

Köszöntő



Kedves Oktató kolléga,

A GimiMore a Case Solvers (www.case-solvers.com) által középiskolások számára szervezett eseményeket, esettanulmány-versenyeket, edukációs játékokat tömörítő platform, melynek célja, hogy fejlessze a középiskolás diákok problémamegoldó készségét. A versenyek és játékok alapját a Harvard egyetemen kifejlesztett úgynevezett esettanulmány-módszer jelenti, mely során a diákok rosszul strukturált kérdésekre, problémákra keresik a választ. A módszer segítségével megtanulnak időnyomás alatt csapatban dolgozni, feladatokat delegálni, kritikusan és strukturáltan gondolkodni, valamint prezentációt készíteni és tartani.

A Case Solvers csapata azért dolgozik, hogy a magyar fiatalok minél tudatosabban gondolkodjanak, az életük fontos állomásain – például pályaválasztás – megfontolt és átgondolt döntést hozzanak. Mindezt játékosan tesszük, játszva tanulunk, játszva tanítunk. Mindehhez szeretnénk az Ön segítségét is kérni! Kérjük olvassa át eme rövid tájékoztatónkat, amelyben röviden bemutatjuk a versenyeket és edukációs játékainkat. Amennyiben bármilyen kérdése, észrevétele, visszajelzése lenne a kezdeményezésünkkel kapcsolatban, kérjük írjon a **zsolt@case-solvers.com** címre.

Üdvözlettel,

Ábrahám Zsolt
Case Solvers alapító

ESETTANULMÁNY-MÓDSZERRŐL DIÓHÉJBAN

Az esettanulmány-alapú oktatás több mint száz éve indult el az amerikai Harvard egyetemről. Az oktatási módszer célja, hogy valós példákon (ügynevezett esettanulmányokon) keresztül adjon át ismereteket és fejlessze a diákok kompetenciáit. A módszer alkalmas arra, hogy a történelmi, irodalmi, üzleti, közgazdaságtani, jogi és egészségügyi ismeretek átadására. A döntéshozó tanácsadói bőrébe bújva a diákok játszva sajátíthatnak el újfajta ismereteket és közben fejleszthetik a problémamegoldáshoz, időgazdálkodáshoz, csapatmunkához, valamint a prezentációhoz kapcsolódó kompetenciáikat. Hogyan is néz mindez ki?

Példa: Szapolyai János 1526 nyarán

1526 nyarat írunk, amikor is a fiatal II. Lajos, Szapolyai János erdélyi vajdának futárt küldött. Szulejmán szultán hatalmas seregével elindult a Magyar Királyság ellen. Az ország nagy veszélyben van, mit tegyen Szapolyai, az ország egyik legnagyobb főúri méltósága? A teljes esettanulmányt a www.okpv.hu oldalon találja meg.

HOGYAN HASZNÁLJUNK ESETTANULMÁNYOKAT?

Az esettanulmányok feldolgozásának két formája van: Csoportos, otthoni feldolgozás, valamint tantermi, a pedagógus által irányított közös beszélgetés.

1. Csoportos, otthoni feldolgozás

Az esettanulmányok megoldása során a diákok egy rosszul strukturált problémát oldanak meg csapatban, időnyomás alatt. Az esettanulmányok középpontjában egy döntéshozó áll, amelynek a diákok tanácsokat fogalmaznak meg csapatokban:

1. COLLECT: Első lépésként a munka során a diákoknak az esettanulmányból és az Interneten elérhető forrásokból össze kell gyűjtenie a releváns információkat. Az esettanulmány megoldás során fontos, hogy a diákok csak a döntési helyzetben ismert információkkal dolgozzanak, tehát a későbbi eseményeket nem szabad figyelembe venniük.

2. ANALYZE: Miután összegyűjtötték a döntési helyzettel kapcsolatos információkat. A SWOT elemzési eszköz segítségével, a helyzetelemzéssel folytatják a munkát. Itt megvizsgálják a döntéshozó erősségeit, gyengeségeit, lehetőségeit és fenyegetettségét. A SWOT elemzés segítségével kapnak egy egységes képet és rendszerezni tudják a korábbi kutatómunkájuk eredményeit.

3. SOLVE: A diákok miután megértették az alaphelyzetet egy megoldást javasolnak a döntéshozónak. Mindezt az úgynevezett opciós fa segítségével teszik meg, ahol bemutatják a lehetséges alternatívákat, majd egy érvelés mentén kiválasztják a döntéshozó szempontjából legjobb megoldást. Amint meg van a megoldási irány, akkor mindezt részletesen kidolgozzák. A kidolgozás során előkerülnek a részletek, konkrét javaslatok, ötletek.

4. END: Az esetoldás utolsó lépése a megoldást összefoglaló prezentáció lezárása. A csapatok a PowerPoint diákat már elkészítették a korábbi lépések során, itt azokat összerendezik, hogy egy kerek egész történetet lásson a hallgatóság. Ügyelnek arra, hogy minden a megfelelő sorrendben legyen prezentálva, illetve ne maradjanak helyesírási hibák, elütések az anyagban. Van pár kötelező dia, amit érdemes a munka végén megcsinálni. Ilyen például a kockázatokat és kezelésüket bemutató dia, valamint a javaslatokat időben bemutató cselekvési terv.

Miután a csapatok az esettanulmányt otthon feldolgozták és a prezentációjukat elkészítették, 10-15 prezentálják egy zsűri előtt. A zsűri lehet akár az egész osztály, akik a prezentáció után kérdéseket tesznek fel a prezentáló csapatnak. Nagyon fontos, hogy a prezentáció egy szerepjáték is egyben. A zsűri a döntéshozó, a csapat pedig a tanácsadók szerepét játsszák.

2. Pedagógus által irányított közös beszélgetés

Az esettanulmány feldolgozás másik formája, a pedagógus által vezetett közös, órai beszélgetés. Ebben az esetben tanár előre készül a helyzet megértésére vonatkozó kérdésekkel. Feltárják a döntéshozó személyéhez, vagy az általa vezetett szervezethez kapcsolódó fontos tényezőket, valamint a külső környezeti adottságokat. Miután ez megtörtént, közösen felírnak egy döntési fát és az alapján beszélgetnek a döntést befolyásoló szempontokból. A gyakorlat célja, hogy a diákok átlássák az adott döntési helyzethez kapcsolódó pro és kontra érveket. Az óra utolsó harmadában a lehetséges megoldásokról, valamint az ahhoz kapcsolódó kockázatokat vitatják meg.

GIMIMORE NAPTÁR

A GimiMore az év folyamán folyamatosan szervez esettanulmány-versenyeket, edukációs játékokat. Az alábbi táblázatban a versenyekhez kapcsolódó jelentkezési határidőket valamint az eseményekhez kapcsolódó weboldalakat találja.

Esemény neve	Jelentkezési határidő	Bővebb információ
Cégre Fel!	2018. október 12.	www.cegrefel.hu
Hol tanuljak tovább?	2018. november 1.	www.holtanuljaktovabb.hu
Márkaland	2018. január 14.	www.markaland.hu
OKPV	2019 január 13.	www.okpv.hu
CasePénz	2019 április 1.	www.casepenz.hu

Cégre fel!

A verseny célja:

A Cégre Fel!-nek kettős célja van: egyrészt, hogy elmélyítse a középiskolások vállalkozással és vállalkozásokkal kapcsolatos ismereteit, másrészt, hogy fejlessze a diákok problémamegoldó képességét esettanulmányokon keresztül. A problémamegoldó képességek közé tartozik a kritikus és strukturált gondolkodás, csapatmunka, valamint prezentációs készség. A versenyen való részvétellel a versenyzők a digitális oktatóanyagokon keresztül átfogó képet kapnak a vállalkozások, startupok működéséről, a befektetői prezentáció felépítéséről, valamint az üzleti tervezésről az ötlet felmerülésétől egészen annak megvalósításáig. Jelentkezés: Bármely magyar vagy határon túli középiskola tanulói jelentkezhetnek 2-3 fős csapatokban **október 12-ig**.

A verseny menete:

- Forduló:** Online feladat, amit csapatokban kell megoldani október 19 és 28 között, egy szabadon választott időpontban.
- Forduló:** Az online forduló alapján a legjobb 6 csapatot behívjuk a döntőbe, ahol az online forduló során elkészített vállalkozás ötlethez kapcsolódó prezentációt adhatják elő egy szakmai zsűrinek. A döntő időpontja november 17.

Miért éri meg jelentkezni a diákoknak?

Fejlődés

A verseny során elsajátíthatok olyan vállalkozásokkal kapcsolatos ismereteket, amelyekkel az iskolában nem találkoztok, és ezáltal jobb problémamegoldókká válhattok.

Élmény

Két-három fős csapatokban oldhattok meg rendhagyó feladatokat egy online és egy személyes fordulóban.

Nyeremények

A legjobb csapatok értékes tárgynyereményekre számíthatnak!

További információk:

www.facebook.com/gimimoreversenyek

www.cegrefel.hu

Jelentkezés: www.cegrefel.hu

Jelentkezési határidő: 2018. október 12.

Hálasan megköszönnénk, ha ezeket az információkat megosztaná diákjaival valamely formában, hogy minél több tanuló szerezzon tudomást a versenyről.



A Hol Tanuljak Tovább egy középiskolások számára készített oktató és szórakoztató játék, amelynek középpontjában egy gimnazista osztály pár tanulója áll. Mindegyikük kidolgozott személyiséggel, különböző képességekkel és érdeklődéssel rendelkezik. A játék során a felhasználó megismeri ezeket a karaktereket, majd segít nekik meghozni a helyes döntést azzal kapcsolatban, hogy hol tanuljanak tovább. Ez azért hasznos, mert a diákok így megismerhetik, milyen szakokhoz milyen készségek és érdeklődési kör illik – ennek az információnak birtokában később átgondoltabban hozhatják meg saját, továbbtanulással kapcsolatos választásukat.

A játék kiegészítéseként a Case Solvers októbertől Instagram-képregény kampányt is indít, amiből a szereplők magánéletére is fény derül.

A játék elérhető 2018. november 1-től a www.holtanuljaktovabb.hu oldalon.



A Márkaland a Case Solvers által a GimiMore márka alatt szervezett marketing témájú esettanulmány-verseny. A Márkaland-nak kettős célja van: egyrészt, hogy bővítse a középiskolások a marketing témájához kapcsolódó ismereteit, másrészt, hogy fejlessze a fogyasztói tudatosságot, valamint a diákok problémamegoldó képességét. A versenyen való részvétellel a versenyzők a digitális oktatóanyagokon keresztül átfogó képet kapnak az alapvető marketing stratégiák módszertanáról, azok használatáról, valamint az esettanulmány-módszerről. A verseny három fordulóból áll. Az online kurzus során a diákok valós példán keresztül, online videókból sajátítják el, hogy hogyan kell egy márkát a piacra bevezetni. Megtanulják a marketing stratégia alapjait, valamint látnak egy mintaprezentációt is. Az online fordulóban a versenyzőknek az interneten kapott feladatokat kell megoldaniuk, majd az itt elért pontszámuk alapján a legjobban teljesítő csapatokat behívjuk a döntőre. A döntő időpontja előtt 72 órával a csapatok egy klasszikus marketinges esetet kapnak e-mailben, melynek megoldását Budapesten élőben prezentálják, szakmai zsűri előtt. Ez egy valós üzleti esettanulmány lesz, mely során egy teljes marketingstratégiát kell felépíteniük részletes indokolással, kitérve a javaslat implementációjára is. A versenyre 4 fős csapatok jelentkezhetnek magyarországi vagy határon túli magyar középiskolákból.

Jelentkezés: www.markaland.hu

Jelentkezési határidő: 2019. január 14.



Országos Középiskolai
Problémamegoldó Verseny

Az Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny a Case Solvers és az MCC által közösen szervezett történelmi problémamegoldó verseny.

Három főből álló csapatokban a diákok egy történelmi döntéshozó személy szerepébe helyezkedve oldhatnak meg olyan sorsfordító problémákat, amelyeken királyok és hadvezérek rendre elvérezték. Híres szituációkat gondolhatnak újra, és forradalmi ötletekkel mutathatják meg, ők hogyan alakították volna a történelmet. A verseny 3 fordulóból áll: az online fordulón rövid [videóink](#) segítségével sajátíthatják el az esetoldás alapjait; majd online feladatokkal teszteljük a tudásukat. A regionális fordulóban az online forduló legjobbjaként továbbjutva, országszerte nyolc helyszínen, élőben mutathatják be egy történelmi krízishelyzet megoldását. Az országos döntőben pedig történészekből és vállalati vezetőkől álló zsűri előtt mérhetik össze tudásukat a fődíj megszerzéséért.

Jelentkezés: www.okpv.hu

Jelentkezési határidő: 2019. január 13.



A CasePénz a Case Solvers által a GimiMore márka alatt szervezett pénzügyes verseny. A CasePénz-nek kettős célja van: egyrészt megismertetni a középiskolásokkal a sikeres problémamegoldás titkait, másrészt bővíteni pénzügyi ismereteiket, növelni a pénzügyi tudatosságukat. A verseny 3 fordulóból áll: Az online kurzus során a diákok valós példán keresztül, online videókból sajátítják el a pénzügyi ismeretek alapjait. Az online fordulóban a versenyzőknek az interneten kapott feladatokat kell megoldaniuk, majd az itt elért pontszámuk alapján a legjobban teljesítő csapatokat behívjuk a döntőre. A döntő időpontja előtt 72 órával a csapatok egy klasszikus pénzügyes esetet kapnak e-mailben, melynek megoldását Budapesten élőben prezentálják, szakmai zsűri előtt. A versenyre 3 fős csapatok jelentkezhetnek magyarországi vagy határon túli magyar középiskolákból.

Jelentkezés: www.casepenz.hu

Jelentkezési határidő: 2019 április 1.