

# Innowacyjne metody edukacyjne obejmujące metody symulacji ekonomicznej i procesowej. Podręcznik użytkownika.

Autorzy: Anna Bołd-Mazur, Michał Koptiew  
Redakcja: Kamil Tarka



Projekt "Małe wielkie zmiany - sieć rozwoju innowacji społecznych" jest realizowany przez Stowarzyszenie Na Rzecz Spółdzielni Socjalnych w partnerstwie z PwC Polska Sp. z o.o. w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego.

# Spis treści

Prezentacja opracowanych innowacyjnych instrumentów kształceniasymulacyjnego.....	4
Metody i techniki aktywizujące.....	4
Wybrane metody i techniki aktywizujące.....	9
Metody dramowe i inscenizacyjne.....	12
Metody tworzenia i definiowania pojęć.....	14
Metody hierarchizacji.....	15
Metody twórczego rozwiązywania problemów i skutecznego argumentowania oraz przedstawiania swojego zdania.....	17
Metody przekładu intersemiotycznego.....	22
Metody wizualizacji.....	23
Metody praktyczne.....	24
Metody rozwijania sprawności umysłowych, planowania własnej pracy...	29
Metody ewaluacyjne.....	30
Techniki pracy we współpracy.....	33
Techniki asertywne.....	40
Instrukcje obsługi i stosowania opracowanych w projekcie gier symulacyjnych i decyzyjnych.....	43
Jakim będziesz przedsiębiorcą?.....	48
Budżet domowy.....	56
Skuteczny menadżer.....	66
Mądry Skarbnik Publicznych Pieniędzy.....	75
Kapitan Inflacyjnej Łodzi Podwodnej.....	82
.....	89
Dylematy ekonomiczne rolnika.....	89
.....	89

PC Maker :)	97
.....	97
Inwestor	103
Trudne decyzje	109
.....	109
Czas To Pieniądz	114
Wymarzona pizzeria	119
Hotel	129
Manager	140
Praktykant	150
Bank	157

## Prezentacja opracowanych innowacyjnych instrumentów kształcenia symulacyjnego

### Metody i techniki aktywizujące

Propedeutyką najnowszej teorii uczenia się - jest uczenie w działaniu, inaczej mówiąc uczenie się przez doświadczenie. Zgodnie z tą koncepcją prowadzący (nauczyciel) zobowiązany jest tworzyć grupie uczestników (uczniów, słuchaczy) jak najwięcej sytuacji bogatych w przeżycia, które będą angażowały uczestników do aktywnego i świadomego udziału w procesie kształcenia.

Można przyjąć, że metodą aktywizującą jest całokształt działań grupy i prowadzącego, wpływających na uczenie się poprzez *empire* (autopsje). Metoda ta obejmuje techniki aktywizujące oraz różnego rodzaju interwencje prowadzącego służące do:

- realizacji właściwego toku zajęć,
- przeciwdziałania czynnikom zakłócającym tok zajęć,
- pokonywania nieplanowanych trudnych sytuacji, związanych z funkcjonowaniem poszczególnych jednostek.

Do poszczególnych elementów metody aktywizującej zalicza się:

- propozycję zawarcia kontraktu,
- poznawanie potrzeb rozwojowych grupy,
- formułowanie norm i zasad działania grupy,
- formułowanie zasad komunikacji,
- formułowanie zasad wyboru treści tematycznych,
- proces zawierania kontraktu,
- proces przygotowania doświadczenia (ćwiczenia),
- realizacja doświadczenia (ćwiczenia),
- konceptualizacja doświadczenia,
- interwencje podczas zakłóceń,
- informacja zwrotna.

Technika aktywizująca to nic innego jak tylko „narzędzie” służące do konkretnego działania, realizowane przez grupę lub poszczególnych uczestników, mające na celu dostarczenie grupie okazji do własnej aktywności, realizowane przez prowadzącego. Technika ta jest zbiorem

powszechnie znanych i spotykanych w życiu codziennym form zachowań, które okazały się szczególnie wygodne w pracy z grupą.

W praktyce liczba technik aktywizujących jest nieograniczona, gdyż można do nich zakwalifikować każde zwykłe zachowanie, spełniające poniższe warunki:

- jest stosowane świadomie w celu zdobywania określonego doświadczenia,
- pozostali członkowie grupy udzielają autorowi zachowania informacji zwrotnych, dotyczących tego, jak odebrali poszczególne elementy tego zachowania.

Prowadzący w celu najefektywniejszego nabycia wiedzy przez grupę lub poszczególnych uczestników, powinien zaangażować ich do wykonywania wielu czynności związanych nauczaniem materiału, który pozwoli do lepszego jego zapamiętania.

Prowadzący powinien znać style uczenia się uczestników tak, aby mógł dostosować do nich odpowiednie metody czy techniki aktywizacyjne, ponieważ każde metody mają swoje mocne i słabe strony nauczania.

Prowadzący opierający się na metodach i technikach aktywizujących powinien przede wszystkim dysponować:

- wiedzą z zakresu nauczania i uczenia się,
- szerokim i różnorodnym asortymentem metod pracy,
- nastawieniem praktycznym.

Z prowadzonych różnych badań jednoznacznie wynika, iż przeciętny uczestnik w trakcie procesu uczenia się generalnie zapamiętuje:

- **5%** tego co słyszy na tradycyjnym wykładzie,
- **10%** tego co usłyszy i zobaczy na zajęciach, gdzie prowadzący wykorzystuje własną literaturę,
- **20%** tego co usłyszy i zobaczy na zajęciach, gdzie prowadzący wykorzystuje środki audiowizualne,
- **30 %** tego co widzi podczas prezentacji (demonstracji) stosowanej przez prowadzącego,
- **50%** tego o czym rozmawia podczas prowadzonych grup dyskusyjnych,

- **75%** tego co zrobi podczas ćwiczeń, które wykorzystują jego wiedzę,
- **90%** tego co robi podczas inscenizacji, wykorzystującej natychmiastowe zakres jego wiedzy.

Prowadzący stosując metodę aktywizującą, powinien prowadzić sposób nauczania w taki formie, aby nie przekazywał uczestnikom gotowej wiedzy. W związku z czym ma on okazję do odgrywania różnych ról. I tak może być jednocześnie doradcą, przewodnikiem, uczestnikiem, widzem, obserwatorem, pomocnikiem, a także krytykiem.

Uczestnicy zaangażowani w procesie kształcenia do korzystania z metod aktywizujących powinni dobrze się przy tym „bawić”, zapominając często, że wykonują czynności pod bacznym okiem prowadzącego.

Zdaniem B. Kubiczek (*Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?* Opole 2009, s. 109), wiedza o metodach aktywizujących i głębokie przekonanie o konieczności ich stosowania, zarówno w procesie wychowania, jak i uczenia się, to połowa sukcesu w pracy nauczyciela. Co zatem stanowi drugą połowę? Jest nią umiejętność:

- tworzenia uczniom przestrzeni do samodzielnego myślenia i działania;
- sensowne zaplanowanie, „wykorzystanie” tej przestrzeni na działania rzeczywiście sprzyjające poszukiwaniu, rozwiązywaniu problemów i uczenia się;
- właściwy dobór metod i technik, tak aby aktywizowały uczniów do uczenia się, a ponadto były dostosowane do:
  - celów dydaktycznych i wychowawczych, jakie nauczyciel zaplanował,
  - wieku grupy,
  - preferencji uczniów (typów inteligencji, stylów sensorycznych itp.),
  - możliwości poznawczych grupy.

Zaprezentowana poniżej tabela wypracowana przez B. Kubiczek (*Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?* Opole 2009, s. 80-81) przedstawia korzyści wynikających z metody aktywizującej oraz ich istotę, zestawiając ją z metodą tradycyjną.

**Tab. 1. Cechy metod aktywizujących w kontekście metod tradycyjnych**

Metoda aktywizująca	Metoda tradycyjna
<b>Podmiotowość</b>	
Uczniowie (słuchacze) są podmiotem w procesie uczenia się - podejmują decyzje dotyczące treści i formy uczenia się oraz przebiegu i ewentualnych modyfikacji tego procesu.	Decyzje co do treści i formy nauczania podejmuje nauczyciel (prowadzący zajęcia), uczestnicy są przedmiotem jego oddziaływań.
<b>Indywidualne potrzeby (permanentna autodiagnoza)</b>	
Uczniowie uczą się tego, co służy uzupełnieniu ich indywidualnych deficytów wiedzy i umiejętności, odczuwanych jako indywidualne potrzeby rozwojowe.	Może się przypadkiem zdarzyć, że jakaś część treści przekazywanych przez nauczyciela będzie odpowiadać nieokreślonej części uczniów (słuchaczy).
<b>Kontrakt (negocjacje)</b>	
Treść i forma uczenia się jest ustalona w formie kontraktu wypracowanego przez nauczyciela i uczących się w trybie negocjacji. Kontrakt może ulegać zmianom uwzględniającym stan aktualnych potrzeb uczestników.	Treść i forma nauczania są narzucone przez prowadzącego.
<b>Odpowiedzialność (wpływ)</b>	
Uczestnicy biorą odpowiedzialność za treść, formę oraz efekty uczenia się, wywierając aktywny wpływ na wszystko, co dzieje się w grupie, przez doraźne wyrażanie potrzeb i modyfikowanie kontraktu.	Uczestnicy nie mają wpływu na przebieg procesu nauczania i nie czują się odpowiedzialni ani za jego przebieg, ani za jego efekty.
<b>Komunikacja (informacja zwrotna)</b>	
Członkowie grupy wywierają wpływ na decyzje ich dotyczące poprzez utrzymanie stałej, wielostronnej	Nie dopuszcza się komunikacji wykraczającej poza treść tematu realizowanego przez

komunikacji, odnoszącej się zarówno do własnych potrzeb, jak i też treści i formy aktywności grupy oraz rzeczywistych efektów podejmowanych działań i wzajemnych relacji (informacje zwrotne).	prowadzącego. Pojawienie się tego typu komunikacji jest traktowane jako zakłócenie aktywności prowadzącego.
<b>Doświadczenie</b>	
Uczenie się jest efektem doświadczenia zarówno bieżącego, jak też analizy i porządkowania doświadczenia przeszłego oraz integracji i konceptualizacji całości dotychczasowego doświadczenia indywidualnego.	Gotowe efekty analizy cudzego doświadczenia podawane jako teoria (koncepcja) do pamięciowego opanowania.
<b>Rola nauczyciela (prowadzącego zajęcia)</b>	
Organizator procesu doświadczania, współplanujący wraz z grupą jej aktywność, koordynujący realizację wspólnego planu działania.	Prowadzący jest mistrzem, źródłem wiedzy, ekspertem prezentującym gotowe koncepcje, osobą podejmującą wszelkie decyzje.

Źródło: B. Kubiczek, *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?*, Opole 2009.

## Wybrane metody i techniki aktywizujące

Przedstawiony poniższy podział stanowi jedynie klasyfikację porządkującą, gdyż w praktyce większość z metod i technik aktywizujących może mieć różne zastosowanie oraz pełnić różne funkcje. To przede wszystkim od prowadzącego zależy, jaką metodą i techniką aktywizującą będzie chciał osiągnąć wyznaczone cele, które zamierza zrealizować.

### Metody dramowe i inscenizacyjne

1. Drama.
2. Inscenizacja.
3. Jesteśmy aktorami.
4. Symulacja (odgrywanie ról).
5. Wywiad z partnerem.

### Metody tworzenia i definiowania pojęć

1. Linie czasu.
2. Łańcuch skojarzeń.
3. Mapa skojarzeń (mapa mentalna).
4. Okienko informacyjne.

### Metody hierarchizacji

1. Diamentowe uszeregowanie.
2. Piramida priorytetów.
3. Poker kryterialny.
4. Priorytety uczenia się.
5. Promyczkowe uszeregowanie.
6. Ranking.

### Metody twórczego rozwiązywania problemów i skutecznego argumentowania oraz przedstawiania swojego zdania

1. Metoda trójkąta.
2. Myślące kapelusze.
3. Rybi szkielet.
4. Technika 635.
5. Karuzela.
6. Kawałki tortu.

7. Burza mózgów.
8. Debata.
9. Drzewko decyzyjne.
10. Dyskusja.
11. Dywanik pomysłów.
12. Metaplan.
13. Otwarte ucho.

### **Metody przekładu intersemiotycznego**

1. Bazgroły.
2. Język fotografii.
3. Kolaż.

### **Metody wizualizacji**

1. Haki pamięciowe.
2. Podróż w świat wyobraźni.

### **Metody praktyczne**

1. Ale kino.
2. Metoda tekstu przewodniego.
3. Case study.
4. Planowanie działań.
5. Projekt.

### **Metody rozwijania sprawności umysłowych, planowania własnej pracy**

1. Jak się uczyć.
2. Profil biegunowy.
3. Szybkie czytanie.

### **Metody ewaluacyjne**

1. Ankieta.
2. Barometr nastroju.
2. Graffiti.
3. Informacja zwrotna.
4. Klimat uczenia się.
5. Kosz i walizeczka.
6. Mapa nieba.
7. Oceniamy naszą współpracę.

8. Tarcza strzelecka.

### **Techniki pracy we współpracy**

1. Czytająca grupa.
2. Czytający kumple.
3. Grupa zadaniowa.
4. Grupa przy tablicy.
5. Grupa rozwiązuje problem.
6. Kula śniegowa.
7. Odpowiadam za ciebie.
8. Odpytujący przyjaciel.
9. Podsumowanie w parach.
10. Poprawiamy swoje prace.
11. Projekt badawczy.
12. Sprawdzenie zadania domowego.
13. Technika stolików zadaniowych.
14. JIGSAW, układanka (puzzle).
15. Akwarium.
16. Wspólne ćwiczenie.
17. Wspólne uczenie się do testu.
18. Wzajemne odpytywanie się.
19. Zwróć się do sąsiada.
20. Metafory.
21. Niedokończone zdania.
22. Pory roku.

### **Techniki asertywne**

1. Zdarta płyta.
2. Zmniejszanie napięcia.

## Metody dramowe i inscenizacyjne

**DRAMA** – metoda służąca rozumieniu i interpretacji tekstów literackich. Uczniowie wchodzą w określone role, odgrywają scenki. Nauczyciel prowadzący powinien znać techniki i strategie dramowe. Metodę tę należy rozpoczynać od technik najprostszych, typu: rzeźba czy film oraz od ćwiczeń koncentracji zmysłów. Uczniowie powinni wykonywać ćwiczenia w kręgu, aby widzieć efekty wspólnej pracy.

**INSCENIZACJA** – metoda składa się z dwóch części – inscenizacji i dyskusji nad nią. Nauczyciel przygotowuje scenariusz rozpatrywanego zdarzenia (krótki opis, charakterystykę postaci, dialogi, czas) oraz wybiera uczniów, którzy wcielią się w role (decyzja nauczyciela, losowanie, zgłoszenia uczniów). Uczniowie przygotowują się do inscenizacji w określonym czasie. Ci, którzy nie uczestniczą, podczas przedstawiania zdarzenia odgrywają role obserwatorów, robią notatki na temat faktów, przyczyn, zachowań. Po inscenizacji rozpoczyna się dyskusja, w której obserwatorzy przedstawiają swoje odczucia i wrażenia.

**JESTEŚMY AKTORAMI** – uczniowie oglądają film bez dźwięku. Starają się wczuć w przedstawiane role i odegrać sceny zgodnie z własnymi wyobrażeniami. Po odegraniu ról opisują jak się czuli, co było dla nich ważne, co chcieli powiedzieć o sobie. Pozostali komentują, jak odebrali zagraną scenę, czego dowiedzieli się o uczniu „aktorze”. Następnie konfrontują własną prezentację z tą samą sceną, pokazaną w filmie, tym razem z włączonym dźwiękiem.

**SYMULACJA (ODGRYWANIE RÓL)** – naśladowanie rzeczywistości, zachowań, zjawisk. Uczniowie wprowadzeni w temat losują karteczki. Niektóre z nich to losy przyporządkowane osobom, które mają odegrać określone role. Uczniowie – uczestnicy symulacji otrzymują opis swojej roli i czas na przygotowanie się (około 10 minut). Uczestnicy symulacji odgrywają swoje role i w ciągu określonego czasu (20 minut) mają znaleźć rozwiązanie problemu lub zebrać wnioski do dalszego opracowania. Pozostali uczniowie obserwują przebieg symulacji według kryteriów podanych przez nauczyciela (np. sposób komunikowania się uczestników między sobą, sposób argumentowania, postawy). Po zakończeniu symulacji nauczyciel pyta uczestników o wrażenia, refleksje,

samopoczucie, o to, czy identyfikowali się z rolą, czy też nie. Następnie zabierają głos obserwatorzy. Ważne jest, aby obserwatorzy znali zasady przekazywania informacji zwrotnej gdyż odgrywanie ról:

- z własnego życia pomaga lepiej zrozumieć swoje zachowanie, intencje, priorytetowe wartości i nastawienia,
- odgrywanie ról innych – postaci rzeczywistych, historycznych, symbolicznych, wymyślonych pozwala poznać lepiej świat widziany i odczuwany z perspektywy kogoś drugiego, odbieranego czasem jako ktoś obcy, dziwny, wrogi, śmieszny,
- odgrywanie ról w konwencji „jak gdyby... się było tym a tym, posiadało takie a takie cechy charakteru” (czyli ćwiczenie pozytywnych stanów rzeczy) pozwala na ćwiczenie pewnych sprawności w bezpiecznych warunkach.

**WYWIAD Z PARTNEREM** – uczniowie dobierają się w pary. Partner A przeprowadza wywiad z partnerem B według wcześniej przygotowanych pytań, które mogą być zapisane na plakacie przez nauczyciela lub przygotowane przez samych uczniów. Następnie partner B przeprowadza wywiad z partnerem A. Po zebraniu wszystkich interesujących informacji uczniowie siadają w kręgu i przedstawiają po kolei swoich rozmówców. Wywiad może też służyć poznaniu opinii partnera w jakiejś sprawie i przedstawieniu jej później na forum klasy.

## Metody tworzenia i definiowania pojęć

**LINIE CZASU** – metoda wizualnego przedstawienia problemu w ujęciu chronologicznym. Ukazuje rozwój zjawisk w wymiarze linearnym, pokazuje następstwo czasu. Na długich paskach papieru zaznacza się odcinki czasu oraz opisane lub narysowane fakty, będące przedmiotem zajęć.

**ŁAŃCUCH SKOJARZEŃ** – forma notatki, wykonanej na formacie A2 lub A4. Uczniowie otrzymują łańcuch, składający się z pustych ogniw, który wypełniają poznanymi na lekcji terminami a także skojarzeniami łączącymi się z hasłem programowym (tematem zajęć).

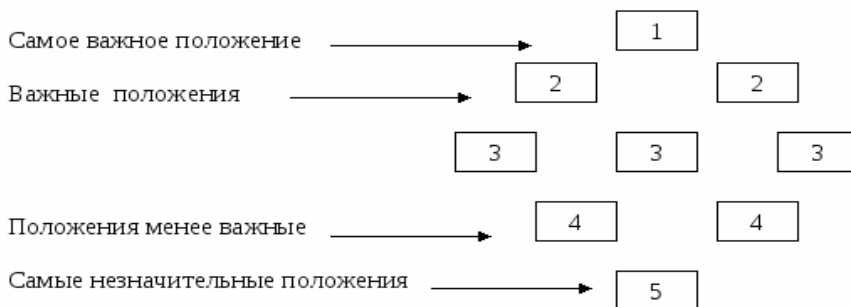
**MAPA SKOJARZEŃ** (mapa mentalna) – służy wizualnemu opracowaniu pojęcia, hasła, problemu, zjawiska itp. Uczniowie, podzieleni na grupy, otrzymują duże arkusze papieru. W środku plakatu zapisują pojęcie, które jest przedmiotem skojarzeń. Mogą zrobić do niego rysunek. Nauczyciel wyjaśnia, na czym polega kreślenie mapy skojarzeń. Pokazuje schemat. Uczniowie mają za zadanie wykreślić taką mapę dla podanego pojęcia. Po zakończeniu pracy prezentują swoje mapy. Na ich podstawie wspólnie formułują definicje.

**OKIENKO INFORMACYJNE** – forma twórczej notatki. Arkusz papieru dzielimy na 4 części (poziom, pion lub po przekątnej). W pierwsze okienko wpisujemy hasło, które nas interesuje. W drugim okienku podajemy definicje danego terminu (z różnych źródeł, np. słownikowa, uczniowska itp.). W trzecie okienko wpisujemy metaforyczne znaczenie wyrazu, żart językowy, rebus itp. Ostatnie może mieć formę scenki komiksowej, dialogu, karykatury z zastosowaniem interesującego nas terminu.

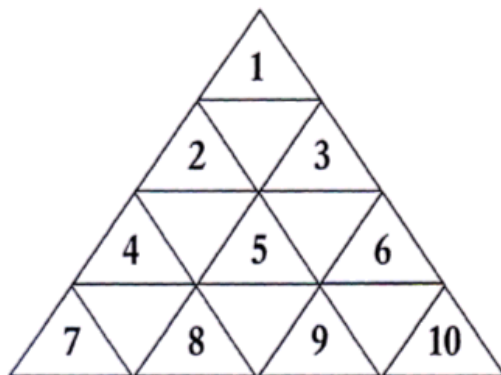
## Metody hierarchizacji

**DIAMENTOWE USZEREGOWANIE** – technika znana też pod nazwą „karo”. Układ priorytetów przypomina kształt diamentów lub „karo” w kartach.

- 1 – Zasada najważniejsza.
- 2 – Zasady ważne.
- 4 – Zasady mniej ważne.
- 5 – Zasada najmniej ważna.



**PIRAMIDA PRIORYTETÓW** – celem tej metody jest ułożenie listy priorytetów według ustalonych wcześniej kryteriów, np. ważności, kolejności itp. Metodą burzy mózgów uczniowie zbierają pomysły, zagadnienia do danego tematu, problemu. Pracują w grupach. Każda grupa otrzymuje kartki samoprzylepne i plakat z narysowaną piramidą. Spośród zebranych haseł wybierają 10 najważniejszych i zapisują je na kartkach samoprzylepnych. Nakleją je w odpowiednich miejscach piramidy priorytetów, kierując się podanym kryterium. Po zakończeniu pracy tworzą jedną wspólną piramidę, reprezentatywną dla całej klasy.



**POKER KRYTERIALNY** – gra planszowa, podczas której uczniowie konkurują ze sobą według z góry ustalonych zasad. Nauczyciel przygotowuje planszę do gry w pokera z zapisanym standardem i miejscami na kryteria pierwszo-, drugo-, trzeciorzędne. Rozdaje uczniom karty, na których te kryteria są wypisane. Uczniowie grają według ustalonych wcześniej reguł, które powinny zostać zapisane na plakacie i wywieszzone w klasie.

**PRIORYTETY UCZENIA SIĘ** – nauczyciel podaje uczniom temat, który będzie przedmiotem oceny. Uczniowie w grupach określają listę tematów szczegółowych, które według nich wiążą się z głównym zagadnieniem. Zapisują je na plakacie. Następnie grupy wywieszają plakaty, a każdy uczeń określa za pomocą punktów samoprzylepnych (np. 3 do dyspozycji), jakie zagadnienia są dla niego priorytetowe lub jakimi chciałby się zająć. Po podliczeniu punktów powstaje obowiązujący wszystkich ranking zagadnień do realizacji. Metodę tę można wykorzystać przy planowaniu procesu lekcyjnego na początku roku szkolnego.

**PROMYCKOWE USZEREGOWANIE** – metoda plakatu zbierająca w postaci „słoneczka” lub „gwiazdy” skojarzenia i pomysły, związane z tematem, zapisanym w centrum.

**RANKING** – ułożenie pomysłów według określonego kryterium, np. ważności.

## Metody twórczego rozwiązywania problemów i skutecznego argumentowania oraz przedstawiania swojego zdania

**METODA TRÓJKĄTA** – służy twórczemu rozwiązywaniu problemów, charakterystyczny układ - trójkąt odwrócony do dołu wierzchołkiem symbolizuje problem, który z jednej strony ma swoje przyczyny - siły podtrzymujące, z drugiej natomiast siły hamujące przyczyny. Istota metody ogranicza się do zdefiniowania problemu, określenia *przyczyn* podtrzymujących i wyszukiwania rozwiązań. Nauczyciel rozdaje uczniom kartki, na których mają wypisać np. co im pomaga, a co przeszkadza w prowadzeniu lekcji. Dzieci odczytują wyniki pracy, nauczyciel zapisuje na tablicy, stawiając kreski przy wypowiedziach powtarzających się. Uczniowie za pomocą „cenek” sklepowych wybierają najważniejsze przyczyny, które przeszkadzają im w uczeniu się na lekcji. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda grupa otrzymuje plakat z narysowanym trójkątem, w który wpisuje jedną z przyczyn. Zastanawiają się nad głównymi przyczynami, które podtrzymują problem i zapisują je z lewej strony trójkąta. W dalszej kolejności uczniowie zastanawiają się, w jaki sposób usunąć przyczyny podtrzymujące problem i wpisują je po stronie prawej. Grupy wybierają swoich przedstawicieli, którzy przedstawiają problemy i sposoby ich rozwiązania.

**MYŚLĄCE KAPELUSZE** – metoda szczególnie przydatna tam, gdzie uczniowie muszą współpracować ze sobą i zgodnie ze swoimi predyspozycjami brać udział w rozwiązywaniu problemów. Nauczyciel przygotowuje kapelusze w 6 kolorach. Informuje uczniów, jaki sposób myślenia przypisany jest każdemu z kapeluszy.

**Kapelusz biały** – fakty, liczby, to co zbadane, zmierzone, zestaw informacji z dokumentów, analiz, statystyk.

**Kapelusz czarny** – pesymista, widzi zagrożenia, braki i niebezpieczeństwa w proponowanym rozwiązaniu, krytyka, ostrożność, widzenie sprawy w „czarnych okularach”.

**Kapelusz czerwony** – emocje, przekazywanie odczuć „na gorąco”.

**Kapelusz niebieski** – analiza procesu, dyrygent, przewodniczący dyskusji, kontroluje spotkanie, przyznaje głos mówiącym, podsumowuje dyskusję.

**Kapelusz zielony** – możliwości, innowator, osoba myśląca twórczo.

**Kapelusz żółty** – optymizm, widzi wszystko w „różowych okularach”, dostrzega zalety i korzyści danego rozwiązania, bardzo pozytywnie nastawiony.

**RYBI SZKIELET** – nauczyciel przygotowuje na plakacie szkielet ryby. W głowę ryby wpisuje się problem. Za pomocą burzy mózgów uczniowie ustalają główne czynniki, które mogą być odpowiedzialne za powstanie problemu. Zapisują je na tablicy. Wszyscy wybierają spośród podanych pomysłów kilka najbardziej istotnych i wpisują je na „duże ości” schematu. Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest głównych czynników. Każdy zespół otrzymuje jeden czynnik i poszukuje przyczyn, które mają wpływ na ten czynnik. Zapisują je na paskach papieru, które potem przypinają do „dużych ości”. Po zakończeniu pracy uczniowie ustalają, które z podanych przyczyn są najważniejsze. Mogą to zrobić za pomocą punktów samoprzylepnych. Na zakończenie uczniowie powinni opracować plan działań, zmierzających do rozwiązania problemu.

**TECHNIKA 635** – polega na tym, że 6 osób wpisuje na formularzach po 3 pomysły rozwiązania danego problemu i pięciokrotnie podaje się formularz z wpisanymi pomysłami sąsiadowi (z lewej strony). Nauczyciel dzieli klasę na 6 grup. Każda otrzymuje karty ćwiczeń. Nauczyciel przedstawia problem. Zadaniem grup jest znalezienie trzech rozwiązań problemu i wpisanie ich w ponumerowane pola na karcie ćwiczeń. Czas wykonania ćwiczenia - 6 minut. Na hasło „start” grupy przekazują sobie karty ćwiczeń w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Grupy zapoznają się z pomysłami wpisanymi przez swoich poprzedników. Uzupełniają rubryki swoimi trzema pomysłami, starając się nie powtarzać tych, które się już na kartce znajdują. Wymiana kartek odbywa się jeszcze 5 razy. Po zakończeniu wpisywania wszystkie rubryki powinny zostać wypełnione. Uczniowie prezentują gotowe karty. Oceniają pomysły, wybierają te, które uznają za możliwe do zrealizowania.

**KARUZELA** – technikę tę można zastosować przy realizacji zadania, w którym nie chodzi o dogłębną analizę, lecz o zwrócenie uwagi na pewne cechy charakteryzujące zjawisko lub postać. Uczestnicy pracują w małych (4 – 6-osobowych) grupach. Wypisują w tabelach cechy pozytywne i negatywne zjawiska, przedmiotu, postaci. Każda grupa opisuje inną postać, rzecz lub zjawisko. Po kilku minutach przekazują swoje wytwory

następnej grupie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grupy uzupełniają tabelę o własne spostrzeżenia. Wymiana następuje dopóty, dopóki tabela nie trafi do grupy, która rozpoczęła pracę z jej wykorzystaniem. Grupy te prezentują cechy omawianych postaci, rzeczy, zjawisk. Technika jest szybka, efektywna i silnie aktywizuje wszystkich uczestników.

**KAWAŁKI TORTU** – technikę tę można wykorzystać przy analizie tekstu źródłowego, obszerniejszego fragmentu tekstu. Uczestnicy pracują w kilkusobowych grupach. Tym razem każda grupa ma do wykonania różne zadania do tego samego tekstu, a rezultaty swojej pracy uczestnicy spisują na arkuszach szarego papieru. Każda grupa zwięźle omawia efekty, po czym zawiesza je na ścianie w widocznym dla wszystkich miejscu, tak by stanowiły pomoc do dalszej analizy zagadnienia. Odwołując się do przykładu podanego w technice „karuzela”, można powiedzieć, iż różnica polega na tym, że „wytwory” grup stanowią komplementarną całość. Konieczna jest wizualizacja i dokładna prezentacja spostrzeżeń grup.

**BURZA MÓZGÓW** – metoda polega na podaniu w krótkim czasie dużej liczby różnych skojarzeń, rozwiązań, które niesie wyobrażenia. Nauczyciel wyjaśnia, na czym polega ta metoda. Może wywiesić plakat z zapisanymi zasadami. Metoda ma przebieg etapowy:

### **1. Wytwarzanie pomysłów.**

Proces wytwarzania pomysłów powinien być inspirowany pytaniami. Odpowiedzi - pomysły bez względu na ich wartość notowane są przez wyznaczoną osobę np. na tablicy. Po zakończeniu wytwarzania pomysłów jeden uczeń odczytuje wszystkie propozycje. Uczniowie mogą stawiać pytania, prosić o dodatkowe wyjaśnienia. Odpowiadają autorzy pomysłów.

### **2. Ocena i analiza zgłoszonych pomysłów.**

Praca w grupach - dyskusja nad zaprezentowanymi rozwiązaniami, wybór najlepszego, przedstawienie go całej klasie wraz z uzasadnieniem.

### **3. Zastosowanie pomysłów, rozwiązań w praktyce.**

Praca nad zastosowaniem wybranego pomysłu w praktyce.

**DEBATA** – uczniowie w dwóch przeciwstawnych grupach przygotowują, a później prezentują argumenty na dany temat, zapisują je na dwóch kartonach.

**DRZEWKO DECYZYJNE** – graficzny zapis analizy podejmowania decyzji. W „pniu” drzewa należy wpisać problem. Na poziomie gałęzi powinny znaleźć się możliwe rozwiązania problemu. Trzeci poziom to miejsce na rozpisanie dobrych i złych konsekwencji poszczególnych wariantów rozwiązania problemu. W „koronie” drzewa należy określić cele i wartości, którymi kieruje się osoba podejmująca decyzję.

**DYSKUSJA** – wymiana poglądów na jakiś temat, polegająca na rozmowie, wymianie argumentów, opinii i ocen. Przebiega w kilku fazach:

1. **Faza początkowa** – sprecyzowanie tematu i celu, określenie ram czasowych i reguł.
2. **Faza rozwoju** – dopuszczenie swobodnego toku dyskusji.
3. **Faza porządkująca** – zaproponowanie częściowych tematów i częściowych kroków, „rzucanie piłeczki” i podawanie jej dalej, pilnowanie głównego wątku, podsumowywanie kolejnych etapów dyskusji.
4. **Faza końcowa** – wyliczenie i powiązanie spraw nie zakończonych, zreasumowanie, podsumowanie przebiegu rozmowy.

**DYWANIK POMYSŁÓW** – metoda służy prowadzeniu dyskusji w grupach nad postawionym problemem. Uczniowie na kartkach zapisują propozycje rozwiązań (jeden na kartce). Następnie odczytują je głośno i przypinają do tablicy, grupując takie same lub podobne. Po przypięciu wszystkich kartek następuje ocena. Każdy uczeń może przyznać 1 punkt rozwiązaniu, jego zdaniem, najlepszemu. Wygrywa to, które zdobędzie najwięcej punktów. Można jeszcze na zakończenie przedyskutować wybór.

**METAPLAN** – graficzny, plakatowy sposób dyskusji, toczony w małych zespołach lub większych grupach. Dyskusja toczy się wokół konkretnego tematu, zapisanego na kolorowym papierze w „chmurce” u góry plakatu.

Uczestnicy spotkania zapisują swoje myśli w krótkiej czytelnej formie na różnokolorowych małych kawałkach papieru o różnych kształtach (owal, koło, prostokąt), koncentrując się na analizie aktualnego stanu wiedzy o temacie (Jak jest?), wyobrażając sobie stan idealny (Jak być powinno?) oraz zastanawiając się, dlaczego nie jest tak, jak być powinno. Podsumowaniem dyskusji jest sformułowanie wniosków do dalszej pracy w celu podniesienia jakości.

**OTWARTE UCHO** – na znany wszystkim temat wypowiadają się wszyscy po kolei. Każdy ma na wypowiedź wyznaczony limit czasu. Regułą obowiązującą wszystkich uczestników jest słuchanie osoby, która ma głos. Można pytać tylko wtedy, gdy wypowiedź jest niezrozumiała. Po zakończonej rundce następuje wymiana wrażeń, komentarzy, opinii.

## Metody przekładu intersemiotycznego

**BAZGROŁY** – forma swobodnej ekspresji myśli i uczuć, do stosowania na różnych etapach lekcji.

### Warianty:

✓ **Malowanie do muzyki.**

Uczniowie malują do wybranego fragmentu muzyki, może to być praca indywidualna lub grupowa (grupy niewielkie). Po zakończeniu pracy uczniowie opowiadając swoich obrazach; mówią o tym, jaką nadali im formę (idea), jak powstawały (proces) i co wyrażają (treść) ich dzieła.

✓ **Obraz do tematu.**

Nauczyciel najpierw omawia z uczniami temat, następnie prosi, aby wyrazili plastycznie swój stosunek do niego. Po zakończeniu pracy uczniowie po kolei przedstawiają swoje obrazy. Pozostali słuchają, nie komentują. Ocena pomysłów - dyskusja następuje dopiero po wszystkich prezentacjach.

✓ **Malowanie do hasła/słowa.**

Nauczyciel podaje hasło lub słowo-klucz, do którego uczniowie pojedynczo lub w małych grupkach malują lub rysują obraz.

**JĘZYK FOTOGRAFII** – nauczyciel przygotowuje zestaw fotografii związanych z określonym zagadnieniem. Prosi uczniów o wybranie tej, która ich zdaniem najlepiej opisuje, ilustruje, komentuje lub w inny sposób kojarzy się z tematem. Wybór fotografii może być poprzedzony konkretnym pytaniem lub poleceniem nauczyciela (np. *Wybierzcie zdjęcie, które podarowałibyście rodzicom. Które rodzice podarowałiby Wam? O którym chcielibyście z nimi porozmawiać?*). Następnie wszyscy prezentują wybrane zdjęcia i komentują swój wybór.

**KOLAŻ** – uczniowie przynoszą na lekcje kolorowe wycinki prasowe, papier, stare fotografie, pocztówki, słomę, kawałki materiałów, piasek, żwir, farby plakatowe, duże arkusze papieru. Pracują w grupach. Na lekcji opracowują koncepcję pracy i tworzą kompozycję z przyniesionych materiałów. Ukończone prace zostają wyeksponowane w pracowni. Każda grupa staje przy swojej kompozycji i prezentuje ją. Pozostali uczniowie mogą zadawać pytania i formułować oceny.

## Metody wizualizacji

**HAKI POJĘCIOWE** – trening wyobraźni, technika lepszego zapamiętywania liczb, wielkości, zależności, budowania systemów skojarzeń. Wykorzystuje naturalne umiejętności kreowania w myślach obrazów rozmaitych stanów rzeczy. Nauczyciel wprowadza uczniów w sytuację, prosi o wyobrażenie sobie określonych rzeczy, pobudza wyobraźnię pytaniami. (*Wyobraź sobie podróż do Krainy Wynalazców. Co tam widzisz? Opisz swoje wrażenia*). Uczniowie mogą też pracować na podstawie kart pracy, przygotowanych przez nauczyciela.

**PODRÓŻ W ŚWIAT WYOBRAŹNI** – uczniowie „podróżują” w świat wyobraźni, wyobrażając sobie to, co może zdarzyć się w przyszłości. Ich podróże inspirowane są pytaniami nauczyciela. (*Czego spodziewasz się w przyszłości? Co Cię spotka? Jak się z tym czujesz? O czym marzysz? Jak chcesz realizować swoje marzenia? Jak można rozwiązywać przyszłe problemy?*). Uczniowie najpierw indywidualnie zbierają swoje obrazy, zapisują wydarzenia, później w grupach porządkują zebrany materiał, tworząc wspólne kręgi tematyczne. Staną się one podstawą dalszej pracy na lekcji w zależności od zgromadzonych problemów.

### Warianty:

- ✓ Uczniowie przypominają sobie swoje życie od najmłodszych lat do chwili obecnej (sukcesy i porażki). Na kartkę papieru nanoszą zapamiętaną „drogę”. Każdy pokazuje swój rysunek bez komentarza, ale ci, którzy chcieliby coś powiedzieć na temat swojego rysunku mają do tego prawo.
- ✓ Uczniowie wyobrażają sobie jakąś nieprzyjemną sytuację. Ich zadaniem jest wyobrażenie sobie swojej reakcji oraz zastanowienie się nad jej skutkami. W grupach przygotowują rozwiązania pozytywne i negatywne.

## Metody praktyczne

**ALE KINO** — uczniowie oglądają film. W trakcie prezentacji otrzymują zadania do wykonania albo polecenie skoncentrowania się na oglądanym filmie bez żadnych zadań. Po obejrzeniu filmu następuje analiza samodzielna lub zespołowa na podstawie kart pracy, przygotowanych przez nauczyciela.

### Wariant:

#### ✓ Wymyślamy zakończenie filmu.

Nauczyciel pokazuje film do momentu kulminacyjnego. Zatrzymuje taśmę a uczniowie opisują swoje wyobrażenia dotyczące zakończenia filmu. W grupach przedstawiają swoje pomysły, wybierają najlepszy i opracowują go dokładnie. Porównują swój pomysł z prawdziwym zakończeniem filmu.

**METODA TEKSTU PRZEWODNIEGO** — polega na tym, że uczniowie otrzymują do wykonania praktyczne zadania. Mają jednocześnie dostęp do wszystkich danych oraz potrzebnych informacji, zaś jako pomoc tzw. teksty przewodnie, czyli pytania prowadzące oraz przygotowane formularze. Nauczyciel przygotowuje wszystkie materiały niezbędne do wykonania ćwiczeń oraz w czasie pracy pomaga uczniom, którzy mają jakieś trudności. Czuwa też nad takim wyborem drogi rozwiązania, aby zadanie było możliwe do wykonania w danych warunkach. Po upływie wyznaczonego czasu uczniowie oddają gotowe prace lub prezentują wyniki.

**CASE STUDY** — to inaczej analiza przypadku, studium przypadku, albo po prostu kejs. Jest to metoda nauczania lub prezentacji, polegająca na analizowaniu opisów wybranych, konkretnych zdarzeń z jakiejś dziedziny. Jej podstawą jest analiza pojedynczego przypadku, zawierająca jego szczegółowy opis, pozwalający wyciągnąć wnioski co do przyczyn i rezultatów jego przebiegu. Wiedza uzyskana dzięki analizie przypadku służy lepszemu zrozumieniu zjawisk podobnych do zjawiska analizowanego - i na podstawie tego, do ulepszenia realnych działań. Nauka oparta na studiach przypadków sprawdza się znakomicie w medycynie, prawie, psychologii, socjologii, pedagogice, andragogice, naukach politycznych, antropologii, historii, ekonomii oraz praktycznie

zorientowanych dyscyplinach, takich jak planowanie przestrzenne, administracja publiczna, nauki o zarządzaniu itp.

Amerykańskie szkoły biznesu (poczynając od prekursora w tym zakresie, czyli Uniwersytetu Harvarda) bardzo intensywnie wprowadzały programy edukacyjne bazujące na metodzie case study lub na tzw. „uczeniu aktywnym”.

Celem studium przypadku jest:

- stworzenie sytuacji, w której słuchacze podejmują decyzje na podstawie krytycznej analizy danych,
- przyjrzenie się realnym (a nie „książkowym”) przykładom działań innych ludzi,
- wyciągnięcie wniosków istotnych dla ich własnych przedsięwzięć,
- pokazanie koncepcji wartych skopiowania,
- wskazanie potencjalnych błędów, których należy unikać,
- gromadzenie opisanych doświadczeń, aby w przyszłości uniknąć stresu, nie powtórzyć cudzego błędu lub nawet zastosować sprawdzone rozwiązania.

Kejisy używane dla celów nauczania muszą być przede wszystkim interesujące dydaktycznie. Tematem przypadku może być dowolne zjawisko czy wydarzenie.

**Warianty:**

- ✓ **Epizody bez zakończenia** — zadaniem uczestników jest przewidzieć konsekwencje znajdujących się w opisie wydarzeń. Mają przeanalizować możliwe do podjęcia w danej sytuacji decyzje i wybrać najlepsze (dopisać zakończenie do sytuacji opisanej w kejsie).
- ✓ **Eseje** — główną cechą tego typu kejsów jest tendencyjność i manipulacja informacją. Są one (np. artykuły prasowe) używane, aby pokazać techniki wpływania na nasze myślenie i pokazać, w jaki sposób interpretacja faktów zależy od sposobu ich prezentowania.
- ✓ **Kejisy oparte o dokumenty** — dominują w analizach naukowych. Dokumentami mogą być zarówno raporty, listy, biuletyny, protokoły, schematy, rozkazy, jak i dokumenty organizacyjne, takie jak zamówienia, raporty, wnioski pokontrolne i regulaminy.
- ✓ **Pamiętniki** — polegają na rejestracji faktów, wydarzeń i decyzji. Zwykle zawierają także oceny, oczekiwania i interpretacje

- dokonywane przez autora.
- ✓ **Kroniki** — to formalny, chronologiczny zapis faktów, wydarzeń i decyzji. Często pozwala na zrekonstruowanie przebiegu wydarzeń i pokuszenie się o wnioski dotyczące zależności przyczynowo-skutkowych. Niektóre dokumenty, takie choćby jak dzienniki pokładowe statków i samolotów, przybierają postać kroniki.
  - ✓ **Zeznania świadków** — zwykle krótkie teksty pisane po wydarzeniu. W zależności od pozycji autora, kejsy takie zależą od dostępnych mu faktów. Zawierają także klimat wydarzenia. Zwykle są jedynym źródłem szczegółowej informacji o tym, co się wydarzyło. Różnią się od kronik tym, że autor sprawozdający wydarzenie znajdował się bliżej wydarzenia.
  - ✓ **Dokumentacja sądowa** — rdzeniem tych kejsów są wyroki sądowe oraz dokumentacja wydarzeń, które do nich doprowadziły.
  - ✓ **Opisy** — case powinien opierać na autentycznych wydarzeniach. Istnieje jednak gałąź literatury, określana mianem "literatury faktu", w której tylko rdzeń opiera się na faktach. Zarówno postacie, jak szczegóły mogą być zupełnie fikcyjne. Ta kategoria kejsów może być użyteczna i inspirująca. Należy sobie jednak zdawać sprawę z częściowej ich fikcyjności.
  - ✓ **Winietki** — ten rodzaj kejsów prezentuje epizody lub osoby, a prezentacje nie pretendują do tego, aby dać wyczerpujący opis. Dramatyzują rzeczywistość, skupiając się na najważniejszych aspektach opisywanego zjawiska.

Podsumowując, (case study) to aktywna technika analizy rzeczywistych przypadków, w której na przykładzie konkretnych sytuacji z dziedzin funkcjonowania przedsiębiorstwa formułowane są określone problemy, które uczestnicy szkolenia analizują, oceniają, by następnie sformułować alternatywne rozwiązania. Uczestnicy (samodzielnie lub grupowo) tworzą studium przypadku, które musi składać się z następujących elementów:

- części wstępnej - krótkiego opisu problemu, otoczenia oraz niezbędnych w dalszych rozważaniach danych,
- części zasadniczej - dokładnego opisu problemu, szczegółowego zarysu sytuacji (włącznie z występującymi osobami, przedstawieniem konkretnej sytuacji, informacji na temat marketingu, procesu produkcji, zarządzania kadrami, itp.),

- zakończenia - scenariusza dalszych działań (naprawczych, zapobiegawczych) podkreślającego konieczność szybkiego podjęcia trafnych decyzji, konkretnych pytań, aneksu zawierającego np. schemat organizacyjny, tabelaryczne zestawienia danych itp.

**PLANOWANIE DZIAŁAŃ** — graficzny plan działań w postaci wykresu, grafu, drzewka. Pracę powinna poprzedzić analiza działań (co mamy do zrobienia?), określenie czasu (do kiedy?), ustalenia odpowiedzialności (kto to robi?). Nauczyciel przedstawia formę graficznej prezentacji. Uczniowie mogą z niej skorzystać lub wymyślić inną. Planują działania. Prezentują je na forum klasy.

**Wariant:**

✓ **Graf**

Uczniowie na małych kolorowych kartkach zapisują działania, jakie muszą być wykonane w czasie realizacji projektu. Następnie odczytują je głośno i przypinają do tablicy tak, aby była zachowana chronologia czasowa. Niektóre działania będą wykonywane w tym samym czasie, więc kartki muszą być ułożone równolegle. Następnie należy połączyć je za pomocą strzałek i ponumerować kolejne działania. Obok działań innym kolorem należy zapisać, kto ma daną czynność wykonać i do kiedy.

**PROJEKT** — Metoda nauczania polegająca na tym, że uczniowie realizują określone duże przedsięwzięcie (obszerniejsze niż tradycyjne zadanie domowe) w oparciu o przyjęte wcześniej założenia, przygotowane przez nauczyciela w postaci tzw. instrukcji: określone cele i metody pracy, terminy realizacji etapów i całości zadania; wyznaczone osoby odpowiedzialne za realizację projektu; ustalone kryteria oceny projektu; podział na grupy; ustalone terminy konsultacji z nauczycielem; prezentacja wyników na forum klasy lub szkoły.

Metoda składa się z kilku etapów:

1. Wybór tematu projektu.
2. Przygotowanie do realizacji projektu - opracowanie instrukcji, ustalenie podziału zadań, zawarcie kontraktu z uczniami na wykonanie projektu, ustalenie terminów konsultacji.
3. Realizacja projektu - zbieranie i opracowywanie informacji,

realizacja zadań cząstkowych, opracowanie sprawozdania.

4. Prezentacja projektu - przebiega według zasad ustalonych w instrukcji, biorą w niej udział wszyscy członkowie grupy.
5. Ocena projektu - ocena pracy całego zespołu, poszczególnych członków, poszczególnych faz i całości projektu zgodnie z kryteriami zawartymi w instrukcji.  
(Elementem oceny powinna być samoocena uczniów.)

## Metody rozwijania sprawności umysłowych, planowania własnej pracy

**JAK SIĘ UCZĘ** – metoda ta pomaga stwierdzić, jaki typ uczenia się dominuje w danej klasie. Uczniowie otrzymują karty pracy z poleceniem, aby wpisali do określonych rubryk (widzę, słyszę, dotykam) wyrazy podawane przez nauczyciela. Przy wpisywaniu należy kierować się pierwszym wrażeniem. Po wykonaniu zadania i podliczeniu punktów indywidualnych należy zrobić zestawienie wyników całej klasy i pozwolić uczniom wyciągnąć wnioski. Warto podpowiedzieć również, na co powinni zwrócić uwagę uczniowie reprezentujący określony typ uczenia się. Rady te warto zapisać w formie zobowiązań w zeszytach.

**PROFIL BIEGUNOWY** – nauczyciel przygotowuje ankietę składającą się ze skali, na której przeciwległych biegunach znajdują się przeciwstawne określenia opisujące proces uczenia się. Każdy uczeń określa tę wartość, która wg niego najbardziej odpowiada jego ocenie uczenia się. Po połączeniu punktów otrzymują indywidualne profile uczenia się. Następnie wyniki nanoszone są na zbiorczy plakat. Porównanie profili powinno doprowadzić do podjęcia decyzji odnośnie zmian w celu poprawy profilu uczenia się.

**SZYBKIE CZYTANIE** – nauczyciel przygotowuje ciekawe teksty, które zachęcą uczniów do czytania. Do tekstu załącza kartkę, na której podaje czas, w jakim uczniowie mają przeczytać tekst i jakich informacji mają szukać w czasie czytania. Na początku nauczyciel rozdaje uczniom instrukcję selektywnego czytania i omawia ją z uczniami, po czym wszyscy przystępują do pracy. Po zakończeniu pracy nawzajem sprawdzają, czy dobrze zaznaczyli tekst. Nauczyciel prosi o uwagi dotyczące sposobów docierania do informacji. Zapisane na tablicy wnioski staną się klasowym poradnikiem szybkiego czytania.

## Metody ewaluacyjne

**ANKIETA** – metoda służąca zebraniu opinii na jakiś temat, zapewniająca uczniom anonimowość.

**BAROMETR NASTROJU** – jedna z metod ewaluacyjnych, można stosować ją na zakończenie lekcji lub jakiejś wybranej fazy lekcji do oceny nastroju grupy. Na plakacie z piktogramami poszczególni uczniowie zaznaczają kropką swój nastrój i samopoczucie. Na zakończenie - dyskusja podsumowująca.



### Wariant:

- ✓ **Metoda Smily** – Na plakacie znajduje się schemat służący do oceny lekcji (określone kryteria). Uczniowie zaznaczają mazakiem w wybranym przez siebie miejscu kropkę (do każdego kryterium jedną), która ma być odpowiedzią na pytanie zadane przez nauczyciela, np. czy temat dzisiejszej lekcji był atrakcyjny? Czy nowe treści były przekazane w sposób zrozumiały? Czy atmosfera na lekcji była dobra? Na zakończenie - rozmowa na temat wyników. Można w ten sposób ocenić 3 ostatnie lekcje, zadając pytanie: Która z trzech ostatnich lekcji była Twoim zdaniem najciekawsza?

**GRAFFITI** - uczniowie pojedynczo lub w grupach uzupełniają zdania, zapisane przez nauczyciela na plakatach, wywieszonych w klasie, np.  
*Dotychczas podobało mi się, że ....*  
*Przeszkadzał mi natomiast to, że...*  
*Mam nadzieję, że do końca lekcji...*  
*Osobiście mogę wnieść swój wkład do lekcji w taki sposób, że ...*

**lub**

*W naszym bohaterze podoba mi się ...*  
*W naszym bohaterze nie podoba mi się...*  
*Na jego miejscu postąpiłbym tak:...*  
Plakaty powinny posłużyć do dyskusji lub rozmowy.

**INFORMACJA ZWROTNA** — bardziej postawa, kultura bycia niż metoda, ma charakter sprzężenia zwrotnego. Każda wypowiedź jakiejś osoby w grupie wywołuje reakcję tych, do których była kierowana. Reakcje te mają z kolei wpływ na zachowanie pierwszej osoby i pozostałych członków grupy. Informacja zwrotna może być pozytywna lub negatywna. Jest zawsze formą komunikacji, nie zawsze werbalnej. Jej wyrazem mogą być gesty, ruchy, głos, nawet milczenie.

### **Warianty:**

#### ✓ **Informacja w plecaku**

Nauczyciel przypina każdemu uczniowi na plecach koszulkę na dokumenty. Pozostali uczniowie zapisują na karteczkach odpowiedzi na pytania (np. *Jak mi się z Tobą pracowało? Co w Tobie lubię najbardziej? Czego w tobie nie lubię? Jak chciałbym z Tobą pracować*) i wrzucają je do „plecaków” osób, którym chcieliby udzielić informacji zwrotnej. Każda osoba przegląda zawartość swojego „plecaka” i udziela krótkiej informacji zwrotnej do otrzymanej informacji zwrotnej.

#### ✓ **Pakowanie walizki**

Każdy uczeń otrzymuje kartkę, która symbolizuje walizkę. Zapisuje na niej swoje imię. Po kolei uczniowie wychodzą z sali. W tym czasie pozostali uczniowie redagują informację zwrotną, zapisując na walizce odpowiedzi na pytania. Po powrocie właściciel walizki po cichu odczytuje informacje zwrotne udzielone przez klasę. Ma prawo do krótkiej reakcji, ustosunkowania się do tej informacji.

**KLIMAT UCZENIA SIĘ** – metoda służy udzielaniu informacji zwrotnej na temat atmosfery panującej na zajęciach, zachęca do wspólnego projektowania zmian. Uczniowie wypełniają ankietę, przygotowaną przez nauczyciela. Uczniowie w grupach robią zestawienie zbiorcze, po czym łączą się w grupy eksperckie i przygotowują zestawienie zbiorcze w obrębie jednego zagadnienia. Wyniki pracy zapisują na plakacie. Każda grupa prezentuje swój plakat, formułując wniosek, wynikający z analizy. Wnioski zostają zapisane na tablicy. Wszyscy poszukują rozwiązań, które poprawią klimat uczenia się.

**KOSZ I WALIZECZKA** — metoda ta stanowi element metody SWOT, gdzie:

**S** – mocne strony (*strenghts*),

**W** – słabe strony (*weaknesses*),

**O** – możliwości (*opportunities*),

**T** – zagrożenia (*threats*).

Nauczyciel przygotowuje dwa plakaty z narysowanym koszem i walizką. Uczniowie otrzymują kartki w dwóch kolorach. Na jednej z nich zapisują np. pozytywne, a na drugiej negatywne cechy bohatera wybranej lektury. Swoje karteczki przyklepiają na plakatach: pozytywne na plakacie z walizką, negatywne na plakacie z koszem. Wybrany uczeń odczytuje napisy karteczki, po czym wszyscy wyrażają swoje opinie, komentują wyniki pracy.

**MAPA NIEBA** — nauczyciel przygotowuje ilustrację mapy nieba. Informuje uczniów, że mapa symbolizuje ich klasę lub grupę. Uczniowie mają za zadanie zaznaczyć na schemacie swoje miejsce w klasie lub w grupie ewentualnie również miejsca innych członków grupy lub wybranych osób z klasy. Mogą też zaznaczyć miejsca, w których czuliby się najlepiej. Wyniki powinny zostać omówione. Każdy uczeń powinien wypowiedzieć się na temat, dlaczego zaznaczył swoje miejsce w danym punkcie, kto znajduje się najbliżej niego, kto najdalej i z jakich powodów.

**OCENIAMY NASZĄ WSPÓŁPRACĘ** — uczniowie wypełniają ankietę, za pomocą której można ocenić pracę zespołu klasowego. Wybrana grupa opracowuje ankietę w domu, wyniki przedstawia na początku następnej lekcji.

**TARCZA STRZELECKA** — nauczyciel rysuje na tablicy lub papierze plakatowym tarczę strzelecką, uwzględniając wybrane aspekty lekcji, które mają ocenić uczniowie, np. atmosferę, nauczyciela, kolegów, pomoce naukowe. Rozdaje uczniom po cztery strzałki (małe karteczki samoprzylepne, np. tzw. cenki) i prosi o wypełnienie tarczy. Może na ten moment opuścić klasę. O wynikach można porozmawiać z klasą, ale nie jest to konieczne, chyba że uczniowie chcą je skomentować.

## Techniki pracy we współpracy

W dostępnej literaturze traktowane są bardzo różnie, jedni autorzy uznają je jako oddzielne metody, inni zaś jako strategię, celem której jest stworzenie takich warunków, aby różne metody nauczania mogły przynieść lepsze efekty. Metody pracy we współpracy są alternatywą dla dotychczasowego stylu nauczania. Uczą samodzielnego zdobywania wiedzy współpracującą ze sobą grupę. Sukces grupy zależy od sukcesów indywidualnych. Uczniowie nie rywalizują ze sobą, pomagają sobie nawzajem, mają szansę na mówienie, argumentowanie i dyskusowanie. Współpraca uczestników najlepiej przebiega w grupach liczących od 3 do 5 uczniów (Jako optymalną wskazuje się grupę czteroosobową). Uczniowie mogą być przydzielani do grup na podstawie tzw. podziału homogenicznego (jednolitego), gdzie kryterium są zdolności dziecka oraz podziału heterogenicznego (losowego), który jest obecnie preferowany.

**CZYTAJĄCA GRUPA** — uczniowie opracowują wspólnie jakiś tekst w kilkusobowych grupach. Jeden z uczniów czyta tekst głośno, drugi robi notatki a trzeci sprawdza, czy wszyscy rozumieją treść i zgadzają się z proponowaną przez grupę odpowiedzią na pytania do tekstu. Na zakończenie wszyscy uczniowie podpisują się na kartce z odpowiedziami, potwierdzając w ten sposób, że je akceptują. Pytania mogą mieć dołączone trzy wersje odpowiedzi a zadaniem grupy jest wybranie właściwej. Można wyznaczyć uczniom dodatkowe role.

**CZYTAJĄCY KUMPLE** — uczniowie czytają sobie nawzajem opowiadania, które napisali w klasie lub w domu. Po przeczytaniu proszą kolegę o uwagi dotyczące treści, stylistyki itp. Uczniowie mogą też opowiedzieć sobie nawzajem (w małej grupie) o ulubionych lub ostatnio przeczytanych książkach. Członkowie grupy mogą zadawać pytania dotyczące książki.

**GRUPA ZADANIOWA** — przed projekcją filmu, przed wykładem, innego typu prezentacją lub przed lekturą tekstu dotyczącego jakiegoś zagadnienia, uczniowie ustalają w grupie, co już wiedzą na ten temat oraz układają listę kilku pytań, dotyczących tego, czego chcieliby się jeszcze dowiedzieć. Po prezentacji uczniowie wymieniają opinie,

zastanawiając się, na co uzyskali odpowiedź, a na co nie, jaka ona była, jakie dodatkowe pytania chcieliby jeszcze zadać.

**GRUPA PRZY TABLICY** — uczniowie wykonują wspólnie (w małej grupce) jakieś zadanie przy tablicy, dzieląc się rolami: jeden sugeruje odpowiedzi, drugi sprawdza je, trzeci pilnuje, czy wszyscy się z nimi zgadzają, czwarty zapisuje odpowiedzi itp.

**GRUPA ROZWIĄDUJE PROBLEM** — uczniowie otrzymują jakiś problem do rozwiązania. Każdy uczeń musi wnieść swój indywidualny wkład w pracę, a wszyscy w grupie powinni umieć wyjaśnić, na czym ten wkład polegał. Grupa może też pracować jako całość, al. Wtedy każdy członek grupy musi umieć wyjaśnić, jak przebiegało rozwiązanie problemu.

**KULA ŚNIEGOWA** – zwana też dyskusją piramidową, polega na przechodzeniu od pracy indywidualnej do pracy w całej grupie. Technika ta daje szansę każdemu na sprecyzowanie swojego zdania i stanowiska na podany temat, umożliwia nabywanie doświadczeń oraz pozwala dzieciom ćwiczyć i śledzić proces uzgadniania stanowisk.

Technika składa się z kilku etapów:

1. Uczniowie pracują indywidualnie nad jakimś problemem.
2. Łączą się w pary - uzgadniają stanowisko.
3. Pary łączą się w czwórki - uzgadniają stanowisko.
4. Czwórki łączą się w ósemki - uzgadniają stanowisko.
5. Ósemki łączą się w szesnastki - uzgadniają stanowisko.
6. Prezentacja wspólnie wypracowanego stanowiska.

**ODPOWIADAM ZA CIEBIE** — uczniowie wymieniają się w parach informacjami na temat przeczytanego tekstu, a następnie referują tekst przeczytany przez kolegę nauczycielowi.

**ODPYTUJĄCY PRZYJACIEL** — nauczyciel prosi uczniów, aby zadawali sobie w parach pytania dotyczące faktów, które powinni zapamiętać z lekcji, np. ucząc się do testu. Powinni robić to tak długo, aż obydwaj zapamiętają! zrozumieją te fakty.

**PODSUMOWANIE W PARACH** — nauczyciel poleca uczniom, aby podsumowali w formie pisemnej np. jakiegoś działu z podręcznika lub innego tekstu. Uczniowie doskonalą w parach swoje prace w ten sposób, że jeden z nich czyta je, a drugi sprawdza w podręczniku (lub innym źródle informacji), czy nie została pominięta jakaś ważna informacja. Potem następuje zamiana ról.

**POPRAWIAMY SWOJE PRACE** — uczniowie wymieniają się w grupie swoimi pracami pisemnymi, a następnie sprawdzają je w trzech etapach:

1. zaznaczają (np. gwiazdkami) te fragmenty, które im się podobają, a znakiem zapytania te, które uważają za wymagające poprawienia, następnie przedyskutowują swoje uwagi z autorem, który może podjąć decyzję o uwzględnieniu poprawek,
2. ponownie czytają tę samą pracę, zaznaczając błędy ortograficzne, gramatyczne i stylistyczne,
3. czytają całą pracę, sugerując ostatnie poprawki.

Nauczyciel może przygotować dla uczniów kryteria, wg których sprawdzane będą prace.

**PROJEKT BADAWCZY** — uczniowie pracują w grupach nad jakimś zadaniem:

- każdy uczeń korzysta z innego źródła (np. artykuł, tekst w podręczniku, fragment książki, film),
- każdy uczeń zapisuje określoną liczbę informacji ze swego źródła (np. jedną stronę),
- uczniowie sporządzają wspólny raport, dbając o to, aby zostały wykorzystane informacje przygotowane przez każdego członka grupy,
- jeśli raport jest przygotowany ustnie, to wszyscy uczniowie muszą brać udział w prezentacji, a wcześniej zadbać o to, aby podczas próby wszyscy dobrze odegrali swoje role.

**SPRAWDZANIE ZADANIA DOMOWEGO** — uczniowie sprawdzają w grupie zadanie domowe, dyskutując nad ewentualnymi różnicami w odpowiedziach. Ci, którzy po dyskusji zdecydują się dokonać zmian w swojej pracy domowej, powinni to krótko uzasadnić pisemnie. Kiedy uda im się uzgodnić jednakową odpowiedź na wszystkie pytania, spinają

razem wszystkie kartki członków grupy i dają nauczycielowi, który sprawdza jedną z nich i na tej podstawie wystawia ocenę całej grupie.

**TECHNIKA STOLIKÓW ZADANIOWYCH** — polega na podziale klasy na grupy 6-9 osobowe. Jedna osoba otrzymuje rolę lidera grupy, którego zadaniem jest prezentacja ustalonych w czasie pracy rozwiązań. Technika ta wykorzystywana jest przy realizacji bardziej skomplikowanych, wymagających zaplanowania, rozłożonych w czasie zadań -kiedy zakończenie jednego etapu decyduje o rozpoczęciu następnego (np. w przypadku pracy metodą projektu). Po ustaleniu składu grup zadaniowych, dla sprawnej organizacji pracy przygotowuje się terminarz: rozkład zajęć w czasie i osobę odpowiedzialną za daną fazę przygotowawczą.

**JIGSAW, UKŁADANKA, PUZZLE** — uczniowie pracują w kilkusobowych grupach. Każdy członek grupy opracowuje część jakiegoś materiału, a następnie zapoznaje z nim pozostałych uczniów tworzących grupę. W ten sposób wszyscy uczą się od siebie nawzajem, po czym odbywa się rundka, w trakcie której każdy członek grupy zadaje pozostałym pytania testujące ich wiedzę. Chodzi o to, aby wszyscy opanowali materiał jako całość, a nie tylko swoją część.

**Wariant:**

✓ **Grupy eksperckie**

Technika ta polega na tym, że uczniowie dzieleni są na grupy eksperckie, których zadaniem jest przygotowanie określonej partii materiału. Następnie nauczyciel dzieli uczniów jeszcze raz na grupy lub wraca do grup tzw. domowych lub wyjściowych, przy czym w każdej grupie domowej muszą znaleźć się eksperci od poszczególnych partii materiału. Każdy ekspert referuje grupie opanowane przez siebie zagadnienia, wyjaśnia, odpowiada na pytania. Po wystąpieniu wszystkich ekspertów grupa powinna opanować cały materiał. Eksperci zadają pozostałym członkom grupy pytania dotyczące opracowanej przez siebie w grupie eksperckiej partii materiału. Nauczyciel ocenia całą wiedzę, jaką opanował indywidualnie każdy z uczniów.

**AKWARIUM** — można stosować przy prezentacji sądów, przeciwstawnych opinii na jakiś temat, fragmentów rzeczywistości, w których prezentowane będą różne zachowania, postawy. Część osób „odgrywających” role otrzymuje na karteczkach informacje co do zachowań, postaw i poglądów, jakie ma prezentować. Zajmują oni miejsce w środku sali, tak by mogli być obserwowani przez pozostałe osoby. „Obserwatorzy” również mogą otrzymać od prowadzącego instrukcje, jaki wycinek rzeczywistości mają obserwować np. komunikację interpersonalną, mowę ciała, sposób wyrażania poglądów, sposób reagowania na krytykę itp. Po odegraniu scenki omawia się spostrzeżenia i prowadzi w miarę potrzeby dyskusję.

**WSPÓLNE ĆWICZENIE** — uczniowie wykonują w parach jakieś ćwiczenie, dzieląc się rolami, np. jedna osoba czyta pytania zawarte w ćwiczeniu, druga zapisuje odpowiedzi (ale tylko wówczas, jeśli uda im się uzgodnić wspólną ich wersję, w innym przypadku zapisywane są obie wersje).

**WSPÓLNE UCZENIE SIĘ DO TESTU** — uczniowie wspólnie przygotowują się do testu (np. w czasie lekcji powtórzeniowej). Mogą otrzymać dodatkowe punkty, jeśli przekroczą w teście jakąś, ustaloną wcześniej, liczbę punktów.

**WSPÓLNE UKŁADANIE PLANU** — uczeń A opowiada uczniowi B, o czym zamierza napisać jakąś pracę. Uczeń B sporządza w tym czasie plan tej pracy, który przekazuje uczniowi A. Następnie zamieniają się rolami. Na zakończenie następuje porównanie planów z intencjami opowiadających oraz przedyskutowanie i wprowadzenie ewentualnych korekt. W trakcie pisania uczniowie mogą konsultować ze sobą dalsze etapy pracy.

**WZAJEMNE ODPYTYWANIE** — uczniowie samodzielnie przygotowują się do jakiegoś tematu, korzystając z materiałów, pomocy naukowych, przygotowanych przez nauczyciela. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda z nich przygotowuje zestaw pytań do tematu. Wszyscy zapisują te pytania w zeszycie. Następnie nauczyciel tworzy nowe grupy. W ich skład wchodzi przedstawiciele wszystkich wcześniejszych zespołów. Każdy

członek zespołu przedstawia pozostałym pytania przygotowane przez jego zespół, a pozostali członkowie grupy odpowiadają na nie.

**ZWRÓĆ SIĘ DO SĄSIADA** — nauczyciel prosi uczniów, aby zwrócili się do swego sąsiada w ławce i spytali go o coś, co dotyczy lekcji, a czego nie rozumieją, np. poprosili o wyjaśnienie pojęcia, które było nauczane, wyjaśnienie niezrozumiałych elementów jakiegoś ćwiczenia itp. Uczniowie mogą również powiedzieć sobie nawzajem, jakie trzy zagadnienia spośród omawianych podczas lekcji uznałyby za najważniejsze (powinni uzasadnić odpowiedź).

**METAFORY** — technika ta służy diagnozie grupy. Jest wariantem znanej zabawy psycho-edukacyjnej „kim byłaby osoba, gdyby była...”. Prowadzący prosi grupę o utworzenie kręgu. Umieszcza wewnątrz niego pocięte paski papieru z propozycjami metafor - napisy powinny być niewidoczne. Dowolna osoba z kręgu losuje pierwszy pasek i po krótkim zastanowieniu odpowiada na zawarte na nim pytanie. Następne zadanie podejmują kolejne osoby. Kiedy już wszyscy wezmą udział w ćwiczeniu, można paski pomieszać i powtórzyć sytuację. Można też powtórzyć niektóre pytania. Da nam to informację, czy wszyscy postrzegają grupę tak samo, czy jednakowo w niej się czują, może stać się przyczynkiem do dyskusji o cechach charakteryzujących grupę: pozytywnych i negatywnych.

**NIEDOKOŃCZONE ZDANIA** - technika ta służy wzajemnemu poznaniu się członków grupy, a *zarazem* budowaniu wysokiej samooceny i wiary w siebie. Jest też świetnym ćwiczeniem autoprezentacji.

Uczniowie siadają w kręgu i kończą 4 zdania rozpoczynające się od słów:

- Jestem słaby/a/ w ...
- Ludzie mówią, że jestem dobry/a/ w ...
- Jestem dobry/a/ w ...
- Jestem mistrzem/mistrzynią w ...

Każdy z uczestników powtarza za każdym razem całe zdanie. W kończeniu zdań uczniowie najczęściej uwzględniają sytuacje szkolne. Dobrzy byłoby jednak, gdyby pamiętali o czynnościach i umiejętnościach codziennych, np.:

- *Jestem słaby w matematyce, pływaniu, pieczeniu ciast, organizowaniu sobie nauki itp.*

- *Ludzie mówią że jestem dobra w jeździe na rowerze, słuchaniu, udzielaniu wsparcia, śpiewaniu, malowaniu itp.*

Po wykonaniu „rundek” warto porozmawiać o tym, które zdania były łatwiejsze do uzupełnienia, a które trudniejsze i dlaczego. Czy łatwiej jest o sobie mówić dobrze czy źle i dlaczego?

**PORY ROKU** — uczniowie określają głośno, w jakiej porze roku się urodzili. Następnie nauczyciel tworzy z nich grupy: wiosna, lato, jesień, zima. Każda grupa siada oddzielnie. Rozmawiając ze sobą, uczniowie poszukują cech wspólnych i różniących ich. Cechy te zapisują na dużym arkuszu szarego papieru. Arkusze zawiesza się na ścianie, a lider każdej grupy omawia cechy wspólne (zainteresowania, upodobania, hobby itp.) oraz cechy specyficzne każdego z jej członków.

## Techniki asertywne

Zaproponowane techniki asertywne stosuje się wobec tych, którzy przeszkadzają nam w wykonywaniu jakiegoś zadania. Warto nauczyć uczniów, aby mogli się obronić przed tymi, którzy zakłócają im proces uczenia się, szczególnie w miejscach publicznych, takich jak klasa, grupa.

**ZDARTA PŁYTA (ZACIĘTA PŁYTA)** — polega na dokładnym sprecyzowaniu własnych pragnień bez denerwowania się, robienia sobie wyrzutów lub podnoszenia głosu. Pragnienia te należy jasno i klarownie powiedzieć, np. *nie mogę dzisiaj wyjść z domu /pójść z tobą do kina* itp., a następnie powtórzyć je kilka razy, tak by brzmiały jak zacinająca się płyta. Takie kilkakrotne powtórzenie decyzji czy pragnienia zmusza oponenta do wycofania swoich nacisków.

**ZMNIEJSZANIE NAPIĘCIA** — ułatwia pozbycie się napięcia i zdenerwowania i osiągnięcie pożądanego kompromisu. Także ta technika składa się kilku etapów:

- **etap pierwszy – wyjaśnienie**

*Nie mogę dzisiaj wyjść, ponieważ mam pracę do wykonania.*

- **etap drugi - poznanie stanowiska drugiej osoby**

*Wiem, że jesteś rozczarowany.*

- **etap trzeci - bodziec pozytywny**

*Milo mi, że zaprosiłeś mnie na ...*

- **etap czwarty – przeprosiny**

*Naprawdę przykro mi z tego powodu.*

- **etap piąty - kompromis (rezygnacja z obu stron)**

*Może umówimy się w innym dniu ...?*

### Źródła:

- Arends R. I., *Uczymy się nauczać*, Warszawa 1994.
- Brejnak A., *Metaplan – skuteczna dyskusja jako efekt aktywnej metody*
- Brudnik E., Moszynska A., Owczarska B., *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie – przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce 2000.
- De Bono E., *Naucz się myśleć kreatywnie. Podręcznik twórczego myślenia dla dorosłych i dzieci*, Warszawa 1995.
- Dryden G., Vos J., *Rewolucja w uczeniu*, Poznań 2000.
- *Europa na co dzień – podręcznik nauczyciela, Metody nauczania*,

Program PHARE – SIERRA – PEIE, pakiet finansowany ze środków Unii Europejskiej, Warszawa 1997.

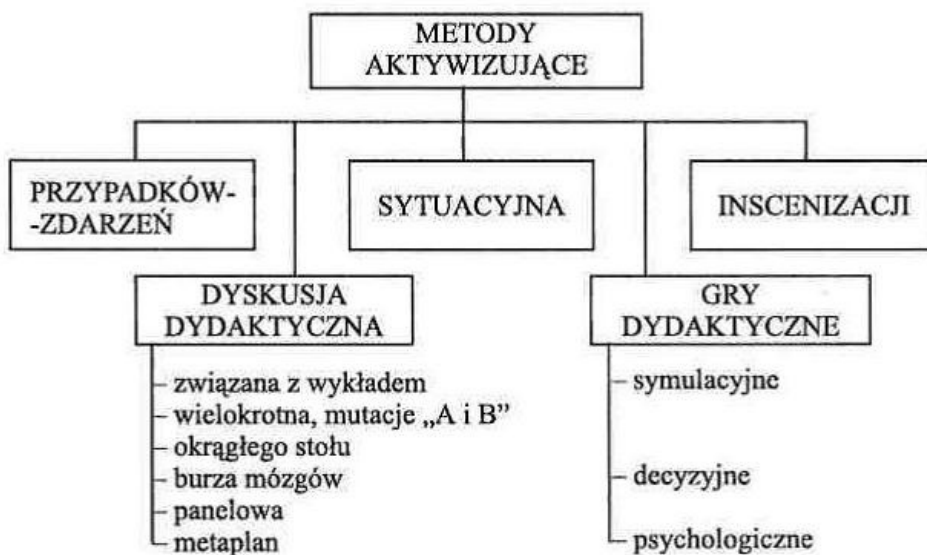
- Fenstermacher G. D., Soltis J., *Style nauczania*, Warszawa 2001.
- Garstka T., Marszałek J., *Nauczyciel na starcie*, Warszawa 2000.
- Hamer H., *Klucz do efektywności nauczania*, Warszawa 1994.
- Jachimska M., *Grupa bawi się i pracuje – zbiór grupowych gier i zabaw psychologicznych*, Wałbrzych 1994.
- Jaques D., *Uczenie się w grupach*, Warszawa 1997.
- *komunikowania się*, Warszawa 1995.
- Kruszewski K. [red.], *Sztuka nauczania – czynności nauczyciela*, Warszawa 1995.
- Kruszewski K., *45 minut – prawie cała historia pewnej lekcji*, Warszawa 1993.
- Krzyżewska J., *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, Suwałki 1998.
- Kubiczek B., *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się*, Opole 2009.
- Kupisiewicz Cz., *Dydaktyka ogólna*, Warszawa 2000.
- Lachcik A., *Metody aktywizujące ucznia na lekcji poświęconej pracy z tekstem literackim*, Warszawa 1999.
- Machulska H., Pruszkowska A., Tatarowicz J., *Drama w szkole podstawowej*, Warszawa 1997.
- Nałaskowski St., *Metody nauczania*, Toruń 2000.
- Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1998.
- Pankowska K., *Edukacja poprzez dramę*, Warszawa 1997.
- Petty G., *Nowoczesne nauczanie. Praktyczne wskazówki i techniki dla nauczycieli, wykładowców i szkoleniowców*, Sopot 2010.
- Pólturzycki J., *Dydaktyka dla nauczycieli*, Toruń 1998.
- Sokołowska H., Grodecka E., *Edukacja czytelnicza i medialna w szkole podstawowej i gimnazjum*, Lublin 2000.
- Stępień E., *Wybrane metody i techniki aktywizujące*, [http://www.sp4grodzisk.home.pl/metody\\_nauczania.pdf](http://www.sp4grodzisk.home.pl/metody_nauczania.pdf)
- Szybowicz I. [red.], *Bazar dobrych praktyk, czyli nauczyciel dla nauczycieli. Metody aktywizujące*, Szczecin 2012.
- Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej, czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Warszawa 1996.
- Way B., *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, Warszawa 1997.



## Instrukcje obsługi i stosowania opracowanych w projekcie gier symulacyjnych i decyzyjnych

Współczesne podejście do nauczania zakłada posługiwanie się metodami pozwalającymi osiągnąć najlepsze efekty. Dlatego też ciężar zainteresowania przenosi się na metody aktywizujące.

Zwiększają one czynny udział uczniów w zajęciach dydaktycznych, ograniczając jednocześnie rolę nauczyciela do pomagania uczącym się w osiągnięciu celów edukacyjnych i ewaluacji postępów.



F. Szlosek, *Wstęp do dydaktyki*

Dla potrzeb nauczania przedsiębiorczości coraz częściej wykorzystuje się gry dydaktyczne. Dzielą się one na gry symulacyjne, gry decyzyjne i psychologiczne.

Ogromną zaletą gier dydaktycznych jest to, że rozwijają osobowość ucznia, wyobraźnię, uczą samodzielnego myślenia, stwarzają warunki do obrony własnego zdania i rozumienia innych.

Stymulują rozwój intelektualny a zwłaszcza umiejętność analizowania, syntetyzowania, zdobywania i wykorzystywania wiadomości.

Pozwalają rozwijać umiejętności praktyczne, ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności komunikacyjnych, przekonywania

i dyskusji, przyjmowania argumentów innych. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, iż gry rozwijają także emocjonalnie, gdyż kształtują odporność na krytykę, przegraną, uczą „odwagi” wystąpień itp.

W nauczaniu przedmiotów o charakterze ekonomicznym szczególnie przydatne są gry decyzyjne (menedżerskie). Przyjmuje się, iż są to wszelkiego rodzaju gry dotyczące planowania i kierowania dowolnego typu organizacjami czy przedsiębiorstwami, gdzie zysk nie jest jedynym kryterium powodzenia. Pomagają one opanować uczestnikom trudną sztukę podejmowania decyzji w warunkach ekonomicznej niepewności i konieczności realizacji wielu, często sprzecznych ze sobą celów.

Gry symulacyjne stanowią metodę aktywnego nauczania i uczenia się, w której naśladuje się rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych, jakie realizujemy w świecie realnym.

Symulacja jest specyficzną sytuacją, w której uczestnik odgrywa role oparte na obrazie świata realnego. Celem symulacji jest pokazanie pewnego procesu od początku do końca. Symulacje mogą być zatem ujmowane jako zminiaturyzowany obraz rzeczywistości lub model procesu społecznego, politycznego czy ekonomicznego.

Gry symulacyjne wykazują wiele zalet:

- pozwalają na praktyczne wdrożenia teorii w warunkach wolnych od ryzyka finansowego,
- są bardzo skutecznym narzędziem dydaktycznym wywołującym emocje i dającym dużo przyjemności i satysfakcji (nie tylko w pedagogice, ale także w andragogice),
- znacznie przyspieszają proces uczenia się w porównaniu z innymi metodami,
- uświadamiają uczestnikom ważność umiejętności stosunków międzyludzkich i komunikowania się,
- pozwalają uczestnikom na niemal bezpośrednie przeniesienie zdobytego w treningu doświadczenia na grunt własnego środowiska pracy,
- pozwalają na wycucie wrażliwości rozwiązań trenowanych problemów na zmiany warunków otoczenia,
- umożliwiają szybką prezentację skomplikowanych sytuacji problemowych z jakimi menedżerowie mają do czynienia

w rzeczywistości.

Wysoko oceniana jest też skuteczność symulacji. Wynika ona z tego, iż metoda ta:

- bazuje na wyselekcjonowanych opisach (scenariuszach) sytuacji realnych,
- ma odniesienie do aktualnej pracy uczestnika lub środowiska w którym działa,
- zmusza do podejmowania decyzji i ujawnia uczestnikom skutki tych decyzji,
- pozwala na szybką ocenę skuteczności posunięć uczestników,
- jest kompleksowa, obejmuje swoim zakresem sferę zbliżoną do sfery zadań uczestnika,
- jest interakcyjna – skutki decyzji zależą także od decyzji rywali,
- daje możliwość porównania osiągniętych wyników z wynikami konkurentów.

Stosowanie gier symulacyjnych wymaga odpowiedniego przygotowania ze strony nauczyciela oraz zmiany podejścia do samego procesu nauczania. Przed przystąpieniem do symulacji ważne jest, by mieć pewność, że uczniowie mają odpowiednią wiedzę potrzebną do analizy symulowanego procesu.

Trzeba określić cele symulacji, przedstawić zakres tematu symulacji i koncepcji wprowadzonych do procesu, wyjaśnić rodzaj symulacji oraz pobieżnie ją opisać.

Należy także przygotować i przedyskutować dodatkowe teksty, które zaangażują grupę we wstępne poszukiwania, pozwolą poczuć "klimat" relacji między ludźmi charakterystyczny dla określonego miejsca i czasu zdarzeń oraz dostarczą uczniom podstawowego zasobu pojęć.

Posługiwanie się metodą gier dydaktycznych wymaga też zmian w zakresie zadań prowadzącego. Istotną staje się kontrola czasu ustalonego dla gry lub symulacji oraz obserwacja przebiegu akcji. Nauczyciel powinien udzielać dodatkowych wskazówek, lecz tylko wtedy, gdy zachodzi istotna potrzeba.

Przez cały czas winien wykazywać dbałość o przestrzeganie reguł oraz ułatwiać uczniom zrozumienie symulacji.

Prowadząc zajęcia metodą gier prowadzący nie powinien:

- udzielać niepotrzebnych uwag,
- dominować,
- oceniać decyzji uczestników,
- modelować symulacji zgodnie z własną wizją,
- usiłować utrzymać porządek za wszelką cenę.

Prowadzenie zajęć metodą gier dydaktycznych wymaga specyficznego ich zakończenia. Niezbędne staje się podsumowanie rozgrywki. Uczestnicy, na podstawie własnych doświadczeń nabytych w czasie symulacji oraz zachowania się innych, mają możliwość porównań i analizy tego, co się zdarzyło. Mówi się wówczas o wydarzeniach i odczuciach uczniów, o trudnościach i stopniu zrozumienia zagadnienia, analizuje się proces, porównuje się symulację do świata realnego i rozważa stopień realizacji celów symulacji.

Stosowanie gier decyzyjnych i symulacyjnych na zajęciach z przedsiębiorczości lub pokrewnych przedmiotów ekonomicznych wymaga więc od nauczyciela ogromnej wiedzy doświadczenia i determinacji. Jednak nagrodą za włożony wysiłek są osiągnięte efekty.

Stosownie do idei zawartej w chińskim przysłowiu: „powiesz mi – wkrótce zapomnę, pokażesz mi – może zapamiętam, pozwolisz dotknąć – a zrozumiem” gry ekonomiczne pozwalają zwiększyć skuteczność uczenia właśnie dzięki zaangażowaniu osoby uczącej się w działanie polegające, m.in. na odkrywaniu zależności i eksperymentowaniu.

#### **Źródła:**

- Bielecki W.T., *Symulacyjne gry decyzyjne jako narzędzie kształcenia menedżerów*
- Petty G., *Nowoczesne nauczanie. Praktyczne wskazówki i techniki dla nauczycieli, wykładowców i szkoleniowców*
- Kubiczek B., *Metody aktywizujące. Jak nauczyć uczniów uczenia się?*
- Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej?*
- Lipman M., *Filozofia w szkole*
- Sarnacka E., *Gry dydaktyczne*
- Pietrzak J., *Symulacje i gry symulacyjne, czyli jak naśladujemy procesy społeczne*
- Zajączkowska A.K. *Metody aktywizujące w pracy nauczyciela*

- Szlosek F., Wstęp do dydaktyki

**Obszar edukacyjny:**

Podstawowym celem gry jest wskazanie uczniom 3 podstawowych obszarów, jakie determinują późniejszy sukces w działalności gospodarczej, tj.: predyspozycje przedsiębiorcy, umiejętność analizy danych oraz posługiwanie się terminologią związaną z zakładaniem i prowadzeniem działalności gospodarczej. Założenia gry pozwalają na bardzo proste podejście do tematu dające się wykorzystać na niższych etapach edukacyjnych. Gra stosowana być może do realizacji takich zagadnień z przedsiębiorczości jak: cechy i predyspozycje przedsiębiorcy, analiza otoczenia firmy, podejmowanie decyzji w oparciu o rachunek ekonomiczny oraz procedura rozpoczęcia i prowadzenie działalności gospodarczej.

**Cele gry:**

- Zbadanie cech i predyspozycji przedsiębiorczych w oparciu o test;
- Wykształcenie umiejętności wyboru banku, profilu działalności, siedziby firmy w oparciu o dane pochodzące z analizy rynku;
- Nabycie umiejętności określania podstawowych informacji w związku z zakładaniem działalności gospodarczej (otwieranie rachunku bankowego, wyrabianie pieczętek itd.);
- Nabycie umiejętności właściwego definiowania pojęć: konkurencja, nabywca, dostawca, pośrednik;
- Właściwe posługiwanie się pojęciami: efektywność; przychody, koszty, prowizja, odsetki.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na każdym etapie edukacji ekonomicznej. Stopień wymaganej wiedzy nie jest wysoki, należy tylko zadbać, aby uczeń był w tym wieku, aby miał wystarczające doświadczenie życiowe do wypełnienia testu predyspozycji.

**Wymagania wstępne:**

Podstawowa znajomość procedury rozpoczęcia działalności, umiejętność analizy danych i wyciągania wniosków.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### **Założenia wstępne:**

Z założenia gracz poddany zostanie sprawdzeniu predyspozycji do prowadzenia działalności gospodarczej. Gra podzielona jest na III części (etapy) w trakcie których gracz ma odpowiedzieć prawidłowo na zadawane pytania. W poszczególnych etapach (rundach) liczone są prawidłowe odpowiedzi. W grze nie ma ograniczeń czasowych.

I etap sprawdza predyspozycje przedsiębiorcy w oparciu o test, którego źródłem była pozycja: W. S. Good, *Budowanie marzenia. Wszechstronny poradnik zakładania własnej firmy*, Międzynarodowa Fundacja Rozwoju Rynku Kapitałowego i Przekształceń Własnościowych w Rzeczypospolitej Polskiej – Centrum Prywatyzacji, Warszawa 1993.

II etap sprawdza umiejętność analizowania danych, również wymaga odpowiedzi na pytanie, ale w oparciu o załączone dane.

III etap sprawdza znajomość zagadnień związanych z zakładaniem i prowadzeniem działalności gospodarczej.

### **Zasady prowadzenia gry/ opis gry:**

Jesteś osobą, która chce rozpocząć prowadzenie działalności gospodarczej na własny rachunek. Masz jednak wątpliwości czy na pewno jest to dobra decyzja i czy masz szanse powodzenia, biorąc pod uwagę swoją wiedzę i predyspozycje.

W ocenie Twoich możliwości pomoże Ci III etapowy test. I część sprawdzi Twoje predyspozycje i cechy przedsiębiorcze. Przy każdym z pytań odpowiedzi możesz wybrać spośród przedstawionych do wyboru: *zdecydowanie tak, raczej tak, raczej nie, zdecydowanie nie*. Do kolejnego pytania przechodzisz przyciskiem „Następne pytanie”. Ilość uzyskanych punktów wyświetli Ci się w oknie „Twój wynik”.

**ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ**

**ВИБІР ПРОФІЛЮ ДІЯЛЬНОСТІ**

**ЗАПОЧАТКУВАННЯ І ВЕДЕННЯ ГОСПОДАРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Чи ти є людиною, яка якщо вирішить щось зробити то це робить і ніщо її не спинить?

**A** Однозначно ТАК

**B** Швидше ТАК

**C** Швидше НІ

**D** Однозначно НІ

Поле показує кількість отриманих раніше очок

**Твій результат:** 3

**Наступне питання** →

Po udzieleniu wszystkich odpowiedzi w części pierwszej wyświetli Ci się opinia na temat Twojego potencjału przedsiębiorcy i będziesz mógł przejść do następnego etapu.

Dokonana przez program ocena potencjału gracza

**Маєш середній підприємницький потенціал.**  
**Перевір чи Твого вміння аналізувати ринок**  
**вистачить для заняття господарською діяльністю.**

Część II pozwoli Ci ocenić Twoje zdolności analizowania danych pochodzących z analizy rynku. Twoim zadaniem jest odpowiedzieć na pytania, dokonując wyboru odpowiedzi spośród 4 możliwości.

Odpowiedzi należy dokonać w oparciu o zaprezentowane dane. Dane dostępne są do wglądu po przyciśnięciu przycisku „Dane do zadania”.

**ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ**

**ВИБІР ПРОФІЛЮ ДІЯЛЬНОСТІ**

**ЗАПОЧАТКУВАННЯ І ВЕДЕННЯ ГОСПОДАРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Пан Філіп Новак має намір розпочати діяльність з надання послуг на новому місці проживання. З метою визначення виду послуг на які є попит провів анкетування. Визнач вид послуг на які є найбільший попит.

- A** Послуги перукарські
- B** Послуги кравецькі (одяг)
- C** Послуги ювелірні
- D** Послуги шевські (взуття)

Кнопка, що дозволяє перегляд додаткових даних

Твій результат: **3**

**ПОКАЖИ ДАНІ ДО ЗАВДАННЯ**

**Наступне питання** →

Powrót do treści pytania następuje po przyciśnięciu przycisku „Wróć do pytania”.

**ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ**

**ВИБІР ПРОФІЛЮ ДІЯЛЬНОСТІ**

**ЗАПОЧАТКУВАННЯ І ВЕДЕННЯ ГОСПОДАРСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

**Вид потрібних**



Колір	Вид послуг
Червоний	Послуги кравецькі
Жовтий	Послуги шевські
Зелений	Послуги ювелірні
Блакитний	Послуги перукарські

Кнопка, що дозволяє повернутися до змісту завдання

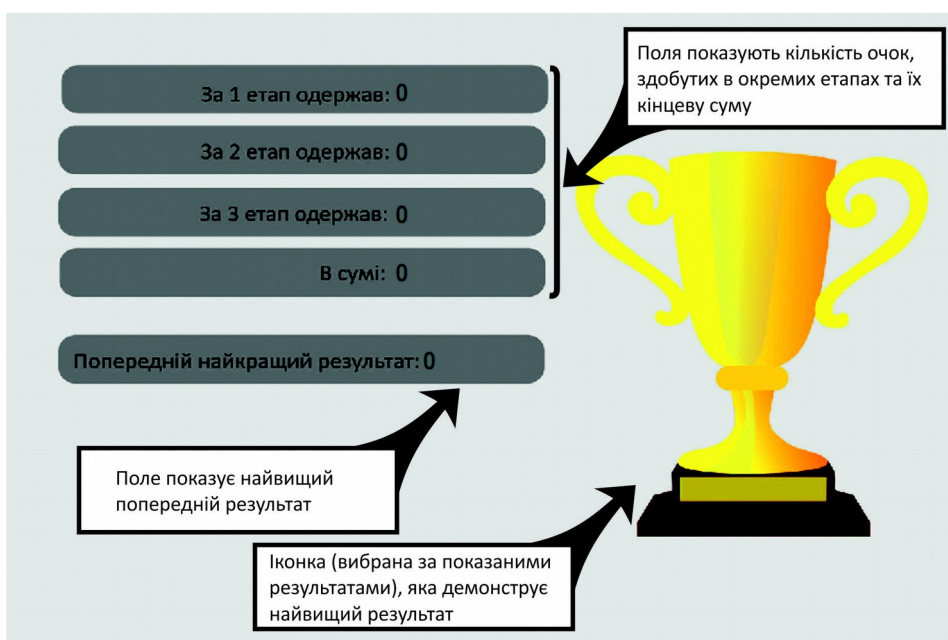
Твій результат: **3**

**НАЗАД ДО ЗАВДАННЯ**

W tej części także liczą się Twoje punkty w oknie „Twój wynik”. Po udzieleniu wszystkich odpowiedzi uzyskasz komentarz do swojego wyniku i będziesz mógł przejść do części III.

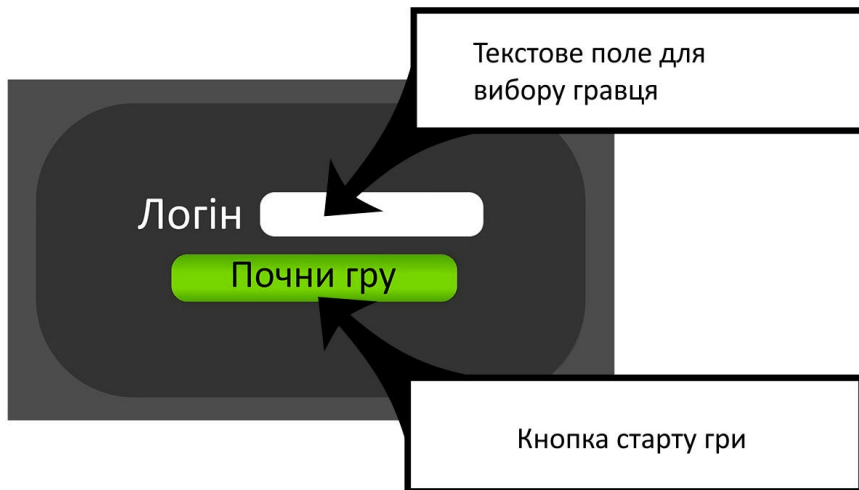
Część III sprawdza znajomość pojęć związanych z zakładaniem i prowadzeniem działalności gospodarczej. W tej części również dokonujesz wyboru jednej z 4 proponowanych odpowiedzi, liczone są uzyskane punkty a do następnego pytania przechodzisz analogicznie jak w pozostałych dwóch częściach.

Na koniec gry uzyskasz kompleksowe jej podsumowanie, poprzez prezentację informacji o uzyskanych punktach w każdej z trzech części, sumie punktów oraz informacji o najwyższym dotychczas uzyskanym wyniku w tej grze.



### **Inicjacja gry:**

Rozgrywka rozpoczyna się od podania swojego loginu, aby można było ustalić ranking graczy oraz przejście do części I gry.



### **Przebieg gry:**

Gra składa się z III rund. Pierwsza zawiera 70 pytań badających cechy i predyspozycje przedsiębiorcze. Druga runda wymaga udzielenia odpowiedzi na 5 pytań w oparciu o prezentację danych, które są dostępne pod przyciskiem „Dane do zadania”

Trzecia runda zawiera kolejne 9 pytań na które należy odpowiedzieć dokonując wyboru z 4 możliwych propozycji.

Poza komentarzem po każdej rundzie gracz uzyskuje informacje zbiorczą, z której dowie się ile punktów uzyskał w każdej rundzie, jaka jest suma punktów i jaki był dotychczasowy najwyższy wynik.

Do kolejnej rundy gracz może przejść tylko po ukończeniu poprzedniej. Nie istnieje możliwość cofnięcia pytania i zmiany już udzielonej odpowiedzi w ramach jednej rozgrywki.

### **Zadania gracza:**

Podstawowym zadaniem gracza jest udzielanie prawidłowych odpowiedzi na pytania i osiągnięcie najlepszego wyniku punktowego w całej rozgrywce, jak i poszczególnych jej częściach.

### **Wyniki gry:**

Wynik gry jest sumą punktów uzyskanych z poszczególnych części.

## PODSUMOWANIE GRY

### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników. Szczególnie należy podkreślić, iż bycie przedsiębiorcą wymaga posiadania zarówno wiedzy jak i odpowiednich predyspozycji i umiejętności w zakresie analizy

### **Wyciągnięcie wniosków:**

Na podstawie wyników rozgrywki można wyciągać różną gamę wniosków. Do podstawowych należy kwestia wypracowania równowagi pomiędzy wiedzą, umiejętnościami analizy i posiadaniem cech przedsiębiorczych. Należy także wskazać młodzieży, iż nad każdą z tych grup kompetencji można pracować i je doskonalić.

Omówić i wyjaśnić należy też określone kwestie typowo ekonomiczne zawarte w pytaniach. Gra powinna być zastosowana na zakończenie cyklu zajęć realizujących tematykę rozpoczynania i prowadzenia działalności gospodarczej.

### **Powiązanie z teorią ekonomiczną:**

Gra oparta jest na problematyce rozpoczynania działalności gospodarczej. Test predyspozycji przedsiębiorczych wydaje się być uniwersalny, bez względu na kraj i warunki prowadzenia działalności. Jednak część dotycząca analizy rynku a zwłaszcza procedury rozpoczynania działalności jest specyficzna dla danej gospodarki i uregulowań prawnych w niej obowiązujących. Dlatego pytania zawarte w grze w rundzie II i III należy potraktować jako punkt wyjścia dla opracowania zestawu pytań odpowiadających warunkom ukraińskiej procedury rozpoczynania działalności oraz ukraińskim warunkom gospodarczym.

### **Źródła:**

- Griffin , Ricky W. *Podstawy zarządzania organizacjami*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2001.
- Ciesielski Marek, *Logistyka w biznesie*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa, 2006.
- Zofia Dach, *Mikroekonomia*, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej w Krakowie

- W. S. Good, *Budowanie marzenia. Wszechstronny poradnik zakładania własnej firmy*, Międzynarodowa Fundacja Rozwoju Rynku Kapitałowego i Przekształceń Własnościowych w Rzeczypospolitej Polskiej – Centrum Prywatyzacji, Warszawa 1993.

**Obszar edukacyjny:**

Podstawowym celem gry jest nauka logicznego zarządzania finansami domowymi. Założenia gry pozwalają na bardzo proste podejście do tematu (dla niższych etapów edukacyjnych) jak i wprowadzenie zagadnień bardziej skomplikowanych takich jak np. ryzyko inwestycji (dla wyższych etapów edukacyjnych). Grę daje się wykorzystać dla realizacji takich zagadnień szczegółowych jak: dochody i wydatki gospodarstwa domowego, oszczędzanie, inwestowanie, istota ubezpieczeń, kredyt, raty kredytowe, oprocentowanie, deficyt, nadwyżka.

**Cele gry:**

- określanie głównych dochodów i wydatków gospodarstwa domowego; układania jego budżetu;
- poznanie pojęcia oszczędzanie oraz powodów, dla których powinno się oszczędzać;
- nabycie umiejętności planowania finansów osobistych;
- określenia różnych sposobów oszczędzania oraz dopasowania ich do osobistych potrzeb;
- poznanie korzyści i zagrożeń wynikających z zadłużania się;
- nabycie umiejętności wykonywania matematycznych obliczeń;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa;
- nabycie umiejętności porównywania ofert kredytów;
- nabycie umiejętności porównywania opłacalności inwestycji;
- określanie rodzajów ryzyk jakie mogą wystąpić w gospodarstwie domowym;
- rozumienie idei ubezpieczenia;
- porównywanie wariantów ubezpieczenia;
- obliczanie procentu od kredytu i lokaty bankowej, ocenianie możliwości spłaty zaciągniętego kredytu przy określonym dochodzie;
- rozróżnianie formy inwestowania kapitału i dostrzeganie zróżnicowania stopnia ryzyka w zależności od rodzaju inwestycji.

### ***Grupa docelowa/Uczestnicy:***

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać od niższych etapów edukacji - po najwyższe. Zróżnicować tylko należy sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem.

Na wyższych poziomach edukacyjnych wiedzę można rozszerzać przedstawiając szczegółowej definicje oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących finansów gospodarstwa domowego w połączeniu z analizą ofert kredytowych, inwestycyjnych i ubezpieczeniowych.

### ***Wymagania wstępne:***

Podstawowa znajomość pojęć: dochód, wydatki, budżet, oszczędność, inwestycja oraz umiejętność dokonywania obliczeń procentowych.

## **OPIS ROZRYGRYWKI**

### ***Założenia wstępne:***

Z założenia gracz losowo będzie działał w imieniu rodziny 4 lub 6 osobowej. Do każdej z rodzin przypisane są określone dochody i określone wydatki. Wydatki przy każdej grze są losowane, więc każda rozgrywka może przebiegać w oparciu o różne ich wielkości. W trakcie gry w imieniu rodziny można wziąć kredyt, zainwestować oszczędności i podjąć decyzje o ewentualnym ubezpieczeniu się od ryzyka choroby, strat majątkowych lub obu ryzyk równocześnie. Rozgrywka obejmuje 12 rund odpowiadających kolejnym miesiącom roku. W trakcie kolejnych rund mogą występować zdarzenia losowe, które wpłyną na wydatki rodziny i będą wymagały podjęcia określonych kroków w celu utrzymania płynności finansowej.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Jesteś członkiem rodziny Kłopotowskich. Składa się ona z 4 członków rodziny: dwojga rodziców oraz córki i syna. Państwo Kłopotowscy osiągają dochody z wynagrodzeń rodziców, stypendiów oraz zainwestowanych środków pieniężnych. Wielkość ewentualnych dochodów możesz zawsze sprawdzić naciskając przycisk „Budżet domowy”. Twoja rodzina ponosi wydatki na: żywność, rachunki

domowe, środki czystości, odzież, kulturę i rekreację, lekarstwa, ubezpieczenia, raty kredytów, inne. Wysokość poszczególnych wydatków znajdziesz w tabeli znajdującej się pod przyciskiem z napisem „Wydatki”. Saldo przychodów i wydatków w poszczególnych miesiącach wyświetla się w okienku pod nazwą „Saldo miesiąca”.



W każdym miesiącu możesz podjąć decyzję o ewentualnym ubezpieczeniu się od ewentualnych zdarzeń losowych dotyczących zdrowia członków Twojej rodziny, majątku Twojej rodziny ewentualnie obu tych ryzyk równocześnie. Podjęcie decyzji o ubezpieczeniu spowoduje konieczność zapłacenia składki miesięcznej, która pojawi się w tabeli Twoich wydatków. Warunki poszczególnych wariantów ubezpieczenia z informacją o ryzyku objętym ubezpieczeniem, wysokością składki miesięcznej i kwocie ubezpieczenia zawiera tablica wyświetlająca się pod przyciskiem „Ubezpieczenie”.

**УМОВИ СТРАХУВАННЯ**

Варіанта страхування:

Місячний внесок:

Кнопка надає можливість ознайомитись з доступними варіантами страхування

Поле, призначене для внесення обраного варіанту страхування

Поле показує розрахований програмою щомісячний внесок

**УМОВИ СТРАХУВАННЯ**

ЗАСТРАХОВУЮ СЕБЕ    ВІДМОВЛЯЮСЬ

W każdym miesiącu możesz też podjąć decyzję o ewentualnym wzięciu kredytu. Podejmując tę decyzję musisz też dokonać wyboru banku w którym weźmiesz kredyt, uwzględniając jego koszty zawierające wysokość rocznego oprocentowania i jednorazową prowizję.

**УМОВИ КРЕДИТУВАННЯ**

Сума кредиту:

Період кредитування:

Відсотки:

БАНК I	БАНК II
СУМА	СУМА
період[місяць]	період[місяць]
12% + 250	14% + 100
ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ

Пропозиція першого банку    Пропозиція другого банку

Kwota kredytu i długość okresu spłaty zależy od twojej decyzji. Kwota kredytu zasili saldo rozgrywki, a rata kredytu zostanie dopisana do Twoich wydatków.

### УМОВИ КРЕДИТУВАННЯ

	БАНК I	БАНК II
Сума кредиту:	<input type="text" value="СУМА"/>	<input type="text" value="СУМА"/>
Період кредитування:	<input type="text" value="період(місяці)"/>	<input type="text" value="період(місяці)"/>
Відсотки:	12% + 250	14% + 100
	ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ

Поле призначене для внесення суми отриманого кредиту

Поле призначене для внесення періоду кредитування в місяцях

Інформація про річні процентні ставки і додаткові комісії в рамках пропозиції даного банку

Кнопка дозволяє укласти договір з даним банком на зазначених умовах

Jeżeli Twoja rodzina posiada wolne środki może podjąć decyzję o ich zainwestowaniu. Warunki inwestycji znajdziesz po przyciśnięciu przycisku Inwestycje. Kwota środków przeznaczonych do zainwestowania zależy od Twojej decyzji. Musisz też zdecydować w co będziesz inwestować, uwzględniając stopę zwrotu ale i ryzyko, jakim jest obciążona ta inwestycja.

### УМОВИ ІНВЕСТИЦІЇ

	ПРИМІЩЕННЯ	ЦІННИ ПАПЕРИ (ОБЛІГАЦІЇ)	ЦІННИ ПАПЕРИ (АКЦІЇ)
Інвестовані кошти:	СУМА	СУМА	СУМА
Очікувана норма прибутку :	3%	15%	30%
Оцінка ризиків:	2%	20%	40%
	ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ

Поле представляє умови депозиту

Поле представляє умови інвестиції в облігації

Поле представляє умови інвестиції в акції

### УМОВИ ІНВЕСТИЦІЇ

	ПРИМІЩЕННЯ	ЦІННИ ПАПЕРИ ПОЗВОЛЕННЯ	ЦІННИ ПАПЕРИ БАНКІВІ
Інвестовані кошти:	СУМА	СУМА	СУМА
Очікувана норма прибутку :	3%	15%	30%
Оцінка ризиків:	2%	20%	40%
	ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ	ВИБИРАЮ

Поле призначене для внесення суми вкладених коштів

Поле показує місячну норму прибутку з обраного інструменту

Інформація про максимальні ризики інвестиції, що розуміються як ймовірність втрати цілого вкладу

Кнопка дає можливість інвестувати внесену суму

Еventуальны зыск з інвестыцыі допісаны дастанне да twoіх dochodów і powiększy saldo rozgrywki.

Poza decyzjami przedstawionymi w kwestii kredytu, lokat i ubezpieczenia być może zdarzy Ci się borykać z typowymi problemami życia codziennego. Od Twojej roztropności i umiejętności zarządzania finansami domowymi zależy, czy napotykające Cię problemy nie spowodują utraty płynności i nie doprowadzą do bankructwa Twojej rodziny. Gra toczy się w 12 rundach odpowiadających 12 miesiącom w roku. Za każdym razem po podjęciu wszelkich decyzji przejdź do następnej rundy strzałką „następny miesiąc”. Twoim podstawowym celem gry jest osiągnąć na koniec roku najlepszy status finansowy rodziny, który określi wysokość salda rozgrywki.

#### **Uwaga!**

Decyzje o ewentualnym ubezpieczeniu lub zainwestowaniu środków finansowych powodują zawarcie umowy ubezpieczenia lub umowy inwestycyjnej tylko na 1 miesiąc. Ewentualnego ich przedłużenia należy dokonać podejmując kolejną decyzję o ubezpieczeniu lub inwestycji w następnym miesiącu.

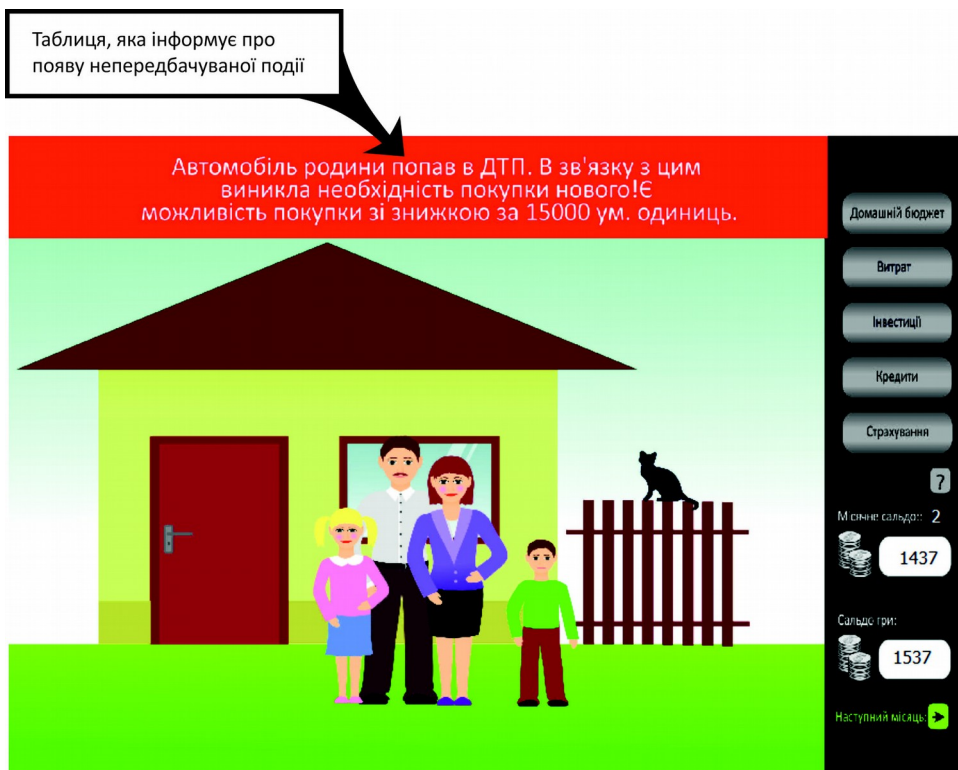
Umowa kredytowa trwa przez zadeklarowany okres spłaty kredytu.

#### **Inicjacja gry:**

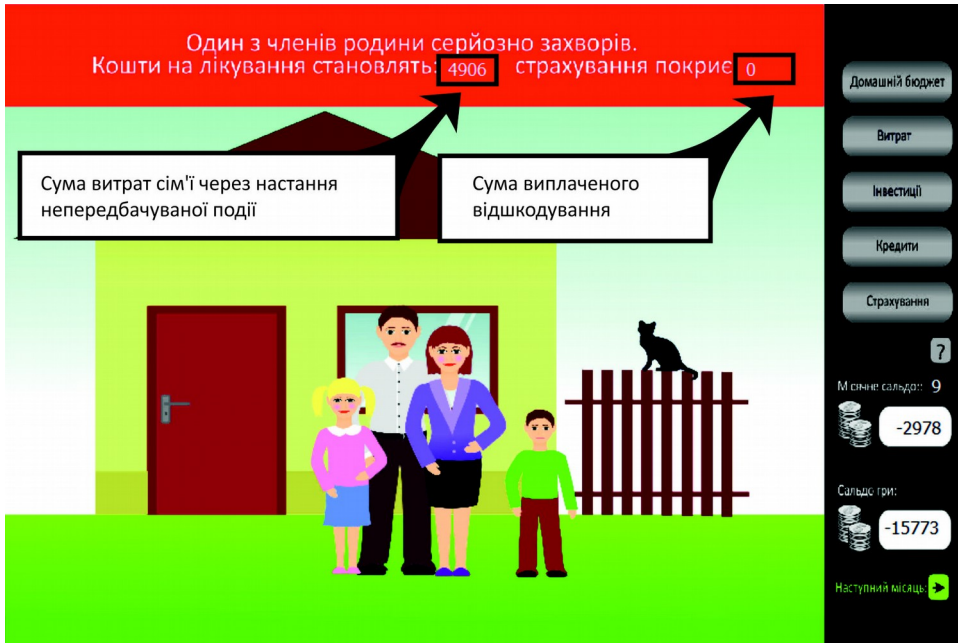
Rozgrywka rozpoczyna się od zapoznania się z instrukcją, która opisuje zasady i cel gry. Dla racjonalności podejmowanych działań gracz powinien dokładnie się z nią zapoznać. W każdym momencie gracz może do niej wrócić postępując się przyciskiem „?”

### Przebieg gry:

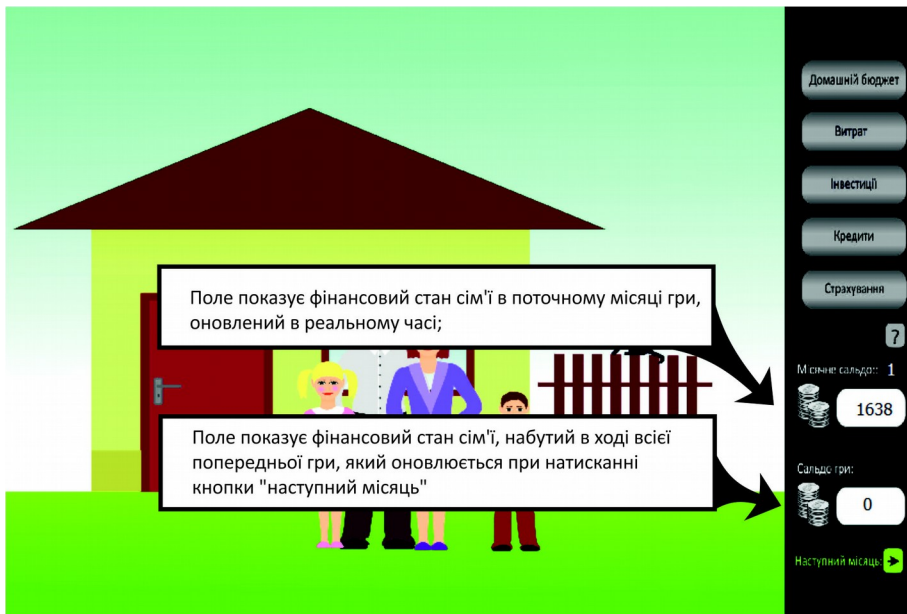
Gra składa się z 12 rund (odpowiadających 12 miesiącom w roku) w trakcie których gracz działając w imieniu rodziny Kłopotowskich zarządzać ma finansami rodziny. W grze występują model rodziny 4 osobowej. Rodzinie przypisane są określone dochody i wylosowane wydatki. Gracz ma możliwość skorzystać z kredytu, ubezpieczyć się lub zainwestować wolne środki pieniężne. W trakcie gry w poszczególnych miesiącach pojawiać się mogą pewne zdarzenia losowe wpływające na płynność finansową rodziny. Będą to m.in.: choroba członka rodziny, awaria samochodu, awaria instalacji elektrycznej.



Mądrze decydując o ewentualnym wyborze wariantu ubezpieczenia, zainwestowaniu wolnych środków, wzięciu kredytu, gracz może poradzić sobie w kwestiach finansowych lub zminimalizować wpływ ryzyka.



Sytuację finansową rodziny obrazują 2 liczniki: saldo miesiąca i saldo rozgrywki.



Całkowite rozliczenie, jak rodzina gospodarowała pieniędzmi nastąpi po upływie roku (czyli 12 rund). Pojawi się wtedy informacja końcowa informująca czy rodzina utrzymała płynność finansową, czy też zbankrutowała.

Підсумкова таблиця фінансового стану сім'ї по завершенні 12-ти місяців гри

Минув рік як керуєш родинними фінансами.  
Нажаль втратив фінансову стабільність!

### **Zadania gracza:**

Podstawowym zadaniem gracza jest osiągnąć najlepszy wynik finansowy, gospodarując środkami finansowymi rodziny. Dodatkowo musi też reagować na pojawiające się zdarzenia losowe, w taki sposób aby nie dopuścić do bankructwa rodziny. Na bieżąco gracz powinien też decydować o ewentualnym inwestowaniu wolnych środków pieniężnych a w przewidując ryzyko nieszczęśliwych wypadków może podejmować decyzje w kwestii ubezpieczenia. W przypadku nieprzewidzianych wydatków może też zaciągnąć kredyt.

W przypadku podjęcia decyzji o kredycie, ubezpieczeniu lub zainwestowaniu środków gracz dodatkowo musi dokonać racjonalnego wyboru banku, wariantu ubezpieczenia lub sposobu inwestowania.

***Wyniki gry:***

Wynik gry jest sumą środków finansowych wygospodarowanych w kolejnych rundach (miesiącach). Uczniowie grać mogą próbując osiągnąć najwyższy wynik, który odczytają w okienku „Saldo rozgrywki”.

**PODSUMOWANIE GRY*****Omówienie wyników:***

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy omówić co w największym stopniu wpłynęło na efekty (właściwe decyzje oparte na rachunku ekonomicznym o wyborze banku i sposobie inwestowania środków finansowy, umiejętna ocena wiązania stopy zwrotu z inwestycji z ryzykiem związanym z inwestowaniem w różne instrumenty rynku finansowego, kwestia liczenia się z kosztami opłacania składki na ubezpieczenie w zamian za zabezpieczenie finansowe w przypadku zdarzeń losowych).

***Wyciągnięcie wniosków:***

Na podstawie wyników rozgrywki można wyciągać różną gamę wniosków. Do podstawowych należy kwestia odpowiedzialności za podejmowane decyzje i ich wpływ na życie rodziny. Omawiając wnioski należy bardzo wyraźnie podkreślić kwestie przewidywania ryzyka i umiejętności godzenia się na niewielkie koszty celem uniknięcia większych. W dalszej kolejności należy wyjaśnić kwestie stopnia ryzyka jakim obciążone są niektóre instrumenty finansowe. Uczniom należy uświadomić, iż nie tylko należy brać pod uwagę ewentualne zyski, ale trzeba też liczyć się z ryzykiem jakim obarczone jest inwestowanie. W dalszej kolejności należy skupić się na procesie podejmowania racjonalnych decyzji w kwestii zaciągania kredytu, ze szczególnym uwzględnieniem wyboru najkorzystniejszej oferty kredytowej (oprocentowanie i prowizja) długości okresu kredytowania i możliwości pokrycia raty kredytu z comiesięcznych dochodów.

***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce równowagi budżetowej, zagadnieniach stopy zwrotu z inwestycji oraz towarzyszącemu jej ryzyku, idei ubezpieczenia i kredytowych.

**Obszar edukacyjny:**

Gra daje się wykorzystać do realizacji bardzo wielu zagadnień. Przede wszystkim stosowana być powinna przy realizacji tematów związanych ze współpracą, konkurencją, negocjacjami i uczciwością w negocjacjach, znaczeniem reklamy czy też społeczną odpowiedzialnością biznesu.

**Cele gry:**

- nabycie umiejętności określenia wpływu reklamy na wielkość sprzedaży,
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji,
- nabycie umiejętności analizy otoczenia,
- zdobycie wiedzy na temat roli teorii gier w życiu gospodarczym,
- poznanie konsekwencji niedotrzymywania umów,
- poznanie zasad negocjacji,
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać od niższych etapów edukacji - po najwyższe. Zróżnicować tylko należy sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia (znaczenie reklamy, negocjacje, uczciwość w negocjacjach) a na wyższych wnioski z gry można wykorzystywać na wielu innych płaszczyznach (teoria gier, dylemat więźnia, racjonalność, maksymalizowanie użyteczności, punkt równowagi Nasha).

**Wymagania wstępne:**

Podstawowe informacje na temat negocjacji, rodzajów negocjacji, roli i znaczenia reklamy. W przypadku realizacji gry na wyższych poziomach edukacji, wcześniej należy wyjaśnić ogólną teorię gier.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### **Założenia wstępne:**

Założenia wstępne gry opierają się na klasyce teorii gier – dylemacie więźnia. Założeniem jest, że każdy uczestnik wybiera najlepszą z możliwych strategii. Przy czym wybrana strategia jest dodatkowo najlepszą odpowiedzią na zachowania wybrane przez pozostałych graczy. Żaden z graczy nie ma pewności, co do ostatecznej decyzji drugiego gracza. Gracz jest wyposażony jedynie w wiedzę o przesłankach racjonalności, którymi kieruje się on sam i którymi powinien kierować się on sam i którymi powinien kierować się drugi z graczy. Wiedza o racjonalności drugiego gracza pozwala pierwszemu oczekiwać, że zachowanie jego konkurenta będzie zmierzało do maksymalizacji własnego zysku.

### **Zasady prowadzenia gry/opis gry:**

Jesteś przedstawicielem jednego z dwóch producentów wyrobów tytoniowych w niewielkim kraju Utopia. Reprezentujesz Dyrektora Działu Sprzedaży w Firmie Szary Dym. Twoim jedynym konkurentem jest firma Błady Pałac. Przepisy prawa w kraju Utopia zakładają, iż jedyną dopuszczalną formą reklamy wyrobów tytoniowych jest reklama outdoorowa.

Z przeprowadzonych badań wynika, iż w sytuacji dwóch producentów decyzja o reklamowaniu się bądź nie przynosi określone rezultaty w zależności od decyzji konkurenta. Efekty finansowe kombinacji zawiera tabela.

		Firma A	
		REKLAMUJE SIĘ	NIE REKLAMUJE SIĘ
Firma B	REKLAMUJE SIĘ	250,250	1000,0
	NIE REKLAMUJE SIĘ	0,1000	500,500

Niestety decydując czy w danym miesiącu będziesz się reklamował, nie znasz decyzji swojego konkurenta. W trakcie rozgrywki może pojawić się możliwość negocjowania sposobu postępowania w zakresie reklamy z firmą konkurencyjną. Od Ciebie zależy czy przystąpisz do negocjacji i dotrzymasz ustaleń. Celem Twojego postępowania jest uzyskania jak najlepszych wyników finansowych na które wpływ znaczący ma decyzja o reklamowaniu się w danym miesiącu.

W pewnym nieznanym Ci momencie działalności pojawi się Prezes Firmy Szary Dym, który rozliczy Cię z efektów finansowych. Powinny one być lepsze niż w firmie konkurencyjnej. Na efekty finansowe wpływ będzie miała też Twoja wiedza ekonomiczna.

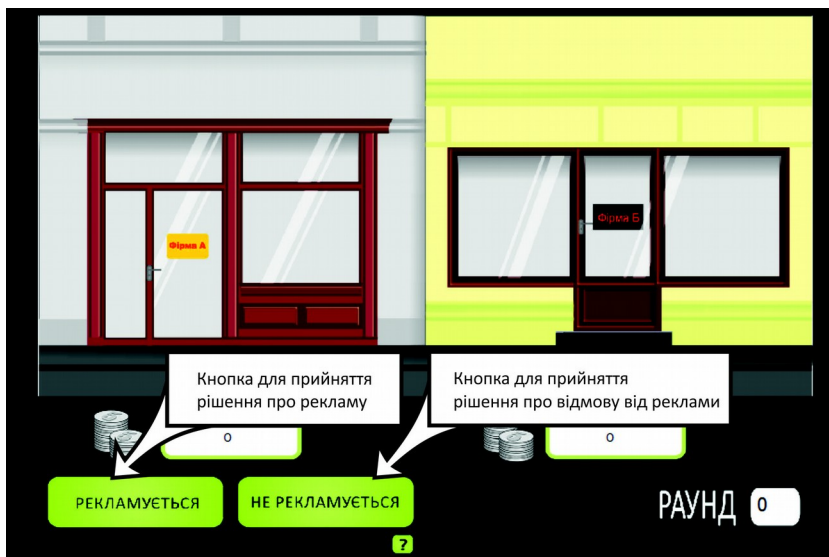
W trakcie trwania rozgrywki cały czas masz możliwość przypominania sobie jakie wyniki finansowe w każdym miesiącu przynosi Ci decyzja o reklamowaniu się, uwzględniająca decyzję Twojego konkurenta. Informację tę uzyskasz używając przycisku ze znakiem „?”.

#### ***Inicjacja gry:***

Gra rozpoczyna się od zapoznania się z instrukcją, która opisuje sytuację decyzyjną. Dla racjonalności podejmowanych działań gracz powinien dokładnie zapoznać się z macierzą wypłat. Inicjacja gry następuje po przyśnięciu opcji „start”.

#### ***Przebieg gry:***

Gra składa się z 11 rund w trakcie których gracz działając w imieniu firmy A i podejmuje decyzje czy będzie się w danym miesiącu reklamować czy nie.



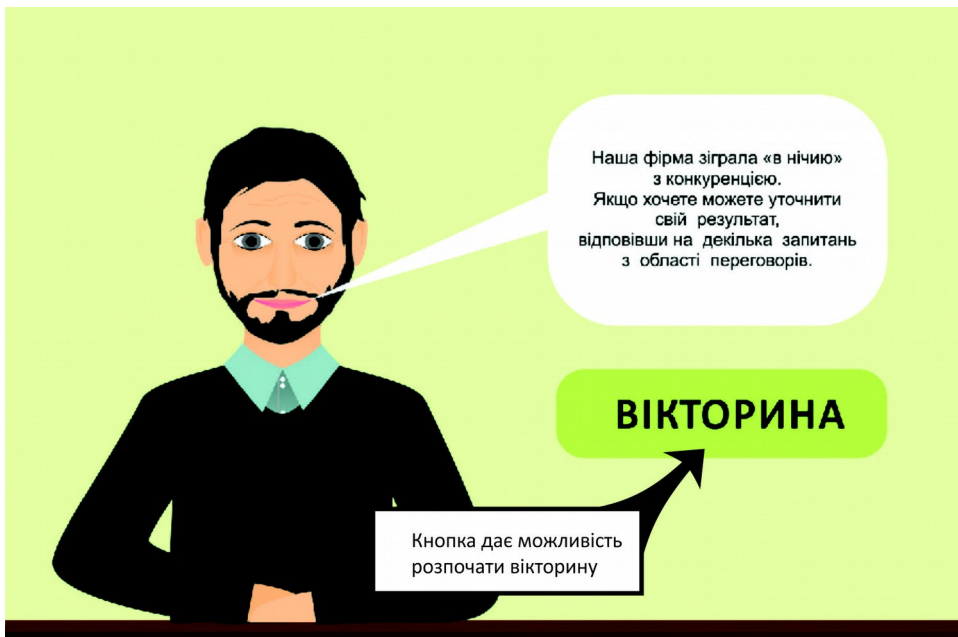
Decyzje te podejmuje racjonalnie w oparciu o załączoną macierz efektów dołączonej do gry.



W trakcie rozgrywki pojawia się możliwość negocjowania z firmą konkurencyjną. Ze strony konkurencji pada propozycja powstrzymania się od reklamy, gdyż w tym wypadku obie strony równocześnie zyskują.



Po zakończeniu rozgrywki pojawia się informacja, która firma osiągnęła lepszy wynik finansowy oraz propozycja wzięcia udziału w quizie, dzięki któremu można zdobyć dodatkowe punkty.



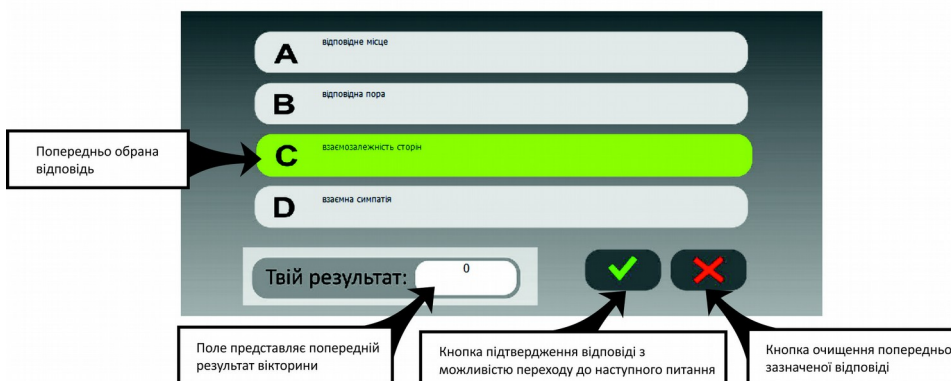
Na końcu pojawia się informacja o sumie punktów i miejscu na liście rankingowej.



### **Zadania gracza:**

Podstawowym zadaniem gracza jest osiągnąć najlepszy wynik finansowy poprzez podejmowanie kolejnych decyzji o ewentualnej reklamie. Dodatkowo powinien on podjąć decyzję czy przystąpić do porozumienia z firmą konkurencyjną a następnie czy dotrzymać zawartej umowy. Zadaniem gracza jest także ciągła analiza macierzy wypłat aby podejmować logiczne decyzje. Grę kończy test zawierający 4 pytania, każde wycenione na 100 jednostek, które zostają dopisane do ostatecznego wyniku finansowego.

Що є умовою початку переговорів?



### Wyniki gry:

Wynik gry jest sumą wielkości uzyskanych w każdej rundzie oraz w teście. Grę kończy informacja o uzyskanej liczbie punktów i miejscu w rankingu. Ranking dostępny jest w oddzielnej zakładce i zawiera 10 najwyższych, aktualizujących się lokat.



## PODSUMOWANIE GRY

### ***Omówienie wyników:***

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy omówić co wpłynęło na wynik (konsekwentna realizacja przyjętej strategii, reakcja odwetowa na posunięcie przeciwnika, troska o najlepszy wynik finansowy, bez porównania z konkurencją?)

### ***Wyciągnięcie wniosków:***

Na podstawie wyników rozgrywki można wyciągać różną gamę wniosków. Do podstawowych należy kwestia uczciwości w negocjacjach i dotrzymywania ustaleń. Należy omówić skutki w krótkim i długim czasie. W dalszej kolejności należy skupić się na procesie podejmowania racjonalnych decyzji, opracowywaniu strategii postępowania i reagowania na działania konkurencji. Należy także prześledzić zakres działań odwetowych ze strony konkurencji. Gra jest też dobrym impulsem do przeprowadzenia dyskusji na temat etycznej strony reklamowania wyrobów tytoniowych.

### ***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na przykładzie firm z branży tytoniowej, gdyż jak można stwierdzić w oparciu o artykuł „Relationship between cooperation in an iterated prisoner's dilemma game and the discounting of hypothetical outcomes” - Richard Yi, Matthew W. Johnson, Warren K. Bickel w tej właśnie branży na podstawie praktyki życia gospodarczego zaobserwowano analogiczne skutki przy decydowaniu o ewentualnej reklamie. Tak więc przykład dobrany jest ze względu na realia ekonomiczne, natomiast jeśli z punktu widzenia np. wychowawczego prowadzący nie będą chcieli stosować przykładu opartego na branży tytoniowej można do gry wprowadzić firmy konkurujące w każdej innej dziedzinie.

### ***Teoria gier:***

Obszarem zainteresowania teorii gier są problemy związane z decyzjami w układach z wieloma uczestnikami (*agentami, graczy*), z których każdy ma pewne swoje preferencje, określające jego sposób działania (w ramach ustalonych reguł), od których zależy jego *wypłata*. Zakłada się, że

wszyscy uczestnicy zachowują się *racjonalnie*, co w języku teorii gier oznacza, że każdy z uczestników stara się zmaksymalizować swoją własną wypłatę, niezależnie od tego, co robią inni uczestnicy. Zatem każdy gracz podejmuje decyzje o ruchach, które są zgodne z zasadami gry i które maksymalizują jego wypłatę.

Teoria gier znalazła szerokie zastosowania w ekonomii, biologii ewolucyjnej, socjologii, naukach politycznych, oraz w informatyce. We wszystkich tych dziedzinach teoria ta służy w roli narzędzia do rozpatrywania modeli podejmowania optymalnych decyzji (strategii) w sytuacjach z udziałem co najmniej dwóch graczy. Często w takich sytuacjach poszczególni gracze nie są pewni działania jakie podejmą pozostali gracze. Teoria gier działa również w sytuacjach w których występuje tylko jeden gracz, który działa w warunkach niepewności (lub posiadania niepełnych danych). W związku z tym można ją ogólnie scharakteryzować jako teorię podejmowania optymalnych decyzji w warunkach nieokreśloności.

### ***Dylemat więźnia:***

Jest to sytuacja, w której występują dwie strony. Zawarty one porozumienie, w wyniku czego mają do wyboru dwie strategie, albo dotrzymać zawartej umowy albo oszukać partnera. Dylemat więźnia polega na tym, że powstaje sytuacja, w której oszustwo jednej strony daje jej znacznie większy zysk niż w przypadku przestrzegania postanowień umowy, jednakże oszustwo obu stron jednocześnie obniża ich korzyści tak, że stają się one mniejsze, niż w sytuacji obustronnego przestrzegania ustalonych zasad. Problem wyboru najwłaściwszego rozwiązania dla uczestników rozwiązuje się na gruncie nauki zwanej teorią gier.

### **Źródła:**

- Nęcki Z., *Negocjacje w biznesie*
- Kostecki R.P., *Wprowadzenie do teorii gier*
- Nogal P., *Dylemat więźnia jako przykład wykorzystania teorii gier*
- Richard Yi, Matthew W. Johnson, Warren K. Bickel, *Relationship between cooperation in an iterated prisoner's dilemma game and the discounting of hypothetical outcomes*

**Obszar edukacyjny:**

Gra edukacyjna zapoznaje gracza z tematyką finansów publicznych. Można ją wykorzystać na jednostkach lekcyjnych, przy realizacji tematów związanych z zarządzaniem finansami publicznymi, podatkami, zaspokajaniem potrzeb społecznych oraz przy realizacji zagadnień dotyczących budżetu państwa.

**Cele gry:**

- Poznanie podstawowych pojęć związanych z podatkami
- Poznanie podstawowych pojęć związanych z finansami publicznymi
- Poznanie podstawowych pojęć związanych z budżetem państwa
- Nabycie umiejętności szybkiego i poprawnego podejmowania decyzji dotyczących zagadnień związanych z gospodarką pieniędzmi publicznymi
- Zdobywanie wiedzy na temat wykorzystania finansów publicznych do zaspokajania potrzeb społecznych
- Poznanie roli finansów publicznych w gospodarce
- Poznanie wpływu finansów publicznych na rozwój gospodarki
- WYROBIEŃCIE umiejętności kreatywnego myślenia
- Zdobywanie wiedzy jako sposób osiągnięcia celu (zdobywanie stanowiska, które wymaga dużego zakresu posiadanej wiedzy)
- Argumentowanie konieczności płacenia podatków
- Charakteryzowanie funkcji podatków
- Charakteryzowanie poszczególnych rodzajów podatków
- Poznanie klasycznych zasad podatkowych A. Smitha
- Przedstawianie argumentów za i przeciw płaceniu podatków
- Nabycie umiejętności uzasadniania podejmowanych decyzji

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Konstrukcja gry pozwala wykorzystać ją na wszystkich poziomach edukacyjnych. W niższych etapach podaje podstawowe pojęcia, uczy podejmowania decyzji, rywalizacji.

W kolejnych wiedzę można rozszerzać przedstawiając szczegółowej definicję, oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących finansów państwa. Należy również różnicować omawianie wyników gry, poprawiać błędne odpowiedzi uczniów, uzasadniać znaczenie prawidłowych decyzji na funkcjonowanie państwa. Grę można stosować jako podsumowanie realizowanych zagadnień z zakresu finansów, przy omawianiu zagadnień dotyczących potrzeb społecznych, roli państwa w gospodarce, obiegu gospodarczego z udziałem instytucji państwa, zależności pomiędzy dochodami państwa a jego wydatkami.

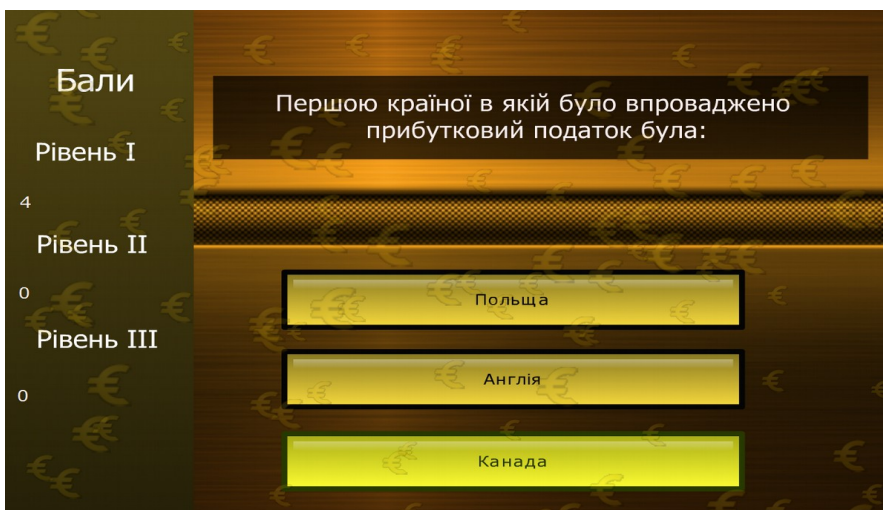
***Wymagania wstępne:***

Uczeń powinien posiadać podstawowe informacje na temat podatków, ich rodzajów, roli podatków w tworzeniu dochodów budżetowych. Ponadto ważna jest tu wiedza z dziedziny wydatków państwa, potrzeb społecznych oraz sposobu ich zaspokajania.

**OPIS ROZRYGRYWKI**

***Założenia wstępne:***

Założeniem wstępnym jest sprawdzenie wiadomości z zakresu szeroko rozumianych zagadnień finansów publicznych ze szczególnym uwzględnieniem podatków, wydatków publicznych na potrzeby społeczne oraz budżetem państwa. Gra podzielona jest na III części (etapy) w trakcie których gracz ma odpowiedzieć prawidłowo na jedno z trzech stawianych mu pytań. W poszczególnych etapach (rundach) liczone są prawidłowe odpowiedzi.



W grze nie ma ograniczeń czasowych. Gracz, aby przejść do kolejnego etapu musi prawidłowo odpowiedzieć na 8 z spośród 10 stawianych mu pytań. Jeżeli uzyska mniejszą liczbę punktów musi rundę powtórzyć. Ponadto, może ją powtórzyć jeśli chciałby uzyskać lepszy wynik. Z lewej strony ekranu pojawiają się punkty z każdej rundy. By, pomyślnie przejść przez rozgrywkę musi zdobyć z każdej rundy minimalnie 8 punktów, czyli w sumie co najmniej 24. Grę może powtarzać.

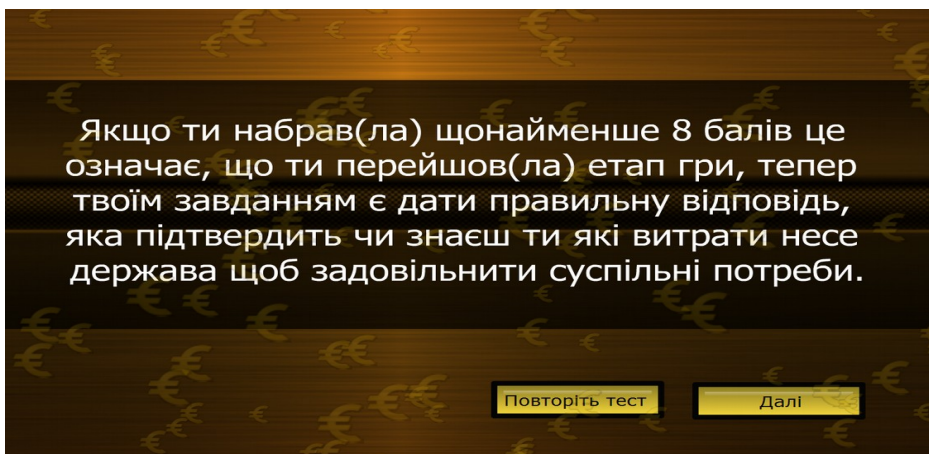
### ***Inicjacja gry:***

Na wstępie gracz zapoznaje się z instrukcją, która opisuje co jest jego zadaniem, z jakich etapów (rund) gra się składa i kiedy będzie mógł uznać, iż osiągnął w niej sukces czyli zostać mądrym skarbnikiem publicznych pieniędzy.

### ***Przebieg gry:***

Gra składa się z 3 etapów. Każdy z nich składa się z 10 problemów, a każdy problem z kolei to pytanie i 3 trzy potencjalnie prawdziwe odpowiedzi. Gra ta jest testem jednokrotnego wyboru, odpowiedź masz wybrać poprzez najechanie kursorem nad obszar przycisku, który podświetla się na żółto a następnie wciśnięcie i zwolnienie (gdyż reakcja następuje dopiero po nim) lewego przycisku myszy. W przypadku wybrania prawidłowej odpowiedzi zwiększy się suma punktów zebranych w danym etapie (suma ta widoczna jest w prawej skrajnej części ekranu). Proces należy powtórzyć z wszystkimi 10 pytaniami w serii, po których

zostanie Ci zaprezentowany jest ekran z możliwością powtórzenia testu bądź przejścia do kolejnej jego części. Guzik „Dalej” odblokowuje się jednak jedynie w sytuacji kiedy zbierzesz w danym etapie 8 lub więcej punktów.



W całej rozgrywce możesz maksymalnie zdobyć 30 punktów, ale aby gra została zaliczona musisz ich zdobyć minimalnie 24. Wynik gry jest sumą punktów uzyskanych w każdej rundzie. Grę kończy informacja o uzyskanej liczbie. Gwarantuje Ci to uzyskanie stanowiska o które walczyłeś.

Po ukończeniu wszystkich 3 etapów masz możliwość powtórzenia całej rozgrywki.

Runda I – „Podatki”, w której należy odpowiedzieć udzielić poniższych odpowiedzi:

- Podatek jest to świadczenie pieniężne pobierane pod przymusem.
- W starożytności opodatkowani byli rolnicy.
- Na świecie do dziwnych podatków można było zaliczyć podatek od posiadanych córek (synowie służyli w wojsku).
- Podatki dzielą się na pośrednie i bezpośrednie.
- Krajem, w którym po raz pierwszy wprowadzono podatek była Anglia.
- Podatki bezpośrednie są nakładane na ilość posiadanego majątku.

- Zasada sprawiedliwości podatkowej, mówi, że podatek jest wprost proporcjonalny do dochodu.
- Zasady podatkowe stworzone przez Adama Smitha, mówią że, podatki powinny być pewne, proste i tanie.
- Wydatki publiczne to wydatki państwa.
- Dobra publiczne to obrona narodowa.

Runda II „Przedmiot i zakres finansów publicznych”, w której należy odpowiedzieć udzielić poniższych odpowiedzi:

- Władze publiczne nakładają ciężar podatkowy, aby utrzymać wojsko.
- Władze publiczne, aby zaspokoić potrzeby społeczne budują drogi.
- Środków publicznych nie przeznaczają się na budowę domów jednorodzinnych.
- Ludzie chcą bezpiecznie żyć, dlatego fundusze publiczne przeznaczane są na utrzymanie policji.
- Z funduszy przeznaczonych na edukację finansuje się działalność placówek naukowo – badawczych.
- Gwarantując ochronę zdrowia swoich obywateli, fundusze publiczne przeznaczane są na utrzymanie publicznej służby zdrowia.
- Państwo wydaje środki publiczne na rozwój infrastruktury, czyli buduje sygnalizację świetlną na ulicach.
- W gestii państwa leży ochrona środowiska, czyli dbanie o parki narodowe.
- Konsumpcja publiczna to pensje dla urzędników państwowych.
- Dobra, które pozornie nie mają właściciela np. ławki w parku są własnością państwa.

Runda III – „Budżet państwa”, w której należy odpowiedzieć udzielić poniższych odpowiedzi:

- Budżetem państwa nazywa się zestawienie jego wydatków i dochodów.
- Najważniejszym źródłem dochodów budżetowych są podatki.
- Wydatki budżetowe przeznaczone są na wypłatę emerytur.
- Do podstawowych zasad budżetowych zalicza się zasadę zrównoważonego budżetu.

- Deficyt budżetowy występuje, wtedy, gdy wydatki są większe od dochodów.
- Planując wydatki budżetowe należy kierować się wielkością dochodów publicznych.
- Planując wydatki budżetowe na ochronę zdrowia należy brać pod uwagę wiek ludności.
- Dług publiczny na sfinansowanie swoich wydatków zaciąga państwo.
- Z dochodów budżetowych finansuje się ochronę zdrowia.
- Budżet państwa jest większy, niż budżety gospodarstw domowych.

### ***Zadania gracza:***

Podstawowym zadaniem gracza jest udzielenie prawidłowej odpowiedzi na pojawiające się pytania. Aby zaliczyć rundę musi udzielić ich 8. W całej rozgrywce może maksymalnie zdobyć 30 punktów, ale aby gra została zaliczona musi ich zdobyć minimalnie 24.

### ***Wyniki gry:***

Wynik gry jest sumą punktów uzyskanych w każdej rundzie. Grę kończy informacja o uzyskanej liczbie. Gwarantuje mu to uzyskanie stanowiska o które walczył.

## **PODSUMOWANIE GRY**

### ***Omówienie wyników:***

Prowadzący zajęcia dydaktyczne podsumowuje grę. Odpowiada na pytania uczniów. Typuje najlepszego gracza jako Skarbnika, który udzielił najwięcej poprawnych odpowiedzi.

### ***Wyciągnięcie wniosków:***

Prowadzący zajęcia wyciąga wnioski z przeprowadzonej rozgrywki, uświadamia uczniom rolę finansów publicznych. Ponadto zwraca uwagę na konieczność stosowania racjonalnych decyzji w gospodarowaniu pieniężnymi zasobami państwa.

### ***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

- Produkt krajowy brutto i dochód narodowy

- Czynniki wzrostu dochodu narodowego i problem jego podziału
- Mierniki poziomu rozwoju gospodarczego
- Główne wątki teorii Adama Smitha
- Budżet państwa a popyt globalny
- Istota i instrumenty polityki fiskalnej
- Funkcje polityki fiskalnej
- Deficyt budżetowy – sposoby jego finansowania i wpływ na gospodarkę
- Teoria racjonalnych oczekiwań

**Obszar edukacyjny:**

Gra edukacyjna zapoznaje gracza z społeczno – gospodarczymi skutkami inflacji oraz formami interwencjonizmu w polityce przeciwdziałania poszczególnym rodzajom inflacji.

**Cele gry:**

- Poznanie podstawowych pojęć związanych z inflacją
- Charakterystyka wskaźników gospodarczych tych gospodarek, w których występuje inflacja
- Rozróżnianie rodzajów inflacji w zależności od przyczyn jej powstawania lub sytuacji gospodarczej w kraju
- Identyfikacja czynników wywołujących inflację
- Charakteryzowanie społeczno–gospodarczych konsekwencji inflacji
- Poznanie instrumentów polityki antyinflacyjnej
- Poznanie wpływu inflacji na rozwój gospodarki
- Wyrobienie umiejętności kreatywnego myślenia
- Nabycie umiejętności uzasadniania podejmowanych decyzji

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Konstrukcja gry pozwala wykorzystać ją na wszystkich poziomach edukacyjnych. W niższych etapach podaje podstawowe pojęcia, uczy podejmowania decyzji, rywalizacji.

W kolejnych wiedzę można rozszerzać przedstawiając szczegółowiej definicję, oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących działań państwa w zakresie pobudzania jak również zwalczania inflacji. Należy również różnicować omawianie wyników gry, poprawiać błędne odpowiedzi uczniów, uzasadniać znaczenie prawidłowych decyzji na funkcjonowanie państwa.

Grę można stosować jako podsumowanie realizowanych zagadnień z zakresu definicji i mierników inflacji, przy omawianiu zagadnień dotyczących rodzajów inflacji, społeczno–gospodarczych skutków inflacji oraz polityki przeciwdziałania inflacji. W wyższych etapach edukacyjnych

można informację poszerzyć o mierniki inflacji takie jak: indeks Laspayresa czy Krzywa Philipsa.

***Wymagania wstępne:***

Uczeń powinien posiadać znać podstawowe pojęcia dotyczące inflacji, rozróżniać jej rodzaje oraz społeczno–gospodarcze skutki. Ponadto ważna jest tu wiedza na temat polityki antyinflacyjnej.

**OPIS ROZRYGRYWKI**

***Założenia wstępne:***

Jesteś kapitanem łodzi podwodnej o nazwie Inflacja. Twoim zadaniem jest utrzymanie stałego zanurzenia. W trakcie rejsu pojawiać się będą prądy, które będą znosić Twoją łódź w górę lub w dół, jednak Ty musisz odpowiednio korygować jej kurs. Gra sprawdza umiejętność określania czynników hamujących i pobudzających inflację jak również skutków interwencjonizmu państwa w zakresie jej zwalczania (lub pobudzania).

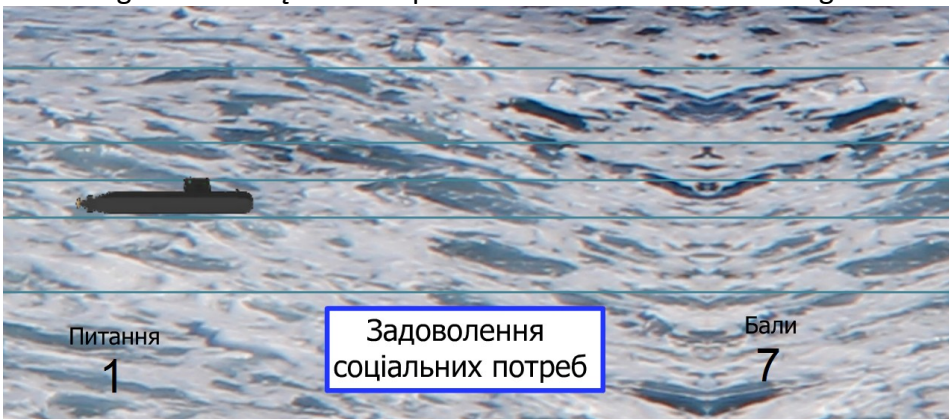
W czasie gry pojawiać się będzie 10 pytań, losowanych z puli 50, które wyświetlane są na ekranie przez 4 sekundy, z 4’ro sekundowymi przerwami pomiędzy nimi. Łodzią podwodną sterujesz się poprzez wciśnięcie odpowiedniego klawisza ↑ (strzałka w górę) lub ↓ (strzałka w dół), i przytrzymywanie go przez czas jaki wyświetlane jest pytanie w dolnej środkowej części ekranu. W dolnej części ekranu znajdują się również numer pytania oraz licznik zebranych przez Ciebie punktów.

Ponadto wyznaczone zostały strefy za przebywanie w których dostajesz lub tracisz punkty. Łódź przemieszcza się w 3 oddzielonych od siebie czarnymi liniami strefach: środkowej w której zdobywasz punkty, 2 strefach zewnętrznych (sąsiadujących od góry i od dołu ze strefą środkową) w której tracisz punkty, wpłynięcie na pozostałe dwie (całkowicie zewnętrzne strefy) skutkuje przejściem do ekranu „końca gry”.



Gra przewiduje dwa możliwe zakończenia: wygraną lub porażkę. Porażka występuje w sytuacji w której Twój statek wypłyne poza ostatnią strefę. W takiej na ekranie pojawia się ramka z napisem „Porażka” i liczbą zdobytych punktów. Drugą możliwością jest poprawne odpowiedzenie na wszystkie 10 pytań. W takiej sytuacji po 4 sekundowej przerwie po ostatnim pytaniu, zostajesz przekierowany do ramki z napisem „zwycięstwo” i liczbą zdobytych punktów. W obu powyższych przypadkach możliwa jest powtórna gra.

Ponadto gra składa się z dwóch poziomów trudności: normalnego



i łatwego – w którym oprócz pytań, na ekranie zostaje wyświetlona na nie odpowiedź w postaci strzałek wskazujących kierunek inflacji.



W dolnej części ekranu znajdują się również numer pytania oraz licznik zebranych przez Ciebie punktów.

#### **Zasady prowadzenia gry/ opis gry:**

Jesteś kapitanem łodzi podwodnej o nazwie Inflacja. Twoim zadaniem jest utrzymanie stałego zanurzenia. W trakcie rejsu pojawiać się będą prądy, które będą znosić twoją łódź w górę lub w dół. Są to czynniki podwyższające lub obniżające inflację. W grze używasz strzałek na klawiaturze. Ponadto w czasie gry naliczane są punkty.

#### **Inicjacja gry:**

Na wstępie gracz zapoznaje się z instrukcją, i może zdecydować o wyborze jednego z dwóch wariantów gry ze względu na stopień trudności łatwego i normalnego. Różnica między poziomami polega na tym, iż w wersji łatwej na ekranie pojawiają się strzałki podpowiadające graczowi jaki kurs obrać (góra czy dół).

#### **Przebieg gry:**

Gracz steruje łodzią podwodną i musi utrzymać ją na stałym poziomie poprzez korektę jej kursu. Podczas jednego rejsu musi prawidłowo odpowiedzieć na 10 pytań, które pojawiają się na ekranie. Są one losowo dobierane z puli następujących 50:

- brak skłonność do oszczędzania
- zmniejszenie dochodów do dyspozycji
- wzrost stopy procentowej w bankach
- spadek rezerw obowiązkowych w bankach

- dodatkowa emisja pieniądza
- spadek cen surowców
- wzrost cen maszyn i urządzeń
- monopolizacja gospodarki
- zmniejszenie cen surowców energetycznych
- szybki wzrost popytu na dobra
- zwiększenie ilości dóbr na rynku
- spekulacje na rynku
- zmniejszenie dochodów do dyspozycji
- spadek stopy procentowej w bankach
- wzrost cen surowców
- obniżenie płac
- demonopolizacja gospodarki
- wzrost cen surowców energetycznych
- zmniejszenie popytu na dobra
- zwiększenie ilości dóbr na rynku
- deprecjacja pieniądza
- rozszerzenie funkcji pieniądza
- nieefektywne lokaty
- zadowolenie społeczne
- wzrost kosztów produkcji
- rozsądne lokowanie kapitału
- kupowanie niepotrzebnych dóbr
- inwestowanie w gospodarkę
- dyscyplina budżetowa
- denominacja pieniądza
- restrykcyjna polityka monetarna
- niezrównoważony budżet
- drogi kredyt
- urynkwienie gospodarki
- zrównoważony budżet
- rozwój przedsiębiorczości
- hamowanie przedsiębiorczości
- kontrola systemu płac
- brak kontroli systemu płac
- zła polityka monetarna
- osłabianie popytu

- zwiększanie popytu
- import towarów
- nieimportowanie towarów
- zwiększenie ilości dóbr na rynku
- reglamentacja sprzedaży
- zwiększenie ilości dóbr na rynku
- wzrost siły nabywczej pieniądza
- bankructwa przedsiębiorstw
- strata dla oczekujących na zapłatę

***Zadania gracza:***

Podstawowym zadaniem gracza jest odpowiednie zareagowanie na pojawiające się informacje, które mogą obniżyć lub podwyższyć poziom inflacji.

***Wyniki gry:***

Na końcu pojawia się informacja o sumie i zwycięstwie lub przegranej. W obu przypadkach może grę powtórzyć.

**PODSUMOWANIE GRY**

***Omówienie wyników:***

Prowadzący zajęcia dydaktyczne podsumowuje grę. Odpowiada na pytania uczniów. Typuje najlepszego gracza jako Kapitana, który najszybciej a zarazem poprawnie zareagował na sytuację gospodarczą mogącą spowodować podwyższenie lub obniżenie poziomu inflacji.

***Wyciągnięcie wniosków:***

Prowadzący zajęcia wyciąga wnioski z przeprowadzonej rozgrywki, uświadamia uczniom jak ważne są dla gospodarki danego kraju prawidłowe i szybkie decyzje, które utrzymują inflację na stałym poziomie (do 5% rocznie).

***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

- Monetarizm
- Teoria monetarystyczna [Milton Friedman]
- Keynesizm
- Hipoteza Roberta Mundella

- Szczegółowa analiza fenomenu inflacji i deflacji
- Ilościowa teoria inflacji
- Kosztowa teoria inflacji
- Deficyt budżetowy

**Obszar edukacyjny:**

Gra edukacyjna zapoznaje gracza z problematyką dotyczącą dochodów i wydatków ponoszonych w gospodarstwie rolnym. Zestawienie wszystkich wydatków (kosztów) poniesionych w jakimś okresie z wszystkimi wpływami (przychodami) pozwala określić, jaki dochód uzyskało w tym okresie gospodarstwo wiejskie. Nadwyżka przychodów nad kosztami oznacza, że rodzina wiejska ma do dyspozycji dochód nazywany rozporządzalnym. Sytuacja odwrotna oznacza stratę i konieczność zaciągnięcia jakichś zobowiązań w celu jej pokrycia. Pozwala to na prowadzenie racjonalnej gospodarki pieniężnej w gospodarstwie, lepsze planowanie wszelkich działań i unikanie zagrożeń związanych z utratą płynności finansowej. Ponadto ważną czynnością przy prowadzeniu działalności rolniczej jest określenie mocnych stron gospodarstwa, jak również należy się liczyć ze stronami słabymi. Analiza SWOT to również identyfikacja szans, które można wykorzystać jak również jak i zagrożeń, które mogą zadecydować o pojawiających się problemach.

**Cele gry:**

- Poznanie podstawowych pojęć (gospodarstwo rolne, rolnik, dochody, wydatki, mocne strony działalności gospodarczej rolnika, słabe strony działalności gospodarczej rolnika, jego szanse i zagrożenia)
- Interpretacja pojęć ekonomicznych (gospodarstwo rolne, rolnik, dochody, wydatki, mocne strony działalności gospodarczej rolnika, słabe strony działalności gospodarczej rolnika, jego szanse i zagrożenia)
- Identyfikacja celów działalności gospodarstwa rolnego
- Wskazywanie źródeł dochodów gospodarstwa rolnego
- Wskazywanie źródeł wydatków gospodarstwa rolnego
- uświadomienie wpływu wzrostu dochodów na strukturę wydatków i zdefiniowanie zależności między wysokością dochodów a strukturą wydatków

- Nabycie umiejętności planowania budżetu gospodarstwa rolnego
- Wymienianie mocnych i słabych stron gospodarstwa rolnego
- Charakteryzowanie mocnych i słabych stron gospodarstwa rolnego
- Wymienianie szans stojących przed gospodarstwem rolnym
- Określanie wykorzystania szans dla zwiększenia zysków gospodarstwa rolnego
- Wymienianie zagrożeń stojących przed gospodarstwem rolnym
- Określanie sposobów walki lub maksymalnej eliminacji zagrożeń stojących przed gospodarstwem rolnym
- Nabycie umiejętności szybkiego i poprawnego podejmowania decyzji dotyczących
- Nabycie umiejętności uzasadniania podejmowanych decyzji
- Wyrobienie umiejętności kreatywnego myślenia
- Określanie roli rolnictwa w gospodarce

#### ***Grupa docelowa/Uczestnicy:***

Konstrukcja gry pozwala wykorzystać ją na wszystkich poziomach edukacyjnych. W niższych etapach podaje podstawowe pojęcia, uczy podejmowania decyzji, rywalizacji.

W kolejnych wiedzy można rozszerzać przedstawiając szczegółowiej definicję, oraz ziązki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji podejmowanych w gospodarstwie rolnym. Należy również różnicować omawianie wyników gry, poprawiać błędne odpowiedzi uczniów, uzasadniać znaczenie prawidłowych decyzji na funkcjonowanie gospodarstwa rolnego.

Grę można stosować jako podsumowanie realizowanych zagadnień z zakresu funkcjonowania gospodarstwa prowadzonego przez rolnika, przy omawianiu analizy SWOT oraz dochodów i wydatków.

#### ***Wymagania wstępne:***

Uczeń powinien posiadać podstawowe informacje na temat podatków, ich rodzajów, roli podatków w tworzeniu dochodów budżetowych.

Ponadto ważna jest tu wiedza z dziedziny wydatków państwa, potrzeb społecznych oraz sposobu ich zaspokajania.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### **Założenia wstępne:**

Z spośród 32 pytań losowanych jest 7 które następnie umieścić należy na jednym z 4 specjalnie do tego przygotowanych prostokątów („Słabe strony”, „Mocne strony”, „Możliwości”, „Zagrożenia”) lub 2 w przypadku określania dochodów i wydatków gospodarstwa rolnego. Pytania przesuwac należy metodą „Drag and drop” ( „przesuń i puść”). Prawidłowe umieszczenie pytania na kwadracie mam miejsce w tedy, gdy w czasie zwalniania klawisza myszy, znajduje się ona nad danym kwadratem, niezależnie od tego gdzie w danym momencie znajdują się rogi przeciąganego pytania. Po umieszczeniu wszystkich pytań na właściwych miejscach, należy zweryfikować poprawność ich rozmieszczenia. Do tego celu służy przycisk „sprawdź”. Po jego naciśnięciu przy każdym właściwie położonym pytaniu (właściwości), pojawia się znaczek „ok” a wartości „punkty” zwiększana jest o ilość prawidłowych odpowiedzi oraz blokowany jest przycisk „sprawdź”. Aby kontynuować grę należy wcisnąć przycisk „losuj ponownie” który zwiększa wartość zmiennej „losowania” oraz odblokowuje przycisk „sprawdź”. Gra kończy się po 7 rundach (rozdanie startowe + 5x”losuj ponownie”), po których to gracz przenosi się do strony ze swoim wynikiem.

### **Zasady prowadzenia gry/opis gry:**

Często właściciele gospodarstw rolnych zadają sobie pytania – jakie są ich mocne strony a jakie słabe. Pragną zdiagnozować swoje szanse i zagrożenia. Przeprowadzają analizę S(*Strengths*) W(*Weaknesses*) O(*Opportunities*) T(*Threats*) pozwalającą na opracowanie strategii działania. Ponadto ważną czynność stanowi prawidłowe określenie dochodów i wydatków gospodarstwa w celu określenia wysokości zysku lub straty.

### **Inicjacja gry:**

Na wstępie gracz zapoznaje się z instrukcją, która opisuje co jest jego zadaniem, z jakich etapów (rund) gra się składa i kiedy będzie mógł uznać, iż osiągnął w niej sukces. Pojawia się poniższy tekst:

„Możesz pomóc rolnikowi dokonując podziału pojawiających się sformułowań do odpowiednich części analizy SWOT, czy też przychodów. Przy analizie SWOT masz za zadanie podzielić frazy na mocne i słabe strony oraz szanse i zagrożenia. W przypadku przychodów musisz określić co jest jego kosztem a co dochodem.

Z prawej strony ekranu pojawiają się sformułowania, które musisz przeciągnąć przy użyciu myszki do odpowiedniego prostokąta. Masz 7 prób, za które możesz uzyskać maksymalnie 42 punkty. Czym lepszy zdobędziesz wynik, tym bardziej Mu pomożesz.”

### **Przebieg gry:**

Jesteś doradcą rolnika, który zмага się z dylematami ekonomicznymi związanymi z analizą SWOT w swoim gospodarstwie oraz chce określić jakie są przychody i wydatki związane z jego prowadzeniem.

Na wstępie grającemu przedstawiony jest następujący opis: Często właściciele gospodarstw rolnych zadają sobie pytanie - jakie są ich mocne a jakie słabe strony. Pragną zdiagnozować swoje szanse i zagrożenia. Przeprowadzają analizę SWOT pozwalającą na opracowanie strategii działania. Ponadto ważną czynność stanowi prawidłowe określenie dochodów i wydatków gospodarstwa w celu określenia zysku lub straty.

Gra składa się z dwóch mniejszych części:

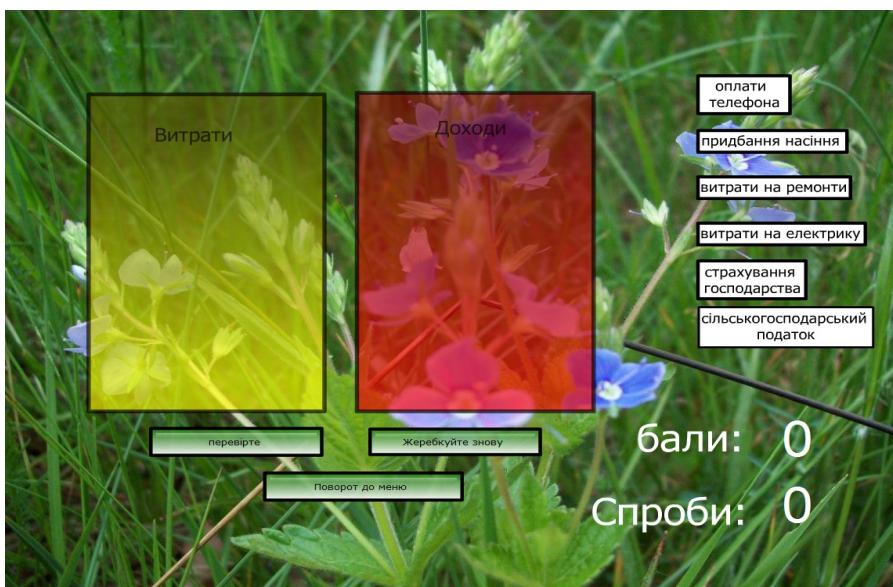
- **część I** – w której, zadaniem gracza jest rozpoznać słabe oraz mocne strony, szanse i zagrożenia wykonywania pracy rolnika. Podane są tutaj sformułowania, które, należy przyporządkować do odpowiedniego prostokąta, będącego jednym z elementów analizy SWOT: mocne strony, słabe strony, możliwości i zagrożenia.

Gracz ma do wyboru następujące zwroty: młody wiek, podeszły wiek, duża fachowość, brak kwalifikacji, otwartość na innowacje, tradycyjna gospodarka, motywacja, brak motywacji, nowoczesne budynki, nowoczesne maszyny, przestarzałe budynki, przestarzałe maszyny, rozdrobnione grunty, stali odbiorcy mleka, odbiorcy żywca, stałych odbiorców, niska wydajność zwierząt, zadłużenie gospodarstwa, brak środków pieniężnych, wysoka jakość produkcji, niska jakość produkcji, bliska lokalizacja skupu, odległa lokalizacja skupu, wysoka wiarygodność, przewaga nad innymi rolnikami, duża wiedza ekonomiczna, bliskość

миаства, ниска подаж зямі, змяны кон'юнктуры рынковае, wzrost cen nawozów, zubożenie społeczeństwa, konkurencja na rynku.



- **część II** – w której, gracz powinien rozpoznać dochody oraz wydatki związane z pracą rolnika.



Gracz ma do wyboru następujące sformowania: podatek rolny, ubezpieczenia gospodarstwa, ubezpieczenia upraw, ubezpieczenie

zwierząt, ciągnika, zakup nawozów, zakup nasion, zakup pasz, zakup paliwa, koszty napraw, remont sprzętu, zakup chłodni, usługi weterynaryjne, wody, koszt ogrzewania, koszt energii, opłaty telefoniczne, sprzedaż owoców, sprzedaż warzyw, sprzedaż trzody, świadczenie usług, sprzedaż mleka, otrzymywane czynsze, prace zlecone, emerytury rolnicze.

Problemem stawianym przed graczem - jest poprawne umieszczenie etykiet na specjalnie do tego celu przygotowanych polach (2 lub 4, znajdujących się w środkowej części ekranu).

Etykiety należy przemieszczać metodą „przeciągnij i upuść” (wykorzystując do tego lewy klawisz myszy), upuszczając je w ten sposób by podczas zwalniania klawisza myszy, kursor znajdował się na tle wybranego przez gracza prostokąta. W następnym kroku (po umieszczeniu wszystkich etykiet we właściwych miejscach), gracz proszony jest o sprawdzenie poprawności swoich wyborów poprzez wciśnięcie klawisza „sprawdź”. Klawisza tego należy używać jedynie w sytuacji kiedy wszystkie pytania zostały rozlokowane, gdyż w każdej rundzie dokonać można tylko jednego sprawdzenia.

Po potwierdzeniu poprawności rozmieszczenia, należy przejść do następnej rundy poprzez wciśnięcie guzika „losuj ponownie” (zapamiętując przy sposobności popełnione błędy). Gra kończy się po 7 rundzie (runda 0 + 6 losowań). Po czym graczowi prezentowany jest ekran z sumą zebranych przez niego punktów. Z tego miejsca gracz może zdecydować o powtórzeniu całej rozgrywki. Na końcu pojawia się informacja o sumie uzyskanych punktów.

### ***Zadania gracza:***

Podstawowym zadaniem gracza jest udzielenie zakwalifikowanie pojawiających się na ekranie fraz do odpowiedniej kategorii w zależności od wyboru albo do elementów analizy SWOT, albo do dochodów lub wydatków.

### ***Wyniki gry:***

Punkty liczone są oddzielnie dla każdej części. Ponieważ w każdej rundzie jest 7 losowań, to gracz może w każdym otrzymać 42 punkty w części I (analiza SWOT) i 42 w części II (przychody). Maksymalnie może otrzymać 84 punkty. Czym wyższy wynik, tym gracz ma więcej wiadomości z danego tematu

## PODSUMOWANIE GRY

### **Omówienie wyników:**

Prowadzący zajęcia dydaktyczne podsumowuje grę. Odpowiada na pytania uczniów. Typuje najlepszego doradcy rolnika, który pomoże w rozwiązywaniu jego dylematów.

### **Wyciągnięcie wniosków:**

Prowadzący zajęcia wyciąga wnioski z przeprowadzonej rozgrywki, uświadamia uczniom konieczność zwracania uwagi na szanse i zagrożenia oraz mocne i słabe strony gospodarstwa rolnego. Ponadto zwraca uwagę na konieczność stosowania rachunku pozwalającego na określenie dochodów i wydatków w gospodarstwie rolnym.

### **Powiązanie z teorią ekonomiczną:**

- Prawa Engla
- Mechanizm rynkowy
- Prawo popytu
- Prawo podaży
- Teoria racjonalnych oczekiwań
- Koszt alternatywny
- Cena równowagi rynkowej
- Teoria wyboru producenta
- Teoria wyboru konsumenta

### **Źródła:**

- Praca zbiorowa: red. naukowa Urszula Sołtysiak - "Rolnictwo ekologiczne od producenta do konsumenta" wyd. Stowarzyszenie EKOLAND i Fundacja LEBEN&UMWELT;
- M. Maciejczak - Rolnictwo i obszary wiejskie źródłem dóbr publicznych wyd. Katedra Ekonomiki i Organizacji Przedsiębiorstw Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie
- P. Bajek: „Nowoczesna polityka rozwoju rolnictwa i obszarów wiejskich”, Wydawnictwo promocji Regionu Warszawa.
- Z. Makieła, T. Rachwał – „Krok w przedsiębiorczość” Nowa Era, 2012
- J. Mierzejewska – Majcherek – „Podstawy ekonomii” Difin 2007

- T. Buczyńska – „makroekonomia” PWN 2001
- Z. Mielczarczyk - „Finanse” WSiP, 2007
- S. Owsiak – „Finanse publiczne. Teoria i praktyka, PWN, 2002
- P.M. Gaudemet, J. Moliner – „Finanse publiczne”, PWN, 2000

**Obszar edukacyjny:**

Gra obejmując tematykę związaną z operacjami walutowymi takimi jak kursy walutowe, przeliczanie kursów walut oraz ogólne zagadnienia eksportowe.

**Cele gry:**

- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- poznanie głównych walut rozliczeniowych rynku światowego;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności związanych z operacjami walutowymi (kupno/sprzedaż);
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- poznanie funkcji kursu walutowego jako współczynnika efektywności wymiany;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Scenariusz gry oraz zadania niezbędne do jej realizacji pozwalają na realizację gry w kilku wariantach:

- a) podstawowy wariant obliczeniowy
- b) wariant z analizą ew. wpływu zastosowanej polityki cenowej na zmiany kursu
- c) wariant z strategią marży minimalnej i maksymalnej

Adekwatnie do zastosowanych wariantów grupa docelowa może mieć charakter mniej lub bardziej zaawansowany, przy czym do zastosowania wariantów b i c wymagane jest wprowadzenie metodyczne wskazujące ryzyka zmian kursowych oraz polityki cenowe stosowane w przedsiębiorstwach.

***Wymagania wstępne:***

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z tematyką walut, kursów walutowych oraz przedsiębiorczości. Z uwagi na ilość obliczeń do gry należy przystąpić z użyciem kalkulatora.

**OPIS ROZRYGRYWKI*****Założenia wstępne:***

Gra decyzyjna PC Maker ;) dotyczy problemu zarządzania przedsiębiorstwem produkcyjnym bazującym na komponentach pozyskiwanych na rynkach światowych. Zakres podejmowanych decyzji został ograniczony do decyzji dotyczącej określenia optymalnej ceny sprzedaży gwarantującej pokrycie kosztów własnych, które w programie określone zostały na poziomie 2% wartości zamówienia komponentów oraz wrażliwości cenowej odbiorcy która determinuje poziom marży możliwej do zastosowania.

Celem powyższych symulacji jest właściwe wyznaczanie oferowanych cen pozwalające na optymalizację zysku przedsiębiorstwa. Gra decyzyjna spełnia cele edukacyjne w ramach zajęć o tematyce przedsiębiorczości poprzez wycinkowe symulowanie działań rynkowych przedsiębiorstwa.

***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Gracz wciela się w rolę właściciela firmy PC Maker ;) produkującej zestawy komputerowe. Jego zadaniem jest dokonywanie operacji zakupu komponentów na rynkach światowych, przy jednoczesnej kontroli kosztów oraz poziomu marży.

**Do gry niezbędne jest użycie kalkulatora, gdyż poziom obliczeń nie pozwala na swobodne dokonywanie ich w pamięci.**

Do wyprodukowania pojedynczego zestawu komputerowego potrzebne są:

- 1 jednostka centralna
- 1 monitor
- 2 peryferia (myszka + klawiatura)

Poszczególne elementy importowane są z komponentów pozyskiwanych z kilku krajów: jednostki centralne z Niemiec, monitory z USA a peryferia z Wielkiej Brytanii.

Szczegółowe rozbiecie przedstawiono w poniższej tabeli:

Element	Kraj pochodzenia		Cena za sztukę (w walucie producenta)
Jednostka centralna		Niemcy	50 EUR
Monitor		USA	25 USD
Klawiatura		Anglia	5 GBP
Myszka		Anglia	5 GBP

Po otrzymaniu zamówienia Gracz powinien obliczyć koszt produkcji zestawów komputerowych na który składa się zakup poszczególnych elementów zamówienia oraz 2% marża (marża minimalna) stanowiąca pokrycie kosztów produkcji i kosztów importowych elementów. Poziom marży maksymalnej określa komunikowany graczowi poziom wrażliwości cenowej odbiorcy, który pozwala na określenie optymalnego poziomu nie przekraczającego poziomu obliczanego jako marża maksymalna. Poprawne oszacowanie poszczególnych parametrów pozwoli aby firma PC Maker ;) przyniosła optymalny zysk.

### ***Inicjacja gry:***

Grę należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się w przycisk „Start Gry”.

### ***Przebieg gry i zadania gracza:***

Gra składa się z 12 rund w trakcie, których zadaniem gracza jest ustalenie właściwej ceny zakupu elementów, obliczenie kosztów

własnych oraz marży możliwej do zastosowania. Grę należy rozpoczynać od kliknięcia w przycisk „Start Gry”, co inicjuje rozpoczęcie pierwszej rundy rozgrywki.

**Фірма PC Maker :)**

**Купуйте компоненти на світових ринках, контролюйте витрати і маржу.**

Станьте виробником персональних комп'ютерів. **Імпортуйте процесори з Німеччини, монітори з США а периферію з Великобританії.**

З калькулятором в руці щоразу правильно оцінюйте витрати виробництва щоб Ваша операція приносила оптимальний прибуток. Пам'ятайте, що надбавка до собівартості повинна містити щонайменше 2% націнки, яка покриває Ваші операційні витрати.

**Для виробництва одного персонального комп'ютера потрібні:**

- 1 процесор
- 1 монітор
- 2 периферійні пристрої (мишка і клавіатура)

**Успіхів!**

W każdej z rund system ustala:

- kursu zakupu i sprzedaży walut niezbędnych do realizacji zakupów które prezentowane są układzie Kurs zakupu (Ask) i Kurs sprzedaży (Bid),
- wielkości zamówienia
- charakterystykę zamawiającego wskazując jego poziom wrażliwości cenowej określający maksymalną marżę gwarantującą realizację zamówienia.

Wszystkie ustalone parametry są prezentowane, w celu oszacowania przez Ciebie ceny która będzie stanowiła ofertę dla zamawiającego.

Курси валют		
	Купівля	Продаж
1 EUR	10.7408	10.9578
1 USD	8.0597	8.2225
1 GBP	12.6069	12.8616

Доставка: 0      Прибуток: 0

Максимальний прибуток: 0

**Замовлення:**  
Замовлення від Фірни Лямбда.  
Клієнт замовляє 161 персональних комп'ютерів.  
Максимально допустима Націнка для Лямбда становить 10%.

**Ваша пропозиція:**

Специфікація замовлення:	Твої дані		Вірні значення
	Курс	Витрати	
50 EUR/пк	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
20 USD/пк	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5 GBP/пк	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5 GBP/пк	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>Націнка</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>Замовлення разом:</b>		<input type="text"/>	
<b>Максимальна виручка від реалізації:</b>		<input type="text"/>	
<b>Мінімальна виручка від реалізації:</b>		<input type="text"/>	
		<input type="button" value="Розрахуй"/>	

1 / 12

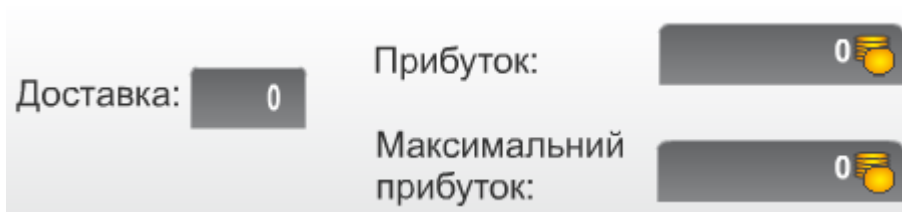
Po dokonaniu obliczeń wprowadzasz swoją ofertę do pola „Twoja oferta” a następnie potwierdzasz ją przyciskiem „Potwierdź”.

W wyniku tej akcji system dokonuje stosownych obliczeń wyznaczając wartość minimalną (zakup+2%) oraz wartość maksymalną (zakup + marża z parametru wrażliwość cenowa) i informuje Cię o możliwym wyniku:

- Oferta poprawna. System informuje Cię o przyjęciu oferty i realizacji zamówienia. Obliczona wartość zysku dodawana jest do Twojego wyniku.
- Oferta niedoszacowana. System informuje Cię o zablokowaniu złożenia takiej oferty z uwagi na brak pokrycia kosztów realizacji zamówienia. Na koncie obrazującym Twój zysk nie zachodzą żadne zmiany.
- Oferta przeszacowana. System informuje Cię o odrzuceniu takiej oferty przez zamawiającego z uwagi na zbyt wysoką cenę. Na koncie obrazującym Twój zysk nie zachodzą żadne zmiany.

### **Wyniki gry:**

Wynik gry obrazuje ilość przyjętych ofert oraz poziom zysku uzyskanego przez Gracza. Informacje te widoczne cały czas w czasie gry prezentowane są na zakończenie w tabeli zbiorczej.



### **PODSUMOWANIE GRY**

#### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki.

#### **Powiązanie z teorią ekonomiczną:**

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak cena, waluta , kurs walutowy, spread oraz może wspomagać tematykę związaną z aprecjacją i deprecjacją pieniądza

#### **Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: *Makroekonomia*. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

Gra obejmującą tematykę z zakresu ryzyka inwestycyjnego związanego z inwestowaniem w fundusze inwestycyjne.

**Cele gry:**

- nabycie umiejętności rozróżniania rodzajów funduszy inwestycyjnych,
- poznanie zasad jakimi należy się kierować przy wyborze określonego funduszu inwestycyjnego,
- nabycie umiejętności oceny korzyści i zagrożeń związanych z inwestowaniem w fundusze inwestycyjne w różnych horyzontach czasowych
- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności związanych z inwestycjami w fundusze inwestycyjne;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Scenariusz gry oraz zadania niezbędne do jej realizacji pozwalają na realizację gry w kilku wariantach:

- d) podstawowy wariant z losowym doбором funduszy
- e) wariant z analizą maksymalizujący ryzyko inwestycyjne
- f) wariant z strategią bezpieczeństwa kapitału

Adekwatnie do zastosowanych wariantów grupa docelowa może mieć charakter mniej lub bardziej zaawansowany, przy czym do zastosowania wariantów b i c wymagane jest wprowadzenie metodyczne wskazujące ryzyka związane z poszczególnymi typami funduszy inwestycyjnych.

**Wymagania wstępne:**

Gracz powinien znać podstawowe informacje na temat instrumentów finansowych takich jak akcje i obligacje oraz zbudowane na ich bazie fundusze inwestycyjne oraz charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z tematyką funduszy inwestycyjnych.

**OPIS ROZRYGRYWKI****Założenia wstępne:**

Gra decyzyjna Inwestor porusza problem stopy zwrotu z inwestycji oraz towarzyszącemu jej ryzyku. Zakres podejmowanych decyzji został ograniczony do decyzji dotyczącej określenia poziomu ryzyka jaki gracz chce osiągnąć inwestując swoje środki.

Celem powyższych symulacji jest z jednej strony unaocznienie iż efektywnie inwestując nie można jednocześnie zwiększyć stopy zwrotu i zmniejszyć ryzyka oraz że wysoki zysk wiąże się z wysokim ryzykiem.


**Zasady prowadzenia gry/ opis gry:**



Gracz wciela się w rolę wirtualnego inwestora, który postanowił zainwestować zaoszczędzone przez siebie środki pieniężne w fundusze inwestycyjne. Jego zadaniem jest dokonywanie wyboru pomiędzy inwestycjami w jeden z 3 proponowanych typów funduszy inwestycyjnych, w zmiennych warunkach rynkowych.

Do wyboru gracza zaprezentowano 3 podstawowe typy funduszy inwestycyjnych:

- Fundusz obligacji zbliżony do funduszu pieniężnego
- Fundusz mieszany (zrównoważony)
- Fundusz akcji

Poniżej przedstawiono charakterystyki poszczególnych funduszy.







Rodzaj funduszu		Charakterystyka
	Fundusz obligacji	Fundusz o polityce inwestycyjnej zakładającej inwestowanie aktywów głównie w lokatach o przewidywalnym dochodzie (obligacje i bony skarbowe)

	Fundusz zrównoważony	Fundusz o polityce inwestycyjnej zakładającej inwestowanie w miarę równych części aktywów w lokatach o przewidywalnym dochodzie (bony skarbowe i obligacje – 40%) oraz lokatach o wyższym ryzyku inwestycyjnym (akcje przedsiębiorstw – 60%).
	Fundusz akcji	Fundusz o polityce inwestycyjnej zakładającej inwestowanie aktywów głównie w lokatach o wyższym ryzyku inwestycyjnym (akcje przedsiębiorstw).

Dobór właściwego funduszu jest warunkowany, komunikowaną graczowi długoterminową prognozą rynkową, na którą składają się 3 warianty:

- prognozowana hossa na rynku,
- prognozowana bessa na rynku,
- prognozowana hossa i bessa na rynku.

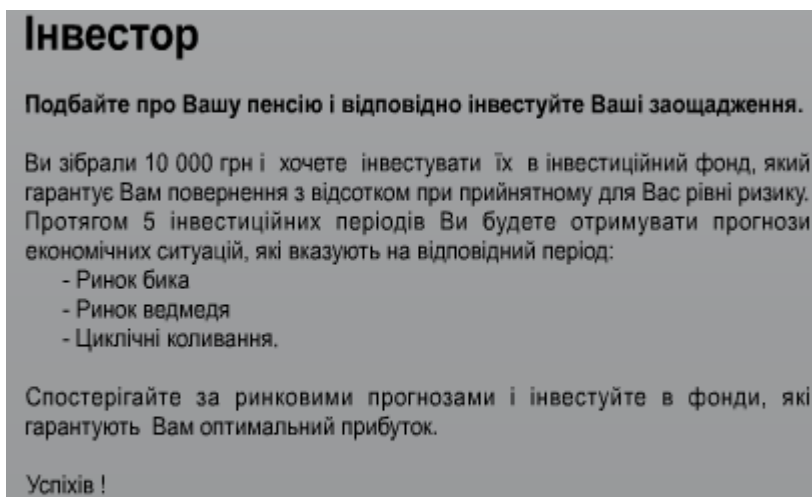
Poniżej przedstawiono założenia algorytmiczne możliwych zachowań stóp zwrotu.

Rodzaj funduszu		Roczna stopa zwrotu		
		 Hossa	 Bessa	 Hossa + Bessa
	Fundusz obligacji	5 - 7 %	3-5 %	3-7 %
	Fundusz zrównoważony	5 % - 20%	-30%– 20%	-10%– 30%
	Fundusz akcji	5% – 30%	-50% - 10%	-10%– 30%

Gracz po uzyskaniu prognozy rynkowej musi podjąć decyzję inwestycyjną alokując swoje środki w jeden z trzech proponowanych funduszy inwestycyjnych, przy prognozowanej sytuacji gospodarczej.

Poprawne oszacowanie ryzyka pozwoli Graczowi uzyskać optymalny zysk.

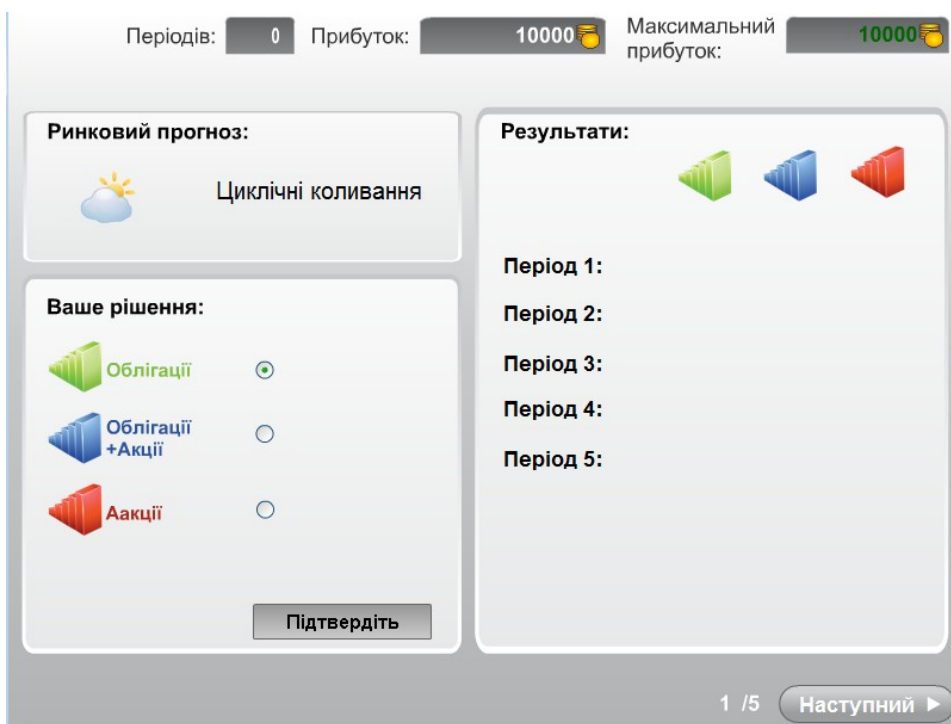
### ***Inicjacja gry:***



Grę należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Start Gry”.

### ***Przebieg gry i zadania gracza:***

Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Start Gry”. Gra składa się z 5 rund w trakcie, których Twoim zadaniem jest dokonanie optymalnego wyboru inwestycyjnego.



Inicjacja każdej z rund rozpoczyna się od wyznaczenia parametrów rundy tj.: doboru jednej z trzy możliwych prognoz rynkowych wskazujące na możliwość wystąpienia:

- Hossy,
- Bessy,
- Hossy + Bessy.

Wykorzystując przyciski wyboru umieszczone obok ikon obrazujących rodzaje funduszy musisz podjąć decyzję inwestycyjną potwierdzając jej podjęcie przyciskiem „Potwierdź”.

W wyniku tego system oblicza Twój zysk jako **iloczyn posiadanego kapitału** (początkowo 10 000, w kolejnych etapach kapitał uzyskany w poprzednich rundach) **oraz wyniku uzyskanego przez wybrany przez Ciebie fundusz**.

Następnie uzyskany **wynik jest dodawany do kapitału** posiadanego przez Ciebie i stanowi podstawę do obliczeń kolejnej rundy.

System dokonuje również obliczenia możliwego do uzyskania zysku maksymalnego, jako **iloczyn posiadanego kapitału** (początkowo 10 000, w kolejnych etapach kapitał uzyskany w poprzednich rundach) **oraz najwyższego wyniku uzyskanego przez dostępne dla Ciebie fundusze**.

***Wyniki gry:***

Wynikiem gry jest poziom zysku uzyskanego przez Gracza. Informacje o uzyskanych wynikach finansowych prezentowane są przez cały okres trwania rozgrywki, a dodatkowo na zakończenie w formie podsumowania.

**PODSUMOWANIE GRY*****Omówienie wyników:***

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki.

***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak *hossa* i *bessa* oraz porusza problematykę funduszy inwestycyjnych. Wyjaśnia zachowania rynkowe w w/w okresach oraz wskazuje ryzyka związane z prowadzeniem działalności inwestycyjnej w tych okresach.

**Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

Gra obejmując tematykę związaną z podejmowaniem decyzji dotyczących lokowania posiadanych środków pieniężnych w optymalny sposób.

**Cele gry:**

- nabycie umiejętności poprawnego określania czasu zwrotu inwestycji,
- poznanie zasad dokonywania obliczeń zysku z inwestycji,
- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zapoznanie użytkowników z zasadami zarządzania finansami firmy w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań inwestycyjnych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Scenariusz gry oraz zadania niezbędne do jej realizacji pozwalają na realizację gry w dwóch wariantach:

- a) podstawowy wariant z doborem inwestycji przy pomocy analizy obliczeniowej,
- b) wariant poszerzony z analizą rodzaju wdrażanych innowacji.

Adekwatnie do zastosowanych wariantów grupa docelowa może mieć charakter mniej lub bardziej zaawansowany, przy czym do zastosowania wariantu b) wymagane jest wprowadzenie metodyczne opisujące rodzaje innowacji.

**Wymagania wstępne:**

Gracz powinien znać podstawowe informacje na temat okresu zwrotu nakładów inwestycyjnych oraz charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z tematyką ekonomiczną.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### ***Założenia wstępne:***

Gra decyzyjna Trudne decyzje porusza problem inwestycji środków finansowych w projekty innowacyjne, w stosunku do których określono ścisłe kryteria dokonywania ich wyboru. Zakres podejmowanych decyzji został ograniczony do decyzji dotyczącej określenia właściwej decyzji inwestycyjnej spośród dwóch przykładowych inwestycji.

Celem powyższych symulacji jest z jednej strony unaocznienie iż niejednokrotnie pozornie identyczne inwestycje charakteryzują się odmiennymi okresami zwrotu.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Gracz wciela się w rolę Prezesem firmy, któremu Zarząd zleca wprowadzanie innowacji mających na celu uzyskanie trwałej przewagi konkurencyjnej na rynku.

Otrzymał od Zarządu dwie główne wytyczne, mające przyświecać mu w podejmowaniu decyzji:

- 1. wybieraj inwestycje które przyniosą w efekcie największy zysk,**
- 2. jeśli inwestycje dają identyczne zyski w prezentowanym okresie wybierz tą, która najszybciej zwróci zainwestowany kapitał.**

Zadaniem gracza jest analizowanie otrzymanych propozycji i podejmowanie właściwych decyzji gwarantujących spełnienie wytycznych przedstawionych przez zarząd.

## Ініціація гри:

### Важкі рішення

Прийміть рішення про впровадження інновацій, керуючись економічними передумовами.

Ви є директором фірми, якому Правління доручило впровадження інновацій з метою отримання тривалої конкурентної переваги.

**Ви отримали від Правління дві головні вказівки:**

- Вибирайте інвестиції, які принесуть в результаті найбільший прибуток
- Якщо інвестиції мають однаковий передбачуваний рівень прибутковості, обирайте ту із них, яка забезпечить швидше повернення інвестованого капіталу

Аналізуйте отримані пропозиції і приймайте правильні рішення, реалізуючи вищевказані вказівки.

**Успіхів!**

Гру należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Start Gry”.

## Презбіг гри і задання гравця:

Повідомлення Правління:

Клієнти про нас не знають: слід провести рекламу компанії!

Розмір інвестицій 30 000. Виберіть сценарій рекламної компанії. Нижче подаються прогнозовані величини доходів:

Ваше рішення:	Інвестиція 1	Інвестиція 2
Рік 1:	6547	7142
Рік 2:	11308	10713
Рік 3:	14880	10118
Рік 4:	11904	13094
Рік 5:	14879	18451

Вибір

вибір

Рішення: 0 Правильні: 0

Результати:

Інвестиція 1 Інвестиція 2

Рішення 1:  
Рішення 2:  
Рішення 3:  
Рішення 4:  
Рішення 5:  
Рішення 6:

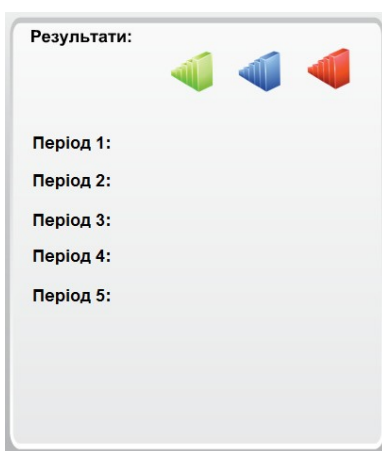
1 / 6 Наступний ▶

Inicjacja każdej z rund rozpoczyna się od przedstawienia zlecenia przez Zarząd wdrożenia innowacji w firmie. Twoim zadaniem jest zbudowanie

skumulowanych szeregów projektowanego zysku które pozwolą Ci na właściwe oszacowanie zysku całkowitego projektu inwestycyjnego oraz – gdy projekty są pod tym względem identyczne – wskazanie projektu który najszybciej doprowadził do zwrotu zainwestowanego kapitału.

Po dokonaniu stosownych obliczeń, wykorzystując przyciski wyboru umieszczone pod szeregami obrazującymi zyski w latach podejmujesz decyzję o ulokowaniu kapitału w projekcie potwierdzając jej podjęcie przyciskiem „**Potwierdź**”.

Każdorazowa Twoja decyzja powoduje przedstawienie obliczonych wyników i odnotowanie ich w panelu „**Wyników**”



Następnie system analizuje udzieloną przez Ciebie odpowiedź. W wypadku udzielenia prawidłowej odpowiedzi otrzymujesz 1 pkt, który odnotowywany jest w pozycji „**Prawidłowe**” w górnej części ekranu.



Wynikiem gry jest ilość punktów – trafnych decyzji – podjętych przez Ciebie. Informacje o uzyskanych wynikach finansowych projektów prezentowane są przez cały okres trwania rozgrywki, a dodatkowo na zakończenie w formie podsumowania.

## PODSUMOWANIE GRY

### ***Omówienie wyników:***

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki.

### ***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak inwestycje, innowacje oraz okres zwrotu. Scenariusz gry pozwala na omówienie tematyki innowacji w aspekcie innowacji organizacyjnych, marketingowych i produktowych.

### **Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007, ISBN 978-83-208-1644-0

**Obszar edukacyjny:**

Gra obejmując tematykę związaną z podejmowaniem decyzji dotyczących lokowania posiadanych środków pieniężnych w optymalny sposób.

**Cele gry:**

- nabycie umiejętności poprawnego określania optymalności stóp procentowych,
- poznanie zasad dokonywania obliczeń wartości pieniądza w czasie,
- nabycie umiejętności oceny korzyści i zagrożeń związanych z inwestowaniem w lokaty bankowe oprocentowane w różnych horyzontach czasowych
- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zapoznanie użytkowników z zasadami zarządzania finansami osobistymi i firmy w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Scenariusz gry oraz zadania niezbędne do jej realizacji pozwalają na realizację gry w dwóch wariantach:

- a) podstawowy wariant z doбором lokaty bez analizy obliczeniowej
- b) wariant z analizą poziomu Wartości przyszłej (FV – future value)

Adekwatnie do zastosowanych wariantów grupa docelowa może mieć charakter mniej lub bardziej zaawansowany, przy czym do zastosowania wariantu b) wymagane jest wprowadzenie metodyczne wskazujące sposób obliczania wartości FV.

**Wymagania wstępne:**

Gracz powinien znać podstawowe informacje na temat produktów bankowych takich jak lokaty, sposobów obliczania stóp procentowych oraz charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami

matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z tematyką oszczędzania.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### *Założenia wstępne:*

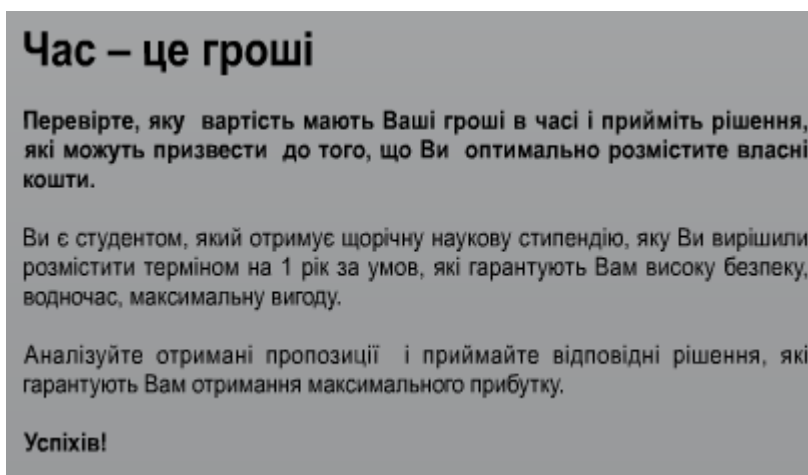
Gra decyzyjna Czas To Pieniądz porusza problem inwestycji środków finansowych w kontekście ryzyka rynkowego, stopy zwrotu oraz zmiany wartości pieniądza w czasie. Zakres podejmowanych decyzji został ograniczony do decyzji dotyczącej określenia właściwej formy lokowania posiadanych środków finansowych aby uzyskać maksymalny zysk.

Celem powyższych symulacji jest z jednej strony unaocznienie iż niejednokrotnie pozorna atrakcyjność lokaty nie pokrywa się z jej wysoką efektywnością.

### *Zasady prowadzenia gry/ opis gry:*

Gracz wciela się w rolę ucznia otrzymującego coroczne stypendium naukowe, które postanowił ulokować **na okres 1 roku** na lokatach gwarantujących wysokie bezpieczeństwo oraz maksymalny oferowany zysk. Zadaniem gracza jest analizowanie otrzymanych propozycji i podejmowanie właściwych decyzji gwarantujących uzyskanie maksymalnego zysku.

### *Inicjacja gry:*



**Час – це гроші**

Перевірте, яку вартість мають Ваші гроші в часі і прийміть рішення, які можуть призвести до того, що Ви оптимально розмістите власні кошти.

Ви є студентом, який отримує щорічну наукову стипендію, яку Ви вирішили розмістити терміном на 1 рік за умов, які гарантують Вам високу безпеку, водночас, максимальну вигоду.

Аналізуйте отримані пропозиції і приймайте відповідні рішення, які гарантують Вам отримання максимального прибутку.

**Успіхів!**


Гру należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Start Gry”.

### **Przebieg gry i zadania gracza:**




Gra składa się z 5 rund w trakcie, których Twoim zadaniem jest dokonanie optymalnego wyboru dostępnych lokat.

Періодів:     Дохід:     Максимальний дохід:




**Розмір стипендії:**

 --700.00 UAH--

**Ваше рішення:**

-  Депозитна ставка 12.41% річних.  
Нарахування відсотків щоквартально.
-  Депозитна ставка 12.57% річних.  
Нарахування відсотків раз на півроку.
-  Депозитна ставка 10.66% річних.  
Нарахування відсотків щомісячно.

**Результати:**

**Період 1:**

**Період 2:**

**Період 3:**

**Період 4:**

**Період 5:**

**Підказка:**  
Для розрахунку складних відсотків скористайся прикладом, наведеним нижче, (заповни поля, щоб обчислити результат)

$$K = K_0 \left( 1 + \frac{r}{m} \right)^{n \cdot m}$$

Ko - грошового вкладу  
 n - кількість років,  
 m - кількість періодів капіталізації  
 упродовж року  
 r - річна відсоткова ставка (поділена на 100)

1 / 5   

Ініціяція кожної з rund rozpoczyna się od wyznaczenia parametrów rundy na które składa się:

- 1) Wyznaczenie wartości stypendium które będzie podstawą do Twoich dalszych działań,
- 2) Wyznaczenie 3 oferty lokat bankowych, z odpowiednią charakterystyką oprocentowania.

Twoim zadaniem jest poprawne oszacowanie wartości poszczególnych lokaty w czasie (obliczając **Wartość przyszłą - FV**) obliczaną wg wzoru:

$$FV_n = PV (1 + K)^n$$

gdzie:

$FV_n$  – wartość przyszła inwestycji w n-tym okresie

$PV$  – wartość bieżąca inwestycji

$K$  – stopa zwrotu

$n$  – liczba okresów

Wykorzystując przyciski wyboru umieszczone obok ikon obrazujących poszczególne lokaty podejmujesz decyzję o ulokowaniu posiadanych środków potwierdzając jej podjęcie przyciskiem „**Potwierdź**”.

Twoja każdorazowa decyzja powoduje prezentację obliczonych wartości lokat i odnotowanie ich w panelu „**Wyników**”. Następnie system oblicza Twój zysk obliczany jako **iloczyn oddanego Ci do dyspozycji kapitału** (wartość stypendium) **oraz parametrów oprocentowania dobranych przez wybrany przez Ciebie fundusz**. Następnie uzyskany **wynik jest dodawany do posiadanego przez Ciebie kapitału**. Dane prezentowane są w pozycji „**ZYSK**” w górnej części ekranu.



### **Wyniki gry:**

Wynikiem gry jest poziom zysku uzyskanego przez Gracza. Informacje o uzyskanych wynikach finansowych prezentowane są przez cały okres trwania rozgrywki, a dodatkowo na zakończenie w formie podsumowania.

## **PODSUMOWANIE GRY**

### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki.

### **Powiązanie z teorią ekonomiczną:**

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak kapitał, lokata, bank oraz odsetki.

**Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

- prowadzenie firmy gastronomicznej,
- sprzedaż produktów,
- marketing i promocja,
- dbałość o klienta,
- wymogi i przepisy prowadzenia działalności gospodarcze.

**Cele gry:**

- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na wszystkich etapach edukacji ekonomicznej. W celu dostosowania należy zróżnicować sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem, zaś na wyższych poziomach można przedstawiać bardziej szczegółowe definicje oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących prowadzenia własnej firmy.

**Wymagania wstępne:**

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z prowadzenia własnej firmy tj. strategia cenowa, marketing, marża, zyska oraz strata.

**OPIS ROZRYGRYWKI**

### ***Założenia wstępne:***

Podstawową potrzebą życiową człowieka jest odżywianie. Współczesny człowiek stosunkowo mało czasu spędza w domu, dlatego też coraz częściej stajemy się klientami różnego rodzaju bufetów i restauracji. Trend ten szczególnie widoczny jest wśród pracowników biurowych oraz studentów, którzy nie zabierają prowiantu do pracy lub na zajęcia. Właśnie ta grupa docelowa staje się automatycznie klientami lokali gastronomicznych.

Scenariusz gry decyzyjnej polega na prowadzeniu własnej pizzerii w jednym z dwóch potencjalnych miejsc:

- uczelnia,
- biurowiec.

Przerwa na lunch czy też okienko studenckie to czas który nasi potencjalni klienci przeznaczają na konsumpcję, a we wskazanych miejscach możemy liczyć na optymalny poziom popytu generowany przez duże zagęszczenie ludzi.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Zadaniem gracza jest osiągnięcie maksymalnego zysku ze sprzedaży produktów takich jak:

- pizza,
- zimne napoje, kawa.

Towar sprzedawany jest w wybranej przez siebie lokalizacji przez 15 kolejnych tygodni z których każdy składa się z 5 dni roboczych.

Pizza składa się z kilku składników, o proporcjach których decyduje gracz przed każdą turą. Gracz sprzedaje pizzę przy czym wyniki są podawane na koniec każdego tygodnia. (jednej tury).

Przed każdą turą Gracz otrzymuje serwis prasowy zawierający istotne wydarzenia oraz propozycje inwestycyjne skorelowane z wydarzeniami. Oprócz tego użytkownik ustala cenę produktów i inne parametry. Wszystkie te czynniki mają wpływa na kształtowanie się popytu.

Rozwój wirtualnego przedsiębiorstwa rozgrywa się w 3 etapach odzwierciedlających prowadzenie działalności.

Poniżej krótka charakterystyka poszczególnych etapów.

### 1. Przygotowanie do prowadzenia działalności

W tym etapie jest zakładana nasza wirtualna firma oraz przebiegają prace nad rozwojem produktu lub usługi, ewentualnego zaplecza technicznego potrzebnego do rozpoczęcia produkcji, oraz rozpoczęcie początkowej fazy marketingu.

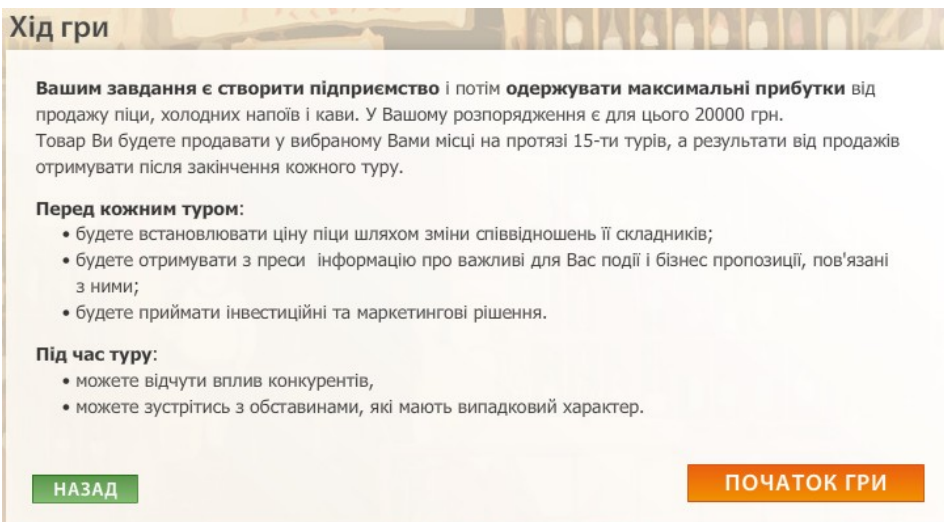
### 2. Rozwój

Etap zakłada powolny wzrost sprzedaży oraz zwiększanie wydajność działania firmy. Jest to okres w którym biznes zaczyna być rentowny.

### 3. Ekspansja

Faza ekspansji, firma się rozwija i umacnia swoją pozycję na rynku, a sprzedaż jest coraz większa, ale dodatkowo zachęcenie naszymi dochodami pojawiają się naśladowcy w postaci konkurencji.

#### *Inicjacja gry:*



**Хід гри**

**Вашим завданням є створити підприємство і потім одержувати максимальні прибутки від продажу піци, холодних напоїв і кави. У Вашому розпорядженні є для цього 20000 грн. Товар Ви будете продавати у вибраному Вами місці на протязі 15-ти турів, а результати від продажів отримувати після закінчення кожного туру.**

**Перед кожним туром:**

- будете встановлювати ціну піци шляхом зміни співвідношень її складників;
- будете отримувати з преси інформацію про важливі для Вас події і бізнес пропозиції, пов'язані з ними;
- будете приймати інвестиційні та маркетингові рішення.

**Під час туру:**

- можете відчути вплив конкурентів,
- можете зустрітись з обставинами, які мають випадковий характер.

НАЗАД      ПОЧАТОК ГРИ

Гру należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Rozpocznij Grę”.

#### *Przebieg gry i zadania gracza:*

Pierwszym zadaniem gracza jest optymalne zbudowanie swojego biznesu. Gracz posiada do dyspozycji 20 000 które może wydatkować na poszczególne działania zmierzające do uruchomienia. Zadaniem gracza jest poprawne zbudowanie skróconego biznesplanu firmy.

Gracz dokonuje wyboru pomiędzy dwiema możliwymi lokalizacjami swojego bufetu

**ПОЧАТКОВИЙ КАПІТАЛ** 25000 грн.  
Початкові витрати 0 грн.

**ОБОРОТНІ АКТИВИ** 0 грн.  
Постійні витрати туру 0 грн.

**Створіть підприємство** крок 1/4

**Виберіть місце розташування піцерії**

Розташування	Вищий навчальний заклад	Офісне приміщення
Очікуваний попит	2000 студентів	1000 працівників
Площа літнього майданчика	максимум 20 столиків	максимум 20 столиків
Цінова еластичність попиту	Висока	Низька
Маржа	Низька	Висока
Оренда і комунальні послуги	Низькі, 200 грн./тур	Високі, 400 грн./тур

ВИБЕРІТЬ ВИБЕРІТЬ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Po wyborze scenariusza następuje wybór elementów wyposażenia, usług dodatkowych oraz poziomu zatrudnienia. Gracz dokonuje wyboru poszczególnych pozycji oraz ew. określa ilość pozycji w stosunku do których wskazanie takie jest możliwe. Następnie następuje weryfikacja i wskazanie które pozycje są niezbędne.

Część parametrów prezentowanych przez system ma charakter obligatoryjny a część dobrowolny skutkując zmniejszeniem prawdopodobieństwa wystąpienia zdarzeń losowych skorelowanych z pozycją. W przypadku elementów obligatoryjnych system nie przejdzie do właściwej rozgrywki do momentu kiedy nie zostaną one poprawnie dobrane.


**Омріяна піцерія** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Створіть підприємство крок 2/4

**ПОЧАТКОВИЙ КАПІТАЛ** 25000 грн.  
 Початкові витрати 20200 грн.

**ОБОРОТНІ АКТИВИ** 4800 грн.  
 Постійні витрати туру 600 грн.

**Виберіть елементи обладнання або вкажіть їх кількість – витрати одноразові**

Обладнання	Витрати [грн.]	Результат	Вибір
Стіл (штука)	180	До 1 стола можна купити 4 стільці	10
Стілець (штука)	10	За 1 столом можна обслужити 4-х клієнтів на протязі 1 години	40
Холодильник (штука)	2000	дозволяє зберігати продукти	ТАК
Піч для випічки піци (штука)	7000	Дозволяє випікати і продавати піцу	ТАК
Кавовий апарат (штука)	2000	Дозволяє готувати і продавати каву	ТАК
Столові прибори (комплект на 100 осіб)	4000	Дозволяє випікати і продавати піцу	НІ
Столові прибори Deluxe (комплект на 100 осіб)	6000	Дозволяє випікати і продавати піцу	ТАК
Забезпечення відповідності вимогам правил техніки безпеки і протипожежної охорони.	1000	Обов'язкове забезпечення відповідності приписам правил ТБ і ППО	ТАК

НАЗАД ДАЛІ

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р. 🔊

Dokonane w poprzednim kroku wybory parametrów skutkują pozostawieniem kwoty która stanowi nasz kapitał w pierwszym okresie rozwoju firmy. Dokonane wybory skutkują obliczeniem niezbędnych kosztów stałych turow na które składają się:

- czynsz,
- pensje pracownicze,
- ubezpieczenia społeczne.

Od posiadanych początkowo środków odejmujemy koszty związane zakupionym wyposażeniem, usługami dodatkowymi i kosztami stałymi turow. Wartość ta pozwala na oszacowanie produkcji maksymalnej oraz projekcji ew. zysku. Głównym czynnikiem determinującym zysk jest sprzedaż pizzy. Poziom marży odpowiada zależy od kompozycji pizzy jaką sporządzimy. Oszczędności na składnikach – szczególnie wartościowych (ser, szynka, oliwki) - spowodują z jednej strony korektę popytu w dół, z drugiej strony wzrost marży.

**Омріяна піцерія** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

ТУР 1/15

**Виробництво та продаж**

Визначте складники піци і ціни на асортимент піцерії

Складник	Витрати на одиницю продукції [грн.]	Кількість	Товар	Ціна [грн.]
Тісто	0,6	1	Піца стандартна	6
Печериці	0,2	1	Холодні напої	2
Сир	0,5	1	Кава	2
Шинка	0,6	1		
Оливки	0,4	1		
Соус	0,2	1		
Холодні напої	0,5			
Кава	0,5			

Витрати на приготування набору 3 грн.  
піца + напій або кава

Ціна продажу набору 8 грн.  
піца + напій або кава

ДАЛІ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Do każdego ze sprzedawanych towarów zaprezentowano koszty jednostkowe poszczególnych produktów składowych pizzy oraz cenę sugerowaną. Poziom jej stanowi cenę równowagi. W zależności od lokalizacji zmiana jej może spowodować korekty popytu.

Prezentowanych cen sugerowanych system prezentuje szacowaną możliwą produkcję maksymalną wynikającą z następujących założeń:

- sprzedawane są zestawy składające się z pizzy oraz jednego z napojów do wyboru,
- sprzedaż maksymalna szacowana jest do poziomu posiadanych aktywów obrotowych.

W wyniku obliczeń uzyskujemy szacowany zysk jaki może osiągnąć pizzeria w pierwszej turze. Poziom produkcji modyfikujemy zwiększając ilość dostępnych aktywów obrotowych [AO] oraz korekty ceny.

Korekty ceny należy uzależnić od wrażliwości cenowej lokalizacji.

W trakcie tury przygotowywania tury system prezentuje serwis rynkowy. Informacje przekazywane Graczowi skorelowane są z prezentowanymi równolegle propozycjami inwestycyjnymi. Każda z 3 propozycji jest wyceniona kosztowo oraz niesie ze sobą wartość wpływającej na wzrost popytu. Możliwość „Brak działania” wyceniona jest zerowym poziomem kosztów i zerowym wpływem na popyt.

Innym istotnym parametrem modyfikowanym w każdej turze jest określenie poziomu nakładów marketingowych. Przyjęto założenie iż każda kwota wydana na marketing powoduje podwyższenie poziomu popytu.

Koszty produkcji szacowane są na podstawie określonego składu pizzy. Skład również determinuje popyt. Bogatsza w składniki pizza wiąże się z większym popytem.

Popyt jest również wrażliwy na zmiany ceny sugerowanej. Jej podwyższenie powyżej poziomu wrażliwości cenowej odbiorców spowoduje to obniżenie popytu zaś w wypadku spadku ceny jego podwyższenie.

Dodatkowo w turach 10-15 pojawia się dodatkowa informacja o działaniach konkurencji. Poniżej przedstawiono komunikaty prezentowane Graczowi.

1. Do każdej pizzy extra ser gratis
2. Do każdej pizzy extra szynka gratis
3. Do każdej pizzy extra oliwki gratis
4. Do każdej pizzy extra sos gratis
5. Do każdej pizzy extra pieczarki gratis

Wystąpienie w/w komunikatów oznacza iż brak reakcji wyprzedzającej konkurencję (przebiecie promocji) ze strony Gracza osłabia popyt.

W trakcie rozgrywki mogą pojawić się również czynniki losowe które co prawda nie wpływają na poziom popytu realizowany w trakcie tury, ale wpływają ujemnie na zysku realizowany w turze. Algorytm przewiduje maksymalnie 1 wystąpienie w/w zdarzeń w turze.

Poniżej przedstawiono wykaz możliwych czynników losowych.

**1. Kontrola Skarbowa**

Kontrola Skarbowa wykazała błędne naliczenia podatku VAT; Koszt : mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług księgowych 0%

**2. Wypadek**

Klient pośliznął się na mokrej posadzce i skręcił nogę. Zamiast procesu proponuje ugodę rekompensującą mu koszty leczenia; Koszt : ugoda 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku posiadanego ubezpieczenia 0%

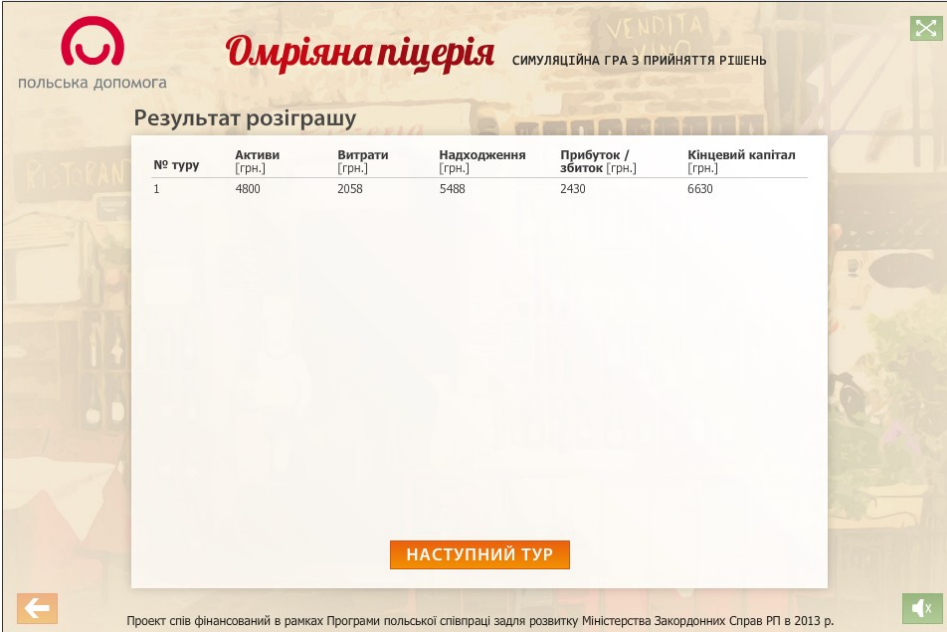
**3. Kontrola BHP**

Kontrola BHP wykazała uchybienia w wyposażeniu części kuchennej; Koszt : mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług BHP 0%

**4. Kontrola PPOŻ**

Kontrola PPOŻ wykazała uchybienia w wyposażeniu w środki gaśnicze; Koszt : mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług PPOŻ 0%

## Wyniki gry:



польська допомога

**Омріяна піцерія** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Результат розіграшу

№ тury	Активи [грн.]	Витрати [грн.]	Надходження [грн.]	Прибуток / збиток [грн.]	Кінцевий капітал [грн.]
1	4800	2058	5488	2430	6630

НАСТУПНИЙ ТУР

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Po zakończeniu tury prezentowany jest wynik uzyskany przez gracza. Tury odnotowywane są narastająco w formie tabelarycznej prezentując następujące informacje:

- 1) Numer tury
- 2) Aktywa
- 3) Koszty
- 4) Przychody
- 5) Zysk/Strata
- 6) Kapitał końcowy

## PODSUMOWANIE GRY

### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy ocenić przyjętą strategię cenową oraz inwestycyjną oraz działania podjęte w obliczu działań konkurencji.

***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak koszty, kapitał, zysk, marża oraz poruszają tematykę marketingu mix.

**Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

- prowadzenie obiektu noclegowego,
- jakość usług,
- ustalanie ceny,
- inwestycje w firmie,
- sprzedaż produktów,
- marketing i promocja,
- dbałość o klienta,
- wymogi i przepisy prowadzenia działalności gospodarcze.

**Cele gry:**

- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na wszystkich etapach edukacji ekonomicznej. W celu dostosowania należy zróżnicować sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem, zaś na wyższych poziomach można przedstawiać bardziej szczegółowe definicje oraz ziązki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących prowadzenia własnej firmy.

**Wymagania wstępne:**

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane

z prowadzenia własnej firmy tj. strategia cenowa, marketing, marża, zyska oraz strata.

## **OPIS ROZRYGRYWKI**

### ***Założenia wstępne:***

Rozwijający się rynek usług turystycznych w kraju i na świecie pociąga za sobą niezbędny rozwój odpowiedniej infrastruktury, w tym szczególnie noclegowej. Obiecujące perspektywy rozwoju na najbliższe lata pozwalają na planowanie decyzji inwestycyjnych, z których jedną może być decyzja o budowie hotelu, jest ona podyktowana powyższymi trendami oraz zaspokojeniem popytu na usługi hotelowe. Scenariusz gry decyzyjnej zakłada zakup Hotelu w jednym z dwóch miast, posiadających swoją specyfikę rzutującą na przyszłość hotelu. Hotel będzie nowoczesnym i przyjemnym miejscem nie tylko wypoczynku, ale również centrum biznesowym. Usytuowanie w bliskim sąsiedztwie ścisłego centrum miasta pozwala na sprawną komunikację z pozostałymi częściami miasta. Hotel będzie posiadał nowoczesnie wyposażonych 28 pokoi o maksymalnym obłożeniu 54 osób. Dla komfortu klientów zaplanowano parking podziemny, oraz salę restauracyjną na 40 osób. Każdy pokój wyposażony będzie w łazienkę, a hotel będzie w pełni klimatyzowany. Odbiorcami usług Hotelu będzie szerokie grono klientów.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Zadaniem gracza jest osiągnięcie maksymalnego zysku z prowadzenia działalności hotelowej oraz zwiększenie wartości przedsiębiorstwa.

Zadaniem gracza będzie prowadzenie hotelu przez kolejne 15 lat. Hotel w swojej ofercie początkowo posiada 54 miejsca noclegowe w pokojach 1-4 osobowych.

W dalszych etapach w wyniku działań inwestycyjnych liczba pokoi, a co za tym idzie miejsc noclegowych może się zwiększać.

Rozwój wirtualnego przedsiębiorstwa rozgrywa się w 3 etapach odzwierciedlających prowadzenie działalności.

Rozwój wirtualnego przedsiębiorstwa rozgrywa się w 3 etapach odzwierciedlających prowadzenie działalności.

Poniżej krótka charakterystyka poszczególnych etapów.

**1. Przygotowanie do prowadzenia działalności**

W tym etapie jest zakładana nasza wirtualna firma oraz przebiegają prace nad rozwojem produktu lub usługi, ewentualnego zaplecza technicznego potrzebnego do rozpoczęcia działalności, oraz rozpoczęcie początkowej fazy marketingu.

**2. Rozwój**

Etap zakłada powolny wzrost sprzedaży oraz zwiększanie wydajność działania firmy. Jest to okres w którym biznes zaczyna być rentowny.

**3. Ekspansja**

Faza ekspansji, firma się rozwija i umacnia swoją pozycję na rynku, a sprzedaż jest coraz większa, ale dodatkowo zachęcenie naszymi dochodami pojawiają się naśladowcy w postaci konkurencji.

**Inicjacja gry:**

**Готель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

### Хід гри

Вашим завданням є створення підприємства, маючи для цього в розпорядженні 400000 Євро, і потім отримання максимального прибутку від проведення діяльності і збільшення вартості підприємства.

Ви будете управляти готелем на протязі **15-ти турів**, розташування готелю ви зробите за своїм власним вибором, а результати від своєї діяльності Ви будете отримувати після завершення кожного туру.

**Під час туру Ви:**

- будете встановлювати вартість проживання в номері;
- будете приймати інвестиційні і маркетингові рішення;
- можете відчути вплив конкурентів.

НАЗАД ДАЛІ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Grę należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Rozpocznij Grę”.

### **Przebieg gry i zadania gracza:**

Zadaniem gracza w tym etapie jest optymalne zbudowanie swojego biznesu. Gracz posiada do dyspozycji 400 000 euro które może wydatkować na poszczególne działania zmierzające do uruchomienia hotelu. Zadaniem gracza jest poprawne zbudowanie skróconego biznesplanu firmy.

Gracz dokonuje wyboru lokalizacji hotelu pomiędzy dwiema możliwymi lokalizacjami swojego hotelu.

**Готель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Створіть підприємство крок 1/4

Вибери місце розташування готелю

Параметри	Обласний центр	Столиця
Очікуваний попит	5000 проживань	10000 проживань
Витрати на придбання	150000 €	200000 €
Місцеві податки	1000 €/тур	3000 €/тур
Обслуговування місяця проживання	100 €/тур	100 €/тур
Цінова еластичність попиту	Висока	Низька
Маржа	Низька	Висока

ПОЧАТКОВИЙ КАПІТАЛ 400000 €  
Початкові витрати 0 €  
ОБОРОТНІ АКТИВИ 0 €  
Постійні витрати туру 0 €

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р. 🔊

Po wyborze scenariusza następuje wybór elementów wyposażenia, usług dodatkowych oraz poziomu zatrudnienia. Gracz dokonuje wyboru poszczególnych pozycji oraz ew. określa ilość pozycji w stosunku do których wskazanie takie jest możliwe. Następnie następuje weryfikacja i wskazanie które pozycje są niezbędne.

Część parametrów prezentowanych przez system ma charakter obligatoryjny a część dobrowolny skutkując zmniejszeniem

prawdopodobieństwa wystąpienia zdarzeń losowych skorelowanych z pozycją. W przypadku elementów obligatoryjnych system nie przejdzie do właściwej rozgrywki do momentu kiedy nie zostaną one poprawnie dobrane.

**ПОЧАТКОВИЙ КАПІТАЛ** 400000 €  
Початкові витрати 150000 €

**ОБОРОТНІ АКТИВИ** 250000 €  
Постійні витрати туру 6400 €

**Виберіть елементи обладнання або вкажіть їх кількість – витрати одноразові**

Обладнання	Витрати [€]	Результат	Вибір
Придбання обладнання для номерів	500/номер	дозволяє обладнати номер на мініальному рівні	0
Придбання обладнання для рецепції	100	дозволяє обладнати рецепцію на мініальному рівні	НІ
Придбання обладнання для їдальні	100/місце	дозволяє обладнати місце на мініальному рівні	0
Придбання обладнання для кухні	10000	необхідні для функціонування готелю	НІ
Приспосовано для потреб неповно справних	10000	необхідні для відповідності встановленим стандартам	НІ
Забезпечення відповідності вимогам правил техніки безпеки і протипожежної охорони.	1000	Обов'язкове забезпечення відповідності приписам правил ТБ і ППО	НІ

НАЗАД ДАЛІ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Dokonane w poprzednim kroku wybory parametrów skutkują pozostawieniem kwoty która stanowi nasz kapitał w pierwszym okresie rozwoju firmy. Dokonane wybory skutkują obliczeniem niezbędnych kosztów stałych tury na które składają się:

- koszty utrzymania (za każde miejsce noclegowe)
- podatki lokalne,
- pensje pracownicze,
- ubezpieczenia społeczne.

Od posiadanych początkowo środków odejmujemy koszty związane zakupem hotelu, wyposażeniem, usługami dodatkowymi i kosztami stałymi tury. Wartość ta pozwala na ew. inwestycje lub nakłady realizowane przez gracza.

Głównym czynnikiem determinującym zysk jest sprzedaż miejsc noclegowych

Do każdego z oferowanych typów pokoi ustalono preferowaną początkową strategię cenową. Na jej podstawie system oblicza

sugerowaną cenę podstawową. Korekty ceny należy uzależnić od wrażliwości cenowej lokalizacji.

W oparciu o ilość posiadanych miejsc system wyznacza losowo początkowy popyt (nominalny) w przedziale szerokości  $\pm 10\%$  od 50% obłożenia rocznego łącznej liczby miejsc noclegowych, który następnie alokowany jest do każdego z typów pokoi.

Wartości powyższe będą punktem wyjścia do rozgrywki w kolejnym etapie, jako wielkości od których losowo (zmiany w przedziale  $\pm 10\%$ ) jest określany popyt w turze.

польська допомога

**Hotel** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

ТУР 1/15

**Ціни**

Встановіть ціни на номери.

Тип номеру	Пропонована ціна місця [€]	Ціна місця [€]
1-місний	8	8
2-місний	8	8
3-місний	7	7
4-місний	7	7

ДАЛІ

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Sugerowane ceny wyjściowe pokoi szacowane są iloczyn marży oraz ceny podstawowej która pokrywa koszty stałe tury. Wysokość marży, a co za tym korekty ceny należy uwarunkować od lokalizacji hotelu.

Podwyższenie ceny sugerowanej pokoju powyżej pułapu akceptowalnego dla lokalizacji hotelu spowoduje obniżenie popytu na dany pokój.

Analogicznie obniżenie ceny w stosunku do ceny sugerowanej poniżej pułapu oczekiwanego w danej lokalizacji spowoduje podwyższenie popytu na dany pokój

W każdej z rund dla każdego z typów pokoi należy określić nakłady na zwiększenie jakości. System proponuje 4 pozycje wycenione kosztowo

oraz niosą one ze sobą wartość wpływającą na wzrost popytu.

польська допомога

**Тепель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

ТУР 1/15

**Інвестиції в якість**

Вкажіть рівень інвестицій в якість.

Тип номеру	Рівень/Витрати [€]
1-місний	відсутність / 0
2-місний	відсутність / 0
3-місний	відсутність / 0
4-місний	відсутність / 0

КАПІТАЛ 204900 €

Постійні витрати 54400 €

Інвестиції 0 €

Навчання 0 €

Маркетинг 0 €

ОБОРОТНІ АКТИВИ 150500 €

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р. →

Występowanie sprzedaży utraconej (różnicy pomiędzy zgłaszanym popytem na dany pokój a jego dostępnością) może sugerować konieczność zwiększenia podaży, którą można zrealizować zakupując dodatkową inwestycję budowy dodatkowych pokoi.

Ilość pokoi które zostaną dobudowane warunkowana jest posiadanymi środkami finansowymi.

**Тотель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Польська допомога

ТУР 2/15

**КАПІТАЛ** 190636 €

Постійні витрати 54400 €

Інвестиції 0 €

Навчання 0 €

Маркетинг 0 €

**ОБОРОТНІ АКТИВИ** 136236 €

### Довгострокові інвестиції

Вкажіть рівень інвестицій в створення додаткових номерів.

Тип номеру	Витрати [€]	Втрати від не проданих місць в попередньому турі	Число створених номерів
1-місний	10000	0	0
2-місний	15000	8721	0
3-місний	20000	1950	0
4-місний	25000	0	0

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Równie istotny wpływ na poziom popytu mają poziomy nakładów na personel oraz marketing. Przyjęto założenie iż każde 1000 wydany na szkolenia i personel globalnie podwyższa obliczony popyt . Podobnie działają środki wydatkowane na marketing. Procentuje tu każde 100 nakładów.

**Тотель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Польська допомога

ТУР 1/15

**КАПІТАЛ** 204900 €

Постійні витрати 54400 €

Інвестиції 0 €

Навчання 0 €

Маркетинг 0 €

**ОБОРОТНІ АКТИВИ** 150500 €

### Персонал і маркетинг

Вкажіть рівень витрат на персонал і його навчання [€]

Вкажіть рівень витрат на маркетинг [€]

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Dodatkowo w turach 10-15 pojawia się dodatkowa informacja o działaniach konkurencji. Poniżej przedstawiono komunikaty

prezentowane Graczowi.

1. Promocja pokoi 1 osobowych – cena = twojej cenie wyjściowej
2. Promocja pokoi 2 osobowych – cena = twojej cenie wyjściowej
3. Promocja pokoi 3 osobowych – cena = twojej cenie wyjściowej
4. Promocja pokoi 4 osobowych – cena = twojej cenie wyjściowej
5. Promocja cen pokoi – cena każdego = twojej cenie wyjściowej za pokój 1 osobowy.

Wystąpienie w/w komunikatów oznacza iż brak reakcji wyprzedzającej konkurencję (przebiecie promocji) ze strony Gracza osłabia popyt.

W trakcie rozgrywki mogą pojawić się również czynniki losowe które co prawda nie wpływają na poziom popytu realizowany w trakcie tury, ale wpływają ujemnie na zysku realizowany w turze. Algorytm przewiduje maksymalnie 1 wystąpienie w/w zdarzeń w turze.

Poniżej przedstawiono wykaz możliwych czynników losowych.

**1. Kontrola Skarbowa**

Kontrola Skarbowa wykazała błędne naliczenia podatków; Koszt: mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług księgowych 0%

**2. Wypadek**

Klient pośliznął się na mokrej posadzce i skręcił nogę. Zamiast procesu proponuje ugodę rekompensującą mu koszty leczenia; Koszt: ugoda 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku posiadanego ubezpieczenia 0%

**3. Kontrola BHP**

Kontrola BHP wykazała uchybienia w wyposażeniu części kuchennej; Koszt: mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług BHP 0%

**4. Kontrola PPOŻ**

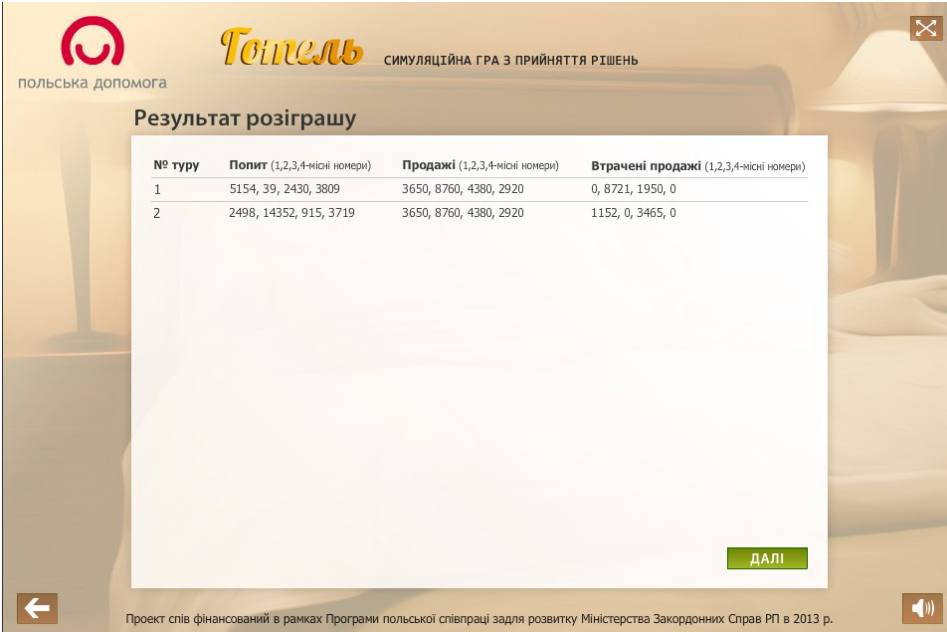
Kontrola PPOŻ wykazała uchybienia w wyposażeniu w środki gaśnicze; Koszt: mandat 1000; Prawdopodobieństwo wystąpienia: 5%, w wypadku zewnętrznych usług PPOŻ 0%

### Wyniki gry:

Po zakończeniu tury prezentowany jest wynik uzyskany przez gracza. Po każdej z tur gracz otrzymuje 2 podsumowania w formie tabelarycznej.

Pierwsze podsumowanie rozgrywki wskazuje odnotowane wielkości:

- popytu,
- sprzedaży
- sprzedaży utraconej.



Польська допомога

**Готель** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Результат розіграшу

№ тury	Попит (1,2,3,4-місні номери)	Продажі (1,2,3,4-місні номери)	Втрачені продажі (1,2,3,4-місні номери)
1	5154, 39, 2430, 3809	3650, 8760, 4380, 2920	0, 8721, 1950, 0
2	2498, 14352, 915, 3719	3650, 8760, 4380, 2920	1152, 0, 3465, 0

ДАЛІ

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Друге подsumowanie dotyczy wyniku finansowego tury i wskazuje uzyskane wielkości:

- Kapitału
- Poziomów kosztów
- Poziomów przychodów
- Odnotowanego zysku lub straty
- Kapitału końcowego

Готель СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Результат розіграшу

№ туру	Капітал [€]	Витрати [€]	Надходження [€]	Прибуток/збиток [€]	Кінцевий капітал [€]
1	204900	54400	40136	-14264	190636
2	190636	54400	65072	10672	201308

← WSTECZ НАСТУПНИЙ ТУР →

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

## PODSUMOWANIE GRY

### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy ocenić przyjętą strategię cenową oraz inwestycyjną oraz działania podjęte w obliczu działań konkurencji.

### **Powiązanie z teorią ekonomiczną:**

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak koszty, kapitał, zysk, marża oraz poruszają tematykę marketingu mix.

### **Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

- zarządzanie dużym przedsiębiorstwem,
- strategii rozwoju firmy,
- badania rynkowe
- ustalanie ceny,
- inwestycje w firmie,
- sprzedaż produktów,
- marketing i promocja,
- dbałość o klienta

**Cele gry:**

- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych firmy symulacyjnej;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na wszystkich etapach edukacji ekonomicznej. W celu dostosowania należy zróżnicować sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem, zaś na wyższych poziomach można przedstawiać bardziej szczegółowe definicje oraz ziążki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących prowadzenia własnej firmy.

**Wymagania wstępne:**

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane

z prowadzenia własnej firmy tj. strategia cenowa, marketing, marża, zyska oraz strata.

## **OPIS ROZRYGRYWKI**

### ***Założenia wstępne:***

Odpowiednie zarządzanie oraz badania marketingowe realizowane na etapie zakładania własnego biznesu odgrywają coraz większe znaczenie, szczególnie w warunkach rosnącej liczby konkurencyjnych firm.

Badania marketingowe stanowią podstawę podejmowania decyzji wewnątrz firm. Dzięki odpowiedniemu zarządzaniu, wyborowi strategii oraz badaniom marketingowym firma może w łatwy sposób ocenić swoje szanse na rynku, dowiedzieć się jak marka wpływa na konsumenta i jakie są jego potrzeby.

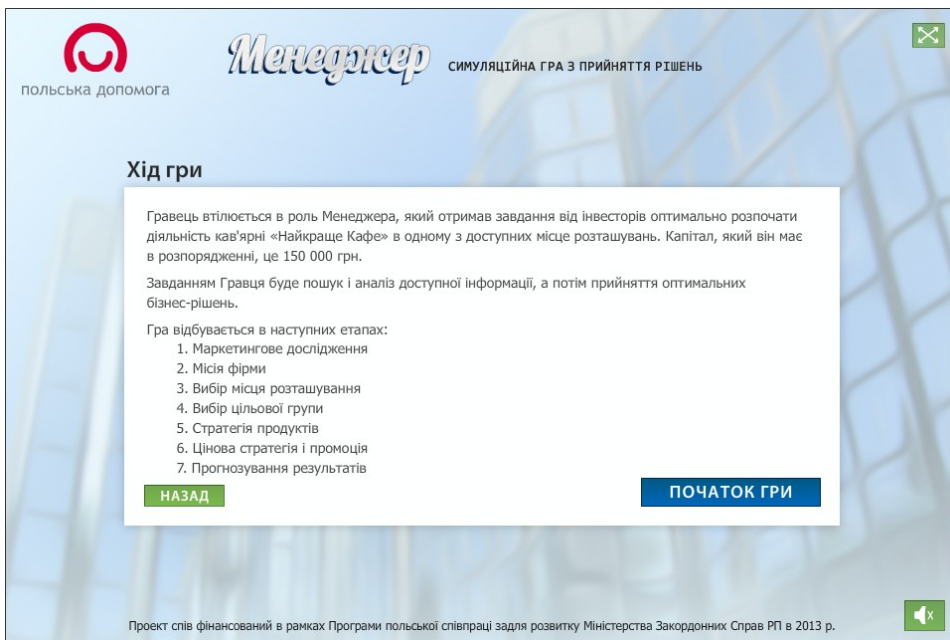
Każda firma może na własny rachunek podjąć się przeprowadzenia badania i opracowania zebranego materiału, ale może zlecić to profesjonalnej firmie, która przygotuje raport jasno opisujący badaną problematykę i wyciągnie stosowne wnioski. Badania stanowią podstawę prawidłowego zarządzania oraz budowania strategii firmy.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Gracz wciela się w rolę Managera który otrzymał za zadanie od inwestorów optymalne uruchomienie kawiarni „Best Cafe” w jednej z dostępnych lokalizacji. Kapitał jakim dysponuje to 150 000.

Zadaniem Gracza będzie pozyskanie i analiza dostępnych informacji, a następnie podejmowanie optymalnych decyzji biznesowych.

## Inicjacja gry:



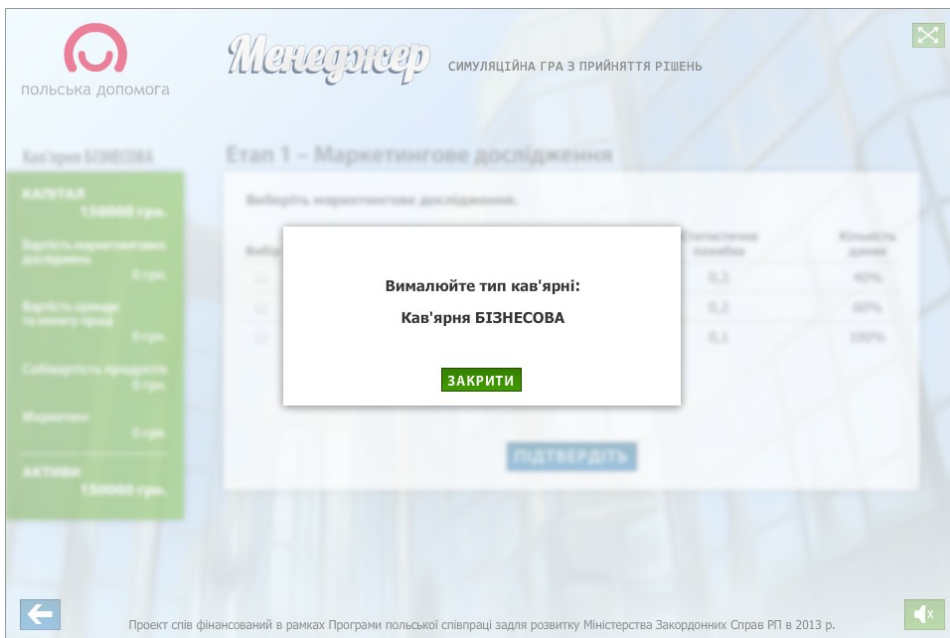
Гру należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Rozpocznij Grę”.

### **Przebieg gry i zadania gracza:**

Gra przebiega w następujących etapach:

- 1) Badania Marketingowe
- 2) Misja firmy
- 3) Wybór lokalizacji
- 4) Dobór grupy docelowej
- 5) Strategia produktów
- 6) Strategia cenowa i promocja
- 7) Symulacja wyników

Przystępując do gry użytkownik otrzymuje informację o typie scenariusza jaki został wyznaczony przez system do rozgrywki.



Na potrzeby programu przygotowano następujące typy scenariuszów:

- Kawiarnia biznesowa – adresowana do klientów biznesowych
- Kawiarnia towarzyska – adresowana do spotkań towarzyskich
- Kawiarnia "w biegu" – adresowana do ludzi mobilnych

Pierwszym zadaniem gracza jest zakup badań marketingowych, które mające naprowadzić nas na właściwe decyzje w dalszych etapach poprzez odpowiednio ukierunkowane dane w wynikach. Odpowiedzi w kolejnych etapach są skorelowane z odpowiednimi wagami i punktami które w efekcie ocenią poprawność dopasowania podejmowanych przez nas decyzji z oczekiwanymi, wynikającymi z prezentowanych zakupionych danych.

Proponowane badania różnią się poziomem szczegółowości (ilością danych), precyzją oraz ceną za badanie.

польська допомога

Менеджер СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Кав'ярня БІЗНЕСОВА

Етап 1 – Маркетингове дослідження

Виберіть маркетингове дослідження.

Вибір	Виконавець дослідження	Вартість	Статистична похибка	Кількість даних
<input type="radio"/>	Фірма А	10 000 грн.	0,3	40%
<input type="radio"/>	Фірма В	20 000 грн.	0,2	60%
<input type="radio"/>	Фірма С	30 000 грн.	0,1	100%

ПІДТВЕРДІТЬ

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р. 🔊

Po dokonaniu wyboru system prezentuje zakupione dane. Na prezentowane Badania Marketingowe składa ją się następujące analizy:

- Analiza potrzeb klientów** – wskazuje na potrzeby jakie klienci chcą realizować kupując produkty firmy
- Analiza preferencji klientów** – wskazuje na cechy produktów jakich oczekuje klient
- Analiza cen** – wskazuje na prognozowaną cenę jaką klienci są skłonni zapłacić za produkty firmy
- Analiza rynku** – wskazuje na potencjał rynku w zakresie sprzedaży produktów firmy.

W dalszych etapach gry system umożliwia przypomnienie zakupionych danych – są one dostępne w formie przycisków w dolnej części ekranu gry.

Na podstawie uzyskanych danych oraz wylosowanego typu kawiarni przystępujemy do projektowania naszej firmy. Pierwszym krokiem jest wybór misji firmy. System prezentuje 3 misje firmy spośród których gracz dokonuje wyboru. Dobór misji jest skorelowany z typem kawiarni wyznaczonym w poprzednim etapie.

**Польська ДОПОМОГА**

**Менеджер** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Кав'ярня БІЗНЕСОВА

**КАПІТАЛ**  
150000 грн.

Вартість маркетингових досліджень 30000 грн.

Вартість оренди та оплати праці 0 грн.

Собівартість продуктів 0 грн.

Маркетинг 0 грн.

**АКТИВИ**  
120000 грн.

**Етап II – Місія фірми**

Виберіть місію створюваної кав'ярні.

Вибір	Місія
<input type="radio"/>	Місією нашої фірми є забезпечення найкращою кавою по хорошій ціні.
<input type="radio"/>	Місія нашої фірми є забезпечення клієнтів найкращою кавою в найкоротший час.
<input type="radio"/>	Місією нашої фірми є створення та підтримання унікальної атмосфери, яка гарантуватиме нашим клієнтам найкращі умови для відпочинку, дружніх або бізнесових зустрічей.

**ПІДТВЕРДІТЬ**

Маркетингове дослідження

Аналіз потреб клієнтів


Аналіз можливостей клієнтів

Аналіз цін

Аналіз ринку

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

W drugim kroku zadaniem gracza jest dobranie właściwej lokalizacji dla kawiarni. System prezentuje 3 możliwe lokalizacje kawiarni spośród których gracz dokonuje wyboru. Dobór lokalizacji jest skorelowany zarówno z typem kawiarni jak też z wynikami badań marketingowych. Dobór lokalizacji pozwala również na oszacowanie kosztów czynszu wraz z wyposażeniem płatnego za rok z góry oraz koszty osobowe. Koszty te odpowiednio pomniejszają posiadane zasoby pieniężne.


**Менеджер** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Кав'ярня БІЗНЕСОВА


**Етап III – Вибір місця розташування**

Виберіть місце розташування кав'ярні.

Вибір	Місце розташування	Вартість оренди та обладнання	Витрати на оплату праці
<input type="radio"/>	Центр міста	30000 грн.	40000 грн.
<input type="radio"/>	Торговий центр	20000 грн.	35000 грн.
<input type="radio"/>	Автозаправка	10000 грн.	30000 грн.

**ПІДТВЕРДІТЬ**

Маркетингове дослідження


 Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

W trzecim kroku wybieramy grupę docelowe klientów do których Gracz kieruje ofertę. Na potrzeby badania klientów pogrupowano kryterium demograficznym.


**Менеджер** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Кав'ярня БІЗНЕСОВА

**Етап IV – Вибір цільової групи**

Виберіть цільову групу клієнтів кав'ярні.

Вибір	Група	Рівень доходів	Критерій – психологічні характеристики	Чутливість до ціни
<input type="radio"/>	Молодь 18-24	Низькі доходи (від родичів, стипендія, тимчасова праця)	Молодий, товариський, звертає увагу на ціну	10%
<input type="radio"/>	Особу 25-40	Дохід більше 10 тис.	Товариський, оцінює оригінальність та якість кави	15%
<input type="radio"/>	Особу 30-50	Дохід більше 10 тис.	Оцінює якість кави і хорошу атмосферу	20%
<input type="radio"/>	Особу 30-60	Дохід більше 10 тис.	Особу, що займають високі керівні посади	25%

**ПІДТВЕРДІТЬ**

Маркетингове дослідження


 Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

W czwartym kroku Gracz dokonuje wyboru z pośród produktów oferowanych klientom wybierając jeden najbardziej adekwatny rodzaj serwowanej kawy oraz jeden rodzaj dodatków. Wybory są skorelowane zarówno z typem kawiarni jak też z wynikami badań marketingowych. Dobór asortymentu pozwala również na oszacowanie kosztów zakupu i utrzymania finalnego zapasu produktów.

**Менеджер** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

польська допомога

Кав'ярня БІЗНЕСОВА

**КАПІТАЛ**  
150000 грн.

Вартість маркетингових досліджень 30000 грн.

Вартість оренди та оплати праці 70000 грн.

Собівартість продуктів 0 грн.

Маркетинг 0 грн.

**АКТИВИ**  
50000 грн.

**Етап V – Стратегія продуктів**

Виберіть вид кави, що подається, і добавки до неї.

Тип	Вибір	Асортимент	Витрати на придбання і утримання
Кава	<input type="radio"/>	Кави основні (експресо, чорна, біла, латте)	1000 грн.
	<input type="radio"/>	Кави з ароматом (з додатком ароматизованих сиропів)	3000 грн.
	<input type="radio"/>	Кави ексклюзивні (з рідкісних селекціонованих видів кав)	5000 грн.
Додатки до кави	<input type="radio"/>	Кекси (запаковані тістечка довгого зберігання)	500 грн.
	<input type="radio"/>	Домашня випічка	1000 грн.
	<input type="radio"/>	Випічка цукерні	1500 грн.

**ПІДТВЕРДІТЬ**

Маркетингове дослідження

Аналіз потреб клієнтів

Аналіз можливостей клієнтів

Аналіз цін

Аналіз ринку

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Ostatnim z kroków jest ustalenia średniej ceny kawy oraz poziomu nakładów marketingowych.

W wypadku kawy system proponuje jako cenę bazową cenę 10 zł. Ceną odniesienia jest cena wyznaczona w etapie badań marketingowych. W stosunku do tej ceny (a nie ceny bazowej) wyznaczone są widełki tolerancji korekty cenowej, które mogą skutkować w wypadku obniżenia wzrostem teoretycznego popytu a co za tym idzie zysku, a w wypadku podwyższenia jego spadkiem. Popyt wyznaczony jest w oparciu o prezentowaną analizę rynku.

Gracz w zależności od wariantu zakupu analizy może nie posiadać takich informacji, co nie zmienia jednak algorytmu, który bazuje na cenie oszacowanej w badaniu marketingowym.

Elementem etapu strategii cenowej jest również oszacowanie wielkości i rodzaju nakładów reklamowych, pozwalających na zwiększenie teoretycznego popytu oraz wyróżnienie się na tle konkurencji:

Przyjęto założenie iż każdy 1000 wydatków marketingowych wpływa na teoretyczny popyt.

### **Wyniki gry:**

Na zakończenie następuje podsumowanie wyborów dokonywanych przez Gracza w poprzednich etapach. W pierwszej kolejności ustalany jest poziom zaangażowanych środków tj. kosztów poniesionych na uruchomienie kawiarni. Następnie wyznaczany jest prognozowany zysk

z działalności obliczany jako iloczyn popytu skumulowanego oraz zysku jednostkowego na sprzedaży kawy.

Po zakończeniu prezentowany jest wynik uzyskany przez gracza tj.:

- a) Zysk uzyskany przez gracza
- b) Wskaźnik ROI który pokazuje ile razy zwrócił się nam zainwestowany kapitał.

польська допомога

Менеджер СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Кав'ярня БІЗНЕСОВА

Етап VII – Прогнозування результатів

КАПІТАЛ  
150000 грн.

Вартість маркетингових досліджень  
30000 грн.

Вартість оренди та оплати праці  
70000 грн.

Собівартість продуктів  
6500 грн.

Маркетинг  
9000 грн.

АКТИВИ  
34500 грн.

ПРИБУТОК:  
2727010 грн.

ROI (повернення інвестицій):  
18

ЗАКІНЧИТИ ГРУ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

## PODSUMOWANIE GRY

### *Omówienie wyników:*

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy ocenić dokonaną analizę badań marketingowych oraz przyjętą strategię cenową.

### *Powiązanie z teorią ekonomiczną:*

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak badania marketingowe, koszty, kapitał, zysk, marża oraz poruszają tematykę marketingu mix.

### **Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

- praca w dużym przedsiębiorstwie,
- badania rynkowe,
- ustalanie ceny,
- analizy cenowe,
- inwestycje w firmie,
- sprzedaż produktów,
- marketing i promocja.

**Cele gry:**

- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu skierowanego dla przyszłych praktykantów
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami pracy w firmie;
- kształcenie umiejętności oceny sytuacji występujących na co dzień w pracy zawodowej;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na wszystkich etapach edukacji ekonomicznej. W celu dostosowania należy zróżnicować sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem, zaś na wyższych poziomach można przedstawiać bardziej szczegółowe definicje oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących prowadzenia własnej firmy.

**Wymagania wstępne:**

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia związane z pracą

w firmie produkcyjnej tj. strategia cenowa, marketing, marża, zyska oraz strata.

## **OPIS ROZRYGRYWKI**

### ***Założenia wstępne:***

Praktyki są dla firm je organizujących oraz praktykantów zarówno szansą jak i wyzwaniem. Z jednej strony organizacje decydujące się na przyjęcie praktykanta pod swoje skrzydła mają możliwość na znalezienie ambitnego, kreatywnego i zdolnego pracownika, ale z drugiej strony stanowią wyzwanie dla praktykanta który stara się jak najlepiej zaprezentować swoje

Praktyka daje przede wszystkim możliwość zdobycia cennego doświadczenia zawodowego, a w jej czasie praktykant może udowodnić pracodawcy, że jest dobry w tym co robi, co w konsekwencji może spowodować że pracodawca niejednokrotnie zatrudnia taką osobę do pracy.

Innym ważnym powodem, dla którego praktykanci podejmują praktyki jest możliwość zweryfikowania wyobrażeń o pracy na konkretnym stanowisku, czy w określonym przedsiębiorstwie.

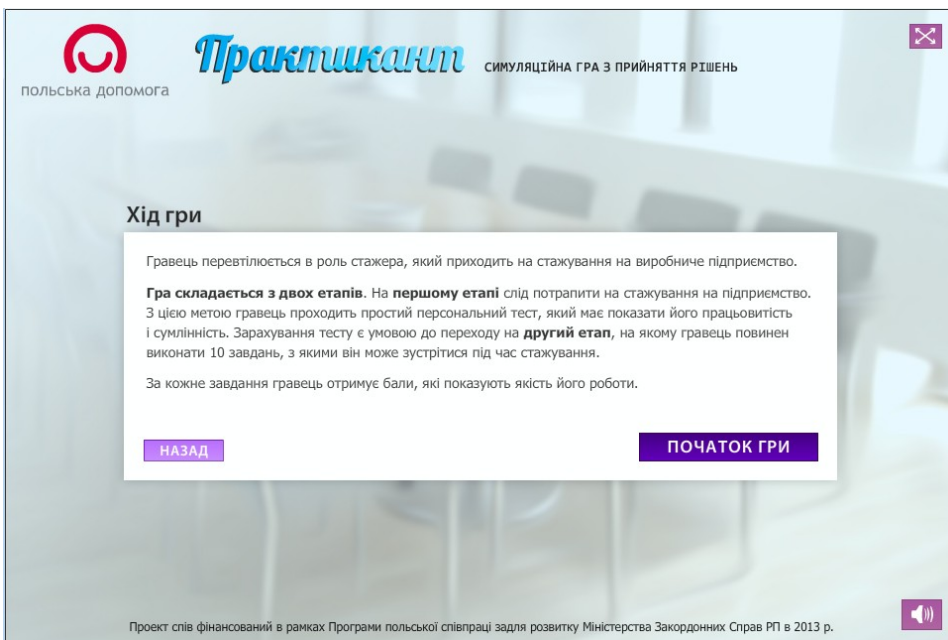
Na sukces praktyki składa się pracowitość i sumienność praktykanta, inicjatywa i umiejętność atrakcyjnego zaprezentowania się oraz posiadana wiedza.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

Gracz wciela się w rolę praktykanta przychodzącego na praktykę do firmy produkcyjnej. Gra składa się dwóch etapów.

W pierwszym etapie staramy się o praktykę w firmie. W tym celu gracz przechodzi przez prosty test osobowości wskazujący na jego pracowitość i sumienność. Zaliczenie testu powoduje przejście do drugiego etapu w którym zmierzy się z 10 zadaniami z którymi może spotkać się w trakcie odbywanej praktyki. Za każde z zadań Gracz otrzymuje punkty które wskazują na jakość jego pracy.

## Иницијација gry:



Grę należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Rozpocznij Grę”.

### Przebieg gry i zadania gracza:

Gra składa się dwóch głównych etapów:

- 1) Etap oceny predyspozycji
- 2) Etap oceny umiejętności

польська допомога

**Практикант** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Етап I – персональний тест

Виберіть варіант відповіді, яка найбільше підходить до даного формулювання.

Я часто наважуюсь діяти, не маючи відповідної підготовки. -- Виберіть --

Я люблю знаходити рішення проблем. -- Виберіть --

Я стараюся не брати на себе занадто багато обов'язків, бо для мене власне здоров'я є цінністю. -- Виберіть --

Для мене не проблема залишитися на роботі допізна, щоб закінчити завдання. -- Виберіть --

Очевидно, що я не найорганізованіша особа в історії людства. -- Виберіть --

ДАЛІ

Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

W I Etapie oceniane są predyspozycje osobowe gracza. Najważniejszym wyznacznikiem wyników pracy jest sumienność. Na potrzeby testu sumienność rozumiana jest jako pojęcie obejmujące kilka aspektów między innymi:

- Świadomość własnych kompetencji
- Zachowanie porządku i czystości
- Obowiązkowość
- Dążenie do osiągnięcia celów
- Posiadanie odpowiedniej samodyscypliny
- Działanie w sposób bardziej zamierzony niż impulsywny

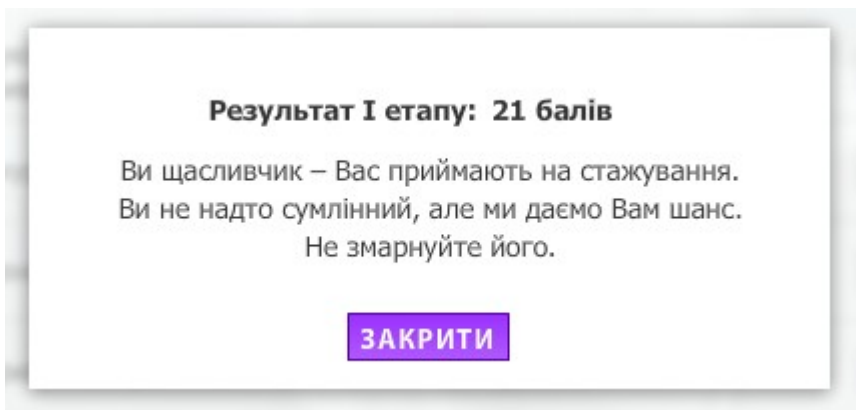
W teście nie ma odpowiedzi prawidłowych ani nieprawidłowych. System losuje z bazy pytań 10 pytań na które należy odpowiedzieć w jeden z następujących wariantów:

- ZF - stwierdzenie jest zdecydowanie fałszywe lub Gracz zdecydowanie nie zgadza się z nim
- F - stwierdzenie jest w dużym stopniu fałszywe lub też Gracz raczej nie zgadza się z nim
- O - stwierdzenie jest tak samo prawdziwe, jak i fałszywe, albo Gracz nie może się zdecydować, albo nie ma zdania (stwierdzenie to jest dla Gracza obojętne)

- P - stwierdzenie jest w przeważającej mierze prawdziwe lub Gracz raczej się z nim zgadza
- ZP - stwierdzenie jest zdecydowanie prawdziwe lub Gracz zdecydowanie się z nim zgadza

Warianty odpowiedzi punktowane są od 1 do 5, a w wylosowanym zestawie 5 pytań zabarwionych jest pozytywnie a drugie 5 pytań negatywnie, w związku z powyższym należy dodać punkty odpowiedzi pozytywnych od punktów negatywnych.

Aby przejść do kolejnego etapu należy uzyskać co najmniej 6 punktów.



W II Etapie Gracz spotyka się z 10 sytuacjami w których musi przy pomocy posiadanego doświadczenia i wiedzy udzielić prawidłowej odpowiedzi. Poszczególne rundy polegają na przemieszczaniu się gracza pomiędzy wirtualnymi działami firmy i udzielaniu odpowiedzi na losowo dobrane pytania. Gracz nie limitowany jest czasem odpowiedzi. Przerwanie gry możliwe jest po każdej udzielonej odpowiedzi, a system po każdej odpowiedzi wskazuje czy była ona prawidłowa czy błędna.

Польська допомога

**Практикант** СИМУЛЯЦІЙНА ГРА З ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ

Етап II – стажування / Бухгалтерія 1/6

Дайте відповідь на поставлені нижче запитання, позначаючи правильну відповідь

У бухгалтерії Вас запитали: як називається рахунок, з якого підприємство здійснює поточні платежі?

розрахунковий

депозитний

У бухгалтерії Вас запитали про різницю між поточним і депозитним рахунками.

це ті самі рахунки

вони відрізняються процентною ставкою

ДАЛІ

← Проект спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

W trakcie praktyki gracz odwiedza między innymi działy księgowości, marketingu, analiz oraz sekretariat

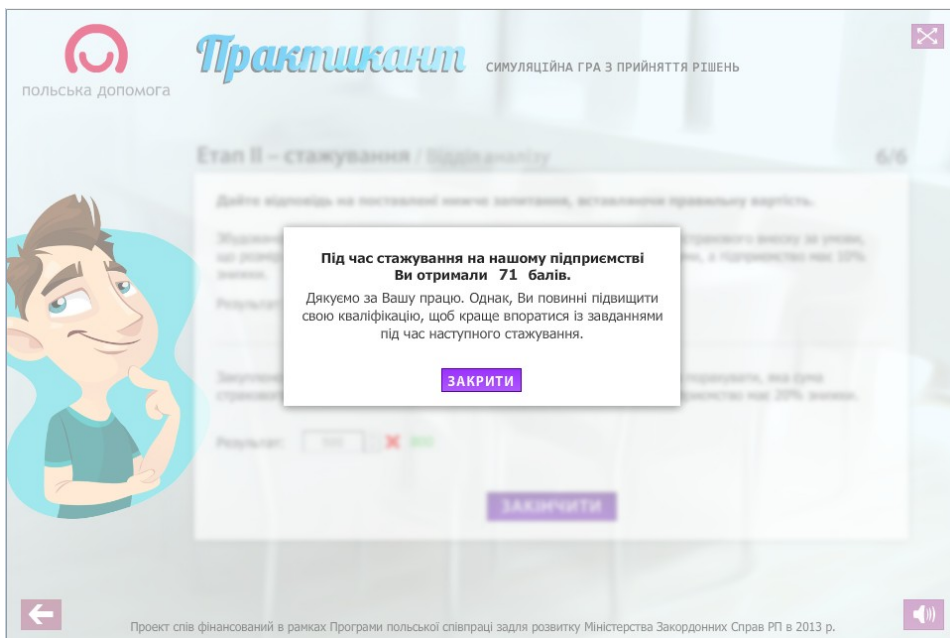
### **Wyniki gry:**

Na zakończenie następuje podsumowanie odpowiedzi udzielonych przez Gracza w poprzednim etapie.

W trakcie gry można uzyskać 140 pkt, na co składają się pytania z następujących obszarów tematycznych:

- Księgowość: 2 pytania (max 20 pkt)
- Marketing: 1 pytanie (max 10 pkt)
- Sekretariat: 2 pytania (max 20 pkt)
- Ogólne: 1 pytanie (max 10 pkt)
- Dział Analiz: 4 pytania (max 80 pkt)

Razem w II etapie możliwe jest uzyskanie 140 pkt.



## PODSUMOWANIE GRY

### ***Omówienie wyników:***

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy ocenić zarówno postawę praktykanta prezentowaną w pierwszym etapie oraz odpowiedzi udzielone w etapie II.

### ***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak koszty, kapitał, zysk, marża, marketing mix oraz poruszają szeroko rozumianą makroekonomię.

### **Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

**Obszar edukacyjny:**

- zarządzanie bankiem,
- udzielanie kredytów,
- kupowanie obligacji państwowych,
- zyski banków,
- marketing i promocja,
- dbałość o klienta

**Cele gry:**

- zaznajomienie uczestnika z tematyką bankowości,
- sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu działania elementów decyzyjnych banku symulacyjnego;
- praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania bankiem w warunkach konkurencji;
- kształcenie umiejętności oceny działań sprzedażowych;
- nabycie umiejętności szybkiego a zarazem przemyślanego podejmowania decyzji;
- nabycie umiejętności analizy otoczenia;
- wykształcenie umiejętności współzawodnictwa.

**Grupa docelowa/Uczestnicy:**

Gra jest tak skonstruowana aby dało się ją wykorzystać na wszystkich etapach edukacji ekonomicznej. W celu dostosowania należy zróżnicować sposób omówienia wyników gry. Na niższych etapach należy omówić tylko podstawowe zagadnienia oraz wykorzystać ją do nauki podejmowania decyzji i wiązania jej z określonym ryzykiem, zaś na wyższych poziomach można przedstawiać bardziej szczegółowe definicje oraz związki przyczynowo – skutkowe zarówno dobrych jak i złych decyzji dotyczących prowadzenia własnej firmy.

**Wymagania wstępne:**

Gracz musi charakteryzować się podstawowymi umiejętnościami matematycznymi, znać podstawowe zagadnienia z tematyki bankowości takie jak kredyt, lokata, rezerwa obowiązkowa oraz ryzyko kredytowe.

## OPIS ROZRYGRYWKI

### ***Założenia wstępne:***

Bank jest to przedsiębiorstwo usługowe którego działalność polega na udzieleniu kredytów i zdobywaniu środków potrzebnych do sfinansowania tych kredytów. Dlatego też bank komercyjny działający w formie spółki akcyjnej stawia sobie za cel maksymalizację zysku, a w ujęciu bardziej szczegółowym - oczekiwany przez inwestorów wskaźnik zyskowności kapitału własnego.

Towarem, jaki w bankach występuje, jest pieniądź. Bank pozyskuje pieniądze na określony termin od różnych podmiotów, za które płaci im odsetki, a następnie udostępnia je innym podmiotom za wynagrodzeniem w postaci odsetek. W powyższej transakcji bank stara się jak najwięcej zarobić, czyli osiągnąć zysk, który jest rezultatem finansowym handlu pieniądzem.

### ***Zasady prowadzenia gry/ opis gry:***

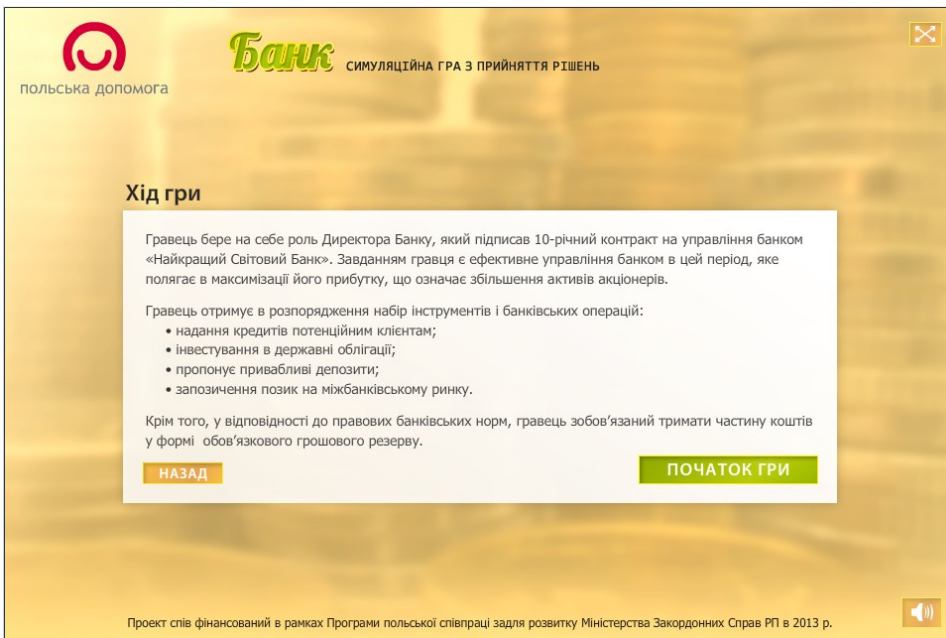
Gracz wciela się w rolę Dyrektora Banku, który podpisał 10 letni kontrakt na zarządzanie Bankiem „Best World Bank”. Zadaniem gracza jest skuteczne zarządzanie bankiem w tym okresie polegające na maksymalizowaniu jego zysku a co za tym idzie majątku akcjonariuszy.

Do dyspozycji gracz otrzymuje następującą paletę instrumentów i operacji bankowych:

- udzielanie kredytów potencjalnym klientom,
- inwestowanie w obligacje rządowe,
- oferowanie atrakcyjnych lokat,
- zaciąganie pożyczek na rynku międzybankowym

Dodatkowo zgodnie z prawem bankowym gracz zobowiązany jest utrzymywania część rezerw pieniężnych w formie rezerw obowiązkowych.

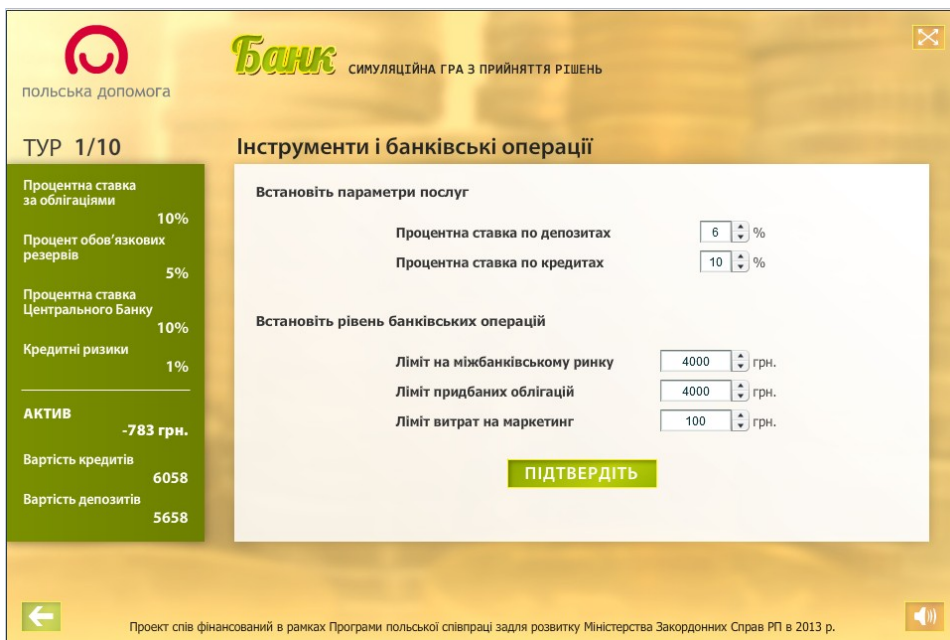
## Иницијација гры:



Гру należy rozpocząć od zapoznania się z instrukcją gry, która precyzyjnie opisuje zadania stawiane przed graczem oraz uwarunkowania, które będzie musiał brać pod uwagę w swoich obliczeniach. Inicjacja gry rozpoczyna się kliknięciem w przycisk „Rozpocznij Grę”.

### **Przebieg gry i zadania gracza:**

Gra realizowana jest w 10 turach, w trakcie których zmieniają się warunki rynkowe a gracz musi interpretując je podejmować decyzje zarządcze.



W każdej z nich system w każdej z tur system wyświetla w panel z lewej strony informacje przydatne graczowi w podejmowanych decyzjach i wykorzystywane przez poszczególne algorytmy obliczeniowe stanowiąc bazę do dalszej rozgrywki:

- Stopa oprocentowania obligacji – wskazuje ile procent zysku uzyskamy z zakupu obligacji, które są mniej zyskowe ale bezpieczniejsze od udzielania kredytów
- Stopa rezerw obowiązkowych – wskazuje jaką wartość kapitału musi zablokować bank co wpływa na zysk
- Stopa procentowa Banku Centralnego – wskazuje po jakiej stopie procentowej pożyczamy pieniądze na rynku międzybankowym. Jeśli chcemy gotówką pozyskaną z rynku międzybankowego pokrywać kredyty logicznym jest aby były one wyżej oprocentowane niż ta stopa.
- Ryzyko kredytowe – wskazuje jaka część udzielonych kredytów może stanowić potencjalną stratę na działalności kredytowej. Wzrost tego wskaźnika może być wskazówką do ograniczenia akcji kredytowej i wskazówką do inwestycji w obligacje.

Oprócz zmiennych generowanych przez system i jedynie prezentowanych graczowi w każdej turze do dyspozycji gracza oddano

modyfikacje następujących parametrów:

- Stopa Oprocentowania Lokat
- Stopa Oprocentowania Kredytów
- Kwota z rynku międzybankowego
- Kwota zakupionych obligacji
- Kwota nakładów na marketing

**Stopa Oprocentowania Lokat** to stopa wypłacana depozytariuszom w zamian za deponowanie ich środków pieniężnych w banku gracza. Jej wysokość wpływa na atrakcyjność oferty, a co za tym idzie możliwość udzielania kredytów. W efekcie stopa ta stanowi koszt gracza.

**Stopa Oprocentowania Kredytów** oznacza jaką część pożyczonej kwoty klientowi banku zwrócić w formie odsetek. Stopa ta powinna pozwalać na finansowanie lokat klientów oraz realizowanie zysku banku.

**Kwota z rynku międzybankowego** to kwota jaką gracz pożycza na rynku międzybankowym w celu pokrycia realizowanej polityki kredytowej. Koszt uzyskanych środków określany jest przez komunikowaną przez system Stopę Procentową Banku Centralnego.

**Kwota zakupionych obligacji** to kwota jaką bank przeznaczają na inwestycję w obligacje państwowe, które stanowią bezpieczną formę inwestowania o niskiej stopie zwrotu w porównaniu do kredytów.

**Kwota nakładów na marketing** to kwota jaką bank inwestuje w reklamę i promocję swoich produktów. Każde dodatkowe 100 zł wydane na reklamę skutkuje zwiększeniem w kreacji Lokat i Kredytów o 1 % lecz nie więcej niż do poziomu 10%. Wyższe nakłady uznawane są za nieefektywne.

Przez aktywa system rozumie całkowitą gotówkę pozyskaną przez Bank na którą składają się pozyskane Lokaty, kwoty z rynku międzybankowego oraz zyski z poprzednich tur, które pomniejszone są o zablokowane środki w formie udzielonych kredytów, zakupionych obligacji oraz wartość rezerw obowiązkowych. Pojęte decyzje muszą prowadzić do stanu aby aktywa banku były dodatnie. W przeciwnym wypadku system nie pozwoli na zatwierdzenie decyzji gracza.

**Вартість активів не може бути меншою від нуля!  
Змініть вибрані параметри.**

**ЗАКРИТИ**

W celu eliminacji takiej sytuacji możliwe są następujące działania:

- Pozyskać kwotę z rynku międzybankowego (pamiętając o kosztach z tym związanych),
- Zwiększyć oprocentowanie kredytów – należy się liczyć ze spadkiem popyt ale również zwiększeniem wartości odsetek
- Zwiększyć oprocentowanie lokat – wzrośnie popyt na lokaty i ilość gotówki w systemie bankowym.

Od rundy 3 w systemie pojawiają się dodatkowe zdarzenia losowe, prezentowane graczowi.



**Закінчення інвестиційних пільг і спад  
попиту на кредити.**

**Очікуваний попит на кредит  
зменшиться на 20%.**

**ЗАКРИТИ**

Wpływają one na korygowanie następujących parametrów:

- Stopa procentowa Banku Centralnego
- Ryzyko kredytowe
- Zwiększanie lub zmniejszanie popytu na kredyty
- Zwiększanie lub zmniejszanie popytu na lokaty

- Stopa rezerw obowiązkowych

### **Wyniki gry:**

Po zakończeniu tury prezentowany jest wynik uzyskany przez gracza. Tury odnotowywane są narastająco w formie tabelarycznej

№ тury	Прибуток/збиток тury [грн.]	Накопичений прибуток Банку [грн.]
1	257	257

Project спів фінансований в рамках Програми польської співпраці задля розвитку Міністерства Закордонних Справ РП в 2013 р.

Podsumowanie rozgrywki zawiera:

- Nr Tury
- Zysk/Stratę Tury
- Skumulowany zysk Banku

Zysk banku obliczamy jako sumę zysków z obligacji i kredytów pomniejszoną o koszty lokat, pożyczek międzybankowych oraz stratę na działalności kredytowej (determinowaną przez ryzyko kredytowe).

Jednocześnie skumulowana suma wszystkich Zysków/Strat z poszczególnych tur w efekcie stanowi Wynik Finansowy Banku.

## **PODSUMOWANIE GRY**

### **Omówienie wyników:**

Po przeprowadzeniu gry należy dokonać omówienia jej wyników i czynników jakie wpłynęły na te wyniki. Należy ocenić przyjętą strategię

produktowa oraz inwestycyjną oraz działania podjęte w związku z prezentowanymi czynnikami.

***Powiązanie z teorią ekonomiczną:***

Gra oparta jest na problematyce związanej z takimi pojęciami jak bank, stopy rezerw, kredyty, lokaty, zysk, oraz poruszają tematykę marketingu mix.

**Źródła:**

- David Begg, Rudiger Dornbusch, Stanley Fischer: Makroekonomia. Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, 2007.

