

Olga Biaduń

Szkoła Główna Handlowa w Warszawie

Kafeteria edukacyjna

– przykład projektu dofinansowanego z funduszy publicznych

W odpowiedzi na zgłaszaną przez środowisko oświaty potrzebę wsparcia formalnego systemu nauczania poprzez nieformalne przedsięwzięcia edukacyjne z zakresu ekonomii i zarządzania Centrum Rozwoju Edukacji Niestacjonarnej SGH zainicjowało nowatorski projekt o nazwie „Akademia Edukacji Menedżerskiej – kafeteria edukacyjna dla licealistów”.

W niniejszym opracowaniu autorka dzieli się doświadczeniami pierwszej edycji projektu, która odbyła się w roku akademickim 2009/2010. Opisana koncepcja programu, jego przebieg oraz wyniki mogą stanowić przykład dobrej praktyki projektu edukacyjnego skierowanego do młodzieży, który jest finansowany ze środków publicznych.

O projekcie

*Akademia Edukacji Menedżerskiej – kafeteria edukacyjna dla licealistów to nowoczesny projekt edukacyjny skierowany do uczniów szkół ponadgimnazjalnych i prowadzony przez Szkołę Główną Handlową w Warszawie przy aktywnym udziale Partnera Strategicznego – Narodowego Banku Polskiego. W ramach pierwszej edycji projektu tysiąc licealistów z całej Polski miało możliwość bezpłatnego uczestniczenia w pięćdziesięciu różnych wydarzeniach edukacyjnych, które za wyjątkiem wykładów tradycyjnych w SGH, zostały przeprowadzone w wirtualnym środowisku. Wymagany program zajęć został zrealizowany przez 95 osób, które otrzymały dyplom ukończenia *Kafeterii*. Dla licealistów, którzy osiągnęli najlepsze wyniki w nauce, przewidziane zostały wartościowe nagrody. Grono liderów projektu liczyło trzydzieści jeden osób (pierwotnie przewidziano trzydzieści nagród, jednak wśród najlepszych uczestników znalazły się osoby z równą liczbą punktów). Zostali oni uhonorowani podczas uroczystego seminarium kończącego projekt, w dniu 22 czerwca 2010 roku w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie.*

Cele projektu

*Głównym celem projektu *Akademia Edukacji Menedżerskiej – kafeteria edukacyjna dla licealistów* jest rozwijanie umiejętności i kluczowych kompetencji uczniów szkół*

ponadgimnazjalnych w zakresie przedsiębiorczości oraz wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych do nauki. Projekt opiera się na dostarczeniu specjalnie skonstruowanej oferty programowej, obejmującej obszary edukacji ekonomicznej w zakresie wykraczającym poza standardowe treści przekazywane w szkole. Istotnym elementem założeń projektu jest możliwość wyboru przez uczniów ścieżki edukacyjnej zgodnej z ich indywidualnymi zainteresowaniami.

Cele szczegółowe projektu zostały podzielone na dwie kategorie:

Kategoria I – poszerzenie wiedzy ekonomicznej i kształtowanie postaw. Osiągnięcie tych celów jest możliwe poprzez:

- zaproponowanie szerokiej oferty programowej dotyczącej podstawowych obszarów ekonomii i nauk o zarządzaniu oraz bogatego wyboru form edukacyjnych;
- dyfuzję wiedzy z zakresu nowych trendów w ekonomii i zarządzaniu wśród młodzieży;
- zastosowanie form zajęć kształtujących postawy przedsiębiorcze.

Kategoria II – rozwijanie umiejętności samodzielnego poszerzania wiedzy, a tym samym praktyczne przygotowanie młodych ludzi do kształcenia ustawicznego (formalnego i nieformalnego). Ten cel szczegółowy osiągnany jest poprzez:

- zagwarantowanie uczestnikom projektu swobody kształtowania ścieżki edukacyjnej – zarówno pod względem wyborów dotyczących tematu, jak i formy zajęć;
- doskonalenie kompetencji uczniów w stosowaniu nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych do nauki i rozwoju osobistego dzięki realizacji przeważającej części zajęć w wirtualnym środowisku nauczania;
- inspirowanie do dalszego zgłębiania zagadnień stanowiących podstawę nauczania, a także wskazanie możliwych kierunków rozbudzania własnych zainteresowań w zakresie przedsiębiorczości.

Realizacja założonych celów w I edycji projektu była na bieżąco kontrolowana poprzez ciągły monitoring aktywności uczniów w wirtualnym środowisku nauczania, a po zakończeniu zajęć została również zweryfikowana dzięki wynikom ankiety oceniającej projekt przeprowadzonej wśród jego uczestników.

Koncepcja Programu

Zajęcia w *Kafeterii* odbywały się zgodnie z wcześniej przedstawionym harmonogramem, a każdy uczestnik mógł stworzyć swój indywidualny plan, z uwzględnieniem własnych

zainteresowań w zakresie tematów merytorycznych, preferencji co do form edukacyjnych czy też możliwości czasowych. Biorąc aktywny udział w wybranych przez siebie zajęciach, licealista zdobywał punkty umożliwiające uzyskanie dyplomu ukończenia projektu. Osoby, które osiągnęły najlepsze wyniki, ukończyły program z wyróżnieniem, otrzymując tym samym dyplom *Profesjonalny Menedżer*. Możliwe było również uzyskanie dyplomu ścieżki, potwierdzającego zrealizowanie wymaganego programu z wybranego z pięciu możliwych obszarów tematycznych. Taka koncepcja programu pozwoliła jego uczestnikom poczuć przedsmak prawdziwego studiowania na wyższej uczelni. Swobodny dobór zajęć, projektowanie indywidualnego harmonogramu, realizowanie programu wybranych ścieżek tematycznych nawiązują chociażby do systemu kształcenia w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie.

Oferta programowa

Program I edycji projektu *Akademia Edukacji Menedżerskiej – kafeeteria edukacyjna dla licealistów* został zrealizowany w okresie od 7 października 2009 do 13 czerwca 2010 roku. Większość zajęć przyporządkowana była do jednego z pięciu obszarów tematycznych: *Finansowanie działalności biznesowej, Wzmacnianie przewag konkurencyjnych, Budowanie wizerunku firmy i produktu, Zarządzanie kapitałem ludzkim oraz Międzynarodowe relacje biznesowe*.

Uczestnicy mieli do wyboru aktywności zaprojektowane i przygotowane w ramach czternastu form edukacyjnych:

- 1) wykład tradycyjny;
- 2) wykład e-learningowy + punktowany test wiedzy;
- 3) wykład e-learningowy + forum dyskusyjne;
- 4) wykład e-learningowy + czat
- 5) multimedialny film edukacyjny + forum;
- 6) multimedialny film edukacyjny + test;
- 7) wykład w wirtualnym świecie dla awatarów Second Life;
- 8) forum dyskusyjne;
- 9) czat;
- 10) projekt zespołowy;
- 11) autorska prezentacja związana z obszarami programu i jej dwuetapowa ocena przez społeczność;
- 12) tworzenie zarysów biznesplanów;

13) konkurs: społeczno-ekonomiczna aktywność na rzecz lokalnego i szkolnego środowiska;

14) konkurs: ocena aktywności w ramach przedsięwzięć edukacji ekonomicznej prowadzonych przez ogólnopolskie organizacje społeczne.

Licealiści najchętniej uczestniczyli w aktywnościach z obszarów *Budowanie wizerunku firmy i produktu* oraz *Zarządzanie kapitałem ludzkim*. Jeśli chodzi o formy edukacyjne, największą popularnością wśród młodzieży cieszył się multimedialny film edukacyjny połączony z testem oraz wykład e-learningowy, któremu również towarzyszył punktowany test wiedzy.

Zajęcia w *Kafeterii* wzbogaciły także sesje doradztwa biznesowego online. Każdy uczestnik mógł zwrócić się do ekspertów z dziedzin prawa, zarządzania i finansów z pytaniem dotyczącym kwestii biznesowych. Kontakt między uczestnikami projektu a ekspertami umożliwiał specjalnie przygotowany komunikator, służący wymianie indywidualnej korespondencji.

Platforma e-learningowa

Z wyjątkiem wykładów tradycyjnych zajęcia w *Kafeterii* były realizowane za pośrednictwem strony www.kafeteria.edu.pl. Każdy uczestnik projektu posiadał indywidualne konto umożliwiające logowanie na platformę i korzystanie z jej zasobów.

Główną funkcję informacyjną w projekcie pełniła sekcja *Aktualności* dostępna na stronie głównej, gdzie publikowane były wiadomości o bieżących i nadchodzących wydarzeniach edukacyjnych. Drugim elementem strony głównej wartym szerszej prezentacji był *Test predyspozycji do uczenia się w środowisku online*. Do jego wypełnienia zachęcano wszystkich, którzy rozważali udział w projekcie. Po udzieleniu odpowiedzi na 12 pytań osoba rozwiązująca test otrzymywała informację, na ile uczestnictwo w projekcie opartym głównie o naukę online będzie dla niej ciekawą i skuteczną formą poszerzania wiedzy.

Po zalogowaniu się na platformie uczestnik miał dostęp do pełnej oferty programowej projektu, która ukazywała się na podstronie *Kafeteria*. Aktywności wyświetlane były na stronie w określonym porządku – z podziałem na formy edukacyjne i obszary tematyczne.

Rysunek 1. Widok podstrony *Kafeteria*

K@FETERIA.EDU.PL
KAFETERIA EDUKACYJNA DLA LICENJOWANYCH
AKADEMIA EDUKACJI MENEDŻERSKIEJ

ORGANIZATOR: **NBP**
Narodowy Bank Polski

PARTNER STRATEGICZNY: **NBP**
Narodowy Bank Polski

KAFETERIA HARMONOGRAM PUNKTACJA PROFIL ZASADY RANKING DORADZTWO WYLOGUJ

OBZEG TEMATYCZNY A
FINANSOWANIE DZIAŁALNOŚCI BIZNESOWEJ

OBZEG TEMATYCZNY B
WZMACNIANIE PRZEWAG KONKURENCYJNYCH

OBZEG TEMATYCZNY C
BUDOWANIE WIZERUNKU FIRMY I PRODUKTU

OBZEG TEMATYCZNY D
ZĄSĄDZANIE KAPITAŁEM LUDZKIM

OBZEG TEMATYCZNY E
ANEDONAGODOWE RELACJE BIZNESOWE

Wkład tradycyjny

Wkład e-learningowy i punktowany test wiedzy

Wkład e-learningowy i forum dyskusyjne

Wkład e-learningowy i czat

Multimedialny film edukacyjny i forum dyskusyjne

Multimedialny film edukacyjny i test

Wkład wirtualny i avatarów

Forum dyskusyjne

Czat

Projekt zespołowy

Autorska prezentacja

Tworzenie założeń biznesplanów

Konkursy społeczno-ekonomiczne

Konkursy społeczno-ekonomiczne w ramach przedsięwzięć edukacyjnych

Finansowanie działalności MSP

Analiza finansowa przedsiębiorstwa

Finansowanie działalności MSP

Franchising jako źródło finansowania inwestycji

Kryzys płynności, instrumenty zabezpieczające

Analiza szans i zagrożeń w otoczeniu firmy, analiza potencjału konkurencyjnego firmy

Tworzenie strategii przedsiębiorstwa

Wirtualizacja organizacji

Zarządzanie zmianą wraz z analizą interesariuszy

Podjęcie procesów jako sposób wzmożenia przewagi konkurencyjnej

Wzrost wewnętrzny vs. rozwój zewnętrzny

Podjęcie procesów jako sposób wzmożenia przewagi konkurencyjnej

Wzrost wewnętrzny vs. rozwój zewnętrzny

W jaki sposób zdobyć środki na uruchomienie pierwszego biznesu

W jaki sposób kultura organizacji może wpływać na przewagę

Zarządzanie zmianą wraz z analizą interesariuszy

W jaki sposób budować wizerunek dobrego pracodawcy

W jaki sposób budować wizerunek w sytuacji kryzysowej

Segmentacja rynku i wybór najlepszego segmentu

Zarządzanie marką

Marketing w wirtualnym świecie

Korzyści z budowania lojalności klienta - do czego przydaje się CRM

Przywódca vs. Manager

Zarządzanie wiedzą

Nowoczesne formy pracy

Różnicowanie wynagrodzeń pracowników

Przyszłość i wyzwania stojące przed UE

Polska w UE

Strategia integracji przedsiębiorstw

Liberalizacja światowego handlu

Podstawowe kryzysy globalne

W jaki sposób rozwój internetu wpływa na procesy globalizacji

Dolar, euro, jen, juan, rupia - czy możliwe jest wprowadzenie wspólnej światowej waluty

Autorska prezentacja związana z obszarami programu i jej dywersyfikacja ocena przez społeczeństwo termin 1

Autorska prezentacja związana z obszarami programu i jej dywersyfikacja ocena przez społeczeństwo termin 2

Tworzenie założeń biznesplanów termin 1

Tworzenie założeń biznesplanów termin 2

Konkurs społeczno-ekonomiczny aktywność na rzecz lokalnego i szkolnego środowiska termin 1

Konkurs społeczno-ekonomiczny aktywność na rzecz lokalnego i szkolnego środowiska termin 2

Konkursy ocena aktywności w ramach przedsięwzięć edukacyjnych prowadzonych przez ośrodkowe

Konkursy ocena aktywności w ramach przedsięwzięć edukacyjnych prowadzonych przez ośrodkowe

Źródło: www.kafeteria.edu.pl

Na tej podstronie uczestnicy mogli nie tylko zapoznać się z programem projektu, ale także zapisać się na wybrane zajęcia, co jest niezbędne, aby móc w nich uczestniczyć. Zielony kolor okienka oraz symbol filiżanki informował uczestnika, że znajduje się on na liście osób zgłoszonych na dane wydarzenie edukacyjne. Tym samym po wejściu na podstronę *Kafeteria* użytkownik miał dostęp do swojego indywidualnego programu zajęć.

Dodatkowymi elementami, których celem było ułatwienie nauki oraz zwiększenie atrakcyjności platformy e-learningowej, były:

- zakładka *Harmonogram* – wirtualny kalendarz z zaznaczonymi terminami zajęć;
- zakładka *Punktacja* – wirtualny dziennik uczestnika, pokazujący liczbę zdobytych punktów;
- zakładka *Profil* – informacje o użytkowniku wraz z awatarem;
- zakładka *Zasady* – przewodnik po platformie wraz z legendą oznaczeń;
- zakładka *Ranking* – bieżąca lista 30 najlepszych uczestników;
- zakładka *Doradztwo* – miejsce komunikacji z ekspertami.

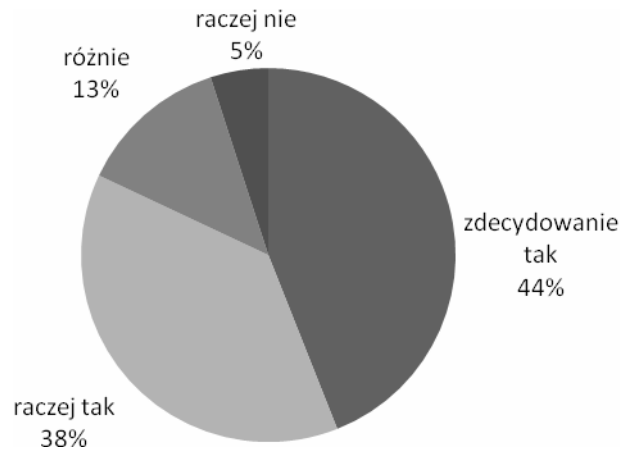
Ocena projektu

Dla organizatorów wszelkich projektów niezwykle istotna jest informacja, jak oceniają dane przedsięwzięcie jego uczestnicy. Zapoznanie się z opiniami o I edycji *Kafeterii* umożliwiła przeprowadzona po zakończeniu zajęć ankieta ewaluacyjna. Poprosiliśmy uczestników nie tylko o wypełnienie kwestionariusza, ale także o krótką wypowiedź na temat ich udziału w projekcie. Ankieta została wysłana pocztą elektroniczną i była anonimowa, odpowiedziało na nią 61 osób. Badanie przeprowadzono w okresie od 25 czerwca do 4 lipca 2010 roku.

W opracowaniu zaprezentowane zostały wybrane aspekty oceny, które wydają się najistotniejsze z punktu widzenia realizacji projektu edukacyjnego dla młodzieży.

W opinii zdecydowanej większości uczestników, którzy odpowiedzieli na ankietę, udział w projekcie przyczynił się do poszerzenia ich wiedzy z zakresu przedsiębiorczości. Na pytanie, czy tak było, aż 44% ankietowanych wskazało odpowiedź „zdecydowanie tak”, a 38% – odpowiedź „raczej tak”. Co dwudziesty respondent wyraził swoje niezadowolenie z poziomu zajęć, a grupa 13% badanych nie miała określonego poglądu w tej kwestii.

Rysunek 2. Rozkład odpowiedzi na pytanie: *Czy udział w projekcie wzbogacił Twoją wiedzę i umiejętności z zakresu przedsiębiorczości?*

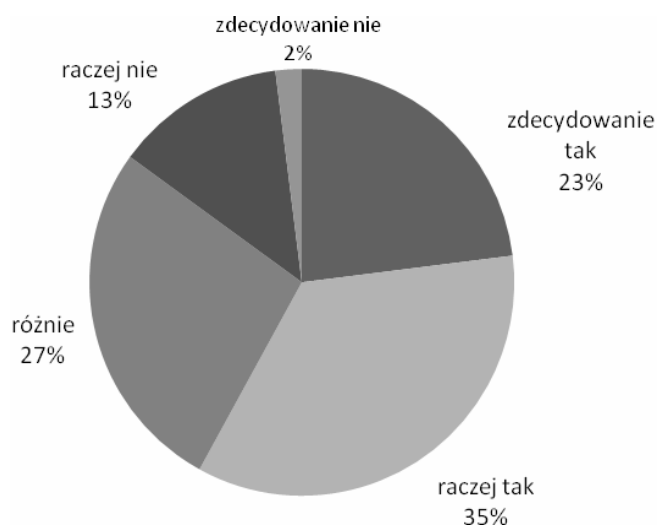


Źródło: opracowanie własne

Wyniki badania pokazują także, że dla ponad połowy ankietowanych (58%) udział w projekcie był okazją do zdobycia nowych umiejętności w zakresie korzystania z technologii komunikacji na odległość. Zdaniem 15% respondentów zajęcia w *Kafeterii* nie wzbogaciły ich o takie kompetencje, a 27% badanych wskazało, że nie ma jasno sprecyzowanego stanowiska w tej kwestii.

Osoby z grupy wiekowej uczestników projektu bardzo dobrze radzą sobie z nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, takimi jak fora dyskusyjne czy czaty, i obcują z nimi na co dzień w wirtualnej rzeczywistości. Stąd też zapewne 27% ankietowanych trudno było wskazać, na ile udział w projekcie przyczynił się do nabycia nowych umiejętności w tym zakresie.

Rysunek 3. Rozkład odpowiedzi na pytanie: *Czy udział w projekcie wzbogacił Twoją wiedzę i umiejętności z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym komunikacji na odległość?*



Źródło: opracowanie własne

Odpowiadając z kolei na pytanie o źródła motywacji do pracy, najwięcej osób wskazało atrakcyjne formy edukacyjne (28% wskazań). Ważnym dla ankietowanych aspektem okazał się również kontakt z wykładowcami oraz ekspertami (25% wskazań). Uczestnicy docenili ponadto ciekawą tematykę zajęć (23% wskazań). Tylko 4% ankietowanych przyznało, że to nagrody motywowały ich do nauki. Wśród innych odpowiedzi wymieniano chęć wypełnienia wolnego czasu lub sprawdzenia się w nowej formule zajęć.

W indywidualnych opiniach o projekcie uczestnicy w zdecydowanej większości bardzo pozytywnie ocenili udział w *Kafeterii*. Wielokrotnie podkreślali, że interaktywna formuła zajęć, różnorodna tematyka oraz elastyczność w doborze programu sprawiły, że nauka okazała się przyjemnością. Co więcej, systematyczne, wirtualne spotkania przyczyniły się do nawiązania trwałych więzi koleżeńskich z rówieśnikami o podobnych zainteresowaniach.

Podsumowanie

Pozytywna ocena ze strony odbiorców projektu jest niewątpliwie zadowalająca dla jego inicjatorów. Wydaje się, że największy wpływ na sukces realizacji tego przedsięwzięcia miała sama koncepcja programu. Nauka oparta o wirtualne środowisko, swoboda w doborze tematów zajęć, samodzielny wybór czasu nauki to elementy, które motywują młodych ludzi do udziału w dodatkowych przedsięwzięciach edukacyjnych, mimo wielu obowiązków szkolnych. Ponadto źródłem sukcesu jest też bez wątpienia starannie dobrana kadra naukowa.

Nad przygotowaniem i poprowadzeniem zajęć w ciekawy i inspirujący sposób pracowało 39 wykładowców – nauczycieli akademickich SGH oraz zewnętrznych ekspertów. Wraz z organizatorami starali się oni stworzyć przyjazną i otwartą atmosferę pracy, dzielenia się wiedzą i wymiany poglądów.

W niektórych jednak aspektach przebieg I edycji projektu okazał się również zaskakujący – niespodziewana była chociażby niechęć uczniów do korzystania z porad ekspertów w ramach doradztwa biznesowego online, które w założeniu miało pomóc uczestnikom *Kafeterii* w przygotowaniu biznesplanów. Małym zainteresowaniem cieszyły się również konkursy, w których zadaniem licealistów było wskazanie wartościowych i ciekawych aktywności związanych z działalnością społeczno-ekonomiczną oraz edukacją ekonomiczną. Zastanawiające jest, czy powodem małej aktywności był brak odpowiednio przygotowanych tego typu inicjatyw w najbliższym otoczeniu uczniów, czy tylko słaba motywacja młodzieży do udziału w konkursach. Obserwacje dokonań uczestników i doboru wydarzeń edukacyjnych skłaniają do refleksji, iż tylko nieliczna grupa licealistów dokonywała świadomych i ukierunkowanych wyborów zajęć, które doprowadziły do ukończenia programu danej ścieżki. Wielu z nich uczestniczyło we wszystkich możliwych i dostępnych wydarzeniach edukacyjnych. Zauważenie tego typu zjawisk i postaw licealistów niewątpliwie pomoże organizatorom w efektywnej realizacji i osiągnięciu jeszcze lepszych wyników w II edycji projektu, która rozpoczęła się w listopadzie 2010 r.

Abstract

The formal education system in Poland needs to be complemented by alternative, informal learning initiatives. The Centre for Development of Distance and Continuing Education at the Warsaw School of Economics and the National Bank of Poland have met this need by developing and administering an innovative project called „Academy of Management – Kafeteria learning platform for secondary school students”. This paper describes the first edition of the project as an example of a good practice for educational initiatives dedicated to young people, which are co-funded by public organizations.

Nota o autorce

Olga Biaduń jest absolwentką Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie, a obecnie doktorantką w Kolegium Zarządzania i Finansów SGH. Od półtora roku pracuje w Centrum Rozwoju Edukacji Niestacjonarnej SGH, gdzie zajmuje się realizacją projektów edukacyjnych skierowanych do młodzieży.