Методика проведения проекта «Всероссийский предпринимательский урок»:

Краткое описание проекта «Всероссийский предпринимательский урок»

Содержание:
1. Описание проекта
2. Цель проведения игры в рамках урока
3. Регламент проведения урока

1. Описание проекта

Всероссийский предпринимательский урок (далее – Проект) реализуется в рамках Всероссийской программы по развитию молодежного предпринимательства с 2023 года. В 2026 году запланировано проведение Проекта в формате посредством деловой игры с использованием специально разработанной настольной игры «СОЗИДАТЕЛИ».

Настольная игра «Созидатели» рассчитана для проведения динамичной командной игры для 2-10 проектных команд, идеально подходит для любых возрастов от 12 лет. Игра рассчитана на 85 минут и более. Электронная версия настольной игры доступна для самостоятельной печати.

Рекомендуется использовать настольную игру на групповом обучении, мастер-классах или для веселого вечера в компании.

Образовательная ценность урока:

Проект направлен на формирование ключевых компетенций будущего:

- Развитие гибких навыков: Командная работа, тайм-менеджмент, креативное мышление, публичные выступления, аргументация.
- Формирование предпринимательского мышления: Понимание основ бизнес-модели (ценностное предложение, целевая аудитория, продукт, каналы сбыта), умение видеть проблемы и находить нестандартные решения.
- Воспитание социальной ответственности: Осознание того, что предприниматель может и должен приносить пользу обществу, решая конкретные «боли» целевой аудитории.

Роль ведущего: Ведущий урока - это наставник и модератор. Его задача - создать вдохновляющую атмосферу, четко объяснить правила, направлять команды в процессе работы, обеспечивать динамику и соблюдение регламента, а также провести содержательную рефлексию.

Урок делится на несколько этапов:

- Этап 0: Регистрация участников;
- Этап 1: Подготовка к игре;
- Этап 2: Старт проведения игры;
- Этап 3. Разработка командами проектов;
- Этап 4. Презентация проектов;
- Этап 5. Определение победителя.

2. Структура и регламент Урока

Общее время проведения Урока: 95–105 минут.

Этап 0: Регистрация участников (10-20 мин.)

Регистрация участников происходит на платформе молодёжь-развивайся: https://молодёжь-развивайся.рф/.

Этап 1: Подготовка к игре (15 минут)

Цель: создать рабочую атмосферу, сформировать проектные команды и мотивировать участников.

Действия:

- Приветствие и введение (5 мин): Ведущий знакомит участников с концепцией урока, его миссией и конечной целью - создать и презентовать социально-полезный предпринимательский проект.
- Формирование команд (5 мин): Участники делятся на команды по 3-6 человек. Рекомендуется проводить деление в случайном порядке для развития коммуникативных навыков.
- Распределение ролей и выдача материалов (5 мин): В каждой команде выбирается Капитан - будущий спикер и представитель команды. Команды получают необходимые для работы материалы: распечатанные компоненты игры «Созидатели», бланки для прототипов, маркеры, флипчарт. Каждый участник получает по 2 фишки для будущего голосования.

Этап 2: старт проведения Урока (15 минут)

Цель: дать участникам живой пример из реального бизнеса, вдохновить и показать практическую ценность предпринимательской деятельности.

Действия:

- История успеха (10 мин): Приглашенный предприниматель делится своей историей: с чего начинал, с какими трудностями столкнулся, как находил свои первые идеи и клиентов. Акцент делается на социальной значимости его бизнеса.
- Старт игры (5 мин): После выступления предприниматель или ведущий торжественно объявляет о старте игры. Капитаны команд по очереди вытягивают по 1 карточке из 4 стопок, определяя уникальный набор параметров для своего проекта:

- Название компании
- Целевая аудитория
- Продукт или услуга
- Инструмент продаж

Этап 3: Разработка командами проектов (45 минут)

Цель: разработать детализированную концепцию социально-предпринимательского проекта и подготовить его убедительную презентацию.

Механика и ключевые задачи для команд:

Мозговой штурм и проектирование (30-35 мин): Команды, используя выданные карточки как основу, разрабатывают свой проект. Важно проработать следующие аспекты:

1. Легенда и миссия: почему компания называется именно так? Какова ее высшая цель?

2. Ценностное предложение: Какую проблему («боль») целевой аудитории решает проект? Почему он социально-полезен?

3. Бизнес-механика: Как продавать продукт или услугу через выпавший «Инструмент продаж»?

4. Визуализация: Создать рекламный плакат компании, который ярко отражает ее суть.

Подготовка питча (10-15 мин): Команды готовят краткое, яркое и убедительное выступление продолжительностью не более 1 минуты.

Этап 4: Презентация проектов (общее время зависит от количества команд)

Цель: презентовать результаты работы, отстоять свою идею и получить обратную связь.

Регламент:

- Каждая команда выступает с 1-минутной презентацией.
- После каждого выступления отводится до 1-2 минут на вопросы от других команд и жюри.
- Важно: Команды, задающие наиболее содержательные и интересные вопросы, получают бонусную фишку для голосования, что стимулирует активное слушание и аналитическое мышление.

Этап 5: Определение победителя (20 минут)

Цель: определить лучший проект по мнению сообщества, провести рефлексию и завершить урок на позитивной ноте.

Действия:

- Голосование (10 мин): Участники отдают свои фишки (по 2 у каждого) за понравившиеся проекты. Нельзя голосовать за свою команду. Можно отдать обе фишки одной команде или разделить голоса. Ведущий контролирует процесс и проводит подсчет.
- Определение победителя и награждение (5 мин): Команда, набравшая наибольшее количество голосов, объявляется победителем. В случае ничьи — объявляется две команды-победителя. Победителям вручаются призы (например, грамоты, сувенирная продукция). Рекомендация: Грамоты об участии вручить всем участникам для создания позитивной атмосферы.
- Заключительное слово и рефлексия (5 мин): Ведущий благодарит всех за работу, кратко резюмирует ключевые идеи и уроки, извлеченные из упражнения, и подчеркивает, что каждый из участников сегодня стал «Созидателем».

Комплектация настольной игры:

- 1 игровое поле;
- 60 игровых карточек:
- 15 карточек категории «Название компании»;
- 15 карточек категории «Целевая аудитория»;
- 15 карточек категории «Продукт или услуга»;
- 15 карточек категории «Инструмент продаж»;
- Шаблоны для командных прототипов;
- 50 фишек для голосования;
- Памятка с описание инструментов продаж;
- Правила игры.

Дизайн-макет настольной игры, разработанный на основе концепции настольной игры для проведения командного интенсива: https://disk.yandex.ru/d/_QmbMNDmQW9NOA