



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Social Entrepreneurship Support Europe

Symulacyjna Gra Decyzyjna Przedsiębiorstwo Społeczne

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Gry Symulacyjne

Gry symulacyjne są pewnym naśladowaniem, odwzorowywaniem rzeczywistości, polegającym na odgrywaniu pewnych ról według zasad rządzących nimi w prawdziwym świecie.

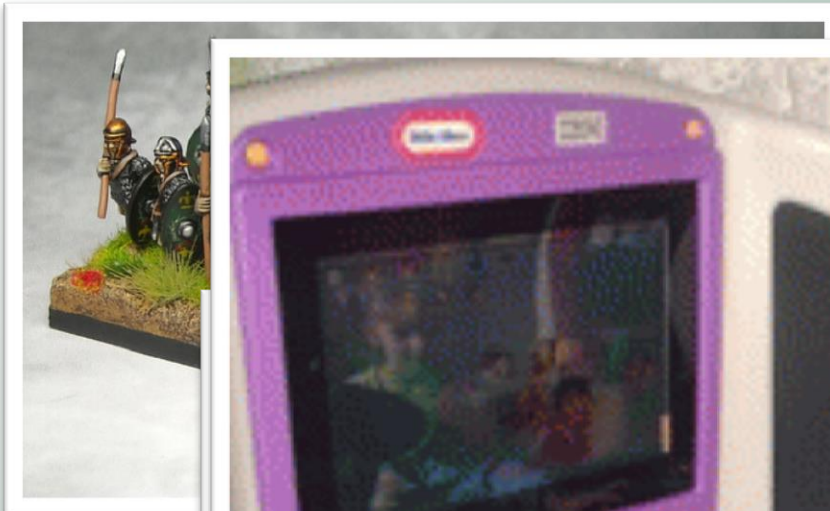


This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This publication /

ereim.





Gry symulacyjne ≠ gry decyzyjne

Cechą wyróżniającą symulacyjne gry decyzyjne spośród szerszej kategorii symulacji jest to, że model odzwierciedlający rzeczywistość zawiera dwa elementy:

- gracza – osobę podejmującą w trakcie gry decyzje oraz
- warunki zmienne w trakcie gry, uzależnione od decyzji graczy.

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Nauka przedsiębiorczości

Przedsiębiorczość definiowana jest jako gotowość i zdolność wykorzystywania pojawiających się okazji, adaptacji do zmieniających się warunków oraz rozwiązywania problemów.

**Przedsiębiorczość - zdolność przekształcania
idei w czyny**

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Czy przedsiębiorca społeczny powinien być przedsiębiorczy?



This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Dzięki symulacji użytkownicy...

- poznają nowe obszary wiedzy oraz utrwalają je w pamięci, poprzez konieczność ciągłego powtarzania ich w cyklicznym procesie podejmowania decyzji gry;
- doskonalą rozumienie mechanizmów rynkowych funkcjonowania przedsiębiorstwa, podstawowych pojęć z zakresu zarządzania, poprzez konieczność ciągłej interpretacji symulowanej sytuacji przedsiębiorstwa, konieczność dyskusji w grupie, prezentacji własnej opinii na temat tej sytuacji oraz argumentacji proponowanych decyzji;
- analizują dostępne informacje organizując je w kategorie, co pozwala lepiej przyswajać wiedzę oraz zrozumieć skomplikowany system jakim jest przedsiębiorstwo; pracując z danymi uczą się odróżniać fakty od interpretacji;

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Dzięki symulacji użytkownicy...

- oceniają wartość dostępnych informacji oraz trafność proponowanych rozwiązań/decyzji;
- integrują wiedzę z różnych obszarów w celu rozwiązania problemów przed jakimi stoi przedsiębiorstwo;
- rozwijają i wzmacniają swoją gotowość do działania, podejmowania ryzyka i brania odpowiedzialności; gra stawia uczniów wobec konieczności podejmowania decyzji i ponoszenia za nie odpowiedzialności (konsekwencją decyzji jest przede wszystkim kondycja finansowa przedsiębiorstwa);

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Dzięki symulacji użytkownicy...

- uczą się świadomie wykorzystywać własne doświadczenie (sukcesy i porażki) do doskonalenia własnego działania; decyzje każdego kolejnego okresu gry (funkcjonowania przedsiębiorstwa) są doskonaleniem poprzednio podjętych decyzji i modyfikacją przyjętej strategii gry;
- pracując zespołowo doskonalą umiejętności społeczne (aktywnego słuchania, rozwiązywania konfliktów, kooperacji, akceptowania norm i zasad grupowych czy etycznych, zmiany opinii i zachowań pod wpływem nowych danych, unikania tendencyjności).

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Przedsiębiorstwo społeczne

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Project number: 2014-1-PL01-KA202-003633

Login

Please login with your email/username and password below.

Email/Username:

Password:

Remember Me:

[Forgot your password?](#)

Office

Dashboard

Settings

Productivity

Human Resources

Quality

Tenders

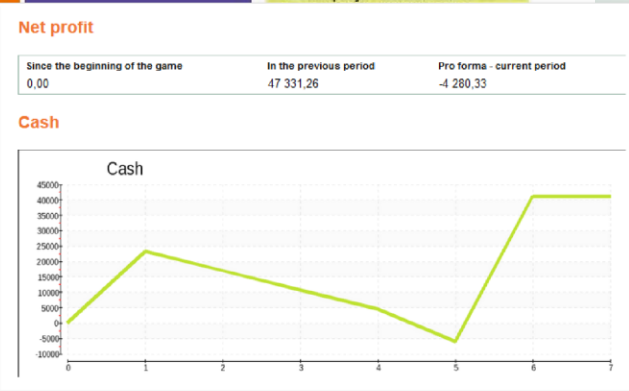
Tasks to do

Obligatory

- Analyze your decision form previous period and you financial situation
- Make tender offers

Compulsory

- Change the role of team members
- Change of the production capacity - size of a company
- Employ / vacate staff



This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Co nowego...

- Elastyczne narzędzie dydaktyczne dla trenera
- Niespotykany na rynku, model symulacji rynku usług, nie produkcji
- Interaktywność – rynek to inni gracze
- Aspekty społeczne
- 6 wersji językowych

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Materiały



*This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ program.
This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*





Dziękuję za uwagę!!!

Jacek Korzeniak
Dyrektor Projektów Europejskich

Tel. (081) 710 – 46 - 35

e-mail: jacek.korzeniak@oic.lublin.pl

Polska Fundacja Ośrodków
Wspomagania Rozwoju Gospodarczego
"OIC Poland"
ul. Gospodarcza 26
20-213 Lublin

This project has been funded with support from the European Commission under the Erasmus+ Programme.

This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

