

Projekt

Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”



Sprawozdanie merytoryczne

opracowanie:
Monika Kicińska
Anna Sarlej
Sebastian Wacięga

Kraków, 28 maja 2013 r.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

1

Spis treści

I. Wstęp.....3

II. Opis realizacji projektu.....4

1. Wydanie drugiej edycji gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”, materiałów dla nauczycieli oraz materiałów promocyjnych
2. Szkolenia dla nauczycieli i doradców metodycznych
3. Międzyszkolne turnieje gry
4. Oddolne inicjatywy edukacyjne
5. Działania promocyjne

III. Raport ewaluacyjny i ocena rezultatów projektu.....15

1. Przedmiot badania, kontekst ewaluacji i procedura badawcza
2. Wyniki badań i ocena rezultatów
 - a) Ewaluacja wydania drugiej edycji gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu” oraz materiałów edukacyjnych i promocyjnych
 - b) Ewaluacja przeprowadzonych szkoleń
 - c) Ewaluacja zorganizowanych turniejów międzyszkolnych
 - d) Ewaluacja realizacji oddolnych inicjatyw z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”
 - e) Wnioski z ewaluacji projektu

IV. Plany na przyszłość.....42

V. Załącznik – lista zrealizowanych oddolnych inicjatyw edukacyjnych w Polsce z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”44

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

2

I. Wstęp

Sprawozdanie dotyczy projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”*¹ zrealizowanego przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z partnerami w okresie od 8 czerwca 2012 r. do 30 kwietnia 2013 r.

Głównym celem projektu było pobudzanie postaw przedsiębiorczych i rozwój kompetencji społecznych wśród młodzieży szkolnej. Do pozostałych celów należała również popularyzacja wiedzy ekonomicznej, w tym upowszechnianie wiedzy o zasadach funkcjonowania gospodarki rynkowej. Narzędziem do realizacji tych celów było wydanie drugiej edycji gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu” wzbogaconej o materiały pomocnicze, na której oparto wszelkie działania edukacyjne w projekcie. Projekt został podzielony na cztery części:

- 1) **prace wydawnicze**, tj. opracowanie i wydrukowanie drugiego wydania gry wraz z materiałami dla nauczycieli,
- 2) **szkolenia metodyczne** z wykorzystania gry symulacyjnej do celów edukacyjnych,
- 3) **regionalne turnieje międzyszkolne** w województwie małopolskim, podkarpackim i świętokrzyskim,
- 4) wsparcie realizacji **oddolnych inicjatyw edukacyjnych** w Polsce.

Powyższe działania projektowe wraz z działaniami promocyjnymi zostały opisane poniżej.

¹ Gra symulacyjna „Chłopska Szkoła Biznesu”

Gra ekonomiczna „Chłopska Szkoła Biznesu” została opracowana przez Małopolski Instytut Kultury w Krakowie jako narzędzie edukacyjne lub szkoleniowe służące do pracy z grupą od 12 do 30 osób w wieku od 12. roku życia. Gra jest prostą symulacją działalności gospodarczej. Nawiązuje do działalności produkcyjnej (tkactwo) i handlowej rzemieślników z ośrodka andrychowskiego w XVIII w.

Główne zastosowanie gry to praktyczna edukacja na rzecz przedsiębiorczości oraz rozwijanie kompetencji społecznych graczy. Gra angażuje emocje uczestników rozgrywki, skłania ich do współpracy oraz pozwala na samodzielne realizowanie własnych planów.

Na czym polega rozgrywka „Chłopskiej Szkoły Biznesu”?

W grze prowadzonej przez nauczyciela lub szkoleniowca może uczestniczyć od 12 do 30 osób od 12. roku życia. Rozgrywka trwa średnio 45 minut.

Gracze wcielają się w role andrychowskich rzemieślników: kowali, piekarzy i tkaczy, którzy produkują i sprzedają bryki handlowe, chleby lub płótna lniane.

Walory edukacyjne gry „Chłopska Szkoła Biznesu” wydanej po raz pierwszy w 2010 r. zostały potwierdzone m.in. wyróżnieniami:

- patronatem „Europejskiego Roku Kreatywności i Innowacji 2009” – w kategorii „edukacja” i „przedsiębiorczość” dla prototypowej wersji gry,
- tytułem „Regionalnego Lidera Innowacji i Rozwoju 2010” – „dla Małopolskiego Instytutu Kultury za zrealizowane przedsięwzięcie wydawniczo-edukacyjne”.

Więcej informacji o grze symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”: www.csb.mik.krakow.pl

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

II. Opis realizacji projektu

Poniżej przedstawiono sumarycznie liczbę uczestników działań projektowych (szkolenia, turnieje międzyszkolne, oddolne inicjatywy edukacyjne). Szczegółowe dane wraz z opisami zostały przedstawione w dalszej części sprawozdania.

W rozgrywkach edukacyjnych „Chłopskiej Szkoły Biznesu” przeprowadzonych w ramach projektu w okresie od 8 czerwca 2012 r. do 30 kwietnia 2013 r. wzięło udział łącznie **15.881 osób z całej Polski**.

Wśród nich znalazło się 217 uczestników szkoleń, 4.720 uczestników turniejów międzyszkolnych oraz 10.944 uczestników oddolnych inicjatyw edukacyjnych.

II.1. Wydanie drugiej edycji gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”, materiałów dla nauczycieli oraz materiałów promocyjnych

Zrealizowane działania:

- drugie wydanie gry „Chłopska Szkoła Biznesu” w nakładzie 300 sztuk
- druk metodyczny pt. „Chłopska Szkoła Biznesu. Inspiracje dla nauczycieli” w nakładzie 800 sztuk
- dyplomy dla uczestników regionalnych turniejów międzyszkolnych w nakładzie 450 sztuk
- plakaty w nakładzie 700 sztuk i ulotki w nakładzie 1500 sztuk

Punktem wyjścia do działań edukacyjnych było opracowanie i wydruk drugiego wydania gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu” (CSB) w nakładzie 300 sztuk. Wydanie to uwzględniało praktyczne sugestie i uwagi użytkowników pierwszego wydania gry z 2010 r., dotyczące m.in. kolorystyki oraz opisów zamieszczanych na elementach gry.

Ze względu na rosnące zainteresowanie szkół rozgrywkami turniejowymi, w instrukcji do gry dodano rozdział pokazujący, jak zorganizować turniej – począwszy od rekrutacji szkół, przez prowadzenie eliminacji, aż po organizację końcowego wydarzenia – finałowych rozgrywek międzyklasowych czy międzyszkolnych.

Projekt kładł nacisk na wdrożenie gry w szkołach jako narzędzia do pracy dydaktycznej. Dlatego oprócz gry oraz instrukcji do prowadzenia rozgrywki opracowany został dodatkowy druk z praktycznymi wskazówkami dla nauczycieli, pt.

„Chłopska Szkoła Biznesu. Inspiracje dla nauczycieli” dofinansowany przez Gminę Andrychów. Zawierał on szczegółowe informacje na następujące tematy:

- jak przygotować lekcję z wykorzystaniem gry CSB,
- jak podsumować rozgrywkę,
- studium lokalnej historii gospodarczej jako „modelu pogładowego” oraz inspiracji do uczenia o współczesnych zjawiskach ekonomicznych – wybrane zagadnienia (np. specjalizacja produkcji, dystrybucja produktów, organizacja spółki na przykładzie kolegacji andrychowskiej),
- przykładowe pytania o współczesne zagadnienia gospodarcze, które można stawiać uczniom przy okazji analizy historii XVIII-wiecznej przedsiębiorczości w Andrychowie (np. jakim rodzajem spółki była kolegacja chłopska – kapitałową czy osobową?, czy w dzisiejszej gospodarce również funkcjonują „przywileje” – np. specjalne strefy ekonomiczne, ulgi podatkowe, subwencje i dotacje?),
- wykazanie, że wykorzystanie gry jest zgodne z nową podstawą programową wprowadzoną przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i może służyć do realizowania celów kształcenia z zakresu przedsiębiorczości,
- wykorzystanie gry CSB jako narzędzia służącego kształtowaniu tzw. kluczowych kompetencji w uczeniu się przez całe życie, a zwłaszcza inicjatywności i przedsiębiorczości,
- bibliografia – publikacje historyczne oraz artykuły metodyczne dotyczące możliwości zastosowania gry w środowisku szkolnym.

Publikacja z inspiracjami dla nauczycieli była dodawana do każdego egzemplarza gry przekazywanego szkołom, które uczestniczyły w turniejach, przedstawicielom szkół, którzy uczestniczyli w szkoleniach oraz podmiotom lokalnym, które realizowały oddolne inicjatywy edukacyjne z wykorzystaniem CSB. Publikacja została również udostępniona w Internecie na stronie: www.csb.mik.krakow.pl (Materiały do pobrania: Inspiracje dla nauczycieli 2012).

Oprócz gry i materiałów dla nauczycieli wydrukowano również plakaty i ulotki informujące o grze oraz zapraszające do udziału w projekcie oraz dyplomy dla uczestników i finalistów regionalnych turniejów międzyszkolnych.

Powyższe materiały zostały wykorzystane do działań szkoleniowych, organizacji turniejów międzyszkolnych oraz wsparcia oddolnych inicjatyw edukacyjnych w Polsce.

II.2. Szkolenia dla nauczycieli i doradców metodycznych

Zrealizowane działania:

- 5 szkoleń z zastosowania gry w szkołach w ośrodkach doskonalenia zawodowego dla nauczycieli i doradców metodycznych w województwie małopolskim, podkarpackim, mazowieckim i świętokrzyskim
- wyposażenie 100 szkół i 4 ośrodków doskonalenia zawodowego w egzemplarze gry symulacyjnej
- 3 dodatkowe szkolenia w Małopolskim Instytucie Kultury z zastosowania gry dla nauczycieli oraz podmiotów zainteresowanych zrealizowaniem oddolnej inicjatywy edukacyjnej
- 2 dodatkowe szkolenia dla nauczycieli w Andrychowie na wniosek partnera strategicznego – Gminy Andrychów
- w sumie 217 przeszkolonych uczestników

Realizacja szkoleń była możliwa dzięki współpracy z czterema partnerami – ośrodkami doskonalenia nauczycieli:

- Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie (2 szkolenia),
- Podkarpackim Centrum Edukacji Nauczycieli,
- Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli,
- Małopolskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli.

W ramach współpracy partnerzy prowadzili rekrutację na szkolenia oraz zapewniali miejsce do ich realizacji. Udział nauczycieli w szkoleniu był warunkiem wyposażenia szkoły w bezpłatny egzemplarz „Chłopskiej Szkoły Biznesu”, co miało zapewnić nauczycielom pełną wiedzę na temat możliwości wykorzystania gry w ramach zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych. Podczas szkoleń w ośrodkach doskonalenia nauczycieli przekazano uczestnikom dla szkół, które reprezentowali, 100 egzemplarzy gier symulacyjnych z instrukcjami do prowadzenia rozgrywek oraz publikacjami z materiałami pomocniczymi („Chłopska Szkoła Biznesu. Inspiracje dla nauczycieli”). Każdy ośrodek doskonalenia zawodowego uczestniczący w projekcie otrzymał 2 egzemplarze gry.

Nauczyciele zostali zapoznani w praktyce (jako gracze) z podstawowym i zaawansowanym (pojawienie się rynku pracy, więcej decyzji do podjęcia przez graczy) wariantem rozgrywek. Ponadto zaprezentowano im historyczną inspirację, która posłużyła do stworzenia gry. Przedstawiono potencjał lokalnej historii gospodarczej XVIII-wiecznego andrychowskiego ośrodka tkackiego jako pewnego modelu do omawiania z uczniami współczesnych zjawisk i zagadnień gospodarczych.

Ponadto zrealizowano łącznie 5 dodatkowych szkoleń w zakresie prowadzenia rozgrywek edukacyjnych gry „Chłopska Szkoła Biznesu”. Ze względu

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

6

na zapotrzebowanie zgłaszane przez Gminę Andrychów, dotyczące przeszkolenia nauczycieli w gminie, 2 dodatkowe szkolenia zostały przeprowadzone w Andrychowie.

Pozostałe 3 dodatkowe szkolenia przeprowadzone zostały w Małopolskim Instytucie Kultury w Krakowie i wiązały się z potrzebą zachęcenia potencjalnych partnerów, którzy rozważali realizację lokalnych inicjatyw edukacyjnych z wykorzystaniem „Chłopskiej Szkoły Biznesu”. Szkolenia te ułatwiały uczestnikom podjęcie decyzji o włączeniu się do projektu oraz przygotowywały ich do samodzielnego prowadzenia zajęć.

II.3. Międzyszkolne turnieje gry

Zrealizowane działania:

- 3 regionalne turnieje międzyszkolne (trzecia edycja turnieju w Andrychowie w województwie małopolskim i w Ropczycach w województwie podkarpackim, pierwsza edycja turnieju w Kielcach w województwie świętokrzyskim)
- 4.720 uczestników rozgrywek – eliminacji w ramach turniejów międzyszkolnych
- 63 szkoły, które wzięły udział w regionalnych międzyszkolnych turniejach CSB
- ponadprogramowy pilotaż ogólnopolskiego międzyszkolnego turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w Andrychowie z udziałem 15 szkół z województwa małopolskiego oraz podkarpackiego – 450 uczniów biorących udział w eliminacjach i 32 finalistów

Organizacja regionalnych międzyszkolnych turniejów „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w trzech województwach – małopolskim, świętokrzyskim i podkarpackim – była oparta o współpracę z partnerami – organizatorami turniejów międzyszkolnych CSB:

- Towarzystwem Miłośników Andrychowa – organizatorem III Małopolskiego Międzyszkolnego Turnieju CSB,
- Zespołem Szkół im. ks. dra J. Zwierza w Ropczycach – organizatorem III Podkarpackiego Międzyszkolnego Turnieju CSB,
- Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach – organizatorem Świętokrzyskiego Międzyszkolnego Turnieju CSB.

Turnieje pełniły w projekcie wielowymiarową funkcję. Po pierwsze mobilizowały one uczniów do działania (emocje, rywalizacja) oraz były okazją

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

do sprawdzenia i rozwinięcia swoich kompetencji przedsiębiorczych. Po drugie były sposobem na zachęcenie nauczycieli do opanowania umiejętności prowadzenia rozgrywek, co jest konieczne do dobrego przygotowania uczniów do udziału w turnieju. Po trzecie były one sposobem na dystrybucję bezpłatnych gier do szkół wyróżniających się aktywnością i zaangażowaniem. Ponadto turnieje pełniły rolę święta przedsiębiorczości, okazji do zainteresowania młodzieży edukacją na rzecz przedsiębiorczości.

Małopolski Instytut Kultury przekazał partnerom 90 egzemplarzy gier wraz drukami dla nauczycieli i dyplomami dla uczestników na poczet organizacji regionalnych turniejów międzyszkolnych i wspierał ich działania zgodnie ze zidentyfikowanymi i zgłaszanymi potrzebami. W ramach współpracy odbywały się spotkania konsultacyjne i szkoleniowe, konsultacje telefoniczne, rozstrzyganie zagadnień związanych z regulaminem rozgrywek oraz organizacji turniejów itp. Zasadniczo organizacja międzyszkolnych turniejów regionalnych składała się z kilku etapów:

- rekrutacji szkół i uczniów do turnieju,
- przeprowadzenia eliminacji wewnątrzszkolnych,
- organizacji końcowego wydarzenia – finałowych rozgrywek z udziałem najbardziej przedsiębiorczych uczniów – przedstawicieli szkół.

Ze względu na duże doświadczenie organizatorów i wytworzoną kilkuletnią „tradycję” organizacji turniejów międzyszkolnych w województwie małopolskim i podkarpackim, udział szkół był wyższy niż zakładany. W turnieju organizowanym przez Zespół Szkół im. ks. dra J. Zwierza w Ropczycach wzięło udział 26 szkół, 2.200 uczniów i 160 finalistów, natomiast w turnieju zorganizowanym przez Towarzystwo Miłośników Andrychowa w Andrychowie wzięły udział 32 szkoły, 1.920 uczniów, w tym 126 finalistów. Natomiast w finale turnieju organizowanego przez Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach znalazło się zaledwie 5 szkół, 150 uczniów i 12 finalistów, mimo podjętej na etapie rekrutacji współpracy z 16 innymi placówkami. Według Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach trudności z rekrutacją szkół w tym województwie biorą się z faktu, że Muzeum ma wizerunek silnie kojarzony z edukacją dla dzieci. Dlatego, mimo starań, na finał turnieju dotarły wyłącznie szkoły podstawowe. Muzeum jednak planuje w długofalowej perspektywie zwiększenie udziału uczniów gimnazjów w swoich działaniach edukacyjnych. Do realizacji tego celu ma służyć organizacja turniejów międzyszkolnych CSB. Muzeum Zabawek i Zabawy zadeklarowało realizację kolejnej edycji Świętokrzyskiego Międzyszkolnego Turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w bieżącym roku oraz podjęcie dalszych starań w celu zwiększenia liczby szkół, które będą uczestniczyć w turnieju od rekrutacji aż do finału.

Oprócz turniejów regionalnych zorganizowano dodatkowy turniej z udziałem 15 szkół województw podkarpackiego i małopolskiego. Ze względu na rekordową frekwencję oraz duże zaangażowanie szkół w województwie małopolskim oraz

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

8

podkarpackim, Towarzystwo Miłośników Andrychowa zorganizowało w Andrychowie „Ogólnopolski Międzyszkolny Turniej Chłopskiej Szkoły Biznesu o Puchar Burmistrza Andrychowa”, w którym po raz pierwszy skonfrontowali swoje umiejętności przedsiębiorczy uczniowie z województwa małopolskiego i podkarpackiego. W eliminacjach do tego turnieju wzięło udział 450 uczniów z 15 szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, a w finałowym wydarzeniu znalazło się 32 najbardziej przedsiębiorczych uczniów. Ze względu na ponadregionalną rangę tego turnieju, został on objęty pomocą Gminy Andrychów oraz patronatem przedstawicieli władz (Posła na Sejm RP, Marszałka Województwa Małopolskiego, Burmistrza Andrychowa, Przewodniczącego Rady Powiatu Wadowickiego, Starosty Wadowickiego), a także wsparciem lokalnych przedsiębiorców (Andrychowskiego Banku Spółdzielczego, Cechu Rzemiosł Różnych i Przedsiębiorczości, Małopolskiej Spółdzielni Handlowej WIZAN oraz Piekarni Marczyński).

Partnerzy projektu – organizatorzy regionalnych międzyszkolnych turniejów „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w województwie małopolskim, podkarpackim i świętokrzyskim – zadeklarowali chęć zorganizowania kolejnych edycji tych wydarzeń edukacyjnych. Powstanie ujednoliconego regulaminu turnieju międzyszkolnego i włączenie go do instrukcji obsługi gry umożliwia również organizację międzyszkolnych turniejów w innych województwach, a także prowadzenie międzyszkolnych turniejów między szkołami z całej Polski.

II.4. Oddolne inicjatywy edukacyjne

Zrealizowane działania:

- przekazanie 88 egzemplarzy gry instytucjom na terenie całej Polski
- przekazanie 88 egzemplarzy publikacji „Chłopska Szkoła Biznesu. Inspiracje dla nauczycieli” instytucjom na terenie całej Polski
- zrealizowanie 85 oddolnych inicjatyw edukacyjnych
- łączna liczba graczy uczestniczących w inicjatywach: 10.944

Celem części projektu „oddolne inicjatywy edukacyjne” było dotarcie i zainteresowanie grą CSB jak największej liczby lokalnych społeczności i środowisk na terenie całej Polski. Ten moduł projektu zakładał przekazanie bezpłatnych egzemplarzy gry instytucjom, które podpiszą stosowne porozumienie o współpracy i zobowiążą się do przeprowadzenia rozgrywek CSB dla łącznie co najmniej 90 osób do 30 kwietnia 2013 r. W zakresie przekazywania gry instytucjom Małopolski Instytut Kultury ściśle współpracował z Gminą Andrychów, która wysyłała grę do zainteresowanych instytucji z województwa małopolskiego (MIK dystrybuował grę wśród zainteresowanych instytucji z pozostałych województw). W związku z takim podziałem terytorialnym, MIK przekazał Gminie Andrychów 50 egzemplarzy gry.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

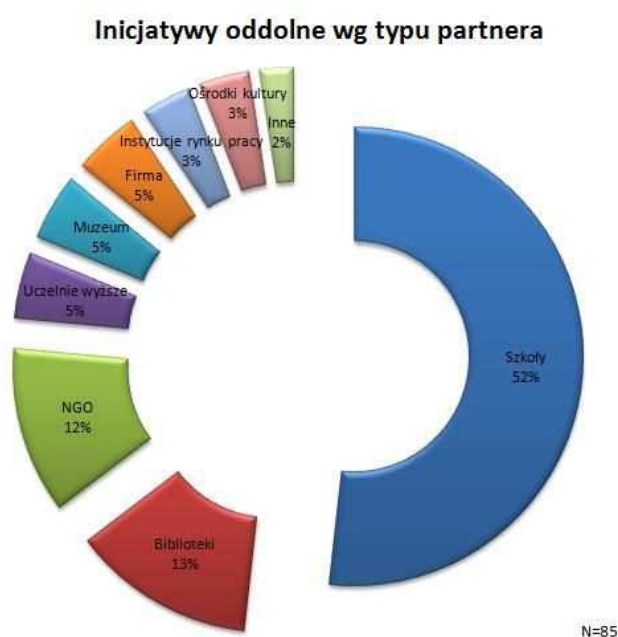
Ze względu na większą liczbę zainteresowanych podmiotów spoza województwa małopolskiego, Gmina Andrychów zwróciła do MIK 5 egzemplarzy gry, które zostały przekazane oddolnym inicjatywom edukacyjnym spoza województwa małopolskiego.

Informacja o możliwości otrzymania bezpłatnego egzemplarza gry została zamieszczona na stronach internetowych: www.mik.krakow.pl oraz www.andrychow.eu. Oprócz tego zarówno MIK, jak i Gmina Andrychów przeprowadziły własne akcje promujące inicjatywy oddolne w ramach projektu, starając się dotrzeć różnymi kanałami do potencjalnych odbiorców. Urząd Miasta Andrychowa poinformował o możliwości uczestnictwa w projekcie drogą mailową Wydział Promocji Urzędów Gmin z województwa małopolskiego, natomiast Miejska Biblioteka Publiczna w Andrychowie informowała biblioteki z terenu województwa małopolskiego. Ponadto plakaty i ulotki wydrukowane w ramach projektu były udostępniane w czasie międzyszkolnych rozgrywek organizowanych przez Towarzystwo Miłośników Andrychowa.

Z kolei MIK nawiązał kontakt z Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego oraz Stowarzyszeniem Twórców Grafiki Użytkowej, dzięki czemu informacja o możliwości wzięcia udziału w projekcie i przeprowadzenia własnej inicjatywy dotarła do bibliotek w całej Polsce. Ponadto w siedzibie MIK w Krakowie zostały przeprowadzone trzy dodatkowe (nie planowane w momencie pisania wniosku) bezpłatne szkolenia dla osób zainteresowanych przeprowadzeniem rozgrywek edukacyjnych z wykorzystaniem CSB w swoich instytucjach. Wśród nich znaleźli się nie tylko nauczyciele, ale również bibliotekarki czy przedstawiciele uczelni (Akademia Leona Koźmińskiego) oraz instytucji rynku pracy (oddziałów Wojewódzkiego Urzędu Pracy). Szkolenia miały formę warsztatową. Po wstępie teoretycznym dotyczącym historii powstania gry i jej zasad uczestnicy zamieniali się w aktywnych graczy i brali udział w dwóch rozgrywkach: w wariacie podstawowym oraz zaawansowanym. Po rozgrywkach następowała szczegółowa analiza możliwości zastosowania gry przez uczestników szkolenia w swoich instytucjach. Uczestnicy nie otrzymywali gry podczas szkoleń, ale za każdym razem byli informowani o możliwości jej otrzymania w ramach inicjatyw oddolnych. Taka forma promocji okazała się bardzo skuteczna. Zdecydowana większość uczestników szkoleń – przedstawiciele instytucji – „oswojonych” z grą i jej zasadami, zgłaszała się później do MIK lub Gminy Andrychów po darmowy egzemplarz gry i realizowała własną inicjatywę edukacyjną.

Przed otrzymaniem gry zainteresowane instytucje były zobowiązane do przesłania wypełnionego formularza zgłoszeniowego do projektu oraz podpisania z MIK lub Gminą Andrychów porozumienia o współpracy. Po wypełnieniu tych formalności gra była wysyłana instytucjom. Z kolei po zrealizowaniu inicjatywy instytucje przedstawiały sprawozdanie z jej realizacji.

W trakcie trwania projektu, w ramach edukacyjnych inicjatyw oddolnych MIK rozesłał 50 egzemplarzy gry do 47 różnych instytucji, natomiast Gmina Andrychów spośród przekazanych jej 45 egzemplarzy gry 41 przekazała instytucjom, natomiast pozostałe 4 zachowała dla siebie ze względu na plany jej dalszego użytkowania. Do każdej przekazywanej instytucjom gry była dołączona wydana w ramach projektu publikacja pt. „Chłopska Szkoła Biznesu. Inspiracje dla nauczycieli”, stanowiąca cenne źródło pomysłów na wykorzystanie gry jako narzędzia edukacyjnego. Struktura instytucji, które zgłaszały się po darmowy egzemplarz gry, była zróżnicowana. Dominowały wśród nich szkoły (zarówno podstawowe, gimnazjalne, jak i ponadgimnazjalne), które stanowiły 52% zgłoszeń.



Oprócz szkół zgłaszały się: fundacje, stowarzyszenia, muzea, biblioteki, firmy o profilu szkoleniowo-edukacyjnym, ośrodki kultury, uczelnie wyższe, instytucje rynku pracy, a nawet ochotnicza straż pożarna i poradnia psychologiczno-pedagogiczna. Na szczególną uwagę zasługują dwie inicjatywy, podczas których zagrała w grę największa liczba graczy: Międzyszkolny Turniej CSB zorganizowany przez III Liceum Ogólnokształcące w Toruniu (zagrało 900 osób, instytucja otrzymała 2 egzemplarze gry i dysponowała już jednym egzemplarzem wydanym w 2010 roku) oraz Powiatowy Turniej CSB zorganizowany przez Stowarzyszenie Szanse Bezdroży Gmin Powiatu Goleniowskiego z Goleniowa w województwie zachodniopomorskim (zagrało 646 osób, instytucja otrzymała 3 egzemplarze gry). Niezwykle wysoka efektywność i zaangażowanie tych partnerów stwarza potencjał do rozszerzenia regionalnych turniejów międzyszkolnych CSB na województwo kujawsko-pomorskie oraz zachodniopomorskie.

W końcowej fazie projektu okazało się, że 6 instytucji, które otrzymały grę, nie poradziło sobie z wymaganą liczbą graczy w trakcie realizacji inicjatywy – minimum 90 uczestników rozgrywek do 30 kwietnia 2013 roku. Trzem spośród tych instytucji (Civitas Sp. z o.o., Zespół Szkół nr 1 w Siemianowicach Śląskich oraz Zespół Szkolno-Przedszkolny w Gierałtowicach) pozwolono zatrzymać grę, ponieważ zadeklarowały, że do 30 czerwca 2013 roku uzupełnią brakującą liczbę graczy. Natomiast trzy kolejne instytucje (Miejski Ośrodek Kultury w Józefowie, Szkoła Podstawowa w Czerniejowie oraz Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna w Pyzdrach) zostały zobligowane przez MIK do zwrotu otrzymanych gier, ponieważ nie wywiązały się z podjętego zobowiązania. Nie były również w stanie zadeklarować, że uzupełnią brakującą liczbę graczy. W związku z powyższym spośród 88 inicjatyw, na które zostały przekazane gry, 85 można uznać za zrealizowane.

W ramach inicjatyw oddolnych w rozgrywkach CSB wzięło udział w sumie aż 10.944 graczy. Niewątpliwym sukcesem tej części projektu było dotarcie do małych miejscowości i aktywizacja lokalnych środowisk. Często, aby sprostać wymaganiom projektu (realizacja rozgrywek dla minimum 90 uczestników), podmioty realizujące inicjatywy oddolne nawiązywały współpracę z lokalnymi partnerami (np. szkołami). W ten sposób na 85 zrealizowanych inicjatyw przypada dodatkowo 108 lokalnych partnerów, których zaprosiły do współpracy podmioty realizujące oddolne inicjatywy edukacyjne. Ponadto instytucje realizujące inicjatywy oddolne promowały projekt oraz grę CSB w swoich lokalnych społecznościach, m.in. poprzez artykuły w prasie lokalnej, zamieszczanie informacji o CSB na stronach internetowych itp. Duże znaczenie miało też działanie tzw. poczty pantoflowej. Realizatorzy inicjatyw oddolnych promowali grę wśród zaprzyjaźnionych ze sobą instytucji, a te z kolei zgłaszały się po darmowe egzemplarze, chcąc zrealizować własne pomysły.

Pełna lista instytucji, które zrealizowały inicjatywy oddolne, wraz z nazwami tych inicjatyw i liczbą graczy stanowi załącznik do niniejszego sprawozdania.

Gmina Andrychów zatrzymała cztery egzemplarze gry, ponieważ postanowiła zrealizować kolejne wydarzenia z wykorzystaniem CSB: rozgrywki plenerowe/terenowe na terenie Gminy, rozgrywki międzyszkolne, działania edukacyjne i promocyjne, nie tylko w Gminie Andrychów, ale także poza granicami kraju.

II.5. Działania promocyjne

Zrealizowane działania:

- dotarcie do bezpośrednich odbiorców z informacją o projekcie
- opracowanie i dostarczenie materiałów poświęconych projektowi partnerom, mediom, organizacjom zajmującym się edukacją ekonomiczną i społeczną
- wykreowanie popytu na grę wśród środowisk edukacyjnych

Podjęte działania promocyjne miały na celu przede wszystkim zainteresowanie nauczycieli, konsultantów i doradców metodycznych – bezpośrednich odbiorców projektu – udziałem w szkoleniach z zakresu optymalnego wykorzystania gry oraz w międzyszkolnych turniejach, wpływających na pobudzanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży i rozwój kompetencji społecznych.

Cel ten zrealizowano, zaopatrując partnerów projektu w merytoryczne i promocyjne materiały, takie jak:

- opisy projektu i gry oraz materiały graficzne (banery, ilustracje bazujące na *layoucie* druków, zdjęcia z rozgrywek, logotypy itp.) do wykorzystania na stronach partnerów i poprzez sieć ich kontaktów,
- materiały dla mediów (artykuły poświęcone edukacji ekonomicznej, realizacji projektu, inspiracjom historycznym i metodologicznym itp.),
- ulotki w nakładzie 1500 szt.,
- plakaty formatu A3 w nakładzie 700 szt.

Nakłady i formaty druków promocyjnych zostały ustalone we współpracy z partnerami, którzy określili zapotrzebowanie na tego typu materiały oraz możliwości w zakresie ich kolportażu i terminy dystrybucji.

MIK zajął się opracowaniem projektu graficznego i zawartości materiałów oraz ich drukiem i dostarczeniem partnerom w wymaganym czasie.

MIK prowadził także działania z zakresu *media relations*, informując wybrane, tradycyjne i elektroniczne media (zwłaszcza te o charakterze edukacyjnym) o działaniach podejmowanych w ramach projektu, tj. ofercie szkoleniowej, turniejach i wsparciu inicjatyw oddolnych. Materiały poświęcone projektowi zostały także dostarczone instytucjom kultury (domy kultury, muzea, biblioteki), szkołom, kuratoriom oświaty, ośrodkom doskonalenia nauczycieli (publicznym i prywatnym), nie będącym partnerami projektu.

Informacje o projekcie były systematycznie zamieszczane na stronie internetowej www.mik.krakow.pl oraz w *newsletterach* MIK kierowanych do indywidualnych oraz instytucjonalnych odbiorców (łącznie ok. 1.000

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

13

subskrybentów). W okresie od czerwca 2012 do maja 2013 roku ukazało się kilkanaście wpisów poświęconych projektowi. Została także uruchomiona specjalna podstrona <http://mik.krakow.pl/edukacja-ekonomiczna/>, na której znalazły się informacje zachęcające do udziału w projekcie. Do podstrony prowadziła zapowiedź umieszczona w slider'ze na stronie głównej MIK, która w okresie od 21 czerwca 2012 (termin ogłoszenia informacji o realizacji projektu) do 27 maja 2013 (termin raportowania) osiągnęła następujące wyniki oglądalności (na podstawie Google Analytics):

- odsłony: 100.986,
- odwiedziny: 43.184,
- unikalni użytkownicy: 28.817.

Promocja projektu prowadzona była w ramach innych działań MIK z zakresu PR. W październiku 2012 roku MIK uczestniczył m.in. w Małopolskich Targach Innowacji, podczas których materiały poświęcone projektowi cieszyły się zainteresowaniem ze strony środowisk naukowych (przedstawiciele uczelni), studentów i sektora kreatywnego (zwłaszcza firm zajmujących się produkcją gier).

III. Raport ewaluacyjny i ocena rezultatów projektu

III.1. Przedmiot badania, kontekst ewaluacji i procedura badawcza

Specyfika i cel ewaluacji

Ewaluacja projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* odbywała się od 30 kwietnia do 23 maja 2013 roku. Miała ona charakter autoewaluacji – została przeprowadzona siłami pracowników i wolontariuszki Małopolskiego Instytutu Kultury.

Celem ewaluacji była analiza działań, produktów oraz rezultatów (miękkich i twardych) projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”*. Niniejsze opracowanie powstaje w odpowiedzi na wymogi formalne stawiane projektom dofinansowywanym przez NBP. Jest ono także postrzegane przez wnioskodawcę (Małopolski Instytut Kultury) jako szansa na dostosowanie projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* do potrzeb beneficjentów, a także możliwość poprawy efektywności w dostarczaniu wiedzy, umiejętności oraz kształtowaniu postaw i zachowań uczestników projektu. W szerszej perspektywie przedstawiane opracowanie służy usprawnieniu procesów projektowania, wdrażania oraz ewaluacji, przez co stanowi element przyczyniający się do budowania dobrych praktyk MIK w zakresie zarządzania projektami. Tak rozumiana ewaluacja nie ma być jedynie „zakończeniem łańcucha działań”, lecz ma być „spoiwem pozwalającym na stałe doskonalenie polityk, programów i projektów” (Górniak 2007: 11–13).

Ze względu na czas przeprowadzenia ewaluacji możemy wyróżnić jej trzy rodzaje: ewaluację **ex-ante** – ma miejsce przed podjęciem interwencji, **mid-term** – przeprowadzaną w trakcie realizacji projektu oraz **ex-post** – realizowaną po jego zakończeniu. Niniejsze opracowanie dotyczy trzeciego typu ewaluacji (ex-post), dlatego też stawia sobie za cel przede wszystkim podsumowanie i analizę działań, produktów i rezultatów projektu oraz ocenę trwałości podjętych działań – długotrwałych efektów wsparcia edukacyjnego beneficjentów projektu.

Logika projektu

Przedmiotem przeprowadzanej ewaluacji jest projekt Małopolskiego Instytutu Kultury *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”*, który był realizowany od 8 czerwca 2012 do 30 kwietnia 2013 roku. Głównym obszarem oddziaływania projektu były cztery województwa: małopolskie, świętokrzyskie, mazowieckie i podkarpackie. Dodatkowo wsparcie oddolnych inicjatyw, wykorzystujących grę, rozszerzyło zasięg projektu do obszaru całej Polski.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

15

Działania projektowe opierały się na czterech głównych modułach:

- wydaniu na potrzeby projektu **nakładu 300 egzemplarzy ekonomicznej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”** oraz opracowaniu i druku materiałów do szkoleń z wykorzystania gry dla nauczycieli;
- przeprowadzeniu **szkoleń z wykorzystania gry w edukacji** dla nauczycieli ze szkół zaangażowanych w rozgrywki turniejowe oraz dla doradców edukacyjnych w Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach, Podkarpackim Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie, Ośrodku Rozwoju Edukacji w Warszawie i Małopolskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Krakowie;
- współorganizacji 3 **międzyszkolnych turniejów „Chłopskiej Szkoły Biznesu”** w województwach małopolskim, podkarpackim i świętokrzyskim;
- wsparciu **oddolnych inicjatyw** wykorzystujących grę „Chłopska Szkoła Biznesu” do celów edukacyjnych.

Beneficjentami bezpośrednimi tych działań byli nauczyciele i uczniowie ze szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, którzy zdecydowali się wziąć udział w działaniach projektowych, lokalni partnerzy (osoby, które wyraziły chęć współorganizowania międzyszkolnych turniejów „Chłopskiej Szkoły Biznesu” oraz osoby i środowiska, które uczestniczyły w projekcie w ramach modułu oddolnych inicjatyw). **Beneficjentami pośrednimi** projektu są uczniowie i nauczyciele szkół biorących udział w projekcie, ośrodki i centra doradztwa metodycznego oraz nauczyciele, którzy w przyszłości będą korzystali z ich pomocy, a także otoczenie społeczne uczestników projektu (duże zainteresowanie grą wskazuje na jej szersze oddziaływanie).

Kryteria oceny projektu

Zgodnie ze wskazaniem NBP, aby ewaluacja projektów edukacyjnych odzwierciedlała logikę podjętych działań i ich zgodność planowanymi założeniami i rezultatami, ocena projektu powinna skupiać się na analizie pięciu poniższych kryteriów:

- **trafność** – ocena stopnia, w jakim cele projektu edukacyjnego odpowiadają zdiagnozowanym problemom oraz potrzebom beneficjentów ostatecznych,
- **skuteczność** – analiza poziomu realizacji postulowanych założeń i celów (tzn. przekazanej wiedzy, umiejętności, zmiany sposobów myślenia oraz postaw),
- **efektywność** – bada stosunek nakładów (definiowanych jako środki finansowe, zasoby ludzkie i czas) do uzyskanych wyników i rezultatów,
- **oddziaływanie** – kryterium to pozwala ocenić wpływ danego projektu na beneficjentów ostatecznych i ich szeroko pojęte otoczenie pod kątem ogólnych celów interwencji (jest to krańcowa użyteczność danego projektu),
- **trwałość** – określa poziom oddziaływania przekazanej w ramach projektu wiedzy i umiejętności w długim okresie czasu (Łotys 2012: 7–8).

Pytania ewaluacyjne odpowiadające przyjętym kryteriom

Przedstawione poniżej pytania ewaluacyjne służyły ocenie działań, produktów i rezultatów projektu.

Kryteria	Pytania
Trafność	1. Czy postulowane cele działań edukacyjnych odpowiadają potrzebom beneficjentów (młodzieży szkolnej, nauczycieli, doradców metodycznych i liderów lokalnych inicjatyw)? 2. Czy istniała potrzeba edukacji ekonomicznej wśród dzieci i młodzieży, do których projekt był adresowany? 3. W jakim stopniu inicjowane przez projekt szkolenia, turnieje, zajęcia szkolne i inicjatywy oddolne wykorzystujące grę edukacyjną wpływają na poziom wiedzy i umiejętności beneficjentów? 4. Czy gra „Chłopska Szkoła Biznesu” pomaga w realizacji podstawy programowej w zakresie nauczania przedsiębiorczości? 5. Czy rozgrywki przy użyciu gry edukacyjnej, szkolenia oraz turnieje spełniły oczekiwania osób biorących w nich udział?
Skuteczność	1. Czy i w jakim nakładzie wydano drugą edycję ekonomicznej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”? 2. Czy udało się w efektywny sposób przeszkolić nauczycieli i doradców metodycznych z wykorzystania gry „Chłopska Szkoła Biznesu” w edukacji? (w tym aspekcie będzie uwzględniana zarówno liczba przeszkolonych osób, jak i jakość szkolenia) 3. Ile dzieci wzięło udział w zajęciach związanych z grą? (lekcje, eliminacje, turnieje) 4. Ile szkół zostało wyposażonych w grę „Chłopska szkoła biznesu” i wiedzę, jak jej używać? 5. Ile ośrodków doradztwa metodycznego zostało wyposażonych w grę „Chłopska Szkoła Biznesu”? 6. Czy osiągnięcia interwencji są zgodne z planowanymi rezultatami i produktami? 7. Jakie czynniki zewnętrzne miały wpływ na trudności w realizowaniu celu projektu?
Efektywność	1. Czy zrealizowano zakładane rezultaty i produkty? 2. Do jakiego stopnia zoptymalizowano nakłady poniesione na uzyskanie rezultatów i produktów? 3. Czy posiadane zasoby zostały odpowiednio przekształcone w rezultaty? 4. Czy proces koordynacji projektu był wydajny?
	1. Jaki jest zasięg oddziaływania projektu? (czy ogranicza się

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

17

Oddziaływanie	on jedynie do uczestników projektu?) 2. Czy gra „Chłopska Szkoła Biznesu” służy popularyzacji wiedzy ekonomicznej i pobudzaniu postaw przedsiębiorczych wśród beneficjentów projektu? 3. Czy projekt <i>Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”</i> wpływa na rozwój kompetencji społecznych osób biorących udział w rozgrywkach? 4. Czy wdrażany projekt służy popularyzacji wiedzy na temat ekonomicznego dziedzictwa narodowego? 5. Czy projekt „Chłopska Szkoła Biznesu” wpływa na kreowanie pozytywnego wizerunku przedsiębiorcy i promocję przedsiębiorczości?
Trwałość	1. Czy po zakończeniu projektu gra „Chłopska Szkoła Biznesu” może nadal stanowić pomoc dydaktyczną? 2. Czy uczestnicy projektu wykazują chęć stosowania gier symulacyjnych w pracy dydaktycznej? 3. Czy gra „Chłopska Szkoła Biznesu” może zostać zastosowana w szerszym środowisku beneficjentów projektu? 4. Jaki potencjał trwałych efektów niesie za sobą projekt?

Procedura badawcza

Ewaluacja projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* powstała w oparciu o:

- **dane pierwotne**, wytworzone w trakcie trwania projektu (tj. sprawozdania, formularze, raporty, listy obecności, umowy i porozumienia) przeanalizowane metodą *desk research*. Podstawą tego badania były kryteria i wskaźniki uzyskania postulowanych rezultatów, które zostały opisane we wniosku projektowym.
- **dane reaktywne**, powstałe po zakończeniu projektu i mające na celu analizę stopnia osiągnięcia postulowanych działań, produktów i rezultatów. Dane zebrano dzięki zastosowaniu metody CAWI (badania przy użyciu internetowego kwestionariusza ankiety) oraz metody PAPI (badania polegające na przeprowadzeniu wywiadu opartego o papierową wersję kwestionariusza ankiety).

O wyborze przedstawionych metod zdecydowały trzy czynniki. Podstawowym kryterium doboru sposobu pozyskiwania danych była chęć uzyskania **miarodajnych wskaźników osiągniętych efektów**. Drugi czynnik stanowiło

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego. 18

dążenie do zdobycia **rzetelnych danych**, co, biorąc pod uwagę specyfikę badań ewaluacyjnych, jest ściśle powiązane z zapewnieniem anonimowości respondentom. Trzecim elementem uwzględnianym podczas projektowania metod ewaluacji była próba **optymalizacji kosztów** przeprowadzanych działań. Wszystkie zastosowane metody – *desk research*, PAPI i CAWI – umożliwiły osiągnięcie elementów kluczowych z perspektywy planowanej ewaluacji.

Moduły oceny projektu

Analogicznie do działań podejmowanych w projekcie *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* ewaluacja została podzielona na cztery główne moduły:

- **ewaluację wydania drugiej edycji gry** symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu” (poprawionej graficznie i wzbogaconej w oparciu o analizę opinii jej dotychczasowych użytkowników),
- **ewaluację szkoleń** z wykorzystania gry w edukacji przeprowadzonych dla nauczycieli ze szkół zaangażowanych w turnieje oraz dla nauczycieli zaangażowanych w projekt dzięki Świętokrzyskiemu Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach, Podkarpackiemu Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie, Ośrodkowi Rozwoju Edukacji w Warszawie i Małopolskiemu Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Krakowie,
- **ewaluację organizacji trzech międzyszkolnych turniejów** „Chłopskiej Szkoły Biznesu” mających miejsce w województwach małopolskim, podkarpackim i świętokrzyskim,
- **ewaluację działań wspierających dla oddolnych inicjatyw** wykorzystania gry „Chłopska Szkoła Biznesu” do celów edukacyjnych.

III.2. Wyniki badań i ocena rezultatów

III.2.a) Ewaluacja wydania drugiej edycji gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu” oraz materiałów edukacyjnych i promocyjnych

Ewaluacja tego modułu zakłada analizę sposobu produkcji i dystrybucji gry symulacyjnej „Chłopska szkoła biznesu”. Ocena tego aspektu powstaje w oparciu o *desk research* dokumentów zgromadzonych w trakcie trwania projektu (porozumień i formularzy). Wprowadzenie drugiej edycji „Chłopskiej Szkoły Biznesu” zostało poprzedzone analizą opinii użytkowników gry. Sugestie graczy zdecydowały o wprowadzeniu modyfikacji w projekcie graficznym (zmiana kolorystyki, oznaczeń niektórych kart) oraz dodaniu bardziej precyzyjnych instrukcji. Zmiany te pozwoliły w większym stopniu dostosować produkt do potrzeb beneficjentów. Dodatkowo

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

19

w module wydawniczym w celu realizacji celów zaplanowanych w projekcie opracowano materiały szkoleniowe dla nauczycieli. W ramach modułu wydawniczego przewidziano wytworzenie 300 egzemplarzy gry. Poniższa tabelka pokazuje sposób, w jaki zostały one rozdysponowane.

Liczba egzemplarzy gry	Zadanie, na rzecz którego przeznaczono grę
TURNIEJE MIĘDZYSZKOLNE 90 egz.	W ramach realizacji projektu przekazano po 30 gier trzem partnerom projektowym odpowiedzialnym za organizację regionalnych turniejów międzyszkolnych: - Towarzystwu Miłośników Andrychowa (III Małopolski Międzyszkolny Turniej CSB), - Zespołowi Szkół im. ks. dra Jana Zwierza (III Podkarpacki Międzyszkolny Turniej CSB), - Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach (Świętokrzyski Międzyszkolny Turniej CSB).
SZKOLENIA (w ośrodkach doskonalenia zawodowego nauczycieli) 108 egz.	W ramach realizacji projektu rozdysponowano 100 egzemplarzy gry podczas 5 szkoleń skierowanych do nauczycieli i doradców dydaktycznych. Szkolenia zorganizowane zostały we współpracy z partnerami w czterech województwach: Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie (2 szkolenia), Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli, Podkarpackim Centrum Edukacji Nauczycieli oraz Małopolskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli. Warunkiem przekazania gry szkole było uczestnictwo nauczyciela w szkoleniu. Każdy partner projektu – ośrodek doskonalenia nauczycieli otrzymał 2 egzemplarze „Chłopskiej Szkoły Biznesu”.
ODDOLNE INICJATYWY EDUKACYJNE (wsparcie oddolnych inicjatyw wykorzystania gry w Polsce) 96 egz.	Instytucje edukacyjne oraz inne instytucje (kulturalne, rynku pracy, organizacje pozarządowe itp.), które zadeklarowały chęć zrealizowania własnej inicjatywy edukacyjnej, otrzymały egzemplarze gry. Były one dystrybuowane przez Małopolski Instytut Kultury zasadniczo poza województwem małopolskim oraz przez Gminę Andrychów zasadniczo w województwie małopolskim. Rozdysponowano w ten sposób 92 egzemplarze. Gmina Andrychów pozostawiła u siebie 4 egzemplarze gry w celu realizacji dalszych inicjatyw edukacyjnych i promocyjnych. W Małopolskim Instytucie Kultury pozostał 1 egzemplarz, który wykorzystywano w projekcie do działań szkoleniowych, a 3 egzemplarze mają zostać zwrócone do MIK przez podmioty, którym mimo deklaracji nie udało się zrealizować inicjatyw edukacyjnych.
NBP 6 egz.	NBP otrzymał 6 egzemplarzy gry.

III.2.b) Ewaluacja przeprowadzonych szkoleń

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

20

Analiza tego modułu pozwala ocenić zarówno **efektywność** przeprowadzonych szkoleń – liczbę nauczycieli, którzy uzyskali wiedzę dotyczącą zastosowania gry „Chłopska Szkoła Biznesu”, jak i **atrakcyjność, użyteczność** oraz **oddziaływanie** samej gry, ponieważ kształceni nauczyciele byli osobami przeprowadzającymi rozgrywki, co dawało im wiedzę na temat praktycznego zastosowania gry.

Podstawą ewaluacji, a zarazem wskaźnikiem osiągnięcia celów zrealizowanych szkoleń dla nauczycieli z wykorzystaniem gry w edukacji, były listy obecności na zajęciach szkoleniowych oraz opinie nauczycieli uczestniczących w projekcie na temat gry „Chłopska Szkoła Biznesu”. Poglądy uczestników szkoleń zbadano dzięki zastosowaniu metody ankiety internetowej (CAWI). Kwestionariusz użytej ankiety zawierał pytania pozwalające ocenić stopień cech i wpływów gry, pytania diagnozujące potrzeby beneficjentów oraz pytania pozwalające na swobodne wyrażenie opinii na temat mocnych i słabych stron gry. Badaniem CAWI objęto populację tych uczestników szkoleń w ośrodkach doskonalenia nauczycieli, którzy podali kontakt mailowy – 110 nauczycieli i doradców metodycznych. Poziom realizacji badania okazał się bardzo duży – uzyskano 82% odpowiedzi (90 respondentów), co pozwala wyciągać wnioski płynące z badania na całą grupę uczestników szkoleń.

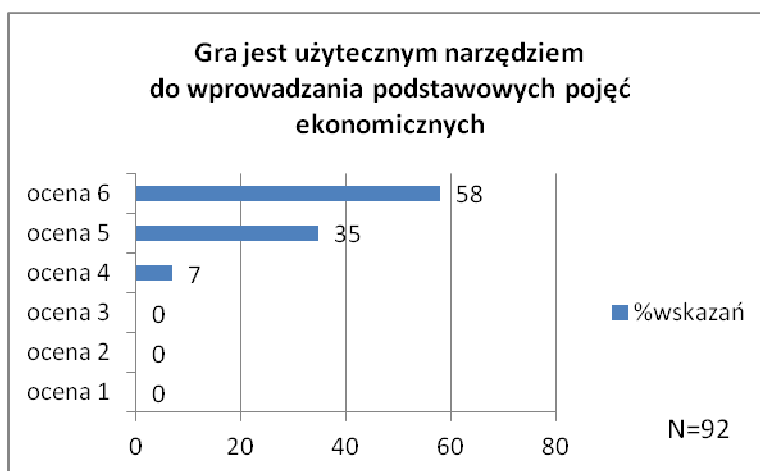
Głównym celem projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* jest **pobudzanie postaw przedsiębiorczych i rozwój kompetencji społecznych wśród młodzieży szkolnej**. Założenie to jest zbieżne z nową podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej z 23 grudnia 2008 r. (Dz. U. z 2009 r. nr 4, poz. 17), która stawia przed nauczycielami obowiązek realizacji celów kształcenia w zakresie przedsiębiorczości. Idea opisywanego projektu stanowiła odpowiedź na zdiagnozowane przez Małopolski Instytut Kultury deficyty w zakresie atrakcyjnych narzędzi dydaktycznych umożliwiających realizację zajęć dotyczących przedsiębiorczości. Braki w zakresie dodatkowych środków metodycznych dostrzeżono w wyniku wcześniejszej współpracy wnioskodawcy m.in. w Małopolskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Krakowie, Świętokrzyskim Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach i Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie. Gra „Chłopska Szkoła Biznesu” okazała się wówczas **atrakcyjnym narzędziem dydaktycznym** umożliwiającym praktyczną **realizację celów zawartych w podstawie programowej**. **Skuteczność i trafność** celów projektu dobrze oddają odpowiedzi na trzy poniższe pytania:

- **„Zajęcia z wykorzystaniem gry pozwalają zrealizować cele nowej podstawy programowej”** (Respondenci, korzystając ze skali ocen od 1 – NIEDOSTATECZNIE do 6 – CELUJĄCO, oceniali grę według poszczególnych stwierdzeń, zaznaczając odpowiednią pozycję na skali). Rozkład odpowiedzi na to pytanie obrazuje poniższy wykres:



Jak wynika z przedstawionych danych, beneficjenci bardzo wysoko oceniali stopień, w jakim użycie gry pozwala realizować założenia podstawy programowej. Najwyższe noty, tj. 5 i 6, przyznało w sumie aż 84% ankietowanych. Informacja ta pokazuje zbieżność idei gry z potrzebami środowiska odbiorców projektu.

- **„Gra jest użytecznym narzędziem do wprowadzania podstawowych pojęć ekonomicznych”** (Respondenci, korzystając ze skali ocen od 1 – NIEDOSTATECZNIE do 6 – CELUJĄCO, oceniali grę według poszczególnych stwierdzeń, zaznaczając odpowiednią pozycję na skali).



Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

22

Jak widać na powyższym wykresie, żaden z badanych nie przypisał grze ocen 1–3 w zakresie użyteczności w aspekcie wprowadzania podstawowych pojęć ekonomicznych. Najwyższe noty (5 i 6) w tym względzie przyznało jej aż 93% uczestników szkoleń. Dane te, podobnie jak wyniki prezentowanego wcześniej pytania, pokazują, że gra „Chłopska Szkoła Biznesu” stanowi bardzo dobre narzędzie edukacji ekonomicznej.

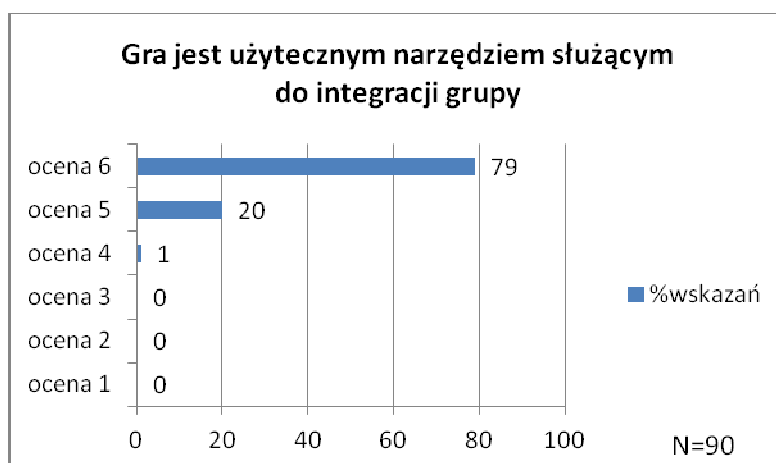
- Zajęcia z wykorzystaniem gry są atrakcyjne dla uczniów” (**Respondenci korzystając ze skali ocen od 1 – NIEDOSTATECZNIE do 6 – CELUJĄCO, oceniali grę według poszczególnych stwierdzeń, zaznaczając odpowiednią pozycję na skali).**



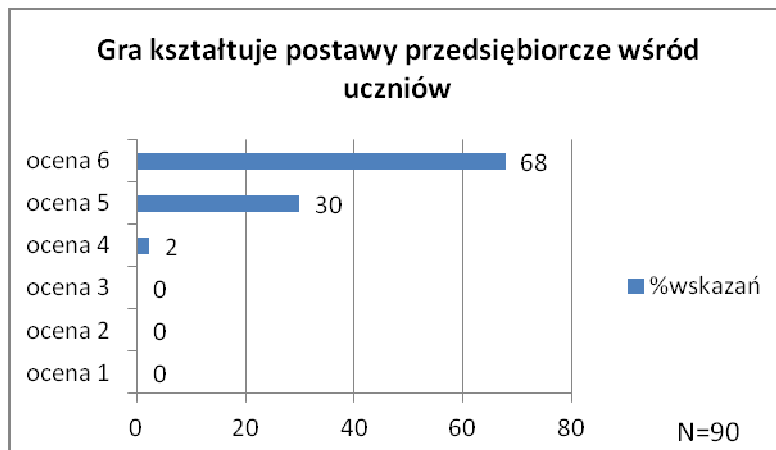
Aż 99% respondentów stwierdziło, że gra jest atrakcyjna dla uczniów (ocena 5 i 6). Ten wynik zestawiony z wcześniejszymi wykresami pokazuje, jak duży potencjał tkwi w grze „Chłopska Szkoła Biznesu”. Stanowi ona zarówno atrakcyjne, jak i wartościowe dydaktyczne narzędzie edukacji.

Ewaluacja stawiała sobie za cel także zmierzenie stopnia, w jakim gra „Chłopska Szkoła Biznesu” **oddziałuje na zdobycie postulowanej w projekcie wiedzy i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i postaw nowoczesnych** (definiowanych przez wnioskodawców jako zachowania wpływające na kształtowanie kapitału społecznego, m.in. umiejętność podejmowania wspólnych działań, odpowiedzialność za podejmowane ryzyko). Ocenie poziomu osiągnięcia tychże rezultatów służyły umieszczone w kwestionariuszu ankiety pytania rangowe. Respondenci korzystając ze skali ocen od 1 – NIEDOSTATECZNIE do 6 – CELUJĄCO, oceniali, zaznaczając odpowiednią pozycję na skali, **jak gra „Chłopska Szkoła Biznesu” rozwija poszczególne umiejętności i postawy wśród uczniów:**

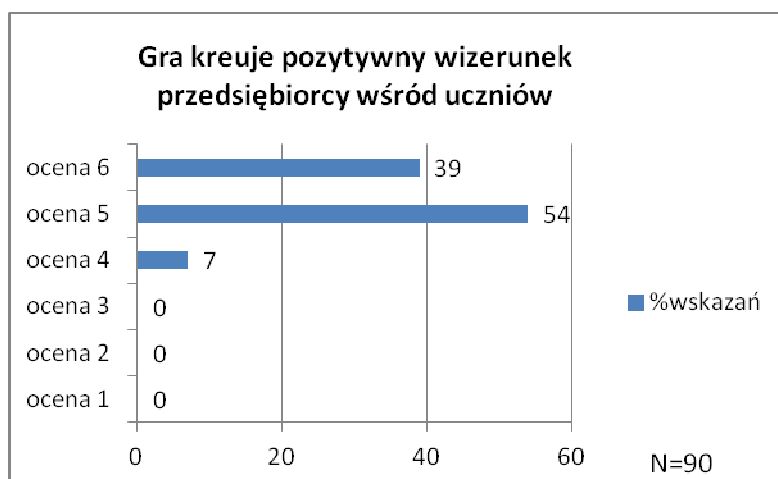
- **„Gra jest użytecznym narzędziem służącym do integracji grupy”**



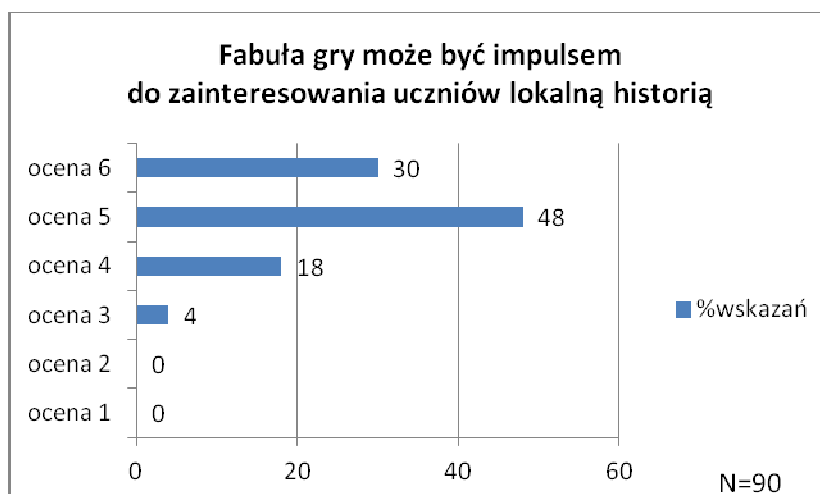
- **„Gra kształtuje postawy przedsiębiorcze wśród uczniów”**



- **„Gra kreuje pozytywny wizerunek przedsiębiorcy wśród uczniów”**



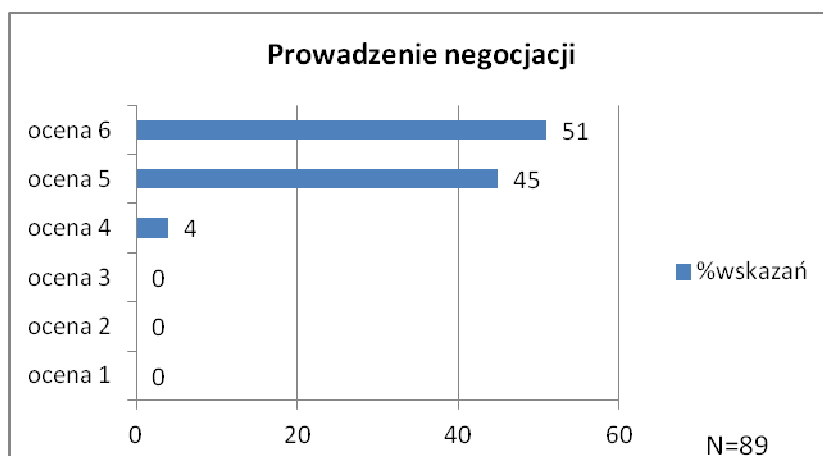
- **„Fabuła gry może być impulsem do zainteresowania uczniów lokalną historią”**



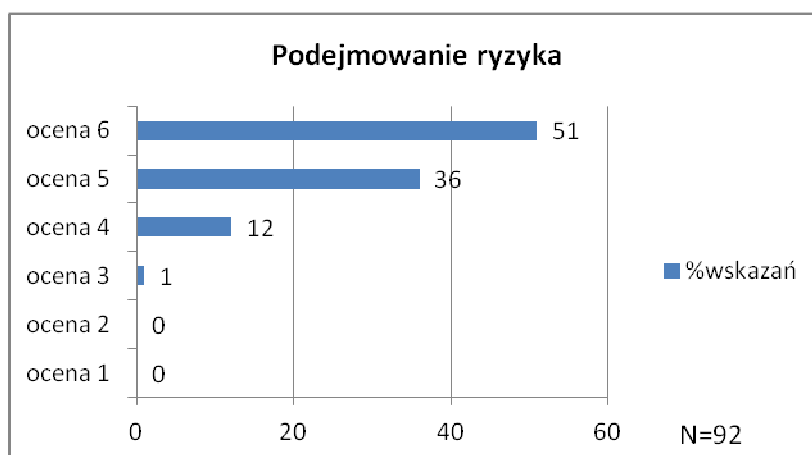
Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

25

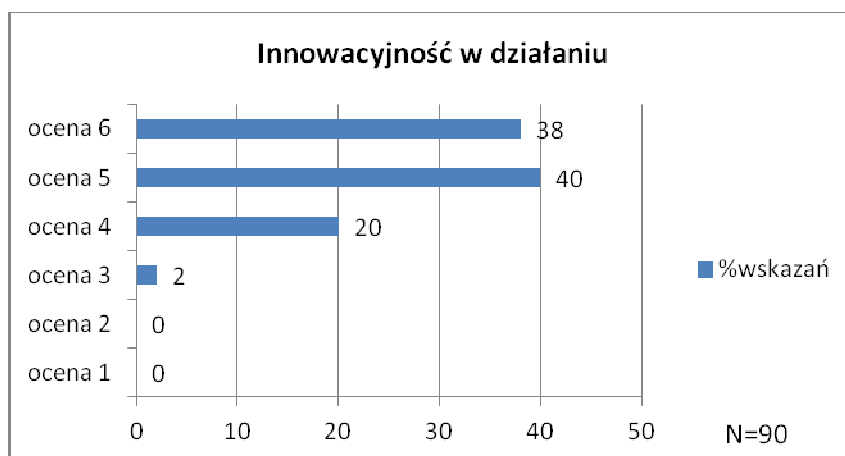
- **„Prowadzenie negocjacji”**



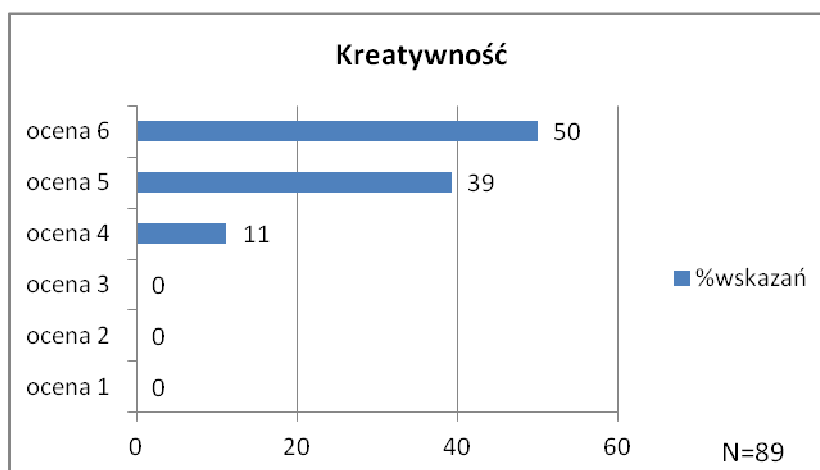
- **„Podejmowanie ryzyka”**



- **„Innowacyjność w działaniu”**



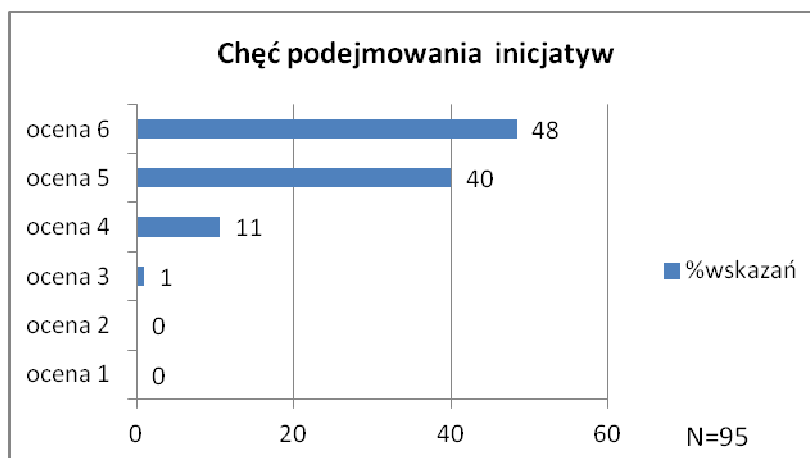
- **„Kreatywność”**



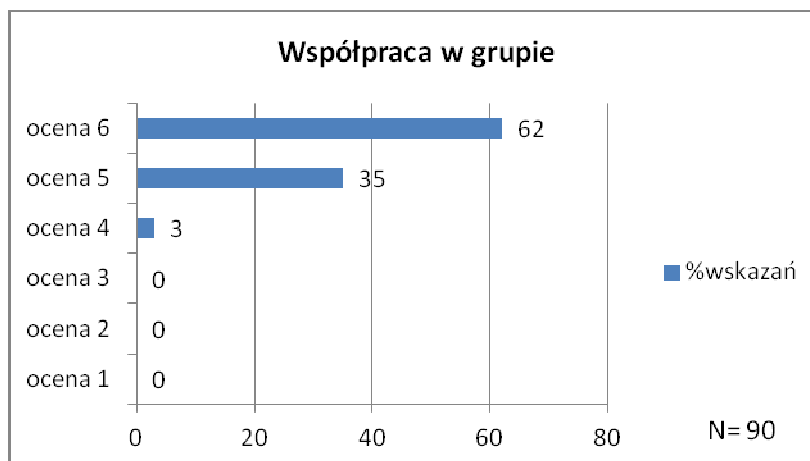
Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

27

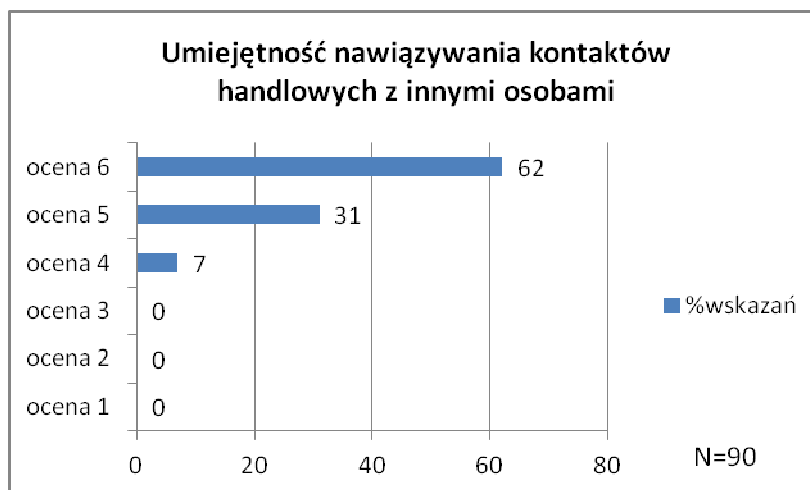
- **„Chęć podejmowania inicjatyw”**



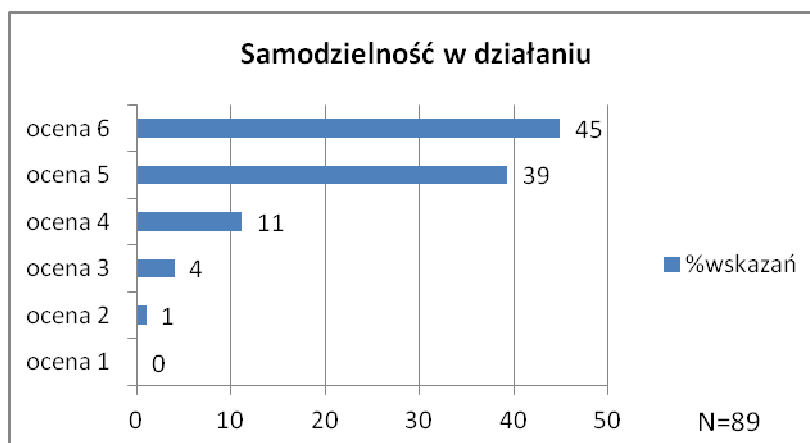
- **„Współpraca w grupie”**



- **„Umiejętność nawiązywania kontaktów handlowych z innymi osobami”**



- **„Samodzielność w działaniu”**



Wysokie noty osiągnięte w odpowiedziach na wszystkie przedstawione powyżej pytania pozwalają stwierdzić, że omawiany projekt pozwolił w dużym stopniu zrealizować zakładane rezultaty miękkie i twarde. Efektem udziału w grze „Chłopska szkoła biznesu” jest nabycie przez jej uczestników **wiedzy** z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości, wykształcenie **postaw** przedsiębiorczych i prospołecznych.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

29

Oddziaływanie gry „Chłopska Szkoła biznesu” nie sprowadza się jedynie do nauki problematyki związanej z przedsiębiorczością i ekonomią. Nauczyciele stosujący grę zwrócili uwagę na wiele innych możliwych zastosowań gry, które stanowią w ramach projektu **efekt dodany** – niezakładany zysk, płynący z użycia „Chłopskiej szkoły biznesu”. Jeden z respondentów opisuje potencjał gry tymi słowami: *Gra daje nieocenione możliwości inspiracji w wielu dziedzinach. Bez przesady można ją nazwać skarbem edukacyjnym, pozwalającym przekazać uczniom szeroką wiedzę w sposób angażujący ich bezpośrednio doświadczeniem.*

W pytaniu otwartym: „Czy można stosować grę również w zajęciach wykraczających poza przedsiębiorczość? Jeśli tak, to jakich?” wielu respondentów zwróciło uwagę na możliwość zastosowania gry do **nauki obliczeń matematycznych oraz ekonomicznych kalkulacji**. Jeden z badanych stwierdza w odpowiedzi na to pytanie: *Matematyka – obliczanie, rachowanie, szacowanie, co się opłaca – żeby był zysk.* Bardzo często podkreślano także możliwość użycia „Chłopskiej Szkoły Biznesu” podczas zajęć z **WOS, geografii, historii**. Nauczyciele zwracali również uwagę na **społeczno-socjalizacyjne walory gry**. Podkreślano, że może ona służyć integrowaniu klasy, nabywaniu pewności siebie, otwartości oraz właściwych postaw moralnych. Jeden z respondentów, opisując potencjalne zastosowania gry, napisał: *W każdych zajęciach, np. w katechezie – uczy właściwych postaw moralnych, przede wszystkim uczciwość*, inny zauważył: *Można zastosować grę na wielu zajęciach, nawet na godzinie do dyspozycji nauczyciela w celu integracji grupy.* Gra bywała także wykorzystywana do **zajęć pozalekcyjnych i kół zainteresowań**, m.in. w ramach „Szkolnego Klubu Młodego Przedsiębiorcy” czy też koła matematycznego.

Stopień skuteczności i efektywności działań wdrażanych w ramach projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* dobrze ilustrują **ilościowe wskaźniki** realizacji postulowanych w projekcie rezultatów (opracowane na podstawie dokumentów zgromadzonych w trakcie trwania projektu oraz badań ankietowych):

- przeszkolenie 217 osób – nauczycieli i doradców metodycznych z wykorzystania gry podczas zajęć z przedsiębiorczości (zakładano 190 osób),
- 8.594 dzieci, które wzięły udział w zajęciach prowadzonych przez nauczycieli, którzy zostali przeszkoleni w ramach projektu (liczba ta przewyższa prawie dwukrotnie zakładaną we wniosku projektowym liczbę uczniów, którzy skorzystają z gry),
- 100 szkół, które zostały wyposażone w grę,
- wyposażenie 4 ośrodków doradztwa edukacyjnego w egzemplarze gry.

Przedstawione dane wskazują na **ponadprogramową realizację rezultatów i produktów projektu**. **Efektywność** wdrożonych działań dobrze ilustruje **liczba beneficjentów** projektu – dzieci, które skorzystały z gry w ramach

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego. 30

zajęć (prawie dwukrotnie wyższa od liczby przewidywanej). Przy czym należy zauważyć, że gra będzie nadal stosowana w placówkach oświatowych, zatem statystyki odbiorców mogą jeszcze wzrosnąć. Oprócz ostatecznych efektów projektu badanie ewaluacyjne sprawdzało także **efektywność samego procesu przekształcania celów w rezultaty**. Kluczowe w tym aspekcie wydaje się oparcie działań projektowych na strukturach oświatowych, które umożliwiły wykorzystanie wypracowanych rozwiązań instytucjonalnych. Ten kontekst działań pozwolił na sprawne i efektywne przeprowadzenie rozgrywek „Chłopskiej Szkoły Biznesu”, a także zarządzanie samym projektem.

Przeprowadzane działania ewaluacyjne stawiały sobie za cel także zdiagnozowanie pojawiających się **problemów w osiągnięciu rezultatów projektu**. Jak wynika z badań, nie wystąpiły większe problemy w tym zakresie. Jednakże część nauczycieli zgłaszała, że napięty program szkolny nieco utrudnia przeprowadzenie rozgrywek „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w trakcie jednej godziny lekcyjnej. Jeśli, analizując ten problem, weźmiemy pod uwagę potencjalne dodatkowe zastosowania gry (jako sposobu integracji czy też narzędzia wykorzystywanego podczas innych zajęć), które wymieniało wielu nauczycieli, warto byłoby pomyśleć o podkreślaniu w trakcie szkoleń wielowymiarowego zastosowania gry. Takie działania zwróciłyby uwagę nauczycieli na to, że mogą próbować porozumieć się z pedagogiem uczącym innego przedmiotu i razem na dwóch godzinach lekcyjnych realizować rozgrywkę. Pomysłem na rozwiązanie tego problemu mogłoby być opracowanie konspektów lekcji dotyczących zagadnień, które w praktycznych aspektach porusza gra. To pozwoliłoby z jednej strony zwiększyć merytoryczne oddziaływanie gry, natomiast z drugiej strony pokazałoby także, w jaki sposób „Chłopska Szkoła Biznesu” może stanowić interdyscyplinarne narzędzie edukacji. Potencjał do zastosowania tego typu rozwiązań potwierdzają przeprowadzone badania internetowe. W kwestionariuszu zapytano respondentów, czy uważają, że gra powinna zostać wzbogacona o jakiś dodatkowy element². Było to pytanie wielokrotnego wyboru³. **57%** respondentów (76 osób) odpowiedziało, że gra mogłaby zostać uzupełniona o **konspekty zajęć lekcyjnych**, obejmujących zagadnienia, które w praktycznych aspektach porusza gra. 17% badanych (23 osoby) zauważyło potencjał w rozbudowaniu gry o dodatkowe, bardziej zaawansowane moduły. 15% (20 osób) stwierdziło, że warto byłoby uzupełnić grę o bardziej rozbudowane instrukcje wyjaśniające jej zasady. Po 5% (7 osób) wybrało opcję: „Nie sądzę, aby można było w jakikolwiek sposób rozbudować grę” i „Inne”. Inną niedogodnością wymienianą przez nauczycieli są początkowe trudności uczniów z opanowaniem zasad gry, jeden z respondentów opisuje to tymi słowami: *W klasach, gdzie rozgrywki przeprowadzane są po raz pierwszy, zawsze pojawia się grupa uczniów, która nie do końca pojmuje zasady, co zmienia się dość szybko w trakcie, kiedy podejmują grę*. Aby zminimalizować te problemy, warto byłoby

² Pytanie to zawierało kafeterię odpowiedzi oraz dawało respondentowi możliwość swobodnej wypowiedzi.

³ Stąd też procentowanie nie sumuje się do 100%. Ogólna liczba dokonanych wyborów to 133.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

zastanowić się nad tym, jak usprawnić i rozszerzyć system szkoleń dla nauczycieli, aby mogli oni efektywniej przekazywać uczniom zasady gry.

Trwałość osiągniętych w ramach projektu rezultatów gwarantuje sama materialna forma gry, która umożliwia jej wielokrotne używanie. Przy czym elementem wspierającym potencjalne długoterminowe efekty działań projektu jest **specyfika środowiska** beneficjentów programu. Wyposażenie nauczycieli i doradców metodycznych w odpowiednią dawkę wiedzy o zasadach gry umożliwia powielanie jej stosowania wśród odbiorców projektu oraz rozszerzenie grona beneficjentów poprzez przekazywanie wiedzy kolejnym grupom uczniów, a także innym pedagogom funkcjonującym w ramach placówki, do której gra dotarła. Ponadto wyposażenie w egzemplarze gry ośrodków wspierających nauczycieli dodatkowo zwiększa długotrwałe efekty projektu. O potencjale do rozpowszechniania zarówno „Chłopskiej Szkoły Biznesu”, jak i innych gier edukacyjnych, świadczą odpowiedzi na pytanie o chęć wykorzystania w pracy dydaktycznej innych gier symulacyjnych Małopolskiego Instytutu Kultury. 91% badanych zadeklarowało zainteresowanie grami, 8% stwierdziło: „trudno powiedzieć” i jedynie 1% wyraził niechęć wobec takiej możliwości.

III.2.c) Ewaluacja zorganizowanych turniejów międzyszkolnych

Analiza modułu trzech międzyszkolnych turniejów ma służyć zdiagnozowaniu **potencjału i trudności**, jakie niesie za sobą ta forma propagowania gry edukacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”. Międzyszkolne turnieje CSB były organizowane i koordynowane przez partnerów projektu, którymi są: Towarzystwo Miłośników Ziemi Andrychowskiej w Andrychowie (woj. małopolskie), Zespół Szkół im. ks. dra J. Zwierza w Ropczycach (woj. podkarpackie), Muzeum Zabawy i Zabawek w Kielcach (woj. świętokrzyskie). Rola wnioskodawcy w tym module sprowadzała się do **wsparcia merytorycznego, logistycznego, analizy działań partnerów oraz zapewnienia gier do realizacji turnieju**.

Podstawą oceny tego modułu są wyniki badania przeprowadzonego na organizatorach turniejów metodą ankiety internetowej (**CAWI**) – konstrukcja kwestionariusza jest analogiczna wobec narzędzia zastosowanego do ewaluacji modułu szkoleń nauczycieli. Badanie internetowe uzupełnia **desk research** dokumentów powstałych w trakcie współpracy pomiędzy wnioskodawcą i partnerami projektu.

Zasadniczym kryterium ewaluacji projektu jest ocena **trafności**, rozumianej, jako adekwatność jego oferty wobec potrzeb beneficjentów. Stopień, w jakim organizacja turniejów spełniała to kryterium, pokazują odpowiedzi respondentów na pytania dotyczące oceny gry pod względem jej wartości:

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

32

- **dydaktycznej** (przekazywanie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości i kształtowanie postaw przedsiębiorczych),
- **integracyjnej** (współpraca i konsolidacja grupy),
- **rozrywkowej** (atrakcyjność gry dla jej uczestników).

We wszystkich trzech aspektach organizatorzy turniejów oceniali grę bardzo wysoko, przyznając jej oceny w granicach 4–6 (w skali ocen od 1 – niedostatecznie do 6 – celująco; średnio w poszczególnych kryteriach gra była oceniana na 5).⁴ Zbieżność projektu z oczekiwaniami organizatorów turnieju oddaje także odpowiedź na pytanie o chęć dalszego organizowania turniejów. Wszyscy trzej organizatorzy zadeklarowali gotowość do koordynowania takich inicjatyw w przyszłości.

Skuteczność i efektywność działań podjętych w ramach międzyszkolnych turniejów obrazują przedstawione poniżej **ilościowe wskaźniki** osiągnięcia zamierzonych rezultatów:

- współorganizacja **3 turniejów** (w Andrychowie, Kielcach i Ropczycach),
- udział **63 szkół** w turniejach,
- udział **4.568 uczniów** (udział jest rozumiany jako uczestnictwo w eliminacjach lub rozgrywkach finałowych).

Przedstawione dane opierają się deklaracjach organizatorów turniejów popartych dokumentami zgromadzonymi w trakcie trwania projektu (m.in. listy obecności, umowy). Jednak w aspekcie skuteczności i efektywności działań przeprowadzanych w module turniejowym poza analizą ilościowych wskaźników osiągnięcia rezultatów należy zwrócić uwagę także na sam **proces przekształcania zasobów w efekty oraz sposób koordynacji tychże działań**. W przypadku dwóch partnerów – Towarzystwa Miłośników Ziemi Andrychowskiej w Andrychowie i Szkolnego Klubu Gier Planszowych „Myślnik” przy Zespole Szkół im. ks. dra J. Zwierza w Ropczycach – współpraca i organizacja międzyszkolnych turniejów przebiegała sprawnie i nie napotykała większych problemów. Natomiast współdziałanie z trzecim organizatorem międzyszkolnych turniejów – Muzeum Zabawy i Zabawek w Kielcach – wywołało pewne problemy techniczno-organizacyjne. Komplikacje te dotyczyły przede wszystkim przesunięć w harmonogramie realizacji działań oraz niedociągnięć związanych z koordynacją samego turnieju. Kieleckie muzeum było dla wnioskodawcy nowym partnerem, co też mogło wpłynąć na pewne bariery komunikacyjne. Po analizie zaistniałej sytuacji nasuwa się wniosek, że aby uniknąć w przyszłości tego typu sytuacji, należałoby zapewnić nowym partnerom większe wsparcie logistyczne, a także bardziej monitorować działania na wszystkich etapach projektu.

⁴ Z uwagi na niską liczebność badanych – 3 organizatorów międzyszkolnych, nie podaje się procentowania. Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

Te niedociągnięcia nie wpłynęły jednak znacząco na efekty modułu turniejowego. Analizując znaczenie tego segmentu, należy zwrócić uwagę na to, że **oddziaływanie** międzyszkolnych turniejów z jednej strony polega na edukacji ekonomicznej jeszcze szerszego grona uczniów (był to sposób na zwiększenie liczby beneficjentów projektu), natomiast z drugiej strony wydarzenie to pozwala wzmacniać **trwałość** efektów „Chłopskiej Szkoły Biznesu” (udział w rozgrywkach na wyższym poziomie był impulsem do bardziej zaawansowanej i refleksyjnej analizy zasad gry, a co się z tym wiąże, także i praw rynku). Jednak oddziaływanie turniejów nie może być sprowadzone jedynie do wpływu na uczestników rozgrywek. Organizacja międzyszkolnego turnieju wiązała się z poszukiwaniem partnerów i patronów tego wydarzenia w lokalnym środowisku. Sprawozdania organizatorów wskazują na dużą aktywność w tym zakresie. W działania turniejowe angażowano instytucje kultury, lokalny samorząd, a także przedsiębiorstwa o różnorodnym profilu działalności – od piekarni po banki. Ponadto sam finał projektu budził **duże zainteresowanie lokalnej społeczności i mediów**, co bez wątpienia zwiększało zasięg projektu i efekty jego oddziaływania, nie zwiększając przy tym nakładów wnioskodawcy.

III.2.d) Ewaluacja realizacji oddolnych inicjatyw z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”

Pytania w sprawozdaniu z realizacji inicjatywy oddolnej miały w większości charakter pytań otwartych, jedynie 2 z nich były pytaniami zamkniętymi. W jednym z pytań w sprawozdaniu realizatorzy inicjatyw oddolnych oceniali stopień swojego zadowolenia z uczestnictwa w projekcie w pięciostopniowej skali (bardzo zadowolony; raczej zadowolony; ani zadowolony, ani niezadowolony; raczej niezadowolony; bardzo niezadowolony). Spośród **84 instytucji**, które udzieliły odpowiedzi na to pytanie, aż **77 stwierdziło**, że jest bardzo zadowolona, natomiast **7 stwierdziło**, że jest raczej zadowolona. Żadna z instytucji nie wyraziła niezadowolenia czy też rozczarowania z powodu udziału w projekcie. Tak wysoki wskaźnik zadowolenia wśród instytucji uczestniczących świadczy o trafności projektu, o tym, że został on skierowany do właściwej grupy docelowej, jak również o tym, że z promocją projektu i informacją o projekcie zarówno MIK, jak i Gmina Andrychów docierały do właściwych odbiorców.

Trwałość projektu, a więc jego ewentualna kontynuacja w przyszłości, bądź też realizowanie innych inicjatyw z użyciem gry CSB przez instytucje biorące udział w tym projekcie i ich plany na przyszłość związane z CSB, była oceniana w pytaniu nr 5 sprawozdania z realizacji inicjatywy oddolnej: „Czy gra Chłopska Szkoła Biznesu będzie przez Pana/Panią wykorzystywana w przyszłości?”. Przedstawiciele aż **84 instytucji** (spośród 85 biorących udział w inicjatywach oddolnych) zadeklarowali, że CSB będzie przez ich instytucje wykorzystywana także w przyszłości. Przedstawiciel tylko jednej instytucji na powyższe pytanie odpowiedział „Nie wiem”.

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego. 34

Wiele instytucji w sprawozdaniach przedstawiało konkretne plany na przyszłość z wykorzystaniem CSB, na przykład:

- „Wszystkie szkoły biorące udział w przedsięwzięciu zadeklarowały, że gra Chłopska Szkoła Biznesu będzie wykorzystywana na przedmiotach dotyczących przedsiębiorczości jako narzędzie edukacyjne”.
- „Grę będę wykorzystywać zarówno na godzinach wychowawczych jako element integracji grupy oraz formę edukacji przez zabawę oraz na lekcjach matematyki w celu uczenia logicznego myślenia oraz ćwiczenia zdolności podejmowania decyzji”.
- „Planujemy wykorzystać grę już 7, 8 czerwca podczas organizacji III Małopolskiego Dnia Uczenia Się, którego tematem jest szeroko rozumiana przedsiębiorczość”.
- „Na pewno gra będzie wykorzystywana podczas każdego zjazdu trenerów [...] oraz w trakcie warsztatów z dziećmi na terenie całej Polski”.

Warto podkreślić fakt, że projekt objął swoim zasięgiem nie tylko te instytucje, które bezpośrednio otrzymały grę. Jego faktyczny zasięg był znacznie szerszy. Pojawiło się bardzo wiele sygnałów, że instytucje, które otrzymały grę, w celu zrealizowania inicjatyw CSB tworzyły lokalne partnerstwa, angażowały w realizację inicjatyw zaprzyjaźnione organizacje. W niektórych rejonach wytworzyły się swego rodzaju fankluby CSB zrzeszające różne instytucje. Łącznie aż **108 dodatkowych instytucji (partnerów lokalnych)** zostało włączonych w proces realizacji inicjatyw. Liczba ta wskazuje na bardzo szeroki faktyczny zasięg projektu.

Przedstawiciele instytucji realizujących inicjatywy oddolne zapytani o mocne strony gry CSB najczęściej wymieniali:

- możliwość praktycznej nauki ekonomii i przedsiębiorczości dzięki grze – 75 osób (89% wskazań),
- naukę współpracy i negocjacji w grupie oraz integrację grupy – 53 osoby (63% wskazań),
- wspieranie działalności dydaktycznej – 46 osób (55% wskazań),
- wyzwalanie silnych emocji i zaangażowania wśród graczy – 42 osoby (50% wskazań),

- wyzwalanie kreatywności u graczy – 24 osoby (29% wskazań),
- możliwość wzięcia udziału w jednej rozgrywce CSB przez dużą liczbę graczy – 23 osoby (27% wskazań),
- ciekawy kontekst historyczny gry – 22 osoby (26% wskazań),
- atrakcyjną szatę graficzną gry – 20 osób (24% wskazań),
- ujawnienie talentów i postaw przedsiębiorczych – 19 osób (23% wskazań),
- jasne zasady gry – 18 osób (21% wskazań).
- możliwość grania w różne warianty gry – 14 osób (17% wskazań),

Poniżej przedstawiamy wybrane wypowiedzi organizatorów oddolnych inicjatyw edukacyjnych CSB potwierdzające wyżej wymienione mocne strony CSB:

- „[...] zapoznanie studentów z zagadnieniami takimi jak: dokonywanie wyborów w oparciu o ograniczony zasób informacji, techniki negocjacyjne (np. technika „kotwicy”), wybory trade-off, kalkulacja kosztów w kontekście ponoszonego ryzyka”. (Akademia Leona Koźmińskiego w Warszawie)
- „Możliwość wykorzystania gry jako pretekstu do omówienia zagadnień ekonomicznych, historycznych oraz relacji społecznych”. (Stowarzyszenie Inicjatywa Obywatelska "Wspólne Razem" w Żabieńcu)
- „Wśród naszych uczestników gry bardzo szybko nawiązała się współpraca, powstawały partnerstwa wokół wspólnych wypraw, dokładne rozliczanie zysków, chęć rywalizacji powodowała, że powstawały nowe pomysły na grę, na rozliczanie, np. na dodatkowe punktowanie ilości wypraw. Gra uczy zdrowej rywalizacji, zasad współpracy w grupie i pomysłowości”. (Gminna Biblioteka Publiczna w Bystrzycy, gmina Oława)
- „Niektórzy uczestnicy od samego porządku wykazywali się kreatywnością i zawiązywali nieformalne spółki. Ułatwiało to organizację wypraw, na których

można było najwięcej zarobić (...) Uczniowie poznali mechanizmy organizacji budżetu i zarządzania swoim majątkiem. Rozgrywki zawsze miały żywiołowy przebieg. Towarzyszyły im bardzo duże emocje, dało się zauważyć różne strategie gry". (Biblioteka Pedagogiczna w Zamościu)

- „Działalność gospodarcza rzemieślników z Andrychowa przypomina lokalne tradycje przedsiębiorczych maziarzy z Łosia handlujących mazią, dziegciem i towarami ropopochodnymi. [...] W wieku XIX i XX – do czasów wysiedlenia w roku 1947 – maziarze, podobnie jak chłopci z ośrodka andrychowskiego, eksportowali swoje towary daleko poza granice Rzeczypospolitej (m.in. Ryga, Odessa, Budapeszt)". (Muzeum Dwory Karwacjanów i Gładyszów w Gorlicach).
- „Ciekawa forma; połączenie praktycznej nauki z dobrą zabawą; uniwersalność i wieloaspektowość gry". (Zespół Szkół Ogólnokształcących Integracyjnych nr. 1 w Krakowie)
- „Rozgrywki diagnozują talenty przedsiębiorcze, o których posiadaniu uczniowie nie są w stanie dowiedzieć się w inny sposób i, co jest szczególnie satysfakcjonujące dla nauczycieli, pozwalają na podwyższenie samooceny części tzw. słabych uczniów, którzy nie mając predyspozycji naukowych i osiągając niesatysfakcjonujące wyniki w nauce, osiągają bardzo dobre wyniki w grze, dowiadując się przy tym, że mają talent, tyle że wymykający się ocenom szkolnym". (III Liceum Ogólnokształcące w Toruniu)
- „Gra angażuje całą klasę ze skutkiem wychowawczym – niweluje podziały w zespole klasowym. Ujawnia postawę przedsiębiorczą, która nie podlega ocenie na zajęciach edukacyjnych". (Zespół Szkół w Unisławiu)
- „Gra może mieć wiele wariantów, a jej przebieg nie do końca jest przewidywalny". (Miejska Biblioteka Publiczna W Chrzanowie)

- „Gra jest na tyle prosta, że można ją szybko zrozumieć. Gra jest estetycznie wykonana i wzbudziła zainteresowanie uczniów”. (Zespół Szkół Publicznych w Polanowie)

CSB została wykorzystana w trakcie realizacji inicjatyw oddolnych na bardzo wiele różnych sposobów, w zależności od charakteru instytucji oraz samej inicjatywy. Uczniowie szkół w trakcie rozgrywek uczyli się podstawowych pojęć ekonomicznych oraz mechanizmów działania rynku. Jak zauważył jeden z użytkowników gry:

„Efektem udziału w zajęciach było między innymi praktyczne przestudiowanie najważniejszych pojęć z zakresu ekonomii (popyt, podaż, monopol, spółka), refleksje na temat skutecznych strategii działania przedsiębiorcy. [...]” Ponadto udział w grze dostarcza nauczycielowi wielu cennych informacji na temat procesów grupowych zachodzących w klasie”. (Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna Nr.3 w Krakowie)

W wielu sprawozdaniach przewijało się stwierdzenie, że gra „uczy bawiąc” i jest formą nauki przez zabawę. Muzea wykorzystywały historyczny kontekst gry nawet do pokazywania swoich eksponatów szerszej publiczności lub nawiązania do własnych lokalnych historii:

„Pokazaliśmy na przykładzie gry nasze eksponaty związane z zawodami występującymi w grze, jak konopka, łopata do chleba, kowadło czy krosno, a także inne przedmioty codziennego użytku, które mogły również być wykorzystywane w dawnych czasach” (Stowarzyszenie Kulturalne Tradycja w Węglewie)

Niejednokrotnie podkreślano fakt, że w grę mogą grać osoby w różnym wieku, że może ona łączyć i integrować różne pokolenia. Przykładem jest „Pojedynek Pokoleń” (<http://ck.krynica.pl/chlopska-szkola-biznesu-2/>) zorganizowany przez Centrum Kultury w Krynicy-Zdroju, o którym pisał organizator:

„W „Pojedyńku Pokoleń” zwyciężyli uczniowie szkoły średniej. Jak komentowali słuchacze Uniwersytetu Trzeciego Wieku, było to spowodowane ich zbytnią ostrożnością w inwestycjach. Pojedynek pokoleń miał na celu integrację międzypokoleniową. [...] Krynicy seniorzy, mimo przegranej, obiecują młodzieży rewanż”. (Centrum Kultury w Krynicy-Zdroju)

Bardzo ważny dla odbiorców był fakt, że gra uczy logicznego myślenia, planowania, przewidywania, obierania strategii; zwycięstwo lub porażka w grze nie zależy od przypadku, szczęścia gracza czy rzutu kostką, ale od umiejętności przewidywania, a ze względu na to, że w grze występuje bezpośrednia interakcja uczestników, wyzwalane są niebywałe, spontaniczne emocje. Najlepszym podsumowaniem gry jest następujący cytat realizatorki jednej z inicjatyw oddolnych:

„Mimo, że gra wydaje się z pozoru lekka i przyjemna, wcale taka nie jest. [...] Co prawda rozgrywka zaczęła się spokojnie [...], ale z biegiem czasu gra przeistoczyła się w nieokiełznane pole walki. Ceny gwałtownie poszły w górę, rynek opanowało kilku tyranów [...]. Gra dla niektórych zakończyła się zwycięstwem, dla innych porażką. Jednak wszystkich nauczyła jednej ważnej rzeczy: bez względu na to, co robisz, myśl”. (Gimnazjum w Jasienicy)

Z kolei najczęściej wymienianymi słabymi stronami gry CSB były:

- potrzebna duża liczba graczy do przeprowadzenia rozgrywki (minimum 12 osób) – 8 osób (10 % wskazań),
- długi czas przygotowywania i przeprowadzania rozgrywek – 8 osób (10% wskazań),
- początkowe wrażenie, że zasady gry są skomplikowane – 11 osób (13% wskazań).

Ponadto jako słabe strony CSB wskazywano: problemy z koordynowaniem dużej grupy graczy, hałas w trakcie rozgrywki, niedostateczną trwałość materiałów, z których wykonana jest gra, problemy z zachowaniem zasad etyki podczas rozgrywek (np. niektórzy gracze próbują handlować kartami czasu, mimo że zgodnie z zasadami gry jest to zabronione).

III.2.e) Wnioski z ewaluacji projektu

Ewaluacja projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* wykazała, że we wszystkich czterech modułach (druk drugiego wydania gry, szkolenia nauczycieli, turnieje międzyszkolne i wsparcie inicjatyw oddolnych) **osiągnięto zakładane w projekcie rezultaty**. Porównując osiągnięte rezultaty z poniesionymi nakładami, należy stwierdzić, że projekt cechuje się niezwykle dużą **efektywnością**. Wniosek ten opiera się na przeprowadzonych w ramach ewaluacji badaniach. Jak wynika z przeprowadzonego badania, projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* odpowiadał na potrzeby beneficjentów.

Głównym celem projektu było **pobudzanie postaw przedsiębiorczych i rozwój kompetencji społecznych wśród młodzieży szkolnej**. Zadanie to odpowiada nowej podstawie programowej Ministra Edukacji Narodowej z 23 grudnia 2008 r. (Dz. U. z 2009 r. nr 4, poz. 17), która nakłada na nauczycieli obowiązek realizacji celów kształcenia w zakresie przedsiębiorczości. „Chłopska Szkoła Biznesu” jest atrakcyjnym narzędziem dydaktycznym, które pozwala realizować te założenia. Badanie ewaluacyjne wykazało też, że gra znajduje dużo **szersze zastosowanie**. Beneficjenci projektu stosowali grę jako narzędzie dydaktyczne na innych zajęciach lekcyjnych (m.in. WOS, matematyka i historia) oraz jako metodę integracji grupy. Podobnie jak w przypadku zastosowania gry w szkole, tak i w module turniejowym i w działaniach związanych z lokalnymi inicjatywami edukacyjnymi, **oddziaływanie** projektu okazywało się dużo większe niż zakładał to wniosek projektowy. Międzyszkolne turnieje i inicjatywy lokalne wykorzystujące grę „Chłopska Szkoła Biznesu” stawały się bodźcem mającym bardzo duży **wpływ na całe środowisko, w którym występowała gra**. Przy czym sama forma materialna gry decyduje o tym, że zaobserwowane **efekty mogą być długotrwałe i rozszerzać obszar swoich wpływów** poprzez wielokrotne użycie gry. Na **trwałość efektów** projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* wpływa w dużej mierze kontekst jego wdrożenia – placówki oświatowe i ośrodki wsparcia dydaktycznego dla nauczycieli. Badania ewaluacyjne wykazały, że przekazanie gry i wiedzy o tym, jak ją stosować beneficjentom projektu wpłynęło nie tylko na nich, ale też na ich szersze otoczenie (gra była stosowana przez innych pedagogów pracujących w tej samej szkole, a także deklarowano chęć używania tego narzędzia w dalszej pracy dydaktycznej).

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego. 40

Rekomendacje

Zaprezentowane powyżej dane świadczą o tym, że gra symulacyjna „Chłopska Szkoła Biznesu” umożliwia realizację założeń podstawy programowej w zakresie nauki przedsiębiorczości. Przy czym, jak wykazały badania, gra jest dla uczniów atrakcyjną formą przekazywania wiedzy oraz przyjemnym sposobem integracji zespołu klasowego. Te wnioski każą stwierdzić, że „Chłopska szkoła biznesu” **stanowi wartościowe merytorycznie i atrakcyjne narzędzie dydaktyczne**, które może być stosowane do nauczania przedsiębiorczości w placówkach oświatowych na szeroką skalę.

Na sukces projektu i sprawność procesu jego wdrażania bardzo duży wpływ miało osadzenie realizowanych działań w **kontekście oświatowym**. To dawało instytucjonalne wsparcie dla przeprowadzanych aktywności. Wynika z tego, że przy wdrażaniu podobnych projektów warto korzystać z istniejących zasobów instytucjonalnych, które mogą usprawnić proces realizacji działań i pozwolić oszczędzić zasoby wnioskodawcy.

Przeprowadzona ewaluacja skłania do zastanowienia się nad udzieleniem beneficjentom projektu – nauczycielom, doradcom metodycznym i przedstawicielom oddolnych inicjatyw edukacyjnych – dodatkowych form wsparcia, które umożliwiałyby zwiększenie merytorycznych korzyści płynących z użycia gry „Chłopska Szkoła Biznesu”. Postulat ten można byłoby zrealizować poprzez opracowanie konspektów lekcji dotyczących zagadnień, które w teoretycznych aspektach porusza gra.

IV. Plany na przyszłość

Plany na przyszłość powinny uwzględniać realne możliwości i ograniczenia działania Małopolskiego Instytutu Kultury. Po realizacji projektu zarysowuje się kilka możliwych scenariuszy działania:

1) Realizacja kolejnych projektów edukacyjnych skierowanych do szkół (np. poświęconych przedsiębiorczości, ekonomii społecznej lub edukacji globalnej, czyli ukazaniu uwarunkowań rozwoju gospodarki lokalnej w powiązaniu z globalną w oparciu o wykorzystaną w grze historię) lub szkoleniowych skierowanych do beneficjentów usług instytucji rynku pracy (np. szkolenia z zakresu negocjacji handlowych, zagadnień współpracy w zespole, organizacji i zarządzania itp.). Partnerami w takich projektach mogą być ośrodki doskonalenia zawodowego nauczycieli oraz instytucje rynku pracy.

2) Ze względu na duże zainteresowanie grą i możliwościami jej zastosowania rozważany jest rozwój gry i związanych z nią działań w kierunku biznesowym – świadczenie usług szkoleniowych oraz sprzedaż gry. Do tego celu może posłużyć pilotażowa sprzedaż gier oraz świadczenie usług szkoleniowo-edukacyjnych przez pracowników i współpracowników MIK.

3) Osobnej uwagi wymaga rozwój regionalnych turniejów międzyszkolnych. Ma on bowiem trzy walory:

- **środowiskowy** – turnieje międzyszkolne są skutecznym sposobem na budowanie partnerstw i aktywizowanie środowisk lokalnych;

- **dydaktyczny** – dzięki turniejom możliwa jest weryfikacja umiejętności i kompetencji przedsiębiorczych przez uczniów. Przygotowania do turnieju angażują mocno zarówno nauczycieli, jak i ich wychowanków;

- **wydarzeniowy** – turnieje to często imprezy realizowane na dużą skalę, angażujące setki uczniów i dziesiątki nauczycieli. Duża skala działań, zainteresowanie mediów, patronów i sponsorów umożliwia rozszerzanie takich inicjatyw na kolejne województwa w Polsce (świadczy o tym np. Powiatowy Turniej CSB w Goleniowie z udziałem ponad 600 osób oraz Międzyszkolny Turniej CSB zorganizowany przez III LO w Toruniu dla 900 uczniów szkół gimnazjalnych).

Istnieje zatem duży potencjał do rozwijania inicjatyw turniejowych. Pojawia się jednak pytanie o ograniczenia MIK jako regionalnej instytucji kultury w pełnieniu roli lidera takich turniejów. Ograniczenia te dotyczą nie tylko statusu prawnego, ale również zasobów kadrowych, finansowych i możliwości logistycznych. Dlatego, jeśli ta inicjatywa ma być rozwijana i poszerzana o nowe regionalne i ogólnopolskie turnieje, konieczne będzie nawiązywanie współpracy z innymi podmiotami zainteresowanymi rozwijaniem na ogólnopolską skalę wydarzeń edukacyjnych związanych z ekonomią i przedsiębiorczością (np. Gminą Andrychów czy Narodowym Bankiem Polski).

Jak wskazuje raport ewaluacyjny, wszystkim powyższym działaniom towarzyszyć powinno również tworzenie warsztatów i szkoleń specjalistycznych dla nauczycieli oraz innych edukatorów (np. szkoleniowców w instytucjach rynku pracy). Do dalszego rozwoju działań edukacyjnych z grą symulacyjną „Chłopska Szkoła Biznesu” konieczne będzie również stworzenie konspektów i scenariuszy zajęć jako materiałów pomocniczych do prowadzenia zajęć poświęconych wybranym zagadnieniom ekonomicznym.

Bibliografia:

Jarosław Górniak Ewaluacja w cyklu polityk publicznych, [w:] S. Mazur (red.) Ewaluacja funduszy strukturalnych, perspektywa regionalna, MSAP: Kraków 2007, s. 11-13.

Marzena Łotys, Poradnik dla wnioskodawcy. Ewaluacja projektów edukacyjnych dofinansowywanych przez NBP, Departament Edukacji i Wydawnictw: Warszawa 2012.

V. Załącznik – lista zrealizowanych oddolnych inicjatyw edukacyjnych w Polsce z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”

Lp.	Partner realizujący inicjatywę edukacyjną	Nazwa inicjatywy edukacyjnej	Liczba uczestników
1	Książnica Pomorska im. S. Staszica w Szczecinie	Przedsiębiorczość w nauce i zabawie z wykorzystaniem gry symulacyjnej CSB	112
2	Zespół Szkół Społecznego Towarzystwa Oświatowego w Warszawie	Biznes na STO4	90
3	Muzeum Etnograficzne im. Marii Znamierowskiej-Prüfferowej w Toruniu	Warsztaty Chłopska Szkoła Biznesu dla nauczycieli i uczniów szkół ponadgimnazjalnych	90
4	Fundacja EkoRozwoju we Wrocławiu	Edukacja dla przedsiębiorczości	153
5	Zespół Szkół w Unisławiu	Kuźnia Młodych Przedsiębiorców	130
6	Fundacja Rozwoju Wolontariatu w Lublinie (inicjatywa w województwie małopolskim)	Młodzi Biznesmeni	95
7	Fundacja Rozwoju Wolontariatu w Lublinie (inicjatywa w województwie śląskim)	Młodzi Biznesmeni	102

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

44

8	I LO w Jaśle	Turniej Chłopskiej Szkoły Biznesu	120
9	IV LO w Chełmie	Lekcje przedsiębiorczości	106
10	Zespół Szkół Artystycznych i Akademickich ALA w Częstochowie	Chłopska Szkoła Biznesu – rozgrywki	90
11	Uniwersytet Warszawski, Wydział Zarządzania	Zajęcia z podstaw zarządzania	92
12	III LO w Toruniu	Międzyszkolny Turniej Chłopskiej Szkoły Biznesu	900
13	Szkoła Podstawowa nr 2 w Sztumie (Pionkolandia)	Szkolny Turniej Chłopskiej Szkoły Biznesu	90
14	Stowarzyszenie Kulturalne Tradycja w Węglewie	Dzień Kobiet i Dzień Dziecka – upowszechnianie ekonomii w życiu codziennym	92
15	Fundacja wspierania rozwoju lokalnego „Moja Przestrzeń” z Wrocławia	Spotkania przy planszy	98
16	Civitas Sp. z o.o.	Rozgrzywka edukacyjna	62

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

45

17	Akademia Leona Koźmińskiego w Warszawie	Rozgrywki wśród studentów	104
18	Zespół Szkół Publicznych w Polanowie	Chłopska Szkoła Biznesu w Polanowie	180
19	Muzeum Ziemi Złotowskiej w Złotowie	Nauka przedsiębiorczości z historią w tle	96
20	Gminna Biblioteka Publiczna w Oławie	Seniorzy grają – biznes rozkręcają	112
21	Biblioteka Pedagogiczna w Zamościu	Projekt edukacyjny Chłopska Szkoła Biznesu edukacja ekonomiczna przez zabawę	104
22	Stowarzyszenie Inicjatywa Obywatelska „Wspólne Razem” w Żabieńcu	Gradukacja	93
23	Miejska Biblioteka Publiczna w Kraśniku	Lekcja ekonomii w bibliotece	100
24	Gimnazjum nr 13 w Łodzi	Nauka negocjacji poprzez uczestnictwo w grach symulacyjnych	103
25	Szkoła Podstawowa nr 33 w Częstochowie	Szkolny Turniej Chłopska Szkoła Biznesu	112

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

46

26	Gminna Biblioteka Publiczna w Wierzbicy	Poznanwanie mechanizmu handlu poprzez grę i zabawę	98
27	Zespół Szkół Zawodowych nr 1 w Prudniku	Lekcje	105
28	Szkoła Podstawowa w Polanowie	Młody Biznesmen – kształtujemy postawy przedsiębiorcze uczniów	117
29	Szkoła Podstawowa nr 1 w Zespole Szkół Ogólnokształcących w Sędziszowie	Wiosenne rozgrywki biznesowe – Chłopska Szkoła Biznesu	197
30	Fundacja „AKTYWNI XXI” z Jeleniej Góry	Odwagi – to tylko biznes	112
31	Stowarzyszenie Szanse Bezdroży Gmin Powiatu Goleniowskiego	Powiatowy Turniej CSB	646
32	Gimnazjum nr 2 w Koniecpolu	Konkurs Mistrz Przedsiębiorczości	112
33	Gimnazjum im. J. Kondrackiego w Łącku	Wiedza na „kartki”	152
34	Zespół Szkół Społecznych Społecznego Towarzystwa Oświatowego w Częstochowie	Międzyszkolny Turniej Chłopska Szkoła Biznesu	104

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

47

35	Szkoła Podstawowa nr 8 w Malborku	Łowcy zysków	100
36	Zespół Szkół nr 1 w Siemianowicach Śląskich	Wykorzystanie gry na zajęciach	30
37	Zespół Szkół Ekonomicznych w Śremie	Czy nadaję się na biznesmena – gra symulacyjna	100
38	Zespół Szkolno-Przedszkolny w Gierałtowicach	Mój Biznes	60
39	Gimnazjum nr 1 w Bielsku-Białej	Szkolny Turniej o Złotą Podkowę Przedsiębiorczości	125
40	Zespół Szkół Ogólnokształcących w Rudzie Śląskiej	Wykorzystanie gry CSB na lekcjach przedsiębiorczości	200
41	Fundacja Rozwoju Wolontariatu (inicjatywa w woj. mazowieckim)	Młody Przedsiębiorca	98
42	Zespół Szkół Ogólnokształcących w Rudzie Śląskiej	Wykorzystanie gry Chłopska Szkoła Biznesu na lekcjach przedsiębiorczości	200
43	Zespół Szkół Rzemiosł Artystycznych w Jeleniej Górze	Nauka przedsiębiorczości z grą symulacyjną Chłopska Szkoła Biznesu	107

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

48

44	Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu, Wydział Ekonomii, Zarządzania i Turystyki	Studenckie rozgrywki gry symulacyjnej Chłopska Szkoła Biznesu	91
45	Biznes Tube sp. z o.o.	Odkryj w sobie przedsiębiorcę	108
46	Staromiejskie Centrum Kultury Młodzieży w Krakowie	Zimowy Hyde Park	104
47	Miejska Biblioteka Publiczna w Proszowicach	Uczymy się przedsiębiorczości, marzenia przekuwamy w cel	220
48	Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie	Międzypokoleniowe potyczki o tytuł Biznesmena Gminy Chrzanów	150
49	Powiatowa i Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna w Nowym Sączu	Chłopska Szkoła Biznesu	250
50	Biblioteka Publiczna Gminy Krynicy-Zdroju	Sprawdź się w roli biznesmena	93
51	Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi Nr 162 w Krakowie	Chłopska Szkoła Biznesu, czyli XVIII-wieczna ekonomia w praktyce	112
52	Muzeum Dwory Karwacjanów i Gładyszów w Gorlicach	Targi wiejskie	113

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

49

53	Gimnazjum Nr 28 W Krakowie	Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej CSB	110
54	Wojewódzka Biblioteka Publiczna w Krakowie, Centrum Informacji Biznesowej i Europejskiej	Przeprowadzenie rozgrywek gry symulacyjnej CSB	106
55	Gimnazjum Nr 3 w Myślenicach	Rozgrywki klasowe i międzyklasowe	99
56	Gimnazjum nr 2 w Andrychowie	Rozgrywki	110
57	Zasadnicza Szkoła Zawodowa Cechu Rzemiosł Różnych w Nowym Targu	Szkolny Turniej Przedsiębiorczości	96
58	Wojewódzki Urząd Pracy w Krakowie (Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej w Krakowie)	Warsztaty poradnictwa zawodowego „Własna firma – zanim zrealizujesz pomysł”	100
59	WUP Zespół Zamiejscowy w Nowym Sączu (Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej w Nowym Sączu)	Warsztaty poradnictwa zawodowego „Własna firma – zanim zrealizujesz pomysł”	100
60	WUP Zespół Zamiejscowy w Tarnowie	Warsztaty poradnictwa zawodowego „Własna firma – zanim zrealizujesz pomysł”	139
61	Ośrodek Kultury im. C. K. Norwida w Krakowie	Chłopska Szkoła Biznesu w Nowej Hucie	92

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

50

62	VIII LO im. Stanisława Wyspiańskiego w Krakowie	Turniej przedsiębiorczości	260
63	Miejska Biblioteka Publiczna im. Juliusza Słowackiego w Tarnowie	Zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem gry Chłopska Szkoła Biznesu	93
64	Szkoła Podstawowa im. Batalionów Chłopskich w Krzęcinie, Wielkie Drogi	Czym skorupka za młodu nasiąknie – uczymy dzieci przedsiębiorczości i ekonomii	92
65	Z.S.O.I. nr 1 – Zespół Szkół Ogólnokształcących Integracyjnych nr 1 w Krakowie	Meeting ekonomiczno-edukacyjny dla gimnazjalistów	140
66	Centrum Kultury w Krynicy-Zdroju	Sztuka komunikacji interpersonalnej	94
67	Szkoła Podstawowa nr 12 przy ZSOI nr 1 w Krakowie	Meeting ekonomiczno-edukacyjny dla uczniów szkoły podstawowej	98
68	Prywatne Akademickie Centrum Kształcenia s.c. J.K.M.A Waligóra w Krakowie	Chłopska Szkoła Biznesu w mieście	170
69	Ochotnicza Straż Pożarna Pogorzyce	Strażackie rozgrywki Chłopskiej Szkoły Biznesu	90
70	Gimnazjum w Jasienicy	Rozgrywki	101

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

51

71	Zespół Szkolno-Przedszkolny – Gimnazjum w Brzeźnicy	Ekonomia po staropolsku	96
72	Gimnazjum nr 48 w Krakowie	Noc Matematyki	92
73	Europejski Instytut Edukacji Engram w Krakowie	Edukacja przez zabawę – postaw na przedsiębiorczość	131
74	Zespół Szkół Zawodowych im. Edwarda Dembowskiego w Wieliczce	Biznes – wrażliwy społecznie	140
75	Zespół Szkół Politechnicznych im. Powstańców Wielkopolskich w Śremie	Lekcje przedsiębiorczości	92
76	Gminna Biblioteka Publiczna w Pleśnej	Edukacja ekonomiczna	120
77	Poradnia Psychologiczno- Pedagogiczna nr 3 w Krakowie	Warsztaty przedsiębiorczości	103
78	Apik – Nowy Sącz	Od Małego do Dużego, czyli szybka lekcja przedsiębiorczości	99
79	Muzeum Ziemi Miechowskiej w organizacji	Pieniądz, handel, rzemiosło – przedsiębiorczość dawniej i dziś	93

Projekt *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* został zrealizowany przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.

52

80	Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Jana Matejki	Cykl warsztatów promujących przedsiębiorczość i wiedzę ekonomiczną	108
81	Wyższa Szkoła Biznesu w Nowym Sączu	Elementy ćwiczeń z przedmiotu zarządzanie wiedzą i komunikacja w organizacji	91
82	I LO im. Stanisława Staszica w Chrzanowie	Licealne rozgrywki biznesowe	120
83	Zespół Szkół Budowlanych nr 1 w Krakowie	Zajęcia szkoleniowe w ramach edukacji ekonomicznej	90
84	Zespół Społecznych Szkół Ogólnokształcących Mistrzostwa Sportowego w Krakowie	Zajęcia szkoleniowe	111
85	Zespół Szkół Zawodowych im. Edwarda Dembowskiego w Wieliczce	Przez zabawę do wiedzy	144
	Suma		10 944