

Групповой проект по финансовой грамотности:

Методическая разработка занятия

«Что такое собственный бизнес?»

по дисциплине «Основы финансовой грамотности»

с использованием технологии игрового обучения

Проект выполнили:

учитель Бычков Дмитрий Леонидович;

Цели проекта:

создать содержательные и организационные условия, способствующие формированию общих и профессиональных компетенций финансовой грамотности через включение в различные виды и формы работы.

Обучающий компонент:

создание в учебной деятельности проблемной ситуации и обеспечение по ходу её разрешения, усвоения, закрепления, повторения основных понятий предпринимательской деятельности: нормативно-правовая база предпринимательской деятельности ; состояние экономики и предпринимательства; потенциал и факторы, благоприятствующие развитию малого и среднего бизнеса, кредитование малого бизнеса; теоретические и методологические основы организации собственного дела.

Развивающий компонент:

- развитие у обучающихся умения выделять главное в изучаемом материале, определять проблему;
- применять полученные знания при выборе организационно -правовой формы предпринимательской деятельности, разработке бизнес-плана, обобщать, систематизировать, логически последовательно излагать свои мысли;
- развитие самостоятельности и воли учащихся, используя для этого проблемные ситуации, нахождение собственных примеров из окружающей жизни;
- развитие эмоций и мотивов у обучающихся, создавая на уроке эмоциональные и мотивационные ситуации (удивления, желания помочь

товарищу), используя яркие примеры, иллюстрации, воздействующие на чувства обучающихся;

- развитие способностей и навыков в области создания фирмы, познавательный интерес, исследовательский интерес, используя данные о состоянии бизнеса на территории.

Воспитывающий компонент:

- содействие в ходе урока формированию следующих мировоззренческих идей: обусловленности развития предпринимательской деятельности, созданием собственного бизнеса; конкуренцией;
- формирование локальной экономической картины;
- обеспечение нравственно-этическое воспитание;
- содействие трудовому воспитанию.

Задачи:

Предметные:

- формировать активную жизненную позицию в условиях рыночной экономики;
- изучить и практически применить знания при составлении бизнес-плана;
- учить умению исследовать выбранную проблему;
- научить технологии составления бизнес-планов;
- воспитывать ответственность за экономические решения, уважение к труду, предпринимательской деятельности;
- формировать готовность использовать полученные знания в конкретных ситуациях.

Метапредметные:

- формирование умений анализировать, сопоставлять, обобщать знания;
- развитие умения работать в группах;
- воспитание уважения к мнению каждого члена коллектива;
- формирование чувства ответственности за свою работу.
- овладение опытом переноса знаний и умений в нестандартные ситуации при решении возникающих новых необычных задач.

Личностные:

- формирование осознанной потребности в знаниях;
- развитие умения управлять своей учебной деятельностью;

Методы контроля:

- экспертная оценка самостоятельной практической групповой и

индивидуальной деятельности обучающихся;

- самоанализ и самооценка;
- рефлексия

АННОТАЦИЯ

Деловые игры – это творческая, эмоциональная и динамичная форма обучения. Данная игра позволяет учащимся на практике усвоить процесс создания фирмы. Игра может проводиться в рамках потока, школы и межшкольного соревнования. Существенной особенностью является то, что игра может использоваться и как форма закрепления изученного ранее материала, и как способ повышения интереса к экономическим дисциплинам (без специальной подготовки). В первом случае условия игры могут усложняться в зависимости от возрастной группы и степени усвоения учащимися соответствующих тем.

Цели занятия

сформировать у учащихся знания о бизнесе и предпринимательской деятельности;

- * познакомиться с формами организации бизнеса;
- * выявить качества личности предпринимателя;
- * выявить значение предпринимательской деятельности.

УЧАСТНИКИ

- Игроки команд – ученики 7-11 классов.

ЦЕЛИ ИГРЫ

- обучение в игровой форме основным понятиям в области предпринимательской деятельности;
- демонстрация учащимся на упрощенной модели этапов создания фирмы;
- опыт делового общения, работы в команде;
- тренинг быстрого принятия решений методом «мозгового штурма»;
- развитие лидерских и творческих качеств участников;
- мотивирование школьников к изучению экономических дисциплин.

Форма работы:

Групповая.

Оборудование:

презентация по теме, опорные листы с заданиями, учебники, интернет ресурсы, всё необходимое для создания рекламы (плакаты, фломастеры, карандаши, ручки)

Урок – творческая лаборатория.

Учащиеся делятся на несколько групп по 5 человек. В ходе урока учащиеся выполняют различные формы работы.

Ход урока:

Вступление (5-8 минут):

Многие сегодня хотят начать своё дело и стать бизнесменами. Но бизнес – это дело непростое.

Чтобы стать бизнесменом, надо, прежде всего, обладать определёнными качествами: творчески относиться к делу, способность рисковать, самостоятельность, необходимо проконсультироваться с юристом, а, может быть, и самим иметь юридическое образование.

Кроме этого необходимо ещё множество различных обстоятельств, о которых мы и будем говорить на сегодняшнем уроке.

Предприниматель, или бизнесмен — это человек, имеющий своё дело в целях получения прибыли в форме оказания услуг, торговли или производства.

Известно, что телеграф, телефон, радио, компьютер изобрели ученые, но сделали их средствами массовой коммуникации именно предприниматели.

Предприимчивость - это черта характера, способ поведения, которому присущи ловкость, сноровка, умение выходить из сложных ситуаций, что-то организовывать на пустом месте.

Бизнес помогает :

- достичь успеха в жизни;
- добиться материального благополучия;
- проявить творческие способности;
- ускорить развитие экономики страны.

МАЛЫЙ БИЗНЕС — экономическая деятельность, приносящая прибыль на малых и средних предприятиях с численностью работающих менее 500 человек.

Формы организации:
Единоличное предприятие
Товарищество

Акционерное общество
Корпорация

Этапы



Стремление к успеху, упорство.

Инициативность, бережливость

Умение ставить задачи и находить нестандартные решения.

Смелость, способность пойти на риск.

Иметь строгие нравственные устои (честность, порядочность, верность слову).

Уметь управлять, организованность.

Быть эрудитом.

Быть щедрым.

ХОД ИГРЫ

Учащиеся объединяются в команды по 5-10 человек. Команды последовательно проходят 5 этапов создания фирмы. Каждый этап имеет жесткие временные ограничения – максимум 5 минут, хотя при возможности сроки могут быть увеличены. Чтобы не создавать задержки в прохождении игры, команды расходятся по кабинету, в разные учебные площадки, где проходят этапы игры.

1 этап:

«Придумай!».

Формирование бизнес-идеи. Команды знакомятся с понятиями:

предпринимательская деятельность, бизнес-идея, инновация. Участники должны принять решения о том, какой продукт или услугу они будут производить, и обосновать, насколько реален и актуален их выбор.

2 этап:

«Организуй!!».

Создание фирмы. Команды знакомятся с понятиями: фирма, организационные формы фирм, уставный капитал. В результате жюри должна быть представлена организационная структура фирмы, выбран руководитель компании и назначены на основные должности другие члены команды, а также определены потребности фирмы в персонале.

3 этап:

«Планируй!!!».

Создание бизнес-плана. Команды знакомятся с понятиями: бизнес-план и его разделы. Команды должны представить и обосновать разработанные ими основные положения планов производства, маркетинга и финансов.

4 этап:

«Создай!!!!».

Организация производства. Команды знакомятся с понятием «технология» и представляют свое видение производственного процесса фирмы.

5 этап:

«Заработай!!!!!».

Сбыт продукции. Команды знакомятся с понятиями: сбыт, организация и стимулирование сбыта. Представляют рекламную компанию своего продукта или услуги.

Презентация бизнес-планов

Названия фирмы.

Вид деятельности.

Краткая реклама (слоган).

Защита бизнес-планов

Выступление учащихся с их бизнес-планами.
Ответы на вопросы аудитории.

Итог урока-игры

– Все бизнес-планы очень интересные. Хотелось бы, чтобы они были претворены в жизнь и стали для многих будущих предпринимателей началом их предпринимательской работы.

Рефлексия

Какой жизненный урок вы получили сегодня?

- Какие открытия сегодня вы сделали?
- Есть ли у вас еще новые идеи, планы?.