



SZKOŁA DLA INNOWATORA



Fundusze Europejskie
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



Firma na start

Karta zadania nr 41 dla nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Rozwiniiesz umiejętność kreatywnego myślenia.
- ✓ Zmienisz perspektywę i popatrzyś na problem z innego punktu widzenia.
- ✓ Poznasz elementy biznesplanu.
- ✓ Rozwiniiesz umiejętności współpracy w zespole.

Kryteria sukcesu

- ✓ Aktywnie uczestniczysz w sesji kreatywnego myślenia – pracując w zespole, opracowujesz innowacyjny biznesplan.
- ✓ Podajesz różne pomysły i rozwijasz pomysły własne oraz innych.
- ✓ W razie potrzeby zmieniasz perspektywę i patrzysz na problem z innego punktu widzenia.
- ✓ Wymieniasz elementy biznesplanu.
- ✓ Pracując w zespole, sporządzasz treningowy biznesplan wirtualnego przedsięwzięcia.



Zagadnienia z wiedzy o społeczeństwie (godzina wychowawcza)

- ✓ rozpoznawanie własnych potrzeb i potrzeb innych
- ✓ komunikowanie się w sprawach życia społecznego, w tym publicznego, oraz dyskusje i przedstawianie własnych argumentów w wybranych sprawach tego typu
- ✓ współpraca z innymi – dzielenie się zadaniami i wywiązywanie się z nich
- ✓ wykazywanie konieczności współdziałania w życiu społecznym i wyjaśnianie istoty samorządności
- ✓ rozpoznawanie sytuacji wymagających podjęcia decyzji indywidualnych i grupowych; wyjaśnianie i stosowanie podstawowych sposobów podejmowania wspólnych decyzji

Zagadnienia z matematyki

- ✓ sporządzanie budżetu przedsięwzięcia

Zagadnienia z plastyki

- ✓ znaczenie i charakterystyczne cechy znaku graficznego
- ✓ projektowanie logo

Odniesienia do podstawy programowej z wiedzy o społeczeństwie

- ✓ I.2. przedstawia zasady komunikowania się
- ✓ I.3. wymienia cechy grup społecznych; charakteryzuje grupę koleżeńską i grupę nastawioną na realizację określonego zadania; uzasadnia, że efektywna współpraca przynosi różne korzyści; przedstawia różne formy współpracy w grupie
- ✓ I.4. rozpoznaje sytuacje wymagające podjęcia decyzji indywidualnej i grupowej; wyjaśnia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji

Odniesienia do podstawy programowej z plastyki

- ✓ II.4. projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat)



Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIĘJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
WSPÓŁPRACA	WSPÓŁPRACA	osiąganie synergii	osiąganie synergii – opracowywanie w zespole pomysłów na założenie firmy
		wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych na zasadzie win-win	wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych osób, słuchanie sugestii innych, analiza pomysłów innych osób – pomysł na założenie firmy
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	POWSTAWIANIE POMYSŁÓW	tworzenie pomysłów, rozwijanie pomysłów własnych oraz innych	generowanie pomysłów na nazwę firmy; generowanie pomysłów na biznes; generowanie pomysłów na strategię promocyjną
SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENI A	SAMODZIELNOŚĆ MYŚLENIA	zbieranie i selekcjonowanie niezbędnych/ wartościowych informacji	szukanie w Internecie informacji na temat konkurencji dla fikcyjnej firmy
ZARZĄDZANIE SOBĄ	WIZUALIZACJA PROBLEMU I ROZWIJANIE WYOBRAŹNI POPRZEZ PRZYDATNE METAFORY	wyjaśnianie i nadawanie sensu światu dzięki komunikacji pośredniej, w tym metaforom, rysunkom, schematom	korzystanie ze schematu graficznego przy sporządzaniu biznesplanu, tworzenie logo firmy



Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

- ✓ karta zadania „Firma na start”
- ✓ arkusze papieru
- ✓ samoprzylepne karteczki, mazaki, nożyczki, kartki, taśma klejąca
- ✓ kartki, pisaki
- ✓ komputer z dostępem do Internetu

Wyniki

Uczniowie i uczennice w zespole opracują biznesplan wirtualnego przedsięwzięcia. Skorzystają z metody burzy mózgów.

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.

Aktywność 1

Uczniowie/uczennice czytają, czym jest biznesplan (plan biznesu).

Będą rozwiązywać zadanie w kilkusobowych zespołach. Przy ustalaniu składu zespołów warto mieć na uwadze następujące zasady:

- ✓ optymalny pod względem liczby członków/członkiń zespół nie powinien liczyć więcej niż 6 osób;
- ✓ najlepiej jest, jeśli znajdą się w nim osoby o zróżnicowanych mocnych stronach i kompetencjach, by uzupełniały się podczas realizacji zadania.

Możesz ustalić skład zespołu lub dać wybór uczniom/uczennicom.

Zadaniem zespołu będzie stworzenie biznesplanu dla firmy, którą wymyślą.

Poznają schemat biznesplanu. W kolejnych krokach zadania uzupełnią poszczególne jego pola, czyli:

KIM JESTEŚMY? Kto wejdzie w skład zespołu, który stworzy firmę? Jak nazwiemy firmę? Jaki będzie znak firmy (logo)?

NASZ POMYSŁ NA BIZNES Na czym polega? Czego dotyczy?

NASZA STRATEGIA PROMOCYJNA Jak upowszechnimy wiedzę na temat naszej firmy? Jakie działania promocyjne i marketingowe podejmiemy, aby pozyskać klientów/klientki? Jak będziemy budować pozytywny wizerunek naszej firmy?

NASZA SZANSA NA SUKCES Na czym polega nasza przewaga konkurencyjna, innowacyjność lub niespotykana jakość?

NASZA KONKURENCJA Czy mamy dużą konkurencję na rynku? Kim są nasi główni konkurenci? Jaka jest ich oferta? Co jest ich mocną stroną na rynku?

POTRZEBNE NAKŁADY Co jest niezbędne do rozpoczęcia działalności? Ile to będzie kosztować? Co już posiadamy, a czego nam brakuje? (Zasoby finansowe i rzeczowe). Skąd zamierzamy pozyskać to, czego nam brakuje? (Na przykład kredyt bankowy, dotacja).

(karta zadania „Firma na start”)

Aktywność 2

Uczniowie/uczennice rysują na tablicy lub plakacie schemat biznesplanu (taki jak w podanym wzorze w karcie zadania dla ucznia/uczennicy). Mogą też uzupełniać biznesplan w komputerze. Wtedy posłużą się dowolnym edytorem tekstu.

(krok 1, karta zadania „Firma na start”)

Wskazówki

Przygotuj sam/sama lub z uczniami/uczennicami przestrzeń, w której będą mogli/mogły swobodnie pracować. Potrzebne będą: odpowiedniej wielkości stół, krzesła oraz miejsce do przyklejania arkuszy papieru i samoprzylepnych karteczek. Zaopatrz ich/je w samoprzylepne karteczki, mazaki, nożyczki, papier, taśmę klejącą – dzięki nim łatwiej będzie wizualizować pomysły.



Aktywność 3

Uczniowie/uczennice poznają swój zespół. Każdy z nich krótko się przedstawia, odpowiadając na pytania:

- ✓ Co lubię robić?
- ✓ Czym się interesuję?
- ✓ W czym jestem dobry/dobra?

W okienku biznesplanu **KIM JESTEŚMY?** krótko piszą, kto wejdzie w skład zespołu, który utworzy firmę.

(krok 2, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 4

Uczniowie i uczennice wymyślają nazwę firmy. Korzystają z metody burzy mózgów.

Na górze tablicy lub plakatu zapisują temat burzy mózgów, na przykład: Jak nazwiemy naszą firmę?

Określają zasady burzy mózgów. Zapisują je na tablicy lub na plakacie. Poznają przykładowe zasady.

Przechodzą do **sesji pomysłów**. Zgłaszają swoje pomysły na nazwę firmy. Wszystkie zapisują na tablicy, plakacie lub na kartkach samoprzylepnych. Kierują się zasadą, że żaden pomysł nie jest zły! Każdy warto przeanalizować. Po zamknięciu sesji po kolei odczytują wszystkie zgłoszone pomysły. Mogą pojawić się pytania lub prośby o wyjaśnienia kierowane do autorów/autorek różnych propozycji.

Wybierają najlepsze pomysły. Głosują w celu wyłonienia najcenniejszych rozwiązań. Na przykład przyjmują, że każdy uczestnik/uczestniczka ma do rozdania po trzy plusy dla najciekawszych i najtrafniejszych propozycji. Liczą, która propozycja uzyskała najwięcej punktów.

W schemacie biznesplanu, w okienku **KIM JESTEŚMY?**, zapisują nazwę swojej firmy.

(krok 3, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 5

Każdy członek/ każda członkini zespołu projektuje logo firmy. Mogą projektować kredkami lub pisakami na kartkach albo skorzystać z odpowiedniego programu graficznego na komputerze.

Kiedy wszystkie propozycje będą gotowe, uczniowie/uczennice wybierają najlepszą. Mogą głosować, mogą przyznawać punkty. Wybierają jeden ze sposobów.

Zwycięskie logo przyklejają na schemacie biznesplanu w okienku **KIM JESTEŚMY?** Jeżeli tworzą biznesplan na komputerze, wklejają przygotowane logo (mogą zrobić zdjęcie, jeżeli rysowali je na papierze).

(krok 4, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 6

Uczniowie/uczennice zajmują się kolejnym punktem biznesplanu, czyli **NASZ POMYSŁ NA BIZNES**.

Ponownie korzystają z metody burzy mózgów (opisana w kroku 3, w aktywności 4).

Kiedy wybiorą najlepsze pomysły, zapisują je w odpowiednim okienku na schemacie biznesplanu.

(krok 5, karta zadania „Firma na start”)

Aktywność 7

Uczniowie/uczennice zajmują się kolejnym punktem biznesplanu – **NASZA STRATEGIA PROMOCYJNA**.

Ponownie korzystają z metody burzy mózgów. Mogą odpowiadać na pytanie: Jakie działania promocyjne podejmiemy?

Najlepsze pomysły zapisują w odpowiednim okienku na schemacie biznesplanu.

(krok 6, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 8

Uczniowie/uczennice zastanawiają się, jakie szanse na odniesienie sukcesu ma ich pomysł (pole na schemacie [NASZA SZANSA NA SUKCES](#)).

Na tablicy lub arkuszu papieru rysują tabelę z dwiema kolumnami, które tytułują: Od czego może zależeć nasz sukces? i Od czego może zależeć nasza porażka?

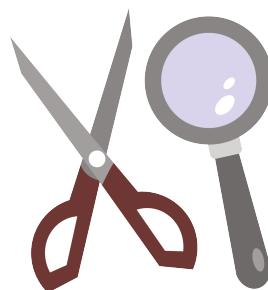
Każda osoba zapisuje w tabeli to, co przyjdzie jej do głowy. Mogą zapisywać bezpośrednio na arkuszu lub na małych kartkach i przyklejać je w kolumnach tabeli (jedna kartka – jeden pomysł). Mogą też zgłaszać swoje pomysły, które w tabeli będzie zapisywać jedna osoba.

Kiedy wypełnią tabelę swoimi pomysłami, muszą wybrać po trzy z każdej kolumny, czyli trzy główne zjawiska/czynniki, które mogą przyczynić się do rozwoju firmy oraz trzy, które mogą doprowadzić do niepowodzenia przedsięwzięcia. Każdy z nich może postawić jeden, dwa i trzy plusy przy pomysłach zapisanych w każdej kolumnie. Kiedy wszyscy oddadzą swoje głosy, liczą, który pomysł w każdej kolumnie zyskał najwięcej plusów. Zapisują te pomysły na schemacie biznesplanu w okienku [NASZA SZANSA NA SUKCES](#).

Rozmawiają, jak mogą rozwinąć to, co może przyczynić się do ich sukcesu. Zapisują wnioski z rozmowy.

Rozmawiają, co zrobić, żeby zniwelować albo zmniejszyć oddziaływanie czynników, które mogą przynieść porażkę firmie. Zapisują wnioski z rozmowy.

(krok 7, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 9

Uczniowie/uczennice sprawdzają, z jaką konkurencją będą musieli/musiały się zmierzyć.

Sprawdzają w Internecie firmy (każda osoba inną), które mogą być dla nich konkurencją. Dzielią się analizowanymi źródłami.

Na kartkach każda osoba przygotowuje odpowiedzi na trzy pytania:

- ✓ Kim są nasi główni konkurenci?
- ✓ Jaka jest ich oferta?
- ✓ Co jest ich mocną stroną na rynku?

Kiedy każdy będzie miał gotowe odpowiedzi, spotykają się (może to być spotkanie w sieci). Rozmawiają na temat ich potencjalnej konkurencji. Korzystają ze swoich notatek. Na koniec zapisują wspólną odpowiedź na pytanie: Z jaką konkurencją na rynku będziemy musieli się zmierzyć? Wpisują ją na schemacie biznesplanu, w okienku **NASZA KONKURENCJA**.

(krok 8, karta zadania „Firma na start”)



Aktywność 10

Uczniowie/uczennice sprawdzają, ile będzie kosztowało założenie firmy. Wypełnią ostatnie okno biznesplanu – **POTRZEBNE NAKŁADY**.

Mogą skorzystać z tabeli. Ułatwi ona uporządkowanie informacji potrzebnych do oszacowania niezbędnych nakładów.

W kolumnie Co jest niezbędne na starcie? zapisują wszystko to, czego potrzebują, żeby uruchomić firmę (środki).

W kolumnie Posiadamy/ nie posiadamy zaznaczają, czy mają potrzebne środki, czy też muszą je w jakiś sposób pozyskać.

W kolumnie Jak możemy to pozyskać? zapisują sposób pozyskania tego, czego im brakuje, na przykład mogą coś kupić, wypożyczyć, od kogoś dostać, zrobić samym itp.

W kolumnie Koszt pozyskania szacują kwotę, jaka jest potrzebna, żeby zdobyć to, czego nie mają. Mogą skorzystać z informacji w Internecie, mogą kogoś zapytać o koszt zakupu.

Na końcu sumują kwoty z kolumny Koszt pozyskania.

Uzupełniają informacje w schemacie biznesplanu, w okienku **POTRZEBNE NAKŁADY**:

- ✓ Co jest Wam niezbędne do rozpoczęcia działalności?
- ✓ Ile to będzie kosztować?
- ✓ Co już posiadacie, a czego Wam brakuje? (Zasoby finansowe i rzeczowe).
- ✓ Skąd możecie pozyskać to, czego Wam brakuje? (Na przykład kredyt bankowy, dotacja).

(krok 9, karta zadania „Firma na start”)

Aktywność 11

Uczniowie/uczennice mają już gotowy biznesplan swojej firmy. Jeżeli korzystali z formy plakatu, robią jego zdjęcie i zapisują je na komputerze. Jeżeli wykonywali biznesplan na komputerze, również zapisują plik. Będą mogli do niego wrócić, kiedy uzyskają pełnoletność i wpadną na pomysł założenia wspólnej firmy.

A na razie zdjęcie lub plik przesyłają na podany przez Ciebie adres e-mailowy.

(krok 10, karta zadania „Firma na start”)



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne łączące treści z **trzech przedmiotów: wiedzy o społeczeństwie (godzina wychowawcza), matematyki oraz plastyki**. Zadanie z **3. poziomu interdyscyplinarności**. Wszystkie trzy przedmioty są potrzebne do osiągnięcia nadrzędnego celu, czyli opracowania biznesplanu wirtualnego przedsięwzięcia.

Zadanie **skoncentrowane na zagadnieniu** opracowania biznesplanu wirtualnego przedsięwzięcia.

Zadanie problemowe typu „**Stwórz coś oryginalnego**” – uczniowie i uczennice wymyślają firmę i piszą dla niej biznesplan.

Zadanie z udziałem grafiki – korzystają z tabel, w których zapisują informacje oraz z których je odczytują. Zajmują się również projektowaniem logo przedsięwzięcia. Przekładają informacje z reprezentacji słownej/symbolicznej na reprezentację graficzną i odwrotnie.

Zadanie dla eksperta/ekspertki – korzystają z wiedzy z matematyki do przygotowania kosztorysu i z plastyki do opracowania logo.

Zadanie dla praktykanta/praktykantki – praktykują współpracę w zespole.



Komentarz

Zadanie dla nowicjusza/novicjuszki – poznają elementy biznesplanu.

Kontekst zadania: uczniowie/uczennice zajmują się wirtualną dla siebie sytuacją – opracowują biznesplan powstającej firmy.

Uczniowie i uczennice rozwiązują zadanie **w zespole**.

Aktywność uczniów/uczennic polega na **pracy zespołowej z kartą zadania, przygotowaniu plakatu** z szansami i zagrożeniami opracowywanego przedsięwzięcia, zaprojektowaniu logo oraz **opracowaniu kosztorysu wirtualnego przedsięwzięcia**.

Wprowadzasz w tematykę zadania. **Pomagasz** w łączeniu uczniów/uczennic w zespoły, **nadzorujesz** pracę projektową zespołu.

Zadanie może być rozwiązywane **na lekcji**, pod opieką nauczyciela/nauczycielki dowolnego przedmiotu lub **w cyklu lekcji** (lekcja wiedzy o społeczeństwie – lekcja plastyki – lekcja matematyki).

Zadanie jest **pracochłonne, czasochłonne, raczej trudne**.



Centrum Edukacji Obywatelskiej
ul. Noakowskiego 10/1
00-666 Warszawa
(22) 875 85 97 wew. 109
szkoladlainnowatora@ceo.org.pl
www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl