

Możliwości kształtowanie postaw przedsiębiorczych z wykorzystaniem gry „PowerPlayer”

Possibilities of entrepreneurial attitudes development using the „PowerPlayer” game

dr Wioletta Kilar, mgr Marcin Semczuk

Uniwersytet Pedagogiczny w Kraków

Przedsiębiorczość w europejskim systemie edukacji jest postrzegana jako kompetencja kluczowa, której kształtowanie wpływa także na rozwój innych ważnych kompetencji w procesie kształcenia przez całe życie. Dlatego cele kształcenia w zakresie przedsiębiorczości, w szczególności w ramach edukacji szkolnej, są szerokie i nie odnoszą się tylko do wiedzy i umiejętności potrzebnych do założenia i prowadzenia własnej działalności gospodarczej. Jednocześnie, jednym z wielkich wyzwań cywilizacyjnych jest realizacja strategii zrównoważonego rozwoju, a edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju jest jednym z głównych filarów tej strategii.

Do tych szczególnych wyzwań edukacyjnych nawiązuje Europejski projekt SUSEN (ang. Sustainable Entrepreneurship – A Game-Based Exploration for Lower Secondary Schools, tj. „Zrównoważona przedsiębiorczość” – odkrywanie idei z wykorzystaniem gry dla szkół gimnazjalnych”) realizowany przez konsorcjum składające się z partnerów z różnych krajów europejskich. W ramach projektu powstała dydaktyczna gra planszowa „PowerPlayer”, która przeznaczona dla uczniów, głównie wieku w wieku 12-15 lat. Narzędzie to łączy w sobie cechy typowe dla gier strategicznych z elementami edukacyjnymi. Gra ma na celu wprowadzenie koncepcji „zrównoważonej” przedsiębiorczości w atrakcyjnej formie uczniom ostatniej klasy szkół podstawowych i szkół gimnazjalnych, poprzez podejmowanie decyzji biznesowych w zakresie wykorzystania źródeł energii. Gra łączy zatem tradycyjne poznawanie treści na lekcji z praktycznymi ćwiczeniami, dzięki czemu uczenie się staje się bardziej efektywne.

Celem prowadzonych warsztatów, będzie zapoznanie nauczycieli z finalnym produktem projektu SUSEN, tj. grą „PowerPlayer” i wskazanie jej zastosowania w edukacji w zakresie przedsiębiorczości i ekorozwoju. W ramach warsztatów zostaną przedstawione wszystkie elementy pakietu gry dostępnego na stronie projektu (powerplayer.info) oraz zostanie przeprowadzona rozgrywka wstępna.

Organizatorzy / Organisers:



Zakład Przedsiębiorczości
i Gospodarki Przestrzennej
Instytut Geografii
Uniwersytet Pedagogiczny



Komisja Geografii Przemysłu
Polskiego Towarzystwa
Geograficznego



Fundacja „Edukacja
dla Społeczeństwa”
w Warszawie



Wydawnictwo
„Nowa Era”