

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
EDUKOLOGIJOS FAKULTETAS
UGDYMO SISTEMŲ KATEDRA

Joana Ausiukevičienė

Edukologijos
(specializacija – ekonomika ir verslo pagrindai)
ištęstinių studijų programos
IV kurso studentė

VERSLUMO UGDYMAS NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO
ŽAIDIMUS

Bakalauro darbas

Darbo vadovė
lekt. I. Donielienė

Šiauliai, 2013

Darbas originalus Joana Ausiukevičienė
(studento parašas)

TURINYS

SANTRAUKA.....	3
SUMMARY	4
ĮVADAS.....	5
1. VERSLUMO UGDYMO, NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO ŽAIDIMUS, TEORINIS PAGRINDIMAS	7
1.1. Verslumo samprata	7
1.2. Verslumą ugdanti aplinka	9
1.3. Žaidimų taikymo verslumui ugdyti galimybės	12
1.3.1. Žaidimų samprata ir reikšmė ugdymo procese.....	12
1.3.2. Žaidimų tipai ir klasifikacija.....	14
1.3.3. Ekonominių žaidimų taikymas ekonomikos ir verslumo pamokose	17
2. VERSLUMO UGDYMAS NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO ŽAIDIMUS: EMPIRINIS TYRIMAS.....	22
2.1. Tyrimo metodika ir organizavimas.....	22
2.2. Tyrimo rezultatų analizė	23
IŠVADOS	37
LITERATŪRA	38
PRIEDAI	41

SANTRAUKA

VERSLUMO UGDYMAS NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO ŽAIDIMUS

Bakalauro darbas

Verslumo ugdymas turėtų prasidėti šeimoje ir tęstis mokykloje bei kitose švietimo įstaigose. Verslumo ugdymas pirmiausiai turi būti nukreiptas į mokinių asmenybės vystymąsi. Verslumo gebėjimai įgyjami per darbo patirtį ir savarankišką veiklą. Viena iš verslumo ugdymo priemonių yra žaidimas, kuris skatina aktyviai veiklai ir sudaro sąlygas išbandyti savo verslumo įgūdžius niekuo nerizikuojant.

Bakalauro darbą sudaro du skyriai. Pirmajame skyriuje atskleidžiama verslumo samprata, verslumo ugdymo galimybės taikant žaidimą, kaip aktyvaus mokymo(-si) metodą, ekonominių verslo žaidimų taikymas ekonomikos ir verslumo pamokose. Antrajame skyriuje pristatoma švietimo įstaiga, kurioje buvo atliktas tyrimas, tyrimo etapai, analizuojami gauti tyrimo rezultatai.

Tyrimo objektas - verslumo ugdymo galimybės naudojant ekonominius verslo žaidimus.

Tyrimo tikslas - ištirti verslumo ugdymo galimybes naudojant ekonominius verslo žaidimus.

Eksperimentas buvo atliktas Jurbarko r. profesinėje mokykloje su pirmo kurso (11 kl.) padavėjo ir virėjo specialybės mokiniais. Pedagoginis eksperimentas vyko kontrolinėje ir eksperimentinėje klasėse. Kontrolinėje klasėje vyko įprastos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos – pagrindinė mokymo forma diktavimas, pasakojimas. Eksperimentinėje klasėje buvo žaidžiami ekonominiai žaidimai. Eksperimento pradžioje ir pabaigoje, abi klasės, balais nuo 1 iki 4, įvertino savo asmenines verslumo savybes.

Eksperimentinės klasės mokiniai pamokos pabaigoje iš pateikto kompetencijų sąrašo turėjo nurodyti tas kompetencijas, kurias įgijo ar pagilino šios pamokos metu.

Abi klasės, baigus mokytis kiekvieną atskirą temą, norint išsiaiškinti įsisavintas ekonomines žinias, raštu atsakinėjo į pateiktus klausimus. Žinios buvo vertinamos pažymiais.

Išanalizavus tyrimo duomenis galima teigti, kad žaidimas, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodas yra efektyvi verslumo ugdymo priemonė, kuri labiausiai padeda ugdyti tokias verslumo kompetencijas kaip bendravimas ir bendrabavimas, užsibrėžto tikslo siekimas, gebėjimas dirbti komandoje.

SUMMARY

DEVELOPMENT OF ENTREPRENEURSHIP USING ECONOMIC BUSINESS GAMES

Bachelor thesis

Development of entrepreneurship should start in family and continue in school and in other education institutions. The development of entrepreneurship has to be directed to pupils' personality development. The entrepreneurship abilities are gained through work experience and individual activities. One of the means of entrepreneurship's development is game, which encourage vivid activity and create the conditions to try self entrepreneurship skills without taking risk.

The bachelor thesis consists of two sections. The first section reveals the conception of entrepreneurship, the opportunities of development of entrepreneurship while applying game as active learning method, the applying of economic business games in economics and entrepreneurship lessons. The second section presents the education institution, in which the investigation was conducted, the investigation's stages and the analysis of investigation results are presented.

The object of investigation: the development of entrepreneurship possibilities applying economical business games.

The aim of investigation: to study the development of entrepreneurship possibilities applying economical business games.

The investigation was conducted in professional school in Jurbarkas region with first course waitress' and cooks' students (11 class). The pedagogical experience was conducted in control and experimental classes. In the control class the normal lessons of economics and business basics were held, that is the main teaching form was dictating, telling. In the experimental class the economic games were played. In the beginning and in the end of the experiment, both classes in the scale from 1 to 4 evaluated the personal entrepreneurship characteristics.

The pupils of experimental class at the end of experiment out of the placed personal skills had to choose the skill which were gained or improved during the lesson.

Both classes, after the end of learning separate subjects and in order to disclose the mastered economical knowledge, in writing form had to answer the questions. The knowledge was evaluated in marks.

The analysis of investigation's data showed that the game, as active teaching/ learning method, is effective mean to develop the entrepreneurship, which mostly helps to develop such business ability as communication and cooperation, the reaching of oneself set task, ability to work in team.

IVADAS

Tyrimo aktualumas. Verslumo tematika šiuo metu populiari įvairių sričių Lietuvos mokslininkų tyrimuose: edukologijos, vadybos, ekonomikos, politologijos ir kituose moksluose. Lietuvos ugdymo institucijos taip pat didelį dėmesį skiria verslumo gebėjimų ugdymui. E. Bagdonas (2002), L. Mincienė (2004), R. Čiegis, S. Skunčikienė, A. Rakickas (2005) ir kt. verslumo ugdymui rekomenduoja naudoti aktyvaus mokymo(si) metodus, tokius kaip verslo žaidimus, verslo įmonių imitavimą, atvejo analizę, mokymąsi bendradarbiaujant, komandinį darbą, projektinį metodą, problemų sprendimo metodus, atvirą mokinių iniciatyvą, diskusijas, ir kt.. D. Raguseo (2009) rekomenduoja vietoj tradicinių teorinių mokymo metodų naudoti įvairius žaidimus, kurie padeda geriau įsisavinti net ir pačią sudėtingiausią mokymo medžiagą.

A. Jelagaitės, J. Vijeikio (2012) moksliniame darbe „Verslumo ugdymo sistemos tobulinimas bendrojo lavinimo mokyklų vyresnėse klasėse“ atliktas tyrimas parodė, kad vyresniųjų klasių mokiniai tinkamiausiais verslumo ugdymo metodais laiko projektinį darbą, verslo žaidimus ir mokyklinę įmonę. Lietuvoje yra išleista Kurmanskų J. (2011) elektroninė mokytojo knyga „Verslumo ugdymas: simuliaciniai žaidimai ir užduotys“, kurioje pateikiami žaidimų taikymo pavyzdžiai ugdant mokinių verslumą įvairiose pamokose. L. Mincienės knygoje „Verslumo pradmenys“ yra pateiktos verslumo ugdymo užduotys ir vertinimo pavyzdžiai. Apie verslo žaidimus yra išleista E. Bagdono (2002) monografija „Verslo žaidimai: samprata, modeliai, tikrovė“. Dar aptinkama R. Čiegio, S. Skunčikienės, A. Rakicko (2005) mokslinis straipsnis „Verslo žaidimų samprata ir paskirtis žinių visuomenėje“, kur autoriai teoriškai atskleidžia verslo žaidimų sampratą ir paskirtį žinių visuomenėje, analizuojant "Ecosys" imitacinės veiklos modelį.

Žaidimas, kaip mokymo metodas yra vienas iš tų, kuris padeda mokiniui pažinti save, įgyti bendravimo įgūdžių, plėtoja kūrybiškumą, skatina mokinių aktyviai veiklai, sudaro sąlyga mokinių motyvacijos ugdymui. Be to, juk žmonės geriausiai mokosi per išbandymus, nesėkmes, asmeninę patirtį, tai leidžia patirti mokomasis žaidimas.

Taikyti žaidimų metodą pamokose pedagogui tenka didžiulė atsakomybė, nes jis privalo tinkamai ir kruopščiai parinkti žaidimus ir jų turinį taip, kad žaidimai atitiktų mokomąją temą, tikslus, ugdytų ir auklėtų žaidžiančiuosius jiems net nepastebint, kad yra kažko mokomi. Galbūt todėl Lietuvoje žaidimų panaudojimas ekonominiame ugdyme nėra plačiai išnagrinėtas ir aprašytas. Nėra aprašytų žaidimo organizavimo principų pagal mokomąją užduotį.

Tyrimo problema - kaip ekonominiai verslo žaidimai ekonomikos pamokose padeda ugdyti mokinių verslumą?

Tyrimo objektas - verslumo ugdymo galimybės naudojant ekonominius verslo žaidimus.

Tyrimo tikslas - ištirti verslumo ugdymo galimybes naudojant ekonominius verslo žaidimus.

Tyrimo uždaviniai

1. Išanalizuoti literatūrą apie ekonominių verslo žaidimų taikymo galimybes verslumui ugdyti.
2. Eksperimento būdu įvertinti ekonominių verslo žaidimų galimybes ugdant mokinių verslumą.
3. Įvertinti mokinių ekonomines žinias ir verslumo gebėjimus kontrolinėje ir eksperimentinėje klasėse.

Tyrimo metodai:

Teoriniai: metodinės literatūros bei norminių dokumentų analizė, apibendrinimas.

Empiriniai: kokybinis tyrimas – eksperimentas.

Tyrimo imtis ir organizavimas. Eksperimentas buvo atliktas Jurbarko r. profesinėje mokykloje su pirmo kurso (11 kl.) padavėjo ir virėjo specialybės mokiniais. Eksperimentas vyko kontrolinėje ir eksperimentinėje klasėse. Kontrolinėje klasėje vyko įprastos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos – pagrindinė mokymo forma diktavimas, pasakojimas. Eksperimentinėje klasėje buvo žaidžiami ekonominiai žaidimai. Žaidimai buvo parenkami remiantis K. Lipskio, D. Poškienės, M. Stričkienės mokytojo knyga „Ekonomikos pradmenys IX-X klasėms“. Pamokos pabaigoje mokiniai iš pateikto kompetencijų sąrašo turėjo nurodyti tas kompetencijas, kurias įgijo ar pagilino šios pamokos metu.

Abi grupės, eksperimento pradžioje ir pabaigoje, balais nuo 1 iki 4, įvertino savo asmenines verslumo savybes.

Baigus mokytis kiekvieną atskirą temą, norint išsiaiškinti įsisavintas ekonomines žinias, abiejų grupių mokiniai raštu atsakinėjo į pateiktus klausimus. Žinios buvo vertinamos pažymiais.

Darbo struktūra. darbą sudaro: santrauka, įvadas, du skyriai, išvados, literatūros sąrašas ir priedai.

1. VERSLUMO UGDYMO, NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO ŽAIDIMUS, TEORINIS PAGRINDIMAS

1.1. Verslumo samprata

2012-2013 m. m. vidurinio ugdymo bendrųjų programų: socialinio ugdymo, ekonomikos ir verslumo programos vienas iš uždavinių yra praktinių užsiėmimų metu planuoti savo idėjų įgyvendinimą, analizuoti veiklos rezultatus bei prisiimti atsakomybę, ugdyti nuolatinio tobulėjimo ir kaitos nuostatas, plėtoti asmeninių finansų valdymo ir verslumo kompetencijas.

Verslumas – viena iš žmogaus kompetencijų, kuri labiausiai aktuali asmenybės personalizacijai, skatindama jos saviraišką kasdieniame gyvenime (Bačiulytė, Ignatonienė, Ignatonis, 2009).

Verslumas – tai gebėjimas, kurį turėtų išsiugdyti visi, ir, kuris padeda atskleisti kūrybines galias ir labiau pasitikėti savo jėgomis imantis bet kokios veiklos.¹

Verslumas suprantamas kaip kompleksinis gebėjimas, apimantis dalykines kompetencijas ir asmeninius bruožus: asmens gebėjimas idėjas paversti veiksmais per kūrybiškumą, naujoves, pasirengimą rizikuoti ir gebėjimą planuoti ir įgyvendinti užsibrėžtus tikslus siekiant išplėsti veiklos kontekstą ir pasinaudoti įvairiomis galimybėmis²

R. Bareikienė, R. Česonienė ir kt. (2012) metodinėse rekomendacijose „Verslumo gebėjimų ugdymas 9-10 klasėse“ teigia, kad verslumas yra kompetencija, padedanti:

- spręsti problemas, t. y. ugdyti mokinių gebėjimus, tokiose srityse kaip planavimas, sprendimų priėmimas, komunikavimas ir atsakomybės prisiėmimas;
- užmegzti ryšius, įtraukti į veiklą skirtingų interesų asmenis, bendradarbiauti, dirbti komandoje, mokytis prisiimti naujus vaidmenis;
- pasitikėti savimi, motyvuotai veikti, kritiškai ir nepriklausomai mąstyti, ryžtingai ir savarankiškai mokytis;
- rodyti asmeninę iniciatyvą, aktyviai ir kūrybingai veikti, būti pasiruošusiam susidurti su rizika ir jos pasekmėmis įgyvendinant idėjas.

E. knygoje Verslumo ugdymas: simuliaciniai žaidimai ir užduotys (2001) teigiama, kad siekiant plėtoti verslumo įgūdžius, svarbu ugdyti kompetencijas, reikalingas įkuriant ir plėtojant

¹ Europos komisija. „Profesinis rengimas ir verslumas“ (2009). Ekspertų grupės galutinė ataskaita Prieiga per internetą: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/files/smes/vocational/entr_voca_lt.pdf

² Europos bendrijų komisija. Komisijos pasiūlymas dėl rekomendacijos dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų, KOM (2005)548, galutinis. Prieiga per internetą: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+REPORT+A6-2006-0262+0+DOC+PDF+V0//LT>

nuosavą verslą, dirbant įmonėse, planuojant savo asmeninę karjerą, aktyviai dalyvaujant visuomenės gyvenime. Tokie gebėjimai apima:

- savęs pažinimą ir savimone;
- iniciatyvumą ir pasitikėjimą savimi;
- kūrybiškumą ir naujų idėjų generavimą;
- gebėjimą priimti sprendimus;
- bendravimo įgūdžius;
- bendradarbiavimą, konfliktų valdymą;
- planavimo įgūdžius.

Verslumas yra kompleksinė kompetencija ir jų ugdymas vyksta tiek formalioje, tiek ir neformalioje aplinkoje bei integruojant verslumo ugdymą į kitus mokomuosius dalykus, todėl ugdant verslumo kompetencijas, įvairius žaidimus galima naudoti ne tik per ekonomikos ir verslo pagrindų pamokas. E. knygoje Verslumo ugdymas: simuliaciniai žaidimai ir užduotys (2001) savęs pažinimo ir savimone ugdymui siūlomi susipažinimo žaidimai, kurie geriausiai tinka pirmosiomis pamokomis, norint geriau pažinti mokinius. Tai „Pasakyk savo vardą“, „Man patinka, man nepatinka“, „Mes panašūs ir nepanašūs“ ir pan. žaidimai. Pagrindinis jų tikslas – geriau pažinti save ir kitus, žinoti savo stipriąsias ir silpnąsias vietas, skatinti pasitikėjimą savimi, drąsiai reikšti savo mintis.

Žaidimai, ugdantys iniciatyvumą, pasitikėjimą savimi, lyderiavimą, susiję su vadovavimu grupei, organizuotumu, gebėjimu prisiimti atsakomybę, vadovams reikalingų įgūdžių lavinimu.

Kūrybiškumo ugdymo ir naujų idėjų generavimo žaidimai skatina į paprastus daiktus pažvelgti kitaip, greitą reakciją atsakant į netikėtai užduotus klausimus., pvz.: „Ką darytumėt, jeigu galėtumėte skaityti kitų žmonių mintis?“. Šie žaidimai gali būti naudojami kaip pasiruošimas prieš pradedant vykdyti kokią nors kūrybinę užduotį.

Įvairios diskusijos, darbo grupėse žaidimai, problemų sprendimo būdų ieškojimas geriausiai tinka norint ugdyti gebėjimo priimti sprendimus kompetenciją.

Bendravimo įgūdžių gebėjimai apima mokėjimo prisitaikyti, klausyti ir suprasti kitus žmones, derybų vedimo, empatijos ir supratingumo kompetencijas. Tam tinkami įtikinėjimo, vaidybiniai, iškalbos meno žaidimai, diskusijos.

Bendradarbiavimo ir konfliktų valdymo kompetenciją ugdo žaidimai, kurie susiję su komandinėmis užduotimis, bendros veiklos organizavimu, bendro tikslo siekimu, įvairių problemos sprendimo būdų ieškojimu.

Planavimo įgūdžių žaidimai moko kryptingai planuoti savo karjerą, racionaliai paskirstyti darbus, pažinti save ir savo tikslus, kelti idėjas, ugdo atsakingą požiūrį į pasirinkimus.

Lietuvos Respublikos Vyriausybės 2008 m. balandžio 2 d. patvirtintoje Nacionalinėje jaunimo verslumo ugdymo ir skatinimo 2008–2012 m. programoje nurodomos tokios versliam žmogui būdingos asmeninės savybės: vadybiniai įgūdžiai, imlumas naujovėms, savimotyvacija, savirealizacija, pasverta rizika, aktyvi pozicija gyvenime, prognozavimas, matymas į priekį, intuicija, teorinių ir praktinių žinių turėjimas, bendravimo menas ir kt.

Verslumo ugdymas turėtų prasidėti šeimoje ir tęstis mokykloje bei kitose mokymo įstaigose, nes ekonominis mąstymas ir verslumas padeda žmonėms orientuotis šiuolaikiniame pasaulyje, priimant sprendimus, darančius įtaką tiek dabarčiai, tiek ir ateičiai.

1.2. Verslumą ugdanti aplinka

2012-2013 m. m. vidurinio ugdymo ekonomikos ir verslumo bendrosiose programose teigiama, kad siekiant kokybiško ekonomikos dalykinių ir verslumo kompetencijų ugdymo, svarbu kurti higienišką ir saugią mokymosi aplinką, kurioje tarpusavio santykiai būtų grindžiami pagarba vienas kitam, atvirumu ir nuoširdumu. Mokymosi aplinka turėtų būti pritaikyta įvairiems mokinių poreikiams.

J. Kurmanskytė (2011) elektroninėje mokytojo knygoje „Verslumo ugdymas: simuliaciniai žaidimai ir užduotys“ teigia, kad norint sukurti visapusišką verslumo gebėjimų ugdymo aplinką, reikėtų naudotis priemonėmis, kurios grindžiamos:

- neformaliu bendravimu tarp mokytojo ir mokinio;
- mokymosi per patirtį akcentavimu;
- pagarba ir domėjimusi mokiniu kaip asmenybe;
- kiekvieno mokinio unikalumo pripažinimu;
- mokinio asmenine atsakomybe už savo veiksmus;
- mokėjimu klysti ir ištaisyti savo klaidas;
- laisve kūrybiškai veikti.

Verslumas plėtojasi tokioje aplinkoje, kuri skatina aktyvias mokymosi formas, o norint sudaryti tam sąlygas reikia: numatyti pirminį mokytojų mokymą ir kvalifikacijos kėlimą šioje srityje, suteikiant pedagogams laiko ir išteklių planuoti, vykdyti ir vertinti veiklą, parūpinant mokymo medžiagą ir išaiškinant pareigas.³

Kadangi ekonomikos ir verslumo ugdymas yra tiesiogiai susijęs su realiai gyvenime vykstančiais procesais, todėl, be mokomosios medžiagos, mokiniams ir mokytojams svarbūs yra kiti

³ Komisijos komunikatas įgyvendinant Bendrijos Lisabonos programą "Verslumu pagrįsto mąstymo puoselėjimas ugdant ir mokant" (2006). Prieiga per internetą: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52006DC0033:LT:NOT>

informacijos šaltiniai, mokymo ir mokymosi priemonės, pavyzdžiui, kompiuterinės modeliavimo priemonės, ekonominiai ir verslo stalo žaidimai, daugialypės terpės projektorius ir kompiuteris su interneto prieiga, verslo laikraščiai ir žurnalai bei tokios mokymo priemonės ir šaltiniai, kuriuose galima rasti daug dalyko mokymui ir mokymuisi reikalingos aktualios ir naujos informacijos. (2012-2013 m. m. vidurinio ugdymo bendrosios programos: socialinis ugdymas. Ekonomikos ir verslumo programa).

Verslumui šalyje skatinti taip pat reikalinga palanki aplinka. Lietuvos Respublikos finansų ministerijos 2012 m. galutinėje ataskaitoje „Jaunimo verslumą skatinančių priemonių vertinimas“ atlikta politinė, ekonominė, socialinė ir teisinės verslumo aplinkos analizė.

Politinė verslumo ugdymo aplinkos apžvalga atliekama atsižvelgiant į jaunimo verslumą ir jo skatinimą nukreiptus politiniu Europos Sąjungos ir Lietuvos lygmeniu priimamus sprendimus ir strategijas. Čia rašoma, kad Lietuvos jaunimo verslumo vystymo ir skatinimo politiką formuoja Europos Sąjungos strateginiai dokumentai, o pagrindinis dokumentas, kuriuo nusakoma Lietuvos jaunimo verslumo skatinimo strategija – Nacionalinė jaunimo verslumo ugdymo ir skatinimo 2008–2012 metų programa.

Ekonominės aplinkos aspektu yra apžvelgti ūkio ir verslo rodikliai, atspindintys verslo situacijos dinamiką Lietuvoje. Atsižvelgiant į tai, jog siekiama įvertinti ekonominę aplinką, darančią tiesioginę įtaką jaunimo verslumui, papildomai analizuojami įmonių steigimo ir bankroto rodikliai.

Pagrindiniai nagrinėjami socialinės aplinkos elementai – švietimas, nedarbas ir migracija, kurie leidžia susidaryti bendrą jaunimo ir jį veikiančių socialinių veiksnių paveikslą. Ataskaitoje teigiama, jog Lietuvoje mokytojams ir mokiniams suteikiama metodinė ir mokomoji medžiaga tikslingai orientuota į verslumo ugdymą. Verslumo mokymas, jo uždaviniai ir metodinė medžiaga mokytojams yra įtrauka į nacionalines švietimo programas, todėl galima teigti, jog Lietuva turi vieną pažangiausių ir labiausiai išplėtotų formaliojo švietimo verslumo ugdymo sistemų Europoje.

Teisinės aplinkos analizė įvertintina teisinės aplinkos Lietuvoje palankumą jaunų verslininkų verslui.

Visgi, pagrindiniai veikėjai, kurie kuria verslumo ugdymo aplinką mokykloje tai mokykla ir aktyvus, kūrybingas pedagogas.

Ekspertų grupės galutinėje ataskaitoje „Profesinis rengimas ir verslumas“ (2009) teigiama, jog palankią verslumo ugdymo aplinką gali padėti sukurti mokyklų ir įmonių bendradarbiavimas. Net ir profesionaliam mokytojui gali būti sunku praktiškai supažindinti moksleivius su verslumu. Šią problemą galima išspręsti atveriant mokyklas išorės pasauliui ir pakviečiant išorės ekspertų, pvz., verslininkų, dalyvauti mokymo procese. Patartina, kad į pamokas atvyktų jaunų verslininkų, kurie

patys kadaise lankė tą pačią mokyklą, kad moksleiviai galėtų nesunkiai su jais susitapatinti: „Jei jis tai gali, galiu ir aš“.

Šioje ataskaitoje taip pat teigiama, kad ne visi mokytojai pasirenka ar geba naudoti aktyvius mokymo metodus. Dauguma mokytojų nėra mokęsi verslumo todėl jie veikiausiai nežino, kokie yra tinkamiausi verslumo mokymo metodai.

Komisijos komunikate „Verslumu pagrįsto mąstymo puoselėjimas ugdant ir mokant“ (2006) teigiama, kad ugdymo programos nesuteikia mokytojams ir mokykloms pakankamos motyvacijos tobulinti verslumo ugdymo aplinką. Todėl labai svarbu siūlyti jiems paramą ir paskatas šiomis priemonėmis:

- mokykloms reikėtų suteikti paramą ir paskatas skatinti verslumo veiklos ir programų įsisavinimą, nes jau dabar yra daug konkrečių pavyzdžių, kaip tai daryti.
- valstybės institucijoms reikėtų imtis iniciatyvos ir populiarinti verslumo ugdymą tarp mokyklų, mokyklų vadovų ir mokytojų.
- prie verslumo ugdymo prisidėti nusprendusių organizacijų pastangų rėmimas yra veiksmingas būdas skleisti verslumo dvasią mokyklose ir skatinti partnerystę su verslo pasauliu.

Taip pat ekonomikos mokymuisi ir verslumo gebėjimų ugdymui, nuostatų formavimuisi teigiamą poveikį turi mokomosios ekskursijos į verslo įmones, dalyvavimas įvairiose verslumą skatinančiose programose, veiklose, konkursuose ne tik savo bendruomenėje, bet ir šalyje (2012-2013 m. m. vidurinio ugdymo bendrosios programos: socialinis ugdymas. Ekonomikos ir verslumo programa).

Mokykloje turėtų vyrauti turtinga mokymosi aplinka, kur būtų sudaromos sąlygos komandiniam mokinių darbui, savitarpio supratimui, bendros sėkmės siekimui. Taip pat mokytojas turėtų padėti mokiniams savarankiškai spręsti problemas, skatinti dirbti komandoje, analizuoti ir įsivertinti savo veiklą, tapti aktyviems, ryžtingiems, kūrybingiems, pasitikinčiais savimi ir tikinčiais savo darbų sėkme.

Verslumo ugdymo svarba mokykloje neginčijama, todėl labai svarbu, kad mokyklose būtų kuriama verslumą ugdanti aplinka: aktyvios, savarankiškos mokinio veiklos skatinimas, mokymasis per veiklą, aktyvių mokymo metodų taikymas, realių problemų sprendimas, darbas grupėse, individualių mokinio įgūdžių vystymas, mokytojo kaip konsultanto ir pagalbininko vaidmuo.

1.3. Žaidimų taikymo verslumui ugdyti galimybės

1.3.1. Žaidimų samprata ir reikšmė ugdymo procese

Žaidimas yra socialinis reiškiny, atsiradęs visuomenės vystymosi laikotarpiu darbo procese. Jis atspindi žmogų supantį pasaulį, tai ir pramoginės veiklos, bendravimo forma – tam tikrų taisyklių reguliuojami negamybiniai veiksniai, atliekami pasilinksminimo, malonaus laiko leidimo tikslu ir asmenybės tobulėjimo veiksnys (Grinevičienė, Jarovaitienė, 1997).

Žaidimas – tai mokykla, kurioje kiekvienas mokosi sąlyginumo priėmimo, mokosi sąlyginiame matyti besąlyginį, o besąlyginiame – sąlyginį, be to, yra negalimas meno kūrimo suvokimas (R. Žukauskienė, 2007). Tai kūrybinis procesas, sąlygojamas laisvos, savanoriškos veiklos, teikiančios malonumą. Anot R. Žukauskienės vaiko pasirinktas žaidimas sukuria optimalias raidos sąlygas ir skatina visapusišką vaiko raidą, pasiruošimą, sudėtingam gyvenimo laikotarpiui paauglystei. Žaidimo veiksmingumas ir žaidimo ypatumai yra reikšmingi vaiko, o vėliau ir paauglio raidai, nes padeda atverti kūrybines galias. Žaisdamas vaikas kuria save ir yra toks, koks jis norėtų būti gyvenime, šie atsiminimai paauglystės periode iškyla sąmonėje ir sukelia palankią emocinę būseną kūrybos raiškai, meninių gebėjimų plėtotei ir motyvacijai.

Pagal J. Huizinga (1992) žaidimas tai yra veikla, kuri yra:

- savanoriška;
- savitikslių;
- vykstanti tam tikroje vietoje ir tam tikru laiku;
- vykstanti pagal laisvai pasirinktas, bet visiems žaidėjams privalomas taisykles;
- sukelianti įtampą ir džiaugsmą;
- suvokiama kaip nekasdieniška būtis.

Žaidimas ugdymo procese tai nėra paprastas žaidimas – juo tik siekiama suteikti mokymuisi žaidimo formą, norima jį lengvinti, o mokinius labiau sudominti. Žaidimo metodo taikymo ugdyme galimybes tyrinėjo L. Vygotskis (1966), A. Leontjevas (1983), E. Trusova (1983), mokslininkai teigė – žaidimas yra socialinės tikrovės atkūrimas, tuo žaidimas ir patrauklus, nes jame vyrauja praktinės veiklos pratybos ir gyvenimo modeliavimo funkcija.

Žaidimus, jų ugdomąją funkciją ir konkretų panaudojimą mokymo veiksmingumui yra tyrusi V. Indrašienė (2001), Z. Kontautienė (1978) analizavo žaidimų reikšmę priešmokykliniam ugdymui, rengiant vaiką mokyklai. Autoriai A. Laucienės, R. Baltmiškienės (2000), J. Petraitienės (2001), R. Vedeckienės (2004) ir kt. išleido įvairius metodinius leidinius, kuriuose pateikiami žaidimai, naudotini per pedagogines pertraukėles, per pamokas pradinėse klasėse ir pan.

N. Grinevičienės (2002) knygoje „Vaikystės žaidimai“ žaidimas apibūdinamas kaip neproduktyvios veiklos rūšis, kurios motyvas - ne jos rezultatas, bet pats procesas. Žaidimas - tikrovės modeliavimo būdas. Tikrovė žaidime nėra tik atkuriamą, ji ir sukuriamą. Žaidimo esmė glūdi pačiame žaidimo procese.

V. Rajeckas (1999) teigia kad žaidimas - laisvai pasirenkama veiklos forma, kuri teikia malonumą ir paprastai nereikalauja atsiskaityti už rezultatus. Tai yra būdingiausia, vyraujanti ikimokyklinio amžiaus vaikų veikla, tačiau turi esminės reikšmės ir paauglių ugdymui.

Lietuvos ikimokyklinio ir bendrojo lavinimo ugdymo programos pabrėžia pedagogo, kaip žaidimo ir veiklos partnerio vaidmenį. Tokiu partneriu tapti įmanoma tik nuolat ir įdėmiai stebint vaikų veiklą, kartu su jais kaupiant patirtį, o ne nurodant, stengiantis pajusti kaip jaučia vaikas, perprasti jo mąstymą, žinoti kas jam rūpi ir padėti tai plėtoti. Tik tokiomis sąlygomis įmanomas bendras žaidimas.

Žaidžiant vaikas išmoka laikytis taisyklių, be kurių žaidiminė veikla negalima. Žaidime taisyklės yra pagrindas, nes, nustojus jų laikytis, baigsis įdomus žaidimas ir atsiras pagrindo pykčiui ir nesutarimams tarp žaidimo partnerių (Miežienė, 2005).

R. Vedeckienė (2004) teigia, kad žaidimai pamokų metu turi būti tikslingi, o jų planavimą reikia pradėti apibrėžiant mokomąją tikslą, užduotį, po to išdėstyti patį žaidimą, menamąją situaciją, aptarti žaidimo taisykles ir užduotis. Žaidimas turės poveikį tik tada, kai bus atitinkamos pedagoginės sąlygos ir visa veikla bus derinama atsižvelgiant į fizinius ir psichinius vaikų ar suaugusių ypatumus, individualias savybes. Nebūtina žaisti visą pamoką. Žaidimai gali būti taikomi tik tada kai intensyviai dirbama ir pavargstama, nusilpsta mokinių dėmesys. Žaidimai per vadinamąsias "pedagogines pertraukėles" padeda šiek tiek išblaškyti mokinius, leidžia pailsėti keičiant veikos būdą, iš naujo nuteikti juos darbui, vėl atkurti darbo atmosferą klasėje.

Mokytojai norėdami mokinius sudominti ir įtraukti į žaidybinį procesą turėtų žinoti žaidimų metodiką, pažinti pačius mokinius, jų interesus ir pomėgius. Dideles perspektyvas kuo plačiau ir efektyviau naudoti žaidimus mokymo procese teikia kompiuteriai, įvairiausio pobūdžio stalo žaidimai, kryžiažodžiai ir pan.

Po žaidimo mokytojas turėtų išklausti mokinių išpūdžius, padaryti su jais atitinkamas išvadas, pakomentuoti įdomius momentus, atkreipiant mokinių dėmesį į ugdymui reikšmingus dalykus, įvertinti atskirų mokinių veiklą, jų savarankiškumą ar kūrybiškumą.

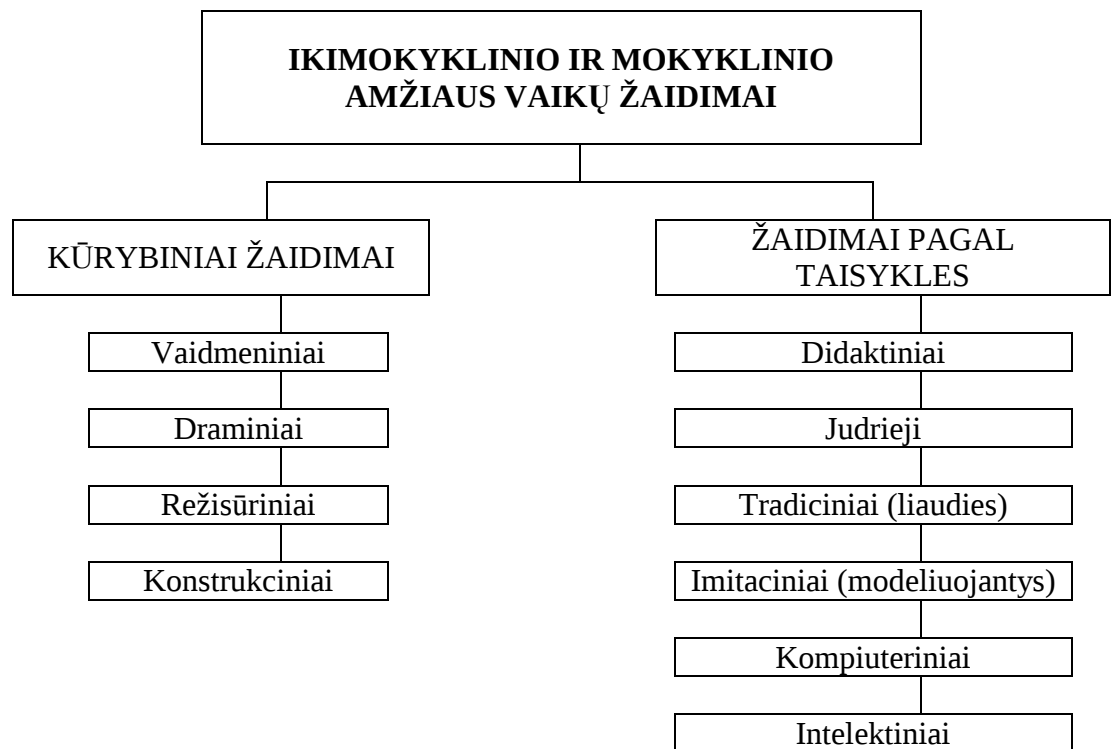
Žaidimu, kaip veiklos forma pamokoje, galima pasiekti daug pedagoginių tikslų, tokių kaip gebėjimas dirbti komandoje, mokinių žingeidumo, pareigingumo, savarankiškumo, kritinio mąstymo ugdymas, atsakingumo ir kruopštumo lavinimas, dalyko žinių gilinimas.

1.3.2. Žaidimų tipai ir klasifikacija

Žaidimų pobūdį, kūrybingumo lygį, turinį sąlygoja vaikų amžius. P. Ivanovas (2000) knygoje „Žaidimai vaikams“ nurodo bendrus bruožus būdingus visiems žaidimams, tai:

- Žaidimo tikslas ir uždaviniai. Tikslas turėtų žadinti vaikų iniciatyvią veiklą, kūrybiškumą, norą žaisti, o žaidimo uždaviniai turėtų atsispindėti žaidimo veikloje.
- Žaidimo veiksmas. Tai praktinis būdas pasiekti žaidimo tikslo.
- Žaidimo taisyklės. Taisyklių laikymasis daro žaidimą įdomų ir turiningą, nurodo kaip žaidėjas turi elgtis žaidimo metu. Žaidimo taisyklės, mokytojo nuožiūra, norint palengvinti arba pasunkinti žaidimą, gali būti keičiamos.
- Žaidimo rezultatas. Pasirinkdamas tam tikrą žaidimą mokytojas siekdamas žaidimo rezultato įgyvendina konkrečius ugdymo tikslus ir uždavinius.

Remdamasi pedagoginiais bei psichologiniais tyrimais bei vaikų žaidimų praktika N. Grinevičienė (2002), pateikia tokią ikimokyklinio ir mokyklinio amžiaus vaikų žaidimų klasifikaciją:



1 pav. Žaidimų klasifikacija pagal N. Grinevičienę (2002) (sudaryta darbo autorės)

Kūrybiniai žaidimai - tai laisvas, spontaniškas žaidimas, kurių veiksmus, turinį, vaidmenis, taisykles kuria ir plėtoja mokinys, pasitelkęs savo žinias apie tikrovės reiškinius, vaizduotę ir

kūrybiškumą. Žaisdamas kūrybinius žaidimus vaikas įprasmina tai, ko negali pasiekti realiame gyvenime. Kūrybinių žaidimų metu mokytojas gali skatinti žaidimą stebėdamas, patardamas, tačiau reikėtų nevadovauti ir nesikišti į žaidybinę veiklą.

- Vaidmeniniai žaidimai imituoja tikrovę. Žaisdami mokiniai atkuria pažįstamas situacijas, aplinkinių elgesį, tarpasmeninius santykius. Vaidmeniniuose žaidimuose mokiniai prisiima sau tam tikrą vaidmenį ir įsijaučia į vaizduotės sukurtą situaciją. Vaidmeniniai žaidimai ugdo mokinių gebėjimą komunikuoti, siekti bendrų tikslų.

- Draminių žaidimų pagrindą sudaro gebėjimas vaizduoti įvykius iš pasakų, apsakymų, eilėraščių, animacinių filmų ir pan. Draminių žaidimų esmė – išmokyti atrasti personažą, jo kilmę, suvokti išgyvenimus, suprasti charakterio ypatybes, įvertinti fizines savybes, išgyventi personažo emocijas. Draminiai žaidimai ugdo mokinių pasitikėjimą savimi, empatiją ir leidžia save pamatyti įsivaizduojamomis aplinkybėmis, pabandyti prisitaikyti prie pasirinkto vaidmens.

- Režisūriniuose žaidimuose vaikas imasi savarankiškai valdyti įsivaizduojamą situaciją. Jis vaizduoja tai, kas jam aktualu, įdomu, kas jį jaudina. Režisūriniame žaidime žaidimo partneris yra įvairūs negyvi daiktai. Režisūriniai žaidimai ugdo gebėjimą būti iniciatyviam, laisvam, aktyviam, savarankiškam, moko apibendrinti ir pritaikyti gyvenimo patirtį.

- Konstrukciniai žaidimai - tai mokinių savarankiška ir kūrybiška veikla, įsivaizduojamų statinių statymas, konstravimas iš turimos medžiagos. Tai erdvė, kur mokinys gali realizuoti savo mintis ir sumanymus, o pats konstravimo procesas ir yra įdomesnis negu rezultatas. Konstrukciniai žaidimai ugdo pastabumą, erdvinį mąstymą, vaizduotę, valią ir kūrybiškumą.

Žaidimai pagal taisykles. Šie žaidimai skirti tam tikroms asmenybės savybėms formuoti. Žaidžiant šiuos žaidimus, mokinys turi iš anksto žinoti žaidimo turinį, taisykles, veikėjus. Tokiuose žaidimuose vaikų aktyvumas nukreiptas užduotims atlikti, griežtai laikantis taisyklių

- Didaktiniai žaidimai. Tai žaidimai, kurie anot N. Grinevičienės (2002), padeda sužinoti ko nežinojo, pritaikyti ką išmoko, sužinojo. Jie lavina išradingumą, atmintį, formuoja mąstymą, didina susidomėjimą, aktyvumą. Didaktinis žaidimas, kaip mokymo metodas, ypatingai gerai ugdo mokinių bendravimą ir bendradarbiavimą. Didaktinis tikslas turi slypėti žaidybiniuose veiksmuose, mokiniai žaisdami didaktinius žaidimus neturi jausti, kad yra kažko mokomi, taip jie teiks vaikui didesnę pasitenkinimą ir džiaugsmą. Pagrindinė didaktinių žaidimų taikymo sąlyga – žaidimas turi būti susijęs su pamokos turiniu, kur sujungdamas dvi veiklos formas – žaidimas ir mokymas;

- Judrieji žaidimai - tai aktyvi mokinių veikla, kuri lavina vaikų judesius, ugdo vikrumą, ištvermę, savitvardą, orientaciją ir pan. Judriųjų žaidimų metu vaikas tenkina poreikį judėti, lavina fizines kūno galias. Judriųjų žaidimų turinį dažniausiai sudaro keli veiksmas: ėjimas, bėgimas, gaudymas, šuoliai ir pan. Baigus žaisti mokytojas turi pagirti veiklius, draugiškus,

organizuotus žaidėjus, paskui nurodyti klaidas, pralaimėjimo priežastis, paaiškinti, kaip reikėjo elgtis vienu ar kitu atveju

- Tradiciniai (liaudies) žaidimai - tai iš kartos į kartą perduodama liaudies kūrybos dalis. Žaisdami įvairius liaudies žaidimus mokiniai susipažįsta su papročiais, tradicijomis, mokosi gražiai ritmiškai judėti, bendrauti, lavinti vikrumą, orientaciją. Taikant juos siekiama lavinti mokinių pastabumą, estetinius pažinimo interesus, kūrybiškumą, draugiškumą ir kt. Žaisdami lietuvių liaudies žaidimus, mokiniai tobulina savo asmenybę, fizines, intelektines ir socialines galimybes. Tradicinių liaudies žaidimų pagrindu gali būti kuriami nauji, atnaujinami seni žaidimai, savaip pritaikomi atskiroms temoms pamokose, siekiant suteikti šiuolaikiškumo;

- Imitaciniai modeliujantys žaidimai. Šiuose žaidimuose dominuoja tam tikri vaidmenys: gydytojo, mokytojo, gelbėtojo ir pan. N. Grinevičienė (2002) imitacinius žaidimus apibrėžė kaip realių ar hipotetinių situacijų, aplinkybių, santykių moduliaciją, kurią lydi įsivaizduojami sunkumai, kliūtys ar net konfliktai. Šiems žaidimams būdingas lenktyniavimas, išankstinis pasirengimas, kūrybiškumas;

- Kompiuteriniai žaidimai. Kompiuteriniais žaidimais vadiname žaidimus, kurie žaidžiami asmeniniame kompiuteryje arba per specialią žaidimų konsolę. Kompiuteriniai žaidimai reikšmingi protinių gebėjimų ir asmeninių savybių raidai. Kompiuteriniai žaidimai vaikus įtraukia į sudėtingas problemas, kur jiems ne visada sekasi, tačiau jie nepaliaujamai bando tas kliūtis įveikti. Kompiuteriniai žaidimai skatina kūrybinę vaizduotę, lavina reakciją, įtvirtina konstravimo ir modeliavimo įgūdžius, ugdo strateginį mąstymą, orientavimąsi erdvėje, erdvės planavimą.

- Intelektiniai žaidimai. Šių žaidimų paskirtis - lavinti vaikų protą. Tai kryžiažodžiai, galvosūkliai, rebusai, šaškės ir šachmatai ir pan. Šie žaidimai moko vaiką ieškoti sprendimo būdų, orientuotis kintančiose situacijose, lavina mastymą, vaizduotę, ugdo drąsą, skatina pasitikėjimą savo jėgomis, plečia akiratį.

Žaidimas, kaip aktyvaus mokymosi metodas, gali būti naudojamas įvairiose mokymo proceso grandyse: pradedant ar užbaigiant pamoką, taip pat įvairiu pamokos metu, kai norima ją paįvairinti, pakeisti mokinių veikos pobūdį, sumažinti įtampą, įtvirtinti, patikrinti žinias ir pan. Vienas iš žinių patikrinimo būdų yra įvairios viktorinos. Viktorinos suteikia galimybę žaidėjams parodyti savo žinias atsakinėjant į pateiktus klausimus ar sprendžiant užduotis. Tai neblogas žinių patikrinimo būdas, kai reikia patikrinti ne vieną, o kelis išėjus skyrius. Viktorinos dažniausiai rengiamos kaip konkursas tarp komandų, mokinių. Viktorinos metu kiekvienas dalyvis gali pajusti, kad darbas komandoje yra labai svarbus ir naudingas visiems. Viktorinos gali būti pateikiamos ir kryžiažodžio forma.

Pamokoje panaudojamų žaidimų rūšys priklauso nuo užsibrėžtų mokymo bei ugdymo tikslų, nuo vaikų amžiaus ypatumų, nuo jų individualių savybių, taipogi nuo mokytojo pasirengimo ir

kūrybiškumo. Svarbiausia, jog pedagoginiame procese žaidimas būtų glaudžiai siejamas su mokymu per pamoką, kad jis skatintų vaikus mąstyti, ugdytų norą mokytis.

1.3.3. Ekonominių žaidimų taikymas ekonomikos ir verslumo pamokose

2003-2004 mokslo metų ekonomikos ir verslumo, kaip savarankiško privalomojo dalyko, mokykloje mokomasi tik 9 arba 10 klasėje. Taip pat mokykla mokiniams gali siūlyti pasirenkamuosius ekonomikos ir verslumo modulius: imitacinių įmonių kūrimo, verslo planų rengimo, mokymosi tvarkyti asmeninius finansus ir pan. Tose klasėse, kuriose ekonomikos kaip privalomojo dalyko nėra, ekonomikos ir verslumo žinios integruojamos į kitus mokomuosius dalykus. Ekonomikos mokymas mokykloje ugdo mokinių verslumą, formuoja ekonominį mąstymo būdą, padedantį tinkamai orientuotis ir sėkmingai veikti nuolat kintančioje ekonominėje aplinkoje.

Ekonomikos, kaip mokomojo dalyko, įtraukimas į bendrojo lavinimo mokyklos programas rodo, kad valstybė pripažįsta ekonominį mąstymo būdą kaip priemonę, padedančią žmonėms orientuotis šiuolaikiniame pasaulyje, priimti sprendimus, darančius įtaką tiek dabarčiai, tiek ateičiai, veikiant svarbias bendruomenės institucijas. Ekonomikos žinios taip pat būtinos, sprendžiant daugelį istorijos, politikos, tarptautinių santykių ar verslo klausimų (Ekonomikos mokymo programa ir standartai, 2001).

Verslumo mokymasis žaidžiant arba imituojant realią veiklą sudaro galimybę mokiniams įgyti praktinės veiklos įgūdžių, suvokti ūkinės veiklos sistemą kaip visumą, patiems priimti svarbius sprendimus, diskutuoti, ieškoti efektyviausių veiklos metodų, mokytis iš savo ir kolegų sėkmingos veiklos arba klaidų (Balvočiūtė, 2005).

Ekonominiai žaidimai padeda patraukliai pateikti sudėtingą ekonominę medžiagą. Svarbiausias ekonominio žaidimo motyvas – ne rezultatas, o jo vyksmas, kuris padeda sukaupti patyrimą ir veiklos įgūdžius. Taip pat suteikia galimybę nuoširdžiai bendrauti ir bendradarbiauti su mokytoju bei klasės draugais, šalina nuovargį, pagyvina emocinį foną, pakelia nuotaiką.

Žaidimo metu mokiniai net ir to nepastebėdami išsprendžia įvairias problemas ir randa išeitis. Svarbu, kad žaidimas kaip mokymo forma, turėtų tikslą, būtų įvairus, nemonotoniškas, netgi provokuotų ir mestų iššūkį, ne tik mokiniams, bet ir mokytojui.

Ekonomikos pamokoje žaidybinis metodas gali būti taikomas pateikiant naują medžiagą, ją įtvirtinant, norint pagilinti ar patikrinti žinias. Svarbu, kad mokytojas ekonomikos pamokoje sugalvotų tokias žaidimo taisykles, kurios atitiktų mokymo užduotį.

E. Bagdonas (2002) verslo ekonominius žaidimus apibūdino kaip galimybę įgyti verslo patirties ir patobulinti verslumo įgūdžius perimant kitų patirtį. Analizuodamas užsienio patirtį,

autorius padarė išvadą, kad geriausiai mokymo tikslus atitiktų imitaciniai verslo žaidimai, kuriems būdingas varžymasis. Imitaciniai verslo žaidimai gan lengvai integruojasi į įvairių programų modulius ir gali būti taikomi keletui mokymo programų. Šie žaidimai leidžia mokiniams modeliuoti tikrovės aspektus saugioje aplinkoje ir be investicijų praradimo daryti klaidas. Imitacinis modeliavimas - būdas rasti teisingą problemos sprendimą.

Šiuo metu pagrindiniame, viduriniame, profesiniame bei aukštajame moksle per ekonomikos pamokas plačiausiai naudojami imitaciniai mokymo metodai, taikomi verslumo ir vadybinių gebėjimų ugdymui yra "Lietuvos Junior Achievement" bei Lietuvos verslo praktinio mokymo firmų centro "Simulth" imitaciniai verslo žaidimai.

„Lietuvos Junior Achievement“ – ne pelno organizacija, jaunimo verslo ir ekonominio švietimo programų lyderė Lietuvoje. Pagrindiniai organizacijos tikslai:

- Padėti jaunimui suvokti laisvosios rinkos ekonomikos idėjas.
- Skleisti praktinį privataus verslo patyrimą.
- Gerinti busimų vartotojų ir verslininkų ekonominį išprusimą.
- Atkreipti jaunų žmonių dėmesį į jų pačių galimybes siekti savo gyvenimo gerovės.
- Sudaryti sąlygas glaudžiam bendradarbiavimui tarp švietimo sistemos ir verslo.

"Lietuvos Junior Achievement" šiuo metu vykdo ekonomikos mokymo ir verslumo ugdymo programas skirtas pagrindinėms ir vidurinėms mokykloms.

1 lentelė

"Lietuvos Junior Achievement" ekonomikos ir verslumo ugdymo programa 9-10 klasių moksleiviams (sudaryta darbo autorės)

Ekonomikos mokymo ir verslumo ugdymo programa	Programos temos, pateikiamos dalykinių žaidimų forma
Mano ekonomika (kursas padeda mokiniams įvertinti savo sugebėjimus ir pomėgius, galimybes siekti tam tikros profesijos, įgyti darbo ieškojimo įgūdžių, vertinti išsilavinimo svarbą. Mokoma, kaip tvarkyti asmeninį ir šeimos biudžetą)	Prisistatymas; Asmeniniai gebėjimai ir įgūdžiai; Profesijos; Išsilavinimas; Darbo paieška; Pokalbis dėl darbo; Asmeninis biudžetas; Šeimos biudžetas; Taupymo galimybės; Išlaidos; Kreditas.
Veikianti įmonė (kursas supažindina su pagrindiniais šalies ekonomikos principais ir kokią vaidmenį joje atlieka privatus verslas. Aptariama, kaip įkuriama įmonė, kaip organizuojamas gaminių pardavimas, kokia yra verslo socialinė atsakomybė, vyriausybės funkcijos ekonomikoje)	Verslo įmonės; Rinkos ekonomikos bruožai; Verslo ratas; Pelnas; Įmonių rūšys; Gamyba; Prekių ir paslaugų kokybė; Pasiūla ir paklausa; Rinkodara; Konkurencija; Verslas ir bendruomenė; Verslo prievolės visuomenei; Vietinė bendruomenė; Ekonomikos rodikliai
Tarptautinė rinka (supažindina su įvairių šalių išteklių ir kokią įtaką jie daro tų šalių kultūrai, valdymui ir ekonomikos sistemai. Pabrėžiama tarptautinės prekybos reikšmė šalies ūkiui)	Tarptautinė prekyba; Išteklių; Ekonominės sistemos; Įvairių ekonominių sistemų skirtumai; Importas ir eksportas; Prekybos apribojimai; Valiutų kursai; Tarptautinės rinkos ir sąlygos jose konkuruoti; Darbo našumas; Ekonomikos plėtotė ir aplinka; Migracija.

Vidurinės mokyklos programa, skirta 11-12 klasių moksleiviams, Lietuvoje dėstoma vidurinėse, profesinėse ir kitose švietimo įstaigose. Šią programą sudaro tokios dalys: ekonomika ir verslas, mokomoji moksleivių bendrovė, kompiuteriniai modeliavimai ir kt.

"Ekonomikos ir verslo" kurso programos pagrindas - vadovėlis ir užduotys. Patraukliai parašytame, iliustruotame grafikais, diagramomis, nuotraukomis programos vadovėlyje nagrinėjami pagrindiniai ekonomikos dėsniai ir sąvokos. Mokiniai sužino, kaip veikia laisvosios rinkos sistema, kokie yra jos privalumai ir nauda bendruomenei. Programoje akcentuojami verslo etikos dalykai.

"Mokomosios mokinių bendrovės" kurso metu mokiniai įkuria trumpalaikę akcinę bendrovę ir ją valdo pagal bendrovės veiklos įstatus. Jie tiria rinką, parduodami akcijas (tėvams, draugams ir pažįstamiems) sukaupia pradinį kapitalą, gamina bei parduoda savo produkciją (arba teikia paslaugas) ir tvarko visą bendrovės veiklos apskaitą. Moksleiviai susipažįsta su visais bendrovės veiklos etapais. Nuo tikros firmos moksleivių bendrovė skiriasi tik tuo, kad turi ribotą kapitalą, veikia ribotą laiką, šiek tiek yra supaprastinta buhalterinė apskaita ir mokesčių sistema.

Kursas "Kelias į sėkmę" skirtas moksleivių bendravimo su kitais žmonėmis įgūdžiams ugdyti. Atlikdami užduotis, moksleiviai išsiaiškina, kokių turi įgūdžių bendrauti su žmonėmis ir kaip jie šitai geba padaryti. Sužino, kiek jų turimi bendravimo įgūdžiai atitinka trokštamos įgyti profesijos reikalavimus, rašo savo gyvenimo aprašymus ir praktikuoja, vaidindami pokalbį su darbdaviu.

Kursas "Kaip tapti lyderiu" skatina moksleivius tapti bendruomenės lyderiais. Kurso metu jie nustato lyderiui būdingus bruožus, tyrinėja vietos ekonomikos raidą, teikia paslaugas bendruomenei ir lavina lyderiui būtinus įgūdžius. Kurso metu moksleiviai kuria ir įgyvendina projektus.

Programa „Jaunasis kolega“ suteikia įdomią bei neįprastą patirtį, leidžiančią naujoviškai parodyti mokiniams ryšį tarp mokyklos ir įmonės bei atsakyti į jiems išskylančius klausimus, pvz. „kodėl Jūs pasirinkote šią specialybę/darbą“ ar „kokį išsilavinimą/žinias man reikia įgyti, norint čia dirbti“. „Jaunasis kolega“ – tai partnerystė tarp mokyklos ir įmonės.

"Kompiuterinės Vadybos ir ekonomikos modeliavimo pratybos" (VEMP) - tai įmonės, veikiančios konkurencinėje rinkoje, veiklos modeliavimas kompiuteriu. Tai rinkos modeliavimas, kurio metu moksleiviai "tampa" gamybos įmonės vadovais ir mokosi veiksmingai ją valdyti.

"Bankų konkurencija" - tai kompiuterinis komercinio banko valdymo konkurencinėmis sąlygomis modeliavimas. Moksleiviai sužino ir išmoka bankininkystės sąvokų ir elementų – palūkanų normos, kreditai, įvairios indėlių rūšys, paskolos ir jų teikimo sąlygos.

"Savanoris verslo konsultantas" programos metu klasėse nuolatos lankosi vietos verslininkai, kurie padeda moksleiviams suprasti ekonomikos svarbą, dalijasi su jaunimu verslininkavimo patyrimu. Jie užkrečia savo pavyzdžiu, pataria praktinėje moksleivių bendrovės veikloje.

"Lietuvos Junior Achievement" organizuoja daug papildomų renginių, kuriuose kviečia dalyvauti šios programos mokytojus bei moksleivius: respublikinės, Europos bei pasaulinės VEMP varžybos, tarptautiniai bei respublikiniai seminarai ir konferencijos moksleiviams ir mokytojams, vasaros stovyklos, ekskursijos į verslo įmones ir t.t.

Visoms "Lietuvos Junior Achievement" ekonomikos programoms dėstyti naudojami išversti ir išleisti vadovėliai, užduočių knygos bei metodinė medžiaga mokytojams. Programą dėsto LJA kursuose parengti mokytojai. Moksleiviai nuolatos susitinka su savanoriais verslo konsultantais, kurie jiems atskleidžia daug praktiškų dalykų. LJA moksleiviai mokosi, kaip tapti svarbiais rinkos ekonomikos dalyviais.

Lietuvos verslo praktinio mokymo firmų centro "Simuilth" imitacinio žaidimo pagrindu yra įkuriamos įmonės, kurios imituoja tikrų bendrovių veiklą, tikroje bendrovėje vykstančius procesus. VPM firmoje veikia keturi tipiniai skyriai: personalo, pirkimo, pardavimo ir rinkodaros, finansų ir buhalterijos. VPM firmoje viskas yra tikra (finansiniai dokumentai, sutartys, mokesčių tarifai, dirbama pagal galiojančius Lietuvos Respublikos teisės aktus, atsižvelgiama į realius valiutų kursus ir pan.). Skirtumas tik toks, kad nėra tikrų materialių prekių (jos egzistuoja tik dokumentuose) ir pinigai yra netikri (tik imitacinio banko įrašuose, VPMF buhalterijos knygoje bei kituose dokumentuose). Dirbdami praktinio mokymo firmose, mokiniai ir studentai stengiasi savarankiškai spręsti darbo metu iškilusias problemas, įgyvendinti savo idėjas ir planus bei įgyti darbo verslo bendrovėje praktikos, įsisavinti ekonominius reiškinius. VPM firmos veiklai vadovauja kvalifikuoti mokymo institucijų pedagogai.

VPM firmos veikia Lietuvos mokymo institucijose, (universitetuose, kolegijose, profesinėse, vidurinėse mokyklose, gimnazijose, suaugusiųjų mokymo centre). Šiuo metu Lietuvoje veikia 47 praktinio mokymo firmos.

Lietuvos verslo praktinio mokymo firmų centro veiklos tikslai:

- Suteikti galimybę studentams, mokiniams ir suaugusiems įgyti praktinius verslumo, socialinius, techninius ir profesinius įgūdžius;
- Skatinti naujų VPM firmų steigimąsi Lietuvos mokymo ir kitose organizacijose;
- Ugdyti ekonominių, socialinių reiškinių supratimą;
- Vystyti tarptautinį bendradarbiavimą ir mobilumą;
- Populiarinti mokymosi visą gyvenimą principą.

Taip pat mokytojai, norintys taikyti žaidimų metodą ekonomikos pamokose, gali pasinaudoti įvairiomis komercinių bankų siūlomomis finansų valdymo, investicijų ir pan. programomis, skirtomis įvairaus amžiaus mokiniams. Mokiniais norintiems papildomai, savarankiškai ir nemokamai mokytis ekonomikos, mokytojas turėtų patarti dalyvauti Lietuvos laisvosios rinkos instituto organizuojamame projekte „Ekonomika aktyviai“. Čia LLRI ekspertų paruoštos ekonomikos temos padės išmokyti ekonomikos pagrindų ar pagilinti jau turimas žinias. Projektas „Ekonomika aktyviai“ yra vienas iš LLRI švietėjiškų darbų, siekiant laisvos rinkos ekonomikos sampratą išaiškinti jaunimui. Projektas „Ekonomika aktyviai“ susideda iš dviejų dalių –

savarankiškų ir interaktyvių studijų. Visi norintys pirmiausia kviečiami apsilankyti internetiniame puslapyje www.mokome.lrinka.lt ir ten susipažinti su 10 šmaikščių komiksų. Po kiekvienu komiksu - išsamiai išdėstyta LLRI ekspertų paruošta tema. Panagrinėjus komiksus, perskaičius informaciją moksleiviai kviečiami registruotis į nemokamas, aktyvias interaktyvias ekonomikos studijas, kur bus sprendžiamos ekonominės užduotys, kurias vertins tiek ekspertai, tiek kiti studijų dalyviai bei vyks tiesioginės diskusijos, kuriose dalyvaus ir kviestiniai svečiai.

Klabbers (2007) teigia, kad neįmanoma visapusiškai įvertinti verslo žaidimo, nes yra daug kintamųjų, kurių reikšmės priklauso nuo įvairių sąlygų. Todėl esant vienoms sąlygoms verslo žaidimą bus galima įvertinti puikiai, o esant kitoms aplinkybėms – visiškai netinkamu. (Patašienė, 2008, p. 21).

Žaidimų taikymas ekonomikos pamokose padės kūrybiškai organizuoti ekonomikos ir verslumo mokymo procesą, formuoti ekonominį mąstymą, padedantį tinkamai orientuotis ir sėkmingai veikti nuolat kintančioje ekonominėje aplinkoje, priimti sprendimus ir prisiimti riziką už padarytus sprendimus. Ekonominiai žaidimai suteikia ankstyvasias žinias ir ryšį su verslo pasauliu ir tam tikrą pradinį verslininkų vaidmens visuomenėje supratimą.

2. VERSLUMO UGDYMAS NAUDOJANT EKONOMINIUS VERSLO ŽAIDIMUS: EMPIRINIS TYRIMAS

2.1. Tyrimo metodika ir organizavimas

Tyrimas buvo atliktas vienoje Jurbarko r. profesinėje mokykloje. Šioje mokykloje verslumo ugdymui yra skiriamas gan didelis dėmesys. Verslumo ugdymas yra vienas iš strateginių prioritetų. Mokykloje yra parengta „Mokinių verslumo skatinimo programa“, kurios tikslas – sukurti nuoseklią, efektyviai veikiančią mokinių verslumo ugdymo ir skatinimo sistemą, kurioje būtų ugdomas verslus žmogus. Šiam tikslui įgyvendinti:

- organizuojamos dalykinės-praktinės olimpiadas pagal mokymo programas;
- mokiniai dalyvauja regioniniuose ir respublikiniuose profesinio meistriškumo konkursuose;
- vyksta tradicinis verslo idėjų ir inovacijų konkursas;
- veikia verslo praktinio mokymo firma „Aitvaras“ bei mokomoji mokinių kavinė;
- mokiniai pristato, parduoda savo gaminius mokyklos mugėse;
- vyksta mokinių pažintinės ekskursijos į verslo įmones, parodas, praktikos, stažuotės užsienio įmonėse pagal projektus;
- mokiniai atstovauja mokyklą rajono verslo dieneose, inicijuoja, organizuoja ir veda renginius.

Tyrimas buvo vykdomas 2012 m. spalio mėn. – 2013 m. sausio mėn. Tyrimo metodas – eksperimentas. Eksperimento metu buvo vedamos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos dviejose klasėse: kontrolinėje ir eksperimentinėje.

Tyrimo pradžioje, norint išsiakinti mokinių savęs vertinimą, jiems buvo pateiktos asmeninių savybių, susijusių su verslumu, sąrašas (žr. 1 priedas). Mokiniai turėjo balais, nuo 1 iki 4 įvertinti savo asmenines savybes (1 – mažiausiai, 4 – labiausiai).

Eksperimento metu buvo vedamos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos 1 kurso (11 klasės), virėjo ir padavėjo mokymo programos, mokiniams. Abiejų grupių mokymosi vidurkiai buvo panašūs. Kontrolinėje klasėje vyko įprastos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos – pagrindinė mokymo forma diktavimas, pasakojimas. Eksperimentinėje klasėje pagrindinė mokymo forma – žaidimas, kaip aktyvaus mokymo(-si) metodas. Žaidimai buvo parenkami remiantis K. Lipskio, D. Poškienės, M. Stričkienės mokytojo knyga „Ekonomikos pradmenys IX-X klasėms“.

Eksperimentas buvo taikomas keturiose ekonomikos ir verslo pagrindų pamokose, remiantis profesijos teorinio mokymo teminiu darbo planu.

Po kiekvienos pamokos, norint įvertinti verslumo ugdymo galimybes, taikant žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (si) metodą, mokiniai, iš pateikto kompetencijų sąrašo, turėjo nurodyti tas kompetencijas, kurias įgijo ar pagilino eksperimento metu (žr. 5 priedas).

Baigus mokytis kiekvieną atskirą temą, norint išsiaiškinti įsisavintas ekonomines žinias, abiejų grupių mokiniai, raštu atsakinėjo į pateiktus klausimus (žr. 4, 7, 9 priedus). Žinios buvo vertinamos pažymiais.

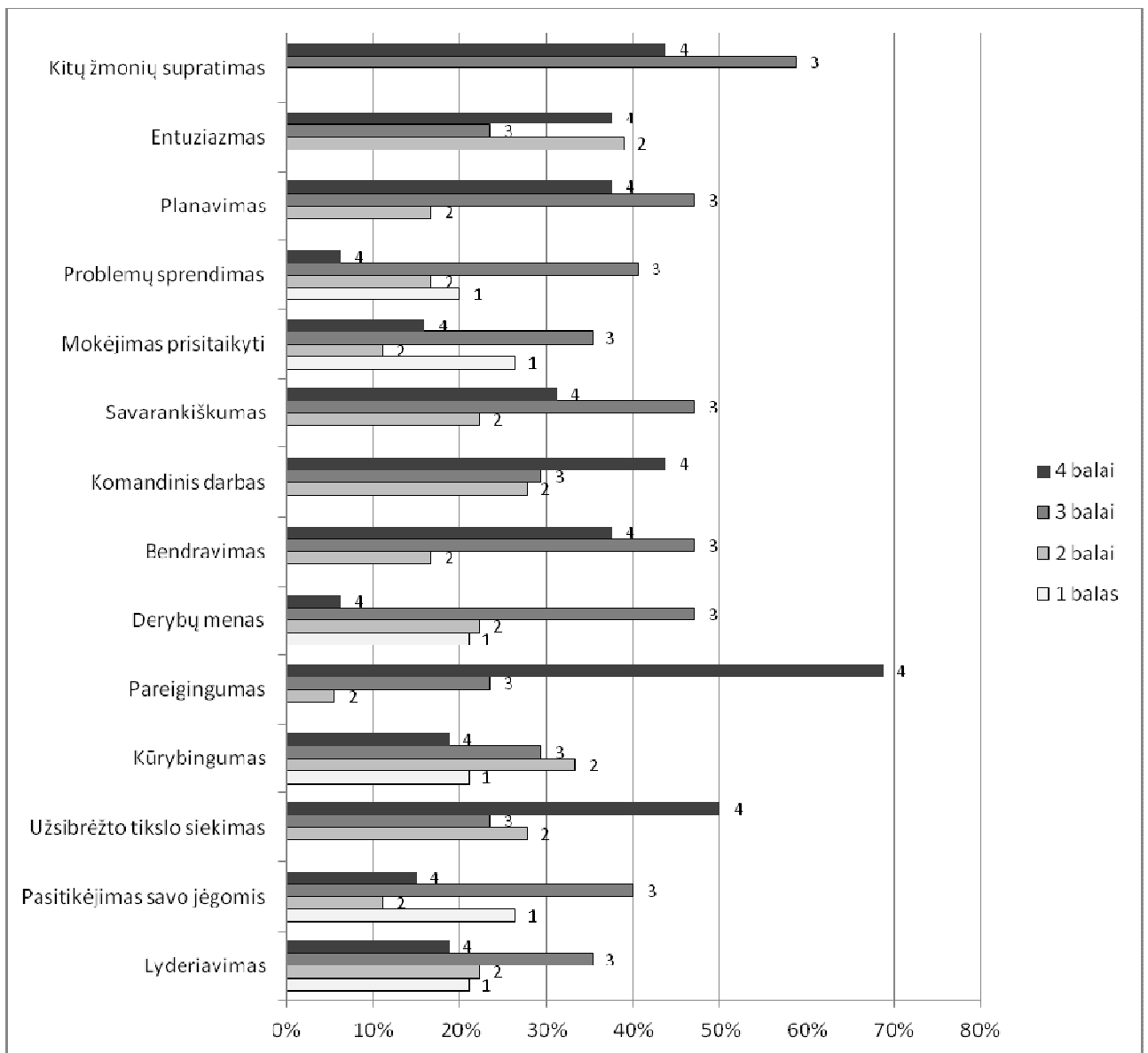
Tyrimo pabaigoje, mokiniams buvo pateiktas tas pats asmeninių savybių, susijusių su verslumu, sąrašas (žr. 1 priedas).

Tyrime iš viso dalyvavo 38 mokiniai: 19 mokinių – kontrolinėje klasėje ir 19 mokinių – eksperimentinėje.

2.2. Tyrimo rezultatų analizė

Kadangi Z. Lydekos (1996) teigimu verslumas yra įgimtos ir įgytos žmogaus savybės, leidžiančios jam novatoriškai mąstyti ir aktyviai bei rizikingai veikti visose gyvenimo situacijose, tyrimo pradžioje ir pabaigoje, norint išsiaiškinti mokinių savęs vertinimą ir jo kitimą, jiems buvo pateiktas asmeninių savybių, susijusių su verslumu, sąrašas (1 priedas), kur mokiniai turėjo balais, nuo 1 iki 4 įvertinti savo asmenines savybes, nes savęs vertinimas priklauso nuo charakterio ir jo ypatybių. Taip pat savęs vertinimas yra reikšminga prielaida tolimesniam tobulėjimui.

Norint tapti verslia asmenybe yra svarbu pažinti save, žinoti savo asmenines savybes, vertybes, kompetencijas, trūkumus ir privalumus, todėl svarbu išsiaiškinti, kaip mokiniai vertina savo asmenines verslumo savybes, 2 pav.

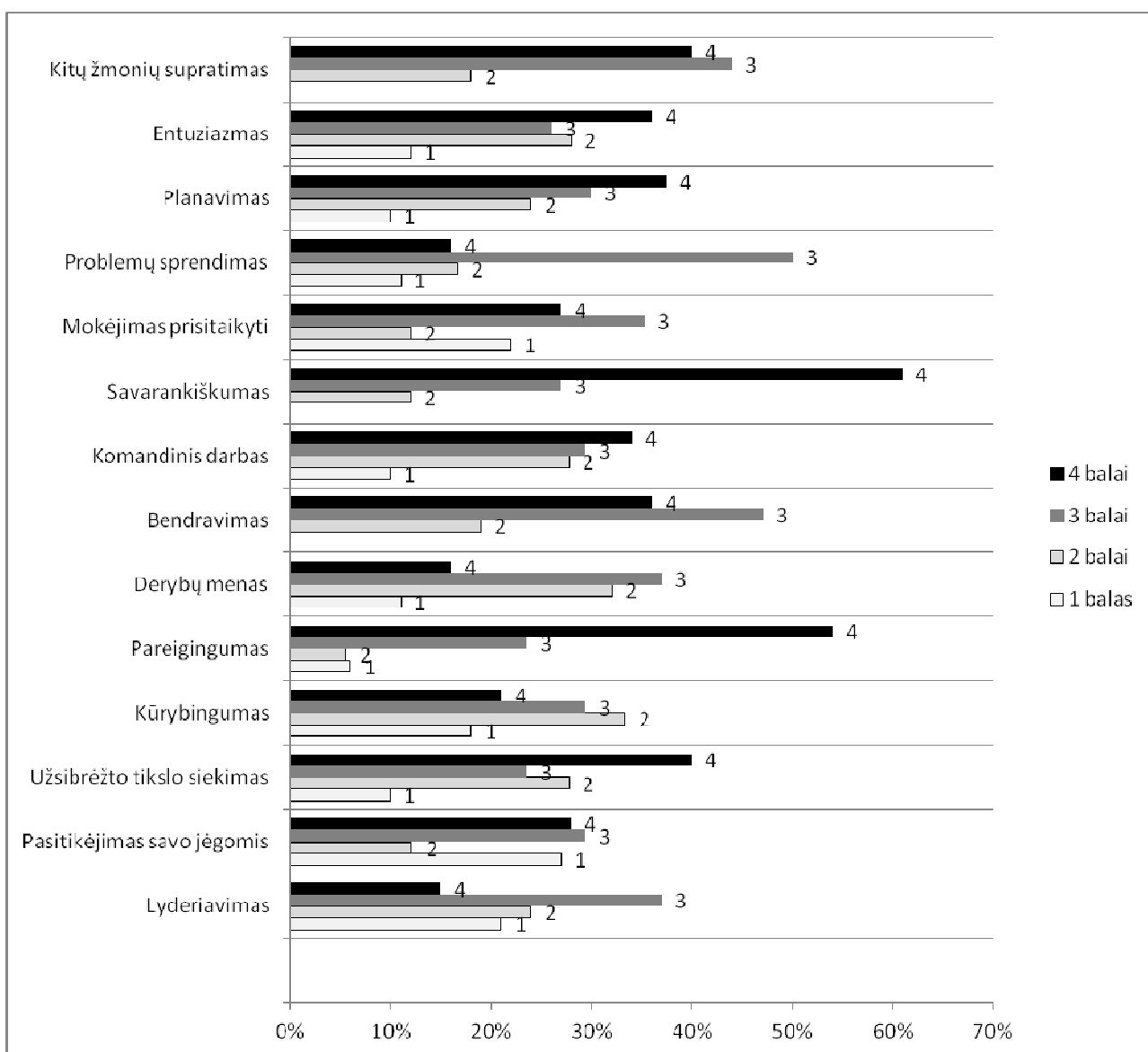


2 pav. Eksperimentinės klasės mokinių asmeninių savybių, susijusių su verslumu, įsivertinimas eksperimento pradžioje (1-mažiausiai, 4 – labiausiai) (N=19)

Eksperimentinės klasės anketinė mokinių apklausa parodė, kad mažiausiai mokiniai pasitiki savo jėgomis (26%) ir nemoka prisitaikyti (26%). Galima daryti prielaidą, kad šių savybių mažas vertinimas susijęs su informantų amžiumi – paauglyste. Taip pat informantai, kaip mažiausiai turimas asmenines savybes, įvardino lyderiavimą (21%), kūrybingumą (21%) ir derybų meną (21%).

Didžioji dauguma informantų teigia, kad yra pareigingi (69%) ir siekia užsibrėžto tikslo (50%), taip pat moka dirbti komandoje ir supranta kitus žmones (44%).

Asmeninių savybių vertinimas buvo atliktas ir kontrolinėje klasėje, norint palyginti eksperimentinės ir kontrolinės klasės įgimtų verslumo savybių įsivertinimą (3 pav.).



3 pav. Kontrolinės klasės mokinių asmeninių savybių, susijusių su verslumu, įsivertinimas eksperimento pradžioje (1-mažiausiai, 4 – labiausiai) (N=19)

Iš 3 paveikslėlio matome, kad mokinių kontrolinės klasės asmeninių verslumo savybių vertinimas yra panašus kaip ir eksperimentinės klasės. Kaip labiausiai sau tinkančias savybes jie įvardino savarankiškumą (61%), pareigingumą (54%), užsibrėžto tikslo siekimą (40%) ir kitų žmonių supratimą (40%). Kaip mažiausiai sau tinkančias savybes nurodė pasitikėjimą savo jėgomis (27%), lyderiavimą (22%) ir mokėjimą prisitaikyti (21%).

Kaip jau minėta, remiantis profesijos teorinio mokymo teminiu darbo planu, dviem grupėm buvo vedamos ekonomikos ir verslo pagrindų pamokos. Kontrolinėje klasėje pagrindinė mokymo forma - diktavimas, pasakojimas, eksperimentinėje – ekonominiai žaidimai.

Pirmoji tema buvo „Rinka, rinkos tipai“. Pamokos metu buvo žaidžiamas žaidimas „Riešutų rinka“ (2 priedas), kur mokiniai tampa pirkėjais ir pardavėjais. Žaidimas „Konkurencija“ (3 priedas)

buvo žaidžiamas norint, kad mokiniai susipažintų su pagrindinėmis rinkos organizavimo formomis, suprastų, kokia yra monopolinė, oligopolinė rinkos, tobuloji konkurencija.

Eksperimentinės pamokos pabaigoje mokiniams buvo pateiktos anketos (4 priedas), kuriomis norėta išsiaiškinti jų jausmus pamokos metu ir verslumo ugdymo galimybes, taikant žaidimą, kaip aktyvaus mokymo(-si) metodą. Mokiniai iš išvardintų kompetencijų turėjo nurodyti kokias verslumo kompetencijas, jie įgijo ar pagilino šios pamokos metu.

Kaip mokiniai jaučiasi pamokų metu yra labai svarbu, nes jei pamokų medžiaga išdėstoma sausai ir neįdomiai, jiems tampa nuobodu ir jie dažniausiai nieko nesupranta. Didžioji dauguma mokinių (17) nurodė, kad pamoka, kai žaidė ekonominius verslo žaidimus jiems buvo įdomi ir labai patiko, o keletas (2) nurodė, kad patiko.

Taip pat labai svarbu ir įdomu išsiaiškinti, kas konkrečiai mokiniams patiko ar nepatiko pamokos metu (2 lentelė). Mokinių atsakymus sugrupavau į kategorijas.

2 lentelė

Mokiniams patikusi veikla žaidimų „Riešutų rinka“ ir konkurencijos“ metu (N=19)

Kategorijos	Mokinių atsakymai	Atsakymų skaičius
Veikla	„Patys žaidimai“	1
	„Nes daug žaidėm“	3
	„Nes buvo labai smagu“	2
	„Nes gavau prizą“	1
	„Pamokos vedimo forma“	2
Bendravimas/bendradarbiavimas	„Tai, kad buvo įtraukti visi mokiniai“	2
	„Komandinis darbas“	1
	„Mokytojos bendravimas su mokiniais“	2
Veiklos rezultatas	„Lengviau įsisavinau žinias“	2
	„Geriau supratau pamokos temą“	2
	„Supratau, kad ekonomika gali būti įdomi pamoka“	1

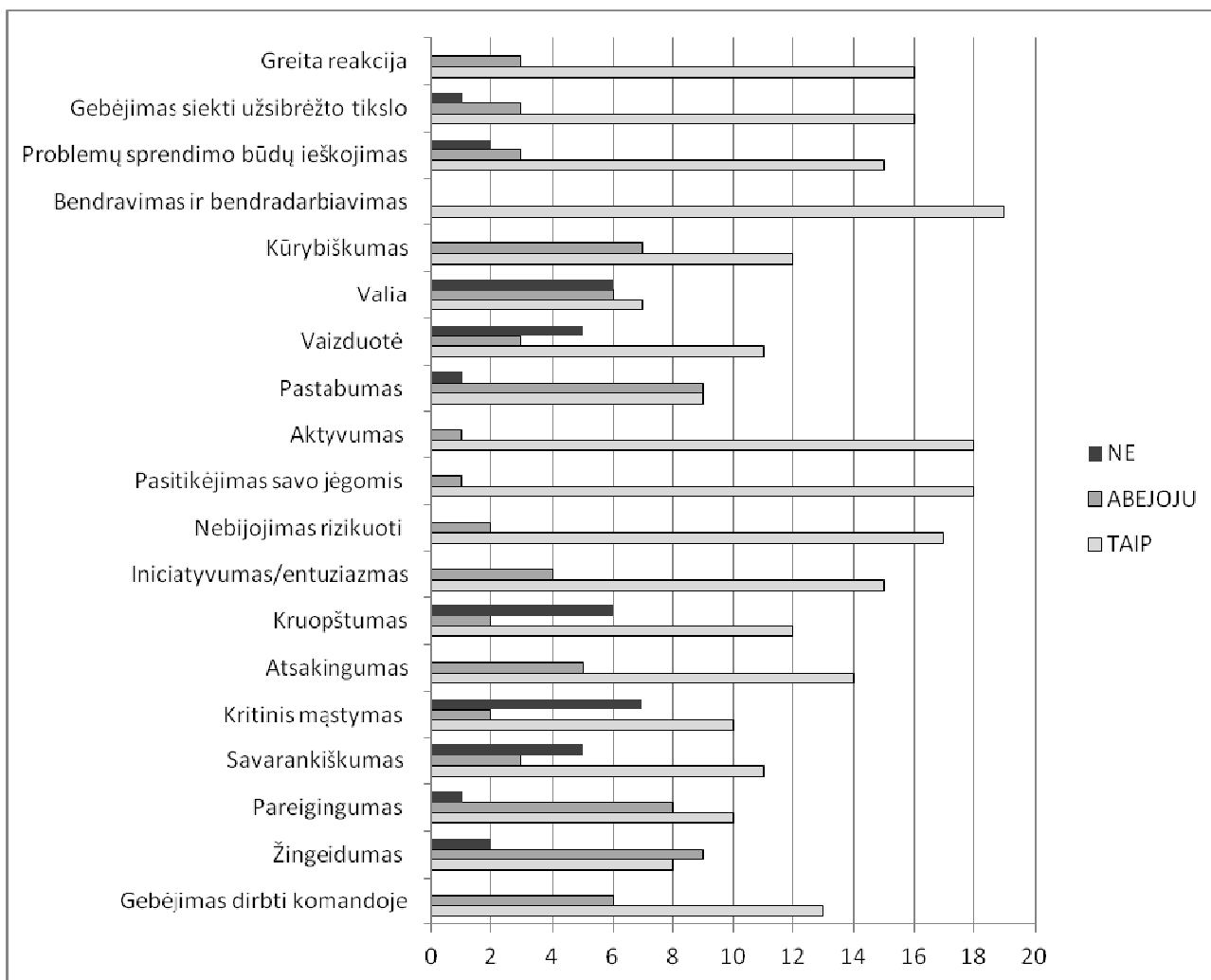
Remiantis mokinių atsakymais galima teigti, jog labiausiai jiems patiko netradicinė veikla (žaidimai) pamokos metu (9). Juk žaidimas nėra tik laisvalaikio leidimo būdas, žaidimas gali padėti įgyti ir praktinių, kasdieninėje veikloje reikalingų įgūdžių bei patirties.

Į klausimą „Kas konkrečiai nepatiko pamokos metu?“ atsakė tik vienas mokiny, kuris parašė: nepatiko „Nes negavau prizo“.

Pagrindinė žaidimo esmė - sudėtingus dalykus papasakoti ne tik paprastai, bet ir žaismingai, su linksmais pavyzdžiais ir užduotimis, kurias atlikdamas mokinys nesijaučia nei verčiamas mokytis, nei sunkiai dirbantis. Mokymasis žaidžiant gali būti daug efektyvesnis nei įprastas mokymasis. Pamokos medžiagą mokytojas privalo pateikti taip, kad mokiniai ją suprastų. Į klausimą „Ar ekonominis žaidimas padėjo geriau suprasti pamokos temą?“ visi informantai (19) atsakė teigiamai.

Mokykloje, kurioje buvo atliktas tyrimas, profesinio mokymo skyriaus vedėja Vida Nenortienė, 2012 m. rugsėjo mėnesį, atliko anketinę mokytojų apklausą, kurios tikslas - ištirti pedagogų taikomus mokymo metodus ir darbo formas, skatinančias mokinių verslumą. Apibendrinus rezultatus paaiškėjo, kad 62 % mokytojų, žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodą savo pamokose naudoja labai retai. Todėl, norėta išsiaiškinti ar mokiniai pageidautų, kad mokytojai ir kitose pamokose, taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (si) metodą. Vėlgi, visi informantai (19) teigė, jog norėtų, kad mokytojai ir kitose pamokose taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodą.

Daugelis ekspertų pabrėžia, kad verslumas yra išugdomų savybių rinkinys. Verslumo kompetencijų ugdymas apima tam tikrų įgimtų ir įgytų savybių tobulinimas ir pritaikymas praktikoje. 4 pav. pavaizduotos kompetencijos, kurias mokiniai pagilino ar įgijo žaisdami žaidimus „Riešutų rinka“ bei „Konkurencija“.

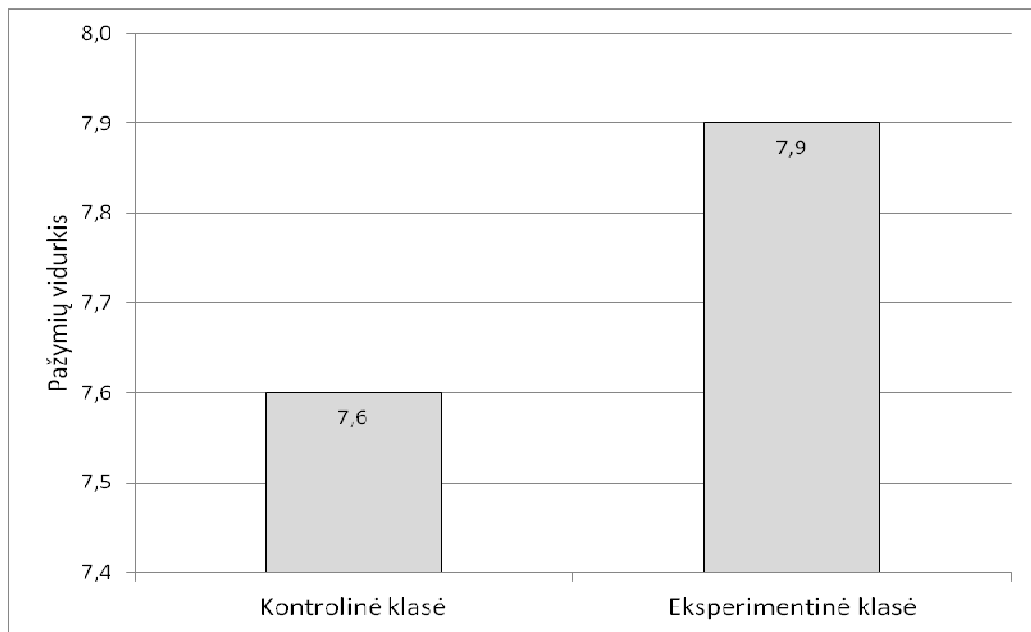


4 pav. Žaidimų „Riešutų rinka“ bei „Konkurencija“ metu ugdomos verslumo kompetencijos (N=19)

Iš pateiktų duomenų matome, kad visos išvardintos verslumo kompetencijos buvo daugiau ar mažiau ugdomos. Mokiniai pažymėjo, kad žaidimų „Riešutų rinka“ bei „Konkurencija“ metu jie tobulino bendravimo ir bendradarbiavimo (19) kompetenciją. Taip pat šių žaidimų metu aktyviai buvo ugdomos ir pasitikėjimo savimi (18) bei aktyvumo (18) kompetencijos.

Mokinių nuomone mažiausiai buvo ugdomos kritinio mąstymo (7), valios (6) ir kruopštumo (6) kompetencijos.

Išdėsčius šią temą, kito sutikimo metu, norint išsiaiškinti įsisavintas ekonomines žinias, abiejų grupių (kontrolinės ir eksperimentinės) mokiniai raštu atsakinėjo į pateiktus klausimus (5 priedas). Žinios buvo vertinamos pažymiais. Gautų pažymių vidurkiai pavaizduoti 5 pav.



5 pav. Temos „Rinka, rinkos tipai“ atsiskaitomojo darbo pažymių vidurkiai (N=38)

Kaip matome iš 5 paveikslėlio, kontrolinės ir eksperimentinės klasės pažymių vidurkiai labai panašūs: kontrolinės klasės 7,6, o eksperimentinės 7,9. Tikrinant atsiskaitomuosius darbus pastebėta, kad eksperimentinės klasės mokiniai į pateiktus klausimus atsakinėjo daug plačiau, pateikdami įvairius pavyzdžius. Taip pat, eksperimentinėje klasėje nebuvo neigiamų įvertinimų.

Antrosios pamokos tema, kurioje buvo taikomas žaidimas, kaip aktyvaus mokymo(-si) metodas buvo „Darbo našumas ir specializacija“. Buvo žaidžiamas žaidimas „Albumų gamyba“ (6 priedas), kur mokiniai susiskirstė į albumų gamybos bendroves, konkuravo tarpusavyje. Vyko 5 gamybos ratai, kurių pabaigoje reikėdavo užpildyti gamybos rezultatų lapus ir apskaičiuoti darbo našumą.

Vėlgi, eksperimentinės pamokos pabaigoje mokiniams pateikiau anketas (5 priedas), kuriomis norėjau išsiaiškinti jų jausmus pamokos metu ir kokias verslumo kompetencijas, jie įgijo ar pagilino. 16 iš 19 mokinių nurodė, kad pamoka, kai žaidėme žaidimą „Albumų gamyba“, jiems buvo įdomi ir labai patiko, o 3 mokiniai atsakė, kad patiko. Po pirmojo žaidimo 17 mokinių nurodė, kad pamoka jiems buvo įdomi ir labai patiko.

Mokinių atsakymai, kas konkrečiai patiko pamokoje, kai žaidėme žaidimą „Albumų gamyba“, pateikti 3 lentelėje.

Mokiniam patikus veikla žaidimo „Albumų gamyba“ metu (N=19)

Kategorijos	Mokinių atsakymai	Atsakymų skaičius
Veikla	„Kad nereikėjo daug rašyti“	1
	„Žaidimas“	3
	„Nes pamoka praėjo labai greitai“	2
	„Nes nereikėjo mokintis“	1
Komandinis darbas	„Konkuravimas tarp komandų“	2
	„Nes mano komanda laimėjo“	3
	„Kaip dirbo mūsų komanda“	2
	„Buvo smagu dirbti komandoje“	1
	„Mano komanda“	2
Veiklos rezultatas	„Nes supratau, kas tas darbo našumas“	1
	„Nes įsitikinau, kad norint uždirbti reikia ne tik daug, bet ir labai gerai padaryti darbus“	1

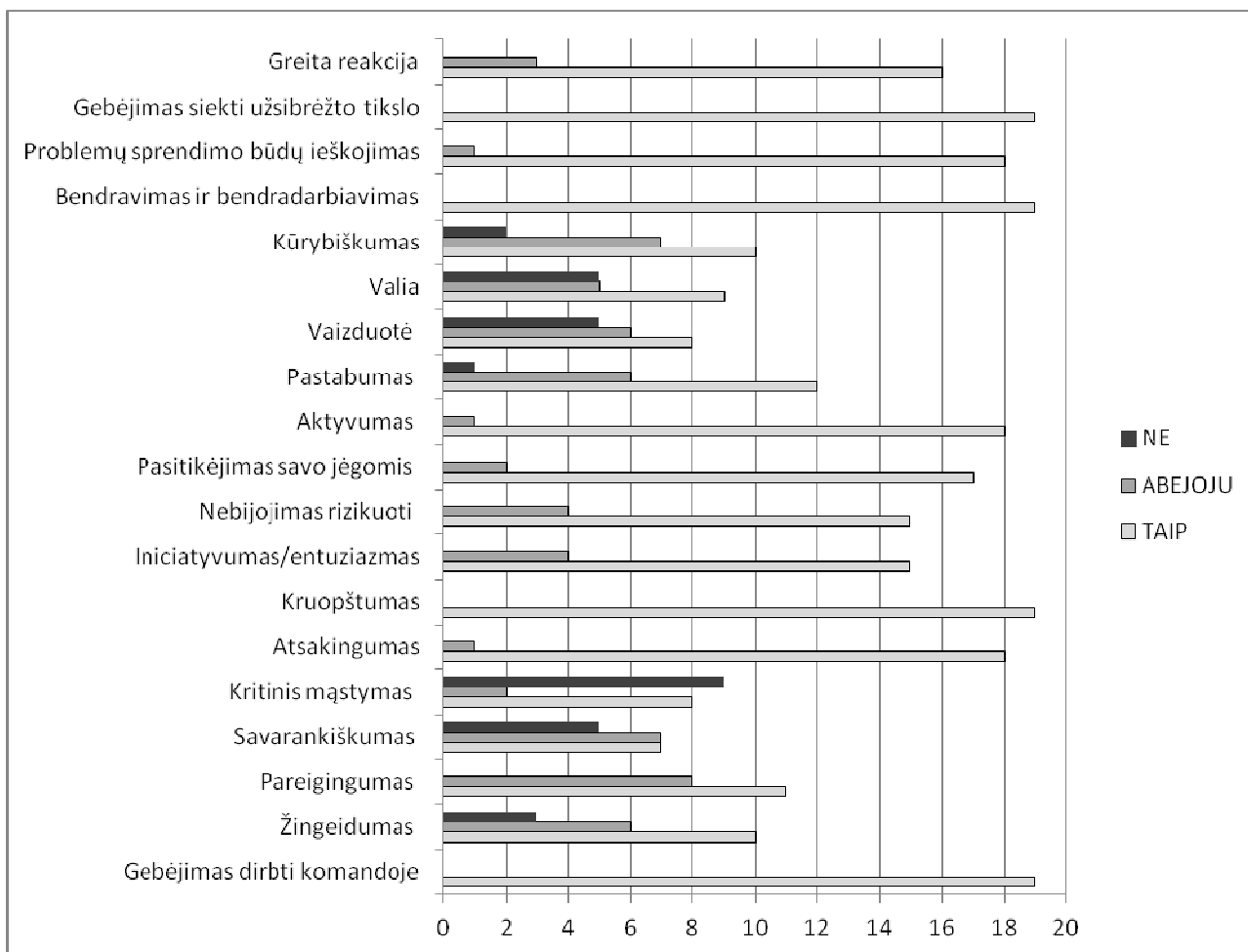
Iš pateiktų mokinių atsakymų matome, kad labiausiai mokiniams patiko darbas komandoje (10). Tomas Pranys (2012), straipsnyje „Komandinis darbas“, teigia, kad komandinis darbas šiuolaikiniame pasaulyje – vienas iš pagrindinių organizacijos sėkmę lemiančių veiksnių, nes dirbdami komandoje žmonės priima efektyvesnius sprendimus nei dirbantys individualiai. Taip pat komandinis darbas daro įtaką problemų sprendimo efektyvumui, skatina atsakomybės jausmą, gebėjimą prisitaikyti.

Keli mokiniai (2) parašė, kad pamokoje nepatiko: „kai kurie komandos nariai“, „nes daug mūsų albumų išbrokavo“.

Į klausimą „Ar ekonominis žaidimas padėjo geriau suprasti pamokos temą?“, mokinių atsakymai pasiskirstė taip: „taip, padėjo“ – 16, „gal ir padėjo“ – 2, „nežinau“ – 1. Po pirmojo žaidimo visi mokinių atsakymai į šį klausimą buvo teigiami.

Mokinių nuomonė ar jie norėtų, kad mokytojai ir kitose pamokose taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodą, nepasikeitė – visi teigiami.

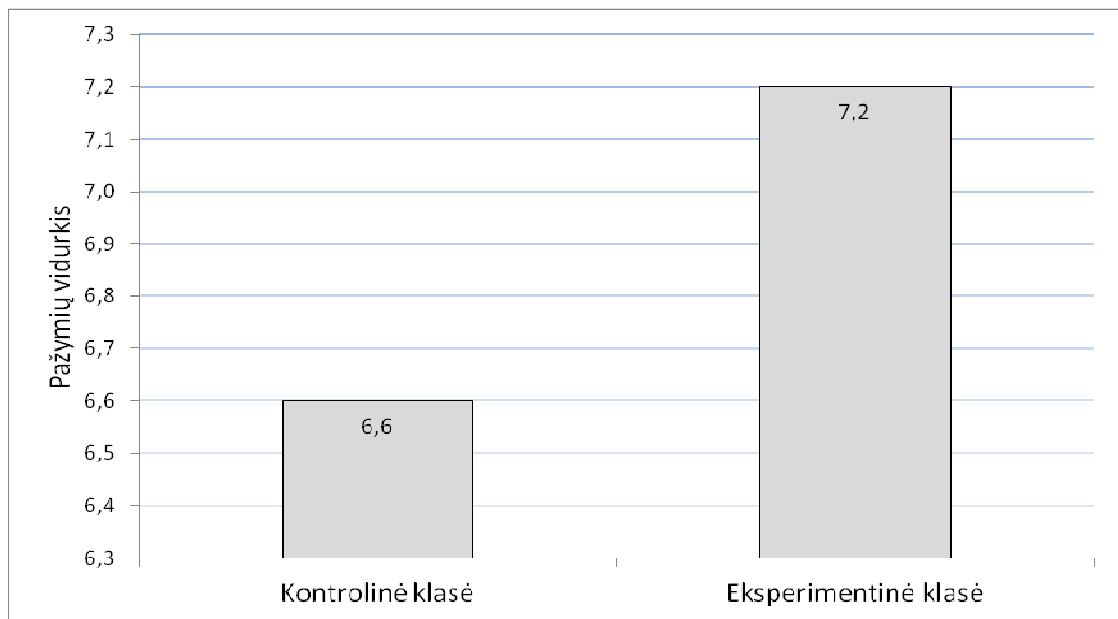
Kompetencijos, kurios buvo ugdomos žaidimo „Albumų gamyba“ metu pateiktos 6 pav.



6 pav. Žaidimo „Albumų gamyba“ metu ugdomos verslumo kompetencijos (N=19)

Mokinių nuomone, žaidimo „Albumų gamyba“ metu, labiausiai buvo ugdomos gebėjimo siekti užsibrėžto tikslo (19), bendravimo ir bendradarbiavimo (19), kruopštumo (19) ir gebėjimo dirbti komandoje (19) kompetencijos. Mažiausiai – kritinio mąstymo (9), valios (5), vaizduotės (5) ir savarankiškumo (5) kompetencijos. Lyginant gautus duomenis su duomenimis po pirmojo žaidimo, pastebėta, kad tiek žaidimo „Riešutų rinka“, tiek „Albumų gamyba“ metu mažiausiai buvo ugdoma kritinio mąstymo kompetencija, o daugiausiai - bendravimo ir bendradarbiavimo.

Kaip jau minėta, išdėčius temą, abiejų grupių (kontrolinės ir eksperimentinės) mokiniai raštu atsakinėjo į pateiktus klausimus (7 priedas). Įsisavintos žinios buvo vertinamos pažymiais (7 pav.).



7 pav. Temos „Darbo našumas ir specializacija“ atsiskaitomojo darbo pažymių vidurkis (N=38)

Iš 6 paveikslėlio matome, kad kontrolinės klasės atsiskaitomojo darbo pažymių vidurkis lygus 6,6, o eksperimentinės – 7,2. Lyginant rezultatus su pirmuoju atsiskaitymu, pastebima, kad pažymių vidurkiai mažesni nei iš temos „Rinka, rinkos tipai“, tačiau vidurkio atotrūkis tarp kontrolinės ir eksperimentinės klasių – didesnis.

Pamokos temos „Nedarbas ir infliacija“ metu buvo žaidžiamas žaidimas „Infliacija“ (8 priedas). Žaidimo metu, mokiniai dalyvavo aukcione, kurio metu galėjo nusipirkti trijų skirtingų prekių komplektą. Vyko trys tų pačių prekių komplekto aukcionai, bet po kiekvieno papildomai buvo išdalinama daugiau žaidybinių pinigų. Žaidimo pabaigoje reikėjo paskaičiuoti kainų lygio kitimą procentais.

Visi informantai (19) nurodė, kad pamoka, kai žaidė žaidimą „Infliacija“ jiems buvo labai įdomi ir patiko. Mokinių atsakymai, kas jiems labiausiai patiko, pateikti 4 lentelėje.

Mokiniam patikusi veikla žaidimo „Infliacija“ metu (N=19)

Kategorijos	Mokinių atsakymai	Atsakymų skaičius
Veikla	„Nes buvo labai smagu žaisti“	3
	„Pats žaidimas“	4
	„Nes nebuvo nuobodu“	2
	„Nes gale pamokos žaidėme“	1
	„Konkurencija tarp mokinių žaidimo metu“	2
	„Nes galėjau nusipirkti obuolį“	1
	„Dalyvauti aukcione“	3
Veiklos rezultatas	„Nes daug ką sužinojau“	2
	„Nes žaidimas padėjo geriau suprasti kas yra infliacija“	1

Iš mokinių atsakymų matome, kad jiems, kaip ir žaidimo „Riešutų rinka“ bei „Konkurencija“ metu, labiausiai patiko žaidybinė veikla (16) pamokoje.

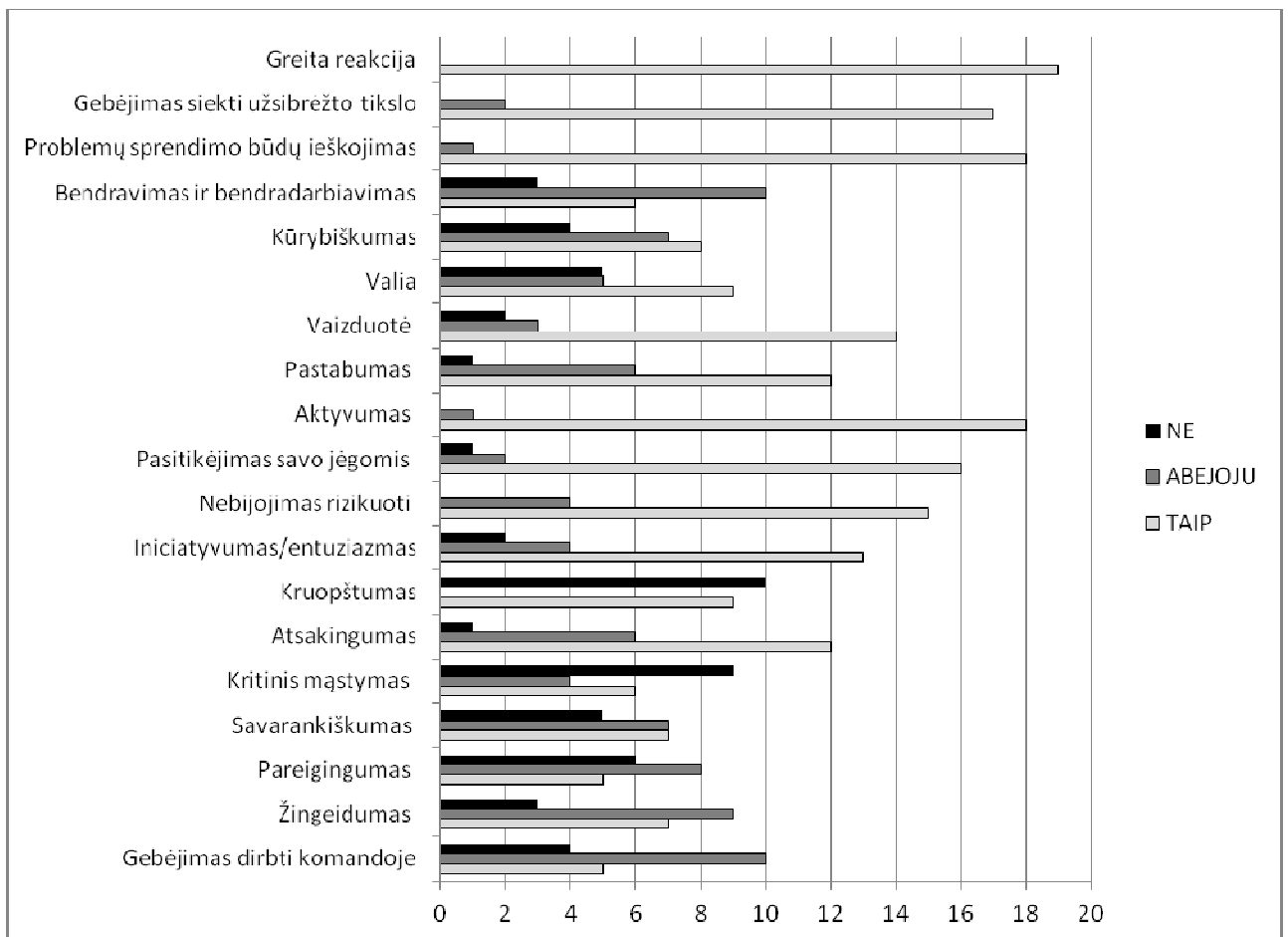
Nė vienas mokiny neparasė kas jam nepatiko pamokoje, kai žaidėme žaidimą „Infliacija“.

Išanalizavus visų trijų pamokų rezultatus, išryškėjo tai, kad mokiniams pamokose labiausiai patiko netradicinė pamokos forma, t.y. žaidybinė veikla. Mokiniai džiaugėsi, kad pamokose buvo smagu ir įdomu, kad jiems patiko patys žaidimai, patiko, nes laimėjo prizų. Pastebėta, kad su kiekviena žaidimo pamoka, mokinių entuziazmas, aktyvumas didėjo, į veiklą noriai įsitraukė ir tie mokiniai, kurie šiaip pamokose būdavo pasyvūs. Taip pat mokiniams patiko ir darbas grupėse, tai, kad jie galėjo kaip komanda siekti bendro tikslo, rungtyniauti tarpusavyje, džiaugtis komandos rezultatais.

Visi informantai nurodė, kad žaidimas „Infliacija“ padėjo geriau suprasti pamokos temą ir, kad norėtų, jog mokytojai ir kitose pamokose taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodą.

Apibendrinus visus mokinių atsakymus, galima teigti, kad žaidimai ekonomikos pamokose padeda geriau suprasti pamokos temą ir mokiniai norėtų, kad mokytojai ir kitose pamokose, taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (si) metodą.

Mokinių nuomone, žaidimo „Infliacija“ metu, jie įgijo ar pagilino šias verslumo kompetencijos (8 pav.)

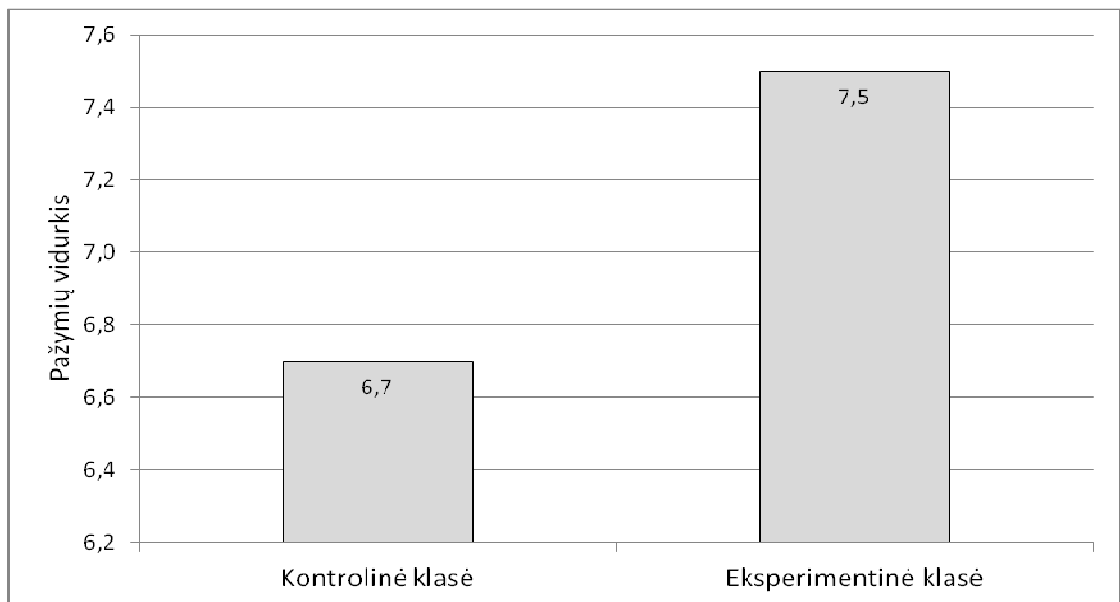


8 pav. Žaidimo „Infliacija“ metu ugdomos verslumo kompetencijos (N=19)

Iš pateiktų duomenų matome, jog žaidimo „Infliacija“ metu labiausiai buvo ugdomos greitos reakcijos (19), aktyvumo (18) ir problemų sprendimo būdų ieškojimo (18) kompetencijos, mažiausiai – kruopštumo (10) ir kritinio mąstymo (9) kompetencijos.

Apibendrinus visų trijų apklausų rezultatus, nustatyta, kad žaisti žaidimai labiausiai padėjo ugdyti bendravimo ir bendradarbiavimo, užsibrėžto tikslo siekimo, gebėjimo dirbti komandoje, kruopštumo, greitos reakcijos, aktyvumo, problemų sprendimo būdų ieškojimo bei pasitikėjimo savimi kompetencijos. Mokinių nuomone, mažiausiai buvo ugdomos kritinio mąstymo, valios, vaizduotės ir savarankiškumo kompetencijos.

Mokinių žinių įvertinimas išklausius temą „Infliacija“ pateiktas 9 pav.

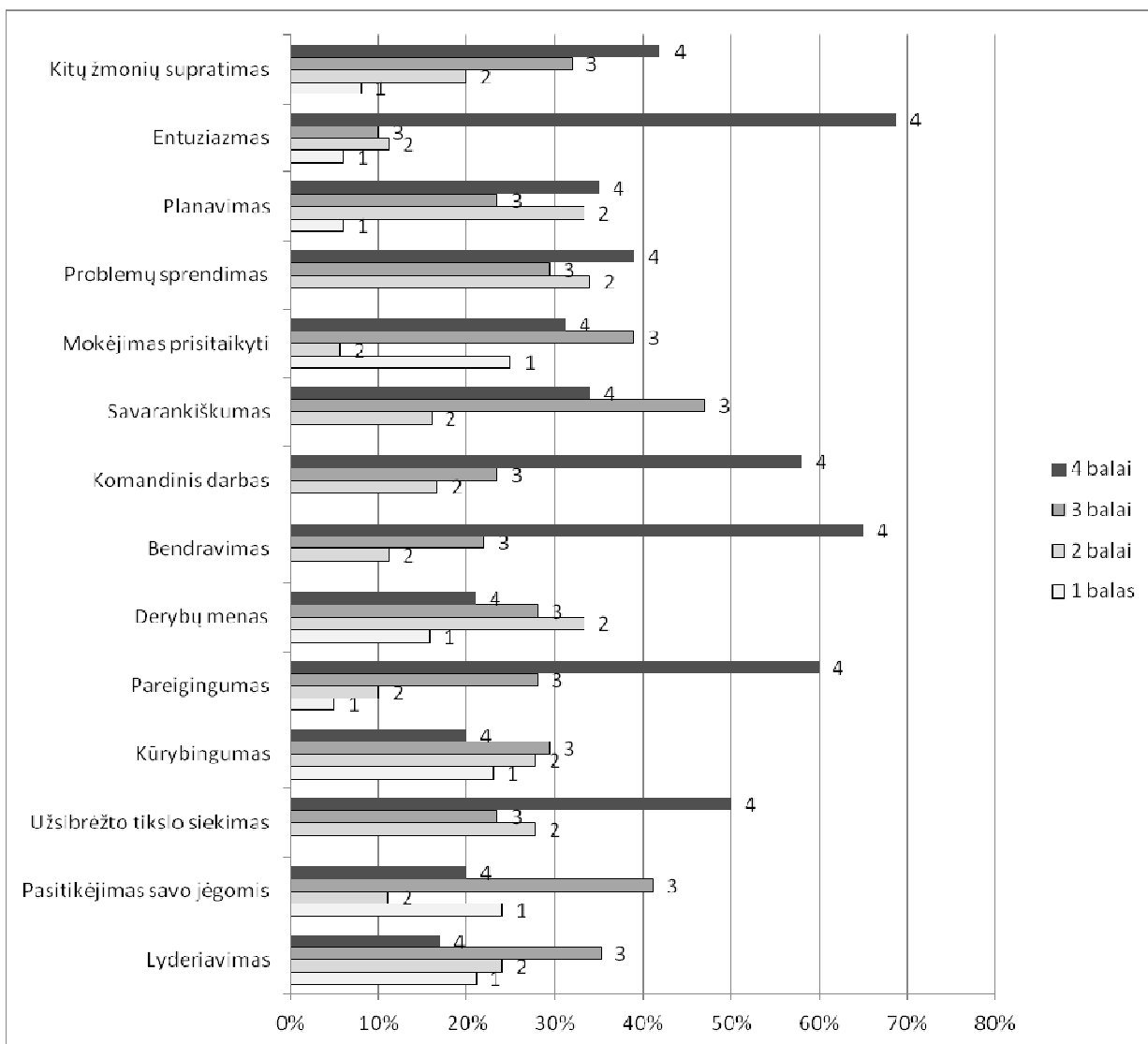


9 pav. Temos „Nedarbas ir infliacija“ atsiskaitomojo darbo pažymių vidurkis (N=38)

Atsiskaitomojo darbo rezultatai, lyginant kontrolinės ir eksperimentinės klasės rezultatus, parodė, kad eksperimentinės klasės pažymių vidurkis didesnis nei kontrolinės. Kontrolinės klasės atsiskaitomojo darbo pažymių vidurkis 6,7, o eksperimentinės – 7,5

Apibendrinant visų atsiskaitomųjų darbų rezultatus galima teigti, kad eksperimentinės klasės, nors ir nežymiai, pažymių vidurkiai visada buvo didesni. Po kiekvieno atsiskaitomojo darbo, atotrūkis tarp kontrolinės ir eksperimentinės klasės pažymių vidurkio vis didėjo, todėl galima daryti prielaidą, kad žaidimas, kaip aktyvaus mokymo (si) metodas, padėjo geriau įsisavinti ekonomikos ir verslo pagrindų žinias.

Kaip jau minėta, tyrimo pradžioje ir pabaigoje, norint išsiakinti mokinių savęs vertinimą ir ar žaidimų, kaip aktyvaus mokymo(-si) metodo, taikymas pamokose įtakojo savęs vertinimo kitimą, mokiniams buvo pateiktos asmeninių savybių, susijusių su verslumu, sąrašas (1 priedas), kur mokiniai turėjo balais, nuo 1 iki 4 įvertinti savo asmenines verslumo savybes.



10 pav. Eksperimentinės klasės mokinių asmeninių savybių, susijusių su verslumu, įsivertinimas eksperimento pabaigoje (1-mažiausiai, 4 – labiausiai) (N=19)

Iš 10 paveikslo matome, kad po eksperimento, didžioji dauguma mokinių, kaip labiausiai sau tinkančias asmenines savybes, įvardino entuziazmą (69%), bendravimą (65%) ir pareigingumą (60%). Apklausa parodė, kad mokiniai nemoka prisitaikyti (25%), nepasitiki savo jėgomis (24%) ir stokoja kūrybiškumo (23%).

Sulyginus mokinių asmeninių savybių, susijusių su verslumu, duomenis prieš ir po eksperimento, esminių pokyčių nepastebėta. Žaisti ekonominiai žaidimai pamokose turėjo teigiamos įtakos mokinių bendravimo ir entuziazmo kompetencijom.

Apibendrinus visus eksperimento rezultatus galima teigti, kad žaidimo, kaip aktyvaus mokymo (si) metodo taikymas ekonomikos pamokose, mokiniams padėjo geriau suprasti pamokos temą, įsisavinti ekonomikos ir verslo pagrindų žinias, ugdyti verslumo kompetencijas. Žaidybinė veikla ekonomikos pamokose mokiniams labai patiko ir jie norėtų, kad mokytojai ir kitose pamokose taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (si) metodą.

IŠVADOS

1. Ekonominiai verslo žaidimai suteikia galimybę ugdyti įvairias verslumo kompetencijas, tokias kaip gebėjimas dirbti komandoje, mokinių žingeidumas, pareigingumas, savarankiškumas, kritinis mąstymas, atsakingumas, kruopštumas ir t.t. Taip pat žaidimu, kaip veiklos forma pamokoje, galima pasiekti daug pedagoginių tikslų, gilinti dalyko žinias, formuoti naujus mokėjimus ir įgūdžius. Verslumo ugdymas suteikia galimybę plėtoti įvairiausius verslumo gabumus.

2. Vertinat ekonominių verslo žaidimų galimybes ugdant mokinių verslumą, pastebėta, kad žaidimas, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodas yra efektyvi verslumo ugdymo priemonė, kuri leidžia kiekvienam mokiniui išgyventi sėkmės situaciją. Ekonominiai verslo žaidimai suteikia galimybę teorines žinias pritaikyti praktinėje veikloje, pabūti tam tikrame vaidmenyje (pirkėjo, pardavėjo, verslininko ir pan.), įgyti verslo patirties ir patobulinti asmeninius verslumo įgūdžius.

3. Įvairių žaidimų taikymas ekonomikos ir verslumo pamokoje yra veiksmingas, nes, sėkmingiau padeda ugdyti tokias mokinių verslumo kompetencijas kaip aktyvumas, kruopštumas, gebėjimas dirbti komandoje, užsibrėžto tikslo siekimas, pasitikėjimas savimi ir t.t. Taikant ekonominius verslo žaidimus mokymo procese, gaunami geresni mokymosi rezultatai – atsiskaitomųjų darbų vertinimai geresni eksperimentinėje klasėje, kurioje kompleksiškai buvo taikomi ekonominiai verslo žaidimai. Taip pat žaidimai mokiniams padeda geriau suprasti pamokos temą, įsisavinti ekonomikos ir verslumo žinias, formuoja asmenines verslumo kompetencijas. Žaidybinė veikla mokiniams yra labai įdomi, aktyvinanti mokinių emocijas.

LITERATŪRA

1. Bačiulytė R., Ignatonienė D., Ignatonis M. (2009). *Verslo praktinio mokymo firmų darbo patirtis ir veiklos gairės*. Vilnius: "simulith" centras
2. Bagdonas E. (2002). *Verslo žaidimai: samprata, modeliai tikrovė: monografija*. Kaunas: Technologija
3. Bagdonas E., (2008). *Verslo pradmenys: vadovėlis*. Kaunas: Technologija
4. Balvočiūtė R. (2005). *Verslo imitavimo įmonės kūrimas ir veiklos procesai: metodinė priemonė*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
5. Bareikienė R., Česonienė R. ir kt. (2012) *Verslumo gebėjimų ugdymas 9-10 klasėse. Metodinės rekomendacijos*. [Žiūrėta 2012-10-25]. Prieiga per internetą: <http://galimybės.pedagogika.lt/uploads/file/2012.11.23/Verslumo-gebėjimu-ugdymas9-10klase-se-metodines-rekomendacijos.pdf>
6. Bitinas B. (2002). *Pedagoginės diagnostikos pagrindai*. Vilnius: UAB „Parama“.
7. Bižys N., Linkaitytė G., Valiuškevičiūtė A. (1996). *Pamokos mokytojai*. Vilnius: Margi raštai
8. Čiegis R., Skunčinkienė R., Rakickas A., (2005). Verslo žaidimų samprata ir paskirtis žinių visuomenėje. *Organizacijų vadyba: sisteminiai tyrimai*. Nr.35, p. 22-26
9. Grinevičienė N. (2002). *Vaikystės žaidimai*. – Kaunas: Šviesa
10. Grinevičienė N., Jarovaitienė R. (1997). *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
11. Ekonomikos mokymo programa ir standartai (2001). [Žiūrėta 2012-10-25]. Prieiga per internetą: <http://www.essc.lt/get.php?f.768>
12. Europos komisija (2009). *Profesinis rengimas ir verslumas. Ekspertų grupės galutinė ataskaita*. [Žiūrėta 2012-10-25]. Prieiga per internetą: http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/files/smes/vocational/entr_voca_lt.pdf
13. Europos bendrijų komisija (2005). *Komisijos pasiūlymas dėl rekomendacijos dėl bendrųjų visą gyvenimą trunkančio mokymosi gebėjimų*, KOM (2005)548, galutinis. [Žiūrėta 2012-10-25]. Prieiga per internetą: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONGML+REPORT+A6-2006-0262+0+DOC+PDF+V0//LT>
14. Ivanovas P. (2000). *Žaidimai vaikams*. Šiaurės Lietuva
15. Jackūnas Ž. (2003). Pagrindinės ugdymo kaitos nuostatos. *Mokymas, mokymasis ir vertinimas*. Švietimo plėtotės centras. Nr. 11, p. 8-14.
16. Jelagaitė A., Vijeikis J. (2012). Verslumo ugdymo sistemos tobulinimas bendrojo lavinimo mokyklų vyresnėse klasėse. *Vadybos mokslas ir studijos – kaimo verslų ir jų infrastruktūros plėtrai*. Mokslo žurnalas, T34 Nr.5, p. 59-64.

17. Jucevičienė P., Lepaitė D. (2000). *Kompetencijos sampratos erdvė*. Socialiniai mokslai. Kaunas: Kauno technologijos universitetas.
18. Juknevičienė O., Lipskis K., Malčiauskienė A., ir kt. (2001) *Ekonomikos mokymo programa ir standartai*. LR Švietimo ir mokslo ministerija. Mokyklų tobulinimo centras. [Žiūrėta 2011-04-25]. Prieiga per internetą: <http://www.essc.lt/get.php?f.768>
19. Lipskis K., D. Poškienė D., M. Stričkienė M. (2003). *Ekonomikos pradmenys IX-X klasėms. Mokytojo knyga*. Vilnius: leidykla TEV
20. Lydeka Z. (1996). Verslininkas, verslumas ir verslininkystė. *Organizacijų vadyba: sisteminiai tyrimai*, Nr. 2, p. 137-147.
21. Lietuvos Respublikos Vyriausybė nutarimas „Dėl nacionalinės jaunimo verslumo ugdymo ir skatinimo 2008–2012 metų programos patvirtinimo“. *Valstybės žinios*, Nr. 46-1728.
22. Lietuvos Respublikos finansų ministerija. *Jaunimo verslumą skatinančių priemonių vertinimas. 2012 m. galutinė ataskaita*. [Žiūrėta 2013-02-22]. Prieiga per internetą: http://www.esparama.lt/es_parama_pletra/failai/fm/failai/Vertinimas_ESSP_Neringos/Ataskaitos_2011MVP/Jaunimo_verslumas_ataskaita.pdf
23. "Lietuvos Junior Achievement" internetinis puslapis . [Žiūrėta 2012-10-22]. Prieiga per internetą: <http://www.lja.lt/naujas/programs/programos.htm>
24. Raguseo, D. (2009). *Static and dynamic quantity-setting games: an in-class experiment* //Verslas: teorija ir praktika. Nr. 10
25. Komisijos komunikatas įgyvendinant Bendrijos Lisabonos programą (2006). *Verslumu pagrįsto mąstymo puoselėjimas ugdant ir mokant*. [Žiūrėta 2012-10-22]. Prieiga per internetą: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52006DC0033:LT:NOT>
26. Kurmanskytė J. (2011). *Elektroninė mokytojo knyga „Verslumo ugdymas: simuliaciniai žaidimai ir užduotys“*. [Žiūrėta 2012-09-02]. Prieiga per internetą: http://www.draskinkimeateiti.lt/Books/Verslumo_ugdymas/index.html
27. Maziliauskienė L. (2001). *Žaidimas - improvizacija pamokoje*. Šiauliai: K.J. Vasiliasuko įmonė
28. Miežienė L. (2005). *Paprasti-nepaprasti žaidimai: Metodinė priemonė*. Vilnius: Lietuvos vaikų ir jaunimo centras.
29. Mincienė L. (2004). *Verslumo pradmenys. Mokomoji knyga*. Kaunas
30. Patašienė I. (2008). Įmonės ekonominių veiksnių imitacinis modeliavimas ir taikymas mokymo procesui. [Žiūrėta 2012-12-02]. Prieiga per internetą: http://www.mii.lt/files/mii_dis_08_patasiene.pdf
31. Petty G. (2006). *Šiuolaikinis mokymas. Praktinis vadovas*. Vilnius: Tyto alba
32. Pranys T. (2012) *Komandinis darbas*. [Žiūrėta 2013-03-02]. Prieiga per internetą: <http://www.verslas.in/komandinis-darbas/#comments>

33. Rajackas V. (1999). *Mokymo organizavimas*. Šviesa.
34. Strazdienė G., Garalis A. (2008). *Imitacinės verslo įmonės modelis: teoriniai ir praktiniai aspektai*. [Žiūrėta 2012-10-10]. Prieiga per internetą: <http://archive.minfolit.lt/arch/15001/15002.pdf>
35. Šiaučiukėnienė L., Stankevičienė N. (2003). *Bendrosios didaktikos pagrindai*. Kaunas: Technologija
36. Vidurinio ugdymo ekonomikos ir verslumo bendrosios ugdymo programos. [Žiūrėta 2012-09-02]. Prieiga per internetą: http://portalas.emokykla.lt/bup/Documents/Vidurinis%20ugdymas/Socialinis_ugdymas_5_priedas.pdf
37. Vedeckienė R. (2004). *Didaktiniai žaidimai: mokymo priemonė*. Šiauliai: Titnagas
38. Žukauskienė R. (2007). *Raidos psichologija*. Vilnius: Margi raštai
39. Huizinga J. (1992). *Номо ludens ; В тени завтрашнего дня*. Москва: Прогресс:Прогресс-Академия

PRIEDAI

Mielas mokinys, esu Joana Ausiukevičienė, Šiaulių universiteto Edukologijos (ekonomikos ir verslo pagrindų) studijų programos bakalaurantė. Savo baigiamajame darbe siekiu išsiaiškinti, kaip žaidimai ekonomikos pamokose padeda įsisavinti ekonomikos dalyko žinias ir ugdyti mokinių verslumą.

Prašau Jūsų įvertinti savo asmenines savybes balais 1, 2, 3, 4 (1 mažiausiai, 4 labiausiai). Ši apklausa yra anoniminė.

Dėkoju už bendradarbiavimą

Asmeninės savybės susijusios su verslumu

SAVYBĖS	KAIP AŠ VERTINU SAVĘ (1-mažiausiai, 4- labiausiai)
Lyderiavimas	
Pasitikėjimas savo jėgomis	
Užsibrėžto tikslo siekimas	
Kūrybingumas	
Pareigingumas	
Derybų menas	
Bendravimas	
Komandinis darbas	
Savarankiškumas	
Mokėjimas prisitaikyti	
Problemų sprendimas	
Planavimas	
Entuziazmas	
Kitų žmonių supratimas	

Pildymo data

Tema: „Rinka, rinkos tipai“

Žaidimas „Riešutų rinka“

Žaidimui reikia pasiruošti 32 pirkėjo ir 32 pardavėjo korteles naudojant skirtingos spalvos popierių.

Mokiniai suskirstomi į 2 grupes: pirkėjus ir pardavėjus. Kiekvienas pirkėjas ir pardavėjas gauna po vieną kortelę kurioje nurodyta siūloma riešutų maišelio pirkimo ar pardavimo kaina. Šios kainos negalima niekam rodyti. Kainą, kuri užrašyta kortelėje, reikia užrašyti į savo rezultatų lapą.

Bus vykdomi trys prekių mainų ratai po 5 minutes. Vienas prekių mainų sandoris turi būti bandomasis. Mokiniai turi stengtis per numatytą laiką sudaryti kuo daugiau sandorių. Galima sudaryti ir nuostolingų sandorių, tam, kad gauti naują sandorio kortelę.

Mokytojas paskelbia pirkimo-pardavimo pradžią. Pirkėjai ir pardavėjai derasi dėl riešutų kainų ir vykdo pirkimo-pardavimo sandorius, kuriuos užrašo į savo rezultatų lapą. Įvykdžius vieną sandorį kortelės grąžinamos ir paimama nauja kortelė su kita kaina. Mokiniams leidžiama sudaryti tiek sandorių kiek jie suspėja per numatytą laiką. Žaidimo eigoje pirkėjai ir pardavėjai vietomis nesikeičia.

Mokytojas arba padėjėjas lentoje fiksuoja pardavimo kainų rezultatus, kuriuos pardavėjas privalo pranešti po kiekvieno sudaryto sandorio, kad pirkėjai ir pardavėjai žinotų riešutų rinkos kainas.

Uždarius vieną prekių mainų ratą (po 5 min.), mokiniai turi savo rezultatų lape apskaičiuoti kiekvieno sandorio pelną arba nuostolį – iš riešutų maišelio kainos, nurodytos kortelėje, atimti sutartą sandorio kainą. Žaidimui pasibaigus mokiniai susumuoja kiekvieno pardavimo rato rezultatų sumą ir išveda bendrą visų savo sandorių rezultatą.

Mokytojas per pertraukėles tarp prekių mainų ratų mokinius paskatina atkreipti dėmesį į klasės rezultatų lapą, užrašytą lentoje, kuriame užrašyti visi sandoriai.

Žaidimui pasibaigus pirkėjus ir pardavėjus sudariusius geriausius sandorius galima apdovanoti daiktiniais prizais, pvz.: riešutų maišeliais, arba pažymiais.

Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 12 Lt, patirsite nuostolį	Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 11 Lt, patirsite nuostolį
Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 10 Lt, patirsite nuostolį	Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 9 Lt, patirsite nuostolį
Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 8 Lt, patirsite nuostolį	Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 7 Lt, patirsite nuostolį
Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 6 Lt, patirsite nuostolį	Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 5 Lt, patirsite nuostolį
Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 4 Lt, patirsite nuostolį	Pirkėjo kortelė Bandykite nupirkti riešutų maišelį kuo pigiau. Jei sumokėsite daugiau kaip 3 Lt, patirsite nuostolį

Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 11 Lt už maišelį, patirsite nuostolį	Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 10 Lt už maišelį, patirsite nuostolį
Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 9 Lt už maišelį, patirsite nuostolį	Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 8 Lt už maišelį, patirsite nuostolį
Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 7 Lt už maišelį, patirsite nuostolį	Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 6 Lt už maišelį, patirsite nuostolį
Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 5 Lt už maišelį, patirsite nuostolį	Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 4 Lt už maišelį, patirsite nuostolį
Pardavėjo kortelė Stenkitės parduoti riešutų maišelį kuo brangiau. Jei parduosite pigiau nei 3 Lt už maišelį, patirsite nuostolį	

ŽAIDIMO „RIEŠUTŲ RINKA“ REZULTATŲ LAPAS

Vardas, pavardė Pirkėjas/Pardavėjas (nereikalinga išbraukite)

Sandorio numeris	Riešutų maišelio kaina		Pelnas	Nuostolis	Sandorio rezultatas (pelnas arba nuostolis)
	Kortelėje	Sutarta			
1					
2					
3					
4					
Pirmojo (bandomojo) rato rezultatas					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
Antrojo rato rezultatas					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
Trečiojo rato rezultatas					
Bendrasis antrojo ir trečiojo rato rezultatas					

KLASĖS REZULTATŲ LENTELĖ

Maišelio kaina, Lt	Pardavimo sandorių, kiekviena kaina, skaičius			
	1 ratas	2 ratas	3 ratas	2 ir 3 ratas kartu
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Tema: „Rinka, rinkos tipai“

Žaidimas „Konkurencija“

Visi mokiniai yra šokoladukų pardavėjai. Tarkime, kad šokoladukas jiems kainavo 0,50 Lt.

Iš mokinių tarpo pakviesti 5 savanorius ir sudaryti 4 šokoladukų pardavėjų grupes, kurias sudaro:

Pirmąją - vienas savanoris

Antrąją - du savanoriai (jiems bus leidžiama tarpusavyje kalbėtis ir tartis)

Trečiąją - kiti du savanoriai (jiems kalbėtis ir tartis draudžiama)

Ketvirtąją - visi likusieji mokiniai.

Mokytojas yra vienintelis pirkėjas rinkoje, labai norintis nusipirkti 4 šokoladukus ir galintis mokėti ne daugiau kaip po 1 Lt už kiekvieną šokoladuką.

Mokinių grupėms išdalinami skirtingų spalvų lapeliai, kur kiekvienos grupės pardavėjas turi parašyti savo vardą ir už kiek jis pasirengęs parduoti šokoladuką. Antrosios ir ketvirtosios pardavėjų grupės mokiniams leidžiama tartis tarpusavyje.

Mokytojas, surinkęs lapelius su pasiūlymais lentoje užrašo kiekvienos grupės pasiūlytas mažiausias kainas, pvz.:

1 pardavėjo grupė siūlo pirkti už Lt (jei mokinsys gerai suprato užduotį, kaina dažniausiai būna maksimali, t.y. 1 Lt)

2 pardavėjų grupės (jiems buvo leidžiama tartis tarpusavyje) mažiausia kaina yra Lt (labiausiai tikėtina, kad mokiniai pasitarę parašys tą pačią maksimalią kainą, t.y. 1 Lt)

3 pardavėjų grupės (tarpusavyje tartis buvo draudžiama) mažiausia kaina yra Lt (kainos greičiausiai bus mažesnės ir skirtingos nei pirmųjų 2 grupių).

Iš 4 pardavėjų grupės mažiausią kainą yra Lt.

Mokiniai gautus rezultatus turi įvertinti kaip pirkėjai ir atsakyti už kokią kainą pirktų šokoladukus. Taip pat mokiniai turėtų pasakyti kuri pardavėjų grupė kokiame rinkos tipui atstovavo (pirmoji – monopolijai, antroji ir trečioji oligopolijai, o ketvirtoji – tobulajai konkurencijai).

Mokiniams pasiūliusiems mažiausią kainą galima apdovanoti šokoladukais.

Mokinio vardas, pavardė grupė

TEMA: RINKA, RINKOS TIPAI

1. Kas yra rinka?

.....
.....
.....
.....

2. Kokiomis sąlygomis funkcionuoja rinka?

.....
.....
.....
.....

3. Kas yra rinkos pusiausvyra?

.....
.....
.....
.....

4. Kas rinkoje nustato galutinę prekių kainą?

.....
.....
.....
.....

5. Kas rinkoje reguliuoja pirkėjų ir pardavėjų tarpusavio santykius?

.....
.....
.....
.....

6. Išvardinkite pagrindines rinkos organizavimo formas

.....
.....
.....
.....

5 PRIEDAS

Mielas mokinys, esu Joana Ausiukevičienė, Šiaulių universiteto Edukologijos (ekonomikos ir verslo pagrindų) studijų programos bakalaurantė. Savo baigiamajame darbe siekiu išsiaiškinti, kaip žaidimai ekonomikos pamokose padeda įsisavinti ekonomikos dalyko žinias ir ugdyti mokinių verslumą.

Prašau Jūsų atsakyti į žemiau pateiktus klausimus. Jums tinkantį atsakymo variantą pažymėkite X. Nuo Jūsų nuoširdžių atsakymų priklauso tyrimo sėkmė. Ši apklausa yra anoniminė.

Dėkoju už bendradarbiavimą

1. Pamoka, kai žaidėme ekonominius žaidimus:

- | | |
|---|--|
| ☐ Buvo įdomi ir labai patiko | ☐ Patiko |
| ☐ Nelabai patiko | ☐ Aš išvis nieko nesupratau |

2. Nurodykite konkrečiai kas patiko, ar nepatiko pamokoje, kai žaidėme ekonominius žaidimus

Patiko:

Nepatiko:

3. Ar ekonominis žaidimas padėjo jums labiau suprasti pamokos temą?

- | | |
|---------------------------------------|--|
| ☐ Taip, padėjo | ☐ Gal ir padėjo |
| ☐ Ne | ☐ Nežinau |

4. Ar norėtumėte, kad mokytojai kitose pamokose taikytų žaidimą, kaip aktyvaus mokymo (-si) metodą?

- | |
|----------------------------------|
| ☐ Taip |
| ☐ Ne |
| ☐ Nežinau |

5. Pažymėkite kompetencijas (savybes), kurias įgijote ar pagilino šio žaidimo metu.

	taip	abejoju	ne
gebėjimas dirbti komandoje	☐	☐	☐
žingeidumas	☐	☐	☐
pareigingumas	☐	☐	☐
savarankiškumas	☐	☐	☐
kritinis mąstymas	☐	☐	☐
atsakingumas	☐	☐	☐
kruopštumas	☐	☐	☐
Iniciatyvumas/entuziazmas	☐	☐	☐
nebijojimas rizikuoti	☐	☐	☐
pasitikėjimas savo jėgomis	☐	☐	☐
aktyvumas	☐	☐	☐
pastabumas	☐	☐	☐
vaizduotė	☐	☐	☐
valia	☐	☐	☐
kūrybiškumas	☐	☐	☐
bendravimas ir bendradarbiavimas	☐	☐	☐
problemų sprendimo būdų ieškojimas	☐	☐	☐
gebėjimas siekti užsibrėžto tikslo	☐	☐	☐
greita reakcija	☐	☐	☐

Tema: Darbo našumas ir specializacija**Žaidimas „Albumų gamyba“****Priemonės**

Daug rašomojo popieriaus lapų (gali būti naudotas), daug sąvaržėlių ir keletas rašiklių (dvigubai daugiau nei mokinių grupių). Po dvi poros polietileninių didelių pirštinių kiekvienam mokiniui arba bent 2-3 poros kiekvienai grupei. Nedidelių prizų grupėms paskatinti (saldainiai, obuoliai, pan.)

Suskirstyti klasę į albumų gamybos bendroves po 4-5 mokinius. Jie turi sugalvoti savo bendrovių pavadinimus. Vieną ar du mokinius paskirti savo padėjėjais, kurie tikrins albumų kokybę.

Parodyti mokiniams kaip vyks albumų gamyba: A4 popieriaus lapą perplėšti pusiau, gautas puses dar kartą pusiau, turėsime 4 dalis,. Tą patį atlikti dar kartą, kad gautume 8 popieriaus dalis. Jas visas sudėti ir perlenkti per vidurį. Gaunas 14 puslapių albumas su viršeliu. Sąvaržėle reikia susekti viršutinį kairįjį kampą, kad lapai laikytųsi. Viršelyje užrašyti savo bendrovės pavadinimą ir albumo puslapius sunumeruokite nuo 1 iki 28 (viršelis nenumeruojamas). Numerius rašyti puslapio apačioje, atitinkamai kairėje arba dešinėje pusėje.

Mokiniai per 3 minutes turės pagaminti kiek galima daugiau albumų. Visų albumų kokybė bus patikrinta, o netinkami albumai nepriimami. Skaičiuojant albumų gamybos kaštus teks sumuoti ir medžiagas, sunaudotas netinkamiems albumams.

Kiekvienai bendrovei išdalinamas popierius, sąvaržėlės ir po vieną rašiklį. Mokiniai turi pasitreniruoti gaminti albumus. Visi bandomieji pagaminti albumai surenkami.

I gamybos ratas

Kiekvienas bendrovės darbuotojas yra individualus albumų gamintojas, t.y. visą albumą nuo pradžios iki galo jis turi pagaminti pats. Skiriamos 3 min., per kurias mokiniai turi pagaminti kuo daugiau albumų. Pasibaigus laikui, mokytojas kartu su pagalbininkais, patikrina albumų kokybę ir netinkamus bei nebaigtus albumus surenka.

Kiekviena bendrovė užrašo pirmojo gamybos rato duomenis į savo rezultatų lapą. Laimėjusiai I ratą bendrovei skiriamas mažas prizas.

II gamybos ratas

Mokytojas mokinių paklausia kaip kitaip būtų galima organizuoti albumų gamybą. Paprastai mokiniai siūlo darbus pasiskirstyti ir specializuotis.

Skiriamas laikas aptarti kaip bendrovės pasiskirstys darbus. Kiekvienam bendrovės nariui specializuotis galima tik vienoje arba dviejuose gamybos srityse. Patikrinti ar mokiniai turi pakankamai popieriaus ir sąvaržėlių.

Vėl skiriamos 3 minutės albumų gamybai, albumai patikrinami, netinkamus ir nebaigti surenkami, užpildomas gamybos rezultatų lapas. Grupė, laimėjusi antrąjį ratą apdovanojama.

III gamybos ratas

Jeigu bendrovių darbo našumas II rate, palyginus su I ratu nepadidėjo, II ratą reikia pakartoti dar kartą. To dažnai prireikia, nes specialistai turi įgusti atlikti savo specifinį darbą, bendradarbiauti.

IV gamybos ratas

Bendrovėms pasiūloma tiek rašiklių, kiek jos pageidauja. Mokiniams skiriamas laikas išanalizuoti savo gamybos procesą ir prireikus jį perorganizuoti..Kiekvienas papildomas rašiklis kainuoja 0,50 Lt.

Vėl skiriamos 3 minutės albumų gamybai, albumai patikrinami, netinkamus ir nebaigti surenkami, užpildomas gamybos rezultatų lapas. Grupė, laimėjusi ketvirtąjį ratą apdovanojama.

V gamybos ratas (neprivalomas)

Pateikiamos trys situacijos:

a) Pagal Aplinkos ministerijos reikalavimus kiekvienoje bendrovėje turi būti oro užterštumo kontrolierius. Iš kiekvienos bendrovės paskiriamas vienas darbininkas, kuris turės kontroliuoti užterštumą ir gamybos procese nedalyvaus, tačiau darbo užmokestį gaus.

b) Pagal Darbo ir socialinės apsaugos ministerijos reikalavimus, kiekvienas darbininkas po kiekvieno gamybos rato privalo padaryti vienos minutės pertrauką, t.y. kas 60 s. vienas darbininkas iškrinta iš gamybos proceso.

c) Pagal Sveikatos apsaugos ministerijos reikalavimus visi darbininkai turi dirbti mūvėdami gumines pirštines, nes gamybos procese naudojamas popierius turi nuodingų medžiagų.

Skiriamos 3 minutės albumų gamybai, albumai patikrinami, netinkamus ir nebaigti surenkami, užpildomas gamybos rezultatų lapas. Grupė, laimėjusi penktąjį ratą apdovanojama.

DARBO NAŠUMO DUOMENYS

Bendrovės pavadinimas _____

	Pavyzdys	I ratas	II ratas	III ratas	IV ratas	V ratas
1. Gamybos būdas	Individual. gamint.					
2. Pagamintų albumų skaičius	6					
3. Priimtų albumų skaičius	4					
4. Medžiagų kaina (0,25 Lt už albumą)	1,50 Lt					
5. Darbininkų skaičius	4					
6. Darbo užmokestis (1,00 Lt darbininkui)	4,00 Lt					
7. Gamybinių patalpų nuoma (2,00 Lt už stalą)	2,00 Lt					
8. Investavimas į darbo priemones (0,50 Lt už rašiklį)	0,50 Lt					
9. Bendrieji kaštai (viso išlaidų: 4+6+7+8)	8,00 Lt					
10. Vieno albumo (vidutiniai) kaštai: bendrieji kaštai/priimti albumai	2,00 Lt					
11. Iš viso dirbta laiko: 3 min. x darbininkų skaičius	12 min.					
12. Per vieną min. pagaminta produkcijos: albumų skaičius/visas dirbtas laikas (3/11)	0,333					

Mokinio vardas, pavardė grupė

TEMA: DARBO NAŠUMAS IR SPECIALIZACIJA

1. Kas yra darbo našumas?

.....

.....

.....

.....

2. Kuo darbo našumo didėjimas gali būti naudingas konkrečios įmonės darbininkams? O visai šaliai?

.....

.....

.....

.....

3. Kaip gali būti didinamas darbo našumas?

.....

.....

.....

.....

4. Kaip jūs suprantate žodžio „specializacija“ reikšmę?

.....

.....

.....

.....

5. Išvardinkite specializacijos ir darbo pasidalijimo trūkumus ir privalumus

.....

.....

.....

.....

Tema: „Infliacija“**Žaidimas „Infliacija“**

Priemonės:

Smulkūs daiktai, atliksiantys pinigų vaidmenį, pvz.: sąvaržėlės, pieštukai ir pan. arba popieriniai „pinigėliai“

Po tris vienetus 3 skirtingų prekių, pvz.: 3 obuoliai, 3 saldainiai, 3 pieštukai ir pan.

Visiems mokiniams išdalijama po keletą „pinigėlių“. Skelbiame aukcioną, kur parduodamos pirmasis 3 skirtingų prekių komplektas (obuolys, saldainis, pieštukas). Mokinys pasiūlęs daugiausiai pinigėlių galės nusipirkti bet kurį daiktą. Pardavimo kainos užrašomos lentelėje lentoje.

Kadangi prekės buvo ištis vertingos, tačiau siūlomos kainos nedidelės, papildomai išdaliname žaidybinių pinigėlių ir skelbiame antrąjį aukcioną. Parduodame antrąjį tų pačių prekių komplektą (obuolys, saldainis, pieštukas). Siekiant taupyti laiką mokinių paprašoma kainą kelti pvz.: po 5 piniginius vienetus. Sandorio kainas užrašome lentoje.

Papildomai išdaliname dar daugiau pinigėlių ir skelbiame trečiąjį prekių aukcioną (obuolys, saldainis, pieštukas). Varžytinių pardavimo kainas užrašome lentoje.

Pasibaigus žaidimui duomenų lentelėje įvertiname kainų lygio kilimą ir infliaciją. Pinigų sumą, išleistą visoms trims prekėms II ir III aukcione pirkti palyginę su I aukciono išleista pinigų suma (ją prilyginame 100 proc.) ir išreiškę procentais, gauname kainų lygio kitimo duomenis. Procentinis kainų lygio padidėjimas, palyginti su praėjusiu aukcionu, yra infliacija.

Prekė	Kaina Lt		
	I aukcionas	II aukcionas	III aukcionas
Obuolys			
Saldainis			
Pieštukas			
Išleistų pinigų suma Lt			
Kainų lygio kitimas procentais	100%		

Mokinio vardas, pavardė grupė

TEMA: INFLIACIJA

1. Kas yra infliacija?

.....

.....

.....

.....

2. Kokios žmonių grupės laimi esant infliacijai?

.....

.....

.....

.....

3. Kokios žmonių grupės labiausiai nukenčia esant infliacijai?

.....

.....

.....

.....

4. Kodėl infliacija daro neigiamą įtaką ekonomikai?

.....

.....

.....

.....

5. Per pastaruosius metus duonos kaina nuo 2,00 Lt išaugo iki 3,50 Lt. Ar tai galima pavadinti infliacija? Kodėl?

.....

.....

.....

.....