



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

INFORMACJA DOTYCZĄCA MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA PRODUKTU FINALNEGO

Wstęp

Możliwości wykorzystania produktu finalnego w szkołach ponadgimnazjalnych są szerokie. Produkt finalny zawiera bowiem uzupełniające się nawzajem elementy (moduły), które można w całości lub w części stosować podczas zajęć edukacyjnych z *Podstaw przedsiębiorczości*, *Ekonomii w praktyce* oraz w kształceniu zawodowym i na zajęciach dodatkowych w ramach art. 42 ust. 2 pkt 2 Karty Nauczyciela, a także w przygotowaniu uczniów do olimpiad tematycznych.

Korzyści, będące efektem zastosowania produktu finalnego, odniosą zarówno uczniowie jak i nauczyciele.

1. Możliwości wykorzystania produktu finalnego w realizacji zajęć edukacyjnych z *Podstaw przedsiębiorczości*

Zasadniczym elementem produktu finalnego jest innowacyjny moduł programowy „Ekonomia i finanse” (w wymiarze 32 godzin dydaktycznych) zawierający treści nauczania dotyczące teoretycznych i praktycznych aspektów planowania, podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej przez osoby fizyczne i osoby prawne.

Treści wyżej wymienionego modułu są zgodne z zapisami „Podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół” z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) w zakresie dotyczącym przedsiębiorstwa.

Cele kształcenia i treści nauczania zawarte w przywołanej podstawie programowej, które można zrealizować z wykorzystaniem innowacyjnego modułu przedstawia tabela 1.

Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Element podstawy programowej	Wymagania ogólne i szczegółowe
<p>Cele kształcenia</p> <p>-wymagania ogólne</p>	<p>II. Gospodarka i przedsiębiorstwo.</p> <p>Uczeń wyjaśnia zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa i sporządza prosty biznesplan; charakteryzuje mechanizmy funkcjonowania gospodarki i instytucji rynkowych</p>
<p>Treści nauczania</p> <p>–wymagania szczegółowe</p>	<p>5. Przedsiębiorstwo. Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Charakteryzuje otoczenie, w którym działa przedsiębiorstwo; 2) Omawia cele działania przedsiębiorstwa oraz sposoby ich realizacji; 3) Sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa oparty na biznesplanie; 4) Rozróżnia podstawowe formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstwa; 5) Opisuje procedury i wymagania związane z zakładaniem przedsiębiorstwa; 6) Omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu; 7) Identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania, szczególnie w drodze negocjacji;



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	<p>8) Omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji;</p> <p>9) Charakteryzuje zachowania etyczne i nieetyczne w biznesie krajowym i międzynarodowym;</p> <p>10) Charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Treści innowacyjnego modułu programowego zostały wkomponowane do przygotowanego programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości* zgodnego z wyżej przywołaną podstawą programową.

Program ten zawiera elementy wymagane przez Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 czerwca 2012 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników (DzU 2012, poz. 752), takie jak:

- 1) szczegółowe cele kształcenia i wychowania,
- 2) treści zgodne z treściami nauczania zawartymi w podstawie programowej kształcenia ogólnego, które zostały ujęte w czterech działach programowych (Człowiek istotą przedsiębiorczą; Współczesna gospodarka rynkowa; Człowiek przedsiębiorczy w roli pracownika i konsumenta; Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy),
- 3) sposoby osiągania celów kształcenia i wychowania, z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany,
- 4) opis założonych osiągnięć ucznia.

Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Mając na uwadze fakt, że w wielu szkołach ponadgimnazjalnych (liceach ogólnokształcących, liceach profilowanych i technikach) przedmiot *Podstawy przedsiębiorczości* jest realizowany też na bazie „Podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół” z 2002 r. (DzU z 2002 r., nr 51, poz. 458 ze zm.) przedstawiamy poniżej opis możliwości wykorzystania treści innowacyjnego modułu programowego w „starym” cyklu kształcenia.

Cele edukacyjne i treści nauczania zawarte w wyżej przywołanej podstawie programowej, które można zrealizować z wykorzystaniem innowacyjnego modułu przedstawia tabela 2.

Element podstawy programowej	Zapis w podstawie programowej
Cele edukacyjne	Przygotowanie do aktywnego i świadomego uczestnictwa w życiu gospodarczym. Rozwijanie zainteresowania podejmowaniem i prowadzeniem działalności gospodarczej. Poznanie podstawowych zasad podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej w różnych formach.
Zadania szkoły	Zapewnienie uczniom możliwości uzyskania wiedzy, umiejętności i kształtowania postaw przedsiębiorczych, warunkujących aktywne uczestnictwo w życiu gospodarczym. Pomoc w rozwijaniu u uczniów umiejętności samokształcenia i samodoskonalenia oraz indywidualnych zainteresowań prowadzeniem działalności gospodarczej.
Treści nauczania	Przedsiębiorstwo w gospodarce-różnorodność form



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	<p>organizacyjno-prawnych i ich rola w rozwoju gospodarki.</p> <p>Majątek przedsiębiorstwa. Koszty i przychody oraz zasady rozliczeń finansowych przedsiębiorstwa.</p> <p>Formy pozyskiwania kapitału i jego inwestowania.</p> <p>Planowanie procedury podjęcia działalności gospodarczej.</p> <p>Pieniądz i banki – bank centralny, banki komercyjne, bankowe i pozabankowe usługi finansowe.</p> <p>Etyka biznesu.</p>
Osiągnięcia	<p>Rozróżnianie form inwestowania.</p> <p>Umiejętność przewidywania opłacalności przedsięwzięcia gospodarczego w kontekście wydatków i przychodów, zysku i ryzyka. Obliczanie wyniku finansowego przedsiębiorstwa na prostych przykładach.</p> <p>Identyfikowanie podstawowych form organizacyjno-prawnych przedsiębiorstw.</p> <p>Przygotowanie dokumentów do założenia i prowadzenia przedsiębiorstwa oraz stosowanie wymaganych procedur w celu podjęcia działalności gospodarczej przez osobę fizyczną.</p> <p>Obliczanie prostych przykładów dotyczących wyniku finansowego przedsiębiorstwa.</p>



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Także w tym przypadku treści innowacyjnego modułu programowego zostały wkomponowane do przygotowanego programu nauczania *Podstaw przedsiębiorczości* zgodnego z wyżej przywołaną podstawą programową.

Program ten zawiera elementy wymagane przez Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 czerwca 2012 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników (DzU 2012, poz. 752), takie jak:

- 1) szczegółowe cele kształcenia i wychowania,
- 2) treści zgodne z treściami nauczania zawartymi w podstawie programowej kształcenia ogólnego, które zostały ujęte w czterech działach programowych (Człowiek istotą przedsiębiorczą; Współczesna gospodarka rynkowa; Przedsiębiorczość w gospodarstwie domowym; Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy),
- 3) sposoby osiągnięcia celów kształcenia i wychowania, z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany,
- 4) opis założonych osiągnięć ucznia.

Ponadto, zgodnie z wyżej wymienionym Rozporządzeniem (§2.3.) nauczyciele mogą dokonać zmian w programie opracowanym przez innego autora zgodnie z potrzebami i możliwościami uczniów (§2.4.). Oznacza to możliwość modyfikacji treści nauczania w zaproponowanych przez nas programach jak i możliwość wkomponowania treści innowacyjnego modułu programowego do już realizowanego programu nauczania.



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

W celu ułatwienia realizacji treści innowacyjnego modułu programowego i tym samym treści działu programowego „Ekonomia i finanse” zostały przygotowane:

- 32 szczegółowe konspekty lekcji w wersji otwartej umożliwiającej ich modyfikację do potrzeb nauczycieli i uczniów,
- 32 prezentacje multimedialne (Power point) w wersji otwartej skorelowane z treściami innowacyjnego modułu programowego,
- Skrypty wykładów szkoleniowych dla nauczycieli.

Konspekty lekcji zawierają elementy, takie jak:

- 1) Ogólny cel kształcenia,
- 2) Cele szczegółowe zajęć sformułowane w formie oczekiwanych osiągnięć ucznia,
- 3) Czas trwania,
- 4) Metody kształcenia,
- 5) Środki dydaktyczne (ze wskazaniem adekwatnej do tematu prezentacji multimedialnej),
- 6) Propozycję organizacji zajęć, w tym podsumowanie i diagnozę ich efektywności z wykorzystaniem „Karty pracy ucznia”, która zawiera propozycję zadań zamkniętych i otwartych (w tym problemowych i opisy przypadków z rzeczywistości gospodarczej), co umożliwia pracę z uczniami bardziej i mniej zainteresowanymi.

Ponadto nauczyciel może udostępnić zainteresowanym uczniom skrypty wykładów szkoleniowych zawierające treści wykładów dla nauczycieli prowadzonych w formie e-learningu.

Wiadomości i umiejętności nabyte przez uczniów w trakcie realizacji tego działu mogą być przełożone na wirtualną praktykę, czyli uczestnictwo w internetowej grze

Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

symulacyjnej, której opis i wersja demonstracyjna znajduje się na edukacyjnej platformie internetowej (www.przedsiębiorczosc.info.pl) w zakładce „Gra”. Wykorzystanie symulacyjnej gry internetowej przez uczniów odbywałoby się poza lekcjami, np. w szkole, w domu. Rolą nauczyciela jest organizacja zespołów graczy oraz bieżące monitorowanie wyników i postępów gry (służy do tego panel administratora gry). Gra jest dostępna bezpłatnie, nie wymaga sprzętu o wysokich parametrach, można z niej korzystać na łączach o przepustowości 512 kB. Wersja gry przeznaczona dla uczniów wraz z instrukcją obsługi znajduje się na stronie www.gramojafirma.info.pl

Efekty gry symulacyjnej:

- uczy podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej,
- rozwija inteligencję finansową (ocenę ryzyka i rentowności, umiejętność analizy danych finansowych i planowania wielkości finansowych – przychodów, kosztów i zysków),
- „zmusza” do samokształcenia,
- wspomaga budowanie zespołu i skuteczne komunikowanie się.

Możliwości wykorzystania wyżej opisanych elementów produktu finalnego przedstawia w sposób syntetyczny tabela 3.

Rodzaj zajęć edukacyjnych	Typy szkół	Elementy produktu finalnego możliwe do wykorzystania
<ul style="list-style-type: none"> • Przedmiot <i>Podstawy przedsiębiorczości</i> realizowany zgodnie z 	Liceum ogólnokształcące i technikum oraz zasadnicza szkoła zawodowa	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse</i>, • Propozycja programu nauczania <i>Podstaw przedsiębiorczości</i>, • Szczegółowe konspekty lekcji,

Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>podstawą programową z 2008 r. (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Prezentacje power point, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.
<p>Przedmiot <i>Podstawy przedsiębiorczości</i> realizowany zgodnie z podstawą programową z 2002 r. (DzU z 2002 r., nr 51, poz. 458 ze zm.)</p>	<p>Liceum ogólnokształcące, liceum profilowane i technikum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse</i>, • Propozycja programu nauczania <i>Podstaw przedsiębiorczości</i>, • Szczegółowe konspekty lekcji, • Prezentacje power point, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.

2. Możliwości wykorzystania produktu finalnego w realizacji innych zajęć edukacyjnych

Możliwości wykorzystania większości elementów produktu finalnego istnieją także na innych zajęciach edukacyjnych, zarówno lekcyjnych jak i pozalekcyjnych.

Jednym z nich jest przedmiot uzupełniający *Ekonomia w praktyce*, który może być realizowany od 1 września 2012 r. jako wstęp lub kontynuacja przedmiotu *Podstawy przedsiębiorczości*. Jego realizacja może być również prowadzona równoległe z tym przedmiotem.



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zgodnie z podstawą programową (DzU z 2009 r., nr 4, poz. 17) celem wyżej wymienionych zajęć edukacyjnych jest przygotowanie uczniów do samodzielnego zrealizowania przedsięwzięcia o charakterze ekonomicznym – od pomysłu, przez przygotowanie biznesplanu, wdrożenie go, aż do analizy efektów. Wszystkie wymienione działania powinny mieć formę pracy zespołowej. Zajęcia z *Ekonomii w praktyce* mogą przybierać również formę gry ekonomicznej (również z wykorzystaniem technologii informatycznych).

W związku z powyższym istnieją możliwości całościowego lub częściowego wykorzystania następujących elementów produktu finalnego:

- 1) Innowacyjnego modułu programowego, który może być inspiracją do przygotowania przez nauczycieli programu nauczania,
- 2) Konspektów lekcji i odpowiadających im prezentacji multimedialnych dotyczących: planowania strategicznego i taktycznego, procesu decyzyjnego, pomysłu na działalność gospodarczą, analizy warunków otoczenia i rynku, podstaw prawnych prowadzenia działalności gospodarczej i form prawno-organizacyjnych, aspektów formalnoprawnych, podatkowych i finansowych działalności gospodarczej, biznesplanu, kosztów i przychodów, źródeł pozyskiwania kapitału, sprawozdania finansowego, produktów bankowych dla przedsiębiorców, społecznej odpowiedzialności biznesu i etyki,
- 3) Skryptów wykładów szkoleniowych,
- 4) Symulacyjnej gry internetowej przeznaczonej dla uczniów, której opis i wersja demonstracyjna znajduje się na platformie edukacyjnej www.przedsiębiorczosc.info.pl w zakładce „Gra”. Celem gry jest realizacja przedsięwzięcia gospodarczego w wirtualnej rzeczywistości bardzo zbliżonej do realiów działalności gospodarczej. Wersja gry przeznaczona dla uczniów wraz z instrukcją obsługi znajduje się na stronie www.gramojafirma.info.pl

Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Kolejną możliwością jest całościowe lub częściowe zastosowanie wyżej wymienionych elementów produktu finalnego w szkołach prowadzących kształcenie zawodowe w celu realizacji efektów kształcenia wspólnych dla wszystkich zawodów, takich jak *Podjęcie i prowadzenie działalności gospodarczej* zapisanych w podstawie programowej kształcenia w zawodach w części II (DzU z 2012 r., nr 34, poz. 184). Zastosowanie ich umożliwi efektywną realizację poniższych efektów, takich jak:

- uczeń zastosuje przepisy prawa dotyczące prowadzenia działalności gospodarczej,
- uczeń przygotowuje dokumentację niezbędną do prowadzenia działalności gospodarczej,
- uczeń poprowadzi korespondencję związaną z prowadzeniem działalności gospodarczej,
- uczeń zaplanuje i podejmie działania marketingowe,
- uczeń zoptymalizuje koszty i przychody prowadzonej działalności gospodarczej.

Powyższe możliwości jak i inne dodatkowe wykorzystanie elementów produktu finalnego przedstawia w sposób syntetyczny tabela 4.

Rodzaj zajęć edukacyjnych	Typy szkół	Elementy produktu finalnego możliwe do wykorzystania
Przedmiot uzupełniający <i>Ekonomia w praktyce</i>	liceum ogólnokształcące i technikum oraz zasadnicza szkoła zawodowa	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse</i>, • Szczegółowe konspekty lekcji, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Prezentacje power point,



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		<ul style="list-style-type: none"> • Symulacyjna gra internetowa.
<p>Kształcenie zawodowe w celu realizacji efektów kształcenia wspólnych dla wszystkich zawodów, takich jak <i>Podjęmowanie i prowadzenie działalności gospodarczej</i></p>	<p>technikum, zasadnicza szkoła zawodowa oraz szkoła policealna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse</i>, • Szczegółowe konspekty lekcji, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Prezentacje power point, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.
<p>Inne przedmioty związane z ekonomią i przedsiębiorczością</p>	<p>Szkoły prowadzące kształcenie w zawodzie technik ekonomista, technik handlowiec, technik rachunkowości, technik administracji, technik agrobiznesu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse</i>, • Szczegółowe konspekty lekcji, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Prezentacje power point, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.
<p>Zajęcia dodatkowe w ramach art. 42 ust. 2</p>	<p>liceum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>pkt 2 Karty Nauczyciela rozwijające zainteresowania uczniów i/ lub ukierunkowujące na wybór dalszego kierunku kształcenia w zakresie ekonomii i finansów</p>	<p>i technikum, oraz zasadnicza szkoła zawodowa</p>	<p><i>Ekonomia i finanse,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Szczegółowe konspekty lekcji, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Prezentacje power point, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.
<p>Zajęcia przygotowujące uczniów do udziału w olimpiadach tematycznych, takich jak: Olimpiada Przedsiębiorczości i Olimpiada Wiedzy Ekonomicznej</p>	<p>liceum i technikum, oraz zasadnicza szkoła zawodowa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innowacyjny moduł programowy <i>Ekonomia i finanse,</i> • Szczegółowe konspekty lekcji, • Skrypty wykładów szkoleniowych, • Prezentacje power point, • Symulacyjna gra internetowa przeznaczona dla uczniów.

Korzyści dla uczniów i nauczycieli

Korzyści, będące efektem zastosowania produktu finalnego, odniosą zarówno uczniowie jak i nauczyciele.



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Korzyści dla uczniów są następujące:

- Wzrost poziomu wiedzy merytorycznej i umiejętności praktycznych w obszarze planowania, podejmowania i prowadzenia działalności gospodarczej oraz analizy jej efektów,
- Uatrakcyjnienie formy przekazu treści nauczania, co zwiększy poziom zainteresowania zjawiskami ekonomiczno-finansowymi i podjęciem działalności gospodarczej,
- Wzrost poziomu tzw. kompetencji miękkich (kluczowych),
- Zwiększenie poziomu aktywności pozalekcyjnej i pozaszkolnej,
- Zwiększenie zainteresowania kształceniem na kierunkach kluczowych dla nowoczesnej gospodarki (ekonomia, finanse, przedsiębiorczość).

Jest to szczególnie istotne w sytuacji reformy programowej szkolnictwa ponadgimnazjalnego, która kładzie szczególny nacisk na kształcenie umiejętności i kompetencji pozwalających dostosować się do współczesnych trendów rozwojowych, np. kształcenia ustawicznego, rynku pracy czy kolejnego etapu edukacji.

Korzyści dla nauczycieli można przedstawić w kilku wymiarach, takich jak:

- 1) Wymiar merytoryczny przejawiający się znaczącym przyrostem wiedzy i kompetencji w obszarze ekonomii i finansów dzięki uczestnictwu w wykładach interaktywnych prowadzonych w większości przez praktyków życia gospodarczego,
- 2) Wymiar organizacyjno-finansowy polegający na braku kosztów finansowych szkolenia i dezorganizacji procesu dydaktycznego oraz na racjonalnym zarządzaniu własnym czasem,



Ekonomia i finanse – innowacyjny moduł programowy dla przedmiotu „Podstawy przedsiębiorczości”

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

3) Wymiar metodyczny, ponieważ nauczyciele otrzymują propozycje programów nauczania oraz efektywne instrumenty wsparcia (konspekty zajęć, prezentacje i skrypty wykładów szkoleniowych), co ułatwi zaplanowanie i realizację zajęć edukacyjnych (lekcyjnych i pozalekcyjnych).

Opracowane w ramach projektu produkty mogą stanowić istotne wsparcie programowe i metodyczne dla nauczycieli i uczniów w procesie kształcenia.