



**PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY**

## **PROGRAM NAUCZANIA**

### **EKONOMIA W PRAKTYCE**

**DLA LICEÓW, TECHNIKÓW I ZASADNICZYCH SZKÓŁ ZAWODOWYCH  
(IV ETAP EDUKACYJNY)**



**WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA  
z siedzibą w Rzeszowie**

**PROGRAM OPRACOWANY PRZEZ ZESPÓŁ PROJEKTU „PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY”**



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

*Projekt współfinansowany przez Unię Europejską  
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego*

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Spis treści

1	Charakterystyka programu.....	3
2	Charakterystyka materiałów dydaktycznych.....	6
2.1	Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne .....	6
2.2	Istota gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) .....	6
2.3	Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) - light.....	7
2.4	Techniczna i merytoryczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) – dla ucznia/uczennicy .....	7
2.5	Techniczna i merytoryczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) – light – dla ucznia/uczennicy .....	7
2.6	Techniczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) i Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) – light – dla nauczyciela/nauczycielki .....	8
2.7	Zestaw materiałów dodatkowych .....	8
2.8	Scenariusze lekcji.....	8
3	Program zajęć.....	8
4	Możliwość indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów/uczennic oraz warunków, w jakich program będzie realizowany .....	53
5	Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia.....	54
5.1	Karta wyników .....	55
5.2	Zsumowana karta wyników.....	55
5.3	Karta dla nauczyciela/nauczycielki oceniająca pracę zespołową.....	59
5.4	Karta oceny przygotowania i zaprezentowania wyników zarządzanej firmy ....	60
5.5	Samooceń.....	60
5.6	Sposób oceniania: .....	61

## 1 Charakterystyka programu

Niniejszy program nauczania przeznaczony jest do realizacji na przedmiocie fakultatywnym ekonomia w praktyce, realizowanym na IV etapie edukacyjnym w wymiarze 30 godzin lekcyjnych.

Program nauczania przedmiotu ekonomia w praktyce został przygotowany zgodnie z podstawą programową kształcenia ogólnego dla gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych, których ukończenie umożliwia uzyskanie świadectwa dojrzałości po zdaniu egzaminu maturalnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół, *Dziennik Ustaw z dnia 15 stycznia 2009 r. Nr 4, poz. 17*).

Zgodnie z zapisami podstawy programowej przedmiotu ekonomia w praktyce, celem kształcenia – wymaganiem ogólnym – jest nabycie przez uczniów umiejętności przeprowadzenia kompletnej realizacji przedsięwzięcia: od pomysłu, przez przygotowanie planu, wdrożenie go, aż do analizy efektów.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe są natomiast następujące:

1. Planowanie przedsięwzięcia uczniowskiego o charakterze ekonomicznym. Uczeń:
  - 1) wymienia zasady planowania i wyjaśnia korzyści wynikające z planowania działań;
  - 2) charakteryzuje skutecznego menadżera;
  - 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 w zespole realizującym przedsięwzięcie;
  - 6) wymienia sposoby rozwiązywania konfliktów w grupie;
  - 7) projektuje kodeks etyczny obowiązujący w grupie.
4. Ocena efektów działań. Uczeń:
- 1) przyjmuje formę prezentacji efektów przedsięwzięcia;
  - 2) wymienia efekty pracy;
  - 3) analizuje mocne i słabe strony przeprowadzonego przedsięwzięcia uczniowskiego;
  - 4) ocenia możliwości realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze na gruncie realnej gospodarki rynkowej.

Celem realizacji programu jest również przyczynianie się do osiągnięcia celów kształcenia ogólnego na IV etapie edukacyjnym. Zgodnie z ww. Rozporządzeniem MEN z dnia 23 grudnia 2008 r., celem kształcenia ogólnego na III i IV etapie edukacyjnym jest:

- 1) przyswojenie przez uczniów określonego zasobu wiadomości na temat faktów, zasad, teorii i praktyk;
- 2) zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów;
- 3) kształtowanie u uczniów postaw warunkujących sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Natomiast do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego na III i IV etapie edukacyjnym należą:

- 1) czytanie – umiejętność rozumienia, wykorzystywania i refleksyjnego przetwarzania tekstów, w tym tekstów kultury, prowadząca do osiągnięcia własnych celów, rozwoju osobowego oraz aktywnego uczestnictwa w życiu społeczeństwa;
- 2) myślenie matematyczne – umiejętność wykorzystania narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz formułowania sądów opartych na rozumowaniu matematycznym;
- 3) myślenie naukowe – umiejętność wykorzystania wiedzy o charakterze naukowym do identyfikowania i rozwiązywania problemów, a także formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących przyrody i społeczeństwa;

- 4) umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w językach obcych, zarówno w mowie, jak i w piśmie;
- 5) umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi;
- 6) umiejętność wyszukiwania, selekcjonowania i krytycznej analizy informacji;
- 7) umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb edukacyjnych oraz uczenia się;
- 8) umiejętność pracy zespołowej.

Zgodnie z zalecanymi warunkami i sposobami realizacji przedmiotu, zawartymi w Rozporządzeniu MEN z dnia 23 grudnia 2008 r., program oparty jest na symulacyjnej grze ekonomicznej, wykorzystującej technologię informatyczną. Pozwala to na umożliwienie uczniom podejmowania samodzielnych decyzji, które nauczą ich wykorzystywania w praktyce zdobytej wiedzy ekonomicznej.

Wszystkie narzędzia dydaktyczne wykorzystane w niniejszym programie nauczania zostały stworzone w ramach projektu współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego pt. „Przedsiębiorcze Szkoły” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki Priorytet III Wysoka Jakość Systemu Oświaty Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

Niniejszy program wraz ze wszystkimi materiałami dydaktycznymi został przetestowany i pozytywnie oceniony przez nauczycieli biorących udział w jego pilotażowym wdrożeniu w szkołach ponadgimnazjalnych w roku szkolnym 2011/2012.

Do realizacji programu nauczania niezbędne jest wykorzystanie następujących produktów projektu:

1. gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne lub Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne – light,
2. scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce,
3. komplet materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco,
4. Instrukcje obsługi do gier zarówno dla ucznia/uczennicy jak i dla nauczyciela/nauczycielki.

Do realizacji programu potrzebne jest laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, zainstalowanym systemem operacyjnym oraz przeglądarką internetową.

Program nauczania nie narzuca żadnych specjalnych wymogów w stosunku do nauczycieli, którzy chcą go realizować. Koniecznym jest zapoznanie się z instrukcjami stosowania produktów.

## **2 Charakterystyka materiałów dydaktycznych**

### **2.1 Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne**

Gra Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne przeznaczona dla uczniów i uczennic szkół ponadgimnazjalnych jest realizowana w ramach dodatkowego przedmiotu ekonomia w praktyce, przedmiotu uzupełniającego realizowanego na IV etapie edukacyjnym.

Celem gry jest rozwijanie umiejętności zarządzania firmą. Zdobyć praktycznego doświadczenia w podejmowaniu operacyjnych i strategicznych decyzji związanych z działalnością przedsiębiorstwa.

Grę Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne w ramach przedmiotu ekonomia w praktyce może wykorzystać każdy nauczyciel/nauczycielka bezpłatnie.

### **2.2 Istota gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP)**

Gra IPP jest symulacją biznesową, w której zespoły uczniowskie (w składzie max 3 osoby) wcielają się w zarządy wirtualnych przedsiębiorstw zajmujących się produkcją rowerów. Ich zadaniem jest podejmowanie szeregu decyzji związanych z wirtualnym przedsiębiorstwem, podobnych do tych, które muszą podejmować menedżerowie przedsiębiorstw działających w realnym świecie. Uczestnicy gry przypisują funkcje poszczególnym członkom zespołu, tworzą misję oraz ustalają strategię działania. Ponadto gracze zajmują się zatrudnianiem pracowników oraz ustalaniem ich wynagrodzeń. Decydują o jakości produktów, cenie, wprowadzanych innowacjach itp.

Gra ma strukturę turową, co oznacza, że uczniowie i uczennice podejmują decyzję raz na jeden okres decyzyjny. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączą się z serwerem na którym zainstalowane jest oprogramowanie, analizują informacje rynkowe oraz sytuację ich przedsiębiorstwa. Na podstawie przeprowadzonych analiz podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny. Uczestnicy gry otrzymują wyniki podjętych przez siebie działań, które to stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych rundach decyzyjnych.

Do oceny poczynąń uczniów i uczennic służy karta wyników, w której ocenie poddawane są pewne obszary firmy. I tak uczniowie/uczennice otrzymują punkty za:

1. Zysk,
2. Wygenerowany popyt,
3. Procent obsłużonych klientów,
4. Jakość produktu,

5. Innowacyjność produktu,
6. Zadowolenie pracowników,
7. Zadłużenie.

Po zakończeniu rozgrywki na podstawie zsumowanej karty wyników wskazywana jest firma, która jest liderem rynkowym. Ponadto uczniowie i uczennice reprezentujący poszczególne firmy prezentują wyniki ich działalności oraz ze swoimi konkurentami rynkowymi analizują i wyciągają wnioski z podjętych decyzji na przestrzeni całej rozgrywki.

### **2.3 Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) - light**

Wersja light gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne jest skierowana do uczniów i uczennic o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Po konsultacji z nauczycielami/nauczycielkami uczącymi w szkole specjalnej, gra Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne została zmodyfikowana w taki sposób, aby stopień skomplikowania decyzji był znacznie mniejszy. Uczniowie korzystający z gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne – wersja light będą podejmować takie same decyzje jak uczniowie korzystający z wersji standardowej, natomiast ich działania będą koncentrować się na jednym segmencie rynku. Wnioskodawca dokonał ww. modyfikacji wychodząc naprzeciw oczekiwaniom przedstawicieli grup docelowych o specjalnych potrzebach edukacyjnych, w ramach prac w zakresie testowania i aktualizacji produktów.

### **2.4 Techniczna i merytoryczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) – dla ucznia/uczennicy**

Instrukcja obsługi gry symulacyjnej Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne dla ucznia/uczennicy obejmuje wszystkie potrzebne informacje do korzystania z gry. Zawiera m.in. sposób logowania ucznia/uczennicy do gry, podejmowania decyzji w grze z dokładnym wytłumaczeniem jak należy podejść do procesu podejmowania decyzji, sprawdzania wyników rozgrywki itp.

### **2.5 Techniczna i merytoryczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) – light – dla ucznia/uczennicy**

Instrukcja obsługi gry symulacyjnej Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne dla ucznia/uczennicy obejmuje wszystkie potrzebne informacje do korzystania z gry. Zawiera m.in. sposób logowania ucznia/uczennicy do gry, podejmowania decyzji w grze

z dokładnym wytłumaczeniem jak należy podejść do procesu podejmowania decyzji, sprawdzania wyników rozgrywki itp.

## **2.6 Techniczna instrukcja obsługi do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) i Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP) - light - dla nauczyciela/nauczycielki**

Instrukcja obsługi gry symulacyjnej Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne i Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne - light dla nauczyciela/nauczycielki obejmuje wszystkie potrzebne informacje potrzebne do korzystania z gry. Zawiera m.in. sposób zakładania kont uczniom/uczennicom, przenoszenia zespołów uczniowskich do kolejnych rund decyzyjnych, ranking firm uczniowskich itp.

## **2.7 Zestaw materiałów dodatkowych**

Zestaw materiałów dodatkowych (scenariuszy) odnoszących się do krajowych uwarunkowań ekonomicznych i prawnych prowadzenia działalności gospodarczej do wykorzystania samodzielnie lub z kursem „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco.

## **2.8 Scenariusze lekcji**

Scenariusze lekcji przeznaczone są dla nauczycieli/nauczycielek. Mają one posłużyć do prowadzenia zajęć dydaktycznych i wzbogacenia warsztatu pracy. Ponadto, mogą stać się inspiracją do tworzenia własnej koncepcji lekcji z użyciem nowoczesnych narzędzi dydaktycznych. Scenariusze są dostosowane do wykorzystania gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne.

## **3 Program zajęć**

W programie przedstawiono szczegółowe cele kształcenia, treści nauczania oraz sposoby osiągania celów kształcenia. W opisie każdej lekcji znajduje się wskazanie na korelację treści lekcji z podstawą programową.



	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE, JAKO PROJEKT PRZEDSIĘWZIĘCIA UCZNIOWSKIEGO</b>
NUMER LEKCJI	1
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	elementy wykładu, pogadanka, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne
FORMY PRACY:	praca indywidualna,
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie założeń przedmiotu oraz zaprezentowanie projektu uczniowskiego, który będzie realizowany przez uczniów
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć na czym będzie polegała gra symulacyjna: Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne,</li> <li>• wiedzieć czym będzie zajmował/a się na lekcjach Ekonomii w praktyce,</li> <li>• znać zasady planowania działań</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zasady planowania działań,</li> <li>• Założenia i wymagania do przedmiotu,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.1

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>WPROWADZENIE DO WŁASNEGO BIZNESU</b>
NUMER LEKCJI	2
CZAS REALIZACJI:	1 godzina lekcyjna
METODY PRACY	pogadanka, burza mózgów, praca z tekstem, prezentacje uczniów/uczennic <i>Opcjonalnie praca z kursem „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco - moduł 1 „Ocena potencjału biznesowego”</i>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa</li> <li>• praca indywidualna</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	Kartony formatu A3, pisaki, szpilki bądź magnesy do tablicy <i>Opcjonalnie laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu i kurs „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco -moduł 1 „Ocena potencjału biznesowego”</i>
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest wprowadzenie uczniów/uczennic w tematykę przedsiębiorczości i prowadzenia własnego biznesu poprzez omówienie cech osób przedsiębiorczych, cech skutecznych menedżerów oraz identyfikację źródeł pomysłów biznesowych.
CELE SZCZEGÓŁOWE	Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć opisać cechy przedsiębiorcy osiągającego sukces,</li> <li>• umieć wskazać źródła pomysłów biznesowych,</li> <li>• umieć wymienić cechy skutecznego menedżera i dobrego lidera.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji</li> <li>• poprawność wykonywania zadanych ćwiczeń,</li> <li>• umiejętność współpracy w grupie.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cechy osoby przedsiębiorczej,</li> <li>• Źródła pomysłów biznesowych,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	1.2, 3.3

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>BIZNESPLAN, CZYLI JAK ZAPLANOWAĆ WŁASNY BIZNES</b>
NUMER LEKCJI	3
CZAS REALIZACJI:	1 godzina lekcyjna
METODY PRACY	burza mózgów, dyskusja, praca z tekstem <i>Opcjonalnie praca z kursem „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco - moduł 2 „Biznesplan”</i>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa</li> <li>• praca indywidualna</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	Karty dydaktyczne, flipchart lub kartki A3/A4, kolorowe markery, magnesy lub taśma klejąca <i>Opcjonalnie laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu i kurs „Zakładanie własnej firmy” IPC - moduł 2 „Biznesplan”</i>
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest zapoznanie uczniów/uczennic z koncepcją biznesplanu: co to jest biznesplan, po co się go przygotowuje, z czego się składa i jak go prawidłowo opracować. Nacisk na zajęciach będzie położony na uświadomieniu uczniom/uczennicom jak ważna jest wizja i misja przedsiębiorstwa oraz jak prawidłowo przygotować opis swojego produktu/usługi.
CELE SZCZEGÓŁOWE	Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć opisać cel biznesplanu,</li> <li>• umieć określić, jak stworzyć dobry biznesplan,</li> <li>• umieć wskazać z jakich elementów powinien składać się opis produktu/usługi,</li> <li>• umieć przygotować opis produktu/usługi do biznesplanu.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonywania zadanych ćwiczeń,</li> <li>• umiejętność współpracy w grupie.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biznesplan</li> </ul>

ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	1.4,
-----------------------------------	------

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>MOJA FIRMA, CZYLI KTO?</b>
NUMER LEKCJI	4
CZAS REALIZACJI:	1 godzina lekcyjna
METODY PRACY	burza mózgów, praca z tekstem, dyskusja, pogadanka <i>Opcjonalnie praca z kursem „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco- moduł 4 „Formy prawne działalności gospodarczej”</i>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa</li> <li>• praca indywidualna</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	Laboratorium komputerowe z dostępem do internetu, karty dydaktyczne <i>Opcjonalnie kurs „Zakładanie własnej firmy” IPC moduł 4 „Formy prawne działalności gospodarczej”</i>
CEL OGÓLNY:	Celem lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic z formami organizacyjno-prawnymi działalności przedsiębiorstw.
CELE SZCZEGÓŁOWE	Po zakończonych zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać dostępne w Polsce formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw</li> <li>• umieć rozróżnić podstawowe formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw</li> <li>• umieć odszukać w Internecie informacje dot. rejestracji wybranych form prawnych.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonywania zadanych ćwiczeń,</li> <li>• umiejętność współpracy w grupie.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	1.3

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>POPYT, PODAŻ, CENA, JAKO ELEMENTY RYNKU.</b>
NUMER LEKCJI	5
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	elementy wykładu, pogadanka,
FORMY PRACY:	praca indywidualna,
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	projektor multimedialny, pracownia komputerowa z dostępem do Internetu,
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom mechanizmów panujących na rynku.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: rynek, cena, popyt, podaż</li> <li>• wiedzieć jak nazywają się uczestnicy rynku,</li> <li>• potrafić wyjaśnić co to jest prawo popytu,</li> <li>• potrafić wyjaśnić co to jest prawo podaży</li> <li>• wiedzieć, że istnieje możliwość przesunięcia krzywej popytu w prawo i lewo,</li> <li>• wiedzieć, że istnieje możliwość przesunięcia krzywej podaży w prawo i lewo,</li> <li>• potrafić narysować krzywą popytu,</li> <li>• potrafić narysować krzywą podaży,</li> <li>• potrafić narysować przesunięcie krzywej popytu w prawo bądź w lewo,</li> <li>• potrafić podać przykłady, które wpływają na przesunięcie się krzywej podaży w prawo i lewo,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonania zadań na lekcji</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Popyt,</li> <li>• Podaż,</li> <li>• Rynek,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prawo podaży,</li><li>• Prawo popytu,</li></ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	2.2

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>INNOWACYJNE PRZEDSIĘBIORSTWO PRODUKCYJNE - WPROWADZENIE DO GRY</b>
NUMER LEKCJI:	6
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW	pogadanka, elementy wykładu, prezentacja,
FORMY PRACY:	praca indywidualna,
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, projektor multimedialny, prezentacja multimedialna,
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom rynku, na jakim będą działały wirtualne firmy
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć jak będzie wyglądał mechanizm podejmowania decyzji w grze IPP,</li> <li>• wiedzieć na rynku, jakich produktów będą działały ich wirtualne przedsiębiorstwa,</li> <li>• wiedzieć jakie decyzje będą podejmowane podczas realizacji przedsięwzięcia uczniowskiego,</li> <li>• znać determinanty sukcesu,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Proces podejmowania decyzji w grze,</li> <li>• Determinanty sukcesu rynkowego firmy,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	2.1, 2.4



	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KLASYFIKACJA KOSZTÓW PRZEDSIĘBIORSTWA</b>
NUMER LEKCJI:	7
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW	pogadanka, element wykładu, karty z zadaniami do wykonania
FORMY PRACY:	praca indywidualna,
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	karty z zadaniami do wykonania, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom finansowych aspektów firmy ze szczególnym uwzględnieniem kosztów
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty stałe,</li> <li>• wiedzieć czym są koszty zmienne jednostkowe,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty zmienne,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty całkowite,</li> <li>• potrafić rozróżnić koszty stałe, koszty zmienne, koszty zmienne jednostkowe,</li> <li>• potrafić wyliczyć koszty całkowite i koszty zmienne,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonania zadań podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	Koszty przedsiębiorstwa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Koszty stałe, koszty zmienne,</li> <li>• Koszty zmienne jednostkowe,</li> <li>• Koszty całkowite</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.2

	Opis
TEMAT LEKCJI	<b>PRÓG RENTOWNOŚCI - MOMENTEM PRZEŁOMU W FIRMIE</b>
NUMER LEKCJI:	8
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu,
FORMY PRACY:	praca indywidualna,
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	karty z zadaniami do wykonania, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom finansowych aspektów firmy ze szczególnym uwzględnieniem przychodów oraz analizy progu rentowności
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: przychód, próg rentowności,</li> <li>• umieć podać przykłady przychodów,</li> <li>• wiedzieć jak wyliczane są przychody w przedsiębiorstwie,</li> <li>• znać wzór na <math>Zysk = 0</math>,</li> <li>• umieć odnaleźć próg rentowności na wykresie,</li> <li>• dysponować wiedzą, że aby ustalić próg rentowności trzeba wyliczyć koszty całkowite oraz przychody,</li> <li>• umieć określić w jakim momencie przedsiębiorstwo przynosi zysk a w jakim stratę,</li> <li>• umieć wskazać na wykresie kiedy przedsiębiorstwo przynosi zysk a w jakim momencie stratę,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonania zadań podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przychód i jego przykłady,</li> <li>• Próg rentowności,</li> <li>• Wykres progu rentowności,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.5, 2.2</li> </ul>

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>LOGOWANIE DO GRY. TWORZENIE NAZWY PRZEDSIĘBIORSTWA.</b>
NUMER LEKCJI:	9
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest planowanie i organizacja przez ucznia/uczennice przedsięwzięcia ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia nazwy firmy
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać zasady tworzenia nazwy firmy, która: <ul style="list-style-type: none"> <li>• powinna być krótka,</li> <li>• powinna się dobrze kojarzyć,</li> <li>• powinna się kojarzyć z działalnością przedsiębiorstwa,</li> <li>• powinna być własna, wymyślona przez właściciela, a nie skopiowana od innej firmy,</li> </ul> </li> <li>• ustalić nazwę swojego wirtualnego przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić obsługiwać początkową fazą gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne:</li> <li>• zarejestrować się do gry,</li> <li>• potrafić obsługiwać grę (system informatyczny),</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logowanie do systemu informatycznego,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Obsługa systemu informatycznego,</li><li>• Tworzenie nazwy firmy,</li></ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.4, 3.1, 3.5,

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>CELE ZESPOŁU, ZAKRES ODPOWIEDZIALNOŚCI, ZASADY ZESPOŁU ORAZ MISJA FIRMY, JAKO PODSTAWOWE ELEMENTY ORGANIZACJI PRZEDSIĘWZIĘCIA</b>
NUMER LEKCJI:	10
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest planowanie i organizacja przez ucznia/uczennice przedsięwzięcia ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia misji firmy, zakresu odpowiedzialności, celów zespołu oraz zasad zespołu.
CELE SZCZEGÓLNE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: misja przedsiębiorstwa,</li> <li>• wiedzieć jaką rolę spełnia misja,</li> <li>• wiedzieć po co konstruuje się misję</li> <li>• znać elementy misji</li> <li>• umieć wymienić przykłady misji znanych firm,</li> <li>• potrafić podejmować decyzje w grze wykorzystując wiedzę dotyczącą misji nowotworzonego przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić konstruować misję,</li> <li>• określać zasady zespołu,</li> <li>• wyznaczać cele zespołu,</li> <li>• interpretować zakres odpowiedzialności,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę</li> </ul>

	grupy)
TREŚCI NAUCZANIA:	Konstruowanie: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misji firmy,</li> <li>• Zasad zespołu,</li> <li>• Celów zespołu,</li> <li>• Zakresów odpowiedzialności.</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	3.1, 3.2, 3.4, 3.5,3.7

	Opis
TEMAT LEKCJI	<b>ZATRUDNIANIE PRACOWNIKÓW, JAKO PIERWSZY ETAP DZIAŁALNOŚCI FIRMY</b>
NUMER LEKCJI:	11
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności planowania i podejmowania decyzji przez ucznia/uczenicę w zakresie zatrudniania pracowników.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczenica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: popyt globalny, wydajność pracowników,</li> <li>• potrafić analizować dane popytowe,</li> <li>• wiedzieć jakie decyzje podjąć odnośnie zatrudniania pracowników produkcyjnych,</li> <li>• wiedzieć jakie decyzje podjąć odnośnie zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• wiedzieć jak prognozuje się popyt jaki będzie przypadał na</li> </ul>

	<p>ich zespół w poszczególnych segmentach rynku tzn. BMX, Górskie (MTB), Dziecięce,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć jak istotna dla funkcjonowania przedsiębiorstwa jest wydajność pracowników,</li> <li>• jak obliczyć zapotrzebowanie na pracowników przy prognozowanym popycie,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Analiza danych rynkowych dotyczących:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Popytu rynkowego globalnego</li> <li>• Prognozy popytu indywidualnego (przypadającego na jeden zespół)</li> <li>• Wydajności pracowników,</li> </ul> <p>Podjęmowanie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudniania pracowników</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 3.5

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PŁACE PRACOWNIKÓW, CZYNNIK WPŁYWAJĄCY NA MORALE ZAŁOGI I FINANSE FIRMY.</b>
NUMER LEKCJI:	12
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności planowania i podejmowania decyzji przez ucznia/uczennice w zakresie ustalania płacy pracowników.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: płaca minimalna, koszty pracownicze,</li> <li>• wiedzieć jak ustalać decyzje związane z płacami pracowników produkcyjnych,</li> <li>• wiedzieć jak ustalać decyzje związane z płacami pracowników sprzedaży,</li> <li>• wiedzieć, że wysokość płacy ma wpływ na morale załogi oraz na jakość produktu,</li> <li>• wiedzieć, że wysokość płac będzie wpływała na zwiększenie kosztów ich wirtualnego przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić wyliczyć koszty pracownicze,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Analiza danych rynkowych dotyczących:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Płacy pracowników,</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wpływu płacy pracowników na firmę,</li> <li>• Wpływu płacy pracowników na finanse firmy,</li> </ul> <p>Podjmowanie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ustalenia płacy pracowników</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 3.5

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>USTALENIE WIELKOŚCI PRODUKCJI, WYBÓR DOSTAWCY ORAZ ZAKUP SUROWCÓW POTRZEBNYCH W PROCESIE PRODUKCJI</b>
NUMER LEKCJI:	13
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności przez ucznia/uczennicę sposobu planowania procesu produkcji oraz podejmowanie decyzji ze szczególnym uwzględnieniem wynajęcia stanowisk produkcyjnych oraz zakupu surowców potrzebnych do produkcji.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ustalić produkcję,</li> <li>• ustalić ilości surowców potrzebną do produkcji,</li> <li>• dokonać analizy cen u różnych dostawców,</li> <li>• dostosować liczbę stanowisk do liczby pracowników,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>

TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Analiza danych rynkowych dotyczących:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produkcji,</li> <li>• Surowców potrzebnych w procesie produkcji,</li> <li>• Stanowisk produkcyjnych ,</li> </ul> <p>Podjmowanie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ustalenia produkcji,</li> <li>• Zakupu surowców (wybór dostawcy),</li> <li>• Wynajęcia stanowisk do produkcji,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 3.5

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>CENA DETERMINANTĄ WIELKOŚCI POPYTU</b>
NUMER LEKCJI:	14
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności przez ucznia/uczennicę dotyczących ustalania ceny produktów do sprzedaży, a także planowanie przyszłych działań przedsięwzięcia.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć ustalić cenę produktów,</li> <li>• zaprognozować potrzebną ilość pracowników na przyszły okres działalności firmy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Analiza danych rynkowych dotyczących:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preferowanej ceny rynkowej,</li> </ul> <p>Podejmowanie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ustalenia ceny sprzedaży produktów,</li> <li>• Prognozy przyszłej wielkości zatrudnienia w firmie,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 3.5

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>DOKUMENTY RACHUNKOWE FIRMY</b>
NUMER LEKCJI:	15
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, karty z zadaniami do wykonania
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, tablica,
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest zapoznanie ucznia/uczennice z dokumentami rachunkowymi firmy (bilansem, rachunkiem zysków i strat oraz rachunkiem przepływów pieniężnych cash flow),
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnić pojęcia: bilans, rachunek zysku i strat,</li> <li>• umieć wyjaśnić z jakich elementów składa się bilans,</li> <li>• znać złotą zasadę rachunkowości,</li> <li>• umieć wyjaśnić czym jest rachunek przepływów pieniężnych,</li> <li>• potrafić sporządzić bilans,</li> <li>• potrafić wyliczyć na podstawie danych jaki będzie zysk/strata brutto przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić na podstawie danych wyliczyć, jakie będą środki pieniężne na koniec okresu,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonania zadań podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rachunek zysków i strat,</li> <li>• Rachunek przepływów pieniężnych cash flow,</li> <li>• Bilans,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	2.2,

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>ANALIZA INFORMACJI RYNKOWYCH CZYNNIKIEM DOBRYCH DECYZJI W PRZEDSIĘBIORSTWIE</b>
NUMER LEKCJI:	16
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności przez ucznia/uczennicę analizowania informacji płynących z wewnątrz firmy.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć co to jest w zsumowana karta wyników,</li> <li>• potrafić analizować informacje rynkowe dotyczące: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Popytu</li> <li>○ Wyrobów gotowych</li> <li>○ Surowców</li> <li>○ Jakości produktów,</li> <li>○ Sprzedaży,</li> <li>○ Udział w popycie,</li> <li>○ Zadowolenie pracowników,</li> <li>○ Karty wyników</li> </ul> </li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy),</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	Analiza wewnętrznych danych firmy dotyczących:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy,</li> <li>• Dokumentów rachunkowych firmy,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>Korekta decyzji na podstawie wyników firmy</b>
NUMER LEKCJI:	17
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniowi/uczennicy możliwości korygowania podjętych decyzji na podstawie analizy wyników poprzednich działań ze szczególnym uwzględnieniem decyzji dotyczących obszaru produkcji.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć podejmować decyzje oparte o analizę danych płynących z wewnątrz firmy jak i z otoczenia,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy),</li> <li>• wynik zarządzanej firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	Korekta decyzji w zakresie produkcji: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienie pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Płace pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Ustalenie produkcji,</li> <li>• Wynajęcie stanowisk produkcyjnych,</li> <li>• Zakup surowców,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5, 4.2, 4.3

	Opis
TEMAT LEKCJI	<b>KOREKTA DECYZJI NA PODSTAWIE WYNIKÓW, KONTYNUACJA LEKCJI POPRZEDNIEJ</b>
NUMER LEKCJI:	18
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniowi/uczennicy możliwości korygowania podjętych decyzji na podstawie analizy wyników poprzednich działań ze szczególnym uwzględnieniem decyzji dotyczących obszaru sprzedaży.
CELE SZCZEGÓLNE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	Korekta decyzji w zakresie sprzedaży: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• Ustalenia płac sprzedawców,</li> <li>• Ustalenia cen produktów,</li> <li>• Zakup informacji o konkurencji,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5, 4.2, 4.3



	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>INNOWACYJNOŚĆ – KLUCZ DO SUKCESU</b>
NUMER LEKCJI:	19
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu,
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniowi/uczennicy jak ważnym czynnikiem sukcesu firmy są innowacje.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: innowacyjność,</li> <li>• potrafić wymienić innowacyjne firmy w kraju i na świecie,</li> <li>• umieć przedstawić formach finansowania innowacji,</li> <li>• umieć odpowiedzieć na pytania czy innowacyjność pomaga w biznesie,</li> <li>• wiedzieć skąd i w jaki sposób można pozyskać kapitał na realizację innowacyjnych pomysłów,</li> <li>• wiedzieć kim jest anioł biznesu,</li> <li>• wiedzieć na podstawie czego powstają innowacje,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innowacje,</li> <li>• Formy finansowania innowacji,</li> <li>• Wartość innowacji dla firmy,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	2.2

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KOREKTA DECYZJI W GRZE NA PODSTAWIE WYNIKÓW FIRMY</b>
NUMER LEKCJI:	20
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym nabycie umiejętności analizy informacji i podejmowania decyzji na podstawie wyciągniętych wniosków.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów/uczennic w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji produkcyjnych) dotyczących m.in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Karty wyników firmy,</li> <li>• Dokumenty rachunkowe firmy,</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie produkcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienie pracowników produkcyjnych i płace pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Ustalenie produkcji i wynajęcie stanowisk produkcyjnych,</li> <li>• Zakup surowców,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5, 4.2, 4.3
	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KOREKTA DECYZJI NA PODSTAWIE WYNIKÓW ORAZ PRACE NAD B&amp;R</b>
NUMER LEKCJI:	21
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym nabycie umiejętności analizy informacji i podejmowania decyzji na podstawie wyciągniętych wniosków oraz działań zmierzających do podjęcia decyzji związanych z pracami B&R.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować informacje dotyczące zapotrzebowania na B&amp;R,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji sprzedażowych) dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy,</li> <li>• Dokumenty rachunkowe firmy,</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie sprzedaży:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• Ustalenia płac sprzedawców,</li> <li>• Ustalenia cen produktów,</li> <li>• Zakup informacji o konkurencji,</li> </ul> <p>Analiza danych i podjęcie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników B&amp;R</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5, 4.2, 4.3

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KOREKTA DZIAŁAŃ FIRMY ZE WZGLĘDU NA FLUKTUACJE RYNKOWE</b>
NUMER LEKCJI:	22
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym nabycie umiejętności analiza informacji przez uczniów i wyciągnięcie wniosków dotyczących zagrożeń realizacji przedsięwzięcia.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń powinien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć wyciągać wnioski na podstawie analizy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów w pracę grupy),</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Wyciąganie wniosków,</li> <li>• Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań,</li> <li>• Poszukiwanie niekonwencjonalnych rozwiązań,</li> </ul> <p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji produkcyjnych)</p>

	<p>dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie produkcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienie pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Płace pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Ustalenie produkcji,</li> <li>• Wynajęcie stanowisk produkcyjnych,</li> <li>• Zakup surowców,</li> </ul> <p>Analiza danych i podjęcie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników B&amp;R,</li> <li>• Prac nad innowacjami,</li> </ul>
<p>ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:</p>	<p>1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.5, 4.2, 4.3</p>

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>REKLAMA, JAKO JEDNA Z DETERMINANT POPYTU</b>
NUMER LEKCJI:	23
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności przez ucznia/uczennicę projektowania działań marketingowych.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć wyciągać wnioski na podstawie analizy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć projektować działania marketingowe,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów/uczennice w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Wyciąganie wniosków,</li> <li>• Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań,</li> <li>• Poszukiwanie niekonwencjonalnych rozwiązań,</li> </ul> <p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji</p>

	<p>(potrzebnych do podjęcia decyzji sprzedażowych) dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie sprzedaży:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• Ustalenia płac sprzedawców,</li> <li>• Ustalenia cen produktów,</li> <li>• Zakup informacji o konkurencji,</li> </ul> <p>Analiza danych i podjęcie decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzenia reklamy firmy</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.5, 4.2, 4.3



	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>JAK SIĘ ZDROWO ROZWIJAĆ</b>
NUMER LEKCJI	24
CZAS REALIZACJI:	1 godzina lekcyjna
METODY PRACY	Dyskusja, pogadanka, studium przypadku, <i>Opcjonalnie praca z kursem „Zakładanie własnej firmy” IPC moduł 14 „Rozwój i radzenie sobie z problemami”</i>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna</li> <li>• praca grupowa</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	Karty dydaktyczne <i>Opcjonalnie kurs „Zakładanie własnej firmy” IPC moduł 14 „Rozwój i radzenie sobie z problemami”</i>
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym realizacji lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic z formami rozwoju firmy oraz rodzajami konfliktów jakie mogą się w takich okolicznościach pojawić i sposobami ich rozwiązywania.
CELE SZCZEGÓŁOWE	W wyniku realizacji lekcji, uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać możliwe drogi ekspansji firmy,</li> <li>• umieć rozpoznać rodzaj konfliktu,</li> <li>• umieć wymienić sposoby rozwiązywania konfliktów.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność i zaangażowanie ucznia/uczennicy podczas lekcji,</li> <li>• poprawność wykonywania zadanych ćwiczeń,</li> <li>• umiejętność współpracy w grupie.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formy rozwoju firmy.</li> <li>• Konflikty – rodzaje i sposoby ich rozwiązywania.</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	3.6

	Opis
TEMAT LEKCJI	<b>FIRMA „PRAWIE” DOSKONAŁA - PODEJMOWANIE DECYZJI W GRZE</b>
NUMER LEKCJI:	25
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest uzmysłowienie, jakie trudności uczeń/uczennica może napotkać podczas realizacji przedsięwzięć biznesowych.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumieć proces ciągłego podejmowania decyzji,</li> <li>• zrozumieć potrzebę przeprowadzania analiz rynkowych i finansowych przedsięwzięcia,</li> <li>• zrozumieć w jakim celu podejmuje się decyzje zmierzające do rozwoju przedsięwzięcia.</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów/uczennice w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Wyciąganie wniosków,</li> <li>• Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań,</li> <li>• Poszukiwanie niekonwencjonalnych rozwiązań,</li> </ul> <p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji produkcyjnych) dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie produkcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienie pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Płace pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Ustalenie produkcji,</li> <li>• Wynajęcie stanowisk produkcyjnych,</li> <li>• Zakup surowców,</li> </ul> <p>Analiza danych i korekta decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników B&amp;R,</li> <li>• Prac nad innowacjami,</li> <li>• Wdrażania innowacji</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.5, 4.2, 4.3

	Opis
TEMAT LEKCJI	<b>Firma „prawie” doskonała – podejmowanie decyzji w grze IPP</b>
NUMER LEKCJI:	26
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest uzmysłowienie uczniowi/uczennicy działania mechanizmów rządzących na rynku.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumieć jak działa popyt,</li> <li>• zrozumieć jak działa elastyczność cenowa popytu,</li> <li>• zrozumieć jaki może mieć wpływ na firmę reklama,</li> <li>• zrozumieć jaki wpływ na firmę może mieć wprowadzenie produktów innowacyjnych do sprzedaży,</li> <li>• zrozumieć działanie dokumentów rachunkowych firmy,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów/uczennice w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Wyciąganie wniosków,</li> <li>• Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań,</li> <li>• Poszukiwanie niekonwencjonalnych rozwiązań,</li> </ul>

	<p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji sprzedażowych) dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie sprzedaży:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• Ustalenia płac sprzedawców,</li> <li>• Ustalenia cen produktów,</li> <li>• Zakup informacji o konkurencji,</li> </ul> <p>Analiza danych i korekta decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzenia reklamy firmy</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.5, 4.2, 4.3

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PREZENTACJA JAKO FORMA PRZEDSTAWIENIA WYNIKÓW PRZEDSIĘBIORSTWA</b>
NUMER LEKCJI:	27
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, elementy wykładu,
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniowi/uczennicy jak ważnym czynnikiem sukcesu firmy jest wprowadzanie innowacji
CELE SZCZEGÓLWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć przygotować prezentację multimedialną, która pomoże w zaprezentowaniu wyników z zakończonej gry symulacyjnej (działania swojej wirtualnej firmy),</li> <li>• wiedzieć jakie czynniki (dodatkowe) mają wpływ na podwyższenie oceny prezentacji</li> <li>• wiedzieć jaki konkurencja ma wpływ na naszą firmę</li> <li>• umieć analizować i prezentować wyniki swojej firmy,</li> <li>• umieć wymienić, które decyzje podjęte podczas rozgrywki były dobre,</li> <li>• umieć wymienić decyzje podjęte podczas rozgrywki które były błędne i jakie to spowodowało konsekwencje</li> <li>• potrafić uzasadnić jakie decyzje z perspektywy czasu (doświadczenia), podjąłby/podjęłaby dzisiaj,</li> <li>• wiedzieć, że na profesjonalizm prezentacji wpływa: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forma prezentacji,</li> <li>• Strój osoby prezentującej,</li> <li>• Umiejętność odpowiedzi na pytania słuchaczy,</li> <li>• Głos osoby prezentującej, postawa, mimika,</li> </ul> </li> </ul>

	gestykulacja,
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowywanie prezentacji,</li> <li>• Sposób prezentacji,</li> <li>• Forma prezentacji,</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ	4.1,
	<b>Opis</b>
TEMAT LEKCJI	<b>EKSPANSJA WIRTUALNYCH PRZEDSIĘBIORSTW SZKOLNYCH – PODEJMOWANIE DECYZJI W GRZE</b>
NUMER LEKCJI:	28
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, gra symulacyjna
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny, gra symulacyjna Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne, instrukcja obsługi do gry, tablica
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest uzmysłowienie uczniowi/uczennicy jak ważnym jest podejmowanie działań w sposób chronologiczny
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna zrozumieć: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aby podjąć decyzje należy: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zinterpretować wyniki poprzednich działań,</li> <li>• dokonać analizy rynku,</li> <li>• dokonać analizy otoczenia,</li> <li>• dokonać analizy informacji z firmy,</li> <li>• zaplanować działania,</li> <li>• rozdzielić zadania,</li> <li>• wyznaczyć lidera,</li> </ul> </li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność pracy w grupie (zaangażowanie uczniów/uczennic w pracę grupy)</li> <li>• wyniki firmy,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza danych rynkowych,</li> <li>• Wyciąganie wniosków,</li> <li>• Poszukiwanie alternatywnych rozwiązań,</li> <li>• Poszukiwanie niekonwencjonalnych rozwiązań,</li> </ul> <p>Analiza wewnętrznych i zewnętrznych informacji (potrzebnych do podjęcia decyzji) dotyczących m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilości popytu,</li> <li>• Ilości wyrobów gotowych,</li> <li>• Ilości surowców,</li> <li>• Jakości produktów,</li> <li>• Ilości sprzedaży,</li> <li>• Udział w popycie,</li> <li>• Zadowolenie pracowników,</li> <li>• Karty wyników firmy</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie produkcji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienie pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Płace pracowników produkcyjnych,</li> <li>• Ustalenie produkcji,</li> <li>• Wynajęcie stanowisk produkcyjnych,</li> <li>• Zakup surowców,</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie sprzedaży:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>• Ustalenia płac sprzedawców,</li> <li>• Ustalenia cen produktów,</li> <li>• Zakup informacji o konkurencji,</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zatrudnienia pracowników B&amp;R,</li> <li>• Prac nad innowacjami,</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wdrażania innowacji</li> </ul> <p>Korekta decyzji w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tworzenia reklamy firmy</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	1.5, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 3.5, 4.2, 4.3

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PREZENTACJE WYNIKÓW WIRTUALNYCH PRZEDSIĘBIORSTW</b>
NUMER LEKCJI:	29
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, prezentacja
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny,
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności prezentowania wyników przedsięwzięcia przez uczniów/uczennice.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć prezentować wyniki przedsięwzięcia</li> <li>• wyszukiwać i prezentować słabe i mocne strony przedsięwzięcia,</li> <li>• wskazywać efekty swojej pracy,</li> <li>• wskazać poprawnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• wskazać błędnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• umieć ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze w rzeczywistości gospodarczej,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• prezentacja uczniów,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Prezentacja wyników zarządzanej przez zespoły uczniowskie firmy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowanie prezentacji przez uczniów/uczennice,</li> <li>• Prezentowanie wyników wirtualnych firm,</li> <li>• Prowadzenie dyskusji przez uczniów,</li> <li>• Umiejętność odpowiedzi na zadawane pytania</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	4.1, 4.2, 4.3, 4.4,

	<b>Opis</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PREZENTACJE WYNIKÓW WIRTUALNYCH PRZEDSIĘBIORSTW – WYSTAWIANIE OCEN</b>
NUMER LEKCJI:	30
CZAS REALIZACJI:	jedna godzina lekcyjna
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	pogadanka, prezentacja
FORMY PRACY:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca w grupach,</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, projektor multimedialny,
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności prezentowania wyników przedsięwzięcia przez uczniów/uczennice.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA):	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć prezentować wyniki przedsięwzięcia</li> <li>• wyszukiwać i prezentować słabe i mocne strony przedsięwzięcia,</li> <li>• wskazywać efekty swojej pracy,</li> <li>• wskazać poprawnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• wskazać błędnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• umieć ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze w rzeczywistości gospodarczej,</li> </ul>
OCENIE PODLEGAĆ BĘDĄ:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność uczniów/uczennic podczas lekcji,</li> <li>• prezentacja uczniów/uczennic,</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA:	<p>Prezentacja wyników zarządzanej przez zespoły uczniowskie firmy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowanie prezentacji przez uczniów/uczennice,</li> <li>• Prezentowanie wyników wirtualnych firm,</li> <li>• Prowadzenie dyskusji przez uczniów/uczennice,</li> <li>• Umiejętność odpowiedzi na zadawane pytania</li> </ul>
ZGODNOŚĆ Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:	4.1, 4.2, 4.3, 4.4,

<b>Wykaz scenariuszy wykorzystanych do programu</b>		
Numer Lekcji	Źródło scenariusza	Numer scenariusza
Lekcja 1	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	1
Lekcja 2	Komplet materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco	1
Lekcja 3	Komplet materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco	2
Lekcja 4	Komplet materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco	4
Lekcja 5	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	2
Lekcja 6	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	3
Lekcja 7	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	4
Lekcja 8	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	5
Lekcja 9	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	7
Lekcja 10	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	8
Lekcja 11	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	9
Lekcja 12	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	10
Lekcja 13	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	11
Lekcja 14	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	12
Lekcja 15	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	13
Lekcja 16	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	15
Lekcja 17	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	16
Lekcja 18	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	17
Lekcja 19	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	18
Lekcja 20	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	19
Lekcja 21	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	20
Lekcja 22	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	21

Lekcja 23	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	22
Lekcja 24	Komplet materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco	14
Lekcja 25	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	24
Lekcja 26	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	25
Lekcja 27	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	26
Lekcja 28	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	27,28
Lekcja 29	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	29
Lekcja 30	Scenariusze lekcji do przedmiotu ekonomia w praktyce	30

#### **4** **Możliwość indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów/uczennic oraz warunków, w jakich program będzie realizowany**

##### **a.** Wykorzystanie gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne (IPP)– light

W pracy z uczniami/uczennicami o specjalnych potrzebach edukacyjnych nauczyciel może wykorzystać w ramach programu grę Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne – light, które jest prostszą wersją gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne. Uproszczenie gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne – light w stosunku do gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne polega na prowadzeniu przez uczniów/uczennic firmy zajmującej się produkcją i sprzedażą tylko w ramach jednego segmentu rynkowego, a nie trzech – tak jak to jest w Innowacyjnym Przedsiębiorstwie Produkcyjnym. Wprowadzenie jednego segmentu rynku ma bezpośredni wpływ na stopień skomplikowania podejmowanych w ramach gry decyzji.

##### **b.** Wykorzystanie scenariuszy lekcji i materiałów uzupełniających do kursu „Zakładanie własnej firmy” Instytutu Przedsiębiorczości Cisco

W zależności od poziomu wiedzy uczniów/uczennic nauczyciel może wykorzystać przygotowane scenariusze lekcji w różnych konfiguracjach. Ponadto nauczyciel otrzymuje pakiet dodatkowych scenariusz, które może wykorzystać w zależności od potrzeb klasy i tempa realizowanego materiału.

Ponadto przedstawione narzędzia dają możliwość pracy on-line. W przypadku uczniów, którzy z różnych powodów (np. zdrowotnych) nie mogą uczęszczać na wszystkie lekcje, elektroniczny dostęp do narzędzi daje możliwość realizowania materiału z lekcji np. w domu.

## 5 Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia

Ocenianie powinno motywować ucznia do pogłębiania wiedzy, wspomagać planowanie swojego rozwoju, informować o postępach w nauce. Ponadto w ocenianiu znaczącą rolę odgrywa samoocena ucznia/uczennicy oraz ocena całego zespołu jako grupy współpracowników.

Na etapie oceniania ważnym elementem jest zaangażowanie, odpowiedzialność za podjęte decyzje, sumienność oraz umiejętność pracy w grupie.

Nauczyciel/nauczycielka może zastosować następujące sposoby oceny postępów ucznia/uczennicy:

1. Wypowiedzi ustne:
  - Umiejętność formułowania hipotez i wniosków,
  - Umiejętność argumentacji,
  - Zawartość merytoryczna wypowiedzi,
2. Prace pisemne:
  - Test,
  - Sprawdzian,
  - Prezentacja wyników działalności firmy,
3. Praca zespołowa:
  - Współdziałanie w grupie,
  - Zespołowe planowanie działań,
  - Odpowiedzialność za indywidualnie przypisane obowiązki,
  - Umiejętność gaszenia konfliktów,
4. Wyniki z gry
  - Karta wyników
  - Zsumowana karta wyników
5. Ocenianie w formie:
  - Samooceny,
  - Oceny pracy ucznia dokonanej przez nauczyciela,

Nauczyciel/nauczycielka ocenia ucznia/uczennice na podstawie:

1. Karty wyników zespołu do którego przynależy uczeń,
2. Zsumowanej karty zespołu do którego przynależy uczeń,

3. Testu wiedzy,
4. Pracy i zaangażowaniu na lekcji,
5. Przygotowaniu i zaprezentowaniu wyników zarządzanej firmy
6. Samooceny.

### 5.1 Karta wyników

Karta wyników zaimplementowana w grze, która jest uzupełniania automatycznie przez system na podstawie podjętych przez graczy decyzji. Karta wyników informuje zarówno zespół jak i nauczyciela jak wyglądają wyniki decyzji podjętych w rundzie poprzedzającej wyświetlenie karty wyników. Za pomocą karty wyników dokonywana jest ocena działań po każdej rundzie decyzyjnej.

<b>Karta wyników</b>				
Czynnik	Zespół 1	Zespół 2	Zespół 3	Zespół 4
Popyt				
Średni procent wykorzystania popytu				
Jakość produktu				
Innowacyjność produktu				
Zadowolenie personelu				
Zadłużenie				
Wartość końcowa				

### 5.2 Zsumowana karta wyników

Karta wyników zaimplementowana w grze, która jest uzupełniania automatycznie przez system na podstawie podjętych przez graczy decyzji. Karta wyników informuje zarówno zespół jak i nauczyciela jak wyglądają wyniki decyzji podjętych od początku działalności firmy. Za pomocą zsumowanej karty wyników dokonywana jest ocena całościowa ocena działań uczniów od pierwszej do ostatniej rundy.

<b>Zsumowana karta wyników</b>				
Czynnik	Zespół 1	Zespół 2	Zespół 3	Zespół 4
Popyt				
Średni procent wykorzystania popytu				
Jakość produktu				
Innowacyjność produktu				
Zadowolenie personelu				
Zadłużenie				
Wartość końcowa				

### 5.3 Karta dla nauczyciela/nauczycielki oceniająca pracę zespołową

<b>Karta dla nauczyciela/nauczycielki oceniająca pracę zespołową</b>				
Czynnik	Zespół 1	Zespół 2	Zespół 3	Zespół 4
Zaangażowanie w pracę grupy				
Wywiązywanie się ze zleconych zadań				
Systematyczny udział w spotkaniach zespołu				
Umiejętność wykonywania poleceń innych członków zespołu				
Umiejętność przyjmowania odpowiedzialności za cały zespół (bycie liderem zespołu)				
Umiejętność rozwiązywania konfliktów				



#### 5.4 Karta oceny przygotowania i zaprezentowania wyników zarządzanej firmy

<b>Karta oceny przygotowania i zaprezentowania wyników zarządzanej firmy</b>				
Nazwa zespołu	Postawa osoby prezentującej (punkty 2 -5)	Wygląd prezentacji multimedialnej (punkty 2 -5)	Umiejętność odpowiedzi na pytania (punkty 2 -5)	Suma
Zespół 1				
Zespół 2				
Zespół 3				
Zespół 4				

#### 5.5 Samoocena

<b>Karta samooceny</b>				
Czynnik	Zespół 1	Zespół 2	Zespół 3	Zespół 4
Zaangażowanie w pracę grupy				
Wywiązywanie się ze zleconych zadań				
Systematyczny udział w spotkaniach zespołu				
Umiejętność wykonywania poleceń innych członków zespołu				
Umiejętność przyjmowania odpowiedzialności za cały zespół (bycie liderem zespołu)				
Umiejętność rozwiązywania konfliktów w zespole				

## 5.6 Sposób oceniania:

Wystawianie ocen cząstkowych:

1. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie karty wyników zaimplementowanej w grze wystawia oceny cząstkową (raz na jedną rundę decyzyjną). Sposób wystawiania ocen określono w następujący sposób:
  - Nauczyciel/nauczycielka wystawia oceny na podstawie wyników zawartych w karcie wyników i tak zespół, który osiągnął najlepszy wynik za rundę otrzymuje ocenę 5.0, słabszy ocenę 4.5 itd. W przypadku dużej ilości zespołów w grze nauczyciel wylicza różnice pomiędzy wynikami zespołów i tym zespołom, które mają najbliższe wyniki wystawia takie same oceny.
2. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie ostatecznej oceny wynikającej z zsumowanej karty wyników wystawia ocenę Sposób wystawiania ocen określono w następujący sposób:
  - Nauczyciel/nauczycielka wystawia oceny na podstawie wyników zawartych w karcie wyników i tak zespół, który osiągnął najlepszy wynik za rundę otrzymuje ocenę 5.0, słabszy ocenę 4.5 itd. W przypadku dużej ilości zespołów w grze nauczyciel wylicza różnice pomiędzy wynikami zespołów i tym zespołom, które mają najbliższe wyniki wystawia takie same oceny.
3. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie oceny prezentacji przygotowanej i przeprowadzonej przez uczniów wystawia ocenę cząstkową.
4. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie testu sprawdzającego wiedzę wystawia ocenę cząstkową.
5. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie samooceny ucznia/uczennicy wystawia ocenę cząstkową.
6. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie zaangażowania ucznia/uczennicy wystawia ocenę cząstkową.

Wystawianie oceny ostatecznej:

1. Nauczyciel/nauczycielka wystawiając ocenę ostateczną wylicza średnią ważoną stosując następujące wagi:
  - Oceny cząstkowe wynikające z kart wyników: waga 0.4
  - Ocena cząstkowa na podstawie ostatecznego wyników (zsumowana karta wyników): waga 0.2
  - Ocena cząstkowa na podstawie prezentacji: waga 0.1
  - Ocena cząstkowa na podstawie testu sprawdzającego wiedzę: waga 0.1
  - Samoocena ucznia: waga 0.1
  - Ocena zaangażowania ucznia: waga 0.1