



# ***Opis produktu finalnego projektu Innowacyjnego testującego***

## **Tytuł projektu:**

„Szkoła praktycznej ekonomii  
– młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”

## **Nazwa projektodawcy:**

Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości

## **Numer umowy:**

POKL.03.03.04-00-015/10-02

*Warszawa, 07 czerwca 2013 r.*

## Opis produktu finalnego projektu innowacyjnego testującego

**Temat innowacyjny:** Działania służące zwiększeniu zainteresowania uczniów i uczennic szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych kontynuacją kształcenia na kierunkach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki opartej na wiedzy. Priorytet III. Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.5 Projekty innowacyjne.

**Nazwa projektodawcy:** Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości  
**Tytuł projektu:** Szkoła praktycznej ekonomii – młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo  
**Numer umowy:** UDA.POKL.03.03.04-00-015/10-02 z dnia 9.11.2010

### I. Nazwa produktu finalnego

Produktem finalnym jest innowacyjny program nauczania „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” do przedmiotu ekonomia w praktyce wraz pakietem dydaktycznym.

### II. Elementy składające się na produkt finalny

W ramach realizacji programu „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” uczniowie uczestniczą w grze edukacyjnej „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”. Istotą gry jest założenie i prowadzenie miniprzedsiębiorstwa, które zorganizowane jest na wzór spółki jawnej.

#### PRODUKT FINALNY obejmuje 4 elementy składowe:

1. **Program nauczania do przedmiotu ekonomia w praktyce**, opracowany tak, aby nauczyciel mógł wykorzystać w pełnym zakresie wiadomości i umiejętności zdobyte przez uczniów na wcześniejszych etapach edukacyjnych, w tym również na zajęciach podstaw przedsiębiorczości. Nauczyciel ma możliwość elastycznego doboru szczegółowych celów edukacyjnych w zależności od różnych warunków realizacji programu oraz zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych uczniów.

2. **Materiały dla nauczyciela** obejmują:

- Przewodnik zawierający materiały dydaktyczne, w tym: opis idei i zasad gry edukacyjnej „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”, regulamin miniprzedsiębiorstwa, program nauczania, opis roli nauczyciela i konsultanta biznesowego, zadania edukacyjne, Vademecum dla ucznia.
- Płyta DVD z zadaniami edukacyjnymi oraz materiałami multimedialnymi (filmy i prezentacje).

3. **Materiały dla ucznia** obejmują:

- Vademecum dla ucznia, czyli poradnik jak prowadzić młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo;
- 5 teczek dla dyrektorów miniprzedsiębiorstwa wraz z wzorami druków do dokumentowania działalności miniprzedsiębiorstwa;
- użytkowe programy komputerowe: program FINANSE do prowadzenia dokumentacji finansowej miniprzedsiębiorstwa; generator biznesplanu oraz program do zarządzania miniprzedsiębiorstwem;
- CD zawierające wzory dokumentów przydatnych do prowadzenia miniprzedsiębiorstwa.

4. **Platforma internetowa:**

Platforma internetowa zawiera zakładki ogólnodostępne i zakładki dedykowane, dostępne (po zalogowaniu) dla nauczycieli oraz wspólników miniprzedsiębiorstwa.

**Zakładki ogólnodostępne** zawierają materiały informacyjno–promocyjne, regulamin miniprzedsiębiorstwa, interaktywną mapkę uczestników gry edukacyjnej „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”, serwis dotyczący działalności gospodarczej, opis roli konsultanta biznesowego oraz zakładkę *Warto wiedzieć*, a także formularz kontaktowy.

**Zakładka Nauczyciel** dostępna jest dla zalogowanych nauczycieli, zawiera spersonalizowany panel nauczyciela do monitorowania pracy miniprzedsiębiorstwa, materiały dydaktyczne: zadania edukacyjne (dostępne z dwóch poziomów: etapu działania miniprzedsiębiorstwa lub rodzaju kształtowanych umiejętności), Vademecum, filmy i prezentacje, a także wzory dokumentów przydatnych do prowadzenia miniprzedsiębiorstwa. Zrezygnowano z interaktywnego forum, nauczyciele preferowali kontakt bezpośredni – mailowy lub telefoniczny.

**Zakładka Miniprzedsiębiorstwo** dostępna jest dla zalogowanych wspólników miniprzedsiębiorstwa. Umożliwia dostęp do zasobów i panelu danego miniprzedsiębiorstwa, w szczególności do programu do zarządzania miniprzedsiębiorstwem (w tym: rejestracja MM), generatora biznesplanu oraz programu FINANSE. W zakładce tej dostępna jest także psychozabawa dla uczestników projektu – test kompetencji menedżerskich. Zrezygnowano z interaktywnego forum, uczniowie preferowali bezpośredni kontakt z nauczycielami i konsultantami biznesowymi.

### III. Problem, na który odpowiada innowacja

Celem ogólnym realizowanego projektu jest zwiększenie skuteczności edukacji uczniów polskich szkół ponadgimnazjalnych w zakresie wiedzy i umiejętności dotyczących funkcjonowania na rynku pracy oraz prowadzenia własnej działalności gospodarczej poprzez **wypracowanie innowacyjnego programu oraz nowatorskich metod prowadzenia zajęć z zakresu przedsiębiorczości i ekonomii**.

Jak obszernie opisano w Strategii ( zał. nr 4), młodzi ludzie mają duże trudności z odnalezieniem się na rynku pracy. Dane GUS-u potwierdzają, iż stan ten nadal, niestety, jest aktualny:

W IV kwartale 2012 roku liczba osób bezrobotnych w Polsce wynosiła 1 757 tys. z czego aż 428 tys. stanowiła młodzież w wieku 15-24 lat. Stopa bezrobocia w Polsce w tym okresie wynosiła 9,9%, przy czym w grupie wiekowej 15 – 24 lata była znacząco wyższa bo aż 25, 2% (mężczyźni - 22,9%, kobiety - 28,2%). Stopa bezrobocia wśród ludzi młodych przewyższała zatem ponad 2,5-krotnie wartość charakteryzującą populację w wieku produkcyjnym. Notuje się systematyczny spadek młodych ludzi podejmujących aktywność zawodową, w tym również własną działalność gospodarczą. Badania wskazują, że liczba osób pracujących na własny rachunek w IV kwartale 2012 r. wynosiła 2 898 tys., w grupie 15 -24 lat liczba ta wynosiła 57 tys. (mężczyźni – 41 tys., kobiety – 16 tys.).

Źródło: *Aktywność ekonomiczna ludności Polski IV kwartał 2012*, GUS

Istotnymi przyczynami takiej sytuacji są m. in: niedostosowanie programów nauczania, w tym także przedmiotu podstawy przedsiębiorczości do rzeczywistych potrzeb rynku pracy, niewystarczające i nieskuteczne metody kształcenia oraz mało praktyczne narzędzia edukacyjne.

W polskich szkołach został wprawdzie wprowadzony w 2002 r. przedmiot podstawy przedsiębiorczości, niemniej jednak nauczanie tego przedmiotu nie przynosi wymiernych efektów ponieważ często ma teoretyczny charakter. Badanie „Jak skutecznie rozwijać zdolności praktycznego wykorzystania umiejętności nabytych w trakcie nauki przedsiębiorczości”, które zostało przeprowadzone w ramach pierwszego etapu realizacji projektu przez SWSPiZ w Łodzi – Partnera Projektu potwierdza jednoznacznie tę opinię.

Odpowiedzią na te problemy powinien być dobrze przygotowany program edukacyjny adresowany do uczniów polskich szkół. Takim programem jest z pewnością produkt finalny wypracowany przez uczestników (nauczycieli i uczniów) w obu edycjach projektu „Szkoła praktycznej ekonomii – młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”.

Produkt finalny **wyróżnia** spośród wielu innych jego innowacyjność, wykorzystanie nowoczesnej, najbardziej efektywnej i atrakcyjnej dla uczniów metody jaką jest nauka przez działanie. Program jest bowiem oparty na grze edukacyjnej, podczas której uczniowie zakładają i prowadzą miniprzedsiębiorstwo zorganizowane na wzór spółki jawnej. (Program nauczania – zał. Nr 1.1). W programie *Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo* przeniesiono główny akcent ze zdobywania wiadomości na kształtowanie umiejętności, pobudzanie uczniów do aktywności, a także samodzielnego i kreatywnego myślenia. Podczas zajęć uczniowie poznają faktyczne, a nie jedynie teoretyczne zasady funkcjonowania małej firmy. Produkt finalny wyróżnia ponadto jego ogólnokrajowy zasięg (może być realizowany we wszystkich liceach i technikach na terenie całej Polski); powszechna dostępność (materiały dla ucznia i nauczyciela udostępniane są niedopłatnie na platformie internetowej), łatwość zastosowania wypracowanych narzędzi oraz bogate, kompleksowe i atrakcyjne oprzyrządowanie programu.

**Innowacyjność** produktu finalnego spełnia kryteria innowacji pedagogicznej – metodycznej i organizacyjnej.

**Innowacja metodyczna** projektu polega na wykorzystaniu metody jaką jest nauka przez działanie; zastosowaniu nowoczesnych narzędzi i technologii informatycznych, w tym platformy internetowej, programów komputerowych wspomagających działalność młodzieżowego miniprzedsiębiorstwa; udział uczniów w grze edukacyjnej, w której podejmują realne ryzyko biznesowe wraz ze wszystkimi zobowiązaniami, jakie są związane z kierowaniem i działalnością małej firmy; włączenie do współpracy praktyków biznesu w charakterze konsultantów.

**Innowacja organizacyjna** projektu polega na dostosowaniu czasu realizacji zajęć edukacyjnych do zróżnicowanego natężenia prac młodzieżowego miniprzedsiębiorstwa w różnych okresach roku szkolnego. Godziny pracy nauczyciela (30 godzin dydaktycznych w roku szkolnym) rozliczane winny być w cyklu semestralnym (nie tygodniowym, jak to jest w przypadku godzin dydaktycznych innych przedmiotów).

Program nauczania „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” do przedmiotu ekonomia w praktyce wraz pakietem dydaktycznym adresowany jest do nauczycieli i uczniów szkół ponadgimnazjalnych (licea i technika); przynosi on wymierne i jasno określone korzyści, co zostało wykazane w ankietach ewaluacyjnych (Raport z ewaluacji wewnętrznej, zał. Nr 3).

Produkt finalny przynosi wymierne korzyści jego użytkownikom (nauczycielom) i odbiorcom (uczniom)

#### **Dzięki innowacji nauczyciele:**

- Otrzymali przyjazne w użytkowaniu, atrakcyjne i przydatne materiały oraz narzędzia edukacyjne wspomagające proces dydaktyczny (ocena 99% nauczycieli/nauczycielek)
- Rozwinęli umiejętność prowadzenia zajęć innowacyjną metodą gry edukacyjnej umożliwiającej naukę przez działanie (zmianę deklaruje ponad 90% nauczycieli/nauczycielek)
- Rozwinęli umiejętności aktywizowania uczniów, skłaniania ich do podejmowania samodzielnych decyzji i poszukiwania twórczych rozwiązań spotykanych problemów (zmianę deklaruje ponad 90% nauczycieli/nauczycielek)
- Podnieśli atrakcyjność prowadzonych lekcji oraz ich skuteczność w zakresie wpływu na kształtowanie praktycznych umiejętności i postaw przedsiębiorczych uczniów (zmianę deklaruje ponad 75% nauczycieli/nauczycielek)
- Zwiększyli umiejętności posługiwania się ICT oraz zainteresowanie jego wykorzystywaniem na szerszą skalę w procesie edukacyjnym (zmianę deklaruje ponad 80% nauczycieli/nauczycielek)

#### **Dzięki innowacji uczniowie:**

- Zwiększyli wiedzę i praktyczne umiejętności związane z zakładaniem i prowadzeniem działalności gospodarczej (zmiana dotyczy ponad 90% uczniów/uczennic)
- Rozwinęli postawy przedsiębiorcze (zwiększyli umiejętności komunikacyjne, umiejętność pracy w grupie, umiejętność identyfikacji i oceny własnych mocnych i słabych stron oraz planowania własnej kariery zawodowej), dzięki czemu lepiej przygotowali się do funkcjonowania na rynku pracy (zmiana dotyczy ponad 70% uczniów/uczennic)
- Zwiększyli zainteresowanie przedsiębiorczością oraz prowadzeniem w przyszłości własnej firmy (zmiana dotyczy ponad 70% uczniów/uczennic)
- Zwiększyli umiejętność wykorzystywania ICT zarówno w procesie edukacyjnym, jak i w życiu codziennym (zmiana dotyczy 66% uczniów/uczennic)
- Zwiększyli zainteresowanie kontynuacją kształcenia na kierunkach o kluczowym znaczeniu dla gospodarki opartej na wiedzy (deklaracja ponad 40% uczniów planujących podjęcie studiów)

Przeprowadzone badania – partnerów ponadnarodowych: Lietous Junior Achievement i Junior Achievement of Romania, Społecznej Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Zarządzania w Łodzi oraz badania ewaluacyjne i wnioski z tychże badań stanowią potwierdzenie konieczności **trwałego włączenia** programu „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” do polityki oświatowej. (Strategia – zał. Nr 4)

#### **IV. Użytkownicy, którzy mogą zastosować innowację**

Użytkownikami mogącymi zastosować innowację są nauczyciele szkół ponadgimnazjalnych.

## V. Działania / nakłady / zmiany konieczne do zastosowania/wdrożenia innowacji

Program „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” będzie realizowany w szkołach ponadgimnazjalnych jako innowacyjny program nauczania do przedmiotu uzupełniającego ekonomia w praktyce. Realizacja programu winna uwzględniać zapisy rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2011r. (Dz. U. z 2011r., Nr 176, poz. 1051) w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki.

Nauczyciele prowadzący zajęcia ekonomii w praktyce z wykorzystaniem programu „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo” powinien dysponować salą lekcyjną wyposażoną w stanowisko komputerowe z dostępem do internetu oraz rzutnik multimedialny. W przypadku trudności z dostępem do internetu każdy z materiałów dydaktycznych może być wykorzystany w trybie off-line, po wcześniejszym zapisaniu go na dysku. Wskazane byłoby, aby uczniowie mieli możliwość korzystania podczas zebrań współników z pomieszczenia szkolnego, które stanowiłoby siedzibę miniprzedsiębiorstwa – uczniowie negocjują z dyrektorem szkoły zasady użytkowania pomieszczenia (w tym symboliczną opłatę z tyt. czynszu za lokal). W realizacji programu nauczycieli oraz uczniów wspierają konsultanci biznesowi – praca ta odbywa się na zasadzie pełnej dobrowolności i nieodpłatnie (wolontariat).

Wdrożenie produktu finalnego nie wymaga dodatkowych nakładów finansowych, zmian w zakresie infrastruktury technicznej, czy też w zakresie funkcjonowania szkoły. Rekomendowana jest jedynie zmiana organizacyjna, która umożliwi nauczycielowi rozliczanie czasu pracy w układzie semestralnym (15 godzin lekcyjnych w każdym z dwóch semestrów) zamiast rozliczenia tygodniowego (1 godzina w każdym tygodniu) – z uwagi na różne natężenie prac w miniprzedsiębiorstwie. Zmiana ta nie pociąga za sobą żadnych skutków finansowych. Nauczyciele przedmiotu ekonomia w praktyce mają odpowiednie przygotowanie merytoryczne do prowadzenia zajęć, zatem wdrożenie produktu nie wymaga organizacji dodatkowych szkoleń. Nauczyciele i uczniowie uzyskają natomiast wsparcie metodyczne w postaci instrukcji stosowania produktu finalnego dostępnych na platformie internetowej projektu, warsztatów wdrażających dla zainteresowanych nauczycieli oraz konsultacji metodycznych i merytorycznych, jakie zorganizuje nieodpłatnie Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości.

## VI. Dostępność produktu finalnego dla jego przyszłych użytkowników

Produkt finalny będzie udostępniony na stronie: <http://www.praktycznaekonomia.edu.pl>  **powszechnie i nieodpłatnie** wszystkim zainteresowanym użytkownikom.

Informacja na jego temat zostanie rozesłana (w formie elektronicznej – mail) do portali edukacyjnych, placówek doskonalenia nauczycieli, kuratoriów oświaty, dyrektorów i nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych z terenu całej Polski. Dostępność programu zapewnią także nauczyciele i uczniowie - uczestnicy I i II edycji projektu „Szkoła praktycznej ekonomii – młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”. Będą oni najlepszymi ambasadorami projektu po jego zakończeniu.

Beneficjent - Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości, już po zakończeniu projektu, nadal będzie udzielała wsparcia użytkownikom produktu finalnego, w szczególności poprzez:

- udzielanie konsultacji metodycznych i merytorycznych w zakresie funkcjonowania miniprzedsiębiorstwa;
- organizacji warsztatów wdrażających dla zainteresowanych nauczycieli i nauczycielek,

- organizować konkursy ogólnopolskie i finansować wyjazd ich zwycięzców na konkursy międzynarodowe.

Na powyższe działania, wspierające użytkowników produktu finalnego, Fundacja Młodzieżowej Przedsiębiorczości będzie we własnym zakresie pozyskiwać środki finansowe od sponsorów.

Umieszczenie produktu finalnego na serwerze Beneficjenta projektu zapewni stałe administrowanie przez jego pracowników co przyczyni się do zagwarantowania trwałości projektu.

## VII. Zmiany w zakresie strategii upowszechniania

Nie przewidziano zmian w zakresie Strategii upowszechniania.

## VIII. Zmiany w zakresie strategii włączania do głównego nurtu polityki

W konsekwencji prac nad ostateczną wersją produktu finalnego wprowadzono modyfikację dotyczącą Strategii włączania do głównego nurtu polityki.

W związku z powyższym zaplanowano zorganizowanie 6 warsztatów wdrażających dla zainteresowanych nauczycieli połączonych z lokalnymi konferencjami podsumowującymi projekt. Podczas warsztatów zebrane zostaną deklaracje zainteresowania wykorzystaniem produktu finalnego w pracy zawodowej. Lokalne konferencje podsumowujące Projekt będą stanowić okazję do spotkania i wymiany dotychczasowych doświadczeń z potencjalnymi nowymi użytkownikami.

Dodatkowo wydanych zostanie 800 szt. folderów informacyjno-promocyjnych wraz z płytami CD z nagraniem materiałem filmowym promującym produkt finalny celem rozdystrybuowania wśród uczestników konferencji lokalnych, szkół i innych placówek oświatowych.

## IX. Załączniki

### 1. Elementy produktu finalnego:

- 1.1. Program nauczania do przedmiotu ekonomia w praktyce
- 1.2. Materiały dla nauczyciela/nauczycielki
- 1.3. Materiały dla ucznia/uczennicy
- 1.4. Platforma internetowa

### 2. Raport z ewaluacji zewnętrznej

### 3. Raport z ewaluacji wewnętrznej

### 4. Strategia wdrażania projektu innowacyjnego testującego.

### 5. Instrukcje stosowania produktu finalnego, j.n.:

- 5.1. Instrukcja stosowania programu nauczania "**Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo**" oraz materiałów dydaktycznych -do-przedmiotu uzupełniającego ekonomia w praktyce,
- 5.2. Instrukcja stosowania programu "**Finanse**" dla nauczycieli i uczniów uczestniczących w programie "Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo",
- 5.3. Instrukcja stosowania **generatora biznesplanu** dla nauczycieli i uczniów uczestniczących w programie "Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo",
- 5.4. Jak założyć i prowadzić młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo - dla uczniów i nauczycieli uczestniczących w programie "Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo",

- 
- 5.5. Instrukcja stosowania **platformy internetowej** "Szkoła praktycznej ekonomii - młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo" – zakładka ogólnodostępna,
- 5.6. Instrukcja stosowania platformy internetowej "Szkoła praktycznej ekonomii - młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo" - zakładka *Nauczyciel*.
- 5.7. Instrukcja stosowania platformy internetowej "Szkoła praktycznej ekonomii - młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo" - zakładka *Miniprzedsiębiorstwo*.
- 6. Opinia o programie nauczania „Młodzieżowe miniprzedsiębiorstwo”.**