Scenariusze zajęć

Spis treści

Wstęp 4

Rozkład zajęć z uwzględnieniem zakładanych osiągnięć ucznia – wiedza i umiejętności. 6

Osiągnięcia ucznia - kompetencje społeczne 15

Osiągnięcia ucznia – cele wychowawcze 17

Szczegółowe scenariusze zajęć 18

Zajęcia nr: 1 Temat: Wprowadzenie do zajęć i podział na grupy. 19

Zajęcia nr: 2 Temat: Wymyślanie nazwy i logo firmy oraz planowanie lokalizacji i rozwoju przedsiębiorstwa. 20

Zajęcia nr: 3 Temat: Analiza planu rozwoju przedsiębiorstwa, podstawy przychodów i kosztów oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 1. 21

Zajęcia nr: 4 Temat: Podsumowanie rundy nr 1 i wprowadzenie do pracy zespołowej oraz popytu i podaży. 22

Zajęcia nr: 5 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 2. 23

Zajęcia nr: 6 Temat: Podsumowanie rundy nr 2 i wprowadzenie do podstaw rachunkowości. 24

Zajęcia nr: 7 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 3. 25

Zajęcia nr: 8 Temat: Wprowadzenie do podstaw marketingu mix i podejmowanie decyzji w rundzie 4 26

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 9 Temat: Podsumowanie roku nr 1 oraz wprowadzenie do roku nr 2. 27

Zajęcia nr: 10 Temat: Bank i kredyt, planowanie roku nr 2 oraz runda decyzyjna nr 5. 28

Zajęcia nr: 10* Temat: Bank i kredyt, planowanie roku nr 2 oraz runda decyzyjna nr 5. 29

Zajęcia nr: 11 Temat: Wprowadzenie do podstaw społecznej odpowiedzialności biznesu i rankingu oraz runda decyzyjna nr 6. 31

Zajęcia nr: 12 Temat: Wprowadzenie do teorii przesunięć popytu i podaży i podejmowanie decyzji w rundzie nr 7. 33

Zajęcia nr: 13 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 8. 34

Zajęcia nr: 14 Temat: Podsumowanie wyników roku nr 2. 35

Zajęcia nr: 15 Temat: Wprowadzenie do rynku pracy. 36

Zajęcia nr: 15* Temat: Wprowadzenie do rynku pracy. 37

Zajęcia nr: 16 Temat: Planowanie roku nr 3 oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 9. 38

Zajęcia nr: 17 Temat: Wprowadzenie do podstaw zarządzania zasobami ludzkimi i podejmowanie decyzji w rundzie nr 10. 39

Zajęcia nr: 18 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 11. 40

Zajęcia nr: 19 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 12. 41

Zajęcia nr: 20 Temat: Podsumowanie wyników roku nr 3 i wprowadzenie do roku nr 4. 42

Zajęcia nr: 21 Temat: Wprowadzenie do teorii konkurencji. 43

Zajęcia nr: 22 i 23* Temat: Gra negocjacyjna dotycząca kooperacji i budowy sieci oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 13. 44

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 24 Temat: Wprowadzenie do segmentacji rynku. 46

Zajęcia nr: 25 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 14. 47

Zajęcia nr: 26 Temat: Wprowadzenie do strategii rynkowych i pozycjonowania firmy. 48

Zajęcia nr: 27 Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 15. 49

Zajęcia nr: 28 Temat: Efektywna praca zespołu i lidera i podejmowanie decyzji w rundzie nr 16. 50

Zajęcia nr: 29 i 30 Temat: Podsumowanie wyników i prezentacje uczniowskie. 51

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wstęp

Niniejszy dokument stanowi załącznik do programu nauczania Ekonomii w praktyce opracowanego przez Marcina Wardaszko.

Pierwsza część dokumentu koncentruje się wokół założonych osiągnięć ucznia, które zostały podzielone na cztery podstawowe kategorie: wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych i osiągnięć wychowawczych. Zakładane osiągnięcia związane z wiedzą i umiejętnościami przypisane są do poszczególnych zajęć natomiast osiągane – w wyniku realizacji programu - kompetencje społeczne i cele wychowawcze zostały omówione oddzielnie.

Centralnym elementem programu nauczania jest symulacyjna gra biznesowa podzielona na 16 rund decyzyjnych. W ramach procesu podejmowania decyzji, podczas kolejnych rund, uczniowie muszą wielokrotnie przeprowadzać diagnozę sytuacji i analizę rynku, następnie przygotowywać i realizować plan rozwoju przedsiębiorstwa i finalnie oceniać skutki własnych decyzji oraz próbować na ich podstawie modyfikować własną strategię. Powtarzalność działań wykonywanych przez uczniów, zwiększa szanse na przyswojenie nowych umiejętności a w rezultacie wyrobienie i utrwalenie użytecznych nawyków.

Kształtowanie umiejętności związanych z analizą czy planowaniem odbywa się w sposób ciągły, od pierwszych do ostatnich zajęć, dlatego ich sprawdzanie po konkretnych zajęciach lekcyjnych nie powinno być traktowane równie rygorystycznie jak w przypadku tradycyjnej metody nauczania opartej na omawianiu kolejnych „partii programowych". Szczególnie w przypadku umiejętności biznesowych przypisanie ich do konkretnych zajęć ma charakter umowny i następuje najczęściej na etapie, na którym przekazywane są ramy teoretyczne danego zagadnienia ekonomicznego czy biznesowego.

Druga część dokumentu prezentuje przykładowe scenariusze zajęć. Zawierają one opis zajęć, typ działań edukacyjnych, rodzaj narzędzi edukacyjnych oraz link do pliku zawierający sugerowane materiały edukacyjne.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Przy realizacji scenariusza należy pamiętać, że proponowane materiały edukacyjne stanowią uzupełnienie symulacyjnej gry biznesowej. Nauczyciel może wykorzystywać je selektywnie, w zależności od poziomu wiedzy i umiejętności uczniów oraz jakości decyzji podejmowanych w ramach symulacji biznesowej. Dzięki temu może dostosować kurs do poziomu zaawansowania grupy oraz unikać powtórek wynikających np. z nakładających się materiałów z innych przedmiotów. Istotne jest jednak, żeby prezentacje i ćwiczenia były skorelowane z przebiegiem gry.

Zajęcia nr 10*oraz zajęcia nr 15* mają charakter opcjonalny i mogą zostać zastąpione odpowiednio przez zajęcia nr 10 i zajęcia nr 15.

Ponadto w ramach zajęć 22 i 23 zaplanowano przeprowadzenie gry negocjacyjnej osadzonej w realiach komputerowej symulacji biznesowej. Ze względu na charakter zajęć sugerowane jest zorganizowanie ich jako bloku złożonego z dwóch godzin lekcyjnych.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Rozkład zajęć z uwzględnieniem zakładanych osiągnięć ucznia – wiedza i umiejętności.

Numer zajęć	Problematyka zajęć	Osiągnięcia ucznia
1	Wprowadzenie do zajęć i podział na grupy.	Uczeń pozna podstawowe zasady planowania i etapy realizacji przedsięwzięcia biznesowego. Uczeń przyjmie określoną rolę w zespole i będzie uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji. Uczeń będzie potrafił określić zasady etyczne, którymi powinna kierować się grupa.
2	Wymyślenie nazwy i logo oraz planowanie rozwoju przedsiębiorstwa.	Uczeń dokona wyboru formy przedsiębiorstwa. Uczeń będzie umiał przeanalizować dostępne informacje o rynku. Uczeń będzie umiał stworzyć wstępny plan rozwoju przedsiębiorstwa w kilku scenariuszach z uwzględnieniem lokalizacji, skali działalności, jakości planowanych usług.
3	Analiza planu rozwoju przedsiębiorstwa, podstawy przychodów i kosztów oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 1.	Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty ekonomicznej. Uczeń będzie potrafił dokonać wyboru w sytuacji trade-offu ekonomicznego. Uczeń będzie prognozował skutki swoich decyzji pod kątem zysków firmy.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

4	Podsumowanie rundy nr 1 i wprowadzenie do pracy zespołowej oraz teorii popytu i podaży.	Uczeń będzie potrafił krytycznie ocenić swoje decyzje. Uczeń będzie umiał analizować podstawowe funkcje popytu i podaży. Uczeń pozna pojęcia: przychód całkowity, przychód przeciętny, przychód krańcowy. Uczeń pozna założenia i zalety pracy zespołowej oraz cechy skutecznego zespołu.
5	Ćwiczenia z wyznaczania ceny i podjęcie decyzji w rundzie nr 2.	Uczeń będzie wyznaczał cenę tak, aby osiągnąć założony popyt. Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty ekonomicznej. Uczeń będzie prognozował skutki swoich decyzji pod kątem zysków.
6	Podsumowanie rundy nr 2 i wprowadzenie do podstaw rachunkowości.	Uczeń pozna podstawowe pozycje przychodowe i kosztowe oraz zapozna się z uproszczoną wersją sprawozdania finansowego. Uczeń będzie umiał przeanalizować uproszczone sprawozdania finansowe, określić skutki finansowe i pozafinansowe własnych decyzji oraz dokonywać korekt decyzji z wykorzystaniem ww. danych. Uczeń będzie potrafił krytycznie ocenić swoje decyzje.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

7	Runda decyzyjna nr 3.	Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty. ekonomicznej. Uczeń będzie prognozował skutki swoich decyzji pod kątem zysków. Uczeń będzie potrafił krytycznie ocenić swoje decyzje.
8	Wprowadzenie do podstaw marketingu mix i podejmowanie decyzji w rundzie 4.	Uczeń pozna elementy marketingu mix oraz podstawowe zasady stworzenia spójnej i skutecznej strategii marketing mix.
9	Podsumowanie 1 roku działalności i wprowadzenie do 2 roku działalności.	Uczeń będzie potrafił krytycznie ocenić swoje poczynania. Uczeń pozna zjawisko sezonowości i jej wpływu na popyt na usługi/produkty.
10	Bank i kredyt oraz planowanie roku nr 2.	Uczeń uzyska wiedzę o kredycie inwestycyjnym, kredycie obrotowym oraz lokatach. Uczeń pozna zagadnienie stóp procentowych oraz innych czynników wpływających na koszt kredytu. Uczeń będzie umiał zaplanować rozwój przedsiębiorstwa pod względem finansowym i rzeczowym uwzględniając dostępne informacje rynkowe (w tym finansowanie zewnętrzne).

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		Uczeń będzie prognozował skutki swoich decyzji pod kątem zysków firmy.
10*	Bank, kredyt, badanie oferty banków – ćwiczenia praktyczne.	Uczeń uzyska wiedzę o kredycie inwestycyjnym, kredycie obrotowym oraz lokatach. Uczeń pozna zagadnienie stóp procentowych oraz innych czynników wpływających na koszt kredytu. Uczeń będzie umiał zaplanować rozwój przedsiębiorstwa pod względem finansowym i rzeczowym uwzględniając dostępne informacje rynkowe (w tym finansowanie zewnętrzne). Uczeń będzie prognozował skutki swoich decyzji pod kątem zysków firmy.
11	Teoria społecznej odpowiedzialności biznesu, wprowadzenie do rankingu, runda decyzyjna nr 6.	Uczeń będzie potrafił analizować i podejmować decyzje uwzględniając kontekst etyczny oraz interesy interesariuszy. Uczeń pozna definicje odpowiedzialnego biznesu, podstawowe obszary społecznej odpowiedzialności biznesu oraz przykłady firm będących liderami w dziedzinie społecznej odpowiedzialności biznesu. Uczeń będzie umiał stosować etyczne działania promocyjne.
12	Wprowadzenie do teorii przesunięć popytu i podaży i podejmowanie decyzji w rundzie nr 7.	Uczeń pozna pozacenowe czynniki wpływające na popyt i podaż. Uczeń pozna efekt komplementarny i substytucyjny.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

13	Runda decyzyjna nr 8, analiza pierwszych 2 lat prowadzenia działalności – część 1.	Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty ekonomicznej. Uczeń będzie potrafił analizować i podejmować decyzje uwzględniając kontekst etyczny oraz interesy interesariuszy.
14	Analiza pierwszych 2 lat działalności – część 2, wprowadzenie do 3 roku działalności.	Uczeń będzie umiał przeanalizować uproszczone sprawozdania finansowe. Uczeń będzie umiał określić skutki finansowe i pozafinansowe własnych decyzji. Uczeń będzie umiał dokonywać korekt decyzji z wykorzystaniem danych ze sprawozdań finansowych.
15	Wprowadzenie do rynku pracy.	Uczeń pozna podstawowe różnice między umową o pracę a stosunkiem cywilnoprawnym. Uczeń zapozna się z pojęciami płacy minimalnej i płacy średniej. Uczeń będzie umiał skalkulować koszty wynagrodzenia.
15*	Wprowadzenie do rynku pracy.	Uczeń pozna podstawowe różnice między umową o pracę a stosunkiem cywilnoprawnym. Uczeń zapozna się z pojęciami płacy minimalnej i płacy średniej. Uczeń będzie umiał skalkulować koszty wynagrodzenia.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

16	Planowanie roku 3, runda decyzyjna nr 9.	Uczeń będzie umiał zaplanować rozwój przedsiębiorstwa z uwzględnieniem planu zatrudnienia.
17	Wprowadzenie do podstaw zarządzania ludźmi, runda decyzyjna nr 10.	Uczeń pozna podstawowe metody motywowania oraz rozwiązywania konfliktów. Uczeń będzie umiał scharakteryzować najistotniejsze role menedżera. Uczeń będzie umiał wymienić cechy dobrego lidera.
18	Runda decyzyjna nr 11.	Uczeń będzie potrafił podejmować decyzje w kategoriach zysku i straty ekonomicznej. Uczeń będzie potrafił analizować i podejmować decyzje uwzględniając interesy interesariuszy.
19	Runda decyzyjna nr 12, analiza lat 1 – 3 część pierwsza.	Uczeń będzie potrafił analizować wyniki firmy i dokonywać korekt wcześniej podjętych decyzji. Uczeń będzie w stanie przeanalizować skuteczność zarządzania. Uczeń będzie umiał przeanalizować uproszczone sprawozdania finansowe oraz określić skutki finansowe i pozafinansowe własnych decyzji. Uczeń będzie umiał analizować mocne i słabe strony przeprowadzonego przedsięwzięcia.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

20	Analiza lat 1-3 – część 2, wprowadzenie do decyzji rok 4.	Uczeń będzie w stanie przeanalizować skuteczność zarządzania swoim przedsiębiorstwem. Uczeń będzie umiał przeanalizować uproszczone sprawozdania finansowe oraz określić skutki finansowe i pozafinansowe własnych decyzji. Uczeń będzie analizował mocne i słabe strony przeprowadzonego przedsięwzięcia uczniowskiego.
21	Wprowadzenie do teorii konkurencji.	Uczeń pozna podstawowe formy i modele konkurencji oraz instrumenty wykorzystywane w różnych strategiach konkurencyjnych.
22 i 23	Gra negocjacyjna, runda decyzyjna nr 13.	Uczeń będzie umiał zdefiniować własne interesy oraz określić własne stanowisko negocjacyjne. Uczeń będzie umiał prowadzić negocjacje z uwzględnieniem interesów własnych i cudzych. Uczeń będzie tworzył rozwiązania umożliwiające osiągniecie porozumienia. Uczeń będzie umiał określić minimalne warunki, które musi spełniać porozumienie.
24	Wprowadzenie do segmentacji rynku.	Uczeń pozna zjawisko segmentacji rynku. Uczeń będzie umiał zdefiniować segment rynku.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		Uczeń będzie umiał wymienić przykładowe. kryteria, na podstawie których możliwe jest wyróżnienie segmentów rynku.
25	Runda decyzyjna nr 14.	Uczeń będzie zbierał i analizował informacje dotyczące konkurencji, preferencji klientów, segmentów rynku. Uczeń będzie podejmował decyzje z uwzględnieniem konkurencji i segmentacji rynku.
26	Wprowadzenie do strategii rynkowych i pozycjonowania firmy.	Uczeń pozna podstawy strategii rynkowych.
27	Runda decyzyjna nr 15.	Uczeń będzie zbierał i analizował informacje dotyczące konkurencji, preferencji klientów, segmentów rynku.
28	Efektywna praca zespołu i lidera. Podejmowanie decyzji w rundzie nr 16.	Uczeń pozna podstawy efektywnej pracy zespołu i lidera. Uczeń będzie umiał przeanalizować skuteczność pracy własnego zespołu.
29 i 30	Prezentacje uczniowskie podsumowujące wyniki gry.	Uczeń będzie prezentował końcowe wyniki swojej firmy i potrafił je przeanalizować oraz ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia w rzeczywistym świecie.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		Uczeń będzie umiał zidentyfikować kluczowe decyzje. Uczeń będzie umiał ocenić stopień realizacji tworzonych w trakcie gry planów rozwoju przedsiębiorstwa. Uczeń będzie prezentował podstawowe informacje dotyczące rynku i rządzących nim mechanizmów. Uczeń będzie umiał wymienić efekty pracy. Uczeń będzie analizował mocne i słabe strony przeprowadzonego przedsięwzięcia uczniowskiego. Na podstawie zdobytych doświadczeń uczniowie będą charakteryzowali cechy skutecznego lidera, określali jakie role pełnili w grupie, prezentowali przypadki konfliktów decyzyjnych, omawiali ich skutki oraz prezentowali metody ich rozwiązywania.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Osiągnięcia ucznia - kompetencje społeczne

Centralnym elementem programu nauczania jest symulacyjna gra biznesowa. Scenariusz gry przewiduje, że uczniowie będą prowadzić wirtualne przedsiębiorstwa w zespołach.

Uczniowie będą mieli swobodę dobierania się w zespoły, będą tworzyli kodeks etyczny zespołu oraz decydowali o podziale obowiązków w jego ramach. Będą podejmować decyzje o zróżnicowanym charakterze m.in.: kreatywnym, rutynowym, polegającym na długo i krótkoterminowym planowaniu, analitycznym, badawczym, negocjacyjnym. W przypadku każdego z tych obszarów uczniowie będą zmuszeni do podjęcia wspólnej, ostatecznej decyzji. Dzięki temu będą mogli:

a) doświadczyć zróżnicowanej dynamiki grupowej,
b) poznać i ocenić elementy podnoszące efektywność pracy grupowej,
c) poznać i ocenić elementy wpływające dysfunkcjonalnie na działania w grupie,
d) wpływać na zmianę relacji i sposobów wypracowywania decyzji w grupie,
e) pełnić określone role w grupie.

W ramach programu nauczania przewidziano również grę negocjacyjną, w ramach której uczniowie będą mieli okazję zdefiniować interesy własne oraz partnerów negocjacyjnych, prowadzić negocjacje z uwzględnieniem tych interesów, tworzyć rozwiązania umożliwiające osiągnięcie porozumienia.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Uczniowie będą rozwijali swoje kompetencje społeczne również poprzez uczestnictwo w przewidzianych w programie: dyskusjach grupowych, ćwiczeniach opcjonalnych (wizyta w urzędzie pracy, wizyta w banku) czy prowadzenie prezentacji grupowych.

W ramach prezentacji końcowej uczniowie podsumowują i charakteryzują najistotniejsze aspekty funkcjonowania zespołu uczniowskiego i oceniają je z punktu widzenia teorii pracy grupowej oraz teorii dobrego lidera.

Realizując program:

- uczeń będzie pełnił rolę lidera lub efektywnego członka zespołu,
- uczeń będzie uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji,
- uczeń będzie umiał stosować zasady pracy indywidualnej i grupowej,
- uczeń będzie umiał zaprezentować swoje poglądy i bronić ich na forum grupy i klasy,
- uczeń będzie przydzielał lub przyjmował zadania do realizacji,
- uczeń będzie postępował według zasad ustalonych w grupie,
- uczeń będzie umiał definiować sprzeczne interesy,
- uczeń będzie umiał zdefiniować konflikt grupowy,
- uczeń będzie uczestniczył w rozwiązywaniu konfliktów w grupie.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Osiągnięcia ucznia – cele wychowawcze

W grze został zaimplementowany model matematyczny, który przy określaniu ostatecznego wyniku wirtualnych przedsiębiorstw uwzględnia poza wynikami ekonomicznymi, poziom satysfakcji interesariuszy (klientów i pracowników) oraz poziom społecznej odpowiedzialności biznesu. Tym samym promuje zachowania etyczne wobec bliższego i dalszego otocznia biznesu.

Ponadto gra umożliwia uczniom wcielenie się w rolę przedsiębiorców i utożsamianie się z przedstawicielami biznesu przez co rozwija postawy przedsiębiorcze i zainteresowanie światem biznesu.

.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Szczegółowe scenariusze zajęć

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 1

Temat: Wprowadzenie do zajęć i podział na grupy.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Omówienie organizacji zajęć, wprowadzenie do scenariusza gry symulacyjnej	Nauczyciel	Wykład	Instrukcja gry dla nauczyciela, instrukcja gry dla ucznia oraz prezentacja multimedialna	Zajęcia wprowadzające. Zadaniem nauczyciela jest omówienie planu zajęć, formy zaliczenia, kryteriów oceny oraz scenariusza gry; etapów gry symulacyjnej, sytuacji początkowej, otoczenie firmy, warunków finansowania wirtualnego przedsiębiorstwa.	Instrukcja gry dla nauczyciela, instrukcja gry dla ucznia, Prezentacje\Prezentacja do zajęć 1_wprowadzenie_do_zajec_i_gry.ppt
2.	Podział na grupy	Uczniowie	Ćwiczenia	Instrukcja gry dla nauczyciela, instrukcja gry dla ucznia oraz ćwiczenia	Podział uczniów na zespoły. Jeżeli uczniowie się znają, sugerowane jest pozostawienie im swobody tworzenia zespołów uczniowskich. Nauczyciel określa wyłącznie liczebność zespołów. Jeżeli uczniowie spotykają się po raz pierwszy lub tak zdecyduje nauczyciel, uczniowie mogą być przypisani do grup losowo. Pierwszym zadaniem zespołów uczniowskich jest zalogowanie się do systemu gry symulacyjnej zgodnie z instrukcją logowania. Na tym etapie gra nie powinna być aktywowana przez nauczyciela. W ramach pracy domowej uczniowie mają za zadanie ustalić kodeks etyczny grupy.	Instrukcja gry dla nauczyciela, instrukcja gry dla ucznia, Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 1_podział_na_grupy.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 2

Temat: Wymyślanie nazwy i logo firmy oraz planowanie lokalizacji i rozwoju przedsiębiorstwa.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wymyślanie nazwy i logo firmy	Uczniowie	Ćwiczenia	Zestaw ćwiczeń i gra symulacyjna	Każdy z zespołów uczniowskich wykonuje ćwiczenia związane z wyborem logo, nazwy oraz formy przedsiębiorstwa (którą należy uwzględnić w nazwie). Uczniowie logują się do gry. Wybierają nazwę i logotyp firmy. Następnie podejmują decyzję o zakupie pierwszych badań marketingowych.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 2_nazwa_logotyp.docx
2.	Lokalizacja biznesu	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	W prezentacji nauczyciel przekazuje podstawowe informacje na temat trzech możliwych lokalizacji biznesu.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 2_lokalizacja.ppt
3.	Planowanie rozwoju przedsiębiorstwa cześć 1	Uczniowie	Ćwiczenia	Materiały z gry symulacyjnej i ćwiczenia	Na podstawie badań marketingowych i prezentacji uczniowie podejmują decyzję o lokalizacji. Następnie tworzą wstępny plan rozwoju przedsiębiorstwa w pierwszym roku.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 2_planowanie_1_roku.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 3

Temat: Analiza planu rozwoju przedsiębiorstwa, podstawy przychodów i kosztów oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 1.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Planowanie rozwoju przedsiębiorstwa cześć 2	Nauczyciel i uczniowie	Ćwiczenia	Plany rozwoju przygotowane przez uczniów	Uczniowie prezentują swój plan rozwoju przedsiębiorstwa w pierwszym roku działalności. Następnie omawiają go wraz z nauczycielem. Celem tego ćwiczenia jest przede wszystkim analiza podstawowych danych potrzebnych do podjęcia decyzji: wielkości inwestycji (liczby zakupionych pokoi) oraz weryfikacji zrozumienia przez uczniów okresu inwestycyjnego przyjętego w grze.	Instrukcja gry dla nauczyciela
2	Wprowadzenie do podstaw teorii przychodów i kosztów przedsiębiorstwa	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza podstawy problematyki związanej z przychodami, kosztami oraz zyskami przedsiębiorstw.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 3_przychód, koszty, zysk.ppt
3.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 1	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy zakres decyzji w rundzie pierwszej jest przedstawiony w scenariuszu gry.	Scenariusz gry

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 4

Temat: Podsumowanie rundy nr 1 i wprowadzenie do pracy zespołowej oraz popytu i podaży.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podsumowanie rundy nr 1 i wprowadzenie do rundy nr 2	Nauczyciel	Wykład	Gra symulacyjna	Nauczyciel podsumowuje najważniejsze elementy rundy pierwszej oraz prezentuje nowe elementy i decyzje w rundzie drugiej. Szczegółowy opis nowych obszarów decyzyjnych znajduje się w scenariuszu gry.	Instrukcja gry dla nauczyciela i scenariusz gry
2.	Praca zespołowa	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza do podstaw pracy zespołowej, cech efektywnego zespołu i problemów pracy zespołowej.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 4_teamwork.ppt
3.	Wprowadzenie do popytu i podaży	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza do zajęć podstawowe pojęcia dotyczące popytu i przychodów: funkcję popytu, podstawowe czynniki wpływające na zmianę popytu, przychód całkowity, przychód przeciętny, przychód krańcowy.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 4_popyt_podaz_cena.ppt
4.	Efektywna praca zespołu i lidera	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują ćwiczenia dotyczące efektywnej pracy zespołowej.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 4_teamwork.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 5

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 2.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Ćwiczenia z wyznaczania ceny i przychodu	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia i gra symulacyjna	Uczniowie analizują informacje z gry symulacyjnej dotyczące popytu na rynku (badania marketingowe z gry symulacyjnej). Następnie wykonują ćwiczenia związane z zależnościami między ceną i popytem.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 5_cena_popyt.docx
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 2	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie posiadając informacje z gry symulacyjnej, ćwiczeń oraz prezentacji multimedialnych podejmują decyzje cenowe oraz kosztowe w grze symulacyjnej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie drugiej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 6

Temat: Podsumowanie rundy nr 2 i wprowadzenie do podstaw rachunkowości.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podsumowanie rundy nr 2	Nauczyciel	Wykład	Gra symulacyjna	Nauczyciel podsumowuje wyniki rundy drugiej.	Instrukcja gry dla nauczyciela
2.	Wprowadzenie do rachunkowości sprawozdawczej	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel przedstawia informacje dotyczące podstaw struktury i analizy sprawozdań finansowych dostępnych w grze symulacyjnej.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 6_rachunkowość.ppt
3.	Ćwiczenia z rachunkowości sprawozdawczej	Uczniowie	Ćwiczenie	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują ćwiczenia związane z analizą sprawozdań finansowych.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 6_rachunkowość.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 7

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 3.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do rundy nr 3	Nauczyciel	Wykład	Gra symulacyjna	Nauczyciel prezentuje nowe decyzje pojawiające się w rundzie trzeciej. Szczegółowy opis nowych obszarów decyzyjnych w rundzie trzeciej jest przedstawiony w scenariuszu gry.	Instrukcja gry dla nauczyciela
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 3	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	Uczniowie na podstawie informacji z gry podejmują decyzje cenowe oraz kosztowe w grze symulacyjnej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie trzeciej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 8

Temat: Wprowadzenie do podstaw marketingu mix i podejmowanie decyzji w rundzie 4.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzanie do podstaw marketingu-mix	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza podstawy marketingu mix.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 8_Marketing_mix.ppt
2.	Wprowadzanie do podstaw marketingu-mix	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie wypełniają matrycę marketingu mix oraz przeprowadzają analizę stworzonej strategii marketingowej.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 8_marketing_mix.docx
3.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 4	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	Uczniowie na podstawie informacji z gry podejmują decyzje cenowe oraz kosztowe w grze symulacyjnej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie trzeciej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
4.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 9

Temat: Podsumowanie roku nr 1 oraz wprowadzenie do roku nr 2.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podsumowanie pierwszego roku	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel analizuje wyniki osiągnięte przez poszczególne zespoły w pierwszym roku działalności wirtualnego przedsiębiorstwa i dokonuje podsumowania podstawowych zagadnień ekonomicznych, które wystąpiły w grze.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 9_Podsumowanie_roku_1.ppt
2.	Wprowadzenie do drugiego roku i rundy nr 5	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel dokonuje wprowadzenia do problematyki ekonomicznej występującej w drugim roku gry. Opis nowych obszarów decyzyjnych pojawiających się w grze w tym okresie znajduje się w scenariuszu gry (rundy 5-8).	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 9_wprowadzenie_do_roku_2.ppt
3.	Ćwiczenie z sezonowości	Uczniowie	Ćwiczenie	Ćwiczenie	Uczniowie rozwiązują ćwiczenie dotyczące sezonowości.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 9_sezonowość.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 10

Temat: Bank i kredyt, planowanie roku nr 2 oraz runda decyzyjna nr 5.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do tematyki finansowania zewnętrznego	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel przedstawia teorię dotyczącą: banku, kredytu, stopy procentowej. Celem tej prezentacji jest przekazanie uczniom podstawowej wiedzy o bankowości, która jest istotna z punktu widzenia przedsiębiorcy.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 10_bank_i_kredyt.ppt
2.	Bank i kredyt oraz planowanie rozwoju przedsiębiorstwa	Uczniowie	Ćwiczenie	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują na lekcjach i ewentualnie w domu ćwiczenia związane z kosztami kredytu i stopami procentowych oraz planowaniem roku drugiego.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 10_plan_rozwoju_kredyt.docx
3.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 5	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	W ramach pracy domowej uczniowie podejmują decyzje w rundzie nr 5 na podstawie stworzonego planu rozwoju.	Scenariusz gry

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 10*

Temat: Bank i kredyt, planowanie roku nr 2 oraz runda decyzyjna nr 5.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Zadanie uczniowskie – bank i kredyt	Uczniowie	Wywiad	Materiały do przeprowadzenia wywiadu	Zespoły uczniowskie mają zapoznać się z ofertą kredytową 2-3 banków. Rekomendowane jest, aby w ramach badania rynku uczniowie odbyli przynajmniej jedno spotkanie z przedstawicielem banku. Informacje na temat oferty innych banków można uzyskać telefonicznie bądź za pośrednictwem Internetu. Uczniowie powinni zebrać informacje o kosztach i warunkach przyznawania kredytu w poszczególnych bankach.	cwiczenia_EBL\cwiczenie do zajęć 10-bank_i_kredytEBL.docx
2.	Prezentacja wyników wywiadów uczniowskich	Uczniowie	Prezentacja	Prezentacja multimedialna lub ustna	Uczniowie prezentują wyniki swoich wywiadów ze szczególnym uwzględnieniem warunków przyznawania kredytów przedsiębiorcom oraz różnic w kosztach kredytu w poszczególnych bankach.	Instrukcja gry dla nauczyciela
3.	Dyskusja nad wynikami wywiadów	Nauczyciel i uczniowie	Dyskusja	Wyniki wywiadów	Uczniowie pod przewodnictwem nauczyciela dyskutują na temat banków i udzielania kredytów. Nauczyciel powinien omówić problemy praktyczne (faktyczny koszt kredytu, możliwości i zagrożenia jakie związane są z zaciąganiem kredytu).	

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

4.	Plan rozwoju w drugim roku działalności	Uczniowie	Ćwiczenie	Ćwiczenia	W ramach pracy domowej uczniowie rozwiązują ćwiczenia związane z kosztami kredytu i stopami procentowych oraz planowaniem roku drugiego.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 10_plan_rozwoju_kredyt.docx
5.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 5	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	W ramach pracy domowej uczniowie podejmują decyzje w rundzie nr 5 uwzględniając stworzony plan rozwoju.	Scenariusz gry

* Zajęcia opcjonalne, oparte na metodologii nauki przez doświadczenie (experience-based learning). Zajęcia te stanowią alternatywę dla zajęć nr 10.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 11

Temat: Wprowadzenie do podstaw społecznej odpowiedzialności biznesu i rankingu oraz runda decyzyjna nr 6.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 6	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	Uczniowie na podstawie informacji z gry oraz przygotowanego planu rozwoju przedsiębiorstwa podejmują decyzje w grze symulacyjnej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie szóstej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
2.	Wprowadzenie do podstaw Społecznej Odpowiedzialności Biznesu	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel w ramach prezentacji multimedialnej wprowadza zagadnienie społecznej odpowiedzialności biznesu i jej roli we współczesnym otoczeniu biznesowym i społecznym. W prezentacji będą poruszane tematy ekologii, zrównoważonego rozwoju, etyki biznesu oraz ich przełożenia na wyniki biznesowe.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 11_społeczna_odpowiedzialnosc_biznesu.ppt
3.	Wprowadzenie do rankingu	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna i prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza ranking zespołów, który pojawia się w grze symulacyjnej w rundzie siódmej. W ramach wprowadzenia prezentowane są czynniki wpływające na pozycję w rankingu oraz metody ich liczenia.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 11_ranking.ppt

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

4.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, analizuje wyniki decyzji uczniowskich i przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 12

Temat: Wprowadzenie do teorii przesunięć popytu i podaży i podejmowanie decyzji w rundzie nr 7.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do teorii przesunięć krzywej popytu i podaży	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel przekazuje kolejne informacje dotyczące popytu i podaży: dotyczące równowagi rynkowej, czynników powodujących przesunięcia krzywych popytu i podaży (w tym: efektu substytucyjnego i komplementarnego).	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 12_popyt_podaz_zaawansowane.ppt
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 7	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie na podstawie otrzymanych informacji z gry i prezentacji multimedialnej podejmują decyzje w rundzie siódmej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie siódmej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, analizuje wyniki decyzji uczniowskich i przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela
4.	Przesuwanie krzywych popytu i podaży	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie w domu rozwiązują ćwiczenia związane z przesunięciem krzywych popytu i podaży.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 12_popyt_cz_II.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 13

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 8.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 8	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie na podstawie informacji z gry podejmują decyzje w rundzie ósmej. Szczegółowy opis obszarów decyzyjnych w rundzie ósmej znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
2.	Analiza decyzji podjętych w 1 i 2 roku działalności	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie analizują decyzje podejmowane w pierwszym i drugim roku. W analizie posługują się wykresami graficznymi dostępnymi w grze symulacyjnej oraz danymi liczbowymi zawartymi w raportach generowanych przez system.	Instrukcja gry dla nauczyciela
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel przygotowuje podsumowanie wyników, które osiągnęli uczniowie w pierwszym i drugim roku gry.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 14

Temat: Podsumowanie wyników roku nr 2.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podsumowanie roku 2	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel prezentuje podsumowanie sytuacji ekonomicznej po dwóch latach prowadzenia wirtualnych przedsiębiorstw.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 14_podsumowanie_roku_2.ppt
2.	Wprowadzenie do trzeciego roku gry symulacyjnej i rundy nr 9	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel wprowadza uczniów w nowe obszary decyzyjne występujące w trzecim roku gry. Szczegółowy opis nowych elementów pojawiających się w grze znajduje się w scenariuszu gry (rundy 9-12).	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 14_wprowadzenie_do_roku_3.ppt

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 15

Temat: Wprowadzenie do rynku pracy.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do rynku pracy	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel przy pomocy prezentacji multimedialnej omawia problematykę rynku pracy, bezrobocia i wynagrodzeń.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 15_rynek_pracy.ppt
2.	Liczenie kosztów pracy i płacy	Uczeń	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują zadania dotyczące kosztów wynagrodzenia i różnych form zatrudnienia.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 15_koszty_pracy.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 15*

Temat: Wprowadzenie do rynku pracy.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Zadanie uczniowskie – urząd pracy	Uczniowie	Wywiad	Materiały do przeprowadzenia wywiadów	Zespoły uczniowskie mają za zadanie spotkać się z przedstawicielem Urzędu Pracy. W trakcie spotkania uczniowie mają zebrać informacje dotyczące zagadnień ustalonych wcześniej z nauczycielem z zakresu praw pracowniczych, dostępnych form zatrudnienia, problematyki bezrobocia, lokalnego rynku pracy oraz funkcji urzędów pracy.	cwiczenia_EBL\cwiczenie do zajęć 15-urząd_pracyEBL.docx
2.	Prezentacja wyników wywiadów uczniowskich	Uczniowie	Prezentacja	Prezentacja multimedialna lub ustna	Uczniowie prezentują wyniki swoich wywiadów. Każdy zespół powinien prezentować inne zagadnienie - wskazane przez nauczyciela.	
3.	Dyskusja nad wynikami wywiadów	Nauczyciel i uczniowie	Dyskusja	Wyniki wywiadów	Uczniowie dyskutują na temat zatrudniania i płac. Nauczyciel moderuje dyskusję, kładąc nacisk na różnice występujące między poszczególnymi formami zatrudnienia w zakresie kosztów wynagrodzeń oraz przysługujących pracownikom oraz zleceniobiorcom uprawnień.	

* Zajęcia opcjonalne, zaprojektowane zgodnie z metodyką nauczania opartego na doświadczeniu (experience-based learning). Można je wprowadzić jako element zastępujący wykład dotyczący rynku pracy i problematyki zatrudnienia.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 16

Temat: Planowanie roku nr 3 oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 9.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Plan zatrudnienia	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia oraz gra symulacyjna	Uczniowie tworzą plan zatrudnienia.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 16_model zatrudnienia.docx
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 9	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy opis decyzji, które można podjąć w rundzie dziewiątej, znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel po zakończeniu zajęć przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki. Nauczyciel przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 17

Temat: Wprowadzenie do podstaw zarządzania zasobami ludzkimi i podejmowanie decyzji w rundzie nr 10.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do podstaw zarządzania zasobami ludzkimi	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel przy pomocy prezentacji multimedialnej wprowadza problematykę zarządzania zasobami ludzkimi w firmie.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 17_zarządzanie_zasobami_ludzkimi.ppt
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 10	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy opis decyzji, które można podjąć w rundzie dziesiątej, znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki. Przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 18

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 11.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 11	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy opis decyzji, które można podjąć w rundzie jedenastej, znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
2.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, wspólnie z uczniami, analizuje decyzje poszczególnych zespołów.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 19

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 12.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 12	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy opis decyzji, które można podjąć w rundzie dwunastej, znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
2.	Analiza decyzji podjętych w 1,2 i 3 roku działalności	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie dokonują przeglądu decyzji, których dokonali w ciągu trzech lat działalności, przy pomocy analizy danych, z raportów generowanych przez grę oraz wykresów graficznych. Szczególną uwagę należy zwrócić na miejsce zespołu w rankingu.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 20

Temat: Podsumowanie wyników roku nr 3 i wprowadzenie do roku nr 4.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Podsumowanie roku 3	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel podsumowuje zagadnienia występujące w trzecim roku gry; sytuacje zespołów uczniowskich oraz wyniki osiągnięte w trzecim roku prowadzenia wirtualnej działalności. Szczególną uwagę poświęca wynikom gry symulacyjnej z punktu widzenia rankingu.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 20_podsumowanie_rok_3.ppt
2.	Wprowadzenie do roku 4 gry symulacyjnej i rundy nr 13	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna oraz gra symulacyjna	Nauczyciel wprowadza uczniów do zagadnień ekonomicznych pojawiających się w czwartym roku gry symulacyjnej. Nowe obszary decyzyjne dostępne w rundach od 13 do 16 są szczegółowo opisane w scenariuszu gry.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 20_wprowadzenie do roku 4.ppt

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 21

Temat: Wprowadzenie do teorii konkurencji.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do teorii konkurencji	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel prezentuje podstawy teorii konkurencji. Omawia jej podstawowe modele i formy.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 21_konkurencja.ppt
2.	Ćwiczenie dotyczące konkurencji	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują ćwiczenia dotyczące konkurencji na wybranym rynku.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 21_konkurencja.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 22 i 23*

Temat: Gra negocjacyjna dotycząca kooperacji i budowy sieci oraz podejmowanie decyzji w rundzie nr 13.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Część 1 gry negocjacyjnej	Uczniowie	Burza mózgów	Scenariusz gry negocjacyjnej	Część 1 gry negocjacyjnej. Uczniowie otrzymują od nauczyciela informację, że w Pekunii pojawiła się silna konkurencja. Następnie organizują burzę mózgów dotyczącą działań , które należy podjąć w związku z rosnąca presją konkurencyjną.	cwiczenia_EBL\cwiczenie do zajęć 22 i 23-gra_negocjacyjnaEBL.docx
2.	Część 2 gry negocjacyjnej	Uczniowie	Ćwiczenia	Scenariusz gry negocjacyjnej	Część 2 gry negocjacyjnej. Uczniowie rozwiązują ćwiczenia dotyczące konfliktów w grupie i metod ich rozwiązywania.	
3.	Część 3 gry negocjacyjnej	Uczniowie	Ćwiczenia	Scenariusz gry negocjacyjnej	Część 3 gry negocjacyjnej. Uczniowie budują swoje wstępne stanowisko negocjacyjne oraz wskazują różnicę między stanowiskiem a interesami.	
4.	Część 4 gry negocjacyjnej	Uczniowie	Ćwiczenia	Scenariusz gry negocjacyjnej	Część 4 gry negocjacyjnej. Uczniowie negocjują przystąpienie do sieci hoteli.	
5.	Podsumowanie gry negocjacyjnej	Nauczyciel i uczniowie	Ćwiczenia	Scenariusz gry negocjacyjnej	Nauczyciel i uczniowie podsumowują grę negocjacyjną. W przypadku kiedy grupa doszła do konsensusu należy przeanalizować jak doszło	

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

					do kompromisu oraz jaki jest jego skutek. W wypadku kiedy zespoły uczniowskie nie doszły do porozumienia, należy przeanalizować co było tego przyczyną i jakie płyną z tej sytuacji wnioski.	
5.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 13	Uczniowie	Ćwiczenia	Gra symulacyjna	Uczniowie podejmują decyzje w rundzie trzynastej. Szczegółowy opis decyzji, które można podjąć w rundzie trzynastej, znajduje się w scenariuszu gry.	Scenariusz gry

*Z uwagi na formę, zaleca się zorganizowanie zajęć w postaci bloku złożonego z dwóch godzin lekcyjnych.

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 24

Temat: Wprowadzenie do segmentacji rynku.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do segmentacji rynku	Nauczyciel	Wykład i burza mózgów	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel przy pomocy prezentacji multimedialnej omawia problematykę segmentacji rynku w biznesie i związanych z nią strategii decyzyjnych. Uczniowie uczestniczą w burzy mózgów dotyczącej celowości przeprowadzenia segmentacji rynku hotelowego w Pekunii.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 24_segmentacja.ppt
2.	Zadanie z segmentacji	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie wykonują ćwiczenie dotyczące segmentacji.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 24_segmentacja.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 25

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 14.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Runda pytań	Nauczyciel	Dyskusja	Gra symulacyjna	Runda pytań zadawanych przez zespoły uczniowskie. Pytania mogą dotyczyć dotychczas podjętych decyzji oraz nowych obszarów decyzyjnych.	Instrukcja gry dla nauczyciela
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 14	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy zakres decyzji, które można podjąć w rundzie czternastej, jest opisany w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	System gry symulacyjnej	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki. Przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 26

Temat: Wprowadzenie do strategii rynkowych i pozycjonowania firmy.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Wprowadzenie do strategii rynkowych i pozycjonowania firmy	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Nauczyciel wprowadza podstawy problematyki strategii rynkowych i pozycjonowania.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 26_strategia.ppt
2.	Zadanie ze strategii rynkowych i pozycjonowania firmy	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie wykonują ćwiczenie dotyczące realizacji strategii rynkowych i pozycjonowania firmy.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 26_strategia.docx

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 27

Temat: Podejmowanie decyzji w rundzie nr 15.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Runda pytań	Nauczyciel	Dyskusja	Gra symulacyjna	Runda pytań zadawanych przez zespoły uczniowskie. Pytania powinny dotyczyć kwestii merytorycznych dotyczących podejmowanych decyzji.	Instrukcja gry dla nauczyciela
2.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 15	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy zakres decyzji, które można podjąć w rundzie piętnastej, jest opisany w scenariuszu gry.	Scenariusz gry
3.	Analiza decyzji uczniowskich	Nauczyciel	Analiza techniczna	Gra symulacyjna	Nauczyciel, po zakończeniu zajęć, przegląda decyzje uczniowskie oraz analizuje ich wyniki. Przygotowuje podsumowanie obecnego stanu gry symulacyjnej.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 28

Temat: Efektywna praca zespołu i lidera i podejmowanie decyzji w rundzie nr 16.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Efektywna praca lidera i menedżera	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna	Uczniowie zapoznają się z podstawowymi wymiarami pracy i odpowiedzialności menedżera oraz jego roli przywódczej w organizacji.	Prezentacje\Prezentacja do zajęć 28_lider_menedżer.ppt
2.	Efektywna praca lidera i menedżera	Uczniowie	Ćwiczenia	Ćwiczenia	Uczniowie rozwiązują ćwiczenie dotyczące podstawowych wymiarów pracy i odpowiedzialności menedżera oraz jego roli w organizacji.	Ćwiczenia\Ćwiczenia do zajęć 28_lider_menedżer.docx
3.	Podejmowanie decyzji w rundzie nr 16	Uczniowie	Gra symulacyjna	Gra symulacyjna	Uczniowie wprowadzają swoje decyzje do systemu gry symulacyjnej. Nauczyciel weryfikuje ich poprawność oraz konsultuje ewentualne problemy z uczniami. Szczegółowy zakres decyzji, które można podjąć w rundzie szesnastej, jest opisany w scenariuszu gry.	Scenariusz gry

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zajęcia nr: 29 i 30

Temat: Podsumowanie wyników i prezentacje uczniowskie.

Lp.	Podtemat	Wykonawca	Typ działania	Narzędzie	Opis	Plik
1.	Prezentacje uczniowskie	Uczniowie	Prezentacja	Prezentacja multimedialna i gra symulacyjna	Każdy zespół uczniowski w prezentacji dokonuje analizy swoich wyników. Przedstawia początkowe plany związane z rozwojem przedsiębiorstwa i ich realizację. Wskazuje kluczowe decyzje i ich wpływ na wynik. Charakteryzuje rynek, na którym działało przedsiębiorstwo uczniowskie. Wymienia słabe i mocne strony własnego przedsięwzięcia oraz możliwość realizacji takiego przedsięwzięcia w świecie rzeczywistym. W prezentacji uczniowie uwzględniają również efektywność pracy w grupie. Na podstawie zdobytych doświadczeń charakteryzują cechy skutecznego lidera, określają jakie role pełnili w grupie, prezentują przypadki konfliktów decyzyjnych, omawiają ich skutki oraz prezentują metody ich rozwiązywania.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2.	Prezentacja wyników końcowych	Nauczyciel	Wykład	Prezentacja multimedialna i gra symulacyjna	Nauczyciel prezentuje końcowe wyniki gry symulacyjnej. W ramach prezentacji wskazuje trendy oraz kluczowe decyzje.	Instrukcja gry dla nauczyciela
3.	Runda pytań i odpowiedzi	Nauczyciel i uczniowie	Dyskusja	Gra symulacyjna	Runda pytań i odpowiedzi, podczas której uczniowie mogą zadawać pytania oraz wyrażać swoje opinie.	Instrukcja gry dla nauczyciela

KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego