

ŠKOLENÍ PRO VYUČUJÍCÍ PŘEDMĚTU JUNIOR ACHIEVEMENT SRPEN 2011

EKONOMICKÉ VÝUKOVÉ PŘEDMĚTY PRO STŘEDNÍ A VYŠŠÍ ODBORNÉ ŠKOLY

Výukové předměty Junior Achievement jsou zaměřeny na praktické ekonomické vzdělávání a finanční gramotnost. Metodické a výukové materiály jsou postaveny na učení formou činnosti.

Předměty jsou určeny studentům středních a vyšších odborných škol ve věku od 15 do 22 let. Veškeré předměty mají zpracovanou metodickou část pro vyučujícího včetně šablony (Modulární školní vzdělávací systém Junior Achievement) odpovídající požadavkům RVP (ukázku naleznete níže). Předměty jsou tak bez problémů zařaditelné do výuky na školách. Předměty jsou časově variabilní a mohou být vyučovány po dobu jednoho školního roku nebo podle individuálních potřeb školy po dobu kratší než jeden školní rok. Výuku lze realizovat v rámci povinně volitelného předmětu, obohacení již stávajícího předmětu, kroužku aj. Předměty vyučuje učitel – zaměstnanec školy, který je proškolen pracovníky Junior Achievement. Výukové materiály k těmto předmětům jsou částečně hrazeny registračními poplatky. Poplatky činí 20 – 70,- Kč/ na jednoho studenta/ na jeden předmět/ na jeden školní rok¹⁾. Vyučující má výukové a metodické materiály k dispozici po registraci do výuky zdarma.

Spolupráce mezi školou a Junior Achievement probíhá na základě Smlouvy o spolupráci, která má platnost jeden školní rok a v případě zájmu školy se smlouva každý rok obnovuje.

Podrobnosti ke školení uvádíme níže.

KDY: 24. 8. - 25. 8. 2011

KDE: počítačové učebny – Ekonomická fakulta VŠB TU Ostrava, Sokolská třída 33, 701 21 Ostrava

SPOJENÍ:

z hlavního nádraží - trolejbusem č. 101 a 102 – na zastávku Nová radnice (lístek za 13,-Kč), doba jízdy 7 min

z autobusového nádraží – projít podchodem na zastávku trolejbusu Nám. republiky - trolejbusem č. 103 – na zastávku Nová radnice nebo č. 104 na zastávku Most pionýrů (lístek za 13,-Kč), doba jízdy 9 min

PROGRAM ŠKOLENÍ: (Školení je akreditováno MŠMT)

Středa

9.00 – 12.00 **Počítačová simulace řízení trhu TITAN ***
12.00 – 13.00 Občerstvení /přestávka na oběd/
13.00 – 16.00 **Počítačová simulace bankovního managementu BIA ***

Čtvrtek

9.00 – 11.30 **Studentská společnost - STUCO ***
11.30 – 12.30 Občerstvení /přestávka na oběd/
12.30 – 15.00 **E-learning Poznej svoje peníze ***
E-learning e-Ekonomie *

* Popis jednotlivých výukových předmětů naleznete níže a na www.jacr.cz

POPLATKY za školení:

Středa 24. 8. 2011	Simulace Titan	500,--
	Simulace BIA	500,--
Čtvrtek 25. 8. 2011	STUCO	500,--
	Poznej svoje peníze + e-Ekonomie	500,--

1) Organizace Junior Achievement, .o.p.s.. si v případě potřeby vyhrazuje právo kdykoliv změnit výši registračních poplatků.

Poplatek za školení zahrnuje:

- občerstvení
- vybrané metodické materiály (kompletní metodické materiály obdrží vyučující po sepsání Smlouvy o výuce pro daný školní rok a uhrazení registračních poplatků za výuku)
- šablonu z Modulárního školního vzdělávacího systému Junior Achievement pro absolvovaný modul
- finanční zvýhodnění registračních poplatků v případě realizace výuky
(Platí v případě, pokud vyučující zařadí modul, který absolvoval na školení, do výuky ve školním roce 2011/2012 a uzavře smlouvu do konce září. V tomto případě budou účtovány registrační poplatky ve výši 50% z částky původního registračního poplatku – např. při registračním poplatku 50,-Kč, zaplatí za jednoho žáka na jeden školní rok pouze 25,-Kč.)

Náklady spojené s dopravou na akci nebo případné ubytování hradí škola.

Školení se nemusíte účastnit v celém rozsahu tzn. 2 dny. Záleží pouze na Vaší volbě, které moduly/předměty Vás nejvíce osloví.

Příležitosti poskytované studentům a pedagogům organizací Junior Achievement (JA) v rámci výuky předmětů JA na škole:

- soutěže na regionální, celostátní i mezinárodní úrovni (Nejlepší BIA tým, Nejlepší Titan tým, Nejlepší Studentská společnost JA aj.)
- Akademie Junior Achievement – přednáškové dny, kdy dělají a přednášky vedou odborníci z praxe (většinou manažeři partnerských firem Junior Achievement)
- pravidelná každoroční setkání vyučujících Junior Achievement (setkávání vyučujících zapojených do výuky JA, výměna zkušeností, informace o novinkách připravovaných pro školy organizací JA)
- možnost přednášky odborníků z partnerských firem JA přímo na školách
- certifikáty pro žáky/studenty za absolvování výukových předmětů JA

ZÁKLADNÍ INFORMACE O JUNIOR ACHIEVEMENT

Organizace Junior Achievement (JA) byla založena v roce 1919 v USA. V roce 1989 se rozšířila do států východní Evropy. V současnosti řídí centrála – JA Worldwide celosvětovou síť národních kanceláří JA.

- Junior Achievement je nejstarší, nejrozsáhlejší a nejrychleji se vyvíjející nezisková vzdělávací organizace na světě. Poskytuje praktické ekonomické vzdělání studentům všech věkových skupin na celém světě.
- V roce 1992 založil pan Tomáš Baťa v České republice, na podnět českého ministra školství, národní pobočku Junior Achievement, ČR.
- MŠMT udělilo organizaci Junior Achievement akreditaci k provádění vzdělávacích programů akreditovaných pro účely zákona č. 563/2004 Sb., o pedagogických pracovnících a o změně některých zákonů. Č.j.: 9003/2009 – 25-162.
- Vzdělávací programy Junior Achievement je vhodné zařadit jako součást výuky při tvorbě a realizaci ŠVP.
- Vzdělávací programy Junior Achievement jsou zpracovány do Modulárního školního vzdělávacího programu, jehož struktura plně koresponduje se strukturou ŠVP.
- Organizace Junior Achievement je členem Odborné skupiny pro podporu osvojování podnikatelských kompetencí, která pracuje pod Národním ústavem odborného vzdělávání.
- Organizace Junior Achievement je rovněž členem Pracovní skupiny pro finanční vzdělávání, která je přímo řízena Ministerstvem financí.

Popis jednotlivých výukových předmětů

e-EKONOMIE

Výukový předmět e-Ekonomie obsahově navazuje na tradiční učebnici „Aplikovaná ekonomie“, která přehlednou formou vysvětluje základní makro i mikro ekonomická témata. Obsah učebnice byl aktualizován podle současné ekonomické, právní a sociální situace v České republice. Současně byl výukový předmět **převeden do formy e-learningu** a doplněn ucelenou řadou metodických materiálů pro učitele a výukových materiálů pro studenty. Umožňuje tak lépe porozumět podstatě hospodářských vztahů, fungování institucí a lépe se vyznat v předpokladech úspěšného podnikání. Vychází vstřícně současným požadavkům na obsah a formu výukových materiálů, které mají studenty nejen teoreticky vzdělat, ale zabezpečit také rozvoj tzv. „přenositelných dovedností“, které zvyšují připravenost mladých lidí na jejich vstup do světa práce. K výuce je potřeba PC učebna s připojením k internetu.

Cílová skupina

Cílovou skupinu tvoří studenti všech typů středních a vyšších odborných škol ve věku 16 – 22 let.

Vzdělávací cíle

- Porozumět principům českého ekonomického systému s důrazem na roli soukromého vlastnictví, tržních cen a konkurence
- Pochopit ekonomické zákony ovlivňující firemní rozhodování
- Osvojit si efektivní využívání prostředků moderní komunikační technologie, argumentovat vlastní názory a postoje, pracovat v týmu, rozvíjet etické principy

Výukový předmět obsahuje

14 tématických celků – kapitol

- **Názvy kapitol:** Co to je ekonomie?, Český ekonomický systém, Nabídka, poptávka a tržní cena, Spotřebitel v naší ekonomice, Podnikání, Financování podniku, Výroba a produktivita, Jak si firmy konkurují, Marketing, Pracovní síla, Úloha státu, Peníze a finanční instituce, Ekonomická stabilita, Mezinárodní obchod
- Každá kapitola je rozdělena do následujících částí: Úvod a cíle, Metodika, Úloha, Testy, Zdroje, Osobní příprava učitele, Učebnice
- **Úvod a cíle:** v této části najde vyučující stručný přehled o cílech a obsahu každé kapitoly. Informace mohou učitelé sloužit jako východisko při sestavení tématického plánu výuky, jako podklad pro školní vzdělávací plán apod.
- **Metodika:** slouží učitelé k přípravě na hodinu. Tato část obsahuje praktické aktivity tématicky zaměřené na obsah kapitol, které mohou být využity pro výuku e-Ekonomie mimo počítačovou učebnu.
- **Úlohy:** jsou zaměřeny na praktické procvičení probraného učiva.
- **Testy:** slouží učitelé ke kontrole vědomostí žáků
- **Zdroje:** obsahují seznam webových stránek obsažených v materiálech jednotlivých kapitol
- **Osobní příprava učitele:** zde má učitel možnost doplnit materiály e-Ekonomie o vlastní texty. Aplikace umožní učitelé uložit vytvořené texty pouze pro vlastní potřebu nebo je dát k dispozici ostatním učitelům e-Ekonomie.
- **Učebnice:** obsahuje odborné texty tématicky se vztahující k jednotlivým kapitolám. Texty jsou obohaceny vnějšími a vnitřními hypertextovými odkazy. Vnější odkaz spojuje odborný termín s tématicky navazující webovou stránkou, vnitřní odkaz spojuje odborný termín s jeho vysvětlením v textu učebnice. Klíčová slova učebnice jsou propojena s Výkladovým slovníčkem pojmů.

Materiály

Aplikace je přístupná na adrese <http://e-ekonomie.jacr.cz>, kde je uvedena i ukázková kapitola metodických a výukových materiálů nebo prostřednictvím www.jacr.cz

POZNEJ SVOJE PENÍZE

je interaktivní výukový předmět vyučovaný prostřednictvím e-learningové aplikace s využitím hypertextových odkazů. Aplikace je přístupná uživatelům přes internet. K výuce je potřeba PC učebna s připojením k internetu.

Vzdělávací cíle

- Pomoci mladým lidem naučit se nakládat s vlastními finančními prostředky.
- Rozvíjet schopnosti a dovednosti mladých lidí potřebné pro orientování se ve světě financí.

Výukový předmět obsahuje

Následující tématické celky, které jsou zpracovány formou e-learningové aplikace:

- Vznik a vývoj peněz
- Bankovní instituce a jejich funkce
- Naše příjmy a výdaje
- Moderní platební nástroje
- Studentské finance
- Životní jistoty a peníze
- Hlavní zdroje příjmů
- Měnová soustava, měnová politika
- Kromě prostředků e-learningu jsou při vyučování využívány další aktivizující metody (diskusní skupiny, hraní rolí, kooperativní vyučování apod.)

Materiály

Aplikace je přístupná na internet. adrese <http://poznej.jacr.cz>, kde je uvedena i ukázková kapitola metodických a výukových materiálů nebo prostřednictvím www.jacr.cz

POČÍTAČOVÁ SIMULACE BIA

Výukový předmět založený na ekonomickém simulačním cvičení BIA (Banky v akci). Tato simulace dává studentům jedinečnou příležitost získat znalosti bankovního managementu – možnost vyzkoušet si řízení banky v konkurenčním prostředí tržní ekonomiky.

Od školního roku 2009/2010 je k dispozici nejmodernější forma simulace **BIA v podobě e-learningové aplikace v českém jazyce**. Vedení výuky je možné nejen v češtině, ale i v několika dalších světových jazycích. Simulace je dosažitelná z kteréhokoliv počítače připojeného k internetu. Je tedy možné připravit se na hodinu a procvičovat hru kdykoliv a kdekoliv v dosahu počítače. Vyučující má také možnost měnit ekonomické podmínky hry, stačí si vybrat, zda připraví pro týmy inflaci, hospodářský rozvoj či recesi. Pokud si to hráči přejí, software hry je schopen připravit řadu ekonomických analýz, které slouží k lepšímu rozhodování během hry.

Vzdělávací cíle

- Umožnit studentům pochopit základní principy bankovníctví
- Porozumět a procvičit problematiku rozhodování bankovního managementu

Výukový předmět obsahuje

- Seznámení se strukturou a obsahem finančních zpráv
- Seznámení s principy bankovního – tzv. „obráceného“ účetnictví
- Porozumění softwaru hry BIA, vlastní sehrání hry
- Pochopení a procvičení úspěšných herních strategií

Materiály

Software simulace BIA v moderní e-learningové podobě na adrese <http://banks.ja.org>, příručka pro učitele s popisem simulace, škola získá přístupové heslo po přihlášení k výuce. Simulace je přístupná v češtině, ale i dalších světových jazycích, studenti tak mají možnost procvičovat např. ekonomickou angličtinu.

POČÍTAČOVÁ SIMULACE TITAN

Výukový předmět založený na řídicím a ekonomickém simulačním cvičení TITAN ukazuje studentům problematiku rozhodování ve firmě a pomáhá jim pochopit základní tržní principy. Studenti jsou rozděleni do skupin (firem), které existují na stejném trhu, prodávají stejný výrobek a navzájem si konkurují.

Vzdělávací cíle

- Naučit studenty využívat získané teoretické poznatky ke strategickému ekonomickému myšlení.
- Porozumět finančním zprávám (rozvaze, výsledovce a toku hotovosti).
- Naučit studenty analyzovat chování konkurenčních subjektů (firem) a tomu přizpůsobit rozhodování ve vlastní firmě.

Výukový předmět obsahuje

- Seznámení se strukturou a obsahem finančních zpráv
- Seznámení se softwarem hry TITAN a rozhodovacími parametry
- Vlastní sehrání simulace, analýza chyb
- Pochopení a procvičení úspěšných herních strategií

Materiály

Software simulace Titan v moderní e-learningové podobě na adrese <http://titan.ja.org>, příručka pro učitele s popisem této simulace, škola získá přístupové heslo po přihlášení k výuce. Simulace je k dispozici do výuky v anglickém jazyce /popř. v jiných světových jazycích/.

STUDENTSKÁ SPOLEČNOST (Student Company - STUCO)

Studenti v rámci výuky tohoto předmětu založí vlastní obchodní společnost, která funguje pod vedením učitele. Studentská společnost umožňuje účastníkům proniknout do problematiky fungování společnosti od jejího založení až po likvidaci, to vše v rámci jednoho školního roku. Jedná se o reálnou činnost, nikoliv fiktivní. Činnost STUCO je legislativně ošetřena. Studenti zakládají občanské sdružení, které je registrováno buď u Junior Achievement nebo u Ministerstva vnitra, v tomto případě získává pro svou činnost studentská společnost IČO. Cílem sdružení je vzdělávací činnost v oblasti podnikání.

Vzdělávací cíle

- Rozvinout schopnost studentů pracovat v týmu, komunikovat, samostatně organizovat a rozhodovat, nést odpovědnost, zvyšování finanční gramotnosti studentů.
- Zprostředkovat studentům kontakt s představiteli obchodního světa.

Výukový předmět obsahuje

- Výběr výrobku či služby, kterou bude společnost poskytovat.
- Sestavení právního rámce studentské společnosti.
- Vytvoření podnikatelského plánu, získání kapitálu.
- Sestavení managementu firmy, rozdělení pracovních úkolů.
- Výroba produktů, či poskytování služeb.
- Vedení účetnictví.
- Likvidace společnosti, sestavení výroční zprávy

Materiály

Příručka a materiály Studentské společnosti v elektronické podobě.

Ukázka Modulárního školního vzdělávacího systému Junior Achievement odpovídající požadavkům RVP na tvorbu ŠVP pro modul Banky v akci

5.2. Modul M2 Počítačová simulace BIA

Koncepční návrh

A. Junior Achievement, o.p.s.	Identifikace vzdělávacího modulu
A1 Název modulu	Počítačová simulace BIA
A2 Kód modulu	variantně si doplňuje škola dle svého systému číslování
A3 Typ modulu	variantně volí škola jako povinný/nepovinný/doplňkový k jiným předmětům
A4 Délka modulu	48 hodin

A5 Platnost modulu	variantně doplňuje škola
A6 Vstupní předpoklady	předmět rozvíjí základní znalosti ze skladby vyučovacích předmětů, lze doporučit modul M1 Poznej svoje peníze, zejména témata Bankovní instituce a jejich funkce, Měnová politika a její řízení, Moderní bankovní nástroje
Škola	
B. Obsahová část modulu	Cíl a podrobný obsah
<p>Modul umožňuje studentům i pedagogům dynamickým a netradičním způsobem vstoupit do banky, seznámit se s jejím chodem, organizací a pravidly řízení. Simulace dává možnost prožít situace způsobené i neprofesionálním rozhodnutím při řízení bankovního rizika. Dává účastníkům jedinečnou možnost pochopit dopady řízení měnové politiky do života banky, způsob chování klienta a vliv na likviditu banky.</p> <p>Účastníci mají příležitost prakticky si vyzkoušet různé bankovní pozice, seznámit se se zodpovědností pracovníků v rámci organizační struktury banky, s finančními produkty banky a způsobem jejich vývoje a řízení jejich prodeje.</p> <p>Modul celkově rozvíjí jejich postoj k podnikavosti.</p> <p>Je zpracován jako komplexní bankovní systém jednoho státu, ve kterém se pohybují jednotlivé banky.</p> <p><u>Hlavním cílem</u></p> <p>je pochopit způsob řízení banky, jednání bankovních pracovníků a využit těchto praktických poznatků pro svoje profesionální nebo osobní jednání s bankou. Zejména v tom, že banka má právo na informace od klientů a jedná na základě platných zákonů. Způsob jejich podnikání banku opravňuje k požadování informací od klientů. Modul chce předat informaci, že svět financí má svoje pravidla, zákonitosti, které je třeba dodržovat a je třeba vnímat je v širších vazbách a souvislostech.</p> <p>Poskytuje základní informace o organizaci a řízení banky, o produktech, eticky otevírá dveře do světa financí a předkládá zajímavou formou témata, která je možné rozvíjet, dává možnost výběru, které finanční oblasti podle typu škol dále prohlubovat a rozvíjet.</p> <p><u>Obecné cíle:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zvýšit finanční gramotnost účastníků - sjednotit dosud získané různé informace z oblasti financí a prohlubovat je - přispět k rozvoji a evaluaci nástroje pro dobrovolné zavedení základů finanční edukace pedagogy - realizovat výuku v kombinaci elektronické a prezenční formy - poskytnout základy k jazykové přípravě v profesní oblasti <p><u>Pojetí výuky:</u></p> <p>Konstrukce modulu vychází z fungování finančního trhu, kde působí komerční banky centrální banky. Do simulace může být zapojeno maximálně osm studentských týmů, které reprezentují jednotlivé bankovní domy bankovního finančního trhu. Týmy jsou sestaveny tak, že představují základní management banky a jsou zodpovědné za finanční prosperitu banky. Rozhodují tedy o úrokových sazbách, o účetnictví, řídí likviditu banky z dlouhodobého i krátkodobého horizontu, řeší vývoj produktů a marketingovou strategii banky. Svoji úspěšnost si ověřují na finančním trhu podle finanční stability jimi řízené banky.</p> <p>Vyvrcholením výuky může být účast na Akademii JA, kde se studenti setkávají s pracovníky a specialisty konkrétních firem. Studentům je tak dána možnost hovořit přímo s praktiky, zapojit se i do řešení jejich pracovních úkolů formou např. případových studií. Studenti zde mohou navázat i cenné kontakty pro svůj další profesní rozvoj.</p>	

B2 Předpokládané výsledky vzdělávání

Vzdělávací modul se soustřeďuje především na rozvoj studentů ve třech základních oblastech:

- v poznávací oblasti – odborné finanční problematice: rozvíjí vědomosti studentů v oblasti finančního řízení banky,
- v oblasti hodnotové – postojové: rozvíjí zodpovědné chování studentů v roli manažerů banky, aktivní přístup k řešení problémů, orientuje účastníky na etické jednání v bankovníctví z pohledu banky i klientů,
- v oblasti rozvoje zručnosti a schopností podporuje efektivní využívání prostředků moderní komunikační technologie.

Absolvent bude schopen:

využívat praktických znalostí, protože celý modul v širších vazbách a souvislostech rozvíjí klíčové kompetence:

Odborné kompetence -finanční problematika:

(podrobně je uvedeno v příloze vč. časových dotací)

- v profesní praxi i běžném denním životě umí vysvětlit jaká je organizace a řízení banky,
- strategicky a analyticky se rozhodovat při práci v týmu
- dokáže interpretovat, jak jsou vyvíjeny bankovní produkty a jak je řízen jejich prodej
- rozlišuje, jak banka účtuje o svých aktivitách a produktech
- řídit svoje finance nebo plánovat, jak do něho zapojit banku a její obchodní pracovníky
- bude schopen využívat moderní technologie při nakládání se svými financemi

Komunikační kompetence:

Absolvent bude schopen:

- odborně vyjadřovat k problematice zejména finančního řízení banky
- vhodně umět využít odborných znalostí při jednání v bance o úvěrech, vkladech
- formulovat svoje přání, požadavky a dotazy vztahující se k finančním produktům jasně a srozumitelně

Personální kompetence:

Absolvent bude schopen:

- obhájit a zdůvodnit svoje rozhodnutí
- přijímat hodnocení svých výsledků a způsobu rozhodování
- adekvátně na ně reagovat, přijímat jiný názor, kritiku i od svých spolužáků
- umět zahájit diskusi a přijmou i jiný názor

Sociální kompetence:

Absolvent bude schopen:

- pracovat v týmu, pochopit význam loajality v jeho jednání
- plnit zadané úkoly, podněcovat diskusi, zjišťovat názory jiných na finanční problematiku
- být připraveni nést zodpovědnost za svoje rozhodnutí, která se mohou promítat i do způsobu života a úrovně života sebe i jiných blízkých

Kompetence k pracovnímu uplatnění:

Absolvent modulu může

- využít získaných vědomostí a znalostí jako podnět při volbě profesní specializace povolání
- dát základ ke komunikaci i v rámci studia, příp. s budoucími zaměstnavateli, využívat základní znalosti financí a získané praktické dovednosti pro jakoukoli profesi

Průřezová témata:

Hlavním cílem je předat informaci, že svět financí má svoje pravidla a zákonitosti. Tento modul poskytuje nadstandardní informace i z pohledu klienta banky, dává možnost pochopit způsob jednání banky. Je třeba je vnímat v širších vazbách a souvislostech. Blíže je popisováno v informačních podkladech pro učitele i žáky.

Z tohoto pohledu je vhodné uplatnit mezipředmětové vazby:

Finance, bankovníctví

Právo

Matematika

Informační technologie

Občanská nauka

B3 Obsah vzdělávání

Charakteristika učiva, obsah:

Celý modul je pracovně možné rozdělit do čtyř částí, které se doplňují a v průběhu simulace je třeba se ke zbývajícím průběžně vracet. Studenti tak budou muset činit, aby zdárně řídili banku.

Finanční výkazy a zprávy

Základy bankovního účetnictví

Obsluha softwaru

Vlastní hra, simulace řízení banky

Vyhodnocování strategických rozhodnutí využitých studenty v průběhu simulace

B4 Doporučené postupy výuky

Výuka je založena na simulačním cvičení. Může být realizovaná kombinací prezenční a elektronické distanční výuky. Pedagog má možnost v dostatečné míře využívat svoje vlastní doplňující materiály a obohacovat jimi modul. Dostatečné zázemí mu poskytne i příručka pro pedagogy.

Získává tam základní výklad finanční a bankovní terminologie.

Uživatelé modulu mohou pracovat s různými úrovněmi obtížnosti, přičemž každá z nich v sobě obsahuje předchozí a je rozšířena o další parametry rozhodování. Toto je pak podrobně objasněno v příručce pro uživatele. Kapitoly jsou zaměřeny na určitou oblast rozhodování v bankovním řízení. Stanovují cíle, čeho se mají účastníci dobat, vyučující se řídí pokyny, radami, doporučeními zpracovatelů modulu, mají k dispozici odbornou terminologii, doporučení rozhodnutí a jejich komentáře.

Simulace je uzpůsobena tak, aby brala ohled na znalosti a zkušenosti středoškolských studentů.

Simulace v průběhu hry stanovuje pořadí jednotlivých bank dle jejich ziskovosti a studenti se musí v každém kole samostatně rozhodovat za svůj tým. Studenti se tak hrovou a soutěživou formou lépe seznámí s řízením banky a osvojí si danou problematiku.

C. Výstupy modulárního vzdělávání

Jak hodnotit a ověřovat výkon studenta

C1 Kriteria hodnocení

Hodnocení výsledků žáků/studentů:

Pedagog hodnotí především:

- schopnost studentů pracovat v týmu, prosadit se v týmu z hlediska své zodpovědnosti za určitý bankovní úsek

<ul style="list-style-type: none"> - schopnost činit rozhodnutí, přijímat za ně odpovědnost - schopnost profesionální komunikace - schopnost vidět a chápat informace v širších souvislostech - ochotu zapojovat se do diskusí - schopnost formulovat svoje myšlenky, vyjadřovat se srozumitelně a souvisle - orientace ve finančních výkazech a schopnost v nich číst a interpretovat je <p><u>C2 Doporučené nebo plánované postupy hodnocení</u></p> <p>V rámci tohoto modulu lze doporučit vyhodnocování, na základě použití a uplatnění správné strategie a dle úspěšnosti banky na daném fiktivním bankovním trhu.</p> <p>Vyhodnocování dílčích rozhodnutí, týmová spolupráce a role jednotlivých účastníků týmu při prezentaci výsledků na bankovních radách.</p> <p><u>C3 Dostupnost modulu, podkladové materiály</u></p> <p><u>a literatura:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - příručka pro učitele s popisem simulace v českém i anglickém jazyce, - softwarová aplikace k dispozici na internetové adrese http://banks.ja.org <p>C4 Poznámky vyučujících k realizaci ve výuce a inovaci</p>

Realizace odborných kompetencí

Výsledky a kompetence	Tématické celky	Hodinová dotace
	1. Finanční výkazy a zprávy	10
<ul style="list-style-type: none"> - <i>definiuje strukturu finančních výkazů vč. cash flow</i> <i>interpretuje finanční výkazy číst, vysvětlí jejich vypovídací schopnost</i> -<i>charakterizuje rozdíly mezi podnikovými a bankovními finančními výkazy</i> -<i>interpretuje rozdíly mezi finančními a manažerskými výkazy</i> - <i>demonstruje význam a vypovídací schopnost základních poměrových ukazatelů</i> 	<p>Výsledovka, rozvaha, cash flow</p> <p>Náklady, výnosy, příjmy, výdaje, finanční toky</p> <p>Poměrové ukazatele</p>	
	2. Bankovní účetnictví	8
<ul style="list-style-type: none"> - <i>charakterizuje bankovní aktiva, pasiva, náklady, výnosy</i> -<i>demonstruje výše uvedené položky v praxi a jejich správné použití</i> 	<p>Aktiva, Pasiva</p> <p>Náklady, Výnosy</p>	

<ul style="list-style-type: none"> - formuluje jejich význam a dopad do finančního řízení banky - interpretuje základní rozdíly oproti finančnímu účetnictví podniku 	<p>Základní principy bankovního účetnictví</p> <p>Úroky nákladové, výnosové</p> <p>Vklady, úvěry a jejich účetní evidence</p>	
<p>-dokáže formulovat, jak je modul sestaven</p> <p>interpretuje, jak bude pracovat v týmu a rozhodovat o finančním vývoji banky pomocí simulačního programu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí, jak zahájit simulaci - definovat úrovně obtížnosti - měnit ekonomické parametry - volit rozhodnutí - kombinovat rozhodnutí z minulých kol - tisknout zprávy 	<p>3.Seznámení se softwarem hry BIA</p> <p>Instalace programu a jeho ovládání</p>	<p>2</p>
	<p>4.Simulace BIA – vlastní sehrání</p>	<p>20</p>
<p>- dokáže pracovat v týmu a rozhodovat o :</p> <ul style="list-style-type: none"> - krátkodobých vkladech a úvěrech banky a jejich úrokových sazbách - dlouhodobých vkladech a úvěrech banky včetně jejich úrokových sazeb - řešit likviditu banky - marketingové strategii banky, o výši investic do marketingu - zabývat se organizační strukturou banky, sledovat náklady a výnosy jednotlivých pracovišť - rozhodovat o velikosti pobočkové sítě 	<p>Sehrání hry v různých stupních obtížnosti</p> <p>Krátkodobé vklady a úvěry</p> <p>Úrokové sazby</p> <p>Dlouhodobé vklady a úvěry</p> <p>Marketing</p> <p>Organizační struktura banky a investice do ní</p> <p>Pobočková síť</p>	
	<p>5.Procvíčení herních strategií</p>	<p>8</p>
<p>- interpretuje strategické postoje bank:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ke stanovování krátkodobých a dlouhodobých úrokových měr vkladů a úvěrů - určování výdajů na marketing pro získání potenciálních vkladatelů a dlužníků - určování investic do výzkumu a vývoje s cílem snížit náklady - k zachování rovnováhy dlouhodobých vkladů a úvěrů a krátkodobých vkladů a úvěrů při dosažení co nejvyššího zisku 	<p>Strategie vázání klientů</p> <p>Strategie krátkodobých a dlouhodobých vkladů</p> <p>Strategie výzkumu a vývoje produktů</p> <p>Marketingová strategie</p>	

ZÁVAZNÁ PŘIHLÁŠKA na školení JUNIOR ACHIEVEMENT

ŠKOLA /přesná adresa/ _____

FAKTURAČNÍ ÚDAJE:

Název a adresa (pokud je odlišná od adresy školy) _____

IČO/DIČ _____

JMÉNO účastníka (uved'te i titul) _____

KONTAKT /mail + mobilní telefon/ _____
/aktivní i přes prázdniny/

DATUM narození /pouze pro účely osvědčení/ _____

MÁM ZÁJEM o níže zvolené výukové předměty /nehodící se škrtněte/

Středa 24. 8. 2011	Simulace Titan	ANO	NE
	Simulace BIA	ANO	NE
Čtvrtek 25. 8. 2011	STUCO	ANO	NE
	Poznej svoje peníze + e-Ekonomie	ANO	NE

Příhlášku prosím zasílejte nejpozději do 17. 6. 2011 na níže uvedené kontakty:

poštou - Junior Achievement, Jitka Bulantová, Baťova vila, Gahurova 292, 760 01 Zlín

mailem - bulantova@jacr.cz

faxem - na číslo 577 219 085

Další informace o Junior Achievement naleznete na www.jacr.cz

V případě dotazů mě neváhejte kontaktovat na mailové adrese bulantova@jacr.cz nebo na tel: 577 219 084, 607 961 882.

Těším se na setkání na školení,

Jitka Bulantová
regionální manažerka Junior Achievement