

INNOWACYJNA GOSPODARKA

ROLA POLITYKI EKONOMICZNEJ

3 edycja

Konferencja nauki
i praktyki
online



UNIWERSYTET WARSZAWSKI
Wydział Nauk Ekonomicznych

DECLAB



Projekt realizowany
z Narodowym Bankiem Polskim
w ramach programu edukacji ekonomicznej

NBP

Narodowy Bank Polski

Poniedziałek **14 września**
godz. 9:00 – 14:30

Rejestracja uczestnictwa
i transmisja online:

innovation.wne.uw.edu.pl

***Movie education* jako innowacyjna metoda podnoszenia kompetencji w zakresie sprzedaży i przedsiębiorczości**

Maciej Pietrzykowski

Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

Agenda

Edutainment

Nauczanie
przedsiębiorczości

Innowacyjność

Rezultaty
Wyzwania

Trendy, wpływające na edukację

- Rewolucja cyfrowa
- Globalizacja rynku edukacyjnego i rosnąca konkurencja na tymże rynku
- Kryzys tradycyjnej edukacji
- Zmiana oczekiwań odbiorców
- Pandemia i zdalne nauczanie

Tezy

- Edutainment jest zgodną z nowoczesnymi trendami edukacyjnymi alternatywą wobec tradycyjnych metod nauczania
- Edutainment jest bardziej efektywną formą nauczania sprzedaży i przedsiębiorczości w obecnych uwarunkowaniach

Nauczanie przedsiębiorczości

- Wielowątkowość, interdyscyplinarność pojęcia przedsiębiorczości
- Niejednoznaczność pojęcia: nauczanie przedsiębiorczości
- Nieadekwatność tradycyjnych metod nauczania przedsiębiorczości

Przedsiębiorczość jako kompetencja

Zdolność do wykorzystywania szans i pomysłów oraz przekształcania ich w wartość dla innych osób. Wartość ta może mieć wymiar finansowy, kulturowy lub społeczny

(Zaleceniach Rady (UE) z dnia 22 maja 2018 roku (2018/C 189/01))

Europejskie Ramy Kompetencji Przedsiębiorczych, (EntreComp), mają być narzędziem ułatwiającym powszechne zrozumienie tego, czym są kompetencje przedsiębiorcze

Kluczowy problem

- Jak skutecznie uczyć przedsiębiorczości, w szczególności w czasach pandemii?

Konstruktywizm i metody oparte na doświadczeniu

Praktyka

Rozrywka

Efekt

Edutainment - zalety

- Możliwość personalizacji uczenia się
- Zwiększenie kreatywności i wizualizacji
- Poprawa stopni interaktywności zadań
- Promocja umiejętności i kultury cyfrowej
- Technologiczne narzędzia dla nauczycieli

Movie education - metodyka



- Opracowana przez włoską firmę CONFORM S.c.a.r.l
- Przetestowana w projekcie ERASMUS+ *INKAMS International Key Account Management and Sales* 2017-1-IT02-KA203-036707
- Obecnie stosowana na UEP częściowo w projektach *S.M.I.Le. - Sales Management, Inter-culture, Learning* 2018-1-IT01-KA202-006854 oraz *Digital Humanist* 2018-1-IT02-KA203-048291

Metodyka *movie education* - wymiary

Learning by
thinking

Learning by
doing

Learning by
acting

Movie education - zalety

- Wspiera uczenie oparte na doświadczeniu
- Łączy aspekty emocjonalne i poznawcze
- Pobudza zainteresowania i motywację do nauki
- Angażuje emocje, które wzmacniają proces przyswajania wiedzy
- Wykorzystuje potencjał nowych technologii cyfrowych

Metodyka *movie education*

Prezentacja metody
(Storytelling i movie education)
3-5 godzin w klasie

Laboratoria Storytelling
5-8 godzin w klasie

Tworzenie scenariuszy
5-8 godzin poza klasą

Nagrywanie scen
14-24 godzin poza klasą

Prezentacja filmu
2 godziny w klasie

***Movie education* – pierwsze wrażenia**

- Studenci są niezadowoleni – zmuszamy ich do wyjścia ze strefy komfortu
- Postrzegają proces jako przesadnie skomplikowany
- Postrzegają metodę jako kompletnie niezwiązaną z przedmiotem studiów
- Bronią się przed nabyciem umiejętności, które w ich mniemaniu nie przydadzą się im w życiu

***Movie education* – opinie po semestrze**

- Metoda angażuje w proces dydaktyczny
- Sprawia radość
- Zwiększa asymilację wiedzy
- Podnosi kapitał społeczny

Movie education – wyzwania

- Badanie efektywności procesu
- Badanie możliwości transmisji efektów uczenia się na praktykę działania



Dziękuję za uwagę!

Maciej Pietrzykowski

maciej.pietrzykowski@ue.poznan.pl