

Temat:

Mój sklep – moje przedsiębiorstwo – gra symulacyjna



Czas zajęć:

1 godz.

Cele ogólne:

Adekwatne do wieku dzieci wspomaganie i budowanie przedsiębiorczej postawy, w tym szczególnie:

- otwartości na otaczającą rzeczywistość
- kształtowanie podstawowych umiejętności w kluczowych obszarach związanych z przedsiębiorczością, mikroekonomią i rynkiem pracy
- wspieranie aktywności do podejmowania różnych inicjatyw
- wspieranie tożsamości dziecka w środowisku zewnętrznym
- kształtowanie zaradności w nowych sytuacjach życiowych
- rozwijanie wyobraźni dziecka i kreatywności w działaniu
- budowanie postawy gotowości do podejmowania nietypowych nowych zadań i pełnienia ról społecznych
- wdrażanie do dokonywania wyborów
- modelowanie zachowań przedsiębiorczych
- kształtowanie umiejętności wykorzystywania informacji pochodzących z wielu źródeł
- promowanie przedsiębiorczości
- rozumienie nauki szkolnej w aspekcie jej praktycznego wykorzystania w sytuacjach codziennych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- w symulacji (gra komputerowa – symulator prowadzenia sklepiku warzywnego) wykazuje się umiejętnościami pozwalającymi na prowadzenie działalności gospodarczej (kupno towarów, promocja towarów i sklepu, sprzedaż)
- rozumie co to jest budżet i reklama towarów
- wie, że powinno się wydawać nie więcej niż się zarabia
- rozumie określenia: producent, konsument
- wie, że przedsiębiorstwo może na wiele sposobów sprzedawać swoje produkty
- rozumie, że pożyczając pieniądze trzeba je oddać w ustalonym czasie
- rozumie, że pożyczając pieniądze trzeba ponieść koszty pożyczki (oddać więcej)
- ogólnie wie, że nadmierne zadłużenie nie jest wskazane i może doprowadzić do poważnych problemów
- rozwija umiejętność sprawnego liczenia

Metody nauczania:

Gra symulacyjna, pokaz, myślowe kapelusze de Bono, wyjaśnianie (rozmowa).

Formy organizacji zajęć:

Jednostkowa praca jednolita i zróżnicowana, zbiorowa praca jednolita.

Środki dydaktyczne:

Gra komputerowa: Mój sklep (Załącznik 1), komputery, projektor.

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.
2. Informacja o celu zajęć – uczniowie będą grać w grę edukacyjną. Ich zadaniem będzie prowadzenie własnej działalności gospodarczej – uczniowie wcielą się w rolę przedsiębiorcy prowadzącego sklep warzywny.
3. Pokaz za pomocą projektora, jak grać w grę – jakie gra ma panele i jak z nich korzystać.
4. Uczniowie grają w parach lub indywidualnie.
5. Podsumowanie punktów z gry i wyłonienie zwycięzców (kto najwięcej zarobił pieniędzy – gra automatycznie przelicza wartość nie sprzedanego towaru w cenach zakupu).
6. Rozmowa kierowana wokół pytań:
 - Czy w grze mogliście wydać więcej pieniędzy niż posiadaliście?
 - Czy ważne jest, aby przedsiębiorca sprawnie liczył?
 - Czy podobało wam się być przedsiębiorcą?
7. Wykorzystując metodą kolorowych kapeluszy de Bono uczniowie dokonują podsumowania zajęć. Kończą zdania (przydział koloru kapeluszy poszczególnym uczniom):
 - kapelusz biały: prowadząc sklep warzywny nauczyłem się
 - kapelusz czarny: trudne dla mnie było
 - kapelusz żółty: wartościowe (zaletą gry) dla mnie było
 - kapelusz czerwony: będąc w roli przedsiębiorcy przeżywałem
8. Pożegnanie.

Załącznik 1 do tematu: Mój sklep – moje przedsiębiorstwo – gra symulacyjna



Gra SKLEP