

# LEKCJE PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

DLA GIMNAZJÓW  
ORAZ  
SZKÓŁ PONADGIMNAZJALNYCH

*„Nauczycielem jest ten, kto potrafi  
z trudnych rzeczy uczynić łatwe”.*

*Ralph Waldo Emerson*



LEKCJE  
PRZEDSIĘBIORCZOŚCI  
powered by **STARTER**



GDAŃSK

## PROJEKCIE

„Lekcje przedsiębiorczości” to rozpoczęty w roku szkolnym 2014/2015 program miasta Gdańska i Gdańskiego Inkubatora Przedsiębiorczości STARTER, którego celem jest kształtowanie kompetencji proprzedsiębiorczych uczniów i uczennic, takich jak: otwartość, gotowość do podejmowania inicjatywy, wyzwań i ryzyka, kreatywność. Jest to kompleksowy program kierowany do gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych, który wzbogaca lekcje dzięki wykorzystaniu gamifikacji oraz dedykowanej platformy internetowej w nauczaniu. Gamifikacja, dzięki zastosowaniu mechanizmów motywacyjnych spotykanych w grach, pozwala na zaangażowanie uczniów i uczennic w proces uczenia się i organizowania środowiska edukacji ekonomicznej. Obecnie trwa III edycja projektu, w który dotychczas zaangażowało się 48 nauczycieli i nauczycielek, ponad 1800 uczniów i uczennic z 34 szkół.

### WDRAŻAJĄC PROGRAM ZGAMIFIKOWANYCH LEKCJI PRZEDSIĘBIORCZOŚCI ZYSKUJĄ WSZYSCY:

#### Szkoła

- uczestniczy w prestiżowym projekcie wpisanym do strategii rozwoju Prezydenta Miasta Gdańska
- otrzymuje darmowy dostęp do platformy edukacyjnej z instruktażem
- rozwija e-kompetencje kadry nauczycielskiej
- otrzymuje technologiczne i merytoryczne wsparcie Startera

#### Nauczyciele i Nauczycielki

- wykorzystują nowe technologie na lekcji
- otrzymują darmowy dostęp do zasobów online i scenariuszy lekcji
- dołączają do sieci współpracy nauczycielskiej
- rozwijają wiedzę o innowacyjnych metodach motywowania uczniów
- zdobywają umiejętności z zakresu gamifikacji
- otrzymują profesjonalny mentoring

#### Uczniowie i Uczennice

- realizują swoje pomysły na biznes
- zdobywają praktyczną wiedzę i kompetencje niezbędne na rynku pracy
- stają się samodzielni/e
- budują poczucie sprawstwa
- uczą się w każdej chwili i w każdym miejscu

# GAMIFIKACJA

„Lekcje przedsiębiorczości” koncentrują się na wykorzystaniu innowacyjnej metody, gamifikacji. Jest to narzędzie budowania i utrzymywania zaangażowania w działaniu. Opiera się na wykorzystaniu mechanizmów zaangażowania znanych z gier, dla zwiększenia motywacji uczniów i uczennic. W programie, liśmy większość ćwiczeń pozalekcyjnych jest dobrowolna – to uczniowie i uczennice decydują, czy chcą podejmować dodatkowe wyzwania i jak często będą to robić. Za realizację zadań uczniowie i uczennice otrzymują punkty i tokeny, które na koniec kursu mogą zostać przeliczone na oceny. Dodatkowo zarówno nauczyciele oraz nauczycielki jak i uczniowie oraz uczennice mogą przyznawać sobie nawzajem odznaki motywacyjne, które są nie tylko powodem do dumy, ale także uświadamiają im, co jest ich silną stroną. Koncepcja została pomyślana tak, by uczestnicy i uczestniczki poczuli się wciągnięci w grę i planowali strategicznie swoje działania, podejmowali ryzyko lub zabezpieczali zgromadzone zasoby (punkty) tokenami lub odznakami.

# PLATFORMA INTERNETOWA

Realizacja zajęć w ramach zgamifikowanych lekcji przedsiębiorczości jest wspierana platformą internetową, na której zgromadzone są wszystkie ćwiczenia, oraz poprzez którą uczniowie i uczennice mogą realizować zadania dodatkowe i quizy oraz śledzić swoje postępy oraz zdobyte odznaki. Korzystając z platformy nauczyciel zarządza wszystkimi zadaniami, wyznacza terminy ich realizacji, kontroluje postępy uczniów, odbiera przesłane za jej pośrednictwem odpowiedzi na zadania doskonalące i przyznaje punkty, tokeny oraz odznaki. Platforma w prosty i łatwy sposób pozwala zarządzać lekcjami, a uczniom i uczennicom otrzymywać szybką odpowiedź zwrotną i planować swój rozwój, co jest niezbędne w gamifikacji.

The screenshot shows the user interface of the 'Lekcje Przedsiębiorczości' platform. At the top, there is a navigation bar with the course title and user statistics (42 points, 112 tokens). The main content area is divided into three sections:

- Left sidebar:** A menu with icons for 'Pulpit', 'Opis kursu', 'Moje zadania', 'Plan zadań', 'Moja klasa', and 'Pocztka'.
- Center profile:** Displays the user's name 'Tomek Poniedziałek', role 'Agent specjalny 007', and a profile picture. It shows '21 Dodatkowe punkty' and '112' total points.
- Right progress panel:** Titled 'Mój profil', it shows progress for 'Lekcje Przedsiębiorczości' at 23% (21/92) and 'Całkowita liczba' at 46% (42/92). It includes tabs for 'Moje postępy', 'Moje odznaki', 'Moje punkty', and 'Moje tokeny'.

At the bottom of the interface, there is a row of circular icons representing various features like settings, chat, achievements, and tasks.

---

## GIMNAZJUM

---

**Kurs dla gimnazjum** to 12 spotkań, które można zrealizować w dowolnym czasie (np. w ramach lekcji wychowawczych, kół pozalekcyjnych). Program stawia przed młodzieżą wyzwanie stworzenia modelu biznesowego dla wybranego przez siebie projektu. Młodzi, zdiagnozowawszy potrzeby lub problemy wśród osób z ich najbliższego otoczenia, proponują dla nich swoje własne rozwiązania. Opierając się na metodzie Business Model Canvas, uczniowie i uczennice pracują w maksymalnie 5-osobowych zespołach, tworząc projekty społeczne, usługi lub produkty. Zajęcia kończą się szkolnym półfinałem konkursu na najlepszy model biznesowy.




---

## SZKOŁY ŚREDNIE

---

**Kurs dla szkół ponadgimnazjalnych** to roczny cykl zajęć, oparty na podstawie programowej przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Program podzielony jest na dwa bloki na które składa się sześć grup tematycznych: I blok: Teen Startup (Start-up, *Design thinking* – projektowanie produktów i usług, Model biznesowy), II blok: Państwo i gospodarka (Społeczeństwo obywatelskie, Mikroekonomia, Makroekonomia). Podczas pierwszego bloku projektu „Lecje przedsiębiorczości” młodzież łączy się w kilkusobowe zespoły, które zakładają własne start-upy, tworzą prototyp produktu lub usługi oraz model biznesowy. Blok „Start-up” kończy się międzyszkolnym konkursem Teen Startup.