

Przewodnik projektowy do podręcznika „Biznes i zarządzanie”

Autorzy: J. Musiałkiewicz, G. Kwiatkowski

Wydawnictwo „Ekonomik” – Jacek Musiałkiewicz, Warszawa 2024

(Przewodnik projektowy przygotowany w maju 2024 r.)



Spis treści

Uwagi ogólne	3
O metodzie projektowej.....	3
Porady	3
Przykładowe formy projektów.....	4
Przygotowanie filmu animowanego	4
Przygotowanie teleturnieju typu "Milionerzy"	4
Stworzenie infografiki na wybrany temat	4
Stworzenie audycji radiowej (podcastu) na wybrany temat	4
Prowadzenie przez miesiąc konta w wybranych mediach społecznościowych z poradami nawybrany temat	4
Stworzenie posta blogowego lub strony internetowej	5
Stworzenie krótkiego komiksu na wybrany temat	5
Pomysł na grę komputerową.....	5
Przygotowanie mapy myśli podsumowującej wybrany temat	5
Przygotowanie krótkiego filmu	5
Prezentacja zawierająca rozwiązanie wybranego problemu z rzeczywistości gospodarczej (z życia przedsiębiorcy)	6
Projekt aplikacji mobilnej.....	6
Przykładowe tematy projektów.....	6
Część I. Osoba przedsiębiorcza we współczesnym świecie	6
Część II. Zarządzanie projektami	6
Część III. Gospodarka rynkowa.....	6
Część IV. Finanse osobiste	6
Część V. Rynek pracy	6
Część VI. Przedsiębiorstwo	7

Uwagi ogólne

- Przewodnik projektowy stanowi suplement do podręcznika "Biznes i zarządzanie". Zawiera on pomysły zajęć projektowych do poszczególnych części podręcznika.
- Do każdej formy podany jest opis oznaczony ikoną 📌. Tam, gdzie miało to zastosowanie, dodano również porady (oznaczone ikoną 💡) oraz przykładowe narzędzia do realizacji projektu (oznaczone ikoną 🛠️). Wiele z tych narzędzi to aplikacje komercyjne, ale w ich doborze uwzględniono kryterium możliwości używania wersji bezpłatnej, która najczęściej ma pewne ograniczenia - np. znak wodny czy ograniczenia w eksportowaniu pracy, jednak zawsze umożliwia jej wykonywanie bez konieczności płacenia. Część narzędzi dostępnych jest wyłącznie w języku angielskim.
- Część z pomysłów może być z powodzeniem zrealizowana w trakcie nauczania zdalnego lub hybrydowego.
- Do każdej z części podręcznika podano 2-3 przykładowe tematy projektów.

O metodzie projektowej

- Metoda projektowa (uczenie się oparte na projektach) to metoda dydaktyczna, w której uczniowie samodzielnie realizują zadanie o charakterze twórczym na podstawie wytycznych od nauczyciela.
- Nauczyciel lub uczniowie identyfikują problem albo wybierają temat, a następnie uczniowie rozwiązują ten problem lub opracowują zagadnienie w sposób twórczy.
- Jest to metoda aktywizująca - zwiększa zaangażowanie uczniów, ponieważ bazuje na naturalnej potrzebie tworzenia i ekspresji.
- Pozwala na opanowanie szeregu ważnych współcześnie umiejętności (praca w grupie, tworzenie treści, praca pod presją czasową itd.) przy okazji opanowywania materiału merytorycznego.
- Szczegółowe informacje o metodzie projektowej na stronach ORE:
https://www.ore.edu.pl/?s=Metoda+projektu&res_type=zasoby

Porady

- Ponieważ metoda projektowa nie jest szeroko wykorzystywana w naszym systemie edukacji, to początkowo uczniowie mogą czuć się niepewni i oczekiwać konkretnych poleceń do każdego kroku - warto jednak z czasem stwarzać warunki do coraz większej swobody i samodzielności uczniów. Jeśli reakcją uczniów jest "ja nie potrafię tego zrobić", to – zgodnie z koncepcją *growth mindset* (nastawienie na rozwój) – warto przekonywać, że nawet jeśli początkowo sprawia to trudności, to wszystkie zadania są do wykonania.
- Dla efektów edukacyjnych równie ważny (a nawet ważniejszy) jest sam proces wykonywania projektu niż jego rezultat. Warto uwzględnić to w ocenie (premiując również zaangażowanie, a nie tylko to, jak projekt wygląda na koniec).
- W początkach stosowania metody projektowej na zajęciach warto wprowadzać ją stopniowo np. jeden projekt w trakcie jednego semestru, aby stopniowo zdobywać doświadczenie w tej formie zajęć.
- Niektóre projekty mogą być wykonane samodzielnie, jednak z reguły najlepszym rozwiązaniem jest praca grupowa.

Przykładowe formy projektów

Przygotowanie filmu animowanego

✚ Uczniowie przygotowują scenariusz filmu animowanego i (ewentualnie) realizują go w wybranej aplikacji.

💡 Warto ograniczyć maksymalny czas trwania filmu, co zmniejszy czas poświęcony przez uczniów na jego wykonywanie oraz narzuci konieczność selekcji pomysłów (nie każdy pomysł zmieści się do filmu).

✂ [Animaker](#)

✂ [Powtoon](#)

Przygotowanie teleturnieju typu "Milionerzy"

✚ Przygotowanie pytań wymaga zrozumienia danego zagadnienia. Sama gra jest bardzo rozrywkową formą uzupełniającą lekcję.

💡 Można zezwolić uczniom na odpowiedzi w grupach oraz korzystanie z notatek.

✂ <https://learningapps.org/1155463> (z menu należy wybrać "Utwórz podobną aplikację", aby dodać własne pytania)

✂ <https://www.superteachertools.us/millionaire/>

Stworzenie infografiki na wybrany temat

✚ Infografika to popularne współcześnie w internecie połączenie tekstu i elementów wizualnych.

💡 Przed wykonaniem warto omówić z uczniami cechy dobrej infografiki, najlepiej na wybranych przykładach. <https://klosinski.net/infografika-jak-zrobic/>

✂ <https://socialpress.pl/2015/03/7-darmowych-narzedzi-do-tworzenia-infografik>

Stworzenie audycji radiowej (podcastu) na wybrany temat

✚ Audycje radiowe otrzymały współcześnie "drugie życie" dzięki formie podcastu, czyli nagrania audio opublikowanego w internecie, najczęściej będącego odcinkiem z serii tematycznej.

💡 W podstawowej wersji podcast może być nagrany w aplikacji dyktafonu w telefonie.

✂ Można również użyć specjalnej aplikacji np. <https://imagazine.pl/2020/03/25/anchor-aplikacja-do-dystrybucji-podcastow-uruchamia-prosty-tryb-zdalnego-nagrywania/>

💡 Zadanie może być szczególnie atrakcyjne dla uczniów, jeśli sami często słuchają podcastów i mają ulubione serie.

Prowadzenie przez miesiąc konta w wybranych mediach społecznościowych z poradami na wybrany temat

✚ Prowadzenie tematycznego konta w mediach społecznościowych wymaga pozostawiania z tematem "na bieżąco". Niemal wszyscy uczniowie używają mediów społecznościowych, więc jest to dla nich bardzo "naturalne" środowisko.

💡 Można zachęcić uczniów do zdrowej rywalizacji między grupami np. konkursem na post, który zdobędzie najwięcej polubień albo na konto, które będzie miało największą liczbę obserwujących.

✂ Facebook, Instagram, TikTok.

Stworzenie posta blogowego lub strony internetowej

✚ Współcześnie darmowe narzędzia pomagają na stworzenie prostej strony internetowej bez konieczności znajomości programowania.

💡 Na stronie internetowej mogą być zamieszczone inne formy projektów np. filmik lub infografika.

✂ [Witryny Google](#)

Stworzenie krótkiego komiksu na wybrany temat

✚ Komiks to forma kreatywnego i nieszablonowego przekazania zagadnienia. Jego wykonanie angażuje twórcę, a odbiorcom ułatwia zapamiętywanie dzięki formie obrazkowej (uczniowie mogą czytać komiksy przygotowane przez innych uczniów).

💡 W podstawowej wersji komiksy mogą być krótkie (np. złożone z dwóch-trzech obrazków).

✂ <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

✂ <https://www.storyboardthat.com/pl/>

✂ <https://www.pixton.com/>

Pomysł na grę komputerową

✚ Uczniowie wymyślają i opisują pomysł gry komputerowej. W rozszerzonej wersji mogą przygotować wizualizacje (przykładowe ekrany z gry).

💡 Warto zachęcać uczniów do wykorzystywania pomysłów i mechanizmów z ich ulubionych gier komputerowych.

💡 W wersji dla bardziej zaangażowanych i zaawansowanych informatycznie uczniów można polecić wykonanie prostej gry tekstowej – <http://dailykraken.pl/2015/10/trzy-proste-narzedzia-w-ktorych-stworzysz-interaktywna-opowiesc/>

Przygotowanie mapy myśli podsumowującej wybrany temat

✚ Mapa myśli to jedna z metod notowania wspomagająca zapamiętywanie treści. Może być ona wykonana ręcznie (zalecana forma lub komputerowo).

💡 Zachętą do wykonania takiego projektu może być np. dopuszczenie możliwości wykorzystania mapy myśli w trakcie sprawdzianu.

✂ <https://sardynkibiznesu.pl/przydatne-programy-przedsiębiorcy/mapy-mysli-darmowe/>

Przygotowanie krótkiego filmu

✚ Zadanie polega na stworzeniu krótkiego filmu składającego się z odegranych przez uczniów scenek lub zmontowanego z dostępnych w sieci materiałów.

💡 Film może być złożony z darmowych materiałów wideo z serwisów typu

✂ <https://www.pexels.com/videos/>

✂ <https://biteable.com/>

✂ <https://www.adobe.com/express>

Prezentacja zawierająca rozwiązanie wybranego problemu z rzeczywistości gospodarczej (z życia przedsiębiorcy)

✚ Uczniowie przygotowują prezentację, której celem jest identyfikacja problemu w rzeczywistości gospodarczej oraz zaproponowanie jego rozwiązania.

Projekt aplikacji mobilnej

✚ Uczniowie przygotowują krótki opis tego, jak miałyby działać taka aplikacja i jakie posiadałaby cechy.

💡 Uczniowie mogą ręcznie wykonać szkicowe rysunki wyglądu aplikacji.

💡 Projekt można rozszerzyć o pytanie, w jaki sposób aplikacja miałyby zarabiać (płatna aplikacja, reklamy, abonament, inne) wraz z uzasadnieniem.

Przykładowe tematy projektów

Część I. Osoba przedsiębiorcza we współczesnym świecie

- Przygotowanie filmu animowanego na temat różnic w komunikacji ustnej i pisemnej
- Przygotowanie mapy myśli prezentującej temat "Kim jest człowiek przedsiębiorczy?"

Część II. Zarządzanie projektami

- Przygotowanie teleturnieju typu "Milionerzy" z pytaniami z części "Zarządzanie projektami"
- Stworzenie prezentacji nt. etapów projektu
- Przygotowanie filmu animowanego nt. ról w projekcie

Część III. Gospodarka rynkowa

- Przygotowanie teleturnieju typu "Milionerzy" z pytaniami z części "Gospodarka rynkowa"
- Stworzenie infografiki nt. mechanizmu rynkowego
- Przygotowanie podcastu nt. różnic między gospodarką rynkową, a gospodarką centralnie planowaną
- Stworzenie filmu nt. praw konsumenta

Część IV. Finanse osobiste

- "Projekt aplikacji mobilnej" pomagającej oszczędzać
- Prowadzenie przez miesiąc konta w wybranych mediach społecznościowych z poradami nt. gospodarowania finansami osobistymi
- Stworzenie własnego rankingu kont osobistych dla młodych i opublikowanie go formie posta na blogu lub w formie strony internetowej

Część V. Rynek pracy

- Prowadzenie przez określony czas newslettera na temat "jak się odnaleźć na rynku pracy"
- Przygotowanie memów na temat poszukiwania pracy, rozmowy kwalifikacyjnej lub przyjmowania i zwalniania pracowników
- Stworzenie filmu animowanego nt. różnic pomiędzy zatrudnieniem na podstawie umowy o pracę, a innymi formami wykonywania pracy

Część VI. Przedsiębiorstwo

- Stworzenie audycji radiowej (podcastu) nt. nieetycznych działań korporacji oraz społecznej odpowiedzialności biznesu.
- Zrobienie krótkiego filmu nt. ciekawych kampanii marketingowych
- Zrobienie strony internetowej własnego, fikcyjnego przedsiębiorstwa
- Zrobienie prezentacji na temat lokalnego przedsiębiorstwa, którego produkty są używane przez ucznia lub jego rodzinę
- Pomysł gry komputerowej polegającej na prowadzeniu własnego przedsiębiorstwa