

## Aflați despre economie și finanțe prin construirea unei companii

|  |   |
|--|---|
| Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale studenților | Niciuna   |
| Obiective  | Învățarea unor principii economice. Învățarea unor caracteristici ale sistemului bancar/economic.<br>Discuții despre democrație și economie.  |
| Subiecte   | Economie, Științe sociale, Cetățenie, Științe politice  |
| Abilități dezvoltate   | Gândire critică   |
| Vârsta recomandată   | 15 - 18 ani   |
| Material necesar   | Sistem de operare: Microsoft® Windows® Windows 7/Windows 8/Windows 10/Windows 11<br>Procesor: CPU de 1 GHz sau mai mare<br>Memorie: 2 GB RAM<br>Spațiu pe hard disk: 700 MB<br>Afișaj: compatibil DirectX, care acceptă rezoluție de cel puțin 1024 x 768, până la 1920×1080<br>Versiune DirectX®: DirectX® 9.0c<br>Conexiune la Internet |
| Durata secvenței   | 120 minute  |
| Activitate individuală sau de  | individuală   |



|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| grup Activitate de                 |   |
| Sfaturi pentru o durată mai scurtă | <p>Toate tutorialele stabilesc obiective după predarea conținutului lor. Puteți cere elevilor să atingă aceste obiective dacă au timp sau să treacă direct la următorul tutorial pentru a afla mai multe concepte într-un interval de timp mai scurt.</p> <p>Pentru a scurta secvența, vă puteți limita la anumite tutoriale. Ar trebui să faci cel puțin primul pentru a ajunge la interfața jocului.</p>  |
| Sfaturi pentru includere           | <p>Jocul este disponibil numai în engleză, dar există câteva traduceri disponibile. Utilizați această pagină pentru a vă ajuta să le instalați:</p> <p><a href="https://www.capitalismlab.com/resources/download-user-translated-game-text/">https://www.capitalismlab.com/resources/download-user-translated-game-text/</a></p> <p>Interfața jocului poate fi o provocare pentru elevii cu vedere scăzută. Asigurați-vă că îi ajutați să navigheze în joc sau solicitați unui coechipier să îi ajute să îndeplinească sarcinile pe care doresc să le facă.</p> |





(Sursa: [www.capitalismlab.com/](http://www.capitalismlab.com/))

Capitalism Lab nu este foarte elegant din punct de vedere grafic, dar este probabil cel mai realist joc de simulare economică de pe piață.

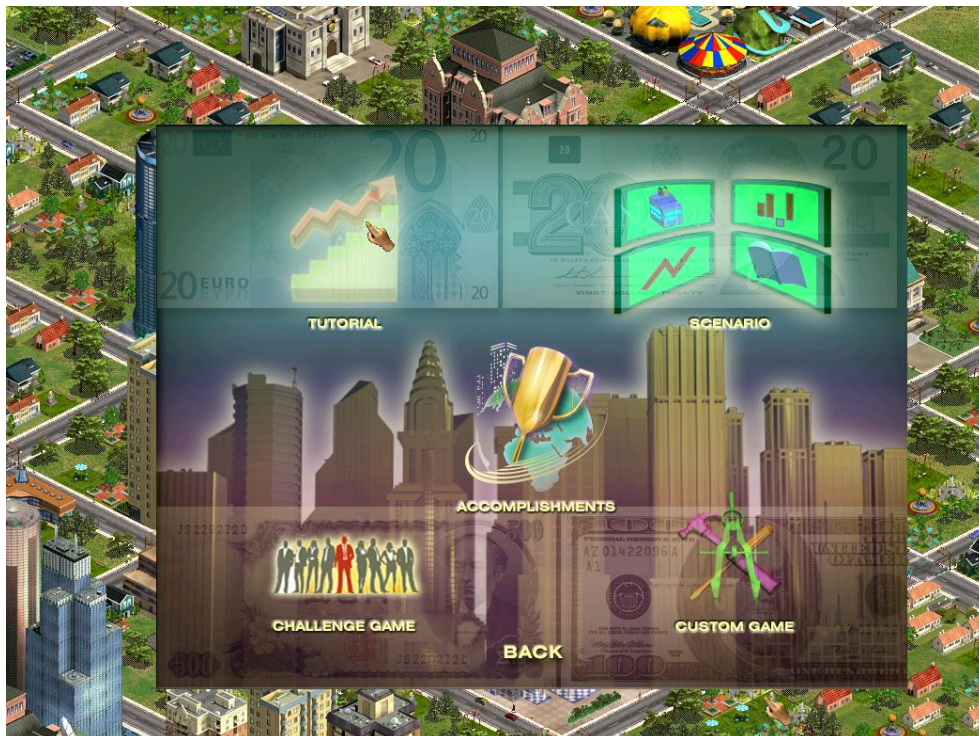
Oferim câteva idei de dezbateri și subiecte de debrief pentru fiecare tutorial finalizat.

## Pas cu pas: cum să implementați secvența

Pentru fiecare pas, lăsați elevii să parcurgă tutorialul.

Pentru a găsi tutoriale, accesați Joc nou > Tutoriale. Apoi selectați-l pe cel dorit și faceți clic pe Start. Este mai bine să le executați în ordine, deoarece se bazează pe cunoștințele anterioare.





- **Pasul 1: Tutorial 1, învățarea interfeței (20 de minute)**

Primul tutorial va face jucătorul să învețe interfața de bază a jocului.

**Subiecte de debrief:**

**Oferta și cererea**

Pentru a explica legea cererii și ofertei, puteți folosi acest videoclip:

💡 [„Ofertă și cerere: Crash Course Economics #4”](#) de CrashCourse.



## Venituri vs profit vs numerar

Pentru a vă ajuta să explicați aceste concepte, puteți utiliza următoarea resursă:

<https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flux/>

- **Pasul 2: Tutorial 2, managementul comerțului cu amănuntul (20 de minute)**

În acest tutorial, jucătorii vor învăța cum să configureze unități de vânzare și cumpărare într-un magazin universal.

## Subiecte de debrief:

### Brand și calitate

Jocul arată că ne stabilim obiectivele pe baza cererii și preocupărilor consumatorilor (preț, brand, calitate). Este ocazia de a vorbi despre impactul alegerii consumatorilor și al semnalelor de preț.

Puteți folosi acest videoclip pentru a ilustra:

💡 [„Piețe, eficiență și semnale de preț: Economia cursului intensiv #9”](#) de CrashCourse.

- **Pasul 3: Tutorial 3, producție (20 de minute)**

În acest tutorial jucătorii vor trebui să contracteze un împrumut cu o bancă pentru a-și porni fabrica.

## Subiecte de debrief:



## Crearea banilor ex-nihilo

Deoarece jucătorii au contractat un împrumut în timpul tutorialului, puteți explica crearea de bani ex-nihilo.

Numărul de pe contul dvs. bancar nu reprezintă bani, ci este o promisiune a băncii de a vă pune acei bani la dispoziție dacă este necesar.

Băncile creează bani prin împrumuturi. Pentru a ilustra și a face copii de rezervă ale acestor informații, puteți utiliza [această resursă](#).

- **Pasul 4: Tutorial 4, bursă (20 de minute)**

În acest tutorial, jucătorii învață elementele de bază ale acțiunilor financiare și ale bursei.

Jocul menționează că pentru a atrage cumpărători, numerarul generat de vânzarea de acțiuni ar trebui să fie folosit pentru a investi în afacere, pentru a genera mai multe profituri pentru acționari.

Jocul își stabilește, de asemenea, obiectivul de a atinge un preț al acțiunilor de 100 USD pentru a satisface investitorii care se așteaptă la un ROI bun.

Aceasta este o oportunitate de a dezbate deficiențele acestui sistem (bucla de feedback pozitiv față de investitori) care poate duce la strângerea calității produselor, a lucrătorilor sau a clienților pentru a-i satisface pe acționari și pune companiile sub presiune pentru a-i satisface.

- **Pasul 6: Debrief general (20 de minute)**

### **Economia este fundamental politică: abordări normative vs. pozitive.**

Abordarea pozitivă este atunci când folosim economia pentru a ne ajuta să înțelegem impacturile pe care le-ar avea adăugarea unei reguli (obiectiv).

Abordarea normativă este atunci când îmbinăm rolul economistului și al politicianului: justificăm și apărăm o anumită viziune asupra societății prin adoptarea unor reguli (subiective).

Subiectele de interes, parametri și indicatorii pe care alegem să îi acordăm prioritate sunt de ordin politic. De exemplu, un economist interesat să maximizeze bogăția țării în loc să-și maximizeze distribuția are o abordare politică care privilegiază prioritatea acordată acestui parametru specific (în fața altora).

### **Economie și democrație**

Pentru a păstra o abordare pozitivă a economiei, o politică economică ar trebui stabilită după cum urmează într-o democrație:

- Oamenii votează despre cum cred ei că ar trebui să arate o societate „ideală”: ce indicatori și parametri să maximizeze
- Economiștii încearcă mai multe combinații de reguli astfel încât organizarea societății să se apropie de obiectivul stabilit

Dar cum ne putem asigura că economiștii fac lucrurile corect?

Când îi întrebăm ceva, cum ne putem asigura că răspunsurile lor sunt pozitive și nu normative? Cum putem cunoaște constrângerile reale ale sistemului?

Răspunsul este descurajator, dar toți cetățenii ar trebui să aibă noțiuni de bază de economie pentru a putea dezlega declarațiile pozitive și normative ale experților. De asemenea, poate atenua furia față de deciziile politice atunci când înțelegem de ce au fost luate.

## Referințe:

Toate imaginile sunt capturi de ecran din Capitalism Lab (Trevor Chan, 2012)

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

[CrashCourse]. (2016, 6 ianuarie). „Semnale de piete, eficiență și preț: economia cursului accidental #9” [Fișier video]. Preluat de la <https://www.youtube.com/watch?v=eNxk5-EJFrY>

[CrashCourse]. (2015, 14 august). „Ofertă și cerere: Crash Course Economics #4” [Fișier video]. Preluat de la [https://www.youtube.com/watch?v=g9aDizJpd\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=g9aDizJpd_s)

(na). (nd). Cum creează băncile bani. positivemoney.org Preluat de la <https://positivemoney.org/how-money-%20works/how-banks-%20create-money/>

(Rețeaua de recompense). (nd). Diferența dintre vânzări, venituri, profit și fluxul de numerar. rewardsnetwork.com Preluat de la <https://www.rewardsnetwork.com/blog/money-matters-the-difference-between-sales-revenue-profit-and-cash-flow/>

