

PATVIRTINTA

Kauno pedagogų kvalifikacijos centro direktoriaus

2019 m. kovo 5 d. įsakymu Nr. V-134

VADYBOS IR EKONOMINIO MODELIAVIMO PRATYBŲ (VEMP) KONKURSO SĄLYGOS

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Vadybos ir ekonominio modeliavimo pratybų (VEMP) konkurso (toliau – Konkurso) sąlygos parengtos, remiantis Lietuvos Junior Achievement (LJA) programos modulių, Kauno miesto mokyklų mokinių dalykinių olimpiadų, konkursų bei kitų renginių organizavimo ir vykdymo tvarkos aprašu, patvirtintu Kauno miesto savivaldybės administracijos švietimo skyriaus vedėjo 2018 m. rugsėjo 20 d. įsakymu Nr. 35-388.

2. Konkurso sąlygos reglamentuoja Konkurso tikslą, uždavinius, rengėjus, organizavimo, dalyvavimo, vertinimo tvarką.

3. Konkursą organizuoja Kauno pedagogų kvalifikacijos centras, Kauno miesto ekonomikos mokytojų metodinis būrelis, Vytauto Didžiojo universiteto „Rasos“ gimnazija.

II SKYRIUS TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Tikslas – atrasti, skatinti ir ugdyti ekonomikai gabius mokinius.

5. Uždaviniai:

5.1. Ugdyti mokinių gebėjimus susieti ekonominius principus su verslo modeliu bei konkurencijos svarbos supratimą;

5.2. Skatinti mokinius savo veiklą planuoti bei priimti svarbius sprendimus, gilintis į gamybos, rinkodaros ir finansų pagrindus bei sieti juos su ekonomikos principais bei institucijomis.

III SKYRIUS KONKURSO DALYVIAI

6. Konkurse gali dalyvauti Kauno miesto bendrojo ugdymo mokyklų 9–12 klasių mokinių komandos (ne daugiau kaip dvi komandos iš mokyklos): viena komanda sudaryta iš 9–10 klasių mokinių, kita komanda sudaryta iš 11–12 klasių mokinių.

7. Vienos komandos narių skaičius 2–5 mokiniai.

8. **Kiekviena komanda turi turėti rašymo priemones, skaičiuotuvą.**

IV SKYRIUS KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA IR TAISYKLĖS

8. Konkursas vyks **2019 m. kovo 19 d.** Vytauto Didžiojo universiteto „Rasos“ gimnazijoje, P. Lukšio g. 40, Kaunas. Pradžia – 13.30 val.

9. Komandos rungtyniauja pogrupiuose po 4–8 komandas. Priklausomai nuo mokyklų aktyvumo, gali būti suformuoti keli pogrupiai. Komandos į pogrupius suskirstomos atsitiktiniu būdu.

10. Varžybos tęsis 5–8 etapus (laikotarpius) Jei bus keli pogrupiai, tai bus du turai, po 6 etapus (laikotarpius). Kompiuteris viename žaidimo etape imituoja bendrovės veiklos trijų mėnesių laikotarpį. Po kiekvieno žaidimo etapo bendrovės gauna dvi ataskaitas. Šakos ataskaita yra prieinama visoms konkuruojančioms, tame pogrupyje esančioms, „echorašiklių“ bendrovėms. Kiekviena bendrovė taip pat gauna bendrovės ataskaitą su konfidencialia informacija apie vidinę šios bendrovės veiklą.

11. Visi konkurso dalyviai pradeda vienodomis sąlygomis – kaip bėgikai prie starto linijos, nė viena bendrovė neturi pranašumo prieš kitą.

12. Komanda dirba jai suteiktoje darbo vietoje. Kompiuterinio rinkos modeliavimo metu moksleiviai „tampa“ gamybinės įmonės vadovais ir privalo veiksmingai jai vadovauti. Būdami įmonės vadovais moksleiviai planuoja ir priima strateginius įmonės sprendimus: nustato produktų kainą, gamybos, rinkodaros, tyrimo ir diegimų bei kapitalo investicijų apimtis.

13. Konkurso eiga:

13.1. Konkurso pradžioje komisijos nariai komandoms paskelbia žaidimo sąlygas: gamybos apimties ribas, paskolos dydį, rinkodaros ribas, tyrimų ir diegimų ribas, paskolų ir pelno mokesčių dydį bei sprendimų koregavimą viršijus finansines ribas.

13.2. Bendrovių tikslas – taip panaudoti išteklius, kad konkurentai būtų nugalėti (tapti pelningiausia bendrove, t. y. užauginti didžiausią VVI (VEMP veiklos indeksas).

13.3. Dalyviai turės priimti penkis sprendimus, kurie įtakoja bendrovės veiklos rezultatus:

- Nustatyti „echorašiklių“ kainą.
- Nuspręsti, kiek jų pagaminti.
- Leisti ar ne pinigų reklamai ir kitokioms rinkodaros operacijoms, didinančioms pardavimą.
- Investuoti į kapitalinius fabriko įrengimus ir tuo didinti gamybą.
- Nuspręsti, kiek pinigų skirti tyrimo ir diegimo darbams, didinantiems pardavimą, tačiau tik vėlesniuose etapuose.

13.4. **Sprendimų koregavimas, viršijus turimas lėšas:**

13.4.1. Jeigu komanda viršija turimus finansinius išteklius, bendroje ataskaitoje atsiranda perspėjimas.

13.4.2. **Pirmą kartą viršijus pinigus**, komanda perspėjama ir jos sprendimai sumažinami per pusę tokiu tvarka:

- kapitalo investicijos,
- T&D,
- rinkodara.

13.4.3. Jeigu to nepakanka, ta pačia tvarka išlaidos mažinamos iki 0. Jei ir to nepakanka, iki 0 mažinama gamyba.

13.4.4. Viršijus turimas lėšas **antrą kartą**, komanda praranda teisę toliau dalyvauti varžybose, ji – bankrutuoja.

13.5. **Jeigu bendroje ataskaitoje atsirado užrašas**, kad komanda viršijo pinigus, bet nebuvo sumažinti sprendimai, laikoma, kad komanda jau perspėta, ir antrą kartą viršijus turimas lėšas, komanda bankrutuoja.

13.6. Jeigu komanda laiku nepateiks sprendimų, bus įvedami prieš tai buvusio laikotarpio sprendimai, tik gamybos lygis nustatomas 80 proc., o investicijos lygios amortizacijai.

14. **Varžybų metu naudotis mobiliu telefonu, kompiuteriu, planšetėmis draudžiama.** Jeigu komandos nariai nepaisys draudimo, komanda bus diskvalifikuota.

IV SKYRIUS VERTINIMAS IR APDOVANOJIMAS

15. Komandos bus vertinamos atskirai 9–10 ir 11–12 klasių grupėse.

16. Laimi komanda, pasiekusi didžiausią VVI (VEMP veiklos indeksas). Tai – sąlyginis žaidimo vertinimo matas. Jį sudaro šeši faktoriai: nepaskirstytas pelnas, paklausos potencialas, pasiūlos potencialas, darbo našumas, rinkos dalis, augimas.

17. Jeigu kelių komandų VEMP veiklos indeksas yra vienodas, tai laimi komanda, kurios yra didesnis nepaskirstytas pelnas.

18. Konkurso rezultatai, remiantis Vertinimo komisijos pateikta vertinimo rezultatų suvestine, tvirtinami Kauno pedagogų kvalifikacijos centro direktoriaus.

19. 1–3 vietų laimėtojai apdovanojami Švietimo skyriaus vedėjo diplomais Mokinių, laimėjusių Ekonomikos olimpiados ir konkursuose, apdovanojimo šventės metu.

V SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

20. Mokyklų komandos, norinčios dalyvauti konkurse registruojasi **iki kovo 14 dienos** (imtinai) el. pašto adresu: ingakub@yahoo.com pagal pateiktą registracijos formą.

Mokykla	Komandos pavadinimas	Klasė	Mokinių vardai, pavardės	Mokytojo vardas pavardė, kvalifikacija
		9-10		
		11-12		