УРОК «ДОБРОЧЕСНИЙ БІЗНЕС І СТАЛИЙ РОЗВИТОК»

Команда «Ліга правосуддя» (Юридична клініка практичного права Донецького національного університету імені Василя Стуса)

МЕТА УРОКУ:	Пояснити поняття та принципи доброчесного бізнесу та сталого розвитку. Донести аудиторії розуміння, як етичні практики можуть не лише покращити імідж компанії, але й сприяти загальному благополуччю суспільства та збереженню навколишнього середовища.
АУДИТОРІЯ / КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ:	учні 8-9 класів / 20-30 осіб
ТРИВАЛІСТЬ:	45 хвилин.
ФОРМАТ:	заняття (онлайн чи офлайн).
ОБЛАДНАННЯ:	комп'ютер, мультимедійний проектор
АВТОРИ:	Вайзберг Вікторія, Бєлякова Юлія, Фінц Руслана

СТРУКТУРА УРОКУ:

- ЗНАЙОМСТВО (5 ХВ.)
- ПІДВЕДЕННЯ ДО ТЕМИ (5 ХВ.)
- ОСНОВНА ЧАСТИНА (15 ХВ.)
- ІНТЕРАКТИВ ДЛЯ ЗАКРІПЛЕННЯ (15 ХВ.)
- ВИСНОВОК (5 ХВ.)

Презентація до уроку:

ХІД УРОКУ.

1. ЗНАЙОМСТВО (5 ХВ.)

*Знайомство є однією з найголовніших частин уроку, оскільки так ми можемо встановити та налагодити комунікацію з аудиторією. Враховуючи зазначений факт, наша команда вирішила підійти до цього креативно.

Спочатку представиться кожна учасниця команди (вказати ім'я та знак зодіаку), потім попросимо аналогічно представитись бажаючих з аудиторії, вказуючи, що в кінці уроку будуть цікаві факти з приводу цього. Головною метою такого знайомства є зацікавлення аудиторії шляхом утримання певної інтриги. Такий варіант тримає увагу й інтерес учнів, що позитивно впливає на ефективність уроку.

2. ПІДВЕДЕННЯ ДО ТЕМИ (5 ХВ.)

Використання аналогії: наведення загальновідомих прикладів очевидно доброчесного та очевидно недоброчесного. Учні, виходячи з цього розуміння, мають логічно дійти до теми уроку.

Питання учням: Чи знайомі ви з поняттям «Доброчесний бізнес» та «сталий розвиток»?

3. ОСНОВНА ЧАСТИНА (15 ХВ.)

Основна частина складається з трьох підтем:

- Доброчесний бізнес (5 хв.)
- Сталий розвиток (5 хв.)
- Їх співвідношення та взаємозв'язок (5 хв)

Теоретичний блок підтем буде не просто зачитаним текстом. Спікери будуть проводити короткі за часом дискусії та ставити питання до аудиторії, щоб утримувати їх увагу та відчувати зворотній зв'язок.

Третя підтема буде представлена у вигляді співвідношень за допомогою платформи Worldwall або інших аналогічних цифрових ресурсів. Також до третьої підтеми піде коротенький кейс, за допомогою якого учні зможуть краще засвоїти інформацію.

Зміст кейсу: вказати кейс, який відповідає всім нормам та змінемо якусь одну його характеристику (вказати яку). Виходячи з цього учні, за бажанням, мають розказати яку шкоду це нанесе.

Для прикладу: Є завод з вироблення масла, проте власник хоче зекономити та замінити інгредієнти на дешевші. До яких негативних змін це призведе?

(може використовуватись як онлайн, так і оффлайн)

У випадку виникнення проблем з електронними ресурсами, буде паперовий варіант співвідношень та взаємозв'язків, у якому буде враховано розмір тексту (щоб усі змогли побачити)

4. ІНТЕРАКТИВ ДЛЯ ЗАКРІПЛЕННЯ (15 ХВ.)

Обов'язково, після теоретичного блоку слід закріпити отриману інформацію.

Оффлайн:

Закріплюючи здобуту на уроці інформацію, ми вирішили придумати незвичний підхід, впроваджуючи настільну гру у реальну площину.

Інтерактив складається з двох частин:

Перша — це квест. *До початку* уроку, наша команда ховає у класі пару роздрукованих листків з завданнями. Учні поділені на дві групи. Перед початком квесту, ми даємо підказки у формі загадок окремо кожній групі, де можна знайти листки з завданнями. Кожна команда має знайти листок із завданнями та визначити одну людину зі свого складу, яка буде виконувати функції кочівника.

З цього моменту починається друга частина інтерактиву. Листки із завданнями будуть містити перелік питань по розглянутій темі, на які кожна команда має дати відповідь (питання будуть різними для кожної команди, але однаковими по складності).

У порядку жеребкування визначається команда, яка буде відповідати на питання першою. Ігрова функція кочівника полягає у ходьбі по завчасно підготовленим паперовим ігровим полям та осіданні на них, поки його команда не дасть відповідь. Якщо команда відповідає правильно — кочівник переходить на наступний рівень, а якщо неправильно — залишається на місці. Команда, кочівник якої перший прийде до фінішу, виграє.

Онлайн:

На онлайн-дошці виведено опис трьох бізнесів. Учні, ознайомившись з наведеною інформацією, мають взяти участь у голосуванні за допомогою платформи PRIVOTE або інших суміжних (посилання на яке буде розміщено в чаті зустрічі), де будуть визначати до доброчесного чи недоброчесного відноситься кожний конкретний бізнес. Після цього варто запитати бажаючих до обґрунтування своєї думки.

Прослухавши їхні відповіді, слід оголосити правильну відповідь. Таку процедуру провести з кожним з трьох зазначених бізнесів.

5. ВИСНОВОК (5 ХВ.)

Підведення підсумків

Оголошення гороскопу:

Онлайн\Офлайн — оголошення гороскопу для кожного знаку зодіаку за поточний день за допомогою електронних ресурсів (гороскоп буде спеціально підібраний у позитивному вигляді для кожного, щоб залишити хороше враження для кожного учня).

*На випадок проблем з електронними ресурсами, будуть надруковані картки зі змістом цих гороскопів для кожного знаку зодіаку.

Відповіді на запитання

Фідбек від аудиторії

ДОДАТКИ ДО УРОКУ: