



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Zadanie domowe

Projekt Gry biznesowe innowacyjną metodą edukacji ekonomicznej i rozpoznawania predyspozycji uczniów realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej

ZADANIE PRAKTYCZNE:

W ramach zadania praktycznego postaraj się ze swoją klasą popracować metodą firmy młodzieżowej.

Wykorzystaj wiedzę z filmów do tego modułu. Pamiętaj, że możesz tę metodę zastosować na wiele sposobów, do różnych celów dydaktycznych. Wszystko zależy od Ciebie. Zadanie możesz zrealizować w dowolnym czasie roku szkolnego. To od Ciebie zależy, co to będzie. Pamiętaj, żeby ustalić cel działania. Przygotuj zadanie, realne, potrzebne, praktyczne do wykonania przez Twoją klasę jako firma młodzieżowa. Może to być np. zaplanowanie klasowej wycieczki, przygotowanie pikniku dla waszej klasy na koniec roku, przygotowanie warsztatów dla pierwszaków (możecie też wspólnie przejrzeć Katalog Inspiracji), chociaż na pewno sami wymyślicie ciekawy pomysł.

W ramach zadania wykonaj następujące działania:

- przedstaw klasie cel do osiągnięcia, zaproponuj, że to oni będą odpowiedzialni za przygotowanie tego działania, opowiedz o metodzie FM (swoimi słowami)
- wspólnie wybierzcie działanie, które zrealizujecie
- wybierzcie prezesa, podzielcie się na działy (zgodnie ze strukturą firmy), wypełnijcie dokumenty firmy i omówcie wszelkie zasady obowiązujące w firmie
- przygotuj wspólnie z uczniami plany indywidualne
- realizujcie cotygodniowe spotkania firmy młodzieżowej zgodnie z kanonem prowadzenia firmy młodzieżowej
- motywuj uczniów, wspieraj, pomóż rozwiązywać problemy
- świętujcie wspólny sukces po zakończonej inicjatywie
- przeprowadźcie ewaluację waszych działań

Przygotowane materiały możemy omówić wspólnie, w tym celu proszę o przesłanie ich na adres: joanna.misiarz@cdw.edu.pl