ТЕМА 11

Россия деловая: предпринимательство

МОТИВАЦИОННАЯ ЧАСТЬ

Подготовка к занятию

Полезная информация

Дорогой педагог!

Для проведения занятия рекомендуется заранее подготовить материалы и слайды, разделить класс на три команды, а также попросить обучающихся подготовить листы бумаги, карандаши и ручки (подробности заданий — в соответствующих разделах сценария).

Напоминаем, что вы можете предложить обучающимся фиксировать то, что им интересно, в Маршрутных картах — это может быть тетрадь, блокнот, записная книжка, ежедневник. Ведение Маршрутной карты не является обязательным, и обучающиеся могут выбрать формат, который удобен для них.

Желаем успехов вам и ребятам!

Видеообращение Германа Грефа

Видео · **3 мин**

Слово педагога: Здравствуйте, ребята! Сегодня нас ждёт необычное занятие, посвящённое предпринимательству. Но сначала давайте посмотрим небольшое видеообращение. Внимание на экран!

Введение «Не открывать!»

Слово педагога · **2 мин**

Педагог демонстрирует слайд 1 с изображением матрёшки с надписью «Не открывать!» Если показывать слайды нет возможности, педагог может нарисовать матрёшку с надписью на доске или показать настоящую матрёшку с прикреплённой запиской «Не открывать!». Если используется настоящая матрёшка, внутрь заранее кладётся записка со словом «Идея».

Слово педагога: Ребята, посмотрите на слайд/рисунок. А что обычно хочется сделать, когда видишь такую надпись?

Ответы обучающихся. Возможные ответы: открыть, заглянуть внутрь, узнать, что там спрятано.

Слово педагога: Вот и мне любопытно! Но прежде чем откроем матрёшку, попробуйте угадать, что внутри. Подсказка: это не игрушка и не сладость. Это есть у каждого из вас, но потрогать это нельзя.

Ваши версии?

Ответы обучающихся.

Педагог демонстрирует слайд 2 или дополняет рисунок на доске: матрёшка раскрывается, и появляется слово «Идея». Если педагог использует настоящую матрёшку, то открывает её и достаёт записку.

Слово педагога: Идея! Именно с неё начинается любое новое дело. А хорошие идеи часто рождаются из простых наблюдений: например, когда замечаешь, что людям чего-то не хватает или что-то можно сделать удобнее!

А теперь вспомните: вам когда-нибудь приходила в голову идея создать что-то своё? Например, придумать игру, снять необычное видео или сделать что-то полезное? Поднимите руку, у кого такое было!

Обучающиеся поднимают руки.

Слово педагога: Ого, сколько идей! Значит, начало у вас уже есть! Итак, первый секрет раскрыт — внутри матрёшки оказалась идея! Но как превратить её в настоящее дело? Будем разбираться, открывая одну матрёшку за другой. Тема нашего занятия — **«Россия деловая: предпринимательство»**.

Педагог демонстрирует слайд 3 с темой занятия.

Обучающиеся записывают тему в свои Маршрутные карты.

Слово педагога: Итак, первый секрет раскрыт — внутри матрёшки оказалась идея! Но как превратить её в настоящее дело? Будем разбираться, открывая одну матрёшку за другой. А сначала посмотрим видеоролик. Обратите внимание: что создают предприниматели и кому это нужно? После просмотра поделимся находками. Внимание на экран!

Видеоролик № 1 об отрасли

Видео · **3 мин**

Текстовая версия видеоролика:

Что объединяет небольшую мастерскую, сеть кофеен и компанию, которая разрабатывает промышленных роботов? За каждым таким бизнесом стоит человек, однажды воплотивший свою идею в жизнь. И масштаб здесь не главное: иногда небольшая команда находит решение, способное изменить рынок. Именно предприниматели придумывают новые продукты и услуги, создают рабочие места и открывают направления для развития целых отраслей.

Как найти своё место на рынке?

Предложить то, чего покупателям не хватает. Например, удобную одежду для спорта, необычные экскурсии или приложение, которое экономит время.

А заказчиком может стать даже целый завод! Небольшие компании выпускают для крупных предприятий детали, разрабатывают оборудование и программы. Так российские производители помогают друг другу создавать товары, необходимые стране.

При этом важно рассчитать затраты и определить цену: хватит ли выручки на зарплаты, материалы и дальнейшую работу? Предпринимательство требует и воображения, и точного расчёта.

Можно ли создать то, чего ещё нет?

Этим занимаются технологические предприниматели!

Они ищут задачи, для которых пока нет удобного решения, и превращают собственные разработки в продукты.

Например, стартап может создать систему компьютерного зрения, которая распознаёт брак на заводе, протез руки с использованием 3D-печати или программу для помощи врачам в анализе снимков.

Одной яркой идеи мало — нужна команда, которая изучит рынок, оценит спрос, изготовит первый образец и испытает его вместе с будущими покупателями. Удобно ли пользоваться продуктом? Готовы ли за него платить? Результаты покажут, что доработать, а что — придумать заново.

Где найти поддержку для своего дела?

Даже самая сильная идея нуждается в ресурсах и знаниях.

Разобраться в финансах, законах и организации работы помогают специальные программы. В центрах «Мой бизнес» можно получить консультации и пройти обучение, а на цифровой платформе МСП.РФ — оценить рынок, составить бизнес-план и найти подходящие меры поддержки.

Такие инструменты помогают и начинающим предпринимателям, и тем, кто хочет расширять своё дело.

Предпринимательство — это не всегда огромный офис и миллионные вложения, но всегда умение увидеть проблему и предложить эффективное решение!

А найти своё дело — значит понять, как именно ты можешь сделать мир лучше.

Обсуждение видеоролика

Работа в классе · **2 мин**

Механика: *по классу из рук в руки передаётся небольшая матрёшка. Если её нет, можно использовать мягкую игрушку/мячик или любой другой небольшой предмет. Обучающийся, у которого в руках предмет, коротко называет один товар или услугу из видеоролика, объясняет, кому они полезны, и передаёт предмет следующему участнику. Повторять уже прозвучавшие ответы нельзя. Игра проходит в быстром темпе, без долгих размышлений и обсуждений. Педагог следит за темпом и вовлекает в игру как можно больше обучающихся.*

Слово педагога: Ну что, поделимся впечатлениями от видеоролика? У меня в руках матрёшка/предмет, и сейчас он(а) отправится в путешествие по классу: у кого он(а) в руках, тот коротко называет один пример товара или услуги из видеоролика и объясняет, кому он полезен. Узнаем, какие примеры вы запомнили! Начнём!

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *Удобная спортивная одежда — для людей, которые занимаются спортом;*
- *Необычные экскурсии — для тех, кто хочет узнать что-то новое;*
- *Детали и оборудование — для заводов;*
- *Программа, которая замечает брак, — для работников завода;*
- *Протез руки — для человека, которому он нужен;*
- *Программа для анализа снимков — в помощь врачам.*

Педагог передаёт матрёшку/предмет первому обучающемуся. Обучающиеся работают по очереди.

Слово педагога: Здорово! Сколько всего интересного вы заметили! Предприниматели действительно занимаются самыми разными делами: разрабатывают товары, предлагают услуги, создают новые рабочие места. И чем больше таких полезных дел, тем больше возможностей появляется у людей и тем активнее развивается наша страна. А чем может отличаться работа одного предпринимателя от другого? Сейчас попробуем разобраться!

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Игра-разминка «Три матрёшки с секретом»

Работа в классе · **5 мин**

Педагог демонстрирует слайд 4 с тремя закрытыми матрёшками — красной, синей и зелёной. Под ними три слова в столбик: 1 — «Семейное», 2 — «Социальное», 3 — «Технологическое». Если нет возможности показать слайд, педагог записывает на доске эти три слова под номерами 1, 2 и 3 и схематично изображает матрёшки.

Слово педагога: Ребята, у своего дела могут быть разные особенности. В каждой матрёшке спрятана история предпринимателей, а внизу — три подсказки. Я буду зачитывать вам историю, а вы выберете, какая особенность в ней заметнее всего, и по моему сигналу покажете на пальцах её номер: один, два или три. Начинаем!

- **Матрёшка № 1:** Небольшая пекарня. Мама придумывает рецепты и печёт булочки, папа закупает продукты, а старшая сестра придумывает упаковку и рассказывает о выпечке в интернете. Какая подсказка подходит к этой истории? Раз, два, три — показываем!

Обучающиеся показывают ответ.

Слово педагога: В этой истории мы видим семейное предпринимательство.

- **Матрёшка № 2:** А теперь представьте: несколько друзей-инженеров придумали робота, который сам возит тяжёлые коробки по складу. Они собрали команду, сделали устройство и теперь продают его другим компаниям. Раз, два, три — показываем!

Обучающиеся показывают ответ.

Слово педагога: Помните технологических предпринимателей из ролика? Здесь тоже такой пример: инженеры создали робота, который помогает перевозить тяжёлые коробки, и предлагают его компаниям. Новая технология стала основой своего дела!

- **Матрёшка № 3:** В мастерской создают деревянные игрушки для продажи. Её основатели хотят, чтобы больше людей могли найти работу и применить свои умения, поэтому создают рабочие места для людей с инвалидностью и старшего возраста, которым бывает непросто трудоустроиться. Какая подсказка подходит к этой истории? Раз, два, три — показываем!

Обучающиеся показывают ответ.

Слово педагога: Основой этой истории является социальное предпринимательство. Мастерская продаёт игрушки и дает работу тем, кому непросто её найти. Здесь люди применяют свои умения, получают зарплату и работают в команде. А деньги от продаж помогают мастерской продолжать своё дело с пользой для покупателей и общества.

Вот и раскрыты все три секрета: в одной истории мы увидели общее дело семьи, в другой — новую технологию, в третьей — помощь тем, кому непросто найти работу. И всё это может сочетаться в одном деле!

А как всё устроено в настоящем деле? Сейчас познакомимся с предпринимателями, которые создают ароматы и доставляют продукты. Обратите внимание: что им нужно продумать, чтобы покупатели остались довольны? Внимание на экран!

Видеоролик № 2 о профессиях

Видео · **3 мин**

Игра-обсуждение «Кто поможет нашей команде?»

Работа в классе · **7 мин**

Цель: *закрепить у обучающихся представления о профессиях, связанных с предпринимательством, и показать, как специалисты вместе помогают создавать и развивать бизнес.*

Слово педагога: Создать аромат или доставить продукты — за каждым делом стоит много задач. А теперь представьте: мы открываем компанию и хотим выпускать настольные игры для школьников. Кого пригласим в команду? Давайте разберёмся!

Педагог демонстрирует слайд 5 «Кто поможет нашей команде?» или переносит информацию на доску.

Кто поможет нашей команде?

- *Предприниматель — развитие своего дела;*
- *Маркетолог — анализ рынка и покупателей;*
- *Бухгалтер — ведение учёта и отчётности;*
- *Специалист по управлению персоналом — работа с сотрудниками;*
- *Дизайнер — создание визуальных решений;*
- *Разработчик игр — разработка игр и программирование;*
- *Менеджер проектов — организация работы проекта;*
- *Тестировщик — проверка качества цифровых продуктов.*

Слово педагога: Посмотрите: перед вами восемь специалистов. Я зачитываю задачу, которая появилась у нашей компании, а вы решаете, кто с ней поможет. Кто знает ответ — поднимает руку. Если какая-то профессия вам незнакома — ничего страшного, разберёмся вместе. Начинаем!

Педагог спрашивает обучающихся. Ответы обучающихся по поднятой руке.

Слово педагога: Итак, мы придумали несколько настольных игр. Но какая больше понравится школьникам? И как рассказать о ней так, чтобы её захотели купить? Какой специалист нам поможет?

Ответы обучающихся. Верный ответ: маркетолог.

Слово педагога: Верно! Маркетолог выяснит, кому будет интересна наша игра и как рассказать о ней покупателям. А теперь подумаем об оформлении: нужны яркие карточки, интересные персонажи и красивая коробка. Кого пригласим?

Ответы обучающихся. Верный ответ: дизайнер.

Слово педагога: Конечно, дизайнера! Он продумывает, как будет выглядеть наша игра. А чтобы воплотить его задумку, нужно купить бумагу, напечатать карточки и заказать коробки. Кто поможет вести учёт расходов и доходов?

Ответы обучающихся. Верный ответ: бухгалтер.

Слово педагога: Правильно! Бухгалтер считает, сколько компания потратила и сколько заработала, и следит, чтобы всё было точно. Ведь если тратить больше, чем зарабатываешь, даже интересное дело может закрыться.

Ребята, наша с вами игра понравилась покупателям, и заказов всё больше! Нужны новые сотрудники. Кто поможет найти подходящих людей?

Ответы обучающихся. Верный ответ: специалист по управлению персоналом.

Слово педагога: Верно! Он ищет людей в команду, приглашает их на работу и помогает новичкам освоиться. А теперь у нас новая идея — выпустить ещё и компьютерную версию игры! Кто её создаст?

Ответы обучающихся. Верный ответ: разработчик игр.

Слово педагога: В точку! Разработчик создаёт игру и пишет программы, благодаря которым она работает.

Теперь представим, что компьютерная игра почти готова. Но вдруг кнопка не нажимается или персонаж застревает в стене? Кто обнаружит такие ошибки?

Ответы обучающихся. Верный ответ: тестировщик.

Слово педагога: Правильно! Тестировщик проверяет игру и ищет ошибки раньше, чем их найдут игроки. Кстати, так поступают с любой идеей: сначала её пробуют на небольшой группе людей, собирают отзывы и только потом выпускают для всех.

Дел, конечно, становится всё больше! Нужно распределить задачи, договориться о сроках и следить, чтобы всё шло по плану. Кто поможет?

Ответы обучающихся. Верный ответ: менеджер проектов.

Слово педагога: Верно! Менеджер проектов помогает команде всё спланировать и успеть вовремя.

А теперь главный вопрос, и на него мы ответим все вместе, хором! Кто первым придумал выпускать настольные игры, собрал всю эту команду и теперь отвечает за то, чтобы наше дело росло? На счёт «три»: раз, два, три!

Ответы обучающихся (хором). Верный ответ: предприниматель.

Слово педагога: Конечно, предприниматель! Он придумал идею и собрал команду. А ещё на нём большая ответственность: команда, качество игры, честность перед покупателями и деньги, без которых дело не будет развиваться. Одному со всем этим не справиться — вот почему так важна хорошая команда!

Подумайте, какое ваше умение понадобилось бы нашей компании уже сегодня. Может быть, вы хорошо рисуете, умеете договариваться или находить необычные решения? Запишите в Маршрутных картах: «Я умею… Это пригодится, чтобы…».

Обучающиеся делают записи в своих Маршрутных картах.

Групповая работа «Пять секретов предпринимателей»

Работа в классе · **14 мин**

Механика проекта: *класс заранее разделён на три команды. Каждая команда получает карточку с ситуацией и лист для записей. Обучающиеся в роли предпринимателей придумывают товар или услугу, которые помогут решить описанную задачу.*

Слово педагога: Предлагаю перейти к групповой работе. Теперь вы — команды предпринимателей! Ознакомьтесь с карточками и придумайте, какое предпринимательское дело можно открыть в ответ на поставленную задачу.

Педагог раздаёт по одной карточке каждой команде или демонстрирует командам слайд 6 с ситуациями и задачами. Карточки можно распечатать заранее или подготовить вручную. В случае демонстрации слайда обучающиеся кратко фиксируют задачи на листах бумаги.

- *Команда № 1. «Опять забыл!»*

Артём каждый вечер собирает рюкзак, но часто что-нибудь забывает — то спортивную форму, то тетрадь, то сменную обувь. В разные дни нужны разные вещи, и ему трудно всё запомнить.

Задача: придумать товар или услугу, которые помогут Артёму собираться в школу и ничего не забывать.

- *Команда № 2. «Кто присмотрит за Барсиком?»*

Семья собирается в отпуск, чемоданы почти собраны. Но с кем оставить любимого кота Барсика? Взять его с собой не получится, а знакомые тоже уезжают.

Задача: придумать услугу, которая поможет позаботиться о Барсике, пока семья в отпуске.

- *Команда № 3. «Шкаф объявляет забастовку!»*

В семье накопились одежда, книги и настольные игры, которыми уже никто не пользуется. Вещи в хорошем состоянии, но занимают много места. Семья хочет передать или продать их тем, кому они пригодятся, но не знает, как это организовать.

Задача: придумать услугу, которая поможет семье найти новых хозяев для ненужных вещей.

Слово педагога: Пять матрёшек подскажут шаги: двигайтесь по порядку и записывайте решения. Каждая матрёшка — один из этапов работы над предпринимательской идеей. Придумайте название вашей услуги или вашего товара — в конце каждая команда представит свой проект классу! Время на работу — 7 минут.

Педагог демонстрирует слайд 7 с матрёшками-подсказками или переносит информацию на доску. Слайд или запись на доске демонстрируется на протяжении всей групповой работы, чтобы обучающиеся могли видеть последовательность шагов и самостоятельно переходить от одного задания к другому.

Матрёшка № 1

- *Шаг: замечаем потребность.*
- *Главные вопросы: Что нужно герою вашей истории? Какая у него задача или трудность?*

Матрёшка № 2

- *Шаг: изучаем покупателей.*
- *Главные вопросы: Кому ещё это пригодится? Как люди решают эту задачу сейчас?*

Матрёшка № 3

- *Шаг: придумываем решение.*

- *Главные вопросы: Какой товар или услугу мы предложим? Чем наше предложение будет удобнее или лучше?*

Матрёшка № 4

- *Шаг: проверяем спрос.*
- *Главные вопросы: Как узнать, что это будут покупать? Как можно проверить нашу идею?*

Матрёшка № 5

- *Шаг: считаем расходы и назначаем цену.*
- *Главные вопросы: Что понадобится для одного товара или услуги? Какую цену мы назначим (низкую/среднюю/высокую)?*

Команды самостоятельно разрабатывают идею будущего предприятия, кратко записывая результаты обсуждения на листе бумаги. Педагог следит за временем и при необходимости помогает командам разобраться в заданиях (см. подсказку для педагога).

Подсказка для педагога:

Команда № 1. «Опять забыл!»

Возможный ответ команды — многоразовый список/органайзер для сборов в школу. Другие идеи также принимаются, если команда может объяснить свой выбор.

- *Шаг 1. Замечаем потребность*
  Артём забывает нужные вещи. Ему нужна подсказка, чтобы проверить, всё ли он положил в рюкзак.
- *Шаг 2. Изучаем покупателей*
  Это пригодится другим школьникам и их родителям. Сейчас ребята смотрят расписание, пишут списки или просят родителей напомнить.
- *Шаг 3. Придумываем решение*
  Сделаем многоразовый список/органайзер с карточками: «Тетради», «Учебники», «Спортивная форма» и другими. На каждый день можно выбирать нужные карточки и отмечать, что уже лежит в рюкзаке. Не придётся каждый раз писать новый список.
- *Шаг 4. Проверяем спрос*
  Сделаем образец и дадим нескольким школьникам попробовать. Спросим, удобно ли им собираться и что стоит изменить. Покажем набор родителям и спросим, купили бы они его за предложенную цену.
- *Шаг 5. Считаем расходы и назначаем цену*
  Для одного набора нужны картон, печать карточек, крепления и упаковка. Ещё понадобится время, чтобы его собрать. Выберем низкую цену, чтобы набор могли купить многие семьи. Но сначала нужно узнать, сколько стоит его изготовление.

Команда № 2. «Кто присмотрит за Барсиком?»

Возможный ответ команды — гостиница для котов. Другие идеи также принимаются, если команда может объяснить свой выбор.

- *Шаг 1. Замечаем потребность*
  Семье нужно оставить Барсика там, где о нём позаботятся. Пока хозяева в отпуске, кота нужно кормить, поить, убирать за ним и играть с ним.
- *Шаг 2. Изучаем покупателей*
  Услуга пригодится другим владельцам котов, которые уезжают. Сейчас они просят близких присмотреть за питомцами.
- *Шаг 3. Придумываем решение*
  Откроем гостиницу для котов с отдельными удобными местами. Узнаем у хозяев, что ест и любит каждый кот. Будем отправлять фотографии питомцев, чтобы хозяева меньше волновались.
- *Шаг 4. Проверяем спрос*
  Покажем владельцам котов рисунок гостиницы и расскажем об условиях и цене. Спросим, оставили бы они у нас питомца и что для них важно. Узнаем, что нужно добавить или изменить, чтобы они доверили нам кота.
- *Шаг 5. Считаем расходы и назначаем цену*
  Для ухода за одним котом понадобятся место, миски, лоток, наполнитель, уборка и время сотрудника. Питание заранее обсудим с хозяевами. Назначим среднюю цену за сутки: нужно оплачивать помещение и работу сотрудников, но услуга должна быть доступна покупателям.

Команда № 3. «Шкаф объявляет забастовку!»

Возможный ответ команды — служба помощи в продаже ненужных вещей. Другие идеи также принимаются, если команда может объяснить свой выбор.

- *Шаг 1. Замечаем потребность*
  Семья хочет освободить место и найти вещам новых хозяев. Ей нужна помощь, чтобы всё организовать.
- *Шаг 2. Изучаем покупателей*
  Услуга пригодится другим семьям, у которых накопились ненужные вещи. Сейчас люди предлагают их знакомым, размещают объявления или передают на благотворительность.
- *Шаг 3. Придумываем решение*
  Поможем сфотографировать вещи, разместить объявления и договориться с покупателями. Цены согласуем с семьёй. Семье не придётся самой отвечать на сообщения и искать покупателей.
- *Шаг 4. Проверяем спрос*
  Расскажем нескольким семьям, что мы предлагаем и сколько стоит наша помощь. Спросим, воспользовались бы они услугой и какие вещи хотели бы продать. Предложим одной семье попробовать продать с нашей помощью несколько вещей.
- *Шаг 5. Считаем расходы и назначаем цену*

Понадобятся телефон для фотографий, интернет, упаковка и время сотрудника. Если будем забирать вещи — ещё и транспорт. Выберем невысокую плату за каждую проданную вещь. Её размер заранее согласуем с семьёй.

За минуту до окончания времени педагог напоминает командам, что пора завершать записи и готовиться к представлению проектов.

Слово педагога: Ещё одна минута — и знакомимся с вашими идеями! Допишите самое важное и договоритесь, кто представит проект.

Обучающиеся завершают работу над проектами.

Слово педагога: Пять шагов позади — пора представить ваши проекты! Объявите название своего дела и расскажите о нём по подсказке на слайде. Первая команда, вам слово!

Команды по очереди представляют проекты. На каждое выступление отводится 1 минута. Педагог может продемонстрировать слайд 8 или оставить на доске короткую подсказку для выступления команд.

Представляем наше дело:

- *Наше дело называется...*
- *Мы хотим помочь людям, которым нужно...*
- *Наши покупатели — ... Сейчас они решают эту задачу так: ...*
- *Мы предлагаем... Это будет удобнее, потому что...*
- *Чтобы узнать, будут ли это покупать, мы...*
- *Для работы нам понадобятся... Мы выбрали низкую/среднюю/высокую цену, потому что...*

Слово педагога: Ребята, спасибо за активное участие! Сегодня мы открывали матрёшку за матрёшкой и узнали много секретов предпринимателя. Но у каждой матрёшки есть самая маленькая, но самая главная часть — сердцевина. Как вы думаете, кто наша сердцевина? *(Пауза)* Конечно, вы сами! Давайте посмотрим, что это занятие открыло в каждом из вас.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Рефлексия «Моя сердцевина»

Работа в классе · **5 мин**

Педагог демонстрирует слайд 9 с изображением маленькой матрёшки и четырьмя незаконченными фразами или записывает фразы на доске и схематично изображает маленькую матрёшку.

1. *Я узнал(а), что предприниматель...*
2. *Из профессий, с которыми мы познакомились, мне было бы интересно попробовать себя в роли...*
3. *Я хотел(а) бы спросить у предпринимателя...*
4. *Даже если я не стану предпринимателем, мне пригодится...*

Слово педагога: Нарисуйте в Маршрутных картах маленькую матрёшку — вашу сердцевину. А рядом закончите одну или две фразы — выберите те, что вам ближе. На запись у вас будет 2 минуты.

Обучающиеся записывают ответы в свои Маршрутные карты. Педагог предлагает 3–4 желающим поделиться ответами.

Итоговое слово педагога

Слово педагога · **1 мин**

Слово педагога: Ребята, чтобы решиться открыть своё дело, нужна смелость. Но важно не действовать наугад, а уметь обдумывать решения, проверять идеи и оценивать свои возможности. И эти умения пригодятся вам не только в предпринимательстве, но и в учёбе, будущей работе и повседневной жизни. Поэтому учитесь, пробуйте новое, развивайте свои увлечения — и кто знает, может быть, именно в вашей матрёшке уже спрятана идея будущего дела!

Кстати, друзья, для вас уже открыта дополнительная диагностика «Вербальные способности». Это отличная возможность проверить себя и понять, к чему у вас есть способности.

Спасибо за занятие!

Дополнительный материал 1

Полезная информация

Уважаемые педагоги, в рамках Программы развития молодежного предпринимательства «Я в деле» Федеральным агентством по делам молодежи разработана настольная игра «Созидатели», которая рассчитана на проведение динамичной командной игры для 2–10 проектных команд в рамках проекта «Всероссийский предпринимательский урок». Игра идеально подходит для любых возрастов от 12 лет и профильных предпрофессиональных предпринимательских классов. Игра рассчитана на 85 минут и более. Электронная версия настольной игры доступна для самостоятельной печати, правила размещены в материалах к занятию.

Дополнительный материал 2

Полезная информация

Рекомендация для педагога: в рамках урока вы рассказали ребятам про предпринимательство. Предложите обучающимся перейти от теории к практике: они могут узнать больше про создание стартапов в Кофаундере, цифровом помощнике начинающего предпринимателя.

Это бесплатный инструмент. Для старта нужна 1 минута для регистрации: https://sber.ru/cofounder-ai .

Что можно сказать школьникам:

1. *Если вам стало интересно, как из идеи получается продукт, попробуйте Кофаундер, цифровой помощник начинающего предпринимателя. Он поможет придумать или доработать идею, понять, кто ваш будущий клиент, а затем сделать пробную версию продукта, которую можно протестировать на вашей целевой аудитории.*

2. *Вдохновите ребят реальными историями успеха. Например: Фёдор Стёпин, 13 летний школьник придумал проект «Историю Live» — приложение, которое помогает ученикам 8–11-х классов изучать историю и подготовиться к экзаменам. В нём можно попросить объяснить сложную тему, пообщаться с виртуальными историческими персонажами в чате или голосом, поучаствовать в дебатах и попробовать принять решение в роли участника исторических событиях. Фёдор сам разработал первую версию приложения без навыков программирования. Он представил его в сентябре 2026 года на технологической конференции перед инвесторами и представителями крупных компаний.*
3. *Начать можно даже без опыта в бизнесе и программировании. Попробовать Кофаундер: https://sber.ru/cofounder-ai.*