Μαθαίνοντας για τα οικονομικά και τον χρηματοπιστωτικό τομέα μέσω της ίδρυσης μιας επιχείρησης

Προαπαιτούμενα μαθήματα/ προγενέστερη γνώση μαθητών	Κανένα/ Καμία
Μαθησιακοί στόχοι	Οι μαθητές θα μάθουν για μερικές αρχές των οικονομικών. Οι μαθητές θα μάθουν μερικά χαρακτηριστικά του τραπεζικού/ οικονομικού συστήματος. Θα συζητήσουν γύρω από θέματα που αφορούν τη δημοκρατία και τα οικονομικά.
Θέματα	Οικονομικά, Κοινωνικές Επιστήμες, Ιθαγένεια, Πολιτικές Επιστήμες
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν	Κριτική σκέψη
Προτεινόμενες ηλικίες	15-18 ετών
Απαιτούμενο υλικό	Λειτουργικό σύστημα: Microsoft® Windows® Windows 7/Windows 8/Windows 10/Windows 11 Επεξεργαστής: 1 GHz CPU ή νεότερη έκδοση Μνήμη: 2 GB RAM Χωριτικότητα στο σκληρό δίσκο: 700 MB Οθόνη: Συμβατή με DirectX, που υποστηρίζει ανάλυση τουλάχιστον 1024 x 768, έως 1920×1080 pixels

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

	Έκδοση DirectX®: DirectX® 9.0c Σύνδεση στο Διαδίκτυο
Διάρκεια διδακτικής ακολουθίας	120 λεπτά
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική ή ατομική δραστηριότητα
Συμβουλές για συντόμευση της δραστηριότητας	Όλα τα μαθήματα θέτουν κάποιους στόχους μετά τη διδασκαλία του περιεχομένου τους. Μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές σας να εργαστούν, εάν έχουν χρόνο στη διάθεσή τους, για να πετύχουν τους στόχους ενός μαθήματος ή να μεταβούν απευθείας στο επόμενο μάθημα, για να μάθουν περισσότερες έννοιες σε συντομότερο χρονικό διάστημα. Για να συντομεύσετε τη διδακτική ακολουθία, μπορείτε να περιορίσετε τον αριθμό των μαθημάτων που θέλετε να καλύψετε. Θα πρέπει τουλάχιστον όμως να ολοκληρώσετε το πρώτο μάθημα για να κάνετε τους απαραίτητους συσχετισμούς με το παιχνίδι.
Οδηγίες για την υιοθέτηση πιο συμπεριληπτικών προσεγγίσεων	Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά, ωστόσο υπάρχουν ορισμένες μεταφράσεις που έγιναν σύμφωνα με τις ιδιαίτερες ανάγκες συγκεκριμένων ομάδων. Για να εγκαταστήσετε τις μεταφράσεις, μεταβείτε σε αυτή τη σελίδα : https://www.capitalismlab.com/resources/download-user-translated-game-text/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

	Η διεπαφή χρήστη στο παιχνίδι μπορεί να είναι δύσκολη για μαθητές με χαμηλή όραση. Βεβαιωθείτε ότι τους βοηθάτε να περιηγηθούν στο παιχνίδι ή ότι έχετε έναν συμπαίκτη που τους βοηθά να εκτελούν τις εργασίες που θέλουν να κάνουν.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

(Πηγή: www.capitalismlab.com/)

Το Capitalism Lab δεν είναι πολύ σύνθετο από την άποψη των γραφικών, αλλά είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι προσομοίωσης στα οικονομικά, στην αγορά.

Στο σημείο αυτό, παραθέτουμε μερικές ιδέες για θέματα συζήτησης/ενημέρωσης για κάθε εκπαιδευτικό βίντεο που ολοκληρώνεται.

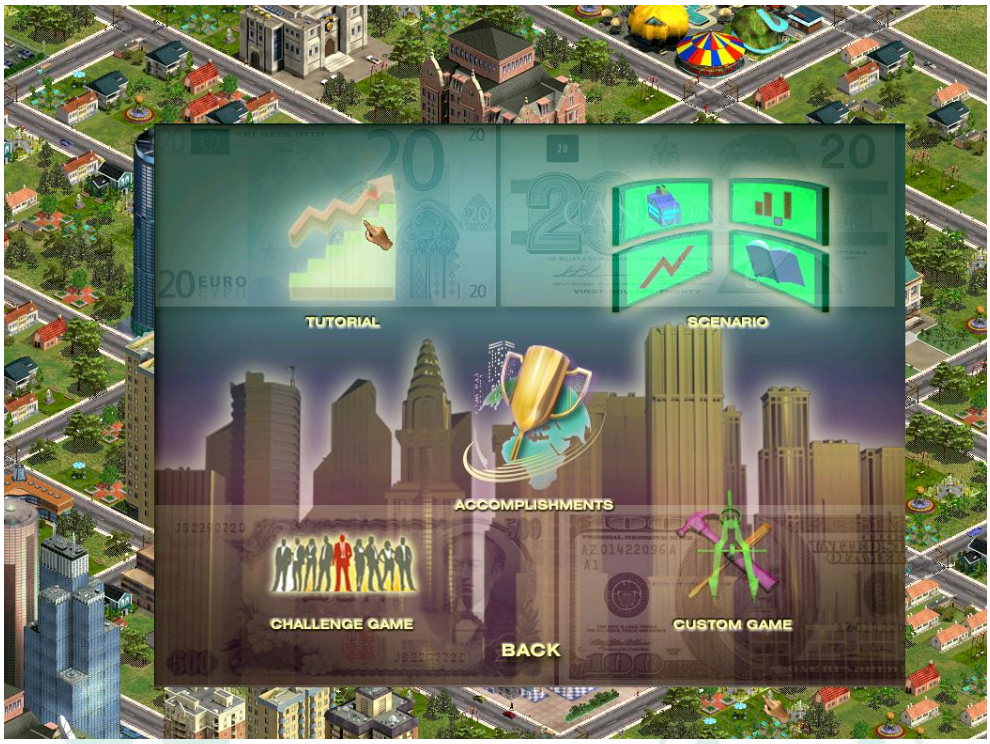
Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παρούσα διδακτική ακολουθία;

Για κάθε βήμα, απλά αφήστε τους μαθητές να παρακολουθήσουν το εκπαιδευτικό βίντεο που παρέχεται σε κάθε περίπτωση.

Για να βρείτε τα εκπαιδευτικά βίντεο, μεταβείτε στο New Game > Tutorials. Στη συνέχεια, επιλέξτε αυτό που θέλετε και κάντε κλικ στο START. Είναι καλύτερα οι μαθητές να παρακολουθήσουν τα εκπαιδευτικά βίντεο με τη σειρά, καθώς αυτά αναπτύσσονται με βάση προγενέστερες γνώσεις.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669



- **Βήμα 1: Μάθημα 1, Μαθαίνοντας για τη διεπαφή χρήστη του παιχνδιού (20 λεπτά)**

Το πρώτο εκπαιδευτικό βίντεο έχει ως στόχο να εξοικειώσει τον παίκτη με τη διεπαφή χρήστη του παιχνδιού.

Θέματα για ενημέρωση:

Προσφορά και ζήτηση

Για να εξηγήσετε τις έννοιες της προσφοράς και της ζήτησης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το βίντεο:

💡 “Supply and demand: Crash Course Economics #4” by CrashCourse.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Έσοδα έναντι κέρδους έναντι μετρητών

Για την ανάλυση των πιο πάνω εννοιών, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ακόλουθη πηγή: https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/

- **Βήμα 2: Μάθημα 2, διαχείριση λιανικού εμπορίου (20 λεπτά)**

Σε αυτό το εκπαιδευτικό βίντεο, οι παίκτες θα μάθουν πώς να εγκαθιστούν σημεία πώλησης και αγοράς σε ένα πολυκατάστημα.

Θέματα για ενημέρωση:

Επωνυμία και ποιότητα

Το παιχνίδι αποδεινύει το πόσο σημαντικό είναι να θέτουμε τους στόχους σε σχέση με την ανάπτυξη τους προϊόντος ή της υπηρεσίας της επιχείρησής μας, με βάση τη ζήτηση και τις ανάγκες των καταναλωτών (τιμή, επωνυμία, ποιότητα). Επί της ευκαιρίας, θα μπορούσε να γίνει αναφορά στον αντίκτυπο των επιλογών των καταναλωτών και της σηματοδότησης τιμών.

Για να προβάλλετε τις έννοιες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το βίντεο:
💡 "Markets, Efficiency, and Price signals: Crash Course Economics #9" by CrashCourse.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Βήμα 3: Εκπαιδευτικό βίντεο 3, βιομηχανική παραγωγή (20 λεπτά)**

Σε αυτό το εκπαιδευτικό βίντεο, οι παίκτες θα πρέπει να συνάψουν ένα δάνειο με μια τράπεζα για να εκκινήσουν τη λειτουργία του εργοστασίου τους.

Θέματα για ενημέρωση:

Δημιουργία χρημάτων ex nihilo (εκ του μηδενός)
Δεδομένου ότι οι παίκτες έχουν συνάψει ένα δάνειο κατά τη διάρκεια του προηγούμενου εκπαιδευτικού βίντεο, τώρα μπορείτε να εξηγήσετε την έννοια της δημιουργίας χρημάτων ex-nihilo.

Ο αριθμός των χρημάτων που βλέπετε να υπάρχει στον τραπεζικό σας λογαριασμό δεν αναφέρεται στην πραγματικότητα σε χρήματα αυτά καθαυτά, αλλά μάλλον σε μια υπόσχεση της τράπεζας να διαθέσει αυτά χρήματα σε σας, εάν χρειαστεί.

Οι τράπεζες δημιουργούν χρήμα μέσω της σύναψης δανείων. Για να επεξηγήσετε και να τεκμηριώσετε αυτές τις πληροφορίες, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την πιο κάτω πηγή.

- **Βήμα 4: Εκπαιδευτικό βίντεο 4, Χρηματιστήριο (20 λεπτά)**

Σε αυτό το εκπαιδευτικό βίντεο, οι παίκτες θα μάθουν για τις βασικές έννοιες των οικονομικών συναλλαγών και του χρηματιστηρίου.

Σύμφωνα με το παιχνίδι, για να επιτευχθεί η προσέλκυση πελατών, τα μετρητά που παράγονται από την πώληση μετοχών θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για επενδυτικούς σκοπούς σε μια επιχείρηση, εξασφαλίζοντας έτσι μεγαλύτερα κέρδη

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

στους μετόχους.

Το παιχνίδι θέτει επίσης ως στόχο την επίτευξη 100 $ ως τιμή μετοχών για να ικανοποιήσει τους επενδυτές που αναμένουν μια καλή απόδοση επένδυσης (επιστροφή επί της επένδυσης ή ROI – Return on Investment).

Επί της ευκαιρίας, θα ήταν καλό να συζητηθούν οι ελλείψεις που παρουσιάζει αυτό το σύστημα (θετικός βρόχος ανατροφοδότησης προς τους επενδυτές), οι οποίες μπορεί να οδηγήσουν στη μείωση της ποιότητας των προϊόντων, σε πίεση των εργαζομένων ή σφίξιμο των πελατών, πιέζοντας έτσι τις επιχειρήσεις να ικανοποιήσουν τους επενδυτές.

- **Βήμα 6: Γενική ενημέρωση (20 λεπτά)**

Τα οικονομικά είναι στοιχειωδώς πολιτικής φύσης: κανονιστικά οικονομικά (ή οικονομικά ευημερίας) έναντι θετικών οικονομικών

Τα θετικά οικονομικά αναφέρονται στην αντικειμενική ανάλυση των οικονομικών φαινομένων και των συνεπειών που θα είχε η υιοθέτηση ενός οικονομικού μέτρου για την κοινωνική ευημερία.

Τα κανονιστικά οικονομικά ή οικονομικά ευημερίας αναφέρονται σε μια πολιτική ιδεολογία όσον αφορά το οικονομικό σύστημα που θα ήταν ιδανικότερο για την κοινωνική ευημερία, μέσω της αιτιολόγησης και της υπεράσπισης ενός συγκεκριμένου οράματος για την κοινωνία, υιοθετώντας μια συγκεκριμένη οικονομική πολιτική, που δεν παύει να είναι υποκειμενική.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Τα θέματα ενδιαφέροντος, οι παράμετροι και οι δείκτες της οικονομίας που επιλέγουμε να ιεραρχήσουμε έχουν πολιτική σημασία. Για παράδειγμα, ένας οικονομολόγος που έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον να μεγιστοποιήσει τους οικονομικούς πόρους μιας χώρας αντί να μεγιστοποιήσει την κατανομή τους στην κοινωνία εφαρμόζει μια πολιτική προσέγγιση που ευνοεί την προτεραιότητα που δίνεται σε αυτή τη συγκεκριμένη παράμετρο (έναντι άλλων).

Οικονομία και δημοκρατία

Για να διατηρηθεί μια θετική προσέγγιση στη διαχείριση των οικονομικών, μια οικονομική πολιτική θα πρέπει να καθορίζεται ως εξής σε μια δημοκρατία:

- Οι άνθρωποι ψηφίζουν με βάση το τι πιστεύουν ότι είναι «ιδανικό» σε μια κοινωνία: σε ποιους δείκτες και παραμέτρους της οικονομίας θα πρέπει να δοθεί έμφαση για τη μεγιστοποίηση της κοινωνικής ευημερίας;
- Οι οικονομολόγοι δοκιμάζουν διάφορους συνδυασμούς οικονομικών μέτρων, έτσι ώστε η οργάνωση της κοινωνίας να προσεγγίζει όσο το δυνατό εγγύτερα έναν προκαθορισμένο στόχο

Αλλά πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι οι οικονομολόγοι κάνουν σωστά τη δουλειά τους;

Όταν τους υποβάλουμε μια ερώτηση για τα οικονομικά, πώς μπορούμε να διακρίνουμε ότι οι απαντήσεις που μας δίνουν εκφράζουν απόψεις θετικών ή κανονιστικών οικονομικών; Πώς μπορούμε να γνωρίζουμε τους πραγματικούς περιορισμούς ενός οικονομικού συστήματος;

Η ερώτηση αυτή δύσκολα μπορεί να απαντηθεί, αλλά όλοι οι πολίτες θα πρέπει να έχουν γνώση για τις βασικές έννοιες των οικονομικών, προκειμένου να είναι σε θέση να διακρίνουν ποιες απόψεις οικονομολόγων εκφράζουν θεωρίες θετικών ή

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

κανονιστικών οικονομικών. Αυτό θα μπορούσε να κατευνάσει το θυμό μας εναντίον συγκεκριμένων πολιτικών αποφάσεων για τα οικονομικά, κατανοώντας τους λόγους για τους οποίους ελήφθησαν.

Πηγές:

Όλες οι εικόνες ανακτήθηκαν από το Capitalism Lab (Trevor Chan, 2012)

Heu?rêka. (Payot). (2008). Tout sur l'économie, ou presque: Pour comprendre vraiment ce qui cloche dans le système (1st ed.)

[CrashCourse]. (2016, January 6). 'Markets, Efficiency, and Price signals: Crash Course Economics #9' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=eNxk5-EJFrY

[CrashCourse]. (2015, August 14). 'Supply and demand: Crash Course Economics #4' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=g9aDizJpd_s

(n.a.). (n.d.). How banks create money. positivemoney.org Retrieved from https://positivemoney.org/how-money-%20works/how-banks-%20create-money/.

(Rewards Network). (n.d.). The Difference Between Sales, Revenue, Profit, and Cash Flow. rewardsnetwork.com Retrieved from https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δε συνιστά αποδοχή του περιεχομένου το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669