



**PRZEDSIĘBIORCZE SZKOŁY**

## **PROGRAM NAUCZANIA**

# **PODSTAWY PRZEDSIĘBIORCZOŚCI**

**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 .....	7
2.1. Gra symulacyjna Wirtualny Doradca.....	7
2.2. Kursy e-learning.....	8
2.3. Kompedium wiedzy z podstaw przedsiębiorczości.....	8
2.4. Scenariusze lekcji do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości .....	9
2.5. Instrukcje obsługi.....	9
3. Sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania .....	9
4. Możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany.....	11
5. Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia .....	11
6. Program zajęć podstawy przedsiębiorczości.....	16

## **1. Charakterystyka programu**

Niniejszy program nauczania przedmiotu podstawy przedsiębiorczości został przygotowany zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 8 czerwca 2009 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników oraz Rozporządzeniem 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).

Program podstaw przedsiębiorczości obejmuje IV etap edukacyjny tj. przeznaczony jest do użytku w liceach, technikach i zasadniczych szkołach zawodowych.

Zgodnie z ww. Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. przedmiot podstawy przedsiębiorczości obejmuje jedynie zakres podstawowy i jest realizowany w wymiarze 60 godzin. Ponadto, w rozporządzeniu tym zawarte są cele kształcenia i treści nauczania przedmiotu.

### **Cele kształcenia – wymagania ogólne:**

#### **I. Komunikacja i podejmowanie decyzji.**

Uczeń wykorzystuje formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej; podejmuje decyzje i ocenia ich skutki, zarówno pozytywne, jak i negatywne.

#### **II. Gospodarka i przedsiębiorstwo.**

Uczeń wyjaśnia zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa i sporządza prosty biznesplan; charakteryzuje mechanizmy funkcjonowania gospodarki i instytucji rynkowych oraz rolę państwa w gospodarce; analizuje aktualne zmiany i tendencje w gospodarce świata i Polski; rozróżnia i porównuje formy inwestowania i wynikające z nich ryzyko.

#### **III. Planowanie i kariera zawodowa.**

Uczeń opisuje mocne strony swojej osobowości; analizuje dostępność rynku pracy w odniesieniu do własnych kompetencji i planów zawodowych.

#### **IV. Zasady etyczne.**

Uczeń wyjaśnia zasady etyczne w biznesie i w relacjach pracownik-pracodawca, potrafi ocenić zachowania pod względem etycznym.

## **Treści nauczania – wymagania szczegółowe:**

### **1. Człowiek przedsiębiorczy. Uczeń:**

- 1) przedstawia cechy, jakimi charakteryzuje się osoba przedsiębiorcza;
- 2) rozpoznaje zachowania asertywne, uległe i agresywne; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej;
- 3) rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej;
- 4) charakteryzuje swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania;
- 5) zna korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie;
- 6) analizuje przebieg kariery zawodowej osoby, która zgodnie z zasadami etyki odniosła sukces w życiu zawodowym;
- 7) podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach, i ocenia skutki własnych działań;
- 8) stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska;
- 9) przedstawia drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika, konsumenta;
- 10) zna prawa konsumenta oraz wymienia instytucje stojące na ich straży; przedstawia zasady składania reklamacji w przypadku niezgodności towaru z umową;
- 11) odczytuje informacje zawarte w reklamach, odróżniając je od elementów perswazyjnych; wskazuje pozytywne i negatywne przykłady wpływu reklamy na konsumentów.

### **2. Rynek – cechy i funkcje. Uczeń:**

- 1) charakteryzuje społeczne i ekonomiczne cele gospodarowania, odwołując się do przykładów z różnych dziedzin;
- 2) rozróżnia czynniki wytwórcze (praca, przedsiębiorczość, kapitał, ziemia i informacja) i wyjaśnia ich znaczenie w różnych dziedzinach gospodarki;
- 3) wymienia podstawowe cechy, funkcje i rodzaje rynków;
- 4) wyjaśnia okръny obieg pieniądza w gospodarce rynkowej;
- 5) omawia transformację gospodarki Polski po 1989 r.;
- 6) charakteryzuje czynniki wpływające na popyt i podaż;
- 7) wyznacza punkt równowagi rynkowej na prostych przykładach.

### **3. Instytucje rynkowe. Uczeń:**

- 1) rozróżnia formy i funkcje pieniądza;
- 2) wyjaśnia rolę, jaką w gospodarce pełnią instytucje rynkowe: bank centralny, banki komercyjne, giełda papierów wartościowych, fundusze inwestycyjne, firmy ubezpieczeniowe, fundusze emerytalne;
- 3) oblicza procent od kredytu i lokaty bankowej, ocenia możliwość spłaty zaciągniętego kredytu przy określonym dochodzie;

- 4) wyjaśnia mechanizm funkcjonowania giełdy papierów wartościowych na przykładzie Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie;
- 5) wskazuje różnicę między różnymi rodzajami papierów wartościowych;
- 6) wymienia podstawowe wskaźniki giełdowe i wyjaśnia ich wagę w podejmowaniu decyzji dotyczących inwestowania na giełdzie;
- 7) rozróżnia formy inwestowania kapitału i dostrzega zróżnicowanie stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji oraz okresu inwestowania;
- 8) oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej w krótkim i długim okresie;
- 9) charakteryzuje system emerytalny w Polsce i wskazuje związek pomiędzy swoją przyszłą aktywnością zawodową, a wysokością emerytury;
- 10) analizuje oferty banków, funduszy inwestycyjnych, firm ubezpieczeniowych i funduszy emerytalnych.

#### **4. Państwo, gospodarka. Uczeń:**

- 1) wymienia i charakteryzuje ekonomiczne funkcje państwa;
- 2) opisuje podstawowe mierniki wzrostu gospodarczego;
- 3) przedstawia przyczyny i narzędzia oddziaływania państwa na gospodarkę;
- 4) wymienia źródła dochodów i rodzaje wydatków państwa;
- 5) wyjaśnia wpływ deficytu budżetowego i długu publicznego na gospodarkę;
- 6) charakteryzuje narzędzia polityki pieniężnej;
- 7) identyfikuje rodzaje inflacji w zależności od przyczyn jej powstania oraz stopy inflacji;
- 8) wyjaśnia wpływ kursu waluty na gospodarkę i handel zagraniczny;
- 9) charakteryzuje zjawiska recesji i dobrej koniunktury w gospodarce;
- 10) wyszukuje informacje o aktualnych tendencjach i zmianach w gospodarce świata i Polski;
- 11) wskazuje największe centra finansowe i gospodarcze na świecie;
- 12) ocenia wpływ globalizacji na gospodarkę świata i Polski oraz podaje przykłady oddziaływania globalizacji na poziom życia i model konsumpcji.

#### **5. Przedsiębiorstwo. Uczeń:**

- 1) charakteryzuje otoczenie, w którym działa przedsiębiorstwo;
- 2) omawia cele działania przedsiębiorstwa oraz sposoby ich realizacji;
- 3) sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa oparty na biznesplanie;
- 4) rozróżnia podstawowe formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstwa;
- 5) opisuje procedury i wymagania związane z zakładaniem przedsiębiorstwa;
- 6) omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu;
- 7) identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania, szczególnie w drodze negocjacji;
- 8) omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji;

- 9) charakteryzuje zachowania etyczne i nieetyczne w biznesie krajowym i międzynarodowym;
- 10) charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa.

#### **6. Rynek pracy. Uczeń:**

- 1) omawia mierniki i skutki bezrobocia dla gospodarki oraz sposoby walki z bezrobociem;
- 2) wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka;
- 3) analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim;
- 4) wyszukuje oferty pracy, uwzględniając własne możliwości i predyspozycje;
- 5) rozróżnia sposoby zatrudnienia pracownika i interpretuje podstawowe przepisy Kodeksu pracy, w tym obowiązki i uprawnienia pracownika i pracodawcy;
- 6) sporządza dokumenty aplikacyjne dotyczące konkretnej oferty pracy;
- 7) przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych;
- 8) charakteryzuje różne formy wynagrodzeń i oblicza swoje wynagrodzenie brutto i netto; wypełnia deklarację podatkową PIT, opierając się na przykładowych danych;
- 9) rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika; wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania.

Przygotowany program nauczania wpisuje się również w przekazywanie uczniom najważniejszych, zgodnie z ww. Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r., umiejętności w trakcie kształcenia ogólnego na III i IV etapie edukacyjnym tj.:

- 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.

Wszystkie narzędzia dydaktyczne wykorzystane w niniejszym programie nauczania zostały stworzone w ramach projektu „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.

## **2. Charakterystyka materiałów dydaktycznych**

Do realizacji programu nauczania zalecane jest wykorzystanie następujących produktów projektu:

- 1) gra symulacyjna Wirtualny Doradca,
- 2) kursy e-learning,
- 3) kompendium wiedzy z podstaw przedsiębiorczości (wersja elektroniczna),
- 4) scenariusze lekcji do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości,
- 5) instrukcje obsługi produktów.

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.

### **2.1. Gra symulacyjna Wirtualny Doradca**

Gra Wirtualny Doradca przeznaczona jest do wykorzystania podczas zajęć z przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. W grze zawarte jest 100 zadań problemowych obejmujących materiał wynikający z nowej podstawy programowej, podzielonych na moduły tematyczne analogicznie do kursów e-learning i scenariuszy lekcji.

Celem gry Wirtualny Doradca jest praktyczne sprawdzenie wiedzy graczy w rozwiązywaniu zadań problemowych z zakresu przedsiębiorczości. Uczestnicy gry zakładają wirtualne firmy doradcze, w których muszą rozwiązywać problemy swoich klientów, które tematycznie obejmują wszystkie treści zawarte w podstawie programowej nauczania przedmiotu podstawy przedsiębiorczości. Każdy poprawnie rozwiązany problem klienta powoduje wzrost wartości przedsiębiorstwa zarządzanego przez uczestników gry, gdyż zadowolony klient płaci za poprawne wykonanie kontraktu.

Gra ma strukturę drzewa decyzyjnego. Uczestnicy mogą wybrać różne ścieżki rozwiązania problemu. W zależności od tego jaką drogę wybiorą, bardziej lub mniej optymalną, otrzymają wynagrodzenie wyższe lub niższe. Gracze mają również możliwość skorzystania z pomocy eksperta w razie wątpliwości co do rozwiązania

problemu swojego klienta. Oczywiście pomoc taka jest odpłatna, co przekłada się na mniejsze wynagrodzenie za pomoc klientowi.

Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączą się z serwerem na którym zainstalowane jest oprogramowanie, analizują problemy swoich klientów. Na podstawie przeprowadzonych analiz podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny. Wynikiem rozgrywki jest wartość przedsiębiorstwa, na podstawie której uczestnicy są oceniani.

## **2.2. Kursy e-learning**

Zestaw 10 kursów e-learning zawiera materiały dydaktyczne w pełni pokrywający zagadnienia wynikające z nowej podstawy programowej przedmiotu podstawy przedsiębiorczości, rozszerzone o zagadnienia związane z Unią Europejską i społeczną odpowiedzialnością biznesu. Tematy kursów to:

- 1) Człowiek przedsiębiorczy,
- 2) Rynek,
- 3) Pieniądz, instytucje finansowe i system emerytalny,
- 4) Rynek finansowy w gospodarce,
- 5) Państwo, gospodarka,
- 6) Uruchamianie działalności gospodarczej,
- 7) Funkcjonowanie przedsiębiorstwa na rynku,
- 8) Rynek pracy,
- 9) Integracja gospodarcza i funkcjonowanie przedsiębiorstw w UE,
- 10) Społeczna odpowiedzialność biznesu.

Poszczególne kursy wykonane zostały w technologii pozwalającej na korzystanie z kursów poprzez platformę e-learningową projektu. Wszystkie opracowane kursy posiadają jednakową strukturę. Dzięki temu po zapoznaniu się z pierwszym kursem praca z kolejnymi jest prosta i intuicyjna.

Każdy kurs podzielony jest na część podstawową, zawierającą podstawowe treści materiału, wynikające z podstawy programowej oraz część rozszerzoną, pozwalającą na poszerzenie wiedzy osobom zainteresowanym danym tematem, w szczególności uczniom i uczennicom przygotowującym się do konkursów i olimpiad. Każdy kurs zawiera część wykładową, podzieloną na małe jednostki wiedzy zilustrowane licznymi przykładami oraz część ćwiczeniową pozwalającą na samodzielne sprawdzenie opanowanej wiedzy i umiejętności.

## **2.3. Kompendium wiedzy z podstaw przedsiębiorczości**

Kompendium wiedzy z podstaw przedsiębiorczości dla uczniów/uczennic w formie elektronicznej, które zawiera treści merytoryczne przygotowane na podstawie kursów e-learning, dostosowane do nowej podstawy programowej. Kompendium wiedzy dla



uczniów/uczennic jest materiałem, w którym znajdują się wszystkie potrzebne treści merytoryczne w pigułce.

## **2.4. Scenariusze lekcji do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości**

Scenariusze lekcji przygotowane zostały z myślą o nauczycielach i nauczycielkach, którzy będą wdrażać program nauczania w swojej szkole. Scenariusze obejmują zajęcia teoretyczne oraz zajęcia z wykorzystaniem gry WD wraz z ćwiczeniami i prezentacjami multimedialnymi,

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 odpowiadają zaproponowanemu w kursach DL rozkładowi materiału oraz są dostosowane do wykorzystania gry Wirtualny Doradca.

## **2.5. Instrukcje obsługi**

- Instrukcja obsługi gry Wirtualny Doradca dla nauczycieli i nauczycielek,
- Instrukcja obsługi gry Wirtualny Doradca dla uczniów/uczennic,
- Instrukcja obsługi platformy e-learning.

## **3. Sposoby osiągnięcia celów kształcenia i wychowania**

Program nauczania zawiera różnorodne metody nauczania, aby w jak największym stopniu zaangażować i zmotywować uczniów i uczennice. Duży nacisk położony został na stosowanie aktywnych metod nauczania oraz praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy.

Poniżej znajduje się wykaz najczęściej stosowanych w niniejszym programie metod nauczania i form pracy:

### **1) Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca**

Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca jest to metoda, w której uczeń/uczennica rozwiązuje zadania problemowe zaimplementowane w systemie komputerowym.

Gra ma strukturę drzewa decyzyjnego. Uczestnicy mogą wybrać różne ścieżki rozwiązania zadania problemowego. Błędnie rozwiązanie zadania problemowego generuje koszty. W taki sposób uczeń angażuje się w zdobywanie wiedzy teoretycznej, ponieważ ta daje mu możliwość poprawnego rozwiązania zadania i poniesienia niewielkich kosztów w grze.

- 2) **Pogadanka (rozmowa nauczająca)** – jest to metoda, która należy do dialogowych metod nauczania i polega na rozmowie nauczyciela/nauczycielki z uczniami/uczennicami, przy czym nauczyciel jest w tej rozmowie osobą kierującą. Nauczyciel stawia uczniom kolejne pytania, na które otrzymuje od nich odpowiedzi.

By stała się bardziej efektywna należy ją wzbogacać różnymi środkami dydaktycznymi np. planszami, zdjęciami, ulotkami, prezentacjami multimedialnymi.

- 3) **Mini-wykład (elementy wykładu)** – jest metoda nauczania polegająca na ustnym przekazaniu wiedzy uczniom, którzy przekazującą im wiedzę słuchają w milczeniu, zadając ewentualne pytania po zakończeniu mini-wykładu. Nauczyciel przekazujący wiedzę nie dyktuje tego, co uczeń ma zapisać w zeszycie, a raczej prowadzi monolog, czyli wypowiedź na dany temat.
- 4) **Burza mózgów** – jest to technika wywodząca się z psychologii społecznej, która ma na celu doskonalenie decyzji grupowych. Burza mózgów jest również formą dyskusji dydaktycznej, wykorzystywaną jako jedna z metod nauczania. Wyzwała u uczniów inwencję twórczą, jak również zmusza do samodzielnego myślenia. Jest głównie stosowana wtedy, gdy mamy w krótkim czasie rozwiązać problem o dużym stopniu trudności. Dzięki tej metodzie uczniowie i uczennice mają możliwość swobodnego wyrażania własnych pomysłów.
- 5) **Praca z tekstem** – to metoda pracy indywidualnej lub grupowej, mająca na celu zapoznanie ucznia z ważnymi zagadnieniami. W dalszej kolejności następuje najczęściej dyskusja nad przeczytanym tekstem.
- 6) **Prezentacja** – jest to wystąpienie publiczne mające na celu przekazanie przygotowanego przez ucznia/uczniów materiału całej klasie. Zasadniczym elementem prezentacji jest treść jaka ma być przekazana słuchaczom. Prezentacja może być połączona z prezentacją multimedialną. Metoda ta aktywizuje uczniów oraz kształtuje w nich umiejętność prezentowania swojej wiedzy, opinii na forum publicznym.
- 7) **Prezentacja multimedialna** – zestawów kolejno wyświetlanych slajdów, ilustrujących w systematyczny sposób jakieś zagadnienie.
- 8) **Dyskusja** – jeden ze sposobów wymiany poglądów (poparty argumentami) praktykowany przez dwoje lub więcej osób zainteresowanych danym tematem lub zjawiskiem. Przeprowadzana zwykle w formie ustnej, ale nie tylko (np. dyskusje w formie pisemnej prowadzone są na internetowych forach dyskusyjnych). W wyniku dyskusji dochodzi zwykle do ścierania się różnych poglądów, czasami wypracowywania kompromisów i określania wspólnych stanowisk.
- 9) **Wykorzystanie sieci Internet** – Internet umożliwia znalezienie informacji w określonym czasie na dany temat, wyselekcjonowanie najważniejszych danych, zweryfikowanie prawdziwości informacji, które będą przedstawiane na forum klasy oraz poddane pod dyskusję.
- 10) **Praca w grupach** – metoda ta sprawdza się, gdy chce się by uczniowie i uczennice poznali się nawzajem, aktywnie uczestniczyli w zajęciach, nauczyli się współpracować, by otwarcie wyrażali swoje poglądy i dzielili się doświadczeniami. Praca w grupach bardzo usprawnia zajęcia, czyni z nich bardziej atrakcyjną formę oraz ułatwia indywidualne traktowanie każdego z uczniów.
- 11) **Praca indywidualna** – przeciwieństwem pracy zespołowej jest praca indywidualna, której głównymi zaletami są: brak konfliktów z członkami zespołu, możliwość

przypisania sobie wszystkich zasług, praca we własnym tempie, brak zależności własnej pracy od zaangażowania innych, wolność w podejmowaniu decyzji, jak również możliwość korzystania z wybranych przez siebie metod rozwiązania zadania.

Szczegółowa informacja na temat sposobów osiągnięcia celów dostępna jest w programie zajęć w pkt. 6.

#### **4. Możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany**

Nauczyciele realizujący niniejszy program nauczania mają możliwość indywidualizacji pracy poprzez wybór innych niż zaproponowane w programie zajęć scenariusze lekcji. Nauczyciele i nauczycielki mogą wybierać wśród scenariuszy przygotowanych na lekcje 2-godzinne oraz scenariuszy dodatkowych. Dzięki wykorzystaniu scenariuszy dodatkowych, nauczyciele będą mogli rozszerzyć materiał dot. wybranych treści nauczania.

Gra Wirtualny Doradca stwarza również możliwość indywidualizacji pracy. Poprzez wprowadzenie do gry zadań o różnym stopniu trudności i podziale kejsów na podstawowe (wynikające z materiału z podstawy programowej) oraz rozszerzone (wykraczające poza podstawę programową), nauczyciel może dobierać zadania zgodnie z potrzebami uczniów i uczennic.

Ponadto, kursy e-learning, mogą również stanowić narzędzie indywidualizacji pracy. Po pierwsze, kursy zawierają ćwiczenia interaktywne i testy dot. materiału realizowanego na lekcjach, więc dają możliwość uczniom i uczennicom na nadrobienie ewentualnych braków. Z drugiej zaś strony zawierają treści rozszerzone, dzięki czemu mogą być również wykorzystywane do pracy z uczniem zdolnym bądź też z młodzieżą przygotowującą się np. do konkursów przedmiotowych.

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**

Zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz. U. Nr 83 z 2007 r., poz. 562, z późn. zm.) ocenianiu podlegają osiągnięcia edukacyjne oraz zachowanie ucznia. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych i zachowania ucznia odbywa się w ramach oceniania wewnątrzszkolnego. W ramach przedmiotu podstawy przedsiębiorczości oceniane są osiągnięcia edukacyjne ucznia. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczycieli poziomu i postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań

edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania uwzględniających tę podstawę. O wymaganiach edukacyjnych uczniowie powinni zostać przez nauczyciela poinformowani na początku roku szkolnego.

Ocenianie powinno motywować ucznia do pogłębiania wiedzy, wspomagać planowanie swojego rozwoju, informować o postępach w nauce. Ponadto w ocenianiu znaczącą rolę odgrywa samoocena ucznia 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 może zastosować następujące sposoby oceny postępów ucznia:

1. Wypowiedzi ustne:

- Umiejętność formułowania hipotez i wniosków,
- Umiejętność argumentacji,
- Zawartość merytoryczna wypowiedzi,

2. Prace pisemne:

- Test,
- Sprawdzian,

3. Praca zespołowa:

- Współdziałanie w grupie,
- Zespołowe planowanie działań,
- Odpowiedzialność za indywidualnie przypisane obowiązki,
- Umiejętność gaszenia konfliktów,

4. Wyniki z gry

- Ranking klasowy

5. Ocenianie w formie:

- Samooceny,
- Oceny pracy ucznia dokonanej przez nauczyciela,

Nauczyciel ocenia ucznia na podstawie:

1. Wartości firmy po zakończeniu każdego bloku tematycznego
2. Wartość firmy po zakończeniu wszystkich bloków tematycznych
3. Testów (sprawdzianów) wiedzy,
4. Pracy i zaangażowaniu na lekcji,
5. Samooceny

**Wystawianie ocen cząstkowych:**

1. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie wyników w grze wystawia oceny cząstkową (po zakończeniu każdego bloku tematycznego). Sposób wystawiania ocen określono w następujący sposób:
  - Nauczyciel/nauczycielka wystawia oceny na podstawie wyników zawartych w rankingu klasowym i tak zespół, który osiągnął najlepszy wynik za blok tematyczny 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 wyników w grze wystawia ocenę cząstkową (po zakończeniu wszystkich bloków tematycznych – końcowa wartość firmy po rozwiązaniu wszystkich zadań problemowych). 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 testów (sprawdzianów) po zakończeniu każdego bloku tematycznego wystawia ocenę cząstkową.
4. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie samooceny ucznia/uczennicy wystawia ocenę cząstkową.
5. Nauczyciel/nauczycielka na podstawie zaangażowania ucznia/uczennicy wystawia ocenę cząstkową.

#### **Wystawianie oceny ostatecznej:**

1. Nauczyciel wystawiając ocenę ostateczną wylicza średnią ważoną stosując następujące wagi:
  - Oceny cząstkowe wystawiane na podstawie wyników za poszczególne bloki tematyczne: waga 0.4
  - Ocena cząstkowa wystawiana na podstawie końcowej wartości firmy (po rozwiązaniu wszystkich bloków tematycznych): waga 0.2
  - Ocena cząstkowa na podstawie testów (sprawdzianów) sprawdzających wiedzę: waga 0.2
  - Samoocena ucznia: waga 0.1
  - Ocena zaangażowania ucznia: waga 0.1

## 1. 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				

## 2. Karta oceny przygotowania i zaprezentowania wyników zarządzanej firmy

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

### 3. Samoocena

<b>Karta samooceny</b>				
<b>Czynnik</b>	<b>Zespół 1</b>	<b>Zespół 2</b>	<b>Zespół 3</b>	<b>Zespół 4</b>
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				

## 6. Program zajęć podstawy przedsiębiorczości

W programie przedstawiono szczegółowe cele kształcenia, treści nauczania oraz sposoby osiągania celów kształcenia. W każdej tabeli przedstawiono na początku informację dot. działu z podstawy programowej, której dana lekcja dotyczy.

<b>DZIAŁ</b>	-
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>1, 2</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>WPROWADZENIE DO PRZEDMIOTU PODSTAWY PRZEDSIĘBIORCZOŚCI I GRY „WIRTUALNY DORADCA”</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	Pogadanka, elementy wykładu, rozmowa nauczająca
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca indywidualna,</li> <li>• praca grupowa,</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, tablica,</li> <li>• 1 kejs testowy do gry Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry,</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Lekcja ma na celu zapoznanie uczniów/uczennice z funkcjonowaniem programu Wirtualny Doradca oraz stworzenie poszczególnych zespołów w ramach gry.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć na czym będzie polegała gra Wirtualny Doradca, czym będzie zajmował/a się na lekcjach Wirtualny Doradca,</li> <li>• wiedzieć co wpływa na ocenę końcową z przedmiotu,</li> <li>• wiedzieć jaki będzie zakres tematyczny lekcji z przedmiotu podstawy przedsiębiorczości,</li> <li>• wiedzieć co zawierają podstawowe ikony gry Wirtualny Doradca,</li> <li>• znać reguły i zasady funkcjonowania gry,</li> <li>• umieć poruszać się w systemie: Wirtualny Doradca,</li> <li>• stworzyć konto swojej grupy: logo i nazwę firmy,</li> <li>• umieć określić misję swojej firmy,</li> <li>• umieć stworzyć zasady panujące wewnątrz zespołu,</li> <li>• umieć ustanowić zakres odpowiedzialności poszczególnych członków zespołu i cele zespołu.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• założenia przedmiotu podstawy przedsiębiorczości,</li> <li>• zasady prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa doradczego w grze Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs do gry testowej pt. „Pomoc w odrabianiu lekcji”.</li> </ul>



<b>DZIAŁ</b>	<b>I Człowiek przedsiębiorczy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>3,4</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>CZŁOWIEK - OSOBA PRZEDSIĘBIORCZA I PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ, JAKO DRZEMIĄCY W CZŁOWIEKU POTENCJAŁ</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pogadanka, mini-wykład, burza mózgów, praca w grupie, praca indywidualna z tekstem, prezentacje uczniów/uczennic,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna,</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kartony formatu A3, pisaki, szpilki bądź magnesy do tablicy,</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest przybliżenie uczniom/uczennicom podstawowych pojęć z zakresu przedsiębiorczości, dokonanie charakterystyki osoby przedsiębiorczej – jej cech, postawy oraz posiadanych predyspozycji, a następnie przećwiczenie ich w praktyce. Lekcja ma także na celu uzmysłowienie uczniom/uczennicom, jakie korzyści wynikają z planowania własnych działań, podejmowania racjonalnych decyzji oraz inwestowania w siebie.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić czym jest przedsiębiorczość,</li> <li>• znać strukturę osobowości człowieka przedsiębiorczego,</li> <li>• umieć wymienić cechy należące do poszczególnych wymiarów osobowości (w tym do osoby przedsiębiorczej),</li> <li>• umieć wskazać na predyspozycje do prowadzenia działalności gospodarczej,</li> <li>• znać korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie,</li> <li>• umieć podać przykłady osób, które zgodnie z zasadami etyki odniosły sukces w życiu zawodowym,</li> <li>• umieć podejmować racjonalne decyzje i oceniać skutki własnych działań,</li> <li>• umieć rozpoznać zachowania asertywne, uległe i agresywne oraz odnosić je do cech osoby przedsiębiorczej,</li> <li>• umieć charakteryzować swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania,</li> <li>• umieć rozpoznawać mocne i słabe strony własnej osobowości oraz umieć odnosić je do cech osoby przedsiębiorczej.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• geneza pojęcia „przedsiębiorczość”,</li> <li>• charakterystyka osobowości człowieka przedsiębiorczego,</li> <li>• predyspozycje do prowadzenia działalności gospodarczej,</li> <li>• cztery główne typy osobowości ludzkiej,</li> <li>• racjonalność wyboru i oceny skutków własnych działań,</li> <li>• zachowania asertywne, uległe i agresywne,</li> <li>• rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej,</li> <li>• charakteryzuje swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania,</li> <li>• korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie,</li> <li>• przebieg kariery zawodowej osoby, która zgodnie z zasadami etyki</li> </ul>

	odniosła sukces w życiu zawodowym.
ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Kandydat na stanowisko menedżera ds. rynku wschodniego”,</li> <li>• Kejs pt. „Wehikuł czasu”,</li> <li>• Kejs pt. „Szkolenie nt. przedsiębiorczości”,</li> <li>• Kejs pt. „Publikacja nt. ról społecznych”,</li> <li>• Kejs pt. „Labirynt”,</li> <li>• Kejs pt. „Rodzina Mikołajewskich”,</li> <li>• Kejs pt. „Stacja telewizyjna PPW”,</li> <li>• Rozszerzony materiał - Kurs I, moduł I- Istota przedsiębiorczości</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>I Człowiek przedsiębiorczy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>5, 6</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>SKUTECZNA KOMUNIKACJA, AUTOPREZENTACJA I PREZENTACJA WŁASNEGO STANOWISKA – DROGĄ DO SUKCESU</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, praca grupowa (zabawa w kalambury), przegląd reklam.</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna,</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor, komputer z dostępem do Internet, ekran, prezentacja multimedialna, kula do losowania haseł, karty dydaktyczne</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi pojęciami z zakresu: komunikacji, autoprezentacji i prezentacji zajmowanego stanowiska, ale również wykształcenie u uczniów umiejętności trafnego odróżniania przekazów reklamowych pozytywny od negatywnych mających zły wpływ na odbiorcę, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć stosować różnego rodzaju formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji i prezentacji własnego stanowiska,</li> <li>• umieć odczytywać informacje zawarte w reklamach, odróżniając je od elementów perswazyjnych,</li> <li>• umieć wskazywać na pozytywne i negatywne przykłady wpływu reklamy na konsumentów.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska,</li> <li>• informacje zawarte w reklamach, odróżnianie informacji od elementów perswazyjnych,</li> <li>• pozytywne i negatywne przykłady wpływu reklamy na konsumentów,</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Ekspert od wizerunku”</li> <li>• Kejs pt. „Skuteczna komunikacja międzykulturowa”</li> <li>• Kejs pt. „Rada Reklamy”</li> <li>• Kejs pt. „Negocjacje z Japończykami”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>I Człowiek przedsiębiorczy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>7, 8</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PRAWA CZŁOWIEKA. DOCHODZENIE WŁASNYCH PRAW.</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki,</li> <li>pogadanka, elementy wykładu, praca z krzyżówką oraz z tekstem</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>praca grupowa,</li> <li>praca indywidualna,</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry</li> <li>tablica</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Lekcja ma na celu sprawdzenie czy uczniowie/uczennice znają podstawowe zasady związane z dochodzeniem własnych praw oraz czy znają instytucje stojące na ich straży oraz przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>W wyniku realizacji lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć przedstawić drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika i konsumenta,</li> <li>znać prawa konsumenta oraz będzie umiał wymienić instytucje stojące na ich straży,</li> <li>znać zasady składania reklamacji w przypadku niezgodności towaru z umową,</li> <li>znać podstawowe zasady prawa pracy,</li> <li>umieć wymienić obowiązki pracodawcy i prawa pracownika,</li> <li>znać prawa konsumenta,</li> <li>znać zasady ochrony konsumenta w UE,</li> <li>umieć wymienić instytucje stojące na straży praw,</li> <li>znać zasady składania reklamacji w przypadku niezgodności towaru z umową.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zasady prawa pracy,</li> <li>obowiązki pracodawcy i prawa pracownika,</li> <li>prawa konsumenta,</li> <li>zasady ochrony konsumenta w UE,</li> <li>instytucje stojące na straży praw,</li> <li>zasady składania reklamacji w przypadku niezgodności towaru z umową.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kejs pt. „Prawo konsumenta”</li> <li>Kejs pt. „Składanie reklamacji”</li> <li>Kejs pt. „Przestrzeganie praw”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>II Rynek – cechy i funkcje</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>9, 10</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>WPROWADZENIE DO TEORII RYNKU</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, burza mózgów, praca z tekstem,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tablica magnetyczna , magnesy, paski papieru, tekst stanowiący fragment książki E. Adamowicz, Ekonomia bez tajemnic, WSiP, Warszawa 2003</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom społecznych i ekonomicznych celów gospodarowania, zapoznanie ich z pojęciem czynników wytwórczych w odniesieniu do różnych dziedzin gospodarczych., a następnie wykorzystanie zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć charakteryzować społeczne i ekonomiczne cele gospodarowania,</li> <li>• umieć podać przykłady celów gospodarowania odwołując się do różnych dziedzin życia,</li> <li>• umieć rozróżniać czynniki wytwórcze (praca, przedsiębiorczość, kapitał, ziemia i informacja),</li> <li>• umieć wyjaśnić znaczenie poszczególnych czynników wytwórczych w różnych dziedzinach gospodarki,</li> <li>• umieć charakteryzować społeczne i ekonomiczne cele gospodarowania, odwołując się do przykładów z różnych dziedzin,</li> <li>• umieć rozróżniać czynniki wytwórcze (praca, przedsiębiorczość, kapitał, ziemia i informacja) i wyjaśnić ich znaczenie w różnych dziedzinach gospodarki.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• społeczne i ekonomiczne cele gospodarowania,</li> <li>• przykłady celów gospodarowania z odwołaniem się do różnych dziedzin życia,</li> <li>• czynniki wytwórcze (praca, przedsiębiorczość, kapitał, ziemia i informacja),</li> <li>• znaczenie poszczególnych czynników wytwórczych w różnych dziedzinach gospodarki.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Budżet rodziny a potrzeby jej członków”</li> <li>• Kejs pt. „Czynniki produkcji w firmie budowlanej”</li> <li>• Kejs pt. „Olimpiada”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>II Rynek – cechy i funkcje</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>11,12</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>RYNEK I RUCH OKRĘŻNY W GOSPODARCE RYNKOWEJ</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, burza mózgów, krzyżówka,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tablica, pisaki, krzyżówka do indywidualnego rozwiązywania przez uczniów/uczennice,</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest przekazanie uczniom/uczennicom podstawowych wiadomości związanych z funkcjonowaniem rynku oraz ruchem okrężnym w gospodarce oraz wykorzystanie zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definiować pojęcie rynku,</li> <li>• rozróżniać rodzaje rynków,</li> <li>• określać cechy i funkcje rynków,</li> <li>• przedstawić ruch okrężny zachodzący w gospodarce rynkowej,</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pojęcie rynku,</li> <li>• rodzaje rynków, ich cechy oraz funkcje,</li> <li>• ruch okrężny zachodzący w gospodarce rynkowej,</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rynek i jego rodzaje”</li> <li>• Kejs pt. „Ruch okrężny w gospodarce”</li> <li>• Kejs pt. „Ruch okrężny w gospodarce z udziałem państwa”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>II Rynek – cechy i funkcje</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>13,14</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>TRANSFORMACJA GOSPODARKI POLSKIEJ PO 1989 R.</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, oglądanie filmu, rozwiązywanie zadań,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• link do filmu „Przedsiębiorstwa prywatne”, zamieszczony na Portalu Edukacji Ekonomicznej NBPortal, głośniki, zadanie 1, zadanie 2,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest przedstawienie uczniom/uczennicom podstawowych modeli gospodarki oraz przebiegu procesu transformacji gospodarki polskiej po 1989 r.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wymienić cechy charakterystyczne gospodarki nakazowej, rynkowej i mieszanej,</li> <li>• rozróżniać typy gospodarek,</li> <li>• omawiać transformację gospodarki Polski po 1989 r.,</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cechy charakterystyczne gospodarek: nakazowej, rynkowej i mieszanej</li> <li>• typy gospodarek.</li> <li>• transformacja Polski po 1989 r.,</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Zalety gospodarki rynkowej”</li> <li>• Kejs pt. „Systemy społeczno-gospodarcze”</li> <li>• Kejs pt. „Spotkanie na szczycie”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>II Rynek – cechy i funkcje</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>15,16</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>ANALIZA POPYTU I PODAŻY</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, dyskusje, film, rozwiązywanie zadań, karciana gra dydaktyczna,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, pogadanka.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• link do filmu „Prawo podaży i popytu”, zamieszczony na Portalu Edukacji Ekonomicznej NBPortal, prezentacja do tematu przygotowana w programie PowerPoint, tablica do wyświetlania slajdów, głośniki do komputera, tablica i pisak do tablicy, zadanie, karty do gry dydaktycznej, zadanie 2,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności analizowania popytu i podaży na rynku oraz wykorzystanie zdobytej wiedzy teoretycznej w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definiować popyt i podaż,</li> <li>• charakteryzować czynniki wpływające na popyt,</li> <li>• charakteryzować czynniki wpływające na podaż,</li> <li>• umieć wyznaczać punkt równowagi rynkowej na prostych przykładach,</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definicje popytu oraz podaży,</li> <li>• czynniki wpływające na popyt i podaż,</li> <li>• równowaga rynkowa.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Popyt”</li> <li>• Kejs pt. „Podaż”</li> <li>• Kejs pt. „Cena minimalna”</li> <li>• Kejs pt. „Popyt na gry komputerowe”</li> <li>• Kejs pt. „Podaż samochodów”</li> </ul>



<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>17,18</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PIENIĄDZ, FUNKCJE PIENIĄDZA ORAZ ROLA INSTYTUCJI FINANSOWYCH W GOSPODARCE</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka , elementy wykładu, prezentacja, dyskusja,</li> <li>• dyskusja, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeszyty, długopisy,</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry, pisaki.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	<p>Zapoznanie uczniów/uczennic z historią, funkcjami i formami pieniądza. Zapoznanie uczniów z rodzajami instytucji finansowych oraz rolami, jakie pełnią na rynku.</p> <p>Przećwiczenie w praktyce treści teoretycznych związanych z pieniądzem, polityką monetarną państwa oraz z rodzajami instytucji finansowych oraz rolami jakie pełnią na rynku.</p>
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać podstawowe pojęcia z związane z pieniądzem,</li> <li>• znać podstawowe rodzaje instytucji finansowych funkcjonujących na rynku,</li> <li>• znać podstawowe pojęcia z związane z rolą i funkcjami pieniądza,</li> <li>• znać role jakie instytucje finansowe pełnią na rynku.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rodzaje instytucji finansowych,</li> <li>• pojęcia powiązane z pieniądzem, z rolą i funkcjami pieniądza,</li> <li>• role jakie instytucje finansowe pełnią na rynku.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rodzaje pieniądza i motywy trzymania pieniądza”</li> <li>• Kejs pt. „Popyt na pieniądz i motywy trzymania pieniądza”</li> <li>• Kejs pt. „Projektowanie nowego systemu finansowego państwa”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>19, 20</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>LOKATY BANKOWE</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, prezentacja, dyskusja,</li> <li>• dyskusja, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeszyty, długopisy,</li> <li>• arkusze papieru, pisaki, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi lokat bankowych oraz <u>przećwiczenie ich w praktyce.</u>
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać rodzaje lokat bankowych,</li> <li>• wiedzieć co należy wziąć pod uwagę oceniając opłacalność lokat bankowych,</li> <li>• umieć obliczyć oprocentowanie lokat bankowych w różnych okresach czasu i o różnych okresach kapitalizacji,</li> <li>• umieć obliczyć zysk z lokaty po uwzględnieniu podatku od zysków kapitałowych.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rodzaje lokat bankowych,</li> <li>• opłacalność lokat bankowych,</li> <li>• oprocentowanie lokat bankowych w różnych okresach czasu i o różnych okresach kapitalizacji.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Finansowy analfabeta”</li> <li>• Kejs pt. „Mieszkanie czy lokata”</li> <li>• Kejs pt. „Analiza opłacalności lokat bankowych”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>21, 22</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KREDYT BANKOWY I PROCENT OD KREDYTU</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, prezentacja, dyskusja,</li> <li>• dyskusja, Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zeszyty, długopisy,</li> <li>• arkusze papieru, pisaki, kalkulatory, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi kredytu bankowego oraz procentu od kredytu.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać podstawowe pojęcia z związane z kredytem bankowym,</li> <li>• umieć obliczyć cenę kredytu,</li> <li>• umieć obliczyć roczną rzeczywistą stopę oprocentowania kredytu,</li> <li>• umieć wskazać podstawowe warunki udzielania kredytu oraz czynniki wpływające na zdolność kredytową.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe pojęcia z związane z kredytem bankowym,</li> <li>• obliczanie ceny kredytu oraz rocznej rzeczywistej stopy oprocentowania kredytu,</li> <li>• warunki udzielania kredytu oraz czynniki wpływające na zdolność kredytową.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Egzamin z bankowości”</li> <li>• Kejs pt. „Kredyt meble”</li> <li>• Kejs pt. „Wyliczanie zmian wartości pieniądza w czasie”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>23, 24</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>ANALIZA OFERT INSTYTUCJI FINANSOWYCH, CHARAKTERYSTYKA NOWEGO SYSTEMU EMERYTALNEGO ORAZ WYLICZANIE WYSOKOŚCI NOWEJ EMERYTURY</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, prezentacja, dyskusja,</li> <li>• dyskusja, Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tablica, zeszyty, długopisy, kalkulatory,</li> <li>• arkusze papieru, pisaki, kalkulatory, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Zapoznanie uczniów/uczennic z czynnikami, na które należy zwrócić uwagę analizując oferty instytucji finansowych, zasadami funkcjonowania nowego systemu emerytalnego w Polsce oraz zasadami wyliczania wysokości nowej emerytury, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać podstawowe czynniki pozwalające analizować oferty instytucji finansowych,</li> <li>• znać podstawowe pojęcia z zakresu funkcjonowania systemu emerytalnego,</li> <li>• znać zasady wyliczania wysokości nowej emerytury.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe czynniki pozwalające analizować oferty instytucji finansowych,</li> <li>• funkcjonowanie systemu emerytalnego oraz zasady wyliczania nowej emerytury.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Wyliczanie wysokości nowej emerytury”</li> <li>• Kejs pt. „Charakterystyka inwestowania w fundusze inwestycyjne”</li> <li>• Kejs pt. „Wyliczanie wysokości starej emerytury”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>25, 26</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>FUNKCJONOWANIE RYNKÓW INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH, GPW W WARSZAWIE</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, prezentacja, praca z materiałem źródłowym, praca w grupach,</li> <li>• pogadanka, prezentacja, pokaz, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty z zadaniami do wykonania, pracownia komputerowa z dostępem do internetu, projektor multimedialny, prezentacja multimedialna w MS Power Point, ekran, tablica,</li> <li>• karty z zadaniami do wykonania, projektor multimedialny, prezentacja multimedialna w MS Power Point, ekran, tablica, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi informacjami dot. rynków instrumentów finansowych, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać podstawowe segmenty rynku finansowego,</li> <li>• rozumieć jakie są najważniejsze funkcje rynku finansowego,</li> <li>• znać podstawowe rodzaje instrumentów finansowych występujących na rynku,</li> <li>• rozumieć istotę funkcjonowania giełd papierów wartościowych,</li> <li>• znać podstawowe rodzaje instrumentów notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe segmenty rynku finansowego oraz funkcje rynku finansowego,</li> <li>• instrumenty finansowe występujące na rynku,</li> <li>• istota funkcjonowania giełd papierów wartościowych oraz podstawowe rodzaje instrumentów notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „GPW w Warszawie”</li> <li>• Kejs pt. „Rynek finansowy”</li> <li>• Kejs pt. „Wybór źródła pozyskania kapitału”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>27, 28</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>INWESTOWANIE NA RYNKU FINANSOWYM</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, prezentacja, praca z materiałem źródłowym, komputer z dostępem do Internetu,</li> <li>• pogadanka , prezentacja, pokaz, elementy wykładu, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty z zadaniami do wykonania, pracownia komputerowa z dostępem do internetu, projektor multimedialny, prezentacja multimedialna w MS Power Point, ekran, tablica,</li> <li>• karty z zadaniami do wykonania, projektor multimedialny, prezentacja multimedialna w MS Power Point, ekran, tablica, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
CEL OGÓLNY:	Celem ogólnym lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi informacjami z zakresu inwestowania, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić podstawowe pojęcia związane z inwestowaniem,</li> <li>• znać związek pomiędzy ryzykiem a potencjalną stopą zwrotu,</li> <li>• obliczać wartość przyszłych oszczędności,</li> <li>• rozumieć istotę funkcjonowania giełd papierów wartościowych,</li> <li>• znać podstawowe rodzaje instrumentów notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie,</li> <li>• wyjaśnić pojęcie inwestowania i ryzyka inwestycyjnego.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe pojęcia związane z inwestowaniem i ryzykiem inwestycyjnym,</li> <li>• związek pomiędzy ryzykiem a potencjalną stopą zwrotu,</li> <li>• obliczanie wartości przyszłych oszczędności,</li> <li>• istota funkcjonowania giełd papierów wartościowych oraz podstawowe rodzaje instrumentów notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.</li> </ul>
ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Początkujący inwestor”</li> <li>• Kejs pt. „Inwestycje”</li> <li>• Kejs pt. „Strategia inwestycyjna”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>III Instytucje rynkowe</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>29, 30</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PODSUMOWANIE WIADOMOŚCI DOT. RYNKU FINANSOWEGO W GOSPODARCE ORAZ PIENIĄDZA, INSTYTUCJI FINANSOWYCH I SYSTEMU EMERYTALNEGO</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dyskusja, Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki,</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>praca grupowa,</li> <li>praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>arkusze papieru, pisaki, gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry,</li> <li>gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry, arkusze papieru.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Przećwiczenie na grach symulacyjnych treści teoretycznych związanych z analizą ofert funduszy inwestycyjnych.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>znać rodzaje działających na polskim rynku finansowym funduszy inwestycyjnych,</li> <li>znać podstawową terminologię związaną z funduszami inwestycyjnymi,</li> <li>znać zasady inwestowania w funduszach inwestycyjnych,</li> <li>wiedzieć co należy wziąć pod uwagę oceniając ofertę funduszu inwestycyjnego,</li> <li>znać zasady wyboru zakładu ubezpieczeń,</li> <li>znać podstawową terminologię związaną z ubezpieczeniami gospodarczymi,</li> <li>wiedzieć co należy wziąć pod uwagę oceniając ofertę zakładu ubezpieczeń.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rodzaje działających na polskim rynku finansowym funduszy inwestycyjnych,</li> <li>podstawowa terminologia związana z funduszami inwestycyjnymi,</li> <li>zasady inwestowania w funduszach inwestycyjnych,</li> <li>ocena oferty funduszy inwestycyjnych,</li> <li>terminologia związana z ubezpieczeniami gospodarczymi oraz zasady wyboru zakładu ubezpieczeń, oferty zakładów ubezpieczeń.</li> <li>analiza ofert funduszy inwestycyjnych</li> <li>analiza ofert instytucji ubezpieczeniowych</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kejs pt. „Fundusze”</li> <li>Kejs pt. „Analiza profilu inwestycyjnego”</li> <li>Kejs pt. „Inwestycje w akcje i obligacje”</li> <li>Kejs pt. „Emisja akcji”</li> <li>Kejs pt. „Analiza warunków ubezpieczenia AutoCasco”</li> <li>Kejs pt. „Analiza sytuacji ubezpieczeniowej młodego małżeństwa”</li> <li>Kejs pt. „Analiza rynku OFE”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>IV Państwo, Gospodarka</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>31, 32</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>ROLA I FUNKCJE PAŃSTWA W GOSPODARCE</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, prezentacja, ćwiczenia w grupach, praca indywidualna, telegram, dyskusja,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, pogadanka, dyskusja.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty dydaktyczne, tablica, plansza, pisaki,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry wirtualny doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest zapoznanie uczniów/uczennic z rolą i funkcją państwa w gospodarce, określenie narzędzi oddziaływania na gospodarkę oraz wskazanie cech interwencjonizmu państwowego oraz jego słabości, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: państwa, funkcji państwa: alokacyjnej, redystrybucyjnej, stabilizacyjnej,</li> <li>• umieć podać przykłady ekonomicznej funkcji państwa,</li> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia prywatyzacji, nacjonalizacji,</li> <li>• umieć wymienić narzędzia oddziaływania państwa na gospodarkę (polityki fiskalnej i monetarnej),</li> <li>• umieć rozróżnić świadczenia pieniężne i niepieniężne jako formy pomocy ze strony państwa,</li> <li>• umieć wymienić cechy gospodarki planowej,</li> <li>• wiedzieć czym jest liberalizm,</li> <li>• umieć scharakteryzować realny i regulacyjny aspekt roli państwa,</li> <li>• wiedzieć jaki organ państwa odpowiada za politykę fiskalną w Polsce, a jaki za politykę monetarną.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pojęcia: państwa, liberalizmu, funkcji państwa: alokacyjnej, redystrybucyjnej, stabilizacyjnej, prywatyzacji, nacjonalizacji, ekonomiczna funkcja państwa,</li> <li>• narzędzia oddziaływania państwa na gospodarkę oraz świadczenia pieniężne i niepieniężne jako formy pomocy ze strony państwa,</li> <li>• cechy gospodarki planowej,</li> <li>• realny i regulacyjny aspekt roli państwa.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rola Państwa – analiza książki”</li> <li>• Kejs pt. „Rola Państwa – rozmowa kwalifikacyjna”</li> <li>• Kejs pt. „Rola Państwa – egzamin państwowy”</li> </ul>



<b>DZIAŁ</b>	<b>IV Państwo, Gospodarka</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>33, 34</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>BUDŻET PAŃSTWA. DEFICYT BUDŻETOWY I DŁUG PUBLICZNY</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu – prezentacja multimedialna, pogadanka, prezentacja, praca z materiałem źródłowym (odpowiedzi do haseł, karty dydaktyczne),</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty dydaktyczne projektor multimedialny, laptop, ekran, tablica,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Zapoznanie uczniów/uczennic z budżetem państwa - charakterystyką dochodów i wydatków budżetowych, określenie przyczyn deficytu budżetowego, źródeł jego sfinansowania, wskazanie jaki wpływ na gospodarkę ma deficyt budżetowy.
<b>CELE SZCZEGÓLWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć podać definicję budżetu państwa, deficytu budżetowego oraz długu publicznego,</li> <li>• umieć znać przyczyny deficytu budżetowego,</li> <li>• umieć wymienić źródła dochodów i wydatków i wydatków państwa,</li> <li>• umieć wyjaśnić wpływ deficytu budżetowego i długu publicznego na gospodarkę,</li> <li>• umieć odróżniać pojęcie deficytu budżetowego od długu publicznego,</li> <li>• znać definicję podatku,</li> <li>• potrafić wymienić oraz opisać rodzaje podatków,</li> <li>• wiedzieć co to są ulgi i zwolnienia podatkowe,</li> <li>• wiedzieć co to jest podatek dochodowy od osób fizycznych,</li> <li>• umieć przyporządkować skróty nazw podatków do podatków (PIT, CIT, VAT),</li> <li>• umieć wskazać różnice pomiędzy podatkiem dochodowym, konsumpcyjnym a majątkowym,</li> <li>• znać procedury uchwalania budżetu państwa.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definicja budżetu państwa, deficytu budżetowego oraz długu publicznego, przyczyny deficytu budżetowego,</li> <li>• źródła dochodów i wydatków i wydatków państwa oraz wpływ deficytu budżetowego i długu publicznego na gospodarkę,</li> <li>• pojęcie deficytu budżetowego a pojęcie długu publicznego,</li> <li>• definicja podatku, rodzaje podatków, definicja ulg i zwolnień podatkowych, definicja podatku dochodowego od osób fizycznych,</li> <li>• skróty nazw podatków do podatków (PIT, CIT, VAT),</li> <li>• różnice pomiędzy podatkiem dochodowym, konsumpcyjnym a majątkowym,</li> <li>• procedura uchwalania budżetu państwa.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Budżet państwa – debata”</li> <li>• Kejs pt. „Dług publiczny – wywiad”</li> <li>• Kejs pt. „Budżet państwa – młode małżeństwo”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>IV Państwo, Gospodarka</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>35, 36</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>POLITYKA PIENIĘŻNA PAŃSTWA, RODZAJE INFLACJI, KURS WALUTOWY</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, pogadanka, prezentacja, praca z tekstem (dopasuj odpowiedzi do haseł, karty dydaktyczne, krzyżówka),</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, pogadanka, dyskusja.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty dydaktyczne, projektor multimedialny, laptop, ekran, tablica,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca, krzyżówka</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem lekcji jest dokonanie syntezy wiadomości z zakresu narzędzi polityki pieniężnej dostępnych w rękach państwa. Ponadto, wynikiem lekcji będzie utrwalenie wiadomości z następujących zagadnień: bilansu płatniczego, kursu walutowego oraz inflacji.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wymienić i scharakteryzować narzędzia polityki pieniężnej,</li> <li>• umieć wskazać jakie są rodzaje inflacji pod względem przyczyn i stopy inflacji,</li> <li>• umieć omówić jaki jest wpływ kursu walutowego na kondycję gospodarki,</li> <li>• umieć posługiwać się rodzajami inflacji oraz rozróżniać przyczyny jej powstawania,</li> <li>• umieć wymienić podstawowe trzy miary inflacji (Indeks CPI, Deflator PKB, Inflacja bazowa),</li> <li>• umieć wskazać funkcje stopy rezerwy obowiązkowej,</li> <li>• umieć określić wpływ stopy redyskontowej na politykę banku centralnego,</li> <li>• umieć posługiwać się podstawowymi pojęciami związanymi z inflacją,</li> <li>• umieć wymienić przyczyny inflacji z uwzględnieniem dwóch teorii: teorii popytowej i kosztowej,</li> <li>• umieć wymienić trzy podstawowe mechanizmy kursowe,</li> <li>• umieć wskazać czynniki kształtujące kurs walutowy,</li> <li>• umieć wskazać elementy składowe bilansu płatniczego,</li> <li>• rozumieć znaczenie pojęcia „terms of trade”,</li> <li>• umieć wskazać zależności pomiędzy kursem walutowym a inflacją,</li> <li>• umieć wymienić podstawowe cele operacji otwartego rynku,</li> <li>• umieć rozróżnić rodzaje inflacji, biorąc pod uwagę przyczyny jej powstawania.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• narzędzia polityki pieniężnej,</li> <li>• rodzaje inflacji pod względem przyczyn i stopy inflacji, trzy miary inflacji,</li> <li>• wpływ kursu walutowego na kondycję gospodarki,</li> <li>• stopy rezerwy obowiązkowej oraz wpływ stopy redyskontowej na politykę banku centralnego,</li> <li>• trzy podstawowe mechanizmy kursowe oraz czynniki kształtujące kurs walutowy,</li> <li>• elementy składowe bilansu płatniczego oraz pojęcie „terms of</li> </ul>

	trade”, <ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe cele operacji otwartego rynku.</li> </ul>
ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• instrumenty polityki pieniężnej (kurs V, moduł 3 – polityka pieniężna)</li> <li>• Kejs pt. „Kredyt hipoteczny”</li> <li>• Kejs pt. „Kredyt na remont mieszkania”</li> <li>• Kejs pt. „Narzędzia polityki pieniężnej”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>IV Państwo, Gospodarka</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>37, 38</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>MIERNIKI WZROSTU GOSPODARCZEGO. CYKL KONIUNKTURALNY. CENTRA FINANSOWE I GOSPODARCZE NA ŚWIECIE. WZROST GOSPODARCZY – MIERNIKI</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, pogadanka, prezentacja, praca z tekstem ( karty dydaktyczne),</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty dydaktyczne, projektor multimedialny, laptop, ekran, tablica,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic z miernikami wzrostu gospodarczego, cechami recesji i dobrej koniunktury gospodarczej a także centrami finansowymi i gospodarczymi na świecie, a następnie wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zakończeniu lekcji, uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wymienić mierniki wzrostu gospodarczego,</li> <li>• umieć dokonać właściwej interpretacji mierników wzrostu gospodarczego,</li> <li>• umieć wymienić cechy charakterystyczne dla fazy recesji i ożywienia gospodarczego,</li> <li>• umieć wymienić centra finansowe i gospodarcze świata</li> <li>• rozróżnić PKB, PNB, Dochód narodowy, PKB per capita,</li> <li>• znać różnice pomiędzy realny a nominalnym PKB,</li> <li>• wiedzieć co to jest deflator,</li> <li>• umieć scharakteryzować cykl koniunkturalny,</li> <li>• umieć zdefiniować pojęcia aprecjacji i deprecjacji,</li> <li>• wiedzieć co to jest Międzynarodowy Fundusz Walutowy i po co został stworzony,</li> <li>• wiedzieć co to jest bilans płatniczy i z jakich elementów się składa.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mierniki wzrostu gospodarczego oraz ich interpretacji,</li> <li>• cechy charakterystyczne dla fazy recesji i ożywienia gospodarczego, centra finansowe i gospodarcze świata,</li> <li>• PKB, PNB, Dochód narodowy, PKB per capita, różnice pomiędzy realny a nominalnym PKB, deflator, definicje aprecjacji i deprecjacji,</li> <li>• cykl koniunkturalny, Międzynarodowy Fundusz,</li> <li>• bilans płatniczy i części składowe.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Wzrost gospodarczy – konkurs”</li> <li>• Kejs pt. „Wzrost gospodarczy – globalizacja – urzędnik”</li> <li>• Kejs pt. „Wzrost gospodarczy i globalizacja – forum ekonomiczne”</li> <li>• Kejs pt. „Portal – kurs walutowy”</li> <li>• Kejs pt. „Konkurs – kurs walutowy a bilans płatniczy”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>IV Państwo, Gospodarka</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>39, 40</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>GLOBALIZACJA. TENDENCJE I ZMIANY W GOSPODARCE POLSKI I ŚWIATA</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementy wykładu, pogadanka, prezentacja, praca z tekstem,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• karty dydaktyczne, projektor multimedialny, laptop, ekran, tablica, Internet,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, Instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest zapoznanie uczniów/uczennice z pojęciem globalizacji, etapami rozwoju globalizacji oraz wpływem na współczesne trendy na świecie. Jako cel wskazuje się także umiejętność wyszukiwania danych statystycznych przez ucznia aktualnych tendencji i zmian w gospodarce świata i Polski ( np. dochodu narodowego, dług publiczny, deficyt budżetowy, stopy inflacji), a następnie wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zakończeniu lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć ocenić wpływ globalizacji na gospodarkę świata i Polski oraz podaje przykłady oddziaływania globalizacji na poziom życia i model konsumpcji,</li> <li>• umieć wyszukać informacje o aktualnych tendencjach i zmianach w gospodarce świata i Polski,</li> <li>• umieć wskazać na największe centra finansowe i gospodarcze na świecie.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wpływ globalizacji na gospodarkę świata i Polski, przykłady oddziaływania globalizacji na poziom życia i model konsumpcji,</li> <li>• tendencje i zmiany w gospodarce świata i Polski,</li> <li>• największe centra finansowe i gospodarcze na świecie.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Raport dla premiera”</li> <li>• Kejs pt. „Portugalski biznesmen”</li> <li>• Kejs pt. „Nibylandia”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>V Przedsiębiorstwo</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>41, 42</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>REJESTRACJA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mini-wykład, pogadanka, praca z tekstem,</li> <li>• pogadanka, dyskusja, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, prezentacja multimedialna, karty dydaktyczne, opcjonalnie laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Lekcja ma na celu zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi informacjami na temat form organizacyjno-prawnych przedsiębiorstw, procedurą ich rejestracji oraz formami opodatkowania działalności gospodarczej, a następnie wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnić podstawowe formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstwa,</li> <li>• opisać procedury związane z zakładaniem przedsiębiorstwa, rozróżnić formy opodatkowania działalności gospodarczej,</li> <li>• wiedzieć jakie informacje potrzebne są do rejestracji jednoosobowej działalności gospodarczej,</li> <li>• umieć zidentyfikować wniosek CEIDG-1 i opisać jego elementy,</li> <li>• umieć przyporządkować kody PKD do rodzajów działalności gospodarczej,</li> <li>• umieć dobrać formę organizacyjno-prawną do opisu przypadku, umieć charakteryzować formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• podstawowe formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstwa i ich charakterystyka,</li> <li>• procedury związane z zakładaniem przedsiębiorstwa,</li> <li>• formy opodatkowania działalności gospodarczej,</li> <li>• wniosek CEIDG-1,</li> <li>• kody PKD.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rejestracja działalności gospodarczej”</li> <li>• Kejs pt. „Formy organizacyjno-prawne”</li> <li>• Kejs pt. „Prezentacje podczas STP”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>V Przedsiębiorstwo</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>43, 44</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>BIZNESPLAN, PROJEKTY ORAZ CZYNNIKI SUKCESU I NIEPOWODZENIA PRZEDSIĘBIORSTW</b>
<b>CZAS REALIZACJI</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• burza mózgów, pogadanka, dyskusja, mini-wykład,</li> <li>• pogadanka, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, prezentacja multimedialna, flipchart lub kartki A3/A4, kolorowe markery, magnesy lub taśma klejąca, karty dydaktyczne,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY</b>	Celem ogólnym jest zapoznanie uczniów/uczennic i przećwiczenie w praktyce koncepcji biznesplanu, projektu oraz czynnikami, które mogą wpływać na sukces bądź niepowodzenie przedsiębiorstwa, a następnie przećwiczenie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnić pojęcie biznesplanu,</li> <li>• opisać elementy składowe typowego biznesplanu,</li> <li>• wyjaśnić pojęcie projekt,</li> <li>• identyfikować czynniki sukcesu i niepowodzenia przedsiębiorstw.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pojęcia: biznesplan, projekt,</li> <li>• elementy składowe typowego biznesplanu,</li> <li>• czynniki sukcesu i niepowodzenia przedsiębiorstw.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Biznesplan”</li> <li>• Kejs pt. „Czynniki niepowodzenia przedsiębiorstw”</li> <li>• Kejs pt. „Korepetycje z rachunkowości - sprawozdanie finansowe”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>V Przedsiębiorstwo</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>45, 46</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>OTOCZENIE ZADANIOWE PRZEDSIĘBIORSTWA, KLASYFIKACJA CELÓW A ZACHOWANIA NIEETYCZNE PRZEDSIĘBIORSTW</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, elementy wykładu, mapa mentalna, burza mózgów, prezentacja uczniów/uczennic,</li> <li>• Praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, dyskusja, krzyżówka.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• brystol formatu A3, pisaki, folia dydaktyczna zawierająca podział otoczenia zadaniowego z wskazaniem pięciu elementów wraz z ich definicjami, pracownia komputerowa z dostępem do internetu (jeśli brak jest takiej pracowni, wystarczy jeden komputer przypadający na grupę uczniów/ uczennic z dostępem do internetu), projektor multimedialny,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY</b>	Celem ogólnym jest wytłumaczenie uczniom/uczennicom istoty oraz znaczenia otoczenia zadaniowego przedsiębiorstwa (zwanego również otoczeniem konkurencyjnym lub bliższym), wprowadzenie klasyfikacji celów przedsiębiorstwa i zanalizowanie zachowań nieetycznych przedsiębiorstw, a następnie wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zdefiniować otoczenie zadaniowe przedsiębiorstwa,</li> <li>• określić zależności pomiędzy przedsiębiorstwem a otoczeniem konkurencyjnym,</li> <li>• określić składniki otoczenia konkurencyjnego,</li> <li>• wskazać praktyczne przykłady, które odzwierciedlają zależności otoczenia bliższego oraz przedsiębiorstwa,</li> <li>• zdefiniować nieetyczne zachowanie przedsiębiorstwa,</li> <li>• wskazać przykłady nieetycznego postępowania przedsiębiorstw,</li> <li>• wymienić przykłady celów jakościowych, ilościowych, strategicznych, operacyjnych i taktycznych przedsiębiorstwa,</li> <li>• zdefiniować pojęcie „ misji”.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• szczegółowy podział otoczenia przedsiębiorstwa,</li> <li>• przykłady etycznych i nieetycznych zachowań przedsiębiorstw,</li> <li>• pojęcie strategii, cele jakościowe i ilościowe przedsiębiorstwa,</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Otoczenie przedsiębiorstwa „Retro Moda”</li> <li>• Kejs pt. „Cel i strategia firmy "LuxDrewno”</li> <li>• Kejs pt. „Zachowania etyczne i nieetyczne w firmie „Eden”</li> </ul>



<b>DZIAŁ</b>	<b>V Przedsiębiorstwo</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>47, 48</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>KONFLIKT W ZESPOLE A POSTAWA LIDERA. KONFLIKTY, NEGOCJACJE JAKO SPOSÓB ICH ROZWIĄZYWANIA ORAZ ZASADY PRACY ZESPOŁOWEJ</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, studium przypadku, mapa mentalna, elementy wykładu, dyskusja, burza mózgów,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, krzyżówka.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• studium przypadku pt. „Wyprawa po strusie jaja”, folie dydaktyczne zapoznające uczniów/uczennice z zestawieniem ról zespołowych wg Mereditha Belbina, brystol formatu A2, pisaki, rzutnik, projektor multimedialny,</li> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym lekcji jest zapoznanie uczniów/uczennic oraz przećwiczenie w praktyce zagadnień dot. zespołowych. Ponadto, uczniowie/uczennice poznają cechy, które można przypisać dobremu liderowi, zwłaszcza w kontekście umiejętnego zarządzania konfliktem.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>W wyniku realizacji lekcji uczeń/uczennica powinien/powinna umieć:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zdefiniować pojęcie konfliktu oraz pięć faz dynamiki konfliktu,</li> <li>• wskazać przykłady faz dynamiki konfliktu odwołując się do rzeczywistych przykładów,</li> <li>• wskazać i omówić role zespołowe ukierunkowane na ludzi,</li> <li>• zanalizować role intelektualne,</li> <li>• omówić role ukierunkowane na zadania,</li> <li>• wskazać cechy dobrego kierownika oraz jego właściwe zachowanie w momencie wystąpienia konfliktu,</li> <li>• rozróżniać podstawowe metody rozwiązywania konfliktu,</li> <li>• wskazać rolę i znaczenie negocjacji w przedsiębiorstwach,</li> <li>• dobierać styl negocjacyjny do sytuacji,</li> <li>• wskazać role zespołowych wg klasyfikacji Mereditha Belbina,</li> <li>• określać podstawowe zasady efektywnej współpracy w grupie,</li> <li>• omówić podstawowe style kierowania,</li> <li>• określać zalety oraz wady pracy w zespole.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cechy, dynamika i fazy konfliktu,</li> <li>• role zespołowe wg klasyfikacji Mereditha Belbina,</li> <li>• zalety oraz wady pracy w zespole,</li> <li>• rola i znaczenie negocjacji w przedsiębiorstwach,</li> <li>• podstawowe zasady efektywnej współpracy w grupie,</li> <li>• cechy dobrego kierownika oraz jego właściwe zachowanie w momencie wystąpienia konfliktu.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Praca zespołowa w firmie „Finezyjny ogród”</li> <li>• Kejs pt. „Negocjacje handlowe dwóch firm: „Vero Moda” i „Jedwabny Szlak”</li> <li>• Kejs pt. „Konflikt w agencji reklamowej „4YOU”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>V Przedsiębiorstwo</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>49, 50</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>PODSUMOWANIE WIADOMOŚCI DOT. URUCHAMIANIA DZIAŁALNOŚCI GOSPODARCZEJ I FUNKCJONOWANIA PRZEDSIĘBIORSTWA NA RYNKU</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, dyskusja, gra symulacyjna Wirtualny Doradca,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, krzyżówka</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pracownia komputerowa z dostępem do Internetu, instrukcja do gry Wirtualny Doradca, test.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Celem ogólnym jest nabycie umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy teoretycznej dot. form opodatkowania oraz projektów w praktyce oraz zagadnień z zakresu m.in. pracy zespołowej i konfliktów, zachowań etycznych i nieetycznych oraz celów działania przedsiębiorstwa.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć rozróżniać i charakteryzować formy opodatkowania,</li> <li>• umieć wskazać odpowiednią formę opodatkowania dla podanych rodzajów działalności,</li> <li>• umieć identyfikować działania będące projektami,</li> <li>• umieć charakteryzować poszczególne fazy projektu,</li> <li>• umieć definiować cele przedsiębiorstwa oraz drogi ich osiągnięcia,</li> <li>• umieć analizować środowisko firmy z wyróżnieniem jego wszystkich części składowych,</li> <li>• umieć zidentyfikować zachowania etyczne i nieetyczne,</li> <li>• rozumieć zależność: firma – otoczenie i ich wzajemnego wpływu,</li> <li>• znać zasady pracy zespołowej,</li> <li>• umieć wskazywać metody rozwiązywania konfliktów,</li> <li>• umieć wskazać cechy dobrego kierownika,</li> <li>• umieć zidentyfikować role zespołowe.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• formy opodatkowania, z uwzględnieniem rodzaju działalności,</li> <li>• charakterystyka poszczególnych faz projektu oraz identyfikacja działań określanych mianem projektów,</li> <li>• otoczenie przedsiębiorstwa,</li> <li>• konflikty oraz rozwiązywanie ich przy użyciu negocjacji,</li> <li>• cechy dobrego kierownika,</li> <li>• role zespołowe,</li> <li>• cele istnienia przedsiębiorstwa oraz dróg ich osiągnięcia,</li> <li>• zasady pracy zespołowej.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Transakcja kupno - sprzedaż samochodu”</li> <li>• Kejs pt. „Konkurs Przedsiębiorcza Kobieta Roku 2010”</li> <li>• Kejs pt. „Radio Andromeda”</li> <li>• kurs VII, moduł 3 – praca w zespole</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>VI Rynek pracy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>51, 52</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>BEZROBOCIE, MOTYWY AKTYWNOŚCI ZAWODOWEJ CZŁOWIEKA I PODSTAWOWE PRZEPISY KODEKSU PRACY</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentacja multimedialna, elementy wykładu, pogadanka, burza mózgów,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, ekran, rzutnik, arkusze papieru, mazaki</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Uświadomienie uczniom/uczennicom skali zjawiska bezrobocia w Polsce; jego znaczenia dla gospodarki i dla samych bezrobotnych. Uświadomienie motywów aktywności społecznej i zawodowej człowieka. Zapoznanie uczniów/uczennic z podstawowymi zagadnieniami Kodeksu pracy, istotnymi z punktu widzenia osoby zatrudnianej. Umiejętność wykorzystania wiedzy w zakresie rynku pracy, prawa pracy i aktywności zawodowej.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji zajęć uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać podstawowe pojęcia związane z rynkiem pracy: rynek pracy, bezrobocie, stopa bezrobocia, bezrobotny, zasób siły roboczej,</li> <li>• znać skalę zjawiska bezrobocia na przestrzeni ostatniej dekady,</li> <li>• znać typy bezrobocia w zależności od jego przyczyn,</li> <li>• umieć określić społeczne, ekonomiczne i psychologiczne skutki bezrobocia,</li> <li>• umieć rozróżniać potrzeby człowieka,</li> <li>• umieć rozróżniać typy umów,</li> <li>• znać zasady rozwiązywania umowy o pracę,</li> <li>• znać rodzaje urlopów.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pojęcia: rynek pracy, bezrobocie, stopa bezrobocia, bezrobotny, zasób siły roboczej, skala zjawiska bezrobocia oraz jego rodzaje, skutki bezrobocia, prawne aspekty bezrobocia,</li> <li>• zasady rządzące zawieraniem umów o pracę,</li> <li>• rodzaje urlopów oraz zasady rządzące naliczaniem urlopów,.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rynek pracy”</li> <li>• Kejs pt. „Aktywność zawodowa”</li> <li>• Kejs pt. „Prawo pracy”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>VI Rynek pracy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>53, 54</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>MOŻLIWOŚCI ZNALEZIENIA PRACY NA RYNKU LOKALNYM, REGIONALNYM, KRAJOWYM I EUROPEJSKIM. WYSZUKIWANIE OFERT PRACY. ANALIZA RYNKU PRACY. SZANSA ZNALEZIENIA PRACY.</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentacja multimedialna, elementy wykładu, pogadanka, burza mózgów, karty dydaktyczne,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, ekran, rzutnik, flipchart, arkusze papieru, mazaki, magnesy lub pineski (lub tablica i pisaki),</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry, tablica.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	<p>Uczeń/uczennica powinien/powinna zrozumieć, że znalezienie pracy zależy od jego aktywnej postawy a wybór przyszłego zawodu powinien być skorelowany z cechami osobowości, zdolnościami i zainteresowaniami.</p> <p>Umiejętność wykorzystania wiedzy w zakresie analizy rynku, szans i zagrożeń związanych z wyborami zawodowymi, nowoczesnych metod rekrutacji i selekcji.</p>
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji zajęć uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć rozróżnić potrzeby człowieka,</li> <li>• znać metody poszukiwania pracy,</li> <li>• znać zasady planowania własnego rozwoju zawodowego,</li> <li>• umieć ocenić własne predyspozycje i umiejętności,</li> <li>• umieć dokonać analizy możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim,</li> <li>• umieć wyszukiwać oferty pracy,</li> <li>• umieć analizować analizy prognoz i raportów związanych z bieżącą sytuacją na rynku pracy.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• metody poszukiwania pracy oraz rozróżnianie potrzeb człowieka,</li> <li>• oceny własnych predyspozycji i umiejętności, planowania własnego rozwoju zawodowego, wyszukiwanie ofert,</li> <li>• dokonanie analizy możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Analiza rynku pracy”</li> <li>• Kejs pt. „Szansa znalezienia pracy”</li> <li>• Kejs pt. „Młodzi na rynku pracy”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>VI Rynek pracy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>55, 56</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>ROZMOWA KWALIFIKACYJNA. DOKUMENTY APLIKACYJNE</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pogadanka, praca z kejssem w ramach programu Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, ekran, rzutnik,</li> <li>• praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Uczeń/uczennica powinien/powinna uświadomić sobie, jak bardzo ważne jest odpowiednie przygotowanie się do spotkania z pracodawcą. Umiejętność wykorzystania wiedzy w zakresie przygotowania dokumentów aplikacyjnych oraz korzystnego zaprezentowania siebie podczas rozmowy kwalifikacyjnej.
<b>CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji zajęć uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać metody przygotowania się do rozmowy kwalifikacyjnej,</li> <li>• znać przykłady pytań od i do pracodawcy,</li> <li>• umieć zidentyfikować błędy popełniane w trakcie rozmowy,</li> <li>• umieć zidentyfikować błędy w ocenie kandydatów,</li> <li>• wiedzieć jak się zachować i odpowiednio wyglądać podczas rozmowy kwalifikacyjnej,</li> <li>• umieć przygotować prawidłowe CV,</li> <li>• znać zasady przygotowania dokumentów aplikacyjnych,</li> <li>• znać zasady przeprowadzania i autoprezentacji podczas rozmowy kwalifikacyjnej.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozmowa kwalifikacyjna, najczęściej popełniane błędy podczas rozmowy kwalifikacyjnej,</li> <li>• zasady przygotowywania dokumentów aplikacyjnych: cv oraz listów motywacyjnych,</li> <li>• zasady przeprowadzania i autoprezentacji podczas rozmowy kwalifikacyjnej,</li> <li>• przykłady pytań pojawiające się podczas rozmowy kwalifikacyjnej.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Rozmowa kwalifikacyjna”</li> <li>• Kejs pt. „Dokumenty aplikacyjne”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	<b>VI Rynek pracy</b>
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>57, 58</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>WYNAGRODZENIA. PODATKI OD WYNAGRODZEŃ. ZACHOWANIA ETYCZNE I NIEETYCZNE W ORGANIZACJI. ZJAWISKO MOBBINGU.</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
<b>SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentacja multimedialna, elementy wykładu, pogadanka, burza mózgów, karta dydaktyczna,</li> <li>• praca indywidualna uczniów/uczennic z krzyżówką, praca z kejsami w ramach gry Wirtualny Doradca pod kierunkiem nauczyciela/nauczycielki.</li> </ul>
<b>FORMY PRACY</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
<b>ŚRODKI DYDAKTYCZNE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektor multimedialny, ekran, rzutnik,</li> <li>• gra Wirtualny Doradca, laboratorium komputerowe z dostępem do Internetu, instrukcja do gry.</li> </ul>
<b>CEL OGÓLNY:</b>	Nabycie przez uczniów/uczennice umiejętności rozróżniania pojęć: wynagrodzenia brutto i netto oraz „brutto brutto” (kwoty ubruttowionej); poznanie zjawiska mobbingu w pracy. Umiejętność wykorzystania wiedzy w zakresie wynagrodzeń, podatków i patologicznych relacji w miejscu pracy.
<b>CELE SZCZEGÓLWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)</b>	<p>Po realizacji zajęć uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wymienić i rozróżnić podstawowe składniki wynagrodzeń;</li> <li>• umieć rozróżniać pojęcia: dochód, przychód, koszt uzyskania przychodu, podatek, podatek dochodowy, ubezpieczenie społeczne, ulga podatkowa,</li> <li>• umieć rozróżniać zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracownika i pracodawcy,</li> <li>• znać zjawisko mobbingu w miejscu pracy i sposoby przeciwdziałania,</li> <li>• rozumieć wady i zalety różnych form wynagrodzeń,</li> <li>• umieć obliczać swoje wynagrodzenie,</li> <li>• umieć wypełniać deklarację PIT.</li> </ul>
<b>TREŚCI NAUCZANIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wynagrodzenie u jego podstawowe składniki, wady i zalety różnych form wynagrodzeń, obliczanie swojego wynagrodzenia,</li> <li>• zachowań etycznych i nieetycznych w roli pracownika i pracodawcy,</li> <li>• zjawisko mobbingu w miejscu pracy i sposoby jego przeciwdziałania,</li> <li>• deklaracja PIT.</li> </ul>
<b>ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kejs pt. „Wynagrodzenia”</li> <li>• Kejs pt. „Podatki od wynagrodzeń”</li> </ul>

<b>DZIAŁ</b>	-
<b>NUMER LEKCJI</b>	<b>59, 60</b>
<b>TEMAT LEKCJI</b>	<b>INTEGRACJA GOSPODARCZA W UNII EUROPEJSKIEJ. SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ BIZNESU – GENEZA I DEFINICJA.</b>
<b>CZAS REALIZACJI:</b>	90 minut
SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentacja,</li> <li>• elementy wykładu,</li> <li>• wykorzystanie sieci Internet,</li> <li>• pogadanka, dyskusja.</li> </ul>
FORMY PRACY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• praca grupowa,</li> <li>• praca indywidualna.</li> </ul>
ŚRODKI DYDAKTYCZNE:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prezentacja multimedialna, ekran, rzutnik, Internet,</li> <li>• projektor multimedialny, arkusze papieru, mazaki, magnesy lub pineski, karteczki do losowania grup</li> </ul>
CEL OGÓLNY:	Celem jest przybliżenie tematyki integracji gospodarczej na kontynencie europejskim, a także zagadnień związanych z środkami unijnymi przeznaczonymi dla Polski zwłaszcza na wsparcie sfery przedsiębiorczości oraz uświadomienie uczniom/uczennicom genezy, znaczenia i roli społecznej odpowiedzialności biznesu, definicja pojęcia.
CELE SZCZEGÓŁOWE (EFEKTY KSZTAŁCENIA)	<p>Po realizacji zajęć uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć diagnozować główne wydarzenia związane z próbą stworzenia zjednoczonego ugrupowania gospodarczego w Europie na przełomie lat 50/60,</li> <li>• umieć wskazać najważniejsze etapy integracji gospodarczej, ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia czterech podstawowych swobód na jednolitym rynku europejskim,</li> <li>• znać podstawowe warunki związane z możliwościami wsparcia działalności gospodarczej na runku UE.</li> <li>• umieć wyjaśnić podstawowymi pojęciami związanymi z koncepcją społecznej odpowiedzialności biznesu,</li> <li>• rozumieć genezę społecznej odpowiedzialności biznesu,</li> <li>• znać i rozumieć zagadnienia związane z wybranymi teoriami nt. CSR oraz grupami interesu.</li> </ul>
TREŚCI NAUCZANIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• etapy integracji gospodarczej,</li> <li>• możliwości wsparcia działalności gospodarczej na runku UE,</li> <li>• podstawowe pojęcia związane z koncepcją społecznej odpowiedzialności biznesu,</li> <li>• geneza społecznej odpowiedzialności biznesu,</li> <li>• zagadnienia związane z wybranymi teoriami nt. CSR oraz grupami interesu.</li> </ul>
ZASOBY / PRODUKTY PROJEKTU	<b>N.D.</b>