

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «МОЙ ПЕРВЫЙ СТАРТАП»

Учитель английского языка ГБОУ
Школа №1532 Гладникова
Ксения Владимировна

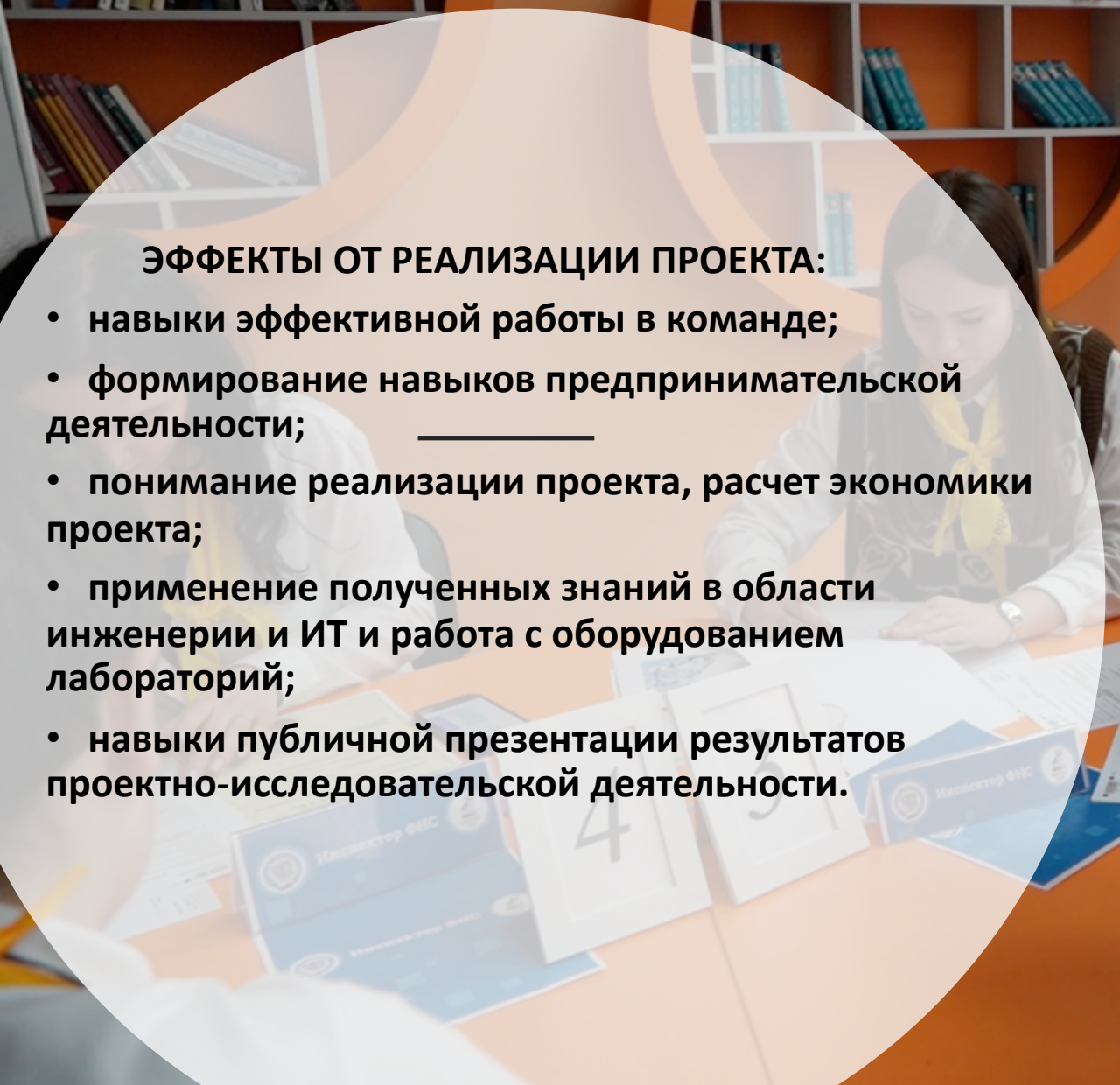


Этапы Игры



ЭФФЕКТЫ ОТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА:

- **навыки эффективной работы в команде;**
- **формирование навыков предпринимательской деятельности;**
- **понимание реализации проекта, расчет экономики проекта;**
- **применение полученных знаний в области инженерии и ИТ и работа с оборудованием лабораторий;**
- **навыки публичной презентации результатов проектно-исследовательской деятельности.**



Какие умения приобретают на этапе брейншторма:

- Выделение проблемы
- Новизна
- Реалистичность воспроизведения
- Качественное улучшение существующих аналогов
- Проанализированы существующие решения
- Качество презентации
- Есть ли опыт в решении таких проблем у команды
- Анализ рынка (есть/нет)
- Масштабируемость
- «Зеленая» продукция/социальная направленность
- Организация потока новых клиентов



Производство и маркетинг – что узнаём?

На этом этапе команда параллельно решает 2 задачи -

1. Описывает процесс производства продукта, какие необходимы материалы/технологии/специалисты. В чем особенности производства и преимущества вашего подхода.
2. Продумывает рекламную кампанию - как будет рекламироваться продукция, на какую аудиторию рассчитан продукт, чем можно заинтересовать потенциального клиента и расширить аудиторию и т.д.





Питчинг – чему учимся?

На этом этапе команды представляют свои проекты публике и экспертам и отвечают на их вопросы. После всех защит эксперты голосуют и объявляют команду победителя и призеров.

ИТОГИ

По итогам игры участники приобретают знания о процессе постановки на налоговый учет, формируют навыки презентации продукта, рассматривают цикл производства товара, создают план рекламной кампании. Все эти знания пригодятся ученикам как при участии в олимпиадах и научных конференциях, так и непосредственно в жизни.



Результаты внедрения практики:

- ученики создали реальные проекты, которые в дальнейшем презентовали на олимпиадах, конкурсах и московских научно-практических конференциях и получили призовые и победные места (6 победителей и 12 призеров);

- 19 старшеклассников после успешной презентации проектов на НПК и вузовских конкурсах подписали отложенные трудовые договоры с инженерными и ИТ компаниями;

- обучающиеся других школ проекта «Школа старшеклассников» приняла участие в игре и разработали свои проекты.

