Játékos szuvenír

KOROSZTÁLY	9-11 éves
TANULÁSI EREDMÉNY	Lehetőséget biztosítani a tanulók számára, hogy megértsék a pénz természetét, forrásait és felhasználási módjait.
IDŐTARTAM	több napos projekt
ESZKÖZÖK	A tanulók döntéseinek és terveinek függvénye
KULCSFOGALMAK	Kreativitás, vállalkozó szellem, gyártás, termék, csapatmunka, értékteremtés, ár, bevétel, fizetés, profit, fogyasztás, befektetés.

KULCSSZAVAK: Tervezés, gyártás, kereskedés

PÉLDÁK: Hogyan kereskedünk egy elkészült termékkel?

ÓRAVÁZLAT

Ötlet gyűjtés:

például nézzétek meg közösen

https://www.youtube.com/watch?v=6RuYuxOELHI

https://www.youtube.com/watch?v=G3srgvFwoM4

Oszd fel három csoportra a tanulókat:

- Az első csoport feladata szuvenír esernyők gyártása (alapanyagok beszerzése és kivitelezés)
- A második csoport feladata a csomagolás megoldása (kartondobozok ragasztása és dekorálása, az esernyők dobozokba helyezése)
- A harmadik csoport a reklámért felelős (poszterek készítése)

A projekt állomásai:

Tervezés, Gyártás előkészítése, Gyártás, Reklám, Eladás

Minden csoport kapott egy feladatleírást. A tanulók a saját csoportjuk céljának elérésén dolgoztak, a hatékonyság elvét szem előtt tartva osztva fel a munkát egymás közt. Ők voltak felelősek az időkeret és a minőségi elvek betartásáért a termékfejlesztés során, posztereket gyártottak, és szlogeneket találtak ki a termék reklámozására. A tanulók állapították meg a gyártási költségeket és a termék árát is, és ez alapján számították ki a várható profitot. A termékfejlesztés befejeztével a csoportok bemutatták egymásnak munkájukat.

A műhelymunka lezárulta után a tanulók egy nyilvános eseményen, az iskola többi diákja, tanára, a szülők, a helyi közösség és média képviselőinek jelenlétében mutatták be a terméket, és beszámoltak mindarról, amit a projektfolyamat során tanultak.