ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма

«СЕКРЕТЫ ПРОИЗВОДСТВА»: бизнес-симуляция как модель практикума для обучающихся

Серебренникова М. Ф.,
педагог дополнительного образования

Куролина Т. Ю., старший методист

Проблема



Школьники плохо представляют себе экономическую составляющую производственных процессов



Школа дает несистематизированные знания по экономике



Дополнительное образование не учитывает производственную составляющую предпринимательства



Подростки рассматривают предпринимательство как возможность быстро разбогатеть, а не как возможность реализовать свои идеи

Актуальность

Более 95 000 человек
самозанятых подростков
в РФ на 2023 г.

4,7 000 человек
самозанятых подростков
в Свердловской области

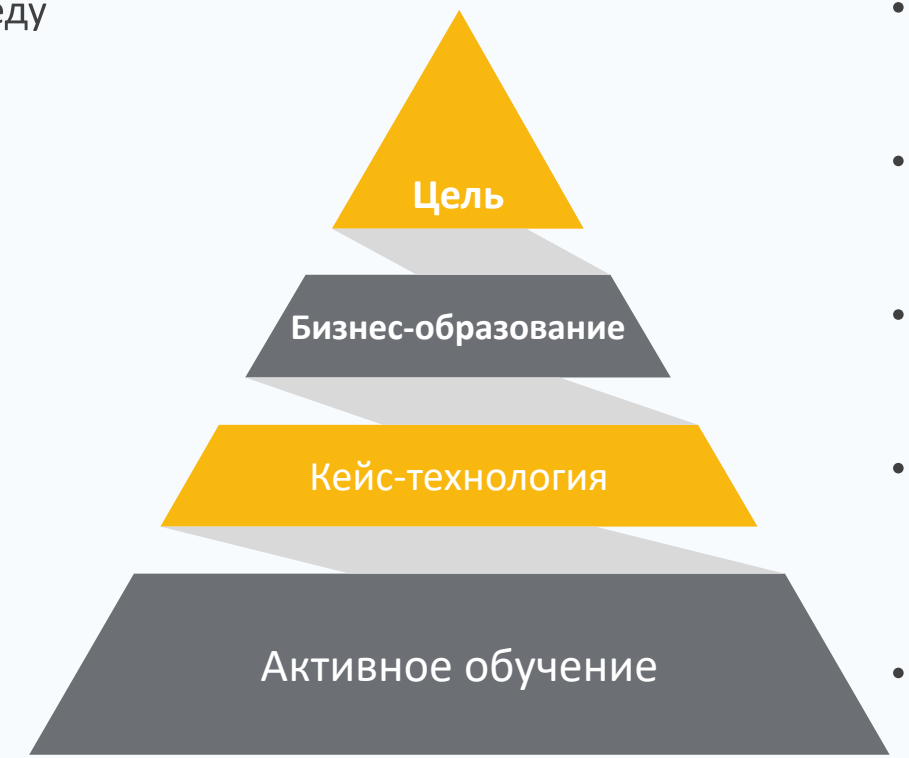


5-ое место
по производственному
потенциалу занимает
Свердловская область

Более 83% школьников
находят
предпринимательство
привлекательным

Цель и задачи

Цель – формирование предпринимательских и управленческих навыков через погружение в практико-ориентированную среду бизнес-симуляции



Задачи предметные:

- познакомить со структурой и принципами производства;
- обучить эффективному распределению ресурсов;
- выработать навыки экономических расчётов;
- сформировать представления о совершенной рыночной конкуренции;
- способствовать развитию экономической и финансовой грамотности

Цель и задачи

Задачи развивающие:

- развить способности управлять эмоциями и действиями в критической ситуации;
- сформировать творческий подход к решению управленческих задач;
- развить умение комментировать и оценивать результаты своей и чужой работы, выделять ошибки и слабые места, определять сильные стороны;
- развить умение планирования своей деятельности в краткосрочной и долгосрочной перспективе



Задачи воспитательные:

- способствовать развитию коммуникативной компетентности;
- способствовать стремлению к приобретению новых знаний и совершенствованию имеющихся навыков;
- способствовать формированию активной гражданской позиции

Концепция

ДТ «Кванториум
г. Верхняя Пышма»

Бизнес-симуляция – специально разработанная уникальная игровая модель, приближенная к реальности, воспроизводящая различные бизнес-процессы, условия, задачи, ограничения, сценарии развития бизнес-ситуации

Проекты ⇆ Стартапы

ДООП «Экономика инновационного продукта»

Возраст обучающихся: 10 – 17 лет

Вариативность



Форма реализации

- Интеграция бизнес-образования в школьные учебные программы по окружающему миру, математике, обществознанию, географии, технологии
- Участие в сторонних конкурсах и бизнес-акселераторах
- В рамках дополнительного образования



Уровень сложности

- Для участников 10 – 17 лет
- Уровень сложности можно регулировать в соответствии с возрастом участников, добавляя и убирая дополнительные функции



Материально-техническое обеспечение

- Столы и стулья по количеству участников
- Один ноутбук на команду
- Microsoft Excel
- 10-гранный игровой кубик

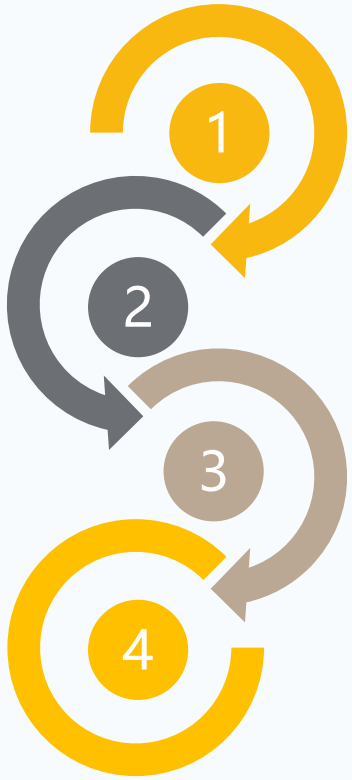
Этапы бизнес-симуляции

1 | Конструирование ситуации

Подготовительный этап

2 | Погружение в ситуацию

Вводный этап



3 | Методика и сценарий

Основной этап

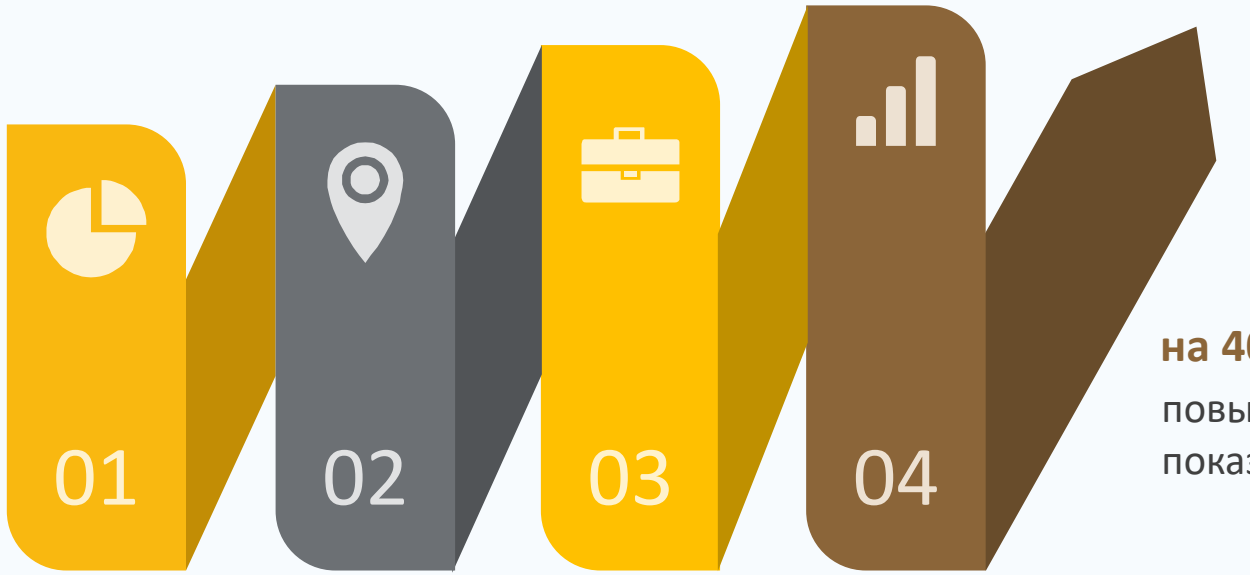
4 | Подведение итогов и рефлексия

Завершающий этап

Результаты

Более 100 человек (2022-2024 гг.)

приняли участие в бизнес-симуляции



на 40%

повышение итоговых показателей освоения ДООП

4 человека

финалисты бизнес-акселератора «Стартап за партой»

1 человек

открыл собственное дело

Спасибо за внимание!