

Monika Wawrzeńczyk-Kulik, Karol Tarkowski, Wojciech Kulik

PORADNIK

dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości, z wykorzystaniem symulacyjnej gry decyzyjnej

**Innowacyjne metody kształcenia
w obrębie przedsiębiorczości**



**Poradnik
dla prowadzącego zajęcia
z zakresu przedsiębiorczości,
z wykorzystaniem
symulacyjnej gry decyzyjnej**

Monika Wawrzeńczyk-Kulik,
Karol Tarkowski,
Wojciech Kulik

Lublin 2013

Publikacja powstała w wyniku projektu „Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości” zrealizowanego przy wsparciu finansowym Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty. Projekty Innowacyjne.

Monika Wawrzeńczyk-Kulik, Karol Tarkowski, Wojciech Kulik
**Poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości,
z wykorzystaniem symulacyjnej gry decyzyjnej**

Korekta językowa: Justyna Tatara

Projekt „Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości” zrealizowany przez Polską Fundację Ośrodków Wspomagania Rozwoju Gospodarczego „OIC Poland” i Wyższą Szkołę Ekonomii i Innowacji w Lublinie.

Wydawca:

Innovatio Press Wydawnictwo Naukowe
Wyższej Szkoły Ekonomii i Innowacji w Lublinie
20-209 Lublin, ul. Projektowa 4
tel.: + 48 81 749 17 77, fax: + 48 81 749 32 13
www.wsei.lublin.pl

Wydanie pierwsze

Copyright 2013 by Polska Fundacja Ośrodków Wspomagania
Rozwoju Gospodarczego „OIC Poland”

ISBN 978-83-62074-90-7

Spis treści

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 1. | Symulacyjna gra decyzyjna jako narzędzie nauczania przedsiębiorczości | 5 |
| 2. | Organizacja i przebieg gry | 9 |
| 2.1 | Rola Administratora gry – kierowanie grą | 9 |
| 2.2 | Rola Graczy – interaktywność gry | 9 |
| 2.3 | Cel gry | 10 |
| 2.4 | Procedura prowadzenia zajęć z wykorzystaniem firmy symulacyjnej | 12 |
| 2.5 | Podsumowanie przebiegu zajęć | 14 |
| 3. | Założenia i zasady gry, podstawowe obszary decyzyjne | 17 |
| 4. | Administrowanie przebiegiem gry | 31 |
| 5. | Wymagania techniczne | 37 |
| 5.1 | Struktura katalogów na dysku twardym komputera przed uruchomieniem gry. | 37 |
| 5.2 | Opcje makr w arkuszu oraz sprawdzanie zgodności wersji arkusza przed uruchomieniem gry. | 39 |
| 5.3 | Uruchomienie gry w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze). | 43 |
| 5.4 | Wymiana plików w trakcie gry (wczytywanie danych z plików gracze_n.xls). | 44 |
| 5.5. | Wykorzystanie „chmury obliczeniowej” | 44 |
| 6. | Test „Edukacja – Zawód” i Firma Symulacyjna | 47 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 7. | Podstawa programowa przedmiotu podstawy przedsiębiorczości | 51 |
| 7.2 | Porównanie podstawy programowej dla przedmiotu podstawy przedsiębiorczości dla IV etapu edukacyjnego z treściami nauczania zawartymi w programie zajęć edukacyjnych: Test „Edukacja-Zawód” i Firma symulacyjna. | 57 |
| 7.3. | Program zajęć edukacyjnych przedmiotu podstawy przedsiębiorczości | 63 |
| 7.4. | Scenariusze zajęć przedmiotu podstawy przedsiębiorczości | 66 |
| | Załącznik nr 1: Test wiedzy | 86 |
| | Załącznik nr 2: Karta oceny współpracy w zespole | 88 |
| | Załącznik nr 3: Słownik pojęć | 89 |

1. Symulacyjna gra decyzyjna jako narzędzie nauczania przedsiębiorczości¹

Symulacyjne gry decyzyjne są kategorią należącą do szerszego pojęcia *symulacji*, które można określić jako uproszczone odtwarzanie zjawisk przy pomocy modeli. Historia rozwoju gier symulacyjnych sięga paru tysięcy lat i dotyczy ich militarnych zastosowań². W dziedzinach cywilnych, początków rozwoju gier symulacyjnych można szukać w pierwszych dekadach wieku XX³. Aktualnie, dzięki współczesnym technologiom informacyjnym, symulacje mają szerokie zastosowanie w dziedzinach takich jak: wojskowość, transport i logistyka, meteorologia, demografia, medycyna, rozrywka. Symulacje znalazły również zastosowanie w edukacji i szkoleniu zawodowym. Szkolenia na symulatorach są bardzo istotnym elementem przygotowania do wykonywania wielu zawodów.

Cechą wyróżniającą symulacyjne gry decyzyjne spośród szerszej kategorii symulacji jest to, że model odzwierciedlający rzeczywistość zawiera dwa elementy: gracza – osobę podejmującą w trakcie gry decyzje oraz warunki zmienne w trakcie gry, uzależnione od decyzji graczy. Jeżeli rodzaj podejmowanych decyzji należy do kategorii decyzji kierowniczych (związanych np. z zarządzaniem przedsiębiorstwem) wtedy można mówić o symulacyjnej grze kierowniczej⁴. Symulacyjne gry decyzyjne są w istocie programami komputerowymi, które służą do podejmowania decyzji, w rzeczywistości tzw. wirtualnej. Programy te są tworzone w oparciu o modele matematyczne, które odzwierciedlają z pewnym uproszczeniem określone zjawiska rynkowe, np. funkcjonowania przedsiębiorstwa w warunkach konkurencyjnych.

Symulacyjne gry decyzyjne i symulacyjne gry kierownicze zyskują popularność, jako zasadnicze lub pomocnicze narzędzie nauczania, na wszystkich poziomach edukacji formalnej, dotyczącej ekonomii, zarządzania i przedsiębiorczości.

¹ Fragmenty tekstu rozdziałów 1-4 publikowane były w artykule Wawrzeńczyk-Kulik M., *Symulacyjna gra decyzyjna, jako narzędzie wspomagające nauczanie w ramach przedmiotu podstawy przedsiębiorczości*. „Zeszyty Naukowe WSEI. Seria Ekonomia”, 6(1/2013), s. 303-321.

² Wiącek-Janka E., (2011). *Games&Decisions*. Poznań University of Technology, Poznań 2011, s.77.

³ www.ioz.pwr.wroc.pl/pracownicy/pietron/pliki/MAT-MS-4

⁴ Wiącek-Janka E., (2011). *Games&Decisions*. Poznań University of Technology, Poznań 2011, s.86.

Pojęcie przedsiębiorczości w ujęciu osobowościowym i behawioralnym dotyczy cech oraz zachowań osoby przedsiębiorcy⁵. Przedsiębiorczość definiowana jest często jako postawa „zorientowana na odkrywanie i wykorzystywanie szans, której towarzyszyć musi otwartość na zmiany i innowacyjność”⁶. Przyjmując taką definicję, pojęcie przedsiębiorczości zostało w ostatnich latach rozszerzone i nie dotyczy już jedynie sytuacji zakładania i prowadzenia działalności gospodarczej. Osobą przedsiębiorczą można być pracując w przedsiębiorstwie, nie będąc jego właścicielem. Osobą przedsiębiorczą można być pracując w instytucjach zarówno sektora prywatnego jak i państwowego.

Młodzi ludzie, objęci programami kształcenia w zakresie przedsiębiorczości, mogą w przyszłości pełnić różne role na rynku pracy. Jedną z nich może być rola właściciela firmy. Inne osoby, nie zdecydują się na założenie własnej działalności gospodarczej, ale będą zatrudnione w firmach lub będą z nimi współpracować w ramach rozwijających się nowych, elastycznych form zatrudnienia. Komputerowa symulacja funkcjonowania przedsiębiorstwa w konkurencyjnym otoczeniu jest skuteczną metodą przygotowania do pełnienia wszystkich tych ról. Symulacja komputerowa jako metoda nauczania łączy trzy podstawowe domeny nauczania: wiedzę, umiejętności oraz postawy, i jest w stanie realizować większość celów procesu nauczania w odniesieniu do tych domen. Uczestnicząc w symulacyjnej grze decyzyjnej uczniowie:

- poznają nowe obszary wiedzy oraz utrwalają je w pamięci, poprzez konieczność ciągłego powtarzania ich w cyklicznym procesie podejmowania decyzji gry;
- doskonalą rozumienie mechanizmów rynkowych, funkcjonowania przedsiębiorstwa, podstawowych pojęć z zakresu zarządzania, poprzez konieczność ciągłej interpretacji symulowanej sytuacji przedsiębiorstwa, konieczność dyskusji w grupie, prezentacji własnej opinii na temat tej sytuacji oraz argumentacji proponowanych decyzji;
- analizują dostępne informacje, organizując je w kategorie, co pozwala lepiej przyswajać wiedzę oraz zrozumieć skomplikowany system jakim jest przedsiębiorstwo; pracując z danymi uczą się odróżniać fakty od interpretacji;
- oceniają wartość dostępnych informacji oraz trafność proponowanych rozwiązań/decyzji;
- integrują wiedzę z różnych obszarów w celu rozwiązania problemów, przed jakimi stoi przedsiębiorstwo;
- rozwijają i wzmacniają swoją gotowość do działania, podejmowania ryzyka i brania odpowiedzialności; gra stawia uczniów wobec konieczności podejmowania decyzji i ponoszenia za nie odpowiedzialności (konsekwencją decyzji jest przede wszystkim kondycja finansowa przedsiębiorstwa);

⁵ Ciesielska M., (2006). *Antropologia przedsiębiorczości. Nowe nurty w badaniach jakościowych*, „Studia i Materiały – Wydział Zarządzania UW”, 1/2006 s. 18-28.

⁶ Juchnowicz M. (red.), (2004). *Kapitał ludzki a kształtowanie przedsiębiorczości*. Poltext, Warszawa 2004 s. 9.

- uczą się świadomie wykorzystywać własne doświadczenie (sukcesy i porażki) do doskonalenia własnego działania; decyzje każdego kolejnego okresu gry (funkcjonowania przedsiębiorstwa) są doskonaleniem poprzednio podjętych decyzji i modyfikacją przyjętej strategii gry;
- pracując zespołowo doskonalą umiejętności społeczne (aktywnego słuchania, rozwiązywania konfliktów, kooperacji, akceptowania norm i zasad grupowych czy etycznych, zmiany opinii i zachowań pod wpływem nowych danych, unikania tendencyjności).

Symulacyjne gry decyzyjne mogą być traktowane jako metoda przyspieszonej nauki szeregu kompetencji osoby przedsiębiorczej. Nauka odbywa się w warunkach „laboratoryjnych” a nie poprzez konieczność doświadczania konsekwencji np. bankructwa pierwszej zakładanej firmy.

Przedsiębiorczość traktowana jest jako kluczowa kompetencja, zarówno przez Komisję Europejską, Parlament Europejski jak i Radę Edukacji Unii Europejskiej. Komisja w Komunikacie z dnia 13 lutego 2006 r.⁷ uznaje przedsiębiorczość za jedną z podstawowych życiowych umiejętności, która pozwala młodym ludziom zyskać kreatywność i pewność siebie we wszelkich przedsięwzięciach; pozwala również zachowywać się w sposób odpowiedzialny społecznie. Komisja stwierdza, że umiejętności i postawy przedsiębiorcze najlepiej wzmocnić poprzez uczenie aktywne (uczenie się przez działanie) oraz doświadczanie przedsiębiorczości w praktyce z zastosowaniem metody projektów i praktycznych działań. Za bardzo ważne komponenty kompetencji przedsiębiorczości uznawane są: refleksja i umiejętność interakcji, potrzebne do realizacji własnych celów, z uwzględnieniem uwarunkowań zewnętrznych, w jakich następuje działanie. Prezentowana gra, będąca symulacją funkcjonowania przedsiębiorstwa w warunkach gospodarki rynkowej, w dużym stopniu odpowiada tym postulatam.

⁷ Komunikat Komisji dla Rady, Parlamentu Europejskiego, Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społeczno i Komitetu Regionów. Realizacja wspólnotowego programu lizbońskiego: Rozbudzanie ducha przedsiębiorczości poprzez edukację i kształcenie, COM(2006)33/F, 13/02/2006.

2. Organizacja i przebieg gry

Prezentowana Firma symulacyjna oparta jest na realiach funkcjonowania małych/średnich przedsiębiorstw usługowych takich jak hotel. Gra oparta na przedstawionych poniżej zasadach, spełnia warunki stawiane symulacyjnym grom decyzyjnym.

2.1 Rola Administratora gry – kierowanie grą

Nauczyciel przedmiotu podstawy przedsiębiorczości pełni w trakcie gry rolę Administratora. Rola ta obejmuje różnorodne zadania realizowane na trzech zasadniczych etapach gry:

- przygotowanie gry,
- rozgrywka zasadnicza,
- podsumowanie wyników gry.

Zadania realizowane na tych poszczególnych etapach opisane są w części 2.4 Procedura prowadzenia zajęć z wykorzystaniem symulacyjnej gry decyzyjnej oraz 4. Administrowanie przebiegiem gry.

2.2 Rola Graczy – interaktywność gry

Prezentowana gra ma charakter interaktywny, oparty na pracy zespołów decyzyjnych. Uczniowie pracują w zespołach decyzyjnych. Decyzje wypracowane przez Graczy są wynikiem działań realizowanych w tych zespołach i polegają na:

- analizie problemu i poszukiwaniu jego rozwiązań,
- analizie danych zawartych w arkuszach decyzyjnych i wypełnianiu arkuszy decyzyjnych.

Interaktywny charakter gry oparty jest zarówno na mechanizmie konkurencji jak i kooperacji. Wyniki osiągnięte przez poszczególnych graczy bezpośrednio wpływają na wyniki pozostałych graczy. Mechanizm konkurencyjny oznacza, że wyniki najlep-

szych graczy pogarszają wyniki graczy gorszych ale jednocześnie występują elementy mechanizmu kooperacyjnego polegające na tym, że im lepsze wyniki graczy lepszych tym lepsze wyniki graczy gorszych.

2.3 Cel gry

Cel gry może być rozpatrywany w szerszym lub węższym ujęciu. W szerszym ujęciu można mówić o realizacji celów stawianych symulacyjnym grom decyzyjnym. W przypadku prezentowanej gry cele te realizowane są w odniesieniu do następujących kompetencji z zakresu przedsiębiorczości:

Wiedza

Integracja wiedzy z wybranych dyscyplin nauk o zarządzaniu firmą:

- strategiczne zarządzanie firmą w warunkach gospodarki rynkowej,
- zarządzanie personelem,
- finanse,
- interpretowanie zasad (praw) działania na rynku,
- inwestowanie,
- zarządzanie jakością.

Umiejętności

Kształtowanie umiejętności z zakresu:

- diagnozy i rozwiązania problemu oraz wdrożenia opracowanych rozwiązań,
- pracy zespołowej, komunikacji w grupie, zespołowego rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji,
- systemowego ujmowania problemów zarządzania organizacją,
- oceny opłacalności inwestycji rozwojowych,
- zasad zaciągania kredytów i lokowania środków pieniężnych,
- czytania sprawozdań finansowych,
- analizy kosztów osobowych zatrudnienia (wynagrodzeń i szkoleń).

Postawy

Uczestnictwo w grze pomaga kształtować następujące postawy:

- aktywność w pełnieniu ról zawodowych,
- podejmowanie działań z własnej inicjatywy,
- wytrwałość w dążeniu do celu,
- uczenie się na błędach,
- kreatywność i innowacyjność,
- wiara we własne możliwości,
- gotowość do podejmowania ryzyka,

- nastawienie na kooperację,
- etyczne postępowanie.

W węższym ujęciu można mówić o celach rozgrywki, które stanowią jednocześnie kryteria oceny wygranej gry.

Kryteria oceny rozgrywki pod względem osiągniętych wyników finansowych

Nauczyciel prowadzący grę musi przed jej rozpoczęciem określić ostateczne kryteria oceny rozgrywki. Kryteria te są niezbędne w celu wyłonienia zwycięzcy oraz kolejnych miejsc w rankingu po zakończeniu gry. Znajomość kryteriów przed rozpoczęciem gry jest potrzebna graczom w celu ustalenia strategii gry oraz systematycznego analizowania swojej pozycji wobec graczy konkurencyjnych. Nauczyciel może wybrać jeden z trzech wariantów oceny wyników rozgrywki:

- wynik finansowy netto od początku gry, jako kryterium wygranej – wygrywa Gracz o najwyższym wyniku finansowym – wielkość ta może być odczytana z pliku Administratora „administrator.xls”, z arkuszy o nazwie „Bilans_n” (poszczególnych graczy) z komórki K22
- przychody z przetargów od początku gry, jako kryterium wygranej – wygrywa Gracz o najwyższej wartości zrealizowanych przetargów łącznie w trakcie całej gry – wielkość ta może być odczytana z pliku Administratora „administrator.xls”, z arkuszy o nazwie „Bilans_n” (poszczególnych graczy) z komórki K4
- wynik finansowy netto od początku gry oraz przychody z przetargów od początku gry, jako łączne kryterium wygranej – nauczyciel może dokonać wyceeny wagowej obu kryteriów np. wynik finansowy 60% łącznej oceny i przychody 40% łącznej oceny.

Przedstawione warianty dotyczą wyłącznie oceny gry, pod względem osiągniętych wyników finansowych. W kolejnych rozdziałach poradnika, przedstawione zostały propozycje wprowadzenia dodatkowych kryteriów oceny np. możliwość dodania kryterium oceny zaangażowania/dyscypliny zespołu w trakcie gry (punkt 4 poradnika). Wyniki finansowe nie muszą stanowić jedyne kryterium oceny gry. Nauczyciel ma możliwość wprowadzenia kryteriów oceny indywidualnej poszczególnych uczniów oraz oceny procesu pracy zespołu. Propozycje takich rozwiązań i narzędzi zostały opisane w rozdziale 7.

2.4 Procedura prowadzenia zajęć z wykorzystaniem firmy symulacyjnej

Czas gry obejmuje co najmniej 6 okresów decyzyjnych (przewiduje się, że w czasie jednej godziny lekcyjnej uda się zagrać od jednego do nawet trzech okresów decyzyjnych na ostatnich zajęciach), które mogą odpowiadać okresowi kwartału. Tak jak to ma miejsce w rzeczywistości, uczestnicy gry startują z bardzo małą znajomością

rynku, na którym przyjdzie im działać. Plan gry ułożono tak, by pomóc w opanowaniu potrzebnych umiejętności w narastającym tempie, przy czym cały czas Gracze są powstrzymywani rygorami finansowymi przed zbyt szybką ekspansją.

Przebieg symulacji.

Zajęcia wstępne

Na zajęciach wstępnych nauczyciel musi omówić:

- cele gry,
- sposób oceny osiągniętych rezultatów,
- rodzaje podejmowanych decyzji,
- skutki podejmowanych decyzji,
- poruszanie się po arkuszu i zapisywanie decyzji
- czytanie i analizowanie informacji o działaniach własnych i konkurencji.

W zajęciach będzie można wykorzystać prezentację PowerPoint, która będzie dostarczona razem z poradnikiem. Uczniowie powinni w czasie zajęć otrzymać instrukcję gracza.

W czasie zajęć uczniowie powinni być podzieleni na grupy, w których będą prowadzili grę. Zastosowanie pracy grupowej jest jednym ze sposobów aktywnego angażowania uczniów w proces nauki. Korzyści wynikające z kooperacji w małych grupach pojawiają się w dwóch obszarach: praca w grupach stymuluje proces uczenia się oraz rozwija kompetencje zawodowe, cenione przez pracodawców. W praktyce zarządzania, gdzie można założyć rozwinięty, satysfakcjonujący poziom kompetencji indywidualnych, grupy 5-8 osobowe uważane są za najbardziej skuteczne w procesie podejmowania decyzji. Natomiast w procesie, w którym priorytetem jest nauka, rozmiar grupy powinien być mniejszy. Ze względu na ilość problemów, którymi muszą się nieustannie zajmować uczestnicy gry, sugerowana wielkość grup to 3-4 osobowe. Taki rozmiar grupy sprzyja również zaangażowaniu wszystkich graczy oraz poczuciu spójności. Maksymalny sugerowany rozmiar grup to 6 uczniów. Opracowana wersja elektroniczna gry pozwala na udział 6 grup. Udział w grze decyzyjnej stwarza możliwości symulacji organizacji pracy, występującej w organizacjach i przedstawienia stosowanych w nich narzędzi. Można rozważyć podział ról w obrębie grupy i przydzielenie poszczególnym uczestnikom obszarów decyzyjnych. Podział ten może być związany z pracą na poszczególnych arkuszach decyzyjnych. Poszczególni uczestnicy, np. Dyrektor odpowiedzialny za sprawy finansowe, muszą „pilnować” poszczególnych obszarów decyzyjnych. Można w ten sposób przedstawić uczniom schematy stosowanych w praktyce narzędzi tj. opisy stanowisk pracy oraz specyfikację kompetencji pracownika. Dobór uczniów do poszczególnych grup może być dokonany z pomocą testu „Edukacja-Zawód”, który został skonstruowany jako komplementarne narzędzie do Firmy symulacyjnej. Wykorzystanie wyników testu i na tej podstawie przydział ról w grupie zostały opisane w części 6 Test „Edukacja-Zawód” i Firma Symulacyjna.

Okres pierwszy

W czasie tego okresu uczestnicy muszą zapoznać się w praktyce z zasadami poruszania po arkuszu i wpisywania decyzji. Jednocześnie w okresie tym muszą podjąć następujące decyzje:

- ustalenie zakresu obowiązków członków zespołu,
- powiększenie poziomu zdolności produkcyjnych,
- zatrudnienie i ewentualne szkolenie pracowników,
- dokonanie zmian w poziomie jakości,
- złożenie ofert na przetargi,
- zaciągnięcie kredytu lub założenie lokaty.

Okres drugi

W czasie tego okresu uczestnicy w pierwszej kolejności powinni zapoznać się z wynikami z poprzedniego okresu. W tym celu powinni przeanalizować:

- rozstrzygnięcia wyników przetargów,
- przeanalizować wynik finansowy (zysk/strata netto) oraz stan środków pieniężnych.

Następnie można podjąć następujące działania analogiczne jak w okresie pierwszym:

- powiększenie poziomu zdolności produkcyjnych,
- dokonanie zmian w poziomie zatrudnienia i szkoleniach,
- dokonanie zmian w poziomie jakości,
- złożenie ofert na kolejne przetargi,
- zaciągnięcie/spłata kredytu lub założenie/zlikwidowanie lokaty.

Po dokonaniu tych działań warto zobaczyć bieżącą sytuację finansową (dokonać symulacji przychodów i kosztów) i m.in. na tej podstawie ustalić ofertę na kolejne przetargi.

Kolejne okresy

W kolejnych okresach podejmuje się decyzje podobne jak w okresie poprzednim, z tym, że na skutek decyzji z poprzednich okresów mogą być już dostępne większe moce produkcyjne (które w dalszym ciągu można podnosić). W kolejnych okresach może także pojawić się obowiązek spłaty kredytu interwencyjnego lub rozwiązania/zmniejszenia lokaty.

Podsumowanie rozgrywki

Ogłoszenie przez nauczyciela wyników końcowych zgodnie z kryteriami podanymi w czasie zajęć wstępnych. Każda z grup powinna przygotować raport z przebiegu gry zawierający analizę zarówno decyzji błędnych jak i prawidłowych, wraz z próbą odpowiedzi na pytanie jak minimalizować skutki błędów i jak można najlepiej wykorzystywać trafne decyzje.

2.5 Podsumowanie przebiegu zajęć

Podsumowania zajęć można dokonać w kontekście szerszym – na ile uczniowie opanowali i zrealizowali cele szerokie oraz wąszym – kto wygrał w odniesieniu do określonych kryteriów gry.

Ponieważ rozwój umiejętności pracy w grupie jest jedną z korzyści zastosowania symulacyjnej gry decyzyjnej, *proces* pracy grupy powinien podlegać ocenie na równi z oceną *rezultatów* gry oraz przyrostu *kompetencji*. Zestaw przykładowych kryteriów do oceny procesu pracy grupy to⁸: punktualność i obecność na zajęciach, realizacja zadań w wyznaczonym czasie, stopień zaangażowania w pracę grupy, współpraca z innymi członkami grupy, zdolność słuchania, reakcja w sytuacjach konfliktowych. Nauczyciel może dostosować kryteria zgodnie z realizowanym przez siebie programem zajęć. Propozycja i narzędzie oceny pracy zespołu w postaci kwestionariusza zostały opisane w rozdziale 7 Poradnika i załączniku 2.

Kogo oceniać – ocena grupowa czy ocena indywidualna. Jedną z możliwości jest jednakowa ocena dla wszystkich członków poszczególnych grup. Może być ona uzależniona od *rezultatu* osiągniętego na tle innych grup. Może również dotyczyć *procesu* pracy grupy, jednak w tym przypadku trudniej będzie zastosować mierniki obiektywne (mogą to być przygotowane wcześniej tabele ze standardami oczekiwanych zachowań). Jednakowa ocena dla całej grupy stymuluje spójność działań w trakcie pracy, jednak nie zawsze jest sprawiedliwa, biorąc pod uwagę indywidualny wkład pracy. Ocena indywidualna wydaje się być najlepszym sposobem faktycznej oceny przyrostu *kompetencji* specyficznych. Ocena taka może być przeprowadzona z zastosowaniem formy testu wiedzy lub zadań do wykonania. W odniesieniu do *procesu* pracy grupy ciekawą propozycją jest przekazanie oceny w ręce uczniów i jej dystrybucja w zależności od indywidualnego wkładu poszczególnych członków⁹. Przykładowo, czteroosobowa grupa otrzymuje 100% oceny przypadającej na indywidualny udział i musi dokonać jej dystrybucji. Inna propozycja to mnożnik za udział i wkład np. x 1 – pełny wkład, x 0,5 wkład połowiczny, x 0 – brak udziału.

Ocena indywidualna zmusza do udziału w zajęciach wszystkich uczniów, dostarczając dodatkowej motywacji. Zapewnia ona również rozpoznanie indywidualnego wysiłku i nie jest krzywdząca dla lepszych uczniów. Ocena taka jednak wymaga dodatkowej pracy, związanej z przygotowaniem testów/zadań lub schematu dystrybucji punktów i stopni. Ocenę grupy można połączyć z oceną indywidualną. W trakcie gry uczestnicy uczą się razem, gra kończy się oceną wspólnie osiągniętych wyników gry. Potem można stosować indywidualne testy przyrostu wiedzy oraz indywidualną ocenę wkładu pracy w efekt jaki osiągnęła grupa. Ocena pracy grupy (wyniku osią-

⁸ *Assessing Learning in Australian Universities, Ideas, strategies and resources for quality in student assessment* www.cshe.unimelb.edu.au/assessinglearnin

⁹ *Assessing Learning in Australian Universities, Ideas, strategies and resources for quality in student assessment* www.cshe.unimelb.edu.au/assessinglearnin

gniętego przez grupę) nie powinna stanowić wtedy 100% oceny całkowitej. Wkład indywidualnych osób powinien zostać uwzględniony.

Przedstawione powyżej warianty oceny mogą być przez nauczyciela wybrane i dostosowane zgodnie z realizowanym programem zajęć. W rozdziale 7 Poradnika znajduje się natomiast opis i propozycja gotowych narzędzi oceny zajęć prowadzonych z zastosowaniem Firmy symulacyjnej.

3. Założenia i zasady gry, podstawowe obszary decyzyjne

Każda z grup uczestniczących w rozgrywce dysponuje plikiem arkusza kalkulacyjnego o nazwie „gracz_n.xls”, gdzie n oznacza numer grupy (niezmienny w całej rozgrywce).

Plik „gracz_n.xls” zawiera 8 arkuszy. Arkusze te można podzielić na trzy kategorie:

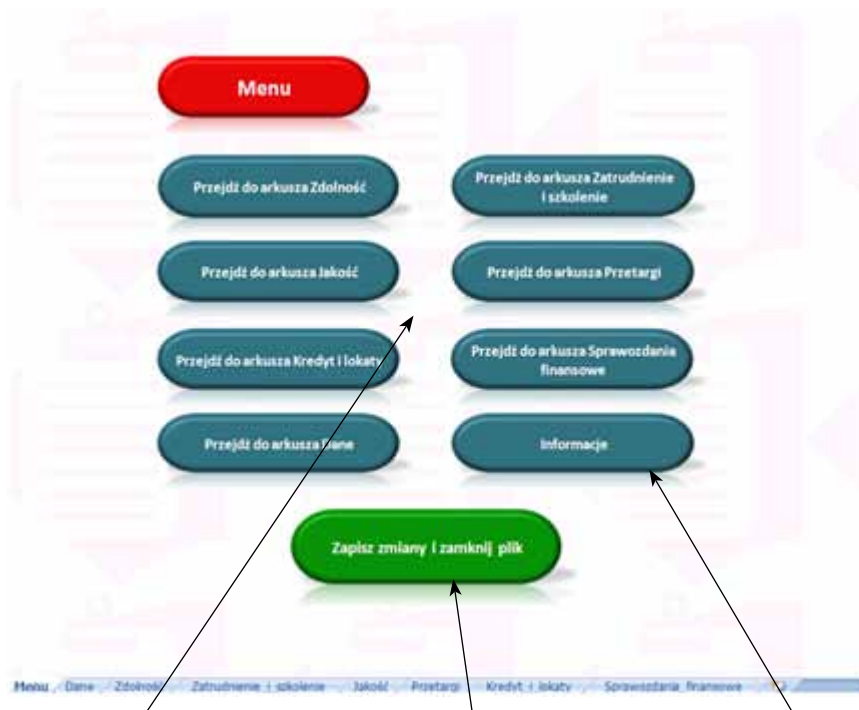
- arkusz o nazwie „Menu” – służy do obsługi rozgrywki tzn. poruszania się po pliku, oraz zapisywania pliku (konieczne musi być to zrobione przed zakończeniem danego okresu), arkusz o nazwie „Dane”, w którym podawane są dane członków zespołu oraz pełnione przez nich funkcje w rozgrywce a także numer rozgrywanego okresu,
- arkusze o nazwach „Zdolność”, „Zatrudnienie i szkolenie”, „Jakość”, „Przetargi”, „Kredyty i lokaty” – służące w każdym okresie do podejmowania decyzji,
- arkusz o nazwie „Sprawozdania finansowe” zawiera dane o dotychczasowych rezultatach gry (wynikach poprzednich okresów), a także pozwala symulować wpływ bieżących decyzji na sytuację finansową przedsiębiorstwa.

Obsługa poszczególnych arkuszy opisana jest poniżej

Arkusz Menu



Poniżej przedstawiona jest procedura obsługi arkusza „Menu”.



Przyciski pozwalające na sprawne poruszanie się po arkuszu decyzyjnym

Przycisk po podjęciu wszystkich decyzji pozwala na ich zapisanie i zamknięcie pliku. Pominięcie tego przycisku i opuszczenie pliku spowoduje utratę podjętych decyzji w danym okresie

Przycisk pozwala wybrać menu z podstawowymi informacjami o grze

Uwaga: sugerujemy wypełniać arkusze w kolejności, w jakiej je umieszczono (tzn. poczynając od arkusza 'Zdolność', na arkuszu 'Sprawozdania finansowe' kończąc), wówczas gracze będą mieli możliwość zobaczyć wstępne skutki finansowe swoich decyzji. Gdyby okazały się one, w ich opinii, niezbyt korzystne istnieje możliwość zmiany decyzji np. dotyczących zdolności, kredytów czy lokat.

Arkusz Dane

Jest to arkusz, w którym można:

- zdefiniować nazwę zespołu,
- podać dane członków zespołu,
- określić pełnione przez nich funkcje w trakcie rozgrywki,
- sprawdzić numer aktualnie rozgrywanego okresu gry.

Powrót do menu Zapisz zmiany

Numer rozgrywanego okresu 1

Nazwa zespołu

Dane członków zespołu

| Funkcja | Imię i nazwisko |
|---------|-----------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Arkusz Zdolność

Jest to pierwszy arkusz, w którym uczestnicy podejmują decyzje. W arkuszu podejmowane są decyzje dotyczące powiększenia zdolności produkcyjnych (zdolności do świadczenia usług). Arkusz podzielony jest na dwie części. W górnej „Zdolność produkcyjna w rozpatrywanym okresie” można znaleźć informacje o zdolności na początek okresu (D6) – taka też zdolność pozwala obsługiwać wygrane przetargi. W komórce D8 można zaś odnaleźć informacje o zdolności na koniec okresu, co wynika z bieżących zdolności jak i z inwestycji. Zdolność produkcyjna na początku rozgrywki we wszystkich zespołach wynosi po 50. Zdolność produkcyjna może być zwiększona o 25 lub 50 (co jest tańsze w przeliczeniu na jednostkę zdolności wytwórczych) w każdym okresie, łącznie nie może ona jednak przekroczyć 250.

Druą część arkusza to „Nakłady na rozbudowę”, gdzie określane są nakłady związane z rozwojem zdolności produkcyjnych. Podstawowy koszt rozbudowy wynosi 1 000 000 za wzrost zdolności o 25 oraz 1 800 000 za wzrost o 1 000 000. Wielkości te zostaną określone w komórce D16. W komórce D18 znajdują się informacje o dodatkowych kosztach inwestycji, wynikających z podniesienia poziomu jakości ponad poziom bazowy. Wielkości w tej komórce obliczane są automatycznie w oparciu o wzrost aktualnego poziomu jakości w stosunku do poziomu bazowego (100) i koszty podniesienia jakości o 1 punkt (informacje o stawce za podniesienie jakości

oraz o aktualnym poziomie jakości można znaleźć w arkuszu 'Jakość' – odpowiednio komórki F12 oraz F10). Komórka D18 zawiera informacje o kosztach łącznych, związanych z rozwojem zdolności produkcyjnych. Dane z tej komórki trafiają do arkusza 'Sprawozdania finansowe' powiększając aktywa trwałe brutto na koniec okresu i jednocześnie pomniejszając stan środków pieniężnych na koniec okresu. Konsekwencją (od następnego okresu) poza dodatkowymi możliwościami uzyskiwania przychodów jest wzrost kosztów stałych infrastruktury oraz amortyzacji (od kolejnego okresu).

Na końcu arkusza w komórce D22 gracze mają możliwość podjęcia decyzji o zwiększeniu zdolności produkcyjnej poprzez wpisanie 1 (wzrost o 25 sztuk) lub 2 (wzrost o 50 sztuk). Wówczas dochodzi do przeliczenia kosztów (komórka D20). Decyzja może być cofnięta poprzez wpisanie 0 w komórce D22. Jeżeli grający nie chcą zwiększać zdolności produkcyjnej, nie muszą nic wpisywać w tym arkuszu.

Arkusz Zatrudnienie i szkolenie

W arkuszu podejmowane są decyzje, dotyczące zatrudniania pracowników oraz o ich szkoleniu. Arkusz podzielony jest na dwie części. W górnej „Zatrudnienie w rozpatrywanym okresie” należy podjąć decyzje, dotyczące poziomu zatrudnienia w dwóch kategoriach kierowników i pracowników. Ilość pracowników i kierowników przekłada się na możliwość świadczenia usług (wykonywanie produkcji). Jeden pracownik może obsługiwać (wykonywać) samodzielnie bez szkoleń i nadzoru kierowniczego 5 produktów w okresie obliczeniowym. Pojawienie się nadzoru kierowniczego powoduje wzrost wydajności każdego pracownika. Istotne zwiększenie zatrudnienia bez powołania kierownika lub nawet dwóch sprawi, że z kolei wydajność pracowników spadnie. Dokładne informacje o wydajności pracowników bez szkoleń można odnaleźć w komórce D23.

W komórce D6 należy wpisać liczbę zatrudnionych kierowników (liczba całkowita od 0 do 2), zaś w komórce D8 liczbę zatrudnionych pracowników (minimum 1 osoba). Arkusz „pamięta” decyzje graczy z poprzedniego okresu, więc w przypadku utrzymania zatrudnienia na dotychczasowym poziomie nie ma konieczności wpisywania ponownie danych w komórce D6 i D8. W komórkach G6 i G8 znajdują się informacje o stawkach płac odpowiednio kierownika i pracownika. Po wypełnieniu komórek D6 i D8 (podjęciu decyzji o zatrudnieniu) w komórce G10 zostanie skalkulowany łączny koszt zatrudnienia.

Druga część arkusza dotyczy szkoleń pracowników. Ilość szkoleń przekłada się na większe możliwości (wzrost wydajności) świadczenia usług (wykonywanie produkcji). Szkolenie jednego pracownika przekłada się na wzrost jego wydajności, podobnie dzieje się w przypadku wysłania na szkolenie kierowników. Szczegółowe informacje o wydajności, uwzględniającej przebyte szkolenia znajdują się w komórce D25.

W komórce D16 należy wpisać liczbę szkolonych kierowników (należy pamiętać o zasadzie, że jedna osoba może być w danym okresie szkolona maksymalnie jeden raz), zaś w komórce D18 należy określić liczbę szkolonych pracowników. Arkusz „pamięta” decyzje graczy z poprzedniego okresu, więc w przypadku utrzymania szkoleń

na dotychczasowym poziomie nie ma konieczności wpisywania ponownie danych w komórce D16 i D18.

W komórkach G16 i G18 znajdują się informacje o cenach szkoleń odpowiednio kierownika i pracownika. Po wypełnieniu komórek D16 i D18 (podjęciu decyzji o szkoleniach) w komórce G20 zostanie skalkulowany łączny koszt szkoleń.

Koszty zatrudnienia i szkoleń ogółem w okresie decyzyjnym (obejmujące koszty zatrudnienia i płac określone są w komórce D27. Dane z tej komórki trafiają do arkusza 'Sprawozdania finansowe' (komórka C20), powiększając poziom kosztów stałych.

Uwaga: Gracze w pierwszym okresie muszą wypełnić część arkusza, dotyczącą zatrudnienia, gdyż brak pracowników nie pozwoli na prowadzenia działalności i to pomimo wygrania przetargów. W kolejnych okresach jeżeli zatrudnienie i szkolenia pozostają na dotychczasowym poziomie nie ma konieczności wprowadzania ponownie danych.

Arkusz Jakość

Arkusz służy przede wszystkim do podejmowania decyzji, dotyczących poziomu jakości (jest to jeden z podstawowych elementów konkurencyjności). W arkuszu znajdują się także podstawowe dane o kosztach zmiennych działalności.

Komórka F6 zawiera informacje o poziomie jakości w poprzednim okresie, w komórce F8 można podejmować decyzję o zmianie jakości (tempo wzrostu nie może jednak przekroczyć 100 punktów w okresie), zaś w komórce F10 można odczytać aktualny poziom jakości, który wszakże nie może być wyższy niż 600.

Komórka F12 informuje o kosztach podniesienia jakości za punkt za jednostkę, zaś komórka F14 zawiera informacje o jednorazowym łącznym koszcie podniesienia jakości przy danej zdolności wytwórczej. Arkusz pozwala śledzić zmiany tej pozycji na skutek wpisywania różnych wartości do komórki F8 (gra pozwala jedynie podwyższać jakość, obniżanie jakości jako działanie nieefektywne nie jest w grze możliwe). Należy jednak pamiętać, że podnoszenie jakości w stosunku do poziomu z okresu poprzedniego kosztuje. Podsumowaniem informacji zawartych w tym arkuszu jest komórka F16, zawierająca informacje o jednostkowym koszcie zmiennym przy danej jakości. Informacja ta jest bardzo przydatna przy prowadzeniu własnych symulacji wyniku finansowego w arkuszu 'Sprawozdania finansowe'.

Uwaga: Gracze nie muszą wypełnić tego arkusza (chyba, że pragną zmienić poziom jakości), ale warto zapoznać się w tym arkuszu z informacją o koszcie jednostkowym zmiennym w celu racjonalnego ustalania cen za oferowane produkty.

Arkusz Przetargi

Arkusz pozwala na składanie ofert do przetargów, co w efekcie pozwoli na uzyskanie przychodów i wpływów z działalności. W komórkach F10 – F18 należy wpisywać proponowane ceny przy tych przetargach, w których chce się (można) wziąć udział. Cena powinna pokrywać co najmniej koszty, jakie będą ponoszone przez przedsiębiorstwo. Informacje o kosztach zmiennych można znaleźć w komórce F16 w arkuszu „Jakość”, informacje o kosztach stałych są w komórce C18 arkusza 'Sprawoz-

dania finansowe, zaś w komórce C25 tegoż arkusza znajdziemy informacje o kosztach finansowych. Wzór na cenę minimalną (nie gwarantująca zysku, ale pokrywająca koszty) można przedstawić następująco: Koszty zmienne /F16- 'Jakość' / + (koszty stałe /C18- 'Sprawozdania finansowe' / + koszty finansowe /C25- 'Sprawozdania finansowe' / spodziewana liczba sprzedanych w dwóch przetargach usług / 'Przetargi' - kolumna C / . Oczywiście dobrze do tak obliczonej ceny dodać jeszcze zysk i należy uwzględnić ryzyko, że nie uda się wygrać dwóch a tylko jeden przetarg.

Maksymalny dopuszczalny poziom cen w danym przetargu uzależniony jest od jakości oferowanej w danym okresie rozgrywki przez gracza (jeżeli jakość ≤ 199 max cena = 10000; jeżeli jakość ≤ 299 max cena = 12500; jeżeli jakość ≤ 399 max cena = 15500; jeżeli jakość ≤ 499 max cena = 20000; jeżeli jakość ≤ 600 max cena = 25000).

Oferty można składać tylko do tych przetargów, gdzie wymagany poziom jakości jest niższy lub równy w stosunku do obecnie posiadanego. Grupy mogą złożyć oferty maksymalnie do 3 przetargów. W górnej części arkusza znajdują się informacje (nie ma możliwości edytowania tej części) o przetargu gwarantowanym (każda z grup ma zapewniony pewien minimalny poziom przychodów, pomagający w utrzymaniu płynności). Przetarg gwarantowany jest uruchamiany jedynie wówczas gdy Gracz nie wygra w danym okresie żadnego przetargu, ale posiada jednocześnie stosowne moce wytwórcze oraz personel, pozwalające na realizację takiego zadania. Wielkość sprzedaży w takim wypadku wynosi 20% posiadanych zdolności, poziom jakości to jakość z poprzedniego okresu, zaś cena to najniższa ze złożonych ofert.

Ostatnia część arkusza to informacja o rozstrzygnięciu przetargów w poprzednim okresie oraz historia wszystkich przetargów od początku rozgrywki. Można tu znaleźć informacje o numerze gracza, który wygrał, numer przetargu, ilości wymaganej przez zamawiającego, jakości wymaganej i oferowanej oraz cenie i ocenie punktowej zwycięzcy. Wygrane przez dany zespół przetargi generują przychody (cena razy ilość sprzedanych produktów), które znajdują się w komórce E10 w arkuszu 'Sprawozdania finansowe'.

Uwaga: Warunkiem osiągnięcia sukcesu w grze jest udział w przetargach, stąd zapewne będzie to jeden z częściej odwiedzanych arkuszy.

Arkusz Kredyty i lokaty

W tej części gry uczniowie powinni zaznajomić się z podstawowymi parametrami i zasadami działalności sektora finansowego. Gracze będą mieli możliwość lokowania nadwyżek pieniężnych lub pozyskiwania środków na rozwój/inwestycje lub podtrzymanie płynności. Zespoły poznają tu dwa podstawowe terminy związane z rynkiem finansowym:

Kredyt bankowy – umowa zawarta w formie pisemnej pomiędzy bankiem a klientem. Bank zobowiązuje się udostępnić określoną sumę środków pieniężnych na określony cel oraz czas a kredytobiorca zobowiązuje się wykorzystać kredyt zgodnie z jego przeznaczeniem oraz zwrócić pobraną kwotę wraz z należnymi bankowi przychodami w formie prowizji, opłat i odsetek.

Lokata terminowa jest to umowa między bankiem a klientem, dotycząca lokowania wolnych środków pieniężnych, zawierana na czas określony. Bank zobowiązuje się wypłacić kapitał wraz z odsetkami na koniec okresu umowy. Lokaty dzielą się na odnawialne i nieodnawialne. Przy pierwszej opcji, po upływie terminu lokata jest automatycznie odnawiana – taki rodzaj lokat będzie występował w grze.

Przed rozpoczęciem rozgrywki nauczyciel w porozumieniu z uczniami musi ustalić podstawowe parametry tej części gry czyli, stopę bazową kredytów i lokat. W realiach gospodarki odpowiednikami stóp bazowych są stopy procentowe NBP czy też stawki WIBID oraz WIBOR, których wysokość zależy od wysokości inflacji oraz popytu i podaży kredytów oraz lokat.

Wysokość oprocentowania kredytów dla zespołów w poszczególnych okresach zależy od stopy bazowej oraz wysokości premii za ryzyko, która jest zmienna. Wysokość premii uzależniona jest od poziomu zadłużenia (im wyższe, tym ryzyko i premia za ryzyko są także wyższe) oraz poziomu rentowności (im wyższy tym ryzyko jest niższe). W grze premia za ryzyko wyceniana jest za pomocą wskaźnika pokrycia odsetek (zysk z działalności operacyjnej / koszty finansowe) wypracowanego w poprzednim okresie oraz systemu ratingu kredytowego.

Informacje o stopie bazowej (jednej dla wszystkich grup) oraz stopie procentowej (specyficznej dla każdej grupy i okresu) można zobaczyć odpowiednio w komórkach C4 i C5.

Warunkiem uzyskania kredytu jest posiadanie zdolności kredytowej. Jej wysokość (podawana w komórce C6) obliczana jest jako dwukrotność kapitału własnego na początku okresu (w realnym świecie, banki bardzo rzadko udzielają standardowych kredytów jeżeli zadłużenie przekracza 66,6% aktywów firmy). Wprowadzenie takiej zasady uczy ponadto dbałości o wynik finansowy, gdyż każda strata (ujemny zysk) obniża możliwości rozwojowe, zaś każda dodatkowa jednostka zysku bardzo te możliwości podnosi.

W komórce C7 odczytujemy informacje o dotychczasowym zadłużeniu (wartość przenoszona jest z poprzedniego okresu). Komórka C8 pozwala na zwiększenie zadłużenia, ale nie może być ono większe niż zdolność kredytowa. Komórka C9 pozwala na spłatę kredytów, a przy okazji i na zmniejszenie kosztów odsetek. Zakończeniem tej części jest komórka C10, informująca o wysokości kredytu z uwzględnieniem zmian w ostatnim okresie (wartość tę możemy odnaleźć także w arkuszu Sprawozdania finansowe, pozycja kredyt komercyjny (komórka H39)), oraz komórka C11 zawierająca informacje o odsetkach przy aktualnym oprocentowaniu (wartość ta jest składnikiem pozycji koszty finansowe (komórka C25) w arkuszu Sprawozdania finansowe).

W grze zaplanowano także **kredyt interwencyjny**, który udzielany jest zespołom automatycznie przez program w sytuacji braku środków pieniężnych. Kwota kredytu obliczana jest w taki sposób, aby pokryć ujemne saldo gotówki, dodatkowe koszty odsetkowe, jakie się pojawią oraz zapewnić dodatni stan konta. **Stałe występowanie kredytu interwencyjnego w połączeniu z ujemnym kapitałem własnym oraz**

ujemnymi zyskami (stratami) w kolejnych rozgrywanych okresach spowoduje automatycznie ogłoszenie bankructwa grupy i przerwanie jej udziału w grze (zablokowana zostaje możliwość udziału w przetargach, zerowane są poziomy: zdolności, wydajności, jakości oraz koszty finansowe). Koszt kredytu interwencyjnego będzie wysoki, gdyż stopę procentową ustalono jako dwukrotność stopy procentowej (odpowiada to realnej sytuacji, że poszukiwanie kredytu od ręki, tzw. „chwilówek” jest zawsze bardzo kosztowne).

Komórka C17 pozwala na spłatę kredytu (a przy okazji i zmniejszenie wysokich kosztów odsetek). Zakończeniem tej części jest komórka C18, informująca o wysokości kredytu z uwzględnieniem spłaty w ostatnim okresie (wartość tę możemy odnaleźć także w arkuszu Sprawozdania finansowe, pozycja kredyt interwencyjny (komórka H40)), oraz komórka C19, zawierająca informacje o odsetkach przy aktualnym oprocentowaniu (wartość ta jest składnikiem pozycji koszty finansowe (komórka C25) w arkuszu Sprawozdania finansowe).

Ostatnia część tego arkusza zawiera informacje oraz pozwala podejmować decyzje, dotyczące lokowania nadwyżek środków pieniężnych.

Wysokość oprocentowania lokat dla zespołów w poszczególnych okresach zależy od stopy bazowej lokat oraz premii zależącej od wysokości zgromadzonych lokat. Wysokość premii uzależniona jest od wysokości posiadanych środków pieniężnych i założonych lokat (im wyższe są posiadane środki pieniężne i lokaty tym premia jest także wyższa, w realnym świecie banki walczą m.in. oprocentowaniem o klientów posiadających największe „wolne” środki pieniężne).

Informacje o stopie bazowej lokat (jednolitej dla wszystkich grup) oraz stopie procentowej (indywidualnej dla każdej z grup) można zobaczyć odpowiednio w komórkach C23 i C24.

W komórce C25 odczytujemy informacje o dotychczasowym stanie lokat (wartość przenoszona jest z poprzedniego okresu). Komórka C26 pozwala na zwiększenie stanu lokat. Komórka C27 pozwala na redukcję lokat (a przy okazji i zmniejszenia przychodów finansowych). Zakończeniem tej części jest komórka C28, informująca o wysokości lokat, z uwzględnieniem zmian w ostatnim okresie (wartość tą możemy odnaleźć także w arkuszu Sprawozdania finansowe, pozycja lokaty (komórka D39), oraz komórka C29, zawierająca informacje o przychodach z odsetek przy aktualnym oprocentowaniu (wartość ta jest składnikiem pozycji przychody finansowe (komórka C24) w arkuszu Sprawozdania finansowe).

Uwaga: błędy w polityce lokacyjnej mogą spowodować powstanie znacznych kosztów finansowych w sytuacji jeżeli zakładamy lokaty, a nie spłaciliśmy wcześniej kredytów, lub w skrajnym przypadku gdy „zamrożone” na lokacie środki przyczyniłyby się do wygenerowania kredytu interwencyjnego.

Arkusz Sprawozdania finansowe

Ta część stanowi syntetyczne/finansowe podsumowanie przebiegu gry. Uczestnicy będą mogli poprzez zapisy w sprawozdaniach finansowych zobaczyć jak wygląda-

ją rezultaty ich dotychczasowych decyzji. Część ta będzie stanowiła dla nauczyciela także podstawę do oceny działalności/decyzji poszczególnych grup (np. poprzez porównanie zysków czy sprzedaży poszczególnych zespołów).

Sprawozdania finansowe – jest to zestaw oficjalnych dokumentów (w tym bilansu oraz rachunku zysków i strat), sporządzony zgodnie z zasadami rachunkowości, przedstawiający pozycję finansową i wyniki finansowe danej organizacji. Sprawozdanie finansowe sporządza się na dzień zamknięcia ksiąg rachunkowych (np. koniec okresu obrotowego), stosując odpowiednie zasady wyceny aktywów i pasywów oraz ustalania wyniku finansowego.

Przed rozpoczęciem gry nauczyciel powinien omówić informacje zawarte w tej części gry oraz ustalić kryteria oceny rozgrywki.

Arkusze Sprawozdania finansowe podzielony jest na dwie podstawowe części, pierwsza z nich to rachunek zysków i strat. Podstawowe pozycje związane z rachunkiem zysków i strat to:

Przychody – to przyływy aktywów albo inne zwiększenie aktywów danego podmiotu lub zmniejszenie jego zobowiązań (lub kombinacja powyższych), wynikające z dostarczenia lub produkcji dóbr, świadczenia usług lub innych czynności, będących podstawową działalnością danego podmiotu.

Koszty – to wyrażone wartościowo zużycie składników majątku, usług obcych, nakładów pracy oraz niektóre wydatki nie stanowiące zużycia (podatki, składki ZUS), związane z prowadzeniem normalnej działalności przez jednostkę gospodarczą w określonej jednostce czasu.

Zysk – dodatni wynik finansowy przedsiębiorstwa, oznacza, że ma ono wyższe przychody niż koszty ich uzyskania. Inaczej, jest to nadwyżka wartości sprzedaży nad ogólnymi wydatkami; wynagrodzenie dla firm za angażowanie jej zasobów w warunkach ryzyka w celu zaspokojenia potrzeb klientów.

Rachunek zysków i strat zawiera informacje o przychodach, kosztach i wyniku od początku gry (kolumna G) oraz o wynikach w poprzednim okresie obliczeniowym (kolumna E). Informacje w tych kolumnach generowane są przez plik Administratora i nie mogą być zmieniane. Powinny być one (np. przychody czy wynik, lub też obie te kategorie w odpowiednich proporcjach) podstawą do oceny graczy. Kolumna C zawiera informacje o przychodach, kosztach i wynikach rozgrywanego okresu. Część danych wyliczana jest automatycznie, w oparciu o dane z poprzednich okresów (koszty stałe infrastruktury, amortyzacja), albo w oparciu o decyzje podejmowane w danym okresie i zapisywane w pozostałych arkuszach (koszty zatrudniania i szkoleń ogółem, jednorazowe koszty podniesienia jakości, przychody finansowe, koszty finansowe). W części komórek (C11, C12, C15, C16) uczestnik może (ale nie musi) wpisywać poziom prognozowanych przychodów i kosztów spodziewanych do uzyskania po ewentualnym wygraniu przetargów. Ostateczne wartości w tych komórkach zostaną wygenerowane przez plik Administratora na podstawie rzeczywiście wygranych przetargów.

Uwaga: w niektórych okresach rozgrywki mogą wystąpić (w sposób całkowicie losowy) czynniki zmniejszające lub powiększające przychody z przetargów.

Druga część arkusza Sprawozdania finansowe to bilans, który w całości generowany jest automatycznie w oparciu o decyzje z poprzednich okresów (kolumny C i G) albo z uwzględnieniem bieżących decyzji podejmowanych w pozostałych arkuszach (kolumny D i H). Podstawowe pozycje związane z bilansem to:

Aktywa – kontrolowane przez przedsiębiorstwo zasoby majątkowe o wiarygodnie określonej wartości, uzyskane w wyniku różnych zdarzeń gospodarczych, które spowodują w przyszłości wpływ do jednostki korzyści.

Aktywa trwałe – składniki majątku przedsiębiorstwa, które będą wykorzystywane przez okres dłuższy niż rok, są kompletne, zdadne do użytku i przeznaczone na potrzeby jednostki.

Aktywa obrotowe – składniki, które są nietrwale związane z jednostką. Zasoby obrotowe, na skutek prowadzonej działalności gospodarczej, znajdują się w ciągłym ruchu, a przechodząc przez kolejne fazy tej działalności przyjmują inną postać; korzyści ekonomiczne osiągnane z tych aktywów realizowane są w okresie krótszym niż jeden rok.

Pasywa – to termin oznaczający źródło pokrycia aktywów przedsiębiorstwa.

Kapitały własne – stanowią równowartość wniesionych aktywów przez założyciela jednostki, oraz środki wygospodarowane przez przedsiębiorstwo w toku jego działalności.

Zobowiązania – zadłużenie jednostki wobec innych jednostek (np. budżetu), podmiotów gospodarczych i osób (np. pracowników).

Wartość aktywów trwałych brutto na koniec okresu wynika z ich wartości na początek okresu plus ewentualne inwestycje związane ze zwiększeniem możliwości produkcyjnych (świadczenia usług).

Umorzenie – to zmniejszenie wartości początkowej aktywów trwałych na skutek ich wykorzystywania w trakcie prowadzenia działalności gospodarczej, o wyrażoną wartościowo sumę tego zużycia. W grze zużycie (umorzenie) odpowiada skumulowanej wartości amortyzacji od początku rozgrywki, zaś wartość aktywów trwałych netto to wartość aktywów trwałych pomniejszona o umorzenia.

Amortyzacja – to proces utraty wartości aktywów trwałych, wywołany jego zużyciem fizycznym – powstałym w skutek eksploatacji oraz ekonomicznym (moralnym) – będącym wynikiem postępu technicznego, związanego z możliwością uzyskania na rynku np. maszyn, urządzeń bardziej wydajnych, tańszych w eksploatacji, pozwalających uzyskać produkty lepszej jakości. Ta utrata wartości jest przenoszona na wartość produktów/usług wytworzonych przy wykorzystaniu amortyzowanych aktywów trwałych. Amortyzacja jest kosztem niepieniężnym (to znaczy nie pociąga za sobą wydatków w bieżącym okresie). Jest także źródłem finansowania inwestycji restytucyjnych/odtworzeniowych. Stawka amortyzacji w grze jest stała i wynosi w każdym okresie 2,5% wartości aktywów trwałych brutto. Amortyzacja nowych inwestycji (zwiększenia zdolności produkcyjnej) rozpoczyna się od następnego okresu.

Aktywa obrotowe (w grze) składają się z trzech pozycji:

- należności – prawo do otrzymania w określonym terminie (w grze będzie to następny okres) świadczenia pieniężnego; powstanie należności jest efektem prowadzonej działalności gospodarczej i poprzedza wpływ środków pieniężnych do przedsiębiorstwa; w grze wartość należności wylicza się automatycznie i wynosi 10% wartości wygenerowanych przychodów, w przypadku wpisania przychodów (symulacji) w rachunku zysków i strat (komórki C11-C12) także obliczane są (symulowane) należności na koniec okresu;
- lokaty – ich wysokość jest uzależniona od decyzji podejmowanych w arkuszu 'Kredyty i lokaty';
- środki pieniężne – zapewniają przedsiębiorstwu możliwość wywiązywania się ze swoich płatności (np. pozwalają opłacać ponoszone koszty, czy zapłacić za realizowane inwestycje); brak środków pieniężnych oznacza brak możliwości działania (bankructwo), aby tego uniknąć w grze wbudowano mechanizm udzielania kredytu interwencyjnego, który pozwala uniknąć takiej sytuacji; nauczyciel powinien jednak zwrócić uwagę na taką sytuację i pamiętać o warunkach, przy których występuje bankructwo grupy; stan środków pieniężnych na koniec okresu obliczany jest następująco: stan środków pieniężnych na początek okresu + zysk netto + amortyzacja +/- wzrost/spadek stanu kredytów +/- wzrost/spadek stanu lokat - koszt rozbudowy o określoną wielkość; dopuszcza się, że uczestnicy oddając plik administratorowi (nauczycielowi) będą mieli ujemne stany gotówki – gdyż dopiero w panelu Administratora będą wygenerowane wyniki przetargów, z których przychody pozwolą na osiągnięcie zysków i pokrycie ujemnego salda środków pieniężnych.

Pasywa (źródła finansowania) podobnie jak aktywa składają się z dwóch części tj. kapitału własnego oraz zobowiązań. Pozycja kapitał własny w całej grze generuje się automatycznie, w oparciu o podejmowane decyzje. Kapitał podstawowy w wysokości 2 800 000 „wnoszony” jest w momencie rozpoczynania gry (punkt startu) i pozostaje niezmieniony do końca gry. Kapitał podstawowy wnoszony jest w formie aktywów trwałych 1 800 000 (początkowa zdolność produkcyjna działu) i środków pieniężnych 1 000 000 (środki na opłacenie początkowych kosztów i na ewentualny rozwój).

Kolejna pozycja kapitałów własnych to zysk zatrzymany.

Zysk zatrzymany - wynika z podziału zysku netto wypracowanego w przedsiębiorstwie w danym roku obrotowym na część wypłaconą właścicielom i część, która jest zatrzymana w celu dalszego jego pomnażania. Ponieważ gra dotyczy pierwszych okresów funkcjonowania nowej firmy przyjęto, że cały wypracowany zysk będzie reinwestowany. Pozycja ta liczona jest jako suma wypracowanych wyników w poprzednich okresach. Ostatnia pozycja kapitału własnego to zysk netto, który musi być tożsamy z wysokością wyniku w rachunku zysków i strat (komórka C28). Ze względu na możliwości nie wpisywania planowanych przychodów i kosztów w bieżącym okresie

(dopiero w panelu Administratora będą wygenerowane wyniki przetargów), grupy oddając pliki do przetwarzania mogą mieć znaczne ujemne wyniki finansowe.

Druga część pasywów składa się z trzech pozycji tj.: kredytu komercyjnego, kredytu interwencyjnego (sposób ich wyznaczania omówiono w arkuszu 'Kredyt i lokaty') oraz zobowiązań bieżących.

Zobowiązania bieżące - zobowiązania, które muszą być spłacone w krótkim okresie tj. do 12 miesięcy; w grze wartość tej pozycji wylicza się automatycznie (analogicznie jak należności) i wynosi 10% wartości wygenerowanych przychodów, w przypadku wpisania przychodów (symulacji) w rachunku zysków i strat (komórki C11-C12) także obliczane są (symulowane) zobowiązania bieżące na koniec okresu.

Uwaga: aktywa (czyli inaczej majątek) muszą równać się pasywom (źródłom finansowania).

4. Administrowanie przebiegiem gry

Nauczyciel prowadzący zajęcia z przedmiotu podstawy przedsiębiorczości pełni w trakcie gry rolę tzw. Administratora. Do zadań Administratora należy

- przygotowanie do gry,
- prowadzenie rozgrywki zasadniczej oraz
- podsumowanie gry po jej zakończeniu.

Administrator dysponuje programem komputerowym, w skład którego wchodzi dwa rodzaje plików arkusza kalkulacyjnego:

- plik o nazwie „administrator.xls” oraz
- pliki o nazwie „gracz_n.xls”, gdzie n oznacza liczbę graczy i przyjmuje wartość od 1 do 6.

Plik „administrator.xls” zawiera zasadniczy model symulacji i pozostaje w trakcie gry w wyłącznej dyspozycji Administratora. Pliki „gracz_n.xls” są nośnikami decyzji podejmowanych przez graczy i wymieniane są w każdym okresie decyzyjnym pomiędzy określonym graczem a Administratorem.

Przed rozpoczęciem rozgrywki Administrator powinien wykonać parę czynności przygotowawczych:

- zrealizować wszystkie czynności opisane w części 5 Wymagania techniczne, tzn. założyć na dowolnym dysku katalogi o nazwie „gra” i skopiować tam odpowiednie pliki – „gracz_n.xls” dla Graczy i „administrator.xls” dla Administratora/Nauczyciela;
- przed uruchomieniem plików w arkuszu kalkulacyjnym wyłączyć sprawdzanie zgodności wersji arkusza oraz włączyć obsługę makr zgodnie z opisaną w części 5 Wymagania techniczne procedurą;
- poinformować Graczy o istotnych parametrach rozgrywki tj. stopa bazowa kredytów i lokat – zgodnie z informacjami zawartymi w opisie arkuszy decyzyjnych

Po wykonaniu czynności przygotowawczych Administrator może przystąpić do prowadzenia rozgrywki.

Plik „administrator.xls” zawiera 15 arkuszy. Arkusze te można podzielić na pięć kategorii:

- arkusz o nazwie „Menu” – służy do zasadniczej obsługi rozgrywki tzn. wczytywania danych z plików, dostarczanych przez graczy, uruchomienia zasadnicze-

go symulatora w celu dokonania obliczeń, uaktualnienia plików graczy o dane, zawierające wyniki finansowe po rozegranym kolejnym okresie gry oraz jednoczesnego uaktualnienia plików graczy do rozpoczęcia kolejnego okresu gry.



↖ ——— arkusz o nazwie „Menu”

Poniżej przedstawiona jest procedura obsługi arkusza „Menu” a więc zasadniczej rozgrywki.

Na początek każdego okresu (poza okresem pierwszym gry) należy wybrać opcję Zresetuj obszary danych

Numer rozgrywanego okresu zmienia się automatycznie w trakcie gry i wskazuje bieżący okres gry



Następnie należy kolejno wybierać opcje Wczytaj dane z Gracz_n. Należy pamiętać o wcześniejszym skopiowaniu dostarczonych przez Graczy plików „gracz_n.xls” do katalogu „Gra” na dysku określonym przez Administratora. Skrót „OK” potwierdza poprawne wczytanie danych kolejnego Gracza

Arkusz ten ma charakter informacyjny. Administrator nie może dokonywać w nim żadnych zmian ani innych czynności; zyskuje natomiast wgląd w zestawienie decyzji i parametrów kluczowych dla rozstrzygnięcia przetargów. Dane w tym arkuszu muszą być resetowane na początku każdego kolejnego (zaczynając od 2) okresu gry. Odbywa się to poprzez wybranie opcji „Zresetuj obszar danych” w arkuszu „Menu”, co zostało opisane powyżej.

- arkusz o nazwie „Wyniki” – jest to arkusz pozwalający określić administratorowi gry końcowe wyniki rozgrywki podawane w punktach, zależne od wysokości sprzedaży (max 45 punktów) oraz zysków netto od początku gry (max. 40 punktów) dla poszczególnych graczy. Wartości te pobierane są automatycznie z arkuszy o nazwie „Bilans_G_n”.

Ponadto administrator ma możliwość przyznania max do 15 punktów dla każdego z graczy, oceniając w ten sposób np. zaangażowanie zespołu w rozgrywkę lub inne czynniki.

Dodatkowo w arkuszu tym znajdują się wykresy obrazujące wyniki osiągnięte przez poszczególnych graczy.

Powerit do menu

| | G1 | G2 | G3 | G4 | G5 | G6 | Razem | |
|----------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|------------|---------------------|
| Sprzedaż | 5 600 000,00 | 3 200 000,00 | 7 900 000,00 | 1 500 000,00 | 4 150 000,00 | 3 331 000,00 | 26 683 000 | |
| Udział w sprzedaży | 21% | 12% | 30% | 9% | 10% | 12% | 30% | -max |
| Punktacja | 31,90 | 18,23 | 45,00 | 14,24 | 23,64 | 18,99 | 45 | -max punktów |
| Zysk netto od początku gry | 1 200 000,00 | 800 000,00 | 2 340 000,00 | -580 000,00 | 475 000,00 | 999 000,00 | 2 340 000 | -max |
| Punktacja | 28,51 | 10,26 | 40,00 | 0,00 | 8,12 | 17,08 | 40 | -max punktów |
| RAZEM | 52,41 | 28,49 | 85,00 | 14,24 | 31,76 | 36,07 | 85 | -max punktów |
| Inne | 5 | 7 | 11 | 15 | 4 | 2 | 15 | -max |
| Ocena końcowa | 57,41 | 35,49 | 96,00 | 29,24 | 35,76 | 38,07 | 100 | -max punktów |

- arkusze o nazwie „Bilans_G_n” – jest to 6 arkuszy o nazwach odpowiadających numerom kolejnych graczy (Bilans_G1, Bilans_G2, Bilans_G3, Bilans_G4, Bilans_G5, Bilans_G6). Każdy arkusz zawiera sprawozdania finansowe jednego z graczy tzn. rachunek zysków i strat oraz bilans księgowy.

| Rachunek zysków i strat | | Za rozpatrywany okres | | Od początku gry | |
|--|--|-----------------------|--|-----------------|--|
| Przychody z przetargów | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| z przetargu A (ilość wymagana/proponowana cena) | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| z przetargu B (ilość wymagana/proponowana cena) | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Koszty zmienne przetargów | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| z przetargu A (ilość wymagana/jednostkowy koszt) | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| z przetargu B (ilość wymagana/jednostkowy koszt) | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Koszty stałe | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Koszty stałe infrastruktury | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Koszty zatrudnienia i szkoleń ogółem | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Jednorazowy koszt podniesienia | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Amortyzacja | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Zysk z działalności operacyjnej | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Przychody finansowe | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Koszty finansowe | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Zysk brutto | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Podatek dochodowy | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |
| Zysk netto | | 0,00 zł | | 0,00 zł | |

| Bilans | | | | | |
|---------------|--------------------|---------|------------------|--|----------------|
| | Na początek okresu | | Na koniec okresu | | |
| Aktywa trwałe | | | | | Kapitał własny |
| Brutto | 0,00 zł | 0,00 zł | | | w tym kapitał |
| Umorzenia | 0,00 zł | 0,00 zł | | | podstawowy |
| Aktywa trwałe | 0,00 zł | 0,00 zł | | | w tym zysk |
| | | | | | |

← arkusze o nazwie „Bilans_G_n”

Arkusze te mają charakter informacyjny dla Administratora/Nauczyciela prowadzącego grę. Nie powinien on dokonywać w nich żadnych zmian, zyskuje natomiast wgląd w aktualną sytuację finansową poszczególnych graczy.

- arkusze o nazwie „Historia_G_n” - jest to 6 arkuszy o nazwach odpowiadających numerom kolejnych graczy (Historia_G1, Historia_G2, Historia_G3, Historia_G4, Historia_G5, Historia_G6). Każdy arkusz zawiera rachunek zysków i strat poszczególnych graczy w ujęciu historycznym tzn. za każdy okres od początku rozgrywki.

| | A | B | C | D | E | F | G |
|----|---|--|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | Rachunek zysków i strat | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| 4 | | Przychody z przetargów | | | | | |
| 5 | | z przetargu A (ilość wymagana*proponowana cena) | | | | | |
| 6 | | z przetargu B (ilość wymagana*proponowana cena) | | | | | |
| 7 | | | | | | | |
| 8 | | Koszty zmienne przetargów | | | | | |
| 9 | | z przetargu A (ilość wymagana*jednostkowy koszt zmienny) | | | | | |
| 10 | | z przetargu B (ilość wymagana*jednostkowy koszt zmienny) | | | | | |
| 11 | | | | | | | |
| 12 | | Koszty stałe | | | | | |
| 13 | | Koszty stałe infrastruktury | | | | | |
| 14 | | Koszty zatrudnienia i szkoleń ogółem | | | | | |
| 15 | | Jednorazowy koszt podniesienia | | | | | |
| 16 | | Amortyzacja | | | | | |
| 17 | | Zysk z działalności operacyjnej | | | | | |
| 18 | | Przychody finansowe | | | | | |
| 19 | | Koszty finansowe | | | | | |
| 20 | | Zysk brutto | | | | | |
| 21 | | Podatek dochodowy | | | | | |
| 22 | | Zysk netto | | | | | |
| 23 | | | | | | | |
| 24 | | | | | | | |
| 25 | | | | | | | |
| 26 | | | | | | | |
| 27 | | | | | | | |
| 28 | | | | | | | |
| 29 | | | | | | | |
| 30 | | | | | | | |
| 31 | | | | | | | |
| 32 | | | | | | | |
| 33 | | | | | | | |
| 34 | | | | | | | |
| 35 | | | | | | | |

arkusze o nazwie „Historia_G_n”

Arkusze te mają charakter informacyjny i pozwalają dokonać analizy przebiegu gry dla każdego gracza po jej zakończeniu. Administrator nie powinien w tych plikach dokonywać żadnych zmian.

5. Wymagania techniczne

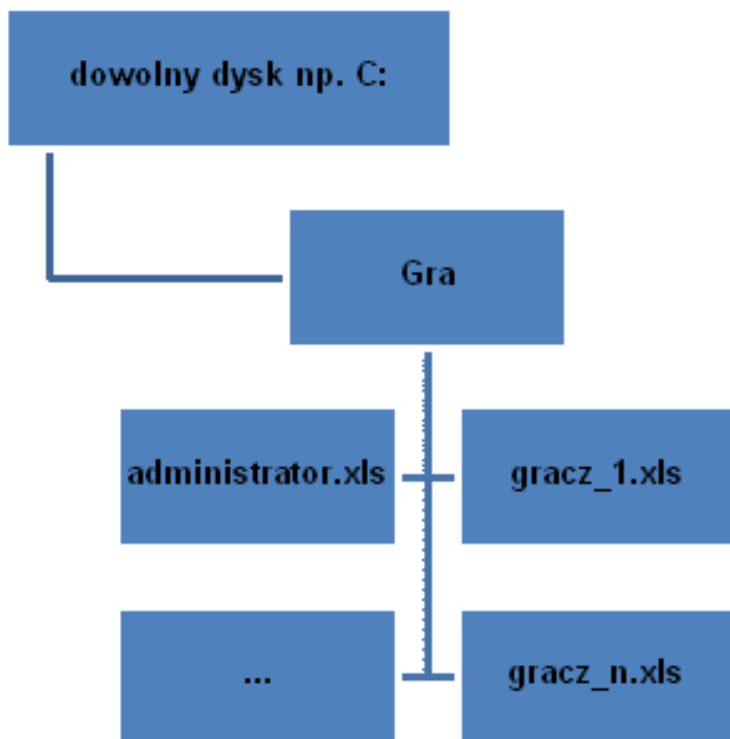
Prowadzenie gry wymaga dostępu do pracowni komputerowej lub samodzielnych stanowisk komputerowych w liczbie po jednym komputerze dla Gracza (zespołu graczy/uczniów) oraz dla Nauczyciela/Administratora. Komputery powinny być wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa.

Uruchomienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze).

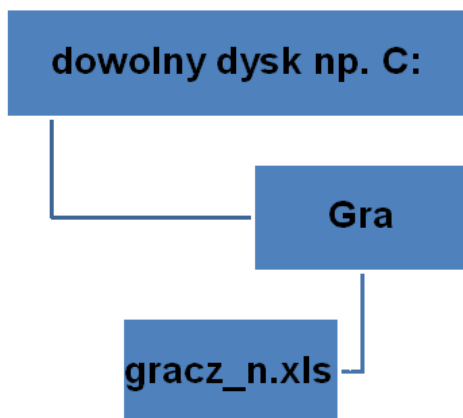
5.1 Struktura katalogów na dysku twardym komputera przed uruchomieniem gry.

Wszystkie pliki Graczy „gracz_n.xls” oraz Administratora „administrator.xls” muszą zostać umieszczone/skopiowane na dowolnym (określonym przez Administratora) dysku komputera w katalogu (folderze) o nazwie „gra”. Administrator (nauczyciel) musi założyć katalog „gra” na dowolnym dysku każdego komputera, który będzie służył rozgrywce, a następnie za każdym razem kopiować tam pliki poszczególnych Graczy. Gracze też muszą zapisywać pliki „gracz_n.xls” w folderze „gra”. Wszystkie operacje na arkuszach, zarówno w przypadku Graczy jak i Administratora muszą odbywać się tylko i wyłącznie na plikach zapisanych na odpowiednim dysku we wskazanym katalogu „gra”.

Struktura katalogów na dysku Administratora przed uruchomieniem gry.



Struktura katalogów na dysku każdego Gracza przed uruchomieniem gry.

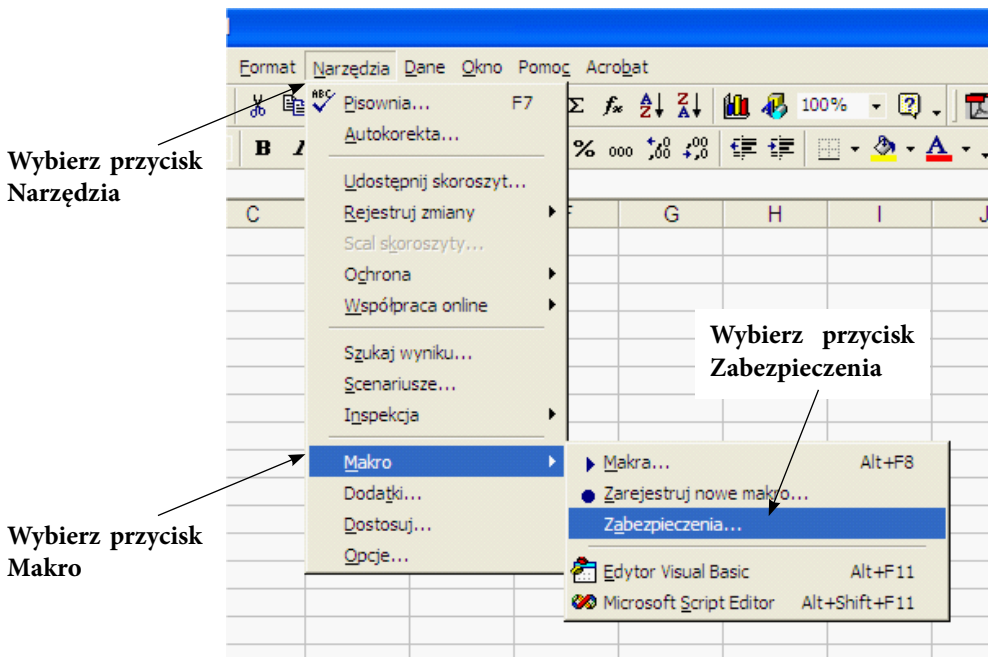


5.2 Opcje makr w arkuszu oraz sprawdzanie zgodności wersji arkusza przed uruchomieniem gry.

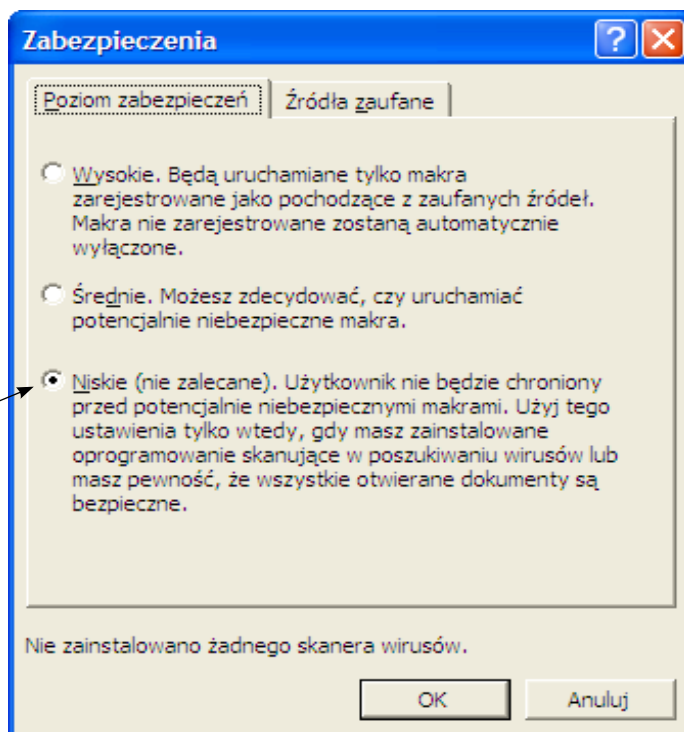
Przed uruchomieniem plików (zarówno Graczy jak i Administratora) należy w arkuszu Excel wyłączyć sprawdzanie zgodności wersji arkusza oraz włączyć obsługę makr. W tym celu należy wybrać przycisk pakietu Office, następnie w otworzonym oknie wybrać Opcje programu Excel. W tych opcjach wybrać zakładkę Centrum zaufania a następnie Ustawienia Centrum zaufania. W Ustawieniach Centrum zaufania wybrać zakładkę Ustawienia makr i zaznaczyć opcję Włącz wszystkie makra. Ustawienia te należy wprowadzić na wszystkich komputerach/stanowiskach, zarówno graczy jak i Administratora.

Poniżej przedstawiona jest ponownie procedura włączenia obsługi makr – krok po kroku, najpierw dla wersji Excel 2000/2003 a następnie dla wersji Excel 2007/2010.

Opcje makr w arkuszu przed uruchomieniem gry – Excel 2000/2003



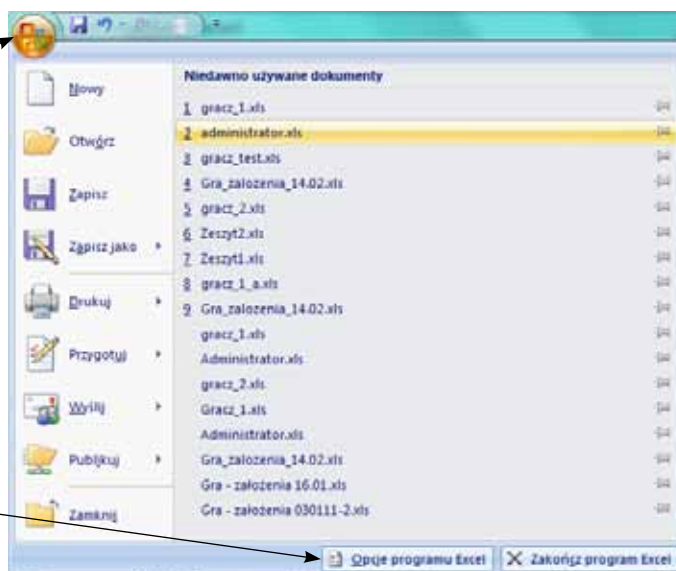
Wybierz przycisk
Niskie



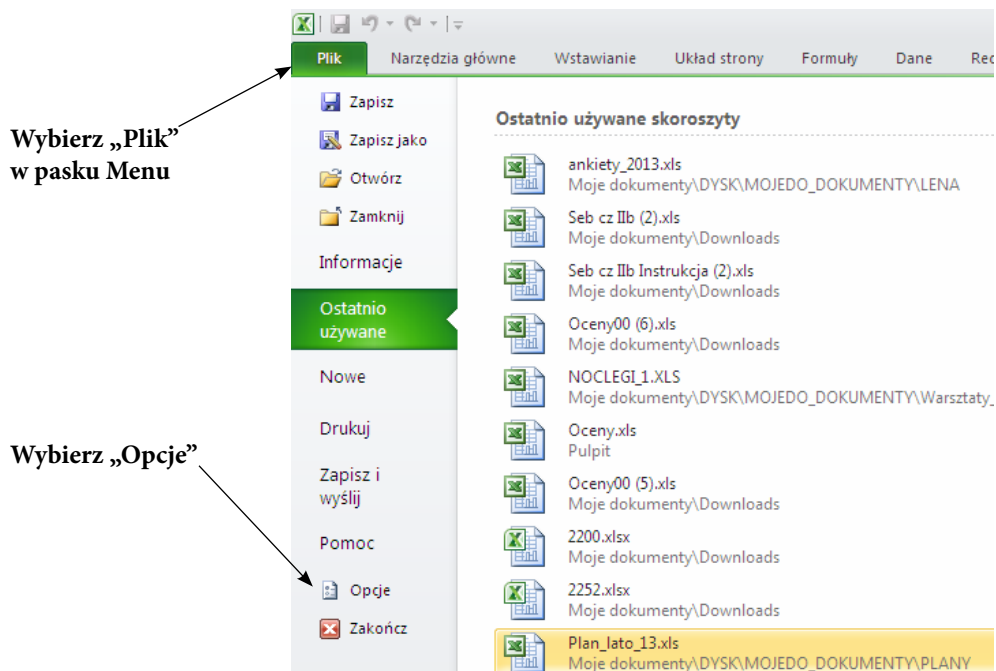
Opcje makr w arkuszu przed uruchomieniem gry – Excel 2007/2010

Wybierz przycisk
pakietu Office

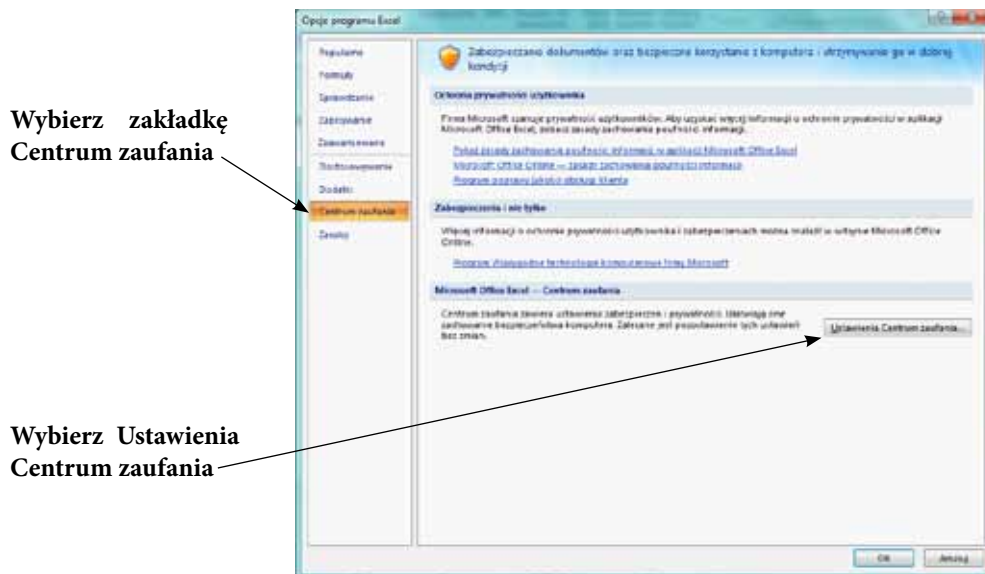
Wybierz Opcje
programu Excel



w przypadku Excel 2007, lub

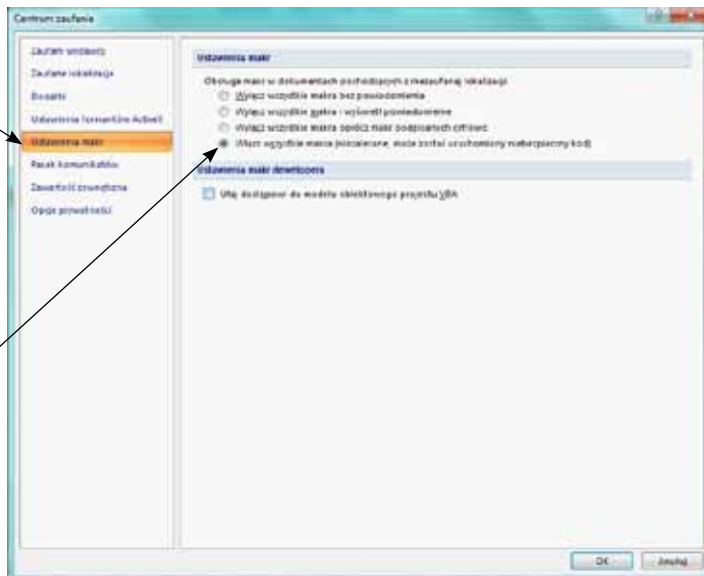


w przypadku Excel 2010. Następnie wybierz i zaznacz kolejno:



Wybierz zakładkę
Ustawienia makr

Wybierz i zaznacz
Włącz wszystkie
makra



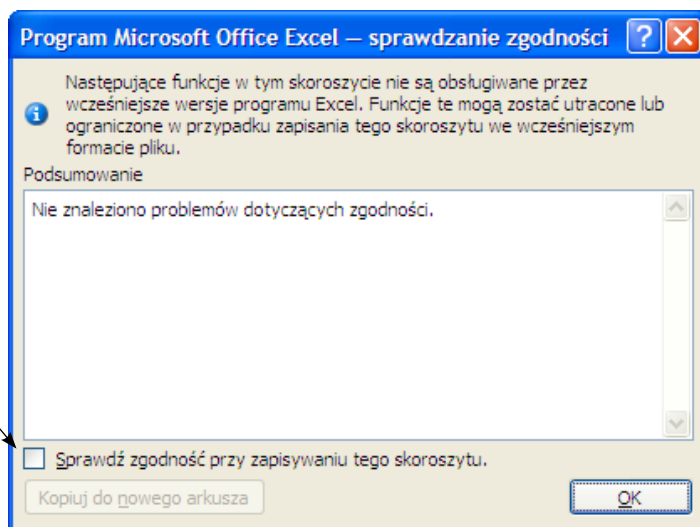
Sprawdzanie zgodności wersji arkusza – **wyłączone** w Excelu 2007

Wybierz
przycisk
Przygotuj

Wybierz
przycisk
Uruchom
sprawdzanie
zgodności



**Wyłącz opcję
Sprawdź zgod-
ność przy za-
pisywaniu tego
skoroszytu**



5.3 Uruchomienie gry w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze).

Wszystkie pliki gry muszą nosić nazwy analogiczne jak dla środowiska MS Office oraz powinny zostać umieszczone/skopiowane na dowolnym (określonym przez Administratora) dysku komputera w katalogu (folderze) o nazwie „gra”. Pliki dla środowiska OpenOffice, identyczne pod względem funkcjonalności ale nieznacznie zmodyfikowane w treści funkcji i makrodefinicji w stosunku do plików dla środowiska MS Office (modyfikacje wynikają ze specyfiki środowiska OpenOffice) dostarczone zostaną Administratorom w spakowanym archiwum o nazwie gra_oo.zip.

Przed uruchomieniem plików w środowisku OpenOffice należy włączyć obsługę makr oraz opcję wczytywania oryginalnego kodu VBA. W tym celu należy arkuszu kalkulacyjnym wybrać opcję Narzędzia/Opcje/Opcje OpenOffice.org/Bezpieczeństwo/Bezpieczeństwo makr i ustawić poziom bezpieczeństwa na „Niski” – makra uruchamiane bez pytania o potwierdzenie oraz opcje Narzędzia/Opcje/Opcje OpenOffice.org/Ładuj/Zapisz i zaznaczyć jako aktywne „Załaduj kod Basic”, „Kod wykonywalny” oraz „Zapisz oryginalny kod Basic”.

5.4 Wymiana plików w trakcie gry (wczytywanie danych z plików gracz_n.xls).

W trakcie gry pliki Graczy „gracz_n.xls” muszą być wymieniane pomiędzy Graczami a Administratorem. Pliki Graczy są nośnikami decyzji i muszą zostać skopiowane na właściwy dysk Administratora, gdyż zawierają dane pobierane przez program Administratora w celu dokonania obliczeń i symulacji każdego okresu gry. Wymiana plików pomiędzy Graczami a Administratorem może się odbywać na różne sposoby, w zależności od tego czy Nauczyciel ma dostęp do pracowni komputerowej czy samodzielne stanowiska komputerowe.

- W przypadku dostępu do pracowni komputerowej, gdzie komputery pracują w sieci, przekazywanie plików może się odbywać:
 - na zewnętrznych nośnikach danych np. pendrive
 - poprzez mechanizmy udostępniania zasobów dyskowych sieci lokalnych
 - drogą e-mail
 - poprzez wykorzystanie mechanizmów „chmury obliczeniowej”
- W przypadku kiedy Nauczyciel prowadzi grę na samodzielnych stanowiskach komputerowych, pliki mogą być przekazywane:
 - na zewnętrznych nośnikach danych np. pendrive albo
 - jeżeli istnieje dostęp do zasobów Internetu (np. bezprzewodowego) drogą e-mail lub z wykorzystaniem mechanizmów „chmury obliczeniowej”

Bez względu na sposób wymiany plików pomiędzy Administratorem a Graczami, musi zostać zachowany warunek każdorazowego zapisywania ich na dysku określonym przez Administratora.

5.5. Wykorzystanie „chmury obliczeniowej”

Jednym ze sposobów wymiany plików trakcie gry może być wykorzystanie „chmury obliczeniowej” czyli możliwości umieszczania i przechowywania danych w zewnętrznych, wirtualnych przestrzeniach dyskowych udostępnianych przez jedno z kilku możliwych do wykorzystania narzędzi.

Można wykorzystać do tego takie usługi jak np. DropBox, SkyDrive, Dysk Google, Onet Dysk czy inne. Bardzo ważne jest to, że praktycznie w każdym z wyżej wymienionych przypadków można uzyskać pełną użyteczność już przy wykorzystaniu podstawowego, bezpłatnego dostępu do usługi.

Niezależnie od tego, która usługa zostanie zastosowana zaletą każdej z nich jest to, że dane umieszczone w chmurze mogą być dostępne dla wielu różnych użytkowników (oczywiście posiadających odpowiednie uprawnienia do korzystania z tych

danych określone przez tego użytkownika, który jest głównym administratorem danych), używających wielu różnych komputerów w wielu różnych miejscach.

Bardzo ważną i pożyteczną właściwością rozwiązań wykorzystujących „chmury obliczeniowe” jest to, że przy każdorazowym logowaniu do usługi wszystkie dane są automatycznie aktualizowane na komputerach i kontach dostępnych dla poszczególnych użytkowników.

W przypadku wykorzystania „chmury obliczeniowej” do wymiany plików pomiędzy Graczami a Administratorem gry należy tylko pamiętać, aby wszyscy uczestnicy posiadali odpowiednio określone uprawnienia w dostępie do danych, tzn. aby poszczególni Gracze mogli mieć dostęp tylko i wyłącznie do swojego pliku z danymi (pod żadnym pozorem nie mogą mieć nawet wglądu do plików konkurencyjnych zespołów), natomiast Administrator musi mieć zapewniony pełny dostęp zarówno do „swojego” pliku administratora jak i plików wszystkich Graczy.

Zazwyczaj realizowane jest to poprzez zdefiniowanie odpowiedniej struktury folderów na dyskach w „chmurze” i poprawne przypisanie użytkownikom właściwych praw dostępu do poszczególnych folderów.

6. Test „Edukacja – Zawód” i Firma Symulacyjna

Test „Edukacja – Zawód” mimo, że może być używany jako niezależna metoda do diagnozy osobowych uwarunkowań edukacyjno-zawodowych, został skonstruowany jako komplementarne narzędzie do Firmy symulacyjnej – gry decyzyjnej, która została opracowana w ramach projektu „Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości”.

Wyniki testu mogą posłużyć nauczycielowi w trakcie zajęć poświęconych Firmie symulacyjnej. Nauczyciel znając predyspozycje zawodowe uczniów może przypisać im adekwatne role, jakie mogą pełnić w czasie gry, a tym samym zapewnić im świadome uczestnictwo w grze.

Wykorzystując zatem obie części narzędzia – test „Edukacja – Zawód” i Firmę symulacyjną – w procesie edukacyjnym w ramach przedmiotu podstawy przedsiębiorczości, powinno się najpierw przeprowadzić diagnozę osobowych uwarunkowań edukacyjno – zawodowych. Poszczególnym predyspozycjom zawodowym można przypisać role, jakie należy przydzielić uczestnikom gry decyzyjnej. W poniższej tabeli zamieszczono propozycje połączenia wyników testu „Edukacja – Zawód” z rolami z Firmy Symulacyjnej.

| | Nazwa stanowiska – rola w dziale Firmy Symulacyjnej | Opis roli pełnionej w dziale | Wyniki testu „Edukacja – Zawód” |
|----|---|---|--|
| 1. | Prezes Zarządu | Koordinacja i kontrola działań poszczególnych graczy, podejmowanie rozstrzygających decyzji w przypadku różnic zdań w grupie. Uczeń w tej roli powinien sprawdzić przed zapisaniem gry poprawność wszystkich podjętych decyzji, a następnie dokonać jej zapisu (arkusz menu). | Zawody związane z gospodarką i administracją oraz Zawody prawnicze |

| | | | |
|----|---|--|---|
| 2. | Kierownik Biura Zarządu | Wspiera pracę Zarządu, w szczególności zajmuje się archiwizacją decyzji podejmowanych przez graczy (w szczególności zapisów dotyczących udziału w przetargach – oferowanej ceny, jakości, itd.) oraz odpowiada za przekazanie i odbiór od nauczyciela plików z grą. W przypadku braku takiej roli w grze jej obowiązki w zakresie archiwizacją decyzji podejmowanych przez graczy (w szczególności zapisów dotyczących udziału w przetargach – oferowane ceny, jakość, itd.) przejmuje osoba odpowiedzialna za sprzedaż, zaś pozostałe obowiązki przejmuje Prezes zarządu. | Zawody związane z gospodarką i administracją oraz Zawody usługowe |
| 3. | Dyrektor Działu Finansowego | Odpowiedzialny za sytuację finansową firmy, w szczególności może przeprowadzać symulacje dotyczące przychodów i kosztów, wyniku finansowego oraz sytuacji pieniężnej firmy (arkusz gry sprawozdania_finance) a także odpowiada za operacje bankowe zwiększania/splata kredytów, w tym szczególnie kredytu interwencyjnego, a także za stan lokat (arkusz Kredyty_i_lokaty). | Zawody związane z naukami ścisłymi oraz Zawody związane z gospodarką i administracją |
| 4. | Dyrektor ds. Zarządzania i kontroli Jakości | Odpowiedzialny za dostosowanie poziomu jakości do celów jakościowych grupy oraz wymagań klientów, w szczególności musi sprawdzać poziom jakości w stosunku do konkurencji i do oczekiwań klientów (arkusz Przetargi), a także odpowiada za podniesienie jakości i koszty z tym związane (arkusz jakość). | Zawody społeczne, Zawody usługowe oraz Zawody humanistyczne |
| 5. | Dyrektor ds. Zatrudnienia | Odpowiedzialny za utrzymanie odpowiedniego poziomu wydajności pracowników (arkusz zatrudnienie_i_szkolenie); w szczególności podejmuje po konsultacji decyzje co do poziomu zatrudnienia oraz ilości szkoleń; prowadzi symulacje w oparciu o zdefiniowane stawki kosztów. | Zawody artystyczne, Zawody społeczne, Zawody opiekuńczo-wychowawcze, Zawody humanistyczne oraz Zawody związane z naukami ścisłymi |
| 6. | Dyrektor ds. Sprzedaży i Marketingu | Odpowiedzialny za zgłoszenie grupy do przetargów, których wygranie jest równoznaczne z realizacją usługi (arkusz Przetargi); w szczególności analizuje przetargi dostępne w danym okresie gry pod kątem wymagań klienta i konsultuje to z pozostałymi członkami zespołu; analizuje rozstrzygnięte w poprzednim okresie decyzyjnym przetargi (własnej grupy i grup konkurencyjnych) w celu określenia optymalnej strategii udziału w przetargach; po konsultacjach dotyczących ceny zgłasza grupę do udziału w przetargach. | Zawody społeczne, Zawody usługowe, Zawody humanistyczne, Zawody związane z gospodarką i administracją, Zawody związane z naukami ścisłymi |

Mechanizm przypisywania ról może być dwojaki. W podstawowym wariantcie nauczyciel może zaproponować podjęcie określonej roli uczniowi, który ma wysokie rezultaty w danej skali testu, posługując się przedstawionymi powyżej zasadami

doboru ról według wyników testu. Uczeń sprawdza wówczas swoje preferencje i doświadcza typowych dla danego zawodu sytuacji decyzyjnych.

Drugi wariant bazuje na celu edukacyjno-doskonałym i zmierza do usprawnienia tych obszarów, które są u ucznia względnie najslabiej ukształtowane, sądząc w oparciu o wyniki testu, a mimo to preferencje edukacyjno-zawodowe ucznia obejmują daną grupę kierunków kształcenia / pracy. Nauczyciel proponuje wówczas uczniowi podjęcie w grze takiej roli, która odpowiada zawodom, dla których wyniki testu są niskie, choć dana rola zawodowa leży w sferze zainteresowania ucznia.

W miarę możliwości wynikających z czasu jakim dysponuje nauczyciel można też zaproponować uczniom skonfrontowanie się w dwóch kolejnych rozgrywkach gry z rolami zgodnymi z preferowanymi oraz przeciwstawnymi do nich. Takie przypisania, jeżeli będą prowadzone w danej rozgrywce w jednolitym wariacie dla wszystkich uczniów, powinny częściowo wpływać na rezultaty gry. Uczniowie grający w zespołach stworzonych w oparciu o przypisanie ról zgodne z preferencjami wskazywanymi przez test „Edukacja - Zawód” powinni uzyskiwać wyższe wyniki, niż po przypisaniu do zespołów w oparciu o dobór ról niezgodny z preferencjami. Takie doświadczenie, omówione z uczniami po rozegraniu gry może dać im dodatkowe wskazanie, dotyczące ważności kierowania się własnymi zainteresowaniami i preferencjami w wyborze kierunku dalszego rozwoju edukacyjno-zawodowego. Oczywiście różnice wyników nie zawsze muszą być wyraziste, stąd konieczność traktowania takiego dodatkowego wariantu wyłącznie jako uzupełniającego eksperymentu, podejmowanego jedynie w klasach w których gra przebiega szybko i jest odbierana przez uczniów jako łatwa. Jest to jedna z rozszerzających form zajęć możliwych do przeprowadzenia dzięki integracji narzędzi Test „Edukacja – Zawód” – gra „Firma symulacyjna”.

7. Podstawa programowa przedmiotu podstawy przedsiębiorczości

7.1. Realizacja treści podstawy programowej

Realizowanie treści z podstawy programowej zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. z 2009 r. Nr 4, poz. 17).

1. Cele kształcenia ogólnego

W podstawie programowej kształcenia ogólnego dla gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych określone są cele kształcenia ogólnego, które osiągnąć należy w trakcie realizacji programów poszczególnych przedmiotów.

Kształcenie ogólne stanowi integralną całość i jest fundamentem wykształcenia umożliwiającego zdobycie zróżnicowanych kwalifikacji zawodowych, a następnie ich późniejsze doskonalenie lub modyfikowanie, otwierając proces kształcenia się przez całe życie.

Celem kształcenia ogólnego określonego dla III i IV etapu edukacyjnego jest:

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

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

1. czytanie – umiejętność rozumienia, wykorzystywania i refleksyjnego przetwarzania tekstów, w tym tekstów kultury, prowadząca do osiągnięcia własnych celów, rozwoju osobowego oraz aktywnego uczestnictwa w życiu społeczeństwa,

2. myślenie matematyczne – umiejętność wykorzystania narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz formułowania sądów opartych na rozumowaniu matematycznym,
3. myślenie naukowe – umiejętność wykorzystania wiedzy o charakterze naukowym do identyfikowania i rozwiązywania problemów, a także formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących przyrody i społeczeństwa,
4. umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w językach obcych, zarówno w mowie, jak i w piśmie,
5. umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi,
6. umiejętność wyszukiwania, selekcjonowania i krytycznej analizy informacji,
7. umiejętność rozpoznawania własnych potrzeb edukacyjnych oraz uczenia się,
8. umiejętność pracy zespołowej.

Jednym z najważniejszych zadań szkoły na III i IV etapie edukacyjnym jest kontynuowanie kształcenia umiejętności posługiwania się językiem polskim, w tym dbałości o wzbogacanie zasobu słownictwa uczniów. Wypełnianie tego zadania należy do obowiązków każdego nauczyciela.

Ważnym zadaniem szkoły na III i IV etapie edukacyjnym jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, na zajęciach z różnych przedmiotów.

Nauczyciele wszystkich przedmiotów powinni odwoływać się do zasobów biblioteki szkolnej i współpracować z nauczycielami bibliotekarzami w celu wszechstronnego przygotowania uczniów do samokształcenia i świadomego wyszukiwania, selekcjonowania i wykorzystywania informacji.

Ponieważ środki społecznego przekazu odgrywają coraz większą rolę, zarówno w życiu społecznym, jak i indywidualnym, każdy nauczyciel powinien poświęcić dużo uwagi edukacji medialnej, czyli wychowaniu uczniów do właściwego odbioru i wykorzystania mediów.

W procesie kształcenia ogólnego szkoła na III i IV etapie edukacyjnym kształtuje u uczniów postawy, sprzyjające ich dalszemu rozwojowi indywidualnemu i społecznemu, takie jak: uczciwość, wiarygodność, odpowiedzialność, wytrwałość, poczucie własnej wartości, szacunek dla innych ludzi, ciekawość poznawcza, kreatywność, przedsiębiorczość, kultura osobista, gotowość do uczestnictwa w kulturze, podejmowania inicjatyw oraz do pracy zespołowej.

W rozwoju społecznym bardzo ważne jest kształtowanie postawy obywatelskiej, postawy poszanowania tradycji i kultury własnego narodu, a także innych kultur i tradycji. Szkoła podejmuje odpowiednie kroki w celu zapobiegania wszelkiej dyskryminacji.

Wiadomości i umiejętności, które uczeń zdobywa na III i IV etapie edukacyjnym opisane są, zgodnie z ideą europejskich ram kwalifikacji, w języku efektów kształcenia. Cele kształcenia sformułowane są w języku wymagań ogólnych, a treści nauczania oraz oczekiwane umiejętności uczniów sformułowane są w języku wymagań szczegółowych.

Szkolny zestaw programów nauczania, program wychowawczy szkoły oraz program profilaktyki tworzą spójną całość i muszą uwzględniać wszystkie wymagania opisane w podstawie programowej. Ich przygotowanie i realizacja są zadaniem zarówno całej szkoły, jak i każdego nauczyciela.

Szkoła oraz poszczególni nauczyciele podejmują działania, mające na celu zindywidualizowane wspomaganie rozwoju każdego ucznia, stosownie do jego potrzeb i możliwości. Nauczanie uczniów z niepełnosprawnościami, w tym uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim, dostosowuje się do ich możliwości psychofizycznych oraz tempa uczenia się. Na III i IV etapie edukacyjnym wymaga się od uczniów także wiadomości i umiejętności zdobytych na wcześniejszych etapach edukacyjnych.

Strategia uczenia się przez całe życie wymaga umiejętności podejmowania ważnych decyzji – poczynając od wyboru kierunku studiów lub konkretnej specjalizacji zawodowej, poprzez decyzje o wyborze miejsca pracy, sposobie podnoszenia oraz poszerzania swoich kwalifikacji, aż do ewentualnych decyzji o zmianie zawodu.

Łącznie III i IV etap edukacyjny zapewniają wspólny i jednakowy dla wszystkich zasób wiedzy w zakresie podstawowym. Na IV etapie edukacyjnym możliwe jest ponadto kształcenie w zakresie rozszerzonym o istotnie szerszych wymaganiach w stosunku do zakresu podstawowego.

Podstawy przedsiębiorczości realizowane są tylko na etapie IV w zakresie podstawowym. Nauczyciele tego przedmiotu są zobowiązani do uwzględniania powyższych założeń w trakcie realizacji tego innowacyjnego programu nauczania.

2. Cele ogólne kształcenia w zakresie podstaw przedsiębiorczości realizowane podczas zajęć edukacyjnych:
 - Testu „Edukacja – Zawód”,
 - Firmy symulacyjnej.

**Test „Edukacja – Zawód”
czas realizacji 2 jednostki lekcyjnej (90 min.)**

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- I. Komunikacja i podejmowanie decyzji.
- II. Uczeń wykorzystuje formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej; podejmuje decyzje i ocenia ich skutki, zarówno pozytywne, jak i negatywne.

Planowanie i kariera zawodowa

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

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

1. Człowiek przedsiębiorczy.

W wyniku realizacji procesu kształcenia 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.

2. Rynek pracy.

W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:

1. wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka,
2. analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim,
3. przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych,
4. wyszukuje oferty pracy, uwzględniając własne możliwości i predyspozycje,
5. rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika; wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania.

Symulacyjna Gra Decyzyjna

czas realizacji 10 jednostek lekcyjnych (10 x 45 min.)

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- I. Komunikacja i podejmowanie decyzji.

- II. Uczeń wykorzystuje formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej; podejmuje decyzje i ocenia ich skutki, zarówno pozytywne, jak i negatywne.
- III. Gospodarka i przedsiębiorstwo.
- IV. Uczeń wyjaśnia zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa; 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.
- Planowanie i kariera zawodowa.
- Uczeń opisuje mocne strony swojej osobowości; analizuje dostępność rynku pracy w odniesieniu do własnych kompetencji i planów zawodowych.
- 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.

W wyniku realizacji procesu kształcenia 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. podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach, i ocenia skutki własnych działań,
7. stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska,
8. przedstawia drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika, konsumenta.

2. Rynek – cechy i funkcje

W wyniku realizacji procesu kształcenia 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 okrężny obieg pieniądza w gospodarce rynkowej,
5. charakteryzuje czynniki wpływające na popyt i podaż.

3. Instytucje rynkowe.

W wyniku realizacji procesu kształcenia uczniów:

1. rozróżnia formy i funkcje pieniądza,
2. wyjaśnia rolę, jaką w gospodarce pełnią instytucje rynkowe,
3. oblicza procent od kredytu i lokaty bankowej, ocenia możliwość spłaty zaciągniętego kredytu przy określonym dochodzie,
4. rozróżnia formy inwestowania kapitału i dostrzega zróżnicowanie stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji oraz okresu inwestowania,
5. oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej w krótki i długim okresie,
6. analizuje oferty banków, funduszy inwestycyjnych, firm ubezpieczeniowych i funduszy emerytalnych.

4. Państwo, gospodarka.

W wyniku realizacji procesu kształcenia uczniów:

1. wymienia źródła dochodów i rodzaje wydatków państwa,
2. charakteryzuje narzędzia polityki pieniężnej,
3. wyjaśnia wpływ kursu waluty na gospodarkę i handel zagraniczny,
4. charakteryzuje zjawiska recesji i dobrej koniunktury w gospodarce.

5. Przedsiębiorstwo.

W wyniku realizacji procesu kształcenia uczniów:

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. omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu,
5. identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania szczególnie w drodze negocjacji,
6. omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji,
7. charakteryzuje zachowania etyczne i nieetyczne w biznesie krajowym i międzynarodowym,
8. charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa.

6. Rynek pracy

W wyniku realizacji procesu kształcenia uczniów:

1. wyjaśnia motywacje aktywności zawodowej człowieka,
2. analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim,
3. rozróżnia sposoby zatrudnienia pracownika i interpretuje podstawowe przepisy Kodeksu pracy, w tym obowiązki i uprawnienia pracownika i pracodawcy,

4. przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych,
5. rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika, wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania.

7.2 Porównanie podstawy programowej dla przedmiotu podstawy przedsiębiorczości dla IV etapu edukacyjnego z treściami nauczania zawartymi w programie zajęć edukacyjnych: Test „Edukacja-Zawód” i Firma symulacyjna.

Poniżej dokonano zestawienia treści nauczania podstaw przedsiębiorczości zawartych w podstawie programowej kształcenia ogólnego z treściami zamieszczonymi w programie zajęć edukacyjnych stanowiącym załącznik do projektu „*Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości*”.

W Tab.1. znajdują się treści nauczania, w układzie i w kolejności wynikających z *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół*. W tabeli przedstawiono odpowiadające im treści nauczania zawarte w programie zajęć edukacyjnych, stanowiącym załącznik do projektu „*Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości*” oraz poradniku dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej* (Syllabus pkt. 2.7. str. 12) oraz instrukcji korzystania z narzędzia Test „*Edukacja - Zawód*”. *Pomiar osobowych uwarunkowań edukacyjno-zawodowych*.

Cały zakres treści nauczania, uporządkowany według kolejności znajduje się w opracowaniu cele podstawy programowej realizowanych na zajęciach z podstaw przedsiębiorczości. Dzięki temu zestawieniu, korzystający nauczyciele w łatwy sposób będą mogli sprawdzić, w której części programu zajęć edukacyjnych przewidziano realizację konkretnych treści nauczania z podstawy programowej. Szczegółowy program zajęć edukacyjnych obowiązujący na Teście „Edukacja-Zawód” zawarty jest w Tab.2. a program obowiązujący podczas Symulacyjnej Gry Decyzyjnej zawiera Tab. 3.

Tab.1. Porównanie podstawy programowej z treściami nauczania zawartymi w programie zajęć edukacyjnych stanowiącym załącznik do projektu „Innowacyjne metody kształcenia w obrębie przedsiębiorczości”
(realizacja podczas Test „Edukacja- Zawód” oraz Firma symulacyjna)

| Treści nauczania zawarte w podstawie programowej | Treści nauczania zawarte w programie nauczania odpowiadające treściom z podstawy programowej |
|--|--|
| Cele kształcenia ogólne | |
| Test „Edukacja – Zawód” czas realizacji 2 jednostki lekcyjne (90 min.) | |
| <p>Cele kształcenia – wymagania ogólne</p> <p>I. Komunikacja i podejmowanie decyzji. Uczeń wykorzystuje formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej; podejmuje decyzje i ocenia ich skutki, zarówno pozytywne, jak i negatywne.</p> <p>II. Planowanie i kariera zawodowa. Uczeń opisuje mocne strony swojej osobowości; analizuje dostępność rynku pracy w odniesieniu do własnych kompetencji i planów zawodowych.</p> | |
| Wymagania szczegółowe | |
| <p>1. Człowiek przedsiębiorczy. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. | <p>1. Człowiek przedsiębiorczy. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. |

| | |
|--|--|
| <p>6. Rynek pracy W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. | <p>6. Rynek pracy W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka, 2. analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim, 3. przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych; 4. wyszukuje oferty pracy, uwzględniając własne możliwości i predyspozycje; 5. rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika; wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania. |
| <p>Firma symulacyjna czas realizacji 10 jednostek lekcyjnych (10 x 45 min.)</p> | |
| <p>Cele kształcenia – wymagania ogólne</p> <p>I. Komunikacja i podejmowanie decyzji. Uczeń wykorzystuje formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej; podejmuje decyzje i ocenia ich skutki, zarówno pozytywne, jak i negatywne.</p> <p>II. Gospodarka i przedsiębiorstwo. Uczeń wyjaśnia zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa; 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.</p> <p>III. Planowanie i kariera zawodowa. Uczeń opisuje mocne strony swojej osobowości; analizuje dostępność rynku pracy w odniesieniu do własnych kompetencji i planów zawodowych.</p> <p>VI. Zasady etyczne. Uczeń wyjaśnia zasady etyczne w biznesie i w relacjach pracownik-pracodawca, potrafi ocenić zachowania pod względem etycznym.</p> | |

| | |
|--|---|
| <p>1. Człowiek przedsiębiorczy. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 niwerbalnej 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. | <p>1. Człowiek przedsiębiorczy. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach, i ocenia skutki własnych działań, 7. stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niwerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska, 8. przedstawia drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika, konsumenta. |
| <p>2. Rynek – cechy i funkcje W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 okrężny 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. | <p>2. Rynek – cechy i funkcje W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 okrężny obieg pieniądza w gospodarce rynkowej, 5. charakteryzuje czynniki wpływające na popyt i podaż. |

| | |
|--|--|
| <p>3. Instytucje rynkowe. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 8. i dostrzega zróżnicowanie stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji oraz okresu inwestowania; 9. oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej w krótkim i długim okresie; 10. charakteryzuje system emerytalny w Polsce i wskazuje związek pomiędzy swoją przyszłą aktywnością zawodową, a wysokością emerytury; 11. analizuje oferty banków, funduszy inwestycyjnych, firm ubezpieczeniowych i funduszy emerytalnych. | <p>3. Instytucje rynkowe. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rozróżnia formy i funkcje pieniądza, 2. wyjaśnia rolę, jaką w gospodarce pełnią instytucje rynkowe, 3. oblicza procent od kredytu i lokaty bankowej, ocenia możliwość spłaty zaciągniętego kredytu przy określonym dochodzie, 4. rozróżnia formy inwestowania kapitału i dostrzega zróżnicowanie stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji oraz okresu inwestowania, 5. oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej w krótki i długim okresie, 6. analizuje oferty banków, funduszy inwestycyjnych, firm ubezpieczeniowych i funduszy emerytalnych. |
| <p>4. Państwo, gospodarka. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. | <p>4. Państwo, gospodarka. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wymienia źródła dochodów i rodzaje wydatków państwa, 2. charakteryzuje narzędzia polityki pieniężnej, 3. wyjaśnia wpływ kursu waluty na gospodarkę i handel zagraniczny, 4. charakteryzuje zjawiska recesji i dobrej koniunktury w gospodarce. |

| | |
|--|---|
| <p>5. Przedsiębiorstwo W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 i 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. | <p>5. Przedsiębiorstwo W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu, 5. identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania szczególnie w drodze negocjacji, 6. omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji, 7. charakteryzuje zachowania etyczne i nieetyczne w biznesie krajowym i międzynarodowym, 8. charakteryzuje czynniki wpływające 9. na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa. |
| <p>6. Rynek pracy W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. | <p>6. Rynek pracy W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka, 2. analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim, 3. rozróżnia sposoby zatrudnienia pracownika i interpretuje podstawowe przepisy Kodeksu pracy, w tym obowiązki i uprawnienia pracownika i pracodawcy, 4. przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych, 5. rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika, wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania. |

Źródło: opracowanie własne na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół.

7.3. Program zajęć edukacyjnych przedmiotu podstawy przedsiębiorczości

Tab2. Program zajęć edukacyjnych podstawy przedsiębiorczości
Test „Edukacja-Zawód”

| | |
|---|---|
| Temat: Test „Edukacja – Zawód”. Pomiar osobowych uwarunkowań edukacyjno-zawodowych. czas 2 jednostki lekcyjne | |
| Cele kształcenia (wymagania ogólne) i treści nauczania (wymagania szczegółowe) wynikające z podstawy programowej przedmiotu podstawy przedsiębiorczości | |
| Treści nauczania – wymagania szczegółowe | |
| I. Człowiek przedsiębiorczy. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1. przedstawia cechy, jakimi charakteryzuje się osoba przedsiębiorcza, 2. rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej, 3. charakteryzuje swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania, 4. zna korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie, 5. podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach i ocenia skutki własnych działań, 6. stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska, 7. przedstawia drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika, konsumenta. | |
| II. Rynek pracy. Uczeń: <ol style="list-style-type: none"> 1. wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka, 2. analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim, przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych. | |
| Efekty kształcenia | |
| Poziom podstawowy | Poziom ponadpodstawowy |
| <ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania; • podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach i ocenia skutki własnych działań; • stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska; • omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu; • identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania szczególnie w drodze negocjacji; • wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka. | <ul style="list-style-type: none"> • krytycznie ocenia pełnione role i własne zachowania; • podejmuje racjonalne decyzje w skomplikowanych sytuacjach, opierając się na posiadanych informacjach, • ocenia skutki własnych działań i podaje propozycje innych rozwiązań, • analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim, przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych. |
| Procedura osiągnięcia celów (metody nauczania) | Praca z komputerem – ćwiczenia interaktywne z wykorzystaniem Test „Edukacja – Zawód”, ćwiczenia praktyczne, pogadanka. |
| Środki dydaktyczne | Komputery z dostępem do Internetu. Instrukcja korzystania z narzędzia Test „Edukacja - Zawód”. Pomiar osobowych uwarunkowań edukacyjno-zawodowych. |

| | |
|--|---|
| Zasoby znajdujące się na stronie internetowej | Test „Edukacja Zawód” dostępny jest w wersji on-line na stronie internetowej www.test.oic.lublin.pl |
| Wykorzystanie testu w planowaniu kariery edukacyjnej i zawodowej licealistów | Diagnoza czynników warunkujących podjęcie decyzji o wyborze kierunku studiów wyższych i zawodu. |

Tab.3. Program zajęć edukacyjnych podstawy przedsiębiorczości
Firma symulacyjna

| |
|--|
| Temat: Symulacyjna Gra Decyzyjna |
| Czas rozgrywki zasadniczej 1,2,3,4,5,6 okresów (w czasie jednej godz. lekcyjnej od jednego do nawet trzech okresów decyzyjnych na ostatnich zajęciach) |
| Cele kształcenia (wymagania ogólne) i treści nauczania (wymagania szczegółowe) wynikające z podstawy programowej przedmiotu podstawy przedsiębiorczości |
| <p>Treści nauczania – wymagania szczegółowe</p> <p>1. Człowiek przedsiębiorczy. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia cechy, jakimi charakteryzuje się osoba przedsiębiorcza, • rozpoznaje zachowania asertywne, uległe i agresywne; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej, • rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej, • charakteryzuje swoje role społeczne i typowe dla nich zachowania, • zna korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie, • podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach, i ocenia skutki własnych działań, • stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska, • przedstawia drogę, jaką dochodzi się własnych praw w roli członka zespołu, pracownika, konsumenta. <p>2. Rynek – cechy i funkcje W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje społeczne i ekonomiczne cele gospodarowania, odwołując się do przykładów z różnych dziedzin, • rozróżnia czynniki wytwórcze (praca, przedsiębiorczość, kapitał, ziemia i informacja) i wyjaśnia ich znaczenie w różnych dziedzinach gospodarki, • wymienia podstawowe cechy, funkcje i rodzaje rynków, • wyjaśnia okrężny obieg pieniądza w gospodarce rynkowej, • charakteryzuje czynniki wpływające na popyt i podaż. <p>3. Instytucje rynkowe. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia formy i funkcje pieniądza, • wyjaśnia rolę, jaką w gospodarce pełnią instytucje rynkowe, • oblicza procent od kredytu i lokaty bankowej, ocenia możliwość spłaty zaciągniętego kredytu przy określonym dochodzie, • rozróżnia formy inwestowania kapitału i dostrzega zróżnicowanie stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji oraz okresu inwestowania, • oblicza przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej w krótki i długim okresie, • analizuje oferty banków. <p>4. Państwo, gospodarka. W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia źródła dochodów i rodzaje wydatków państwa, • charakteryzuje narzędzia polityki pieniężnej, • wyjaśnia wpływ kursu waluty na gospodarkę i handel zagraniczny, • charakteryzuje zjawiska recesji i dobrej koniunktury w gospodarce. |

5. Przedsiębiorstwo.**W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:**

- charakteryzuje otoczenie, w którym działa przedsiębiorstwo,
- omawia cele działania przedsiębiorstwa oraz sposoby ich realizacji,
- sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa oparty na biznesplanie,
- omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu,
- identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania szczególnie w drodze negocjacji,
- omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji,
- charakteryzuje zachowania etyczne i nieetyczne w biznesie krajowym i międzynarodowym,
- charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa.

6. Rynek pracy**W wyniku realizacji procesu kształcenia uczeń:**

- wyjaśnia motywy aktywności zawodowej człowieka,
- analizuje własne możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim,
- rozróżnia sposoby zatrudnienia pracownika i interpretuje podstawowe przepisy Kodeksu pracy, w tym obowiązki i uprawnienia pracownika i pracodawcy,
- przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej i uczestniczy w niej w warunkach symulowanych, rozróżnia zachowania etyczne i nieetyczne w roli pracodawcy i pracownika, wyjaśnia zjawisko mobbingu w miejscu pracy oraz przedstawia sposoby przeciwdziałania.

Efekty kształcenia

| Wiedza | Umiejętności | Postawy |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • strategiczne zarządzanie firmą w warunkach gospodarki rynkowej. • zarządzanie personelem, • finanse, • interpretowanie zasad (prawa) działania na rynku, • inwestowanie, • zarządzanie jakością. | <ul style="list-style-type: none"> • diagnoza i rozwiązywanie problemu oraz wdrożenia opracowanych rozwiązań pracy zespołowej, komunikacji w grupie, zespołowego rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, • systemowego ujmowania problemów zarządzania organizacją, • oceny opłacalności inwestycji rozwojowych, • zaciągania kredytów i lokowania środków pieniężnych wg zasad, • czytania sprawozdań finansowych, • analizy kosztów osobowych zatrudnienia (wynagrodzenia i szkoleń). | <ul style="list-style-type: none"> • aktywność w pełnieniu ról zawodowych, • podejmowanie działań z własnej inicjatywy, • wytrwałość w dążeniu do celu, • uczenie się na błędach, • kreatywność i innowacyjność, • wiara we własne możliwości, • gotowość do podejmowania ryzyka, • nastawienie na kooperację, • etyczne postępowanie. |
| Procedura osiągnięcia celów (metody nauczania) | Praca z komputerem – ćwiczenia w warunkach laboratoryjnych z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, ćwiczenia praktyczne, pogadanka. | |
| Środki dydaktyczne | Komputery (wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa. Uruchomienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze), wprowadzenie do Symulacyjnej Gry Decyzyjnej – materiał dla uczniów, poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, poradnik do Testu edukacji zawodowej (jako materiał do którego nauczyciel ma się odwołać – tabelka z propozycją ról w odniesieniu do wyników testu), prezentacja PowerPoint. | |
| Zasoby | Firma symulacyjna | |
| Wykorzystanie Symulacyjnej Gry Decyzyjnej w planowaniu kariery edukacyjnej i zawodowej licealistów | Nabywanie wiedzy, umiejętności i postaw charakterystycznych dla kompetentnej, przedsiębiorczej osoby na poziomach: ekonomii, zarządzania i przedsiębiorczości. | |

7.4. Scenariusze zajęć przedmiotu podstawy przedsiębiorczości

Scenariusz 1,2

Temat: Test „Edukacja - Zawód”.

Pomiar osobowych uwarunkowań edukacyjno -zawodowych.

Po zajęciach uczeń:

- podejmuje decyzje o wyborze dalszej ścieżki kształcenia,
- rozumie konieczność dokonywania rozwoju zawodowego,
- wyznacza sobie adekwatne cele zawodowe do ścieżki kształcenia,
- planuje własną ścieżkę kariery edukacyjno-zawodowej,
- rozumie konsekwencje wynikające z dokonania świadomego i odpowiedzialnego wyboru kształcenia.

Czas trwania: 2 x 45 min

Metody i formy pracy: *Praca z komputerem – ćwiczenia interaktywne z wykorzystaniem Testu „Edukacja – Zawód”, ćwiczenia praktyczne, pogadanka.*

Niezbędne środki dydaktyczne: Komputery z dostępem do Internetu, instrukcja korzystania z narzędzia Test „Edukacja – Zawód”. *Pomiar osobowych uwarunkowań edukacyjno-zawodowych.*

Zasoby znajdujące się na stronie internetowej: Test „Edukacja - Zawód” dostępny jest w wersji on-line na stronie internetowej www.test.oic.lublin.pl

W celu przygotowania się do zajęć:

Nauczyciel:

- Opracowuje szczegółowy plan zajęć dostosowany do danej klasy;
- Opracowuje lub analizuje niezbędne materiały merytoryczne;
- Przygotowuje niezbędne środki do realizacji zajęć;
- Opracowuje sposoby i określa szczegółowe kryteria oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole;
- Dobiera lub opracowuje narzędzia umożliwiające pracę uczniów: Test „Edukacja - Zawód”, ćwiczenia 1,2.
- Przygotowuje salę i środki dydaktyczne.

Uczeń:

- Zapoznaje się z informacjami przekazanymi przez nauczyciela.

- Wypełnia Test badający uwarunkowania edukacyjno –zawodowe. Zapoznaje się z wnioskami, dokonuje indywidualnych i grupowych przemyśleń na temat wyniku Testu.
- Przynosi zeszyt przedmiotowy.

Przebieg zajęć:

1. Rozpoczęcie:

- a) czynności organizacyjno-porządkowe,
- b) zapoznanie uczniów z celami zajęć i organizacją pracy podczas zajęć.

2. Realizacja kolejno planowanych zajęć

Nauczyciel w trakcie poniższych zajęć:

- przekazuje instrukcję wypełnienia testu – zapoznaje uczniów ze sposobem posługiwania się wersją elektroniczną testu,
- opisuje skale wchodzące w skład testu oraz wyjaśnia zasady generowania informacji zwrotnej (*koniec lekcji pierwszej*),
- przekazuje zasady interpretacji wyników testu,
- omawia przykładowy wynik testu (dobrany do klasy jako najczęściej się powtarzający np. w klasie z rozszerzeniem biologii i chemii prawdopodobnie najczęściej pojawią się zawody: biologiczno-medyczne, rolnicze, a w klasie z rozszerzoną matematyką, fizyką, informatyką: nauki ścisłe, inżynieryjno-techniczne,
- wskazuje możliwości wynikające z wykorzystania testu w planowaniu kariery edukacyjnej i zawodowej licealistów,
- dzieli uczniów na grupy na zasadzie podobieństwa uzyskanych wyników – burza mózgów, dyskusja nad znaczeniem wyników i ich wykorzystania w planowaniu kariery zawodowej,
- wskazuje na możliwości znalezienia pracy na rynku lokalnym, regionalnym, krajowym i europejskim z odniesieniem do poszczególnych obszarów edukacyjno-zawodowych, które diagnozuje test,
- dba o porządek i dyscyplinę pracy,
- udziela wskazówek, konsultuje wypowiedzi, reaguje w sytuacjach problemowych.

3. Podsumowanie

Pozyskanie informacji zwrotnej od uczniów na następujące pytanie:

1. Co, oprócz wyników testu „Edukacja-Zawód”, powinieneś wziąć pod uwagę wybierając dla siebie studia wyższe, zawód?

Ćwiczenie 1.

Po określeniu swoich predyspozycji zawodowych, przeanalizuj słabe i mocne strony własnej osobowości, odnieś je do osoby przedsiębiorczej; przeanalizuj/przedstaw

drogę jaką należy przejść by osiągnąć dany cel (np. wybrany zawód)? (ćwiczenie można wykonać w grupie)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

Na podstawie wyników testu opracuj Indywidualny Plan Działania, zaplanuj poszczególne kroki swojej kariery zawodowej, postaw krótko- i długoterminowe cele, określ konkretne działania, które musisz podjąć, aby osiągnąć postawione cele?

Indywidualny Plan Działania - kroki kariery zawodowej

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cele krótkoterminowe

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cele długoterminowe

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Konkretne działania umożliwiające osiągnięcie celów:

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Zapowiedź następnych zajęć.

Zadanie pracy domowej

Ćwiczenie

1. Korzystając np. z zasobu Internetu, informacji przekazywanych przez media przedstaw ogólne trendy na rynku pracy.
2. Wyjaśnij, co rozumie się przez pojęcie „zawody przyszłości”.
3. Dokonaj przemyśleń na następujący temat: jak zmiany demograficzne ludności w kraju wpływają na oczekiwania rynku pracy?
4. Przeanalizuj ofertę kształcenia wybranej uczelni zgodnie z obszarem zawodowym i wynikiem podanym w interpretacji testu „Edukacja – Zawód”

Scenariusz 1

Temat: Symulacyjna Gra Decyzyjna jako metoda szkoleniowa – zajęcia wstępne.

Po zajęciach uczeń:

- zna cele gry symulacyjnej,
- rozumie sposób opisu konkretnej gry,
- rozumie sposób opisu arkusza decyzyjnych,
- opisuje przebieg gry,
- rozumie opis kryteriów oceny gry.

Czas trwania: 1 x 45 min

Metody i formy pracy: *Praca z komputerem – ćwiczenia w warunkach laboratoryjnych z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, prezentacja multimedialna, prezentacja filmu instruktażowego, pogadanka.*

Niezbędne środki dydaktyczne: Komputery, (wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa. Uruchomienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze)), wprowadzenie do Symulacyjnej Gry Decyzyjnej – materiał dla uczniów, poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, prezentacja PowerPoint, film instruktażowy.

W celu przygotowania się do zajęć:**Nauczyciel:**

- Opracowuje szczegółowy plan zajęć dostosowany do danej klasy;
- Opracowuje lub analizuje niezbędne materiały merytoryczne;
- Przygotowuje niezbędne środki do realizacji zajęć;
- Opracowuje sposoby i określa szczegółowe kryteria oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole;
- Dobiera lub opracowuje narzędzia umożliwiające dokonanie oceny uczniów: ćwiczenia 1,2,3.
- Przygotowuje salę i środki dydaktyczne.

Uczeń:

- Zapoznaje się z informacjami przekazanymi przez nauczyciela zawartymi w instrukcji gracza.
- Przynosi zeszyt przedmiotowy.

Przebieg zajęć**1. Rozpoczęcie**

- a) czynności organizacyjno-porządkowe,
- b) zapoznanie uczniów z celami zajęć i organizacją pracy podczas zajęć.

2. Realizacja kolejno planowanych zajęć**Nauczyciel w trakcie poniższych zajęć:**

- prowadzi pogadankę – Symulacyjna Gra Decyzyjna jako metoda szkoleniowa (wykorzystuje materiały z *poradnika dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, Sylabus str.10*). Prezentacja założeń i zasad gry decyzyjnej, wprowadzenie kluczowych pojęć z gry, prezentacja procesu gry i kryteriów oceny, przekazanie uczniom instrukcji gracza,
- dba o porządek i dyscyplinę pracy,
- udziela wskazówek, konsultuje wypowiedzi.

3. Podsumowanie

Pozyskanie informacji zwrotnej od uczniów na następujące pytania:

1. Co jest przedmiotem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej?
2. Na czym polega proces gry ?
3. Jakie kryteria stanowią podstawę do oceny efektów gry?

Ćwiczenie 1.

Co jest przedmiotem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej? (ćwiczenie można wykonać w grupie)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 2.

Na czym polega proces gry ? (ćwiczenie można wykonać w grupie)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 3.

Jakie kryteria stanowią podstawę do oceny efektów gry? (ćwiczenie można wykonać w grupie)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Proponowane kryteria oceny pracy ucznia

Przed przystąpieniem do realizacji Symulacyjnej Gry Decyzyjnej uczniowie powinni uzyskać szczegółowe wskazówki zawarte w instrukcji oraz poznać zasady oceniania.

1. Ocena powinna uwzględniać zarówno indywidualną pracę ucznia (do tego można wykorzystać test oceny indywidualnej), jak i pracę w zespole (zgodnie z kryteriami oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole, jak też w zaproponowanej karcie oceny pracy uczniów w zespole).
2. Ocena może odbywać się etapami, np. po każdym etapie pracy nad projektem (kolejne okresy). Sugeruje się jednak, by ostatecznej oceny dokonać podczas lekcji 9 i 10 – wtedy nastąpi podsumowanie rezultatów ostatecznych gry, ocena indywidualna w oparciu o kwestionariusz i ocenę pracy w zespole.

3. Systematyczne monitorowanie przez nauczyciela przebiegu prac zespołu nad projektem pozwoli na końcową ocenę projektu - w tym wypadku powinny być jej poddane praca grupy, indywidualna praca uczniów oraz publiczna prezentacja rezultatów projektu (rezultat – wynik gry).

Kryteria oceny:

Rezultat gry 50% (zgodnie z kryteriami zawartymi w poradniku dla prowadzącego str. 9).

Test oceny indywidualnej 25% (na podstawie testu oceny indywidualnej), załącznik nr 1.

Ocena pracy w zespole 25% (na podstawie karty oceny pracy w zespole), załącznik nr 2.

Zapowiedź następnych zajęć – Symulacyjna Gra Decyzyjna – rozgrywka próbna.

Zadanie pracy domowej

Ćwiczenie

Dokonaj przemyśleń na temat: w jakich dziedzinach gospodarki mają zastosowane modelowe symulacyjne gry decyzyjne? Uzasadnij, z czego wynika konieczność tworzenia a następnie wykorzystywania takich gier.

Scenariusz 2

Temat: Symulacyjna Gra Decyzyjna jako metoda szkoleniowa – rozgrywka próbna.

Po zajęciach uczeń:

- zna cele gry,
- rozumie sposób oceny osiągniętych rezultatów,
- rozpoznaje rodzaje podejmowanych decyzji,
- przewiduje skutki podejmowanych decyzji,
- porusza się po arkuszu i zapisuje decyzje,
- czyta i analizuje informacje o działaniach własnych i konkurencji.

Czas trwania: 1 x 45 min

Metody i formy pracy: Praca z komputerem – ćwiczenia w warunkach laboratoryjnych z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, ćwiczenia praktyczne, pogadanka.

Niezbędne środki dydaktyczne: Komputery, (wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa. Uruchowienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOf-

fice (wersja 3.3 lub wcześniejsze) , wprowadzenie do Symulacyjnej Gry Decyzyjnej – materiał dla uczniów, poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej, instrukcja do Testu edukacji zawodowej (jako materiał do którego nauczyciel ma się odwołać - tabelka z propozycją ról w odniesieniu do wyników testu), prezentacja PowerPoint, film instruktażowy.

W celu przygotowania się do zajęć:

Nauczyciel:

- Opracowuje szczegółowy plan zajęć dostosowany do danej klasy;
- Opracowuje lub analizuje niezbędne materiały merytoryczne;
- Przygotowuje niezbędne środki do realizacji zajęć;
- Opracowuje sposoby i określa szczegółowe kryteria oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole;
- Dobiera lub opracowuje narzędzia umożliwiające dokonanie oceny uczniów: ćwiczenia 1,2.
- Przygotowuje salę i środki dydaktyczne.

Uczeń:

- Korzysta z informacji przekazanych przez nauczyciela zawartych w instrukcji gracza.
- Uczestniczy w pracach swojego zespołu decyzyjnego, analizuje problemy, poszukuje dla nich rozwiązania, analizuje dane zawarte w arkuszach decyzyjnych, wypełnia arkusze decyzyjne.
- Przynosi zeszyt przedmiotowy.

Przebieg zajęć:

1. Rozpoczęcie:

- a) czynności organizacyjno-porządkowe,
- b) zapoznanie uczniów z celami zajęć i organizacją pracy podczas zajęć.

2. Realizacja kolejno planowanych zajęć

Nauczyciel w trakcie poniższych zajęć:

- prowadzi pogadankę – Symulacyjna Gra Decyzyjna – rozgrywka próbna (wykorzystuje materiały poradnika dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej). Krótko przypomina założenia i zasady gry decyzyjnej oraz kluczowe pojęcia z gry. Ustala parametry rozgrywki, tj. stopę bazową kredytów, i lokat,
- dzieli uczniów na zespoły decyzyjne, w których będą prowadzili grę (maks. 6 osób) zgodnie z analizą wyników kwestionariusza kompetencji zawodowych,
- dba o porządek i dyscyplinę pracy,

- organizuje i kieruje pracą uczniów pracujących w grupach, reaguje w sytuacjach problemowych,
- zleca do wykonania ćwiczenia polegające na ustaleniu pewnych początkowych parametrów gry jak np. stopy bazowe (decyzje jednego kwartału),
- sprawdza efekty oraz poprawność merytoryczną wykonanej pracy przez uczniów, udziela wskazówek, konsultuje wypowiedzi.

3. Podsumowanie

- **Ewentualne dokonanie oceny uczniów:** ocenia pracę uczniów z uwzględnieniem aktywności na lekcji, poprawności wykonanych zadań (informacja zwrotna dla ucznia).

Ćwiczenie 1.

Ustalić zakres obowiązków członków zespołu. (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

Po zapoznaniu się z parametrami gry należy podjąć decyzje dotyczące: (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

1. Zatrudnienia i ewentualnych szkoleń pracowników.
2. Ewentualnego zwiększenia mocy produkcyjnej i poziomu jakości.
3. Ewentualnego zaciągnięcia kredytu lub założenie lokaty.
4. Złożenia ofert na przetargi.

Podjęte decyzje dotyczące:

1. Zatrudnienia i ewentualnych szkoleń pracowników.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Ewentualne zwiększenie mocy produkcyjnej i poziomu jakości.

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

3. Ewentualne zaciągnięcie kredytu lub założenia lokaty.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Złożenia ofert na przetargi.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ponadto dokonaj symulacji przychodów i kosztów (bieżąca sytuacja finansowa).

Symulacja przychodów i kosztów:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Zapowiedź następnych zajęć – Symulacyjna Gra Decyzyjna – rozgrywka zasadnicza okresy gry 1,2,3,4,5,6.

Zadanie pracy domowej

Ćwiczenie

1. Dokonaj analizy wyników osiągniętych w próbnej rozgrywce gry (analiza wyników będzie podstawą do podjęcia decyzji w przyszłych okresach).

Scenariusz 3,4,5,6,7,8

**Temat: Symulacyjna Gra Decyzyjna jako metoda szkoleniowa
– rozgrywka zasadnicza.**

Po zajęciach uczeń:

- podejmuje decyzje okresowe,
- analizuje decyzje okresowe,
- weryfikuje decyzje okresowe.
- analizuje atuty i słabości w kontekście przedsiębiorczości,
- prezentuje własne stanowisko na forum grupy – komunikacja werbalna i niewerbalna,
- podaje cechy skutecznych zespołów,
- określa role zespołowe,
- przewiduje konsekwencje przynależności do zespołu,

Ponadto:

- udoskonalił rozumienie mechanizmów rynkowych funkcjonowania przedsiębiorstwa,
- rozumie pojęcia związane z zarządzaniem,
- interpretuje symulowaną sytuację przedsiębiorstwa,
- integruje wiedzę z różnych obszarów w celu rozwiązywania problemów przed jakimi stoi przedsiębiorstwo,
- wykazuje gotowość do działania, podejmowania ryzyka, brania odpowiedzialności za podjęte decyzje,
- wykorzystuje własne doświadczenia (sukcesy i porażki) do doskonalenia własnego działania,
- udoskonalił kompetencje społeczne.

Czas trwania: 6 x 45 min

Metody i formy pracy: *Praca z komputerem* – ćwiczenia w warunkach laboratoryjnych z wykorzystaniem *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej*, *ćwiczenia praktyczne*, *pogadanka*.

Niezbędne środki dydaktyczne: Komputery, (wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa. Uruchomienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze)), wprowadzenie do *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej* – materiał dla uczniów, poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej*, prezentacja PowerPoint, film instruktażowy.

W celu przygotowania się do zajęć:**Nauczyciel:**

- Opracowuje szczegółowy plan zajęć dostosowany do danej klasy;
- Opracowuje lub analizuje niezbędne materiały merytoryczne;
- Przygotowuje niezbędne środki do realizacji zajęć;
- Opracowuje sposoby i określa szczegółowe kryteria oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole;
- Dobiera lub opracowuje narzędzia umożliwiające dokonanie oceny uczniów: ćwiczenia 1,2,3.
- Przygotowuje salę i środki dydaktyczne.

Uczeń:

- Korzysta z informacji przekazanych przez nauczyciela zawartych w instrukcji gracza.
- Uczestniczy w pracach swojego zespołu decyzyjnego, analizuje problemy, poszukuje dla nich rozwiązania, analizuje dane zawarte w arkuszach decyzyjnych, wypełnia arkusze decyzyjne.
- Przynosi zeszyt przedmiotowy.

Przebieg zajęć:**1. Rozpoczęcie:**

- a) czynności organizacyjno-porządkowe,
- b) zapoznanie uczniów z celami zajęć i organizacją pracy podczas zajęć.

2. Realizacja kolejno planowanych zajęć

Nauczyciel w trakcie poniższych zajęć:

- prowadzi pogadankę – Symulacyjna Gra Decyzyjna – rozgrywka zasadnicza okres 1,2,3,4,5,6 (wykorzystuje materiały poradnika dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej).
- sprawdza poprawność podziału uczniów na zespoły, w których będą prowadzili grę (maks. 6 osób),
- dba o porządek i dyscyplinę pracy,
- organizuje i kieruje pracą uczniów pracujących w grupach, reaguje w sytuacjach problemowych,
- zleca do wykonania ćwiczenia,
- sprawdza efekty, sprawdza poprawność merytoryczną wykonanej pracy przez uczniów, udziela wskazówek, konsultuje wypowiedzi.

3. Podsumowanie

- **Ewentualne dokonanie oceny uczniów:** ocenia pracę uczniów z uwzględnieniem aktywności na lekcji, poprawności wykonanych zadań (informacja zwrotna dla ucznia).

Ćwiczenie 1.

Po zapoznaniu się z parametrami gry należy podjąć decyzje dotyczące: (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

1. Zatrudnienia i ewentualnych szkoleń pracowników.
2. Ewentualnego zwiększenia mocy produkcyjnej i poziomu jakości.
3. Ewentualnego zaciągnięcia kredytu lub założenia lokaty.
4. Złożenia ofert na przetargi.

Podjęte decyzje dotyczące:

1. Zatrudnienia i ewentualnych szkoleń pracowników.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Ewentualnego zwiększenia mocy produkcyjnej i poziomu jakości.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Ewentualnego zaciągnięcia kredytu lub założenia lokaty.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ponadto dokonaj symulacji przychodów i kosztów (bieżąca sytuacja finansowa).

Symulacja przychodów i kosztów:

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 2.

Zapoznaj się z osiągniętymi wynikami, w szczególności: (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

a) rozstrzygnij wyniki przetargów,

.....
.....
.....
.....
.....
.....

b) przeanalizuj wynik finansowy (zysk/strata netto),

.....
.....
.....
.....
.....
.....

c) przeanalizuj stan środków pieniężnych.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Wyciągnij wnioski:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 3.

Po zapoznaniu się z wynikami gry z poprzedniego okresu gry, podejmij decyzje dotyczące okresu następnego: *(ćwiczenie można wykonać w grupie)*

1. Zatrudnienia i ewentualnych szkoleń pracowników.

Decyzje:

.....

2. Zwiększenia mocy produkcyjnej i poziomu jakości.

Decyzje:

.....

3. Zaciągnięcia kredytu lub założenia lokaty.

Decyzje:

.....

4. Złożenia ofert na przetargi.

Decyzje:

.....

Ponadto dokonaj symulacji przychodów i kosztów (bieżąca sytuacja finansowa).

Symulacja przychodów i kosztów:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.

Ustal ofertę na kolejne przetargi. *(ćwiczenie można wykonać w grupie)*

Oferta:

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5.

Po zakończeniu rozgrywki przygotuj raport grupowy sukcesów i błędów popełnionych w trakcie gry (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

Sukces:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Popołnione błędy

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Zapowiedź następných zajęć – Symulacyjna Gra Decyzyjna – podsumowanie.

Zadanie pracy domowej**Ćwiczenie**

1. Dokonaj analizy wyników osiągniętych w 1,2,3,4,5,6 okresie gry.
2. Po zakończeniu rozgrywki przygotowaliście raport grupowy sukcesów i błędów popełnionych w trakcie gry. Twoim zadaniem jest przygotowanie samooceny sukcesów i błędów w które osiągnąłeś/popełniłeś podczas gry.

Scenariusz 9,10

**Temat: Symulacyjna Gra Decyzyjna jako metoda szkoleniowa
– podsumowanie rozgrywki.**

Po zajęciach uczeń:

- udoskonalił rozumienie mechanizmów rynkowych funkcjonowania przedsiębiorstwa,
- rozumie pojęcia związane z zarządzaniem,
- interpretuje symulowaną sytuację przedsiębiorstwa,
- integruje wiedzę z różnych obszarów w celu rozwiązywania problemów przed jakimi stoi przedsiębiorstwo,

- wykazuje gotowość do działania, podejmowania ryzyka, brania odpowiedzialności za podjęte decyzje,
- wykorzystuje własne doświadczenia (sukcesy i porażki) do doskonalenia własnego działania,
- udoskonalili kompetencje społeczne.

Czas trwania: 2 x 45 min

Metody i formy pracy: Praca z komputerem – ćwiczenia w warunkach laboratoryjnych z wykorzystaniem *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej*, *ćwiczenia praktyczne*, *pogadanka*, *publiczna prezentacja wyników*.

Niezbędne środki dydaktyczne: Komputery, (wyposażone w Pakiet Office od wersji 2000 lub nowszy – wersja arkusza kalkulacyjnego Excel 2000 lub wyższa. Uruchomienie gry możliwe jest również w środowisku wolnego oprogramowania OpenOffice (wersja 3.3 lub wcześniejsze)), wprowadzenie do *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej* – materiał dla uczniów, poradnik dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem *Symulacyjnej Gry Decyzyjnej*, prezentacja PowerPoint, film instruktażowy.

W celu przygotowania się do zajęć:

Nauczyciel:

- Opracowuje szczegółowy plan zajęć dostosowany do danej klasy;
- Opracowuje lub analizuje niezbędne materiały merytoryczne;
- Przygotowuje niezbędne środki do realizacji zajęć;
- Opracowuje sposoby i określa szczegółowe kryteria oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole;
- Dobiera lub opracowuje narzędzia umożliwiające dokonanie oceny uczniów: ćwiczenia 1,2.
- Przygotowuje salę i środki dydaktyczne.

Uczeń:

- Prezentuje wyniki gry, dokonuje samooceny własnej pracy w swoim zespole.
- Przynosi zeszyt przedmiotowy.

Przebieg zajęć:

1. Rozpoczęcie:

- a) czynności organizacyjno-porządkowe,
- b) zapoznanie uczniów z celami zajęć i organizacją pracy podczas zajęć.

2. Realizacja kolejno planowanych zajęć

Nauczyciel w trakcie poniższych zajęć:

- prowadzi pogadankę – Symulacyjna Gra Decyzyjna – podsumowanie rozgrywki (wykorzystuje materiały poradnika dla prowadzącego zajęcia z zakresu przedsiębiorczości z wykorzystaniem Symulacyjnej Gry Decyzyjnej).
- sprawdza poprawność podziału uczniów na zespoły, w których będą prezentować publicznie wyniki (maks. 6 osób),
- dba o porządek i dyscyplinę pracy,
- organizuje i kieruje pracą uczniów pracujących w grupach, reaguje w sytuacjach problemowych,
- stwarza warunki do podsumowania rezultatów ostatecznych gry, sprawdza efekty, sprawdza poprawność merytoryczną wykonanej pracy przez uczniów,
- dokonuje oceny indywidualnej pracy ucznia w oparciu o kwestionariusz i test,

3. Podsumowanie

- **Dokonanie ostatecznej oceny uczniów:** ocenia pracę uczniów zgodnie z kryteriami podanymi w czasie zajęć wstępnych. Każda z grup powinna przygotować raport z przebiegu gry zawierający analizę decyzji błędnych jak i prawidłowych oraz odpowiedź na pytanie jak minimalizować skutki błędów i jak można najlepiej wykorzystywać trafne decyzje.

Ćwiczenie 1.

Przygotuj raport z przebiegu gry w Twojej grupie (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

Wykaz decyzji prawidłowych:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wykaz decyzji błędnych:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Analiza przebiegu rozgrywki:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

Po zapoznaniu się z wynikami gry należy udzielić odpowiedzi na pytania: (*ćwiczenie można wykonać w grupie*)

1. Jak minimalizować skutki błędów?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Jak można najlepiej wykorzystywać trafne decyzje?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Proponowane kryteria oceny pracy ucznia

1. Ocena powinna uwzględniać zarówno indywidualną pracę ucznia (do tego można wykorzystać test oceny indywidualnej), jak i pracę w zespole (zgodnie z kryteriami oceniania zgodnie z WSO obowiązującym w szkole, jak też w zaproponowanej karcie oceny pracy uczniów w zespole).
2. Ostateczna ocena jest wypadkową: rezultatów ostatecznych gry, oceny indywidualnej w oparciu o kwestionariusz i oceny pracy w zespole.

Kryteria oceny:

Rezultat gry 50% (zgodnie z kryteriami zawartymi w poradniku dla prowadzącego punkt 2.3)

Test oceny indywidualnej 25% (na podstawie testu oceny indywidualnej), załącznik nr 1.

Ocena pracy w zespole 25% (na podstawie karty oceny pracy w zespole) załącznik 2.

Zadanie pracy domowej

Ćwiczenie

1. Dokonaj analizy wyników osiągniętych przez poszczególne grupy.
2. Przedstaw swoje zdanie na temat: co przyczyniło się do osiągnięcia najlepszych wyników przez zwycięzców rozgrywek?

Załącznik nr 1: Test wiedzy

Imię

Nazwisko

1. Historia rozwoju gier symulacyjnych sięga wstecz:

- paru tysięcy lat
- paru setek lat
- kilkudziesięciu lat
- kilkunastu lat

2. Pierwsze historyczne zastosowania gry symulacyjne znalazły w obszarze:

- cywilnym
- publicznym
- militarnym
- politycznym

3. Wymień cztery znane Ci obszary współczesnych zastosowań gier symulacyjnych (symulatorów):

-
-
-
-

4. Rozwój symulacyjnych gier decyzyjnych w największym stopniu wykorzystuje dyscyplinę:

- informatyka
- fizyka
- biologia
- matematyka

5. Jakie kompetencje można rozwijać stosując symulacyjne gry decyzyjne w procesie edukacji (wymień 4):

-
-
-
-

6. Bilans to podstawowy raport finansowy pokazujący pozycję finansową firmy w pewnym momencie w czasie

Prawda

Fałsz

7. Zysk netto jest zawsze niższy niż koszty

Prawda

Fałsz

8. Nadwyżka finansowa osiągnięta przez przedsiębiorstwo jest równoznaczna z zyskiem netto za dany okres

Prawda

Fałsz

9. Rating to wynik procesu oceny wiarygodności kredytowej,

Prawda

Fałsz

10. WIBOR to średnia dla rynku europejskiego roczna stopa procentowa, po jakiej banki udzielają pożyczek w euro innym bankom.

Prawda

Fałsz

Załącznik nr 2: Karta oceny współpracy w zespole

Zespół

| Kryteria oceny współpracy ucznia w zespole | Uczeń (imię i nazwisko): | | | | | | Liczba punktów |
|---|--------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------|
| | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | |
| 1. Chętnie podejmuje współpracę z innymi | | | | | | | 1 |
| 2. Czuje się odpowiedzialny za rezultat grupy | | | | | | | 1 |
| 3. Jest zaangażowany w pracę zespołu | | | | | | | 1 |
| 4. Odpowiedzialnie wykonuje swoje zadania | | | | | | | 1 |
| 5. Zachęca innych do pracy | | | | | | | 1 |
| 6. Prezentuje ciekawe pomysły | | | | | | | 1 |
| 7. Szanuje zdanie innych osób | | | | | | | 1 |
| 8. W sposób kulturalny odnosi się do innych uczniów | | | | | | | 1 |
| 9. Potrafi słuchać innych osób | | | | | | | 1 |
| 10. Pomaga pozostałym członkom zespołu w pracy | | | | | | | 1 |
| 11. Wykonuje zadania powierzone innym osobom | | | | | | | -1 |
| 12. Przeszkadza innym w pracy | | | | | | | -2 |
| SUMA PUNKTÓW | | | | | | | |

Ocena zaangażowania indywidualnego w grę:

- 10-9 pkt. – bardzo dobry
- 8-7 pkt. – dobry
- 6-5 pkt. – dostateczny
- 4-3 pkt. – dopuszczający
- 2-(-3) pkt. – niedostateczny

Załącznik nr 3: Słownik pojęć

Aktywa – kontrolowane przez przedsiębiorstwo zasoby majątkowe o wiarygodnie określonej wartości, uzyskane w wyniku różnych zdarzeń gospodarczych, które spowodują w przyszłości wpływ do jednostki korzyści.

Aktywa obrotowe – składniki, które są nietrwale związane z jednostką. Zasoby obrotowe, na skutek prowadzonej działalności gospodarczej, znajdują się w ciągłym ruchu, a przechodząc przez kolejne fazy tej działalności przyjmują inną postać; korzyści ekonomiczne osiągnięte z tych aktywów realizowane są w okresie krótszym niż jeden rok.

Aktywa trwałe – składniki majątku przedsiębiorstwa, które będą wykorzystywane przez okres dłuższy niż rok, są kompletne, zdadne do użytku i przeznaczone na potrzeby jednostki.

Amortyzacja – to proces utraty wartości aktywów trwałych, wywołany jego zużyciem fizycznym – powstałym w skutek eksploatacji oraz ekonomicznym (moralnym) – będącym wynikiem postępu technicznego, związanego z możliwością uzyskania na rynku np. maszyn, urządzeń bardziej wydajnych, tańszych w eksploatacji, pozwalających uzyskać produkty lepszej jakości. Ta utrata wartości jest przenoszona na wartość produktów/usług wytworzonych przy wykorzystaniu amortyzowanych aktywów trwałych. Amortyzacja jest kosztem niepieniężnym (to znaczy nie pociąga za sobą wydatków w bieżącym okresie).

Bilans – Wartościowe zestawienie aktywów i pasywów przedsiębiorstwa.

Cena – wyrażona w pieniądzu zapłata za określone dobro lub usługę; podstawą kalkulacji ceny jest faktycznie poniesiony koszt wytworzenia dobra lub usługi, powiększany w zależności od popytu i obserwacji działań konkurencji.

Inwestycja – aktywa posiadane w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych; wydatki na dobra, które mogą być użyte do produkcji innych dóbr lub usług.

Jakość – poziom własności dobra lub usługi, poziom wartości użytkowej, niezawodność, trwałość, bezpieczeństwo użytkowania; niekiedy dotyczy niemierzalnych elementów, subiektywnie postrzeganego piękna czy subiektywnie odbieranego poziomu zaspokojenia potrzeb.

Kapitały własne – stanowią równowartość wniesionych aktywów przez założyciela jednostki, oraz środki wygospodarowane przez przedsiębiorstwo w toku jego działalności.

Kierownik – pracownik, który poza wykonywaniem własnych obowiązków sprawuje tzw. nadzór kierowniczy czyli zarządza pracą innych pracowników.

Koszty – to wyrażone wartościowo zużycie składników majątku, usług obcych, nakładów pracy oraz niektóre wydatki nie stanowiące zużycia (podatki, składki ZUS), związane z prowadzeniem normalnej działalności przez jednostkę gospodarczą w określonej jednostce czasu.

Kredyt – umowa zawarta w formie pisemnej pomiędzy bankiem a klientem. Bank zobowiązuje się udostępnić określoną sumę środków pieniężnych na określony cel oraz czas a kredytobiorca zobowiązuje się wykorzystać kredyt zgodnie z jego przeznaczeniem oraz zwrócić pobraną kwotę wraz z należnymi bankowi przychodami w formie prowizji, opłat i odsetek.

Kredyt interwencyjny – jest udzielany jednostkom gospodarczym pod zastaw ruchomości. Na czas trwania umowy kredytowej bank przejmuje zastawioną ruchomość, a w przypadku niewywiązania się klienta ze spłaty, nabywa możliwość sprzedaży zastawu. Udzielany jest zespołom automatycznie przez program, w sytuacji braku środków pieniężnych.

Lokata – umowa między bankiem a klientem, dotycząca lokowania wolnych środków pieniężnych, zawierana na czas określony. Bank zobowiązuje się wypłacić kapitał wraz z odsetkami na koniec okresu umowy.

Nakłady na rozbudowę – nakłady związane z rozwojem zdolności produkcyjnych.

Należności – prawo do otrzymania w określonym terminie świadczenia pieniężnego.

Pasywa – to źródło pokrycia aktywów przedsiębiorstwa.

Pracownik – osoba fizyczna, zatrudniona na podstawie umowy o pracę.

Przetarg – uregulowana prawem procedura, zmierzająca do wyłonienia najlepszego wykonawcy, oferującego atrakcyjną cenę i dobrą jakość; procedura wyboru jak najlepszej oferty w celu zawarcia umowy, na dostarczenie usług lub wykonanie dóbr.

Przychody – to przyływy aktywów albo inne zwiększenie aktywów danego podmiotu lub zmniejszenie jego zobowiązań (lub kombinacja powyższych), wynikające z dostarczenia lub produkcji dóbr, świadczenia usług lub innych czynności będących podstawową działalnością danego podmiotu.

Rachunek zysków i strat – to zestawienie za poprzedni i bieżący rok obrotowy: przychodów i odpowiadających im kosztów, zysków i strat nadzwyczajnych oraz obowiązkowych obciążeń wyniku finansowego.

- Szkolenia** – systematyczny, zaplanowany i poddawany kontroli proces rozwoju kompetencji pracowników bądź ich grup, zmierzający do poprawy wyników pracy.
- Umorzenie** – to zmniejszenie wartości początkowej aktywów trwałych na skutek ich wykorzystywania w trakcie prowadzenia działalności gospodarczej, o wyrażoną wartościowo sumę tego zużycia.
- Wydajność pracy** – ilość dóbr lub usług wytworzonych przez pracownika w określonej jednostce czasu.
- Wynagrodzenie zasadnicze** – obligatoryjne, należne pracownikowi od pracodawcy świadczenie finansowe, wypłacane w regularnych odstępach czasu.
- Zatrudnienie** – liczba pracowników, z którymi przedsiębiorstwo (pracodawca) nawiązało umowę o pracę.
- Zdolność kredytowa** – zdolność podmiotu gospodarczego do spłaty zaciągniętego kredytu wraz z odsetkami, w terminie ustalonym między kredytodawcą (bankiem) a kredytobiorcą.
- Zdolność produkcyjna** – oznacza maksymalną ilość produktu, jaką można wykonać w określonym czasie przy danych uwarunkowaniach techniczno-organizacyjno-ekonomicznych.
- Zobowiązania** – to zadłużenie jednostki wobec innych jednostek (np. budżetu), podmiotów gospodarczych i osób (np. pracowników).
- Zysk** – dodatni wynik finansowy przedsiębiorstwa, oznacza, że ma ono wyższe przychody niż koszty ich uzyskania.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Przedstawione do recenzji opracowanie stanowi prezentację interesującej metody edukacyjnej. Gra decyzyjna, która symuluje procesy związane z zarządzaniem firmą, w przyjazny i interesujący sposób wprowadza uczestników w tajniki ekonomii oraz zarządzania. Bawiąc się w kierowanie własnym hotelem poznają oni efekty podejmowanych decyzji. W bezpiecznym środowisku, nie ponosząc realnych kosztów, trenują umiejętności przydatne w realnym świecie. Metoda może być z powodzeniem wykorzystywana przez nauczycieli przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”, a także przez trenerów szkoleniowych.

dr hab. Mariola Łaguna, prof. KUL

Innovatio Press Wydawnictwo Naukowe
Wyższej Szkoły Ekonomii i Innowacji w Lublinie
20-209 Lublin, ul. Projektowa 4
tel./fax: +48 81 749 17 77
www.wsei.lublin.pl

INNOVATIO PRESS

ISBN 978-83-62074-90-7