

Gra „Ekonomia Społeczna”

Instrukcja dla nauczyciela

Gra „Ekonomia społeczna” opracowana została na zamówienie Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej Województwa Śląskiego w ramach projektu „Współpraca się opłaca – koordynacja sektora ekonomii społecznej w województwie śląskim”.



Śląska ekonomia społeczna
Współpraca się opłaca

Opracowanie gry: InteliGames sp. z o. o. – www.inteligames.eu

Spis treści

Wprowadzenie	4
Cele edukacyjne gry.....	4
Ogólny przebieg gry.....	4
Uwagi.....	5
Spis rekwizytów w grze	6
Funkcje rekwizytów	6
Karty podmiotów ekonomii społecznej.....	6
Karty na planszę podmiotów ekonomii społecznej.....	7
Karty postaci.....	8
Karty specjalne	9
Pionki	11
Kostki	11
Plansza.....	11
Schematy części planszy.....	12
Obszary decyzji	12
Tabela robocza do podsumowywania decyzji (schemat).....	17
Przebieg gry	18
Ogólny przebieg rozgrywki.....	18
Szczegółowy przebieg rozgrywki	19
Przed grą.....	20
1.1 Powitanie uczestników.....	20
1.2 Wprowadzenie do tematu rozgrywki.....	20
1.3 Wprowadzenie do gry	23
1.4 Runda 1.....	26
1.5 Runda 2.....	27
1.6 Runda 3.....	28
1.7 Runda 4.....	29
1.8 Podsumowanie gry na forum grupy	30
1.9 Możliwości rozgrywania gry	31
Podział na grupy w zależności od liczby graczy na sali.....	32
Podział ról w niepełnych zespołach.....	33
Zasady punktacji indywidualnej	33

Wprowadzenie

Celem gry „Ekonomia Społeczna” jest zapoznanie uczestników z podstawami modelu działania organizacji funkcjonującej w obrębie sektora ekonomii społecznej. Gra składa się z czterech rund, w ciągu których uczestnicy podejmują decyzje operacyjne, mające na celu realizację celów społecznych i ekonomicznych organizacji. Gra przeznaczona jest na lekcje warsztatowe i rozgrywana jest w pięcioosobowych zespołach.

Cele edukacyjne gry

- Pokazanie celu działania podmiotu ekonomii społecznej
- Pokazanie osób zarządzających podmiotem ekonomii społecznej
- Pokazanie podstawowych mechanizmów funkcjonowania podmiotu ekonomii społecznej.
- Pokazanie roli podmiotu ekonomii społecznej w społeczności lokalnej

Gra zawiera:

- uproszczony rachunek zysków i strat pokazujący składowe decydujące o rentowności działań organizacji;
- Elementy zarządzania ryzykiem (kalkulacja możliwych efektów wydarzeń losowych i ich wpływu na wynik podmiotu ekonomii społecznej w grze);
- Prezentację interesariuszy specyficznych dla podmiotów ekonomii społecznej i ich rolę;

Ogólny przebieg gry

- Przed przystąpieniem do gry, uczestnicy lub prowadzący, wybierają typ instytucji, którą chcą zarządzać. Podmioty ekonomii społecznej zawarte w grze to:
 - Spółdzielnia inwalidów
 - Spółdzielnia socjalna
 - Zakład aktywności zawodowej
 - Centrum integracji społecznej
 - Fundacja
- Każdy gracz wciela się w jedną z pięciu postaci, biorących czynny udział w zarządzaniu organizacją. Są nimi:
 - Szef organizacji
 - Finansista
 - Marketingowiec
 - Koordynator prac
 - Kadrowiec

- Gra składa się z czterech rund decyzyjnych. Gracze kooperują ze sobą, aby realizować społeczne cele organizacji i pracują wspólnie na jej dobry wynik finansowy. Ich kooperacja polega na
 - Podejmowaniu decyzji wynikających z funkcji, jaką pełnią gracze - uwzględniających możliwości każdej z odgrywanych postaci
 - Podejmowaniu wspólnych decyzji, dotyczących bieżących działań organizacji – każda postać ma takie same możliwości decyzji
- Każda runda kończy się przeniesieniem ustalonych w zespole kwestii na pola decyzji i wykonaniem obliczeń.

Uwagi

- Dla większych grup (liczących przynajmniej 25 os.) rekomendujemy wybór instytucji w taki sposób, żeby każdy dostępny typ występował przynajmniej po razie. Podmioty ekonomii społecznej zawarte w grze to:
 - Spółdzielnia inwalidów
 - Spółdzielnia socjalna
 - Zakład aktywności zawodowej
 - Centrum integracji społecznej
 - Fundacja
- Na sali szkoleniowej powinno się znaleźć kilka pięcioosobowych grup grających równocześnie, pod nadzorem osoby prowadzącej. Prowadzący wyznacza wszystkim grupom czas na zapoznanie się z sytuacją, na podejmowanie decyzji i obliczanie ich rezultatów. Grupy rywalizują między sobą o wynik i testują różne strategie rozwoju.
- W zależności od rodzaju wybranej instytucji, uczestnicy mogą wybrać inną strategię rozwoju, zaś model gry jest skonstruowany w taki sposób, aby sprzyjać podejmowaniu znaczących decyzji strategicznych i różnicowaniu strategii rozwoju;

Spis rekwizytów w grze

Zawartość jednego pudełka z grą:

- Karty podmiotów ekonomii społecznej - 5 sztuk
- Karty na planszę podmiotów ekonomii społecznej - 5 sztuk
- Karty postaci i celów graczy - 5 sztuk
- Karty specjalne - 10 sztuk
- Pionki – 10 + 3 sztuki
- Plansza – 1 sztuka
- Kostka – 1 sztuka
- 10 kart roboczych dla graczy (kolejne karty można wydrukować we własnym zakresie)

Pełen zestaw obejmuje pudełko wraz z tekturową wypraską i instrukcją dla graczy.

Funkcje rekwizytów

Poniżej prezentujemy najważniejsze aspekty działania rekwizytów w grze – tę część materiału należy przeczytać jeszcze raz po szczegółowym zapoznaniu się z przebiegiem rozgrywki.

Karty podmiotów ekonomii społecznej

Przed przystąpieniem do gry, uczestnicy lub prowadzący, wybierają typ instytucji, którą chcą zarządzać. W zależności od rodzaju instytucji, gracze rozpoczynają grę z różną sytuacją wyjściową.

Obiekty	Parametry startowe			
	Zatrudnienie	Relacje z otoczeniem	Satysfakcja	Koszty stałe działania
Spółdzielnia inwalidów	1	1	1	8
Spółdzielnia socjalna	2	0	0	7
Zakład aktywności zawodowej	1	0	2	8
Centrum integracji społecznej	1	1	2	9
Fundacja	0	1	2	7

Karty na planszę podmiotów ekonomii społecznej

Po wybraniu typu instytucji gracze wybierają odpowiadającą jej kartę decyzji specjalnych i umieszczają ją na pustym polu na planszy. Karta ta pełni w grze rolę wyróżnika danej instytucji, przy czym prowadzący wprowadzając ją podkreśla, że karty stanowią przykładowe, charakterystyczne działania realizowane przez dany typ instytucji. Karty z racji koniecznego uproszczenia mechaniki growej nie prezentują wszystkich możliwych działań organizacji, co komentuje w momencie ich wprowadzania nauczyciel.

Nazwa podmiotu	Nazwa karty	Ilość pionków	Efekt działania
Spółdzielnia inwalidów	Okresowe zwiększenie produkcji	□□ pionki	Zwiększenie przychodów o tyle punktów, ile wynosi aktualny poziom aktywności zawodowej
Spółdzielnia socjalna	Dotacja na zatrudnienie	□□□□ pionki	+1 do poziomu aktywności zawodowej, +4 do przychodu
Zakład aktywności zawodowej	Dofinansowanie z PFRON	□□ pionki	Plus +4 do przychodu
Centrum integracji społecznej	Aktywizacja społeczności lokalnej	□□□ pionki Koszt 2	Plus 1 punkt do relacji z otoczeniem
Fundacja	Pozyskanie dotacji na działania lokalne	□□□□ pionki Warunek – poziomu aktywności zawodowej powyżej 3 punktów	Plus 5 do przychodu Plus 1 punkt do relacji z otoczeniem

Karty postaci

Każdy z graczy wyposażony jest w kartę postaci, w której zawarty jest opis roli, jaką pełni w instytucji, a także informacja o indywidualnych celach, jakie powinien osiągnąć pod koniec gry. Każda karta jest oznaczona kolorem odpowiadającym konkretnemu graczowi.

W grze występuje 5 różnych kart postaci.

KARTY POSTACI			
Postać	Oznaczenie - kolor	Opis	Cel postaci
Szef organizacji	Fioletowy	Główna osoba zarządzająca całą organizacją. Koordynuje pracę całego zespołu i nadzoruje realizację strategicznej wizji organizacji	Zatrudnienie >3 Satysfakcja > 4
Finansista	Pomarańczowy	Osoba zajmująca się bieżącymi rozliczeniami finansowymi organizacji, dbająca o rentowność i efektywność finansową prowadzonych działań	Zysk > 10 Relacje > 3
Marketingowiec	Niebieski	Osoba dbająca o promocję i komunikację organizacji z interesariuszami, a także o satysfakcję zespołu i beneficjentów działań organizacji;	Satysfakcja > 3 Relacje > 4
Koordynator prac	Żółty	Osoba zajmująca się bieżącą realizacją działań operacyjnych organizacji, skupiona na rozwoju jej potencjału i pozyskiwaniu zyskowych projektów i zleceń.	Zysk > 10 Zatrudnienie > 3
Kadrowiec	Czerwony	Osoba zajmująca się pracownikami organizacji i współpracującymi z nią beneficjentami – dba o rozwój zespołu, a także satysfakcję i potrzeby pracowników.	Zatrudnienie > 3 Satysfakcja > 3

Karty specjalne

Każdy z 5 graczy otrzymuje po 2 karty specjalne, pozwalające na podjęcie dwóch dodatkowych decyzji w trakcie trwania całej rozgrywki. Decyzje opisane na kartach specjalnych, wnikają z kompetencji roli, jaką uczestnicy pełnią w grze. W jednej rundzie każdy z graczy może zagrać jedną specjalną kartę, przy czym cała drużyna nie może zagrać więcej niż dwie karty specjalne w kolejce. W przypadku powstałych sporów między uczestnikami, co do wyboru decyzji dotyczącej dalszego działania, głos rozstrzygający należy do Szefa organizacji. W ciągu czterech rund, można użyć maksymalnie 8 kart specjalnych (dwie pozostają niewykorzystane).

Postać	Karta specjalna	Obszar działania karty	Siła oddziaływania na parametr	Warunek użycia karty
Szef organizacji	Wniosek o dofinansowanie	PRZYCHÓD	+2	
		ZATRUDNIENIE	+1	
	Dobre zarządzanie	PRZYCHÓD	+1	
		SATYSFAKCJA	+1	
Finansista	Wsparcie OWES	KOSZTY STAŁE	-2 do końca gry (obniżka permanentna, działa w rundzie zagrania i w każdej następnej rundzie)	Zatrudnienie powyżej 2
	Obniżka kosztów Optymalizacja budżetowa	KOSZT ZMIENNY	-2	
Marketingowiec	Budowa relacji	RELACJE	+1	Satysfakcja powyżej 1
	Mobilizacja mieszkańców	PRZYCHÓD	+1	Satysfakcja powyżej 2
Koordynator prac	Zaangażowanie wolontariuszy	ZATRUDNIENIE	+1	
	Akcja na rzecz społeczności	RELACJE	+1	
Kadrowiec	Motywacja zespołu	SATYSFAKCJA	+2	
	Mobilizacja wewnętrzna	PRACA WEWNĘTRZNA	Aktywacja pola bez użycia pionków (ale dalej opłacamy jego koszt)	Satysfakcja powyżej 2



Pionki

Pionki pełnią w grze następujące funkcje:

1. Indywidualne oznaczenie każdego gracza. Kolor pionka jakim posługuje się dany gracz, jest podany na karcie postaci – pionki kolorowe;
2. Oznaczenie decyzji podjętej przez graczy na planszy. Pionki należy ustawiać na oczkach w „polach decyzji”. Jeden pionek może zostać postawiony na jednym oczku. Aby uruchomić dane „pole decyzji” należy zapełnić wszystkie oczka na tym polu pionkami;
 - a. Przykład: Aby podjąć decyzję „działalność operacyjna” i otrzymać 6 punktów do przychodu dla instytucji, należy zapełnić cztery oczka na tym polu czterema pionkami.
3. Oznaczenie poziomu parametrów na torach parametrów społecznych – pionki czarne.

Oznaczenie	Kolor pionka
Szef organizacji	Fioletowy
Finansista	Pomarańczowy
Marketingowiec	Niebieski
Koordynator prac	Żółty
Kadrowiec	Czerwony

Kostki

Kostki używane są do określania wydarzeń losowych oraz rozstrzygnięcia ryzyka w grze.

Plansza

Plansza składa się z trzech obszarów:

- Obszar decyzji – tu gracze rozstawiają pionki podejmując bieżące decyzje operacyjne;
- Obszar oddziaływania otoczenia organizacji – tu opisane są konsekwencje oddziaływania różnych grup z otoczenia organizacji. Oddziaływanie grup jest pozytywne, neutralne lub negatywne z zależności od wydarzeń losowych rozstrzyganych na początku kolejki, za pomocą kostki
- Tor wskaźników społecznych – tutaj zaznaczany jest aktualny stan 3 parametrów społecznych;

Schematy części planszy

Obszary decyzji

Na planszy znajduje się 6 obszarów decyzji. Co turę gracze rozstawiają na nich 10 kolorowych pionków (po dwa pionki od każdej postaci). Aby podjąć decyzję należy umieścić na wybranym polu tyle pionków, ile oczek znajduje się na tym polu. Jeden pionek może zostać postawiony na jednym oczku.

Przykład: Aby podjąć decyzję o zwiększeniu „Pracy wewnętrznej” należy wypełnić dwa oczka dwoma pionkami.

Oznaczenia pól

Kostka – oznaczenie pól ryzyka. Efekt tego pola decyzyjnego rozstrzygany jest za pomocą kostki.

Przykład: Gracze podejmują decyzję o zdobyciu dofinansowania. Umieszczają dwa pionki na polu „Aplikacja o dofinansowanie zew.” Na koniec kolejki rzucają kostką, sprawdzając efekt tej decyzji (wartości od 1- 4 na kostce dają 2 punkty do przychodu, a wartości 5 lub 6 zwiększają przychód o 6 punktów).

Czerwone symbole – oznaczenie pól, których uruchomienie jest związane z dotychczasowymi wynikami zespołu.

Przykład: Gracze chcą podjąć decyzję o wzięciu dużego zlecenia. Żeby móc postawić pionki na polu „Duże zlecenie”, należy wypracować zatrudnienie na poziomie *4 lub wyższym*.

Nazwa pola decyzji	Sposób podjęcia decyzji	Obszar działania pola	Siła oddziaływania na parametr	Uwagi
Zwiększenie zatrudnienia	Ustawienie 3 pionków na pierwszym torze	ZATRUDNIENIE	+1	Pola można użyć na dwa sposoby: a. ustawić 3 pionki na jednym torze lub b. ustawić pionki na dwóch torach jednocześnie (podwojenie działania pola).
		KOSZT ZMIENNY	+2	
	Ustawienie 3 pionków na drugim torze	ZATRUDNIENIE	+1	
		KOSZT ZMIENNY	+2	
Duże zlecenia	Ustawienie 3 pionków na torze	PRZYCHÓD	+8	Warunek zadziałania pola: Zatrudnienie >4 Pole może być aktywowane kiedy na początku kolejki zespół ma zatrudnienie na poziomie 4 lub wyższym.
Praca wewnętrzna	Ustawienie 2 pionków na torze	SATYSFAKCJA	+1	
		KOSZT ZMIENNY	+2	
Działania operacyjne	Ustawienie 4 pionków na torze	PRZYCHÓD	+6	
Aplikacja o dofinansowanie zewnętrzne	Ustawienie 2 pionków na torze	Oczka od 1 do 4 PRZYCHÓD	+2	Rzut kostką należy wykonać na koniec rundy. Jeśli na kostce wypadną oczka od 1 do 4, to przychód zostaje zwiększony o 2 punkty. Jeśli na kostce wypadną oczka 5 lub 6, to przychód zostaje zwiększony o 6 punktów.
	Rzut kostką na koniec rundy	Oczka 5 lub 6 PRZYCHÓD	+6	
Promocja organizacji	Ustawienie 4 pionków na pierwszym torze	RELACJE	+1	Pola można użyć na dwa sposoby: a. ustawić 3 pionki na jednym torze lub b. ustawić pionki na dwóch torach jednocześnie (podwojenie działania pola).
		KOSZT ZMIENNY	+1	

	Ustawienie 4 pionków na drugim torze	RELACJE	+1	
		KOSZT ZMIENNY	+1	
Specjalne zlecenia	Ustawienie 2 pionków na torze	PRZYCHÓD	+5	Warunek zadziałania pola: Relacje >3 <i>Pole może być aktywowane tylko wtedy kiedy na początku kolejki zespół ma relacje na poziomie 3 lub wyższym.</i>
Praca dla społeczności lokalnej	Ustawienie 1 pionka na torze	Dodatkowe punkty	<i>+ 6 punktów na koniec rundy</i>	Warunek zadziałania pola: Wszystkie trzy parametry > 3 <i>Pole może być aktywowane tylko wtedy kiedy na początku kolejki zespół ma wszystkie trzy parametry społeczne na poziomie 4 lub wyższym.</i>
Kooperacja z partnerami społecznymi	Ustawienie 3 pionków na torze Rzut kostką na koniec rundy	Jeśli na kostce wypadną oczka od 1 do 4 RELACJE	+1	<i>Rzut kostką należy wykonać na koniec rundy. Jeśli na kostce wypadną oczka od 1 do 4, to relacje zostają zwiększone o 1 punkt. Jeśli na kostce wypadnie 5 lub 6 oczek, to zostają zwiększone relacje o 1 punkt i przychód o 2 punkty.</i>
		Jeśli na kostce wypadną oczka 5 lub 6 RELACJE i PRZYCHÓD	+1 +2	

2. Tor wskaźników społecznych – 3 czarne pionki oznaczają na poszczególnych torach aktualny stan parametrów społecznych organizacji

Parametr									
Poziom aktywności zawodowej	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Relacje z otoczeniem	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Satysfakcja pracowników	0	1	2	3	4	5	6	7	8

Pola żółte: „Certyfikat jakości”

Kolory pól na torze odpowiadają kolorom pól decyzji jakie odblokowuje dany poziom określonego parametru. Jeżeli trzy parametry będą jednocześnie na poziomie równym 4 punkty, bądź wyższym, zespół otrzymuje „Certyfikat jakości”. Uruchamia się wówczas pole w grze „Praca dla społeczności lokalnej”.

3. Obszar oddziaływania otoczenia organizacji Liczba oczek 1-3 – brak wpływu

Nazwa interesariuszy	Liczba oczek 4-5	Liczba oczek 6	Oczekiwania interesariuszy
Władze lokalne	<u>Drobna dotacja</u> Przychód +1	<u>Kontrola z urzędu</u> Nie można zagrywać żadnych kart specjalnych	<u>Poziom aktywności zawodowej > 4</u> (+6 punktów na koniec gry)
Organizacje pozarządowe	<u>Udany wspólny projekt</u> Przychód +2	<u>Konflikt z NGO</u> Relacje z otoczeniem -1	<u>Relacje z otoczeniem > 4</u> (+6 punktów na koniec gry)
Mieszkańcy	<u>Protesty mieszkańców</u> Satysfakcja pracowników organizacji - 1	<u>Wsparcie beneficjentów organizacji</u> Satysfakcja pracowników organizacji +1	<u>Relacje z otoczeniem > 4</u> <u>lub</u> <u>Satysfakcja pracowników organizacji > 4</u> (+8 punktów na koniec gry)
Konkurencja	<u>Czarny PR</u> Relacje z otoczeniem - 1	<u>Podkupienie najzdolniejszych pracowników</u> Poziom aktywności zawodowej -1	-----

Szczegółowa mechanika punktacji w grze kooperacyjnej opisana jest na stronie 21

Tabela robocza do podsumowywania decyzji (schemat)

W każdej kolejce zespół wypełnia wspólnie tabelę do wyliczenia wyniku:

Tura 1	
Efekty wydarzeń	Koszty: _____ Poziom akt.: _____ Relacje: _____ Satysfakcja: _____
Efekty zagranich kart	Koszty: _____ Poziom akt.: _____ Relacje: _____ Satysfakcja: _____
Przychód łączny	 _____
Koszty stałe z karty organizacji	 _____
Koszty zmienne z planszy	 _____
Zysk netto	
Poziom aktywności zawodowej	 _____
Relacje	 _____
Satysfakcja	 _____
Punkty dodatkowe:	
Punkty w sumie:	

Przebieg gry

Ogólny przebieg rozgrywki

Wprowadzenie do specyfiki podmiotów ekonomii społecznej

- Definicja podmiotu ekonomii społecznej
- Przykłady takich podmiotów
- Rola tego typu organizacji w społeczności lokalnej

Wprowadzenie do gry (10 minut)

- Przedstawienie zasad
- Zapoznanie z rekwizytami

Cztery rundy decyzyjne (po 15 minut), każda przebiegająca według następującego schematu

- Prezentacja sytuacji wyjściowej przez nauczyciela
- Podjęcie decyzji przez uczniów
- Wyliczenie wyniku danej rundy

Podsumowanie gry na forum (10 minut)

- Omówienie strategii zwycięskich zespołów
- Sformułowanie osobistych wniosków przez uczniów
- Komentarz prowadzącego

Szczegółowy przebieg rozgrywki

Czas w minutach	Etap rozgrywki	Najważniejsze wydarzenia
2	1.1 Powitanie uczestników	<ul style="list-style-type: none"> • Przedstawienie prowadzącego • Prezentacja celu gry
8	1.2 Wprowadzenie do tematu rozgrywki	<ul style="list-style-type: none"> • Definicja podmiotu ekonomii społecznej • Przykłady takich podmiotów • Rola tego typu organizacji w społeczności lokalnej • Krótka dyskusja o przykładach znanych uczestnikom
10	1.3 Wprowadzenie do gry	<ul style="list-style-type: none"> • Cel gry – punkty i za co je otrzymujemy • Przebieg rundy w grze – co możemy zrobić • Przeliczenie wyniku – jak podliczamy kolejkę • Zasady specjalne
20	1.4 Runda 1	<ul style="list-style-type: none"> • Rzut kością – wydarzenia losowe • Czas na decyzje – wybór kart i ustawienie pionków • Podsumowanie decyzji • Podliczenie wyniku • Wpisanie wyniku na tablicę przez prowadzącego
15	1.5 Runda 2	<ul style="list-style-type: none"> • Rzut kością – wydarzenia losowe • Czas na decyzje – wybór kart i ustawienie pionków • Podsumowanie decyzji • Podliczenie wyniku • Wpisanie wyniku na tablicę przez prowadzącego
15	1.6 Runda 3	<ul style="list-style-type: none"> • Rzut kością – wydarzenia losowe • Czas na decyzje – wybór kart i ustawienie pionków • Podsumowanie decyzji • Podliczenie wyniku • Wpisanie wyniku na tablicę przez prowadzącego
10	1.7 Runda 4	<ul style="list-style-type: none"> • Rzut kością – wydarzenia losowe • Czas na decyzje – wybór kart i ustawienie pionków • Podsumowanie decyzji • Podliczenie wyniku • Wpisanie wyniku na tablicę przez prowadzącego
10	1.8 Podsumowanie gry na forum	<ul style="list-style-type: none"> • Dyskusja na temat strategii przyjętej przez graczy • Dyskusja na temat składowych punktacji – na ile ważny jest zysk w ekonomii społecznej, a na ile ważne są inne efekty działania organizacji • Co stanowi wyzwanie w zarządzaniu tego typu organizacją

Przed grą

Nauczyciel:

- Dobiera określoną liczbę pudełek z grą – jedno pudełko na 5 osób;
- Sprawdza kompletność każdego zestawu;
- Drukuje karty robocze dla graczy o ile nie ma ich już w zestawie (początkowy zestaw zawiera 10 kart, które są sukcesywnie zużywane – jedna karta na jedną rozgrywkę);
- Rozstawia pudełka z grą na stolikach (1 stolik na 5 osób)
- Przygotowuje na tablicy tabelę do podliczania punktów zgodną ze wzorem w podręczniku nauczyciela;

1.1 Powitanie uczestników

Nauczyciel:

- Wita uczniów, zaprasza ich do rozgrywki;
- Dzieli grupę na 5 osobowe zespoły;
- Informuje o temacie (zarządzanie podmiotami ekonomii społecznej) i celu rozgrywki (doprowadzenie organizacji zarządzanej przez grupę do sytuacji, kiedy będzie generować zyski oraz zadowolenie wszystkich interesariuszy);

1.2 Wprowadzenie do tematu rozgrywki

- Nauczyciel wprowadza tło fabularne rozgrywki, prezentując:
 - Pojęcie ekonomii społecznej;
 - Rodzaje podmiotów zaliczanych do ekonomii społecznej;
 - Cele działania podmiotów ekonomii społecznej;

Pojęcie ekonomii społecznej;

Pojęcie ekonomii społecznej odnosi się do szerokiego sektora przedsiębiorstw, które w swoim funkcjonowaniu kierują się nie tylko zasadami czysto biznesowymi i rachunkiem ekonomicznym (są one istotne, ale nie są najważniejszym celem działania takiego przedsiębiorstwa). Przedsiębiorstwa z sektora ekonomii społecznej wyróżnia skupienie w równym stopniu na realizacji zróżnicowanych celów społecznych, a także poszanowanie interesów społeczności lokalnej i działanie dla jej dobra. W obrębie ekonomii społecznej istnieje szeroka gama form prawnych, umożliwiających działanie zgodne z tymi zasadami, odróżniających się od typowych form prowadzenia działalności gospodarczej.

Rodzaje podmiotów zaliczanych do ekonomii społecznej;

Do sektora ekonomii społecznej należą przede wszystkim:

- *Spółdzielnie socjalne – działające w formie prawnej spółdzielni, zorientowane na aktywizację zawodową osób z problemami w powrocie lub wejściu na rynek pracy (byli skazańcy, osoby po przebytych długotrwałych chorobach, osoby ze środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym);*
- *Spółdzielnie inwalidów – Spółdzielnie pracy zrzeszające osoby z orzeczonym stopniem niepełnosprawności, funkcjonujące najczęściej jako zakłady pracy chronionej, często posiadające własne zakłady produkcyjne lub świadczące usługi na rynku komercyjnym (*
- *Zakłady Aktywności Zawodowej – Jednostki zajmujące się aktywizacją zawodową osób niepełnosprawnych, prowadzone najczęściej przez samorząd lub organizację pozarządową. Poza działalnością gospodarczą prowadzą rehabilitację niepełnosprawnych;*
- *Centra Integracji Społecznej - Jednostki aktywizujące osoby zagrożone wykluczeniem społecznym poprzez cykle szkoleń i warsztatów zawodowych, realizujące także projekty aktywizacji beneficjentów poprzez pracę;*
- *Organizacje pozarządowe (stowarzyszenia i fundacje) - działające w formie prawnej stowarzyszenia lub fundacji, zorientowane na szerokie spektrum działań wspierających grupy zagrożone wykluczeniem z rynku pracy;*

Cele działania podmiotów ekonomii społecznej;

Główne cele funkcjonowania podmiotów ekonomii społecznej obejmują dwa najważniejsze obszary działania:

- *Cele społeczne*
 - *Aktywizacja zawodowa jak największych grup osób zagrożonych wykluczeniem z rynku pracy;*
 - *Dostarczenie osobom zagrożonych wykluczeniem z rynku pracy wiedzy i umiejętności potrzebnych do efektywnego funkcjonowania na rynku pracy;*
 - *Integracja podmiotu ekonomii społecznej ze społecznością lokalną i realizacja działań na rzecz tej społeczności;*
- *Cele ekonomiczne*
 - *Zapewnienie rentowności działania podmiotu ekonomii społecznej na poziomie umożliwiającym jego stabilne funkcjonowanie;*
 - *Umożliwienie działania organizacji przy względnej niezależności od finansowania zewnętrznego na zasadzie transferów, skupienie na wypracowaniu odpowiedniego poziomu przychodów umożliwiającego choć utrzymanie siedziby i podstawowego personelu danego podmiotu ekonomii społecznej;*
 - *Wykorzystanie wypracowanego zysku na potrzeby utrzymania i rozwoju danego podmiotu (brak transferu wypracowanego zysku poza daną organizację);*

Dodatkowe źródła i materiały rekomendowane dla nauczyciela:

- <http://www.ekonomiaspoleczna.pl>
- <http://www.ekonomiaspoleczna.msap.pl>

1.3 Wprowadzenie do gry

Nauczyciel prezentuje kluczowe zasady gry:

- Pokazuje rekwizyty:
 - Karty podmiotów ekonomii społecznej – tłumacząc, że na początku gry każdy zespół wybierze jaką instytucję będzie prowadził w toku rozgrywki;
 - Karty na planszę podmiotów ekonomii społecznej – tłumacząc, że po wyborze organizacji gracze dostają możliwość dodatkowego działania w jej obszarze;
 - Karty postaci i celów graczy – tłumacząc, że po wyborze instytucji, każdy z graczy wybierze sobie postać, która ma indywidualny cel do osiągnięcia;
 - Pionki i karty specjalne – tłumacząc, że każdy z graczy będzie miał do dyspozycji dwie karty specjalne i dwa pionki;
 - Planszę – która prezentuje miejsce na podejmowanie decyzji przez graczy oraz efekty tych decyzji i efekty wydarzeń losowych;
 - Kostkę – która będzie określać efekty wydarzeń losowych;
 - Karty robocze dla graczy – w formie tabelki w której będą zapisywane wyniki i punkty graczy;
- Każda kolejka gry będzie składać się z następujących etapów:
 1. Rzuty kostką
 - 1) Odczytanie wartości na kostce
 - 2) Odczytanie efektu wydarzenia na „Obszarze otoczenia organizacji” na planszy
 - 3) Zaznaczenia efektu wydarzenia losowego na torach wskaźników społecznych – na skutek wydarzeń na początku kolejki może pogorszyć się lub polepszyć sytuacja zespołu;
 2. Czas na decyzje w grupach
 1. Rozpoczęcie dyskusji w grupach
 2. Gracze mogą w turze zrobić dwie rzeczy:
 - i. Rozstawić wspólnie pionki tak, aby skorzystać z pól na planszy rozstawiamy je w myśl zasady „jeden pionek na jedno oczko” i dodatkowo, żeby skorzystać z jakiegoś pola trzeba postawić tyle pionków ile wymaga to pole. Efekty decyzji z planszy dotyczące parametrów społecznych oddziałują od kolejnej rundy, efekty

dotyczące kosztów i przychodów oddziałują już w bieżącej rundzie.

- ii. Zagrać karty – jeden gracz może zagrać góra jedną kartę w kolejce, a cały zespół w kolejce może zagrać maksymalnie dwie karty. Efekty zagranych kart dotyczące parametrów społecznych oddziałują od kolejnej rundy, efekty dotyczące kosztów i przychodów oddziałują już w bieżącej rundzie.

3. Zapisanie podjętych decyzji

1. Spisanie podjętych decyzji (tabela decyzji na kartach obliczeń)
 2. Rzut kostką, jeżeli zespół wybrał pole ryzyka i odczytanie efektu tego pola
 3. Wyliczenie przychodu organizacji
 4. Zsumowanie kosztów wszystkich podjętych decyzji
 5. Wpisanie kosztów do rachunku zysków i strat
 6. Wyliczenie zysku netto (odejmujemy od przychodu wszystkie koszty)
 7. Wyliczenie efektów decyzji na pozostałych torach (zatrudnienie, relacje, satysfakcja)
 8. Przeczytanie wyniku prowadzącemu
 9. Weryfikacja obliczeń przez prowadzącego
 10. Zaliczenie punktacji z kolejki
4. Zaznaczenie odpowiedniego poziomu na „torze parametrów społecznych”
 5. Odrzucenie zużytych kart decyzji i usunięcie pionków z obszaru decyzji po zakończeniu rundy;
- Po zapoznaniu z przebiegiem gry nauczyciel przypomina co decyduje o punktacji graczy:
 - Zysk (punktowany w każdej kolejce, punktacja 1:1 – 1 punkt zysku to jeden punkt w kolejce);
 - Parametry społeczne (punktowane w każdej kolejce punktacja 1:1 – np. 1 punkt satysfakcji na koniec kolejki to 1 punkt na koniec kolejki);
 - Czyste punkty – jedno z pól na planszy pozwala zdobywać dodatkowe punkty doliczane wprost do punktacji za daną rundę;
 - Punkty za zysk i parametry społeczne sumuje się na koniec gry i dolicza do nich punkty za osiągnięcie celów indywidualnych przez graczy oraz oczekiwań interesariuszy. Cel uznajemy za zaliczony, jeśli wartości parametrów podanych na karcie gracza są w ostatniej kolejce większe niż próg do realizacji danego celu;

- W danej rundzie wynik słaby to wynik poniżej 14 punktów łącznie, wynik średni to wynik między 14 a 22 punkty łącznie, wynik dobry to wynik między 22 a 30 pkt łącznie, wynik bardzo dobry to wynik powyżej 30 pkt łącznie.
- Zespoły wybierają jaką organizacja będą grać;
- Zespoły umieszczają kartę decyzji wybranego podmiotu ekonomii społecznej w odpowiednim miejscu na planszy;
- Każdy zespół, po wyborze organizacji ustawia na „torze parametrów społecznych” wyjściową sytuację organizacji (poziom aktywności zawodowej, relacje z otoczeniem, Satysfakcja pracowników organizacji);
- Gracze w zespołach wybierają sobie role i dobierają odpowiednie do roli karty i pionki;
- Rozpoczyna się pierwsza tura gry;

1.4 Runda 1

1. Rzut kostką
 1. Odczytanie wartości na kostce
 2. Odczytanie efektu wydarzenia na „Obszarze otoczenia organizacji” na planszy
 3. Zaznaczenia efektu wydarzenia losowego na torach wskaźników społecznych
 4. Zaznaczenie efektów wydarzenia w karcie licznika
2. Decyzje w grupach
 1. Rozpoczęcie dyskusji w grupach
 2. Analiza dostępnych opcji
 3. Opcjonalny wybór kart specjalnych
 4. Wybór „pola decyzji” – zaznaczenie akcji odpowiednią ilością pionków (jeden pionek na jedno oczko)
3. Zapisanie podjętych decyzji
 1. Spisanie podjętych decyzji (tabela decyzji na kartach obliczeń)
 2. Rzut kostką, jeżeli zespół wybrał pole ryzyka i wpisanie efektu tego pola
 3. Zsumowanie kosztów wszystkich podjętych decyzji
 4. Wpisanie kosztów do rachunku zysków i strat
 5. Wyliczenie zysku netto
 6. Wyliczenie efektów decyzji na pozostałych obszarach
 7. Przeczytanie wyniku prowadzącemu
 8. Weryfikacja obliczeń przez prowadzącego
4. Zaznaczenie odpowiedniego poziomu na „torze parametrów społecznych”
5. Odrzucenie zużytych kart decyzji i usunięcie pionków z obszaru decyzji.

1.5 Runda 2

1. Rzut kostką
 1. Odczytanie wartości na kostce
 2. Odczytanie efektu wydarzenia na „Obszarze otoczenia organizacji” na planszy
 3. Zaznaczenia efektu wydarzenia losowego na torach wskaźników społecznych
 4. Zaznaczenie efektów wydarzenia w karcie licznika
2. Decyzje w grupach
 1. Rozpoczęcie dyskusji w grupach
 2. Analiza dostępnych opcji
 3. Opcjonalny wybór kart specjalnych
 4. Wybór „pola decyzji” – zaznaczenie akcji odpowiednią ilością pionków (jeden pionek na jedno oczko)
3. Zapisanie podjętych decyzji
 1. Spisanie podjętych decyzji (tabela decyzji na kartach obliczeń)
 2. Rzut kostką, jeżeli zespół wybrał pole ryzyka i wpisanie efektu tego pola
 3. Zsumowanie kosztów wszystkich podjętych decyzji
 4. Wpisanie kosztów do rachunku zysków i strat
 5. Wyliczenie zysku netto
 6. Wyliczenie efektów decyzji na pozostałych obszarach
 7. Przeczytanie wyniku prowadzącemu
 8. Weryfikacja obliczeń przez prowadzącego
4. Zaznaczenie odpowiedniego poziomu na „torze parametrów społecznych”
5. Odrzucenie zużytych kart decyzji i usunięcie pionków z obszaru decyzji.

1.6 Runda 3

1. Rzut kostką
 1. Odczytanie wartości na kostce
 2. Odczytanie efektu wydarzenia na „Obszarze otoczenia organizacji” na planszy
 3. Zaznaczenia efektu wydarzenia losowego na torach wskaźników społecznych
 4. Zaznaczenie efektów wydarzenia w karcie licznika
2. Decyzje w grupach
 1. Rozpoczęcie dyskusji w grupach
 2. Analiza dostępnych opcji
 3. Opcjonalny wybór kart specjalnych
 4. Wybór „pola decyzji” – zaznaczenie akcji odpowiednią ilością pionków (jeden pionek na jedno oczko)
3. Zapisanie podjętych decyzji
 1. Spisanie podjętych decyzji (tabela decyzji na kartach obliczeń)
 2. Rzut kostką, jeżeli zespół wybrał pole ryzyka i wpisanie efektu tego pola
 3. Zsumowanie kosztów wszystkich podjętych decyzji
 4. Wpisanie kosztów do rachunku zysków i strat
 5. Wyliczenie zysku netto
 6. Wyliczenie efektów decyzji na pozostałych obszarach
 7. Przeczytanie wyniku prowadzącemu
 8. Weryfikacja obliczeń przez prowadzącego
4. Zaznaczenie odpowiedniego poziomu na „torze parametrów społecznych”
5. Odrzucenie zużytych kart decyzji i usunięcie pionków z obszaru decyzji.

1.7 Runda 4

1. Rzut kostką
 1. Odczytanie wartości na kostce
 2. Odczytanie efektu wydarzenia na „Obszarze otoczenia organizacji” na planszy
 3. Zaznaczenia efektu wydarzenia losowego na torach wskaźników społecznych
 4. Zaznaczenie efektów wydarzenia w karcie licznika
2. Decyzje w grupach
 1. Rozpoczęcie dyskusji w grupach
 2. Analiza dostępnych opcji
 3. Opcjonalny wybór kart specjalnych
 4. Wybór „pola decyzji” – zaznaczenie akcji odpowiednią ilością pionków (jeden pionek na jedno oczko)
3. Zapisanie podjętych decyzji
 1. Spisanie podjętych decyzji (tabela decyzji na kartach obliczeń)
 2. Rzut kostką, jeżeli zespół wybrał pole ryzyka i wpisanie efektu tego pola
 3. Zsumowanie kosztów wszystkich podjętych decyzji
 4. Wpisanie kosztów do rachunku zysków i strat
 5. Wyliczenie zysku netto
 6. Wyliczenie efektów decyzji na pozostałych obszarach
 7. Przeczytanie wyniku prowadzącemu
 8. Weryfikacja obliczeń przez prowadzącego
4. Zaznaczenie odpowiedniego poziomu na „torze parametrów społecznych”
5. Odrzucenie zużytych kart decyzji i usunięcie pionków z obszaru decyzji.

1.8 Podsumowanie gry na forum grupy

Na koniec gry nauczyciel omawia:

- Punktację graczy w odniesieniu do poziomów optymalnych, dostępnych w grze:

	Niski wynik	Średni wynik	Dobry wynik	Wynik wskazujący na nierównowagę*
Poziom aktywności zawodowej	2	3	4	Powyżej 4
Relacje z otoczeniem	2	3	4	Powyżej 4
Satysfakcja pracowników organizacji	3	4	5	Powyżej 5
Zysk	6	10	14	Powyżej 14

*Wyniki wskazujące na nierównowagę są możliwe do osiągnięcia, ale w takiej sytuacji z dużym prawdopodobieństwem zespół, który wypracował taki wynik poświęcił jakiś parametr dla uzyskania wysokiej wartości na innym torze. Np.: rezygnacja z zysku i skupienie działań na parametrach społecznych, albo realizacja misji organizacji i wysokiego zysku kosztem satysfakcji pracowników. Każdorazowo sytuację nierównowagi omawia prowadzący pod kątem jej konsekwencji dla organizacji.

- Jakie strategie przyjęli gracze – jak planowali decyzje, do czego dążyli?
- Dlaczego przyjęli takie strategie?
- Czym podmioty ekonomii społecznej różnią się od tradycyjnego biznesu?
 - Naprowadza na odpowiedź, że rachunek ekonomiczny jest taki sam, ale tym co różni je od tradycyjnych firm jest szeroka świadomość społeczna i dbanie o interesy różnych grup beneficjentów i interesariuszy;

1.9 Możliwości rozgrywania gry

W grze możliwe są dwa tryby rozgrywki:

Liczba uczestników	Wiele pudełek	Wariant z 1 pudełkiem
5 osób		Specjalny wariant rozgrywki z punktacją indywidualną znajduje się na stronie 30.
Powyżej 5 osób	Schemat przypisania graczy do ról znajduje się na stronie 29.	

Podział na grupy w zależności od liczby graczy na sali

Liczba graczy	Liczba egzemplarzy	Zalecany sposób podziału na zespoły
6	2	Plansza 1 – 3 os., Plansza 2 – 3 os.
7	2	Plansza 1 – 4 os., Plansza 2 – 3 os.
8	2	Plansza 1 – 4 os., Plansza 2 – 4 os.
9	2	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 4 os.
10	2	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os.
11	3	Plansza 1 – 4 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 3 os.
12	3	Plansza 1 – 4 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 4 os.
13	3	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 4 os.
14	3	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 4 os.
15	3	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os.
16	4	Plansza 1 – 4 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os.
17	4	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os.
18	4	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os.
19	4	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 4 os.
20	4	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os.
21	5	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 4 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os., Plansza 5 – 4 os.
22	5	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os., Plansza 5 – 4 os.
23	5	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 4 os., Plansza 5 – 4 os.
24	5	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os., Plansza 5 – 4 os.
25	5	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os., Plansza 5 – 5 os.
26	6	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 4 os., Plansza 4 – 4 os., Plansza 5 – 4 os., Plansza 6 – 4 os.
27	6	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 4 os., Plansza 5 – 4 os., Plansza 6 – 4 os.
28	6	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os., Plansza 5 – 4 os., Plansza 6 – 4 os.
29	6	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os., Plansza 5 – 5 os., Plansza 6 – 4 os.
30	6	Plansza 1 – 5 os., Plansza 2 – 5 os., Plansza 3 – 5 os., Plansza 4 – 5 os., Plansza 5 – 5 os., Plansza 6 – 5 os.

Podział ról w niepełnych zespołach

W sytuacji, gdy z jednego egzemplarza gry korzysta mniej niż 5 osób, przydzielamy role w następujący sposób:

Liczba graczy	Podział ról
3	Osoba A – odgrywa jednocześnie role „Szefa organizacji” i „Kadrowca” Osoba B – odgrywa jednocześnie role „Finansisty” i „Koordynatora prac” Osoba C – odgrywa rolę „Marketingowca”
4	Osoba A – odgrywa jednocześnie role „Szefa organizacji” i „Kadrowca” Osoba B – odgrywa rolę „Finansisty” Osoba C – odgrywa rolę „Koordynatora prac” Osoba D – odgrywa rolę „Marketingowca”

Powyższy schemat gwarantuje zbalansowanie rozgrywki oraz zachowuje dynamikę procesu grupowego, kluczową do osiągnięcia celów edukacyjnych rozgrywki.

Zasady punktacji indywidualnej

Poniżej prezentujemy opcjonalny schemat punktacji indywidualnej w grze. Wariant ten zawiera zarówno element kooperacji (konieczność zadbania o rozwój organizacji), jak i cele indywidualne, które umożliwiają punktację każdego z graczy i wyłonienie zwycięzcy przy danym stoliku.

Gracze na koniec gry muszą osiągnąć cel wspólny, którym jest zadbanie dobre funkcjonowanie organizacji (**w tym wariantcie należy go zakomunikować i zapisać na tablicy na początku gry**).

Cel jest spełniony, jeżeli na koniec gry parametry przyjmują następujące wartości:

- Zysk jest powyżej 8
- Poziom aktywności zawodowej powyżej 2 punktów
- Relacje z otoczeniem 2 punktów
- Satysfakcja pracowników organizacji powyżej 2 punktów

Indywidualna punktacja graczy

- Każdy z graczy, na koniec gry, otrzymuje 8 punktów, jeśli spełnił swój cel.
- Każdy z graczy, na koniec gry, otrzymuje po 2 punkty za każdą niewykorzystaną kartę

Na koniec gry gracze otrzymują także punkty za kondycję organizacji według przelicznika:

	Poziom aktywności zawodowej	Relacje z otoczeniem	Satysfakcja pracowników organizacji
Szef organizacji	X1		X1
Finansista		X1	X1
Marketingowiec		X1	X1
Koordynator prac	X1	X1	
Kadrowiec	X1		X1

Wariant ten spełnia zasadnicze cele edukacyjne gry, jednak z doświadczenia pracy z innymi grupami szkoleniowymi nie rekomendujemy użycia go jako głównego trybu rozgrywki, ponieważ skupia uwagę na korzyści jednostkowej, co może w niektórych sytuacjach (grupy silnie zintegrowane, grupy w których występują konflikty) wyzwać zachowania graczy sprzeczne z celem edukacyjnym numer 5, czyli treningiem komunikacji i współpracy w zespole.