

Chłopska Szkoła Biznesu a przedsiębiorczy uczeń, czyli w stronę kompetencji obywatelskich i społecznych

Gra na zajęciach szkolnych – nauka czy strata czasu?

Często nauczyciele zastanawiają się co zrobić, by lekcja była ciekawa, by uczniowie chętnie wracali do niej pamięcią i chcieli ją powtórzyć? Z drugiej strony zajęcia mają również pogłębiać wiedzę uczniów oraz realizować cele wychowawcze. W dobie postępującej globalizacji edukacja w swym podwójnym – społecznym i ekonomicznym – wymiarze ma do odegrania zasadniczą rolę polegającą na zapewnieniu nabycia przez uczniów szeregu kompetencji kluczowych, koniecznych do elastycznego dostosowywania się do zmian ekonomicznych i społecznych. Wśród kompetencji kluczowych, których rozwijaniem ma zajmować się szkoła są kompetencje społeczne i obywatelskie oraz inicjatywność i przedsiębiorczość. Jak je rozwijać w szkole? Jest wiele możliwości. Jednym z wielu rozwiązań jest zastosowanie na zajęciach gier, które niosą w sobie potencjał edukacyjny.

Kompetencje społeczne i obywatelskie oraz przedsiębiorczość i inicjatywność a gra Chłopska Szkoła Biznesu

Rewelacyjnym rozwiązaniem jest gra planszowa Chłopska Szkoła Biznesu. Gra ta jest inspirowana historią XVIII-wiecznego Andrychowa. Dla ucznia oznacza to pogłębienie wiedzy historycznej, jak również geograficznej – plansza gry to mapa Europy z miastami, do których docierały w tym czasie bryki handlowe z lnianymi płótnami produkowanymi w ośrodku andrychowskim. Chłopska Szkoła Biznesu poprzez swoją atrakcyjną formułę – naukę w działaniu – służy rozwijaniu kompetencji społecznych i promuje przedsiębiorczość.



Ciekawa i angażująca forma rozgrywki ułatwia uczniom zrozumienie współczesnych zjawisk gospodarczych (takich, jak np. podaż, popyt, konkurencja, spółki handlowe). Wszystko to odbywa się bez trudnych i zbędnych wykładów teoretycznych – po prostu podejmowane przez uczniów działania podczas gry doskonale rozwijają rozumienie tych pojęć. Głównym zadaniem uczniów podczas gry jest zgromadzenie jak największego kapitału. Sukces ucznia zależy nie tylko od umiejętności gospodarowania posiadanymi zasobami, ale i współpracy z innymi uczestnikami gry. A zatem następuje doskonalenie umiejętności koniecznych do nabycia kompetencji obywatelskich oraz rozwój inicjatywności i przedsiębiorczości – uczniowie podejmują ryzyko, planują zysk, zakładają spółki, negocjują, zaciągają pożyczki, komunikują się ze sobą, zachowują pewne normy i zasady wolnego rynku, a ponadto rozwijają zdolność myślenia matematycznego w celu rozwiązania problemów (uczniowie nabywają więc kompetencje matematyczne).

Chłopska Szkoła Biznesu na 45-minutowej lekcji

Podczas gry uczniowie wcielają się w role tkaczy, kowali, piekarzy i biorą udział w symulacji rzeczywistych mechanizmów rynkowych – produkują, handlują z innymi uczniami na jarmarku i gromadzą towary niezbędne do zrealizowania wypraw handlowych do wybranych miast Europy. W rozgrywce może uczestniczyć od 12 do 30 osób. Gra zakłada, że uczestnikami może być młodzież w wieku gimnazjalnym i starsi, jednak w podstawowej wersji doskonale sprawdza się w klasie V i VI szkoły podstawowej. Nad całością gry czuwa moderator – nauczyciel. Ciekawym spostrzeżeniem jest fakt, że uczniowie samodzielnie wpadają na pomysł tworzenia spółek, zaciągania kredytów, opracowują strategię swoich „działań handlowych”. Uczą się gospodarować czasem i pieniędzmi. Sporządzają swoisty rachunek zysków i strat. Gra może być przeprowadzona w dwóch wariantach: podstawowym i zaawansowanym. 45-minutowa lekcja wystarczy na przeprowadzenie wariantu podstawowego (dla skrócenia rozgrywki możemy wydać nie po 6, ale po 4 karty miesiąca). Wcześniej należy poświęcić kilka minut na dokładne wytłumaczenie uczniom zasad gry, a przed zajęciami przygotować salę i elementy gry do rozgrywki. Dobrym rozwiązaniem jest przeznaczenie na grę dwóch godzin lekcyjnych. W takiej sytuacji możliwe jest przeprowadzenie obu wariantów gry i omówienie doświadczeń uczestników wraz z wyciągnięciem wniosków.

Chłopska Szkoła Biznesu w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Skorzeszycach

Grę planszową Chłopska Szkoła Biznesu można z powodzeniem wykorzystać nie tylko dla młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, ale również dla uczniów szkół podstawowych. Jako nauczyciel matematyki w szkole podstawowej piszę o tym z własnego doświadczenia. Przeprowadziłam grę w klasie VI (18 osób) oraz w klasie V (23 osoby). Jeśli gramy po raz pierwszy, warto zaplanować na to dwie godziny lekcyjne. Na pierwszej godzinie należy wprowadzić uczniów w historyczne zaplecze gry. Warto wspomnieć historię Andrychowa, odbyć wspólnie z uczniami podróż palcem po mapie XVIII-wiecznej Europy. W oparciu o grę niewątpliwie historia ta okaże się dla uczniów bardzo ciekawa. Zapewne z pomocą dla

nauczyciela matematyki w zagłębianiu się w historię Andrychowa przyjdzie strona internetowa Małopolskiego Instytutu Kultury. Można tam znaleźć opisy zawodów, których dziś na próżno szukać, jak również instrukcję gry. Dobrze, aby nauczyciel objaśnił uczniom zasady gry. Pierwsza gra niech będzie rozgrywką w wersji podstawowej. Warto zwrócić uwagę uczniów, że szanse wygranej są jednakowe, bez względu na rolę pełnioną w grze. Często na początku uczniowie twierdzą, że „kował ma najlepiej, bo bryczka jest droga”. Podczas pierwszej rozgrywki z uczniami nauczyciel może wspomagać bankierów, a najlepiej niech również będzie bankierem. Podczas pierwszego klasowego jarmarku sama usiadłam za bankierskim stolikiem. Ważne jest również przygotowanie sali lekcyjnej do gry. Najlepiej, by środek sali pozostał pusty, a do stolika bankiera niech będzie dojdzie z trzech stron – łatwiej panować na zalewającym bankiera tłumem.

Drugie 45 minut zajęć (czasem i przerwa śródlekcyjna) to czysta gra i podsumowanie wyników. Myślę, że ten etap jest najprzyjemniejszy, a szczególnie gdy nauczyciel obserwuje, jak uczniowie uruchamiają mechanizmy rynkowe. Pytają na przykład: Czy mogą tworzyć spółki? Czy mogą zapożyczać się? Uczniowie sami dochodzą do wniosku, jak ustalać wysokość cen, oceniają opłacalność zakładania spółek, gospodarują czasem, pieniędzmi, podróżują, aby osiągnąć jak największy zysk. Ba, nawet chcą handlować czasem – uczniowie pytali, czy można sprzedawać karty miesiąca. To świetna gra dla klas, którym ciężko usiedzieć przez 45 minut i „wkuwać” suchą wiedzę. Lekcja jest bardzo żywa i głośna. Mamy tu do czynienia z prawdziwym „chłopskim” jarmarkiem. Zapewniam jako nauczyciel, że zabawa jest przednia, a ponadto doskonalimy u uczniów tak istotne i pożądane dziś postawy przedsiębiorcze i obywatelskie. Gra uczy strategii, kalkulacji, marketingu i zarządzania, rozwija również myślenie matematyczne i umiejętności rachunkowe. Uczniowie przyjmują ją z wielkim entuzjazmem i chcą do niej wracać. W Szkole Podstawowej w Skorzeszycach gra ta podbiła serca wielu uczniów. Po wariacie podstawowym uczniowie domagają się zaawansowanej wersji. Gra świetnie nadaje się do wykorzystania na kółkach matematycznych (VI klasa w Szkole Podstawowej w Skorzeszycach), szkolnych kołach przedsiębiorczości (V klasa w Szkole Podstawowej w Skorzeszycach). Taki sposób prowadzenia zajęć jest doskonałą formą zaktywizowania wszystkich uczniów i odchodzi od typowych, często nudnych dla ucznia zajęć.

O grze w szkole i w Internecie

Na zakończenie pragnę zachęcić wszystkich nauczycieli do sięgnięcia po grę Chłopska Szkoła Biznesu – to dobry sposób na podniesienie efektywności i atrakcyjności nauczania. Jak wspomniano, gra z wielkim powodzeniem została wykorzystana w pracy z uczniami Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Skorzeszycach w klasie V i VI (załączone zdjęcia). Podczas zajęć uczniowie mieli okazję do nabywania ważnych kompetencji, a nauczyciel miał okazję do lepszego poznania predyspozycji swoich wychowanków. Uczniowie z wielkim zaangażowaniem wcielali się w powierzone im role tkaczy, kowali, piekarzy, krzyżąc: Bryki po 4 złote górskie! Tanio chleb sprzedam! Płótno tylko za 2 złote górskie! – Swoisty jarmark

klasowy. Dla wszystkich zainteresowanych nauczycieli na zakończenie jeszcze jedna informacja: grę można wypożyczyć w **Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli** w ramach udziału w I Świętokrzyskim Turnieju Matematycznym.

Pomysłodawcą i wydawcą gry Chłopska Szkoła Biznesu jest **Małopolski Instytut Kultury w Krakowie**. Zainteresowani wykorzystaniem gry na zajęciach znajdą więcej informacji na stronie: www.csb.mik.krakow.pl

Opracowanie:

*Joanna Białek – nauczycielka matematyki i informatyki
w Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Skorzeszycach*