

Методические рекомендации по организации работы над образовательным проектом смены – деловая игра «Юные предприниматели»

*Составители: руководитель программы смены Кобильченко С.А.,
старший методист методического отдела Шадрина В.И.*

Легенда проекта. В течение смены «От идеи к достижению» состоится длительная воспитывающая экономическая игра. Ключевая идея игры заключается в предоставлении возможности обучающимся попробовать свои силы в экономическом моделировании и проектировании доступными средствами. Наиболее оптимальной формой для этого являются стартапы.

Для погружения в игровой сюжет смены каждый отряд становится своего рода бизнес-командой (компанией), а каждый обучающийся получает роль:

- стартапер – сотрудник своей компании, создающий инновационный проект;
- акционер – держатель ценных бумаг других компаний;
- инвестор-меценат, поддерживающий инновационные проекты других компаний.

Предпринимательский проект – это проект организации и производства продукции, проведения работ и оказания услуг в любой сфере деятельности, направленный на получение прибыли.

Термин «Startup» с английского переводится как «начало процесса», его «старт». Однако не всякий открывшийся предпринимательский проект можно назвать стартапом. Под это определение попадает лишь небольшая часть развивающихся с нуля бизнес-проектов. Более простыми словами стартап можно определить, как новый предпринимательский проект, который создаётся с целью получения прибыли от бизнеса после его успешного развития.

Классические стартапы имеют одну характерную черту – они имеют уникальную (оригинальную, эксклюзивную) идею. Настоящий стартап никогда не копирует уже известные предпринимательские проекты, а представляет собой нечто кардинально новое. Стартап должен быть удачным и востребованным, чтобы привлечь целевую аудиторию, а вместе с ней – деньги инвесторов.

Главный показатель успешности нового начинания – готовность бизнес-партнеров вкладывать в него свои финансы. Не всегда стартап основан на чистой коммерции: он бывает информационным, гуманитарным, научным, но в любом случае – перспективным.

Конечная цель успешного стартапа – продажа продукта крупной корпорации или продолжение прибыльного бизнеса в качестве самостоятельной компании. Есть ещё один вариант – вывод акций проекта на биржу и ожидание его продажи по максимальной цене на рынке.

Поэтому на одну смену в «Артеке» вводится своя игровая валюта, ценные бумаги:

Арт – денежная единица в которой происходят все финансовые расчеты в игре.

Арт-ваучеры (по 100 шт. у каждой компании) – денежные единицы за которые можно приобрести акции других компаний.

Арт-инвесты (5 шт. у каждого артековца) – денежные единицы, которыми можно поощрить компании, чьи стартапы понравились ребенку.

Акции компании – 100 шт. (1 лот равен – 10 акциям).

Цель проекта: приобщение обучающихся к инновационным экономическим практикам средствами творческой и проектной деятельности.

Задачи:

- воспитание ценностного отношения к интеллектуальному труду, знаниям и стремлению достигать поставленных целей;
- предоставление возможности личностного и профессионального самоопределения;
- развитие навыков аналитического и критического мышления;
- развитие навыков творческого (нестандартного) решения исследовательских задач.

Этапы работы над образовательным проектом смены

1. Организационные сборы в отрядах (уровень реализации – отряд).

Воспитатели и вожатые знакомят обучающихся с тематикой и общей идеей смены.

На данном этапе происходит генерирование индивидуальных инновационных проектов, их последующая презентация на отряде и выбор одной идеи для отрядного стартапа.

Для этого на отрядах проходит **КТД «Мой стартап»** (автор: Д.М. Атабаев, к.э.н., РАНХиГС; Instagram: @dzhama1_atabaev, @fast_university).

Этап 1. Разбить отряд на группы по три человека, не больше (1-3 мин.).

Этап 2. Каждая группа должна придумать необычный продукт или услугу, которая будет востребована в обществе (3-5 мин.).

Этап 3. Каждой группе необходимо посчитать, сколько денег нужно, чтобы произвести этот продукт или услугу (3-5 мин.).

Этап 4. Презентация предпринимательских проектов (до 2х минут на каждую группу).

Этап 5. Подведение итогов. Выбор одной из идей для отрядного стартапа (5 мин.).

Примечание: в блоге данного автора можно найти интересные идеи для отрядных игр/дискуссий по теме смены.

2. Рекламная презентация отрядных стартапов на уровне лагеря.

2.1. Проведение рекламной кампании будущего стартапа на уровне лагеря. Каждая компания-отряд в течение 2-3 минут рекламирует со сцены свой предпринимательский продукт или услугу, таким образом формируя у зрителя-акционера отношение к данному стартапу. Успешная реклама позволяет легче продать акции данной компании.

2.2. Работа Фондового рынка на котором каждая компания может приобрести ценные бумаги других предприятий (в надежде получить дивиденды) и продать свои акции (зарабатывая арт-ваучеры).

3. Финал игры «Артековские стартапы – 2020» (уровень реализации – лагерь)

После проведения конкурса предпринимательских проектов в лагере, каждый обучающийся может поддержать стартапы других компаний, вкладывая в них безвозмездно свои арт-инвесты. Каждый артековец имеет 5 арт-инвестов, которые должен вложить в другие понравившиеся компании кроме своей (не более 1 арт-инвеста в каждую), таким образом, оценив их заслуги в разработке коммерческого проекта.

После проведенных этапов игры происходит расчет итоговой стоимости компании и подведение итогов.

Формулы расчетов.

$1 \text{ арт} = 1В \text{ (арт-ваучер)} = 1И \text{ (арт-инвест)}$

$1В = 1 \text{ Ап}$ – за один ваучер можно приобрести одну акцию другой компании

Расчет прибыли (П):

$П = \sum В + \sum И$ (сумма всех заработанных арт-ваучеров и арт-инвестов)

Расчет дивидендов:

$Д = П / 2 \sum A^0$, где $\sum A^0$ – сумма акций, проданных компанией своим акционерам

$Д = (\sum В + \sum И) / 2 \sum A^0$

Расчет итоговой стоимости компании:

$ИС = П / 2 + \sum Д = (\sum В + \sum И) / 2 + \sum Д$ (сумма половины заработанной прибыли и дивидендов, полученных за акции других компаний)

По итогам проведения заключительных расчетов, определяется самая эффективная бизнес-команда (компания), самый эффективный стартап определяется после лагерного конкурса инновационных проектов (например, победителем становится команда, которая собрала большее количество арт-инвестов.

4. Аукцион (уровень реализации – лагерь).

Заработанные арты в течение игры, обучающиеся могут потратить на финальном аукционе. Аукцион – это форма торгов, на которых в заранее установленном месте и в

заранее обозначенное время проводится продажа товаров, которые в будущем перейдут в собственность участников аукциона, предложивших наиболее высокую цену.

Такая форма проведения позволяет артековцам приобрести за заработанные средства материальные ценности (канцелярские товары, сувенирная продукция) или дополнительные услуги, которые получит компания-отряд, выигравшая данный лот. Все лоты имеют свои названия, которые завуалированно скрывают содержание товаров или услуг самого лота. Согласно правил аукциона лот выигрывает та компания-отряд, которая предложила последнюю (максимальную) цену за него. Только после того когда определился победитель торгов, ведущий аукциона объявляет содержание лота.

Сроки проведения п. 1-4 каждый детский лагерь устанавливает самостоятельно.

Игровое приложение 1

Глоссарий

Каждая отряд-компания является акционерным обществом

Арт – денежная единица в которой происходят все финансовые расчеты в игре.

Сумма (Σ)

Акции своей компании (A^0) – ценные бумаги, которые продает компания, повышая этим свою начальную стоимость. Каждая компания может продать не более 100 своих акций.

Акции других компаний (A^n) – ценные бумаги других компаний, которые покупаются за ваучеры с целью получения дивидендов.

Ваучер (В) – приватизационный чек (ценная бумага для внутреннего рынка, которую выдает государство для последующего обмена на активы государственных предприятий) – письменное свидетельство, квитанция, документ, подтверждающий право компании приобретать акции других компаний. Каждый отряд-компания в начале смены получают 100 арт-ваучеров.

Дивиденды (Д) – часть прибыли акционерного общества или иного хозяйствующего субъекта, распределяемая между акционерами, участниками в соответствии с количеством и видом акций, долей, находящихся в их владении. Каждая компания выплачивает своим акционерам дивиденды по формуле: $D = \Pi / 2 \Sigma A^0$, где ΣA^0 – сумма акций, проданных компанией своим акционерам

Инвестиции (И) - размещение капитала с целью получения прибыли или достижения иного полезного эффекта (меценатство – покровительство развитию науки и искусства). Каждый артековец имеет 5 арт-инвестов, которые должен вложить в другие компании, таким образом, оценив их заслуги в разработке стартапа.

Прибыль (П) – положительная разница между суммарными доходами (в которые входит выручка от реализации товаров и услуг, полученные штрафы и компенсации, процентные доходы и т. п.) и затратами на производство или приобретение, хранение, транспортировку, сбыт этих товаров и услуг. Прибыль = Доходы – Затраты (в денежном выражении).

Итоговая стоимость компании (ИС) – стоимость компании после разработки стартапа в конце игры.

Игровое приложение 2

Расчет дивидендов (Д):

$$D = (\Sigma B + \Sigma I) / 2 \Sigma A^0$$

№ отряда	Проданные акции своей компании (A^0)	Инвестиционные вливания (И)	Прибыль компании* (П)	Дивиденды (Д)
1				
2				
3				
4				
5				
Сумма, Σ	ΣA^0	ΣI		ΣD

Примечание: для наглядности рекомендуем вывешивать список, в котором указана прибыль каждой компании-отряда (своего рода декларацию доходов). Он укажет не только на успехи компаний, но и позволит эту информацию использовать при расчете дивидендов.

Расчет итоговой стоимости компании (ИС):

$$ИС = П / 2 + \sum Д = (\sum В + \sum И) / 2 + \sum Д$$

№ отряда	Проданные акции своей компании (А ⁰)	Акции других компаний (А ⁿ), купленные за ваучеры	Инвестиционные вливания (И)	Прибыль компании (П)	Налог на прибыль (НП)	Дивиденды (Д)	Итоговая стоимость компании (ИС)
1							
2							
3							
4							
5							
Сумма, \sum	$\sum A^0$	$\sum A^n$	$\sum И$			$\sum Д$	

Банковский счет.

Активность компании-отряда в других общелагерных делах смены тоже возможно поощрять игровой валютой – артами. Таким образом итоговая стоимость компании увеличится на сумму результатов по показателям, которые определит лагерь, а каждая компания может иметь свой банковский счет (или сберегательную книжку). Например, в виде таблицы:

№ отряда	Средства от продажи своих акций	Инвестиционные вливания	Прибыль компании без учета суммы выплачиваемой на дивиденды	Дивиденды	Активность компании в общественно-полезной деятельности*	Успешность компании*	Экологическая активность компании*	Другие показатели*	Итоговая стоимость компании
	$\sum В$	$\sum И$	$(\sum В + \sum И) / 2$	$\sum Д$					

Примечания*:

Под активностью компании в общественно-полезной деятельности можно рассматривать организацию общеартековских или общелагерных мероприятий смены. Оценивает их Детский совет смены по следующей схеме:

- Отличная организация мероприятия – 3 арта;
- Хорошая организация мероприятия – 2 арта;
- Удовлетворительная организация мероприятия – 1 арт.

Под успешностью отряда-компании рассматриваем занятые места в общелагерных мероприятиях:

- Первое место – 3 арта;
- Второе место – 2 арта;
- Третье место – 1 арт.

Под экологической активностью рассматриваем ответственность отряда-компании во время уборки детских комнат или отрядной территории. При расчете берется во внимание средняя оценка из «экрана чистоты» умноженная на 10. Чистота оценивается по принципу:

- Отлично – 3 арта;
- Хорошо – 2 арта;
- Удовлетворительно – 1 арт.

В данной таблице лагерь может использовать и другие универсальные показатели, которые определяет сам.

Список литературы

1. Азимов Л.Б., Журавская Е.Б. Уроки экономики в школе (активные формы преподавания). – М., АспектПресс, 2014.
2. Гундырин С.Н., Гундырина А.Н. Маркетинг. –М., ВитаПресс, 2016.
3. Аллан и Барбара Пиз. Язык взаимоотношений. – М., «ЭКСМО», 2016.
4. Занимательная энциклопедия практической экономики. Книга для ученика. Т.1, Учеб. пособие для 9-11 классов. – СПб., 2016.