

SPRAWOZDANIE Z GRY pt. „Kształtowanie postaw przedsiębiorczości poprzez naukę w formie biznesplanu”.

Gra rozpoczęła się we wrześniu 2018 r. i trwała do lutego 2019 r. (1 semestr). W początkowym etapie przystąpiło do niej 16 osób (załącznik nr 1). Zostało wyłonionych ostatecznie 10 uczestników(załącznik nr 2)- tyle osób wyraziło ostatecznie chęć przystąpienia do gry.

(Zaskoczyły mnie) ... realia w jakich prawidłowy sposób należy założyć firmę. (...) – Jakub Rodak

W początkowym okresie uczestnicy założyli wirtualne przedsiębiorstwa (zgłoszenia CEIDG) działające w branży mechanicznej. Ustalono zasady prowadzenia księgowości, sporządzony był biznes plan, nawiązano kontrakty ze zleceniodawcą.

Mnie zaskoczyło to że mając firmę trzeba tak dużo pisać i dużo liczyć. – Kyrilo Kozlenko

Od listopada 2018 r. rozpoczęła się praktyczna część gry. Wszyscy uczestnicy od tego czasu wykonywali zlecone(losowo) usługi w Firmie Produkcyjno- Handlowej „Woźniak”. Po opracowaniu kalkulacji realizowali usługi oraz wypełniali karty zadań gdzie wyceniali wszelkie koszty związane z daną usługą oraz wyliczali ewentualny przychód. Następnie dana operacja została zaksięgowana w podatkowej książce przychodów i rozchodów oraz wprowadzona do wcześniej przygotowanego arkusza kalkulacyjnego. W oparciu o wszystkie zdarzenia gospodarcze został przygotowany rachunek zysków i strat oddzielnie dla każdego przedsiębiorstwa.

Musisz mieć wielką pasję to jest sekret sukcesu założenia własnej firmy przyszłości. Nigdy się nie poddawaj i ucz się na błędach – Igor Poliarusz

Uczestnicy gry korzystali z pomocy wyznaczonych opiekunów którzy nadzorowali proces gry każdego gracza oraz wspierali ich w czynnościach związanych z wykonywaną usługą. Opiekunowie byli różni w zależności od tematyki i specyfiki wykonywanej usługi (wyznaczono 7 opiekunów). Opiekun był cały czas do dyspozycji uczestnika.

Chcesz w przyszłości założyć firmę? JUST DO IT!!!
Weź udział w naszej grze! – Adam Grzesiak

Łącznie przez cały okres trwania gry uczestnicy wykonali 100 operacji gospodarczych na łączną liczbę godzin 495,90.

W grę zaangażowany został również personel osobowy w celu prawidłowej realizacji całego przedsięwzięcia. Obsługę finansową zapewniała Pani Zofia Kurowska pracująca na stanowisku księgowej. Koordynacją gry zajmował się Pan Krzysztof Woźniak oraz Pan Bartłomiej Drozd. Za obsługę administracyjną gry odpowiedzialna była Pani Anna Karwat. Dodatkowo korzystano z usług eksperta zewnętrznego-Pana Michała Klepki.

Poniżej przedstawiamy syntetyczną informację o wszelkich działaniach zrealizowanych przez cały okres trwania projektu (wrzesień 2018 r.- luty 2019 r.)

Okres wrzesień – październik 2018 rok

1.Przeprowadzenie 16 – godzinnego szkolenia dla nauczycieli –grywalizacja w procesie nauczania przedsiębiorczości w Szkole Umiejętności w Lubartowie.

2.Zajęcia dodatkowe dla uczniów w wymiarze 32 godzin- podejmowanie i prowadzenie działalności gospodarczej a w tym:

- 1 godz.- zapoznanie ze środowiskiem gry
- 2 godz. -omówienie organizacji gry
- 1 godz.- omówienie karty uczestnika
- 12 godz. –opracowanie biznesplanu
- 1 godz. Omówienie karty zadania
- 5 godz. – zapoznanie z rachunkiem zysków i strat w relacji do zdarzeń gospodarczych: świadczenie usług i powiązanych z nimi produktami, działalność handlowa
- 2 godz. Omówienie karty materiałowej
- 6 godz. Symulacja gry na wybranych zdarzeniach
- 2 godz. Sprawdzenie nabytych umiejętności

Okres listopad 2018 r. - luty 2019 r.

3.Praktyczna część gry- listopad- luty 2019 r. (przeprowadzenie łącznie 100 operacji gospodarczych)

4.Zakończenie gry- luty 2019 r.

5.Podsumowanie gry- marzec 2019 r.

Główną korzyścią wynikającą z projektu jest zwiększenie wiedzy i świadomości uczestników w zakresie przedsiębiorczości, prowadzenia własnej działalności. Uczestnicy poznali nie tylko korzyści wynikające z prowadzenia własnej firmy ale również zapoznali się z szeregiem obowiązków pracodawcy wchodząc w rolę zarówno pracownika jak i pracodawcy.

(...) moje wyobrażenie o działalności gospodarczej po udziale w grze bardzo się zmieniło. (...) nauczyłem się jak założyć działalność gospodarczą i TO JEST BARDZO WAŻNE DLA MNIE! – Maksym Wasylyszyn

Rozwiązanie innowacyjne miało na celu wykorzystanie nowatorskich metod pracy z uczniem, które miały rozbudzić w nich aktywność poznawczą, wyposażyć w praktyczną wiedzę i kluczowe umiejętności z zakresu edukacji przedsiębiorczej.

Coraz większego znaczenia nabiera przygotowanie młodych ludzi do wykonywania różnych zawodów, jak również rozwijanie takich cech i umiejętności, które ułatwią przyszłym absolwentom funkcjonowanie w warunkach zmiennego rynku pracy. Wobec tego za istotne uznaje się kształtowanie takich cech osobowych, jak kreatywność, odpowiedzialność, a także umiejętności m.in. krytycznego myślenia, efektywnej komunikacji w grupie i podejmowania inicjatywy, kształtowanie zdolności komunikacyjnych oraz wspieranie własnej inicjatywy i samodzielności uczniów.

Lista załączników:

Załącznik nr 1- Lista osób, które wyraziły chęć przystąpienia do projektu innowacyjnego „Kształtowanie postaw przedsiębiorczych poprzez naukę w formie biznesplanu”

Załącznik nr 2 - Ostateczna lista uczestników projektu innowacyjnego „Kształtowanie postaw przedsiębiorczych poprzez naukę w formie biznesplanu”

Załącznik nr 3 – Podsumowanie zbiorcze wyników

Załącznik nr 4- Zestawienie godzin nadzoru opiekunów nad zdarzeniami gospodarczymi wykonywanymi przez uczestników gry