



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Jak przygotować dobrą inicjatywę

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

Opis przykładowej inicjatywy do zrealizowania przez firmę młodzieżową

W tym materiale znajdziecie informację jak krok po kroku przygotować inicjatywę klasową. Omówimy ten proces na przykładzie przestrzennej gry planszowej. Nie będziemy tu omawiać dokumentacji firmy młodzieżowej, ponieważ tym zagadnieniem poświęcony jest inny materiał. Skupimy się tu na zadaniach, jakie należy uwzględnić planując inicjatywę: *Przestrzenna gra planszowa „Bohaterowie naszych lektur”*.

Ustaliliście na pierwszym spotkaniu waszej firmy młodzieżowej, że w ramach np. Mikołajek zrobicie prezent uczniom waszej szkoły i zaprosicie ich do zabawy na wielkiej grze planszowej. Pomysł super! Szczególnie, że podczas zabawy możecie powtórzyć wiadomości o poznanych lekturach, a przy okazji rozbudzić sobie ducha współzawodnictwa zgodnie z ideami fair play. Zatem, jak się do tego zabrać?

To Wasza pierwsza firmowa inicjatywa, więc omówimy ją dość szczegółowo. Macie wybraną formę: gra planszowa i temat: bohaterowie lektur. To już naprawdę sporo!

A, zatem, co dalej? **Na początek opracujcie koncepcję gry:**



1. Przemyślcie **dla kogo** jest gra? Mogą być dwie główne opcje:

- a) Zapraszacie całe klasy
- b) Uczestnicy zgłaszają się na podstawie ogłoszonej przez was rekrutacji w szkole

2. Jaki jest **wiek** uczestników?

- Pomyślcie, co zrobicie, jeśli na jednej planszy znajdą się uczniowie np. kl. 4 i 8?

Jest kilka rozwiązań:

Jeśli zapraszacie całe klasy, to macie łatwo!

Jeśli zapraszacie uczniów z całej szkoły, możecie przygotować pytania do lektur z poszczególnych klas i pytać uczestników, z której są klasy i czytać pytania z odpowiedniego zestawu.

3. Kolejna rzecz do zaplanowania:

Jeśli zapraszacie całą klasę, musicie pomyśleć **jak do gry zaangażować np. 25 osób**, tak, żeby nikt się nie nudził. To jest temat na cotygodniowe spotkanie firmy młodzieżowej!

Jeśli zapraszacie chętnych uczniów ze szkoły, każdy gra indywidualnie i ułatwia wam to organizację!



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Jak przygotować dobrą inicjatywę

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

Macie już formę, temat, wiecie kto weźmie udział, ustaliliście kiedy się to odbędzie. W dalszym etapie podzielcie zadania między działły, zgodnie z zakresem działań, jakie wypisaliście w dokumentacji firmy.



Następnie zaplanujcie zadania. Jakie **zadania** musicie wykonać?

1. Wymyślić i spisać pytania do gry – powierzcie to osobie, która lubi język polski, chętnie czyta i zna omawiane lektury. Możecie to zadanie przypisać więcej niż jednej osobie, ponieważ jest ono dość pracochłonne i trudne. Musicie napisać pytania precyzyjne, tak, żeby odpowiedź była jednoznaczna. Stosujcie różne formy pytań, np. pytania otwarte (uczestnik udziela odpowiedzi opisowej), pytania zamknięte

(np. uczestnik wskazuje właściwą odpowiedź spośród trzech wymienionych przez ucznia prowadzącego grę)

- Zaproponujcie do gry jakieś inne trudności niż pytania, np. zadania praktyczne albo np. rebus, zgadnij kto?. itp.

Pamiętajcie, żeby przygotować więcej pytań, np. policzcie, że na planszy są 4 pola z pytaniami, jest 10 uczestników. Przejście planszy to to dwa okrążenia, więc każdy może stanąć na 8 razy na pole z pytaniem $8 \times 10 = 80$ – potrzebujecie 80 pytań do gry o bohaterach lektur.

2. Ustalcie zasady gry, napiszcie instrukcje. Pamiętajcie, że powinny być one jasne, konkretne, zrozumiałe i jednoznaczne. Musicie przewidzieć różne sytuacje, które mogą się wydarzać. Możecie spośród siebie powołać kilku sędziów, którzy będą rozstrzygać w sytuacjach spornych 😊

3. Teraz kolejna ważna sprawa: **Plansza**

- Jak będzie wyglądała? Jaki będzie miała kształt, czy np. wąż, czy kwadrat?

- Ile będzie pól? I z czego je wykonacie?

- Jakie będą pola „funkcyjne”? Np. pytania, zadania, strata kolejki, pytania do publiczności

- Z czego wykonacie kostkę? Lub w jaki inny sposób zawodnicy będą przemieszczać się po planszy?

4. Omówcie, kiedy gra się **kończy**? W przypadku ułożenia w linii, zawijasz, wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie na pole META, jeśli macie kształt np. kwadrat, np. wygrywa ten, kto pierwszy obejdzie planszę dwa razy i dojdzie do mety.

Zastanówcie się, może macie jakieś inne pomysły na planszę i określenie tego, **kto wygrywa**.

Omówcie to na spotkaniu firmy, może uczniowie mają swoje ulubione gry? Inspiracji jest bardzo dużo!

5. W następnym kroku osoby odpowiedzialne za promocję gry **powinny przygotować plakaty** i umieścić je w widocznych i często odwiedzanych miejsc w szkole. Na plakacie



MODUŁ II:
FIRMA MŁODZIEŻOWA - CZYLI JAK UCZYĆ WSPÓŁPRACY
Temat 3: Zastosowanie Firmy Młodzieżowej w praktyce -
Jak przygotować dobrą inicjatywę

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

umieście tytuł, nazwę waszej firmy, informację kiedy odbędzie się gra, o której godzinie, jak się można zapisać do udziału.

6. Pamiętajcie, żeby wybrać, kto z was grę poprowadzi, czy będzie to jedna osoba, czy kilku prowadzących?

7. Co jeszcze zrobić przed grą?

- sprawdzić nagłośnienie (np. mikrofony)
- przygotować miejsca dla publiczności
- wykonać nagrody

Teraz już zostaje czekać do terminu gry. Na spotkaniach w firmie dokładnie zaplanujcie zadania na tydzień poprzedzający rozgrywkę. Zaplanujcie kto co zrobi. W dniu rozgrywki dajcie sobie czas na spokojne rozłożenie gry, sprawdźcie nagłośnienie i czekajcie na uczestników i publiczność.

Po zakończeniu rozgrywki koniecznie podsumujcie i omówcie inicjatywę na najbliższym spotkaniu waszej firmy.