry IPK

- Brak realizmu
- Błąd produkcji - przy wysokiej produkcji był bardzo wysoki zbytu, zaś przy niskiej produkcji nie było zbytu
- Początek gry zadecydował o całości gry, gdyż bardzo ciężko było nadrobić straty do drużyn które wysoko wystartowały
- Na podjęte decyzje rynek reaguje nie wg zasad ekonomii ale losowo
- Brak przejrzystości co wpływa na wynik gry
- Chwilowe problemy z zalogowaniem się
- Schematyczność, przewidywalność
- Można by wprowadzić okno komunikacji dla graczy
- Niektóre funkcje gry nie miały sensu, np. miasto

Badania jakościowe

- **Uczniowie oceniają grę IPK jako atrakcyjną formę nauki przedsiębiorczości i reguł rynkowych**
- Decyzje w trakcie gry były podejmowane wspólnie przez cały trzyosobowy zespół. Na początku gry uczniowie mieli pewne problemy z przyswojeniem zasad, ale później nie było to problemem i gra sprawiała im dużo satysfakcji
- **Walory edukacyjne gry można by podnieść wprowadzając np. bardziej szczegółowe wyjaśnienia odnośnie obliczeń.** W tej chwili system wyrzuca gotowe sumy, a uczniowie nie mają wglądu w czynniki kształtujące ostateczne kwoty. Uczniowie zwracają uwagę, że gra mogłaby mieć większy walor edukacyjny po zastosowaniu choćby niektórych z wymienionych poniżej propozycji:
 - wyjaśnienie jak naliczane są składki (np. ZUS)
 - urealnienie rozgrywki poprzez wprowadzenie zdarzeń losowych np. urlopy zdrowotne pracowników
 - dodanie w formie quizu pytań dotyczących prowadzenia firmy, handlu, produkcji - za prawidłowo udzielone odpowiedzi, zespół mógłby otrzymywać bonusy
- Uczniowie stwierdzili, że **gra zwiększyła ich zainteresowanie przedsiębiorczością**
- Przełożenie trafnych decyzji na skok w rankingu sprawiło uczniom bardzo dużo satysfakcji. Gra była o tyle ciekawa, że dawała rozwiązania, pomysły na to, aby w przyszłości założyć własną firmę
- Zaciekawienie uczniów grą było spowodowane **multimedialnym przedstawieniem treści**, które dotychczas były przedstawiane w formie mało atrakcyjnej (papierowej)
- Gra **pomogła w złamaniu stereotypu**, który zakłada, że aby założyć własną firmę to „trzeba mieć dużo kasy, a tak wcale nie jest, bo jeśli jest się w czymś dobrym to nie ma wcale problemu, aby tę firmę założyć”
- Niektórzy uczniowie nie zauważają znaczącego wpływu gry IPK na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji, podczas gdy inni zwracają uwagę, że dzięki grze rozwinęli umiejętność pracy w grupie i podejmowania decyzji
- **Gra pozwala również nauczyć współzawodnictwa oraz zasad fair play**

Mocne strony

- Rywalizacja z innymi szkołami - najbardziej motywuje do działania
- Zmienność gry - gra się nie nudzi: „jest nowa podaż, nowy popyt, można co chwilę ustawiać nową strategię”; uczy współzawodnictwa i zasad fair play
- Współpraca ze swoją drużyną - „pracowaliśmy w grupie, musieliśmy wiele rzeczy uzgadniać, obserwować ruchy innych graczy, aby nie popełnić żadnego błędu”
- Ciekawa jest dla uczniów możliwość wyboru pracowników i patrzenie na ich rozwój, jak i rozwój firmy
- Realizm gry - „kredyty, pożyczki – tak jak w życiu takim prawdziwym – byliśmy za coś odpowiedzialni”. Gra ułatwia zrozumienie pojęcia marży, popytu, podaży. Gracz dokładnie widzi, jest w stanie zarobić na pojedynczej sztuce produktu
- Bardzo intuicyjny interfejs gry i prostota obsługi
- Pozwala uczniom sprawdzić samego siebie i swoją wiedzę: „mogliśmy sprawdzić to, co wiemy w praktyce, a nie tylko w teorii”
- Gra pomaga strategicznie planować niektóre działania: „zastanawialiśmy się wspólnie, czy lepiej mieć wielu pracowników,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

czy lepiej przeszkolić tych, których się ma”

- Wzrost zainteresowania przedsiębiorczością - „ta gra pokazała mi, że własny biznes może być fajny”, „Gdybym teraz miał możliwość zakładać firmę, to już bym był bardziej zorientowany”
- Rozwija myślenie logiczne i strategiczne

Słabe strony

- Niektórzy narzekali, że gra była zbyt statyczna - ciężko było zmienić pozycję w rankingu podczas gry. Wiele z drużyn zostawało na pozycjach od których zaczęli: „Tak jak ktoś zaczął miał duże szanse tak skończyć, spaść można było, ale przeskoczyć na wyższy pułap było trudno”
- Mały wybór branż - „Powinna być możliwość wybrania branży, która nas interesuje, z którą jesteśmy związani, jako technikum handlowe nie specjalnie interesowała nas produkcja komputerów, gdyby to była sprzedaż ciuchów na przykład, wówczas byłibyśmy bardziej zainteresowane”
- Zbyt mały stopień skomplikowania gry
- Mało dynamiczna sytuacja gospodarcza – brakowało jakiś nagłych zdarzeń losowych np. krachu, a także kredytów w różnych walutach
- Uczestnicy uznali za niesprawiedliwe kształtowanie popytu w sposób losowy: „Popyt był losowany, to było niesprawiedliwe. Jeden trafił na 50% popyt, drugi na 20%, to było niesprawiedliwe”
- Zbyt krótka rozgrywka – uczniowie chcieliby, żeby trwała 2 miesiące

Portal Edukacyjny

Badania ilościowe CAWI N=338, CAWI N=90

- 30,47% uczniów korzystało z portalu 2-3 razy w miesiącu, 24,26% - raz na miesiąc lub rzadziej, 12,13% - kilka razy w tygodniu, a 5,33% - codziennie

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- **98,27%** uczniów pozytywnie ocenia portal jestempredsiiebiorczy.pl (dobrze i bardzo dobrze)
- **88,7%** uczniów uważa, że portal zawiera informacje przydatne w nauce przedsiębiorczości
- **86,1%** uczniów uważa, że portal zawiera informacje przydatne w ich przyszłym życiu
- **97,22%** uczniów pozytywnie oceniło techniczne funkcjonowanie portalu
- **95,45%** uczniów grających w IPK pozytywnie oceniło komunikację za pomocą platformy dostępnej na Portalu

Zalety portalu

- Pomocny w nauce przedsiębiorczości
- Jasny i prosty w obsłudze
- Daje możliwość zabawy przez naukę
- Pomaga rozwijać umiejętności przedsiębiorcze
- Zawiera przydatne informacje
- Wielozadaniowość – zbiera wiele informacji w jednym miejscu

Wady portalu

- Większość uczniów wskazała, że portal nie ma praktycznie żadnych wad oprócz problemów z logowaniem

Jak można wzbogacić portal?

- Więcej ciekawych artykułów
- Więcej informacji praktycznych
- Zamieszczenie rzetelnych informacji o rozwoju rywalizacji
- Więcej gier i filmów

Badania jakościowe

- **Uczniowie pozytywnie ocenili** portal Jestem Przedsiębiorczy. Nie było problemu ze znalezieniem pożądaných informacji na temat gier oraz innych narzędzi. Treści zawarte na stronie są wystarczające i odpowiadają potrzebom uczniów
- **Można by rozwinąć portal**, na przykład poprzez **zamieszczenie treści z samych lekcji i podręczników w wersji elektronicznej**
- Zdaniem badanych uczniów, **portal w połączeniu ze wszystkimi narzędziami może znacząco zwiększyć zainteresowanie przedsiębiorczością**. Niektórzy z nich już dostrzegają pozytywne rezultaty w tej kwestii
- **Wszystkie narzędzia komplementarnie połączone, zdaniem uczniów, zwiększają zainteresowanie tematyką**

przedsiębiorczości. Narzędzia te ułatwiają naukę

- Uczniowie są **otwarcie na wprowadzanie innowacyjnych**, elektronicznych rozwiązań podczas zajęć. Na lekcjach przedsiębiorczości można by w większym stopniu wykorzystywać filmy i animacje, aby bardziej zainteresować uczniów
- **Bardzo ważne jest to, aby aktualizować i rozbudowywać bazę danych** oraz to, żeby **informacje pisane były językiem dostosowanym do poziomu uczniów, a nie językiem naukowym i niezrozumiałym**
- Uczniowie zaproponowali również dodatkowe modyfikacje i uzupełnienia portalu, na którym: „**mogłyby być poruszane codzienne problemy np. na rozmowie kwalifikacyjnej** – jak mam wykorzystać te moje mocne strony, aby zaciekać pracodawcę”

Mocne strony

- Portal jest pewnym ułatwieniem dla uczniów ze względu na zgrupowanie wszystkich informacji w jednym miejscu: „Jeśli ktoś czegoś nie wie, nie rozumie, to nie musi błądzić po Internecie, tylko wchodzi na tę platformę i wszystko ma”
- Informacje zawarte na portalu czynią lekcje z przedsiębiorczości ciekawszymi, ponieważ jeśli coś kogoś z danego działu bardziej interesuje, to jest możliwość dowiedzenia się więcej na ten temat: „na tej stronie można poszerzyć swoją wiedzę na ten temat, który mnie akurat w danym momencie interesuje”
- Możliwość wykonywania zadań, poleceń nauczyciela „w zaciszu domowym”, gdzie na spokojnie można prześledzić dany temat i to, co z nim związane, a co najważniejsze - bez stresu

Słabe strony

- Pojawiały się opinie, że portal jest mało czytelny, „zawalony linkami”, odnośnikami, co wprowadza chaos - „Pomimo tego, że jest nowoczesnie ta strona zrobiona, to jednak można się czasem pogubić”
- Problemy techniczne - portal nie działa na wszystkich przeglądarkach: „Czasami jest tak, że mogę się zalogować, ale potem nic nie mogę zrobić, nic nie działa”

Opinie nauczycieli podstaw przedsiębiorczości

Narzędzie pomiaru 11 kompetencji

Badania ilościowe – ankieta CAWI N=30

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- Zdaniem **100%** narzędzie do pomiaru 11 kompetencji jest pomocne w diagnozie słabych i mocnych stron ucznia (w tym 43,3% zdecydowanie)
- **100%** nauczycieli pozytywnie ocenia narzędzie badania 11 kompetencji (w tym 66,7% bardzo dobrze)

Badania jakościowe

- Zdaniem nauczycieli **kwestionariusz pomiaru kompetencji oraz uzyskane wyniki zainteresowały uczniów**. Niektórzy z nich byli **zaskoczeni wynikami i wyrażali chęć rozwoju kompetencji**. Uczniowie uwielbiają wszelkiego rodzaju nowinki, dlatego to ich interesuje – „oni urodzili się z komputerem”
- Sugerowano, że narzędzie oceny 11 kompetencji **powinno być stosowane dwuetapowo** – do zbadania kompetencji na starcie i pod koniec nauki przedmiotu, tak, aby uczniowie mogli mieć porównanie, jakie kompetencje udało im się rozwinąć w określonym czasie
- Fakt, że jest to **narzędzie interaktywne, powoduje większe zainteresowanie uczniów**. Daje obraz całej klasy, pokazuje jak dalej pracować z poszczególnymi uczniami. Wpływa bardzo pomocnie w ramach integracji całej klasy
- Ograniczeniem w stosowaniu narzędzia na szerszą skalę mogą być kwestie wyposażenia szkół w sprzęt komputerowy oraz dostępność pracowni komputerowej

Mocne strony

- Atrakcyjna forma
- Urozmaicenie zajęć
- Budowanie świadomości kompetencji
- Testy trafnie badają kompetencje
- Uczniowie z dużym zainteresowaniem wypełniają testy
- W krótkim czasie można zdiagnozować dużą liczbę uczniów
- Innowacyjność – uczniowie nigdy wcześniej nie mieli okazji zetknąć się z takiego rodzaju testami
- „Dobre narzędzie do badania kompetencji dla doradców zawodowych. Ocenia się dane kompetencje u danego ucznia. Nie trzeba tego wypracowywać, bo ma już gotową formę. Uczeń może wypełnić to w dowolnym czasie przez Internet”
- Diagnoza słabych i mocnych stron ucznia

Słabe strony narzędzia

- Zbyt dużo pytań, uczniowie pod koniec badania są już znużeni i udzielają nieszczerzej odpowiedzi – poszczególne kompetencje powinny zostać podzielone na bloki tematyczne
- Pytania się powtarzają

Modułowy system szkoleń

Badania ilościowe – ankieta CAWI N=30

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- **100%** nauczycieli pozytywnie ocenia modułowy system szkoleń (w tym 51,9% bardzo dobrze)
- Zdaniem **96,3%** system szkoleń jest dobrym narzędziem rozwijającym kompetencje uczniów (w tym 33,3% zdecydowanie)

Badania jakościowe

- W szkołach, w których zrealizowano modułowy system szkoleń dostrzeżono, że **zwiększa on zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości**
- Wśród **mocnych stron** tego narzędzia wymieniono **uświadomienie uczniom poziomu ich kompetencji**, podkreślano także, że szkolenia są najlepszym, praktycznym, narzędziem jeśli chodzi o pracę z uczniem
- Małe grupy i luźniejsza atmosfera pozytywnie wpływają na zachowanie uczniów
- Warsztatowy charakter szkoleń pozwala na zwiększenie wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów, pozwala im **w ciekawy sposób zobaczyć, na jakie kompetencje muszą szczególnie zwrócić uwagę**
- Narzędzie to pozwala na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych ponieważ uczniowie będą w „namacalny” sposób dostrzegać aspekty, nad którymi niezbędna byłaby dodatkowa praca
- Szkolenia to olbrzymia pomoc dla nauczyciela.

Gra Headmaster

Badania ilościowe – ankieta CAWI N=30

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- **100%** nauczycieli pozytywnie ocenia grę Headmaster (w tym 66,7% bardzo dobrze)
- Zdaniem **100%** gra Headmaster jest narzędziem pomocnym w weryfikacji i utrwalaniu wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości (w tym 65,5% zdecydowanie)

Badania jakościowe

- Headmaster został oceniony pozytywnie, **forma quizowa jest przystępna dla uczniów**
- Forma w jakiej gra jest zrobiona **zachęca uczniów do zaangażowania swojej uwagi**. Sami uczniowie dopytują o to czy mogą w grę zagrać na kolejnej lekcji. Natomiast klasy, które nie brały udziału w testowaniu są „zazdrosne”
- **Gry są „strzałem w dziesiątkę”**, ponieważ poprzez zabawę zachęcają do nauki. Uczniowie bardzo chętnie biorą udział w rozgrywkach
- **Gra jest bardzo wciągająca**. Dużym plusem jest to, że można trudność pytań weryfikować, ustalić łatwe, średnie, trudne
- **Gra pozwoli zwiększyć** (a zdaniem niektórych już zwiększyła) **zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości** ponieważ uatrakcyjniła ona całe zajęcia. Uczniowie zastanawiali się nad pytaniami, byli zaangażowani
- Mocną stroną narzędzia jest to, że wyzwala rywalizację potrzebną do zainteresowania uczniów tematem. **Gra była nie tylko rozrywką, ale spełniała też funkcję edukacyjną**. Nawet jeśli niektórzy uczniowie tak do niej nie podchodzili to i tak uczyli się „mimo chodu”. Sama forma była fajna, uczniowie się tym bawili. **Dużym plusem były takie elementy dźwiękowe jak np. oklaski, a dodatkowo np. kolory**
- Ta forma **bardziej zachęca uczniów do nauki niż odtworzenie napisanego sprawdzianu**
- Zastosowanie gry pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji niezbędnych zwłaszcza do zdania zewnętrznego egzaminu zawodowego, ale wszystkie kompetencje (zwłaszcza miękkie) i wiedza zdobyte podczas gry mogą zapoczątkować także w innych sferach życia, gdyż są one niezbędne do życia w społeczeństwie. Jeden z nauczycieli stwierdził, że Headmaster raczej sprawdza wiedzę, niż rozwija umiejętności

Mocne strony

- Gra „super i atrakcyjna jako forma sprawdzianu”
- Atrakcyjna szata graficzna
- Wyzwała rywalizację potrzebną do zainteresowania uczniów tematem
- Gra była nie tylko rozrywką, ale spełniała też funkcję edukacyjną. Nawet jeśli niektórzy uczniowie tak do niej nie podchodzili to i tak uczyli się „mimo chodu”
- Forma gry była „fajna” – uczniowie dobrze się bawili

- Dużym plusem były takie elementy dźwiękowe jak np. oklaski, a dodatkowo np. kolory
- Zaznajamia z pojęciami, które dla uczniów wcześniej nie były jasne
- Krótki czas trwania rozgrywki
- Możliwość zastosowania gry jako elementu lekcji
- Rywalizacja pomiędzy uczniami – dodatkowe motywowanie nagrodami, jak ocena z przedmiotu czy przedmioty materialne
- Ciekawe, jasno sformułowane pytania i odpowiedzi – uwzględniające zróżnicowanie poziomów wiedzy
- Gra zachęca uczniów do udziału w zajęciach
- Możliwość klarownego przełożenia punktów uzyskanych w grze na ocenę szkolną
- Zestawienie wyników, pozwalające na omówienie najczęściej popełnianych błędów oraz ich wyjaśnienie

Słabe strony

- Zdarzały się odpowiedzi, które zdaniem nauczycieli i uczniów były błędne, a według systemu były poprawne
- Grupowanie pytań nie zawsze było zgodne z działem, z którego wiedzę te pytania miały sprawdzić
- Ograniczenia techniczne rozgrywki – najlepiej, żeby nauczyciel mógł sam dobierać zarówno zakres tematyczny (wybór konkretnych pytań), jak i ilość pytań (np. 30 a nie 10 jako cała „runda”)
- Uczniowie w przypadku rozgrywki indywidualnej zgłaszali problemy techniczne, np. brak wykresów do pytań
- Brak możliwości ingerencji nauczyciela w treść pytań i ich zakres tematyczny.

Ograniczenia we wdrażaniu tego narzędzia na szerszą skalę

- Kwestie techniczne, takie jak wyposażenie klas szkolnych w komputery – nie wszystkie szkoły są odpowiednio wyposażone
- Możliwość modyfikacji gry przez nauczyciela - wybór liczby pytań - konieczność stworzenia możliwości ingerencji nauczyciela
- Dostęp do Internetu nie jest jeszcze powszechny

Gra IPK

Badania ilościowe- ankieta CAWI N=30

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych

- **100%** nauczycieli pozytywnie ocenia grę IPK (w tym 53,8% bardzo dobrze)
- Zdaniem **96,2%** nauczycieli gra IPK jest skuteczną metodą kształtowania i rozwijania postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży (w tym 30,8% zdecydowanie)

Badania jakościowe

- Gra IPK została przez nauczycieli oceniona **bardzo pozytywnie**. Narzędzie to postrzegane jest jako mogące zwiększyć zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości oraz świadomość własnych kompetencji
- W odpowiedziach nauczycieli przeważały **pozytywne komentarze na temat jej innowacyjności i atrakcyjności dla uczniów**, a także dodatkowego elementu motywującego uczniów – nagrody
- **Uczniom podobała się gra**, ponieważ lubią wszystko, co związane jest z komputerami
- Gra IPK **ukazuje różnorodne mechanizmy**, które mogą okazać się **przydatne w dalszym życiu społeczno-zawodowym uczniów**
- Gra w praktyczny sposób pokazuje uczniom o co chodzi w prowadzeniu przedsiębiorstwa
- O pozytywnej ocenie gry IPK świadczą opinie nauczycieli, którzy sygnalizowali, że **uczniowie innych klas byli wręcz zazdrośni, że w tę grę nie mogą zagrać**
- Zdaniem nauczycieli **gra rozwija w uczniach** takie **umiejętności** jak: współzawodnictwo, praca w grupie, podejmowanie decyzji, wzajemne przekonywanie się, negocjacje
- Niektórzy z badanych nauczycieli byli wręcz dumni ze swoich uczniów, którzy bardzo dobrze poradzi sobie w grze. Inni zaś trochę rozczarowani wynikiem swojej drużyny
- Pojawiały się też **zastrzeżenia co do realności gry**. Jak sygnalizowali nauczyciele, uczniowie zwracali uwagę na niejasność zasad np. fakt, że oferowali swoje dobre i tanie towary, a z rynku „schodziły” towary droższe i niższej jakości. Nauczyciele mieli wrażenie, że te i inne tego typu działania (np. **przydział i zasady przydziału bonusów**) są **sprzeczne z działaniem rynku**. Ich zdaniem **uczniowie mimo początkowego podekscytowania grą stracili nią zainteresowanie i byli zawiedzeni**. Uczniowie zaczęli **podejrzewać, że gra jest „ustawiona”**
- Zdaniem nauczycieli podejrzana była przepaść w wynikach różnych grup grających np. jedni mieli po 300 tys., a zwycięzcy po kilka milionów
- Jeden z badanych nauczycieli sygnalizował, że uczniowie chcieliby być oceniani za systematyczność podejmowania decyzji
- Dobrym pomysłem byłoby także **wprowadzenie dodatkowej dokumentacji do wypełnienia dla uczniów** np. wszelkie druki, które trzeba wypełnić przy zakładaniu działalności gospodarczej

Mocne strony

- Pobudza umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy
- Współzawodnictwo
- Integracja graczy
- Uczy komunikacji i podejmowania decyzji
- Realność – możliwość doświadczenia tego, jak prowadzi się firmę. Uczniowie zdali sobie sprawę np. z tego, że ważne jest dotrzymywanie określonych terminów płatności, rozliczanie się z ZUSem itp. (symulacja prawdziwych zdarzeń)
- Przełożenie teorii na praktykę
- Rozwija kompetencje uczniów
- Nagrody jako element motywujący
- Czytelna instrukcja użytkowania
- Ciekawa forma, zwłaszcza, że „w szkole się nie gra”
- Optymalny czas trwania gry

Słabe strony

- Uczniowie nie mieli wystarczająco czasu, żeby zaangażować się w grę w natłoku zajęć szkolnych, a gra była dość wymagająca jeśli chodzi o czas
- Komputery w trakcie gry się zawieszały
- „Losowanie popytu jest „naciągane, niesprawiedliwe”
- „Nad grafiką można by popracować, bo czasami coś niedomagało”
- Zasady rozgrywki – nie zawsze jasne

Ograniczenia w zastosowaniu

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Wysoki poziom – nie wszyscy uczniowie mogliby grać w IPK ze względu na niewielką wiedzę z zakresu ekonomii – potrzeba uproszczenia, np. decyzji dotyczących zatrudnienia, produkcji
- Bardzo angażujące narzędzie, zalecane w szczególności w przypadku ekonomii w praktyce, bowiem pozostali uczniowie mogą nie mieć czasu na właściwą grę

Portal Edukacyjny

Badania ilościowe CAWI N=30

Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- **93,1%** nauczycieli zdecydowanie jest zdania, że innowacyjne narzędzia testowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększą efektywność lekcji przedsiębiorczości
- Zdaniem **100%** nauczycieli wykorzystane innowacyjne narzędzia zwiększą atrakcyjność lekcji przedsiębiorczości (w tym 66,7% - zdecydowanie)
- Zdaniem **100%** nauczycieli zebranie wszystkich narzędzi w jednym miejscu było dobrym rozwiązaniem
- Zdaniem **100%** nauczycieli narzędzia testowane w projekcie pomogą w realizacji nowej podstawy programowej (w tym 37,9% zdecydowanie) w zakresie diagnozy słabych i mocnych stron ucznia
- Zdaniem **100%** nauczycieli narzędzia testowane w projekcie pomogą w realizacji nowej podstawy programowej (w tym 37,9% zdecydowanie) w zakresie rozwijania kompetencji i postaw przedsiębiorczych ucznia
- Zdaniem **100%** nauczycieli narzędzia testowane w projekcie pomogą w realizacji nowej podstawy programowej (w tym 51,7% zdecydowanie) w zakresie wprowadzania bardziej aktywnych form nauczania
- Zdaniem **100%** nauczycieli narzędzia testowane w projekcie zwiększyły wśród uczniów wiedzę na temat własnych kompetencji (w tym 43,3% - zdecydowanie)
- Zdaniem **100%** nauczycieli narzędzia testowane w projekcie uświadomiły uczniom wagę i znaczenie kompetencji w życiu społeczno-zawodowym (w tym **33,3%** zdecydowanie)
- Zdaniem **100%** nauczycieli, narzędzia testowane w projekcie zwiększyły w uczniach chęć i zainteresowanie rozwojem kompetencji przedsiębiorczych (w tym 31% zdecydowanie)

Badania jakościowe

- Z przeprowadzonych wywiadów z nauczycielami wyłania się generalnie **pozytywny obraz platformy**
- Opinie pozytywne dotyczą platformy **szczególnie w jej aspekcie komunikacyjnym** – zdaniem nauczycieli umożliwia ona efektywną komunikację
- **Dobrym pomysłem było umieszczenie wszystkich narzędzi na 1 platformie**
- Pozytywnie wypowiadano się o projekcie, oferującym zintegrowane innowacyjne narzędzia, jako o całości dającej uczniom umiejętności potrzebne w ich przyszłym życiu społeczno-zawodowym oraz potrafiące zainteresować ich przedsiębiorczością
- Zdaniem nauczycieli **uczniowie byli zainteresowani i cieszyli się, że mogą uczestniczyć w czymś zewnętrznym w szkole**. Dzięki projektowi lekcje zrobiły się atrakcyjniejsze
- Pewne zastrzeżenia pojawiały się w zakresie korzystania z adresów mailowych jedynie na użytek platformy. Nauczyciele sygnalizowali, że **uczniowie woleliby korzystać ze swoich prywatnych skrzynek**, a nowe hasła i loginy zapominali albo gubili kartki, na których były one zapisane. Kiedy uczniowie otrzymali karki z wydrukowanymi hasłami mieli trudności w rozróżnieniu „i” od „l”
- Wśród widocznych efektów całego projektu niektórzy nauczyciele zauważyli widocznie większą integrację swoich uczniów: **„uczniowie widzą, że dopiero teraz siebie poznali i dopiero teraz poznali swoich kolegów”**
- Dzięki projektowi niektórzy **uczniowie zaczęli bardziej świadomie patrzeć na swoje kompetencje**: „Uczniowie zaczęli się zastanawiać nad tym, jakie mają kompetencje i część uczniów zaczęła myśleć o własnej firmie. Natomiast rozwój kompetencji – to zależy od ucznia. Rozwój tych kompetencji będzie dotyczył raczej lepszych niż słabszych uczniów
- Niektórzy uczniowie nie traktowali projektu i testowanych narzędzi poważnie, raczej jako rozrywkę
- Zdaniem nauczycieli, dla niektórych uczniów było ważne, że jako pierwsi biorą udział w projekcie innowacyjnym
- Pojawiły się **obawy, że osiągnięte przez projekt efekty mogą zostać zniwelowane, ponieważ działania były realizowane głównie w ramach lekcji przedsiębiorczości, która kończy się w drugiej klasie**

Mocne strony

- Atrakcyjna, elektroniczna forma
- Funkcjonalność
- Walory dydaktyczne
- Zebranie wszystkich narzędzi w jednym miejscu

Słabe strony

- Problemy z logowaniem mimo używania zalecanej przeglądarki

Biurow organizacyjne

ul. Nowosolska 21/3A › 60-171 Poznań
(+48) 61 862 64 85 › biuro@centrum-kompetencji.pl ›
www.jestempredsiobiorczy.pl

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Problemy z zapamiętywaniem hasła
- Brak połączenia poczty prywatnej i projektowej

Ograniczenia

- Problemy ze zdyscyplinowaniem uczniów
- Ograniczenia organizacyjne

Opinie doradców zawodowych

Narzędzie pomiaru 11 kompetencji i modułowy system szkoleń

Badania ilościowe CAWI N=15

- **92,31%** doradców zawodowych **pozytywnie oceniło użyteczność narzędzia pomiaru 11 kompetencji** w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji
- **84,62%** doradców zawodowych przyznało, że ich zdaniem **pomiar 11 kompetencji zwiększa wśród uczniów świadomość wagi kompetencji przedsiębiorczych**
- **84,61%** doradców przyznało, że badanie z wykorzystaniem kwestionariusza 11 kompetencji **przyczynia się do zwiększenia chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych uczniów.**
- Dla **86,92%** doradców zawodowych modułowy system szkoleń jest **skuteczną metodą rozwijania kompetencji u uczniów**
- **69,23%** doradców kwestionariusz pomiaru 11 kompetencji oraz modułowy system szkoleń chciałoby **włączyć do swojego warsztatu pracy**

Badania jakościowe

- Część doradców biorących udział w badaniu zgodziło się z opinią, że **narzędzie do badania 11 kompetencji może pozwolić na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości**, ponieważ odnosi się do praktycznych aspektów życia – sfery społeczno-zawodowej, istotnej zwłaszcza po zakończeniu edukacji. Inni zaś doradcy uważali, że narzędzie w niewielkim stopniu zwiększa zainteresowanie uczniów przedsiębiorczością, lepiej natomiast samo narzędzie przydaje się w doradztwie
- Doradcy zawodowi mają **wątpliwości, czy kwestionariusz zwiększy świadomość wagi i rozwoju kompetencji przedsiębiorczych** w dorosłym życiu społeczno-zawodowym, gdyż pozwala raczej na poznanie siebie jako osoby
- Narzędzie **pokazuje uczniom, jakie są ich mocne i słabe strony**

Mocne strony

- Możliwość zdiagnozowania dużej grupy uczniów w stosunkowo krótkim czasie
- Pogłębienie wiedzy na temat kompetencji zarówno wśród samych uczniów, jak i doradców, którzy dzięki jej posiadaniu w lepszy sposób mogą pomóc w planowaniu ścieżki rozwoju
- Możliwość poznania siebie – zidentyfikowania mocnych i słabych stron uczniów
- Identyfikacja poszczególnych kompetencji pomaga w planowaniu ścieżki kariery zawodowej i podjęciu decyzji co do dalszego kształcenia – mocne strony pokazują kierunek w którym powinien podążać uczeń
- Poznanie mocnych stron pozwala zwiększyć wśród uczniów poczucie własnej wartości
- Różnorodność pytań

Słabe strony

- Problem techniczny z zastosowaniem suwaka w narzędziu - rzadko tego typu rozwiązania są stosowane w testach, uczniowie nie znają tej metody
- Uczniowie zostali przebadani, ale nie było ciągu dalszego. Padały pytania co będzie dalej: („Dla uczniów to takie puste wyniki”)
- Za wadę można uznać dość dużą czasochłonność, jednak doradcy zdają sobie sprawę, iż należy zadać wiele pytań, aby prawidłowo zidentyfikować kompetencje

Modułowy system szkoleń

Badania ilościowe CAWI N=15

- Dla **86,92%** doradców zawodowych modułowy system szkoleń jest **skuteczną metodą rozwijania kompetencji u uczniów**
- **69,23%** doradców kwestionariusz pomiaru 11 kompetencji oraz modułowy system szkoleń chciałoby **włączyć do swojego**

warsztatu pracy

Badania jakościowe

- W opinii doradców **modułowy system szkoleń jest narzędziem pozwalającym w sposób szczególny uświadomić uczniom wagę kompetencji**, poprzez praktyczne ukazanie ich przełożenia na realia życia społeczno-zawodowego
- Podczas warsztatów, uczniowie mają szansę skonfrontować swoją opinię wyrażoną podczas badania 11 kompetencji z działaniami warsztatowymi

Mocne strony

- Modułowy system szkoleń umożliwia praktyczną pracę nad rozwijaniem danych kompetencji.
- „Modułowy system szkoleń jest najlepszym narzędziem”, pozwala bowiem na realną pracę z uczniem
- Cały modułowy system szkoleń można wprowadzić do programu doradztwa zawodowego w szkołach

Słabe strony

- „W kontekście słabych stron modułowego systemu szkoleń, należy zwrócić uwagę na ograniczenia czasowe, lokalowe – organizacyjne, pozwalające zapewnić prawidłowy przebieg szkolenia”

Ograniczenia we wdrażaniu modułowego systemu szkoleń na szerszą skalę dotyczą kwestii organizacyjnych oraz ewentualnych środków finansowych.

Opis zastosowanej metodologii

Cel ewaluacji

Określenie roli i znaczenia innowacyjnych narzędzi (tj. narzędzia pomiaru kompetencji przedsiębiorczych, zestawu programów i materiałów szkoleniowych, gry IPK, gry Headmaster oraz interaktywnej platformy wymiany informacji) dla zwiększenia zainteresowania nauką przedsiębiorczości oraz świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów wielkopolskich szkół ponadgimnazjalnych.

Kryteria ewaluacji

Ewaluacja zewnętrzna została przeprowadzona z uwzględnieniem następujących kryteriów ewaluacyjnych:

- a) skuteczność rozumiana jako stopień realizacji zakładanych celów, skuteczność użytych narzędzi oraz wpływ czynników zewnętrznych na końcowe efekty,
- b) trafność rozumiana jako adekwatność zaprojektowanych i testowanych narzędzi innowacyjnych w stosunku do problemów, które dzięki ich zastosowaniu powinny zostać rozwiązane (tj. zwiększenie zainteresowania nauką przedsiębiorczości i dostarczenie narzędzi, które ten proces będą wspierać),
- c) użyteczność rozumiana, jako stopień praktycznego wykorzystania testowanych narzędzi w szkołach ponadgimnazjalnych.

Ponadto dodatkowym kryterium ewaluacji przyjętym w projekcie jest efektywność rozumiana jako badanie relacji między zastosowanymi środkami a osiągniętymi rezultatami.

Główne pytania ewaluacyjne

- 1) Czy zastosowane w dydaktyce innowacyjne narzędzia pozwolą na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości?
- 2) Czy zastosowane w dydaktyce innowacyjne narzędzia pozwolą na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Szczegółowe pytania ewaluacyjne (pytania badawcze)

- 1) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?
- 2) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
- 3) Czy zastosowanie w dydaktyce modułowego systemu szkoleń pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?
- 4) Czy zastosowanie w dydaktyce modułowego systemu szkoleń pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
- 5) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie

są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

- 6) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
- 7) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?
- 8) Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
- 9) Czy zastosowanie w dydaktyce portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?
- 10) Czy zastosowanie w dydaktyce portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Zastosowane metody i techniki badawcze

W ramach ewaluacji zewnętrznej zastosowano zarówno ilościowe, jak i jakościowe metody badawcze.

Badania jakościowe

Zogniskowane wywiady grupowe (FGI): Jest to forma wywiadu, w którym bierze udział kilka osób naraz (przeważnie 8-12), a w którym rozmowę moderuje moderator. Technika ta jest szczególnie użyteczna przy analizie tematów i obszarów, w których występują odmienne opinie i które obejmują kompleksowe zagadnienia, wymagające dogłębnego poznania. Odmianą FGI jest mini FGI, czyli wywiad grupowy, w którym bierze udział mniej osób (przeważnie 3-4).

W ramach ewaluacji przeprowadzone zostały następujące wywiady grupowe:

- 3 zogniskowane wywiady grupowe (FGI) z uczniami trzech typów szkół (ZSZ, technikum, liceum)
- 10 zogniskowanych wywiadów grupowych (mini FGI) z uczniami biorącymi udział w IPK

Indywidualne wywiady pogłębione: Istotą indywidualnego wywiadu pogłębionego jest uzyskiwanie szczegółowych informacji od jednego respondenta, bez wpływu osób trzecich. Przebieg wywiadu pogłębionego jest wyznaczony przez scenariusz wywiadu, który go porządkuje i stanowi narzędzie badacza w trakcie jego pracy.

W ramach ewaluacji przeprowadzone zostały następujące wywiady pogłębione:

- 10 indywidualnych wywiadów pogłębionych (IDI) z nauczycielami biorącymi udział w projekcie
- 5 indywidualnych wywiadów pogłębionych (IDI) z doradcami zawodowymi biorącymi udział w projekcie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Badania jakościowe przeprowadzono w dziesięciu szkołach, które zakończyły testowanie wszystkich innowacyjnych narzędzi w projekcie „Jestem przedsiębiorczy”. Poniższa tabela podsumowuje miejscowości przeprowadzenia wywiadów.

Rodzaj wywiadu	Miejsce realizacji
FGI z uczniami	■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Józefa Nojego w Czarńkowie, ■ Zespół Szkół Zawodowych nr 6 im. J. Lelewela w Poznaniu, ■ IV Liceum Ogólnokształcące im. Fryderyka Chopina w Ostrowie Wielkopolskim
Mini FGI z uczniami grającymi w IPK	■ Zespół Szkół Zawodowych i Licealnych im. dra Kazimierza Hołogi w Nowym Tomyślu ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Hipolita Cegielskiego w Chodzieży ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Józefa Nojego w Czarńkowie ■ IV Liceum Ogólnokształcące im. Fryderyka Chopina w Ostrowie Wielkopolskim ■ Zespół Szkół Mechanicznych im. Komisji Edukacji Narodowej w Poznaniu ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 im. Stanisława Mikołajczyka w Wągrowcu ■ Zespół Szkół Politechnicznych im. Bohaterów Monte Cassino we Wrześni ■ Zespół Szkół Zawodowych nr 6 im. J. Lelewela w Poznaniu ■ Zespół Szkół Ogólnokształcących im. Gen. Józefa Wybickiego w Śremie ■ Zespół Szkół im. Mikołaja Kopernika w Koninie
IDI z doradcami zawodowymi	■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Józefa Nojego w Czarńkowie ■ Zespół Szkół Politechnicznych im. Bohaterów Monte Cassino we Wrześni ■ Zespół Szkół Zawodowych nr 6 im. J. Lelewela w Poznaniu ■ Zespół Szkół Ogólnokształcących im. Gen. Józefa Wybickiego w Śremie ■ Zespół Szkół im. Mikołaja Kopernika w Koninie
IDI z nauczycielami podstaw przedsiębiorczości	■ Zespół Szkół Zawodowych i Licealnych im. dra Kazimierza Hołogi w Nowym Tomyślu ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Hipolita Cegielskiego w Chodzieży ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych im. Józefa Nojego w Czarńkowie ■ IV Liceum Ogólnokształcące im. Fryderyka Chopina w Ostrowie Wielkopolskim ■ Zespół Szkół Mechanicznych im. Komisji Edukacji Narodowej w Poznaniu ■ Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 1 im. Stanisława Mikołajczyka w Wągrowcu ■ Zespół Szkół Politechnicznych im. Bohaterów Monte Cassino we Wrześni ■ Zespół Szkół Zawodowych nr 6 im. J. Lelewela w Poznaniu ■ Zespół Szkół Ogólnokształcących im. Gen. Józefa Wybickiego w Śremie ■ Zespół Szkół im. Mikołaja Kopernika w Koninie

Badania ilościowe

Ankieta ewaluacyjna audytoryjna. Ankieta audytoryjna to technika badawcza polegająca na zebraniu w pewnej przestrzeni, zazwyczaj w pomieszczeniu, które w jakiś sposób związane jest z badaną kategorią (np. klasa szkolna) wybranej lub wylosowanej grupy osób i rozdaniu im ankiet do wypełnienia. Ankieter w takiej

sytuacji nie przeprowadza wywiadu osobiście z każdym respondentem, ani nie odczytuje pytań, jedynie ogranicza się do podania celu prowadzonych badań i ewentualnie tłumaczy, jak ankietę należy wypełnić. W odróżnieniu od innych technik ankietowych w tym przypadku uzyskuje się prawie stuprocentową zwrotność materiału. Materiał zebrany w ten sposób trzeba jeszcze zakodować zanim rozpocznie się analizę danych.

- Imienna ankietę ewaluacyjną audytoryjną z uczniami przeprowadzoną po przedstawieniu systemu szkoleń ewaluacja on-going (N=607)
- Imienna ankietę ewaluacyjną audytoryjną po zakończeniu testowania modułowego systemu szkoleń ewaluacja ex-post (N=145)

Ankieta ewaluacyjna wspomagana komputerowo (CAWI): polega na tym, że respondent samodzielnie wypełnia ankietę w postaci elektronicznej, na ekranie komputera. Dane zebrane w ten sposób nie wymagają kodowania, gdyż odpowiedzi automatycznie zapisywane są w bazie danych i praktycznie natychmiast gotowe są do analizy.

- Imienna ankietę ewaluacyjną CAWI z nauczycielami (ocena wszystkich narzędzi i projektu na sam koniec etapu testowania) (N=30)
- Imienna ankietę ewaluacyjną CAWI z doradcami zawodowymi biorącymi udział w projekcie; ocena wszystkich narzędzi, w których testowaniu brali udział doradcy – na sam koniec etapu testowania (N=15)
- Imienna ankietę ewaluacyjną CAWI z uczniami po testowaniu IPK i Platformy (narzędzia do komunikacji) (N=90)
- Imienna ankietę ewaluacyjną CAWI z uczniami po testowaniu narzędzia do pomiaru 11 kompetencji (N=644)
- Imienna ankietę ewaluacyjną CAWI z uczniami po testowaniu gry Headmaster i portalu internetowego (N=338)

Wyniki badań

1. Opinie uczniów

1.1 Narzędzie do badania 11 kompetencji

Badania ilościowe

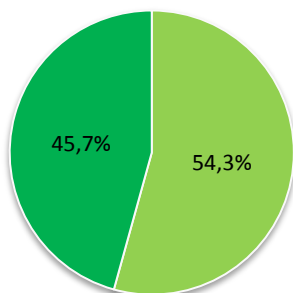
Ewaluację narzędzia do badania 11 kompetencji przeprowadzono techniką imiennej ankiety ewaluacyjnej wspomaganej komputerowo (CAWI). W badaniu zastosowano celowy dobór próby. Link do kwestionariusza ewaluacyjnego został rozesłany drogą mailową do wszystkich 726 testujących narzędzie pomiaru 11 kompetencji w projekcie „Jestem przedsiębiorczy – kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży z wykorzystaniem innowacyjnych metod i narzędzi”. Oczekiwano zwrotu minimum 300 wypełnionych imiennie ankiet, ponieważ wynik ten pozwala na rzetelną statystycznie ocenę zebranego materiału i poprawność wnioskowania o badanej populacji. Należy bowiem podkreślić, że specyfika badań społecznych nie pozwala na objęcie ewaluacją wszystkich uczestników projektu, ponieważ udział w badaniach ma charakter dobrowolny i respondent może odmówić wypełnienia ankiety. W internetowej bazie, zbierającej wyniki ankiety wspomaganej komputerowo, zarejestrowano 735 wypełnionych kwestionariuszy. Jednakże okazało się, że sporą część z nich stanowią duplikaty – ankiety wypełnione kilkakrotnie przez tych samych badanych, co mogło być spowodowane problemami technicznymi czy też z łącznością internetową podczas badania. Identyfikacja duplikatów możliwa była dzięki podaniu przez uczniów biorących w badaniu imion i nazwisk. Ostatecznie w analizie statystycznej uwzględniono 644 unikatowe kwestionariusze CAWI. Warto podkreślić, że wykorzystane na tym etapie ewaluacji narzędzie okazało się bardzo skuteczne, ponieważ liczba ankiet zwrotnych znacznie przekroczyła zakładany początkowo poziom, który wyniósł ostatecznie ponad 88%, co pozwala określić dobór mianem wyczerpującego, a więc pozwalającego na generalizowanie wniosków na całą badaną populację uczniów biorących udział w projekcie. Dzięki pozyskaniu 644 wypełnionych ankiet, prezentowane poniżej dane są reprezentatywne dla uczniów biorących udział w projekcie, a błąd oszacowania $e=1,297\%$ i jest znacznie niższy niż zakładany maksymalny błąd oszacowania na poziomie 4,5%. Oznacza to, że z 95% prawdopodobieństwem prezentowane poniżej wyniki będą odbiegały od natężenia postaw i wartości wskaźników w populacji badanej jedynie o maksymalnie $\pm 1,297\%$.

Struktura badanej próby

Wśród 644 badanych, większość (54,3%) stanowiły kobiety. Ponad połowa uczniów, którzy wypełnili ankietę CAWI uczyła się w technikum (58,4%); 31,8% w zasadniczej szkole zawodowej, a co dziesiąty (9,8%) – w liceum.

Płeć respondentów

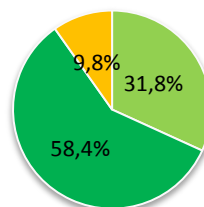
■ kobieta ■ mężczyzna



Wykres 1. N=644.

Typ szkoły

■ liceum
■ technikum
■ zasadnicza szkoła zawodowa

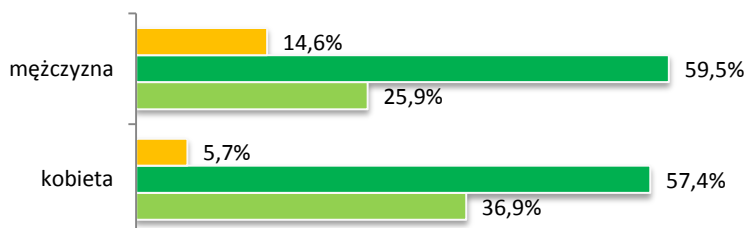


Wykres 2. N=644.

W badanej próbie mężczyźni stanowili nieznacznie większy odsetek uczniów techników niż kobiety (K=57,4%; M=59,5%), większe dysproporcje zarysowywały się natomiast w przypadku zasadniczych szkół zawodowych (w których dominowali licznie mężczyźni - 14,6%; K=5,7%) oraz liceów – uczęszczało do nich 36,9% kobiet biorących udział w badaniu (mężczyzn – jedynie 25,9%).

Typ szkoły a płeć respondentów

■ zasadnicza szkoła zawodowa ■ technikum ■ liceum



Wykres 3. N=644.

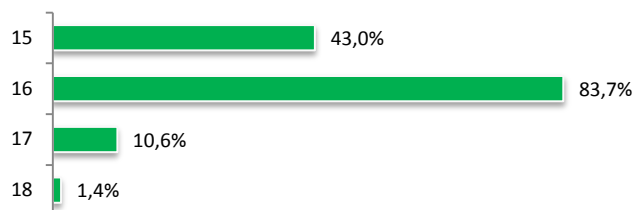
Zdecydowana większość badanych uczniów uczyła się w 1 klasie liceum (204) lub technikum (356). Szczegółowe liczebności poszczególnych kategorii przedstawia poniższa tabela.

		Typ szkoły, w której się uczysz?			Ogółem
		liceum	technikum	zasadnicza szkoła zawodowa	
W której klasie aktualnie się uczysz?	w drugiej	0	20	2	22
	w pierwszej	204	356	61	622
Ogółem		205	376	63	644

Tabela 1. N=644.

Większość badanych uczniów miała 16 lat (83,7%), najmłodszy uczestnik badania – 15, a najstarszy 18 lat.

Wiek respondentów (w latach)



Wykres 4. N=644.

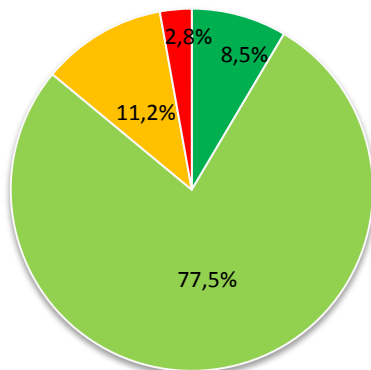
Opis wyników badania

Uczniowie testujący narzędzie pomiaru 11 kompetencji zostali poproszeni o jego ogólną ocenę. Wśród osób, które miały wyrobioną opinię² **zdecydowana większość badanych oceniła go pozytywnie (86%, z czego 8,5% - bardzo dobrze)**. Kwestionariusz spotkał się z negatywną oceną tylko 14% uczniów, wśród których jedynie 2,8% wyraziło negatywną opinię w sposób zdecydowany.

Kwestionariusz **nie generował problemów podczas jego wypełniania** (stwierdziło tak **93,79% uczniów**, w tym 47,5% nie miało co do tego wątpliwości). W sumie tylko 6,21% badanych deklaroowało pojawienie się pewnych trudności.

Jak ogólnie ocenilibyście kwestionariusz badający kompetencje, który wypełniałeś/aś?

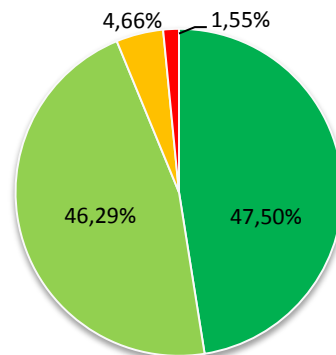
■ bardzo dobrze ■ dobrze ■ raczej słabo ■ słabo



Wykres 5. N=529³.

Czy wypełnienie kwestionariusza badającego kompetencje sprawiło Ci jakieś trudności?

■ nie ■ raczej nie ■ raczej tak ■ tak



Wykres 6. N=579⁴.

Niemal połowa uczniów (47,5%⁵) uznała wszystkie zgromadzone w kwestionariuszu pytania za zrozumiałe. Odsetek osób, dla których zrozumiała była większość pytań, wynosił 46,3%. Blisko 5% respondentów miało trudności w interpretacji kilku pytań, natomiast 1,6% biorących udział w badaniu uznało, że większość zawartych w kwestionariuszu pytań była dla nich niezrozumiała.

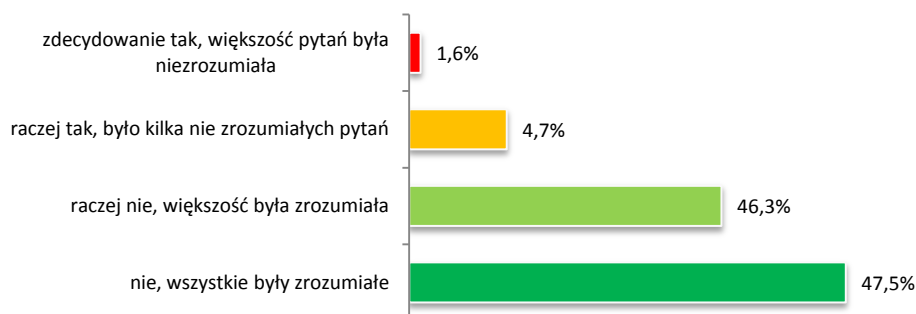
² Tj. pomijając osoby, które udzieliły odpowiedzi „nie wiem/ trudno powiedzieć”

³ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁵ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

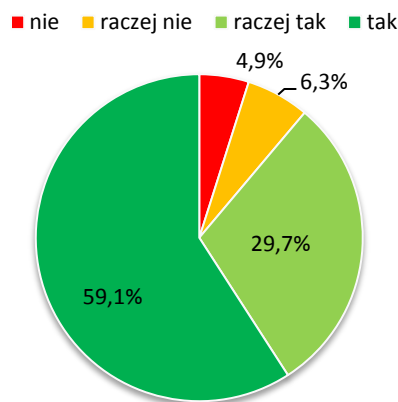
Czy w kwestionariuszu były pytania których nie rozumiałeś/aś?



Wykres 7. N=607⁶.

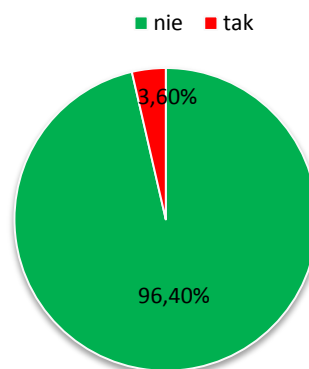
Uczniowie ocenili również narzędzie pomiaru 11 kompetencji pod względem czasu, jaki został przeznaczony na jego wypełnienie. Dla ponad połowy respondentów pół godziny okazało się w zupełności wystarczające, a łącznie **pozytywną ocenę** dla wyznaczonego okresu wyraziło **88,8%** badanych. Przeciwnego zdania było około 11,9% uczniów, którzy w mniej lub bardziej jednoznaczny sposób uznali przeznaczony czas za zbyt krótki. **Pozytywną ocenę** kwestionariusza **pod względem technicznym**, wystawiło natomiast aż **96,4%** respondentów.

Czy uważasz, że 30 minut to czas wystarczający na wypełnienie kwestionariusza?



Wykres 8. N=592⁷.

Czy w trakcie wypełniania kwestionariusza wystąpiły jakieś problemy techniczne?



Wykres 9. N=644.

Uczniów poproszono o wyrażenie sugestii na temat ewentualnych zmian, jakich można dokonać w celu ulepszenia wypracowanego narzędzia. Większość z nich (**89,1%**) stwierdziła, że **kwestionariusz nie wymaga poprawek pod względem układu graficznego i ogólnego wyglądu**. Z tą oceną nie zgodziło się 10,9% uczniów, z których część (3,1%) uznała tego typu zmiany za konieczne. Nieco więcej osób wskazało na potrzebę wprowadzenia zmian w sposobie zaznaczania odpowiedzi. Około 1/5 badanych dostrzegło taką potrzebę, z których prawie 4% uznało zmiany za niezbędne. Zdecydowana większość badanych (79,5%) uważa jednak, że sposób zaznaczania odpowiedzi nie wymaga korekty.

⁶ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych

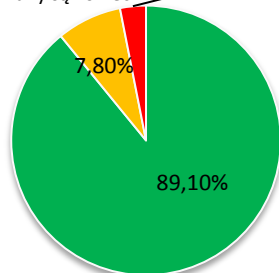
⁷ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

**Co można, a co należy zmienić w
kwestionariuszu? [Wygląd
kwestionariusza, układ graficzny]**

■ Jest dobry, zmiany nie są potrzebne

■ Zmiany by się przydały

■ Zmiany są konieczne 3,10%



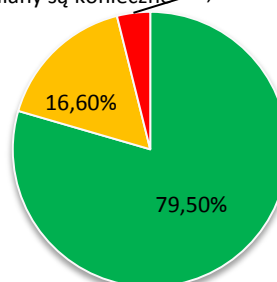
Wykres 10. N=644.

**Co można, a co należy zmienić w
kwestionariuszu? [Sposób
zaznaczania odpowiedzi]**

■ Jest dobry, zmiany nie są potrzebne

■ Zmiany by się przydały

■ Zmiany są konieczne 3,90%

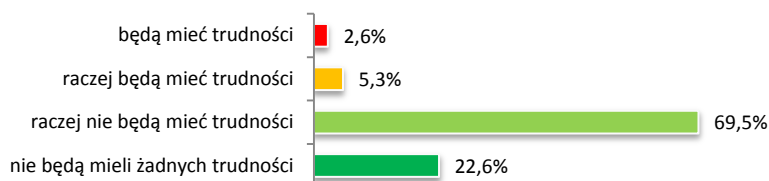


Wykres 11. N=644.

Uczniowie, którzy sygnalizowali potrzebę modyfikacji narzędzia do pomiaru kompetencji, mieli możliwość zaproponowania konkretnych ulepszeń. Najwięcej osób **narzekało na procedurę zaznaczania odpowiedzi poprzez przesuwanie tzw. „suwaka”**, poprzez który oceniano procentowy udział posiadanych cech. Spośród czterdziestu osób, które udzieliły odpowiedzi „otwartej”, około 65% wskazało na potrzebę zmiany tego sposobu odpowiadania. Niektórzy uważają, że forma wskazywania odpowiedzi jest zbyt monotonna, a co za tym idzie – zniechęcająca. Uczniowie sugerują między innymi, że powinno się zastosować bardziej tradycyjne rozwiązania, np. wybór spośród kilku odpowiedzi: *Odpowiedzi np. w punktach (a,b,c,d); Te „suwaki” nie są najlepszą formą udzielania odpowiedzi, gdyż po pewnym czasie zaczyna to odrobinę zniechęcać(...) Może nie na wszystkie pytania trzeba udzielać odpowiedzi w takiej formie, może niektóre pytania mogą mieć tradycyjną formę odpowiedzi, a nawet możliwość własnej odpowiedzi (miejsce na wpisanie)*. Część badanych uważa ponadto, że „suwak” ma zbyt duży zakres na skali. Ich zdaniem wskaźnik powinien się przesuwac o kilka wartości, a nie o 1 punkt procentowy. Miałoby to, ich zdaniem, zwiększyć adekwatność wyników, gdyż trudno ocenić się na skali od 0 do 100: *Można by ustawić przedział od 0 do 100, ale co 5 liczb, ponieważ wydaje mi się, że 1 liczba w tą czy w tamtą nic nie zmienia*. Pozostałe sugestie zmian dotyczyły przede wszystkim ulepszeń graficznych, poprawy kolorystyki oraz generalnie uatrakcyjnienia zarówno formy udzielania odpowiedzi, jak i zadawania pytań.

Zdaniem badanych, **inni uczniowie raczej nie będą mieć problemów z wypełnieniem przygotowanego kwestionariusza**. Takiej odpowiedzi udzieliło **92,1%** respondentów (z czego 22,6% nie miało co do tego wątpliwości). Bardziej krytyczna pozostaje kategoria 7,5% osób, które przewidują, że inni uczniowie być może lub z pewnością będą mieć trudności z wypełnieniem kwestionariusza pomiaru kompetencji.

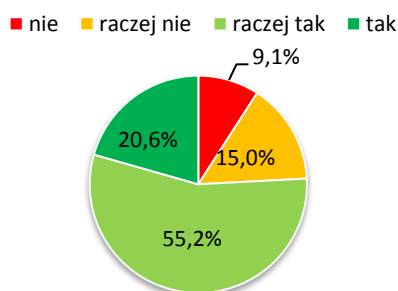
Jak według Ciebie inni uczniowie poradzą sobie z wypełnianiem kwestionariusza?



Wykres 12. N=548⁸.

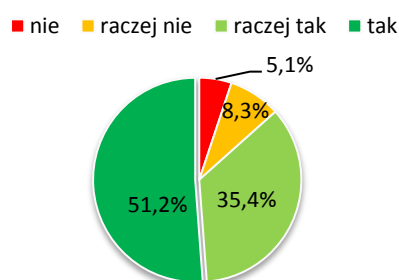
Uczniowie biorący udział w badaniu w większości uważają, że **kwestionariusz daje szansę na lepszą orientację w ocenie własnych słabych i mocnych stron**. Tego rodzaju zaletę kwestionariusza widzi w sumie **75,8%** respondentów, wśród których 20,6% nie ma co do tego wątpliwości. Natomiast 24,1% uczestników badania raczej nie dostrzega sugerowanego atutu narzędzia, a 9,1% uczniów jednoznacznie zaprzeczyło, że kwestionariusz pomoże im rozpoznać własne zalety i ograniczenia. Badani są nieco mniej sceptyczni wobec stopnia atrakcyjności kwestionariusza. **86,6%**⁹ przyznało, że narzędzie jest **atrakcyjniejsze od tradycyjnych, papierowych testów**. Odmienne opinie miało jedynie 13,4% uczniów.

Czy Twoim zdaniem kwestionariusz wykorzystany w przeprowadzonym badaniu pozwoli ci na lepszą orientację w Twoich słabych i mocnych stronach?



Wykres 13. N=505¹⁰.

Czy uważasz, że kwestionariusz do badania 11 kompetencji jest bardziej atrakcyjny niż tradycyjne, papierowe testy?



Wykres 14. N=508¹¹.

Końcowe pytanie kwestionariusza miało na celu sprawdzenie, czy uczniowie dostrzegają wzrost poziomu wiedzy o samym sobie i własnych umiejętnościach, będący zakładanym rezultatem uczestnictwa w badaniu. Niemal 30% respondentów nie potrafi odpowiedzieć na postawione pytanie. Jednak wśród osób, które miały na ten temat wyrobioną opinię **63,1%** uznało, że **udział w badaniu zwiększył ich wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach**. Niemal 37% nie zauważyło poprawy samoświadomości własnych kompetencji.

⁸ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

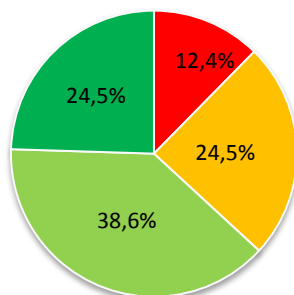
⁹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

¹⁰ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

¹¹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Czy udział w badaniu zwiększył Twoją wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach?

■ nie ■ raczej nie ■ raczej tak ■ tak



Wykres 15. N=453¹².

Indeksy

W celu uzyskania odpowiedzi na zaproponowane w metodologii pytania badawcze stworzono dwa „miniindeksy”¹³. Konstrukcja pierwszego, nazwijmy go indeksem „przyjazności narzędzia oceny kompetencji” – opierała się na założeniu, że aby to narzędzie diagnostyczne okazało się skuteczne dla zwiększenia świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych oraz zainteresowania przedsiębiorczością, powinno być przede wszystkim zrozumiałe, łatwe w stosowaniu i atrakcyjne. Natomiast drugi indeks, nazwijmy go indeksem „świadomości własnych kompetencji” – zakładał, że poznanie słabych i mocnych stron ucznia, innymi słowy wiedza o samym sobie jest pierwszym krokiem do zrozumienia znaczenia przedsiębiorczości oraz zainteresowania tą tematyką. Należy jednak podkreślić, że wobec stosunkowo ograniczonej liczby pytań zadanych w ankiecie internetowej, proponowane tutaj indeksy, z założenia nie dają jednoznacznej odpowiedzi na pytania badawcze. Niemniej jednak nowe, utworzone na potrzeby analizy zmienne, mają charakter zmiennych zastępujących/przybliżających (ang. *proxy*), co umożliwia pośrednio udzielenie odpowiedzi na pytania ewaluacyjne. *Proxy* stosuje się w przypadkach, gdy niemożliwie jest znalezienie zmiennej bezpośrednio mierzącej interesującą badacza cechę, zgodnie z zasadą, że w takiej sytuacji każda wiedza przybliży do diagnozy badanego zjawiska. Odpowiedziom udzielanym na pytania, które weszły w skład obu indeksów przydzielano wagi na skali 0-2, zgodnie z zasadą, że im wyższa ocena, tym narzędzie bardziej przyjazne, a świadomość własnych kompetencji – większa.

Tabela zamieszczona poniżej szczegółowo przedstawia zasady konstruowania obu indeksów oraz wagi przypisane poszczególnym odpowiedziom, które weszły w ich skład.

Tabela 2. Zasady tworzenia indeksów

Indeks „przyjazności narzędzia oceny kompetencji”	Indeks „świadomości własnych kompetencji”
1. Czy wypełnienie kwestionariusza sprawiło ci jakieś trudności? • Nie (2) • Raczej nie (2) • Ani tak, ani nie (0)	1. Czy twoim zdaniem kwestionariusz wykorzystany w przeprowadzonym badaniu pozwolił ci na lepszą orientację w twoich słabych i mocnych stronach? • Nie (1)

¹² Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

¹³ Indeks to w statystyce złożony miernik, będący syntetycznym wskaźnikiem pewnych cech, obserwacji, które nie podlegają w danym badaniu bezpośrednim pomiarom. Tworząc indeksy można także badać natężenie pewnych cech, co zostało wykorzystane w niniejszym badaniu. Poszczególnym odpowiedziom

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Indeks „przyjazności narzędzia oceny kompetencji”	Indeks „świadomości własnych kompetencji”
- Raczej tak (1) - Tak (1)	- Raczej nie (1) - Nie wiem, trudno powiedzieć (0) - Raczej tak (2) - Tak (2)
2. Czy w kwestionariuszu były pytania, które były niezrozumiałe? - Nie, wszystkie były zrozumiałe (2) - Raczej nie, większość była zrozumiała (2) - Nie wiem, trudno powiedzieć (0) - Raczej tak, było kilka niezrozumiałych pytań (1) - Zdecydowanie tak, większość pytań była niezrozumiała (1)	2. Czy udział w badaniu zwiększył Twoją wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach? - Nie (1) - Raczej nie (1) - Nie wiem, trudno powiedzieć (0) - Raczej tak (2) - Tak (2)
3. Czy uważasz, że kwestionariusz badania 11 kompetencji jest bardziej atrakcyjny niż tradycyjne, papierowe testy? - Nie (1) - Raczej nie (1) - Ani tak, ani nie (0) - Raczej tak (2) - Tak (2)	
Maksymalna wartość indeksu 6, minimalna wartość indeksu – 0.	Maksymalna wartość indeksu 4, minimalna wartość indeksu – 0.

Źródło: Opracowanie własne.

Odpowiedziom niejednoznacznym, które wskazywały na brak zdecydowania uczniów w badanych kwestiach przyznano w indeksie wagę 0, tak, aby opinie tych osób nie wpływały na ogólną wartość indeksu¹⁴. W tabeli zamieszczonej poniżej przedstawiono główne statystyki opisowe dla obu typów indeksów.

Tabela 3. Statystyki opisowe indeksów

Statystyki			
		indeks przyjazności narzędzia	indeks świadomości własnych kompetencji
N	Ważne	644	644
	Braki danych	0	0
Średnia		3,9239	2,7484
Mediana		4,0000	3,0000
Dominanta		4,00	4,00
Odchylenie standardowe		1,59181	1,22776
Rozstęp		6,00	4,00
Minimum		,00	,00
Maksimum		6,00	4,00

Źródło: Obliczenia własne.

- Indeks „przyjazności narzędzia”** – jego średnia wartość wyniosła 3,924 na 6 możliwych. Połowa uczniów ocenia przyjazność narzędzia na 4 i więcej, a połowa na 4 i mniej na skali 0-6. Dla większości uczniów wartość indeksu wyniosła 4 (dominanta). Wynik ten należy zinterpretować jako

¹⁴ Indeks mierzy bowiem natężenie pewnej cechy. Gdyby odpowiedziom osób niezdecydowanych przyznać wartości np. 1 – automatycznie podnosiłyby one wartość indeksu. Indeks polega bowiem na sumowaniu wag przyznawanych poszczególnym odpowiedziom.

pozytywny. Oznacza to, że narzędzie oceniane jest jako przyjazne użytkownikom, jest zrozumiałe i nie sprawia trudności korzystanie z niego, a sam kwestionariusz jest atrakcyjny.

- **Indeks „świadomości własnych kompetencji”** – wartość indeksu dla badanych uczniów wyniosła średnio 2,75 na skali 0-4. Dla połowy uczniów indeks przyjął wartość 3 i mniejszą, a dla połowy – i większą. Najczęściej pojawiającym się wynikiem było 4 (dominanta), co jednocześnie było wartością maksymalną indeksu. Oceny te należy uznać za pozytywne. Należy wnioskować, że wypełnienie kwestionariusza oceny 11 kompetencji pozwoliło uczniom na zdiagnozowanie swoich umiejętności, słabych i mocnych stron i zwiększył ich wiedzę o sobie.

Następnie, w celu bardziej przystępnej prezentacji danych, wyniki dla obu indeksów poddano kategoryzacji. Należy jednak zaznaczyć, że w przydzielaniu odpowiedzi do poszczególnych kategorii pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych (którym wcześniej przyznano wagę 0). Działanie takie ma swoje metodologiczne uzasadnienie, odpowiedzi „nie wiem/trudno powiedzieć” oraz „ani tak, ani nie” trudno bowiem zaklasyfikować jednoznacznie. A włączenie ich do kategorii „niska świadomość” czy „średnia świadomość” mogłoby zafałszować wyniki badania. Dlatego też, w procesie kategoryzacji¹⁵, zostały one odfiltrowane¹⁶.

Tabela 4. Ocena przyjazności narzędzia badania 11 kompetencji

Przyjazność narzędzia badania 11 kompetencji					
		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Niska	148	23,0	23,3	23,3
	Średnia	254	39,4	39,9	63,2
	Wysoka	234	36,3	36,8	100,0
	Ogółem	636	98,8	100,0	
Braki danych	Systemowe braki danych	8	1,2		
Ogółem		644	100,0		

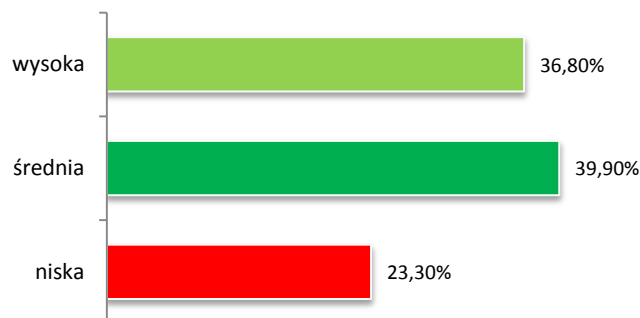
Źródło: Obliczenia własne.

Jak wynika z przeprowadzonego badania 23% uczniów zdiagnozowało przyjazność narzędzia do badania 11 kompetencji jako niską. Dla większości uczniów, którzy brali udział w projekcie – jest ona średnia (39,4%), a dla 36,3% - wysoka. Ponieważ oceny negatywne były w zdecydowanej mniejszości, należy pozytywnie ocenić kwestionariusz badający kompetencje, jest on generalnie postrzegany jako raczej zrozumiały, niesprawiający trudności w wypełnieniu i atrakcyjniejszy niż jego papierowi poprzednicy. Niemniej jednak, bardzo liczna kategoria średnich ocen jego przyjazności powinna stanowić motywację dla twórców narzędzia, do jego ciągłego doskonalenia. Przydatne mogą być w tym sugestie uczniów co do jego usprawnienia, przytoczone we wcześniejszej części opracowania.

¹⁵ Kategoryzacja odpowiedzi przebiegała w następujący sposób. Dla indeksu przyjazności narzędzia oceny kompetencji: (1,2) – niska, (3,4) – średnia, (5,6) – wysoka, (0) – pominięte. Dla indeksu świadomości własnych kompetencji: (1,2) – niska, (3) – średnia, (4) – wysoka, (0) – pominięte.

¹⁶ W poniższych tabelach występują jako „systemowe braki danych”.

Przyjazność narzędzia badania kompetencji



Wykres 16. N=636. Odfiltrowano odpowiedzi niejednoznaczne.

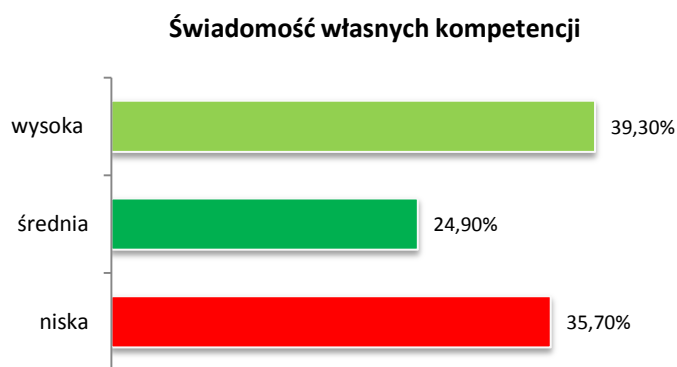
Tabela zamieszczona poniżej podsumowuje wyniki przeprowadzonego badania ewaluacyjnego w kwestii tego, czy wypełnienie kwestionariusza oceny 11 kompetencji zwiększyło wiedzę uczniów o ich umiejętnościach oraz pomogło poznać ich mocne i słabe strony. Dla co trzeciego badanego ucznia wartość indeksu świadomości własnych kompetencji, po wypełnieniu kwestionariusza, była niska (33,9%), dla 23,4% uczniów - średnia, a dla 37,3% - wysoka. Natomiast w przypadku 5,3% badanych, nie można było tego jednoznacznie stwierdzić. Wobec przeważających wysokich wartości indeksu świadomości własnych kompetencji - 39,3%¹⁷ wśród uczniów, którzy potrafili jednoznacznie określić czy narzędzie oceny kompetencji zwiększyło ich wiedzę o sobie, należy pozytywnie ocenić rolę kwestionariusza w zwiększaniu świadomości uczniów na temat wagi kompetencji przedsiębiorczych.

Tabela 5. Ocena świadomości własnych kompetencji uczniów po wypełnieniu kwestionariusza

Indeks świadomości własnych kompetencji					
		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	Wartość niska	218	33,9	35,7	35,7
	Wartość średnia	152	23,6	24,9	60,7
	Wartość wysoka	240	37,3	39,3	100,0
	Ogółem	610	94,7	100,0	
Braki danych	Systemowe braki danych	34	5,3		
Ogółem		644	100,0		

Źródło: Obliczenia własne.

¹⁷ Procent ważnych odpowiedzi, czyli z puli odpowiedzi, w której nie znalazły się opinie osób niezdecydowanych.



Wykres 17. N=610. Odfiltrowano odpowiedzi niejednoznaczne.

Podsumowanie wyników ewaluacji narzędzia pomiaru 11 kompetencji

Uczniowie w zdecydowanej większości wskazywali, że **stworzony kwestionariusz stanowi dla nich bardziej atrakcyjną formę niż wykorzystywane w trakcie zajęć tradycyjne, papierowe testy**. Wskaźnik przyjazności, stworzony na potrzeby analizy również osiągał wysoki poziom. Oznacza to, że **narzędzie jest w ocenie uczniów przyjazne, zrozumiałe, raczej nie sprawia trudności w użyciu, a sam kwestionariusz jest atrakcyjny**. W związku z tym są podstawy, aby przypuszczać, że zastosowanie w dydaktyce tego innowacyjnego narzędzia do pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Należy tym samym udzielić twierdzącej odpowiedzi na pierwsze pytanie badawcze (1.Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu?). Jednocześnie jednak trzeba mieć na uwadze, że poziom zainteresowania, jako zmienna, jest trudno mierzalny, dlatego precyzyjne określenie stopnia rzeczywistej poprawy zainteresowania musi zostać odroczone w czasie i zweryfikowane w dalszej praktyce.

Wypracowane **narzędzie ma zdecydowanie więcej zalet niż wad**. Mocną stroną kwestionariusza są **zrozumiałe pytania** oraz to, że umożliwia on udzielenie odpowiedzi na wszystkie pytania w ciągu 30 minut i **nie generuje problemów technicznych**. Nieliczni uczniowie wskazywali na wady dotyczące sposobu zaznaczania odpowiedzi, czy też na potrzebę udoskonalenia grafiki i kolorystyki narzędzia. Sugestie uczniów mogą stanowić podstawę do modyfikacji narzędzia i jego ulepszenia.

Wyniki badania ewaluacyjnego dają podstawy, aby w sposób twierdzący odpowiedzieć na pytanie o to, czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym. **Już w momencie badania oceniającego, znaczna część respondentów potwierdziła, że zwiększyła wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach** i charakteryzuje się wysokim wskaźnikiem świadomości własnych kompetencji. Dzięki osiągniętym результатам wzrasta prawdopodobieństwo wykształcenia u młodzieży postaw proprzedsiębiorczych, które w pozytywny sposób przełożą się na ich karierę zawodową.

Biorąc pod uwagę przyjęte w badaniu kryteria ewaluacji, jego rezultaty można uznać za satysfakcjonujące. Cel założony przy realizacji projektu (tj. zwiększenie zainteresowania nauką przedsiębiorczości oraz świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów wielkopolskich szkół ponadgimnazjalnych) został w znacznym stopniu zrealizowany. Świadczą o tym pośrednio przytoczone wyżej wyniki na temat odczuwanego wzrostu samowiedzy w zakresie posiadanych kompetencji. Ocena kwestionariusza pod względem skuteczności mogłaby zostać dokładniej zweryfikowana w kolejnych badaniach. **Kwestionariusz pomiaru okazał się trafnym narzędziem, umożliwiającym uczniom autodiagnozę**. Młodzi respondenci wystawili narzędziu wysoką notę zarówno w wymiarze ogólnym, jak i w odniesieniu do takich szczegółów jak kwestie techniczne i zrozumiałość pytań. **Atrakcyjność narzędzia,**

również potwierdzona przez uczniów, ma szansę przełożyć się na zwiększenie zainteresowania nauką przedsiębiorczości. Potwierdzone wynikami badań pozytywne cechy kwestionariusza pozwalają spojrzeć na niego jak na narzędzie w wysokim stopniu użyteczne podczas zajęć edukacyjnych. Wpływa na to przede wszystkim stosunkowo krótki czas potrzebny do wypełnienia kwestionariusza i prosta formuła jego uzupełniania na ekranie komputerów.

Stworzenie internetowego kwestionariusza do pomiaru 11 kompetencji przedsiębiorczych jest krokiem w dobrym kierunku na drodze do kreowania postaw przedsiębiorczych u uczniów polskich szkół. Zrealizowany projekt wpisuje się w tendencję do upowszechniania rozwiązań innowacyjnych i cyfrowych w edukacji, promowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Warto kontynuować, usprawniać i pogłębiać działania innowacyjne, które, jak wynika z badania, przynoszą pozytywne rezultaty, zauważane przez samych beneficjentów.

Badania jakościowe

Uczniowie **pozytywnie oceniają narzędzie do pomiaru 11 kompetencji**, które umożliwiło im dokonanie autodiagnozy. W badaniu podkreślali, że „pozwoło to lepiej siebie poznać” (FGI Poznań) oraz „samemu siebie ocenić, zobaczyć w czym się jest dobrym, a nad czym trzeba popracować” (FGI Poznań).

Istnieje szansa, że wypracowane narzędzie spowoduje zwiększenie zainteresowania uczniów lekcjami, o czym są przekonani sami uczniowie: „są ludzie, którzy nie rozumieją, nie znają się na przedsiębiorczości” (FGI Poznań) i dla takich uczniów, którym lekcja przedsiębiorczości kojarzy się tylko z wyuczeniem pewnych terminów, wprowadzenie multimedialnych narzędzi, **czyni lekcje przedsiębiorczości atrakcyjną**.

Badanie uczniów wykazało, że **zastosowanie narzędzia zwiększyło świadomość uczniów w zakresie konieczności rozwoju swoich kompetencji przedsiębiorczych** w dorosłym życiu. Uczniowie wiedzą, które z ich kompetencji są mocne, ale też dowiedzieli się o tych kompetencjach, które muszą rozwijać. Jednocześnie uczniowie zdają sobie sprawę z tego, że **wiedza na temat swoich kompetencji pozwoli im na ukształtowanie swojej drogi zawodowej**: „Test pokazał moje słabe strony i one mnie zdziwiły, bo myślałem, że te słabe strony, które podczas tego testu zobaczyłem, były tymi mocnymi” (FGI Poznań). Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, iż uczniowie z własnej woli nie pracują nad swoimi słabymi stronami, potrzebują osoby, która wskazałaby możliwe do podjęcia działania w celu niwelacji słabych stron.

Mocne strony

- Zaletą była możliwość samooceny na szerokiej skali oraz zbadania swoich kompetencji
- Uczestnictwo w pomiarze kompetencji sprawiło, że uczniowie są w stanie zidentyfikować mocne i słabe strony

Słabe strony

- Uczniowie sugerowali, że warto byłoby zmniejszyć liczbę pytań. Tego zdania byli między innymi uczestnicy badania z Czarnekowa: „Było bardzo dużo pytań, na końcu stało się to trochę nudne. Niektóre pytania się powtarzały” (FGI Czarneków)

1.2 Modułowy system szkoleń – ewaluacja on-going

Badania ilościowe

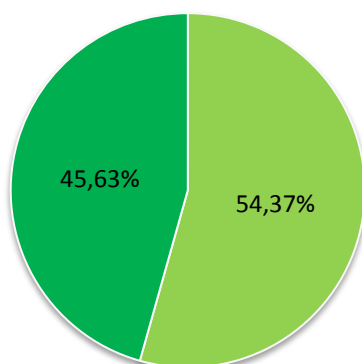
Ewaluacja miała miejsce z wykorzystaniem ankiety audytoryjnej, którą wypełniło 607 uczniów, przeprowadzonej po lekcji podsumowującej, mającej na celu przedstawienie wyników i omówienie modułowego systemu szkoleń.

Struktura badanej próby

Wśród 607 badanych, większość (54,37%) stanowiły kobiety. Ponad połowa uczniów, którzy wypełnili ankietę audytoryjną uczyła się w technikum (63,02%); 30,68% w liceum, a 6,3% – w zasadniczej szkole zawodowej.

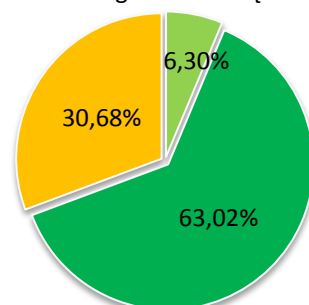
Płeć respondentów

■ kobieta ■ mężczyzna



Typ szkoły

■ zasadnicza szkoła zawodowa
■ technikum
■ liceum ogólnokształcące



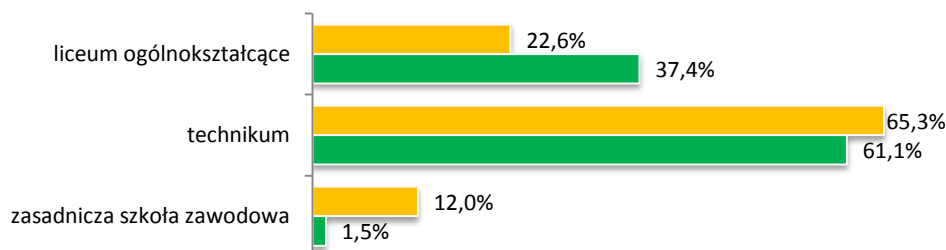
Wykres 18. N=607.

Wykres 19. N=607.

W badanej próbie mężczyźni stanowili nieznacznie większy odsetek uczniów techników niż kobiety (K=61,1%; M=65,3%), większe dysproporcje zarysowywały się natomiast w przypadku zasadniczych szkół zawodowych (w których dominowali licznie mężczyźni - 12%; K=1,5%) oraz liceów – uczęszczało do nich 37,4% kobiet biorących udział w badaniu (mężczyzn – jedynie 22,6%).

Płeć respondentów

■ mężczyzna ■ kobieta



Wykres 20. N=607.

Zdecydowana większość badanych uczniów uczyła się w 1 klasie technikum (362) lub liceum (185). Szczegółowe liczebności poszczególnych kategorii przedstawia poniższa tabela.

Tabela krzyżowa Klasa * Typ szkoły

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

			Typ szkoły			Ogółem
			zasadnicza szkoła zawodowa	technikum	liceum ogólnokształcące	
Klasa	1 klasa	Liczebność	38	362	185	585
		% z Klasa	6,5%	61,9%	31,6%	100,0%
	2 klasa	Liczebność	0	17	0	17
		% z Klasa	,0%	100,0%	,0%	100,0%
Ogółem		Liczebność	38	379	185	602
		% z Klasa	6,3%	63,0%	30,7%	100,0%

Tabela 6. N=607.

Większość badanych uczniów miała 16 lat (88,22%), najmłodszy uczestnik miał – 14, a najstarszy 18 lat.

Wiek respondentów



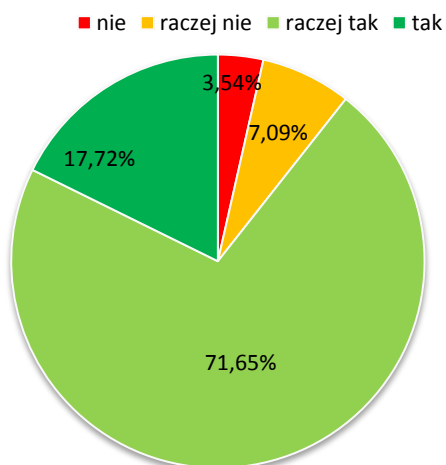
Wykres 21. N=607.

Opis wyników badania

Uczniowie zostali poproszeni o ogólną ocenę modułowego systemu szkoleń, którym wcześniej przedstawiono na czym ma on polegać. **Zdecydowana większość uczniów była zdania, że wyniki uzyskane w teście 11 kompetencji zmotywują ich do podnoszenia własnych kompetencji (89,37%¹⁸, z czego 17,72% nie ma co do tego wątpliwości).** Zapytani o to, które z 11 kompetencji są dla nich ważne, uczniowie przeważnie wskazywali na komunikację (46,8%) oraz panowanie nad stresem (46,5%). Stosunkowo najmniej ważne okazały się dla badanych elastyczność (9,1%) oraz orientacja na klienta (9,6%). Szczegółowe wyniki przedstawia poniższy wykres.

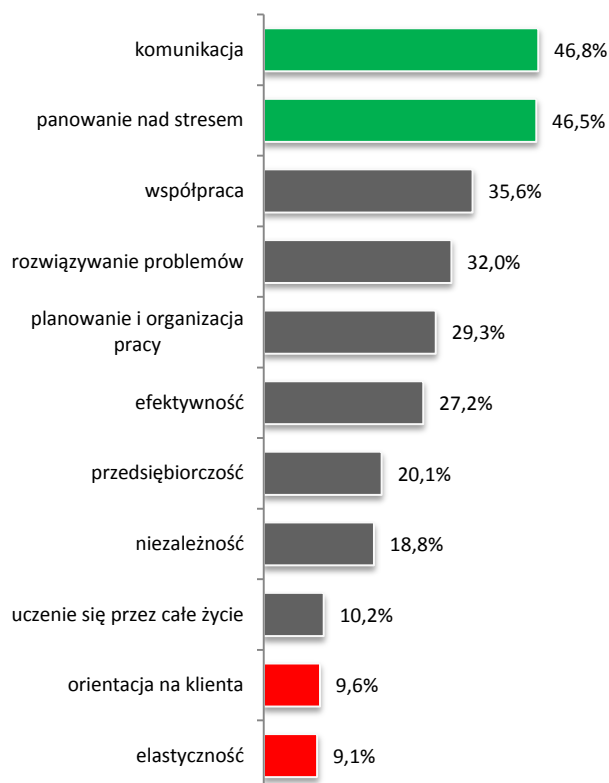
¹⁸ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych tj. „nie wiem/ trudno powiedzieć”

Czy badanie poziomu kompetencji oraz zaprezentowane (uzyskane przez Ciebie) wyniki, zmotywują Cię do podniesienia swoich kompetencji?



Wykres 22. N=508¹⁹.

Które z 11 kompetencji są dla Ciebie ważne?



Wykres 23. N=1730²⁰. Odpowiedzi wielokrotne. Wyniki nie sumują się do 100%. Można było udzielić max. 3 odpowiedzi.

Ponad połowa badanych uczniów chciałaby podnieść poziom zarówno swoich słabych, jak i mocnych stron (56,93%), co trzeci uczeń – jedynie słabych stron (34,16%), a 8,91% - wyraziło chęć rozwoju swoich atutów. **Większość (84,28%²¹ uczniów) uważa, że modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją** (w tym 29,71% nie ma co do tego wątpliwości). Przeciwnego zdania było 15,72% badanych. **Przewaga modułowego systemu szkoleń nad zwykłą lekcją** polega, zdaniem uczniów, przede wszystkim na tym, że jest to **bardziej atrakcyjna forma prowadzenia zajęć** (odpowiedziała tak połowa uczniów – **50,2%**), oraz pomaga lepiej rozwinąć kompetencje (20,5%) i jest bardziej praktyczna (11,7%). Pojawiały się także opinie, że szkolenia są prowadzone w mniejszych niż lekcja grupach i są mniej stresujące.

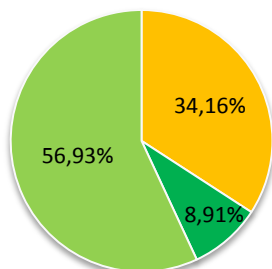
¹⁹ Nie uwzględniono odpowiedzi osób niezdecydowanych.

²⁰ N jest tak wysokie, ponieważ każdy respondent mógł udzielić 3 odpowiedzi.

²¹ Nie uwzględniono odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Poziom których kompetencji chciałbyś w szczególności podnieść?

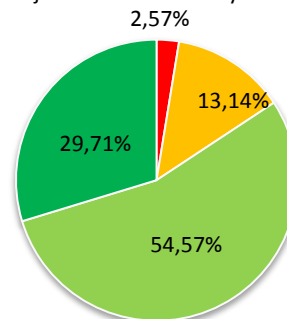
- Twoich słabych stron
- Twoich mocnych stron
- Zarówno słabych, jak i mocnych stron



Wykres 24. N=607.

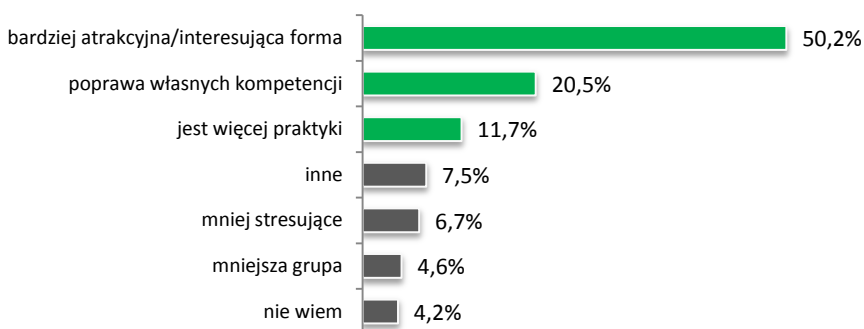
Oceń, czy modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją

- zdecydowanie nie
- raczej nie
- raczej tak
- zdecydowanie tak



Wykres 25. N=607.

Na czym polega przewaga modułowego systemu szkoleń nad zwykłą lekcją?



Wykres 26. N=350²². Odpowiedzi wielokrotne. Wyniki nie sumują się do 100%.

Uczniowie zostali także zapytani, czy mają jakieś **obawy** związane z modułowym systemem szkoleń. **Zdecydowana większość** z nich, deklarowała, że **nie ma w związku ze szkoleniami żadnych obaw (92,7%)**. Wśród uczniów, którzy byli odmiennego zdania, najczęściej wskazywano na ograniczenia czasowe (2%), oraz obawy uczniów co do tego, czy poradzą sobie na szkoleniu (1,4%), słuchanie uwag na swój temat czy taką samą wartość przypisywaną lekcjom, co szkoleniom.

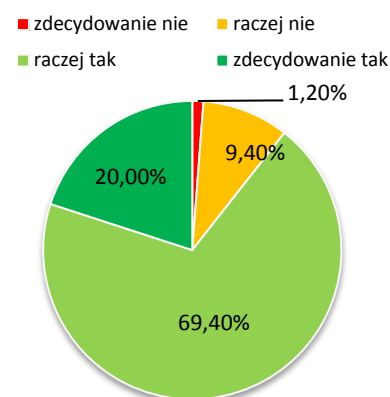
²² Było to pytanie otwarte, na które odpowiedziało jedynie 350 uczniów.

Czy masz jakieś obawy związane z modułowym systemem szkoleń? Jakież?



Wykres 27. N=357. Pytanie otwarte.

Czy masz poczucie, że dzięki szkoleniom podniesiesz swoje kompetencje?

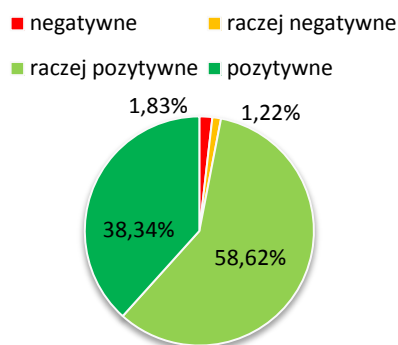


Wykres 28. N=500²³.

Zdecydowana większość uczniów (89,4%²⁴) jest przekonana, że dzięki szkoleniom podniesie swoje kompetencje.

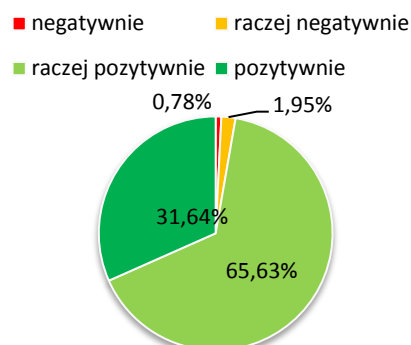
Zdecydowana większość uczniów miała **pozytywne nastawienie do udziału w szkoleniach** (96,96%, z czego 38,34% - jednoznacznie)²⁵. Odmiennego zdania było 1,83% badanych. Zapytani o ocenę zaproponowanej **struktury i metodologii szkoleń**, w których brali udział – uczniowie w zdecydowanej większości przyznali **pozytywne oceny** (97,2%, z czego 31,64% nie miało co do tego wątpliwości)²⁶.

Jakie jest Twoje nastawienie do udziału w szkoleniach?



Wykres 29. N=607.

Jak byś ocenił zaproponowaną strukturę i metodologię szkolenia



Wykres 30. N=607.

W ankiecie ewaluacyjnej zapytano także uczniów, czy jest coś, co można by poprawić **w modułowym systemie szkoleń**. Zdecydowana większość deklarowała, że **nie ma elementów, które należałoby zmienić (79,33%)**. Wśród osób, które sygnalizowały możliwe zmiany pojawiły się takie odpowiedzi, jak rozłożenie szkolenia na więcej dni czy organizowanie większej liczby godzin szkoleń czy też szkoleń wyjazdowych.

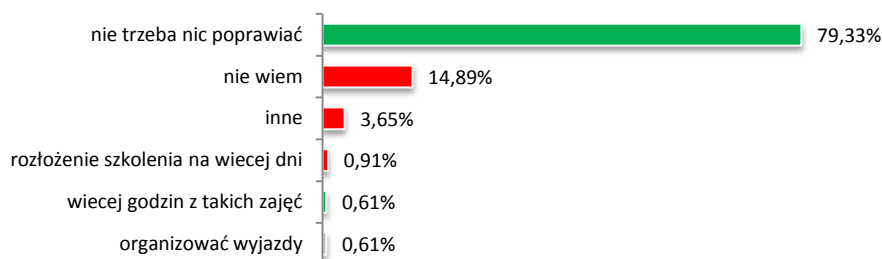
²³ Pominięto oceny osób niezdecydowanych.

²⁴ Pominięto oceny osób niezdecydowanych.

²⁵ Pominięto oceny osób niezdecydowanych.

²⁶ Pominięto oceny osób niezdecydowanych.

Czy jest coś, co można poprawić w strukturze i metodologii szkolenia?



Wykres 31. N=329²⁷.

Indeks

W celu uzyskania odpowiedzi na pytanie jaki odsetek użytkowników (uczniów) pozytywnie oceniło modułowy system szkoleń stworzono „miniindeks²⁸”. Odpowiedź na pytanie czy modułowy system szkoleń oceniany jest pozytywnie jest kwestią złożoną, o której nie mogą decydować jedynie odpowiedzi udzielone na 1 pytanie. Dlatego też jako **ocenę pozytywną** będziemy tu rozumieć takie rzeczy jak:

- Motywację do podniesienia własnych kompetencji
- Dostrzeganie przewagi szkoleń nad zwykłą lekcją
- Poczucie, że dzięki szkoleniom podniesie się swoje kompetencje
- Pozytywne nastawienie do udziału w szkoleniach
- Pozytywną ocenę struktury i metodologii szkolenia

Odpowiedziom udzielanym na pytania, które weszły w skład indeksu przyznawano wagi – 0 za odpowiedź negatywną, a 1 – za odpowiedź pozytywną. W analizie pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych. W tabeli zamieszczonej poniżej szczegółowo przedstawiono sposób konstrukcji indeksu: pytania uwzględnione w jego budowie oraz wagi nadawane odpowiedziom.

Tabela 7. Zasady tworzenia indeksu

Czy badanie poziomu kompetencji oraz zaprezentowane (uzyskane przez Ciebie) wyniki, zmotywują Cię do podniesienia swoich kompetencji? Nie (0) Raczej nie (0) Ani tak, ani nie (pominięte) Raczej tak (1) Tak (1)	Oceń, czy modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją? Zdecydowanie nie (0) Raczej nie (0) Nie wiem (pominięte) Raczej tak (1) Zdecydowanie tak (1)
Czy masz poczucie, że dzięki szkoleniom podniesiesz swoje kompetencje? Zdecydowanie nie (0) Raczej nie (0) Nie wiem (pominięte) Raczej tak (1) Zdecydowanie tak (1)	Jakie jest Twoje nastawienie do udziału w szkoleniach? Negatywne (0) Raczej negatywne (0) Ani pozytywne, ani negatywne (pominięte) Raczej pozytywne (1) Pozytywne (1)

²⁷ Uwzględniono jedynie osoby, które udzieliły odpowiedzi na to pytanie.

²⁸ Indeks to w statystyce złożony miernik, będący syntetycznym wskaźnikiem pewnych cech, obserwacji, które nie podlegają w danym badaniu bezpośrednim pomiarom. Tworząc indeksy można także badać natężenie pewnych cech, co zostało wykorzystane w niniejszym badaniu. Poszczególnym odpowiedziom

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Jak byś ocenił zaproponowaną strukturę i metodologię szkolenia	Maksymalna wartość indeksu 5 Minimalna wartość indeksu 0
Negatywnie (0)	
Raczej negatywnie (0)	
Ani pozytywnie, ani negatywnie (pominięte)	
Raczej pozytywnie (1)	
Pozytywnie (1)	

Źródło: Opracowanie własne.

W tabeli zamieszczonej poniżej przedstawiono główne statystyki opisowe dla indeksu.

Tabela 8. Statystyki opisowe indeksu

Statystyki		
ocena modułowego systemu szkoleń		
N	Ważne	230
	Braki danych	377
Średnia		4,7043
Mediana		5,0000
Dominanta		5,00
Odchylenie standardowe		0,87142
Minimum		,00
Maksimum		5,00

Źródło: Obliczenia własne.

Następnie, w celu bardziej przystępnej prezentacji danych, wyniki indeksu poddano kategoryzacji. W zależności od wartości uzyskanej po zsumowaniu wag odpowiedzi, w indeksie stworzono kategorie: (1,2) – niska ocena, (3) – średnia ocena, (4,5) – wysoka ocena.

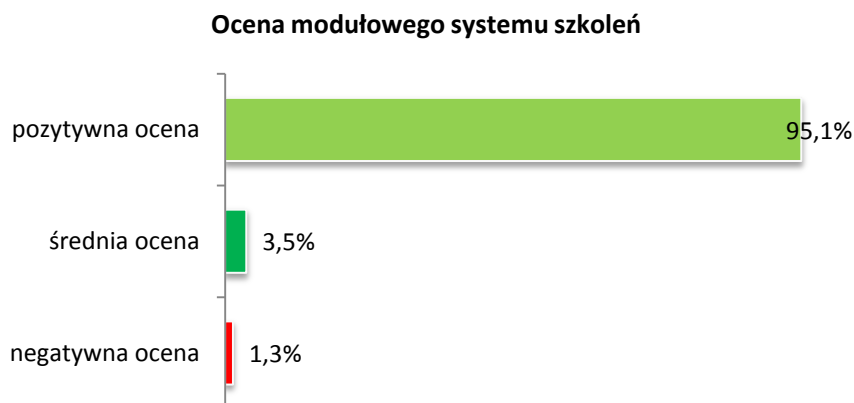
Tabela 9. Ocena modułowego systemu szkoleń

		Częstość	Procent	Procent ważnych	Procent skumulowany
Ważne	negatywna ocena	3	,5	1,3	1,3
	średnia ocena	8	1,3	3,5	4,9
	pozytywna ocena	215	35,4	95,1	100,0
	Ogółem	226	37,2	100,0	
Braki danych	Systemowe braki danych	381	62,8		
Ogółem		607	100,0		

Źródło: Obliczenia własne.

Jak wynika z przeprowadzonego badania, zdecydowana większość osób (95,1%) oceniła system szkoleń w sposób pozytywny. Zgodnie z przyjętą zasadą tworzenia indeksu oznacza to, że dzięki szkoleniu, osoby te poczułyby się zmotywowane do podnoszenia własnych kompetencji, oraz że pozwoliłoby ono zwiększyć ich kompetencje, uznają jego wyższość nad zwykłą lekcją, wyrażają pozytywną ocenę wobec struktury i

metodologii szkolenia oraz przejawiają pozytywne nastawienie wobec udziału w szkoleniach. Ta forma rozwijania kompetencji została oceniona negatywnie jedynie przez 1,3% badanych, natomiast średnia ocena systemu szkoleń została wystawiona przez 3,5% osób biorących udział w badaniu.



Wykres 32. N=226²⁹

Podsumowanie wyników ewaluacji modułowego systemu szkoleń

Uczniowie w zdecydowanej większości wskazywali, że stworzony **system szkoleń wraz z wszystkimi materiałami jest dla nich bardziej atrakcyjny i ma przewagę nad zwykłą lekcją**. Przejawiali również pozytywne nastawienie do udziału w samych szkoleniach. Stworzony na potrzeby badania wskaźnik wykazał ponad **95% pozytywnych ocen** systemu. Zdecydowana większość badanych deklarowała, że **nie ma elementów, które należałoby w systemie zmienić**. Wśród osób, które sygnalizowały możliwe zmiany pojawiły się takie propozycje, jak rozłożenie szkolenia na więcej dni czy organizowanie większej liczby godzin czy też szkoleń wyjazdowych. Sugestie uczniów mogą stanowić podstawę do modyfikacji narzędzia i jego ulepszenia, jednak wysoki wskaźnik ocen pozytywnych pokazuje, że jest to narzędzie oczekiwane przez młodzież. Z badania wynika niezbicie, że stworzony system ma więcej zalet niż wad.

Wyniki badania ewaluacyjnego dają podstawy aby w sposób twierdzący odpowiedzieć na pytanie o to, czy zastosowanie w dydaktyce zestawu programów i materiałów szkoleniowych (modułowego systemu szkoleń) pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym. W ankiecie ewaluacyjnej zdecydowana większość respondentów potwierdziła, że dzięki szkoleniom mają poczucie, że podniosą swoje kompetencje. Ponadto uczniowie uznali, że badanie poziomu kompetencji zmotywuje ich do podnoszenia własnych kompetencji. Dzięki osiągniętych результатам wzrasta prawdopodobieństwo wykształcenia u młodzieży postaw proprzedsiębiorczych, które w pozytywny sposób przełożą się na ich karierę zawodową.

Biorąc pod uwagę przyjęte w badaniu kryteria ewaluacji, jego rezultaty można uznać za satysfakcjonujące. Cel założony przy realizacji projektu (tj. zwiększenie zainteresowania nauką przedsiębiorczości oraz świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów wielkopolskich szkół ponadgimnazjalnych) został w znacznym stopniu zrealizowany. Świadczą o tym pośrednio przytoczone wyżej wyniki na temat odczuwanego przekonania, że szkolenia podniosą ich kompetencje. Modułowy system szkoleń okazał się trafnym narzędziem, umożliwiającym uczniom atrakcyjną formę autodiagnozy rozwijania kompetencji. Niemal wszyscy młodzi respondenci wystawili narzędziu pozytywną ocenę. Ta ogólna aprobatą ma szansę przełożyć się na zwiększenie zainteresowania

²⁹ Procent ważnych odpowiedzi, czyli z puli odpowiedzi, w której nie znalazły się opinie osób niezdecydowanych.

nauką przedsiębiorczości, a potwierdzone wynikami badań pozytywne cechy pozwalają spojrzeć na szkolenia jak na metodę w wysokim stopniu użyteczną w kształtowaniu cech przedsiębiorczych.

Stworzenie modułowego systemu szkoleń w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” jest krokiem w dobrym kierunku na drodze do kreowania postaw przedsiębiorczych u uczniów polskich szkół. Zrealizowany projekt wpisuje się w tendencję do upowszechniania rozwiązań innowacyjnych w edukacji, promowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej. Warto kontynuować, usprawniać i pogłębiać działania innowacyjne, które, jak wynika z badania, przynoszą pozytywne rezultaty, zauważane przez samych beneficjentów.

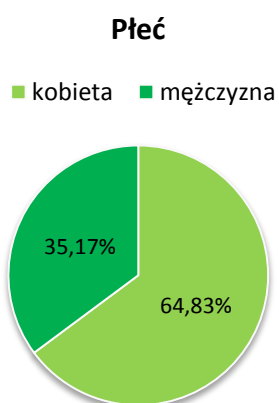
1.3 Modułowy system szkoleń – ewaluacja ex-post

Badania ilościowe

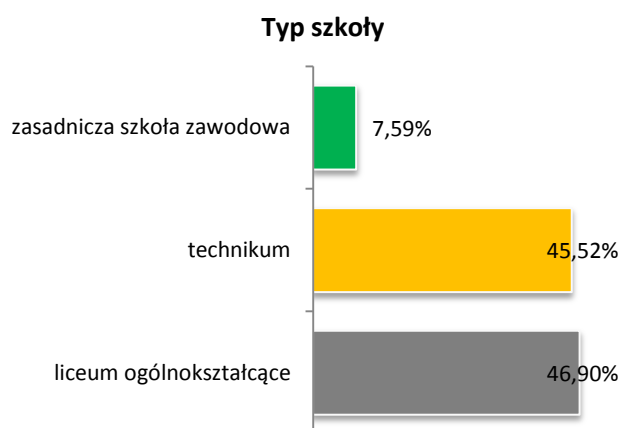
W ewaluacji ex-post modułowego systemu szkoleń za pomocą ewaluacyjnej ankiety audytoryjnej wzięło udział 145 uczniów, którzy wcześniej uczestniczyli w szkoleniach.

Struktura badanej próby

Wśród badanych większość stanowiły kobiety (64,83%). Uczniowie biorący udział w badaniu ewaluacyjnym w większości uczyli się w liceum (46,9%) oraz w technikum (45,52%), a 7,59% - w zasadniczej szkole zawodowej.



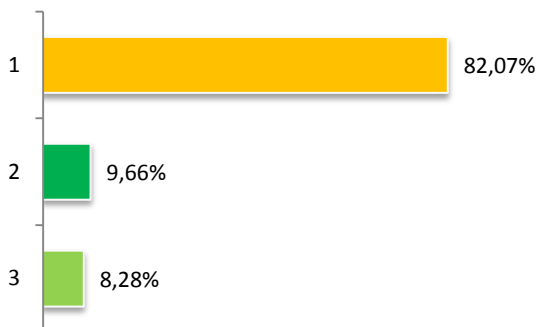
Wykres 33. N=145.



Wykres 34. N=145.

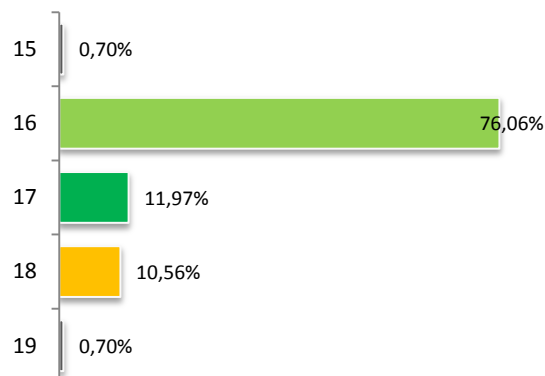
Ponad 82% uczniów uczyło się w 1 klasie, a co dziesiąty w drugiej klasie. Natomiast większość badanych miała 16 lat, prawie 12% - 17 lat, a jedynie niewielki odsetek – 19 lub 15 lat.

Klasa



Wykres 35. N=145.

Wiek w latach

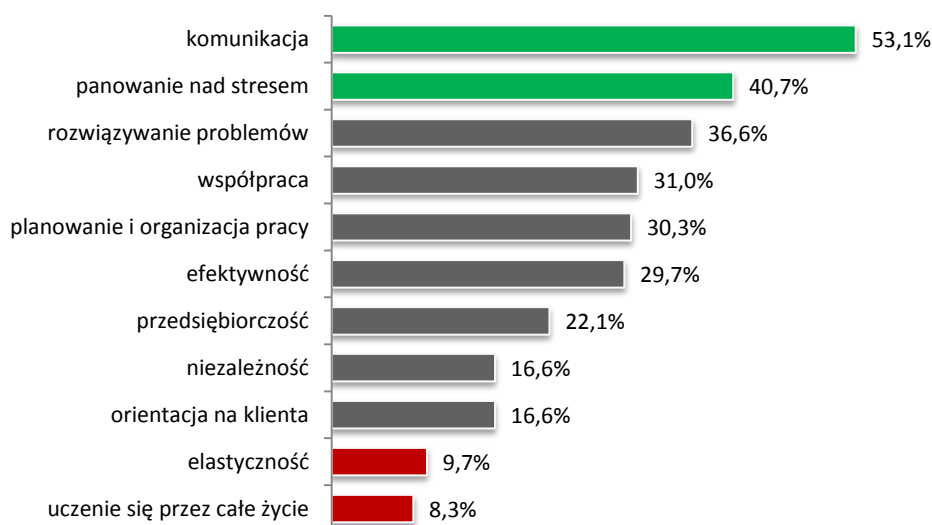


Wykres 36. N=142.

Wyniki badania

Uczniowie zapytani zostali, które z 11 kompetencji są dla nich najważniejsze. Ponad połowa z badanych wskazała na komunikację (53,1%). Drugą najczęściej pojawiającą się odpowiedzią było „panowanie nad stresem” (40,7%), a następnie „rozwiązywanie problemów” (36,6%). Stosunkowo najrzadziej wskazywano na uczenie się przez całe życie (8,3%) oraz elastyczność (9,7%).

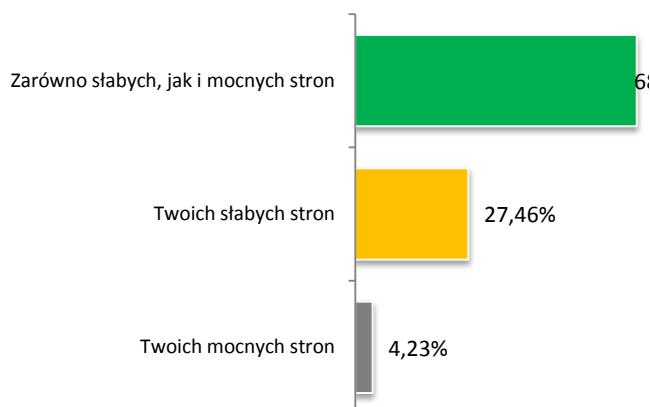
Które z 11 kompetencji są dla Ciebie ważne?



Wykres 37. N=427. Odpowiedzi wielokrotne, wyniki nie sumują się do 100%. Można było udzielić 3 odpowiedzi.

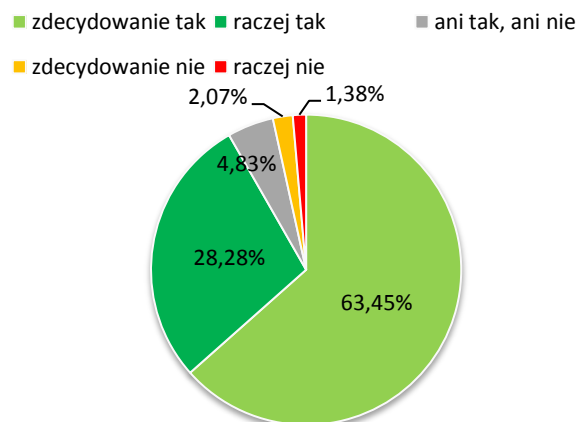
Zapytani, które kompetencje szczególnie chcieliby rozwinąć, uczniowie najczęściej wskazywali na zarówno swoje słabe, jak i mocne strony (68,31%), natomiast więcej niż co czwarty – chciałby rozwinąć swoje słabe strony, a jedynie 4,23% - pracować nad udoskonaleniem swoich atutów.

Poziom których kompetencji chciałbyś w szczególności podnieść?



Wykres 38. N=142.

Oceń, czy modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją

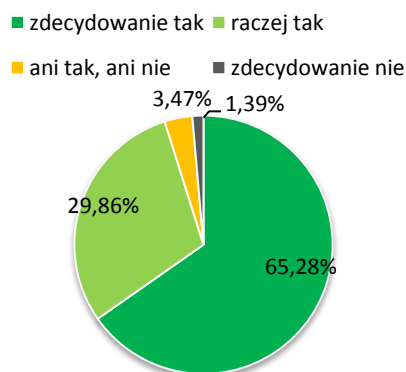


Wykres 39. N=145.

Dla **91,73% uczniów modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją** (w tym dla 63,45% - zdecydowanie). Przewaga ta polega, zdaniem uczniów, na tym, że pracuje się w grupie, zajęcia takie mają formę zabawy, a jednocześnie można się w ten sposób dowiedzieć wiele o sobie. Przede wszystkim podkreślano, że **szkolenia są bardziej interesujące i nastawione na praktykę** i panuje na nich **przyjemna atmosfera**.

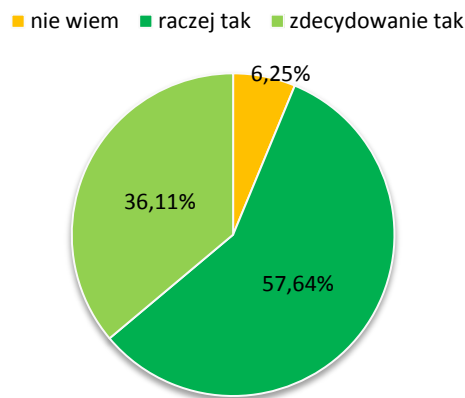
Dla **95,14%** warsztatowe formy pracy są bardziej efektywną formą przyswajania wiedzy i umiejętności, niż zwykła lekcja (w tym dla 65,28% zdecydowanie). **93,75%** badanych uczniów przyznało, że mają poczucie, że dzięki szkoleniom podniosą swoje kompetencje.

Czy uważasz, że warsztatowe formy pracy, takie jak były wykorzystane podczas szkolenia są bardziej efektywną formą przyswajania wiedzy i umiejętności?



Wykres 40. N=145.

Czy masz poczucie, że dzięki szkoleniom podniesiesz swoje kompetencje?

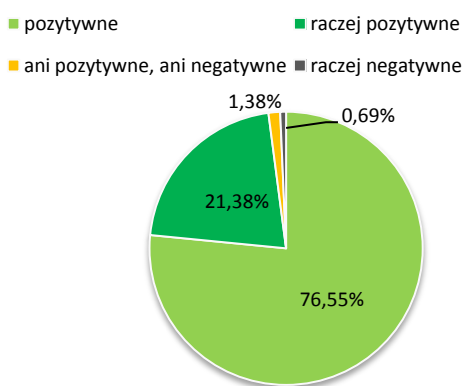


Wykres 41. N=144.

Dla **97,93%** uczniów, którzy wzięli udział w modułowym systemie szkoleń w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” **nastawienie do udziału w przyszłych szkoleniach było pozytywne** (w tym 76,55% - jednoznacznie).

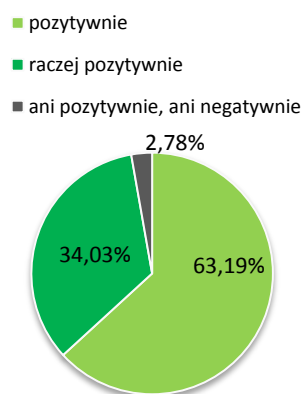
Zapytani o **ocenę materiałów szkoleniowych** i tego, czy były one pomocne i ułatwiały zrozumienie i realizację ćwiczeń, uczniowie wypowiadali się bardzo pozytywnie – **97,22%**, z czego 63,19% - nie miało co do swojej oceny wątpliwości.

Jakie jest twoje nastawienie do udziału w szkoleniach?



Wykres 42. N=145.

Jak oceniasz otrzymane materiały szkoleniowe? Czy były pomocne czy ułatwiały zrozumienie i realizację ćwiczeń?



Wykres 43. N=144.

Badania jakościowe

Uczniowie generalnie bardzo pozytywnie ocenili modułowy system szkoleń. Uważali, że są one przydatne dla ich dalszego rozwoju. Możliwość pracy warsztatowej uznali za bardzo skuteczne narzędzie w rozwijaniu ich kompetencji społecznych.

1.4 Gra Headmaster

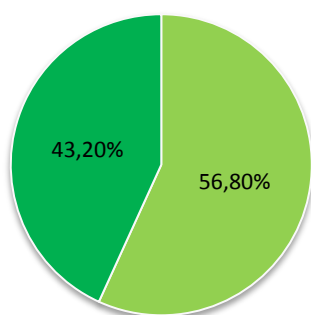
Badania ilościowe

W badaniu ewaluacyjnym gry Headmaster z wykorzystaniem ankiety ewaluacyjnej wspomaganą komputerowo (CAWI) wzięło udział 338 uczniów.

Struktura badanej próby

Większość z badanych uczniów (56,8%) stanowiły kobiety. Ponad połowa uczniów uczyła się w liceum ogólnokształcącym (50, 59%), 45, 86% - w technikum, a 3,55% - w zasadniczej szkole zawodowej.

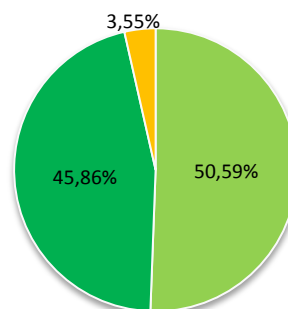
Płeć
■ Kobieta ■ Mężczyzna



Wykres 44. N=338.

Szkoła

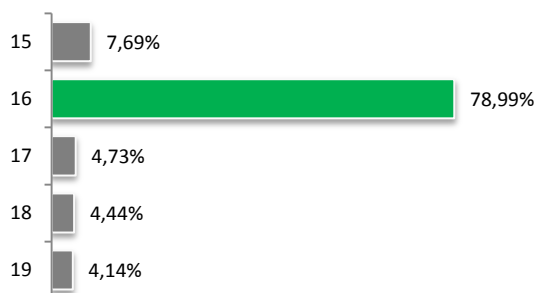
■ Liceum ogólnokształcące
■ Technikum
■ Zasadnicza szkoła zawodowa



Wykres 45. N=338.

Większość badanych uczniów miała 16 lat (78,99%) i uczyła się w 1 klasie (88,46%).

Wiek



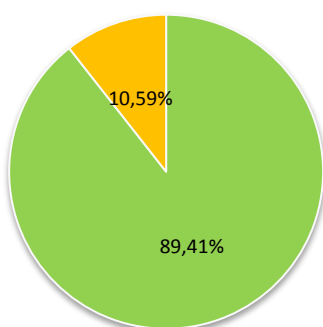
Wykres 46. N=338.

Wyniki badania

Wśród uczniów, którzy mieli wyrobione zdanie na temat gry Headmaster **przeważały opinie pozytywne (89,41%³⁰)**. Odmienne zdanie miało jedynie 10, 59% respondentów. Zdaniem **89,6%³¹** uczniów **gra Headmaster miała dobrze przygotowaną szatę graficzną**, a według **84%³²** badanych **zadawane w grze pytania były jasne i zrozumiałe**.

Jak ogólnie oceniasz grę Headmaster?

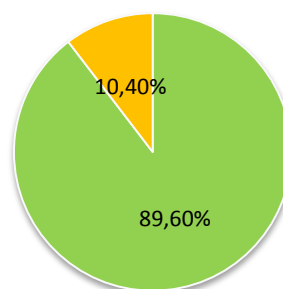
■ pozytywnie ■ negatywnie



Wykres 477. N=255³³.

Czy gra Headmaster ma dobrze przygotowaną szatę graficzną?

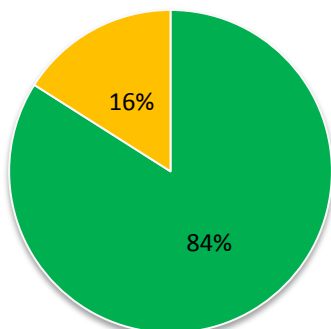
■ Oceny pozytywne ■ Oceny negatywne



Wykres 48. N=280³⁴.

Czy pytania w grze Headmaster są jasne i zrozumiałe?

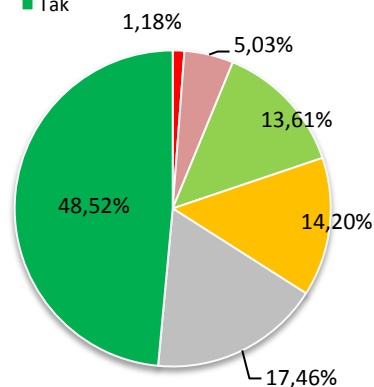
■ Oceny pozytywne ■ Oceny negatywne



Wykres 49. N=256³⁵.

Czy odpowiedzi przygotowane w grze Headmaster były przydatne?

■ Zdecydowanie nie
■ Nie
■ Zdecydowanie tak
■ Nie korzystałem z odpowiedzi
■ Ani tak, ani nie
■ Tak



Wykres 50. N=338.

³⁰ W obliczeniach pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych (tj. nie wiem/trudno powiedzieć)

³¹ W obliczeniach pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych (tj. nie wiem/trudno powiedzieć)

³² W obliczeniach pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych (tj. nie wiem/trudno powiedzieć)

³³ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

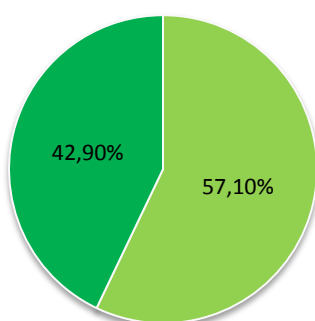
³⁴ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

³⁵ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

62,13% badanych uczniów stwierdziło, że przygotowane w grze podpowiedzi były przydatne (z czego 13,61% - zdecydowanie). Uczniowie stwierdzili, że lepszy w grze Headmaster był grupowy tryb rozrywki. **88,7% uczniów gra Headmaster pomogła w nauce przedmiotu podstawy przedsiębiorczości** (w tym 17,99% - zdecydowanie). Podobnie **75,34% uczniów stwierdziło, że gra Headmaster zwiększyła ich zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości** (a 39,27% nie miało co do tego wątpliwości). Natomiast według **95,22% badanych gra Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z lekcji podstaw przedsiębiorczości** (a 39,27% nie ma co do tego wątpliwości). Odmienne zdanie miało jedynie 4,78% respondentów.

Który tryb rozrywki w grze Headmaster jest według Ciebie lepszy?

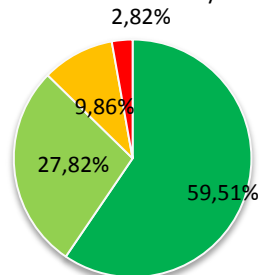
■ Grupowy ■ Indywidualny



Wykres 51. N=338.

Czy wg Ciebie gra Headmaster funkcjonowała poprawnie pod względem technicznym?

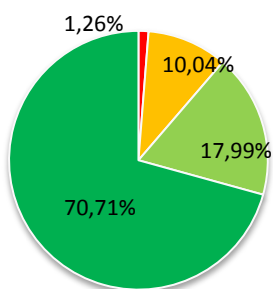
■ Tak ■ Zdecydowanie tak
■ Nie ■ Zdecydowanie nie



Wykres 52. N=283.³⁶

Czy gra Headmaster pomogła Tobie w nauce przedmiotu podstawy przedsiębiorczości?

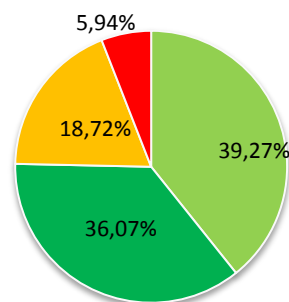
■ Zdecydowanie Nie ■ Nie ■ Zdecydowanie Tak ■ Tak



Wykres 53. N=239³⁷.

Czy gra Headmaster zwiększyła Twoje zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości?

■ Zdecydowanie tak ■ Tak ■ Nie ■ Zdecydowanie nie



Wykres 54. N=219³⁸.

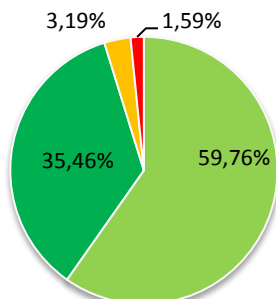
³⁶ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych

³⁷ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

³⁸ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Czy wg Ciebie gra Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości?

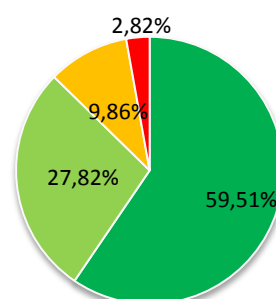
■ Tak ■ Zdecydowanie tak ■ Nie ■ Zdecydowanie nie



Wykres 55. N=251³⁹.

Czy wg Ciebie gra Headmaster funkcjonowała poprawnie pod względem technicznym?

■ Tak ■ Zdecydowanie tak ■ Nie ■ Zdecydowanie nie

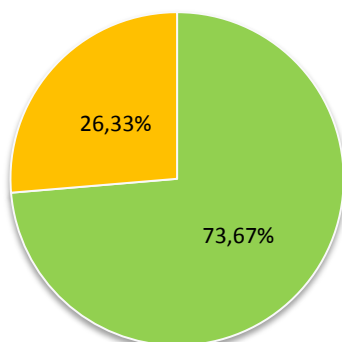


Wykres 56. N=284⁴⁰.

Zdecydowana większość uczniów (**73,67%**) nie korzystała podczas gry Headmaster z podręcznika. Natomiast zdaniem **91,1%** badanych gra Headmaster jest bardziej atrakcyjna niż zwykła lekcja podstaw przedsiębiorczości. Z badania wynika, że gra raczej nie sprawiała graczom problemów pod względem technicznym. Tę stronę Headmastera pozytywnie oceniło 87,33% uczniów (z czego 27,82% nie miało co do tego wątpliwości).

Czy korzystałeś/aś z podręcznika do gry?

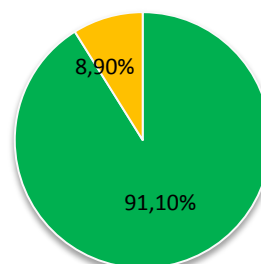
■ Nie ■ Tak



Wykres 57. N=338.

Czy uważasz, że gra Headmaster jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy na temat przedsiębiorczości niż zwykła lekcja?

■ opinie pozytywne ■ opinie negatywne



Wykres 58. N=281⁴¹.

Uczniowie zostali zapytani także o to, jakie widzą zalety i ewentualne wady gry Headmaster. Najczęściej pojawiające się odpowiedzi przedstawione są poniżej.

Zalety gry Headmaster

- Utrwala wiedzę zdobytą na lekcjach z zakresu przedsiębiorczości
- Uczy nowych rzeczy związanych z przedsiębiorczością
- Jest atrakcyjną formą nauki - tryb grupowy pozwala na konsultację odpowiedzi z osobami w grupie

³⁹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴⁰ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴¹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- Wzbudza zainteresowanie podstawami przedsiębiorczości
- 3 koła ratunkowe – możliwość korzystania z podpowiedzi
- Atrakcyjna forma (teleturniej) i szata graficzna
- Ciekawe i jasne pytania, przejrzysta i zrozumiała gra
- Gra ćwiczy pamięć, z ładną szatą graficzną łatwiej zapamiętać rzeczy
- Dobry sposób na poszerzanie wiedzy
- Internetowa forma, co jest atrakcyjne dla uczniów
- „Fajna zabawa”
- Gra jest ciekawą formą wykorzystywania wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości.
- Atrakcyjna grafika
- Grając w Headmaster można się wiele nauczyć a przy tym dobrze bawić i nauczyć współpracować w grupie
- Headmaster jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy na temat przedsiębiorczości niż zwykła lekcja Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości
- Można nauczyć się współpracy poprzez grę w grupie
- Podczas gry uczniowie czują się jakby w coś grali, a nie się uczyli
- Pomaga rozwijać wiedzę z zakresu przedsiębiorczości
- W rozgrywce grupowej pokazane są wyniki przeciwnika

Wady gry

Większość uczniów nie zauważyła rażących błędów w grze Headmaster, jednakże wśród nielicznych zastrzeżeń wymieniano poniższe.

- Nie wszyscy uczniowie zauważyli, że można korzystać z kół ratunkowych
- Problemy techniczne
- Dla niektórych uczniów pytania były zbyt łatwe i monotonne
- Zbyt mała liczba pytań – powtarzają się
- Problemy z otwieraniem gry w przeglądarkach Internet Explorer i Google Chrome
- „Gdy zalogowałam się ponownie po wypełnieniu Headmastera, nie było żadnego potwierdzenia, że już brałam w niej udział”
- Nauczyciele widzą błędy uczniów, a nie wszystkim to odpowiada
- Nie zawsze pokazywały się wykresy do pytań
- Niektóre odpowiedzi były dla uczniów trudne do wybrania, z powodu podobieństwa
- Po ukończeniu gry uczestnik nie jest pewien, czy ją zakończył i nieświadomy tego - przystępuje do gry po raz kolejny
- Gra za wolno chodzi

Podsumowując, **gra Headmaster została przez uczniów oceniona pozytywnie**, wpływa ona, zdaniem uczniów, na zwiększenie ich świadomości własnej kompetencji oraz pomaga utrwalać wiedzę zdobytą podczas lekcji podstaw przedsiębiorczości.

Badania jakościowe

Jak wynika z badania **podstawowe cele gry Headmaster zostały osiągnięte**, gdyż **uczniowie uznali ją za atrakcyjną formę nauczania przedsiębiorczości**, która zachęca do nauki tego przedmiotu: „Gra pomaga uczyć się przedsiębiorczości” (FGI Poznań), „To, co wynosi się z lekcji jest utrwalane podczas grania w tę grę” (FGI Poznań).

Uczniowie mówią, że **mogą się w ten sposób uczyć przez zabawę**. Nie dziwi więc fakt, że uczniowie stwierdzili także, że gra w dużym stopniu zwiększa ich zainteresowanie przedsiębiorczością. Zdaniem uczniów, dzięki tej grze zainteresowanie przedsiębiorczością może być większe, ponieważ pozwoliłoby to na zapamiętanie tego, co jest wymagane przez nauczycieli. **Multimedialne przedstawianie treści związanych z**

nauką jest bardziej atrakcyjne niż zwykła nauka z książki, w której jest pełno treści, często niezrozumiałych.

Mocne strony

- Nauka przez zabawę
- Bardziej atrakcyjna forma niż zwykła lekcja
- Duża baza pytań, która uniemożliwiała zadanie ponownie tego samego pytania
- Gra grupowa rozwija kompetencje – umiejętność współpracy w grupie, komunikację interpersonalną, chęć rywalizacji
- Pozytywna ocena rankingu oraz kół ratunkowych

Słabe strony

- Zbyt trudny poziom dobierany przez prowadzących rozgrywkę grupową. Uczniowie nie byli w stanie odpowiedzieć na wszystkie pytania, ponieważ nie przerobili jeszcze całego materiału z lekcji przedsiębiorczości
- Błędy techniczne - „Jest pytanie w oparciu o wykres, a wykresu żadnego nie ma, nic się nie wyświetla” (FGI Poznań)
- Bariera techniczno-infrastrukturalna, polegająca na tym, że nie wszystkie szkoły mają dostęp do narzędzi multimedialnych, a jeśli mają to nie jest to zbyt rozwinięta baza

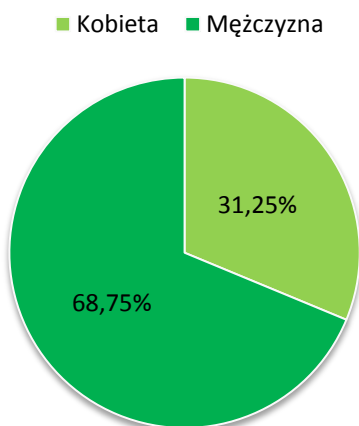
1.5 Gra IPK

Badania ilościowe

W badaniu ewaluacyjnym z wykorzystaniem ankiety ewaluacyjnej wspomaganą komputerowo (CAWI) wzięło udział 90 uczniów, którzy testowali grę IPK.

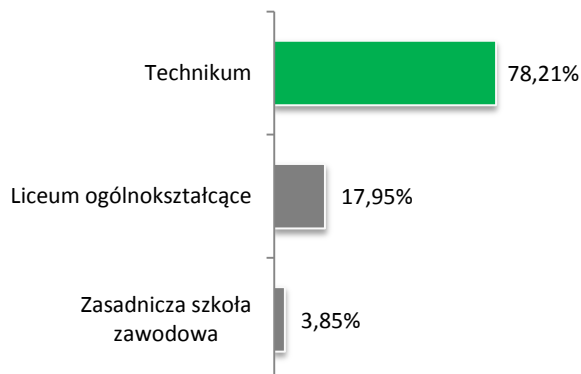
Struktura badanej próby

Wśród badanych uczniów większość stanowili mężczyźni (68,75%). Większość uczniów uczęszczała do technikum (78,21%), 17,95% uczyło się w liceum a jedynie 3,85% - w zasadniczej szkole zawodowej. Więcej niż co trzeci respondent miał 18 lat (36,67%), 30% - 19 lat, 18,89% - 17 lat, a zaledwie 1,1% - 16 lat. W próbie badanych przeważały osoby z klasy 3 (39,74%) lub 4 (35,9%).



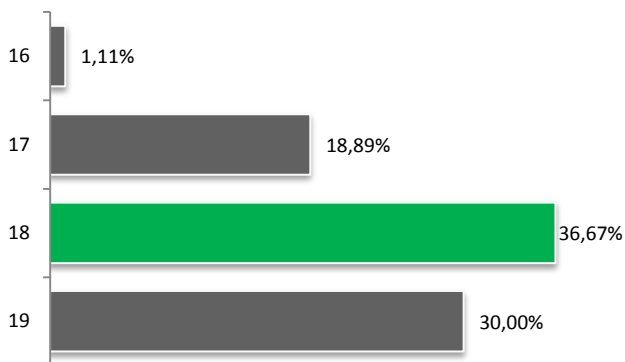
Wykres 59. N=90.

Typ szkoły



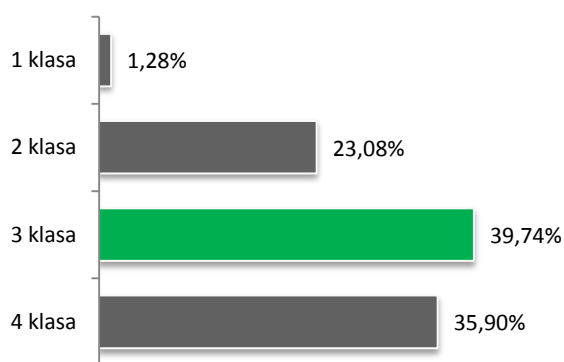
Wykres 60. N=90.

Wiek



Wykres 61. N=90.

Klasa

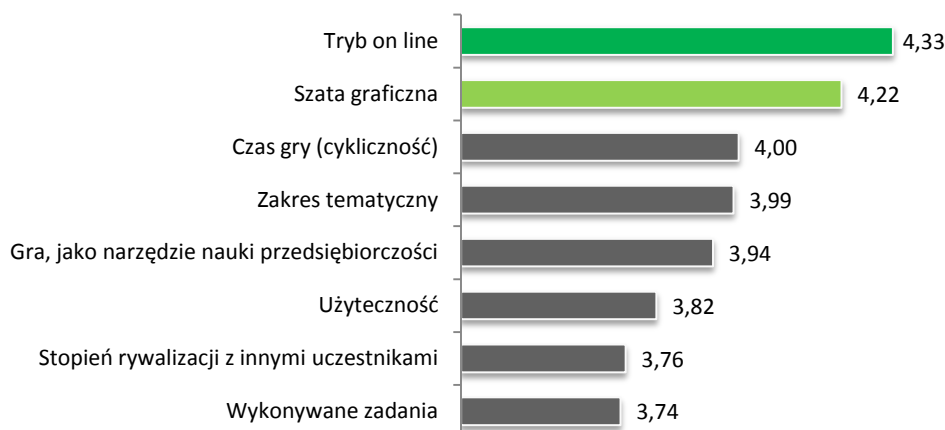


Wykres 62. N=90.

Wyniki badania

Uczniowie zostali poproszeni o ocenę poszczególnych elementów gry IPK. Oceny przyznawane były w skali 1-5, gdzie 5 było oceną najbardziej pozytywną. Jak widać na poniższym wykresie, wszystkie elementy zostały ocenione pozytywnie (średnie powyżej 3). Najbardziej uczniom podobał się tryb on-line gry (średnia 4,33), a następnie szata graficzna, czas gry i jej zakres tematyczny. Średnio najslabiej (ale i tak pozytywnie) oceniono wykonywane zadania i stopień rywalizacji z innymi zawodnikami.

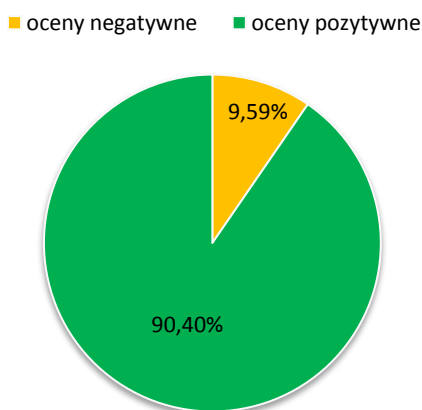
Średnia ocena elementów gry IPK w skali 1-5, gdzie 5 jest oceną najwyższą



Wykres 63. N=90.

Jeśli zaś chodzi o adekwatność gry IPK do pogłębiania wiedzy z zakresu przedsiębiorczości, to wśród osób, które miały wyrobione zdanie 90,4%⁴² pozytywnie oceniła ją jako narzędzie nauki przedsiębiorczości.

Gra IPK jako narzędzie nauki przedsiębiorczości



Wykres 64. N=73⁴³.

Uczniów zapytano także, jakie widzą główne zalety gry IPK. Najczęściej pojawiające się odpowiedzi podsumowano poniżej.

Zalety gry IPK

- Autentyczność
- Dobra zabawa
- Ciekawy sposób na przekazanie wiedzy na temat przedsiębiorczości
- Połączenie nauki i zabawy

⁴² Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴³ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- Ciekawe doświadczenie na przyszłość
- Doskonała szata graficzna
- Realność – analiza rzeczywistych zagrożeń zewnętrznych, które mogą napotkać przedsiębiorstwo
- „Jeśli ktoś mało wie o tym na czym polega posiadanie własnej firmy to jest to bardzo dobry sposób aby uzmysłowić że nie jest to banalne zadanie; wskazuje jak wiele rzeczy składa się na prowadzenie własnej działalności. Rozwija świadomość tych którzy mało wiedzą o prowadzeniu biznesu”
- Element rywalizacji
- Przełożenie wiedzy teoretycznej na praktykę
- Poznanie zasad funkcjonowania rynku
- Przejrzystość i zrozumiałość
- Rozwija umiejętność współpracy w grupie
- Rozwija myślenie strategiczne

Uczniów poproszono także o wymienienie ewentualnych wad gry IPK i wskazanie, co należałoby w niej udoskonalić. Większość uczniów wskazywała jednak, że wad było stosunkowo niewiele.

Wady gry IPK

- Błąd produkcji gdyż przy wysokiej produkcji był bardzo wysoki zbyt, zaś przy niskiej produkcji nie było zbytu
- Początek gry zdecydował o całości gry, gdyż bardzo ciężko było nadrobić straty do drużyn które wysoko wystartowały
- Brak możliwości inwestowania w reklamę
- Na podjęte decyzje rynek reaguje nie wg zasad ekonomii ale losowo
- Brak przejrzystości co wpływa na wynik gry
- Chwilowe problemy z zalogowaniem się
- „Jedną z wad było dla mnie iż aby minął 4 dzień tury, trzeba było czekać do 24 godziny(nowego dnia realnego)”
- Schematyczność, przewidywalność
- Można by wprowadzić okno komunikacji dla graczy
- Niektóre funkcje gry nie miały sensu, np. miasto
- „Rynek zmieniał się zbyt szybko, nie było to realne. Nasza firma wpadła w błędne koło i z każdym dniem traciliśmy, bez względu na wykonywane operacje”
- Zbyt mało czynników wpływających na kształtowanie się sytuacji rynkowej

Uczniowie ocenili także przydatność poszczególnych widoków gry IPK dla zrozumienia zasad prowadzenia firmy. Oceny przyznawano w skali 1-5, gdzie 5 było oceną najwyższą. Generalnie wszystkie widoki oceniono na powyżej 3, co należy zinterpretować jako wskazania pozytywne. Podczas gdy większość widoków otrzymała zbliżone do siebie noty (około 4,2), najślabiej oceniono przydatność widoku „miasto” (3,15).

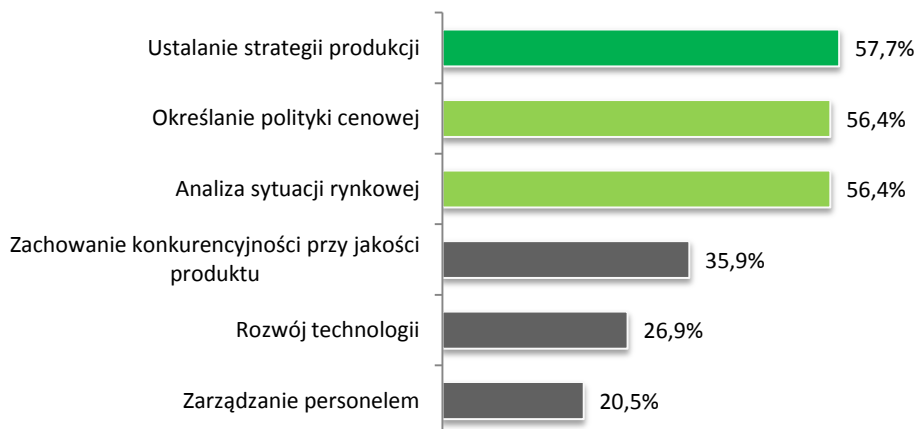
**Średnie oceny przydatności informacji w poszczególnych
widokach gry IPK dla zrozumienia zasad prowadzenia firmy
(średnia w skali 1-5, gdzie 5 jest oceną najwyższą)**



Wykres 65. N=90.

Następnie uczniowie grający w IPK poproszeni zostali o ocenę, które z zagadnień problemowych poruszanych w grze były dla nich najciekawsze. Jak wynika z badania najbardziej zainteresowało ich ustalanie strategii produkcji (57,7%), określanie polityki cenowej (56,4%) i analiza sytuacji rynkowej (56,4%). Stosunkowo najmniej zajmujące dla grających w IPK było zarządzanie personelem (20,5%).

**Które z poniższych zagadnień problemowych, były dla Ciebie
najciekawsze?**



Wykres 66. N=198. Odpowiedzi wielokrotne, nie sumują się do 100%. Można było udzielić max 3 odpowiedzi.

62,69% badanych uczniów korzystało z podręcznika do gry IPK. **Natomiast u zdecydowanej większości uczniów gra IPK zwiększyła zainteresowanie przedsiębiorczością (94,45%⁴⁴, w tym 25,93% nie miało co do tego wątpliwości). 91,17%⁴⁵ uczniów stwierdziło, że gra zwiększyła ich zainteresowanie funkcjonowaniem przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy (z czego 29,41% zdecydowanie).**

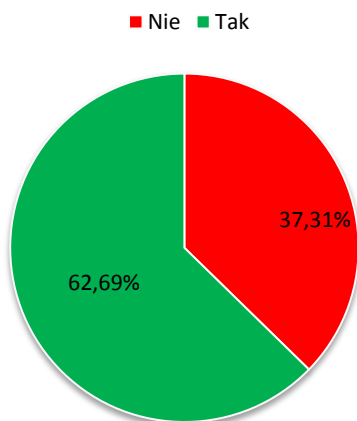
⁴⁴ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴⁵ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

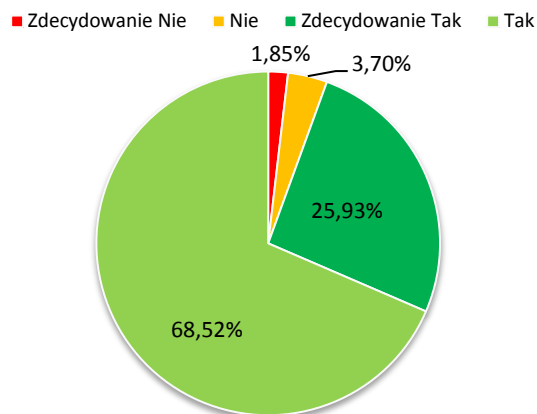
Ponadto **96,45%**⁴⁶ respondentów przyznało, że **gra jest bardziej interesującą formą przyswajania i utrwalania wiedzy z zakresu przedsiębiorczości niż zwykła lekcja** (z czego 59,65% nie miało co do tego wątpliwości).

Czy korzystałeś/aś z podręcznika do gry?



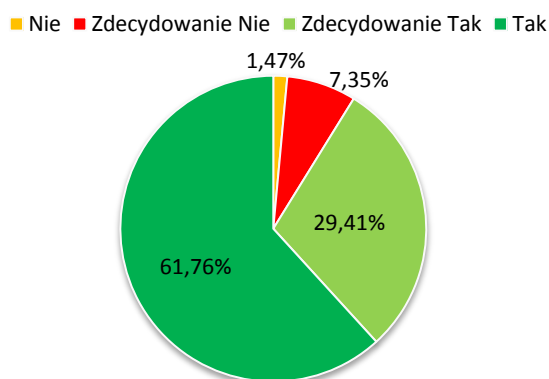
Wykres 67. N=67⁴⁷.

Czy gra zwiększyła Twoje zainteresowanie przedsiębiorczością?



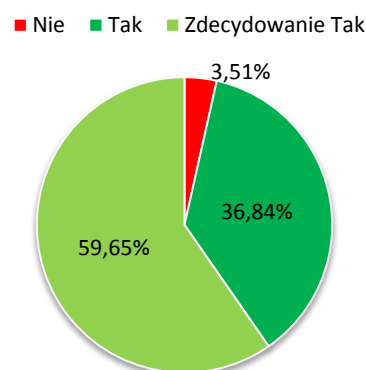
Wykres 68. N=54⁴⁸.

Czy gra zwiększyła Twoją wiedzę na temat funkcjonowania przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy?



Wykres 69. N=68⁴⁹.

Czy uważasz, że gra jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy na temat przedsiębiorczości niż zwykła lekcja?



Wykres 70. N=57⁵⁰.

Dla **90,47%**⁵¹ uczniów zadania wykonywane w grze IPK mogą okazać się przydatne w ich przyszłym życiu (z czego 22,22% nie miało co do tego wątpliwości). Uczniowie zostali także poproszeni o ocenę technicznej strony funkcjonowania gry IPK – 78,69%⁵² odniosło się do tego aspektu pozytywnie.

⁴⁶ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴⁷ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

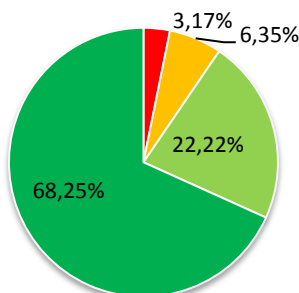
⁴⁸ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁴⁹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁵⁰ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Czy zadania, które wykonujesz w grze, mogą okazać się przydatne w Twoim przyszłym życiu?

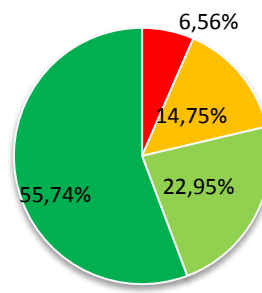
■ Zdecydowanie Nie ■ Nie ■ Zdecydowanie Tak ■ Tak



Wykres 71. N=63⁵³.

Czy według Ciebie gra IPK funkcjonuje poprawnie pod względem technicznym?

■ Zdecydowanie Nie ■ Nie ■ Zdecydowanie Tak ■ Tak



Wykres 72. N=61⁵⁴.

Badania jakościowe

Uczniowie oceniają grę IPK jako atrakcyjną formę nauki przedsiębiorczości i reguł rynkowych. Decyzje w trakcie gry były podejmowane wspólnie przez cały trzyosobowy zespół. Na początku gry uczniowie mieli pewne problemy z przyswojeniem zasad, ale później nie było to problemem i gra sprawiała im dużo satysfakcji. Zaznaczają jednak, że walory edukacyjne można by podnieść wprowadzając np. bardziej szczegółowe wyjaśnienia odnośnie obliczeń. W tej chwili system wyrzuca gotowe sumy, a uczniowie nie mają wglądu w czynniki kształtujące ostateczne kwoty. Uczniowie zwracają uwagę, że gra mogłaby mieć większy walor edukacyjny po zastosowaniu choćby niektórych z wymienionych poniżej propozycji:

- wyjaśnienie jak naliczane są składki (np. ZUS)
- urealnienie rozgrywki poprzez wprowadzenie zdarzeń losowych np. urlopy zdrowotne pracowników
- dodanie w formie quizu pytań dotyczących prowadzenia firmy, handlu, produkcji - za prawidłowo udzielone odpowiedzi, zespół mógłby otrzymywać bonusy.

Uczniowie ze szkoły w Czarńkowie wystawili narzędziu bardzo pozytywną, ogólną ocenę: „Grę ocenilibyśmy na 7 punktów w skali od 1 do 10. Jak najbardziej pozytywnie. Dla nas to było coś nowego” (FGI Czarńków).

Wpływ gry na zainteresowanie przedsiębiorczością

Uczniowie stwierdzili, że **gra zwiększyła ich zainteresowanie przedsiębiorczością**, ponieważ „człowiek patrzy inaczej na taką lekcję, bo to nie jest na kartce, nie rozmawia się z nauczycielem, a ma się przed sobą ten system tej gry, gdzie wszystko zależy ode mnie, co ja wybiorę” (FGI Poznań). Przełożenie trafnych decyzji na skok w rankingu sprawiło uczniom bardzo dużo satysfakcji. **Gra była o tyle ciekawa, że dawała rozwiązania, pomysły na to, aby w przyszłości założyć własną firmę.**

Samo zaciekawienie uczniów tą formą, było spowodowane **multimedialnym przedstawieniem treści**, które dotychczas były przedstawiane w formie mało atrakcyjnej:

⁵¹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁵² Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁵³ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁵⁴ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

„Na pewno się inaczej odbiera taką lekcję, jest ona o wiele ciekawsza, **system sam ustala co będzie teraz na topie, co za tydzień, a co spadnie, taka zmienność**, a na lekcjach każdy dostaje kartkę z zadaniem i każdy bez namysłu coś tam robi” (FGI Poznań). Podobnie oceniają to uczniowie ze Śremu i Konina, dla których samą atrakcją jest możliwość grania, co sprawia, że nie trzeba wiele, by zachęcić uczniów do wzięcia udziału w rozgrywce. Niektórzy uczniowie potwierdzili, że w jakimś stopniu ta gra zwiększyła ich zainteresowanie, aby rozwijać swoje kompetencje przedsiębiorcze.

Gra **pomogła w złamaniu stereotypu**, który zakłada, że aby założyć własną firmę to „trzeba mieć dużo kasy, a tak wcale nie jest, bo jeśli jest się w czymś dobrym to nie ma wcale problemu, aby tę firmę założyć” (FGI Poznań).

Wpływ gry na rozwój świadomości

Uczniowie nie zauważają znaczącego wpływu gry IPK na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji, o czym świadczy poniższy cytat: **„Naszej świadomości to raczej nie zwiększyło. Jedyne co, to wiemy w jakich terminach składać należy dokumenty do urzędu”** (FGI Września). Nieco inne zdanie na ten temat mają respondenci z Konina i Śremu. Ci uczestnicy są zdania, że gra pozwala rozwinąć szereg kompetencji, które są pożądane przez pracodawców. Gracze uczą się podejmować przemyślane decyzje, przez co poznają cały proces decyzyjny. Pozwala wybrać z wielu wariantów ten najbardziej optymalny. Kolejną kompetencją jest umiejętność pracy w grupie, którą wzmacniają poprzez codzienne konsultacje. **Gra pozwala również nauczyć współzawodnictwa oraz zasad fair play.**

Mocne strony

- Rywalizacja z innymi szkołami - najbardziej motywuje do działania
- Zmienność gry - gra się nie nudzi: „jest nowa podaż, nowy popyt, można co chwilę ustawiać nową strategię” (FGI Poznań)
- Uczy współzawodnictwa i fair play
- Współpraca ze swoją drużyną - „pracowaliśmy w grupie, musieliśmy wiele rzeczy uzgadniać, obserwować ruchy innych graczy, aby nie popełnić żadnego błędu” (FGI Poznań)
- Ciekawa jest dla uczniów możliwość wyboru pracowników i patrzenie na ich rozwój, jak i rozwój firmy
- Realizm gry - „kredyty, pożyczki – tak jak w życiu takim prawdziwym – byliśmy za coś odpowiedzialni” (FGI Poznań)
- Gra ułatwia zrozumienie pojęcia marży, popytu, podaży. Gracz dokładnie widzi, jest w stanie zarobić na pojedynczej sztuce produktu
- Bardzo intuicyjny interfejs gry i prostota obsługi
- Pozwala uczniom sprawdzić samego siebie i swoją wiedzę „mogliśmy sprawdzić to, co wiemy w praktyce, a nie tylko w teorii” (FGI Września)
- Gra pomaga strategicznie planować niektóre działania: „zastanawialiśmy się wspólnie, czy lepiej mieć wielu pracowników, czy lepiej przeszkolić tych, których się ma” (FGI Września)
- Wzrost zainteresowania przedsiębiorczością - „ta gra pokazała mi, że własny biznes może być fajny” (FGI Września), „Gdybym teraz miał możliwość zakładać firmę, to już bym był bardziej zorientowany” (FGI Chodzież)
- Rozwija myślenie logiczne i strategiczne

Słabe strony

- Uczniowie grający w IPK mieli zastrzeżenia co do rankingu, ponieważ punktacja była dla nich niezrozumiała: „Nie mogliśmy zrozumieć, dlaczego dwie pierwsze drużyny miały po kilka milionów na końcu, a my o wiele mniej, chociaż nie wskazywał na to przebieg naszej gry” (FGI Poznań)
- Niektórzy narzekali, że gra była zbyt statyczna - ciężko było zmienić pozycję w rankingu podczas gry. Wiele z drużyn zostawało na pozycjach od których zaczęli: „Tak jak ktoś zaczął miał duże szanse tak skończyć, spaść można było, ale przeskoczyć na wyższy pułap było trudno ale spaść też nie było łatwo” (FGI Śrem)
- Mały wybór branż - „Powinna być możliwość wybrania branży, która nas interesuje, z którą jesteśmy związani, jako technikum handlowe nie specjalnie interesowała nas produkcja komputerów, gdyby to była sprzedaż ciuchów na przykład, wówczas byłibyśmy bardziej zainteresowane” (FGI Czarnków)
- Zbyt mały stopień skomplikowania gry
- Część uczestników zarzuca grze niewielkie odzwierciedlenie rzeczywistości gospodarczej, brak możliwości reklamy i marketingu: „Lekko nam zabrakło takiego marketingu, reklamy i tak dalej, co by urozmaiciło i troszkę utrudniło tą grę” (FGI Konin)
- Mało dynamiczna sytuacja gospodarcza – brakowało jakiś nagłych zdarzeń losowych np. krachu, a także kredytów w różnych walutach
- Uczestnicy uznali za niesprawiedliwe kształtowanie popytu w sposób losowy: „Popyt był losowany, to było niesprawiedliwe. Jeden trafił na 50% popyt, drugi na 20%, to było niesprawiedliwe” (FGI Chodzież)
- Mało atrakcyjna forma przedstawiania porad analityka. Uczniowie proponują, by analityk mógł swoje opinie przedstawiać w formie graficznej np. wykresu, a nie w formie tekstowej
- Zbyt krótka rozgrywka – uczniowie chcieliby, żeby trwała 2 miesiące

Badani dostrzegają także potencjalne **bariery we wdrażaniu tego narzędzia na szerszą skalę**. Podstawową trudnością jest ich zdaniem **problem motywacji uczniów słabszych**. Po pierwsze, **uczniowie którzy nie są zainteresowani lekcją jako taką, nie byłiby zainteresowani także grą**. Po drugie, uczniowie którzy zajmują niskie miejsca w rankingu szybko tracą zainteresowanie grą, co przełoży się też na obniżenie motywacji do nauki. Inną barierą związaną z wdrożeniem tego narzędzia jest **słabe wyposażenie szkół w komputery**. Zajęcia musiałyby się odbywać w sali komputerowej, a nie zawsze jest do niej dostęp. W związku z tym uczniowie stwierdzili, że **codzienne podejmowanie decyzji w grze może być przeszkodą** – należałoby ograniczyć częstotliwość podejmowania decyzji. Uczniowie widzą również problem, który może leżeć po stronie nauczyciela: „bo może być nauczyciel, który woli rozmawiać z uczniami i grać wspólnie, albo powiedzieć dobra grajcie i dajcie mi spokój” (FGI Poznań).

1.6 Portal edukacyjny

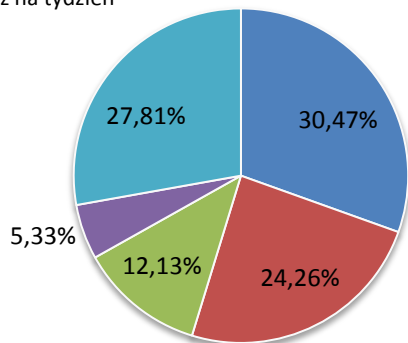
Pytania ewaluacyjne dotyczące portalu „Jestem przedsiębiorczy” zadane były w ankiecie ewaluacyjnej CAWI na temat m.in. gry Headmaster. Dlatego też struktura badanych prób była taka sama jak w podrozdziałach 1.4 i 1.5.

Badania ilościowe

Co trzeci badany uczeń korzystał z portalu „Jestem przedsiębiorczy” 2-3 razy w miesiącu (30,47%), co czwarty (24,26%) - raz na miesiąc lub rzadziej, 12,13% - kilka razy w tygodniu, 27,81% - raz na tydzień, a 5,33% - codziennie. Ogólna **ocena wystawiona portalowi przez uczniów jest pozytywna** – sądzi tak **98,27% badanych** (z czego 21,45% oceniło portal bardzo dobrze).

Jak często korzystasz z portalu Jestempredsiobiorczy.pl?

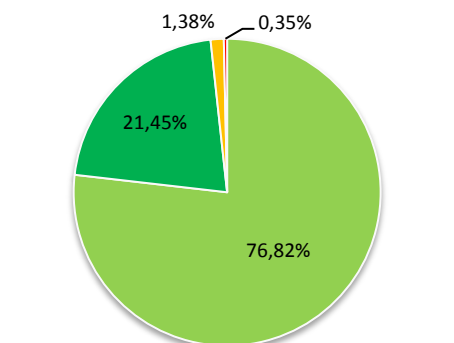
- 2-3 razy w miesiącu
- Raz na miesiąc lub rzadziej
- Kilka razy w tygodniu
- Codziennie
- Raz na tydzień



Wykres 73. N=338.

Jak ogólnie oceniłabyś/łbyś portal Jestempredsiobiorczy.pl?

- Dobrze
- Bardzo dobrze
- Źle
- Bardzo źle

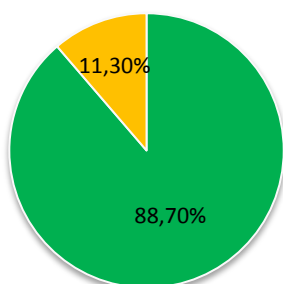


Wykres 74. N=289⁵⁵.

Według **88,7%** uczniów portal **jestempredsiobiorczy.pl** zawiera informacje przydatne w nauce **przedsiębiorczości**, a zdaniem 86,1% informacje te przydadzą się w ich dorosłym życiu społeczno-zawodowym.

Czy portal Jestempredsiobiorczy.pl zawiera informacje przydatne w nauce przedsiębiorczości?

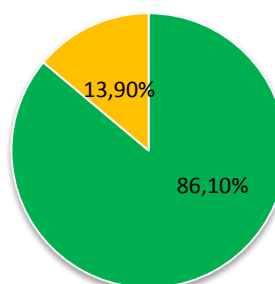
- opinie pozytywne
- opinie negatywne



Wykres 75. N=245.

Czy portal Jestempredsiobiorczy.pl zawiera informacje które przydadzą się później w dorosłym życiu?

- opinie pozytywne
- opinie negatywne



Wykres 76. N=237.

⁵⁵ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Badaniu uczniowie wskazali na następujące zalety i wady portalu.

Zalety portalu

- Ciekawe przedstawienie przedmiotu podstawy przedsiębiorczości
- Rozwija wiedzę - zwraca uwagę na najważniejsze rzeczy z zakresu przedsiębiorczości
- Atrakcyjna szata graficzna
- Nauka poprzez zabawę
- Łatwość obsługi
- Dużo ogólnych informacji
- „Fajne gry”
- Funkcjonalność
- Zawiera informacje przydatne w szkole
- Interaktywność
- Jasność przekazu treści
- Ułatwia komunikację
- Łatwa obsługa i czytelność
- Pomaga w nauce
- Przejrzysty interfejs
- Wszystko w jednym miejscu na temat przedsiębiorczości
- Zawiera informacje, które przydadzą się w dorosłym życiu

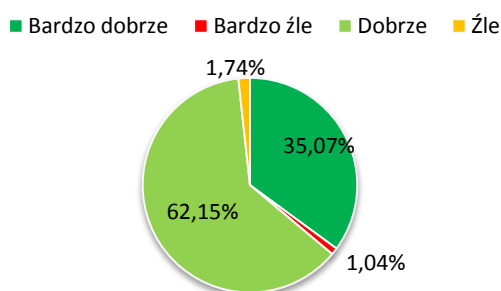
Słabe strony

Generalnie badani uczniowie nie zauważali rażących wad portalu „Jestem przedsiębiorczy”, wymieniono jedynie takie kwestie jak:

- Logowanie przez maila
- Ankiety nie przychodzą na czas
- Problemy z logowaniem albo nieotwieranie się strony

Natomiast **97,22% uczniów pozytywnie oceniła funkcjonowanie portalu od strony technicznej** (z czego 35% - bardzo pozytywnie).

**Jak oceniła/niłbyś techniczne
funkcjonowanie portalu
Jestemprzedsiębiorczy.pl?**



Wykres 77. N = 288⁵⁶.

Czego brakuje na portalu, a mogłoby na nim być:

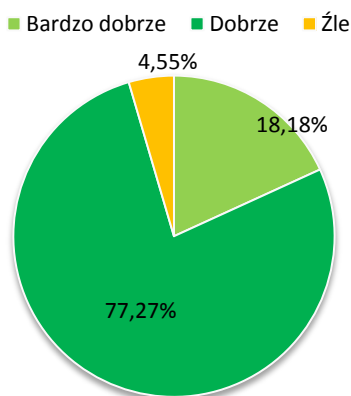
⁵⁶ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- Osobnego konta (niepowiązanego z Google)
- Informacji praktycznych
- Komunikatu o zakończeniu gry
- Filmów
- Portal powinien być bardziej rozbudowany
- Regularnych i rzetelnych informacji o rozwoju rywalizacji
- Relaksacyjnej muzyki
- Gier logicznych
- Więcej gier które mogą wiele nauczyć i które nie nudzą a zachęcają do dalszej gry, powinien istnieć program który pozwoli mile spędzić czas i aby przy tym można było poprawić swoje wyniki w nauce
- Więcej wciągających artykułów

Podsumowując należy stwierdzić, że **portal jestemprzedsiębiorczy.pl był pozytywnie oceniany przez uczniów.**

Pytanie na temat funkcjonowania platformy wymiany wiedzy i doświadczeń „Jestem przedsiębiorczy” zadano również uczniom testującym grę IPK. 95,45% z nich pozytywnie oceniło komunikację za pomocą platformy (z czego 18,18% - bardzo dobrze).

Jak oceniasz możliwość komunikacji za pomocą platformy?



Wykres 78. N=44⁵⁷. Opinie uczniów testujących IPK.

Uczniowie grający w IPK, wskazali na następujące zalety platformy edukacyjnej:

Zalety platformy:

- Bardzo dobrze zorganizowane menu
- Ciekawa i szybka droga komunikowania
- Ciekawszy sposób nauki
- Dobra komunikacja
- Dobry kontakt z współgraczami
- Przezroczystość
- Lepsze przyswojenie wiedzy o przedsiębiorczości
- Możliwość rozwiązywania problemów za pomocą komputera
- Możliwość dostępu do różnych informacji na jednej stronie

⁵⁷ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

- Oprawa graficzna, przejrzystość interfejsu
- Prosta szata graficzna
- Łatwość w obsłudze
- Szybki dostęp do materiałów
- „Wielozadaniowość, czyli to że w jednym miejscu możemy znaleźć i zrobić to, co zamierzaliśmy”

Większość uczniów nie zauważyła w funkcjonowaniu platformy rażących wad. Zwracano uwagę na takie kwestie jak wymienione poniżej.

Wady platformy

- Problemy z logowaniem
- Problemy techniczne

Badania jakościowe

Uczniowie pozytywnie ocenili portal. Nie było problemu ze znalezieniem pożądaných informacji na temat gier oraz innych narzędzi. Treści zawarte na stronie są wystarczające i odpowiadają potrzebom uczniów. **Można by jednak rozwinąć portal,** na przykład poprzez **zamieszczenie treści z samych lekcji i podręczników w wersji elektronicznej.**

Wpływ platformy i portalu na zainteresowanie przedsiębiorczością

Zdaniem badanych uczniów, **platforma edukacyjna w połączeniu ze wszystkimi narzędziami może znacząco zwiększyć zainteresowanie przedsiębiorczością.** Niektórzy z nich już dostrzegają pozytywne rezultaty w tej kwestii. Uczniowie, od czasu działania portalu, widzą ze strony swoich rówieśników, zainteresowanie lekcją przedsiębiorczości:

„Nawet ci, którzy nie wiedzieli o co chodzi, teraz inaczej na to patrzą, zaczęli się skupiać, starają się coś uzupełnić. To jest dla nich jakaś motywacja, bo w szkole siedzi, pani coś tam pokazuję, kto inny patrzy na zegarek, a **ten portal jest taki, że potrafi zainteresować”** (FGI Poznań). Generalnie **wszystkie narzędzia komplementarnie połączone, zdaniem uczniów, zwiększają zainteresowanie tematyką przedsiębiorczości. Narzędzia te ułatwiają naukę.** Badani są otwarci na wprowadzanie innowacyjnych, elektronicznych rozwiązań podczas zajęć. Na lekcjach przedsiębiorczości można by w większym stopniu wykorzystywać filmy i animacje, aby bardziej zainteresować uczniów.

Mocne strony

- Portal jest pewnym ułatwieniem dla uczniów ze względu na zgrupowanie wszystkich informacji w jednym miejscu: „Jeśli ktoś czegoś nie wie, nie rozumie to nie musi błądzić po Internecie, tylko wchodzi na tę platformę i wszystko ma” (FGI Poznań)
- Informacje zawarte na portalu czynią lekcje z przedsiębiorczości ciekawszymi, ponieważ jeśli coś kogoś z danego działu bardziej interesuje, to jest możliwość dowiedzenia się więcej na ten temat: „na tej stronie można poszerzyć swoją wiedzę na ten temat, który mnie akurat w danym momencie interesuje” (FGI Poznań)
- Możliwość wykonywania zadań, poleceń nauczyciela „w zaciszu domowym” (FGI Poznań), gdzie na spokojnie można prześledzić dany temat i to, co z nim związane, a co najważniejsze bez stresu.

Słabe strony

- Pojawiały się opinie, że portal jest mało czytelny, „zawalony linkami”, odnośnikami, co wprowadza chaos – „Pomimo tego, że jest nowoczesna ta strona zrobiona to jednak można się czasem pogubić” (FGI Poznań)
- Problemy techniczne - portal nie działa na wszystkich przeglądarkach: „Czasami jest tak, że mogę się zalogować, ale potem nic nie mogę zrobić, nic nie działa” (FGI Poznań)

Bardzo ważne jest to, aby aktualizować i rozbudowywać bazę danych oraz to, żeby informacje pisane były językiem dostosowanym do poziomu uczniów, a nie językiem naukowym i niezrozumiałym. Uczniowie zaproponowali również dodatkowe modyfikacje i uzupełnienia portalu, na którym: „**mogłyby być poruszane codzienne problemy np. na rozmowie kwalifikacyjnej** – jak mam wykorzystać te moje mocne strony, aby zaciekać pracodawcę” (FGI Poznań).

2. Opinie nauczycieli podstaw przedsiębiorczości

2.1 Narzędzie do badania 11 kompetencji

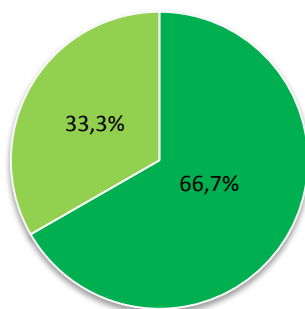
W ilościowym badaniu ewaluacyjnym z wykorzystaniem imiennej ankiety ewaluacyjnej CAWI wzięło udział 30 nauczycieli podstaw przedsiębiorczości, w tym 2 mężczyzn i 28 kobiet.

Badania ilościowe

Narzędzie pomiaru 11 kompetencji otrzymało od nauczycieli **100% pozytywnych ocen**⁵⁸. Ponadto w całej próbie aż 66,7% osób oceniło je bardzo dobrze. Kwestionariusz uznano również za **pomocny w diagnozowaniu mocnych i słabych stron w zakresie istotnych kompetencji**. Wszyscy respondenci (100%) zgodzili się z taką opinią, z czego 43,3% w sposób zdecydowany.

Jak ogólnie ocenia Pan/i narzędzie do badania 11 kompetencji?

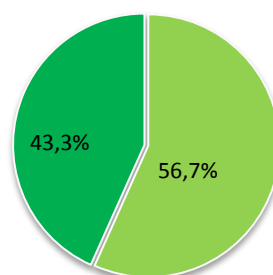
■ Bardzo dobrze ■ Dobrze



Wykres 79. N=30.

Czy uważa Pan/i, że narzędzie do badania 11 kompetencji jest pomocne w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 80. N=30.

Badania jakościowe

Jak wynika z indywidualnych wywiadów pogłębionych przeprowadzonych z nauczycielami podstaw przedsiębiorczości, **kwestionariusz pomiaru kompetencji oraz uzyskane wyniki zainteresowały uczniów**. Niejednokrotnie byli zaskoczeni wynikami i wyrażali chęć rozwoju kompetencji. „Uczniowie uwielbiają

⁵⁸ Uwzględniono jedynie opinie osób, które miały wyrobioną opinię.

wszelkiego rodzaju nowinki, dlatego to ich interesuje – oni urodzili się z komputerem” (IDI Poznań). „Narzędzie do badania kompetencji jest ciekawą dla uczniów i pożyteczną z perspektywy dydaktycznej formą” (IDI Nowy Tomyśl).

„Według mnie każdy uczeń, który przychodzi do szkoły, powinien przez takie badanie przejść. I to jest na pewno do wykorzystania. **Nawet nauczyciele mogliby przejść to badanie, żeby sami siebie sprawdzić.** Każda nowinka jest czymś, co zachęca uczniów do działania. **Uczniowie będą mieli większą świadomość swoich mocnych i słabych stron, pod warunkiem, że będzie to przeprowadzone w formie podsumowania wyników przez osoby z zewnątrz, a nie nauczyciela**”(IDI Chodzież).

„Każda nowość zwraca uwagę, nowa metoda, są inne możliwości, każdy zauważył wyniki indywidualnie, nie musi się tłumaczyć przed całą klasą. Dzięki temu **mają większą świadomość tych mocnych i słabych stron.** Po szkoleniu zmienia im się też podejście, niektórzy zaczęli po badaniu i szkoleniach myśleć o podjęciu studiów, gdzie wcześniej nie brali tego pod uwagę”(IDI Wągrowiec).

Fakt, że jest to **narzędzie interaktywne powoduje większe zainteresowanie uczniów.** Nauczyciele podkreślali także, że dzięki diagnozie kompetencji uczniów można uzyskać pełniejszy obraz całej klasy, dowiedzieć się, jak dalej pracować z poszczególnymi uczniami.

Inny z nauczycieli zwrócił uwagę, że narzędzie to **powinno być stosowane dwuetapowo** – po raz pierwszy dla zbadania kompetencji **na starcie, a drugi raz – na zakończenie nauki przedmiotu**, tak, aby uczniowie mogli mieć porównanie, jakie kompetencje udało im się rozwinąć, a nad jakimi jeszcze muszą popracować. Podobne zdanie miała jeszcze jedna nauczycielka: „Ja bym widziała to w ten sposób, że na początku roku szkolnego byłoby badanie kompetencji, potem ich rozwijanie i gra Headmaster, a na koniec gra IPK, żeby uczniowie sobie to wszystko poukładali” (IDI Chodzież).

Różne były strategie przedstawiania wyników testu 11 kompetencji uczniom. Niektórzy nauczyciele wręczali wyniki w kopertach, tak, że tylko sami uczniowie mieli do nich wgląd – co ich zdaniem zapewniało większą szczerą udzielania odpowiedzi..

„Badanie jest nowością, jest bardzo przydatne zwłaszcza w sferze poznania przedsiębiorczych kompetencji uczniów, bo uczniowie są różni i **można podzielić uczniów i pracować z poszczególnymi grupami** [na podstawie wyników testu” (IDI Września).

„W przypadku tego badania dochodzi **kwestia subiektywności wyników badań, jak i rywalizacji pomiędzy samymi uczniami** – czego konsekwencją są zawyżone wyniki” (IDI Ostrów Wielkopolski).

Słabe strony narzędzia

- Problem stanowi indywidualne konto ucznia w systemie – uczniowie nie pamiętają ani swoich loginów, ani haseł i za każdym razem nauczyciel musi im je podawać
- Zbyt dużo pytań, uczniowie pod koniec badania są już znużeni i udzielają nieszczerzej odpowiedzi –
- Pytania się powtarzają

Mocne strony

- Atrakcyjna forma
- Urozmaicenie zajęć
- Budowanie świadomości kompetencji
- Testy trafnie badają kompetencje uczniów
- Uczniowie z dużym zainteresowaniem wypełniają testy
- W krótkim czasie można zdiagnozować dużą liczbę uczniów

- Innowacyjność – uczniowie nigdy wcześniej nie mieli okazji zetknąć się z takiego rodzaju testami
- „Dobre narzędzie do badania kompetencji dla doradców zawodowych. Ocenia się dane kompetencje u danego ucznia. Nie trzeba tego wypracowywać, bo ma już gotową formę. Uczeń może wypełnić to w dowolnym czasie przez Internet”
- Diagnostyka słabych i mocnych stron ucznia

Świadomość wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych

Zdania nauczycieli co do tego, czy kwestionariusz oceny 11 kompetencji przekłada się na wzrost świadomości uczniów i chęci rozwoju ich kompetencji przedsiębiorczych były podzielone. Niektórzy nauczyciele zdecydowanie widzieli w narzędziu szansę na osiągnięcie takiego efektu, zwłaszcza, gdy powiązane jest ono z odpowiednimi szkoleniami. Jak podkreślała jedna z nauczycielek „Uczniowie byli zachwyceni tym, że mogli pracować nad tymi kompetencjami w ramach kilku warsztatów rozwoju kompetencji. **Sami uczniowie stwierdzili, że lepiej się poznali, niektórzy uwierzyli w swoje możliwości**” (IDI Poznań). Podobne zdanie mieli inni z respondentów:

„Na pewno **uczniowie zaczną się zastanawiać nad swoimi uwarunkowaniami**, myśleć co tak naprawdę jest teraz potrzebne, że to nie tylko umiejętności związane z wyborem zawodu, ale też cechy charakteru i kompetencje są ważne. **Myślę, że uczniowie zaczną teraz na to zwracać uwagę. Dotychczas tego nie robili**” (IDI Września).

„Zastosowanie narzędzia w praktyce w pewnym stopniu pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym, jednak uczniowie w tym wieku, **nie zdają sobie sprawy z istotności rozwoju kompetencji** na tym poziomie, nie myślą, że coś może im się przydać w życiu dorosłym – ale z pewnością **uświadamianie im tej tematyki, wpłynie korzystnie na przyszłe życie społeczno-zawodowe**” (IDI Śrem).

„**Uczniowie mogą sobie popatrzeć jakie mają mocne i jakie słabe strony, nad którymi można pracować.** Był taki przypadek wręcz, że po lekcji jedna uczennica podeszła do mnie i zapytała jak może podnieść poziom w jednej z kompetencji” (IDI Czarńków).

Inny z badanych zwrócił uwagę na fakt, że **uczniowie nie zawsze traktowali narzędzie oceny 11 kompetencji poważnie**, podchodzili do tego jak do zabawy. Uczniowie nie rozumeli wszystkich kompetencji, które były badane. Dlatego też, zdaniem nauczycieli, dobrze byłoby organizować zajęcia mające na celu zaznajomienie ich z tą problematyką. Podkreślano także, że **wynik uzyskiwany na końcu powinien zostać wzbogacony o szczegółowy opis – profil psychologiczny** – stanowiłby on dodatkową zachętę dla uczniów (IDI Konin) oraz że takie badanie powinno zostać przeprowadzone w gimnazjum, przed wyborem szkoły.

2.2 Modułowy system szkoleń

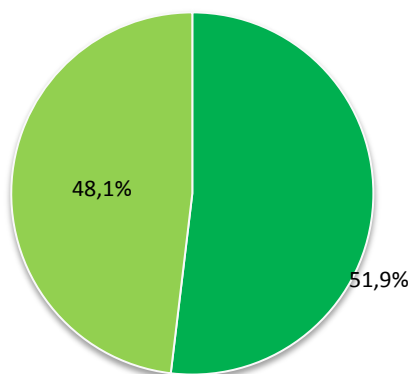
Badania ilościowe

W badaniu ewaluacyjnym modułowego systemu szkoleń z wykorzystaniem imiennej ankiety CAWI wzięło udział 30 nauczycieli. Struktura badanej próby była taka sama jak omówiona w podrozdziale 2.1.

Badani nauczyciele w pozytywny sposób ocenili modułowy system szkoleń, realizowany wśród uczniów po uzyskaniu wyników pomiaru 11 kompetencji. Ponad połowa badanych (51,9%) uważa go za bardzo dobry, a 48,1% za dobry (łącznie 100%). Poza tym aż **96,3% respondentów zgodziło się ze stwierdzeniem, że szkolenia są skuteczną metodą rozwijania kompetencji uczniów**. Tylko 3,7% badanych zdecydowanie nie zgodziło się z tak postawioną tezą.

Jak ogólnie ocenia Pan/i modułowy system szkoleń?

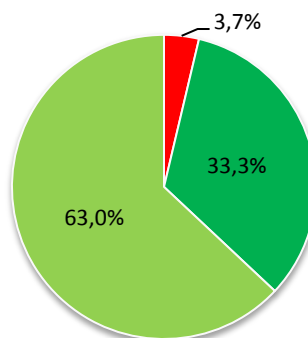
■ Bardzo dobrze ■ Dobrze



Wykres 81. N=30.

Czy uważa Pan/i, że modułowy system szkoleń jest skuteczną metodą rozwijania kompetencji uczniów (zdiagnozowanych wcześniej narzędziem do badania 11 kompetencji)?

■ Zdecydowanie Nie ■ Zdecydowanie Tak ■ Tak



Wykres 82. N=27⁵⁹.

Badania jakościowe

W większości szkół, w których przeprowadzono badanie nie były przeprowadzane szkolenia. Dlatego też nauczyciele nie byli do końca pewni o jakie szkolenia modułowe chodzi (niektórzy wręcz zgadywali, że może dotyczyły one doradców zawodowych). Natomiast w szkołach, w których zrealizowano szkolenia w ramach modułowego systemu szkoleń dostrzeżono, że **zwiększa on zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości**. „Dzięki takim spotkaniom uczniowie mają szansę w sposób praktyczny przekonać się, czym są dane kompetencje i przez to chętnie biorą udział w szkoleniach” (IDI Śrem).

Wśród **mocnych stron** tego narzędzia wymieniono **uświadomienie uczniom poziomu ich kompetencji**, podkreślano także, że szkolenia są najlepszym narzędziem jeśli chodzi o pracę z uczniem oraz że „szkolenia stanowią bardzo praktyczny aspekt nauki” (IDI Konin).

„W mniejszym gronie odbywają się zajęcia, więcej jest zajęć ćwiczeniowych, luźniejsza atmosfera, **nie ma tej sztywności na lekcji**. To też inaczej wpływa na zachowanie uczniów” (IDI Chodzież).

Badani nauczyciele nie zauważyli słabych stron modułowego systemu szkoleń poza tym, że czas trwania szkoleń w odczuciu niektórych był za długi: „**8 godzin dziennie w ramach tego modułowego systemu szkoleń, to jest dla tych młodych osób jeszcze za dużo**. Oni po tych paru godzinach, nawet jeśli to są ćwiczenia nie przyswajają już wiedzy” (IDI Chodzież).

Sygnalizowano także, że warsztatowy charakter szkoleń pozwala na zwiększenie wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów, pozwala im **w ciekawy sposób zobaczyć, na jakie kompetencje muszą szczególnie zwrócić uwagę**.

⁵⁹ Pominęto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

„Narzędzie to pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji, ponieważ uczniowie będą w „namacalny” sposób dostrzegać aspekty, nad którymi niezbędna byłaby dodatkowa praca” (IDI Konin).

Nauczyciele wskazywali, że ograniczeniami związanym z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go praktyce są głównie koszty, czas oraz chęć udziału uczniów - „potrzeba szczególnego motywowania uczniów, ponieważ w wielu projektach już uczestniczyli” (IDI Śrem).

2.3 Gra Headmaster

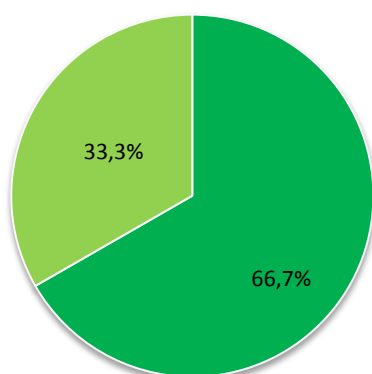
W badaniu ewaluacyjnym gry Headmaster z wykorzystaniem imiennej ankiety CAWI wzięło udział 30 nauczycieli, w tym 2 mężczyzn i 28 kobiet.

Badania ilościowe

Gra Headmaster została oceniona bardzo dobrze przez 66,7% nauczycieli, a dobrze przez 33,3% badanych nauczycieli – łącznie **100% próby przyznało grze pozytywną notę**. W oczach nauczycieli gra Headmaster jest narzędziem pomocnym w weryfikacji i utrwalaniu wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Zgodnie potwierdzili to wszyscy uczestnicy badania (100%), a aż 65,5% respondentów zdecydowanie zgadza się z wymienioną zaletą gry.

Jak ogólnie ocenia Pan/i grę Headmaster?

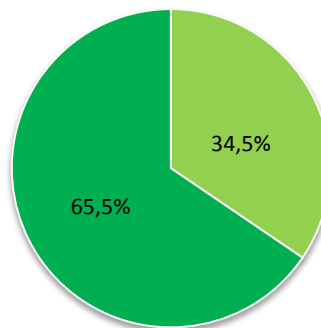
■ Bardzo dobrze ■ Dobrze



Wykres 83. N=30.

Czy gra Headmaster jest narzędziem pomocnym w weryfikacji i utrwalaniu wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 84. N=29⁶⁰.

Badania jakościowe

Headmaster generalnie został przez nauczycieli oceniony pozytywnie, **forma quizowa jest przystępna dla uczniów**. Gra pozwoli zwiększyć (a zdaniem niektórych już zwiększyła) zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości ponieważ **uatrakcyjniła ona całe zajęcia**. Uczniowie **entuzjastycznie** podeszli do możliwości zmierzenia się z innymi w quizie. Było to atrakcyjne. Uczniowie zastanawiali się nad pytaniami, byli zaangażowani (IDI Poznań).

⁶⁰ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

„Forma w jakiej gra jest zrobiona **zachęca uczniów do zaangażowania swojej uwagi**. Sami uczniowie dopytują o to czy mogą w grę zagrać na kolejnej lekcji. Natomiast **klasy które nie brały udziału w testowaniu także są „zazdrosne”** (IDI Czarnków).

„Ogólnie **gry są „strzałem w dziesiątkę”**, ponieważ **poprzez zabawę zachęcają do nauki**. Uczniowie bardzo chętnie biorą udział w rozgrywkach (IDI Śrem).

„Gra stanowi ciekawe urozmaicenie i wzbogacenie „tradycyjnego” sposobu przebiegu lekcji” (IDI Konin).

„Rewelacyjnie się sprawdza i jako praca domowa, i jako sprawdzian” (IDI Konin).

„Gra jest **bardzo wciągająca**. Dużym plusem jest to, że można trudność pytań weryfikować, ustalić łatwe, średnie, trudne. Świetna jest ta wariantowość pytań. Ja sobie te testy układałam, młodzież wypełniała. Ułatwiało to proces dydaktyczny, przydawało się do podsumowania, do bardziej zabawowego podejścia, żeby ich zachęcić do poszukiwania” (IDI Chodzież).

Na pewno jest to **olbrzymia pomoc dla nauczyciela i myślę, że takie narzędzie jest przyszłością**. Każda innowacyjność jest wskazana. Narzędzia bazują na nowej podstawie programowej, pozwalają na podsumowanie działów, czy całości materiału” (IDI Chodzież).

Narzędzie uznawane jest za lepsze w porównaniu do pozostałych, ponieważ stanowi ciekawe urozmaicenie lekcji i nie jest zbyt „pracochłonne” zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Dodatkowo „można stosować i na podstawach przedsiębiorczości i ekonomii w praktyce”.

Jedna z nauczycielek była nie zadowolona z faktu, że usunięto pytania z „dodatkowej kategorii” tzn. te nie związane z tematyką i programem lekcji przedsiębiorczości. Według respondentki te pytania rozluźniały uczniów i również wpływały na ich koncentrację - dzięki czemu efekt dydaktyczny był wzmocniony (IDI Nowy Tomyśl). Inny z badanych zwrócił uwagę na jeszcze jeden aspekt gry, który do końca mu nie odpowiadał:

„**Dodałabym taką opcję, żeby nauczyciel mógł sam sobie wpisywać pytania**. Zaznaczyłam dział „człowiek przedsiębiorczy, a pojawiły mi się pytania z działów gospodarczych i oni po prostu nie wiedzieli, bo nie przerabialiśmy jeszcze tego materiału. Nie wiem jak to się stało. **Pytania wykraczają poza zakres przerobionego materiału, więc dobrze by było, żeby nauczyciel sam formułował pytania**. Pracujemy przecież na różnych podręcznikach, więc to by była dobra funkcja, żeby po przerobieniu materiału, nauczyciel mógł sprawdzać w ten sposób wiedzę uczniów” (IDI Wągrowiec).

Nauczyciele podkreślali, że pomimo, że samo narzędzie jest ciekawe, uczniowie je testujący „mogą nie zdążyć zwiększyć swojego zainteresowania przedsiębiorczością, gdyż niedługą zakończą naukę tego przedmiotu”. Z drugiej strony poziom zainteresowania nauką przedsiębiorczości jest aktualnie na wystarczająco wysokim poziomie – uczniowie chcą się jej uczyć, bo na egzaminie zawodowym będą ich obowiązywały także elementy przedsiębiorczości. Uczniowie mówili, że **ta forma bardziej ich zachęca do nauki niż odtwórcze napisanie sprawdzianu**.

Nauczyciele nie byli do końca przekonani, czy gra faktycznie rozwija jakieś kompetencje uczniów, raczej należy ją traktować jako formę sprawdzenia wiedzy: „Headmaster raczej sprawdza wiedzę, niż rozwija umiejętności” (IDI Poznań). Jednak jeden z nauczycieli podkreślił, że jeśli gra prowadzona jest drużynowo, to rozwija kompetencje pracy w grupie. Inny z badanych stwierdził, że jego zdaniem gra Headmaster szczególnie rozwija takie kompetencje jak „umiejętność zastosowania wiedzy w praktyce, niekonwencjonalnego myślenia. Przez swoje zaangażowanie nie do końca w sposób świadomy zdobywają istotne doświadczenie” (IDI Poznań).

Inni nauczyciele podkreślali, że **uczniowie już teraz, po testowaniu gry „dostrzegają związek między tym czego się uczą na lekcji a tym co słyszą np. w mediach na temat zapotrzebowania pracodawców.** Dostrzegają związek między podnoszeniem kompetencji w szkole i tym, co im ułatwi znaleźć pracę w przyszłości” (IDI Chodzież).

Mocne strony

- Gra „super i atrakcyjna jako forma sprawdzianu”
- Atrakcyjna szata graficzna
- Wyzwała rywalizację potrzebną do zainteresowania uczniów tematem
- Gra była nie tylko rozrywką, ale spełniała też funkcję edukacyjną. Nawet jeśli niektórzy uczniowie tak do niej nie podchodzili to i tak uczyli się „mimochodem”
- Forma gry była „fajna” – uczniowie dobrze się bawili
- Dużym plusem były takie elementy dźwiękowe jak np. oklaski, a dodatkowo np. kolory
- Zaznajamia z pojęciami, które dla uczniów wcześniej nie były jasne
- Krótki czas trwania rozgrywki
- Możliwość zastosowania gry jako elementu lekcji
- Rywalizacja pomiędzy uczniami – dodatkowe motywowanie nagrodami, jak ocena z przedmiotu czy przedmioty materialne
- Ciekawe, jasno sformułowane pytania i odpowiedzi – uwzględniające zróżnicowanie poziomów wiedzy
- Gra zachęca uczniów do udziału w zajęciach
- Możliwość klarownego przełożenia punktów uzyskanych w grze na ocenę szkolną
- Zestawienie wyników, pozwalające na omówienie najczęściej popełnianych błędów oraz ich wyjaśnienie

Słabe strony

- Grupowanie pytań nie zawsze było zgodne z działem, z którego wiedzę te pytania miały sprawdzić
- Ograniczenia techniczne rozgrywki – najlepiej, żeby nauczyciel mógł sam dobierać zarówno zakres tematyczny (wybór konkretnych pytań), jak i ilość pytań (np. 30 a nie 10 jako cała „runda”)
- Uczniowie w przypadku rozgrywki indywidualnej zgłaszali problemy techniczne, np. brak wykresów do pytań

Ograniczenia we wdrażaniu tego narzędzia na szerszą skalę

- Kwestie techniczne, takie jak wyposażenie klas szkolnych w komputery – nie wszystkie szkoły są odpowiednio wyposażone
- Jest konieczność doprecyzowania narzędzia merytorycznie
- Możliwość modyfikacji gry przez nauczyciela - wybór liczby pytań - konieczność stworzenia możliwości ingerencji nauczyciela
- Dostęp do Internetu nie jest jeszcze powszechny
- Problemem jest to że nie wszyscy uczniowie się angażują w lekcje i nawet tak atrakcyjna forma ich do tego nie zachęci

2.4 Gra IPK

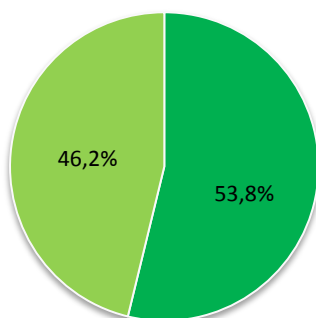
W badaniu ewaluacyjnym gry IPK z wykorzystaniem imiennej ankiety CAWI wzięło udział 30 nauczycieli, w tym 2 mężczyzn i 28 kobiet.

Badania ilościowe

Zadowolające oceny od wszystkich badanych (100%) otrzymała gra IPK. Ponad połowa respondentów uznała ją za bardzo dobrą, a 46,2% za dobrą. Bardzo podobnie kształtują się odpowiedzi dotyczące oceny gry IPK jako skutecznej metody kształtowania i rozwijania postaw przedsiębiorczych u młodzieży – 96,2% zgadza się z tym stwierdzeniem, a jedynie 3,8% wyraża odmienne zdanie.

Jak ogólnie ocenia Pan/i grę IPK?

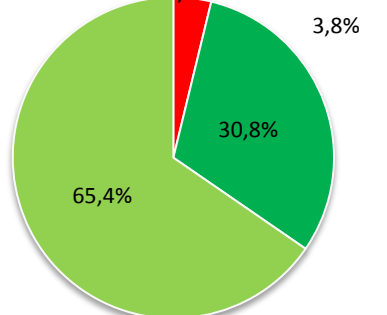
■ Bardzo dobrze ■ Dobrze



Wykres 85. N=26⁶¹.

Czy według Pana/i gra IPK jest skuteczną metodą kształtowania i rozwijania postaw przedsiębiorczych u młodzieży?

■ Zdecydowanie Nie ■ Zdecydowanie Tak ■ Tak



Wykres 86. N=26⁶².

Badania jakościowe

Gra IPK została przez nauczycieli **oceniona bardzo pozytywnie**. Narzędzie to postrzegane jest jako mogące zwiększyć zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości oraz świadomość własnych kompetencji. Podkreślano jednak, że gra była testowana na małej grupie uczniów i tak naprawdę trudno jest wydać jednoznaczny osąd. Przede wszystkim jednak w odpowiedziach nauczycieli **przeważały pozytywne komentarze na temat jej innowacyjności i atrakcyjności dla uczniów, a także dodatkowego elementu motywującego uczniów – nagrody.**

„Atrakcyjna gra dla uczniów zainteresowanych – niezbędne jest bowiem zaangażowanie, trzeba się trochę orientować na rynku, wiedzieć, jakie decyzje podjąć i w ogóle chcieć jakieś dodatkowe działania podjąć. To wykracza poza nasze ramy programowe. Świetne rozwiązanie dla technikum ekonomicznego” (IDI Konin).

„To jest coś nowego, to jest pokolenie X, czyli takie medialne zupełnie i oni bardzo szybko chwytają pewne rzeczy. Dla nich to jest naturalne, że coś może się odbywać przez Internet, za pomocą komputera”(IDI Chodzież).

„Gra ukazuje różnorodne mechanizmy, które mogą okazać się przydatne w dalszym życiu społeczno-zawodowym uczniów. Dodatkowo ważnym elementem są potencjalne nagrody – w najwyższym stopniu motywują do podjęcia wyzwania” (IDI Konin).

„Z mojego punktu widzenia, to jest świetna sprawa, dlatego że uczniowie mogą się w pełni zaangażować, to nie jest moje suche gadanie na temat teorii, tylko takie praktyczne pokazanie uczniom o co chodzi w prowadzeniu przedsiębiorstwa” (IDI Chodzież).

⁶¹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁶² Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

O pozytywnej ocenie gry IPK świadczą opinie nauczycieli, którzy sygnalizowali, że uczniowie innych klas byli wręcz zazdrośni, że tę grę nie mogą zagrać:

„**Chcieli w tę grę grać uczniowie z innych klas.** Wspominałam innym klasom o tym, że mamy drużynę, która próbuje swoich sił w tej grze. Pokazywałam ranking. Uczniowie byli tym zainteresowani” (IDI Wągrowiec).

Gra rozwija w uczniach takie umiejętności jak: współzawodnictwo, praca w grupie, podejmowanie decyzji, wzajemne przekonywanie się, negocjacje - a więc rozwój kompetencji miękkich.

„**Pozwala zdecydowanie rozwijać kompetencje uczniów** – współpracy, konkurencyjności firmy, rywalizacji” (IDI Września).

Niektórzy z badanych nauczycieli byli wręcz dumni ze swoich uczniów, którzy bardzo dobrze poradzi sobie w grze. Inni zaś - trochę rozczarowani wynikiem swojej drużyny: „Niestety dobraliśmy do gry IPK uczniów, którzy grali zachowawczo i nie potrafili ryzykować. Czekali aż pojawi się koniunktura na jakiś produkt” (IDI Chodzież).

Zdania na temat waloru edukacyjnego gry były podzielone. Podczas gdy jedni nauczyciele wskazywali, że uczniowie mogli przekonać się w praktyce na czym polega prowadzenie firmy oraz zrozumieć podstawowe pojęcia ekonomii, inni odnieśli wrażenie, że dla uczniów była to przede wszystkim zabawa. Niektórzy nauczyciele podkreślali jednak, że zastosowanie tego narzędzia w praktyce może zapoczątkować w przyszłym życiu społeczno-zawodowym uczniów.

Pojawiły się też **zastrzeżenia co do realności gry**. Jak sygnalizowali nauczyciele, uczniowie zwracali uwagę na niejasność zasad np. fakt, że oferowali swoje dobre i tanie towary, a z rynku „schodziły” towary droższe i niższej jakości. Nauczyciele mieli wrażenie, że te i inne tego typu działania (np. **przydział i zasady przydziału bonusów**) są **sprzeczne z działaniem rynku**. Była przepaść w wynikach różnych grup grających np. nasi mieli po 300 tys., a zwycięzcy po kilka milionów – ani uczniowie, ani nauczyciele nie wiedzieli dlaczego.

Mocne strony

- Pobudza umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy
- Współzawodnictwo
- Integracja graczy
- Uczy komunikacji i podejmowania decyzji
- Realność – możliwość doświadczenia tego, jak prowadzi się firmę. Uczniowie zdali sobie sprawę np. z tego, że ważne jest dotrzymywanie określonych terminów płatności, rozliczanie się z ZUSem itp. (symulacja prawdziwych zdarzeń)
- Przełożenie teorii na praktykę
- Rozwija kompetencje uczniów
- Nagrody jako element motywujący
- Czytelna instrukcja użytkownika
- Ciekawa forma, zwłaszcza, że „w szkole się nie gra”
- Optymalny czas trwania gry

Słabe strony

- Uczniowie nie mieli wystarczająco czasu, żeby zaangażować się w grę w natłoku zajęć szkolnych, a gra była dość wymagająca jeśli chodzi o czas
- Niewystarczające wyposażenie w komputery – komputery w trakcie gry się zawieszały
- Brak informacji zwrotnej dla uczniów – dlaczego dana grupa osiągnęła taki a nie inny wynik, dlaczego dana szkoła wygrała

- „Losowanie popytu jest naciągane, niesprawiedliwe. Nad grafiką można by popracować, bo czasami coś niedomagało”
- Zasady rozgrywki – nie zawsze jasne
- Brak możliwości konfigurowania gry przez nauczyciela

Ograniczenia w zastosowaniu

- Niedostateczne wyposażenie klas
- Wysoki poziom – nie wszyscy uczniowie mogliby grać w IPK ze względu na niewielką wiedzę z zakresu ekonomii – potrzeba uproszczenia, np. decyzji dotyczących zatrudnienia, produkcji
- Bardzo angażujące narzędzie, zalecane w szczególności w przypadku ekonomii w praktyce, bowiem pozostali uczniowie mogą nie mieć czasu na właściwą grę

Jeden z badanych nauczycieli sygnalizował, że uczniowie chcieliby być oceniani za systematyczność podejmowania decyzji. Wskazywano także, że nagrody nie były do końca motywujące dla uczniów. Zdaniem nauczycieli, należy traktować grę IPK jako dodatkowe narzędzie nauki przedsiębiorczości, nie dla wszystkich, a jedynie dla wybranych (IDI Konin). Dobrym pomysłem byłoby także **wprowadzenie dodatkowej dokumentacji do wypełnienia dla uczniów** np. wszelkie druki, które trzeba wypełnić przy zakładaniu działalności gospodarczej.

2.5 Portal edukacyjny

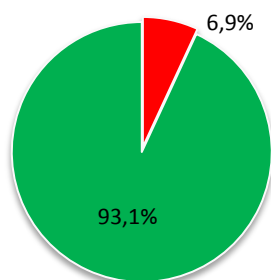
W badaniu ewaluacyjnym portalu edukacyjnego z wykorzystaniem imiennej ankiety CAWI wzięło udział 30 nauczycieli, w tym 2 mężczyzn i 28 kobiet.

Badania ilościowe

Zdaniem nauczycieli, **wykorzystanie innowacyjnych narzędzi wypracowanych w projekcie, zwiększy efektywność lekcji podstaw przedsiębiorczości**. Jednomyślniej odpowiedzi twierdzącej na to pytanie udzieliło **93,1%** badanych. Przeciwnego zdania było niecałe 7% respondentów. Wszyscy badani (100%) są zdania, że wykorzystanie narzędzi zwiększy atrakcyjność lekcji podstaw przedsiębiorczości, z czego 66,7% wyraża to przekonanie w sposób zdecydowany.

Czy według Pana/i wykorzystanie
innowacyjnych narzędzi,
wypracowanych i testowanych w
projekcie "Jestem Przedsiębiorczy"
zwiększy efektywność lekcji podstaw
przedsiębiorczości?

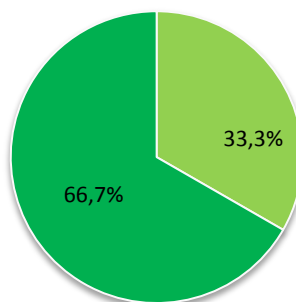
■ Zdecydowanie Nie ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 87. N=29⁶³.

Czy według Pana/i
wykorzystanie narzędzi zwiększy
atrakcyjność lekcji podstaw
przedsiębiorczości?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



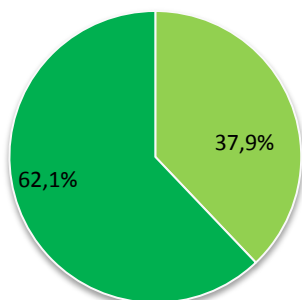
Wykres 88. N=30.

Nauczyciele biorący udział w projekcie **jednogłośnie (100%) chwalą pomysł zebrania wszystkich narzędzi na jednej platformie internetowej**, a ponad 62% z nich uważa to rozwiązanie za zdecydowanie dobre. Badani byli również jednomyślni (100%) w kwestii pozytywnego wpływu narzędzi na pomoc w diagnozie mocnych i słabych stron ucznia w zakresie kompetencji, na co wskazuje poniższy wykres. Diagnoza mocnych i słabych stron wchodzi w skład wymogów stawianych przez nową podstawę programową, dlatego tak istotne jest wspomaganie osiągania nowych celów przez narzędzia wykorzystane w projekcie.

⁶³ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

**Czy zebranie wszystkich narzędzi
na jednej platformie
internetowej jest dobrym
rozwiązaniem?**

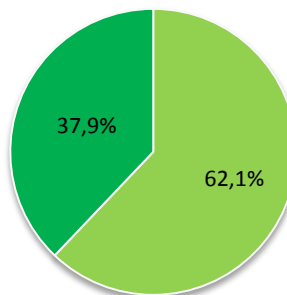
■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 89. N=29⁶⁴.

**Czy narzędzia testowane w ramach
projektu "Jestem przedsiębiorczy"
pomogą w diagnozie
mocnych/słabych stron ucznia w
zakresie kompetencji?**

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak

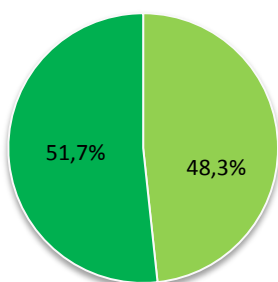


Wykres 90. N=29⁶⁵.

Równie pozytywne oceny badanych (100%) dotyczyły wpływu narzędzi na pomoc we wprowadzaniu bardziej atrakcyjnych i aktywnych form nauczania oraz w rozwoju kompetencji i postaw przedsiębiorczych. Działania te stanowią kolejny istotny punkt nowej podstawy programowej. Szczególnie wyraźnie nauczyciele dostrzegli w narzędziach pomoc we wdrażaniu nowych form nauczania – ponad połowa badanych jednoznacznie („zdecydowanie tak” – 51,7%) potwierdziła taką ich cechę.

**Czy narzędzia testowane w ramach
projektu "Jestem przedsiębiorczy"
pomogą we wprowadzaniu bardziej
atrakcyjnych/aktywnych form
nauczania?**

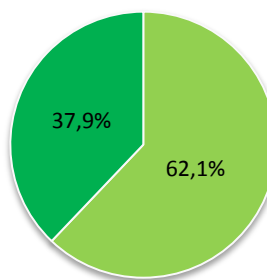
■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 91. N=29⁶⁶.

**Czy narzędzia testowane w ramach
projektu "Jestem przedsiębiorczy" pomogą
rozwijać kompetencje i postawy
przedsiębiorcze?**

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 92. N=29⁶⁷.

Wszyscy nauczyciele (100%) są również przekonani, że narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły wśród uczniów wiedzę na temat własnych kompetencji, a 43,3% z nich jest o

⁶⁴ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁶⁵ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁶⁶ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

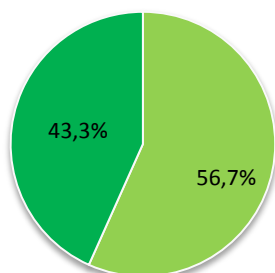
⁶⁷ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

tym w pełni przekonana. Ponadto nauczyciele twierdzą, że omawiane narzędzia uświadomiły uczniom wagę i znaczenie kompetencji w życiu społeczno-zawodowym, na co wskazuje poniższy wykres.

Czy uważa Pan/i, że narzędzie zastosowane w projekcie "Jestem przedsiębiorczy" zwiększyło wśród uczniów wiedzę na temat własnych kompetencji?

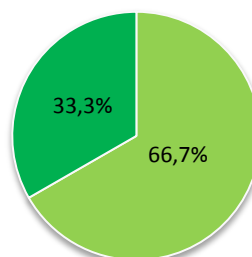
■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 93. N=30.

Czy uważa Pan/i, że narzędzia zastosowane w projekcie "Jestem przedsiębiorczy" uświadomiły uczniom wagę i znaczenie kompetencji w ich życiu społeczno-zawodowym?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak

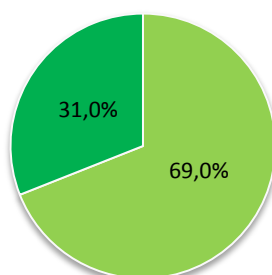


Wykres 94. N=27⁶⁸.

Narzędzia zwiększyły także chęć i zainteresowanie uczniów rozwojem kompetencji przedsiębiorczych, Z takimi tezami zgodziło się **100%** badanych, z których część (odpowiednio 31% jest o tym przekonana w sposób zdecydowany.

Czy uważa Pan/i, że narzędzie zastosowane w projekcie "Jestem przedsiębiorczy" zwiększyło w uczniach chęć i zainteresowanie rozwojem kompetencji przedsiębiorczych?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak



Wykres 95. N=29⁶⁹.

Badania jakościowe

Z przeprowadzonych wywiadów z nauczycielami wyłania się generalnie pozytywny obraz platformy. Opinie pozytywne dotyczą platformy szczególnie w jej aspekcie komunikacyjnym: „Platforma jest dobrze pomyślana, przede wszystkim dobra jest ta szybka wymiana informacji z osobami, które są w projekcie” (IDI Chodzież). „Służy przede wszystkim komunikacji, i świetnie się przy tym sprawdza” (IDI Czarnków).

⁶⁸ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

⁶⁹ Pominięto odpowiedzi osób niezdecydowanych.

„Platforma umożliwiła efektywną komunikację. Atrakcyjna i funkcjonalna. Bardzo dobrym pomysłem było umieszczenie wszystkich narzędzi na platformie” (IDI Września).

Pozytywnie wypowiadano się także o projekcie, oferującym zintegrowane innowacyjne narzędzia, jako o całości dającej uczniom umiejętności potrzebne w ich przyszłym życiu społeczno-zawodowym oraz potrafiące zainteresować ich przedsiębiorczością: **„Istnieje duża szansa, że dzięki temu pomysłowi uczniowie rozwiną kompetencje, które ułatwią im życiowy start. Gdyby uczniowie chcieli je rozwijać, to by mogli, dla nich to nie jest najważniejsze w życiu”** (IDI Poznań).

„Uczniowie są naprawdę zainteresowani i cieszą się, że mogą w tym uczestniczyć, w czymś zewnętrznym w szkole. Wszystkie narzędzia pozwolą zainteresować uczniów przedsiębiorczością. W najmniejszym stopniu może gra IPK, która wymaga poprawy. Lekcje się zrobiły atrakcyjniejsze, uczniowie dopytują co będzie nowego. Jedynie przy okazji mogą to wszystko rozwijać” (IDI Poznań).

„Ważne, że dzieje się coś nowego, atrakcyjnego dla uczniów. Szkoła dostała komputer (jeśli chodzi o cały projekt)” (IDI Poznań).

Pewne zastrzeżenia pojawiały się w zakresie korzystania z adresów mailowych jedynie na użytek platformy. Nauczyciele sygnalizowali, że **uczniowie woleliby korzystać ze swoich prywatnych skrzynek**, a nowe hasła i loginy zapominali albo gubili kartki, na których były one zapisane. Kiedy uczniowie otrzymali karki z wydrukowanymi hasłami mieli trudności w rozróżnieniu „l” (i) od „I”.

Wśród widocznych efektów całego projektu niektórzy nauczyciele zauważyli widocznie większą integrację swoich uczniów: **„uczniowie widzą, że dopiero teraz siebie poznali i dopiero teraz poznali swoich kolegów”** (IDI Poznań). Niektórzy nawet zaproponowali wykorzystanie wyników na radzie pedagogicznej, by każdy nauczyciel nastawił się na rozwijanie konkretnych cech u uczniów (indywidualizacja pracy z uczniem).

Dzięki projektowi niektórzy uczniowie zaczęli bardziej świadomie patrzeć na swoje kompetencje:

„Uczniowie zaczęli się zastanawiać nad tym, jakie mają kompetencje i część uczniów zaczęła myśleć o własnej firmie. Natomiast rozwój kompetencji – to zależy od ucznia. Rozwój tych kompetencji będzie dotyczył raczej lepszych niż słabszych uczniów” (IDI Września).

Inną ważną zaletą projektu była jego innowacyjność: **„Ważne, że jest to coś nowego. Dla uczniów było ważne, że oni jako pierwsi biorą udział w tym projekcie (innowacyjność). Pokazanie uczniom wagi kompetencji miękkich, gry były bardzo mocną stroną – uczniowie bardzo to lubią”** (IDI Września).

Jednocześnie jednak kilku z nauczycieli, wskazywało, że dla wielu uczniów była to przede wszystkim zabawa, której nie traktowali do końca poważnie. **„Uczniowie raczej podchodzą do tego jak do rozrywki, nie sędzę, by myśleli o tym jako o narzędziu rozwoju kompetencji, podnoszącym ich świadomość znaczenia tych kompetencji”** (IDI Poznań).

Pojawiły się także **obawy, że osiągnięte przez projekt efekty mogą zostać zniwelowane, ponieważ działania były realizowane głównie w ramach lekcji przedsiębiorczości, która kończy się w drugiej klasie: „Narzędzia te są pomocne, natomiast jedyny mankament jest taki, że po drugiej klasie przedsiębiorczość się kończy. Jeśli nauczyciele nie wykorzystają tego na innych zajęciach, dodatkowych, to nie będzie szans powodzenia”** (IDI Września).

Mocne strony

- Atrakcyjna, elektroniczna forma

- Funkcjonalność
- Walory dydaktyczne
- Zebranie wszystkich narzędzi w jednym miejscu

Słabe strony

- Problemy z logowaniem mimo używania zalecanej przeglądarki
- Problemy z zapamiętywaniem hasła
- Brak połączenia poczty prywatnej i projektowej

Ograniczenia

- Wyposażenie szkoły w sprzęt komputerowy
- Problemy ze zdyscyplinowaniem uczniów
- Ograniczenia organizacyjne

3. Opinie doradców zawodowych

3.1 Kwestionariusz do badania 11 kompetencji

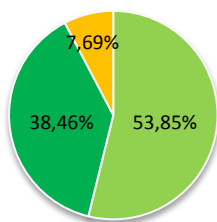
W badaniach przeprowadzonych wśród doradców zawodowych wzięło udział 15 osób (100% to kobiety). Ponadto 3 kolejne osoby (także kobiety) brały udział w badaniu jakościowym realizowanym techniką wywiadu pogłębionego.

Badania ilościowe

W badaniu ewaluacyjnym techniką imiennej ankiety ewaluacyjnej wspomaganą komputerowo (CAWI) wzięło udział 15 doradców zawodowych (100% kobiet).

Czy uważa Pan/i narzędzie do pomiaru 11 kompetencji za pomocne (użyteczne) w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji?

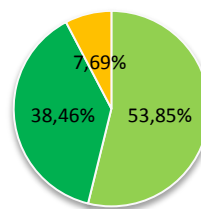
■ Zdecydowanie Tak ■ Tak ■ Zdecydowanie Nie



Wykres 96. N=15.

Czy diagnoza mocnych i słabych stron ucznia z wykorzystaniem narzędzia pomiaru 11 kompetencji może Pana/i zdaniem pomóc w planowaniu jego przyszłej ścieżki zawodowej?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak ■ Zdecydowanie nie

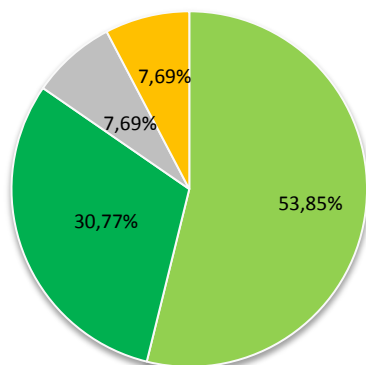


Wykres 97. N=15.

Wśród doradców zawodowych przeważały **pozytywne opinie na temat użyteczności narzędzia oceny 11 kompetencji w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji**. Taką ocenę wydało **92,31%** doradców (w tym 53,85% nie miało co do tego wątpliwości). Podobnie **92,31%** doradców było zdania, że **narzędzie pomiaru 11 kompetencji pomoże w planowaniu przyszłej ścieżki zawodowej uczniów** (w tym 38,46% zdecydowanie).

Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów świadomość wagi kompetencji przedsiębiorczych?

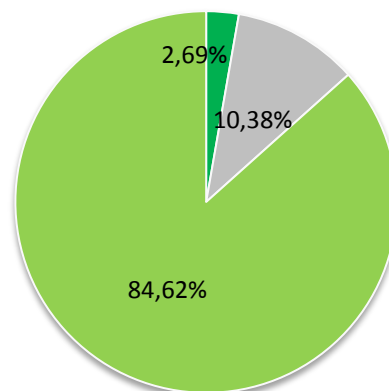
■ Tak ■ Zdecydowanie Tak ■ Ani tak, ani nie ■ Zdecydowanie Nie



Wykres 98. N=15.

Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych?

■ Zdecydowanie Tak ■ Ani tak, ani nie ■ Tak



Wykres 99. N=15.

84,62% doradców zawodowych przyznało, że ich zdaniem **pomiar 11 kompetencji zwiększa wśród uczniów świadomość wagi kompetencji przedsiębiorczych** (30,77% - zdecydowanie), a badanie z wykorzystaniem kwestionariusza 11 kompetencji **przyczynia się do zwiększenia chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych uczniów**.

Badania jakościowe

Część doradców biorących udział w badaniu zgodziło się z opinią, że **narzędzie do badania 11 kompetencji może pozwolić na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości**, ponieważ odnosi się do praktycznych aspektów życia – sfery społeczno-zawodowej, istotnej zwłaszcza po zakończeniu edukacji. Z kolei doradca ze szkoły w Koninie stwierdził, że narzędzie w niewielkim stopniu zwiększa zainteresowanie uczniów przedsiębiorczością, lepiej natomiast narzędzie przydaje się w doradztwie.

Narzędzie **pokazuje uczniom jakie są ich mocne i słabe strony**, pozwala lepiej się poznać, i przyczynia się do zwiększenia świadomości na temat potrzeby rozwoju własnych kompetencji. Zdaniem doradców, jeśli uczeń będzie miał komentarz do wyników pomiaru, to może to stanowić dla niego podpowiedź jak pokierować swoją przyszłością. Wskazywano jednak, że sam pomiar nie wystarcza, potrzebne są jeszcze szkolenia, które odpowiedzą na braki kompetencyjne, które on zdiagnozuje.

Mocne strony

- Możliwość zdiagnozowania dużej grupy uczniów w stosunkowo krótkim czasie
- Pogłębienie wiedzy na temat kompetencji zarówno wśród samych uczniów, jak i doradców, którzy dzięki jej posiadaniu w lepszy sposób mogą pomóc w planowaniu ścieżki rozwoju
- Możliwość poznania siebie – zidentyfikowania mocnych i słabych stron uczniów
- Identyfikacja poszczególnych kompetencji pomaga w planowaniu ścieżki kariery zawodowej i podjęciu decyzji co do dalszego kształcenia – mocne strony pokazują kierunek w którym powinien podążać uczeń
- Poznanie mocnych stron pozwala zwiększyć wśród uczniów poczucie własnej wartości
- Różnorodność pytań

Słabe strony

- Problem techniczny z zastosowaniem suwaka w narzędziu - rzadko tego typu rozwiązania są stosowane w testach, uczniowie nie znają tej metody

3.2 Modułowy system szkoleń

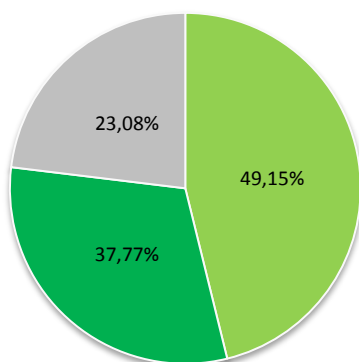
W badaniach ilościowych modułowy system szkoleń oceniało 15 osób (100% to kobiety). Ponadto 3 kolejne osoby (także kobiety) brały udział w badaniu jakościowym realizowanym techniką wywiadu pogłębionego.

Badania ilościowe

Dla **86,92%** doradców zawodowych **modułowy system szkoleń jest skuteczną metodą rozwijania kompetencji u uczniów**. Natomiast **69,23%** doradców kwestionariusz pomiaru 11 kompetencji oraz modułowy system szkoleń **chciałoby włączyć do swojego warsztatu pracy**.

Czy uważa Pan/i modułowy system szkoleń jest skuteczną metodą rozwijania kompetencji u uczniów?

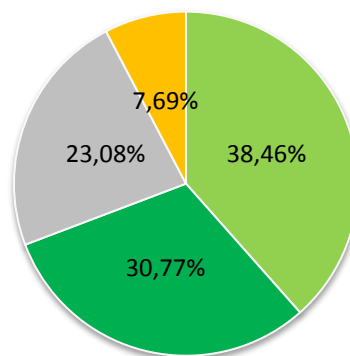
■ Tak ■ Zdecydowanie Tak ■ Ani tak, ani nie



Wykres 100. N=15.

Czy proponowane narzędzia (narzędzie do badania 11 kompetencji oraz Modułowy system szkoleń) chciałaby/chciałby Pan/i włączyć do swojego warsztatu pracy doradcy ?

■ Tak ■ Zdecydowanie Tak ■ Ani tak, ani nie ■ Nie



Wykres 101. N=15.

Badania jakościowe

W opinii doradców **modułowy system szkoleń jest narzędziem pozwalającym w sposób szczególny uświadomić uczniom wagę kompetencji**, poprzez praktyczne ukazanie ich przełożenia na realia życia społeczno-zawodowego. Podczas warsztatów, uczniowie mają szansę skonfrontować swoją opinię wyrażoną podczas badania 11 kompetencji z działaniami warsztatowymi.

Mocne strony

- Modułowy system szkoleń umożliwia praktyczną pracę nad rozwijaniem danych kompetencji
- „Modułowy system szkoleń jest najlepszym narzędziem” (IDI Śrem), pozwala bowiem na realną pracę z uczniem
- Cały modułowy system szkoleń można wprowadzić do programu doradztwa zawodowego w szkołach

Słabe strony

- „W kontekście słabych stron modułowego systemu szkoleń, należy zwrócić uwagę na ograniczenia czasowe, lokalowe – organizacyjne, pozwalające zapewnić prawidłowy przebieg szkolenia” (IDI Śrem)

Ograniczenia we wdrażaniu modułowego systemu szkoleń na szerszą skalę dotyczą kwestii organizacyjnych oraz ewentualnych środków finansowych.

Odpowiedzi na pytania ewaluacyjne

Badania przeprowadzone w ramach ewaluacji projektu „Jestem przedsiębiorczy” pozwoliły udzielić odpowiedzi na postawione wcześniej pytania badawcze.

Pytanie 1. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnego narzędzia pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 86% uczniów uznało, że narzędzie oceny 11 kompetencji jest atrakcyjniejsze niż tradycyjne, papierowe testy
- Istnieje szansa, że wypracowane narzędzie spowoduje zwiększenie zainteresowania uczniów lekcjami, o czym są przekonani sami uczniowie
- Część doradców biorących udział w badaniu zgodziło się z opinią, że narzędzie do badania 11 kompetencji może pozwolić na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości, ponieważ odnosi się do praktycznych aspektów życia – sfery społeczno-zawodowej, istotnej zwłaszcza po zakończeniu edukacji.

Mocne strony zdaniem wszystkich kategorii badanych polegają na:

- Możliwości samooceny na szerokiej skali oraz zbadania swoich kompetencji
- Możliwości zidentyfikowania mocnych i słabe strony uczniów
- Uatrakcyjnieniu lekcji przedsiębiorczości
- Budowaniu świadomości kompetencji
- Diagnostyce dużej liczby uczniów w krótkim czasie
- Różnorodności pytań
- Innowacyjności – uczniowie nigdy wcześniej nie mieli okazji zetknąć się z takiego rodzaju testami
- „dobre narzędzie do badania kompetencji dla doradców zawodowych. Ocenia się dane kompetencje u danego ucznia. Nie trzeba tego wypracowywać, bo ma już gotową formę. Uczeń może wypełnić to w dowolnym czasie przez Internet”

Słabe strony dotyczą natomiast:

- Zbyt dużej liczby pytań oraz pytań, które się pokrywały, pod koniec uczniom nie chciało się już wypełniać szczerze testu
- Problemów technicznych z zastosowaniem suwaka w narzędziu - rzadko tego typu rozwiązania są stosowane w testach, uczniowie nie znają tej metody

Ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia na szeroką skalę dotyczą przede wszystkim niedostatecznego wyposażenia klas szkolnych w sprzęt komputerowy oraz napiętego planu zajęć utrudniającego wprowadzanie nowych elementów podczas lekcji. Ograniczenie to jest jednak niwelowane przez możliwość wykonania testu on-line w domu ucznia.

Pytanie 2. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów w dorosłym życiu. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- Badanie uczniów wykazało, że zastosowanie narzędzia zwiększyło świadomość uczniów w zakresie konieczności rozwoju swoich kompetencji przedsiębiorczych w dorosłym życiu. Uczniowie wiedzą, które z ich kompetencji są mocne, ale też dowiedzieli się o tych kompetencjach, które powinni rozwijać.
- Jednomyslnie uczniowie zdają sobie sprawę z tego, że wiedza na temat ich mocnych i słabych stron pozwoli im na ukształtowanie ich drogi zawodowej.
- Nauczyciele twierdzą, że zastosowanie narzędzia w praktyce zwiększa wśród uczniów świadomość wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych w przyszłości. Uczniowie byli zachwyceni tym, że mogli pracować nad tymi kompetencjami w ramach kilku warsztatów rozwoju kompetencji. Sami uczniowie stwierdzili, że lepiej się poznali, niektórzy uwierzyli w swoje możliwości

Pytanie 3. Czy zastosowanie w dydaktyce modułowego systemu szkoleń pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

Odpowiedź: Zastosowanie zestawu programów i materiałów szkoleniowych pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 91,73% uczniów uważa, że modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją. Jest on bardziej interesujący, praktyczny, nauka odbywa się przez zabawę i można lepiej rozwinąć swoje kompetencje
- Dla 95,14% uczniów warsztatowe formy pracy są bardziej efektywną formą przyswajania wiedzy i umiejętności niż zwykła lekcja
- W szkołach, w których zrealizowano modułowy system szkoleń dostrzeżono, że zwiększa on zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości

Mocne strony narzędzia to przede wszystkim:

- Uświadomienie uczniom poziomu ich kompetencji, podkreślano także, że szkolenia są najlepszym, praktycznym, narzędziem jeśli chodzi o pracę z uczniem
- Małe grupy i luźniejsza atmosfera pozytywnie wpływają na zachowanie uczniów
- Zdaniem uczniów szkolenia nie mogą polegać tylko na przedstawianiu wyników, wykresów, ale bardziej na praktycznych wskazaniach, co zrobić, żeby podnieść swoje kompetencje

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Modułowy system szkoleń umożliwia praktyczną pracę nad rozwijaniem danych kompetencji
- „Modułowy system szkoleń jest najlepszym narzędziem”, pozwala bowiem na realną pracę z uczniem
- Cały modułowy system szkoleń można wprowadzić do programu doradztwa zawodowego w szkołach

Słabe strony dotyczą z kolei tego, że:

- „W kontekście słabych stron modułowego systemu szkoleń, należy zwrócić uwagę na ograniczenia czasowe, lokalowe – organizacyjne, pozwalające zapewnić prawidłowy przebieg szkolenia”

Ograniczenia we wdrażaniu modułowego systemu szkoleń na szerszą skalę dotyczą kwestii organizacyjnych oraz ewentualnych środków finansowych niezbędnych do realizacji programu szkoleń.

Pytanie 4. Czy zastosowanie w dydaktyce modułowego systemu szkoleń pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Odpowiedź: Zastosowanie zestawu programów i materiałów szkoleniowych pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów w dorosłym życiu. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- Warsztatowy charakter szkoleń pozwala na zwiększenie wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów, pozwala im w ciekawy sposób zobaczyć, na jakie kompetencje muszą szczególnie zwrócić uwagę
- Narzędzie to pozwala na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych ponieważ uczniowie będą w „namacalny” sposób dostrzegać aspekty, nad którymi niezbędna byłaby dodatkowa praca
- W opinii doradców modułowy system szkoleń jest narzędziem pozwalającym w sposób szczególny uświadomić uczniom wagę kompetencji, poprzez praktyczne ukazanie ich przełożenia na realia życia społeczno-zawodowego

Pytanie 5. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 94,45% uczniów uważa, że dzięki grze zwiększyli swoje zainteresowanie przedsiębiorczością (w tym 25,93% zdecydowanie)
- Uczniowie oceniają grę IPK jako atrakcyjną formę nauki przedsiębiorczości i reguł rynkowych
- Uczniowie stwierdzili, że gra zwiększyła ich zainteresowanie przedsiębiorczością: „ta gra pokazała mi, że własny biznes może być fajny”, „Gdybym teraz miał możliwość zakładać firmę, to już bym był bardziej zorientowany”
- Zaciekawienie uczniów grą było spowodowane multimedialnym przedstawieniem treści, które dotychczas były przedstawiane w formie mało atrakcyjnej (papierowej)

Mocne strony:

- Pobudza umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy
- Współzawodnictwo
- Integracja graczy
- Uczy komunikacji i podejmowania decyzji: „zastanawialiśmy się wspólnie, czy lepiej mieć wielu pracowników, czy lepiej przeszkolić tych, których się ma”
- Realność – możliwość doświadczenia tego, jak prowadzi się firmę. Uczniowie zdali sobie sprawę np. z tego, że ważne jest dotrzymywanie określonych terminów płatności, rozliczanie się z ZUSem itp.
- Przełożenie teorii na praktykę
- Rozwija kompetencje uczniów
- Nagrody jako element motywujący
- Czytelna instrukcja użytkowania
- Optymalny czas trwania gry
- Rywalizacja innymi szkołami - najbardziej motywuje do działania
- Zmienność gry - gra się nie nudzi: „jest nowa podaż, nowy popyt, można co chwilę ustawiać nową strategię” Uczy współzawodnictwa i fair play
- Ciekawa jest dla uczniów możliwość wyboru pracowników i patrzenie na ich rozwój, jak i rozwój firmy
- Bardzo intuicyjny interfejs gry i prostota obsługi
- Rozwija myślenie logiczne i strategiczne

Słabe strony:

- Uczniowie grający w IPK mieli zastrzeżenia co do rankingu, ponieważ punktacja była dla nich niezrozumiała
- Niektórzy narzekali, że gra była zbyt statyczna - ciężko było zmienić pozycję w rankingu podczas gry.
- Mały wybór branż
- Zbyt mały stopień skomplikowania gry
- Część uczestników zarzuca grze niewielkie odzwierciedlenie rzeczywistości gospodarczej, brak możliwości reklamy i marketingu: „Lekko nam zabrakło takiego marketingu, reklamy i tak dalej, co by urozmaiciło i troszkę utrudniło tą grę”
- Mało dynamiczna sytuacja gospodarcza
- Uczestnicy uznali za niesprawiedliwe kształtowanie popytu w sposób losowy
- Mało atrakcyjna forma przedstawiania porad analityka. Uczniowie proponują, by analityk mógł swoje opinie przedstawiać w formie graficznej np. wykresu, a nie w formie tekstowej
- Zbyt krótka rozgrywka – uczniowie chcieliby, żeby trwała 2 miesiące
- Uczniowie nie mieli wystarczająco czasu, żeby zaangażować się w grę w natłoku zajęć szkolnych, a gra była dość wymagająca jeśli chodzi o czas
- Komputery w trakcie gry się zawieszały

Ograniczenia w zastosowaniu:

- Niedostateczne wyposażenie klas
- Wysoki poziom – nie wszyscy uczniowie mogliby grać w IPK ze względu na niewielką wiedzę z zakresu ekonomii – potrzeba uproszczenia, np. decyzji dotyczących zatrudnienia, produkcji
- Bardzo angażujące narzędzie, zalecane w szczególności w przypadku ekonomii w praktyce, bowiem pozostali uczniowie mogą nie mieć czasu na właściwą grę

Pytanie 6. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnej gry IPK pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów w dorosłym życiu. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 91,17% uczniów uważa, że gra zwiększyła ich wiedzę na temat funkcjonowania przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy
- Gra IPK ukazuje różnorodne mechanizmy, które mogą okazać się przydatne w dalszym życiu społeczno-zawodowym uczniów
- Uczniowie uznali grę jako wartościowe doświadczenie na przyszłość

Pytanie 7. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 75,34% uczniów dzięki grze Headmaster zwiększyło swoje zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości
- Zdaniem 95,22% uczniów gra Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości
- Zdaniem 91,1% uczniów gra jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy niż zwykła lekcja
- Uczniowie uznali grę Headmaster za atrakcyjną formę nauczania przedsiębiorczości
- Gry są „strzałem w dziesiątkę”, ponieważ poprzez zabawę zachęcają do nauki. Uczniowie bardzo chętnie biorą udział w rozgrywkach
- Gra pozwoli zwiększyć (a zdaniem niektórych nauczycieli już zwiększyła) zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości ponieważ uatrakcyjniła ona całe zajęcia. Uczniowie zastanawiali się nad pytaniami, byli zaangażowani

Mocne strony:

- Nauka przez zabawę
- Duża baza pytań, która uniemożliwiała zadanie ponownie tego samego pytania
- Gra grupowa rozwija kompetencje – umiejętność współpracy w grupie, komunikację interpersonalną, chęć rywalizacji
- Atrakcyjna forma, stylizowana na teleturniej
- Przejrzystość i zrozumiałość
- Miły sposób powtarzania materiału
- Możliwość korzystania z kół ratunkowych
- Atrakcyjna szata graficzna
- Dużym plusem były takie elementy dźwiękowe jak np. oklaski, a dodatkowo np. kolory
- Zaznajamia z pojęciami, które dla uczniów wcześniej nie były jasne
- Krótki czas trwania rozgrywki

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Ciekawe, jasno sformułowane pytania i odpowiedzi – uwzględniające zróżnicowanie poziomów wiedzy
- Gra zachęca uczniów do udziału w zajęciach
- Zestawienie wyników, pozwalające na omówienie najczęściej popełnianych błędów oraz ich wyjaśnienie

Słabe strony:

- Zdarzały się odpowiedzi, które zdaniem nauczycieli i uczniów były błędne, a według systemu były poprawne
- Grupowanie pytań nie zawsze było zgodne z działem, z którego wiedzę te pytania miały sprawdzić
- Uczniowie w przypadku rozgrywki indywidualnej zgłaszali problemy techniczne, np. brak wykresów do pytań
- Problemy z logowaniem
- Obrazki niezgodne z treścią pytania
- Powtarzające się pytania
- Zbyt wolne ładowanie się gry

Ograniczenia we wdrażaniu tego narzędzia na szerszą skalę:

- Kwestie techniczne, takie jak wyposażenie klas szkolnych w komputery – nie wszystkie szkoły są odpowiednio wyposażone
- Jest konieczność doprecyzowania narzędzia merytorycznie
- Dostęp do Internetu nie jest jeszcze powszechny
- Problemem jest to, że nie wszyscy uczniowie angażują się w lekcje i nawet tak atrakcyjna forma ich do tego nie zachęci

Pytanie 8. Czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Odpowiedź: Zastosowanie innowacyjnej gry Headmaster pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów w dorosłym życiu. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- Zastosowanie gry pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji niezbędnych zwłaszcza do zdania zewnętrznego egzaminu zawodowego, ale wszystkie kompetencje (zwłaszcza miękkie) i wiedza zdobyte podczas gry mogą zapoczątkować także w innych sferach życia, gdyż są one niezbędne do życia w społeczeństwie.

Pytanie 9. Czy zastosowanie w dydaktyce interaktywnej portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczennic i uczniów nauką przedsiębiorczości? W jakim stopniu? Jakie są słabe/mocne strony tego narzędzia? Jakie są ewentualne ograniczenia związane z wdrażaniem tego narzędzia i zastosowaniem go w praktyce (tzn. podczas lekcji z podstaw przedsiębiorczości)?

Odpowiedź: Zastosowanie portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 88,7% uczniów uważa, że portal zawiera informacje przydatne w nauce przedsiębiorczości

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Zdaniem badanych uczniów, portal edukacyjny w połączeniu ze wszystkimi narzędziami może znacząco zwiększyć zainteresowanie przedsiębiorczością. Niektórzy z nich już dostrzegają pozytywne rezultaty w tej kwestii
- Wszystkie narzędzia komplementarnie połączone, zdaniem uczniów, zwiększają zainteresowanie tematyką przedsiębiorczości. Narzędzia te ułatwiają naukę
- Zdaniem 100% nauczycieli wykorzystane innowacyjne narzędzia zwiększą atrakcyjność lekcji przedsiębiorczości (w tym 66,7% - zdecydowanie)
- Zdaniem nauczycieli uczniowie byli zainteresowani i cieszyli się, że mogą uczestniczyć w czymś zewnętrznym w szkole. Dzięki projektowi lekcje zrobiły się atrakcyjniejsze

Zalety portalu:

- Portal jest pewnym ułatwieniem dla uczniów ze względu na zgrupowanie wszystkich informacji w jednym miejscu
- Informacje zawarte na platformie portalu czynią lekcje z przedsiębiorczości ciekawszymi, ponieważ jeśli coś kogoś z danego działu bardziej interesuje, to jest możliwość dowiedzenia się więcej na ten temat
- Możliwość wykonywania zadań, poleceń nauczyciela „w zaciszu domowym”, gdzie na spokojnie można prześledzić dany temat i to, co z nim związane, a co najważniejsze - bez stresu
- Jasny i prosty w obsłudze
- Daje możliwość zabawy przez naukę
- Pomaga rozwinąć umiejętności przedsiębiorcze

Wady portalu:

- Większość uczniów wskazała, że portal nie ma praktycznie żadnych wad oprócz problemów z logowaniem
- Problemy techniczne - portal nie działa na wszystkich przeglądarkach
- Pojawiały się opinie, że platforma jest mało czytelna, „zawalona linkami”, odnośnikami, co wprowadza chaos
- Problemy z zapamiętywaniem hasła
- Brak połączenia poczty prywatnej i projektowej

Ograniczenia we wdrażaniu narzędzia na szerszą skalę mogą dotyczyć:

- Problemów ze zdyscyplinowaniem uczniów
- Ograniczeń organizacyjnych

Pytanie 10. Czy zastosowanie w dydaktyce portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Odpowiedź: Zastosowanie w dydaktyce portalu edukacyjnego pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów w dorosłym życiu. Świadczą o tym między innymi następujące wyniki badań:

- 86,1% uczniów uważa, że portal zawiera informacje przydatne w ich przyszłym życiu
- Zdaniem 100% nauczycieli narzędzia testowane w projekcie uświadomiły uczniom wagę i znaczenie kompetencji w życiu społeczno-zawodowym (w tym 33,3% zdecydowanie)

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- Zdaniem 100% nauczycieli, narzędzia testowane w projekcie zwiększyły w uczniach chęć i zainteresowanie rozwojem kompetencji przedsiębiorczych (w tym 31% zdecydowanie)
- Pozytywnie wypowiadano się o projekcie, oferującym zintegrowane innowacyjne narzędzia, jako o całości dającej uczniom umiejętności potrzebne w ich przyszłym życiu społeczno-zawodowym oraz potrafiące zainteresować ich przedsiębiorczością
- Dzięki projektowi niektórzy uczniowie zaczęli bardziej świadomie patrzeć na swoje kompetencje: „Uczniowie zaczęli się zastanawiać nad tym, jakie mają kompetencje i część uczniów zaczęła myśleć o własnej firmie. Natomiast rozwój kompetencji – to zależy od ucznia. Rozwój tych kompetencji będzie dotyczył raczej lepszych niż słabszych uczniów

Wnioski i rekomendacje

Narzędzie badania kompetencji

Narzędzie pomiaru 11 kompetencji otrzymało od nauczycieli 100% pozytywnych ocen. Ponadto w całej próbie aż 66,7% osób oceniło je bardzo dobrze. Kwestionariusz uznano również za pomocny w diagnozowaniu mocnych i słabych stron w zakresie istotnych kompetencji. Wszyscy respondenci (100%) zgodzili się z taką opinią, z czego 43,3% w sposób zdecydowany. Fakt, że jest to narzędzie interaktywne powoduje większe zainteresowanie uczniów. Nauczyciele podkreślali także, że dzięki diagnozie kompetencji uczniów można uzyskać pełniejszy obraz całej klasy, dowiedzieć się, jak dalej pracować z poszczególnymi uczniami.

Uczniowie testujący narzędzie pomiaru 11 kompetencji mieli wyrobioną opinię na temat narzędzia: zdecydowana większość badanych oceniła go pozytywnie (86%, z czego 8,5% - bardzo dobrze). Kwestionariusz spotkał się z negatywną oceną tylko 14% uczniów, wśród których jedynie 2,8% wyraziło negatywną opinię w sposób zdecydowany. Kwestionariusz nie generował problemów podczas jego wypełniania (stwierdziło tak 93,79% uczniów, w tym 47,5% nie miało co do tego wątpliwości). W sumie tylko 6,21% badanych deklaroowało pojawienie się pewnych trudności.

Uczniowie biorący udział w badaniu w większości uważają, że kwestionariusz daje szansę na lepszą orientację w ocenie własnych słabych i mocnych stron. Tego rodzaju zaletę kwestionariusza widzi w sumie 85,8% respondentów, wśród których 20,6% nie ma co do tego wątpliwości. 86,6% przyznało, że narzędzie jest atrakcyjniejsze od tradycyjnych, papierowych testów.

Wyniki badania ewaluacyjnego dają podstawy, aby w sposób twierdzący odpowiedzieć na pytanie o to, czy zastosowanie w dydaktyce innowacyjnego narzędzia pomiaru kompetencji pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczennic i uczniów w dorosłym życiu społeczno-zawodowym. Już w momencie badania oceniającego, znaczna część respondentów potwierdziła, że zwiększyła wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach. Dzięki osiągniętym rezultatom wzrasta prawdopodobieństwo wykształcenia u młodzieży postaw proprzedsiębiorczych, które w pozytywny sposób przełożą się na ich karierę zawodową. Badanie uczniów wykazało, że zastosowanie narzędzia zwiększyło świadomość uczniów w zakresie konieczności rozwoju swoich kompetencji przedsiębiorczych w dorosłym życiu. Uczniowie wiedzą, które z ich kompetencji są mocne, ale też dowiedzieli się o tych kompetencjach, które muszą rozwijać. Jednomyślnie uczniowie zdają sobie sprawę z tego, że wiedza na temat swoich kompetencji pozwoli im na ukształtowanie swojej drogi zawodowej. Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, iż uczniowie z własnej woli nie pracują nad swoimi słabymi stronami, potrzebują osoby, która wskazałaby możliwe do podjęcia działania w celu niwelacji słabych stron.

Modułowy system szkoleń

Badani nauczyciele w pozytywny sposób ocenili modułowy system szkoleń, realizowany wśród uczniów po uzyskaniu wyników pomiaru 11 kompetencji. Ponad połowa badanych (51,9%) uważa go za bardzo dobry, a 48,1% za dobry (łącznie 100%). Poza tym aż 96,3% respondentów zgodziło się ze stwierdzeniem, że szkolenia są skuteczną metodą rozwijania kompetencji uczniów. Tylko 3,7% badanych zdecydowanie nie zgodziło się z tak postawioną tezą. Warsztatowy charakter szkoleń pozwala na zwiększenie wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów, pozwala im w ciekawy sposób zobaczyć, na jakie kompetencje muszą szczególnie zwrócić uwagę. Narzędzie to pozwoli na zwiększenie świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji, ponieważ uczniowie będą w „namacalny” sposób dostrzegać aspekty, nad którymi niezbędna byłaby dodatkowa praca.

Uczniowie w zdecydowanej większości wskazywali, że stworzony system szkoleń wraz z wszystkimi materiałami jest dla nich bardziej atrakcyjny i ma przewagę nad zwykłą lekcją. Przejawiali również

pozytywne nastawienie do udziału w samych szkoleniach. Stworzony na potrzeby badania wskaźnik wykazał ponad 95% pozytywnych ocen systemu. Zdecydowana większość badanych deklaruowała, że nie ma elementów, które należałoby w systemie zmienić. Wśród osób, które sygnalizowały możliwe zmiany pojawiły się takie propozycje, jak rozłożenie szkolenia na więcej dni czy organizowanie większej liczby godzin czy też szkoleń wyjazdowych. Sugestie uczniów mogą stanowić podstawę do modyfikacji narzędzia i jego ulepszenia. Z badania wynika jednak niezbiecie, że stworzony system ma więcej zalet niż wad. Dla 97,93% uczniów, którzy wzięli udział w modułowym systemie szkoleń w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” nastawienie do udziału w przyszłych szkoleniach było pozytywne (w tym 76,55% - jednoznacznie). Zapytani o ocenę materiałów szkoleniowych i tego, czy były one pomocne i ułatwiały zrozumienie i realizację ćwiczeń, uczniowie wypowiadali się bardzo pozytywnie – 97,22%, z czego 63,19% - nie miało co do swojej oceny wątpliwości.

GRA Headmaster

Gra Headmaster została oceniona bardzo dobrze przez 66,7% nauczycieli, a dobrze przez 33,3% badanych nauczycieli – łącznie 100% próby przyznało grze pozytywną notę. W oczach nauczycieli gra Headmaster jest narzędziem pomocnym w weryfikacji i utrwalaniu wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Zgodnie potwierdzili to wszyscy uczestnicy badania (100%), a aż 65,5% respondentów zdecydowanie zgadza się z wymienioną zaletą gry.

Wśród uczniów, którzy mieli wyrobione zdanie na temat gry Headmaster przeważały opinie pozytywne (89,41%). Odmienne zdanie miało jedynie 10, 59% respondentów. Zdaniem 89,6% uczniów gra Headmaster miała dobrze przygotowaną szatę graficzną, a według 84% badanych zadawane w grze pytania były jasne i zrozumiałe. 88,7% uczniów gra Headmaster pomogła w nauce przedmiotu podstawy przedsiębiorczości (w tym 17,99% - zdecydowanie). Podobnie 75,34% uczniów stwierdziło, że gra zwiększyła ich zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości (a 39,27% nie miało co do tego wątpliwości). Natomiast według 95,22% badanych gra wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z lekcji podstaw przedsiębiorczości (a 39,27% nie ma co do tego wątpliwości).

Gra IPK

Zadowolające oceny od wszystkich badanych nauczycieli (100%) otrzymała gra IPK. Ponad połowa respondentów uznała ją za bardzo dobrą, a 46,2% za dobrą. Bardzo podobnie kształtują się odpowiedzi dotyczące oceny gry IPK jako skutecznej metody kształtowania i rozwijania postaw przedsiębiorczych u młodzieży – 96,2% zgadza się z tym stwierdzeniem, a jedynie 3,8% wyraża odmienne zdanie. Zdaniem nauczycieli, należy traktować grę IPK jako dodatkowe narzędzie nauki przedsiębiorczości, nie dla wszystkich, a jedynie dla wybranych. Dobrym pomysłem byłoby także wprowadzenie dodatkowej dokumentacji do wypełnienia dla uczniów np. wszelkie druki, które trzeba wypełnić przy zakładaniu działalności gospodarczej.

W przypadku zdecydowanej większości uczniów gra IPK zwiększyła zainteresowanie przedsiębiorczością (94,45%, w tym 25,93% nie miało co do tego wątpliwości). 91,17% uczniów stwierdziło, że gra zwiększyła ich zainteresowanie funkcjonowaniem przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy (z czego 29,41% zdecydowanie). Ponadto 96,45% respondentów przyznało, że gra jest bardziej interesującą formą przyswajania i utrwalania wiedzy z zakresu przedsiębiorczości niż zwykła lekcja (z czego 59,65% nie miało co do tego wątpliwości).

Portal edukacyjny

Zdaniem nauczycieli, wykorzystanie innowacyjnych narzędzi wypracowanych w projekcie, zwiększy efektywność lekcji podstaw przedsiębiorczości. Nauczyciele biorący udział w projekcie jednogłośnie (100%) chwala także pomysł zebrania wszystkich narzędzi na jednej platformie internetowej, a ponad 62% z nich uważa to rozwiązanie za zdecydowanie dobre. Badani byli również jednomyślni (100%) w kwestii

pozytywnego wpływu narzędzi na pomoc w diagnozie mocnych i słabych stron ucznia. Diagnoza mocnych i słabych stron wchodzi w skład wymogów stawianych przez nową podstawę programową, dlatego tak istotne jest wspomaganie osiągania nowych celów przez narzędzia wykorzystane w projekcie. Równie pozytywne oceny badanych (100%) dotyczyły wpływu narzędzi na pomoc we wprowadzaniu bardziej atrakcyjnych i aktywnych form nauczania oraz w rozwoju kompetencji i postaw przedsiębiorczych. Działania te stanowią kolejny istotny punkt nowej podstawy programowej. Szczególnie wyraźnie nauczyciele dostrzegli w narzędziach pomoc we wdrażaniu nowych form nauczania – ponad połowa badanych jednoznacznie („zdecydowanie tak” – 51,7%) potwierdziła taką ich cechę.

Na podstawie przeprowadzonych badań należy zauważyć, że narzędzia wypracowane w projekcie zostały pozytywnie ocenione ze względu na wszystkie cztery kryteria ewaluacyjne: skuteczność, trafność, użyteczność oraz efektywność.

a) Skuteczność (rozumiana jako stopień realizacji zakładanych celów, skuteczność użytych narzędzi oraz wpływ czynników zewnętrznych na końcowe efekty) osiągnęła bardzo wysoki poziom, o czym świadczy udzielenie pozytywnych odpowiedzi na wszystkie pytania badawcze. Wszystkie narzędzia stworzone w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” pełnią istotną rolę w zwiększaniu zainteresowania uczniów nauką przedsiębiorczości, a także świadomości wagi i chęci rozwoju kompetencji przedsiębiorczych w dorosłym życiu społeczno-zawodowym.

b) Trafność (rozumiana jako adekwatność zaprojektowanych i testowanych narzędzi innowacyjnych w stosunku do problemów, które dzięki ich zastosowaniu powinny zostać rozwiązane) osiągnęła bardzo wysoki poziom, gdyż w ramach projektu stworzono szereg narzędzi, które w adekwatny sposób odpowiadają na potrzeby rozwijania kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych i wspierają ten proces w praktyce. Ponadto wszystkie stworzone narzędzia zwiększają zainteresowanie nauką przedsiębiorczości, ułatwiając rozwiązanie problemu niedostatecznego rozwoju kompetencji przedsiębiorczych.

c) Użyteczność (rozumiana, jako stopień praktycznego wykorzystania testowanych narzędzi w szkołach ponadgimnazjalnych) osiągnęła wysoki poziom, między innymi ze względu na fakt, iż narzędzia wypracowane w ramach projektu zostały w praktyce skutecznie zastosowane w wielu szkołach ponadgimnazjalnych. Pozytywne opinie na temat możliwości wykorzystania zintegrowanych narzędzi były jednakże przeplatane uwagami na temat barier we wdrażaniu zintegrowanych narzędzi na szeroką skalę, ze względu na brak odpowiedniego wyposażenia niektórych szkół w odpowiednią ilość sprzętu komputerowego. Tego typu ograniczenie należy uwzględnić w dalszym etapie wdrażania innowacyjnego produktu finalnego.

d) Efektywność (rozumiana jako badanie relacji między zastosowanymi środkami a osiągniętymi rezultatami), stanowiąca kryterium dodatkowe, również osiągnęła wysoki poziom.

Przedstawiciele wszystkich kategorii badanych tj. zarówno uczniowie, nauczyciele jak i doradcy zawodowi byli w przeważającej większości zadowoleni z udziału w projekcie oraz dostrzegali zalety ze stosowania innowacyjnych narzędzi w ich szkole lub klasie. Ponadto deklarowano, że takie narzędzia powinny być stosowane w dłuższej perspektywie czasowej, tak aby jeszcze bardziej wyraźnie mogły zarysować się ich efekty. Podkreślano bowiem, że proces rozwijania kompetencji jest procesem długotrwałym, a szkolenia, które te kompetencje kształtują powinny być stosowane tak długo, aż uczniowie będą przygotowani sprostać wymaganiom rynku pracy w obszarze kluczowych kompetencji. Szczególnie trzeba zwrócić uwagę na radzenie sobie ze stresem, co w badaniach jakościowych ujawniło się jako największa luka kompetencyjna, z którą borykają się uczniowie i, co ważniejsze, którą są bardzo chętni uzupełnić.

Ponadto zarówno uczniowie, jak i nauczyciele odczuwali żal, że projekt trwał tak krótko i że się kończy. Uczniom szczególnie podobały się gry, w których w praktyce mogli sprawdzić swoją wiedzę z zakresu przedsiębiorczości oraz zmierzyć się z drużynami z innych szkół jako przedsiębiorcy prowadzący własną firmę komputerową. Najlepiej jednak świadczą o tym płynące z różnych stron komentarze o uczuciach zazdrości od uczniów klas, które w projekcie nie uczestniczyły.

Należy zatem podkreślić, że w wyniku przeprowadzonej ewaluacji potwierdzona została zgodność z zapisami wniosku o dofinansowanie i strategią wdrażania oraz osiągnięto zakładane przez autorów projektu rezultaty:

1. Ponad 80% spośród nauczycielek i nauczycieli biorących udział w projekcie podniosło świadomość korzyści płynących z zastosowania nowych narzędzi dydaktycznych zmieniając jednocześnie rozumienie istoty nauczania przedsiębiorczości.
2. Ponad 80% spośród nauczycielek i nauczycieli biorących udział w projekcie nabyło nowe umiejętności i kompetencje w zakresie prowadzenia zajęć.
3. Ponad 80% uczennic i uczniów zwiększyło umiejętność praktycznego zastosowania wiedzy teoretycznej poprzez udział w grach dydaktycznych Headmaster oraz Innowacyjny Producent Komputerów.
4. Ponad 80% nauczycielek i nauczycieli biorących udział w projekcie przedstawiło pozytywne opinie na temat korzyści wynikających z usprawnienia i uatrakcyjnienia nauczania przedsiębiorczości dzięki wykorzystaniu spójnych z programem nauczania innowacyjnych narzędzi dydaktycznych.
5. Ponad 80% uczennic i uczniów zwiększyło świadomość swoich silnych i słabych stron w zakresie 11 kompetencji przedsiębiorczych oraz wiedzy na temat możliwości profilowania kształcenia dzięki udziałowi w projekcie.
6. Skutecznie przeprowadzono międzyszkolny konkurs na bazie gry Innowacyjny Producent Komputerów oraz konkursów na poziomie szkolnym na bazie gry Headmaster.
7. Ponad 80% nauczycielek i nauczycieli przedstawiło pozytywne opinie na temat funkcjonalności i aktywnego wykorzystywania portalu edukacyjnego w procesie przygotowywania zajęć oraz wzrostu wiedzy na temat „dobrych praktyk” nauczania przedsiębiorczości.

Podsumowując, testowany w projekcie produkt finalny, tj. zestaw innowacyjnych narzędzi spełnił swoją funkcję – zainteresował uczniów nauką przedsiębiorczości oraz rozwinął w nich świadomość wagi własnych kompetencji. W świetle uzyskanych wyników badań ewaluacyjnych należy także podkreślić, że produkt finalny w pełni odpowiada na zapotrzebowanie szkół, nauczycieli i uczniów. Produkty te wpisują się w założenia nowej podstawy programowej nauczania podstaw przedsiębiorczości, szczególnie w następujących aspektach: diagnozy mocnych i słabych stron ucznia w zakresie kompetencji, wprowadzenia bardziej atrakcyjnych/aktywnych stron nauczania oraz rozwijania kompetencji i postaw przedsiębiorczych. Testowanie produktu finalnego w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” należy zatem ocenić pozytywnie.

Aneks

Narzędzia jakościowe

Scenariusz zogniskowanego wywiadu grupowego z uczniami

Moderator: kilka słów wstępu o celach badania i czasie badania oraz zachowaniu anonimowości.

Blok pytań wprowadzających

1. Czy podobają Wam się lekcje przedsiębiorczości? Czy są potrzebne? Dlaczego?
2. Jak obecnie oceniacie lekcje przedsiębiorczości? Czy są ciekawe czy raczej nudne? Czy nauczyciel potrafi Was zainteresować tym przedmiotem? Czy np. korzysta z dodatkowych materiałów dydaktycznych (np. tablic multimedialnych, testów, gier, itp.)?

Blok pytań dotyczących oceny narzędzia do badania 11 kompetencji

3. Jak oceniacie narzędzie do badania 11 kompetencji? Co Waszym zdaniem jest w tym narzędziu dobre, a co ewentualnie należy poprawić?
4. Czy zastosowanie podczas lekcji narzędzia pomiaru 11 kompetencji może zwiększyć zainteresowanie nauką przedsiębiorczości? Dlaczego?
5. Czy po wypełnieniu testu do badania 11 kompetencji zwiększyła się wśród was świadomość Waszych słabych i mocnych stron? Czy uważacie, że świadomość słabych i mocnych stron pomoże wam w dalszej nauce oraz dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Blok pytań dotyczących oceny modułowego systemu szkoleń

6. Jak oceniacie modułowy system szkoleń? Czy są dla Was atrakcyjne? Co Waszym zdaniem jest w nich dobre, a co ewentualnie należy poprawić?
7. Czy modułowy system szkoleń pozwolił Wam rozwinąć własne kompetencje? Czy myślicie, że modułowy system szkoleń, poprzedzony testem 11 kompetencji, może zwiększyć zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości? Dlaczego?
8. Czy widzicie jakieś przeszkody/ograniczenia, żeby modułowy system szkoleń był stałym elementem lekcji przedsiębiorczości? Jakiego? Dlaczego?
9. Czy modułowy system szkoleń pozwala rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą Wam potrzebne w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jak te kompetencje/umiejętności?

Blok pytań dotyczących oceny gry Headmaster

10. Jak oceniacie grę Headmaster? Czy gra jest atrakcyjna? Co Waszym zdaniem jest w tej grze dobre, a co ewentualnie należy poprawić?
11. Czy zastosowanie podczas lekcji gry Headmaster może zwiększyć zainteresowanie nauką przedsiębiorczości wśród uczniów? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
12. Czy wykorzystanie gry Headmaster podczas lekcji przedsiębiorczości pozwoli rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą Wam potrzebne w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jak te kompetencje/umiejętności?

Blok pytań dotyczących oceny platformy internetowej

13. Jak oceniacie platformę internetową? Czy jest atrakcyjna? Co Waszym zdaniem jest w niej dobre, a co ewentualnie należy poprawić?
14. Czy zebranie wszystkich narzędzi na jednej platformie internetowej było dobrym pomysłem?
15. Czy zastosowanie platformy internetowej na użytek lekcji przedsiębiorczości może zwiększyć zainteresowanie tym przedmiotem? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
16. Czy dzięki korzystaniu z platformy będziecie mogli rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą Wam potrzebne w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jakie to kompetencje/umiejętności?

Podsumowanie

17. Czy generalnie narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły Wasze zainteresowanie nauką przedsiębiorczości?
18. Czy był jakiś element projektu, który zainteresował Was na tyle, że chcielibyście wykorzystać go w przyszłości? Jaki? Dlaczego?
19. Czy narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły Waszą świadomość odnośnie wagi kompetencji w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
20. Czy narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły Waszą chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych?
21. Czy uważacie takie projekty, jak „Jestem przedsiębiorczy” za potrzebne? Dlaczego? Jakie są największe korzyści?

Scenariusz Mini FGI z uczniami - IPK

Moderator: kilka słów wstępu o celach badania i czasie badania oraz zachowaniu anonimowości.

1. Czy podobają Wam się lekcje przedsiębiorczości? Czy są potrzebne? Dlaczego?
2. Jak obecnie oceniacie lekcje przedsiębiorczości? Czy są ciekawe czy raczej nudne? Czy nauczyciel potrafi Was zainteresować tym przedmiotem? Czy np. korzysta z dodatkowych materiałów dydaktycznych (np. tablic multimedialnych, testów, gier, itp.)?
3. Opiszcie grę IPK i Wasz udział w niej? Jaki był przebieg Waszej gry? Jak podejmowaliście decyzje?
4. Jak oceniacie grę IPK? Czy gra jest atrakcyjna? Co Waszym zdaniem jest w tej grze dobre, a co ewentualnie należy poprawić?
5. Jakie były najciekawsze dla Was aspekty gry IPK?
6. Czy gra IPK zwiększyła Wasze zainteresowanie przedsiębiorczością? Dlaczego?
7. Czy gra, taka jak IPK pomaga/może pomóc w nauce przedsiębiorczości? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
8. Czy gra, taka jak IPK może zwiększać efektywność nauki?
9. Czy gra, taka jak IPK, zwiększyła u Was chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych/zwiększyła chęć do nauki przedsiębiorczości?
10. Jakie dostrzegacie mocne i słabe strony gry IPK? Co można by było w niej ulepszyć, poprawić?
11. Czy gra IPK pozwala rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą Wam potrzebne w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jakie to kompetencje/umiejętności?
12. Jakie widzicie szanse i ograniczenia dla zastosowania gry IPK na szerszą skalę, np. podczas lekcji przedsiębiorczości w szkole?

Scenariusz indywidualnego wywiadu pogłębionego z nauczycielami

Blok pytań dotyczących oceny narzędzia do badania 11 kompetencji

1. Jak ocenia Pan/Pani narzędzie do badania 11 kompetencji? Co ewentualnie należy w nim zmienić/udoskonalić? Czy wykorzystanie tego narzędzia podczas lekcji ułatwi proces dydaktyczny i prowadzenie zajęć?
2. Czy zastosowanie podczas lekcji narzędzia pomiaru 11 kompetencji zwiększy zainteresowanie nauką przedsiębiorczości wśród uczniów? Dlaczego?
3. Czy po wypełnieniu testu do badania 11 kompetencji uczniowie mają/mogą mieć wyższą świadomość swoich słabych i mocnych stron? Czy ta świadomość pomoże im w dalszej nauce oraz dorosłym życiu społeczno-zawodowym?

Blok pytań dotyczących oceny gry Headmaster

4. Jak ocenia Pan/i grę Headmaster? Czy gra jest atrakcyjna dla uczniów?
5. Czy wykorzystanie tego narzędzia podczas lekcji ułatwi proces dydaktyczny i prowadzenie zajęć?
6. Czy zastosowanie podczas lekcji gry Headmaster może zwiększyć zainteresowanie nauką przedsiębiorczości wśród uczniów? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
7. Czy wykorzystanie gry Headmaster podczas lekcji przedsiębiorczości pozwoli rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą potrzebne uczniom w ich przyszłym życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jakie to kompetencje/umiejętności?

Blok pytań dotyczących oceny gry IPK

8. Jak ocenia Pan/i grę IPK? Czy gra jest atrakcyjna dla uczniów?
9. Czy wykorzystanie tego narzędzia podczas lekcji ułatwi proces dydaktyczny i prowadzenie zajęć?
10. Czy zastosowanie gry IPK może zwiększyć zainteresowanie nauką przedsiębiorczości wśród uczniów? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
11. Czy gra Headmaster pozwala rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, które będą potrzebne uczniom w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jakie to kompetencje/umiejętności?

Blok pytań dotyczących oceny platformy internetowej

12. Jak ocenia Pan/i platformę internetową? Czy jest atrakcyjna i funkcjonalna? Co ewentualnie należy w niej poprawić?
13. Czy zebranie wszystkich narzędzi innowacyjnych na jednej platformie internetowej było dobrym pomysłem?
14. Czy zastosowanie platformy internetowej na użytek lekcji przedsiębiorczości może zwiększyć zainteresowanie tym przedmiotem wśród uczniów? Czy ułatwi ona naukę tego przedmiotu? Dlaczego?
15. Czy dzięki korzystaniu z platformy uczniowie będą mogli rozwijać kompetencje przedsiębiorcze, potrzebne w życiu społeczno-zawodowym? Dlaczego? Jakie to kompetencje/umiejętności?

Podsumowanie

16. Czy generalnie narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły wśród uczniów zainteresowanie nauką przedsiębiorczości?
17. Czy narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły świadomość uczniów odnośnie wagi kompetencji przedsiębiorczych w dorosłym życiu społeczno-zawodowym?
18. Czy narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły wśród uczniów chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych?
19. Co sądzi Pan/i o nauczaniu przedsiębiorczości z wykorzystaniem innowacyjnych narzędzi, takich jak te, użyte w projekcie „Jestem Przedsiębiorczy”? (narzędzie do badania 11 kompetencji, gry Headmaster i IPK, platforma)
20. Czy zebranie wszystkich narzędzi (IPK, Headmaster, Platforma, narzędzie do badania 11 kompetencji) na jednej platformie internetowej było dobrym pomysłem?
21. Czy narzędzia pomogą w realizacji założeń nowej podstawy programowej? (założenia nowej podstawy programowej: konieczność diagnozy mocnych/słabych stron w zakresie kompetencji, wprowadzenie bardziej atrakcyjnych/aktywnych form nauczania przedsiębiorczości, rozwijanie kompetencji i postaw przedsiębiorczych)
22. Czy uważa Pan/Pani, że proponowane szkolenia w ramach Modułowego systemu szkoleń są skuteczną metodą wspierającą rozwijanie kompetencji społecznych u uczniów?
23. Czy Pana/i zdaniem korzystanie z przygotowanych narzędzi zwiększy zainteresowanie uczniów nauką przedsiębiorczości?
24. Czy uważa Pan/i, że narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły wśród uczniów wiedzę na temat własnych kompetencji? Czy uświadomiły wagę i znaczenie tych

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

kompetencji w życiu społeczno-zawodowym? Czy zwiększyły chęć i zainteresowanie rozwojem kompetencji przedsiębiorczych?

25. Jak są Pana/i zdaniem ewentualne ograniczenia wdrażania zintegrowanych narzędzi na szerszą skalę?
26. Jakie mocne i słabe strony dostrzega Pan/i w narzędziach? Co można by w nich udoskonalić, usprawnić, zmienić na lepsze?

Scenariusz indywidualnego wywiadu pogłębionego z doradcami zawodowymi

1. Czy uważa Pan/i narzędzia (narzędzie pomiaru 11 kompetencji, modułowy system szkoleń) za pomocne w ustalaniu profilu ucznia przedsiębiorczego?
2. Czy diagnoza mocnych i słabych stron ucznia z wykorzystaniem narzędzia pomiaru 11 kompetencji może Pana/i zdaniem być pomocna w planowaniu ścieżki zawodowej uczniów?
3. Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów świadomość wagi kompetencji przedsiębiorczych?
4. Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych?
5. Jakie możliwości wykorzystania tych wyników (poziom rozwoju w zakresie 11 kompetencji) jeszcze Pan/i zauważa? Do czego można te wyniki wykorzystać? (planowanie dalszej drogi edukacji, wybór zawodu etc.)
6. Jakie dostrzega Pan/i mocne i słabe strony narzędzia pomiaru 11 kompetencji?
7. Jakie szanse i jakie ograniczenia zauważa Pan/i jeżeli chodzi o możliwość realizacji modułowego systemu szkoleń?
8. Jak ocenia Pan/i skuteczność modułowego systemu szkoleń jako metody rozwijającej kompetencje społeczne uczniów?
9. Jakie dostrzega Pan/i mocne i słabe strony modułowego systemu szkoleń?
10. Który z elementów projektu chciał(a)by Pan/i włączyć na stałe do prowadzonego przez siebie doradztwa zawodowego? Dlaczego?

Narzędzia ilościowe

Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów- narzędzie badania 11 kompetencji

Niniejsza ankieta dotyczy oceny kwestionariusza do badania kompetencji. Dzięki uzyskanym odpowiedziom będziemy w stanie właściwie ocenić przygotowane narzędzie. Prosimy o szczerze odpowiedzi.

1. Jak ogólnie oceniłbyś kwestionariusz badający kompetencje, który wypełniałeś/aś?
 - a. Słabo
 - b. Raczej słabo
 - c. Nie wiem/ nie mam zdania
 - d. Dobrze
 - e. Bardzo dobrze
2. Czy wypełnienie kwestionariusza badającego kompetencje sprawiło Ci jakieś trudności?
 - a. Nie
 - b. Raczej nie
 - c. Ani tak, ani nie
 - d. Raczej tak
 - e. Tak
3. Czy w kwestionariuszu były pytania których nie rozumiałeś?
 - a. Nie, wszystkie były zrozumiałe
 - b. Raczej nie, większość była zrozumiała
 - c. Nie wiem, trudno powiedzieć
 - d. Raczej tak, było kilka nie zrozumiałych pytań
 - e. Zdecydowanie tak, większość pytań była niezrozumiała
4. Czy uważasz, że 30 minut to czas wystarczający na wypełnienie kwestionariusza ?
 - a. Nie
 - b. Raczej nie
 - c. Nie wiem, trudno powiedzieć
 - d. Raczej tak
 - e. Tak
5. Czy w trakcie wypełniania kwestionariusza wystąpiły jakieś problemy techniczne?
 - a. Nie (przejsz do pyt. 7)
 - b. Tak
6. Jeżeli tak, to na czym polegały?
7. Co można, a co należy zmienić w kwestionariuszu?

<u>(Zaznaczyć odp krzyżykiem „X”)</u>	Jest dobry, zmiany nie są potrzebne	Zmiany by się przydały	Zmiany są konieczne	Na czym powinny polegać ewentualne zmiany?

Wygląd kwestionariusza (układ graficzny):				
Sposób zaznaczania odpowiedzi:				

8. **Jak według Ciebie inni uczniowie poradzą sobie z wypełnianiem kwestionariusza?**
 - a. Będą mieć trudności
 - b. Raczej mogą mieć trudności
 - c. Nie wiem, trudno powiedzieć
 - d. Raczej nie będą mieć trudności
 - e. Nie będą mieli żadnych trudności
9. **Czy Twoim zdaniem kwestionariusz wykorzystany w przeprowadzonym badaniu pozwoli ci na lepszą orientację w Twoich słabych i mocnych stronach?**
 - a. Nie
 - b. Raczej nie
 - c. Ani tak, ani nie
 - d. Raczej tak
 - e. Tak
10. **Czy uważasz, że kwestionariusz do badania 11 kompetencji jest bardziej atrakcyjny niż tradycyjne, papierowe testy?**
 - a. Nie
 - b. Raczej nie
 - c. Nie wiem, trudno powiedzieć
 - d. Raczej tak
 - e. Tak
11. **Czy udział w badaniu zwiększył Twoją wiedzę o sobie i swoich umiejętnościach?**
 - a. Nie
 - b. Raczej nie
 - c. Nie wiem, trudno powiedzieć
 - d. Raczej tak
 - e. Tak
12. **Czy masz jakieś inne uwagi do kwestionariusza? Jakież?**

.....

.....

.....

M1. Płeć

- a. Kobieta
- b. Mężczyzna

M2. Wiek (proszę podać swój wiek w latach):.....

M3. Typ szkoły, w której się uczysz:

- a. Zasadnicza szkoła zawodowa
- b. Technikum
- c. Liceum ogólnokształcące

M4. W której klasie się aktualnie uczysz?

- a. 1 klasa
- b. 2 klasa
- c. 3 klasa
- d. 4 klasa

M5. Ile godzin lekcyjnych w tygodniu jest przeznaczonych na lekcje „Podstawy przedsiębiorczości” w Twojej klasie?

- a. 1 godzina w tygodniu
- b. 2 godziny w tygodniu

M6. Imię i nazwisko

Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów – modułowy system szkoleń ewaluacja ex-post

Niniejsza ankieta dotyczy oceny modułowego systemu szkoleń. Właściwą odpowiedź zaznacz krzyżykiem lub podkreśl. Prosimy o szczerą odpowiedź.

Imię i nazwisko:

1. **Czy badanie poziomu kompetencji oraz zaprezentowane (uzyskane przez Ciebie) wyniki, zmotywują Cię do podniesienia swoich kompetencji?**

Nie
Raczej nie
Ani tak, ani nie
Raczej tak
Tak

2. **Które z 11 kompetencji są dla Ciebie ważne? (chciałbyś nad nimi szczególnie popracować) [wybrać maks. 3]**

Komunikacja
Współpraca
Przedsiębiorczość
Elastyczność
Orientacja na klienta
Efektywność
Niezależność
Rozwiązywanie problemów
Planowanie i organizacja pracy
Uczenie się przez całe życie
Panowanie nad stresem

3. **Poziom których kompetencji chciałbyś w szczególności podnieść:**

Twoich słabych stron
Twoich mocnych stron
Zarówno słabych jak i mocnych stron

4. **Oceń, czy modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją?**

Zdecydowanie nie
Raczej nie
Nie wiem
Raczej tak
Zdecydowanie tak

5. **Jeżeli tak, to na czym polega przewaga modułowego systemu szkoleń nad zwykłą lekcją?**

.....
.....
.....
.....

6. Czy masz jakieś obawy związane z modułowym systemem szkoleń, jeśli tak to jakie?

.....
.....
.....
.....

7. Czy masz poczucie, że dzięki szkoleniom podniesiesz swoje kompetencje?

- Zdecydowanie nie
- Raczej nie
- Nie wiem
- Raczej tak
- Zdecydowanie tak

8. Jakie jest Twoje nastawienie do udziału w szkoleniach?

- Negatywne
- Raczej negatywne
- Ani pozytywne, ani negatywne
- Raczej pozytywne
- Pozytywne

9. Jak byś ocenił zaproponowaną strukturę i metodologię szkolenia

- Negatywnie
- Raczej negatywnie
- Ani pozytywnie, ani negatywnie
- Raczej pozytywnie
- Pozytywnie

10. Czy jest coś, co można poprawić w strukturze i metodologii szkolenia?

.....
.....
.....
.....

M1. Płeć

- Kobieta
- Mężczyzna

M2. Wiek (proszę podać swój wiek w latach):.....

M3. Typ szkoły, w której się uczysz:

- Zasadnicza szkoła zawodowa
- Technikum
- Liceum ogólnokształcące

M4. W której klasie się aktualnie uczysz?

- 1 klasa
- 2 klasa
- 3 klasa
- 4 klasa

M5. Ile godzin lekcyjnych w tygodniu jest przeznaczonych na lekcje podstawy przedsiębiorczości w Twojej klasie?

1 godzina w tygodniu

2 godziny w tygodniu

Ankieta ewaluacyjna skierowana do uczniów- modułowy system szkoleń ewaluacja on-going

Niniejsza ankieta dotyczy oceny modułowego systemu szkoleń. Właściwą odpowiedź zaznacz krzyżykiem lub podkreśl. Prosimy o szczerą odpowiedź.

Imię i nazwisko:

1. **Czy badanie poziomu kompetencji oraz zaprezentowane (uzyskane przez Ciebie) wyniki, zmotywują Cię do podniesienia swoich kompetencji?**

Nie
Raczej nie
Ani tak, ani nie
Raczej tak
Tak

2. **Które z 11 kompetencji są dla Ciebie ważne? (chciałbyś nad nimi szczególnie popracować) [wybrać maks. 3]**

Komunikacja
Współpraca
Przedsiębiorczość
Elastyczność
Orientacja na klienta
Efektywność
Niezależność
Rozwiązywanie problemów
Planowanie i organizacja pracy
Uczenie się przez całe życie
Panowanie nad stresem

3. **Poziom których kompetencji chciałbyś w szczególności podnieść:**

Twoich słabych stron
Twoich mocnych stron
Zarówno słabych jak i mocnych stron

4. **Oceń, czy modułowy system szkoleń ma przewagę nad zwykłą lekcją?**

Zdecydowanie nie
Raczej nie
Nie wiem
Raczej tak
Zdecydowanie tak

5. **Jeżeli tak, to na czym polega przewaga modułowego systemu szkoleń nad zwykłą lekcją?**

.....
.....
.....
.....

6. Czy masz jakieś obawy związane z modułowym systemem szkoleń, jeśli tak to jakie?

.....
.....
.....
.....

7. Czy masz poczucie, że dzięki szkoleniom podniesiesz swoje kompetencje?

- Zdecydowanie nie
- Raczej nie
- Nie wiem
- Raczej tak
- Zdecydowanie tak

8. Jakiej jest Twoja postawa do udziału w szkoleniach?

- Negatywne
- Raczej negatywne
- Ani pozytywne, ani negatywne
- Raczej pozytywne
- Pozytywne

9. Jak byś ocenił zaproponowaną strukturę i metodologię szkolenia

- Negatywnie
- Raczej negatywnie
- Ani pozytywnie, ani negatywnie
- Raczej pozytywnie
- Pozytywnie

10. Czy jest coś, co można poprawić w strukturze i metodologii szkolenia?

.....
.....
.....
.....

M1. Płeć

- Kobieta
- Mężczyzna

M2. Wiek (proszę podać swój wiek w latach):.....

M3. Typ szkoły, w której się uczysz:

- Zasadnicza szkoła zawodowa
- Technikum
- Liceum ogólnokształcące

M4. W której klasie się aktualnie uczysz?

- 1 klasa
- 2 klasa
- 3 klasa
- 4 klasa



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

M5. Ile godzin lekcyjnych w tygodniu jest przeznaczonych na lekcje podstawy przedsiębiorczości w Twojej klasie?

1 godzina w tygodniu

2 godziny w tygodniu

Ankieta ewaluacyjna dla uczniów - IPK

Niniejsza ankieta dotyczy oceny gry Innowacyjny Producent Komputerów (IPK). Dzięki uzyskanym odpowiedziom będziemy w stanie właściwie ocenić przygotowane narzędzie. Prosimy o szczere odpowiedzi.

***Wymagane**

W skali 1-5 (gdzie 5 jest oceną najwyższą) oceń poszczególne elementy gry: *

	1	2	3	4	5
Tryb on line	☐	☐	☐	☐	☐
Czas gry (cykliczność)	☐	☐	☐	☐	☐
Szata graficzna	☐	☐	☐	☐	☐
Zakres tematyczny	☐	☐	☐	☐	☐
Wykonywane zadania	☐	☐	☐	☐	☐
Użyteczność	☐	☐	☐	☐	☐
Stopień rywalizacji z innymi uczestnikami	☐	☐	☐	☐	☐
Gra, jako narzędzie nauki przedsiębiorczości	☐	☐	☐	☐	☐

Jakie są Twoim zdaniem największe zalety gry IPK?

Czy zauważyłeś jakieś wady gry IPK, jeśli tak, to jakie?

Oceń przydatność informacji w poszczególnych widokach dla zrozumienia zasad prowadzenia firmy (w skali 1-5, gdzie 5 jest oceną najwyższą) *

	1	2	3	4	5
Biuro	☐	☐	☐	☐	☐
Miasto	☐	☐	☐	☐	☐
Analitik	☐	☐	☐	☐	☐
Produkcja	☐	☐	☐	☐	☐
Pracownicy	☐	☐	☐	☐	☐
Sprzedaż	☐	☐	☐	☐	☐
Kasa	☐	☐	☐	☐	☐
Ranking	☐	☐	☐	☐	☐

Które z poniższych zagadnień problemowych, były dla Ciebie najciekawsze? (maks. 3 odp.) *

- ☐ Zarządzanie personelem
- ☐ Analiza sytuacji rynkowej
- ☐ Ustalanie strategii produkcji

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ☐ Określanie polityki cenowej
- ☐ Zachowanie konkurencyjności przy jakości produktu
- ☐ Rozwój technologii

Czy korzystałeś/aś z podręcznika do gry? *

- ☐ Tak
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem/Nie pamiętam

Czy gra zwiększyła Twoje zainteresowanie przedsiębiorczością? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

Czy gra zwiększyła Twoją wiedzę na temat funkcjonowania przedsiębiorstwa oraz wyzwań związanych z prowadzeniem firmy? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Ani Tak, anie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

Czy uważasz, że gra jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy na temat przedsiębiorczości niż zwykła lekcja? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Trudno powiedzieć
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Czy zadania, które wykonujesz w grze, mogą okazać się przydatne w Twoim przyszłym życiu? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

Czy według Ciebie gra IPK funkcjonuje poprawnie pod względem technicznym? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

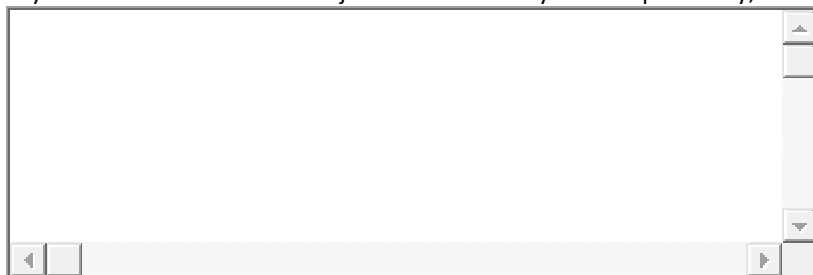
Jak oceniasz możliwość komunikacji za pomocą platformy? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo Źle

Jakie są Twoim zdaniem główne zalety platformy?

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Czy zauważasz jakieś wady platformy, jeśli tak, to jakie?



Podaj swoją płeć *

- ☐ Kobieta
- ☐ Mężczyzna

Podaj swój wiek w latach *

- ☐ 15
- ☐ 16
- ☐ 17
- ☐ 18
- ☐ 19

Podaj typ szkoły w której się uczysz *

- ☐ Zasadnicza szkoła zawodowa
- ☐ Technikum
- ☐ Liceum ogólnokształcące

Klasa w której się uczysz *

- ☐ 1 klasa
- ☐ 2 klasa
- ☐ 3 klasa
- ☐ 4 klasa

Proszę podać imię i nazwisko: *

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Ankieta ewaluacyjna dla uczniów – gra Headmaster i Portal JestemPrzedsiębiorczy.pl

Niniejsza ankieta dotyczy oceny gry Headmaster oraz Portalu JestemPrzedsiębiorczy.pl. Dzięki uzyskanym odpowiedziom będziemy w stanie właściwie ocenić przygotowane narzędzia. Prosimy o szczerze odpowiedzi.

***Wymagane**

Jak ogólnie oceniasz grę Headmaster? *

1 2 3 4 5

Bardzo dobrze ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Bardzo źle

Czy wg Ciebie: gra Headmaster ma dobrze przygotowaną szatę graficzną? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Nie

Czy wg Ciebie: pytania w grze Headmaster są jasne i zrozumiałe? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Nie

Czy wg Ciebie przygotowane podpowiedzi w grze Headmaster były przydatne? *

- ☐ Zdecydowanie tak
- ☐ Tak
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie nie
- ☐ Nie korzystałem z podpowiedzi

Który tryb rozgrywki w grze Headmaster jest według Ciebie lepszy? *

- ☐ Indywidualny
- ☐ Grupowy

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Czy gra Headmaster pomogła Tobie w nauce przedmiotu podstawy przedsiębiorczości? *

- ☐ Zdecydowanie Tak
- ☐ Tak
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie Nie

Czy gra Headmaster zwiększyła Twoje zainteresowanie lekcjami podstaw przedsiębiorczości? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Nie

Czy wg Ciebie gra Headmaster wpływa na poszerzenie i utrwalenie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości? *

- ☐ Zdecydowanie tak
- ☐ Tak
- ☐ Trudno powiedzieć
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie nie

Czy uważasz, że gra Headmaster jest bardziej atrakcyjną formą przyswajania i utrwalania wiedzy na temat przedsiębiorczości niż zwykła lekcja? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Nie

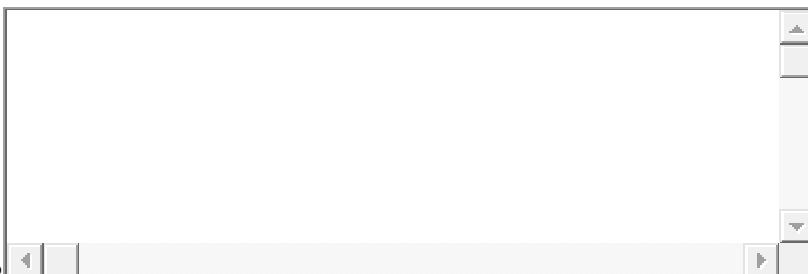
Czy wg Ciebie gra Headmaster funkcjonowała poprawnie pod względem technicznym? *

- ☐ Zdecydowanie tak
- ☐ Tak
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Nie
- ☐ Zdecydowanie nie

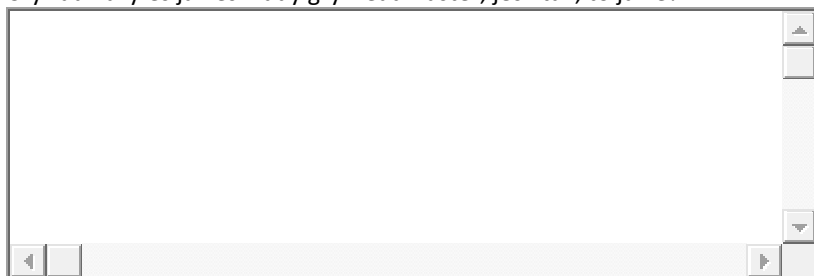
Czy korzystałeś/aś z podręcznika do gry? *

- ☐ Tak
- ☐ Nie

Jakie są największe zalety gry Headmaster?



Czy zauważyłeś jakieś wady gry Headmaster, jeśli tak, to jakie?



Jak często korzystasz z portalu Jestempredsiobiorczy.pl? *

- ☐ Codziennie
- ☐ Kilka razy w tygodniu
- ☐ Raz na tydzień
- ☐ 2-3 razy w miesiącu
- ☐ Raz na miesiąc lub rzadziej

Jak ogólnie oceniłabyś/łbyś portal Jestempredsiobiorczy.pl? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Czy wg Ciebie: portal Jestemprzedsiębiorczy.pl zawiera informacje przydatne w nauce przedsiębiorczości? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Tak

Czy wg Ciebie: portal Jestemprzedsiębiorczy.pl zawiera informacje które przydadzą się później w dorosłym życiu? *

1 2 3 4 5

Zdecydowanie Tak ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Zdecydowanie Nie

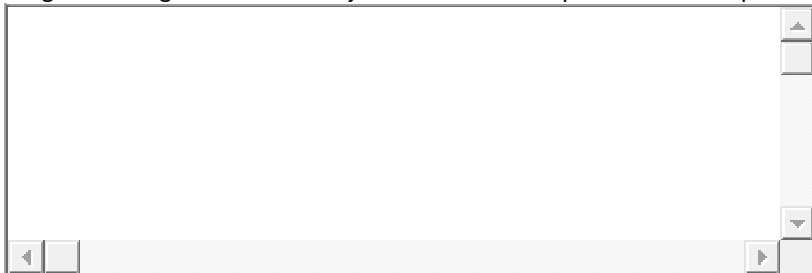
Jakie są największe zalety portalu Jestemprzedsiębiorczy.pl?

Czy wg Ciebie portal Jestemprzedsiębiorczy.pl ma jakieś wady, jeśli tak, to jakie?

Jak oceniła/niłbyś techniczne funkcjonowanie portalu Jestemprzedsiębiorczy.pl? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

Czego według Ciebie brakuje na stronach portalu Jestempredsiębiorczy.pl, a powinno na nim być?



Twoja płeć *

- ☐ Kobieta
- ☐ Mężczyzna

Typ szkoły, w której się uczysz? *

- ☐ Zasadnicza szkoła zawodowa
- ☐ Technikum
- ☐ Liceum ogólnokształcące

Jaki jest Twój wiek, w latach? *

- ☐ 15
- ☐ 16
- ☐ 17
- ☐ 18
- ☐ 19

W której klasie się aktualnie uczysz? *

- ☐ 1 klasa
- ☐ 2 klasa
- ☐ 3 klasa
- ☐ 4 klasa

Podaj swoje imię i nazwisko *

Ankieta CAWI z nauczycielami

Prosimy o wypełnienie poniższej ankiety, dotyczącej wszystkich narzędzi wypracowanych w Projekcie Jestem przedsiębiorczy. Dziękujemy

***Wymagane**

Czy według Pana/i wykorzystanie innowacyjnych narzędzi, wypracowanych i testowanych w projekcie „Jestem Przedsiębiorczy”(narzędzie do badania 11 kompetencji, gra Headmaster i IPK, platforma edukacyjna) zwiększy efektywność lekcji podstaw przedsiębiorczości? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy według Pana/i wykorzystanie powyżej wymienionych narzędzi zwiększy atrakcyjność lekcji podstaw przedsiębiorczości? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy zebranie wszystkich narzędzi (IPK, Headmaster, Platforma, narzędzie do badania 11 kompetencji) na jednej platformie internetowej jest dobrym rozwiązaniem? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy narzędzia testowane w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” pomogą w realizacji założeń nowej podstawy programowej: Konieczność diagnozy mocnych/słabych stron ucznia w zakresie kompetencji *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy narzędzia testowane w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” pomogą w realizacji założeń nowej podstawy programowej: Wprowadzenie bardziej atrakcyjnych/aktywnych form nauczania *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy narzędzia testowane w ramach projektu „Jestem przedsiębiorczy” pomogą w realizacji założeń nowej podstawy programowej: Rozwijanie kompetencji i postaw przedsiębiorczych *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Nie wiem, trudno powiedzieć
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy uważa Pan/i, że narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły wśród uczniów wiedzę na temat własnych kompetencji? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy uważa Pan/i, że narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” uświadomiły uczniom wagę i znaczenie kompetencji w ich życiu społeczno-zawodowym? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy uważa Pan/i, że narzędzia zastosowane w projekcie „Jestem przedsiębiorczy” zwiększyły w uczniach chęć i zainteresowanie rozwojem kompetencji przedsiębiorczych?*

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Jak ogólnie ocenia Pan/i narzędzie do badania 11 kompetencji? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

Czy uważa Pan/Pani, że narzędzie do badania 11 kompetencji jest pomocne w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy zauważa Pan/i jakieś wady/elementy które powinny zostać poprawione w narzędziu do badania 11 kompetencji?

Jeżeli tak, to jakie?

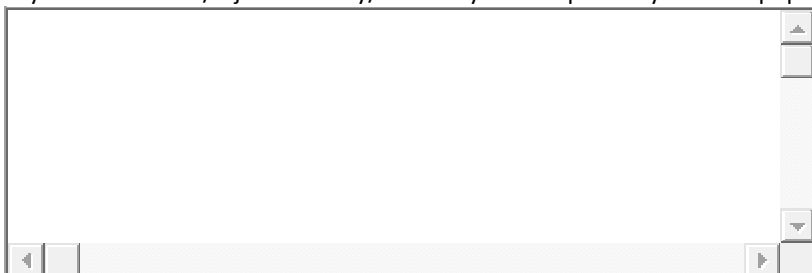
Jak ogólnie ocenia Pan/i grę IPK? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

Czy wg Pani/Pana gra IPK jest skuteczną metodą kształtowania i rozwijania postaw przedsiębiorczych u młodzieży? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy zauważa Pan/i jakieś wady/elementy które powinny zostać poprawione w grze IPK? Jeżeli tak, to jakie?



Jak ogólnie ocenia Pan/i grę Headmaster? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

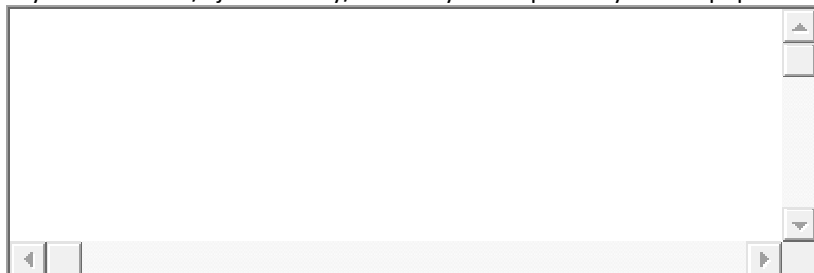
Czy gra Headmaster jest narzędziem pomocnym w weryfikacji i utrwalaniu wiedzy z zakresu przedmiotu podstawy przedsiębiorczości? *

- ☐ Zdecydowanie Nie

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy zauważa Pan/i jakieś wady/elementy które powinny zostać poprawione w grze Headmaster? Jeżeli tak, to jakie?



Jak ogólnie ocenia Pan/i modułowy system szkoleń? *

- ☐ Bardzo dobrze
- ☐ Dobrze
- ☐ Ani dobrze, ani źle
- ☐ Źle
- ☐ Bardzo źle

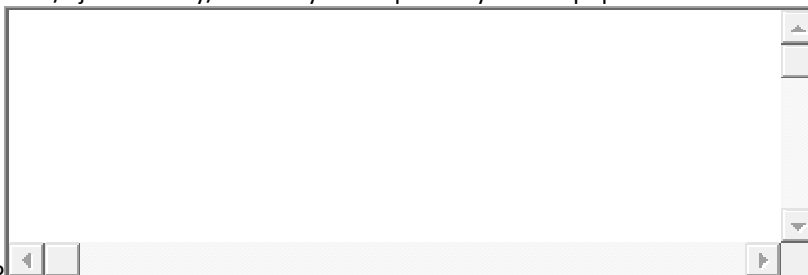
Czy uważa Pan/Pani, że system szkoleń (modułowy system szkoleń) jest skuteczną metodą rozwijania kompetencji uczniów (zdiagnozowanych wcześniej narzędziem do badania 11 kompetencji)? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Czy zauważa Pan/i jakieś wady/elementy które powinny zostać poprawione w modułowym systemie szkoleń? Jeżeli

tak, to jakie?



Ilu jest nauczycieli przedmiotu podstawy przedsiębiorczości w Pani/Pana szkole? *

Ilu jest uczniów klas pierwszych uczestniczących w zajęciach podstawy przedsiębiorczości w Pani/Pana szkole w roku szkolnym 2012/2013? *

Ile klas pierwszych jest w Pani/Pana szkole w bieżącym roku szkolnym? *

Ankieta CAWI z doradcami zawodowymi

Szanowni Państwo, prosimy o wypełnienie poniższej ankiety odnoszącej się narzędzi wypracowanych w Projekcie Jestem przedsiębiorczy.

*Wymagane

Czy uważa Pan/i narzędzie do pomiaru 11 kompetencji za pomocne (użyteczne) w diagnozowaniu mocnych i słabych stron ucznia w zakresie istotnych kompetencji? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy diagnoza mocnych i słabych stron ucznia z wykorzystaniem narzędzia pomiaru 11 kompetencji może Pana/i zdaniem pomóc w planowaniu jego przyszłej ścieżki zawodowej? *

- ☐ Zdecydowanie nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów świadomość wagi kompetencji przedsiębiorczych? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy sądzi Pan/i, że badanie (pomiar 11 kompetencji) zwiększa wśród uczniów chęć rozwoju kompetencji przedsiębiorczych? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie

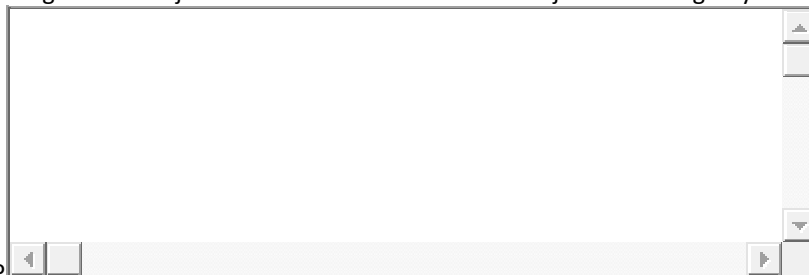
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

Czy uważa Pan/i modułowy system szkoleń jest skuteczną metodą rozwijania kompetencji u uczniów? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak

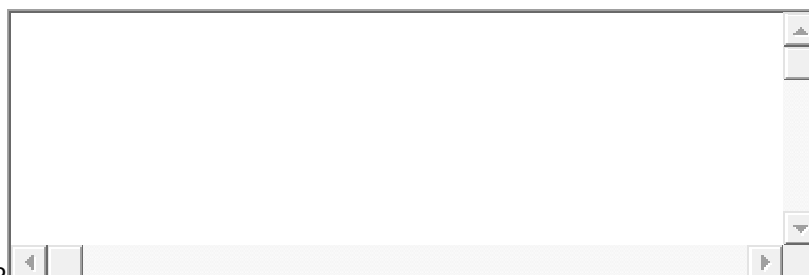
Czy zauważa Pan/i jakieś ograniczenia jeżeli chodzi o możliwość realizacji modułowego systemu szkoleń w Pana/i



szkole? Jeśli tak, to jakie?

Czy proponowane narzędzia (narzędzie do badania 11 kompetencji oraz Modułowy system szkoleń) chciałaby/chciałby Pan/i włączyć do swojego warsztatu pracy doradcy zawodowego? *

- ☐ Zdecydowanie Nie
- ☐ Nie
- ☐ Ani tak, ani nie
- ☐ Tak
- ☐ Zdecydowanie Tak



Jeśli tak, to które i dlaczego?

Proszę podać imię i nazwisko *