



FEMALE LEGENDS

YOUTH INNOVATION & ENTREPRENEURSHIP



FLYie

Edukacja oparta na grach i działania na rzecz promowania równości płci

PODRĘCZNIK SZKOLENIOWY

Spis treści

3 ROZDZIAŁ I: Istota podejścia opartego na grach

- 6 1.1. Nauka w oparciu o gry komputerowe w środowisku edukacyjnym
- 10 1.2. Cele stosowania podejścia opartego na grach w edukacji
- 12 1.3. Stosowanie podejścia opartego na grach w promowaniu równości płci

15 ROZDZIAŁ II: Rozwijanie ducha przedsiębiorczości poprzez gry

- 19 2.1. Kompetencje przedsiębiorcy
- 21 2.2. Rezultaty warsztatów FLYIE
- 23 2.3. FLYIE – gra

24 ROZDZIAŁ III: Przykłady gier/działań/narzędzi

- 27 3.1. Jakiego rodzaju gry mogłyby być realizowane?
- 29 3.2. Przykłady istniejących gier promujących kobiety w przedsiębiorstwie
- 29 a) Gry o tematyce równości płci
- 42 b) Gry o tematyce przedsiębiorczości

53 ROZDZIAŁ IV: Jak stworzyć skuteczne podejście oparte na grach i wdrożyć odpowiednie wskaźniki?

- 53 4.1. Projektowanie gier
- 54 4.2. Wskaźniki i cele
- 56 4.3. Informacje zwrotne i podsumowanie

ROZDZIAŁ I: Istota podejścia opartego na grach

Jeśli chodzi o edukację, istnieje nie tylko jeden sposób na osiągnięcie celów pedagogicznych. W ciągu ostatnich dziesięcioleci literatura i studia przypadków pokazały, że stosowanie gier może stanowić istotną odpowiedź na niedociągnięcia tradycyjnej edukacji. W istocie, w tradycyjnych środowiskach uczniowie są częściej bierni i niekoniecznie mają możliwość wykorzystania swojej wiedzy w praktyce. Aby temu zaradzić, można zastanowić się nad aktywnym uczeniem się i grywalizacją, aby połączyć uczniów z tematem i przekształcić ich w aktywnych uczestników, a czasem nawet współtwórców aktywności, a nie widzów. Oprócz wykorzystania wiedzy w praktyce, korzystanie z gier może dać poczucie wolności zarówno uczniom, jak i nauczycielom/szkoleniowcom. Koncepcja ta została opracowana przez Scotta Osterweilla (Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play?) jako cztery swobody gry:



Fotografia 1: Stworzona na podstawie <https://www.plushnuggets.com/2019/02/19/the-4-freedoms-of-play/>

Zanim przejdziemy do sedna sprawy, czyli edukacyjnego podejścia opartego na grach, spójrzmy na kilka definicji i rozróżnijmy różnicę między grywalizacją a kształceniem opartym na grach (GBL).

Grywalizacja oznacza zintegrowanie elementów i mechanizmów pochodzących ze świata gier w kontekście off-games, na przykład w ramach lekcji lub modułu edukacyjnego można zastosować następujące elementy: poziomy, punkty, odznaki, tablicę punktową. Celem jest zmotywowanie i zaangażowanie uczniów za pomocą łatwych do zagrania elementów. Na przykład, w Otwartym kursie online można zdobywać punkty, gwiazdki lub odznaki za każdym razem, gdy wchodzisz w interakcję lub wysyłasz zadanie.

PRZYKŁAD

Course Networking (CN) jest platformą, która organizuje różnorodne kursy edukacyjne online. Wykorzystuje ona system zwany Anar Seeds. Anar to perska (irańska) nazwa granatu, uważanego za symbol dobrobytu i ambicji. Jest on używany jako motywacja w CN w celu śledzenia uczestnictwa i zachęcania do pozytywnej konkurencji.

Członkowie otrzymują punkty, gdy: tworzą stanowisko, odpowiadają i zbierają punkty, odwiedzają linki itp.

Istnieją 2 rodzaje nasion anaru, które członkowie CN zbierają – punkty, które zbierają podczas kursu oraz suma punktów (we wszystkich kursach).

Total



Course



Kształcenie oparte na grach, jest innowacyjnym paradygmatem edukacyjnym, który wykorzystuje gry jako sposób przekazywania wiedzy (tan, Ling i in., 2007). Polega ono na opracowywaniu i rozwijaniu gry (lub wykorzystaniu już istniejącej) w celu nauczania konkretnego przedmiotu, umiejętności lub osiągnięcia jasno zdefiniowanego wcześniej efektu uczenia się. GBL oznacza, że trening lub lekcja jest grą.

PRZYKŁAD

Minecraft to popularna gra wideo, która obraca się wokół prostych zadań, zasobów górniczych i tworzenia nowych obiektów. Gracze mają niemal nieograniczone możliwości tworzenia i odkrywania już istniejących światów. Ze względu na swoje możliwości i potencjał jest używana w klasach przez nauczycieli.

Jednym z przykładów jest wykorzystanie go do pokazania miejsc historycznych, które już nie istnieją. Na stronie internetowej gry znajduje się wiele typów lekcji. W jednej z nich uczniowie mogą zwiedzić średniowieczną wioskę, zbudowaną w Minecraft, aby dowiedzieć się, jak wyglądało życie w Wielkiej Brytanii w czasach średniowiecza.



Źródło: <https://education.minecraft.net/lessons/medieval-minecraft>



1.1. Kształcenie w oparciu o gry komputerowe w środowisku edukacyjnym

Kiedy nauczyciel decyduje się na wdrożenie metody GBL do prowadzenia lekcji, zachęcania do rozwoju umiejętności lub zdobywania wiedzy, niezbędne jest określenie poziomów i mechanizmów, które są dostosowane do celów pedagogicznych, konfiguracji przestrzeni, liczby uczniów. Aby zidentyfikować najlepsze podejście do GBL, warto znać różne klasyfikacje gier, które zostaną przedstawione poniżej.



6



Gry fizyczne:

obejmują tradycyjne gry planszowe, budowlane i karciane. Gry fizyczne mogą być dostosowane do danego tematu i rozwijać umiejętności, albo mogą być wdrażane za pomocą nowych zasad i nowych mechanizmów, aby podkreślić cel pedagogiczny. Zapewniają one praktyczne i bezpośrednie umiejętności oraz rozwój wiedzy, inspirują do nauki, zachęcają do komunikacji, współpracy, rywalizacji i podejmowania ryzyka. Mogą być odtwarzane samodzielnie lub z zespołami i pomagają przyswoić informacje.

Gry cyfrowe:

Teoretyczne gry cyfrowe opierają się głównie na misjach, które użytkownicy muszą rozwiązywać poprzez stopniowe zdobywanie wiedzy w trakcie gry. Gra cyfrowa to gra symulacyjna, która daje możliwość zdobycia doświadczenia, zdobycia i przetestowania wiedzy zgodnie z zasadą prób i błędów. Obie gry są oparte na mobilnym podejściu do nauki i wymagają sprzętu cyfrowego. W grach wideo można grać wspólnie lub jeden na jednego.

Nieformalne aktywności (odgrywanie ról, inne działania, escape room)

są najbardziej elastyczne i skuteczne, jeśli chodzi o rozwój umiejętności społecznych i behawioralnych. Wymagają one interakcji, sprzyjają komunikacji, co jest korzystne dla stymulowania krytycznego myślenia.



W tym podręczniku i projekcie skupimy się głównie na GBL, aby promować równość płci w przedsiębiorczości i motywować młode dziewczęta i kobiety do objęcia kariery przedsiębiorczej.

Celem projektu FLYie jest określenie podejścia GBL, które sprzyja rozwojowi kompetencji i umiejętności przedsiębiorczych kobiet. W społeczeństwie, odsetek kobiet, które decydują się podążać ścieżką kariery przedsiębiorczej (prowadzić własną działalność gospodarczą lub osiągnąć wyższe stanowiska w swojej branży) jest nadal znacznie niższy niż odsetek mężczyzn.

W sprawozdaniu Global Entrepreneurship Monitor (GEM) Women's Report z 2017 r. (Kelley i in., 2017) zauważono, że zaufanie kobiet jest niższe w krajach o bardziej rozwiniętych gospodarkach. Mniej niż 35% kobiet w tych gospodarkach czuje się zdolnych do rozpoczęcia działalności gospodarczej, biorąc pod uwagę dostrzegane przez nie możliwości. Aby zrównoważyć tę tendencję, konieczne jest zachęcanie dziewcząt i młodych kobiet (w wieku od 16 do 24 lat) do postrzegania przedsiębiorczości jako dostępnej/osiągalnej dla wszystkich. Główne przeszkody, które kobiety postrzegają w odniesieniu do przedsiębiorczości, obejmują (między innymi) obawę przed porażką, brak odwagi, brak wiedzy (znajomość finansów, zasobów i kompetencji w zakresie zarządzania itp.), brak wzorców do naśladowania i inspiracji. Z tego powodu konieczne wydaje się wprowadzenie programów i szkoleń edukacyjnych, począwszy od szkół podstawowych, a skończywszy na szkołach średnich - ośrodkach szkoleniowych w celu rozwijania i zaszczepiania postaw przedsiębiorczych poprzez dobrze opracowane kursy budujące zaufanie poprzez gry behawioralne. Ważne jest, aby programy te były realizowane przed szkołą średnią, w przeciwnym razie nie dotrą do dziewcząt, które nie są zachęcane do podejmowania studiów wyższych.



Aby opracować podejście GBL, konieczne jest ustalenie ram i określenie kilku czynników. Uniwersytet Naukowo-Techniczny w Trondheim w Norwegii (Tahir, R., & Wang, A.I 2020) przedstawia ramy zwane LEAGUE, które koncentrują się na:



Nauka

efekty uczenia się,
motywacja i
doświadczenie



Otoczenie

kontekst, aspekty techniczne
sprzyjające uczeniu się



Efektywne i poznawcze reakcje

osiąganie zaangażowania
i motywacji poprzez
zabawne i rozrywkowe
gry



Czynniki gry

Dostosowanie do
odbiorców gry projektu,
narracji, mechaniki
i estetyki



Użyteczność

interfejs i projekt gry,
dostępność do gry oraz
satysfakcja użytkowników



Użytkownik

identyfikacja grupy docelowej
w celu zaspokojenia jej potrzeb
psychologicznych i
poznawczych



Mając na uwadze te ramy, można określić, jakie cele można osiągnąć dzięki podejściu GBL. W przypadku projektu FLYie punktem wyjścia jest ustalenie, jakie rezultaty muszą rozwinąć docelowi odbiorcy (dziewczęta i młode kobiety), aby poczuć się pewniej i przyswoić przedsiębiorczość. Następnie należy sprawdzić, jaki format gry najlepiej pasuje do projektu. Oczywiście, kilka gier może rozwijać te same umiejętności, dlatego też ramy LEAGUE podkreślają również inne ważne wskaźniki.

1.2 Cele stosowania podejścia opartego na grach w edukacji

To podejście jest już sprawdzone w praktyce. W ramach badania przeprowadzonego na Uniwersytecie w Limerick (Costin i in., 2018) opracowano studium przypadku dotyczące wykorzystania symulacji do rozwijania umiejętności przedsiębiorczych. Punktem wyjścia jest fakt, że tradycyjne metody nauczania przedsiębiorczości są przestarzałe i niewłaściwe. W związku z tym analiza skupia się na wykorzystaniu symulacji biznesowych i poważnych gier, ponieważ reprezentują one systemy świata rzeczywistego, zawierają zasady i strategie, które pozwalają na ewolucję elastycznych i zmiennych działań symulacyjnych. W tym kontekście uczestnicy ośmielają się inicjować działania bez obawy przed porażką lub poważnymi konsekwencjami błędów. Wynik tego badania wykazał, że duża liczba uczestników uznała, iż gra pomaga im rozwijać umiejętności podejmowania decyzji oraz zdolności do rozwiązywania problemów, które zostały uznane za podstawowe umiejętności dla przedsiębiorców (Antonaci i in., 2015). Uczestnicy zdali sobie również sprawę z tego, że gra doprowadziła ich do rozwinięcia umiejętności komunikacji i pracy w zespole oraz mogli doświadczyć różnych strategii ryzyka i ocenić rezultaty.



Badanie to pokazuje, że podejście GBL jest korzystne i pozwala na projekcję ucznia w świecie korporacyjnym lub biznesowym. Dodatkowo, symulacje gier dają możliwość szybkiego zdobycia doświadczenia bez ryzyka zniszczenia prawdziwej firmy. Kolejną rzeczą jest możliwość wcielenia się w życie innej tożsamości nadanej poprzez wykorzystanie różnorodnych działań w zakresie odgrywania ról. Pozwala to na stworzenie postaci, która może pozwolić uczestnikom na odejście od narzuconych przez siebie ograniczeń lub granic i zastosowanie treści w odpowiednim, realnym kontekście.

Ponadto, ekscytacja emocjonalna i zaangażowanie zapewnione przez grę daje długotrwały efekt. Złożoność oceny korzyści płynących z gry lub symulacji polega na tym, że nie jest możliwe dokładne określenie, czy i jakie umiejętności zostały nabyte dzięki grze. W rzeczywistości wymagałoby to oceny umiejętności zanim uczestnicy podejmą się symulacji, przez to nie można wykluczyć znaczenia cech osobowości czy płci. Badanie przeprowadzone na Uniwersytecie w Limerick pokazało również, że w środowisku wyłącznie kobiecym, kobiety osiągają lepsze wyniki niż w środowisku męskim, gdzie są bardziej wycofane z powodu obawy, że nie będą w stanie wykonywać swojej pracy w odpowiedni sposób.

PODSUMOWUJĄC:

PODEJŚCIE OPARTE NA GRACH:

- 1** Zachęca uczniów do aktywnego uczestnictwa
- 2** Pokazuje, że niepowodzenie nie jest porażką, lecz wskazaniem, że potrzebne jest większe rozwijanie umiejętności
- 3** Pomaga uczniom stać się bardziej pewnymi siebie, przygotowuje ich do podejmowania dużych projektów i prowadzenia ich do końca.
- 4** Uczniowie doświadczają różnych strategii i oceniają swoje wyniki w bezpiecznym środowisku
- 5** Wspiera umiejętności komunikacyjne i pracę zespołową
- 6** Pozwala odkryć zadania z różnych perspektyw.



1.3 Stosowanie podejścia opartego na grach w promowaniu równości płci

Mówienie o równości płci, podnoszenie świadomości na temat znaczenia tego tematu może być łatwo adaptowalne dzięki podejściu GBL. Ponieważ równość płci nie powinna być tylko promowana wśród kobiet ale także wśród środowisk mieszanych. Podejście GBL zapewnia strukturę dla interakcji, nagradza uczniów za współpracę i promuje wspólne uczenie się. Nauczyciele i trenerzy są zainteresowani tworzeniem heterogenicznych grup o różnej płci, pochodzeniu, opiniach i zainteresowaniach, co przyniesie korzyści społeczne wszystkim uczestnikom. Informacje zwrotne od innych uczniów mogą pokazać, że uczestnictwo jest akceptowalne, a także stanowi pozytywne wzmocnienie dla pracy z innymi, aby osiągnąć cel działania.

Obie płci mogą współpracować, słuchać siebie nawzajem, rozumieć swoje poglądy, co z pewnością będzie miało pozytywny wpływ na ich wspólne życie i na całe społeczeństwo, zwłaszcza w takich aspektach jak integracja, wzmocnienie pozycji, szacunek, równość. Oczywiście, nie jest to tylko kwestia płci i te same pozytywne skutki mogą dotyczyć różnych mniejszości. Oprócz niejednorodnych grup i współpracy, obowiązkiem nauczyciela lub trenera jest również wyjaśnianie, moderowanie, nadzorowanie i relacjonowanie gier. Nie można osiągnąć oczekiwanych wyników i celów, jeśli instrukcje lub cele nie są jasne.



PRZYKŁAD

Jedną z korzyści płynących ze stosowania GBL jest możliwość spojrzenia na pewne wyzwania (w tym przypadku społeczne: promowanie równości płci) pod różnymi kątami. "Queeng Playing Cards" łączy to z ideą gry. Jest to projekt rodzinny (zaprojektowany przez młodą dziewczynę we współpracy z ojcem). Gra ta osiągnęła duży sukces (ponad 400 tys. euro zysku) na platformie finansowania społecznościowego Indiegogo. Jej celem jest stworzenie równości płci wśród talii kart. Zaczęło się od bardzo prostego pytania: "Dlaczego król jest wart więcej niż królowa?" Zasady pozostają te same, ale karty zostały ulepszone.

- Karty Monarchy = Karty Króla
- Karty Księżnej lub Księcia = Karty Królowej
- Karty Księcia lub Księżniczki = Karty Waleta



Hierarchia jest zachowana według normalnej talii kart, dzięki czemu możemy grać nimi we wszystkie gry.

Uważamy, że podejście oparte na grach jest bardzo skuteczne w rozwijaniu umiejętności miękkich i umiejętności interpersonalnych: jak zachowujemy się z innymi, jak postrzegamy innych i jak jesteśmy postrzegani przez innych na podstawie naszych zachowań. Jednakże, jeśli chodzi o rozwój umiejętności miękkich lub zdolności społecznych, wyzwaniem jest również ocena i kwantyfikacja wyników. Można jednak uznać, że skoro umiejętności te zostały rozwinięte podczas eksperymentu, pozostaną one istotne dla rozwoju osobistego uczestnika.



Umiejętności te mają decydujące znaczenie dla budowania pozytywnych relacji, zaufania i możliwości, z innymi i z samym sobą. Wszyscy chcemy, aby szkoła uczyła przyszłych obywateli, spełnienia, szacunku i osiągania wysokich wyników, niezależnie od ich płci, pochodzenia społecznego, religii... W dzisiejszych społeczeństwach dla niektórych zawodów, niektóre umiejętności miękkie stają się ważniejsze od umiejętności twardych. W rzeczywistości w ostatnich latach zakłada się, że wiedzę można łatwo zdobyć w przeciwieństwie do umiejętności miękkich. Powodem tego jest fakt, że podejście GBL okazuje się być bardzo rozpowszechnione i skuteczne: systemy zarządzania uczeniem się, mobilne uczenie się. Oczywiście, mówimy tu o umiejętnościach twardych związanych ze światem przedsiębiorczości (takich jak finanse, model biznesowy, negocjacje...), a nie o jakichkolwiek wysoce technicznych, inżynierskich czy medycznych umiejętnościach.



ROZDZIAŁ II: Rozwijanie ducha przedsiębiorczości poprzez gry

Ogólnie rzecz biorąc, GBL jest bardzo pozytywnym i skutecznym sposobem podejścia i nauczania konkretnych tematów, umiejętności i kompetencji w zabawny sposób. Jeśli chodzi o rozwój umiejętności miękkich, cel gry jest czasem mniej ważny niż sposób, w jaki gra się w nią i wynikających z niej interakcji między uczniami. Końcowym ważnym rezultatem jest stworzenie zaangażowania, stymulowanie kreatywności i zachęcanie do krytycznego myślenia uczniów. Kiedy GBL jest bardziej zorientowane na umiejętności twarde, wtedy istnieje większe prawdopodobieństwo, że uczenie się od siebie nawzajem, umiejętności refleksyjne, analityczne i schematy nagradzania są bardziej aktywne. W przypadku kwestii społecznych, takich jak równość płci lub promowanie przedsiębiorczości kobiet, GBL wydaje się mieć potencjał, by zachęcić każdego uczącego się do odkrycia cech osobowości, których nie są świadomi i które mogą rozwinąć, by zdobyć nowe umiejętności i kompetencje, które mogą być bardzo pomocne w świecie przedsiębiorczości.

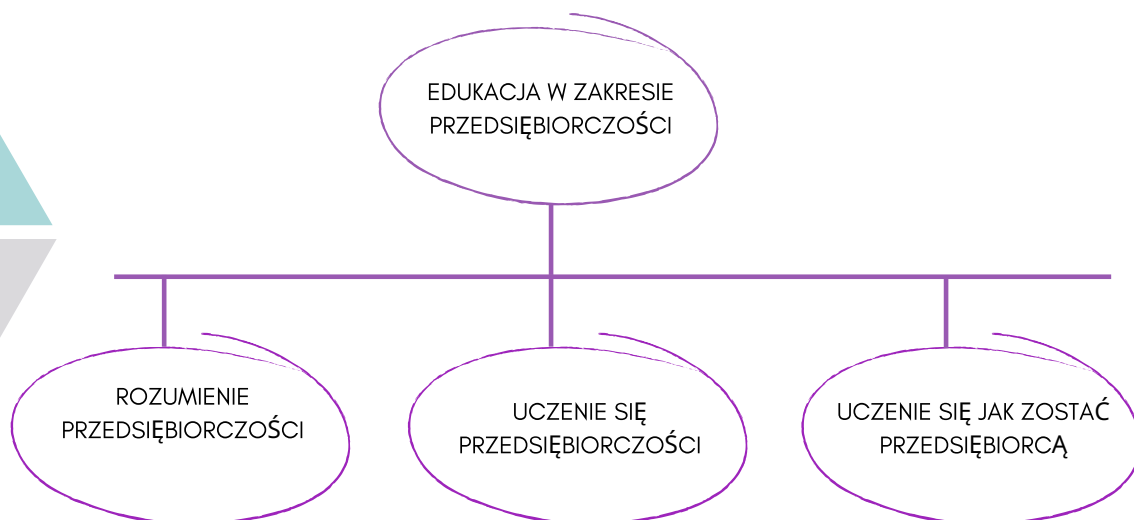
Istnieje kilka badań, które wyjaśniają związek gier z uczeniem się przedsiębiorczości, głównie w oparciu o symulacje i gry cyfrowe, komputerowe i wideo, a także wyjaśniają, w jaki sposób narzędzia te mogą pomóc w zdobyciu niezbędnej wiedzy w biznesie i zarządzaniu (Adobor i Daneshfar, 2006). W przypadku szkół średnich bardziej konsekwentne wydaje się zatem inwestowanie w gry, które rozwijają umiejętności miękkie, a nie twarde, które mogą szybko stać się przestarzałe lub zniechęcić uczniów. Uczeń jest bardziej skłonny uczyć się i czuć się zmotywowanym przez pewne twarde umiejętności (takie jak finanse, administracja biznesowa, rachunkowość, obsługa klienta, marketing...), jeśli jest już pozytywnie nastawiony i ma skłonność do zainteresowania się przedsiębiorczością. Innymi słowy, kiedy uczeń wykaże pewne zainteresowanie przedsiębiorczością, będzie czuł się bardziej zaznajomiony i zainteresowany środkami do osiągnięcia swojego celu (czyli twardymi umiejętnościami). W szkolnictwie wyższym, dla osób, które chcą zostać przedsiębiorcami, bardziej sensowne są gry rozwijające zarówno umiejętności miękkie, jak i twarde.



W badaniu GBL in Entrepreneurship: the Academic Business Planner (Xinaris, i in. 2011) zaproponowano grę, która zamiast być klasycznym przedsięwzięciem biznesowym wspierającym kalkulacje finansowe, zysk, analizę wrażliwości i analizę ryzyka, proponuje platformę internetową umożliwiającą naukę mieszaną oraz promującą i wspierającą jednoczesną współpracę grup i opiekunów z różnych wydziałów i uczelni.

Format ten ma duży potencjał dla dobrze ukierunkowanej i wykształconej publiczności i umożliwia przyszły rozwój programów nauczania przedsiębiorczości, kursów internetowych dla społeczeństwa, a także wspieranie przedsiębiorczości młodzieży poprzez usługi związane z karierą na uczelni.

Według Hytti, który otrzymał Europejską Nagrodę Kształcenia w zakresie Przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości może być badane w odniesieniu do trzech różnych celów:



W zależności od celów i założeń, należy wdrożyć odpowiedni format GBL. Widzieliśmy, że gry cyfrowe, symulacje i nieformalne aktywności mogą sprzyjać rozwojowi pewnych umiejętności. Gier fizycznych, takie jak gry planszowe, używa się od lat, ale od niedawna mają one tendencję do bycia projektowanymi i konceptualizowanymi, tak aby odpowiadać na tematy pedagogiczne. Oczywiście, kiedy gra się w Monopoli, poznaje się pewne elementy strategii, rozwija się relacje społeczne, zarządzanie pieniędzmi, które są niezwykle cenne w edukacji przedsiębiorczości. Ponadto, gry fabularne są niedrogie, elastyczne, łatwe do zaadaptowania i trwałe. Mogą być odtwarzane w kółko przez tego samego gracza. W porównaniu z grami cyfrowymi, komputerowymi i wideo, gry planszowe są łatwe do wdrożenia, przystępne cenowo i mogą być dostosowywane w zależności od wieku, środowiska i potrzeb.

Zanim przejdziemy do sedna sprawy, ważne jest, aby zadać sobie kilka, nie zawsze tak prostych pytań:

Kim jest przedsiębiorca?

Co to znaczy?

Kto posiada umiejętności przedsiębiorcze lub ducha przedsiębiorczości?

Kto i co wskazuje na to, że dana osoba jest lub nie jest przedsiębiorcą?



Od kilku lat bycie przedsiębiorcą jest uważane za modne i wraz z rozwojem kultury startupów stało się karykaturą samą w sobie. Udało nam się ustalić, że powstało wiele klubów i sieci przedsiębiorców, ale nadal nie ma jasnej definicji tego terminu. Jaka jest różnica między kimś, kto uruchamia aplikację, kimś, kto tworzy stowarzyszenie, a kimś, kto zajmuje stanowiska kierownicze wyższego szczebla? Czy wszyscy oni są uznawani za przedsiębiorców? Nawet jeśli żaden z nich nie może być zdefiniowany / scharakteryzowany takimi samymi atrybutami.

Według słownika Cambridge, przedsiębiorca to **“ktoś, kto rozpoczyna własną działalność gospodarczą, zwłaszcza gdy wiąże się to z ryzykiem”**.

A przedsiębiorczość to **“umiejętność zakładania nowego biznesu, zwłaszcza gdy wiąże się to z dostrzeganiem nowych możliwości”**.

Dlatego też, zamiast skupiać się na tym, kto jest przedsiębiorcą, być może bardziej istotne jest skupienie się na tym, jakie są atuty / kompetencje i umiejętności, które sprawiają, że ktoś staje się / prawdopodobnie stanie się przedsiębiorcą. Albo jakie są kompetencje, które powinien posiadać każdy przedsiębiorca, aby odnieść sukces? Jeśli można zidentyfikować wyraźne kompetencje ducha przedsiębiorczości, to jak się ich nauczyć i przekazać je następnym pokoleniom?



2.1 Kompetencje przedsiębiorcy

W tej części podręcznika postaramy się zrozumieć, czego można nauczyć się dzięki grom. W tym celu wykorzystamy studium Ramy Kompetencji Przedsiębiorczości (EntreComp) (Bacigalupo, i in. 2016) opracowane przez Komisję Europejską i zainicjowane przez JRC w imieniu Dyrekcji Generalnej ds. Zatrudnienia, Spraw Społecznych i Włączenia Społecznego (DG EMPL) w styczniu 2016 roku.

Ramy EntreComp mają na celu określenie i opisanie wszystkich komponentów wiedzy, umiejętności i postaw, które mogą stanowić wspólną wizję w zakresie kompetencji przedsiębiorczych. Po określeniu tych kompetencji, celem jest opracowanie odpowiednich i właściwych narzędzi i metod umożliwiających przekazywanie tych kompetencji obywatelom europejskim.

EntreComp bierze pod uwagę szeroką definicję przedsiębiorczości, w tym tworzenie wartości kulturowej, społecznej lub ekonomicznej. Dlatego też bierze się pod uwagę kilka profili przedsiębiorczości, czyli: przedsiębiorczość społeczną, ekologiczną (lub środowiskową), cyfrową, a nawet intraprzsiębiorczość. Zakres ten ma również zastosowanie do różnych konstrukcji, takich jak jednostki, grupy (zespoły lub organizacje), i odnosi się do tworzenia wartości w sektorze prywatnym, publicznym i trzecim w dowolnej hybrydowej kombinacji tych trzech.

EntreComp definiuje przedsiębiorczość jako zestaw przekrojowych kompetencji, które mogą być stosowane przez wszystkich obywateli w każdej dziedzinie: rozwoju osobistego, inicjowania działań społecznych lub solidarnościowych na rzecz społeczeństwa, rozwoju sieci, (ponownego) wejścia na rynek pracy jako pracownik lub osoba prowadząca działalność na własny rachunek, rozpoczynania przedsięwzięć (kulturalnych, społecznych lub handlowych). Ponownie, nie ma jednej drogi ani jednego sposobu, aby stać się przedsiębiorcą lub rozwijać umiejętności w zakresie przedsiębiorczości.



Poniższy obrazek przedstawia 3 obszary kompetencji w oparciu o ramy EntreComp

DZIAŁANIE

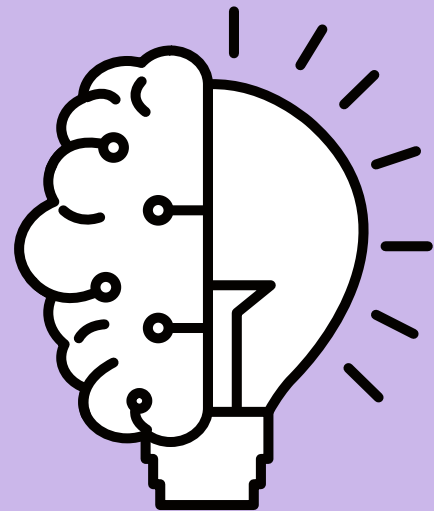
- Podejmowanie inicjatywy
- Planowanie i zarządzanie
- Umiejętność radzenia sobie z niepewnością, ryzykiem i wieloznacznością
- Praca z innymi
- Uczenie się poprzez doświadczenie

ZASOBY

- Samoświadomość i poczucie skuteczności własnych działań
- Motywacja i konsekwencja
- Mobilizowanie zasobów
- Wiedza z zakresu ekonomii i finansów
- Mobilizowanie innych do działania

POMYSŁY I SZANSE

- Dostrzeganie szans
- Kreatywność
- Wizja
- Ocena pomysłów
- Etyczne i zrównoważone myślenie



Wykazano, że GBL może pomóc w rozwoju wiedzy (faktów), umiejętności poznawczych (rozumienie, rozwiązywanie problemów), umiejętności społecznych (współpraca, konkurencja, przywództwo), postaw (empatia, zgodność, podejmowanie ryzyka), sprawności fizycznej (koordynacja, wytrzymałość, elastyczność).

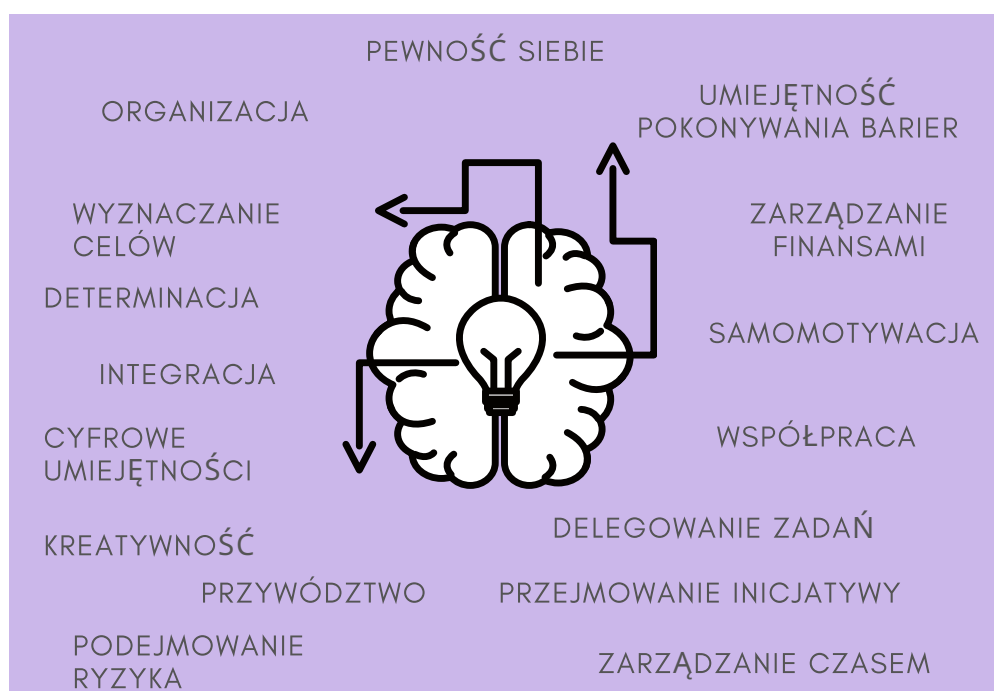
Uwzględnienie tych ram jest przydatne w celu wdrożenia podejścia GBL do nauczania i szkolenia umiejętności w zakresie przedsiębiorczości.

W kategorii "działanie" piąta kompetencja dotyczy uczenia się poprzez doświadczenie. Podejście GBL jest, z definicji, sposobem uczenia się podczas gry, czyli podczas doświadczania. Istotnie, GBL polega na nauczaniu i uzyskiwaniu efektów uczenia się, które zostały jasno zdefiniowane i są integralną częścią rozwoju gry. Będąc świadomym kompetencji, które mogą być rozwijane dzięki podejściu GBL, wydaje się, że przedsiębiorczość jako zestaw kompetencji zdefiniowanych w ramach EntreComp jest w pełni możliwa do zastosowania w edukacji opartej na grach.



2.2. Rezultaty warsztatów FLYie

W ramach projektu FLYie partnerzy z Grecji, Cypru, Polski i Belgii zorganizowali warsztaty z udziałem młodych dziewcząt i kobiet (w wieku 16-24 lat) będących docelowymi odbiorcami projektu. Przeprowadzono wywiady z uczestnikami i poproszono ich o podzielenie się swoją opinią na temat uczenia się poprzez gry z zakresu przedsiębiorczości. Na pytanie, jakie umiejętności związane z przedsiębiorczością powinny być rozwijane poprzez uczenie się poprzez gry komputerowe, większość uczestników odpowiedziała:



Więcej o kompetencjach można znaleźć w innej publikacji projektu (IO2) "Przewodnik szkoleniowy dotyczący edukacji na podstawie wzorców w zakresie promowania równości płci w biznesie i przedsiębiorczości". Interesujące jest zatem, że nie znając ram EntreComp, uczestnicy tych warsztatów potwierdzili różne kompetencje, które składają się na zestaw umiejętności przedsiębiorcy i uważają, że umiejętności te można nabyć poprzez gry.

Korzystanie z GBL w celu pomocy uczestnikom w rozwijaniu pewnych umiejętności jest bardzo sensowne i wydaje się być użyteczne w stosowaniu tego podejścia w ramach EntreComp, dzięki czemu możliwe jest tworzenie odpowiednich, spójnych i efektywnych gier połączonych ze spójnymi efektami uczenia się, które zachęcają uczestników do zdobywania umiejętności, kompetencji i wiedzy na temat przedsiębiorczości.

W ramach EntreComp wszystkie kompetencje są podzielone na 4 poziomy biegłości (podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany, specjalistyczny). Dwa z nich, zatytułowane Mobilizowanie innych i Praca z innymi, również zostały określone jako istotne dla uczestników warsztatów projektu. Nieformalne aktywności, takie jak odgrywanie ról, stawianie się w sytuacji lub symulacje, okazały się być dobrą techniką wzmacniania empatii, szacunku, rozwagi, a także zdolności interpersonalnych, które są niezbędne do socjalizacji. Trzeci poziom (zaawansowany) kompetencji Mobilizowanie innych z EntreComp mówi: „Uczniowie mogą inspirować innych i angażować ich do działań tworzących wartość” oraz: „Uczniowie mogą budować zespół i sieci w oparciu o potrzeby swoich działań tworzących wartość”.

Uczestnicy warsztatów i kilku badań podkreślają, że umiejętności interpersonalne, takie jak umiejętność tworzenia sieci i komunikacji, są niezbędne. W badaniach i wywiadach skierowanych do kobiet-przedsiębiorców lub kobiet chcących zostać przedsiębiorcami, zidentyfikowano powtarzające się przeszkody. Wśród nich kobiety często wskazują na samotność, brak struktur wspomagających, ale także na nieadekwatność ich sieci kontaktów osobistych, co może je zniechęcać. Przeciwnie, dobrze wspierany, zachęcany i towarzyszący przedsiębiorca - kobieta lub mężczyzna - z pewnością napotka inne przeszkody, ale mniej prawdopodobne jest, że straci do niego zaufanie.

Budowanie profesjonalnej sieci ma kluczowe znaczenie dla nowych przedsiębiorców, nawet jeśli wymaga czasu, energii i pewnych umiejętności społecznych. Badanie zatytułowane (1)“Building Social Communities as a Foundation for Entrepreneurship a Game-Based Approach” (Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. 2015) ilustruje, jak wykorzystać grę do rozwoju umiejętności społecznych w celu stworzenia społeczności, czyli sieci. W tej grze uczestnicy są proszeni o rozwiązanie zagadki, a każda runda ma kilka nowych zasad. Poszczególne rundy gry ilustrują, że na budowanie wspólnoty społecznej wpływa kilka czynników, np. współpraca, komunikacja, praca zespołowa.

W pierwszej rundzie gry ci, którzy działają w izolacji, mają więcej trudności, podczas gdy ostatnia runda gry wyraźnie pokazuje, że praca zespołowa jest drogą do sukcesu wszystkich grup i graczy. Widzimy więc, że bardzo przydatne może być projektowanie gier, które są zsynchronizowane z tym, czego potrzebują przedsiębiorcy jako kompetencji, i bardzo wygodne jest odniesienie się do dobrze wyjaśnionych i rozwiniętych ram, takich jak EntreComp, aby jasno określić cele pedagogiczne.



2.3. FLYIE – GRA

Celem projektu FLYIE jest opracowanie gry planszowej, która zachęci młode kobiety i dziewczęta do rozważenia kariery przedsiębiorcy lub stanowiska na wysokim szczeblu. Podejście GBL ułatwia pokonanie stereotypów płciowych, otwiera umysł uczestnika i zabiera go na nieznaną tereny (przedsiębiorczość) przez pryzmat gry. Mając na uwadze kompetencje EntreComp i wyniki warsztatów, konsorcjum może zdefiniować efekty uczenia się w grze i określić, które z kluczowych kompetencji powinny pomóc w jej rozwoju.

Wśród zidentyfikowanych przez nas przeszkód, które uniemożliwiają kobietom stanie się przedsiębiorcami, znajduje się brak wzorca do naśladowania. Dlatego też GBL skupi się na dostarczaniu lokalnych i dostępnych przykładów, aby uczestnicy mogli się zidentyfikować i uznać, że jeśli inni osiągnęli sukces, to oni też mogą. Modele te będą inspirujące zarówno dla mężczyzn jak i dla kobiet i będą pokazywać, że istnieją zaangażowane, odnoszące sukcesy i odważne kobiety. Bardzo ważne jest, aby to przesłanie było skierowane nie tylko do dziewcząt i młodych kobiet, ale również do chłopców i mężczyzn, aby mogli oni zmienić zdanie, być świadomi i uznać, że istnieją wpływowe, kobiety, które rozwijają się w sferach, które czasami są typowo męskie.

Gra ma na celu zainspirowanie i zmotywowanie uczestników. Aby rozwinąć tę grę wykorzystamy wszystkie wyżej wymienione i rozwinięte umiejętności (Samoświadomość i samowystarczalność - Mobilizowanie zasobów - Mobilizowanie innych - Praca z innymi i uczenie się poprzez doświadczenie). Aby zachęcić do rozwijania tych kompetencji, będziemy zachęcać i opierać mechanizmy gry na współpracy i współdziałaniu. Idealnym sposobem zachęcenia do rozwijania tych umiejętności jest zachęcenie wszystkich zespołów lub uczestników do współpracy. Wymaga to od uczestników, aby słuchali siebie nawzajem, komunikowali się i dzielili swoimi przemyśleniami. Wniosek jest taki, że albo wszyscy uczestnicy wygrywają, albo wszyscy przegrywają, jeśli nie są w stanie dzielić się swoją wiedzą, wymieniać się pomysłami i wzajemnie oceniać swoich propozycji.

Dzięki podejściu do nauki opartej na grach, uczniowie poprawią swoje zdolności interpersonalne, nabiorą pewności siebie i wiedzy na temat inspirujących kobiet. Dzięki mechanizmowi i tematowi gry, uczestnicy będą mogli zidentyfikować nowe przedstawicielki, które są aktywne i wpływowe w świecie przedsiębiorczości w swoich krajach.

Obecnie jest znacznie mniej kobiet przedsiębiorców niż mężczyzn. Dzięki podejściu opartemu na grach, zarówno mężczyźni, jak i kobiety zdają sobie sprawę, że mogą również nabyć tzw. umiejętności przedsiębiorcze. Kiedy ta idea zostanie zrodzona w głowach naszych młodszych pokoleń, można sobie wyobrazić, że ta idea wykielkuje i pozwoli im postrzegać przedsiębiorczość jako ścieżkę dostępną, spełniającą i stanowiącą wyzwanie, a nie tylko zarezerwowaną dla konkretnej płci lub części populacji. Dzięki temu będą mogli tworzyć wartość, przypominać o swoich wcześniejszych doświadczeniach i interakcjach z innymi, aby odważyć się na innowacje i bycie spełnionym przedsiębiorcą.



ROZDZIAŁ III: Przykłady gier/działań/narzędzi

W poprzedniej części tego podręcznika pokazaliśmy, że podejście GBL może być zaimplementowane do każdego rodzaju gier. Klasyfikacja, którą zdecydowaliśmy się zastosować, dzieli się na trzy kategorie: gry fizyczne, gry wideo i aktywności nieformalne.

Każdy rodzaj gry, może prowadzić graczy do rozwoju umiejętności i kompetencji. Niektóre gry zachęcają do rozwoju umiejętności motorycznych, inne pamięci docelowej i krytycznego myślenia, inne mogą być zorientowane na kompetencje interpersonalne. Tak długo, jak zasady i wynik nauki są jasne, przy zachowaniu właściwej równowagi pomiędzy szczęściem, refleksją i zabawą, nie ma powodu, dla którego uczestnicy (tak długo, jak lubią grę) nie powinni korzystać z jej pozytywnych efektów.



42 kobiety w wieku 19-35 lat wzięły udział w warsztatach FLYie w 4 krajach partnerskich (Marzec - Kwiecień 2020)

Jedną z ważnych części fazy badawczej projektu było wysłuchanie młodych kobiet i poznanie ich doświadczeń z wzorami do naśladowania i edukacją opartą na grach. Jak wspomnieliśmy wcześniej, każdy z partnerów był odpowiedzialny za zorganizowanie warsztatów. Ze względu na ograniczenia spowodowane przez pandemię COVID-19, która miała miejsce w pierwszej części 2020 roku, warsztaty miały różne formy:



Citizens in Power zorganizowali warsztaty online z 10 uczestnikami, młodymi dziewczynami i kobietami, którzy byli zainteresowani tematem i/lub mieli doświadczenie w pracy z młodzieżą. Podczas warsztatów trenerzy i uczestnicy omówili kompetencje, które młode dziewczęta uważały za istotne dla edukacji z zakresu przedsiębiorczości, jak również kompetencje, które same chciały rozwijać. Uczestnicy podzielili się swoimi doświadczeniami z zajęciami edukacyjnymi opartymi na grach, gdzie cała grupa doszła do wniosku, że podejście to jest bardzo skuteczne i obiecujące, podczas gdy nie jest ono zbyt powszechne i można je zaobserwować jedynie poprzez działania i wydarzenia. Po zakończeniu warsztatów przeprowadzono ankietę, w której uczestnicy udzielili nam więcej informacji na temat konkretnych narzędzi i działań w zakresie GBL.

Challedu przeprowadziło warsztaty fizyczne (przed pandemią COVID-19) z 12 uczestnikami, podczas których przedstawiony został projekt FLYie, pojęcie przedsiębiorczości oraz oczekiwane rezultaty projektu. Podczas prezentacji omówione zostały przeszkody, które uczestnicy uznali za ważniejsze, kompetencje, które chcieliby podnieść, ich spojrzenie na przedsiębiorczość oraz uczenie się w oparciu o gry. Na warsztatach uczestnicy zagraли również w grę, a następnie uczestnicy wypełnili kilka ankiet dotyczących tego, co oznacza dla nich wzór do naśladowania. Na koniec uczestnicy za pomocą komputerów lub smartfonów wyszukiwali wzorców do naśladowania i działań opartych na grach, przedsiębiorczości i równości płci. Następnie odbyła się sesja online, na której uczestnicy odpowiedzieli na kolejne pytania związane z narzędziami związanymi z grami oraz na edukacji opartej o wzór do naśladowania).



CWEP - Warsztaty zostały zorganizowane w Rzeszowie, w hotelu Hubertus, tuż przed pandemią COVID 19. W warsztatach wzięło udział 10 uczestników. Uczestnicy warsztatów bardzo pozytywnie zareagowali na rezultaty, które są tworzone w ramach projektu FLYie. Wierzą, że jest to bardzo potrzebny projekt, który wniesie wiele wartości do życia innych ludzi. Bardzo chętnie odpowiedzieli na pytania, które wcześniej zostały przygotowane przez partnerów projektu. Uczestnicy dzielili się swoimi doświadczeniami z nauką w oparciu o gry komputerowe i podali wiele przykładów gier, które są wykorzystywane w edukacji. Zgodzili się, że takie podejście jest innowacyjne i może nas wiele nauczyć.

Logopsycom (Belgia) zorganizowali spotkanie online z 10 młodymi kobietami, na którym zespół zaprezentował projekt i przeprowadził sesję. Różnorodność uczestników z różnych środowisk (studenci, pracownicy, pracownicy niezależni) pozwoliła zebrać ciekawy przegląd tego, co jest postrzegane jako wzór do naśladowania dla kobiet i w jaki sposób uczenie się w oparciu o gry może pomóc w ich promowaniu. Po spotkaniu przeprowadzono ankietę, w której uczestnicy mogli podzielić się swoimi doświadczeniami i podać przykłady.

Mimo wyzwań udało nam się zebrać cenne spostrzeżenia. Podczas warsztatów uczestnicy zostali uprzejmie poproszeni o podzielenie się swoją wizją odpowiednich i pouczających gier, które mogłyby zostać opracowane i wdrożone w celu promowania przedsiębiorczości i zwiększania świadomości na temat równości płci. Zostali również poproszeni o wyjaśnienie, jakie były umiejętności i efekty uczenia się poprzez edukację opartą na grach. Zapytano również o wykorzystanie uczenia się poprzez gry w każdym z krajów partnerstwa, co przyczyniło się do zrozumienia lokalnych działań i praktyk. Wnioski z tych spotkań oraz dodatkowe badania przeprowadzone przez partnerów pozwoliły nam zebrać interesujące przykłady uczenia się poprzez gry komputerowe w realnym życiu.



3.1. Jakiego rodzaju gry mogłyby być realizowane?

W trakcie naszych badań prawie niemożliwe było znalezienie gry, która spełniałaby nasze oczekiwania w zakresie efektów uczenia się. Innymi słowy, wiele z gier i podejść, które znaleźliśmy, skupiało się tylko na jednym z dwóch obszarów tematycznych i nie udało nam się znaleźć gry, która obejmowałaby zarówno aspekt przedsiębiorczości, jak i równości płci / wzmocnienia pozycji kobiet.

Aby rozwiązać ten problem, poprosiliśmy uczestników warsztatów o zastanowienie się nad kilkoma grami, które mogłyby wypełnić tę lukę. Zebraliśmy różne cenne propozycje, które zdecydowanie zainspirowały nas do naszego ostatecznego projektu, tj. opracowania gry planszowej promującej przedsiębiorczość kobiet.

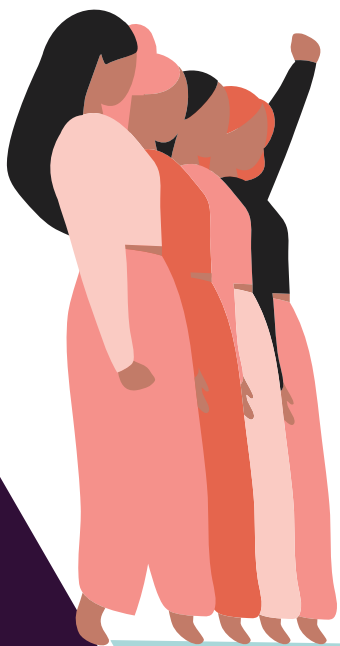
Wśród następujących działań mających na celu wspieranie równości płci w przedsiębiorczości uczestnicy zaproponowali aby:

- Opracować grę opartą na symulacjach przedsiębiorczości z różnych kontekstów kulturowych, z rzeczywistymi warunkami życia, czyli szeregiem przeszkód i rozwiązań, które niekoniecznie są związane z czynnikami płci, aby zainspirować kobiety i pokazać im, jakie są szanse i możliwości.
- Stworzyć grę zespołową. Stawką byłaby świadomość, że nie powinno być przeszkód, aby kobieta była przedsiębiorcą, pokazując kilka przykładów inspirujących kobiet, które odniosły sukces bez względu na swoje pochodzenie społeczne, płeć, religię... Gra powinna również pokazywać mężczyzn, którzy przyczynili się do równości płci w swoim zawodzie, biznesie... W tej grze nie powinno się wymagać żadnej konkretnej wiedzy czy umiejętności, celem jest zachęcenie do krytycznego myślenia i otwartości umysłu.
- Stworzyć grę, która mogłaby być rozgrywana z mieszanymi zespołami i która symulowałaby wszystkie etapy tworzenia biznesu (pomysł, bank, finansowanie społecznościowe lub pożyczki bankowe, potencjalną pomoc finansową lub wsparcie...), aby ją zdemistyfikować i uczynić bardziej dostępną dla wszystkich graczy.



- Dotrzeć do młodszej publiczności i podnieść świadomość przedsiębiorczości wśród nich. Dobrym pomysłem może być gra zespołowa, w której wymagana jest niewielka wiedza. Zespoły powinny ze sobą konkurować, ale zasadą jest unikanie "walki" pomiędzy mężczyznami i kobietami, wręcz przeciwnie, celem jest zachęcenie do debaty pomiędzy mieszanymi członkami zespołów na temat kwestii związanych z przedsiębiorczością, z praktycznymi pytaniami (administracja, specyficzne słownictwo, instytucje i kluczowe osoby, itp.), a także z pytaniami takimi jak "kto jest kim lub co zrobił". A także na pytania typu "czy wiesz, że?" z różnicami płci. Prawidłowe odpowiedzi dawałyby zespołom pewne punkty, a na koniec zespół, który uzyskałby najwięcej punktów, byłby zespołem, który zwyciężył.
- Opracować grę planszową, w której uczestnicy wcielają się w lidera biznesowego, który musi podjąć wyzwania, aby mieć funkcjonujący / odnoszący sukcesy biznes. Gra powinna być zorientowana na strategię fikcyjnej firmy, którą będziemy zarządzać. Może to być połączenie Monopoly i Pay Day z pewnymi zasadami negocjacji, inwestycji, finansów, sieci i kart płci, które mogą być impulsem. Celem byłoby prowadzenie biznesu i rozwój firmy w najlepszy możliwy sposób.
- Użyć gry fabularnej: "postawienie się w sytuacji..." celem byłoby to, aby kobiety i mężczyźni wspinali się po drabinie społecznej i mieli do czynienia z wieloma problemami społecznymi / płciowymi / płci społecznej. Celem jest rzucenie światła na pewne działania związane z ograniczeniami związanymi z płcią i ogólnymi faktami, które w pewnych sytuacjach mogą być karalne.

Spośród propozycji, wszyscy uczestnicy warsztatów przedstawili pomysły na gry w trzech kategoriach, gry wideo, aktywności nieformalne lub gry fizyczne i dla każdej z nich określili idealny efekt uczenia się. Jeśli chodzi o zdobywanie wiedzy, pewność siebie/doradztwo lub zdobywanie praktycznych doświadczeń. Wszystkie gry mają na celu zapewnienie uczestnikom dobrej zabawy, tak aby informacje, które zostały podane pozostały nienaruszone i pozwoliły im później polegać na nich w sposób spójny i konstruktywny.



3.2. Przykłady istniejących gier promujących kobiety w przedsiębiorstwie

Podczas warsztatów uczestnicy podzielili się swoimi doświadczeniami dotyczącymi gier, w które grali w celu promowania kobiet w przedsiębiorstwach lub równości płci. W tej części zamieściliśmy krótką listę niektórych z gier wraz z krótkim opisem tego, czego mogą nauczyć i jak mogą pomóc w rozwoju w dziedzinie równości płci, przedsiębiorczości. Podzielimy się również kilkoma przykładami europejskich projektów, kampanii lub platform, które są o podobnej tematyce.

A. Gry promujące równość płci

Kwestia płci, w przeciwieństwie do przedsiębiorczości, jest jedną z kwestii, którą wprowadza się bardzo wcześnie, w szkole, w przedszkolach, w ośrodkach szkoleniowych itp. W dzisiejszych społeczeństwach nierówność płci jest bardzo częstym tematem, którym stale zajmują się rządy, stowarzyszenia i organizacje pozarządowe. W dzisiejszych społeczeństwach nierówność płci jest często powracającym tematem, którym stale zajmują się rządy, stowarzyszenia i organizacje pozarządowe. Dlatego też istnieje wiele sposobów, aby zająć się tym tematem, między innymi poprzez kształcenie się oparte na grach.

AKWARD MOMENT AT WORK

Ostatnio kilka prac naukowych zasugerowało, że granie w łatwe i proste gry, typu flash, może pomóc w zwalczaniu seksistowskich stereotypów. Mówiąc o grach flashowych, firma o nazwie tiltfactor opracowała grę karcianą o nazwie Awkward Moment at Work. Jest to adaptacja gry o nazwie Awkward Moment, która otrzymała nagrodę Top Game Award w 2019 roku. Gra przeznaczona jest dla uczniów gimnazjów i liceów (3-8 osób w wieku od 12 lat). W trakcie gry Awkward Moment prezentowana jest seria bardzo żenujących lub stresujących sytuacji społecznych, uczestnicy muszą przesłać kartę reakcji, a gracz "Decydujący" wybiera, która karta reakcji jest tą, która wygrywa. Celem jest uwolnienie wypowiedzi młodych ludzi na tematy, które mogą być delikatne lub skomplikowane, a przy tym zabawne i swobodne.



Gra Awkward Moment at Work ma mniej więcej ten sam cel, ale w innych ramach: świat zawodowy z relacjami płci w pracy. Jest ona skierowana do młodych dorosłych i dorosłych mężczyzn i kobiet, którzy mogą napotkać w pracy trudne sytuacje. Gra Awkward Moment at Work powstała w ramach projektu "Transforming Science, Technology, Engineering, and Math (STEM) For Women and Girls" finansowanego przez National Science Foundation: Reworking Stereotypes & Bias". Jest to gra przeznaczona głównie dla firm, a niektóre badania nad grą sugerują, że ma ona duży wpływ na motywację graczy do uznania i przezwyciężenia uprzedzeń, gdy "miesza" chwile związane z uprzedzeniami i neutralne, ale budzi opór psychologiczny (a tym samym ma najmniejszą skuteczność), gdy przedstawia niezrównoważoną większość momentów związanych z uprzedzeniami.

Jeśli chodzi o kompetencje, Awkward Moment at Work, zachęca do umiejętności komunikacyjnych, krytycznego myślenia, słuchania i rozumienia, które bardzo często są zaniedbywane, gdy ktoś staje w obliczu stereotypów dotyczących płci lub nadużyć związanych z płcią. Gra ta pomaga uświadomić sobie, że pewne sytuacje są prawdziwe i zdarzają się i że zarówno mężczyzna, jak i kobieta nie powinni pozostawać im bierni.



Źródło: [awkward-work](http://awkward-work.com)

SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Gra karciana, zawiera Karty Momentu, Karty Reakcji i Karty Decydujące. Grę można zakupić online.

Cel gry

Rozmowa o relacjach między płciami w świecie zawodowym. Jest ona skierowana do młodych i dorosłych mężczyzn i kobiet, którzy mogą napotkać w pracy trudne sytuacje.

Liczba uczestników

Minimum trzech zawodników i brak maksymalnej liczby. Gra może być rozegrana indywidualnie lub zespołowo.

Wybór uczestników

Ponieważ gra dotyczy świata profesjonalnego, jest odpowiednia dla nastolatków i dorosłych

Zasady gry

„Gracze otrzymują po pięć kart reakcji. Pierwsza osoba Decydująca odkrywa jedną Kartę Momentu i jedną Kartę Decydującą i odczytuje je grupie. Każdy z graczy składa zakrytą Kartę Reakcji w odpowiedzi na Kartę Momentu i Kartę Decydującą na stole. Osoba decydująca tasuje przesłane karty, odczytuje je grupie i wybiera zwycięzcę, interpretując zasadę Karty Decydenta. Zwycięzca zachowuje w tej rundzie Kartę Momentu. Każdy z graczy losuje nową kartę reakcji, a gracz po lewej stronie Decydującego staje się następnym Decydującym.”

Źródło: <https://tiltfactor.org/game/awkward-work/>

Potrzebne materiały

Potrzebne są jedynie karty do gry

Kryteria oceny

Nie ma właściwej oceny, celem jest otwarcie dyskusji i podjęcie pewnych tematów, które mogą być skomplikowane do omówienia poza sytuacją w grze.

Ta gra służy jako przełamanie i ma zachęcić ludzi / współpracowników do podniesienia głosu na temat trudnych sytuacji w pracy.



BREAKAWAY

Gra Breakaway jest grą wideo dla dzieci (głównie chłopców) w wieku od 8 do 15 lat. Została ona stworzona przez grupę 150 uczniów i nauczycieli z USA (Champlain College) przy wsparciu Funduszu ONZ.

Gra przypomina grę w piłkę nożną. Jej celem jest zilustrowanie i rozwiązanie problemu przemocy i dyskryminacji ze względu na płeć. Zastosowana tu metodologia jest zbliżona do metodologii Sabido, która polega na projektowaniu i nadawaniu seriali w radiu i telewizji dla ogółu społeczeństwa, w celu zajęcia się wrażliwym tematem. Przedstawienia te często dotyczą dramatów społecznych lub ważnych kwestii społecznych, a ich celem jest identyfikacja ludzi, a następnie podjęcie odpowiednich działań. Jest to rodzaj podprogowego treningu/nauczania.

Gra Breakaway wykorzystuje świat piłki nożnej i przedstawia młodego chłopca dołączającego do drużyny piłkarskiej. Aby stać się wspaniałym piłkarzem zawodnik musi dokonać kilku wyborów, takich jak grzeczna reakcja na członka drużyny kobiecej lub pocieszenie kobiety, która została poddana dyskryminującym refleksjom przez kapitana. Gra wymaga pozytywnego wzmocnienia i zachęca zawodników do wrażliwości na kwestie równości płci. Gra skupia się również na umiejętnościach piłkarskich i dopiero wtedy, gdy zawodnik dołączy do drużyny i odkryje drugiego członka drużyny, rozpoczyna się kwestia równości płci. Powodem tego jest uniknięcie zbyt długiej narracji i pokazanie środowiska, które jest natychmiast akceptowane i zatwierdzone przez docelową publiczność (chłopcy pomiędzy 8 a 15 rokiem życia).

Jeśli chodzi o kompetencje, zachęca się zawodników do rozwijania pracy zespołowej i świadomości równości płci. Zachęca to do krytycznego myślenia, otwartości umysłu i szacunku. Przez cały czas trwania meczu, są oni zachęceni do podejmowania etycznych decyzji dotyczących przemocy związanej z płcią w sposób znaczący i przemyślany, a jednocześnie celem gry jest dla nich stanie się wielkim piłkarzem. Pokazuje to, że osobiste wybory i decyzje w życiu, pracy i każdej innej dziedzinie mogą wpływać na nich samych i na innych, a celem jest zmiana ich postawy w sposób bardziej równoprawny i pełen szacunku.

Aby obejrzeć zwiastun gry wejdź w link: <https://youtu.be/iVpmu9ssJA4>





SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Gra video

[Źródło: breakaway-video-game](#)

Cel gry

Gra przypomina grę w piłkę nożną, aby zilustrować i rozwiązać problem przemocy i dyskryminacji ze względu na płeć. Gra wymaga pozytywnego wzmocnienia i zachęca graczy do wrażliwości na kwestie równości płci.

Liczba uczestników

Dla poszczególnych graczy

Wybór uczestników

Gra jest przeznaczona dla dzieci (głównie chłopców) w wieku od 8 do 15 lat.

Zasady gry

Żeby zostać wielkim piłkarzem, należy dokonać kilku wyborów, takich jak grzeczna reakcja na członka drużyny kobiecej lub pocieszenie kobiety, która została poddana dyskryminującym refleksjom przez kapitana.

Potrzebne materiały

Jest to gra video, więc potrzebny jest jedynie komputer.

Kryteria oceny

Nie ma właściwej oceny, gra pokazuje, że osobiste wybory i decyzje w życiu, pracy i każdej innej dziedzinie mogą mieć wpływ na siebie i innych, a celem jest zmiana ich postawy w sposób bardziej równy i pełen szacunku dla płci. Nauczyciel może otworzyć debatę lub rozmowę, aby zrozumieć, jakie są odczucia chłopców wobec dyskryminacji ze względu na płeć, może to być narzędzie przełamujące bariery i do dyskusji na ten temat.



GRA BINGO

Podczas warsztatów okazało się, że gra w Bingo jest grą, którą można łatwo zaadaptować do zilustrowania kwestii związanych z płcią lub problemów społecznych. Bingo może być grą cyfrową (aplikacją lub stroną internetową, ale także aktywnością lub grą karcianą) Odkryliśmy dwie gry w bingo o nazwie Gender Bias Bingo i Gender Balance Bingo.

GENDER BIAS LEARNING PROJECT

Pierwsza gra: Gender Bias Learning Project to strona internetowa w całości poświęcona tematyce uprzedzenia wobec płci. Idea jest taka, że identyfikacja uprzedzeń związanych z płcią jest pierwszym krokiem do upewnienia się, że uprzedzenia związane z płcią nie mają negatywnego wpływu na Twoją lub czyjąś karierę, poprzez uznanie tego faktu, umożliwia mężczyznom i kobietom opracowanie strategii radzenia sobie z tym uprzedzeniami. Na pierwszej stronie znajduje się kilka kart bingo z nazwą wzorca uprzedzeń płciowych. Uczestnicy muszą kliknąć na ten kwadrat, aby wyjaśnić anegdotę lub osobiste doświadczenie (lub czyjeś doświadczenie). Wzorce uprzedzenia płciowego są podzielone na cztery kategorie: Prove it Again!, Maternal Wall, Double Bind oraz Gender Wars. Istnieje również kilka filmów wideo, w których eksperci od uprzedzeń płciowych omawiają ogólne strategie przetrwania i sposoby radzenia sobie z nimi. Projekt proponuje również nauczanie i szkolenie w zakresie uprzedzeń związanych z płcią, aby dowiedzieć się, jak rozmawiać o uprzedzeniach związanych z płcią na spotkaniach, szkoleniach w klasach itp.



Źródło: genderbiasbingo.com

SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Strona internetowa prezentująca cyfrową grę planszową, która przedstawia różne uprzedzenia związane z płcią, z którymi kobiety mogą zmierzyć się w swoim życiu i karierze.

Cel gry

Celem gry jest zachęta uczestników do kliknięcia i skonsultowania kilku kart uprzedzenia płciowego, które są podzielone na cztery kategorie: Prove it Again!, Maternal Wall, Double Binds oraz Gender Wars. Ideą gry jest zilustrowanie uprzedzeń płciowych z rzeczywistymi sytuacjami, które przydarzyły się kobiecie.

Jest to mieszanka zeznań, które zostały podzielone w Internecie i wezwanie, aby każdy o tym pomyślał i wyraził uczucia związane z dyskryminacją płciową i uprzedzeniami.

Liczba uczestników

Można grać indywidualnie lub w grupie. Im więcej osób, tym więcej opinii, wymiany poglądów i dyskusji.

Wybór uczestników

Strona jest skierowana głównie do kobiet. Stanowi ona forum do dyskusji i zachęca obie płci do wyrażania swoich myśli, uczuć i stereotypów, z którymi zmagają się w swoim życiu.

Zasady gry

Początkowo uczestnicy proszeni są o kliknięcie na kartę bingo, z którą czują się związani i przekazanie swoich doświadczeń.

W klasie, w grupach lub na warsztatach gra może być rozgrywana z moderatorem dającym karty uczestnikom lub czytającym karty, a uczestnicy mogą dzielić się swoimi kartami i doświadczeniami.

Strona internetowa oferuje również wiele zasobów, które wzywają do dzielenia się swoimi doświadczeniami i dostarczają konstruktywnych treści informacyjnych na temat zwalczania stereotypów w czterech kategoriach.

Potrzebne materiały

Gra może być wyświetlana na ekranie lub pobrana z: https://genderbiasbingo.com/wp-content/uploads/2013/12/gbb_laminate_card.pdf

Kryteria oceny

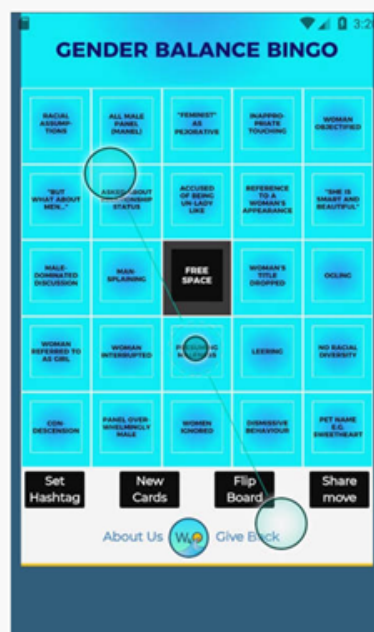
Nie ma odpowiedniego arkusza oceny, ponieważ gra jest bardziej zorientowana na debatę i może być uznana za przełamanie do dyskusji i zwalczania uprzedzeń związanych z płcią w naszych codziennych społecznościach.



GENDER BALANCE BINGO

Druga gra związana z bingo: **Gender Balance Bingo** została stworzona przez Women4Oceans (W4O) stowarzyszenie kobiet, które podnosi świadomość na temat zdrowia i sytuacji oceanów przez pryzmat kobiet pracujących na rzecz ich ochrony. Opracowały one aplikację do gry (Gender Equality Bingo), którą można pobrać w sklepach z aplikacjami. Celem aplikacji jest rzucenie światła i zakwestionowanie seksizmu, wykluczenia i stereotypów związanych z płcią na wydarzeniach takich jak: konferencje, spotkania, szkolenia. Aplikacja składa się z dwóch paneli, jednego do śledzenia pozytywnych zachowań i jednego do podkreślania negatywnych zachowań w celu określenia, co należy zmienić.

Obie gry są internetowymi adaptacjami klasycznej gry w bingo. Wykorzystują one klasyczne mechanizmy grania w celu identyfikacji i zwalczania zachowań uznanych za stereotypowe, dyskryminujące lub nieuczciwe. Jeśli chodzi o kompetencje, gry te podkreślają potrzebę wzajemnego szacunku i uświadomienia sobie uprzedzeń związanych z płcią w każdym środowisku. Ponownie, jest to sposób na przekształcenie wrażliwych tematów w zabawę i pomoc uczestnikom w rozwijaniu krytycznego myślenia, otwartości umysłu, akceptacji i szacunku dla innych. Które mają fundamentalne znaczenie dla stworzenia egalitarnego i sprawiedliwego społeczeństwa.



Źródło: gender-balance-bingo

SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Jest to aplikacja, którą można pobrać w apple store lub google store.

Cel gry

Celem aplikacji jest rzucenie światła i rzucenie wyzwania seksizmowi, wykluczeniu i stereotypom związanym z płcią na wydarzeniach takich jak: konferencje, spotkania, szkolenia. Została stworzona, aby odpowiedzieć na konkretne potrzeby branży eventowej, w której stereotypy płciowe są wciąż obecne.

Liczba uczestników

Aplikacja może być używana i pobierana przez wszystkich. Nie ma ograniczeń co do liczby uczestników.

Wybór uczestników

Uczestnicy mogą bezpłatnie pobrać aplikację i grać w bingo z przyjaciółmi lub kolegami z pracy.

Zasady gry

Aplikacja składa się z dwóch tablic, jednej do śledzenia zachowań pozytywnych i jednej do podkreślania zachowań negatywnych w celu określenia, co należy zmienić (Panel all male? Woman interrupted? Moderator does not call on women in the audience with questions?).

W przypadku wystąpienia negatywnych zachowań związanych z równowagą płci, uczestnicy mogą wypełnić swoją siatkę bingo.

Jest to sposób na wykorzystanie klasycznych mechanizmów rozgrywki w celu zidentyfikowania i przeciwdziałania zachowaniom uważanym za stereotypowe, dyskryminujące lub niesprawiedliwe w wydarzeniach oraz podniesienia świadomości uczestników.

Potrzebne materiały

Nie są potrzebne żadne konkretne materiały, jedynie należy pobrać aplikację.

Kryteria oceny

Brak kryteriów oceny, ponieważ gra ma raczej na celu podniesienie świadomości uczestników i osób organizujących wydarzenia. Celem jest przeciwstawienie się tym stereotypowym zachowaniom i zaoferowanie większej ilości imprez i spotkań równych dla obu płci.



GRY O ŚWIATOWYM ZASIĘGU

Jeśli chodzi o aktywności nieoficjalne, zakres możliwości zajmowania się kwestiami płci jest nieograniczony. Dzięki kreatywności i wyobraźni każdy rodzaj aktywności może być ukierunkowany na edukację na rzecz równości płci. Jedną z organizacji o nazwie Global Goals Impact Games jest dedykowana nauczycielom, trenerom, szkoleniowcom i zawodnikom, którzy chcą zająć się 17-toma Globalnymi Celami ONZ przez pryzmat piłki nożnej. Jednym z globalnych celów jest równość płci (cel n°5) dlatego platforma proponuje szereg działań mających na celu osiągnięcie równości płci i wzmocnienie pozycji wszystkich kobiet i dziewcząt poprzez gry, w które można grać w piłkę nożną. Wszystkie te aktywności zostały opisane i wyjaśnione, aby trenerzy mogli czerpać z nich maksymalne korzyści. Na przykład, proponowane zajęcia nazywane są „Fair Game” lub „Warm-up & Speak Up”. W obu przypadkach, platforma opracowuje ustawienie i organizację gry, przebieg gry z zasadami, a następnie pomysły do dyskusji. W tych dwóch przypadkach, pomysły są: „czy wszyscy mamy równe głosy w społeczeństwie”, „jak możemy stworzyć więcej możliwości dla wszystkich, aby uczestniczyć w sporcie i społeczeństwie”. Projekt zachęca również trenerów do wnoszenia wkładu i dzielenia się swoimi grami, pomysłami i radami w sekcji „okładka i dzielenie się”. Im więcej gier będzie miało wpływ, tym większe prawdopodobieństwo osiągnięcia globalnego celu numer 5. Jeśli chodzi o kompetencje, warto wspomnieć, że ten rodzaj aktywności w grze sprzyja solidarności, fair play, duchowi zespołowemu, organizacji, kreatywności, komunikacji, poczuciu wysiłku i odpowiedzialności, strategii, odwadze, wspieraniu się nawzajem i wielu innym kompetencjom, które są niezbędne, by młodzież mogła nabyć i rozwinąć się, by stać się spełnioną dorosłą osobą. Ta platforma jest tylko jednym z przykładów aktywności nieformalnej, która może być realizowana, oczywiście istnieje wiele możliwości w tej dziedzinie.



Źródło: play/goal-5/



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Jest to platforma, która proponuje kilka działań do odegrania na zewnątrz z piłką nożną. Jest ona dedykowana nauczycielom, trenerom, szkoleniowcom i graczom, którzy przez pryzmat piłki nożnej chcą zająć się 17-toma Globalnymi Celami ONZ.

Cel gry

Platforma proponuje szereg działań mających na celu osiągnięcie równości płci i wzmocnienie pozycji wszystkich kobiet i dziewcząt poprzez gry, w które można grać z piłką nożną.

Liczba uczestników

W zależności od aktywności, może to być minimum dwóch zawodników lub dwie drużyny składające się z 10 zawodników.

Wybór uczestników

Uczestnikami mogą być zarówno mężczyźni, jak i kobiety, ponieważ celem jest zbliżenie obu płci do siebie i nauczenie się komunikacji i współpracy w zespole.

Zasady gry

Zajęcia są bardzo zróżnicowane, w zależności od liczby uczestników.

Aktywności o nazwie Fair Game lub Warm-up & Speak Up są związane z osobistymi pytaniami dotyczącymi płci: „czy wszyscy mamy równe głosy w społeczeństwie”, „jak możemy stworzyć więcej możliwości dla wszystkich, aby uczestniczyć w sporcie i społeczeństwie”. Projekt zachęca również trenerów do udziału i dzielenia się swoimi grami, pomysłami i radami w części podsumowującej i udostępniającej.

Potrzebne materiały

Plac zabaw, piłka nożna, trochę motywacji i wyobraźni!

Kryteria oceny

Wszystkie działania są opisane i wyjaśnione, aby trenerzy mogli w pełni je wykorzystać. Na platformie opracowywane jest ustawienie i organizacja gry, jej przebieg, zasady, a następnie pomysły na dyskusję.



MS MONOPOLY

Ostatni przykład, który zaprezentujemy, jest powiązany z kolejnymi grami, ponieważ dotyczy zarówno tematu przedsiębiorczości, jak i równości płci. Ta gra jest odwróceniem uwagi od znanej na całym świecie gry Monopoly. Gra, którą teraz opiszemy nazywa się Ms. Monopoly; jest to klasyczna gra planszowa dotycząca nieruchomości opracowana przez Hasbro, ale niektóre zasady zostały zmienione, aby dać większą przewagę kobietom. Zamiast kupować ulice i budować na nich domy, gracze budują na nich siedziby firm. W tej grze różnica w wynagrodzeniach jest odwrócona, kobiety zaczynają od większej ilości pieniędzy niż mężczyźni i dostają więcej pieniędzy po przejściu (kwadrat jeden na planszy). Twierdzi się, że jest to "pierwsza gra, w której kobiety zarabiają więcej niż mężczyźni". Jeśli chodzi o umiejętności i kompetencje, gra pozostaje grą strategiczną, która zachęca uczestników do nauki pewnych podstaw zarządzania pieniędzmi, budżetowania, wykorzystywania zasobów... ale jednocześnie podkreśla nierówności istniejące w rzeczywistości, czyli różnice w wynagrodzeniach kobiet i mężczyzn. Podważa ona niektóre stereotypy dotyczące kobiet-przedsiębiorców i ich roli jako wynalazców i inwestorów.



[Źródło:ms-monopoly-hasbro-board-game](#)



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Jest to gra planszowa, podobna do znanej gry Monopoly, ale z nieco innymi zasadami.

Cel gry

Gra polega na budowaniu siedziby firmy i poznawaniu podstaw zarządzania pieniędzmi i monitorowania projektów, ale z ważnym elementem: w tej grze różnica w wynagrodzeniach jest odwrócona.

Liczba uczestników

Od 2 do 6 uczestników.

Wybór uczestników

W grę mogą grać dzieci, młodzież i dorośli.

Zasady gry

Jest to tradycyjna gra Monopoly, ale kobiety zaczynają z większą ilością pieniędzy niż mężczyźni i dostają więcej pieniędzy, gdy przejdą (kwadrat jeden na planszy).
Twierdzi się, że jest to „pierwsza gra, w której kobiety zarabiają więcej niż mężczyźni”.
Celem jest odwrócenie zwykłej sytuacji w zakresie różnic w wynagradzaniu i pokazanie w prosty sposób, że różnice w wynagradzaniu są niesprawiedliwe, niezależnie od tego, czy są one skierowane do mężczyzn czy kobiet.

Potrzebne materiały

Gra planszowa

Kryteria gry

Celem gry jest obudzenie graczy i uświadomienie im, że pewne aspekty społeczeństwa są nierówne i niesprawiedliwe.

Dla nauczycieli i trenerów, gra w Monopoly z uczniami może pomóc w przekazaniu mocnego przekazu.



B. Gry o tematyce przedsiębiorczości

Tak samo jak w przypadku równości płci, istnieje kilka gier o tematyce przedsiębiorczości: gry fizyczne, zajęcia nieformalne i gry wideo.

Dzięki ramom prawnym EntreComp możemy powiedzieć, że gry promujące przedsiębiorczość są prawdopodobnie łatwiejsze do wdrożenia niż gry sprzyjające równości płci. Ramy EntreComp wymieniają szereg efektów uczenia się i kompetencji, które są istotne w świecie przedsiębiorczości. Sprawia to, że ocena gry jest bardziej spójna i dokładna oraz pokazuje, które poziomy i wskaźniki działają, a które nie.

Wśród gier zaproponowanych przez uczestników pojawiło się znacznie więcej propozycji gier o aktywnościach nieformalnych i grach fizycznych niż gier cyfrowych. Z pewnością można to wytłumaczyć faktem, że gry fizyczne i nieformalne aktywności mają większe szanse na rozwój umiejętności komunikacyjnych i współpracy niż gry cyfrowe. Jednakże, istnieje kilka poważnych gier opartych na grach wideo, które są wdrażane w szkołach i wydają się być skuteczne i odpowiednie dla programów edukacyjnych w zakresie przedsiębiorczości. Te poważne gry odnoszą się do „komputerowych symulacji uczenia się, które angażują graczy w realistyczne działania mające na celu zwiększenie wiedzy, poprawę umiejętności i umożliwienie pozytywnych efektów uczenia się”, takich jak rozwiązywanie problemów przez graczy. Jednakże, te gry są dedykowane szkolnictwu wyższemu i nie zostały wspomniane przez uczestników naszych warsztatów. Projekt FLYie jest skierowany do grupy dziewcząt i młodych kobiet, które nie są jeszcze zaznajomione z przedsiębiorczością i w związku z tym nie znają programów nauczania niektórych szkół wyższych.

Mimo że można wdrożyć kilka bardzo wydajnych gier wideo, wydają się one mniej odpowiednie niż nieformalne aktywności czy gry planszowe dla umiejętności interpersonalnych.

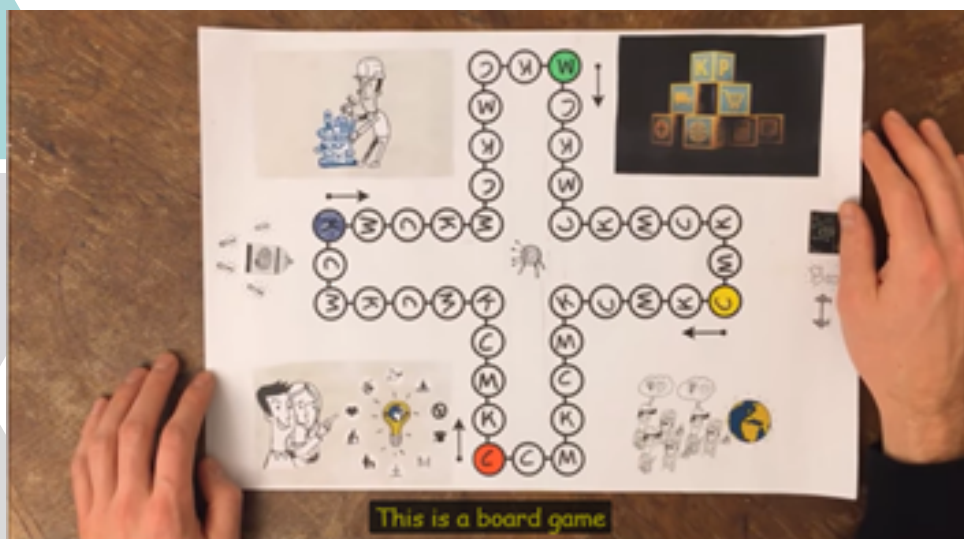
W kategorii gier planszowych jest o wiele więcej przykładów, które zostaną przedstawione poniżej.



BRAIN VERSUS CAPITAL

Pierwsza gra, o której będziemy rozmawiać, to gra planszowa Brain Versus Capital. Została ona opracowana przez Stiftung Entrepreneurship Campus of Germany. Brain Versus Capital to gra planszowa, która ma na celu interaktywne nauczanie tematu przedsiębiorczości i jest interaktywnym zapisem książki „Brain vs Capital”. Jest to gra zespołowa (z co najmniej 2, a maksymalnie 4 graczami). Każda z drużyn jest przypisana do jednej misji: rozwinąć biznes dzięki sesjom burzy mózgów w określonym czasie. Po 20-30 minutach, wszystkie zespoły muszą stworzyć projekt modelu biznesowego. Następnie każda z drużyn ma 5 minut na przygotowanie właściwej prezentacji swojego pomysłu i koncepcji, którą podzieli się z drugą drużyną wraz z the elevator pitch framework (maksymalnie jedną minutę).

Pod względem umiejętności ta gra ma na celu rozwijanie pracy zespołowej, zachęcanie do kreatywności, a także nabywanie umiejętności prezentacyjnych. Ponadto uczestnicy poznają bardzo cenną wiedzę na temat przedsiębiorczości, np. projektowanie modelu biznesowego, otrzymywanie informacji zwrotnych, stawianie wyzwań innym projektom i znajdowanie możliwości.



Źródło: free-entrepreneurship-game/

SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Gra planszowa, którą można pobrać tutaj: <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>

Cel gry

Jest to gra planszowa, która ma na celu interaktywne nauczanie tematu przedsiębiorczości, jest interaktywnym zapisem książki „Brain vs Capital”.

Liczba uczestników

Gra rozgrywana jest w drużynach (z co najmniej 2 i maksymalnie 4 zawodnikami). Stoły do gry mogą grać przeciwko sobie (stół 1 przeciwko stołowi 2, 3 ...). Ale wszyscy zawodnicy przy jednym stole powinni być razem w zespole.

Wybór uczestników

Gra jest odpowiednia dla dorosłych i nastolatków z pewną wiedzą na temat przedsiębiorczości lub świata korporacyjnego.

Zasady gry

Uczestnicy przydzielają sobie nawzajem różne misje (CEO - CTO).

Na początek każdy zespół rysuje kartę misji (czerwoną). Jest to wstępny pomysł, który zostanie rozwinięty w trakcie gry w realną koncepcję z elementami składowymi.

Każdy zespół będzie musiał opracować projekt i skonstruować go według kilku faz i etapów.

Na koniec każdy zespół musi rozbić swój projekt w ciągu 1 minuty, a wszystkie pozostałe stoły muszą zagłosować i wybrać projekt, na który będą głosować. Wygrywa ten projekt, na który oddano najwięcej głosów. (Instrukcje: <https://www.entrepreneurship.de/wp-content/uploads/2018/07/Instructions.pdf>)

Potrzebne materiały

Wydrukowane materiały: plansza, karty do gry, arkusz gry,

Elementy: dwie kostki, jeden licznik czasu na gracza

Inne materiały: karteczki samoprzylepne, ołówki, licznik czasu

Kryteria oceny

Koncepcja i projekt są oceniane przez inne zespoły lub przez nauczyciela.

Projekt jest oceniany według wskaźników i pytań, np: Jaka jest koncepcja? Jakie komponenty są wykorzystywane? Co jest oferowane? Ile to kosztuje?



GOVENTURE

Kolejną grą planszową, która odniosła sukces jest GoVenture. Została ona stworzona przez Media Spark Inc. Gra jest skierowana zarówno do uczniów, jak i dorosłych i oferuje edukacyjne umiejętności biznesowe w kontekście rekreacyjnym. Zanurza graczy w kontekście biznesowym, w którym muszą prowadzić własny biznes i konkutować, współpracować, negocjować między sobą. Gra oferuje dość kompleksowe i złożone podejście do świata przedsiębiorczości, jego wyzwań i możliwości. Jeśli chodzi o kompetencje, gracze mogą nabyć umiejętności menedżerskie, umiejętności negocjacyjne, samzarządzanie i dobre samopoczucie. Twórcy gier uważają, że jest ona „Najbardziej autentyczną symulacją biznesową na świecie dla zdobycia rzeczywistych umiejętności biznesowych i zatrudnienia”. Uczestnicy są narażeni na bardzo istotne umiejętności związane z przedsiębiorczością podczas prowadzenia biznesu, to znaczy: kupowanie, ustalanie cen i sprzedaż, zarządzanie zasobami ludzkimi, zarządzanie przepływami pieniężnymi, równoważenie pracy i życia, ocenianie swoich decyzji; przygotowywanie Bilansu i Rachunków Zysków i Strat... Ta gra jest bardzo interesująca i daje wgląd w to, co spoczywa na barkach przedsiębiorcy, który tworzy i prowadzi swoją firmę. Gra istnieje również w formie cyfrowej, w wersji z możliwością dostosowania. Mówi się, że jest to wszechstronna symulacja biznesowa, która może być wykorzystana do tworzenia strategii zarządzania w ramach kursów lub szkoleń firmowych.



Źródło: goventure.net/



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Gra planszowa ale istnieje również wersja online

Cel gry

Koncentruje się ona na prowadzeniu działalności gospodarczej, w której uczestnicy mogą konkurować, współpracować i negocjować z innymi graczami. Odtwarza kontekst biznesowy z zabawnymi zasadami i celami.

Liczba uczestników

Od 2 do 6. Im więcej uczestników, tym dłużej będzie trwać rozgrywka.

Wybór uczestników

Gra jest odpowiednia dla nastolatków i dorosłych.

Wymaga ona ustalenia strategii produktu i przejęcia zarządzania pieniędzmi.

Zasady gry

Celem gry jest przejście przez miesiąc kalendarzowy i zgromadzenie jak największego zysku poprzez sprzedaż produktów. Wszyscy gracze grają w tym samym czasie, w każdej rundzie gracze muszą wykonać akcję, rywalizować o klientów, wymieniać pieniądze, dawać pieniądze do banku lub grać w karty wyzwania.

Gracze muszą ustalić strategię, aby móc sprzedawać swoje produkty klientom. (Instrukcje: <https://www.goventure.net/videos?wix-vod-video-id=342c08f2b34b4585b23141e94d271e2a&wix-vod-comp-id=comp-k5smz1jq>)

Potrzebne materiały

Gra planszowa

Kryteria oceny

Zwycięzcą gry jest ten, kto sprzeda większą ilość produktu. Dokładnie tak jak w przypadku Monopoly, zwycięzcą jest ten, któremu uda się stworzyć właściwą strategię biznesową, aby pokonać innych graczy.



VIRTONOMICS

Firma Simformer Inc, opracowała grę o nazwie Virtonomics - jest to poważna gra symulacji biznesowej. Jest to gra online, której głównym celem jest symulacja środowiska rynkowego, w którym przedsiębiorcy tworzą wirtualne prototypy swojej przyszłej firmy. Uczestnicy mogą uczyć się poprzez działanie, wyciągać wnioski z porażki w symulowanej firmie, a nie w prawdziwym biznesie, co pomaga im rozwijać praktyczne umiejętności biznesowe.

W trakcie gry uczestnicy mogą zmniejszyć ryzyko popełnienia typowych błędów biznesowych oraz wyeliminować obawy i poczucie niepewności związane z rozpoczęciem działalności. Mówi się również, że zwiększa to prawdopodobieństwo powodzenia strategii i zachęca do rozwoju małej działalności biznesowej. Gra ma na celu wystawienie uczestników na środowisko konkurencyjne, dlatego też muszą oni opracować strategię zarządzania ryzykiem, dostosować się do nich. Mogą oni odkryć już wymyślony pomysł na biznes w symulowanym środowisku, aby modelować swój przyszły start, przetestować strategię rynkową lub modele ekonomiczne, odkryć bezprecedensowe ryzyko i nauczyć się je pokonywać. Gra jest dostępna w ponad 20 językach.

Źródło: virtonomics.com



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Gra cyfrowa - symulacja biznesowa

Cel gry

Wiedza na temat rozwijania firmy w wirtualnym świecie

Liczba uczestników

Nieograniczona liczba uczestników

Wybór uczestników

Odpowiednia dla nastolatków i dorosłych

Zasady gry

Celem jest symulacja środowiska rynkowego, w którym przedsiębiorcy tworzą wirtualne prototypy swojej przyszłej firmy.

Gra ma na celu wystawienie uczestników na środowisko konkurencyjne, muszą oni opracować strategię zarządzania ryzykiem, dostosować się. Mogą zgłębić już wymyślony pomysł na biznes w symulowanym środowisku, aby modelować swój przyszły start, przetestować strategię rynkową lub modele ekonomiczne, odkryć bezprecedensowe ryzyko i nauczyć się je pokonywać.

Potrzebne materiały

Potrzebny jest jedynie laptop i połączenie z internetem.

Kryteria oceny

Uczestnicy mogą uczyć się poprzez działanie, wyciągać wnioski z porażki w symulowanej firmie, a nie w prawdziwym biznesie, co pomaga im rozwijać praktyczne umiejętności biznesowe.



THE WISH GAME

Aktywności (nieformalne) mające na celu promowanie przedsiębiorczości mogą być łatwo realizowane.

Ponieważ jak widzieliśmy w ramach EntreComp wszystkie kompetencje, które są związane z przedsiębiorczością, każde działanie, które zachęca do rozwijania kompetencji, takich jak komunikacja, praca zespołowa lub umiejętności interpersonalne, jest znaczące i istotne dla zakresu przedsiębiorczości. Aby dać przykład działania, które może być realizowane na zajęciach, przeanalizowaliśmy grę o nazwie The Wish Game, opracowaną przez Rebecę Hwang, która przeprowadziła ją na kursie Stanford Entrepreneurship. Jej celem jest wspieranie klasy i nauczenie uczniów pewnych umiejętności w zakresie przedsiębiorczości poprzez podstawową grę klasową. Na liście życzeń każdy uczeń ma obowiązek spisać duże, konkretne życzenia. Nauczyciel wybiera jedną osobę na stypendystę życzeń, a reszta klasy będzie pracować nad tym życzeniem przez cały tydzień, aby móc je zrealizować na następnej sesji. Gra ma kilka kroków i wskazówek, które rozwija Rebeca Hwang, czyli: normalizowanie niepowodzeń, otrzymywanie informacji zwrotnych, rozwijanie umiejętności obsługi klienta, ustalanie celów... W zakresie kompetencji to podejście GBL pomaga uczniom rozwijać ich kreatywność, wyobraźnię, współpracę. Uczniowie mogą nabyć podstawowe umiejętności z zakresu przedsiębiorczości, takie jak: idee, rozmowy z klientami, prototypowanie, sprzedaż, mobilizowanie zasobów i wiele innych!

Źródło: <https://www.teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/>

What Are We Doing? *Playing The Wish Game*

- Step 1: Pick a Wish
- Step 2: Pick a Leader
- Step 3: Interview the wish grantee
- Step 4: Wish grantee is excused for the week
- Step 4: Class works all week on delivering the wish
- Step 5: Deliver the wish the following Tuesday
- Step 6: Turn in weekly reflection (wish grantors)
- Step 7: Debrief, rinse & repeat

Źródło: [teachingentrepreneurship.org](https://www.teachingentrepreneurship.org)



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Zajęcia w klasie opracowane przez Rebecę Hwang, nauczycielkę z Stanford Entrepreneurship.

Cel gry

Celem jest wspieranie klasy i nauczenie studentów pewnych umiejętności przedsiębiorczych poprzez podstawową grę klasową. The Wish Game pomaga uczniom myśleć o zasobach i atutach, którymi dysponują, co zachęca ich do dzielenia się nimi z rówieśnikami. Jest to dobry i pozytywny sposób na budowanie solidnych i trwałych relacji oraz dostrzeganie pozytywnego wpływu, jaki mogą mieć na siebie nawzajem.

Liczba uczestników

Klasa od 10 do 25 uczniów. Lepiej jest utrzymać małą liczbę uczestników, aby zwiększyć zaangażowanie i motywację.

Wybór uczestników

Aktywność ta jest organizowana w ramach kursów przedsiębiorczości, więc uczestnicy uczą się przedsiębiorczości i zaczynają być świadomi metod, wiedzy i pojęć z zakresu przedsiębiorczości. Gra ta może być również realizowana jako gra wstępna, mająca na celu wprowadzenie do zajęć.

Zasady gry

Każdy uczeń ma obowiązek spisać duże, konkretne życzenia. Może to być coś w rodzaju spaceru po księżycu, rozmowy ze Stevem Jobsem (po jego śmierci), czy uzyskania pracy w Google... tego typu życzenia. Nauczyciel wybiera jedną osobę na stypendystę życzeń, a reszta klasy będzie pracować nad tym życzeniem przez cały tydzień, aby móc zrealizować życzenie na następną sesję.

Gra ma kilka kroków i wskazówek, które Rebeca Hwang pomaga uczniom rozwijać, to znaczy: normalizowanie niepowodzeń, otrzymywanie informacji zwrotnych, rozwijanie umiejętności obsługi klienta, ustalanie celów... Zachęca uczniów do rozwijania kreatywności, wyobraźni i umiejętności współpracy.

Potrzebne materiały

W zależności od życzenia, mogą być potrzebne pewne materiały, takie jak audio-wizualne, ulotki lub plakaty lub inne elementy, które mogą spełnić życzenie.

Kryteria oceny

Po zakończeniu gry nauczyciele lub trenerzy mogą poprosić uczniów o wypełnienie ankiety lub podzielić się swoimi opiniami na temat tego, czego nauczyła ich gra, jak czuli się z instrukcjami, jak udało im się współpracować, co zapamiętali i docenili. Część dotycząca informacji zwrotnej jest niezbędna w tego typu zajęciach. Źródło: teachingentrepreneurship.org/changing-your-students-lives/



VENTURE WELL

VentureWell - misją jest zachęcanie wynalazców, innowatorów i przedsiębiorców do rozwiązywania największych światowych wyzwań i tworzenia trwałych efektów. Organizacja VentureWell proponuje zestaw dostosowanych do potrzeb działań mających na celu stymulowanie wynalazców i przedsiębiorców. Celem jest przygotowanie uczniów do podejmowania pierwszego kroku w kierunku przekształcenia ich pomysłów w udane wynalazki i przedsięwzięcia. Działania te koncentrują się na konkretnych aspektach przedsiębiorczości i/lub rozwoju biznesu. Niektóre z zaproponowanych działań mają na celu rozwój krytycznego myślenia, inne są bardziej kreatywne i nastawione na wyobraźnię, podczas gdy inne wymagają od uczniów, aby potrafili rozwiązywać problemy lub odgrywali istotną rolę działu obsługi klienta. W trakcie tych działań uczestnicy mogą dowiedzieć się o propozycjach wartości, segmentach klientów, relacjach z klientami (wyjście z budynku) oraz zdobyć nową wiedzę w określonej dziedzinie (inwestycja, klient, znalezienie emitenta w celu zidentyfikowania rozwiązania...).



Źródło: venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/



SZCZEGÓŁY:

Rodzaj gry

Zajęcia klasowe mające na celu stymulowanie przedsiębiorców wynalazców.

Cel gry

VentureWell jest organizacją mającą na celu wspieranie wydziałów w opracowywaniu programów skierowanych do studentów-nowatorów, które mogą sprzyjać zmianom instytucjonalnym poprzez działania grupowe, takie jak warsztaty, granty, szkolenia i konferencje. Celem jest przygotowanie studentów do tego, by czuli się pewnie na wczesnym etapie rozwoju innowatorów i zrobili pierwszy krok w kierunku przekształcenia ich pomysłów w skuteczne wynalazki i przedsięwzięcia.

Liczba uczestników

Grupa może być klasą, ale im więcej osób, tym bardziej prawdopodobne jest, że uczniowie stracą zaangażowanie i motywację.

Wybór uczestników

Studenci w pierwszych latach studiów mogą studiować przedsiębiorczość lub zarządzanie. Chodzi o to, by wspierać studentów, udowadniając im, że mają potencjał i rolę do odegrania w społeczeństwie.

Zasady gry

Aktywności koncentrują się na konkretnych aspektach przedsiębiorczości i/lub rozwoju przedsiębiorstw. Niektóre z zaproponowanych działań mają na celu rozwój krytycznego myślenia, inne są bardziej kreatywne i zorientowane na wyobraźnię, podczas gdy niektóre wymagają od uczniów umiejętności rozwiązywania problemów lub odgrywania roli działu obsługi klienta.

Potrzebne materiały

Flipboardy, karteczki samoprzylepne, ołówki, wszystko, co jest potrzebne do burzy mózgów, dzielenia się przemyśleniami, prezentowania pomysłów na warsztatach.

Kryteria oceny

Po każdym ćwiczeniu niezbędna jest sesja informacyjna lub podsumowująca, aby pomóc uczniom uzyskać szerszy obraz sytuacji lub powiązać ją z tym, co rozwinęli i czym jest przedsiębiorczość.

Faza podsumowująca ma na celu wyjaśnienie, że ta konkretna gra, metoda lub wiedza polega na nabyciu kompetencji w konkretnej dziedzinie: propozycja wartości, segmenty klientów, relacje z klientami, inwestycje, znalezienie rozwiązania.



CHAPTER IV: Jak stworzyć skuteczne podejście oparte na grach i wdrożyć odpowiednie wskaźniki?

Teraz, gdy dostrzegliśmy i zrozumieliśmy zalety i możliwości, jakie może zaoferować podejście GLB, warto zrozumieć, jak wdrożyć takie podejście. Innymi słowy, chodzi o to, aby dowiedzieć się, jak stworzyć efektywne podejście GBL i jak wdrożyć odpowiednie wskaźniki. Jakie są nieuniknione kroki i istotne punkty, które należy wdrożyć, aby zapewnić skuteczność tego podejścia?

4.1 Projektowanie gier i środowiska

W 2002 roku Phil Orbanes napisał w Harvard Business Review artykuł zatytułowany: "Everything I know about business I learned from Monopoly", (Orbanes, P. 2002). Phil Orbanes jest znanym amerykańskim projektantem gier planszowych, jest również autorem i jednym z partnerów założycieli i byłym prezesem Winning Moves Games w USA. Winning Moves Games jest twórcą klasycznych gier (planszowych, karcianych, łamigłówek, gier akcji...) W tym artykule autor przedstawia, w jaki sposób projektanci gier starają się zaangażować ludzi w grę i jak ważne jest ustalenie jasnej struktury i stworzenie dobrych warunków, w których ludzie mogą rzucać sobie nawzajem wyzwania bez sporów/kłótni. Twierdzi on, że ogólnym celem jest, aby ludzie cieszyli się grą i czerpali z niej jak najwięcej korzyści. Dzięki jego doświadczeniu jako projektanta i wykonawcy gry, autorzy dzielą się jego zasadami, aby stworzyć wspólny projekt gry.

Jego pierwszą i najważniejszą zasadą jest to, że gra powinna zapewniać bardzo dobrze zorganizowaną rozrywkę. To znaczy, aby gra dostarczała graczom przyjemnych emocji; projektant gry lub trener musi zapewnić dobrze zdefiniowane i zorganizowane środowisko oraz zapewnić, aby to specyficzne środowisko było przyjemne dla uczestników. Gdy zasady gry są nieprecyzyjne i panuje w nich zamieszanie, często pozostawia to miejsce na nadinterpretacje i prawdopodobne konflikty, które sprawiają, że gra staje się mniej przyjemna.



Pozostałe wskazówki:

- zadania powinny być proste i jednoznaczne
- unikanie frustracji wśród graczy spowodowanego zbyt wieloma informacjami
- ustalony rytm
- skupienie się na tym, co się dzieje poza planszą
- gracze powinni mieć szansę na powrót do gry: ustalona powinna być właściwa równowaga pomiędzy umiejętnościami a szczęściem
- stworzenie okazji do korzystania z gry niedoświadczonym graczom.

4.2 Wskaźniki i cele

Wskaźniki te mogą mieć zastosowanie w trzech kategoriach gier, tj. w aktywności fizycznej, cyfrowej i nieformalnej. Należy o nich pamiętać, aby umożliwić rozwój i tworzenie gier, które będą ogólnie dobrze przyjmowane i doceniane przez graczy. Jednak poza samymi zasadami gry, przy próbie stworzenia GBL ważne jest również ustalenie celów pedagogicznych i efektów uczenia się, które gra powinna rozwijać. Wspomnieliśmy wcześniej, że podejście GBL zamienia lekcję, kurs lub doświadczenie w grę, ale wtedy oprócz podstawowych zasad gry, jakie są wskaźniki i elementy, które należy wziąć pod uwagę przy opracowywaniu podejścia GBL?



Przede wszystkim ważne jest, aby określić jasne cele pedagogiczne i upewnić się, że mechanizmy gry mogą je osiągnąć. Kiedy chcemy pomóc uczestnikom rozwinąć umiejętności interpersonalne poprzez grę, konieczne jest, aby gra wymagała od uczestników interakcji ze sobą. Aby cel został osiągnięty, warto ustalić pewne wskaźniki, które są zgodne z celem pedagogicznym lub strategią gry. Powinny one pomóc w opracowaniu planu działania i określić jakościowe lub ilościowe rezultaty gry. Cel można ustalić zgodnie z metodologią SMART:



SKONKRETYZOWANY (SPECIFIC)

Musi koncentrować się na konkretnym temacie.

MIERZALNY (MEASURABLE)

pod względem jakościowym lub ilościowym. W przypadku gier, nie jest to proste, ponieważ nigdy nie można całkowicie pominąć cech osobowości każdej osoby i dlatego trudniej jest ocenić, co faktycznie zostało nabyte lub zachowane.

OSIĄGALNY (ACHIEVABLE)

(osiągalny lub realistyczny): gra i jej cel muszą być wykonalne i osiągalne za pomocą dostępnych środków

ISTOTNY (RELEVANT)

gra i jej cel musi mieć sens z lekcją i kursem, który ma pokrywać/podchodzić

OKREŚLONY W CZASIE (TIME-BOUND)

Określony w ramach czasowych

Kiedy zostaną one ustalone, jest bardzo prawdopodobne, że cele gry zostaną łatwo osiągnięte. W projekcie FLYie, cele, które zostały wzięte pod uwagę to:

- Wysokiej jakości materiały edukacyjne
- Pokonywanie barier kulturowych/płciowych
- Złożoność przepisów
- Miła atmosfera
- Koncentracja na współpracy



4.3. Informacje zwrotne i podsumowanie

Kiedy konstrukcja i mechanizmy gry, a także cele podejścia GBL i wskaźniki są jasno ustalone, nadszedł czas, aby zagrać w grę (i nauczyć się lekcji) na poważnie! Na tym etapie konieczna jest umiejętność oceny i osądzenia postępów gry, reakcji uczestników, tego, co należy zmienić i zmodyfikować, biorąc pod uwagę, aby podejście było inkluzywne i osiągało ostateczne cele. Aby mieć pewność, że podejście GBL przynosi cenne rezultaty i jest korzystne dla gracza, należy wprowadzić następujące działania, przynajmniej w przypadku pierwszych eksperymentów w grze: uzyskać informacje zwrotne od uczestników, określić, czego się nauczyli, co uznali lub zapamiętali. Ważne jest również, aby potem zebrać uczucia uczestników, czyli to, co im się podobało, czego nie lubili, co było dla nich trudne, zabawne lub nudne.



Ta faza, jak również faza podsumowująca sprawozdań są kluczowe. Rzeczywiście, metodologia GBL bez fazy podsumowującej nie ma sensu i nie służy celom podejścia. Na przykład w poważnych grach lub działaniach edukacyjnych, takich jak pedagogiczne gry escape lub inne gry, efekty pedagogiczne nie mogą być osiągnięte, jeśli nie ma jasnych faz podsumowujących, wyjaśniających uczestnikom, co przeszli, jaki był cel gry, aby mogli połączyć swoje doświadczenie i przekształcić je w wiedzę.

Inny przykład, jeśli gra dotyczy zwalczania stereotypów związanych z płcią i nie ma fazy podsumowującej, która wyjaśniałaby, że stereotypy związane z płcią istnieją i są powszechne w naszym codziennym życiu, uczestnicy prawdopodobnie nie nawiążą kontaktu z identycznymi sytuacjami i w związku z tym nie podejmą odpowiednich działań. Podobnie, gdy niektóre gry dotyczą pewnych skomplikowanych tematów i zagadnień lub wymagają od uczestników wyjścia z ich strefy komfortu, konieczne jest, aby mogli dyskutować, debatować i odnotowywać oraz odnosić się do poruszanego tematu.

W związku z tym, możliwość dostosowania gry zgodnie z opiniami uczestników tak, aby była ona naprawdę istotna dla odbiorców i wdrożenie fazy debriefingowej jest kluczem do opracowania udanego podejścia GBL. Gra, w której nie ma czasu na przygotowanie sprawozdania, może mieć mniejsze konsekwencje i wpływ na uczestników. Jak w przypadku każdej lekcji, zarówno faza wprowadzająca, jak i podsumowująca oraz faza pytań i odpowiedzi są niezbędne, aby zapewnić, że uczestnicy zintegrowali różne elementy i koncepcje gry i lekcji, a przede wszystkim, że nauka podczas gry sprawiała im przyjemność!

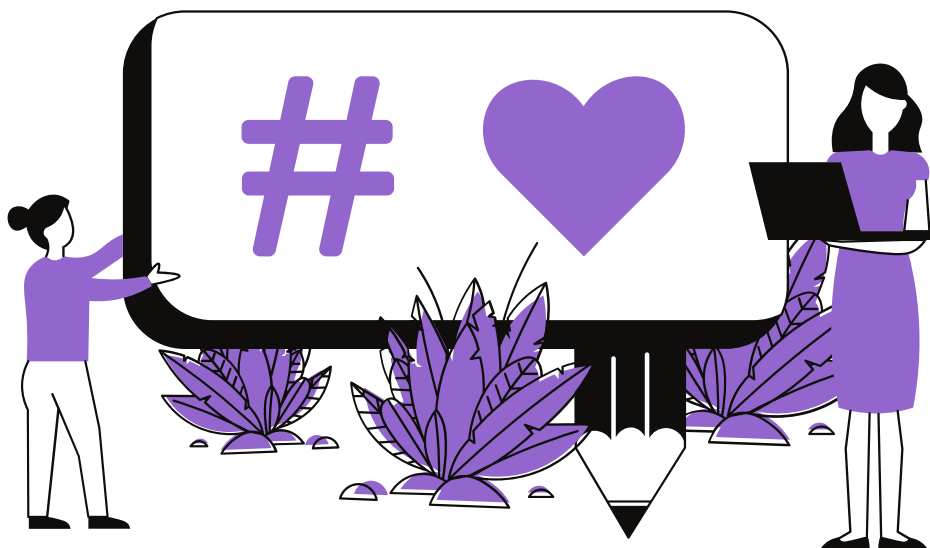


Wniosek

Niniejszy podręcznik służy jako przegląd wielu możliwości, które edukacja oparta na grach może wnieść do tematu równości płci. Mimo że istnieje wiele rodzajów gier i aktywności, bardzo trudno jest znaleźć takie, które łączyłyby umiejętności łączenia przedsiębiorczości z promowaniem równości płci. Ale daje to możliwości i przestrzeń dla innowacji, które widzimy w grze, która zostanie stworzona przez partnerstwo projektu FLYie.

Ponadto, w środowisku edukacyjnym ważne jest, aby zwrócić uwagę na sposób, w jaki gry i zajęcia pokazują - lub nie pokazują - kategorie osób. Na przykład, jeśli gra się w gry, w których postacie kobiece występują tylko w tych typach firm, które są uważane za kobiece (np. uroda, opieka, edukacja), może to wyalienować uczniów, którzy nie identyfikują się z tą grupą, a także daje zmniejszający się obraz ról płciowych. Zaproponowaliśmy sposoby analizy treści materiałów, z których korzystasz, a także kilka tytułów, które dotyczą tematów, które nie zawsze należą do najbardziej poruszanych.

Mamy nadzieję, że zapewniłeś Ci wystarczającą ilość materiałów do refleksji, aby wesprzeć Cię w drodze do zastosowania bardziej integracyjnych działań na rzecz równości płci!



Bibliografia

- Adobor, H., & Daneshfar, A. (2006). Management simulations: determining their effectiveness. *Journal of Management Development*.
- Antonaci, A., Dagnino, F. M., Ott, M., Bellotti, F., Berta, R., De Gloria, A., ... & Mayer, I. (2015). A gamified collaborative course in entrepreneurship: Focus on objectives and tools. *Computers in Human Behavior*, 51, 1276-1283.
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The entrepreneurship competence framework. *Luxembourg: Publication Office of the European Union*, 10, 593884.
- Costin, Y., O'Brien, M. P., & Slattery, D. M. (2018). Using simulation to develop entrepreneurial skills and mind-set: An exploratory case study.
- Hwang R. (2018, December 10th) Wish Game: Entrepreneurship Through Giving Back, Teaching Entrepreneurship. www.teachingentrepreneurship.org/wish-game
- Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for game-based learning. In *Assessment in game-based learning* (pp. 1-8). Springer, New York, NY.
- Kelley, D. J., Baumer, B. S., Brush, C., Greene, P. G., Mahdavi, M., Majbouri, M., ... & Heavlow, R. (2017). Women's entrepreneurship 2016/2017 report. *Global Entrepreneurship Research Association*. Available online at <http://gemconsortium.org/>, checked on, 9(19), 201
- La Guardia, D., Gentile, M., Dal Grande, V., Ottaviano, S., & Allegra, M. (2014). A game based learning model for entrepreneurship education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 141, 195-199.
- Legal Marketing Association Annual Conference April 11-13, 2016 – Austin, Texas Using Games to Teach Business Development Skills Kevin McMurdo McMurdo Consulting
- Orbanes, P. (2002). Everything I know about business I learned from monopoly. *Harvard business review*, 80(3), 51-7.



- Osterweil, S., & Klopfer, E. (2011). Are Games All Child's Play?.
- Parker C. (2015, October 26) Can a board game make you less sexist?. World Economic Forum. <https://www.weforum.org/agenda/2015/10/can-a-board-game-make-you-less-sexist/>
- Tahir, R., & Wang, A. I. (2020). Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games. Electronic Journal of e-Learning, 18(1), 69-87.
- Tamayo, J. S. Z., & Zapata-Jaramillo, C. M. (2015). Building Social Communities as a Foundation for Entrepreneurship: A Game-Based Approach. In Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference (Vol. 42).
- Tasnim, R., & Yahya, S. (2013). Playing entrepreneurship: Can games make a difference. Entrepreneurial practice review, 2(4), 4-16.
- Xinaris, C., Kourtellis, A., Kakouris, A., & Georgiadis, P. (2011, October). Game based learning in entrepreneurship: the academic business planner. In European Conference on Games Based Learning (p. 650). Academic Conferences International Limited.
- Bingo:
<https://genderbiasbingo.com/gender-bias-bingo/#.XqkhQKgzaUk>
<https://women4oceans.weebly.com/gender-balance-bingo.html>
- Global goals: <https://ggimpactgames.com/play/goal-5/>
- Virtonomics: <https://virtonomics.com/>
- Go venture: <http://goventure.net/products/entrepreneur-board-game.html>
- Brain versus capital : <https://www.entrepreneurship-campus.org/free-entrepreneurship-game/>
- VentureWell : <https://venturewell.org/class-activities-inventor-entrepreneurs/>
- Ms. Monopoly: <https://www.cbc.ca/news/business/hasbro-introduces-ms-monopoly-1.5279264>





Projekt FLYie został sfinansowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+

