

Jó gyakorlatok

INTER_520CD_H

A szerző neve és intézménye: **Matlak Davor**, a Szabadkai Műszaki Szakfőiskola hallgatója

A probléma / gyakorlat leírása: **SWOT analízis**

A SWOT analízis tanítására szolgáló módszer.

Szabályok: A játékot minimum ketten játszhatják; ha kettőnél többen akarnak játszani, akkor két csapatban is játszhat.

A játékot kétféleképpen lehet játszani. Az első lehetőség az, hogy kitalálunk egy céget, amelyet mindkét csapat elemezni tud; a második lehetőség az, hogy mindkét csapat kitalálja a saját cégét, amelyet a másik csapatnak kell elemeznie.

Minden csapatnak rendelkeznie kell egy Poliuniverzum négyzetes elemmel, amelyet a játékelület közepére kell helyeznie (asztal, talaj, ágy vagy bármilyen olyan felület, amelyen játszani akar), és egy sor Poliuniverzum háromszög elemet kell elhelyezni a négyzet mindkét oldalán.

Mindegyik háromszög alakzatnak van egy domináns színe (az a szín, amely a háromszög legnagyobb felületét fedi). A SWOT elemzésben minden színnek megvan a maga jelentése. A SWOT egy rövidítés, és a betűk jelentése: S – Erősségek, W – Gyengeségek, O – Lehetőségek, T – Veszélyek. Minden betűnek megvan a maga színe. A színek a következők: Kék – Erősségek, Sárga – Gyengeségek, Zöld – Lehetőségek, Piros – Veszélyek. A cél az, hogy minden csapat a lehető legtöbb erősséget, gyengeséget, lehetőséget és veszélyt találja meg.

Az időkorlát 5 perctől 20 percig terjedhet; eldönthető.

Minden alkalommal, amikor a csapat megtalálja a cég Erősségét, Gyengeségét, Lehetőségét vagy Veszélyét, hozzáadhat egy háromszöget a Poliuniverzum négyzetének széléhez. Fontos megjegyezni, hogy a színek meg kell felelnie a talált elemnek. Amikor befejezi, egy olyan szerkezetet kell készítenie, mint például egy pluszjel.

Amikor az idő lejár, és a játék véget ért, minden csapatnak be kell mutatnia a munkáját a másik csapatnak. A végén a csapatnak meg kell számolnia a négyzet szélén lévő háromszöget. Minden háromszög egy pontnak számít. Az a csapat nyer, amelyiknek több pontja van.

- *Miért jó ez a gyakorlat: A gamifikáción alapuló tanítási módszer érdekessé teszi a SWOT analízis tanulását.*
- *Milyen szinten alkalmazható: Egyetem*
- *Iskolai tantárgy(ak): Gazdaságtan*