

Projekt **“Przed Się Weź”** jest realizowany w ramach III edycji projektu POPOJUTRZE 2.0, którego celem jest INKUBACJA MIKROINNOWACJI dla obszaru „KSZTAŁCENIE”.

Celem projektowanej innowacji jest stworzenie modelu interaktywnego narzędzia na smartfony, które poprzez angażującą gamifikację i umożliwienie uczniom poznania kariery zawodowej związanej z zakładaniem startupu, będzie rozwijać kompetencje przedsiębiorcze (motywację i postawy przedsiębiorcze) u uczniów szkół średnich. Dzięki tej aplikacji mobilnej możemy odpowiedzieć na ich potrzeby związane zarówno z podejmowaniem decyzji o planach na przyszłość dla siebie lub innych, jak i rozwiązywaniem problemów z nauczycielami. Forma aplikacji mobilnej jest znana dla większości uczniów, którzy mają ją pod ręką na co dzień, co sprawia, że proces adaptacji przebiega bardzo sprawnie, są oni w stanie szybko sięgnąć po nasze rozwiązanie. Poprzez grę mobilną opowiadamy historię, w którą uczeń angażuje się poprzez pośrednictwo własnego bohatera - jego lęki i problemy związane z planowaniem przyszłości zawodowej.

Aplikacja “Przed Się Weź” pozwala w naturalny sposób zaangażować uczniów w przedmioty takie jak przedsiębiorczość i planowanie kariery, ponieważ mogą oni poznać możliwe rozwiązania dla własnych problemów i lepiej zaplanować swoją przyszłość. Poza tym aplikacja uczy również, czym są i jak działają startupy, aby nauczyciele mogli używać jej jako narzędzia do prowadzenia lekcji o prowadzeniu własnej działalności. Aplikacja ma być interaktywna i wciągająca, oferując użytkownikom ciekawe zadania i zadania. Ma także aspekt społecznościowy, umożliwiając pogłębienie tematów w pracy grupowej oraz wykonanie zadań w klasie na podstawie fabuły przedstawionej w aplikacji.

Oprócz aplikacji będą dostępne również scenariusze lekcji dostosowane specjalnie do wytycznych Unii Europejskiej dotyczących standardów edukacyjnych – w tym wymagań polskiej podstawy programowej. Dany konspekty lekcji będzie się

koncentrował na wybranym temacie z podstawy programowej Podstaw Przedsiębiorczości.

Moduły lekcyjne służą do realizacji wybranych elementów podstawy programowej. Są realizowane w oparciu o cykl Kolba - czyli uczenie przez doświadczenie, tak więc głównie moduły lekcyjne są podzielone na cztery części:

- 1) Doświadczenie** – aktywność w aplikacji, przeżywanie losów bohatera poprzez komiksową opowieść
- 2) Obserwacja i refleksja** - uczniowie zauważają problemy bohatera, często jego braki w wiedzy, doświadczeniu - przez co jest mu trudno prowadzić kolejne etapy rozwoju startupu. Analizują jego postępowanie i co jest mu potrzebne, aby poradzić sobie w danej sytuacji.
- 3) Abstrakcyjna teoria** – wprowadzenie teoretyczne przez nauczyciela na lekcji w formie pogadanki, prezentacji, notatek, uzupełnienie potrzebnej wiedzy do odkrywania prawidłowości oraz wyciąganie wniosków. Jest również podstawą poprawnego zrealizowania mini-gry w dalszej części aplikacji.
- 4) Test** – możliwość sprawdzenia nowej wiedzy i kompetencji nabytych podczas lekcji poprzez realizację mini-gier

FABUŁA

Gra opowiada historię młodego człowieka w wieku 14 - 18 lat, który jak każdy typowy nastolatek zastanawia się co dalej zrobić ze swoją przyszłością. Niespodziewanie w natłoku swoich codziennych zajęć i nauki pojawia się szansa poznać i wciągnąć się w branżę startupową. Historia obracać się będzie wokół tematów związanych z ekologią, sortowaniem odpadów i robotyką. Codzienną bolączką bohatera jest męczące wynoszenie i sortowanie śmieci. Razem z przyjacielem postanawiają rozwiązać ten problem tworząc robota, który wyręczy ich w codziennych trudach. Z czasem projekt

ten nabiera rozmachu i nasi bohaterowie postanawiają zrobić krok dalej i swój szalony z początku pomysł przekształcić w pełnoprawny startup. W ten sposób zagłębiają się w podstawową wiedzę, branżę startupową i poznają jej główne aspekty. W trakcie swojej przygody rozwijają swoje umiejętności z podstaw przedsiębiorczości, kreatywności, poznają czym jest business model canvas. Wszystko to w formie cyfrowego storytellingu. Dzięki temu gracz przechodzi przez wszystkie podstawowe etapy zakładania startupu a jednocześnie wczuwa się w grę i zabawę dzięki wykreowanej historii jego rówieśnika.

MATERIAŁY

Przedstawiamy potrzebne materiały, które pozwolą zrozumieć grę, jak działa i jak wykorzystać ją na lekcji. Dokładne instrukcje dla poszczególnych lekcji przedstawione są w scenariuszach, gdzie krok po kroku wyznaczony jest plan lekcji z grą. Zachęcamy nauczycieli do zainstalowania aplikacji i zapoznania się z materiałami, co pozwoli na efektywne poprowadzenie zajęć z uczniami. Dodatkowo proponujemy wprowadzenie pomysłów na rozszerzanie tematów z modułów, wprowadzenie dyskusji z uczniami i praktyczne zastosowanie fabuły gry jako kierunek do dalszego rozwoju przedsiębiorczych umiejętności uczniów.

Materiały:

- Scenariusze do 7 modułów aplikacji wraz z opisem fabuły [LINK](#)
- Link do aplikacji: [LINK](#)

O NAS

POPOJUTRZE 2.0 - to jedyny inkubator w Polsce wybrany przez Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej do wspierania Innowacji Społecznych w obszarze „KSZTAŁCENIE”. POPOJUTRZE 2.0 to możliwość rozwoju innowacji wspierających edukację formalną i pozaformalną na każdym etapie życia człowieka.

SENSE consulting sp. z o.o. - organizacja prowadząca projekt POPOJURZE - zespół Ekspertów o unikatowych kompetencjach wraz ze sprawdzoną i skuteczną metodyką wsparcia Innowatorów Od ponad 12 lat rozwija kompetencje ludzi i organizacji. Od 5 lat zajmuje 1 miejsce w rankingu Funduszy Europejskich w zakresie liczby i wartości pozyskanych dotacji na projekty EFS. Sense Consulting działa w Polskiej Izbie Firm Szkoleniowych, realizując Standard Jakości FIRM SZKOLENIOWYCH.

PROJEKT PRZED SIĘ WEŹ - tworzy zespół z różnych środowisk, których łączy pasja do dzielenia się wiedzą i rozwoju umiejętności przedsiębiorczych. Zdobywając doświadczenie w różnych branżach oraz na kilku ścieżkach kariery chce dzielić się cennymi wskazówkami, które mogą pomóc w pokierowaniu przyszłą drogą zawodową.