



# Бюлетин #02

Play4Guidance - Европейска бизнес игра за обучение и ориентиране на учащи и млади безработни по предприемачески, преносими и математически умения

## Съдържание

■ Първа междинна среща по P4G в Дъблин, Ирландия  
Стр.1

■ Национална конференция в университета LIUC  
Стр.2-3

■ Бизнес играта P4G и опорни моменти  
Стр.4

■ Система за оценка на бизнес играта P4G  
Стр.5

■ Фокусни групи и проучвания по P4G  
Стр.6

■ Дейности на партньорите в P4G  
Стр.6

## Контакт

 [facebook.com/play4guidance](https://facebook.com/play4guidance)

 Група Play4Guidance

 @Play4Guidance

 [info@play4guidance.eu](mailto:info@play4guidance.eu)

[www.play4guidance.eu](http://www.play4guidance.eu)

## Първа междинна среща по P4G в Дъблин, Ирландия

Първата междинна среща по P4G бе проведена в Университета на град Дъблин (DCU) на 12-13 май. В нея участваха всички членове на консорциума, както и външния оценител по P4G, Ан-Кристин Танхойзер. На 11 май вечерта се проведе прием за добре дошли. Преди пристигането си в Дъблин партньорите получиха дневен ред на срещата, полезна информация и подробна карта с насоки за пътуването и настаняване.

На първия ден от срещата, беше решено да се провеждат след уводните думи на месечни разговори по Skype. Проф. Джо О'Хара от Презентациите, които последваха, DCU, Стефано Менон включително свързаната с плана за (Италия) приветства всички и изрази качество, която е важна по надежда за продуктивна среща през отношение на качеството на проекта двата дни. Беше представен и на качеството на продуктите; външният одитор, Ан-Кристин Танхойзер. Обсъжданията бяха насочени към Матрицата на уменията с общ знаменател, бизнес играта и развитието и да подобрява организационното възприемането на сценарии. Представители от всички партньори по проекта участваха в официална вечеря. Мястото остави впечатление в участниците за традиционната храна, напитки и музика в Ирландия. Вторият ден започна с презентации, свързани с управлението на проекта и създаването на резултати от дейностите. За да се засили потока на комуникация между партньорите,

Приветствие от Проф. Джо О'Хара, DCU

качествени резултати и инструменти за бизнес играта, който ще включва насоки за потребители на платформата, както и цялата нужна информация, за да могат потребителите да играят бизнес играта; конспектът, който включва речник с основни термини за проектните дейности и накрая модела P4G.



# Бизнес играта: Иновативен инструмент за обучение за развитие на умения и оценка

## Национална конференция в Университета LIUC, Италия, 13 март 2015 г.

Национална конференция беше организирана на 13 март 2015 г. от LIUC, в Италия, в сътрудничество с FPM. Главната цел на събитието бе да се направи активно обсъждане с група учители от средното образование, за да се обмислят и споделят идеи по 2 основни теми:

- Тема А: как да се използва бизнес играта за учебни цели в средни училища.
- Тема Б: възможни пътища за популяризиране на играта като инструмент за оценка за училищни програми.

По време на финалния конкурс, организиран от LIUC и обхванал 255 учащи, за годишната бизнес игра, Университетът реши да предложи на преподавателите си събитие основано на дейностите, свързани с проекта P4G.

Програма на конференцията:

1. Представяне на Play4Guidance – цели, дейности и очаквани резултати
2. Разделяне на 2 подгрупи
3. Работа в подгрупи. Всяка група бе разделена на по-малки групи от 3-4 души. Те извършиха следните дейности:
  - a. Подбор на компетенции: Всяка група бе помолена да анализира списък с компетенции, използвани за проучването (Първоначална оценка) и да подберат 5 основни компетенции, нужни за младия предприемач
  - б. Група 1 – обсъждане как да се използва играта за преподаване на подбраните 5 компетенции
  - в. Група 2 – обсъждане как да се използва играта за оценяване на подбраните 5 компетенции
  - d. Сесия за отчитане на резултата вътре в подгрупите. Обща сесия за представяне на заключения и резултати.

Заклучения и решения

По време на националната конференция, в която участваха 34 университетски преподаватели, LIUC представи P4G и планираните дейности за оценка през цялата бизнес игра.

След началното представяне, LIUC покани преподавателите да работят в подгрупи, като се включат в споделянето

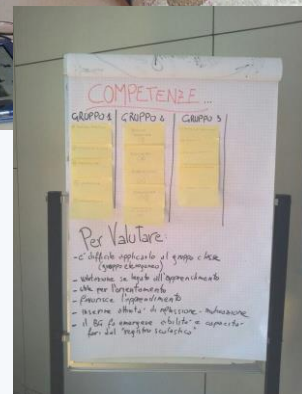


на идеи и в съставянето на "Педагогическа рамка и инструмент за оценка"

Тук са дадени някои интересни извадки от работните групи:

Какви умения могат да се оценят чрез играта и по какъв начин са избрани?

- Аналитично мислене, защото е важно да се знае как да се тълкува реалността, за да се определят пътища и решения;
- Да знаем как да общуваме с умение и страст (емоционално ангажиране);
- Инициатива за събуждане на любопитства за взаимно опознаване с нови и комплексни решения;
- Гъвкавост да можеш да се съревноваваш във всякаква среда;
- Самоконтрол: насочване на емоциите за разбиране на проблема.
- Концептуална способност за намиране на решения извън класическите схеми;
- Опит за разбиране на пътя, който да се поеме;
- Търсене на информация за разбиране на отправната точка на пътя;
- Иновации за подобряване на резултатите: постоянно коригиране и подобрения;
- Оценяване на резултата в сравнение с очакваната стойност.
- Учене за разбиране на конкурентоспособността и желание за включване;
- Гъвкавост за справяне с новото и чувствителност към промените;
- Способност за избиране на най-точната



Снимка от националната конференция в Университета LIUC, Италия, 13 март 2015 г.  
© LIUC

**ПРОДЪЛЖЕНИЕ ОТ ПРЕДИШНАТА СТРАНИЦА**

информация за решаване на конкретен мотивирани; проблем;

- Планиране на задача за постигане на конкретен резултат;
- Ръководене на групата като екип, да се разпределят правилно ролите според способностите на всеки студент.
- Как да се обучават или оценяват студенти чрез бизнес играта?
- Това е игра само за няколко души в класна стая, не за всички;
- Играта трябва да се ползва също по др. поводи, а не само за оценка на студенти;
- В разнородна класна стая бизнес игрите може да се практически полезни, за избор на факултет. Обаче, оказва се, че в други ситуации участващите не бяха

- Това трябва да стане систематично, а не само момент от училищната година.
- Полезно е, но липсва една важна стъпка: трябва да го предложим на цялата класна стая;
- Бизнес игрите разкриват повече заложби отколкото умения. Традиционните методи не провокират проявлението им..
- Студентите се изразяват чрез интелигентни избори, не основани на знания.
- Заклучителна дискусия
- Студентите трябва да разберат, че да си ръководител означава постоянно да се вземат решения, което включва степен на риск и неизбежна непълнота на данните.
- Бизнес играта подпомага студентите да

избират в бъдещето, а не за предстоящия момент.

- Играта трябва да се подобри, предвид факта, че има процес на социализация и консенсус, който не е видим от нея (може да се прави от човек, а не от екип).
- Повече преподаватели от различни дисциплини трябва да се включат за разработване на специализирана бизнес игра.
- Играта позволи на някои студенти да проявят умения, за които не подозираха.
- Играта учи студентите да не се предават при 1-та трудност (някои групи започват, но се предават след 2-я мач). Трябва да разберат, че за да си предприемач е нужно да полагаш постоянни усилия.

От Захарула Смирнаю \*  
и Евангелия Петропулу \*\*

Важно е да се избягва подхода на изработване “броколи покрити с шоколад” (Брукман, 1999г), където играта се ползва като поощрение, отделно от учебната задача, тъй като разделя удоволствието от ученето. Скорошно изследване върху присъщата интеграция между игра и учебно съдържание (Хабгуд & Ейнсурт, 2011г; Кафай, 1996г) предлага начини за мотивиране на учащите да разберат учебната задача чрез игра.

Също така други игри позволяват на учащите да прилагат знанието в “хипотетични думи, които все повече са част от това как работим и играем” (Скуайр, 2006:19). Проучванията показват също, че игралните преживявания променят нагласите на поколенията към работа и учене, въпреки че до голяма степен са пренебрегвани от възпитателите (Скуайр, 2006 Бек&Уейд, 2004). Затова тази бизнес игра ще използва базираното на игра обучение, като средство за ангажиране на млади хора в изучаването на бизнес, математика, точни науки и др.

Бизнес играта на P4G “Управлявай своя фирма” е симулационна игра между отбори, където всеки отбор има задача да ръководи от стратегическа гледна точка свой собствен бизнес, съревновавайки се с други на пазара. Бизнес играта симулира пазар на производствени фирми, които работят чрез преработване на суровини в крайни продукти и са в непрека конкуренция за придобиване на оскъдни ресурси, в процеса на закупуване на суровини от доставчици и опитвайки да продадат готовите продукти на клиенти. Обосновката на играта се корени в обучението и ориентирането на потребителите да използват количествени и качествени умения. Бизнес играта P4G е онлайн среда за обучение, когато действа като имитация и продължение на реалния пазарен свят. Все пак, сложната интерактивна технология в основата на играта обхваща социални и технически измерения (играчът е изложен на различни нива на социално взаимодействие и познание, премахане на времевы и пространствени ограничения и др.), които не винаги присъстват във физическия свят. Това позволява процеси на намеса и вземане на решения от потребителя, като също предлага конкретно и структурирано пространство, където е нужен критичен анализ на преплетена и сложна информация.

Следвайки целите на бизнес играта за

## Бизнес играта P4G и опорни моменти

Опитът с игри във виртуални игрови среди с много потребители, както и масовите игри онлайн, предлагат възможности за изучаване на “опита на потребителите с технологии от иновативна гледна точка” (Смирнаю & Кинигос, 2012 г). Осигуряването на тесни връзки между играенето и учебните цели и резултати е основно предизвикателство за ефективното използване на игри (Фейсър и други, 2004 г.; Егенфелд-Нийлсен, 2007 г.).

предприемаческо обучение, придобиване на умения, ефикасна комуникация и сътрудничество между участниците, се проучват следните пет критерии: (1) педагогика и психология, Атински университет, Гърция

Общуването чрез компютър е доказано, че създава повече алтернативи с равно участие между членовете на група, а колкото по-силно е взаимодействието и обмена на информация и идеи между членовете на екипа, толкова повече се научава от симулираната среда (Адобор & Данешфар, 2006). Обратната връзка също е важен елемент в технологична среда, създадена за учебни цели и в контекста на бизнес играта се възприема като за подкрепа при вземане на решения, така и за мотивационен фактор. Променливата “подкрепа за решение” се занимава както с вградения сценарий, който цели да насочи потребителите и механизмите и функциите на инструментите, които улесняват взаимодействието между предоставената или регистрираната информация и данни. Сътрудничеството се занимава с улесненията за групова работа, предоставени от технологичната среда и тяхната ефикасност за повишаване на взаимодействието между членовете на екипа, възприемани като конкуренти или членове на екипа (Томас, 2006). Накрая, според метапознавателния подход е важно инструментите да дават на потребителите техники за оценка и сравнителни резултати (спрямо резултатите на групата), за да могат потребителите да подобрят уменията си (Съмърс, 2004).

\* Захарула Смирнаю, Научен асистент, изследовател в лаборатория за образователни технологии (ETL), Катедра по философия, Факултет по философия, педагогика и психология, Атински университет, Гърция

\*\* Евангелия Петропулу, Лаборатория за образователни технологии, Катедра по философия, Факултет по философия, Атински университет, Гърция

### Помощна литература

- Adobor, H., & Daneshfar, A. (2006). *Management simulations: determining their effectiveness. The Journal of Management Development*, 25(2), 151-168.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got game: How the gamer generation is reshaping business forever. Boston: Harvard Business School Press.*
- Bruckman, A. (1999). *Can educational be fun? Paper presented at the Game Developers Conference '99, San Jose, CA.*
- Egenfeldt-Nielsen S. (2007). *Third Generation Educational Use of Computer Games. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 16(3), 263-281
- Facer, K., Joiner, R., Stanton, D., Reid, J., Hull, R. & Kirk, D. (2004) *Savannah: mobile gaming and learning. Journal of Computer Assisted Learning*, 20, 399-409
- Habgood, M.P.J & Ainsworth, S.E (2011). *Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. Journal of the Learning Sciences, Vol20, (2), pp. 169-206*
- Kafai, Y. B. (1996). *Learning design by making games: Children's development of strategies in the creation of a complex computational artifact. In Y. B. Kafai & M. Resnick (Eds.), Constructionism in practice: Designing, thinking and learning in a digital world (pp. 71-96). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.*
- Smyrniou, Z., Kynigos, C. (2012) *Interactive Movement and Talk in Generating Meanings from Science, IEEE Technical Committee on Learning Technology, Special Theme "Technology-Augmented Physical Educational Spaces" Hernández Leo, D. (Ed). Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology, pp. 17-20, Volume 14, Issue 4, October 2012, available online at <http://www.ieeetclt.org/content/bulletin-14-4>*
- Squire, K. (2006) *From Content to Context: Videogames as Designed Experience. Educational Researcher, Vol 35(8), 19-29*
- Summers, G. J. (2004). *Today's business simulation industry. Simulation & Gaming, 35(2), 208-241.*

# Система за оценка на бизнес играта P4G - Концептуална рамка за оценка

В нашите усилия да разработим и приложим образователен подход за оценка, който ще бъде основан на доказателствени доводи, ние приехме план за оценка, базиран на доказателства (Мислеви и други, 2003), като най-уместен и целенасочен подход към учебните цели на бизнес играта P4G.

От Захарула Смирнаю  
и Евангелия Петропулу

Доказателствените разсъждения (Шум, 1994г.) и статистическото моделиране ни позволяват да определим и уточним видовете наблюдения, които са нужни, за да се оцени конкретно знание и умения, които целим да развием у студентите (Глазер, Леголд, & Лажоа, 1987 в Мислеви и други., 2003) и са най-ефикасни в случаи на комплексни приложения или когато се обработват комплексни данни. Ефективните модели за оценка трябва да бъдат тясно свързани и обосновани от набор взаимосвързани фактори, като направени изводи, съответни наблюдения, на които да се основават и контекст за тяхното проявление.

## Съставяне на инструмента за самооценка на P4G

Инструментът за самооценка на P4G беше разработен и обоснован по отношение на литературния преглед на класификацията и спецификацията на компетенции, и данните от емпирични изследвания от проведените интервюта във всички страни по проекта, които бяха насочени към 3 целеви групи: безработни, студенти, учители. В резултат а) беше одобрено включването на учебни цели, подкрепено от литература, б) приемането на обща схема за

компетенции, за да се включат различията между страните и целевите групи и в) измерения, като емоционални умения, които са били пренебрегвани при предишни проучвания за приемаческите умения и са се появили съответни учебни понятия.

Инструментът за самооценка на P4G подпомага съставянето и развитието на морфема на сериозна бизнес игра, основана на симулационна структура за оценка. Разликата между направата на симулации за учение и симулации за оценка е, че първите изискват наблягане върху особеностите на ситуации, които предизвикват целенасочено знание и умение, докато последните изискват наблягане върху знания и умения, предизвикани от конкретна ситуация и оценяват как са били предизвикани, какъв е бил отговорът и какви резултатите (Мислеви, 2011г.). Това различие налага определянето на принципи и развитието на инструменти, които се различават от нужните за изграждане само на симулации (Мелник, 1996г.), макар че логиката при съставянето на двата симулационни подхода изглежда, че се припокрива в някои аспекти на дизайна (Мислеви, 2011г.). Симулациите базирани на оценка имат допълнителни интегрирани процеси, които осигуряват обратна връзка за ефективността чрез оценка на способностите на изпитваните, по отношение на цялостното владене или наб-

лягайки на по-конкретни аспекти от знанието и уменията (Мислеви, 2011г.).

Също така, създаването на валидна оценка в симулационна среда изисква експертиза от различни области и използване на различни подходи и стратегии, които биха позволили придобиване и развитие на умения и компетенции, според индивидуалните нужди, експертиза и налични познания на потребителите. Разнообразната експертиза на консорциума P4G се прилага в създаването на споделена рамка, която също отчита различния културен контекст, привнесен от всяка страна. По този начин се приема всеобхватна и споделена рамка и можем да проследим и изучим начина, по който различните експертизи се напасват, да разработим допълнително матрица на уменията на P4G, която обединява различните аспекти на проекта и резултат с променливи и измерими данни за ефективността на съжителството и взаимодействието между различни методологии по отношение на развитието на познания и умения.

## Помощна литература

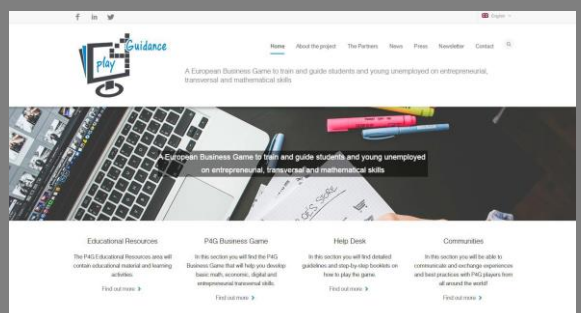
Melnick, D. (1996). *The experience of the National Board of Medical Examiners*. In E.L. Mancall, P.G. Vashook, & J.L. Dockery (Eds.), *Computer-based examinations for board certification* (pp. 111-120). Evanston, IL: American Board of Medical Specialties.

Mislevy, R. J., Almond, R. G., Lukas, J. F. (2003). *A Brief Introduction to Evidence-centered Design*. *Educational Testing Service. Research Report*. July 2003, RR-03-16

Mislevy, R. J. (2011). *Evidence-Centered Design for Simulation-Based Assessment*. *CRESST Report 800*. Retrieved from <https://www.cse.ucla.edu/products/reports/R800.pdf>

Schum, D.A. (1994). *The evidential foundations of probabilistic reasoning*. New York: Wiley.

Не забравяйте да посетите новия уебсайт на P4G, където скоро ще можете да изпробвате бизнес играта на P4G, да общувате и обменяте опит и добри практики с играчи на P4G от цял свят! Получете достъп до богат образователен материал, намерете подробни насоки и указания как да играете бизнес играта.



## P4G на конференцията ENTREDU 2015

Меналаос Сотирю от Science View представи проекта Play4Guidance на конференцията ENTREDU 2015, която се проведе в Крит, Гърция на 8-9 май 2015 г. Конференцията фокусира върху подготовката на преподаватели за предприемаческо образование; бяха представени текущи и бъдещи тенденции в иновациите и предприемачеството; концепции за предприемаческо образование, най-добри практики, онлайн ресурси и училищни дейности, разработени в рамките на водещи европейски проекти в областта. Участниците имаха възможността да видят отблизо света на иновациите, предприемачеството и предприемаческото образование и да установят връзка със значителни проекти, финансирани от ЕС, като Open Discovery Space – ODS, Quantum Spinoff, ENTERPRISE+, Inspiring Science Education-ISE и разбира се P4G!

## Открити лаборатории на БСК “Стартиране на собствен бизнес”

В рамките на Транснационална инициатива за подпомагане на завършилите ВУЗ и предприемачеството, Българска стопанска камара проведе два семинара в два български града (25.03.2015 г, Смолян и 20.04.2015г, Кърджали), насочени предимно към участници в проектно обучение, насърчаващо предприемачеството в региона.

БСК изпълнява тази дейност заедно с партньори от България и Гърция, вкл. Министерство на икономиката. Обхватът на тези срещи се припокрива с целта на проекта P4G за стимулиране на развитието на предприемачески умения и БСК използва възможността да представи и проекта P4G пред повече от 55 участници (млади висисти и др.).

# Фокусни групи и проучвания по P4G

Партньорите в P4G решиха да изпълнят редица дейности, за да определят и оценят нуждите на потребителя по отношение на предприемаческите умения в различните страни—партньори. Това обхващаше събиране на данни, чрез използване на качествени и количествени инструменти за изследване:

- Проучване сред учащи, безработни, работодатели, бюро по труда и кариерни центрове, и
- Фокусни групи (съставени от по-горните групи) .

Фокусните групи бяха проведени с цел да се изследва кои компетенции са съотносими / важни за различните целеви групи във всяка страна. По три фокусни групи се състояха във всяка страна за безработни, учащи и преподаватели, представляващи ключови целеви групи.

Графиците на фокусните групи имаха хомогенна структура. Все пак, поради проучвателното естество на срещите и различните представени лица и организации, партньорите приложиха гъвкавост при обсъждането на конкретни въпроси от значение за участниците.

⇒ FPM в сътрудничество с LIUC (Италия) проведе 3 фокусни групи (ФГ):

- 1 ФГ с различни участници бе проведена на 25 февруари 2015 г
- 1 ФГ с учащи в гимназии и университети бе проведена на 9 март 2015 г
- 1 ФГ с безработни бе проведена на 31 март 2015 г.

⇒ NKUA в сътрудничество с Science View също проведе 3 фокусни групи в Гърция:

- 1 ФГ с безработни бе проведена на 4 февруари 2015 г
- 1 ФГ със студенти бе проведена на 11 март 2015 г
- 1 ФГ с преподаватели бе проведена на 25 март

⇒ DCU проведе 3 фокусни групи:

- 1 ФГ бе проведена на 3 март с индустриални експерти от (мултинационалната) група SAP в Голуей, Ирландия.
- 1 ФГ бе проведена на 4 март в

Inishowen Partnership (бюро по труда) в Бънкрана.

- 3-та ФГ бе проведена на 6 март в начален гимназиален клас (подготвителен) в Атлон.

⇒ БСК проведе 3 фокусни групи:

- С “Безработни лица” (7 участници) на 19.02.2015 г.,
- С “Учащи в гимназии и университети” (12 участника) на 12.02.2015 г.,
- С “Преподаватели, служители и специалисти от бюро по труда” (15 участника) на 12 и 25.02.2015 г.

⇒ MEM също проведе своите 3 фокусни групи в Турция:

- 1 ФГ с безработни бе проведена на 6 март 2015 г.
- 1 ФГ с учащи бе проведена на 6 март 2015 г.
- 1 ФГ с преподаватели бе проведена 5 март

Проучванията бяха методология за оценка, която следваше фокусните групи и литературния преглед. Съответно, целите бяха

- 1) да се одобрят и да се даде възможност за поставяне на приоритет на компетенциите за всяка целева група, за определяне на приоритетите за бизнес играта
- 2) установяване на липсващи компетенции
- 3) да се дадат предложения за развитието и приложението на играта.

Проучвания бяха извършени във всяка страна—партньор и след това преведени на отделните езици на базата на общ въпросник.

