**Finanční gramotnost a podnikavost**

 pro 8. - 9. ročníky základních škol

Implementační aktivita projektu MAP IV ORP Teplice

**Popis vzdělávací akce:** Projektový den je zaměřen na výuku podnikavosti a finanční gramotnosti pro základní a střední školy. Studenti prakticky trénují kreativitu, kritické myšlení, spolupráci, komunikaci a informatické myšlení. Žáci formou hry zažijí teorii v praxi.

**Počet škol:** 5 škol ORP Teplice

**Věková kategorie žáků:** Žáci 8. – 9. ročníků základních škol

**Počet žáků:** max. 25 žáků

**Termíny:** 27.5., 28.5., 4.6., 10.6., 17.6. 2024

**Místo konání: ZŠ ORP Teplice**

**Lektor:** Alena Polívková, Jitka Cingelová, Kryštof Koky



**Program projektového dne: (9:00 – 12:30)**

Celý den je složen ze tří vzájemně propojených částí:

1. **Teorie** – struktura výrobní firmy, kde se tvoří přidaná hodnota, aj.

2. **Hra** – demonstruje žákům, jak fungují jednotlivé oddělení reálné firmy a pomůže jim pochopit, co je důležité pro rozvoj firmy.

3. **Stavba robota** – v rámci simulovaného oddělení vývoj a výzkum žáci sestrojí a naprogramují robota.

**NEVÁHEJTE!**

**V případě zájmu žádejte bližší informace a rezervaci termínu!**

**Kontakt na odpovědnou osobu: Klára Nejedlá**

E-mail: nejedla@mascinovecko.cz

Telefon: 607 736 629

**HRA ŽÁKŮM PŘÍNÁŠÍ:**

**Rozšíření obzorů**

Praktické budování firmy přinese žákům vlastní zkušenosti. Prožijí si práci ve firmě. Hra vysvětluje reálné příležitosti a hrozby, které se vyskytují na trhu. Vyzkoušejí procesy pro návrh produktů Design thinking, Value proposition a Lean business model.

**Výuku budoucnosti**

Přinášíme podnikavost, praktické využití robotů a programováním do běžného dne. Vedeme žáky k objevení oblastí, kde se tvoří přidaná hodnota. Tvoříme firemní a obchodní strategie, které jsou předmětem výuky na univerzitách.

**Týmová spolupráce**

Každý si najde svoji roli v týmu, která ho baví a nejvíce zaujme. Časový limit a velké množství práce přivede automaticky žáky k rozdělení úkolů a úzké spolupráci.

**Nevšední zážitek**

Napětí a emoce ze hry nastartuje zájem a nevídané zapojení. Probouzíme v žácích fantazii a kreativitu. Výhra umocňuje zážitek z celého dne! Vítězem je každý!