

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
протокол
от 24.05.2014 № 9

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ № 5 «Гимназия»
В.Н. Подлиновская
приказ от 24.05.14 № 204/1-0



**Положение
о проведении деловой игры «Стартап-идеи»
среди обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»**

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение разработано на основании п.20 ч.3 ст. 28 Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 1.2. Положение определяет: статус, цели и задачи деловой игры «Стартап-идеи»; этапы, условия организации и порядок проведения деловой игры, права и обязанности его организаторов и участников; подведение итогов и награждение участников.
- 1.3. Деловая игра проводится с целью развития инновационного потенциала старшеклассников в экономической и предпринимательской сферах.
- 1.4. Игра является открытым смотром достижений обучающихся по профильному предмету, посвященным Дню российской науки (8 февраля), ориентированным на развитие надпрофессиональных навыков и умений, активизацию проектной деятельности обучающихся, самореализацию и социализацию в современном обществе.
- 1.5. Организаторами деловой игры «Стартап-идеи» среди обучающихся 10-ых классов является администрация и методический совет МАОУ №5 «Гимназия».
- 1.6. Состав экспертной комиссии деловой игры формируется из представителей организаторов конкурса, руководителей предметных кафедр социально-гуманитарного цикла и иностранных языков, учителей-предметников профильного обучения данных предметных областей.

2. Цель и задачи деловой игры

2.1. Основные цели игры:

- развитие инновационного потенциала молодежи в экономическом направлении;
- усиление экономической подготовки школьников и способности адаптироваться в существующих рыночных условиях;
- развитие собственных предпринимательских инициатив и поддержка наиболее перспективных бизнес – идеи;
- повышение уровня знания учащихся об инновациях, о механизмах управления инновационными проектами и перспективах инновационной деятельности

2.2. Основные задачи игры:

- уметь применять предметные знания в нестандартных ситуациях и ориентироваться в новых условиях, создавать благоприятные условия для интеллектуального и творческого развития;
- развивать системное мышление, необходимое для понимания взаимосвязей между различными сферами человеческой деятельности, способности к поиску новых подходов решения поставленных проектных задач, стремление к постоянному личностному росту и совершенствованию;
- развивать творческие способности и надпрофессиональные умения, коммуникативные навыки выпускников и групповую сплоченность;
- сформировать новый менталитет подрастающего поколения – людей, которые смогут достойно жить в обществе с рыночной экономикой;
- содействовать повышению предпринимательской активности;
- привлекать внимание молодых людей к актуальным проблемам местного сообщества;
- создать резерв креативно - мыслящей молодежи, обладающей высоким уровнем профессиональной компетентности и мобильности, способной реализовывать инновационные проекты, в условиях высокой конкуренции;

- выявлять новые формы и направления организации проектной деятельности обучающихся в МАОУ №5 «Гимназия», провести смотр достижений обучающихся по профильному предмету и апробация результатов их исследовательской работы.

3. Условия и порядок проведения деловой игры

3.1. В деловой игре принимают участие сборные команды из 4-5 человек. Команды представляют ученики 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия». В игре участвуют не менее 5, но не более 7 команд.

3.2. Участникам игры во время установочного доклада объясняют технологию раскрутки стартап-идеи, метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, предлагают выполнить решение проектных задач или бизнес-идей, позволяющих раскрыть их творческие способности, используя современные технологии, для составления бизнес-плана.

3.3. Деловая игра проводится в период с 1 по 10 февраля текущего учебного года, включает порядок проведения игры из трех этапов, экспертную оценку каждого этапа и награждение по итогам деловой игры.

4. Исполнительные органы деловой игры

4.1. К исполнительным органам игры относятся: оргкомитет и игротехники-выпускники 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»; экспертное жюри.

4.2. Оргкомитет игры разрабатывает информационную карту мероприятия; регламент игры и следит за его соблюдением; игровой пакет игры, включающий кейсы, наполненные содержательной и познавательной информацией по составлению бизнес-плана по решению социальных, экологических и экономических задач школы и города; инструкции по оцениванию согласно критериям составления бизнес-плана стартап-идей; утверждает персональный состав игротехников «Школы наставников проектного обучения» и членов жюри.

4.2. Экспертное жюри рассматривает технологию запуска стартап-идеи, публичную защиту бизнес-плана, представленный широкой общественности продукт решения проектной задачи, утверждает результаты игры, ведет протокол игры, определяет номинации, принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях (Приложение 1, 2).

5. Порядок проведения деловой игры

Ежегодно в нашей стране 8 февраля отмечают День российской науки. Это праздник ученых, исследователей, который приурочен к историческому событию — Академия наук России была образована 8 февраля 295 лет назад (2019г.). 8 февраля - 185 лет со дня рождения Д.И. Менделеева, русского ученого, открывшего периодический закон химических элементов. Генеральная ассамблея ООН объявила 2019 год

Международным годом периодической таблицы химических элементов - открытию Дмитрия Ивановича исполняется 150 лет. Именно 8 февраля в далеком 1724 году Сенат по настоянию Петра I издал Указ об основании. Именно Россия за несколько столетий открыла и подарила всему миру массу великих имен, которые внесли в мировую науку неопределимый вклад. Трудно назвать научную область, в которой значимыми, а, порой, и великими открытиями не отличились бы русские ученые. Химия, физика, медицина, астрономия, литература, космонавтика, техника – всех направлений, в которых работали и оставили огромное наследие наши светила науки, не перечислить.

Деловая игра «Стартап-идеи» посвящается этому важному событию. Ребята, Вы сможете испытать свои силы и решить интересные и стратегически важные для нашей школы и города задачи, которые называются кейсами. Это учебно-тренировочные проектные задачи, составленные на основе реальных идей или бизнес-ситуаций. Они не похожи на учебные или олимпиадные задания, требуют неординарного подхода и чаще всего имеют несколько правильных решений, о которых компании-заказчики могут даже не подозревать. Мы предлагаем вам запустить, решая бизнес-ситуации содержимого кейса, свой стартап. Слово «стартап» является транслитерацией английского startup. Стартап – это то, что способствует быстрому запуску проекта. Главной особенностью стартапов является использование интересных идей и перспективных начинаний и хорошая команда для старта. Успех startup строится не только на идеях, но и на инновационных технологиях. Во многих проектах задействуются новейшие разработки. Как создать стартап? Чтобы быть уверенным, что идея проекта станет популярна, надо рассмотреть само понятие стартапа – что такое, как правильно начать развитие проекта, на что ориентироваться, чтобы понять, на чем они основываются: Продумывание идеи. Ключевая особенность проекта не должна иметь аналогов в стране или регионе, которые будут задействованы при раскрутке. *Поиск команды.* Люди, занимающиеся проектом, не обязательно должны знать все о той отрасли, которую охватывает startup. Это приветствуется, но все сотрудники могут заниматься разработкой независимо от знаний. *Составление бизнес-плана.* План является самой главной частью любого проекта, без которой случайная неудача может стать фатальной для всей задумки. К этапу разработки стоит подходить со всей ответственностью, что способствует продажам продукта проекта. *Поиск инвесторов или стартового капитала.* Даже самые перспективные задумки стоят больших денег на этапе реализации. Заниматься поиском финансов непросто, но возможно. Инвестиции могут предоставить банки, друзья, родственники, другие люди, которых заинтересовала изначальная задумка.

5.1. *Первый этап игры: Установочный доклад. Введение в проблему:* краткое описание ситуации: технология идеи стартапов, составление бизнес-плана; метод кейсов (case study) – эффективные технологии практического обучения, изложение сути проблемы в кейсе; решение различных проектных заданий по социальным, экологическим и экономическим

направлениям. Регламент для установочного доклада от 15 до 25 минут. При разработке бизнес-плана нужно продумать:

- *Разработка идеи;*
- *Поиск команды;*
- Анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование);
- Ошибки предшественников;
- Поиск инвестиций;
- Анализ возможных рисков;
- *Реализация идеи;*
- Продвижение, реклама, работа с аудиторией;
- Поиск инвесторов.

5.2. *Второй этап деловой игры: Работа в группах-командах* («Мозговой штурм», «Коллективный разум»): выполнение задания, полученного командами в результате жеребьёвки, в группах, под руководством игротехников-выпускников 11-х классов МАОУ №5 «Гимназия» по направлению «Дети учат детей» из «Школы наставников проектного обучения»: *постановка проблемы*: извлечение смысловой информации из кейса; *анализ содержания кейса*: выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации; *рассмотрение альтернатив*: разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов. Регламент работы в группах 90 минут, для публичного представления работы в группах по разработке вариантов бизнес-плана - от 3 минут до 5 минут.

5.3. *Третий этап игры: Работа в группах-командах* («Коллективный разум»): - *принятие вариантов и способов составления бизнес-плана*: оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения; *анализ стратегий поиска решений*, сравнение с фактически принятым решением, *разработка плана мероприятий по реализации бизнес-плана*- 60 минут.

Общая структура бизнес - плана должна придерживаться следующих основных разделов
(кратко для презентации идеи)

- Резюме (обзорный раздел);
- Описание предприятия и отрасли;
- Описание продукции (услуг);
- Сбыт продукции (услуг);
- План организации и управления;
- Направленность и эффективность проекта;

- Риски и гарантии;
- «Лозунг», девиз, реклама (плакат, афиша и т.п.)

5.4. *Четвёртый этап: публичная презентация идеи бизнес-плана:* представление вариантов решения, аргументация выбора, дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель) - от 5 минут до 7 минут.

5.5. *Пятый этап: рефлексия работы в группах с игротехниками по итогам деловой игры.*

6. Критерии оценки этапов деловой игры

6.1. Жюри проводит экспертное оценивание вариантов и способов решения проектной задачи согласно критериям, которые разработаны с учетом требований по проектному составлению бизнес-плана, в соответствии с идеей составления и запуска стартапов:

- Описание идеи, положенной в основу бизнес-идеи;
- Реалистичность разработки и социальная значимость;
- Актуальность, осмысленность и обоснованность поднимаемых проблем, соответствие задачам социально-экономического и экологического развития г. Мегиона;
- Оригинальность идеи и содержания, новаторство и творческий подход;
- Оптимальность и креативность составления бизнес-плана;
- Описание планируемой к производству продукции, предполагаемые результаты осуществления проекта, в том числе экономический эффект;
- Востребованность внедрения проекта и ожидаемых социальных или экономических результатов;
- Направленность проекта на повышение конкурентоспособности или создание нового вида продукции или услуг;
- Внешние факторы, сопровождающие реализацию проекта;
- Оптимальное сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы;
- Культура публичной презентации бизнес-плана, перспективы дальнейшей работы.

7. Подведение итогов деловой игры и награждение участников

7.1. Подведение итогов деловой игры проводит экспертное жюри. Персональный состав жюри утверждает Оргкомитет конкурса. Руководит работой экспертного жюри – председатель. Заседания экспертного жюри при подведении итогов являются закрытыми. Во время работы жюри команды выполняют задание по составлению синквейна (пятисточная строфа) по теме игры с ключевыми словами: игра, стартап, проект:

1-я строка – одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна;

2-я строка – два прилагательных, характеризующих данное понятие;

3-я строка – три глагола, обозначающих действие в рамках заданной темы;

4-я строка – короткое предложение, раскрывающее суть темы или отношение к ней;

5-я строка – синоним ключевого слова (существительное).

7.2. Номинации команде и участникам игры определяются жюри. По итогам игры организационный комитет награждает участников деловой игры «Стартап-идеи» дипломами деловой игры по следующим номинациям:

- Лучшая защита бизнес-плана
- Лучший стартап
- За практический результат работы
- За творческий подход к работе
- За актуальность работы
- За наличие авторской позиции
- За оригинальное решение проблемы
- За умение одерживать победу при выполнении поставленных задач
- За стремление к успеху и высоким результатам
- За профессионализм, творческий поиск и упорный труд
- За творческий подход и амбициозность
- За эффективную работу и стремление к достижению высоких результатов
- За технически грамотный анализ и подход
- За светлый ум и точный расчёт

7.3. Завершение деловой игры заканчивается рефлексией организаторов с игротехниками-выпускниками 11-х классов из «школы наставников проектного обучения» по направлению «Дети учат детей».

*Информационная карта деловой игры «Стартап-идеи»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Организатор ОДИ	Азбаева Г.Ю. - методист по организации ПИР
Класс	10 г класс
Участники мероприятия	Обучающиеся 10г класса, наставники-игротехники-обучающиеся 11-х профильных классов (с-г) (Школа наставников проектного обучения по направлению «Дети учат детей»)
Дата проведения	С 1 по 10 февраля текущего учебного года
Место проведения	МАОУ №5 «Гимназия»: актовый зал, учебные кабинеты (2 этаж), библиотека, компьютерный класс
Тема мероприятия	Деловая игра «Стартап-идеи»
Тип мероприятия	Деловая игра
Цель мероприятия	развитие интеллектуального творчества, активизация проектной деятельности обучающихся и раскрытие их научно-исследовательского, реализация профессионального самоопределения
Задачи мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> ➤ формирование самостоятельной творческой личности, обладающей навыками научно – исследовательской деятельности; ➤ обучение партнерству – умению работать в коллективе, общаться, взаимодействовать с одноклассниками и старшекласниками; ➤ проведение смотра достижений обучающихся по профильному предмету, апробация результатов их исследовательской работы; ➤ пропаганда творческой и научно – исследовательской деятельности, формирование у обучающихся активной жизненной позиции.
Форма организации мероприятия	Работа в группах, решение кейсов с идеями стартапов, дискуссия, публичная презентация стартап-идей
Структура мероприятия	<p align="center"><i>Программа проведения деловой игры «Стартап-идеи»</i></p> <p>Установочный доклад. <i>Введение в проблему</i>: краткое описание ситуации, изложение сути проблемы в кейсе</p> <p>Работа в группах: <i>«Мозговой штурм»</i> - <i>Постановка проблемы</i>: извлечение смысловой информации из кейса</p> <p>Работа в группах: <i>«Коллективный разум»</i> - <i>Анализ содержания кейса</i>: выводы учащихся по данной проблеме, описание всех существенных признаков сопоставление важных аспектов проблемы, поиск и оценивание информации</p> <p>Работа в группах: <i>«Коллективный разум»</i> - <i>Рассмотрение альтернатив</i>: разработка различных решений, изучение альтернативных вариантов</p> <p>Обед. Технический перерыв</p> <p>Работа в группах: <i>«Коллективный разум»</i> - <i>Принятие решения</i>: оценка вариантов решения проблемы, выбор оптимального решения</p> <p>Работа в группах: <i>«Коллективный разум»</i> - <i>Анализ стратегий поиска решений</i>, сравнение с фактически принятым решением, разработка плана мероприятий по реализации решения</p> <p><i>Публичная презентация решения</i>: представление решения, аргументация выбора</p> <p>Работа жюри. Рефлексия работы в группах</p> <p>Итоги игры. Рефлексия с игротехниками</p> <p>Слово «стартап» является транслитерацией английского startup. Стартап – это то, что способствует быстрому запуску проекта. Главной особенностью стартапов является использование интересных идей и перспективных начинаний и хорошая команда для старта. Успех startup строится не только на идеях, но и на инновационных технологиях. Во многих проектах задействуются новейшие разработки. Как создать стартап? Чтобы быть уверенным, что идея проекта</p>

станет популярна, надо рассмотреть само понятие стартапа – что такое, как правильно начать развитие проекта, на что ориентироваться, чтобы понять, на чем они основываются: Продумывание идеи. Ключевая особенность проекта не должна иметь аналогов в стране или регионе, которые будут задействованы при раскрутке.

Поиск команды. Люди, занимающиеся проектом, не обязательно должны знать все о той отрасли, которую охватывает startup. Это приветствуется, но все сотрудники могут заниматься разработкой независимо от знаний. *Составление бизнес-плана.* План является самой главной частью любого проекта, без которой случайная неудача может стать фатальной для всей задумки. К этапу разработки стоит подходить со всей ответственностью, что поспособствует продажам продукта проекта. *Поиск инвесторов или стартового капитала.* Даже самые перспективные задумки стоят больших денег на этапе реализации. Заниматься поиском финансов непросто, но возможно. Инвестиции могут предоставить банки, друзья, родственники, другие люди, которых заинтересовала изначальная задумка.

Кейсы:

1Стартап-идея: «Школа юного гида» в городе. Это уникальный социально значимый проект, направленный на развитие внутреннего туризма. В его основе две очень популярные темы: туризм и дополнительное образование - организация экскурсий для представителей делегации на иностранном языке, не прибегая к услугам профессиональных экскурсоводов. А ассортимент услуг позволяет привлечь не только отдельных потребителей, но и организации: центры по изучению иностранных языков, школы и др

2Стартап-идея: «Парикмахерская для детей». Клиенты парикмахерской – дети от 1 месяца, подростки и их родители. Это направление только начинает свое развитие в России. Персонал проходит психологическую подготовку для работы с самыми сложными клиентами. Парикмахерская будет незаменимой для родителей неусидчивых детей, детей с различными заболеваниями (аутизмом, синдромом Дауна, ДЦП). Также парикмахерская дополнительно зарабатывает, продавая косметику и детские аксессуары, проводя детские праздники. Поход в парикмахерскую должен превращаться в весёлое времяпрепровождение для всей семьи!

3Стартап-идея: «Эдиссон» - центр лайфхаков и изобретений для детей. Лайфхак переводится с английского как «взлом жизни». Это маленькая хитрость, помогающая решать бытовые проблемы и экономить тем самым время, силы и средства, оптимизировать повседневную жизнь. В центре «Эдиссон» дети в возрасте от 7 лет должны своими руками мастерить оригинальные устройства и приспособления.

4Стартап-идея: «Эксклюзивное дистрибьюторство антистрессовых футболок-раскрасок». Оригинальные наборы для детей и взрослых, объединяющие в себе одежду, игрушку и творческую составляющую (футболки с разнообразными принтами для самостоятельного раскрашивания). Вы сдаёте готовую продукцию на реализацию в магазины, а также можете производить её самостоятельно или заключить договор с типографией в вашем городе. Эксклюзив на город.

5Стартап-идея: «Дизайн и продажа одежды и аксессуаров с фирменным лейблом гимназии». Проект должен пользоваться наибольшим спросом – этот товар должен привлечь не только новоявленных гимназистов, но и выпускников, которые захотят купить себе или своим знакомым что-нибудь на память.

6Стартап-идея: «Ученический портал для гимназистов». В наше время каждая школа, имеют свою интернет-страничку. Почему бы не создать свой ученический портал и наполнять интернет-ресурс не только фактами административного характера, но и новостями из жизни всех школьников разных классов, их увлечениями, наконец, учебными материалами и так далее?

7Стартап-идея: «Школьное кафе». Гимназистам предлагается организовать питание самостоятельно в своем «кафе».

8Стартап-идея: «Утилизация школьного мусора». Нужно стремиться улучшить экологию города. Этот проект предусматривает сортировку различных школьных

	<p>отходов, в том числе, <i>макулатуру</i>, а также различных пищевых отходов из буфета. В результате значительно меньше отходов попадут на свалку.</p> <p>Памятка по составлению бизнес-плана:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ разработка идеи; ✓ поиск команды; ✓ анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование); ✓ ошибки предшественников; ✓ поиск инвестиций; ✓ анализ возможных рисков; ✓ реализацию идеи; ✓ продвижение, рекламу, работу с аудиторией; ✓ поиск инвесторов.
Технологии, методы	ТРИЗ-технология, кейс-технологии, технология раскрытия стартап-идеи, проектный метод, «Мозговой штурм», анализ и синтез информации, систематизация материала, обобщение, технология критического мышления
Оборудование	Мультимедиа установка, компьютер с выходом в Интернет, принтер, дополнительное оборудование для оформления публичной защиты работы в группах по итогам игры
Предполагаемый результат	<ol style="list-style-type: none"> 1. Публичная защита работы в группах по представлению идей стартапов 2. Дальнейшие перспективы работы над проектом (информационная модель)

*Образец кейса в рамках деловой игры «Стартап-идеи»
для обучающихся 10-х классов МАОУ №5 «Гимназия»*

Кейс «Зеленый стартап»

Справочный материал:

Новейшие инновационные проекты и высокотехнологичное совершенствование человечества значительно расширяют границы и возможности современного мирового сообщества. Без этих процессов, так прочно вошедших в нашу жизнь дальнейшее развитие просто невозможно. Но у этого есть своя обратная сторона, и заключается она в глобальных экологических проблемах, которые все больше поглощают нашу планету в последнее время. Поэтому стартапы в сфере экологии становятся востребованными. Кофейное топливо, умные мусорные баки и прочие новаторские проекты завоевывают признание потребителей.

В этом кейсе Вам предстоит предложить свой экологический проект, направленный на реализацию нестандартным путем идей того, как можно сохранить экологию. Идея Вашего проекта может быть как про энергосберегающее домостроение, переработку отходов, так и про экотуризм или мусорные контейнеры со встроенными солнечными батареями.

Проектная задача по решению кейса:

- Проанализировать существующие проекты в сфере экологии.
- Предложить проект, направленный на реализацию нестандартным путем идей о том, как можно сохранить экологию.
- Требования и факты, которые необходимо учесть при решении проектной задачи кейса:
- Выбранная тема стартапа должна быть актуальна и обоснована;
- Поставленные цели и задачи должны соответствовать содержанию экологического проекта;
- В ходе реализации проекта необходимо применять различные методики исследования;
- В работе должно быть описано практическое значение реализации экологического проекта.

В презентации идеи стартапа должна быть отражена следующая информация о проектной задаче:

- Цели, задачи;
- Актуальность;
- Методы реализации проекта;
- Ожидаемые и фактические результаты;
- Смету проекта (при наличии);
- Описание вариантов взаимодействия с партнерами и спонсорами.

Памятка по составлению бизнес-плана:

- Разработка идеи;
- Поиск команды;
- Анализ потребностей целевой аудитории (анкетирование);
- Ошибки предшественников;
- Поиск инвестиций;
- Анализ возможных рисков;
- Реализация идеи;
- Продвижение, рекламу, работу с аудиторией;
- Поиск инвесторов.