



**RECENZJA POPRAWIONEGO
INNOWACYJNEGO PROGRAMU NAUCZANIA
PODSTAW PRZEDSIĘBIORCZOŚCI - METODYK**

Antonina Telicka - Bonecka

W RAMACH PROJEKTU

„Kreatywnie w przedsiębiorczość”

ZAMAWIAJĄCY: Gmina Lublin,
Wydział Oświaty i Wychowania Urzędu Miasta Lublin

Lublin, sierpień 2014 r.



Spis treści

<u>I.</u> Wprowadzenie	
<u>II.</u> Akty prawne w oparciu o które została sporządzona recenzja	
<u>III</u> Analiza Innowacyjnego Programu Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości wraz z załącznikami i prezentacjami multimedialnymi oraz materiałami dydaktycznymi zamieszczonymi na platformie edukacyjnej.....	
<u>IV.</u> Wnioski i rekomendacje.	

I. Wprowadzenie

Potrzeba wprowadzenia do użytku szkolnego alternatywnych koncepcji edukacyjnych skłania wielu nauczycieli do poszukiwania nowych innowacyjnych rozwiązań metodycznych. Tym nowatorskim rozwiązaniem odpowiada Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości dla klas I liceów ogólnokształcących. Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości powstał przy współpracy nauczycieli podstaw przedsiębiorczości z lubelskich liceów ogólnokształcących, Urzędu Miasta Lublina jako koordynatora projektu i Inkubatora Przedsiębiorczości z Politechniki Lubelskiej. Został opracowany w ramach projektu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Funduszu Społecznego. Jest przeznaczony do realizacji zajęć z przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości” dla uczniów klas I liceów ogólnokształcących na IV etapie edukacyjnym. Jest programem interdyscyplinarnym, przeznaczonym dla uczniów, którzy są zainteresowani podniesieniem umiejętności wykorzystania wiedzy teoretycznej w praktyce.

II. Akty prawne w oparciu o które została sporządzona recenzja

- Ustawa o systemie oświaty z dnia 7 września 1991r.(Dz..U. z 2004r. Nr 256, poz. 2572 ze zm.)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 27 sierpnia 2012r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2012 r. , poz. 977 z późn. zm.)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 21 czerwca 2012 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników (Dz. U. z 2012 r. Nr 125, poz. 752)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dn. 9 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków prowadzenia działalności innowacyjnej i eksperymentalnej przez publiczne szkoły i placówki (Dz. U. z 2002 r. Nr 56. poz. 506 ze zm.)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 7 lutego 2012 r. w sprawie ramowych planów nauczania w szkołach publicznych (Dz. U. 2012 r. poz. 204)
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz. U. Nr 83 poz. 562 z późn. zm.)

III. Analiza Innowacyjnego Programu Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości wraz z załącznikami i prezentacjami multimedialnymi oraz materiałami dydaktycznymi zamieszczonymi na platformie edukacyjnej

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości wraz z obudową dydaktyczną tzn. scenariuszami zajęć i zawartymi w nich załącznikami, prezentacjami multimedialnymi i materiałami dydaktycznymi zamieszczonymi na Platformie Edukacyjnej jest zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości opracowany w ramach projektu „Kreatywnie w przedsiębiorczość” jest logicznie skonstruowany, poprawny pod względem merytorycznym i metodycznym. Zawiera:

1. Wstęp
2. Cele kształcenia – wymagania ogólne
3. Treści nauczania – wymagania szczegółowe z Podstawy Programowej
4. Treści i szczegółowe cele kształcenia, wychowania i postawy
5. Plan dydaktyczny
6. Procedury osiągania celów kształcenia i wychowania
7. Opis założonych osiągnięć uczniów
8. Kryteria oceny i metody sprawdzania osiągnięć uczniów
9. Scenariusze zajęć
10. Poradnik dla nauczyciela
11. Instrukcję wykorzystania gry symulacyjnej opracowanej w ramach IPN PP do realizacji zajęć z przedmiotu „Ekonomia w praktyce”
12. Bibliografię

Ujęte w Innowacyjnym Programie Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości cele kształcenia – wymagania ogólne i treści nauczania – wymagania szczegółowe są zawarte w Podstawie Programowej kształcenia ogólnego. Natomiast treści, szczegółowe cele kształcenia, wychowania i postawy również wynikają z Podstawy Programowej, są sformułowane w sposób operacyjny i konkretnie określają jakie wiadomości i umiejętności osiągnie uczeń po realizacji wyżej wymienionego programu. Wszystkie cele kształcenia - wymagania ogólne jak i treści nauczania – wymagania szczegółowe z Podstawy Programowej znalazły odzwierciedlenie w 60 scenariuszach lekcji przygotowanych dla nauczycieli. W tym 45

scenariuszy lekcji dotyczy teoretycznych i 15 praktycznych związanych z realizacją Gry edukacyjnej i wirtualnym prowadzeniem firm przez uczniów z wykorzystaniem platformy edukacyjnej. Szczególnie bardzo cennym i użytecznym rozwiązaniem metodycznym dla nauczycieli jest zamieszczenie w wyżej wymienionym Programie szczegółowego Planu dydaktycznego. Zebrane w formie tabeli informacje zawierają cele do realizacji z Podstawy Programowej, zagadnienia do każdego tematu zajęć, oraz propozycje rozwiązań metodycznych przy wykorzystaniu różnorodnych środków dydaktycznych.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości zakłada efektywne rozwijanie postaw przedsiębiorczości młodzieży i kreatywnego podejścia do założonych celów. Kształtuje postawy obywatelskie, otwarte na innowacje, pełne szacunku dla ludzi i ich pracy. Uczniowie poprzez prowadzenie w grze symulacyjnej instytutów badawczych na prawach komercyjnych zapoznają się zjawiskiem komercjalizacji wiedzy i integracji środowiska naukowego z otoczeniem gospodarczym.

Zaproponowane metody nauczania umożliwiają wszechstronny rozwój ucznia, skłaniają ich do samodzielnego poszukiwania rozwiązań, aktywnego uczestnictwa w lekcji oraz współpracy w zespole. Pozwalają kształcić umiejętności tak ważne we współczesnym świecie: komunikacji werbalnej i niewerbalnej, planowania i organizowania własnej pracy, kreatywnego rozwiązywania problemów, wyszukiwania, porządkowania i hierarchizowania wiadomości oraz wykorzystania technologii komputerowej.

Powyższy program zawiera także sposoby osiągnięcia celów kształcenia zarówno uczniów zdolnych, jak i uczniów ze specjalnymi wymaganiami edukacyjnymi.

Autorzy programu zamieścili również opis osiągnięć uczniów realizujących powyższy program. W wyniku realizacji Innowacyjnego Programu Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości absolwent szkoły ponadgimnazjalnej charakteryzuje się następującymi osiągnięciami: potrafi wykorzystać wcześniej nabytą wiedzę w nowych sytuacjach poznawczych i praktyce, potrafi rozwiązywać problemy w twórczy sposób, współpracuje z innymi, dzieli się zadaniami i wywiązuje się z nich, samodzielnie wyciąga wnioski, podejmuje decyzje i potrafi je uzasadniać, integruje wiedzę z różnych źródeł itp. Powyższy program jest bardzo użyteczny w kształceniu postaw przedsiębiorczych i kreatywnych otwartych na innowacje, potrafiących dobrze sobie radzić w świecie biznesu. Z pewnością jego efektywność jest o wiele większa niż zwykłego programu nauczania ponieważ IPN PP uczy ciekawego powiązania teorii z praktyką. Poprzez wirtualne prowadzenie przedsiębiorstwa uczniowie kształcą umiejętności niezbędne w dalszym życiu. Jego jakość

wzrasta dzięki rozbudowanej , bardzo przydatnej obudowie dydaktycznej i opracowanej Grze edukacyjnej powiązanej z portalem edukacyjnym.

Do Innowacyjnego Programu Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości „Kreatywnie w przedsiębiorczość” została dołączona instrukcja wykorzystania Gry symulacyjnej w realizacji zajęć „Ekonomii w praktyce”. Gra edukacyjna spełnia wymagania zawarte w podstawie programowej przedmiotu ekonomia w praktyce. Przebieg gry i umiejętności , które nabywa uczeń w jej trakcie są zgodne z głównymi hasłami i szczegółowymi wymaganiami podstawy programowej tego przedmiotu.

Zatem Gra edukacyjna może być również wykorzystana na przedmiocie uzupełniającym jakim jest „Ekonomia w praktyce”. Gra edukacyjna stanowi dodatkową wartość wyżej wymienionego programu i może być zastosowana na szerszą skalę do realizacji dwóch przedmiotów „Podstaw Przedsiębiorczości” i „Ekonomii w praktyce”. Uczniowie poprzez pracę zespołową prowadząc wirtualne przedsiębiorstwo zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu tworzenia i funkcjonowania biznesu. Uczą się kreatywnie rozwiązywać problemy prowadząc firmy, poznają środowisko gospodarki rynkowej, podejmują decyzje, które mają wpływ na rozwój i kondycję przedsiębiorstw.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości stwarza możliwość indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany. Dlatego śmiało można go wprowadzić na szerszą skalę. Nakreślony przez autorów portret ucznia jest zgodny z celami założonymi w projekcie. Po realizacji wyżej wymienionego programu znacznie wrośnie poziom aktywności ekonomicznej tych młodych ludzi. Przygotowuje ich do samodzielnego funkcjonowania na rynku pracy w państwie prawa. Pozwala na rozpoznaniu własnych potrzeb, przygotowuje do rozmowy kwalifikacyjnej, wzmacnia poczucie samooceny każdego z uczniów realizujących program oraz wskazuje drogę do właściwej prezentacji własnej osoby. Rozmowę kwalifikacyjną w trakcie gry uczniowie mogą przeprowadzić również w języku angielskim.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości spełnia wymagania innowacji: programowo – metodyczno – organizacyjnej.



Programowo – interdyscyplinarne wykorzystanie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości i nauk matematyczno- przyrodniczych.

Innowacja metodyczna – zastosowane metody nauczania wpływają na znajomość rynku pracy i podnoszą umiejętności ekonomiczne ucznia oraz wzmacniają postawy przedsiębiorczości i otwartości na innowacje. Następuje wzrost umiejętności praktycznego wykorzystania wiedzy poprzez rozwijanie zdolności prowadzenia przedsiębiorstwa.

Organizacyjna - uczeń jednocześnie zdobywa wiedzę, kształci umiejętności i poszerza wiedzę z różnych przedmiotów. Jednocześnie uczniowie znacznie podnoszą wiedzę i umiejętności z zakresu ekonomii i działania biznesu o charakterze innowacyjnym.

Opracowany Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości wraz z grą edukacyjną, w ramach której uczniowie zakładają i prowadzą instytuty badawcze działające na prawach komercyjnych, przyczyni się do wzmocnienia postaw przedsiębiorczości i otwartości na innowacje, wzrostu wiedzy i umiejętności z zakresu tworzenia i funkcjonowania biznesu o charakterze innowacyjnym.

Uczniowie w grze edukacyjnej, w ramach prowadzonych przez nich instytutów badawczych na prawach komercyjnych, realizują zlecenia, polegające na rozwiązywaniu zadań z matematyki, biologii, chemii lub fizyki. Dzięki temu następuje wzrost umiejętności praktycznego wykorzystania nabytej wiedzy w zakresie przedsiębiorczości i nauk matematyczno –przyrodniczych.

Bardzo cennym i trafnym rozwiązaniem zastosowanym w Innowacyjnym Programie Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości jest łączenie teorii z praktyką. Uczniowie nabywają wiedzę z zakresu przedsiębiorczości a od 8 godziny lekcyjnej sprawdzają ją poprzez Grę symulacyjną realizowaną przez 15 jednostek lekcyjnych. Układ tematów zawartych w planie dydaktycznym jest dostosowany do gry, która wymusza pewną kolejność podczas prowadzenia działalności gospodarczej. Uczniowie przechodzą cały cykl działalności firmy. Do gry zostały przygotowane scenariusze dla nauczycieli i Instrukcja korzystania z Gry zamieszczona na platformie edukacyjnej. Jest to bardzo ciekawe programowo – metodyczno – organizacyjne rozwiązanie. Gra edukacyjna podnosi atrakcyjność opracowanego programu dla jego użytkowników. Uczniowie od 8 lekcji pracują w zespołach, firmach, które sami zakładają. Otrzymaną wiedzę teoretyczną na lekcjach wykorzystują na wirtualnym rynku pracy. Wypełniają niezbędne dokumenty po stronie pracodawcy i pracownika, uzyskują



dotacje z Biura Pracy, wynajmują lokal, dokonują płatności, biorą udział w przetargach. W ten sposób uczniowie zdobywają praktyczną wiedzę i umiejętności dotyczące prowadzenia przedsiębiorstwa, poznają mechanizmy konkurencji rynkowej. Podejmują decyzje, jaki profil, rodzaj działalności prowadzi ich firma, tj. instytut badawczy działający na prawach komercyjnych i w związku z tym rozwiązują zadania z czterech dziedzin nauki: biologii, chemii, matematyki i fizyki. Uczniowie prowadząc własne przedsiębiorstwa decydują także na jakim poziomie wybierają zadania z tych dziedzin nauk i jakich zleceń się podejmują. Uczy to odpowiedzialności za własne decyzje i daje możliwość dostosowania wymagań do możliwości uczniów. Zamieszczone zadania obejmują trzy poziomy: łatwe, średnie i trudne.

Na podkreślenie zasadności zastosowania takiego podziału świadczy fakt, że zadania odnoszą się do Podstawy programowej z gimnazjum, Podstawy programowej z klasy I liceum ogólnokształcącego, a także klas programowo wyższych liceum ogólnokształcącego. Uczniowie sami decydują jakie zadania rozwiązują, z jakiej dziedziny i o jakim stopniu trudności. Powyższy podział zadań świadczy o tym, że Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości wykorzystuje w praktyce już zdobytą wiedzę w gimnazjum, skłania uczniów do jej powtarzania i utrwalania, a także stwarza możliwości na rozwijanie zainteresowań i sprawdzenia się w sytuacjach trudnych i problemowych. Stawia nowe wyzwania przed uczniami. W trakcie Gry uczniowie sami podejmują decyzje w co zainwestować, jak racjonalnie wykorzystać proponowane moduły szkoleniowe w celu podniesienia własnej wiedzy i umiejętności. Kształcą umiejętności podejmowania ryzyka i odpowiedzialności za własne decyzje.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości jest spójny i logicznie skonstruowany, zachowuje odpowiednie relacje między poszczególnymi elementami i częściami jednostek kształcenia. Niektóre jednostki wymagają więcej czasu na realizację, inne mniej. To zależy od nauczyciela i zespołu klasowego w jaki sposób zrealizuje dane tematy. Czasami może zaistnieć potrzeba do zlecenia obszerniejszej pracy domowej.

Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości został poprawnie opracowany pod względem metodycznym. Program zawiera wszystkie elementy określone Rozporządzeniem MEN z dnia 21 czerwca 2012 roku w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników, a zatem spełnia wymagania i może być dopuszczony do użytku.

Bardzo cenną rzeczą i pomocną dla nauczyciela jest bogata obudowa dydaktyczna programu. Do każdej lekcji zostały opracowane scenariusze lekcji, które są jednym z elementów programu. Scenariusze zajęć zostały przygotowane według schematu, który zawiera wszystkie niezbędne elementy z punktu metodycznego.

W każdym z 60 scenariuszy autorzy wpisali cele kształcenia - wymagania ogólne i treści nauczania - wymagania szczegółowe z podstawy programowej do przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”. Poprawnie sformułowali cele ogólne i cele szczegółowe na poziomie wiadomości i umiejętności a także postawy kształtowane podczas każdego zajęcia. Każdy ze scenariuszy lekcji zawiera metody i formy pracy oraz środki dydaktyczne wykorzystywane na lekcji. W każdym ze scenariuszy jest opisany przebieg lekcji, w którym są wyróżnione trzy elementy lekcji: część wstępna, zasadnicza i podsumowująca. Niemalże wszystkie scenariusze lekcji zawierają ciekawe prace domowe i materiały zamieszczone na platformie do lekcji w postaci załączników. Powyższe scenariusze lekcji zostały przygotowane starannie, czytelnie i mogą służyć wszystkim nauczycielom realizującym ten program. W przypadku rozszerzenia programu do realizacji w większej ilości szkół, mogą stanowić znakomitą pomoc dla nauczycieli. Do większości z 45 lekcji teoretycznych zostały przygotowane prezentacje multimedialne, pozwalające na lepszy odbiór większości uczniów, którzy są wzrokowcami. Służą one również nauczycielowi jako element wykładu do pracy pod kierunkiem i usystematyzowania wiedzy. Prezentacje zostały przygotowane starannie z wykorzystaniem najnowszej wiedzy merytorycznej z zakresu rynku pracy i podaniem źródła bibliograficznego. Do obudowy dydaktycznej należy również zaliczyć liczne załączniki do lekcji w postaci kart pracy, ćwiczeń praktycznych, wzorów dokumentów do wypełnienia czy przydatnych schematów do poszczególnych lekcji jak np. schemat potrzeb Masłowa, bezrobocia czy rodzaju rynków itp. Atrakcyjnym dla uczniów rozwiązaniem są przygotowane w Innowacyjnym Programie Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości quizy, które sprawdzają wiedzę i umiejętności i pozwalają uczniowi poddać się ocenie po przyswojeniu pewnej części materiału. Stanowią one źródło informacji dla ucznia, co przyswoił sobie bardzo dobrze, a jakie elementy musi uzupełnić. Można je łatwo wykorzystać na lekcji albo podczas pracy domowej. W scenariuszach lekcji znalazły się także lekcje powtórzeniowe po poszczególnych działach i sprawdziany. Lekcje powtórzeniowe są prowadzone w atrakcyjny sposób dla uczniów z wykorzystaniem takich metod jak: mapa myśli, gra dydaktyczna -regaty. Aktywizują one uczniów poprzez ćwiczenia praktyczne i karty pracy.

Autorzy Innowacyjnego Programu Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości przygotowali także kilka sprawdzianów wiadomości, oraz propozycje zadań do wykorzystania przez



nauczycieli. Każdy z realizujących ten program może je samodzielnie dostosować do warunków w szkole i potrzeb swoich uczniów. Źródłem wiedzy dostarczającym wiele rozwiązań jest platforma edukacyjna. Sama Gra jest uruchamiana w trakcie zajęć lekcyjnych, ale dostęp do platformy mają uczniowie przez cały niemalże rok szkolny. Aby sprostać wymaganiom Gry, prowadząc firmę muszą w domu wykonywać pewne zlecenia, zapoznawać się z materiałami dydaktycznymi, a także rozwiązywać zadania. Platforma edukacyjna ma zawierać wzory już wypełnionych dokumentów, aby nauczyciel miał możliwość porównania dokumentów wypełnionych przez uczniów z wzorem.

Gro lekcji zaplanowanych jest do realizacji metodami aktywizującymi takimi jak: burza mózgów, kula śniegowa, dyskusja, mapa myśli, poker kryterialny, drama czy praca pod kierunkiem z wykorzystaniem źródeł, prezentacji multimedialnych, kart pracy czy ćwiczeń praktycznych. Takie rozwiązanie pozwala uczniowi być aktywnym uczestnikiem procesu edukacyjnego.

IV. Wnioski i rekomendacje

Obecnie w Polsce istnieje duże zapotrzebowanie na tego typu rozwiązania metodyczne jakie proponuje Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości w Lublinie. Można go łatwo na bardzo szeroką skalę wdrożyć do pracy w wielu liceach ogólnokształcących w Polsce do nauczania przedmiotu podstawy przedsiębiorczości i ekonomii w praktyce. Innowacja odpowiada realnym potrzebom i może funkcjonować po zakończeniu finansowania projektu. Do jego funkcjonowania niezbędny jest tylko dostęp do platformy edukacyjnej, czyli realizacja zajęć w salach z dostępem do komputerów i Internetu.

Jednym z najbardziej cennych pomysłów wykorzystanych w IPN PP jest praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy z zakresu przedsiębiorczości poprzez wirtualne prowadzenie własnych firm przez uczniów w postaci Gry dydaktycznej. Prowadząc przedsiębiorstwa, uczniowie mogą wybierać profil firmy spośród czterech dziedzin nauki: matematyki, fizyki, biologii i chemii. Uważam to rozwiązanie za bardzo ciekawe, bo pozwala uczniom na integrację wiedzy z kilku dziedzin. Ponadto uczniowie nabywają przekonania, że zdobywaną wiedzę w szkole mogą wykorzystać w dorosłym życiu. Wysoko oceniam również fakt, że wirtualne przedsiębiorstwa nie działają tylko w szkole, podczas zajęć, ale przez cały czas trwania Gry. Uczniowie współpracują ze sobą przez cały rok, różnorodne zadania wiążące się z prowadzeniem firm utrwalają w domu, pewne zlecenia wręcz muszą przygotować do następnego etapu. IPN PP uczy systematyczności i odpowiedzialności za swoją pracę.



W trakcie Gry uczniowie kształcą się, zdobywają certyfikaty, a to również doskonałe rozwiązanie metodyczne przygotowujące i wdrażające uczniów do kształcenia zdalnego przez całe życie. Innowacyjny Program Nauczania Podstaw Przedsiębiorczości jest dostosowany do realiów polskiego szkolnictwa. Odpowiada na zapotrzebowanie współczesnego kształcenia umiejętności uczniów i ich praktycznego wykorzystania w działaniu. Zaletą programu jest jego funkcjonalność i uniwersalność.