dr Maciej Pietrzykowski
Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

Innowacyjna edukacja na rzecz klimatu

Udało nam się odejść od tradycyjnego modelu nauczania i stworzyć treści, które zaangażowały pokolenie Zetek, a to wcale nie takie proste – mówi dr Maciej Pietrzykowski z Katedry Konkurencyjności Międzynarodowej Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu, koordynator projektu „Fostering Digital and Green Transformation in SMEs (FoDiGreT)”

Za główny cel projektu postawili sobie państwo wspieranie transformacji cyfrowej i ekologicznej w sektorze małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP). Co było inspiracją do podjęcia tych zagadnień?

Na podstawie doświadczeń oraz rozmów z przedsiębiorcami doszliśmy do wniosku, że o ile w dużych przedsiębiorstwach nie ma problemu z wdrażaniem innowacji ekologicznych, o tyle w małych i średnich firmach podejście do tzw. zielonych rozwiązań jest nadal mocno problematyczne. Firmy z sektora MŚP postrzegają działania proekologiczne głównie w kategorii kosztów i dlatego nie są skłonne wprowadzać ich w życie. Pomyśleliśmy, że warto zmienić ich punkt widzenia i zbudować w nich przekonanie, że implementacja zielonych technologii cyfrowych może stanowić dla nich jeden ze sposobów na budowanie długookresowej konkurencyjności.

W jaki sposób chcieli to państwo osiągnąć?

Przede wszystkim przez wypracowanie nowoczesnych narzędzi edukacyjnych, które pozwolą wyposażyć studentów w wiedzę i kompetencje w zakresie zielonych technologii cyfrowych oraz promowania zrównoważonego podejścia do innowacji. Ten edukacyjny aspekt był dla nas w projekcie najważniejszy. Część studentów już teraz wchodzi na rynek pracy lub wejdzie na niego za moment i to właśnie oni będą wkrótce decydować o tym, jak wygląda świat. Zależało nam, aby zaszczepić im proekologiczne myślenie i przekonanie o tym, że istnieje wiele rozwiązań stosunkowo prostych do wdrożenia, które mogą długoterminowo przeciwdziałać marnotrawstwu zasobów i służyć ochronie klimatu.

Jakie narzędzia edukacyjne udało się wypracować?

Stworzyliśmy nowoczesny kompleksowy program nauczania dotyczący zielonych aspektów transformacji cyfrowej w MŚP. Jest to hybrydowy program akademicki obejmujący dwanaście szczegółowo

omówionych tematów, dostosowanych do oczekiwań współczesnego rynku pracy. Przygotowaliśmy też dwanaście grywalizowanych modułów szkoleniowych oraz jedenaście filmów edukacyjnych i cztery profesjonalne studia przypadków pokazujące rzeczywiste zastosowania cyfrowej transformacji w kontekście ekologicznym. Powstało ponadto nowoczesne narzędzie dla MŚP do samooceny, które przez właścicieli firm zostało bardzo dobrze przyjęte.

Na czym polega jego wartość?

Jest to rozbudowany kwestionariusz, który pozwala firmom ocenić, na jakim etapie cyfrowej i ekologicznej transformacji się znajdują. Może to być dla nich inspiracją do rozwoju, a także stanowić cenny zbiór wskazówek odnośnie do tego, jak działać, aby jeszcze skuteczniej dostosować się do zmieniających się wymagań rynku i regulacji unijnych. A w konsekwencji – podnieść swoją konkurencyjność. W testowaniu tego narzędzia brali udział studenci. Zyskali dzięki niemu szansę, aby przygotować się do korzystania z niego w przyszłych miejscach pracy czy w zakładanych przez siebie firmach.

W jaki jeszcze sposób studenci byli zaangażowani w realizację projektu?

Byli przede wszystkim naszą grupą testową. Oprócz kwestionariusza do samooceny firm aktywnie korzystali z przygotowanych przez nas materiałów edukacyjnych i przekazywali nam informacje zwrotne. Uczestniczyli także w nagrywaniu filmów edukacyjnych, które powstały w duchu storytellingu, czyli przekazywania wiedzy przez opowiadanie angażujących historii. Bardzo chętnie korzystali też ze stworzonych przez nas grywalizowanych otwartych zasobów edukacyjnych (*open educational resources*), które zresztą zostały uznane za jedną z najlepszych dobrych praktyk w projekcie.

W jaki sposób włączyli państwo ideę grywalizacji w edukację?

W naszej uczelni od lat inwestujemy w *edutainment*, czyli w uczenie przez zabawę, co wielokrotnie świetnie się sprawdziło. W omawianym projekcie stworzyliśmy interaktywne gry edukacyjne zawierające kilka ścieżek narracyjnych, które pozwalały studentom na podejmowanie samodzielnych decyzji i testowanie różnych scenariuszy w kontekście zielonej i cyfrowej transformacji w sektorze MŚP. Studenci mogli dzięki temu w bezpiecznej rozrywkowej formie sprawdzać, jak dokonywane przez nich wybory wpływają na przebieg historii i jakie mogą być ich długoterminowe konsekwencje. Dawało im to możliwość lepszego zrozumienia, na czym polega zrównoważone prowadzenie działalności gospodarczej.

Czy z przygotowanych przez państwa zasobów edukacyjnych mogą korzystać również inne uczelnie?

Jak najbardziej. Zresztą nie tylko uczelnie – na platformie Erudire (erudire.it) prowadzonej przez jednego z naszych włoskich partnerów umieściliśmy m.in. stworzone przez nas gry edukacyjne. Dostęp do materiałów jest bezpłatny, wymagana jest jedynie rejestracja.

W jaki sposób upowszechniano rezultaty projektu?

Przede wszystkim przez udział w konferencjach dydaktycznych i wydarzeniach upowszechniających oraz zachęcanie do korzystania z materiałów na naszej platformie edukacyjnej. Podobnie zresztą robili wszyscy zagraniczni partnerzy projektu, czyli uczelnie i instytucje naukowe z Belgii, Hiszpanii, Litwy i Włoch. Warto też wspomnieć, że nasz uniwersytet gości co roku studentów programu Erasmus Mundus z całego świata, w tym z bardzo dla nas odległych zakątków, jak np. Indonezja, Peru, Wenezuela czy Wietnam, którzy zazwyczaj również uczestniczą w realizacji aktywności projektowych. Dzięki temu

wypracowane przez nas rezultaty mają szansę dotrzeć daleko poza Europę. Wierzę, że każde tego typu działanie jest jak zasianie ziarna, z którego wyrosną inne ciekawe przedsięwzięcia.

Z jakich osiągnięć w projekcie są państwo najbardziej dumni?

Zdecydowanie z materiałów dydaktycznych, które wypracowaliśmy z partnerami z zagranicy. Udało nam się odejść od tradycyjnego modelu nauczania i stworzyć treści, które zaangażowały pokolenie Zetek, a to wcale nie takie proste. Myślę, że cieszymy się szacunkiem i wzbudzamy entuzjazm wśród młodych ludzi, ponieważ stawiamy na innowację, wprowadzając do nauki interaktywność, grywalizację i storytelling. Z rezultatów projektu skorzystało szerokie grono odbiorców i to z różnych sektorów: studenci, nauczyciele akademiccy i przedsiębiorcy. Za największy sukces uważam to, że udało się nam przekonać ich do zmiany sposobu myślenia o zielonej i cyfrowej transformacji. Zaczęli dostrzegać w niej źródło innowacji i szansę na rozwój.

Dlaczego projekt może być przykładem dobrej praktyki?

Myślę, że podjęty przez nas temat był bardzo na czasie, a jednocześnie dobrze poradziliśmy sobie z jego realizacją. Dzięki owocnej międzynarodowej współpracy udało nam się wypracować wiele uniwersalnych rozwiązań, które mogą mieć zastosowanie w różnych okolicznościach i kontekstach biznesowych. Wykonaliśmy wszystkie zaplanowane działania, a nawet więcej. Projekt przyniósł nam zresztą sporo inspiracji do kolejnych działań.

Jakich wskazówek udzieliłby pan tym, którzy dopiero przymierzają się do udziału w programach?

Polecam przede wszystkim zadbać o dobrych merytorycznie i zarazem sprawdzonych partnerów. Przy realizacji projektów tego typu kluczowe jest wzajemne zaufanie i świadomość, że możemy na siebie liczyć, zwłaszcza wtedy, kiedy coś pójdzie nie tak. Istotne jest też sprawne zarządzanie i trzymanie ręki na pulsie, bo współpraca w tak dużym, międzynarodowym gronie zawsze będzie niosła ze sobą pewne wyzwania.

–Rozmawiała Daria Nawrot