Walory kształcące i przydatność gry ,,Chłopska Szkoła Biznesu" w edukacji młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Wprowadzenie

Gry logiczne są cennym narzędziem rozwijającym wśród młodzieży wiele **uniwersalnych umiejętności**, **pogłębiają wiedzę** na temat będący osnową danej gry . W tym przypadku zazwyczaj zaciekawiają danym tematem i inspirują. Gry uczą wreszcie młodzież ważnych w życiu **postaw.** Mogą więc wzbogacać warsztat pracy nauczyciela a także sprawić, że zajęcia będą bardziej urozmaicone.

Większość dostępnych na rynku gier może być rozgrywana jednak tylko przez kilku graczy. Chłopska Szkoła Biznesu jest pod tym względem wyjątkowa – gdyż **może grać w nią jednocześnie cała klasa**, a jej zasady są łatwe do wyjaśnienia. Moje obserwacje przebiegu rozgrywek, osobisty w nich udział a nade wszystko spotkania z autorami gry i wymiana spostrzeżeń z innymi nauczycielami pozwoliły na zebranie i uporządkowanie walorów edukacyjnych Chłopskiej Szkoły Biznesu, które przedstawiam poniżej.

I. Gra jako narzędzie dla wychowawców klas pierwszych chcących poznać swoich uczniów

Chłopska Szkoła Biznesu jest bardzo użytecznym narzędziem na godzinie do dyspozycji wychowawcy. Nauczyciel może bez trudności poznać stopień integracji klasy (czy są grupy, czy są autsajderzy). Sama gra pełni funkcję integrującą. Pozwala rozpoznać też cechy charakterologiczne uczniów (kto ma cechy przywódcze a kto lubi się podporządkować, kto jest ,,duszą zespołu" a kto jest zorientowany na zadania itp.) – ułatwia wychowawcy wybór samorządu klasowego.

II. Przydatność w kształtowaniu umiejętności społecznych, pracy w grupie itp.

1. **Podejmowanie własnych inicjatyw**
   Udział w grze zmusza do aktywności. Każdy gracz musi sam zadbać o swoje interesy. Jest zmuszony poszukać wspólnika czy kontrahenta na jarmarku – w przeciwnym razie nie zgromadzi wszystkich towarów niezbędnych na wyprawę handlową. Gra pozwala przełamywać wśród graczy bariery komunikacji.
2. **Nauka sztuki negocjacji**
   Gracz uczy się negocjować ze wspólnikiem np. strategię działania a z kontrahentem warunki transakcji na jarmarku. Może być to asertywne dążenie do swojego celu ale także ćwiczenie sztuki kompromisu.
3. **Nauka planowania kolejności działań (plany operacyjne, strategiczne)**
   Uczestnik gry planuje kolejność doraźnych działań np. w celu zorganizowania wyprawy handlowej (produkcja, handel, wybór miasta, do którego się uda). Planowanie strategiczne dotyczy zazwyczaj odpowiedzi na pytanie: „jak grać, żeby wygrać". Czy należy skoncentrować się na negocjowaniu korzystnych cen na rynku, czy może dążyć do jak najszybszego zorganizowania wyprawy – a jeśli wyprawy, to czy dalekiej czy bliskiej?
4. **Nauka podejmowania współpracy**
   Uczeń przekonuje się, że konkurencja jest ważna, ale i współpraca jest niezbędna (np. jeśli zawiąże spółkę to większość towarów na wyprawę uzyska dzięki akcji „produkcja" – a produkcja jest tańsza niż zakup na jarmarku)
5. **Ukazanie znaczenia etyki w relacjach między ludźmi – również w biznesie**
   Gracz nie wywiązujący się ze swoich zobowiązań traci zaufanie u kontrahentów – nikt później nie będzie chciał z nim współpracować. Uczniowie przekonują się, że zaufanie jest bardzo ważnym kapitałem społecznym. Postawy nieetyczne mogą pojawiać się w różnej postaci: nie wywiązanie się z umowy, nie oddawanie pożyczonych pieniędzy po wyprawie, żądanie wygórowanych cen na jarmarku itd.) Takie postawy bywają napiętnowane przez innych graczy w toku dalszej rozgrywki.

III. Przydatność gry na lekcjach historii i wiedzy o społeczeństwie

Akcja gry Chłopska Szkoła Biznesu jest umiejscowiona w XVIII wieku i ukazuje prawdziwą historię lokalnej społeczności okolic Andrychowa. Oto kilka propozycji wykorzystania gry na lekcjach historii i wiedzy o społeczeństwie:

1. Charakterystyka gospodarki przedprzemysłowej w XVIII w. w rejonie Andrychowa (rozwój tkactwa i handlu suknem, „transfer technologii" z Europy Zachodniej)
2. **Znaczenie prawa własności** - własność ziemi, nawet w formie ograniczonej, może przyczynić się do wzrostu dobrobytu w regionie
3. Współpraca gospodarcza między regionami Andrychowa i Rzeszowa jako efekt specjalizacji pracy.
4. Przypomnienie starych profesji jak kołodziej, kowal, rymarz, stelmach, tkacz, drelicharz.
   Kontekst historyczny jest wyraźnie zaakcentowany przez szatę graficzną. Grafika i zdjęcia archiwalne tworzą ,,klimat" minionych epok, zaciekawiają i uwiarygadniają. Należy wspomnieć, że gra jest jednym z owoców projektu ,,Patriotyzm jutra" realizowanym przez MIK pod patronatem Ministerstwa Kultury.

IV. Przydatność gry w nauczaniu przedsiębiorczości i innych przedmiotów ekonomicznych

Gra jest **w swej istocie grą ekonomiczną**, choć osadzoną w ściśle określonych realiach historycznych. Jej sukces w wyjaśnianiu zjawisk ekonomicznych polega na tym, że w swych założeniach przyjmuje pewną uproszczoną gospodarczą rzeczywistość . Wszystkie zależności między zjawiskami ekonomicznymi(cena-popyt-podaż; produkcja-koszty; odległość wyprawy – ryzyko handlowe- potencjał zysków; czas jako jedyny element, którego nie można odtworzyć itd.) są prawdziwe. Zgodnie z filozofią, że „z prawdy może wynikać tylko prawda" grę można wykorzystać do zilustrowania wielu zjawisk ekonomicznych. Możliwe są też tu symulacje np.:

- Gospodarka niedoborów -jak w PRL. Należy wówczas użyć w grze jedynie część produktów: chlebów, płócien i bryk.
- Monopol – np. jeden tylko gracz jest kowalem, choć dysponuje większą liczbą kart czasu.
- Zbyt niska podaż pieniądza w obiegu. Należy wówczas użyć mniejszą liczbę kart złotych górskich.

Poniżej prezentuję przydatność Chłopskiej Szkoły Biznesu w edukacji ekonomicznej.

1. Zrozumienie podstawowych kategorii ekonomicznych (popyt, podaż, koszty produkcji, utarg, zysk ze sprzedaży na rynku, zysk z wyprawy handlowej, zasoby ekonomiczne: kapitał rzeczowy, finansowy, praca)
2. Ćwiczenie elementów prostej księgowości (szybkie liczenie w pamięci, wycena majątku, obliczanie przychodów ze sprzedaży, kosztów działalności gospodarczej, wskaźników rentowności, płynności finansowej itp.)
3. Zrozumienie, że czas jest wartością niezastępowalną – każda aktywność wymaga czasu. Produkcja i wyprawy absorbują czas przedsiębiorcy. Jeśli kartę czasu pracy przeznaczymy na produkcję to za tę samą kartę nie odbędziemy też podróży. Ten element gry dobrze ilustruje tzw. koszty alternatywne, które ponosimy przy każdej decyzji.
4. Zrozumienie różnych struktur rynkowych jak konkurencja czy monopol
5. Zrozumienie korzyści wynikających z zakładania spółek (razem możemy produkować różne towary, mamy więcej kart czasu pracy)
6. Zrozumienie istoty klastra w gospodarce. Jest to grono producentów prowadzących działalność na jednym terenie, powiązanych ze sobą i działających we wspólnym interesie (kiedyś tkacze, kowale i piekarze w rejonie Andrychowa dzisiaj przedsiębiorstwa branży informatycznej w „Dolinie krzemowej" w USA czy branży lotniczej w rejonie Rzeszowa). Jeśli produkcja w jakiejś branży jest skoncentrowana na niewielkim obszarze, to koncentruje się tam też duża liczba zamówień. Korzystają na tym nie tylko producenci tej branży ale i inni wytwórcy.

Opracowanie:

Adam Nowak nauczyciel przedmiotów ekonomicznych w Zespole Szkół im. x. dra Jana Zwierza w Ropczycach

Wojciech Sieroń nauczyciel przedmiotów informatycznych w Zespole Szkół im. x. dra Jana Zwierza w Ropczycach
organizator Międzyszkolnego Klubu Gier planszowych