

Przedmiot Biznes w praktyce

Lp.	Wymagania edukacyjne	Poziom wymagań programowych	Stopień wymagań
1.	Lekcja organizacyjna		
2.	<b>BRANŻOWE SYMULACJE BIZNESOWE JAKO PROJEKT PRZEDSIĘWZIĘCIA UCZNIOWSKIEGO</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>wiedzieć na czym będzie polegała gra symulacyjna REVAS</li> <li>wiedzieć czym będzie zajmował/a się na lekcjach Biznesu w praktyce,</li> <li>znać zasady planowania działań</li> </ul>	P P PP	K K P
3.	<b>Wprowadzenie do własnego biznesu</b> Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny: <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć opisać cechy przedsiębiorcy osiągającego sukces,</li> <li>umieć wskazać źródła pomysłów biznesowych,</li> <li>umieć wymienić cechy skutecznego menedżera i dobrego lidera.</li> </ul>	P P PP	K K D
4.	<b>Biznesplan, czyli jak zaplanować własny biznes</b> Po realizacji lekcji uczniowie/uczennice powinni/powinny: <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć opisać cel biznesplanu,</li> <li>umieć określić, jak stworzyć dobry biznesplan,</li> <li>umieć wskazać z jakich elementów powinien składać się opis produktu/usługi,</li> <li>umieć przygotować opis produktu/usługi do biznesplanu</li> </ul>	P P P PP	K K D R
5.	<b>Moja firma, czyli kto?</b> Po zakończonych zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>znać dostępne w Polsce formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw</li> <li>umieć rozróżnić podstawowe formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw</li> <li>umieć odszukać w Internecie informacje dot. rejestracji wybranych form prawnych.</li> </ul>	PP PP PP	D D R
6.	<b>POPYT, PODAŻ, CENA, JAKO ELEMENTY RYNKU.</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć wyjaśnić pojęcia: rynek, cena, popyt, podaż</li> <li>wiedzieć jak nazywają się uczestnicy rynku,</li> <li>potrafić wyjaśnić co to jest prawo popytu,</li> <li>potrafić wyjaśnić co to jest prawo podaży</li> <li>wiedzieć, że istnieje możliwość przesunięcia krzywej popytu w prawo i lewo,</li> <li>wiedzieć, że istnieje możliwość przesunięcia krzywej podaży w prawo i lewo,</li> <li>potrafić narysować krzywą popytu,</li> <li>potrafić narysować krzywą podaży,</li> <li>potrafić narysować przesunięcie krzywej popytu w prawo bądź w lewo,</li> <li>potrafić podać przykłady, które wpływają na przesunięcie się krzywej podaży w prawo i lewo,</li> </ul>	P P P P PP PP P P PP PP	K K K K D D P P R R
7.	<b>BRANŻOWE SYMULACJE BIZNESOWE REVAS- wprowadzenie do GRY</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>wiedzieć jak będzie wyglądał mechanizm podejmowania decyzji w grze REVAS,</li> <li>wiedzieć na rynku, jakich produktów będą działały ich wirtualne przedsiębiorstwa,</li> <li>wiedzieć jakie decyzje będą podejmowane podczas realizacji</li> </ul>	P P	K K

	<p>przedsięwzięcia uczniowskiego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać determinanty sukcesu,</li> </ul>	<p>P PP</p>	<p>P R</p>
8.	<p><b>KLASYFIKACJA KOSZTOW PRZEDSIĘBIORSTWA</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty stałe,</li> <li>• wiedzieć czym są koszty zmienne jednostkowe,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty zmienne,</li> <li>• potrafić wyjaśnić czym są koszty całkowite,</li> <li>• potrafić rozróżnić koszty stałe, koszty zmienne, koszty zmienne jednostkowe,</li> <li>• potrafić wyliczyć koszty całkowite i koszty zmienne,</li> </ul>	<p>P P PP PP PP PP PP PP</p>	<p>K K D D D R R</p>
9.	<p><b>PRÓG RENTOWNOŚCI - MOMENTEM PRZEŁOMU W FIRMIE</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: przychód, próg rentowności,</li> <li>• umieć podać przykłady przychodów,</li> <li>• wiedzieć jak wyliczane są przychody w przedsiębiorstwie,</li> <li>• znać wzór na <math>Zysk = 0</math>,</li> <li>• umieć odnaleźć próg rentowności na wykresie,</li> <li>• dysponować wiedzą, że aby ustalić próg rentowności trzeba wyliczyć koszty całkowite oraz przychody,</li> <li>• umieć określić w jakim momencie przedsiębiorstwo przynosi zysk a w jakim stratę,</li> <li>• umieć wskazać na wykresie kiedy przedsiębiorstwo przynosi zysk a w jakim momencie stratę,</li> </ul>	<p>P P P P PP PP PP PP</p>	<p>K K K P D D R R</p>
10.	<p><b>LOGOWANIE DO GRY. TWORZENIE NAZWY PRZEDSIĘBIORSTWA.</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać zasady tworzenia nazwy firmy, która:</li> <li>• powinna być krótka,</li> <li>• powinna się dobrze kojarzyć,</li> <li>• powinna się kojarzyć z działalnością przedsiębiorstwa,</li> <li>• powinna być własna, wymyślona przez właściciela, a nie skopiowana od innej firmy,</li> <li>• ustalić nazwę swojego wirtualnego przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić obsługiwać początkową fazę gry REVAS</li> <li>• zarejestrować się do gry,</li> <li>• potrafić obsługiwać grę (system informatyczny),</li> </ul>	<p>P P P P P P P P P P</p>	<p>K K K K K K K K K K</p>
11.	<p><b>CELE ZESPOŁU, ZAKRES ODPOWIEDZIALNOŚCI, ZASADY ZESPOŁU ORAZ MISJA FIRMY, JAKO PODSTAWOWE ELEMENTY ORGANIZACJI PRZEDSIĘWZIĘCIA</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: misja przedsiębiorstwa,</li> <li>• wiedzieć jaką rolę spełnia misja,</li> <li>• wiedzieć po co konstruuje się misję</li> <li>• znać elementy misji</li> <li>• umieć wymienić przykłady misji znanych firm,</li> <li>• potrafić podejmować decyzje w grze wykorzystując wiedzę dotyczącą misji nowotworzonego przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić konstruować misję,</li> <li>• określać zasady zespołu,</li> <li>• wyznaczać cele zespołu,</li> <li>• interpretować zakres odpowiedzialności,</li> </ul>	<p>P P P P P P P P P P P P P P</p>	<p>K K K P P K P P P P P P P</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	P	K
12.	<p><b>ZATRUDNIANIE PRACOWNIKÓW, JAKO PIERWSZY ETAP DZIAŁALNOŚCI FIRMY</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć wyjaśnić pojęcia: popyt globalny, wydajność pracowników,</li> <li>potrafić analizować dane popytowe,</li> <li>wiedzieć jakie decyzje podjąć odnośnie zatrudniania pracowników produkcyjnych,</li> <li>wiedzieć jakie decyzje podjąć odnośnie zatrudnienia pracowników sprzedaży,</li> <li>wiedzieć jak prognozuje się popyt jaki będzie przypadał naich zespół w poszczególnych segmentach rynku tzn. BMX, Górskie (MTB), Dziecięce,</li> <li>wiedzieć jak istotna dla funkcjonowania przedsiębiorstwa jest wydajność pracowników,</li> <li>jak obliczyć zapotrzebowanie na pracowników przy prognozowanym popycie,</li> <li>umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	<p>P</p> <p>PP</p> <p>P</p> <p>PP</p> <p>PP</p> <p>P</p> <p>PP</p> <p>P</p>	<p>K</p> <p>D</p> <p>K</p> <p>D</p> <p>D</p> <p>P</p> <p>R</p> <p>K</p>
13.	<p><b>PŁACE PRACOWNIKÓW, CZYNNIK WPLYWAJĄCY NA MORALE ZAŁOGI I FINANSE FIRMY.</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć wyjaśnić pojęcia: płaca minimalna, koszty pracownicze,</li> <li>wiedzieć jak ustalać decyzje związane z płacami pracowników produkcyjnych,</li> <li>wiedzieć jak ustalać decyzje związane z płacami pracowników sprzedaży,</li> <li>wiedzieć, że wysokość płacy ma wpływ na morale załogi oraz na jakość produktu,</li> <li>wiedzieć, że wysokość płac będzie wpływała na zwiększenie kosztów ich wirtualnego przedsiębiorstwa,</li> <li>potrafić wyliczyć koszty pracownicze,</li> <li>umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	<p>P</p> <p>P</p> <p>PP</p> <p>P</p> <p>P</p> <p>PP</p> <p>P</p>	<p>K</p> <p>K</p> <p>D</p> <p>P</p> <p>K</p> <p>R</p> <p>K</p>
14.	<p><b>USTALENIE WIELKOŚCI PRODUKCJI, WYBÓR DOSTAWCY ORAZ ZAKUP SUROWCÓW POTRZEBNYCH W PROCESIE PRODUKCJI</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ustalić produkcję,</li> <li>ustalić ilości surowców potrzebną do produkcji,</li> <li>dokonać analizy cen u różnych dostawców,</li> <li>dostosować liczbę stanowisk do liczby pracowników,</li> <li>umieć współpracować w zespole</li> </ul>	<p>P</p> <p>P</p> <p>PP</p> <p>P</p> <p>P</p>	<p>K</p> <p>K</p> <p>D</p> <p>P</p> <p>P</p>
15.	<p><b>CENA DETERMINANTĄ WIELKOŚCI POPYTU</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umieć ustalić cenę produktów,</li> <li>zaprognozować potrzebną ilość pracowników na przyszły okres działalności firmy,</li> <li>umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	<p>P</p> <p>P</p> <p>P</p>	<p>K</p> <p>K</p> <p>P</p>
16.	<p><b>DOKUMENTY RACHUNKOWE FIRMY</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnić pojęcia: bilans, rachunek zysku i strat,</li> <li>umieć wyjaśnić z jakich elementów składa się bilans,</li> <li>znać złotą zasadę rachunkowości,</li> <li>umieć wyjaśnić czym jest rachunek przepływów pieniężnych,</li> </ul>	<p>P</p> <p>PP</p> <p>PP</p> <p>PP</p>	<p>P</p> <p>D</p> <p>R</p> <p>R</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafić sporządzić bilans,</li> <li>• potrafić wyliczyć na podstawie danych jaki będzie zysk/strata brutto przedsiębiorstwa,</li> <li>• potrafić na podstawie danych wyliczyć, jakie będą środki pieniężne na koniec okresu,</li> </ul>	PP PP PP	R R R
17.	<p><b>ANALIZA INFORMACJI RYNKOWYCH CZYNNIKIEM DOBRYCH DECYZJI W PRZEDSIĘBIORSTWIE</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedzieć co to jest w zsumowana karta wyników,</li> <li>• potrafić analizować informacje rynkowe dotyczące: popytu, wyrobów gotowych, surowców, jakości produktów, sprzedaży, udziału w popycie, zadowolenie pracowników, karty wyników</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	P  P P	K  K P
18, 19	<p><b>Korekta decyzji na podstawie wyników firmy</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć podejmować decyzje oparte o analizę danych płynących z wewnątrz firmy jak i z otoczenia,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	PP P	D P
20.	<p><b>INNOWACYJNOŚĆ - KLUCZ DO SUKCESU</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyjaśnić pojęcia: innowacyjność,</li> <li>• potrafić wymienić innowacyjne firmy w kraju i na świecie,</li> <li>• umieć przedstawić formach finansowania innowacji,</li> <li>• umieć odpowiedzieć na pytania czy innowacyjność pomaga w biznesie,</li> <li>• wiedzieć skąd i w jaki sposób można pozyskać kapitał na realizację innowacyjnych pomysłów,</li> <li>• wiedzieć kim jest anioł biznesu,</li> <li>• wiedzieć na podstawie czego powstają innowacje</li> </ul>	P P P PP  PP PP PP	K K P D  R R R
21.	<p><b>Korekta decyzji w grze na podstawie wyników firmy.</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> </ul>	P P P  PP	K K K  D
22.	<p><b>Korekta decyzji na podstawie wyników oraz prace nad B&amp;R</b></p> <p>Po zajęciach uczeń powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> <li>• umieć analizować informacje dotyczące zapotrzebowania na B&amp;R,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> </ul>	PP P PP  PP P P	D P D  R K K
23.	<p><b>KOREKTA DZIAŁAŃ FIRMY ZE WZGLĘDU NA FLUKTUACJE RYNKOWE</b></p> <p>Po zajęciach uczeń powinien:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> <li>• umieć wyciągać wnioski na podstawie analizy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągłe dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie.</li> </ul>	P PP P PP  PP	K D K D  R
24.	<p><b>REKLAMA, JAKO JEDNA Z DETERMINANT POPYTU</b></p> <p>Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć analizować wyniki rynkowe,</li> </ul>	P	K

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć wyciągać wnioski na podstawie analizy,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć reagować na zmieniające się otoczenie jego firmy,</li> <li>• wiedzieć dlaczego ważne jest ciągle dokonywanie zmian w przedsiębiorstwie,</li> <li>• umieć współpracować w zespole,</li> <li>• umieć projektować działania marketingowe,</li> </ul>	PP P P  PP P PP	D P P  D K R
25.	<b>Jak się zdrowo rozwijać...</b> W wyniku realizacji lekcji, uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• znać możliwe drogi ekspansji firmy,</li> <li>• umieć rozpoznać rodzaj konfliktu,</li> <li>• umieć wymienić sposoby rozwiązywania konfliktów.</li> </ul>	PP PP PP	D D R
26.	<b>FIRMA „PRAWIE” DOSKONAŁA - PODEJMOWANIE DECYZJI W GRZE</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumieć proces ciągłego podejmowania decyzji,</li> <li>• rozumieć potrzebę przeprowadzania analiz rynkowych i finansowych przedsięwzięcia,</li> <li>• rozumieć w jakim celu podejmuje się decyzje zmierzające do rozwoju przedsięwzięcia.</li> </ul>	P  PP  PP	K  D  D
27.	<b>Firma „prawie” doskonała - podejmowanie decyzji w grze</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumieć jak działa popyt,</li> <li>• rozumieć jak działa elastyczność cenowa popytu,</li> <li>• rozumieć jaki może mieć wpływ na firmę reklama,</li> <li>• rozumieć jaki wpływ na firmę może mieć wprowadzenie produktów innowacyjnych do sprzedaży,</li> <li>• rozumieć działanie dokumentów rachunkowych firmy,</li> </ul>	P P P  PP PP	K K K  D D
28.	<b>Prezentacja jako forma przedstawienia wyników firmy.</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna: <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć przygotować prezentację multimedialną, która pomoże w zaprezentowaniu wyników z zakończonej gry symulacyjnej (działania swojej wirtualnej firmy),</li> <li>• wiedzieć jakie czynniki (dodatkowe) mają wpływ na podwyższenie oceny prezentacji</li> <li>• wiedzieć jaki konkurencja ma wpływ na naszą firmę</li> <li>• umieć analizować i prezentować wyniki swojej firmy,</li> <li>• umieć wymienić, które decyzje podjęte podczas rozgrywki były dobre,</li> <li>• umieć wymienić decyzje podjęte podczas rozgrywki które były błędne i jakie to spowodowało konsekwencje</li> <li>• potrafić uzasadnić jakie decyzje z perspektywy czasu (doświadczenia), podjąłby/podjęłaby dzisiaj,</li> <li>• wiedzieć, że na profesjonalizm prezentacji wpływa: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Forma prezentacji,</li> <li><input type="checkbox"/> Strój osoby prezentującej,</li> <li><input type="checkbox"/> Umiejętność odpowiedzi na pytania słuchaczy,</li> <li><input type="checkbox"/> Głos osoby prezentującej, postawa, mimika, gestykulacja</li> </ul> </li> </ul>	P  P PP PP P  P  PP P	K  K D D P  P  R K
29.	<b>EKSPANSJA WIRTUALNYCH PRZEDSIĘBIORSTW SZKOLNYCH - PODEJMOWANIE DECYZJI W GRZE</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna zrozumieć: <ul style="list-style-type: none"> <li>• aby podjąć decyzje należy: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zinterpretować wyniki poprzednich działań,</li> <li>• dokonać analizy rynku,</li> <li>• dokonać analizy otoczenia,</li> <li>• dokonać analizy informacji z firmy,</li> </ul> </li> </ul>	P P PP PP	K K D D

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zaplanować działania,</li> <li>• rozdzielić zadania,</li> <li>• wyznaczyć lidera,</li> </ul>	PP PP PP	R R D
30.	<p><b>Prezentacje wyników wirtualnych przedsiębiorstw.</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć prezentować wyniki przedsięwzięcia</li> <li>• wyszukiwać i prezentować słabe i mocne strony przedsięwzięcia,</li> <li>• wskazywać efekty swojej pracy,</li> <li>• wskazać poprawnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• wskazać błędnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• umieć ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze w rzeczywistości gospodarczej,</li> </ul>	P P PP PP PP PP	K K D D D R
31.	<p><b>Prezentacje wyników wirtualnych przedsiębiorstw.</b> Po zajęciach uczeń/uczennica powinien/powinna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umieć prezentować wyniki przedsięwzięcia</li> <li>• wyszukiwać i prezentować słabe i mocne strony przedsięwzięcia,</li> <li>• wskazywać efekty swojej pracy,</li> <li>• wskazać poprawnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• wskazać błędnie podjęte decyzje oraz ich efekty,</li> <li>• umieć ocenić możliwość realizacji przedsięwzięcia o podobnym charakterze w rzeczywistości gospodarczej,</li> </ul>	P P P P P PP	K K K K K D