

Program nauczania – Ekonomia w praktyce

Autor	dr Marcin Wardaszko, Fundacja Rozwoju Inicjatyw Edukacyjnych
Przeznaczenie	Przedmiot uzupełniający w liceum ogólnokształcącym i technikum
Liczba godzin	30

Opis warunków realizacji programu

Celem przedmiotu Ekonomia w praktyce jest przekazanie uczniom praktycznej wiedzy o planowaniu i prowadzeniu przedsięwzięcia biznesowego. Do realizacji ww. celu została stworzona edukacyjna, symulacyjna gra decyzyjna. Obejmuje ona kluczowe zagadnienia związane z prowadzeniem przedsiębiorstwa (m.in. z dziedziny marketingu, finansów, zarządzania zasobami ludzkimi, społecznej odpowiedzialności biznesu). W trakcie rozgrywki gracze mają możliwość zdobycia wiedzy i umiejętności w zakresie podstawowych funkcji zarządzania: planowania, organizowania, motywowania, koordynowania i kontrolowania. Uczniowie, zorganizowani w zespoły, na każdym etapie gry planują, podejmują decyzję a następnie analizują uzyskane wyniki. Decyzje, dotyczące wirtualnego przedsiębiorstwa, są podejmowane na podstawie wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie ćwiczeń oraz wykładów zaprojektowanych wokół gry. Dodatkowo uczniowie w ramach ćwiczeń praktycznych, uczą się nawiązywania kontaktów z instytucjami stanowiącymi otoczenie rzeczywistego świata biznesowego (bank i urząd pracy). Na koniec przedmiotu, uczniowie podsumowują wyniki, osiągnięte w trakcie gry, w postaci prezentacji.

Zadaniem szkoły jest zapewnienie warunków do prawidłowej organizacji procesu dydaktycznego. Program można realizować w sali komputerowej z łączem internetowym, która może być wyposażona dodatkowo w inne środki dydaktyczne, takie jak: słowniki, encyklopedie, czasopisma, rzutnik multimedialny (w miarę możliwości szkoły).

Propozycje form i metod dydaktycznych odpowiednio dobrane do realizowanych treści kształcenia oraz percepcyjnych możliwości uczniów

Program nauczania przedmiotu Ekonomia w praktyce wykorzystuje symulacyjną grę decyzyjną. W ramach gry, uczniowie podzieleni na zespoły, tworzą i prowadzą wirtualną firmę. Gracze będą musieli się zmierzyć z problemami związanymi z kolejnymi fazami życia przedsiębiorstwa oraz otoczenia społeczno-ekonomicznego. Uczniowie rozpoczynają kurs od wstępnych decyzji dotyczących przedsiębiorstwa oraz analizy badań rynkowych. Następnie, w ciągu 16 rund decyzyjnych odpowiadających 16 wirtualnym kwartałom, podejmują decyzje, symulujące decyzje w rzeczywistym świecie biznesu. Gra symulacyjna ma charakter

rozwojowy tzn. rozpoczyna się od prostych i podstawowych decyzji. W miarę trwania kursu, przed zespołem stawiane są nowe wyzwania oraz coraz trudniejsze obszary decyzyjne. Przychody i koszty, jakość i nakłady, popyt i podaż, inwestycje, finansowanie zewnętrzne, problematyka zatrudnienia, konkurencja, ekologia oraz społeczna odpowiedzialność biznesu to obszary, które pojawiają się w miarę postępów w grze. Celem gry jest uzyskanie jak najlepszego wyniku, na który składają się takie wskaźniki jak: ekonomiczna efektywność firmy, satysfakcja klienta i pracownika oraz społeczna odpowiedzialność biznesu. W grę został wbudowany system rankingowy, który pokazuje jak uczniowie radzą sobie na tle pozostałych zespołów.

Nauczyciel w ramach gry pełni rolę arbitra, przewodnika i doradcy zespołu. Nauczyciel prowadzi zajęcia z wykorzystaniem prezentacji, instrukcji oraz zestawów ćwiczeń, scenariuszy lekcji oraz scenariuszy zadań zaprojektowanych zgodnie z metodologią nauki opartej o doświadczenie (ang. experience-based learning). Scenariusze zajęć przewidują również kształcenie uczniów poprzez dyskusje grupowe, przygotowywanie grupowych prezentacji oraz burz mózgów.

Szczegółowe cele kształcenia i wychowania

Wiedza:

1. Uczeń zdobędzie wiedzę dotyczącą zasad planowania (1.1 PP*).
2. Uczeń zapozna się z podstawowymi etapami realizacji przedsięwzięcia biznesowego (1.4 PP).
3. Uczeń pozna podstawowe informacje dotyczące rynku i rządzących nim mechanizmów (2.1 PP).
4. Uczeń posiędzie wiedzę o zależnościach ekonomicznych rządzących popytem i podażą (2.1; 2.2 PP).
5. Uczeń pozna strukturę decyzji i zależności marketingu-mix (2.1; 2.2 PP).
6. Uczeń pozna podstawy sezonowości i segmentacji rynku (2.1; 2.2 PP).
7. Uczeń pozna podstawy teorii konkurencji (2.1 PP).
8. Uczeń pozna strukturę przychodów i kosztów oraz ich wzajemnych powiązań (1.5 PP).
9. Uczeń pozna problematykę odpowiedzialnego biznesu (2.5 PP).
10. Uczeń uzyska informację o podstawowych instrumentach finansowych – kredyt, lokata (1.5 PP).
11. Uczeń pozna podstawowe zagadnienia związane z zatrudnieniem (1.5; 2.5 PP).
12. Uczeń pozna podstawy problematyki zarządzania zasobami ludzkimi w firmie (2.2; 2.4 PP).
13. Uczeń pozna cechy dobrego lidera – wybór lidera zespołu, wybór lidera zespołu negocjacyjnego (3.3 PP).
14. Uczeń pozna sposoby rozwiązywania konfliktów (3.6 PP).

Umiejętności:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



2

1. Uczeń będzie potrafił wybrać formę przedsiębiorstwa i zaplanować jego rozwój (1.3; 1.4 PP).
2. Uczeń będzie potrafił prognozować konsekwencje swoich decyzji finansowych i pozafinansowych (1.5 PP).
3. Uczeń będzie potrafił dokonać opisu i analizy rynku (2.1; 2.2; 2.3 PP).
4. Uczeń będzie potrafił dokonać wyboru w sytuacji trade-offu ekonomicznego (2.4 PP).
5. Uczeń będzie potrafił krytycznie ocenić swoje poczynania (4.2 PP).
6. Uczeń będzie potrafił analizować wyniki firmy i dokonywać korekt decyzji (4.2 PP).
7. Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty ekonomicznej (1.5 PP).
8. Uczeń będzie potrafił analizować i podejmować decyzje uwzględniając kontekst etyczny oraz skutki społeczne (2.5; 3.7 PP).
9. Uczeń będzie w stanie przeanalizować skuteczność zarządzania i wymienić cechy skutecznego menedżera (1.2 PP).
10. Uczeń zdobędzie kompetencje z zakresu IT.

Kompetencje społeczne:

1. Uczeń będzie stawiał się liderem lub efektywnym członkiem zespołu (3.2 PP).
2. Uczeń przyjmie określoną rolę w zespole i będzie uczestniczył w procesie podejmowania decyzji (3.2 PP).
3. Uczeń będzie stosował zasady pracy indywidualnej i grupowej (3.1 PP).
4. Uczeń będzie prezentował swoje poglądy i bronił ich na forum grupy i klasy (3.1 PP).
5. Uczeń będzie przedstawiał sukcesy i porażki, identyfikował mocne i słabe strony swojej firmy i poddawał je pod dyskusję (3.1; 4.2; 4.3 PP).
6. Uczeń będzie prezentował końcowe wyniki swojej firmy i potrafił je przeanalizować i ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia w rzeczywistym świecie (4.1; 4.2; 4.3; 4.4 PP).
7. Uczeń będzie przydzielał lub przyjmował zadania do realizacji (3.4 PP).
8. Uczeń będzie postępował według zasad ustalonych w grupie (3.7 PP).
9. Uczeń będzie uczestniczył w rozwiązywaniu konfliktów w grupie (3.6 PP).
10. Uczeń będzie współpracował ze swoim zespołem (3.5 PP).

Cele wychowawcze:

1. Umiejętność pracy w zespole.
2. Rozwijanie postaw etycznych.
3. Promowanie wartości związanych z koncepcją biznesu odpowiedzialnego społecznie.
4. Rozwijanie zainteresowania światem biznesu.
5. Kształtowanie postaw przedsiębiorczych.

* Punkt podstawy programowej.

Treści edukacyjne



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Na bazie podstawy programowej można określić następujące treści nauczania związane z podstawowymi funkcjami zarządzania:

1. Planowanie przedsięwzięcia uczniowskiego o charakterze ekonomicznym.
 Uczeń:
 1. wymienia zasady planowania i wyjaśnia korzyści z nich wynikające;
 2. charakteryzuje skutecznego menedżera;
 3. dokonuje wyboru formy przedsięwzięcia uczniowskiego;
 4. określa etapy realizacji przedsięwzięcia i dzieli je na zadania cząstkowe;
 5. prognozuje efekty finansowe oraz pozafinansowe przedsięwzięcia z uwzględnieniem kosztów i przychodów.
2. Analiza rynku.
 Uczeń:
 1. opisuje rynek, na którym działa przyjęte przez uczniów przedsięwzięcie uczniowskie;
 2. zbiera informacje o rynku i wyjaśnia rządzące nim mechanizmy;
 3. prezentuje zebrane informacje o rynku;
 4. analizuje zagrożenia i możliwości realizacji przedsięwzięcia o charakterze ekonomicznym na podstawie zebranych informacji o rynku;
 5. projektuje i stosuje etyczne działania marketingowe.
3. Organizacja przedsięwzięcia.
 Uczeń:
 1. stosuje zasady organizacji pracy indywidualnej i zespołowej;
 2. przyjmuje rolę lidera lub wykonawcy;
 3. charakteryzuje cechy dobrego lidera grupy;
 4. przydziela lub przyjmuje zadania do realizacji;
 5. współpracuje z zespołem realizującym przedsięwzięcie;
 6. wymienia sposoby rozwiązywania konfliktów w grupie;
 7. projektuje kodeks etyczny obowiązujący w grupie.
4. Ocena efektów działania.
 Uczeń:
 1. przyjmuje formę prezentacji efektów przedsięwzięcia;
 2. wymienia efekty pracy;
 3. analizuje mocne i słabe strony przeprowadzonego przedsięwzięcia uczniowskiego;
 4. ocenia możliwość realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze na gruncie realnej gospodarki rynkowej.

Plan zajęć

Numer	Problematyka zajęć*	Treść podstawy
-------	---------------------	----------------



KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY



zajęć		programowej
1	Wprowadzenie do zajęć i podział na grupy.	3.2-6
2	Wymyślenie nazwy i logo oraz planowanie rozwoju przedsiębiorstwa.	1.1 – 1.3; 1.5; 2.1; 2.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
3	Analiza planu rozwoju przedsiębiorstwa, podstawy przychodów i kosztów oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 1.	1.4; 1.5; 2.1; 2.2
4	Podsumowanie rundy nr 1 i wprowadzenie do pracy zespołowej oraz teorii popytu i podaży.	2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 4.2
5	Ćwiczenia z wyznaczania ceny i podjęcie decyzji w rundzie nr 2.	2.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
6	Podsumowanie rundy nr 2 i wprowadzenie do podstaw rachunkowości.	1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.5
7	Runda decyzyjna nr 3.	1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
8	Wprowadzenie do podstaw marketingu mix i podejmowanie decyzji w rundzie 4.	1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 4.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
9	Podsumowanie 1 roku działalności i wprowadzenie do 2 roku działalności.	1.5; 4.2; 4.3; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
10	Bank i kredyt oraz planowanie roku nr 2.	1.1; 1.4; 1.5; 2.1-4; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
10a*	Bank, kredyt, badanie oferty banków – ćwiczenia praktyczne.	1.1; 1.4; 1.5; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
11	Teoria społecznej odpowiedzialności biznesu, wprowadzenie do rankingu, runda decyzyjna nr 6.	1.5; 2.1; 2.5; 3.7
12	Wprowadzenie do teorii przesunięć krzywej popytu i podaży, runda decyzyjna nr 7.	1.5; 2.5; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 4.2
13	Runda decyzyjna nr 8, analiza pierwszych 2 lat prowadzenia działalności – część 1.	1.5; 2.1; 2.2; 2.4; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 4.2; 4.3
14	Analiza pierwszych 2 lat działalności – część 2, urząd pracy, wprowadzenie rankingu zespołów.	2.1; 2.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 4.2; 4.3



15	Wprowadzenie do rynku pracy.	1.1; 1.5; 2.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
15a*	Wprowadzenie do rynku pracy.	1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 4.1
16	Planowanie roku 3, runda decyzyjna nr 9.	1.1; 1.4; 1.5; 2.1; 2.4; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5
17	Wprowadzenie do podstaw zarządzania ludźmi, runda decyzyjna nr 10.	1.5; 2.2; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 3.6
18	Runda decyzyjna nr 11.	1.5; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4
19	Runda decyzyjna nr 12, analiza lat 1 – 3 część pierwsza.	1.5; 2.2; 4.2; 4.3
20	Analiza lat 1-3 – część 2, wprowadzenie do decyzji rok 4.	1.5; 2.2; 4.2; 4.3
21	Wprowadzenie do teorii konkurencji.	2.2; 3.4; 3.5
22 i 23	Gra negocjacyjna, runda decyzyjna nr 13.	1.4; 1.5; 2.1-2.4; 3.1; 3.2; 3.4; 3.5; 3.6
24	Wprowadzenie do segmentacji rynku.	1.5; 2.1; 2.2
25	Runda decyzyjna nr 14.	1.5; 2.2; 3.1; 3.4; 3.5
26	Wprowadzenie do strategii rynkowych i pozycjonowania firmy.	1,5; 2.2
27	Runda decyzyjna nr 15.	1.5; 2.2; 3.1; 3.4; 3.5
28	Efektywna praca zespołu i lidera. Podejmowanie decyzji w rundzie nr 16	1.5, 2.2; 2.3, 3.1; 3.3; 3.4; 3.5
29 i 30	Prezentacje uczniowskie podsumowujące wyniki gry.	1.2; 1.4; 2.1; 2.3; 3.3; 3.5; 3.6; 4.1-4.4

* szczegółowy opis zajęć znajduje się w scenariuszach zajęć oraz w scenariuszu gry komputerowej.

** zajęcia opcjonalne

Sposoby osiągnięcia celów kształcenia i wychowania

1. Umiejętności i wiedza praktyczna

Ekonomia w praktyce jest przedmiotem skoncentrowanym na zdobywaniu umiejętności i wiedzy o charakterze praktycznym. Konsekwentnie zdecydowano, że program nauczania będzie realizowany z wykorzystaniem, symulacyjnej gry komputerowej, w której uczniowie będą zarządzali wirtualnym przedsiębiorstwem.

Gra zapewnia naukę poprzez zdobywanie doświadczenia, działanie, przeżywanie, a nie wyłącznie zapamiętywanie encyklopedycznych wiadomości.

Ze względu na to, że gra została podzielona na rundy decyzyjne uczniowie, w celu optymalizacji wyników swojego przedsiębiorstwa, muszą przechodzić wielokrotnie przez podstawowe etapy zarządzania: badanie, analiza, planowanie, wdrożenie, monitoring. Powtarzalność tych działań zwiększa szanse na przyswojenie i utrwalenie nowych umiejętności i nawyków.

Gry symulacyjne są narzędziem, które wykorzystują studium przypadku (ang. case study), oraz techniki nauczania poprzez opowiadanie historii (ang. story telling technique), które zapewniają skuteczne przekazywanie umiejętności oraz wiedzy praktycznej i mają pozytywny wpływ na zapamiętywanie.

Gra uzupełniona jest o serię wykładów, prezentacji oraz ćwiczeń podczas których nauczyciele przekazują podstawową wiedzę teoretyczną związaną z zarządzaniem przedsiębiorstwem. W scenariuszach zajęć występują sytuacje, w których podjęcie przez uczniów decyzji następuje przed przekazaniem przez nauczyciela kompletnej wiedzy teoretycznej. Taka kolejność jest rekomendowana, zgodnie z metodologią nauki poprzez grę.

Wokół gry zaprojektowano również zestaw ćwiczeń praktycznych: wizyta w banku, wizyta w urzędzie pracy itp. Taka forma ćwiczeń sprzyja zdobywaniu użytecznej wiedzy oraz rozwija kompetencje społeczne uczniów.

W programie uwzględniono również grę negocyjną opartą na metodzie studium przypadku.

2. Kompetencje społeczne

Program przewiduje, że uczniowie zostaną podzieleni na zespoły i w ramach utworzonych grup będą podejmować decyzje o zróżnicowanym charakterze m.in.: kreatywnym, rutynowym, polegającym na długo i krótkoterminowym planowaniu, analitycznym, badawczym, negocyjnym. W przypadku każdego z tych obszarów uczniowie będą zmuszeni do podjęcia wspólnej, ostatecznej decyzji. Dzięki temu będą mogli:

- a) doświadczyć zróżnicowanej dynamiki grupowej,
- b) ocenić z jednej strony dysfunkcjonalności z drugiej, elementy podnoszące efektywność pracy grupowej w różnych kontekstach (np. działania kreatywne vs. działania rutynowe),
- c) wpływać na zmianę relacji i sposobów wypracowywania decyzji w grupie.

Uczniowie będą rozwijali swoje kompetencje społeczne również poprzez przewidziane w programie dyskusje grupowe, ćwiczenia opcjonalne (wizyta w urzędzie pracy, wizyta w banku) czy prezentacje grupowe.

3. Cele wychowawcze

System oceny zaimplementowany w grze promuje zachowania etyczne wobec bliższego i dalszego otoczenia biznesu oraz pracowników.

Możliwość odgrywania przez uczniów roli przedsiębiorców rozwija postawy przedsiębiorcze.

Podczas nauki nauczyciel powinien wymagać od uczniów samodzielnego wyszukiwania i gromadzenia materiałów oraz korzystania ze stron internetowych w celu wzmocnienia samodzielności.

Gra rozgrywana w zespołach powinna wpłynąć na rozwijanie więzi między uczniami.

4. Możliwość indywidualizacji

Nauczyciel ma duże możliwości dopasowanie programu do potrzeb uczniów.

Po pierwsze, planując zajęcia musi zaprojektować grę symulacyjną w panelu administratora gry. Projektując grę nauczyciel może decydować o tempie kursu i stopniu jego trudności.

Po drugie, ze względu na umieszczenie gry w internecie może elastycznie kształtować czas przeznaczony na wykłady i ćwiczenia w klasie. Uczniowie będą mieli możliwość podjęcia decyzji w grze w ramach pracy domowej.

Po trzecie, nauczyciel może również decydować o wagach poszczególnych kryteriów w formach zaliczenia.

Kolejnymi elementami umożliwiającymi indywidualizację są:

- zajęcia wykorzystujące ćwiczenia praktyczne, w których uczniowie mają udać się do wybranych instytucji i poznać ich oferty oraz warunki pracy,
- gra negocjacyjna, która może mieć wpływ na wyniki końcowe.

Zajęcia prowadzone wokół i przy pomocy gry symulacyjnej są specyficzną formą i wymagają od nauczyciela szczególnej dyscypliny w prowadzeniu zajęć. Z jednej strony, należy traktować formę i długość oraz umiejscowienie zajęć dość elastycznie, szczególnie, że gra symulacyjna umiejscowiona w internecie daje możliwość przeniesienia części podejmowania decyzji poza klasę. Z drugiej strony, należy pamiętać, że wydarzenia w klasie powinny ściśle korelować z postępem gry symulacyjnej i nie wolno zaniedbać elementów ściśle z nią związanych.

Propozycje środków dydaktycznych wspomagających proces kształcenia:
1. Instrukcja dla ucznia i nauczyciela.
2. Prezentacje do zajęć.
3. Materiały ćwiczeniowe do zajęć.
4. Scenariusze ćwiczeń zaprojektowanych zgodnie z metodą nauki opartej na doświadczeniu praktycznych: bank, urząd pracy.
5. Scenariusz gry negocjacyjnej.
6. Format prezentacji końcowej.

Kryteria oceniania określone na podstawie uszczegółowionych efektów kształcenia			
Nazwa	Typ	Forma sprawdzaniu	Udział procentowy
Wynik z gry symulacyjnej mierzony Skumulowaną Kartą Wyników	Projekt grupowy	System gry – cały kurs	20%
Wyniki ćwiczeń na zajęciach	Indywidualny	Rozwiązane ćwiczenia	40%
Wyniki prac domowych	Indywidualny	Rozwiązane ćwiczenia, wyniki wywiadów (bank i urząd pracy).	20%
Końcowa praca lub prezentacja	Indywidualny lub grupowy	Prezentacja na zajęciach	20%

Załączniki:

- 1) Scenariusze zajęć
- 2) Scenariusz gry



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



10