

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**Принята на заседании педагогического
совета**

УТВЕРЖДАЮ

от «__» _____ 2019 г.

Протокол № _____

«__» _____ 2019 г.

Дополнительная общеразвивающая программа

«Бизнес игры»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: вводный

Каникулярная программа

Возраст обучающихся: 12 -17 лет

Срок реализации программы: 5 дней, 10 часов

Автор-составитель программы:

МОСКВА

2019 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В Гражданском кодексе Российской Федерации о предпринимательстве говорится как о самостоятельной деятельности с целью систематического получения прибыли от продажи товаров, выполнения работ или услуг, пользовании имуществом. Такая деятельность выполняется под ответственность предпринимателя, на его риск.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Основа стабильности общества (экономически развитого) – многочисленный слой предпринимателей. Они сами обеспечивают себя рабочими местами и заработком. Развитие предпринимательства и предпринимательского потенциала населения не происходит само собой, а требует приложения усилий различных государственных, общественных, частных структур. Стратегия развития малого и среднего предпринимательства, принятая на сроки до 2030 года, говорит о превращении предпринимательства в приоритет государственной политики России. Добиться этого невозможно без дополнительного развития предпринимательской грамотности.

А предпринимательская грамотность во многом зависит от развития предпринимательского мышления. Формирование и развитие предпринимательского мышления посредством бизнес игр становится актуальным направлением занятий для обучающихся.

Цель программы – формирование и развитие у обучающихся предпринимательского мышления посредством игровой деятельности. (настольных бизнес игр).

Задачи программы:

Задачи в обучении:

- формирование базисных знаний о предпринимательстве, переговорах, основных экономических категориях;
- формирование понимания неоднозначности экономического пространства.

Задачи в развитии:

- развитие предпринимательской культуры;
- развитие конструктивного практического взаимодействия между обучающимися в проектных группах;

- развитие умения отстаивать свою точку зрения;
- развитие многомерного предпринимательского мышления и умения видеть разные пути решения проблем.

Задачи в воспитании:

- формирование уважительного отношения к альтернативному мнению;
- формирование новых интересов;
- формирование общей и экономической культуры.

Новизна программы:

Программа построена на практических занятиях, в процессе которых обучающиеся будут постепенно знакомиться с сущностью и основными процессами в предпринимательской деятельности и развивать предпринимательское мышление, играя в бизнес игры в командах сменного состава.

Предпринимательское мышление – это способность находить выход из непредвиденных ситуаций, быстро и правильно принимать решения, видеть возможности и быть готовым действовать.

Программа предполагает последовательное знакомство со следующими настольными бизнес-играми, механизм которых строится на усложнении.

1. «ЭКОНОМИКУС»

Цель игры: получение участниками первичного представления о механизмах конкуренции, стартапах и кредитах.

Игрокам предстоит приобретать бизнесы и запускать стартапы в 12 различных отраслях экономики для получения нужного количества звезд репутации. Звезды репутации игроки получают за бизнесы и доминирование по бизнесам в различных отраслях. Первый игрок, получивший нужное количество звезд репутации, побеждает. Имея одинаковый стартовый капитал, игроки будут основывать бизнесы, запускать стартапы, сталкиваться с кризисами в отраслях и другими неожиданностями. В процессе игры участники могут вырабатывать стратегии победы в игре, достигать игровых договоренностей и т.д.

2. «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»

Цель игры: развитие навыков управления личными финансами.

Участники получают карточки специальностей и в соответствии с ними ведут ведомость доходов и расходов.

Игровая цель - выйти из круга финансовых «крысиных бегов» (так автор игры называет жизнь человека от зарплаты до зарплаты) и выйти на скоростную дорожку инвестора. Сделать это можно, достигнув финансовой независимости, т.е. когда пассивный доход игрока превышает общий уровень его расходов, а также первым купить выбранную в начале игры мечту или увеличить свой пассивный доход до 50000. В процессе игры участники сталкиваются с различными финансовыми ситуациями в виде незапланированных расходов (импульсивные покупки, оплата форс мажорных ситуаций), увольнения с работы и т.д.

3. «ФРЕШБИЗ»

Цель игры: развитие многомерного предпринимательского мышления.

Участникам нужно достичь игровой цели, обозначенной на поле областью «Кубок». Для ее достижения участникам необходимо пройти три игровых зоны и зону острова. У каждого есть стартовый капитал. В игре участников ждет постоянно меняющаяся рыночная ситуация, несущая с собой возможности и ограничения. Участники могут основывать бизнесы, покупать и продавать акции, играть в казино и пользоваться другими возможностями зарабатывания денег и более скорого достижения игровой цели. Любые договоренности между участниками приветствуются. Игра прекращается, когда все участники достигли игровой цели или по окончании 90 минут игрового времени.

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет

Срок реализации программы: 5 дней по 2 академических часа ежедневно с 15 минутным перерывом.

Форма обучения: групповая

Режим занятий: 5 ежедневных двухчасовых занятий с учетом 15 минутного перерыва.

Прогнозируемые (ожидаемые) результаты программы: (чему научится ребенок по окончании программы)

Программные требования знаниям:

По результатам теоретической подготовки **обучающиеся должны знать:**

- основную экономическую терминологию: «предприятие», «переговоры», «рынок ценных бумаг», «экономическая ситуация», «дефицит» и «профицит бюджета»;
- принципы организации групповой работы;
- правила ведения переговоров.

Программные требования к умениям и навыкам:

По результатам практической подготовки **обучающиеся должны уметь:**

- принимать решения с учетом всей доступной информации;
- договариваться, находя аргументы и контраргументы;
- работать в команде на достижение общего результата;
- выстраивать индивидуальную стратегию поведения.

Личностные результаты:

Программные требования к уровню воспитанности (личностные результаты):

- позитивное отношение обучающихся к себе и другим участникам программы;
- любознательность и умение видеть актуальные идеи.

Программные требования к уровню развития:

- готовность к самостоятельной работе;
- готовность к сотрудничеству и командной работе;
- готовность отстаивать и аргументировано доказывать свою точку зрения;
- готовность искать и находить различные пути решения задач.

Метапредметные результаты:

- формирование здоровой конкуренции;
- воспитание высокой личной ответственности;
- умение самостоятельно организовать эффективное групповое обсуждение.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Названия разделов и тем	Количество часов		
		всего	теория	практика
1.	Инструктаж по технике безопасности и введение в программу	1	1	0
2.	Стратегии игр	1	1	0
3.	«ЭКОНОМИКУС»	2	0	2
4.	«ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»	1	1	0
5.	«ФРЕШБИЗ»	3	0	3
6	Итоговое занятие. Самопрезентация	2	0	2

	«Мой индивидуальный стиль предпринимательской деятельности»			
	Итого:	10	3	7

Каков мой игровой финансовый результат? Удалось ли мне увеличить стартовый капитал? Если да, то во сколько раз?

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

1. Инструктаж по технике безопасности и введение в программу

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения на занятиях. Знакомство с программой и особенностями итоговой аттестации. Правила игр «ЭКОНОМИКУС», «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК», «ФРЕШБИЗ».

2. Стратегии игр

Теория: Понятие стратегии и долгосрочного планирования. Знакомство с основными элементами игр и их экономическими эквивалентами. Игровые возможности. Экономические ситуации. Понятия: «стартап», «кредит», «инвестиции». Правила ведения переговоров.

3. «ЭКОНОМИКУС»

Практика: Игра в «ЭКОНОМИКУС»

Обратная связь: Что получилось в игре? Какие стратегии были наиболее выигрышными? Какую стратегию избрал бы на следующую игру?

Продолжите фразу: «Для меня в игре было открытием то, что...»

4. «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»

Практика: Игра в «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»

Обратная связь: Достиг ли я игровой цели? Если нет, то что помешало? Какие стратегии оказались наиболее выигрышными? Какую стратегию избрал бы на следующую игру? Продолжите фразу: «Для меня в игре было открытием то, что...»

5. «ФРЕШБИЗ»

Практика: Игра во «ФРЕШБИЗ»

Обратная связь: Каков мой игровой финансовый результат? Удалось ли мне увеличить стартовый капитал? Если да, то во сколько раз? Достиг ли я игровой цели? Если нет, то что помешало? Какую стратегию избрал бы на следующую игру? Продолжите фразу: «Для меня в игре было открытием то, что...»

6. Итоговое занятие самопрезентация «Мой индивидуальный стиль предпринимательской деятельности»

Практика: Каждый участник, опираясь на опыт различных игр рассказывает о том, какой у него стиль предпринимательской деятельности.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение программы

Название учебного раздела (учебной темы)	Название и форма методического материала
Стратегии игр	Презентации к игровым наборам «ЭКОНОМИКУС», «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК», «ФРЕШБИЗ»
ЭКОНОМИКУС	Игровые наборы «ЭКОНОМИКУС»
ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК	Игровые наборы «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»
ФРЕШБИЗ	Игровые наборы «ФРЕШБИЗ»
Итоговое занятие. Самопрезентация «Мой индивидуальный стиль предпринимательской деятельности»	Карточки со структурой самопрезентации (вопросы на обратную связь)

Материально-техническое обеспечение программы

Требования к помещению(ям) для учебных занятий: Для реализации программы необходимы несколько помещений в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14 для организации учебного процесса.

Требования к оборудованию учебного процесса:

Стол, стулья для учащихся. Проектор, экран, ноутбук, колонки. Игровые комплекты «ЭКОНОМИКУС», «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК», «ФРЕШБИЗ» из расчета 1 комплект на 3-4 обучающихся.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Критическая цепь. Э. Голдратт.
2. Идеальный руководитель. И. Адизес.
3. Как привести дела в порядок. Искусство продуктивности без стресса. Д. Аллен.

4. Как сдвинуть гору Фудзи? Подходы ведущих мировых компаний к поиску талантов. *У. Паундстоун.*
5. Команды менеджеров. Секреты успеха и причины неудач. *Р.М. Белбин.*
6. Слепые и слон. *Д. Шмальтц.*
7. Человеческий фактор: успешные проекты и команды. 2-е изд. *Т. Демарко, Т. Листер*
8. Стратегия развития малого и среднего предпринимательства в РФ на период до 2030
9. Гражданский кодекс Российской Федерации