

## Moduł 4

### CO SIĘ SKŁADA NA (CENĘ) ROBOTA ?

**Grupa wiekowa:** klasy 1-4 szkoły średniej

**Przedmiot:** Podstawy Przedsiębiorczości

**Cele lekcji:**

Uczeń:

- sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa lub innego przedsięwzięcia o charakterze społeczno-ekonomicznym oraz przedstawia go w formie pisemnej albo w postaci prezentacji
- prognozuje efekty finansowe projektowanego przedsiębiorstwa lub przedsięwzięcia na podstawie zestawienia planowanych przychodów i kosztów
- wskazuje zależność między kosztami a ceną finalną produktu
- obserwuje proces funkcjonowania lokalnego przedsiębiorstwa w trakcie ćwiczeń terenowych lub dyskutuje na tematy związane z prowadzeniem biznesu podczas spotkania z przedsiębiorcą na podstawie informacji o podejmowanych przez niego działaniach innowacyjnych i w zakresie społecznej odpowiedzialności biznesu.

**Metody i formy pracy:**

**Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące metody i formy pracy z uczniem:**

- metoda problemowa;
- pogadanka edukacyjna;
- praca indywidualna.

**Fabula modułu:**

Zespół już zebrany czas przejść do szczegółów. Tylko jak wycenić tego robota i jakie funkcje ma posiadać? Trójka naszych bohaterów walczy ze zdefiniowaniem swojego produktu oraz ze stworzeniem prototypu.

**Środki dydaktyczne:**

**Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:**

- smartfony / tablety z dostępem do Internetu;

**Prerekwizyty:**

- dany moduł może być kontynuacją/zakończeniem tematu lekcji "Sprawozdanie finansowe przedsiębiorstwa", gdzie jego głównym elementem jest charakterystyka kosztów przedsięwzięcia

## PRZEBIEG LEKCJI

**1. Wstęp na lekcji:**

- a. Wstęp przeprowadzony przez nauczyciela na bazie wybranych materiałów - Podsumowanie wcześniejszych lekcji skoncentrowanych na temacie "Sprawozdanie finansowe przedsiębiorstwa" - bilans, koszty, wynik finansowy działalności, rachunek zysków i strat.

**2. Praca z telefonem / aplikacją mobilną:**

- a. Uruchomienie aplikacji oraz kontynuacja gry - moduł 4.
- b. Rozpoczęcie gry - przejście przez mini-grę scenkę sytuacyjną, w której uczeń dowiaduje się o kolejnych losach bohatera. Bohater zmierza się z problemem kosztu robota, brakuje mu wiedzy finansowej, a także oceny kosztowności komponentów. Podejmuje zadanie zaprojektowania robota.

**3. Pogadanka na lekcji:** Omówienie sytuacji bohatera w aplikacji, jego kolejnych wyzwań. Dyskusja z uczniami jak elementy robota mogą wpływać na jego całkowity koszt oraz jakie mogą być inne koszty.

**4. Praca z telefonem / aplikacją mobilną:**

- a. Powrót do aplikacji - rozwiązanie mini-gry

**MINI GRA - Pytanie:**

- Jakie elementy bezpośrednio składają się na finalną cenę robota ? Zaznacz wszystkie poprawne (lista - wybrać co jest ok):
  - a) **Koszt montażu,**
  - b) **koszt części,**
  - c) temperatura powietrza,
  - d) **marża,**
  - e) **koszt marketingu,**
  - f) ilość robotów w magazynie,
  - g) **koszt dystrybucji,**
  - h) czas produkcji,
  - i) **wynagrodzenie pracowników,**
  - j) wielkość rynku zbytu

**5. Pogadanka na lekcji:**

- a. Nauczyciel omawia z uczniami zadanie, sprawdzając jakie były trudności oraz odpowiada na ich pytania dotyczące rozwiązania.

**DODATKOWO:** W aplikacji w Asystencie Biznesu pojawia się link do ebooka "Narzędzia, które usprawnią zarządzanie zespołem w Twojej firmie" <https://startup.pfr.pl/pl/aktualnosci/zarządzaj-zespołem-z-e-bookiem-pfr/> - Nauczyciel może wspomnieć o możliwości przeczytania wybranych rozdziałów ebooka jako dodatkowa praca domowa.