



# **KSZTAŁCENIE POSTAW PRZEDSIĘBIORCZYCH UCZNIÓW POPRZECZ NAUKĘ W FORMIE BIZNESPLANU**

## **Gra edukacyjna – Twój pierwszy krok w biznesie**

**Szkoła Umiejętności w Lubartowie  
Krzysztof Woźniak**

**Innowacja pomaga ...**



W szczególności uczniom ostatnich klas szkół branżowych.  
Udział w grze w nowatorski sposób uczy uczestników przedsiębiorczości.

**Rozwiązanie mogą stosować ...**



Szkoły branżowe I i II stopnia.



Nazwa Innowacji:

## **Kształcenie postaw przedsiębiorczych uczniów przez naukę w formie biznesplanu**

Innowator:

**Szkoła Umiejętności w Lubartowie – Krzysztof Woźniak**



### **Na czym polega Innowacja?**

Gra ma na celu przybliżenie zasad działalności gospodarczej uczniom szkół branżowych, wykorzystując naturalne procesy edukacyjne w zakresie prowadzonych przedmiotów oraz realizowanych praktyk zawodowych. Innowacyjne rozwiązanie to zmiana sposobu prowadzenia zajęć praktycznych w ostatnich klasach szkół branżowych I i II stopnia w oparciu o zmodyfikowany, innowacyjny program kształcenia przedsiębiorczości. W program kształcenia wpleciona została innowacyjna gra edukacyjna, której założenia są autorskim pomysłem Szkoły Umiejętności w Lubartowie. Gra polega na powiązaniu procesów biznesowych w miejscu praktyk/pracy ucznia z procesem organizacji i prowadzenia wirtualnej firmy. Uczniowie tworzą wirtualne firmy a miejsce praktyk i wykonywane w ramach praktyk realne zadania są podstawą do wyliczenia wyników finansowych osiągniętych przez poszczególnych uczestników gry.

### **Inne informacje:**

Na stronie internetowej <http://www.lfr.lublin.pl/projekty/mikro-innowacje-makro-korzysci/> znaleźć można szczegółową Instrukcję prowadzenia gry dla uczniów i dla nauczycieli oraz opis doświadczeń z testowania gry w Szkole Umiejętności w Lubartowie w roku szkolnym 2018/2019.

### **Kontakt do Innowatora:**

[info@wozniak.com.pl](mailto:info@wozniak.com.pl)



LUBELSKA  
FUNDACJA  
ROZWOJU

