

## Moduł 6

### FINANSOWANIE

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

**Przedmiot:** Podstawy Przedsiębiorczości

**Cele lekcji:**

**Uczeń:**

- prognozuje efekty finansowe projektowanego przedsiębiorstwa lub przedsięwzięcia na podstawie zestawienia planowanych przychodów i kosztów;
- określa czynniki składające się na próg rentowności
- znajduje możliwości finansowania działalności gospodarczej lub projektowanego przedsięwzięcia (w tym ze środków instytucji finansowych, urzędów pracy, funduszy unijnych i venture capital, „aniołów biznesu”) oraz określa funkcje inkubatorów przedsiębiorczości w powstawaniu i rozwoju małych firm, w tym startupów;
- dostrzega możliwości rozwoju przedsiębiorstwa i osiągnięcia sukcesu rynkowego przy pełnym poszanowaniu zasad etycznych w biznesie;

**Metody i formy pracy:**

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

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

**Fabula modułu:**

Projekt nabiera rozpędu, udało się zebrać kilka listów intencyjnych i zaliczek przedpremierowych. Jednak te przychody to dalej za mało, aby działać pełną parą i opłacić wszystkie płace, koszty stałe i niespodziewane wydatki. Nasi przedsiębiorcy zastanawiają się

nad pozyskaniem inwestora, w tym celu rozważają założenie spółki. Tylko jaką formę biznesu wybrać?

### **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" oraz nawiązaniem do Modułu 4 (koszty działalności), gdzie w danym module będzie z kolei określenie progu rentowności

## **PRZEBIEG LEKCJI**

### **1. Wstęp na lekcji:**

- a. Wstęp przeprowadzony przez nauczyciela na bazie wybranych materiałów - podsumowanie wybranych zagadnień z działu "Sprawozdanie finansowe przedsiębiorstwa"

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

- a. Uruchomienie aplikacji oraz kontynuacja gry - moduł 6.
- b. Rozpoczęcie gry - przejście przez mini-grę scenkę sytuacyjną, w której uczeń dowiaduje się o kolejnych losach bohatera. Bohatera zastanawia się jak finansować dalsze etapy projektu. Kolega przedstawia jakie są możliwości uzyskania dofinansowania, co jest potrzebne do przedstawienia dla inwestorów - m.in. główny wskaźnik to ROI - czyli zwrot z inwestycji.

### **3. Pogadanka na lekcji:** Omówienie sytuacji bohatera w aplikacji, jego kolejnych wyzwań. Dyskusja z uczniami jak bohater mógłby uzyskać dofinansowanie? Przedstawienie co składa się na wskaźnik ROI zwrot z inwestycji, próg rentowności

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

- a. Powrót do aplikacji - rozwiązanie mini-gry o progu rentowności.

Mini gra określanie progu rentowności (tutaj wzór, przesunięcie bloczków, co powinno się składać na ROI)

$$\begin{array}{c} \text{Q} \\ \text{PRÓG RENTOWNOŚCI} \end{array} = \frac{\begin{array}{c} \text{KS} \\ \text{KOSZTY STAŁE} \end{array}}{\begin{array}{c} \text{C} \\ \text{CENA} \end{array} - \begin{array}{c} \text{KZJ} \\ \text{KOSZT ZMIENNY} \\ \text{JEDNOSTKOWY} \end{array}}$$

#### 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 kursu “Pozyskaj finansowanie”. Nauczyciel może wspomnieć o możliwości przeczytania wybranych rozdziałów ebooka jako dodatkowa praca domowa.