**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ**

**Государственное бюджетное образовательное учреждение**

**«Школа №1179»**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«Школьный бизнес – офис»**

**Автор – составитель программы**

Минакова Екатерина Анатольевна

**Цель** – формирование основ культуры предпринимательской деятельности, структурных составляющих готовности к выбору предпринимательской деятельности.

**Задачи**

Обучающие:

- сформировать представления о сущностных характеристиках предпринимательства как социально-экономическом явлении, этике предпринимательства;

- расширить представления об истории развития предпринимательства в России и мире, процессе бизнес-творчества

- сформировать систему знаний и представлений о процессе проектирования бизнес-модели (генерирование идеи, планирование, поиск ресурсов,

бюджетирование, маркетинг и продвижение стартап-проекта); -сформировать навыки группового проектирования. Развивающие:

- формировать и развивать творческие способности обучающихся; - развивать интеллектуальный и личностный потенциал обучающихся; - развивать метапредметные умения и гибкие навыки.

Воспитательные:

- сформировать мотивационную готовность к выбору предпринимательской деятельности;

- формировать ценностные установки, соответствующие задачам предпринимательской деятельности, и социально значимые качества, необходимые для будущего предпринимателя;

- сформировать первичные профориентационные установки и намерения в области предпринимательской деятельности.

**Этапы реализации**

**Модуль 1. «Предпринимательство – наука и искусство» Примечание: модуль реализуется линейно.**

Цель: погрузить обучающихся в современный мир предпринимательства, дать представление о истоках предпринимательства в России.

**Модуль 2. «Бизнес-идея»**

**Модуль 3. «Бизнес-портфель предпринимателя»**

**Модуль 4. «Бизнес-лидерство»**

**Методы**

Программа является практико-ориентированной, направлена на формирование предметных навыков проектирования и реализации бизнес-моделей в формате коворкингов. Коворикнг – от англ. «Co-work»-совместная деятельность, предполагает погружение обучающихся в творческий процесс, основанный на применении методов группового проектирования и имитационного моделирования. Программа предусматривает реализацию 4-х тематических модулей: «Предпринимательство – наука и искусство», «Бизнес-идея», «Бизнеспортфель молодого предпринимателя», «Бизнес-лидерство».

В модуле «Предпринимательство – наука и искусство» предусмотрено погружение обучающихся в методологию бизнеса, обзор истории предпринимательства, современных направлений развития бизнес-творчества. В рамках модуля целесообразно организовывать онлайн- конференции в ресурсе ZOOM, Google meeting и др. с успешными предпринимателями, специалистами в целях мотивации обучающихся к предпринимательской деятельности.

В модуле «Бизнес-идея» предусмотрено погружение обучающихся в процесс разработки бизнес-идеи и ее «упаковки» для дальнейшего преобразования в стартап-проект. В рамках модуля осуществляется первая «профессиональная проба» в предпринимательской деятельности. В модуле обучающиеся разработают бизнес-идеи, докажут их актуализацию и востребованность в современном мире на основе проведения исследований.

В модуле «Бизнес-портфель молодого предпринимателя» предусмотрена проектная командная работа, направленная на поэтапное проектирование бизнесмоделей в соответствии с алгоритмами создания стартап-проектов. Ключевой формой работы является групповое проектирование и метод проектов, решение кейсов и др. Целесообразно организовать совместное проектирование с использованием современных цифровых ресурсов в рамках организации групповой самостоятельной работы, в том числе с использование ресурсов Google trello или с использованием ресурсов социальных сетей ВКонтакте и др.

В модуле «Бизнес-лидерство» предусмотрено развитие надпредметных компетенций, soft skills (мягкие компетенции), таких как креативное мышление, дизайн-мышление, коммуникативность, навыки эффективной презентации, лидерские качества и др. В рамках модуля целесообразно использовать активные методы обучения: коммуникативные упражнения -тренинги, игры на командообразование и др.

Ежегодное обновление содержания программы предусмотрено в модуле «Бизнеспортфель предпринимателя», в котором планируется вносить изменение в теоретические вопросы в связи с возможным изменением законодательства в финансовой сфере. В других темах программы предусмотрено ежегодное обновление содержания практической работы с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Структура занятий

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий, в том числе с применением дистанционных технологий. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

• демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

• фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

• самостоятельная, когда обучающиеся выполняют проектные задания в режиме самостоятельной работы.

Используемые технологии, методы работы

Технологии: проектные, игровые технологии, информационно-коммуникативные. Методы обучения: контекстное обучение, методы организации групповой работы, методы стимулирования личностной активности учащихся, метод кейсстади.

Особенности использования интерактивных методов работы

Ведущим методом работы является проектный метод. Учебное время, которое уделяется на групповое проектирование, обуславливается:

 сложностью поставленной задачи  уровнем подготовленности учебной аудитории.

Так, если учебная группа знакома с методом и принципами групповой работы, обучающиеся активно включаются в совместную деятельность, педагог может уделить значительное время на совместную групповую работу. Если учебная группа не обладает навыками совместной работы, то игровое проектирование может использоваться только как вкрапление в другую технологию, например, в контексте разработки решения после анализа ситуации.

На третьем этапе применения метода игрового проектирования группы осуществляют презентацию своих проектов. Презентация должна включать не только словесное описание предлагаемых объектов, процессов, моделей, но и обязательное визуальное отображение результатов проектирования. В этой связи участники группового взаимодействия еще на этапе подготовки проектов должны продумать презентацию и использовать флипчарты, электронные средства, бумагу.

После осуществления презентации проекта, на следующем этапе, каждая группа (включая «презентаторов») погружается в обсуждение проекта. Основной задачей дискуссии является определение сильных и слабых сторон предлагаемого проекта. Традиционно группам дается некоторое время на внутригрупповую подготовку к обсуждению проекта, а затем в порядке установленной очередности участники обсуждения представляют свои позиции. Таким образом, дискуссия и обсуждение проектов обычно носит цикличный характер и может реализовываться в несколько этапов.

**Оборудование**

**Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы необходим учебный кабинет, в котором возможна организация пространства для групповой работы (группировка столов и стульев в зависимости от количества учебных команд), а также компьютер, проектор для демонстрации презентаций. Для обеспечения работы видеоконференций с приглашенными в программу спикерами необходим свободный выход в интернет для организации видеосвязи онлайн.

Для обеспечения эффективной групповой работы по проектированию бизнесмоделей для каждой группы необходимы набор цветных фломастеров, стикеры разных цветов, бумага для записей.

**Описание эксперимента**

Модель учебного занятия с применением метода игрового проектирования



Ведущим методом работы является проектный метод. Учебное время, которое уделяется на групповое проектирование, обуславливается:

 сложностью поставленной задачи  уровнем подготовленности учебной аудитории.

Так, если учебная группа знакома с методом и принципами групповой работы, обучающиеся активно включаются в совместную деятельность, педагог может уделить значительное время на совместную групповую работу. Если учебная группа не обладает навыками совместной работы, то игровое проектирование может использоваться только как вкрапление в другую технологию, например, в контексте разработки решения после анализа ситуации.

На третьем этапе применения метода игрового проектирования группы осуществляют презентацию своих проектов. Презентация должна включать не только словесное описание предлагаемых объектов, процессов, моделей, но и обязательное визуальное отображение результатов проектирования. В этой связи участники группового взаимодействия еще на этапе подготовки проектов должны продумать презентацию и использовать флипчарты, электронные средства, бумагу.

После осуществления презентации проекта, на следующем этапе, каждая группа (включая «презентаторов») погружается в обсуждение проекта. Основной задачей дискуссии является определение сильных и слабых сторон предлагаемого проекта. Традиционно группам дается некоторое время на внутригрупповую подготовку к обсуждению проекта, а затем в порядке установленной очередности участники обсуждения представляют свои позиции. Таким образом, дискуссия и обсуждение проектов обычно носит цикличный характер и может реализовываться в несколько этапов.

***Критерии оценки защиты проекта***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Критерий оценивания*** | ***Показатели*** |
| Постановка цели, проблематизация | 1. Проектная работа соответствует цели и отвечает на проблемные вопросы – 3 балла |
|  | 1. Проектная работа соответствует цели и отвечает на некоторые проблемные вопросы – 2 балла 2. Проектная работа не совсем точно отражает цель проекта и его проблемные вопросы – 1 балл |
| Формулировка задач проекта: | 1. Поставленные задачи ведут к достижению цели проекта – 3 балла 2. Не все задачи ведут к достижению цели проекта – 2 балла 3. Представленные задачи не ведут к достижению цели проекта – 1 балл |
| Результаты работы: | 1. Результаты работы, представленные при помощи компьютерных средств, оформлены в соответствие с правилами– 3 балла 2. Результаты работы, представленные при помощи компьютерных средств, содержат незначительные ошибки в оформлении – 2 балла 3. Результаты работы, представленные при помощи компьютерных средств, содержат значительные ошибки в оформлении – 1 балл |
| Выступление: | 1. Устное выступление участника логично, отсутствуют грамматические и лексические ошибки – 3 балла 2. Устное выступление участника логично, присутствуют незначительные грамматические и лексические ошибки, не мешающие пониманию материала – 2 балла 3. Устное выступление участника не всегда логично, присутствуют грамматические и лексические ошибки, которые затрудняют понимание – 1 балл |
| Соответствие выступления и презентации: | 1. Выступление не повторяет текст презентации или публикации – 3 балла 2. Выступление частично повторяет текст презентации или публикации – 2 балла 3. Выступление полностью повторяет текст презентации или публикации – 1 балл |
| Ответы на вопросы: | 1. В ходе устного выступления даны ответы на все вопросы – 3 балла 2. В ходе устного выступления даны ответы на некоторые вопросы – 2 балла 3. Обучающийся затруднялся давать правильные ответы на вопросы – 1 балл |

**Методические и оценочные материалы**

Критерии оценивания выполнения творческих заданий По каждому пункту оценивается уровень :

• низкий уровень (1 балл);

• средний уровень (2-3 балла);

• высокий уровень (4 балла).

1. Оригинальность и качество предлагаемого группового решения – решение верное, достаточно оригинальное и его презентация продемонстрировала творческое мышление обучающихся.

2. Зрелищность – презентация решения имеет положительные отзывы, смогла заинтересовать на его дальнейшее изучение.

3. Эстетичность – групповое решение оформлено грамотно.

4. Навыки общения и аргументации – спикеры смогли подробно передать смысл принятого в группе решения, грамотно выстроили презентацию и речь.

5. Сплоченность коллектива – команда продемонстрировала, что все участники коллектива сыграли важную роль в создании решения, все члены команды проявили энтузиазм и заинтересованность в качестве решения.

**Практическое значение**

После реализации программы учащиеся должны знать и понимать основополагающие категории, понятия и термины предпринимательства в условиях инновационной экономики, и в частности, экономики знаний. Они сознавать роль бизнеса на уровне отдельного предпринимателя и потребителя страны и мира в целом, уметь применять существующие методы и модели организации и управления бизнесом, решать практические бизнес – задачи.

В результате внедрения авторского курса ученики приобретут компетенции в бизнесе, а школа новые условия образовательного процесса ( а также получат следующие образовательные, ментальные и практические эффекты:

• предварительная ориентация школьников на выбор своей профессии;

• формирование психологической, информационной и предпринимательской культуры;

• трансформация менталитета обучаемого в сторону инновационного развития современного общества и нового миропонимания на базе организмического подхода к бизнесу;

• использование в обучающем процессе новых информационных технологий, ориентированных на разработку инвестиционных проектов и бизнес-планов по международным стандартам, углубленного понимания основ экономики, менеджмента, бухгалтерии, финансов и инвестиционных проектов позволит школьникам стать более подготовленными к своему будущему в конкурентной среде.

