

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Городского округа Балашиха
«Средняя общеобразовательная школа № 5»

Вид методического продукта:

Методические рекомендации по использованию игровых практик в предпринимательском классе.

Тематическое направление:

модернизация содержания технологий и методов обучения в соответствии с обновленным ФГОС и ФООП, в том числе с учетом внедрения в образовательный процесс современных технологий и инновационных методов допрофессионального и профильного обучения.

Тема:

Игровые технологии обучения в предпрофессиональном обучении

Родина Наталья Евгеньевна,
заместитель директора МАОУ СОШ №5,
учитель социальных дисциплин,
Почетный работник воспитания
и просвещения Российской Федерации

г. Балашиха, 2025 г.

Оглавление

Введение	3
1. Роль игры в образовании.....	3
2. Основные риски применения игровых технологий в образовании...	4
3. Применение деловой игры в предпрофессиональном обучении.....	5
4. Конструирование игрового пространства.....	7
5. Деловая игра «Предпринимательский проект».....	9
6. Дебаты в предпринимательском классе.....	18
Заключение.....	23
Источники	23
Приложения	24

Введение.

В современном мире образование играет ключевую роль в развитии и становлении личности. Однако традиционные методы обучения не всегда эффективны, особенно когда речь идёт о предпрофессиональной подготовке школьников. В этом контексте использование игровых технологий становится всё более актуальным и перспективным подходом к обучению.

Мы рассмотрим основные аспекты применения игр в предпрофессиональном образовании, их преимущества и недостатки, а также возможные риски и способы их минимизации. Мы также представим примеры успешных практик использования игр и обсудим перспективы развития этого направления.

Так как готовых образовательных решений для предпрофессионального обучения в настоящий момент не разработано, педагогический дизайн предпрофессионального обучения опирается на современные тенденции развития образования, актуальный опыт среднего и высшего профессионального образования, практики корпоративного обучения, но при этом учитывает специфику школьной аудитории.

Цель обучения в предпринимательском классе заключается в формировании предпринимательского мышления, которое позволяет учащимся развивать навыки, необходимые для успешного создания и управления собственным бизнесом. В процессе обучения формируются такие качества, как инициативность, креативность, гибкость, умение анализировать риски и принимать обоснованные решения. Отметим, что эти качества важны для успеха не только в бизнесе, но и в других сферах деятельности.

1. Роль игры в образовании.

Одним из современных подходов в профессиональном и корпоративном обучении является активное внедрение игровых практик. Это можно объяснить возросшим уровнем неопределенности и турбулентности во всех сферах общества, насыщенной событийностью жизни. В таких условиях игра предоставляет безопасное пространство для апробации различных вариантов стратегий. Алексей Яцына, заведующий кафедрой "Игропрактика" Академии социальных технологий, отмечает: «В играх люди легко ошибаются, это безопасно и не влечет за собой никаких последствий в жизни, в том числе финансовых. Умение ошибаться полезно как для человека, так и в исследованиях, разработках, предпринимательстве».

Игровые решения могут реализоваться в двух основных форматах:

1) игрофикация, которая предполагает повышение мотивации к какому-либо неигровому действию через включение игровых элементов, игровых техник.

2) игропедагогика, что означает обучение через игру, использование игровых технологий, создание целостных игровых сценариев образовательных мероприятий.

Игры активно внедряются в обучение, в том числе корпоративное, потому что они помогают:

- удерживать внимание аудитории;
- повышать мотивацию;
- развивать творческие способности;
- формировать командный дух;
- улучшать коммуникативные навыки;
- снижать стресс и повышать стрессоустойчивость;
- развивать критическое мышление и способность принимать решения в условиях неопределённости.

Игропрактика – это способ быстро, безопасно, дешево развивать компетенции, набирать новые навыки, генерировать и проверять на прочность идеи, строить сценарии развития ситуации и делать всё то, что без проверки страшно и дорого сразу выпускать в реальную жизнь. Игропрактика позволяет сжимать время и расстояние и за несколько часов симулировать процессы, которые займут годы. Игропрактика позволяет увидеть цену и последствия принятых решений. Использование бизнес-игр в современном бизнесе становится неотъемлемой частью процесса обучения и развития, способствуя успешному росту и процветанию компании. Целесообразно изучить данный опыт и адаптировать к задачам предпрофессионального обучения в предпринимательском классе. Описание игр, которые используются в корпоративном обучении, представлено в Приложении 1.

2. Основные риски применения игровых технологий в образовании.

При разработке игровой модели необходимо учитывать и возможные риски:

- **Приоритет выигрыша.** Соревнование может перерасти в желание победить любой ценой, что негативно отразится на групповой коммуникации; для преодоления данной тенденции рекомендуется на начальном этапе ранжировать цели и сделать акцент на получение навыков, выполнение игровой миссии.
- **Игра как самоцель.** Игровая деятельность опирается на внешнюю мотивацию, к тому же интерес к игре со временем угасает; чтобы сохранить ведущую роль внутренней мотивации к освоению учебных навыков, необходимо грамотно выстроить систему заданий: они должны быть достаточно сложными, иметь множество вариантов выполнения, а не предполагать поиск единственно верного ответа.

- **Неравенство возможностей.** Такая ситуация может возникнуть, если в одной из команд окажется особо одаренный участник, который всё сделает сам, или если в группе не получилось наладить совместную работу. Для минимизации данных рисков задачи для команд должны составляться таким образом, чтобы выполнить их можно было только вместе, распределив роли, наладив внутренние коммуникации. Если участники делятся на группы произвольно, если дети раньше не практиковали командные формы работы, то есть смысл провести вводное задание для сплочения группы и получения небольшого стартового капитала (баллов) – это может быть тематический ребус, мини-викторина, выбор названия, приветствие другим участникам и т.п.
- **Субъективное суждение.** В условиях соревновательности участники очень бурно воспринимают ситуацию, когда оценка их работы выглядит несправедливой. Разработчики игры должны найти решение, чтобы информация о критериях оценки была открытой, а сами критерии понятными.

3. Применение деловой игры в предпрофессиональном обучении.

Целям предпрофессионального обучения в большей степени соответствует деловая игра. Именно данный вид игр позволяет минимизировать риски и использовать возможности игровых технологий для повышения качества подготовки школьников к осознанному выбору будущей сферы деятельности.

Начало применению деловых игр было положено в нашей стране: в 1930-е гг. прошли первые игры-учения на Лиговском заводе пишущих машинок и фабрике «Красный ткач». Но в то время это перспективное направление не получило у нас развития. Его оценили спустя годы за рубежом. В 1950-е гг. в США проведены первые управленческие игры с использованием ЭВМ. Наша инновация вернулась к нам в импортной упаковке. С 1979 г. возникли и получили распространение *организационно-деятельностные* игры Г. П. Щедровицкого, в 1981 году – *инновационные* игры Дудченко В. С., *организационно-мыслительные* игры Анисимова О. С. Применение деловой игры в обучении школьников подробно обосновали такие видные исследователи, как Шмаков С. А., Кларин М. В.

Таким образом, деловая игра, зародившаяся на производстве и предназначенная для совершенствования управления производствам, шагнула в студенческие аудитории, а на сегодня является высокоэффективной универсальной образовательной технологией. Этот путь восхождения был проделан благодаря важному качеству – несмотря на свое производственное происхождение, деловая игра нацелена не столько на разрешение хозяйственных проблем, а, прежде всего, на **изменение мышления играющего человека.**

Деловая игра – это разновидность игровых технологий, которую отличает продуктивная совместная деятельность всех участников,

деловое общение, интеллектуальная конкуренция. **Продуктивная деятельность** предполагает наличие конкретного очевидного для участников результата их совместных усилий. Результативность следует рассматривать широко и включать в перечень возможных «продуктов» выработку документа, создание проекта, изменение отношений в коллективе, принятие управленческого решения, овладение определенными способами деятельности, освоение социальных ролей и процедур, проведение исследований и др.

Результат игры достигается в процессе делового общения. **Деловое общение** предполагает обсуждение, дискуссию, отстаивание своего мнения, сопровождается распределением ролей. В процессе деловой игры дети работают в группах, как правило, по 5-8 человек.

В процессе делового общения происходит **распределение ролей**. Во-первых, выделяются рабочие группы и группа экспертов. Отдельная роль вне групп – хранитель времени (он следит за регламентом). Во-вторых, часто каждая рабочая группа получает свое задание в зависимости от общей групповой роли (например, предприниматели, экологи, политики в играх проектного типа). Это может быть разделение по определенным взглядам на существующую проблему (сторонники, противники, сомневающиеся) и т. п. В-третьих, распределение ролей и функций присутствует внутри групп. Здесь могут быть роли по участию в создании проекта (руководство, поиск информации, расчеты, оформление, презентация проекта), конкретные роли по сценарию (например, предприниматель, технолог, маркетолог). Роли педагога: организатор, ведущий, консультант, эксперт, член рабочей группы.

Следующий важный аспект деловой игры - **интеллектуальная конкуренция**. Однако состязательность здесь принципиально отличается от игр типа КВНа и викторины. В деловой игре востребованы не только и не столько память и быстрота реакции, сколько гибкость мышления, логические, творческие, коммуникативные способности. Это продиктовано самим характером заданий, предполагающих продуктивную и творческую деятельность, проведение исследований, проектирование. В этом случае велика вероятность успеха у любой команды, независимо от академической успеваемости участников. Более того, нередко команды отличников справляются с работой хуже других из-за возникших разногласий, неумения договориться. Это заставляет задуматься над тем, что **знания сами по себе не так важны, как умение их применить для общего дела**.

Современная школа пытается приблизиться к жизни, к запросам рынка труда. Деловая игра, приближая учебную обстановку к жизненной, помогает школьнику сориентироваться в мире профессий, развивает в человеке те качества, которые востребованы в реальной социальной практике: умение

работать в команде, сотрудничать, согласовывать свои личные интересы с коллективными.

Деловая игра уникальна в силу соединения в себе двух начал: с одной стороны, как игра она природосообразна, увлекательна, с другой стороны, как учебная деятельность требует значительных интеллектуальных усилий, самостоятельности, активности.

4. Конструирование игрового пространства.

4.1. Структурные элементы игры:

- 1.Целеполагание (осуществляется на двух уровнях: игровое и образовательное целеполагание).
- 2.Тема и сюжетная линия (конкретизируют направленность игрового действия, определяют содержание игры, создают эмоциональное вовлечение).
- 3.Ролевая структура (определяет функции и действия каждого участника в соответствии с игровой ролью).
- 4.Правила игры (инструкции, шаблоны оформления результатов)
- 5.Стадии игры (в общем виде это вход, основной процесс, выход, рефлексия). Команда может работать за стационарным столом или перемещаться от станции к станции, выполняя различные задания.
- 8.Бюджет времени и способы его исполнения (с обязательной закладкой резервов на случай сбоев).
- 7.Игровая атмосфера (материальные и вербальные элементы, способствующие погружению в игровой мир).
- 8.Игровые механики (увлекательная история или нарратив, уровни, ранги, система наград и достижений, соревнование, задачи и квесты, ограничение времени, коллекционирование и др.)

4.2.Как разработать деловую игру.

Готовых деловых игр для предпринимательских классов не так уж много. Можно использовать в адаптированном варианте деловые игры для профессионального образования. Можно черпать идеи у бизнес-тренеров, которые занимаются организацией деловых игр в корпоративном обучении, но самих сценариев обычно в открытом доступе нет. Можно обратиться к искусственному интеллекту и получить базовые игровые схемы. Есть отдельные игры для школьников по обществознанию, географии с предпринимательским содержанием. Разработан банк игр в обучении финансовой грамотности. Обращаясь за разработками к различным источникам, необходимо учитывать особенности контингента участников, формировать игровую модель в соответствии с целями предпрофессионального обучения.

Отдельно остановимся на **содержательной стороне** игр в предпрофессиональном обучении. Целесообразно использовать как комплексные предпринимательские сюжеты (создание и развитие бизнеса), так и отдельные стороны деятельности фирмы (бюджетирование, маркетинг, управление персоналом, логистика). Игры могут иметь общее экономическое содержание с целью формирования финансовой грамотности (управление личными финансами, основы инвестирования, налоговая грамотность). Также уместно использовать игры, направленные на развитие личностных качеств («мягких навыков»): креативности, критического мышления, навыков принятия решений, коммуникаций, работы в команде. В данных играх экономическое содержание как таковое может отсутствовать, а сами игры разрабатываться по образцу тренингов в корпоративном обучении.

4.3.Обзор источников.

Специализированных ресурсов для предпрофессионального образования в настоящий момент нет, но есть платформы с качественным контентом по финансовой грамотности (Таблица 1).

Таблица 1. Интернет-источники для разработки игр

Ресурс	Характеристика контента	Возможности использования в предпринимательском классе	Адрес
1	2	3	4
Федеральный методический центр по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования, НИУ ВШЭ	Собран и ежегодно пополняется банк методических разработок занятий по совершенствованию финансовой грамотности нескольких регионов РФ с 2016 г. Представлен практический опыт педагогов. Материал разного качества. Есть разработки игр.	Тематика игр: создание бизнеса, финансовые инструменты, финансовые пирамиды, финансовое мошенничество, финансовые викторины, кроссворды.	https://fmc.hse.ru/methbank

1	2	3	4
Благотворитель- ный фонд «Вклад в будущее», Сбербанк https://vbudushee.ru/	В разделе «Современное образование» представлены материалы и по финансовой грамотности, в том числе большая подборка «Игры и игровые занятия» для разного контингента участников	Тематика игр: выбор профессии, создание бизнеса, защита прав потребителей финансовых услуг, финансовый театр. Качественный контент, разработки «под ключ» - сценарии, раздаточные материалы, презентации, система оценивания	https://vbudushee.ru/library/igry-i-igrovye-zanyatiya-po-finansovoy-gramotnosti/
моифинансы.рф, информационно- просветительский проект НИФИ Минфина России	В разделе «Для образования» с 2021 года собраны разработки занятий различных форм для разного контингента участников, материалы конкурсов региональных лучших практик, методические материалы, актуаль- ные события эконо- мической жизни.	Игровые модели: деловая игра, квиз, квест, сити-квест, дебаты, настольная игра. Текстовые и нагляд- ные методические материалы, видео- контент и актуальные экономические кейсы можно использовать при самостоятельной разработке игровых занятий.	https://xn--80apaohbc3aw9e.xn--p1ai/library/

5. Деловая игра «Предпринимательский проект».

Рассмотрим технологию создания деловой игры на примере игры «Предпринимательский проект». Данную игру целесообразно провести на 3-4-ом занятии по предмету «Индивидуальный проект», когда школьники получили общие теоретические знания по проектированию бизнеса. До внедрения предпринимательских классов эта игра проводилась на уроках обществознания.

Цели:

- ❖ Образовательные (учебные)
 - формирование предпринимательских знаний;

- развитие коммуникативных навыков;
- воспитание целеустремленности, готовности к принятию решений, сотрудничеству

❖ **Игровые:**

- **Предпринимателей:** разработать бизнес-проект, получить финансирование.
- **Инвесторов:** выгодно вложить капитал

Сюжетная линия (легенда):

В стране Н. широкие возможности для предпринимательской деятельности в различных сферах и привлечения инвестиций в бизнес. Мы воспользуемся такой благоприятной ситуацией ко всеобщей выгоде: жители страны Н получают нужные товары и услуги, предприниматели создадут прибыльный бизнес, инвесторы вложат капиталы для получения дохода.

Ролевая структура:

Предприниматели (раздаточный материал в Приложении 2):

- выбирают сферу деятельности из предложенных вариантов
- распределяют задачи в группе (предпринимательские, организационные, производственно-технологические)
- разрабатывают бизнес-проект
- составляют модель бизнеса (например, модель Остервальдера) для презентации потенциальным инвесторам
- представляют свой бизнес инвесторам для получения капиталов
- для дополнительного финансирования могут сыграть в бизнес-лотерею

Инвесторы (раздаточный материал в Приложении 3)::

- объединяются в клуб «Инвест-товариществе Драйв», формируют складочный капитал;
- для оценки бизнес-проектов разрабатывают (выбирают из предложенного списка или предлагают свои) критерии и ранжируют их;
- создают инструмент оценки инвестиционной привлекательности проектов в форме «Умной матрицы»;
- готовят краткий манифест товарищества для предпринимательского сообщества (3-5 принципов-приоритетов принятия инвестиционных решений)
- знакомятся с бизнес-проектами, оценивают и определяют размеры финансирования каждого;
- оглашают и объясняют итоговые результаты.

Независимый инвестор (владелец финансовой лотереи):

- готов выдать деньги за разгаданные финансовые задачи (ребусы) и объяснение значения угаданного экономического термина (Приложение 4);

- определяет размер выигрыша исключительно на свое усмотрение.

Хранитель времени:

- следит исполнения бюджета времени;
- оповещает о приближении завершения этапа сигналом (колокольчик);
- оповещает о завершении этапа, останавливает этот этап и объявляет о начале следующего

Правила игры:

Инструкции для предпринимателей

Инструкции для инвесторов

Инструкции для Владельца лотереи (Независимого инвестора)

Инструкции для Хранителя времени

Шаблоны выполнения заданий:

- Форма бизнес-проекта
- Модель Остервальдера
- Форма матрицы для оценивания бизнес-проекта
- Протокол инвестора и итоговый протокол
- Форма для Манифеста клуба

Общие правила:

- Соблюдение игровой дисциплины, подчинение Хранителю времени
- Соблюдение регламента выполнения заданий
- Уважение к участникам

Стадии игры. Бюджет времени.

Подготовительный этап:

- Расстановка мебели для групповой работы;
- Подготовка в нужном объеме материалов для работы (на группу из 6 человек не менее 2-х комплектов раздаточных материалов с удобной навигацией – нумерацией страниц, разбивкой на блоки и т.д.); можно печатать материал для разных групп на бумаге разного цвета;
- Обеспечение в нужных количествах канцтоварами (ручки, карандаши, фломастеры, текстовыделители, черновики и т.д.);
- Прочий реквизит (плакаты, таблица для внесения результатов, бейджи, таблички с названиями команд, колокольчик для подачи сигнала о завершении этапа и т.д.).

Введение (до **5 минут**).

- Знакомство с легендой, игровыми целями, правилами, регламентом;
- Представление Хранителя времени, **Владельца** лотереи;

- Формирование команд (3-4 команды предпринимателей, 1 команда инвесторов).

Основной этап (**25-30 минут**):

- Командная работа (Предприниматели готовят проект, оформляют модель и выступление; Инвесторы определяют критерии, готовят протоколы для оценки, оформляют манифест; **Собственник** лотереи предлагает желающим лотерейные билеты и выдает выигрыши игровыми купюрами) (до **15 минут**).
- Презентации бизнес-проектов Предпринимателей. Если Инвесторы посчитают, что целесообразно разделить, то презентации бизнес-проектов проходят параллельно. Если бюджет времени позволяет и количество команд 2, то можно заслушивать выступления по очереди. Инвесторы, а при последовательном порядке выступлений и Предприниматели-участники других команд могут задавать вопросы (до **10 минут**).
- Инвесторы на доску вывешивают итоговый протокол, вручают предпринимателям капиталы и кратко комментируют решение, желают всем успехов в бизнесе (**2-3 минуты**);
- Хранитель времени напоминает сигналом колокольчика о приближении завершения работы и о завершении этапа.

Рефлексивная стадия (устно и/или письменно). (10 минут)

- Игровые итоги. От каждой команды по одному предложению – ответ на вопрос: в чем главный для нас итог игры?
- Учебные итоги. От каждой команды по одному предложению – ответ на вопрос: в чем главный для нас итог занятия?
- Оценки за урок

Игровая атмосфера.

К данной категории относятся плакаты, портреты известных предпринимателей, афоризмы, девизы, креативное оформление рабочих мест для командной работы и другие продукты методического творчества.

Игровые механики.

Игровой сценарий разворачивается благодаря комплексу мотиваторов: игровая цель (достижение баланса экономических интересов в государстве Н. за счет эффективного предпринимательства, доходного инвестирования, удовлетворения потребностей жителей в материальных благах), конкуренция за инвестиционные капиталы, выполнение заданий в условиях временных ограничений, получение наград в виде игровых денег как от инвесторов, так и от выигрыша.

Подходы к оцениванию.

Много вопросов вызывает оценивание работы участников игры. Необходимо строить систему оценки в логике формирующего оценивания, использовать качественные критерии, реализовать дифференцированный подход для разных групп участников. Рассмотрим один из вариантов выставления оценки. В таблицах 2- 6 представлена критериальная база для оценки, исходя из игровых ролей участников.

Таблица 2. Критериальная база оценки работы **Предпринимателей**.

№	Критерии	Баллы
1	Выбор бизнеса в соответствии с потребностями жителей из списка. <i>Пояснение: если команда создает бизнес вне предложенного списка, оценка 0 баллов</i>	0/10
2	Оформление проекта в соответствии с образцами. <i>Пояснение: целесообразно каждому блоку назначить определенное количество баллов, чтобы сумма равнялась 10.</i>	1-10
3	Оформление модели бизнеса. <i>Пояснение: целесообразно каждому блоку назначить определенное количество баллов, чтобы сумма равнялась 10.</i>	1-10
4	Получение в полном объеме капитала, необходимого для стартапа и внесенного в запрос на финансирование (результат является суммой полученных инвестиций и выигранных в лотерею). <i>Пояснение: при получении 91-100% финансирования – 10 баллов, 81-90% – 9 баллов и т.д.</i>	1-10
5	Бонусные баллы начисляются за креативные решения	10
6	Минус-баллы за нарушение временнОго регламента, игровой дисциплины и т.д.	-10

Оценка работы **Инвесторов**

Работа группы инвесторов требует сопровождения педагога, так как подобные учебные задачи школьникам еще не встречались. Для снижения рисков некачественного результата на одном из предыдущих занятий можно познакомить класс с матричным (табличным) способом принятия решения. Еще вариант – тьюторство инвесторов со стороны обучающихся 11-го класса, которые выполняли подобные задания в прошлом году.

Таблица 3. Критериальная база оценки работы Инвесторов

№	Критерии	Баллы
1	Разработка критериальной базы для оценки инвестпривлекательности проектов Предпринимателей и определение порядка вынесения решений. <i>Пояснение: наличие разработанного инструментария дает стартовые 10 баллов.</i>	10
2	Оформление документации в соответствии с требованиями. <i>Пояснение: целесообразно каждому блоку назначить определенное количество баллов, чтобы сумма равнялась 10.</i>	1-10
3	Разработка Манифеста Инвест-товарищества. <i>Пояснение: начисление до 2 баллов за каждый пункт, снижение оценки до 1 балла за речевые ошибки, не совсем этичные или спорные идеи.</i>	1-10
4	Распределение капиталов между соискателями в соответствии с выработанной критериальной базой. <i>Пояснение: это оценка того, как работает на практике созданный инструмент (максимально 4 балла), обоснованность распределения капиталов (максимально 4 балла), вложение капитала (100% средств инвестировано - 2 балла; не менее 80 % средств инвестировано - 1 балл).</i>	1-10
5	Бонусные баллы начисляются за креативные решения. <i>Пояснение: данный критерий позволяет поощрить команды за творческий подход на всех этапах подготовки проекта.</i>	+10
6	Минус-баллы за нарушение временного регламента, игровой дисциплины и т.д.	-10

Оценка работы Собственника лотереи

Данная роль является вариантом для включения в работу «некомандных» обучающихся, которые испытывают трудности в общении и взаимодействии с одноклассниками. Обычно таких детей 1-2 в классе, поэтому собственников лотереи может быть также 1 или 2. Возможна также и ситуация, когда необщительный ребенок пожелает самостоятельно выполнять роль Предпринимателя, поэтому стоит подготовить на этот случай дополнительный комплект заданий. Опыт подтверждает целесообразность подобного подхода, так как это предотвращает риски изоляции, помогает всем детям проявлять игровую активность.

Таблица 4. Критериальная база оценки работы Собственника лотереи

№	Критерий	Баллы
1	Распространение лотерейных билетов среди максимального числа участников	40
2	Бонусные баллы начисляются за креативные решения	10

Оценка работы Хранителя времени.

Данная роль подойдет участнику с хорошо сформированными регулятивными навыками, а также это еще один вариант включить в сценарий ребенка, испытывающего трудности и/или не желающего работать в команде. Так как работа проводится примерно через месяц после начала занятий, педагог уже имеет возможность выделить данную группу риска. Если принуждать данных детей к групповой работе, можно столкнуться с активным сопротивлением, ситуацией психологического напряжения и дискомфорта в команде, конфликтностью.

Таблица 5. Критериальная база оценки работы Хранителя времени

№	Критерий	Баллы
1	Обеспечение исполнения бюджета времени	40
2	Бонусные баллы начисляются за креативные решения	10

Таблица 6. Выставление оценок за работу на уроке

Оценка	Суммарное количество баллов
«Отлично»	35 – 40
«Хорошо»	29 – 34
«Удовлетворительно»	20 – 28

Подсчет баллов и объявление оценки можно провести в конце урока на этапе рефлексии, а при большом количестве участников отложить на следующее занятие. На практике часто возникает ситуация, при которой большинство участников получают оценку «отлично». Если команда гипотетически наберёт баллов только на оценку «удовлетворительно» (не является типичным), то это возможно по нескольким причинам: отсутствие сплоченности, нерациональное распределение ролей, низкий уровень читательской грамотности для понимания содержания заданий. Для минимизации демотивирующего эффекта от данной

оценки, целесообразно скорректировать оценку с помощью бонусных баллов. При этом на этапе рефлексии следует помочь участникам данной команды выявить истоки проблемы и сформулировать пути преодоления подобных проблем в будущем. Тогда отрицательный результат станет возможностью для совершенствования. Учителю-игротехнику также нужно проанализировать ситуацию с точки зрения организации занятия и понять «тонкие места» (Таблица 7).

Таблица 7. Работа педагога с проблемным полем

Возможные причины неэффективной работы	Задача для педагога
Состав групп (отсутствие сплоченности, низкая активность)	Оптимизировать формирование команд по количеству и составу участников. Провести тренинг на сплочение
Сложность заданий для участников	Упростить задания, например: Для Предпринимателей – заменить модель Остервальдера на модель Томсона либо исключить данное задание (скорректировать критерии); Для Инвесторов – уменьшить количество выбираемых показателей в оценочной матрице, уменьшить количество позиций в Манифесте Инвест-клуба или исключить задание (скорректировать критерии).
Непонятность заданий	Совершенствовать инструкции и шаблоны для тех заданий, которые участники не поняли или поняли неправильно.
Нарушение бюджета времени	Дополнительное инструктирование или замена обучающегося, выполняющего роль Хранителя времени
Несовершенство критерияльной базы оценки	Проанализировать систему оценивания, скорректировать с целью повышения объективности

За работу на уроке возможно поощрения отдельных участников индивидуальными оценками и/или предусмотреть индивидуальные оценки для всех:

- Лидерство (участники внесли очевидно значительно бОльший вклад в групповую работу, руководили работой групп);

- Экономическое/предпринимательское мышление (участники наиболее активно проявили себя при подведении итогов, грамотно анализировали результаты, высказывали экономически обоснованные предположения);
- Тестирование (на этапе рефлексии или на следующем уроке проводится единая для всех фронтальная письменная работа по содержанию бизнес-проектирования);
- Дифференцированное тестирование (на этапе рефлексии или на следующем уроке проводится письменная работа, содержание которой соответствует игровой роли).

Примеры заданий теста для индивидуального оценивания.

- 1) Выбор верных позиций из списка высказываний;
- 2) Определение терминов (инвестиция, производство, маркетинг, предприниматель и т.п.);
- 3) Формулирование мнения о наиболее значимых факторах успешности бизнеса/инвестиций с пояснением своей позиции;
- 4) Формулирование аргументов «за» и «против» предложенной позиции и т.п.

Практические навыки, компетенции, которые старшеклассники осваивают и совершенствуют на занятии:

➤ Предприниматели:

- 1) Разработка краткого описания концепции бизнеса в выбранной сфере по образцу: название фирмы, идея, технология, организация деятельности, потребность в инвестициях;
- 2) Работа в команде, распределение ролей (предприниматель, технологи, организаторы);
- 3) Детализация ключевых характеристик бизнес-проекта на основе модели Остервальдера: ключевые партнёры, ключевые виды деятельности, ценностные предложения, отношение с клиентами, потребительские сегменты, каналы сбыта, ключевые ресурсы, потоки поступления денежных средств, источник доходов, издержки;
- 4) Подготовка выступления с презентацией бизнес-проекта перед инвесторами с целью получения финансирования;
- 5) Навыки делового общения;
- 6) Навыки тайм-менеджмента;
- 7) Навыки оформления документов по образцу;
- 8) Навыки принятия решений.

➤ Инвесторы:

- 1) Создание инструментария для оценки инвестиционной привлекательности бизнес-проектов: выбор критериев оценки и их ранжирование;
- 2) Разработка принципов (философии и этики) инвестирования;

- 3) Работа в команде;
- 4) Разработка и применение оптимальной процедуры оценки с учетом количества бизнес-проектов;
- 5) Навыки делового общения;
- 6) Навыки тайм-менеджмента;
- 7) Навыки оформления документов по образцу;
- 8) Навыки принятия решений.

У всех участников формируются основы проектного, предпринимательского мышления.

Таким образом, активность каждого ученика включает целый комплекс практических действий, многие из которых школьник выполняет редко, часто впервые, а оценка отражает этот прирост предпрофессионального опыта. Поэтому высокие баллы за работу – это справедливое поощрение работы участников.

6. Дебаты в предпринимательском классе.

Полезным для формирования предпринимательского мышления является участие в играх, в основе которых дискуссии и дебаты. Чем полезны дебаты? Прежде всего, развивают ораторские способности, совершенствуют умение выстраивать линию аргументации, формулировать контраргументы, критически мыслить, создают условия для проявления творчества. Эти навыки нужны человеку и как профессионалу в любой сфере деятельности, и как гражданину, и в обыденной жизни. Дебаты способствуют формированию и развитию функциональной грамотности. Для предпринимателей критическое мышление является основой принятия решений по управлению бизнесом.

Дебаты – это интеллектуальная игра, представляющая собой особую форму дискуссии, которая ведется по определенным правилам. Суть дебатов заключается в том, что две команды выдвигают свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса, пытаясь убедить жюри в своей правоте. Так как практика дебатирования пришла из парламентской деятельности, то по традиции за командами закрепляются роли правительства и оппозиции. Соответственно правительство поддерживает тезис, заложенный в тему дебат-сессии, а оппозиция доказывает несостоятельность данного положения. В каждой команде играет 2-3 человека.

В качестве тезиса на дебатах предлагаются актуальные вопросы, волнующие современное общество.

Обоснование позиции по теме дебатов включает следующие элементы:

- **Тезис** — утверждение, которое отстаиваем в подтверждение или отрицание темы (правительство предлагает определенные изменения, новые взгляды на

общественные явления, а оппозиция защищает статус-кво, выступает против новшеств).

- **Философия** – ценности, идеалы, принципы, которые защищаем (например: конкуренция и развитие, равенство и справедливость).
- **Ключевые понятия** (2-3 главных понятия, которые содержатся в теме) – это необходимо для установления ограничений и синхронизации терминологической базы выступлений сторон, чтобы снизить риски разрастания обсуждения до масштабов «обо всём» и «кто о чём».
- **Аргументы** — теоретические обоснования позиции (мы согласны / не согласны, потому что ...).
- **Доказательства** — фактические обоснования (поддержки) аргумента, в качестве которых могут выступать научные концепции, социальная практика, результаты личных наблюдений, литературные источники, сюжеты кинофильмов и др.
- **Механизмы** – конкретные методы и действия, которые обеспечат реализацию позиции.
- **Результат** – ожидаемые положительные эффекты, блага, которые, получит общество, большие группы людей в случае реализации данной позиции.

Применение дебатов в качестве учебного занятия сопряжено с определенными трудностями организационного характера. Так как в выступлениях активно участвуют обычно 6 человек, то остальные обучающиеся класса являются просто зрителями, в связи с чем возникает необходимость включения их в учебный процесс. При чем судейство в дебатах происходит по определенному регламенту, поэтому назначить класс коллективным судьёй является непростой задачей. Можно организовать по итогам он-лайн голосование, написание он-лайн отзывов с пояснением своего мнения, но при этом не следует нарушать запрет на использование мобильных устройств непосредственно на занятии. Наиболее оптимально использование классического формата дебатов либо в усеченном виде (сокращение количества и/или времени выступлений) на обычном занятии, либо в полном масштабе в клубной работе для заинтересованных ребят. Есть для любителей дебатов немало возможностей для участия в чемпионатах различного уровня – от муниципальных до международных. Также практикуются конкурсы спикеров, на которых все готовят краткие выступления на одну тему за правительство или оппозицию (определяется жребием) или на разные темы и с различных позиций также по жребию. Этот вариант можно в течение циклов занятий включать в урочные планы на разных этапах и таким образом предоставить возможность выступить с речью каждому обучающемуся в классе.

На уроках можно применять и коллективные дебаты. Чтобы дебаты стали массовой игрой, целесообразно внести изменения в их организацию. Цели этих изменений:

- Создать условия для активного включения в игру аудитории из 25-30 участников;
- В качестве главной цели игрового участия рассматривать не победу (индивидуальную, групповую), а продуктивную коллективную деятельность по поиску решений жизненно важных задач;
- Структурировать обсуждение в логике «2 на 2» – выстроить с помощью кейсов направления аргументации в соотношении 2 аргумента ЗА и 2 аргумента ПРОТИВ заявленной в теме позиции (данная структура поможет легче разобраться в теме дебатов всем участникам).

Что вводится нового по сравнению с классикой дебатов:

- **Коллективный спикер.** Аргумент формулирует и подбирает обоснование команда в процессе обсуждения. Выступить с результатами может один представитель группы или несколько.
- **Визуальная поддержка.** Для того, чтобы аргумент был лучше воспринят всеми участниками, команда делает плакат в формате текста новой природы, используя слова, картинки, схемы, рисунки из кейса.
- **Коллективная рефлексия.** После игры участники формулируют выводы из двух предложений: первый **вывод по теме дебатов** (он может не совпадать с аргументом своей команды, а представлять собой жизненную позицию, в которой соединяются элементы разных игровых позиций); второй **вывод по игровому действию** (отражает эмоции, отношение к игре, рекомендации организаторам по совершенствованию игр в дальнейшем).

Структура занятия в форме дебат-сессии.

Домашняя подготовка. Для повышения качества дискуссии можно некоторую часть материала предоставить для ознакомления заранее в виде проблемного вопроса, небольшого фрагмента, карикатуры, буклета и т.п.

Вводная часть. Включение в игру, целеполагание, формирование 4-х команд. объявление темы дебатов. Регламент этапа – для 5 минут.

Командная работа над темой дебатов. Изучение материалов кейсов. Для каждой команды разработан комплект материалов для обоснования заданного аргумента. Кейс включает разнообразные информационные источники: тексты, иллюстрации, инфографику, схемы, таблицы, географические и исторические карты и др. В результате команды выстраивают линию обоснования аргумента и оформляют плакат для визуальной опоры при выступлении перед аудиторией и повышения уровня восприятия информации со стороны остальных участников. Для создания плаката используются материалы кейса. Регламент – до 15 минут.

Выступления команд. Каждая команда (в лице одного представителя или нескольких) презентует подготовленное выступление со своим аргументом, отвечает на вопросы. Регламент – до 3 минут на каждое выступление.

Заключительная часть. Рефлексия по теме дебатов и по итогам игры. Так как в коллективных дебатах не ставится в качестве цели победа в соревновании, то игротехнику необходимо грамотно подвести к мысли о том, что в любой позиции есть и положительные стороны, и риски, которые требуют учета при принятии решений.

Как сформулировать тему для дебатов?

Чтобы прибыть в порт назначения, то есть достичь заявленной цели, надо правильно назвать наш корабль – тему для обсуждения. Несколько рекомендаций для поиска темы:

- тема должна быть актуальной для аудитории;
- тема должна затрагивать значимые проблемы;
- тема должна стимулировать исследование;
- тема должна быть пригодной для спора, то есть соответствовать критериям:
 - конкретность;
 - ограничения проблемного поля;
 - сбалансированность (не давать преимуществ ни одной из сторон).

Рассмотрим пример разработки дебат-сессии. В качестве темы была предложена русская пословица: «Эта палата считает, что для бизнеса и государства должен действовать принцип: что сам можешь делать, за то денег не плати». Данная пословица отражает особенности русской экономической культуры и может быть основой для размышления об актуальных явлениях: специализации, диверсификации, экономическом суверенитете, международном разделении труда и др. Для формирования кейсов можно предложить следующую систему аргументации (Таблица 8).

Таблица 8. Структура аргументации по теме «Эта палата считает, что для бизнеса и государства должен действовать принцип: что сам можешь делать, за то денег не плати».

Аргументы «ЗА»	Аргументы «ПРОТИВ»
1) Для бизнеса: диверсификация повышает устойчивость.	1) Для бизнеса: специализация повышает качество продукции.
2) Для государства: импортозамещение способствует стабильности экономики, независимости от конъюнктуры мировых рынков и политики.	2) Для государства: выгодно международное разделение труда , закупка продукции там, где она производится с более низкими издержками.

Философским основанием для игры являются ценности экономического процветания, экономического благополучия общества. В состав кейсов включены материалы об успешной деятельности диверсифицированных и специализированных предприятий, статистика международной торговли, примеры структуры экспорта и импорта конкретных государств, изображения брендов, комиксы и др. На этапе рефлексии несложно прийти к выводу, что прибыльным может быть как диверсифицированный бизнес, так и основанный на узкой специализации, что процветать будет государство, в котором достигнут разумный баланс между отечественным производством и импортируемыми благами, а экономическая выгода не должна порождать риски для экономической безопасности страны.

Данный сценарий можно реализовать на уроках обществознания, экономики, на внеурочном занятии. Подобные игры не только создают развивающую учебную среду для старшеклассников, но при этом совершенствуются методические, организационные, креативные компетенции самих авторов-игротехников.

В поисках тематики для дебатов можно обратиться к специализированным ресурсам (Таблица 9).

Таблица 9. Источники по разработке дебатов

Ресурс	Описание	Адрес
Debatewise	Подробные разработки аргументации по конкретным темам	Раздел «Дебаты для бизнеса» https://debatewise.org/debates/business/
<u>ProCon</u>	Материал международных чемпионатов. Темы дебатов разбиты на тематические блоки, представлены аргументы «за» и «против». Есть информация для дополнительного чтения (можно использовать для составления кейсов в коллективных дебатах).	https://www.britannica.com/procon

Заключение.

Игровая педагогика в предпрофессиональном образовании создает благодатную почву для формирования предпрофессионального опыта, совершенствования «мягких» навыков. В предпринимательском классе при создании игровых моделей целесообразно учитывать смежную сферу корпоративного обучения, в котором игры получили широкое применение и помогают в условиях, имитирующих реальную бизнес-ситуацию, развивать профессиональные компетенции, сотрудничество, культуру деловых коммуникаций и работы с информацией.

Источники

1. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании : учебно-методическое пособие. – Челябинск : Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. – 23 с.
2. Межпредметные задачи по обществознанию. Задания разработаны при поддержке Благотворительного фонда «Вклад в будущее».
https://zim-school.lo.eduru.ru/media/2024/04/04/1326531984/FG_task_obshestvoznanie.pdf
3. Сборник сценариев и бизнес-игр. **Инновационный продукт по инновационной образовательной программе «Формируем будущее вместе: модель социализации обучающихся средствами партнерского взаимодействия» (создание комплексных моделей организации школьного образовательного пространства средствами основных общеобразовательных программ и системы дополнительного образования).** - ГБОУ школа №574 Невского района Санкт-Петербурга, Санкт-Петербург, 2017. – 55 с. <https://574.spb.ru/documents/nasha-ucheba/nashi-proekty/innov-produkt-scenarii-biznes-igr.pdf>
4. Шамшурин А. А. **Дебаты: философско-педагогическая интерпретация:** учебное пособие / под ред. Н. Б. Поляковой. — Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2020. — 64 с.

Деловые игры в корпоративном обучении

Вид	Описание	Особенности	Какой запрос решают:
Обучающие	Симуляции реальных бизнес-ситуаций.	Имитация реальности. Активное участие. Обратная связь позволяет участникам понять свои ошибки и сильные стороны	Развитие навыков. Применение теоретических концепций на практике. Командная работа.
Оценочные	Создание симуляций бизнес-ситуаций и оценка их решения сотрудниками.	Имитация реальности. Оценка компетенций. Многофункциональность (оцениваются различные аспекты: лидерство, управление проектами, аналитические способности и т. д.)	Оценка профессиональных навыков. Выявление потенциала, управление талантами. Планирование развития команды
Игры на командообразование	Активность помогает укреплять взаимодействие, развивать сотрудничество и выстраивать эффективную работу команды.	Решение конкретных задачи (улучшение коммуникации или развитие лидерских навыков и т.п.). Активное взаимодействие. Разнообразие форматов (задачи для совместного решения, соревнования и др.).	Укрепление отношений между сотрудниками. Развитие навыков сотрудничества. Формирование лидерских качеств. Решение проблем в команде.
Поисковые	Участники используют свои навыки анализа и поиска информации для решения задач развития бизнеса.	Задачи с акцентом на поиск. Реалистичные сценарии бизнес-ситуаций. Принятие решений.	Развитие навыков анализа и поиска информации. Тренировка критического мышления. Улучшение командной работы.

2.1. Проектное задание для Предпринимателей

Бизнес-проект. Старт.

- Создание предпринимательской идеи в бизнес-сфере на выбор:
 - ✓ Автошкола
 - ✓ Фитнес-клуб
 - ✓ Химчистка
 - ✓ Образовательный центр
 - ✓ Магазин детских игрушек
 - ✓ Зоомагазин
 - ✓ Тату-салон
- Формирование ролевой (функциональной) структуры проекта:
 - ✓ предприниматель,
 - ✓ организатор,
 - ✓ технолог,
- Бюджетирование
 - ✓ 1-5 млн (малый бизнес),
 - ✓ 5-25 млн (средний бизнес),
 - ✓ 25-100 млн (крупный бизнес)
- Оформление работы

Используя раздаточный материал разработать бизнес-проект и оформить по образцу.

2.2. Ролевая структура игропрактикума

Позиция	Характеристика	Цель
Роли участников бизнес-проекта		
Предприниматель	Целеполагание, обоснование идеи, поиск партнеров, внешние переговоры. Трансляция. Коммуникация. ЗАЧЕМ производим?	Эффективность деятельности, полезность продукта
Организатор	Распределение ресурсов, управление сроками, оптимизация процессов в условиях ограничений. Администрирование. ПОЧЁМ производим?	Экономия ресурсов, времени.
Технолог	Владеет процессом производства, инструментами, способами. Результативность. Креативность. ЧТО производим?	Обеспечить качество продукции
Партнерские (внешние) роли		
Инвесторы	Владеют средствами для вложения в бизнес-проекты.	Получение прибыли от инвестиций, надежность вложений

2.3. Образец оформления

Бизнес-проект (пример)

Название **Мини-пекарня-кофейня «Крендель»**

Идея: на «бойком» месте (около станции и остановок), где всегда многолюдно, можно привлечь запахом свежей выпечки желающих вкусно и быстро перекусить перед поездкой в ожидании транспорта или после прибытия.

Описание: выпечка (пирожки, пицца разного размера, крендели и др.) и сваренный кофе (капучино, эспрессо, американо и др.); изучение рынка, аренда помещения, оборудования, наем работников, договоры с поставщиками сырья, продуктов, договоры с магазинами.

Организация деятельности: распределение работников, внутреннее совмещение работ, экономия фонда заработной платы, оптимальная закладка продуктов, оптимальные запасы сырья, минимум потерь, порчи, снижение себестоимости за счет более дешевых компонентов.

Технология производства: брокераж (снятие проб продукции), контроль качества, соблюдение рецептуры (состав и количество продуктов, сорт), соблюдение технологии (температурного, временного режима).

Бюджетирование: малый бизнес (до 5 млн).

Проектная команда:

Предприниматель **Успешнов Виктор**

Организатор **Расторопнов Эдуаард**

Технолог **Пекарев Григорий**

Инвестор: **Богатов Сидор Прокофьевич**

- Какие еще подобные заведения рядом? (Киоски с фастфудом, ресторан)
- Почему вы думаете, что пойдут именно к вам? (Вкусная свежая еда, натуральные ингредиенты выгодно отличают от фастфуда, возможность перекусить в помещении за столиком или взять с собой; демократичные цены привлекательнее, чем в ресторане).
- В чем преимущество вашей пекарни-кофейни? (Быстрота обслуживания, качество)

2.4. Шаблон для оформления задания

Бизнес-проект

Название _____

Идея _____

Описание: _____

Организация деятельности: _____

Технология производства: _____

Бюджетирование: _____

Проектная команда:

Предприниматель _____

Организаторы _____

Технологи _____

Инвестор: _____

Обоснование выгоды от инвестиций в проект.

Проектное задание для Инвесторов

Легенда. Добро пожаловать в клуб «Инвест-товарищество Драйв». В этом сообществе люди небедные, а потому осмотрительные. Деньги должны работать! К Инвесторам часто обращаются многие начинающие бизнесмены, стартаперы. Но как правильно оценить бизнес-проекты и не прогадать? В клубе принято делать это с помощью эффективного инструмента принятия решений, который товарищи называют «Умная матрица». Как ее составить и использовать, описано в Алгоритме. А поскольку вы инвесторы начинающие, вам будет подсказка – **Справочная таблица** – можно взять что-то из предложенных критериев или использовать свои. Претенденты на ваши деньги назначили вам встречу. Начинаем подготовку.

1. Разработка критериев.

Сформируйте критерии Умной матрицы и продумайте уточняющие вопросы, чтобы деньги были вложены в самую перспективную бизнес-идею!

Критерии оценки

Критерий	Значимость критерия (ранжирование от 1 до 5)
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Итого	

2. Разработка Инструкции для оценивания.

Каковы требования для получения того или иного балла по данному критерию? Когда мы поставим 3, 2, 1 или 0? Заполните «Инструкцию для оценивания»

Инструкция для оценивания по критериям

Критерий	Оценка			
	«3»	«2»	«1»	«0»
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

3. Разработка Манифеста.

Для получения инвестиций в «Инвест-товариществе Драйв» всегда выстраивается очередь. Чтобы не тратить попусту время на заведомо неподходящие проекты, напишите Документ 4. **Манифест для Предпринимателей**. Это 5 самых важных принципов, в которых содержится ваша финансовая философия и этика инвестирования. Принципы не дублируют критерии, а раскрывают глубокий гуманный смысл вашей финансовой политики.

Манифест для Предпринимателей от «Инвест-товарищества Драйв»

«Инвест-товарищество Драйв» Манифест для Предпринимателей	
1	
2	
3	
4	
5	

4. Подготовка и проведение переговоров.

➤ **Оформление пространства.** В переговорной комнате на видном месте должны располагаться плакаты:

- 1) Манифест Инвест-товарищества.
- 2) Умная матрица – критерии и значимость (вес) каждого критерия

➤ **Подготовка документации.**

У каждого Инвестора должен быть **Протокол для оценки**. Для выставления оценок Инвестор руководствуется **Инструкцией для оценивания**.

➤ **Согласование процедуры подсчета итоговых баллов.**

1 вариант. Каждый Инвестор самостоятельно выставляет баллы каждому проекту, затем баллы всех Инвесторов по каждому проекту суммируются, определяется сумма инвестирования пропорционально набранным баллам.

2 вариант. Каждый Инвестор самостоятельно выставляет баллы каждому проекту, затем Инвесторы обсуждают и приходят к единой оценке каждого проекта, определяют сумму инвестирования пропорционально набранным баллам.

Важно! Инвесторы заинтересованы максимально задействовать средства и получить максимальную выгоду от вложения.

➤ **Переговоры с Предпринимателями.**

В начале переговоров один из Инвесторов произносит **мотивирующую речь** и знакомит Предпринимателей с вашей позицией в отношении финансирования бизнес-проектов (не более 3- минут).

Предоставьте каждой команде слово для выступления с описанием своей бизнес-идеи (не более 5 минут).

В процессе выступления команд задавайте уточняющие вопросы.

После выступления всех команд согласуйте баллы и определите объемы финансирования. Огласите результаты и кратко прокомментируйте своё решение.

5. Алгоритм создания Умной матрицы для выбора из 2-х альтернативных вариантов – как это работает:

1. Составляем 5 критериев для оценки вариантов, заполняем столбец № 1 «Критерии».
2. Ранжируем критерии в зависимости от значимости: самому значимому критерию присваиваем максимальную значимость «5», следующему по значимости критерию «4» и т.д. Заполняем столбец № 2 - «А» (*цифры в столбце не повторяются*)
3. Оцениваем вариант 1 по каждому из критериев, оценка может быть любой в пределах от 1 до 3, заполняем столбец № 3 – «Б». *Цифры в столбце могут повторяться.*
4. Находим произведение А и Б для каждого критерия, заполняем столбец № 4 – «АхБ». Таким образом получаем значимость для каждого критерия с учетом веса (значимости) данного критерия для **варианта 1**
5. Находим сумму чисел в столбце № 4 «АхБ»
6. Оцениваем вариант 2 по каждому из критериев, оценка может быть любой в пределах от 1 до 3, заполняем столбец № 5 – «В». *Цифры в столбце могут повторяться.*
7. Находим произведение А и В для каждого критерия, заполняем столбец № 6 «АхВ». Таким образом рассчитываем значимость для каждого критерия с учетом веса (значимости) данного критерия для **варианта 2**
8. Находим сумму чисел в столбце № 6 АхВ
9. Сравниваем суммы и формулируем решение (вывод). Предпочтительным **по данному комплексу критериев** будет вариант, получивший большую сумму оценки.

Шаблон матрицы (таблицы) для оценки инвестиционной привлекательности

Критерий	Значимость критерия (ранжирование)	Оценка варианта 1 по критериям	Оценка варианта 1 с учетом веса критерия	Оценка варианта 2 по критериям	Оценка варианта 2 с учетом веса критерия
	А	Б	АхБ	В	АхВ
1	2	3	4	5	6
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Итого			Σ		Σ

Справочная таблица. Критерии оценки инвестиционной привлекательности

Направление	Критерии
Идея проекта	1. Новизна 2. Востребованность, актуальность
Реализуемость проекта	3. Эффективность организации бизнеса (обеспеченность ресурсами, эффективность использования ресурсов) 4. Уровень производства (технологии, качество продукта)
Финансовая эффективность	5. Срок окупаемости 6. Доходность, величина прибыли 7. Рентабельность, доля прибыли на единицу вложенных средств
Социальная эффективность	8. Польза продукта 9. Значимость для общества 10. Экологичность
Инвестиционный потенциал	11. Инвестиционный потенциал 12. Возможность привлечения бюджетных средств 13. Перспективы роста и развития на рынке
Оценка рисков	14. Уровень риска

6. Протокол Инвестора

Критерий	Значимость критерия (ранжирование)	Оценка варианта 1 по критериям	Оценка варианта 1 с учетом веса критерия	Оценка варианта 2 по критериям	Оценка варианта 2 с учетом веса критерия
	А	Б	АхБ	В	АхВ
1	2	3	4	5	6
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
Итого			Σ		Σ

Выводы.

Наиболее привлекательный для инвестиций проект № _____, так как

—

Сумма инвестиций:

Бизнес-проект 1

—

Рекомендации для Предпринимателей

—

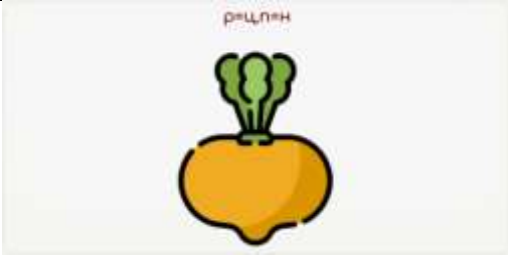
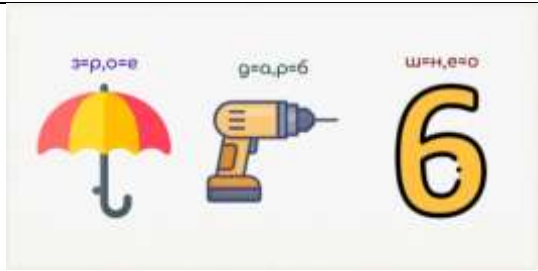
Бизнес-проект 2

—

Рекомендации для Предпринимателей

___Подпись _____

Загадки-ребусы в качестве лотерейных билетов
(бесплатное создание ребусов и головоломок на сайте <https://rebuskids.ru/>)

 Цена	 Бизнес
 Деньги	 Бюджет
 Финансирование	 Франчайзинг
 Предприниматель	 Рентабельность
 Потребитель	 Маркетинг