

PROGRAM NAUCZANIA „ZARZĄDZANIE FIRMĄ”

Program nauczania rozszerzający do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości dla uczniów liceów ogólnokształcących, liceów profilowanych i techników.

Numer dopuszczenia: DKOS-5002-50/03

Program „Zarządzanie Firmą” adresowany jest do uczniów liceum ogólnokształcącego, profilowanego i technikum. Stanowi on ofertę rozszerzającą program „Ekonomia Stosowana” (DKOS-4015-177/02) do przedmiotu podstawy przedsiębiorczości.

Program powinien być realizowany w wymiarze nie mniejszym niż 15 godzin lekcyjnych przez okres 1 roku.

Podstawowym celem programu jest umożliwienie zdobycia przez uczniów oraz sprawdzenie ich wiedzy z zakresu mikroekonomii dotyczącej reguł działania firmy produkcyjnej oraz wpływu zjawisk ekonomicznych na efekty działania tych firm.

Zdobyta przez uczniów wiedza ekonomiczna może być poddana swego rodzaju testowi poprzez udział w symulacji towarzyszącej programowi (Management and Economic Simulation Exercise – MESE). W trakcie gry uczeń przekonuje się o przydatności, a wręcz konieczności posiadania wiedzy teoretycznej do podejmowania trafnych decyzji gospodarczych, prowadzących drużynę do zwycięstwa w symulowanej konkurencji na rynku tego samego produktu. Program ten pozwala uczniom, by zanim sami w dorosłym życiu poprowadzą swoje firmy i będą konkurować na rynku z innymi firmami mogli w bezpiecznych warunkach zweryfikować swoją wiedzę korzystając z komputerowego ćwiczenia symulacyjnego. Atrakcyjna postać gry rynkowej czyni ten instrument dydaktyczny bardzo efektywnym narzędziem przyswajania wiedzy ekonomicznej, ale również edukacyjnej zabawy.

MESE jest komputerową symulacją procesów gospodarczych, w której uczniowie dzielą się na kilkusobowe zespoły - firmy konkurujące ze sobą.

W trakcie gry na każdym jej etapie uczniowie mogą podejmować maksymalnie 5 decyzji:

- 1) § ile produkować,
- 2) po jakiej cenie sprzedawać,
- 3) ile przeznaczyć na marketing produktu,
- 4) ile na inwestycje (tylko odtwarzać czy powiększać moce produkcyjne?),
- 5) a ile na badania i rozwój?

Przed firmami stoi zadanie osiągnięcia lepszych wyników od konkurencji w kategorii zysków, sprzedaży i udziału w rynku. Aby to osiągnąć muszą podejmować trafne decyzje. Aby zaś podejmować trafne decyzje, muszą umieć analizować otrzymywane wydruki dokumentów finansowych (rachunek wyników, bilans, przepływy gotówkowe) oraz umiejętnie planować i realizować własną strategię.

Gra jest anglojęzyczna. Jest to dodatkowa okazja poznania angielskiego słownictwa ekonomicznego (oczywiście w opisie gry jest ono przetłumaczone na język polski).

Nauczyciel realizujący program ma do dyspozycji:

- 1) Przewodnik dla nauczyciela z materiałami dla ucznia,
- 2) Komputerowy program symulacyjny MESE (Management And Economic Simulation Exercise) – środek dydaktyczny zalecony do użytku szkolnego przez ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania oraz wpisany do wykazu środków dydaktycznych do kształcenia ogólnego, do nauczania podstaw przedsiębiorczości na poziomie liceum ogólnokształcącego, liceum profilowanego i technikum pod numerem 1363/2002;
- 3) Internetowe strony dydaktyczne do programu.

Uczeń dysponuje:

- 1) Kartami do kserowania z przewodnika dla nauczyciela zawierającymi informacje z zakresu podstaw ekonomii,
- 2) Kartami wspomagającymi podejmowanie decyzji,
- 3) Internetowymi stronami uczniowskimi do programu.

Corocznie Fundacja organizuje Ogólnopolski Konkurs Zarządzania Firmą – MESE.

Jak realizować program w szkole?

Program może być wykorzystany:

- na lekcjach podstaw przedsiębiorczości, jako doskonałe narzędzie dydaktyczne przybliżające uczniom zagadnienia zarządzania przedsiębiorstwami,
- jak również jako odrębny blok zajęć (oferta dodatkowa) we wszystkich szkołach.

Poprzez zawarte w materiałach karty informacyjne pozwala nauczycielowi organizować pracę indywidualną ucznia, przed wejściem w proces rozgrywek grupowych.

W ramach realizacji programu planowane są konkursy dla uczniów, szkolenie i warsztaty dla nauczycieli.

Ważną częścią programu jest symulacja komputerowa przedstawiająca działanie rynku konkurencji jednorodnego produktu oraz decyzje podejmowane przez zarządy firm. Do jej prowadzenia potrzebny jest dostęp do jednego komputera z drukarką.

Szczegółowe cele edukacyjne – kształcenia i wychowania

Realizacja programu umożliwi osiągnięcie takich celów szczegółowych jak:

- znajomość podstawowych raportów finansowych przedsiębiorstw,
- analiza informacji o firmie na podstawie raportów finansowych,
- zastosowanie tej analizy do oceny spółki giełdowej,
- obliczanie i analiza wskaźników finansowych firmy,
- porównanie firm w oparciu o raporty finansowe,
- objaśnianie otrzymywanych raportów,
- znajomość słownictwa angielskiego (w zakresie raportów finansowych),
- znajomość wpływu ceny na kształtowanie się popytu,

- wykreślanie krzywej popytu,
- określanie elastyczności cenowej popytu,
- znajomość podstawowych strategii działania firmy,
- znajomość podstawowych pojęć związanych z kosztami produkcji,
- analiza krzywej produkcji.

Materiał związany z celami edukacyjnymi

Poniżej przedstawiamy tematykę zajęć lekcyjnych wraz z treściami nauczania realizowanymi w ramach tych zajęć. Zdobytą w czasie zajęć wiedzę, uczniowie wykorzystują i weryfikują podczas udziału w rozgrywkach w Zarządzaniu Firmą – komputerowej grze symulacyjnej.

- 1) Ocenic firmę, czyli jakie informacje znajdują się w sprawozdaniach finansowych.
 - a. Bilans,
 - b. Rachunek wyników,
 - c. Przepływy gotówkowe.
- 2) Wybieram firmę, czyli porównanie firm przy wykorzystaniu wskaźników ekonomicznych.
 - a. Wskaźniki płynności,
 - b. Wskaźniki efektywności,
 - c. Wskaźniki rentowności,
 - d. Wskaźniki zadłużenia.
- 3) Zasady gry i informacje o wydrukach.
 - a. Informacje o firmie w symulacji komputerowej MESE,
 - b. Informacje o stanie gospodarki,
 - c. Zasady podejmowania decyzji
- 4) Ustalamy cenę.
 - a. Popyt,
 - b. Elastyczność cenowa popytu,
 - c. Cena równowagi rynkowej,
 - d. Strategie cenowe firmy
- 5) Ustalamy wielkość produkcji.
 - a. Źródła finansowania firmy,
 - b. Krzywa kosztów,
 - c. Optymalny poziom produkcji.
- 6) Marketing naszej firmy.
 - a. Pojęcie marketingu,
 - b. Wpływ marketingu na popyt.
- 7) Rozwijamy firmę, czyli podejmujemy decyzje o wydatkach na inwestycje.
 - a. Amortyzacja,
 - b. Korzyści wynikające z produkcji na dużą skalę,
 - c. Inwestycje netto i brutto.
- 8) Doskonalimy produkt, czyli inwestujemy w badania i rozwój.

Wpływ nakładów na badania i rozwój na zwiększenie popytu
- 9) Firma w realnym świecie, czyli makroekonomiczne uwarunkowania funkcjonowania firmy.
 - a. Poziom konkurencji w gospodarce,

- b. Koniunktura gospodarcza,
 - c. Inflacja,
 - d. Polityka monetarna państwa,
 - e. Kurs walutowy,
 - f. Polityka fiskalna,
 - g. Bezrobocie.
- 10) Gra w warunkach zmieniającej się sytuacji ekonomicznej.
- a. Gra w warunkach wzrostu gospodarczego,
 - b. Gra w warunkach recesji gospodarczej.

Procedury osiągnięcia celów

Współczesna szkoła powinna stworzyć warunki do pełnego przygotowania ucznia do funkcjonowania w systemie gospodarki rynkowej.

Prezentowany przez nas program pozwala uczniom na przygotowanie się do podejmowania racjonalnych decyzji, jakich wymaga zarządzanie firmą.

Najważniejszą metodą pracy, charakterystyczną dla tego programu jest kształcenie oparte na poszukiwaniu i analizie informacji.

W programie „Zarządzanie Firmą” częstą formą pracy będzie *praca grup równoległych*, czyli praca nad tym samym zadaniem (problemem), choć niekoniecznie prowadząca do tych samych rezultatów. Ważnym elementem jest wspólna analiza różnych efektów pracy zespołów i diagnozowanie ich przyczyn.

Indywidualna pozalekcyjna praca ucznia z materiałami – rola nauczyciela

Inną z metod pracy w ramach programu powinna być *indywidualna praca ucznia*. Służą do tego specjalnie opracowane materiały, w oparciu, o które uczeń powinien uzupełnić ewentualne braki w wiedzy teoretycznej i zrozumieć jak zjawiska ekonomiczne zostały wprowadzone do symulacji komputerowej.

Rola nauczyciela w takiej pracy to przede wszystkim początkowe „dawkowanie” wiedzy (przez przekazywanie odpowiednich materiałów), a następnie konsultacje i organizacja forum wymiany uwag między uczniami. Taka forma pracy przygotowuje uczniów do podejmowania samodzielnych działań edukacyjnych.

Zespołowa praca pozalekcyjna

Po poznaniu zasad i przeprowadzeniu wstępnych rozgrywek, dobrze jest prowadzić kolejne w oparciu o *zespołową pracę uczniów w systemie pozalekcyjnym*.

Wskazówki organizacyjne dla nauczyciela:

- 1) Należy omówić z uczniami reguły współzawodnictwa. W celu określenia zwycięzcy należy wykorzystać albo zysk skumulowany, albo wskaźnik efektywności działania MPI, który można uwzględnić w sprawozdaniu firmowym.

- 2) Uczniom należy uświadomić, że każda decyzja dotycząca ceny, produkcji i marketingu oraz inwestycji w sprzęt oraz w badania i rozwój stanowi część strategii współzawodnictwa.
- 3) Uczniowie przynoszą arkusz z podjętymi decyzjami np. na trakcie długiej przerwy w poniedziałek, a otrzymują wydruki z kolejnego etapu i informacje dodatkowe w czwartek.
- 4) Należy zorganizować czas, w którym nauczyciel będzie służył konsultacjami poszczególnym zespołom.
- 5) Zespoły nie większe niż 6 uczniów otrzymują jeden arkusz decyzyjny na cały czas trwania rozgrywek. Zwracamy uwagę uczniom, że informacje zawarte w arkuszu stanowią tajemnicę ich firmy.
- 6) Przypominamy uczniom, że otrzymane w trakcie zajęć karty informacyjne i opisy decyzji mogą im pomóc w dokonaniu właściwej analizy sytuacji i podjęciu decyzji w każdym etapie.
- 7) Po zakończonych rozgrywkach należy zaplanować czas wspólną analizę wyników.
- 8) Zachęcamy do prowadzenia tablicy informacyjnej o stanie rozgrywek na terenie szkoły (mogłaby ona zawierać aktualne „Informacje prasowe”, ostatni wydruk o stanie przemysłu oraz informacje o liderach). Warto zachęcić uczniów do tworzenia tej tablicy.
- 9) Zachęcamy do wykorzystania symulacji komputerowej do prób zarządzania firmą w warunkach zmieniającej się sytuacji gospodarczej (wzrostu i recesji) odzwierciedlanej poprzez zmianę parametrów symulacji.
- 10) Wyłoniona w rozgrywkach szkolnych reprezentacja szkoły może wziąć udział w Konkursie Ogólnopolskim. Najlepszym uczestnikom tego konkursu proponowany jest udział w rozgrywkach europejskich i światowych.

Rola i miejsce konsultanta spoza szkoły

Uczniowie potrzebują wielu punktów odniesienia w swoim poszukiwaniu i odkrywaniu reguł ekonomicznych. Szkoła i nauczyciele mogą tu wiele pomóc, ale to za mało. Dlatego konieczna jest współpraca z fachowcami-praktykami: przedsiębiorcami z dużych i małych firm.

Kto może zostać konsultantem?

Rodzice uczniów mogą stać się największymi sojusznikami nauczycieli. Jeśli nie osobiście, jako właściciele lub pracownicy przedsiębiorstw produkcyjnych, to poprzez ułatwienie kontaktu z takowymi spośród swoich krewnych czy przyjaciół. Uświadomienie rodzicom oczywistego faktu, że efekty edukacji ich dzieci są nie tylko sprawą szkoły, ale i oni są za nie także odpowiedzialni (bo dotyczy to przecież ich dzieci), jest połową sukcesu w dziele rozwijania i wzmacniania roli rodziców w życiu szkoły. Rodzice reprezentują ogromny potencjał umiejętności, doświadczeń i talentów, którymi na pewno chętnie podzielą się z koleżankami i kolegami swoich dzieci, wesprą działania nauczycieli, a i później, również mogą pomóc kolejnym pokoleniom szkoły swoich dzieci. To są najbliżsi sojusznicy nauczyciela realizującego program Zarządzanie Firmą.

Uczniowie uczestnicząc w programie Zarządzanie Firmą doznają podobnych emocji, jakie towarzyszą członkom zarządu lub dyrekcji realnych firm w ich codziennej pracy. Przekonują się, że gruntowna wiedza jest nieodłącznym czynnikiem sukcesu.

Dlatego tak istotne znaczenie ma stworzenie im możliwości spotkania i przedyskutowania problemów, na jakie natknęli się w trakcie gry z praktykami życia gospodarczego. Szczególnego

znaczenia nabiera możliwość spotkania z konsultantem przy ocenie i analizie makroekonomicznych uwarunkowań funkcjonowania firmy.

Innym typem spotkań z ludźmi biznesu mogą być rozgrywki MESE z ich udziałem.

Dla uczniów rozgrywki, gdy w ich drużynie lub konkurencyjnej jest „prawdziwy biznesmen” nabierają nowego wymiaru. W takiej sytuacji szansa na wygranie z takim przeciwnikiem jest dla wielu motywacją do bardzo intensywnej i poważnej nauki.

Nie do przecenienia jest okazja do rozmowy, wymiany uwag i poglądów z fachowcami - praktykami, ludźmi zarządzającymi większymi i mniejszymi firmami. Żaden podręcznik nie da uczniom takiej wiedzy i możliwości rozwoju umiejętności, jak poznanie i analiza przykładów z życia.

Opis założonych osiągnięć ucznia i propozycje metod ich oceny

Podstawowym osiągnięciem ucznia związanym z realizacją tego programu jest nabycie umiejętności analizy dokumentów finansowych firmy, a w jej wyniku podejmowania decyzji związanych z działalnością firmy.

W szczególności uczeń powinien:

- a) uzasadnić konieczność istnienia raportów finansowych firmy,
- b) znać ogólne zasady konstruowania bilansu i rachunku zysków i strat,
- c) wskazywać, gdzie można znaleźć takie informacje w przypadku spółek publicznych,
- d) uzasadnić potrzebę liczenia podstawowych wskaźników ekonomicznych firmy,
- e) obliczać podstawowe wskaźniki ekonomiczne firmy,
- f) analizować te wskaźniki i wyciągać wnioski,
- g) wykorzystać tę wiedzę do oceny firm giełdowych (dla zainteresowanych),
- h) objaśniać treści otrzymywanych po każdym etapie raportów,
- i) znać fachowe słownictwo angielskie,
- j) porównywać i planować podstawowe strategie działania firm,
- k) wyjaśniać wpływ ceny na kształtowanie się popytu,
- l) wykreślać krzywą popytu,
- m) zastosować test utargu do określania elastyczności cenowej popytu,
- n) uzasadniać wybór strategii cenowych stosowanych w działalności firm,
- o) definiować pojęcia: zapasy, zdolności wytwórcze, koszt jednostkowy, marża brutto,
- p) konstruować i objaśniać kształt krzywej produkcji,
- q) obliczać optymalny poziom produkcji,
- r) wskazywać źródła finansowania działalności firmy,
- s) ilustrować przykładami działania marketingowe firmy,
- t) wyjaśniać wpływ działań marketingowych na poziom popytu na produkty firmy i całkowity popyt w branży,
- u) wyjaśnić pojęcie amortyzacji, inwestycji brutto i netto,
- v) znać kształt i objaśniać wykres krzywych kosztów jednostkowych przy różnych poziomach możliwości produkcyjnych oraz ich związek z jednostkowymi kosztami produkcji,

- w) kalkulować wielkość nakładów inwestycyjnych i podejmować decyzje o rozbudowie firmy,
- x) rozumieć wagę oraz znaczenie wydatków na badania i rozwój na kształtowanie się popytu na wyrób firmy,
- y) wyjaśnić różnicę między marketingiem a badaniami i rozwojem,
- z) świadomie podejmować decyzję o wysokości wydatków na badania i rozwój w zależności od przyjętej strategii rynkowej,
- aa) rozumieć potrzebę monitorowania makroekonomicznych zjawisk przez zarząd firmy,
- bb) interpretować informacje na temat przewidywanego rozwoju branży,
- cc) analizować informacje dotyczące czynników kształtujących popyt (np. wzrost dochodów konsumentów, zmiany struktury popytu konsumpcyjnego),
- dd) interpretować dane dotyczące sytuacji makroekonomicznej, np. wzrostu deficytu budżetowego, inflacji,
- ee) rozumieć powiązania sytuacji makroekonomicznej z parametrami polityki gospodarczej np. stawką podatkową, stopami procentowymi banku centralnego,
- ff) nazwać i charakteryzować fazy cyklu koniunkturalnego,
- gg) interpretować informacje na temat przewidywanego rozwoju branży, której elementem składowym jest prowadzona przez uczniów firma,
- hh) analizować informacje dotyczące czynników kształtujących popyt na wyroby wytwarzane przez firmę (np. wzrost dochodów konsumentów, zmiany struktury popytu konsumpcyjnego),
- ii) interpretować dane dotyczące sytuacji makroekonomicznej, np. wzrostu deficytu budżetowego, inflacji,
- jj) rozumieć powiązania sytuacji makroekonomicznej z parametrami polityki gospodarczej np. stawką podatkową, stopami procentowymi banku centralnego.

Ocenianie osiągnięć ucznia

Osiągnięcia ucznia są jednym z elementów programu nauczania. Ich uogólniony zapis zamieszczony jest w *podstawie programowej* przedmiotu podstawy przedsiębiorczości.

Opis założonych osiągnięć ucznia zgodnych z podstawą programową i celami edukacyjnymi oraz uwzględniających zakres treści nauczania, zamieszczono powyżej.

W zależności od stosowanych metod i technik edukacyjnych i treści nauczania w kształceniu w zakresie podstaw przedsiębiorczości, nauczyciel może zastosować różnorodne sposoby sprawdzania osiągnięć ucznia.

Zakładamy, że ocenianie powinno:

- a) dostarczać nauczycielowi informacji na temat efektywności nauczania i skuteczności wybranych metod pracy,
- b) dostarczać nauczycielowi i uczniowi informacji o postępach i wynikach pracy,
- c) zwiększać motywację uczniów do indywidualnej i zespołowej pracy.

Nauczyciel powinien przykładać dużą wagę do bieżącej oceny pracy ucznia w trakcie zajęć. Ocenianie ma pełnić rolę pomocniczą, a nie przeszkadzać w toku nauczania.

Właściwe zaplanowanie i przeprowadzenie procesu oceniania pozwoli na rozwijanie postaw zaangażowania, otwartości, odpowiedzialności uczniów poprzez:

- a. Umieszczenie wśród priorytetów oceniania samego procesu uczenia się, a nie tylko wyniku.
- b. Docenianie postępów, niezależnie od ich skali.
- c. Docenianie wysiłków wkładanych we współpracę w ramach zespołów biorących udział w symulacji.
- d. Omawianie efektów osiągniętych przez banki, w trakcie których uczniowie mają okazję do zmian własnych sposobów uczenia się.
- e. Przekazywanie na bieżąco własnych obserwacji na temat uczestnictwa poszczególnych uczniów w zajęciach.
- f. Zachęcanie uczniów do samooceny oraz oceny pracy grupy.

Ocenianie powinno być ściśle powiązane z procesem nauczania i tak wpływać na jego kształt, by ostatecznie uzyskać jak najlepsze rezultaty.

Podstawowym założeniem programu „Zarządzanie Firmą” jest nie tylko przekazywanie wiedzy przez nauczyciela i przedstawicieli biznesu, ale i samodzielna praca ucznia nad opanowaniem nowych wiadomości i zdobycie przez niego praktycznych umiejętności.

Oceny powinien dokonywać nauczyciel i konsultant biorąc pod uwagę zarówno nabytą wiedzę jak i umiejętności ucznia. Dodatkowym elementem oceny powinna być samoocena.

Osiągnięcia uczniów można badać w sposób tradycyjny za pomocą testów, sprawdzianów (zawierających pytania otwarte) w zakresie wiedzy zawartej w materiałach dla ucznia towarzyszących programowi. Ale ze względu na grupowy charakter analizy informacji i procesu podejmowania decyzji w zarządzaniu firmą w ramach symulacji, narzędzia jak i kryteria oceniania muszą być bardziej wszechstronne (nie tylko formy sprawdzania wiedzy teoretycznej, czy pozycja osiągnięta przez zespół w symulacji).

Najwygodniejszą formą dla nauczyciela są testy. Pamiętajmy jednak, że:

- a) przy ich pomocy można badać stopień przyswojenia podstawowych informacji, pojęć ekonomicznych oraz zdolność łączenia prostych faktów i wyciągania wniosków,
- b) test bada w małym stopniu umiejętność rozwiązywania problemów, zastosowania uzyskanych informacji do analizy rzeczywistości,
- c) wyniki testu mówią nie tylko o wiedzy uczniów, ale i umiejętnościach dydaktycznych nauczyciela. Systematycznie niskie oceny z testów, świadczą albo o potrzebie zmiany sposobu uczenia albo o małej zgodności pytań z przerabianym materiałem.

Przyswojenie przez ucznia wiedzy teoretycznej jest tylko realizacją jednego z celów programu, więc ocena stopnia opanowania założonych treści może stanowić tylko jeden element oceny końcowej.

Równie istotnym celem programu jest kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów.

Oceniając sposób rozwiązywania problemu należy wziąć pod uwagę, czy uczeń trafnie definiuje problem, czy prawidłowo posługuje się terminami ekonomicznymi, czy rozwiązanie jest skuteczne.

Oto kryteria, które mogą ułatwić ocenę strategii i efektu rozwiązywania problemu:

1. Diagnoza problemu.
 - a) umiejętne określanie warunków zewnętrznych określających sytuację banku na rynku,
 - b) dostrzeganie specyficznych okoliczności i ograniczeń wynikających ze scenariusza, bądź analizy wydruków.
2. Poszukiwanie rozwiązania problemu.
 - a) opracowanie strategii,
 - b) analiza różnych wariantów (rozpatrzenie korzyści i strat poszczególnych wariantów),
 - c) wybór optymalnego na podstawie przyjętej strategii.
3. Uzasadnienie wyboru przyjętego wariantu lub strategii.
 - a) dlaczego taki, a nie inny wariant został przyjęty,
 - b) przewidywania dotyczące trudności, które mogą się pojawić podczas wprowadzania go w życie oraz ewentualne sposoby radzenia sobie z nimi.

Istotnym elementem realizacji programu jest samodzielna gra uczniów (pracują samodzielnie w zespołach uzyskując tylko konsultację nauczyciela). Poniżej przedstawiamy propozycję kryteriów oceny pracy ucznia w trakcie takiej gry.

1. Poziom zaangażowania ucznia (ocena postaw).
 - a) współpracuje z innymi członkami zespołu,
 - b) uważnie śledzi przebieg gry,
 - c) aktywnie uczestniczy w symulacji.
2. Praca w zespole.
 - a. udzielanie sobie informacji,
 - b. podejmowanie decyzji,
 - c. słuchanie siebie nawzajem,
 - d. rozwiązywanie konfliktów,
 - e. zaangażowanie całego zespołu w grę,
 - f. samoocena pracy w grupie w celu jej usprawnienia.
3. Merytoryczne przygotowanie do uczestnictwa w rozgrywkach (ocena wiedzy).
 - a. rozumienie informacji, jakie niosą ze sobą raporty,
 - b. selekcja informacji płynących ze scenariusza i krytyczna ich ocena.

Warto wykorzystać wizytę konsultanta do uzyskania jego opinii na temat zespołu.

Warto wykorzystać wizytę konsultanta do uzyskania jego opinii na temat zespołu.

Informacja o warunkach niezbędnych do realizacji programu

Program w pełnej realizacji (wraz z treściami teoretycznymi zawartymi w scenariuszach lekcji) wymaga ok. 14 godzin lekcyjnych. Po wprowadzeniu lub przypomnieniu wiedzy teoretycznej, jej utrwalenie w postaci rozgrywek można prowadzić w systemie pozalekcyjnym (nawet na przerwach) opisanym w programie.

Symulacja komputerowa wymaga jednego, dowolnego komputera klasy Pentium, z zainstalowanym systemem Windows (95, 98) oraz jednej podłączonej do tego komputera drukarki dowolnego typu. Program wymaga tylko 380 KB wolnego obszaru na dysku.

Uwagi końcowe:

Dla szkół realizujących program, co roku organizowane są następujące konkursy:

- a) krajowe rozgrywki przez Internet w ramach Ogólnopolskiego Konkursu Zarządzania Firmą MESE (Management and Economic Simulation Exercise) o miano najlepszego Zarządu,
- b) dla najbardziej zaawansowanych dysponujących w szkole dostępem do Internetu udział w rozgrywkach międzynarodowych.