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

Для удобства работы с обучающимися с ОВЗ (ограниченными возможностями здоровья) мы подготовили специальные видеоматериалы с субтитрами. Вы можете скачать их по ссылке: https://clck.ru/3X3oqA

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

Слово педагога · **2 мин**

Слово педагога: Ребята, посмотрите на экран. Перед вами необычные пуговицы. Как думаете, из чего их могли сделать?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *из старых вещей;*
- *из остатков ткани.*

Педагог демонстрирует слайд 1 с изображением пуговиц.

Слово педагога: А теперь подсказка!

Педагог может продемонстрировать слайд 2 или даёт подсказку, например: «Вспомните, что остаётся у вас в руках, когда вы открываете бутылку газировки!»

Слово педагога: Для таких пуговиц использовали переработанные крышечки от бутылок и пластиковую упаковку. Их изготовила российская компания 99recycle для коллекции одежды. Материал, который уже отслужил своё, стал частью новой вещи!

Представьте, что ваша команда берётся за похожий заказ. Что нужно спросить у дизайнеров, прежде чем начинать работу?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *Сколько пуговиц нужно?*
- *Какого размера и цвета?*
- *Для какой одежды они нужны?*
- *К какому сроку нужно сделать заказ?*

Слово педагога: Верно! Нужно понять, что требуется заказчику, и оценить, хватит ли материалов и времени на выполнение заказа.

Сегодня на занятии «Россия деловая: предпринимательство» мы узнаем, как идеи становятся настоящим делом, и сами попробуем принять несколько предпринимательских решений.

Педагог демонстрирует слайд 3 с темой занятия.

Слово педагога: А начнём с примеров: посмотрим, что создают российские предприниматели и как их работа меняет нашу жизнь. 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**

Слово педагога: Ребята, в ролике мы увидели, какие разные идеи воплощают предприниматели — от спортивной одежды до сложных медицинских устройств. А иногда для создания одного продукта нужны знания сразу из нескольких областей. Давайте рассмотрим пример!

Педагог демонстрирует слайд 4.

Слово педагога: На экране — бионический протез руки. Это устройство помогает человеку брать и удерживать предметы, выполнять привычные действия. Чтобы им было удобно пользоваться, создатели продумывают, как будут двигаться пальцы, сколько будет весить устройство, из каких материалов его сделать и как оно будет выглядеть. Как думаете, какие знания понадобятся команде,

чтобы создать такой протез?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *Нужно знать, как устроена рука и как двигаются пальцы;*
- *Разбираться в технике, чтобы протез мог двигаться;*
- *Уметь программировать;*
- *Знать, какие материалы лёгкие и прочные;*
- *Понимать, как сделать протез удобным, чтобы он не мешал человеку;*
- *Посмотреть, какие протезы уже есть, что в них удобно и что можно улучшить.*

Слово педагога: Верно! Для создания такого устройства нужны знания о человеческом теле, технике, программировании и дизайне. Но важно ещё организовать производство, рассчитать расходы и сделать так, чтобы разработка дошла до тех, кому она нужна.

Предпринимателем можно стать в самых разных сферах — от пекарни или мастерской до разработки медицинской техники. Нередко всё начинается с увлечения, которое со временем превращается в собственное дело.

Однако хорошо разбираться в любимом занятии недостаточно. Предпринимателю нужно уметь договариваться с людьми, организовывать работу, следить за расходами и отвечать за свои решения: качество товаров и услуг, обещания покупателям и условия работы сотрудников.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Игра-разминка «Дело с подвохом»

Работа в классе · **5 мин**

Механика: педагог зачитывает три ситуации и предлагает обучающимся быстро определить, каких знаний или умений не хватило команде. На каждую ситуацию педагог принимает по 1–2 коротких ответа. Разминка поможет показать, как в одном деле соединяются разные навыки, и подготовит к знакомству с профессиями.

Слово педагога: Вот сколько разных умений объединяет одно дело! А что произойдёт, если что-то упустить? Проверим в блиц-игре «Дело с подвохом»!

Я расскажу о трёх командах, которые решили открыть своё дело. На первый взгляд, у них всё отлично, но в каждой истории есть подвох. Найдите его и скажите, чему команде стоит научиться или в чём разобраться. Играем в быстром темпе: поднимаем руку и отвечаем коротко!

- **Ситуация № 1:** Ребята придумали настольную игру о космосе: нарисовали поле, подготовили задания и сделали фигурки. Но когда показали её одноклассникам, услышали: «У нас уже есть похожая. А чем ваша отличается?» Команда растерялась: об этом они ещё не думали. Что ребята

забыли выяснить до создания игры?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *В какие игры уже играют одноклассники и что им нравится;*
- *Какие похожие игры продаются;*
- *Чего не хватает игрокам в этих играх;*
- *Чем их игра могла бы заинтересовать покупателей.*

Слово педагога: Верно! Чтобы выпустить игру о космосе, нужно не только уметь рисовать и придумывать задания, но и понимать, что нравится игрокам и чем ваша игра отличается от тех, что уже продаются. А теперь разберём вторую.

- **Ситуация № 2:** В пекарне придумали вкусную булочку. Покупатели за ней даже выстраиваются в очередь! На приготовление и продажу каждой булочки пекарня тратит 80 рублей, а продаёт её за 60. Что команда упустила?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *На булочку тратят больше, чем получают от её продажи;*
- *С каждой булочкой теряют 20 рублей;*
- *Назначили цену, не учитывая расходы;*
- *Не проверили, выгодно ли продавать по такой цене.*

Слово педагога: Точно! На каждой булочке пекарня теряет 20 рублей. Даже очередь покупателей не спасёт, если денег от продаж не хватает на продукты, работу сотрудников и другие расходы. Поэтому перед продажей важно посчитать расходы и выбрать подходящую цену. И, наконец, третья ситуация.

- **Ситуация № 3:** Команда создала приложение для покупки билетов в кино. Оно работает, но кнопки подписаны так сложно, что люди не понимают, куда нажимать. Каких умений не хватило команде?

Ответы обучающихся. Возможные ответы:

- *Писать понятно, без сложных слов;*
- *Подписывать кнопки так, чтобы сразу было понятно, что они делают;*
- *Думать о людях, которые будут пользоваться приложением;*
- *Дать кому-нибудь попробовать приложение и спросить, всё ли понятно.*

Слово педагога: Верно! Нужно не только написать программу, но и сделать её понятной и удобной для пользователя.

Итак, все три подвоха раскрыты! Для настольной игры пригодились знания о космосе, а ещё — умение выяснить, что нужно покупателям и какие похожие игры уже продаются, для пекарни — умение считать расходы, а для приложения — умение понятно объяснять. В одном деле встречаются самые разные задачи. А кто помогает предпринимателю с ними справляться? А как с такими задачами

справляются настоящие предприниматели? Узнаем из следующего видеоролика. Внимание на экран!

Видеоролик № 2 о профессиях

Видео · **3 мин**

Обсуждение видеоролика

Работа в классе · **2 мин**

Слово педагога: Ребята, герои видеоролика занимаются разными делами: создают ароматы и поставляют продукты. Но обоим важно понять заказчика. Что они узнают у него, прежде чем выполнять заказ?

Ответы 1–2 обучающихся. Возможные ответы:

- *Какой аромат нужен и какое настроение он должен передавать;*
- *Какие продукты нужны и сколько;*
- *Куда и когда нужно доставить заказ.*

Слово педагога: Верно! Такие вопросы помогают предложить то, что действительно нужно человеку или компании. Представьте, что вы берётесь за свой первый заказ. Какой вопрос вы задали бы покупателю? Запишите его в Маршрутной карте.

Обучающиеся делают записи в Маршрутных картах.

Слово педагога: Умение задавать вопросы — уже первый шаг. А чему ещё можно научиться, чтобы попробовать своё дело? Для этого необязательно ждать, пока вырастешь. Давайте узнаем, какие возможности есть у школьников уже сейчас. Внимание на экран!

Видеоролик № 3

Видео · **4 мин**

Текстовая версия видеоролика:

Вася решил: придумать своё дело — проще простого. Любит рисовать — будет делать значки или открытки. Название придумал. Логотип нарисовал. Даже речь для интервью подготовил.

Но дедушка Васи спросил: «А кто будет покупать твои значки? Сколько стоит сделать хотя бы один?» Вася даже разозлился: «Зачем ты пристаёшь ко мне со всеми этими расспросами? Это вообще не важно! Я уже почти миллионер!» Потом Вася остыл и понял, что всё-таки дедушка задал важные вопросы. В общем, интервью пришлось отложить.

Вася открыл поиск, и полетели десятки курсов и статей: как научиться предпринимательству, бизнес-планы, финансовые модели, инвестиции, вклады, ценные бумаги… «Ой-ёй! А можно что-нибудь для школьника?» Можно, Вася. Уже в 7-м классе!

На рисовании и дизайне можно учиться делать рисунки для значков. На занятиях по финансовой грамотности — разбираться с деньгами. В проектном кружке — придумывать и делать что-то вместе.

Найти занятия поблизости помогут педагог и родители.

Вася продолжил поиск и нашёл Всероссийский онлайн-зачёт по финансовой грамотности от Банка России. Его могут пройти и школьники — проверить свои знания о деньгах, потренироваться принимать финансовые решения и получить рекомендации, в чём ещё стоит разобраться. «Вот это мне пригодится!» — решил Вася и сохранил ссылку.

Ещё нашлась программа «Стартап за партой», где школьники 12–17 лет работали над технологическими проектами с наставниками — изучали покупателей, считали расходы и готовили выступления.

Один из проектов — выращивание съедобных цветов на вертикальных стойках. «Цветы, которые можно есть?!» Тут встретились биология, технологии и предпринимательство.

В конкурсе «Создай НАШЕ», который организуют АСИ и Корпорация МСП совместно с партнёрами, участвовать можно уже с 14 лет, а самому молодому победителю 2026 года было всего 17! «У меня ещё есть время подготовиться! И даже если не выиграю, зато лучше разберусь, как устроен бизнес», — подумал Вася. А пока — к значкам!

Вася показал рисунки друзьям. Спросил, какие значки они носят, куда прикрепляют и что хотели бы на них увидеть. Один предложил смешного кота. Другой — логотип школьной команды по футболу.

Вася сделал бумажные образцы. Приложил к рюкзаку: мелкие детали почти не видны! Пришлось переделать. «Хорошо, что пока на бумаге!»

Затем попробовал посчитать расходы: материалы, изготовление, крепления. А какую цену готовы заплатить покупатели? Хватит ли денег от продаж, чтобы покрыть расходы? Вопросов прибавилось.

Наконец Вася собрал всю недостающую информацию: кому нужны значки, чем они отличаются от других, сколько стоит их изготовление и по какой цене их можно продавать. Конечно, тут пригодились школьные предметы! Математика — считать расходы. Русский язык — задавать понятные вопросы. Информатика — подготовить рисунок и таблицу. Технология — разобраться в материалах. Получился первый простой бизнес-план.

«Сначала сделаю несколько штук и проверю, захотят ли их покупать». Так меньше риск потратить много денег на неудачную идею. Ещё нужно проверить, надёжно ли крепление и как держится краска: за качество обещанной вещи тоже отвечать именно ему.

Позже можно учиться дизайну, экономике, программированию или управлению в колледже или вузе. Сейчас достаточно одного шага — найти занятие, пройти финансовый зачёт или сделать небольшой пробный (пилотный) проект. Вася профессию ещё не выбрал. Зато понял, что хочет попробовать дальше.

А речь для интервью сохранил. Вдруг ещё пригодится!

Групповая работа «Сначала спроси!»

Работа в классе · **15 мин**

Механика: класс заранее разделён на три команды. Каждая команда получает задание, лист бумаги и ручки или карандаши. Задача команд — придумать товар или услугу, проверить идею в разговоре с одноклассниками и выбрать специалистов, которые помогут её воплотить.

Слово педагога: Ребята, помните, что в видеоролике Вася начал со значков, а по ходу работы обнаружил очень много вопросов. Что понравится людям? Удобно ли пользоваться вещью? Как её изготовить? Разобраться ему помогли первые образцы и обратная связь друзей.

Теперь попробуем сами! Каждая команда получает свою ситуацию и придумывает полезный товар или услугу.

Педагог раздаёт командам распечатанные или подготовленные вручную материалы, демонстрирует слайд 5 с заданиями и/или зачитывает их вслух.

Команда № 1. «Да где же это?!»

- *Ситуация: ученик носит ключи в рюкзаке вместе с учебниками, тетрадями и другими вещами. Когда возвращается домой, долго ищет их, чтобы открыть дверь.*
- *Задание: придумайте вещь или услугу, которая поможет быстро находить ключи в рюкзаке. Нарисуйте своё решение или коротко опишите, как оно работает.*

Команда № 2. «Пирог доехал, а украшение — нет»

- *Ситуация: человек испёк пирог в подарок. По дороге коробка наклонилась, пирог сдвинулся, и красивая роза из крема помялась.*
- *Задание: придумайте упаковку, которая поможет довезти пирог целым и красивым.*

Команда № 3. «Кто польёт цветы?»

- *Ситуация: семья уезжает на неделю. Дома остаются комнатные растения, которые нужно поливать. Родственники и соседи не смогут приходить, чтобы ухаживать за ними.*
- *Задание: придумайте вещь или услугу, которая поможет позаботиться о растениях во время отъезда. Нарисуйте своё решение или коротко опишите, как оно работает.*

Педагог демонстрирует слайд 6 с образцом оформления листа для выполнения задания. После того как команды оформят свои листы, педагог возвращает на экран слайд 5.

Слово педагога: Ребята, разделите лист пополам. Слева напишите «Первая идея», справа — «После разговора». Пока работаем только с левой колонкой: обсудите идею в команде, нарисуйте эскиз и коротко объясните, как она работает. Также определите двух участников, которые пойдут с вопросами к соседней команде на следующем этапе игры. На подготовку первой идеи — 3 минуты!

Обучающиеся выполняют задание.

Подсказка для педагога. Возможные идеи команд:

Команда № 1:

- *Отдельный кармашек для ключей;*
- *Крепление внутри рюкзака со шнурком, за который можно вытянуть ключи;*
- *Небольшой съёмный чехол, который легко найти на ощупь.*

Команда № 2:

- *Коробка с нескользящим основанием;*
- *Вставка, которая удерживает подложку с пирогом;*
- *Высокая крышка, не касающаяся декора из крема;*
- *Удобные ручки для переноски.*

Команда № 3:

- *Ёмкость с водой и шнуром, по которому влага поступает в почву;*
- *Устройство для постепенного полива;*
- *Услуга временного ухода за растениями вне дома.*

Если во время обсуждения команда испытывает трудности, педагог может помочь ей следующими наводящими вопросами:

- *Что вы узнали о том, как люди заботятся о растениях во время отъезда?*
- *Как ваше решение поможет людям?*
- *Что стоит изменить или проверить после услышанных ответов?*

Это примеры возможных решений, а не единственно правильные ответы. Принимайте любые обоснованные предложения обучающихся, поощряйте фантазию и неожиданные решения. Главное, чтобы обучающиеся объяснили, как их идея поможет человеку.

Команды обсуждают решение и заполняют левую половину листа.

Слово педагога: Теперь подготовьте два вопроса для соседних команд. Сначала узнайте, случалось ли у них что-то похожее и как они справлялись. Вот примерные вопросы для каждой команды, но вы можете менять их или придумывать свои.

Педагог раздаёт командам заранее распечатанные или записанные от руки примеры вопросов для каждой команды по её ситуации. Команды могут использовать предложенные вопросы, менять их или придумывать свои.

Подсказка для педагога. Вопросы:

Для команды № 1:

- *Где вы обычно носите ключи?*
- *Случалось ли, что вы долго искали их в сумке или рюкзаке? Как вы их нашли?*
- *Что вы делаете, чтобы ключи было легко найти?*

Для команды № 2:

- *Приходилось ли вам или вашей семье перевозить пирог или торт? В чём его везли?*
- *Как вы несли коробку или размещали её в машине?*
- *Удалось ли довезти пирог целым? Что было неудобно?*

Для команды № 3:

- *Есть ли у вас дома комнатные растения? Кто их обычно поливает?*
- *Когда вы уезжали, как решали вопрос с поливом?*
- *Что в этом было неудобно или вызывало беспокойство?*

Слово педагога: А теперь настало время обратной связи: отправляемся к соседям! Два представителя первой команды переходят ко второй, два представителя второй — к третьей, а два представителя третьей — к первой. Возьмите лист с рисунком и ручку.

Сначала задайте вопросы и выслушайте ответы. Потом покажите свою идею и спросите: «Что вам было бы удобно, а что стоит изменить?» Запишите 1–2 ответа.

Если собеседник с такой ситуацией не сталкивался, пусть так и скажет — или можно обратиться за ответом к другому участнику. На разговор выделяем 2 минуты!

Представители команд переходят к соседям. По сигналу педагога все возвращаются на свои места.

Подсказка для педагога: напоминайте обучающимся, что сейчас важно услышать собеседника.

Слово педагога: Расскажите своей команде, что вы узнали. Теперь заполните правую половину листа:

- Нам рассказали…
- Поэтому мы решили…

Нарисуйте или опишите свой вариант во второй колонке с учётом ответов соседней команды. Первую колонку оставьте как есть — так вы сможете сравнить, какой была идея до разговора и что вы решили улучшить после него. Если ничего не изменили, объясните почему.

Команды заполняют правую половину листа.

Слово педагога: А теперь вам необходимо выбрать двух специалистов, которые помогут воплотить вашу идею. Напишите, что каждый из них будет делать. На доработку — 2 минуты!

Педагог демонстрирует слайд 7 со списком профессий и/или зачитывает информацию.

- *Предприниматель — организует своё дело, принимает решения и отвечает за то, что обещает покупателям. Если нанимает сотрудников, заботится о безопасных условиях работы и своевременной оплате.*
- *Маркетолог — узнаёт, что нужно покупателям, и помогает рассказать о предложении.*
- *Бухгалтер — ведёт учёт полученных и потраченных денег.*
- *Специалист по управлению персоналом — помогает найти и обучить сотрудников.*
- *Дизайнер — продумывает внешний вид и удобство вещи или упаковки.*

- *Менеджер проектов — помогает распределить задачи и выполнить работу в срок.*
- *Тестировщик — проверяет программы и цифровые сервисы, находит ошибки.*

Подсказка для педагога: обучающимся нужно выбрать только тех специалистов, чьи задачи подходят их решению. Например, дизайнер может продумать упаковку для пирога, а маркетолог — узнать, какие размеры упаковки нужны покупателям, и придумать, как прорекламировать разработанную упаковку. Тестировщик нужен, если идея связана с цифровым сервисом.

Ниже приведены примеры выбора профессий и возможных объяснений обучающихся. Каждой команде достаточно выбрать двух специалистов и назвать их задачи.

Подсказка для педагога:

Команда № 1. «Да где же это?!»

- *Дизайнер придумает кармашек или крепление, чтобы ключи было легко найти и достать;*
- *Маркетолог узнает, где люди носят ключи и что им мешает быстро их находить;*
- *Бухгалтер будет учитывать расходы на материалы и изготовление, а также деньги от продаж.*

Команда № 2. «Пирог доехал, а украшение — нет»

- *Дизайнер придумает упаковку, в которой пирог не сдвигается, а крышка не задевает украшение;*
- *Маркетолог узнает у покупателей и пекарен, для каких пирогов нужна упаковка и как их обычно перевозят;*
- *Менеджер проектов распределит работу: кто готовит рисунок, кто делает образец и кто проверяет его при перевозке.*

Команда № 3. «Кто польёт цветы?»

Если команда предлагает устройство для полива:

- *Дизайнер придумает, как удобно наполнять ёмкость водой и устанавливать её рядом с горшком;*
- *Маркетолог узнает, сколько у людей растений и на какое время они обычно уезжают.*

Если команда предлагает услугу ухода за растениями: предприниматель организует место, куда люди смогут привезти растения на время отъезда; специалист по управлению персоналом поможет найти сотрудников и организовать их обучение уходу за растениями; бухгалтер будет учитывать расходы на помещение, воду и оплату работы сотрудников, а также оплату от клиентов.

Слово педагога: Пора представить результат! У каждой команды — 1 минута.

Итак:

- Что вы придумали сначала?
- Как изменилось ваше решение после обратной связи другой команды? Если оставили идею прежней, объясните почему.
- Каких двух специалистов вы выбрали и чем они вам могут помочь?

Команды по очереди выступают.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Рефлексия

Работа в классе · **5 мин**

Слово педагога: Отличная работа! Вы придумали свои идеи, обсудили их с одноклассниками и решили, что стоит изменить, а что — оставить. Именно так поступают предприниматели: обсуждают разные варианты, прислушиваются к другим и ищут лучшие решения. А теперь прошу внимание на слайд!

Педагог демонстрирует слайд 8 или записывает информацию на доске.

- *Придумывать решения вместе с командой;*
- *Рисовать и описывать свою идею;*
- *Задавать вопросы одноклассникам и слушать ответы;*
- *Улучшать идею после разговора;*
- *Представлять результат своей команды.*

Слово педагога: Что из перечисленных действий было для вас самым интересным? Выберите несколько или добавьте своё. Отметьте в Маршрутной карте: «Мне понравилось...» — и коротко поясните почему.

Обучающиеся делают записи. Педагог отводит около 1 минуты, затем приглашает двух желающих поделиться ответом.

Слово педагога: С тем, что понравилось, разобрались. А что вы унесёте с собой с этого занятия? Какое открытие сделали или какая идея у вас появилась?

Добавьте ещё две короткие заметки.

Педагог демонстрирует слайд 9 или записывает информацию на доске.

- *«Сегодня я понял(а)...» — что нового вы узнали о предпринимательстве.*
- *«Хочу попробовать...» — что вам хочется сделать дальше.*

Обучающиеся записывают ответы или делают рисунки. На запись — около одной минуты.

Итоговое слово педагога

Слово педагога · **1 мин**

Слово педагога: Вспомните Васю: речь для интервью была готова раньше первого значка. Но самое интересное началось, когда он стал пробовать.

В предпринимательстве могут соединяться самые разные увлечения. Любишь растения и технику? Можно придумать способ полива. Нравится печь и рисовать? Можно создавать выпечку и необычную упаковку для неё. А вместе с людьми, которые умеют что-то другое, появляется ещё больше возможностей.

Поэтому присмотритесь к своим интересам: что получится, если их объединить? Не нужно сразу знать все ответы. Можно начать с вопроса, рисунка или небольшой пробы — и посмотреть, куда это вас приведёт.

Спасибо за ваши идеи! Продолжайте замечать, спрашивать и придумывать — вокруг ещё много задач, для которых вы можете найти своё решение.

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

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.*