

Grali w biznes

Data publikacji: 26.05.2017

W Akademickim Zespole Szkół Ogólnokształcących w Chorzowie przy ul. Dąbrowskiego 36, odbyła się pierwsza edycja ekonomicznej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”. O tytuł **Chorzowskiego Mistrza Biznesu** walczyły chorzowskie gimnazja i szkoły ponadgimnazjalne.



W czasie gry szkolna sala zamieniła się w wielki jarmark. Gracze kupowali, sprzedawali, liczyli co im się bardziej opłaca, dyskutowali i zawzięcie ze sobą negocjowali. W czasie gry każdy z graczy wcielił się w rolę rzemieślnika: kowala, piekarza lub tkacza zajmującego się produkowaniem i sprzedażą bryk handlowych, chleba lub lnianego płótna. Celem każdego z graczy było zebranie jak największego majątku liczonego w złotych górskich (waluta gry) dzięki transakcjom z innymi graczami i realizowaniu wypraw handlowych do Krakowa, Lwowa, Warszawy, Amsterdamu, Hamburga, Lubeki, Barcelony, Moskwy lub Sztambułu. W trakcie rozgrywki gracze równocześnie produkowali, handlowali między sobą i prowadzili wyprawy handlowe. Rozgrywka opierała się na interakcjach i decyzjach uczestników grających samodzielnie lub w tworzonych "ad hoc" spółkach handlowych.

Główne zastosowanie gry to praktyczna edukacja na rzecz przedsiębiorczości oraz rozwijanie kompetencji społecznych graczy. Gra angażuje emocje uczestników rozgrywki, skłania ich do współpracy oraz pozwala na samodzielne realizowanie własnych planów. Zgodnie z zasadami gry jej zwycięzcą zostaje gracz lub spółka, która zebrała największy majątek.

Gra nosi nazwę "Chłopska Szkoła Biznesu", ale nie należy się nią sugerować. Doświadczenia wyniesione przez uczestników z gry mogą posłużyć za punkt wyjścia do wyjaśnienia zjawisk występujących w realnej gospodarce - w każdym jej sektorze (np. podaż, popyt, spółka, klastr gospodarczy), jak również do

analizy działania graczy (np. sposobu prowadzenia negocjacji handlowych czy oceny realizowanej strategii biznesowej). Niezależnie od walorów edukacyjnych, gra świetnie integruje grupę, podnosi poziom energii i pobudza do wspólnego działania, a przede wszystkim pozwala na dobrą zabawę!

Organizatorami gry byli: Akademicki Zespół Szkół Ogólnokształcących w Chorzowie i Wojewódzki Urząd Pracy w Katowicach. AZSO odpowiadało za stronę organizacyjną przedsięwzięcia, a Wojewódzki Urząd Pracy udostępnił grę oraz zapewnił merytoryczną opiekę ze strony osób prowadzących rozgrywkę. Patronat honorowy nad rozgrywkami objęli: Prezydent Chorzowa – Andrzej Kotala oraz Cech Rzemieślników, Handlowców i Przedsiębiorców w Chorzowie. Zaproszenia do udziału w grze organizatorzy skierowali do wszystkich chorzowskich gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych.

Uczestnicy gry walczyli w dwuosobowych zespołach. Gra została podzielona na II rundy. Zgodnie z regulaminem rozgrywek tytuł **Chorzowskiego Mistrza Biznesu** zdobył zespół, którego gracze zgromadzili największy majątek po zsumowaniu ich wyników w obydwu rundach. Tytuł ten zdobyli uczniowie **Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr 1**.

Rundę finałową zwyciężyło **Gimnazjum nr 10 im. Jana Kochanowskiego**, które też zajęło pierwsze miejsce wśród szkół gimnazjalnych i tytuł Chorzowskiego Drugiego Wicemistrza Biznesu.

Tytuł Chorzowskiego Pierwszego Wicemistrza Biznesu – otrzymał **Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących nr 1 im. Korfanteo**.

Dodatkową nagrodę dla przedstawicieli **Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr 2** przyznano za zajęcie III miejsca w rundzie finałowej i IV miejsce w obydwu rundach.