

PROIECT DE PROGRAMĂ PENTRU OPȚIONAL

Denumirea modului: **TITAN. SIMULARE ECONOMICĂ PE COMPUTER**

Tipul: C.D.S., construit; aria curriculară OM ȘI SOCIETATE

Clasa: a XI-a

Durata: un semestru (semestrul I, în conjuncție cu implementarea modului **Bănci în acțiune. Simulare pe computer** în semestrul al II-lea)

Număr de ore pe săptămână: 1

Autor: Junior Achievement România

Instituția de învățământ:

CUPRINS

- I. Notă de prezentare
- II. Bibliografie
- III. Unități de conținut
- IV. Concepte și competențe dezvoltate
- V. Obiective de referință și exemple de activități de învățare
- VI. Planificare calendaristică

NOTĂ DE PREZENTARE

Curriculumul pentru această disciplină opțională răspunde cerințelor de strategie și finalitate ale procesului educațional formulate în Legea Educației, dar în primul rând nevoii de educație economică pentru sprijinirea tinerilor în adaptarea cu succes la mecanismele economiei de piață.

Titan este o simulare pe calculator care pune în competiție companii de elevi care produc și vând un produs virtual. Elevii sunt stimulați să câștige competiția în ceea ce privește profitul, vânzările și cota de piață. Datele generate de program oferă participanților multe oportunități de a practica citirea și interpretarea rapoartelor financiare de industrie și de companie.

Investește în Educație!



Competiția motivează elevii să se gândească la elementele fundamentale ale producției, ale marketingului și ale resurselor financiare ale companiei și să le coreleze cu principiile economice și instituțiile economice pe care le-au studiat. De-a lungul simulării, elevii vor stabili un preț pentru produsele lor, vor determina niveluri de producție, vor planifica bugetele de marketing și de cercetare-dezvoltare și vor investi pentru dezvoltarea afacerii. Întrucât aceste decizii necesită planificare și gândire analitică, **Titan** este atât o competiție antrenantă, cât și un instrument puternic de predare.

Programul îl ajută pe elev să înțeleagă sistemul economiei de piață, rolul proprietății private, a sistemului de prețuri și concurența, dezvoltă aptitudinile necesare pentru luarea de decizii, le permite elevilor să exploreze oportunități de carieră și le asigură experiență directă în operarea unei societăți comerciale, a unei afaceri.

Opționalul este conceput pe baza programului și curriculumului similar din SUA.

Junior Achievement (organizație nonprofit fondată în 1919 în SUA) contribuie la educarea economică și în spiritul liberei inițiative a tinerilor liceeni prin oferirea de manuale, programe pentru computer, ghid pentru profesori. La terminarea fiecărui modul al cursului se acordă certificate fiecărui elev. Profesorul hotărăște, împreună cu conducerea școlii, modul cel mai potrivit de distribuire a certificatelor și încurajează elevii să le arate membrilor familiei.

BIBLIOGRAFIE:

Materialele (set complet pentru o clasă) sunt puse la dispoziție de către Junior Achievement România:

1. Ghidul profesorului
2. Manualul elevului
3. Acces gratuit soft Titan

Investește în Educație!

UNITĂȚI DE CONȚINUT

Materia	Tema
<p>Titan. Simulare economică pe computer</p>	<p>Stabilirea producției și a prețului Tinerii învață cum afectează prețul și producția performanța unei companii. Stabilirea prețului și a producției. Simulare Tinerii utilizează simularea pe computer pentru stabilirea prețului și a cantității de producție. Planificare, dezvoltare și marketing Tinerii fac un plan de cercetare și dezvoltare pentru afacerea lor. Stabilesc, de asemenea, impactul marketingului asupra vânzărilor și adoptă diferite strategii de marketing. Planificare, dezvoltare și marketing. Simulare Elevii utilizează simularea pe computer pentru a lua decizii de marketing și dezvoltare. Investițiile Elevii învață să ia decizii de investiție și de responsabilitate socială. Investițiile. Simulare Tinerii iau decizii de dezvoltare și de investiție în cauze caritabile, cu ajutorul simulării. Competiția pe piață Tinerii intră în competiție pe piață cu ajutorul informațiilor din lecțiile anterioare.</p>

Investește în Educație!

CONCEPTE ȘI COMPETENȚE DEZVOLTATE

Concepte dezvoltate	Competențe dezvoltate
<p>Alocarea resurselor Beneficiile schimbului Cercetare Concurență Cost Decizie Decizii guvernamentale Dezvoltare Instituții Investiție Marketing Piețe Politici fiscale, monetare Prețuri Productivitate Producție Rata dobânzii Stimulente Venit</p>	<p>1. Utilizarea conceptelor specifice științelor sociale pentru organizarea demersurilor de cunoaștere și explicare a unor fapte, evenimente, procese din viața reală 2. Aplicarea cunoștințelor specifice științelor sociale în rezolvarea unor situații-problemă, precum și în analiza posibilităților personale de dezvoltare 3. Cooperarea cu ceilalți în rezolvarea unor probleme teoretice și practice, în cadrul diferitelor grupuri 4. Manifestarea unui comportament social activ și responsabil, adecvat unei lumi în schimbare 5. Participarea la luarea deciziilor și la rezolvarea problemelor comunității 6. Exprimarea caracteristicilor matematice cantitative sau calitative ale unei situații concrete 7. Analiza de situații-problemă în scopul descoperirii de strategii pentru optimizarea soluțiilor 8. Dezvoltarea deprinderilor moderne de utilizator IT 9. Cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru</p>

Investește în Educație!

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE ALE ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

1. Înțelegerea principiilor economice care asigură funcționarea economiei de piață și utilizarea lor în fundamentarea deciziilor la nivel micro și macroeconomic	
<i>Obiective de referință</i>	<i>Exemple de activități de învățare</i>
1. Interpretarea, evaluarea, înțelegerea informațiilor din texte	Elevii interpretează rezultatele financiare ale companiei, care sintetizează Contul de profit și pierdere și Bilanțul
2. Utilizarea conceptelor economice și de afaceri într-o simulare prin care înțeleg modul în care deciziile luate de o companie afectează bilanțul final.	Elevii calculează indicii de performanță al companiei. Elevii iau deciziile cu privire la producție exprimată în unități, cheltuielile de marketing, investițiile de capital, cheltuielile cu cercetarea-dezvoltarea indicatorilor statistici importanți despre activitatea fiecărei companii. Elevii interpretează rezultatele financiare ale companiei care sintetizează contul de profit și pierdere și bilanțul.
3. Explicarea proceselor implicate în distribuirea produselor către consumatori, a activităților de marketing ca elemente esențiale în funcționarea unei afaceri.	Elevii iau decizii de marketing
4. Aplicarea unor strategii de preț și producție analizând schimbările în politicile guvernamentale.	Elevii evaluează consecințele modificării condițiilor economice – sugestii pentru alternarea condițiilor economice ipotetice în simulare cu exemple de creștere a unei expansiuni și a unei recesiuni – simularea unei varietăți de situații economice. Decizia de preț.
5. Decizia implică analiza relației cost marginal – beneficiu marginal.	Elevii analizează datele din rapoarte și decid producția exprimată în unități, cheltuielile de marketing, investițiile de capital, cheltuielile cu cercetarea-dezvoltarea. Elevii calculează și interpretează indicii de performanță – un factor multiplu alternativ Profitului nedistribuit pentru a evalua succesul simulării (profit nedistribuit, Potențialul Cererii, Potențialul ofertei, Productivitatea, Cota de piață, Creșterea).
6. Estimarea prețului pe baza analizei raportului cerere-ofertă și a efectelor pe care acesta le are asupra stimulentei pentru cumpărători și vânzători.	Elevii interpretează prețul pieței și modificarea acestuia și iau deciziile cu privire la producție exprimată în unități, cheltuieli de marketing, investiții de capital, cheltuielile cu cercetarea-dezvoltarea.
2. Dezvoltarea unor comportamente adecvate economiei de piață și a unor deprinderi de lucru în echipă	
1. Cercetarea interacțiunilor între indivizi, grupuri și instituții ca bază pentru decizii optime.	Elevii interpretează modul în care modificarea condițiilor economice afectează relațiile între indivizi, companii, guvern.

Investește în Educație!

2. Organizarea resuselor prin evaluarea efectelor pe termen lung	Elevii analizează Raportul companiei (indicatori statistici importanți despre activitatea fiecărei companii), corelându-l cu raportul de industrie
3. Evaluarea unor comportamente pe piață prin folosirea metodelor de comunicare eficientă	Elevii iau în grup deciziile: producția exprimată în unități, cheltuielile de marketing, investițiile de capital, cheltuielile cu cercetarea-dezvoltarea
4. Colectarea și organizarea datelor în vederea realizării unor predicții ale comportamentelor pe piață.	Calcularea indicelui de performanță (MPI) Elevii interpretează reprezentarea grafică a informațiilor industriei – sugestii pentru folosirea graficelor din simulare pentru a evidenția progresele simulării
3. Dezvoltarea gândirii critice în domeniul economic și manifestarea unor atitudini favorabile luării de decizii și asumării responsabilităților	
1. Rezolvarea unor probleme de gestionare a unei afaceri asumându-și riscuri în vederea obținerii de profit.	Elevii folosesc explicații detaliate ale contabilității în simulare și a modului în care se calculează o anumită mărime în rapoarte pentru a lua decizii. Elevii interpretează rezultatele funcționării companiei: producția exprimată în unități, stocul din perioada anterioară (stocul la începutul perioadei), stocul curent (stocul la sfârșitul perioadei), o ferta împărțită la cerere (raportul dintre ofertă și cerere) și le corelează cu profitul obținut în runda anterioară.
2. Evaluarea prețului și a costului din perspectiva unui mediu concurențial	Se evaluează succesul simulării unei piețe concurențiale (profit nedistribuit, potențialul cererii, potențialul ofertei, productivitatea, cota de piață, creșterea). Se interpretează rezultatele funcționării companiei producția exprimată în unități, stocul din perioada anterioară (stocul la începutul perioadei), stocul curent (stocul la sfârșitul perioadei), oferta împărțită la cerere (raportul dintre ofertă și cerere).

Investește în Educație!

Școala:
Profesor:
Anul școlar: 2011-2012

Obiectul: SIMULARE ECONOMICĂ ȘI MANAGERIALĂ
Clasa:

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Nr. crt.	Tema	Obiective	Nr. ore	Subiectul lecției	Tipul de lecție	Observații
1.	Stabilirea producției și a prețului	Tinerii vor: - explica modul în care prețul influențează profitul; - înțelege cum afectează producția prețul, vânzările și profitul.	2	Tinerii învață despre felul în care prețul și producția afectează performanța unei companii.	Pre-test Lecție de învățare Discuții	Programul poate fi implementat în 6 până la 18 ore de curs.
2.	Stabilirea prețului și a producției. Simulare	Tinerii vor: - lua decizii de preț și producție (cantitate redusă)	3	Tinerii utilizează simularea pe computer pentru stabilirea prețului și a cantității.	Simulare pe computer	
3.	Planificare, dezvoltare și marketing	Tinerii vor: - determina planul de dezvoltare pentru compania lor; - face cercetare de piață și vor stabili piața-țintă; - explica modul în care marketingul afectează vânzările.	2	Tinerii fac un plan de dezvoltare pentru afacerea lor. Stabilesc impactul marketingului asupra vânzărilor și adoptă diferite strategii de marketing și dezvoltare.	Lecție de învățare Discuții Opțional: vizita la clasă a unui consultant voluntar din mediul de afaceri	

Investește în Educație!

4.	Planificare, dezvoltare și marketing. Simulare	Tinerii vor: - lua decizii cu privire la investiția în marketing și dezvoltare.	3	Elevii utilizează simularea pe computer pentru a lua decizii de marketing și dezvoltare.	Simulare pe computer	
5.	Investițiile	Tinerii vor: - înțelege diferite strategii de investiții; - face recomandări de investiție de capital pe baza unor parametri; - defini donațiile caritabile și vor explica necesitatea acestora.	2	Elevii învață să ia decizii de investiții și de responsabilitate socială.	Opțional: vizita la clasă a unui consultant voluntar din mediul de afaceri	
6.	Investițiile. Simulare	Tinerii vor: - utiliza cele învățate în lecțiile anterioare pentru a lua decizii.	3	Tinerii iau decizii de dezvoltare și de investiții în cauze caritabile cu ajutorul simulării.	Simulare pe computer	
7	Competiția pe piață	Tinerii vor: - înțelege cum afectează deciziile performanțele afacerii; - reacționa în funcție de deciziile celorlalți jucători de pe piață.	2	Tinerii intră în competiție pe piață și vor lua decizii în corelație cu comportamentul celorlalți jucători de pe piață.	Simulare pe computer Post-test	

Investește în Educație!