

# Scenariusz zajęć: *Innowacyjność jako fundament przedsiębiorczości od pomysłu do sukcesu*

**Autorka: Jowita Królikowska**

**Czas trwania zajęć:** 90 minut

**Grupa docelowa:** uczniowie szkoły ponadpodstawowej

## **Cele:**

- Zrozumienie, czym są innowacje oraz jak wpływają na rozwój przedsiębiorstw i gospodarki.
- Rozróżnienie rodzajów innowacji: produktowych, procesowych, marketingowych i organizacyjnych.
- Identyfikacja źródeł innowacji: wewnętrzne (np. badania i rozwój) i zewnętrzne (np. potrzeby klientów, nowe technologie).
- Analiza rzeczywistych przykładów innowacyjnych firm.
- Stworzenie własnej koncepcji innowacji dla wybranego biznesu.
- Rozwój umiejętności pracy w grupie i kreatywnego myślenia.
- Doskonalenie umiejętności prezentacji pomysłów i korzystania z nowych technologii.

## **Potrzebne narzędzia TIK i materiały:**

- Smartfony lub tablety z dostępem do Internetu – przynajmniej 1 na grupę,
- Film „[Świat innowacji](#)”
- [Slido](#) – aplikacja do zbierania opinii, tworzenia ankiet on-line, dyskusji
- [Fliki.ai](#) - aplikacja do tworzenia filmów z tekstu – [TUTORIAL](#)
- [Tricider](#) – aplikacja do przeprowadzenia dyskusji – [TUTORIAL](#)
- [Bitly](#) – aplikacja do generowania kodów QR i skracania linków
- [Karta oceny rówieśniczej](#)

*"Innowacje to nie tylko pomysły, ale również odwaga, by je zrealizować."*

Larry Page



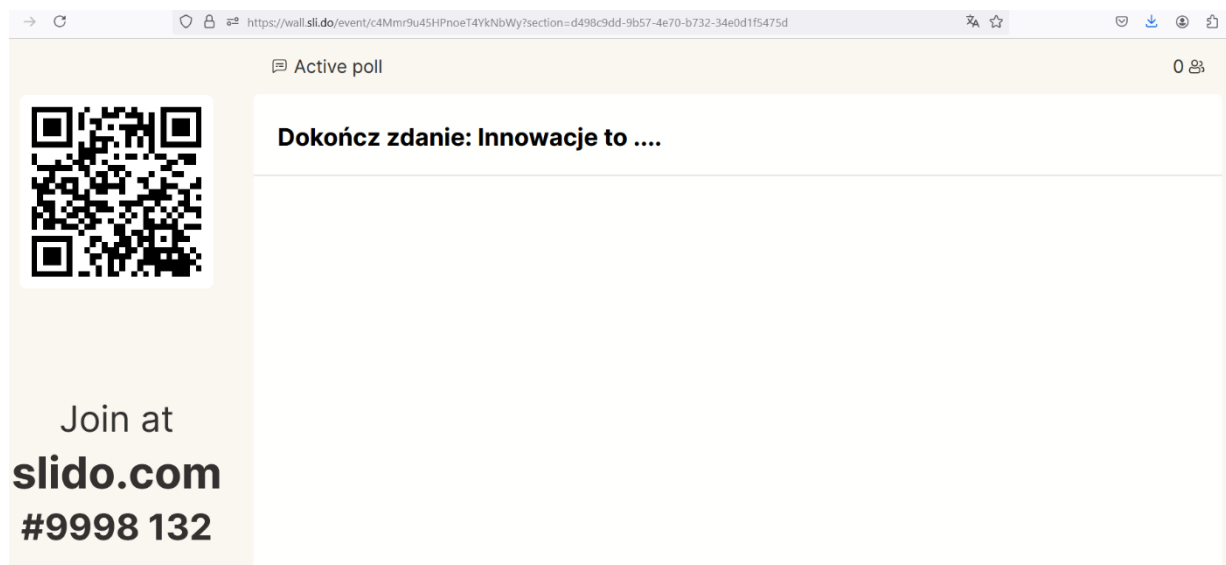
## Inspiracja, Współpraca, Rozwój

### Przebieg zajęć:

**Wprowadzenie** – czas trwania 5 min.

Uczniowie tworzą własną definicję innowacji z wykorzystaniem aplikacji [Slido](#)

„Innowacje to...”



### Podsumowanie nauczyciela

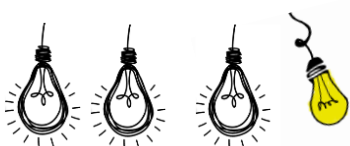
**Innowacja** to wprowadzenie nowego lub znacząco ulepszanego produktu, usługi, procesu, metody organizacji lub strategii marketingowej, które przynoszą wartość dodaną i prowadzą do poprawy efektywności, konkurencyjności lub jakości życia.

Innowacje mogą mieć różne formy i źródła, obejmując zarówno wykorzystanie nowych technologii, jak i kreatywne podejście do istniejących zasobów czy rozwiązań. Kluczowym elementem innowacji jest ich wdrożenie w praktyce – nie jest to tylko pomysł, ale także proces jego realizacji.

### Zadanie 1

**Prezentacja filmu** – czas trwania 10 min.

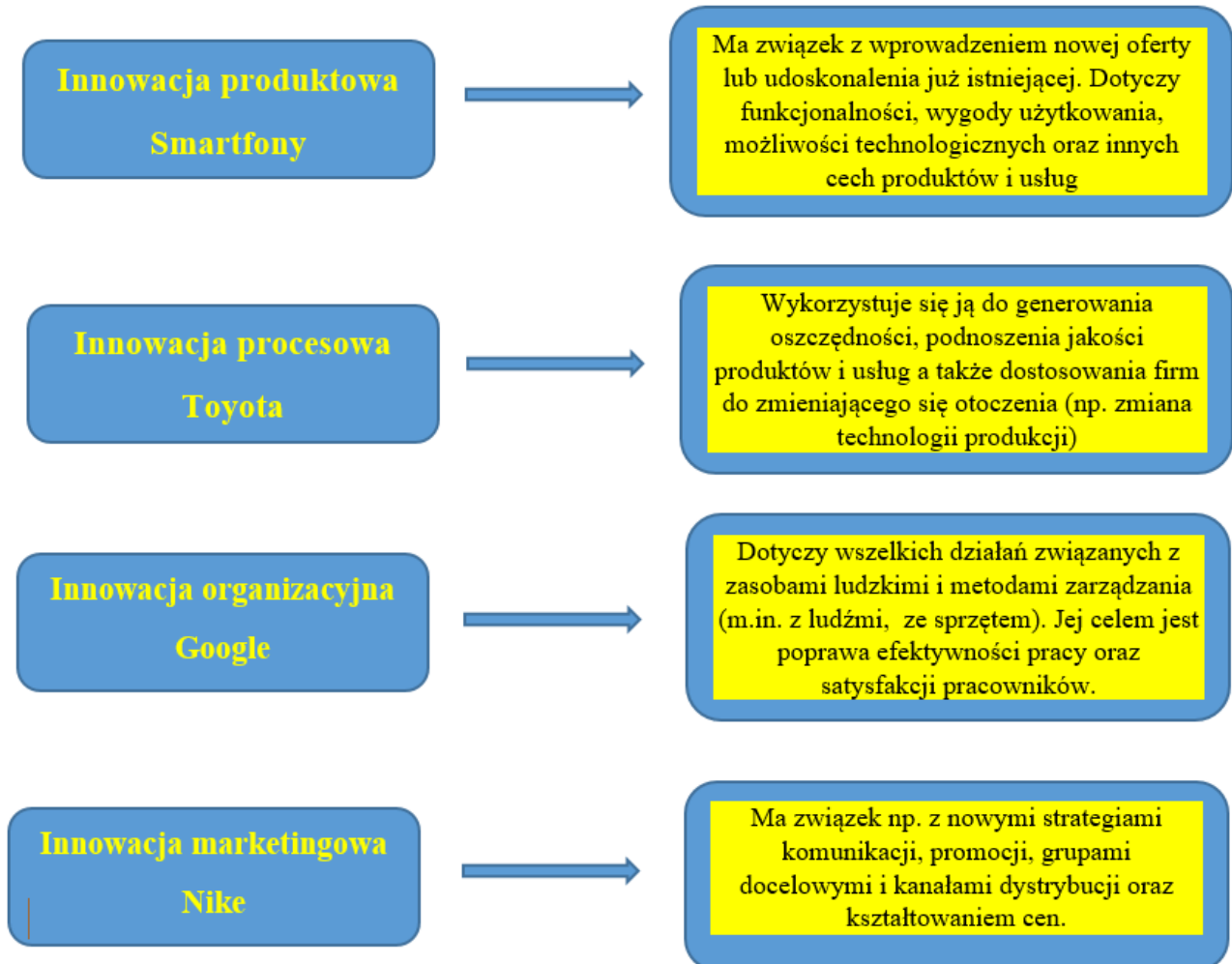
Nauczyciel prezentuje uczniom film [Świat innowacji](#) na temat rodzajów innowacji: produktowej, procesowej, organizacyjnej i marketingowej.



# Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Film wygenerowany jest na podstawie tekstu z wykorzystaniem AI w aplikacji [Fliki.ai](https://fliki.ai)

Podsumowanie: uczniowie wskazują na czym polegają poszczególne innowacje zaprezentowane w filmie.



## Zadanie 2.

**Dyskusja w Tricider** - czas trwania 15 min.

Podział uczniów na grupy 4 osobowe. Zadaniem uczniów jest podanie po jednym przykładzie innowacji: **produktowej, procesowej, organizacyjnej i marketingowej oraz wskazanie plusów i minusów zaproponowanej innowacji**. Każda grupa dopisuje po jednym plusie i jednym minuse do innowacji podanych przez inne zespoły. Grupy głosują na jedną innowację, która ich zdaniem miała największy wpływ na podniesienie konkurencyjności przedsiębiorstwa na rynku?



# Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Uczniowie skanują kod QR lub wpisują adres: <https://bit.ly/3OphpRx>  
w pasek przeglądarki internetowej




### Innowacje-od pomysłu do sukcesu

945 days left  
[change deadline](#)

Kliknij w "Add idea" i podaj po jednym przykładzie innowacji: produktowej, procesowej, organizacyjnej, marketingowej. Pamiętaj, że przykłady powinny być dodawane pojedynczo. W "your idea" wpisz nazwę firmy, którą uważasz że wprowadziła jedną z wymienionych powyżej innowacji. W opisie "description" uzasadnij, dlaczego wybrałeś daną firmę jako innowacyjną. Dodaj zdjęcie produktu lub inne kojarzące się z wybraną firmą. Pamiętaj zapisać swoje propozycje klikając w przycisk "SAVE". Następnie dodaj jeden plus i jeden minus do propozycji firm przedstawionych przez inne zespoły. Zagłosuj na firmę, której działania innowacyjne miały największy wpływ na podniesienie konkurencyjności na rynku. Zwróć uwagę na zamieszczony przykład!!!

[Share and Invite](#) [Subscribe to updates](#)

| Ideas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Pros and cons                                                                                                                                              | Votes                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
|  <p>Google - innowacja organizacyjna by Etwinning</p> <p>Firma Google ma najpopularniejszą na świecie wyszukiwarkę internetową oraz system operacyjny Android. Google'ersi mogą przeznaczyć 20% swojego tygodniowego czasu pracy na rzecz ulubionych, wybranych przez siebie projektów. Początkowo Gmail jest przykładem projektu, który powstał z inicjatywy pracowników w ramach 20%. Kreatywność pracowników wspierają również aranżacje wnętrz. Firma Google uznawana jest za jednego z najlepszych pracodawców w branży IT. <a href="#">hide</a></p> | <p>Właściwy podział czasu pracy. Zachowanie równowagi pomiędzy pracą a życiem osobistym</p> <p>Jola</p> <p><a href="#">Save</a> <a href="#">Cancel</a></p> | <p>0</p> <p><a href="#">Vote</a></p> |

[Add idea](#)

### Zadanie 3.

**Tworzenie własnego projektu innowacyjnego- czas trwania 30 min.**

Każda grupa projektuje własną innowację (produktową, procesową, organizacyjną, marketingową) dla wybranej branży, uwzględniając:

- Rodzaj innowacji.
- Źródło inspiracji.
- Potencjalny wpływ na konkurencyjność rynkową.
- Potencjalny wpływ na rozwój gospodarki i społeczeństwa.



# Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Uczniowie tworzą wizualizację pomysłu za pomocą jednego z wybranych narzędzi:

[Canva](#) – aplikacja do tworzenia infografik, prezentacji, nagrywania filmów

[Fliki.ai](#) – aplikacja do tworzenia filmów z tekstu

[Sway](#) – potrzebne konto MS Office, aplikacja do tworzenia interaktywnych prezentacji

#### Zadanie 4.

#### Prezentacja projektów i ocena rówieśnicza- czas trwania 20 min.

Uczniowie prezentują swoje innowacyjne rozwiązania w formie krótkiej prezentacji z wykorzystaniem wybranego narzędzia ICT.

Pozostali uczniowie wcielają się w rolę „inwestorów” oraz oceniają w skali od 1 do 6 przedstawione pomysły w następujących kategoriach:

- Kreatywność i innowacyjność pomysłu.
- Realność wdrożenia.
- Potencjalny wpływ na rynek, gospodarkę i społeczeństwo.

Przydzielone punkty w każdej kategorii muszą być uzasadnione - karta oceny rówieśniczej.

#### Podsumowanie zajęć – czas trwania 10 min.

Krótką dyskusją na temat znaczenia innowacji i współpracy.

Każdy grupa dzieli się jednym wyzwaniem z jakim spotkała się podczas pracy oraz jednym sukcesem.

Uczniowie wskazują źródła innowacji, np.

- zdarzenia zewnętrzne (pandemia, kryzys gospodarczy, kataklizmy, wojna);
- niezgodności (rozbieżność między stanem faktycznym a oczekiwaniami, niewłaściwie dobrane kanały dystrybucji);
- potrzeby wynikające z tworzenia nowych procesów (np. ewolucja zapisu dźwięku, sztuczna inteligencja, płyty CD /DVD zamienione na pliki cyfrowe);
- zmiany w strukturze rynku (np. gwałtowny wzrost sprzedaży jakiegoś produktu)
- Badania naukowe (np. tworzenie nowych leków, kosmetyków)
- Zmiany demograficzne i migracje ludności ( np. starzejące się społeczeństwo może być przyczyną oferowania produktów i usług dla seniorów)
- Zmiana wartości, hierarchii celów i postaw konsumentów (np. wzrost świadomości prozdrowotnej stanowi impuls do rozwoju nowych, bardziej ekologicznych produktów)



# Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Active poll

0



Join at  
**slido.com**  
**#1264 138**

Wskaż źródła innowacji, czyli wszystko co wpływa na zrodzenie się pomysłu



Inspiracja, Współpraca, Rozwój