

Projekt Open Mind wystartował!

Open Mind to projekt realizowany w ramach programu Erasmus+, którego celem jest promocja przedsiębiorczości społecznej wśród uczących się kobiet oraz studentów kierunków niebiznesowych z wykorzystaniem innowacyjnego otwartego kursu online z elementami grywalizacji.



Pomimo pozytywnego wpływu jaki przedsiębiorstwa społeczne mają na gospodarkę i społeczeństwo większość kursów przedsiębiorczości oferowana jest obecnie na studiach z zakresu ekonomii i zarządzania. W praktyce oznacza to, że studenci innych kierunków nie mają możliwości poznać podstaw przedsiębiorczości. Dane Eurostatu i GEM pokazują, że dwie trzecie młodzieży i kobiet w UE uważa, że nie posiada odpowiedniej wiedzy ani umiejętności potrzebnych do rozpoczęcia działalności gospodarczej, co jest jedną z najważniejszych barier dla tworzenia przedsiębiorstw.

Jak podkreślono w dokumencie „Entrepreneurship Action Plan 2020”: inwestowanie w edukację z zakresu przedsiębiorczości może dać Europie jeden z najwyższych zwrotów z inwestycji. Wymaga to kompetencji przekrojowych, niezbędnych jeśli przedsiębiorczość społeczna ma trafić do głównego nurtu – a zatem nie tylko do studentów kierunków ekonomicznych, ale także humanistycznych, artystycznych czy technicznych.

8 organizacji z 5 krajów Unii Europejskiej w czasie realizacji projektu, odpowiadając na powyższe wyzwania, wspólnie opracuje i przetestuje innowacyjną platformę dla otwartych kursów online z elementami grywalizacji z zakresu przedsiębiorczości społecznej dla kobiet oraz innych studentów kierunków niebiznesowych.



Inauguracyjne spotkanie projektu Open Mind w Atenach, 22 listopada 2016

W projekcie biorą udział:

Bułgaria:

- [VUZF University of Finance, Business and Entrepreneurship](#),
- [Business Foundation for Education](#),
- [“D.A.Tsenov” Academy of Economics](#),
- [11235 Ltd](#);

Grecja:

- [Institute of Entrepreneurship Development](#),

Polska:

- [Uniwersytet Łódzki](#),

Rumunia:

- [University Titu Maiorescu](#),

Wielka Brytania:

- [University of Sheffield](#).

W ramach działań planowanych w projekcie wypracowane zostaną **trzy główne rezultaty**:

1. Otwarty kurs e-learningowy (MOOC – Masive Online Open Course) „Wprowadzenie do przedsiębiorczości społecznej” dla studentów z różnych kierunków studiów. Ideą kursu jest zapoznanie studentów z podstawami gospodarki społecznej w tym pokazanie im możliwości związanych z rozwijaniem przedsiębiorczości społecznej, tworzeniem modelu biznesowego, przygotowaniem biznes planu, sposobami na znalezienie inwestorów oraz zdobycie praktycznej wiedzy o różnych aspektach zarządzania. Kurs zawierał będzie dodatkowo e-book z 50 inspirującymi przykładami dobrych praktyk.

2. Innowacyjna platforma e-learningowa z elementami grywalizacji. Platforma wykorzystująca elementy grywalizacji posłuży do stworzenia innowacyjnego środowiska uczenia się, w którym studenci będą odkrywać koncepcje biznesowe i rozwijać kluczowe umiejętności przedsiębiorczego myślenia oraz radzenia sobie z prawdziwymi wyzwaniami biznesowymi. Platforma będzie dostępna, co najmniej do roku 2020, w 5 językach (polskim, angielskim, greckim, bułgarskim i rumuńskim). Kursy będą wspierane przez 60 trenerów. Szacuje się, że 600 osób skorzysta z zasobów platformy w trakcie trwania projektu.

3. Raport ewaluacyjny dotyczący rezultatów projektu opisujący najważniejsze osiągnięcia i wskazujący kierunki strategiczne. Dokument zaprezentowany zostanie podczas konferencji podsumowującej projekt.

Grywalizacja jest jednym z bardziej aktualnych trendów w systemach e-learningu. W ramach grywalizacji rozwiązuje się problemy występujące w realnym biznesie i nagradza zawodników nastawionych na realizację celów. W tym celu wykorzystuje się takie mechanizmy jak: cele, misja, zasady, radość z gry, informacje zwrotne i nagrody. Badania pokazują, że gry cyfrowe i grywalizacja mają pozytywny wpływ na nauczanie związane ze zwiększaniem pewności siebie i zaangażowania w proces uczenia się. Ponadto gry wspierają i usprawniają procesy rozwiązywania problemów i kompetencji społecznych wśród uczestników biorących w nich udział.

Pionier i guru w dziedzinie grywalizacji Yu-kai Chou opublikował listę 10 najlepszych przykładów grywalizacji ("[Top 10 Social Gamification Examples that will Literally Save the World](#)"). Są wśród nich między innymi:

- Gra logiczna „Foldit”, dzięki której dokonano przełomowego odkrycia w badaniach nad AIDS. 240 tys. graczy znalazło rozwiązanie w ciągu 10 dni. Wcześniej naukowcy bezowocnie pracowali nad tym zagadnieniem przez 15 lat.
- Gra „Pain Squad” zachęca dzieci walczące z chorobą nowotworową do ewidencji bólu, którego doświadczają w związku z chorobą. Dzięki temu lekarze dysponują danymi pomagającymi ocenić efektywności stosowanych kuracji.
- Khan Academy wzmacnia proces uczenia online z wykorzystaniem gier. Ogromna kolekcja filmów edukacyjnych przyciągnęła już miliony słuchaczy.
- Zamzee ma celu zachęcenie dzieci do zwiększenia ich aktywność fizycznej poprzez zabawę. Warto zauważyć, że aktywność fizyczna dzieci zmalała w ostatnich latach, co prowadzi do otyłości, cukrzycy i innych chorób.
- CrowdRise to platforma, która grywalizuje dobroczynność. Przyciągnęła już ponad 33 miliony graczy a dzięki niej pozyskano miliardy dolarów dla organizacji non-profit na całym świecie.
- OPower ma na celu uświadamianie ludzi na temat zalet z ograniczania zużycia energii w życiu codziennym.
- RecycleBank zachęca ludzi do recyklingu poprzez system przyznawania punktów, które można wymienić na nagrody. Projekt wspierany przez Alę Gore’a zdobył już liczne nagrody. Obecnie zaangażowanych jest w niego 3 miliony użytkowników i ponad 180 pracowników.
- FreeRice karmi głodnych dzięki ćwiczeniu intelektu graczy. Za pośrednictwem Światowego Programu Żywnościowego Narodów Zjednoczonych projekt ten przekazał ryż wystarczający do nakarmienia 10 milionów ludzi.

Aby śledzić na bieżąco postępy w realizacji projektu odwiedź naszą stronę na fb:

<https://www.facebook.com/Open.Mind.Gamified.MOOC4Social.Entrepreneurship/>



Projekt: 2016-1-BG01-KA203-023754