
FaniMani

Innowacyjny program przedsiębiorczości, wspierający szkoły w pozyskiwaniu dodatkowych środków na realizację ich celów i przedsięwzięć

wrzesień 2014

Spis treści

1. Wprowadzenie do programu
2. Idea programu FaniMani
 - 2.1. Dlaczego przedsiębiorczość?
 - 2.2. Udział w planowaniu
 - 2.3. Rozwój odpowiedzialności
 - 2.4. Rozwój umiejętności komunikacyjnych
 - 2.5. Integracja społeczności
 - 2.6. Etyka pieniądza
3. Potrzeby społeczności szkolnej
4. Wyznaczanie celów przez członków społeczności szkolnej
5. Planowanie wydatków
6. Planowanie przychodów
7. Akcje i działania FaniMani - przykłady
 - 7.1 Karta szkoły (lub Karta wspierająca realizację konkretnego celu)
 - 7.2 Wieczór kinowy
 - 7.3 Sklep internetowy
 - 7.4 Marszobiegi sponsorowany
8. Jak korzystać z programu?
9. Podsumowanie

1. Wprowadzenie do programu

FaniMani to innowacyjny program przedsiębiorczości przeznaczony dla szkół podstawowych (klasy 4-6), gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych. Program może być prowadzony jako innowacja pedagogiczna, inicjatywa uczniowska, nauczycielska lub działanie Rady Rodziców. Zaprojektowany jest tak, aby integrować szkolną społeczność skupioną wokół realizacji ważnych dla siebie celów.

Głównym celem programu jest wyzwolenie w uczniach postawy przedsiębiorczej - inicjatywy i odwagi do podejmowania takiej aktywności pozalekcyjnej, która pozwoli im zbierać środki finansowe na to, co dla nich ważne. Uzbierane w ramach programu pieniądze uczniowie będą mogli przeznaczyć na zdefiniowane przez siebie cele (np. wycieczka, zakup książek, biletów, etc.) lub w celu zaspokojenia potrzeb innych osób (działania filantropijne).

W naszym przekonaniu **przedsiębiorczy uczeń to osoba, która działa i dąży do celu**. Wierzymy, że każdy uczeń dzięki udziałowi w programie będzie mógł poznać siłę swojej sprawczości i jej wpływu na kształtowanie własnego losu. W przyszłości będzie miał wybór - zamiast bezczynnego oczekiwania, że ktoś inny pokieruje jego życiem - podejmie inicjatywę wszędzie tam, gdzie jest to możliwe.

Program FaniMani dostarcza społecznościom szkolnym zintegrowane podejście do planowania i zaspokojenia istotnej części potrzeb finansowych i umożliwia:

- planowanie **celów** i **kosztów** ich realizacji,
- planowanie **przychodów**,
- analizę **budżetu** (zestawienie różnic pomiędzy przychodami i kosztami),
- planowanie **akcji i działań**, które mają generować dodatkowe **przychody** na realizację **celów**.



Model planowania finansowego w programie FaniMani

Poza narzędziami czysto planistycznymi, w ramach programu zostały przygotowane również propozycje **akcji i działań**, w organizacji których szkołę może wesprzeć Fundacja FaniMani, twórca programu.

Program FaniMani realizowany w szkole może przynieść korzyści opisane poniżej.

Wzrost przedsiębiorczości i zaradności uczniów

W proponowanym przez nas podejściu kładziemy duży nacisk na wartość nauki przez doświadczenie. Dzięki świadomości zależności pomiędzy celami, kosztami a przychodami uczniowie poznają uniwersalne zasady funkcjonowania otaczającego ich świata. Proponowane przez nas w programie akcje i działania są przykładami, które oprócz korzyści z ich przeprowadzenia inspirują do myślenia nad prowadzeniem tego rodzaju działań.

Dodatkowe środki finansowe dla szkoły, klasy, kółka zainteresowań

Realizując akcje i działania dostępne w programie FaniMani, szkoła, klasa i inne grupy szkolne mogą pozyskać pieniądze niezbędne do realizacji wielu ze swoich celów i pomysłów.

Innowacja pedagogiczna

Program FaniMani może być realizowany w szkole jako innowacja pedagogiczna, ponieważ ma on wpływ na poprawę jakości pracy szkoły. Powołanie w szkole zespołu FaniMani tworzy zaplecze organizacyjne do realizacji tej innowacji.

Integracja społeczności

Udział w programie FaniMani sprzyja współdziałaniu wszystkich członków społeczności szkolnej. Integracja społeczności jest naturalną konsekwencją wspólnego określania przez dyrekcję, nauczycieli, uczniów i rodziców tego, co chcą osiągnąć, ile to będzie kosztować i co mogą zrobić, aby wygenerować niezbędne na to środki. Niektóre akcje i działania, które można przeprowadzić w ramach programu, przewidują również zaangażowanie lokalnego środowiska, czyli sąsiadów, samorządów i firm. Dzięki temu szkoła może podkreślić ważną rolę, jaką pełni w społeczeństwie.

Na początku września zostanie uruchomiony portal FaniMani, który jest platformą informatyczną programu. Przy jego pomocy będą Państwo mogli zdefiniować ważne dla szkoły cele i zaplanować źródła ich finansowania. Wszystkie jednostki organizacyjne, w tym sama szkoła, rada rodziców, klasy i grupy typu kółka zainteresowań oraz drużyny sportowe, będą mogły korzystać z portalu przy planowaniu swoich celów. Oprócz narzędzi planistycznych portal będzie zawierał również niezbędne instrukcje i podpowiedzi, jak zmaksymalizować korzyści z udziału w programie.

2. Idea programu FaniMani

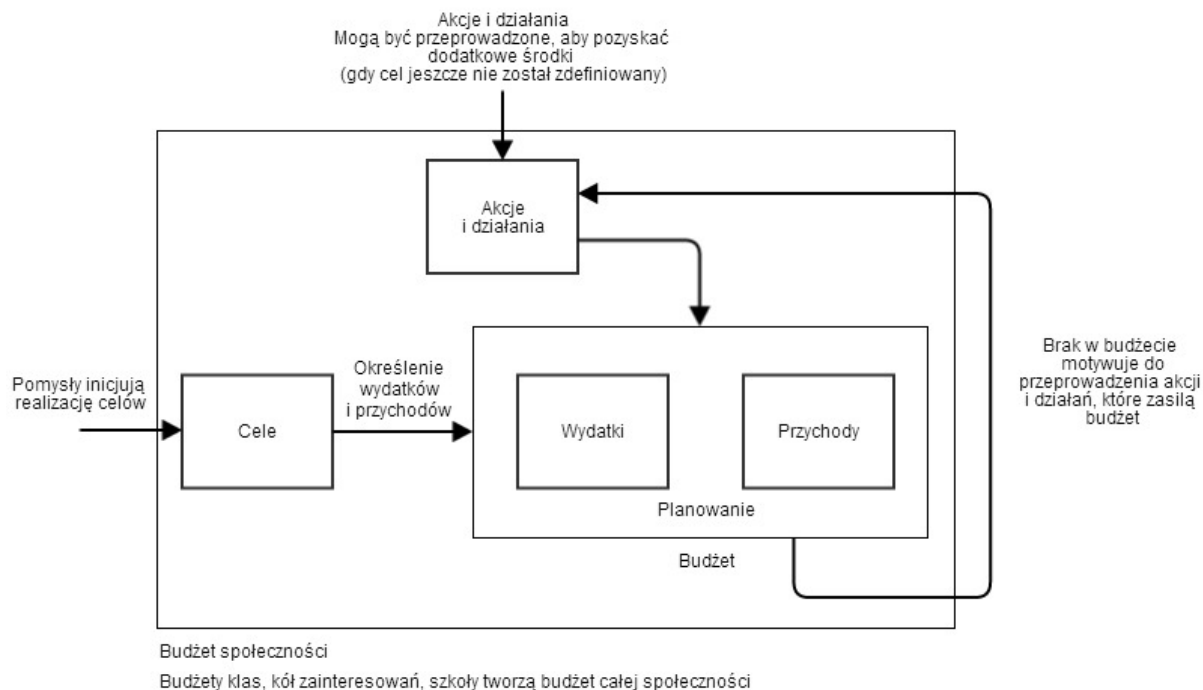
Główną ideą programu jest sprawienie, aby dzieci i młodzież stali się ludźmi przedsiębiorczymi i doświadczyli własnej sprawczości w realizacji swoich celów. W tym kontekście przedsiębiorczość to z jednej strony proces (tworzenie czegoś nowego,

zbiór pewnych działań), a z drugiej – sposób postępowania. Przedsiębiorczy ludzie są dynamiczni, aktywni, potrafią wykorzystywać szanse, ale też podejmują ryzyko, bez którego nie można być przedsiębiorczym. Chcemy, aby tacy w przyszłości byli uczniowie, do których kierujemy ten program.

Można zatem program porównać do przysłowiowej wędkę, za pomocą której dzieci będą łowić ryby. Takie podejście sprawia, że rozbudzona zostanie w uczniach postawa, dzięki której zarówno teraz, jak i w przyszłości będą potrafili sami o siebie zadbać, a nawet tworzyć własne przedsiębiorstwa, mimo braku lub niedostatku środków na jego założenie. Młodzi ludzie realizujący program staną się bardziej zaradni, mając osobiste doświadczenie w postaci dokonania czegoś ważnego już w szkole: przygotowania budżetu i planu działań, zgromadzenia środków i realizacji swojego celu.

Metody i narzędzia dostarczone w ramach programu mają pomóc w zespołowym planowaniu celów, potrzeb i zasobów całej społeczności szkolnej lub jej wybranych części (np. klasa, kółko zainteresowań). Pomagają w realizacji działań, których uczestnicy zwiększą swoją odpowiedzialność i umiejętność przedsiębiorczego myślenia.

Poniższy schemat obrazuje w sposób ogólny elementy programu FaniMani oraz powiązania pomiędzy nimi.



Schemat obrazujący elementy programu FaniMani

Na potrzeby realizacji programu FaniMani, Fundacja dostarcza narzędzi, spośród których najważniejsze to:

- kompleksowy portal finansowy,
- procesy i procedury, niezbędne dokumenty,
- materiały szkoleniowe, instruktaże multimedialne,
- wsparcie przedsiębiorców i innych partnerów programu.

Fundacja proponuje powołanie szkolnych zespołów FaniMani oraz koordynatora, którzy pełnią rolę animatorów wszelkich działań przedsiębiorczych w szkołach. Sugerujemy, by w zespoły byli włączani przedstawiciele całej społeczności szkolnej - od uczniów, przez nauczycieli i dyrekcję, po rodziców. Nie stawiamy szkołom żadnych wymogów formalnych ani finansowych.

2.1. Dlaczego przedsiębiorczość?

Zainicjowana u ucznia proprzedsiębiorcza postawa pomoże mu zostać przedsiębiorczym i aktywnym dorosłym. Aby wyzwolić w osobie (w szczególności w dziecku) przedsiębiorczość, musimy pielęgnować w niej proces odkrywania i tworzenia wartości. Zamiast biernie przyglądać się niedogodnej sytuacji - np. braku wystarczających środków finansowych na wyjazd w góry, złej sytuacji w schronisku dla zwierząt - zacznie zmieniać je na lepsze. Pokazując możliwości i wspierając ucznia, pobudzamy jego kreatywność i mobilizujemy do myślenia. Wykształci się zatem nawyk zadawania pytania: Co można zrobić, aby zrealizować dany cel?

Intencją programu jest, aby uczestnikom udało się zadbać o część potrzeb finansowych swoich klas, grup czy szkół. Wierzymy, że doświadczenie to będzie źródłem siły wewnętrznej, która pomoże dzieciom w życiu dorosłym.

2.2. Udział w planowaniu

W dorosłym życiu z planowaniem spotykamy się na każdym kroku - plany pracy, produkcji, finansowe, marketingowe, wakacyjne. Plany mają wspólną cechę – są zawsze nastawione na osiągnięcie określonego celu. Ludzie, którzy wdrażają plany, zastanawiają się, co muszą zrobić, aby zrealizować swoje cele. Wymaga to dobrania przydatnych metod i narzędzi. W życiu człowieka przedsiębiorczego często pojawia się biznes plan, wymagany przez banki czy inwestorów, którzy są skłonni pożyczyć lub zainwestować pieniądze w przemyślane i zaplanowane przedsięwzięcie.

Planowanie to proces ustalania celów i działań do ich osiągnięcia.

W procesie planowania możemy wyróżnić 4 etapy.

1. Ustalanie celów:
 - a. dostarcza wskazówek i pozwala nadać działaniom jednolity kierunek,
 - b. może być źródłem dodatkowej motywacji dla uczniów,
 - c. jest skutecznym mechanizmem oceny przedsięwzięcia.
2. Analiza stanu obecnego.

3. Ocena tego, co sprzyja, a co przeszkadza w realizacji zamierzeń.
4. Opracowanie planu działań.

Poznanie procesu i ćwiczenia z planowania pomagają uczniom w podejmowaniu własnych decyzji. Ma to ogromne znaczenie w kształtowaniu postawy przedsiębiorczej i inicjowaniu własnej aktywności. Opracowywanie planów jest przydatne w życiu dorosłym - zarówno przy planowaniu spraw prywatnych, jak i zawodowych.

2.3. Rozwój odpowiedzialności

Na etapie planowania celów oraz później, na etapie dążenia do ich realizacji, rozwijana jest postawa odpowiedzialności. Uczestnictwo młodego człowieka w podejmowaniu decyzji i ponoszenia ich konsekwencji kształtuje charakter. Udział ucznia w udanych przedsięwzięciach skutkować będzie gotowością do podjęcia kolejnych, coraz ważniejszych i bardziej skomplikowanych zadań, co w efekcie zwiększy wewnętrzną motywację i zasięg oddziaływania ucznia.

2.4. Rozwój umiejętności komunikacyjnych

Program zakłada współpracę wielu osób - członków szkolnej społeczności. Jest to współpraca wewnątrz szkoły, jak i na zewnątrz z partnerami. Młody człowiek, biorący udział w programie, siłą rzeczy będzie uczestniczył w wymianie informacji, podejmowaniu decyzji, dyskusjach z innymi osobami w klasie, szkole i poza nią. Bodźcem do dyskusji będą wspólnie realizowane działania. Skupienie prowadzonych rozmów wokół jednego celu zwiększa zdolność koncentracji, umiejętność formułowania własnych opinii i przedstawiania ich szerszemu gronu. Naturalni liderzy zespołów zdobędą doświadczenie w prowadzeniu merytorycznych dyskusji i przekonywaniu innych do swoich racji we właściwy dla dyskusji sposób.

Dzięki udziałowi szkoły w programie FaniMani każdy członek społeczności może doświadczyć wielokierunkowej wymiany informacji i współpracy przy rozwiązywaniu problemów.

2.5. Integracja społeczności

W wielu obszarach życia możemy przekonać się, że wspólne realizowanie celu integruje ludzi, a program FaniMani nastawiony jest właśnie na wymianę informacji i skuteczne współdziałanie. Każda komórka społeczności szkolnej, od kół zainteresowań po dyrekcję szkoły, tworzyć będzie własne cele i budżety. Jednocześnie, ich budżety razem wzięte stworzą budżet „globalny” społeczności.

Spotkanie się razem wszystkich członków społeczności w jednym procesie planowania wpływów i wydatków oraz „zarobienie” brakujących środków sprzyja naturalnej integracji. Współpraca osób zaangażowanych wynika bowiem z dążenia do realizacji własnych i wspólnych celów.

2.6. Etyka pieniądza

Przedsiębiorczość uczniów może wiązać się z organizacją wydarzenia, spotkania, wspólnego wyjazdu. W wielu przypadkach będzie to związane z pozyskiwaniem pieniędzy. Proces zdobywania funduszy będzie dla uczniów naturalną okazją do omówienia moralnych aspektów „bogacenia się”.

Przez wiele osób bogactwo kojarzone jest z czymś złym. Równocześnie wiemy, ile dobrego mogą sprawić właściwie wykorzystane środki finansowe. W programie FaniMani, mówiąc o pieniądzu, uczymy kultury i zachęcamy do dyskusji nad takimi problemami, jak:

- **etyka bogacenia się** - czyli wybór pomiędzy realizacją swoich celów poprzez oferowanie wartościowej wymiany (uczciwy handel lub usługę) a ich realizacją cudzym kosztem,
- **odpowiedzialność bogacenia się** - w jaki sposób nowo doświadczona sprawczość i dostępne dzięki temu środki finansowe mogą być wykorzystywane dla dobra innych członków społeczeństwa.

3. Potrzeby społeczności szkolnej

Szkoły w Polsce posiadają różne rodzaje budżetów: począwszy od budżetu szkoły, poprzez budżet rady rodziców, na budżecie klas i kółek zainteresowań (klubów, drużyn itp.) kończąc. Na budżet każdej z tych grup składają się różne potrzeby, które planowane są we wrześniu lub pojawiają się w trakcie roku szkolnego. Bardzo często potrzeb jest więcej niż środków finansowych przeznaczonych na ich realizację, co działa na wiele osób demotywująco. Jednak są również osoby, które w podobnym impasie widzą szanse, gdyż braki i niedobory zachęcają ich do przedsiębiorczego myślenia. Osoby te są w stanie dokonać wiele, mając wskazane lub zasugerowane narzędzia oraz wsparcie ze strony innej grupy lub osoby. Program FaniMani systematyzuje metody i działania, które inspirują do podejmowania inicjatyw w szkole.

4. Wyznaczanie celów przez członków społeczności szkolnej

W programie FaniMani uczniowie określają ważne dla siebie cele, wiedząc z góry, że następnym krokiem jest zorganizowanie zasobów niezbędnych do ich realizacji. Wchodzą zatem w relację z otoczeniem z intencją rozwiązania „problemu”, który sami zdefiniowali.

**Bez celu nie istnieje potrzeba finansowa i uczniowie są bierni,
a wyznaczając sobie cel, sami ustanawiają dla siebie poprzeczkę.**

5. Planowanie wydatków

Gdy cele są już wyznaczone, kolejnym krokiem jest zastanowienie się, co należy zrobić, aby je osiągnąć. Jakie działania przeprowadzimy, co kupimy, jakie mamy zasoby własne, a za co będziemy płacić? Cele i pomysły wiążą się często nie tylko z poświęconym czasem i wykonaniem określonego działania, ale też z wydatkami, które można precyzyjnie określić lub przynajmniej oszacować. Proces planowania

wydatków (budżetowania) to inaczej opisanie potrzeb wraz z określeniem kwot potrzebnych na ich zaspokojenie.

W programie FaniMani uczniowie sprawdzają i omawiają, ile będzie kosztować dana rzecz czy usługa. Zastanawiają się nad alternatywnymi rozwiązaniami, które mogą kosztować mniej, a pozwoliłyby osiągnąć ten sam lub zbliżony efekt. W ten sposób oswajają się z pieniędzmi, poznają ich wartość i realne przełożenie na dobra i usługi, które dzięki pieniądзом są w stanie pozyskać.

Wszystkie wydatki powiązane z danym celem, spisane w jednym miejscu, tworzą stronę kosztową budżetu - zestawienie, które po podsumowaniu daje obraz, ile środków potrzeba na wprowadzenie pomysłu w życie. Refleksja nad takim zestawieniem ma również skłaniać do myślenia o priorytetach - o tym co jest najważniejsze i ważne, a co reprezentuje niewielką wartość i można z tego zrezygnować.

Uczestnictwo uczniów w programie FaniMani daje okazję do poznania mechanizmów ekonomicznych, na których opiera się cały współczesny świat. Pierwszym takim mechanizmem jest wyznaczenie celów i budżetowanie związanych z nimi wydatków.

6. Planowanie przychodów

Po wyznaczeniu celów i określeniu wydatków poszczególne grupy szkolnej społeczności planują, w jaki sposób ich realizacja zostanie sfinansowana. W praktyce oznacza to, iż dana grupa (klasa, klub, koło zainteresowań) zlicza, jaką kwotę dysponuje w określonym momencie i planuje, **w jaki sposób i skąd** pozyskać pozostałe środki niezbędne do realizacji danego zamierzenia.

Środki mogą pochodzić z różnych źródeł, np.:

- „trójka klasowa”,
- wpłaty celowe od rodziców,
- oszczędności uczniów,
- rada rodziców,
- dyrekcja szkoły,
- działania zarobkowe, akcje.

Proces planowania przychodów ma inspirować do myślenia nad tym, jak można uzyskać środki na realizację celu - jakie przedsiębiorcze działanie można podjąć, aby suma przychodów zrównała się z sumą wydatków. Motywowanie do tego rodzaju myślenia to ważny punkt programu FaniMani.

7. Akcje i działania FaniMani - przykłady

Porównując planowane wydatki ze spodziewanymi przychodami, możemy natrafić na sytuację, w której wydatki przewyższają przychody. Powstaje wtedy pytanie, z którym mierzą się wszyscy ekonomiści świata, państwa, firmy i rodziny - skąd wziąć pieniądze na pokrycie tej brakującej kwoty?



Poszukiwanie odpowiedzi na to pytanie otwiera przed młodymi ludźmi drogę do brania odpowiedzialności za zaspokajanie własnych potrzeb - teraz i w przyszłości. Na poziomie mentalnym **uczeń staje się osobą przedsiębiorczą.**

Aby zdobyć dodatkowe środki, uczniowie mogą przeprowadzić zorganizowane cyklicznie akcje, które już wpisały się do kalendarium społeczności, np. koncert lub kiermasz świąteczny, festyn szkolny lub sprzedaż wypieków domowych.

Uzupełnieniem budżetu mogą być również **akcje FaniMani**, które stanowią kluczowy element programu. To gotowe propozycje działań dla społeczności szkolnej, pomagających pozyskać kwotę brakującą w budżecie. Akcje mogą być przeprowadzone przez uczniów w ramach swojej grupy lub wspólnie z innymi, np. klasa 2B może zrealizować wspólnie z klasami 2A i 2C jedną, wspólną akcję, dzięki której zarobią środki na realizację kilku odrębnych celów. Rolą Fundacji FaniMani jest

ułatwienie niektórych aspektów organizacyjnych i logistycznych związanych z daną akcją.

Akcja to zbiór działań realizowanych w celu pozyskania środków niezbędnych na realizację wyznaczonego celu.

Poszczególne rodzaje akcji będą wymagały innych kroków przygotowawczych i inaczej będzie wyglądała ich realizacja. Jednak w niemalże wszystkich przypadkach potrzebne będzie przejście przez niezbędne etapy organizacji. Zwracamy szczególną uwagę na to, co powinno się wydarzyć i jest to w naszej opinii istotny element kreowania postawy przedsiębiorczej.

Uczniowie pod opieką mentora (nauczyciela-koordynatora) będą mieli do zrealizowania różnorodne zadania:

- wskazanie poszczególnych zadań (kroków) do zrealizowania,
- określenie wykonawców poszczególnych działań (podział zadań),
- zdefiniowanie wskaźników sukcesu (skąd będą wiedzieć, że zadanie jest zrobione?),
- planowanie czasu i harmonogramu realizacji akcji.

Niżej przedstawione są przykładowe akcje, których realizację może wspierać FaniMani w roku szkolnym 2014-2015. Korzystając z portalu finansowego FaniMani, społeczność szkolna może prowadzić dowolne akcje i działania. Misją Fundacji jest zaś wsparcie szkół w takich działaniach, których realizacja mogłaby przerosnąć pojedyncze szkoły.

We wszystkich akcjach FaniMani sposób rozdysponowania środków leży w gestii danej społeczności szkolnej. Można na przykład ustalić, że część kwoty, którą zbiera dana klasa, będzie wykorzystana na realizację celów tej klasy, a druga – na sfinansowanie celu całej szkoły.

7.1 Karta szkoły (lub Karta wspierająca realizację konkretnego celu)

Rada rodziców zbiera fundusze na różne cele w szkołach. Składki są dobrowolne, a liczba rodziców dokonująca wpłaty na konto rady rodziców jest swoistym sprawdzianem społecznego zaangażowania. W wielu szkołach dzięki tym składkom można m.in. kupić nowe książki do biblioteki, dofinansować zakup tablic multimedialnych czy sprzętu sportowego. Z danych FaniMani wynika, że obecnie składkę uiszcza od 10 do 50% rodziców danej szkoły, a wartości te maleją z każdym rokiem. Nawet obniżanie kwoty składki nie przynosi pożądanych efektów. Wiemy już dzisiaj, że samo posiadanie pieniędzy nie jest dla wielu osób wystarczającym powodem, aby płacić składki na radę rodziców.

Czym innym jest sytuacja, gdy rada rodziców emituje Kartę szkoły, której posiadanie niesie ze sobą korzyści finansowe. W to przedsięwzięcie są zaangażowani zarówno rodzice, jak i uczniowie. Karta szkoły może stać się doskonałym narzędziem promocyjnym szkoły, ponieważ działa jak wizytówka i karta rabatowa jednocześnie. W zależności od preferencji społeczności sprzedaż karty może być alternatywą do zbierania składek na radę rodziców lub być z nią powiązana (np. każda osoba, która opłaciła składkę, otrzymuje Kartę szkoły). Dzięki starannie przemyślanej strategii sprzedaży Kart szkoły przychody z tytułu wpłat składek na radę rodziców mogą istotnie wzrosnąć w stosunku do lat ubiegłych.

Dzięki zaangażowaniu i współpracy FaniMani z przedsiębiorcami posiadacze karty będą mogli skorzystać z rabatów przygotowanych przez te przedsiębiorstwa. W ten sposób uiszczenie składki na radę rodziców po prostu się opłaca, ponieważ rabaty uzyskane z Kartą FaniMani mogą być dużo wyższe niż kwota składki. Zarobkiem szkoły będzie różnica pomiędzy kosztem wyprodukowania karty i kosztami manipulacyjnymi a jej ceną. Im więcej uda się sprzedać takich kart, tym zasobniejsze będzie konto rady rodziców, a tym samym więcej celów uda się zrealizować. Jeśli dana szkoła postanowiła oferować Kartę szkoły, to w ramach takiej akcji uczniowie mogą również proponować tę kartę innym dorosłym, np. dalszej rodzinie, sąsiadom lub znajomym.

Jeśli rada rodziców szkoły nie wprowadziła Karty szkoły, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby grupy uczniów wraz ze swoimi opiekunami zorganizowały

niezależnie akcję, w ramach której karta FaniMani jest oferowana w zamian za wsparcie w zrealizowaniu ich celów. Osoby, które kupią kartę w ramach takiej akcji, będą mogły skorzystać z rabatów udzielonych przez partnerów programu tak samo jak posiadacze Karty szkoły.

Więcej informacji o przedsiębiorcach, którzy poprzez Kartę rabatową chcą wspierać szkoły, znajduje się na stronie internetowej www.wspieramylokalneszkoly.pl.

7.2. Wieczór kinowy

Uczniowie danej szkoły organizują wieczór filmowy w kinie, które jest partnerem programu, pozyskanym przez FaniMani. W czasie akcji całe kino lub jego część jest do wyłącznej dyspozycji szkolnej społeczności (tzw. impreza zamknięta). Uczniowie zachęcają swoich rodziców, dalszą rodzinę, sąsiadów i dorosłych znajomych do rezerwacji i zakupu biletów drogą on-line¹.

W dniu seansu kinowego uczniowie przebijają się za obsługę kina: przyjmują bilety, wskazują gościom miejsca, wspomagają obsługę gastronomiczną. Mogą też prowadzić minikluby dyskusyjne na temat obsady i twórców filmu.

Uzyskany w ten sposób dochód może być przeznaczony na konkretny cel, np. dofinansowanie zakupu stołów do ping-ponga, z których uczniowie będą mogli swobodnie korzystać po lekcjach w świetlicy.

7.3. Sklep internetowy

W przeciwieństwie do jednorazowych i cyklicznych akcji uruchomienie szkolnego sklepu internetowego pozwala na ciągłą sprzedaż produktów oznaczonych logotypem szkoły, np. koszulek, czapek, kubków czy breloków oraz produktów sezonowych (np. kosze upominkowe). FaniMani zapewnia organizacyjne i logistyczne wsparcie dla prowadzenia sklepu, w tym udostępnienie specjalnie przygotowanej

¹ Służyc temu będzie specjalna platforma internetowa.

do tego celu infrastruktury informatycznej. Dochodem szkoły będzie zysk ze sprzedaży artykułów.

7.4. Marszobiegi sponsorowany

Marszobieg odbywa się w plenerze, na łonie natury lub w miejscach do tego wyznaczonych (obiekty sportowe, tereny rekreacyjne). Proponowana akcja, oprócz umożliwienia zbierania przez uczniów pieniędzy na cel społecznie użyteczny, integruje szkolną i lokalną społeczność. Może też być powodem do zmiany stylu życia na prozdrowotny.

To społeczność szkolna określa cel finansowy i trasę marszu. Uczniowie uczestniczący w akcji deklarują odległość, jaką zamierzają pokonać w czasie imprezy. Załóżmy, że będzie to 5 km. Uczeń rejestruje się na platformie internetowej marszu² i określa swój cel: „Chcę pokonać w czasie szkolnego marszu trasę o długości 5 km”. Następnie poszukuje sponsorów, którzy deklarują kwotę, jaką wpłacą drogą on-line za każdy przebyty przez tego ucznia kilometr. Po marszobiegu nauczyciele – koordynatorzy ewidencjonują faktycznie pokonaną odległość i szkoła otrzymuje środki zbierane od sponsorów. Kwota zbierana przez ucznia to iloczyn faktycznie pokonanej odległości w kilometrach i łącznej kwoty zadeklarowanej przez sponsorów danego ucznia za każdy 1 km.

Im więcej będzie uczestników imprezy, tym większe cele finansowe można zrealizować dzięki tej akcji. Każdego ucznia sponsorować może kilka osób (np. babcia, dziadek, chrzestni czy sąsiedzi). Im więcej sponsorów, tym bardziej dochodowy będzie marszobieg i tym większe prawdopodobieństwo osiągnięcia celu akcji.

Udział w marszobiegu sponsorowanym to przedsiębiorczość i zmierzenie się z własnymi siłami w jednym. Dla wielu uczniów taki wysiłek może być sprawdzianem swoich możliwości. To także okazja do skupienia się całej rodziny na celu. Sponsorzy, zwłaszcza ci z kręgu rodzinnego, przyczynią się do wzmocnienia wspólnych więzi oraz do wsparcia dziecka w budowaniu jego przedsiębiorczej postawy i motywowania do skutecznego działania.

² j.w.

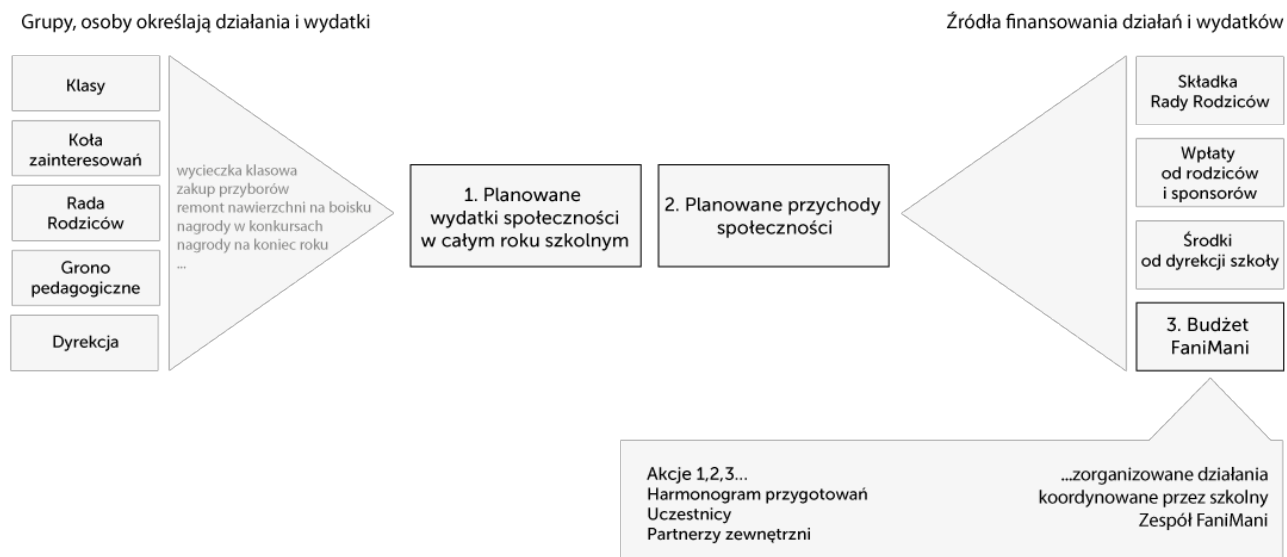
8. Jak korzystać z programu?

Nie stawiamy wymagań formalnych ani finansowych szkołom, wystarczy zgłoszenie podpisane przez dyrekcję, dzięki któremu środki z akcji będą trafiły na podane konto szkoły w formie darowizny lub na konto rady rodziców jako realizatorów konkretnych akcji (szczegóły rozliczeń znajdują się w instrukcjach akcji). Korzystanie z portalu finansowego nie wymaga żadnych deklaracji, wystarczy rejestracja i zalogowanie się użytkowników.

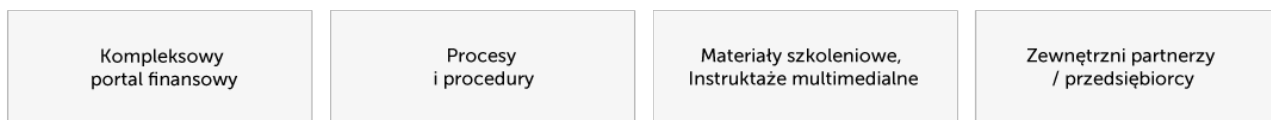
Szkoła uczestnicząca w programie powołuje szkolny zespół FaniMani, koordynatora FaniMani (nauczyciel, ewentualnie rodzic) oraz administratora (w portalu finansowym), którzy otrzymują wsparcie merytoryczne od Fundacji. Społeczność szkolna przystępuje do wybranych akcji, planuje ich organizację, wraz z celem i budżetem, a my pomagamy zoptymalizować koszty i zmaksymalizować korzyść z ich przeprowadzenia.

Więcej informacji znajdą Państwo na stronie www.fanimani.pl.

FaniMani - Innowacyjny program przedsiębiorczości w szkole



Narzędzia używane w programie:



9. Podsumowanie

Program FaniMani przygotowaliśmy, aby wspierać społeczność szkolną w pozyskiwaniu środków dzięki aktywizacji dzieci i młodzieży. Biorąc w nim udział, uczniowie poznają mechanizmy funkcjonowania finansów i planowania. Akcje i działania realizowane w ramach programu FaniMani wymagają współpracy w grupie i z otoczeniem, w którym szkoła funkcjonuje. Wpływa to korzystnie na integrację oraz wzrost zdolności interpersonalnych członków społeczności. Mniejsze i większe sukcesy, te wspólne oraz każdego uczestnika programu z osobna, motywują do działania i podejmowania coraz większych wyzwań, wyzwalając przedsiębiorczość. Co najważniejsze - każdy uczeń będzie mógł doświadczyć siły własnego działania i wpływu na kształtowanie własnej przyszłości.