

Методический сценарий игры
«БизнеСтрой»

Автор:

Веряскина Марина Михайловна,
Заслуженный учитель РФ,
учитель математики высшей категории
МБОУ Школы № 53 г. о. Самара

Год разработки 2018

Пояснительная записка

Методическая разработка игры создана в рамках реализации основной идеи проектной площадки МБОУ Школы №53 г. о. Самара «Игровые практики социально ориентированного проектирования в предпринимательстве»: разработка и апробация модели организационно- педагогического сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях сетевого взаимодействия общеобразовательных учреждений с учреждениями профессионального и дополнительного образования, промышленными предприятиями, предприятиями бизнес-сферы.

Авторская методическая разработка игры-квеста для учащихся 7-9 классов представлена в виде технологической карты.

Цели игры: способствовать профориентации учащихся через создание учебного бизнес проекта; сформировать у учащихся стремление к повышению личных образовательных результатов в области функциональной грамотности.

Задачи игры: познакомить учащихся с профессией бизнесмена через создание учебного бизнес проекта малого предприятия Самарской области; дать возможность обучающимся приобрести опыт предпринимательской деятельности, социального проектирования; достигнуть определенных образовательных результатов.

Планируемые образовательные результаты.

Развить у учащихся личностные учебные действия:

- принять и освоить новую социальную роль;
- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение;
- прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве;
- позитивно оценить мотивы и смысл своей учебной деятельности;

Развить у учащихся метапредметные универсальные способы действия:

✓ регулятивные универсальные учебные действия

- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- контролировать своё время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров;

- выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ;

✓ **коммуникативные универсальные учебные действия**

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть устной и письменной речью; строить высказывание;
- работать в группе — устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации;
- основам коммуникативной рефлексии;
- продуктивно разрешать конфликты на основе учёта интересов и позиций всех участников,
- оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели в совместной деятельности;

✓ **познавательные универсальные учебные действия**

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления математических отношений;
- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;
- осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- структурировать тексты, включая умение выделять главную идею текста;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Развить у учащихся предметные учебные действия: умения применять на практике знания по

- составлению запросов и нахождению информации в интернете,
- использованию графического редактора Paint при редактировании рисунков,
- использованию электронных таблиц, встроенных в редактор функций,
- работе с текстовым редактором Word,
- созданию веб- страниц.

ОПИСАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Продолжительность игры не более двух академических часов.

В игре используются следующие **имитационные игровые методы обучения**:

- стажировка с выполнением должностных обязанностей веб-дизайнера, бухгалтера, рекламного агента, бизнесмена;
- имитационный тренинг по отработке навыков и умений в работе с различными программными компьютерными средствами;
- разыгрывание ролей служащих малого бизнес- предприятия для анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений в коллективе, проблемы совершенствования стиля и методов руководства;
- игровое проектирование бизнес- проекта в условиях, максимально воссоздающих реальность.

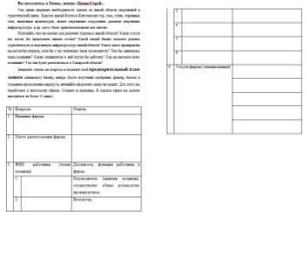
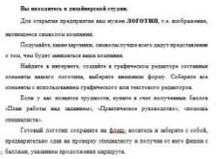
Игра проходит в форме **интеллектуального коммуникативного квеста**.

Для ее проведения необходимо любое здание со свободными пятью - семью помещениями, компьютерами и интернетом.

Система оценивания достижений планируемых результатов игры	Для оценивания результатов на каждой станции специалисты офисов осуществляют проверку продукта и заполняют таблицу критериев. (Приложение 2. Задания и критерии их проверки для участников команд на различных этапах игры). Итоги игры подводятся в баллах. Один верно выполненный элемент проверки оценивается одним баллом. За быстроту прохождения маршрута добавляется один дополнительный балл. При обращении за помощью к специалистам офисов, при нарушении правил игры снимается балл, при повторном нарушении команда исключается из игры. Максимальное количество баллов по этапам- 55 (47). В результате команды получают кредит на
------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	создание собственного предприятия под процент, равный $(A1-A2) / A1 * 100\%$ где A1- максимальное количество баллов в игре, A2- количество набранных командой баллов. Места командам присваиваются по рейтингу кредитных ставок. Первое место соответствует меньшей процентной ставке.
Сюжет	Командам предлагается открыть свое небольшое предприятие. Для этого им необходимо создать бизнес- проект и получить под него кредит. Команды проходят по площадкам: бизнес центр, дизайнерская студия, типография, финансовый отдел, рекламное агентство, веб- студия (зависит от уровня подготовки команд), кредитный отдел. На каждой площадке ими создается определенный продукт и собирается проектный пакет. Результатом игры будет «выдача кредита» под созданный бизнес- план. На первой площадке команды начинают работать одновременно. Двигаясь от одной площадки к другой, команды собирают ключи и приходят с ними в кредитный отдел. Здесь они презентуют свой бизнес-проект с целью получения кредита.
Роли в игре	<p>Ведущий - учитель-начинает игру в дизайнерской студии, дает инструкции по правилам игры, заканчивает игру в кредитном отделе, подводит итоги вместе с логистами и специалистами офисов.</p> <p>Логисты - отслеживают маршрут команд, следят, чтобы команды не использовали запрещенные средства, подводят итоги игры вместе с ведущим.</p> <p>Специалисты в офисах (по количеству команд)- выдают командам задания, получают от команд ответы, осуществляют проверку продукта и выдают ключи-фишки с баллами и указанием продолжением маршрута.</p> <p>Команды- по шесть человек- проходят маршрут, выполняют задания и получают ключи.</p> <p>Логисты- учащиеся с 7 по 11 класс.</p> <p>Специалисты в офисах - подготовленные учащиеся 9-11 классов, учителя информатики, математики</p>
Оборудование	Бланки с заданиями и с ключами проверки; фишки- ключи с указанием набранных баллов и картой маршрута; компьютеры с установленным пакетом офисных редакторов, принтер, интернет, проектор, экран

Технологическая карта игры «БизнеСтрой»

Основные этапы игры. Название площадок	Содержание этапа	Содержание педагогического взаимодействия			
		Предполагаемые варианты выполнения задания игроками	Варианты реакции логистов на выбор решения игроками	Варианты реакции специалистов офиса на выбор решения игроками	Варианты реакции учителя на выбор решения игроками
Первый. Бизнес-центр/ кабинет с интернетом	<p>Командам предлагается открыть небольшой бизнес, развивающий туристическую и спортивную инфраструктуру Самарской области (кафе, гостиницу, закусочную, спортивный клуб, туристический центр...).</p> 	<p>Заполняют предварительный план заявки (приложение 2), сдают его на одобрение специалистам. Получают фишки-баллы и информацию о продолжении маршрута</p>	<p>Отслеживают, чтобы учащиеся не использовали запрещенные средства</p>	<p>Раздают задание №1 командам. Проверяют предварительный план по критериям, заполняют таблицу критериев, ставят баллы, выдают фишки и сообщают о продолжении маршрута.</p> 	<p>Дает инструктаж по правилам игры (приложение 1), раздает материалы специалистам офисов. Начинает игру, предлагая командам создать небольшой бизнес в нашем городе, развивая спортивное или туристическое направления.</p>
Второй. Дизайнерская студия	<p>Создают логотип, т.е. картинку-символ компании.</p> 	<p>Выбирают, какие картинки или символы лучше всего дадут представление о компании и о том, чем она занимается, находят в интернете составные элементы логотипа и</p>	<p>Отслеживают, чтобы учащиеся не использовали запрещенные средства и готовые логотипы. Накладывают штрафы.</p>	<p>Выдают задание №2 командам, проверяют соответствие логотипа критериям проверки, заполняют таблицу критериев, выдают команде фишки с вычетом фишек за</p>	<p>Наблюдает за ходом игры</p>

		<p>собирают его в графическом редакторе. Действие 2б) Если испытывают затруднения, то покупают в долг у специалистов подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов-фишек.</p>		<p>покупку подсказок и сообщают о продолжения маршрута. Действие 2б). выдают в долг подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов</p>	
<p>Третий. Типография</p>	<p>Продумывают фирменный бланк, содержащий контактную информацию, логотип и девиз компании</p> <p><small>Вымпел-Интернет Девизный бланк-шаблон Фирменный бланк, с логотипом и контактами, девизом и информацией о владельце компании. На этом бланке вы будете готовить фирменный бланк, только вместо вымпел-интернет.</small></p> <p><small>Получите, вымпел-Интернет, вымпелный бланк-шаблон с логотипом вымпел-Интернет, девизом и контактами вашей фирмы. Если у вас нет логотипа компании, сделайте его при подготовке бланка. После работы над бланком, бланк можно использовать.</small></p> <p><small>Теперь бланк отправить на проверку эксперта и выбрать с собой, подготовившие бланк специалисту и вернуть от него бланк с баллами, указавшим продолжение маршрута.</small></p>	<p>Набирают фирменный бланк в текстовом редакторе (приложение 2), сохраняют его на флеш-носителе и сдают на проверку. Действие 2б) Если испытывают затруднения, то покупают в долг у специалистов подсказки «План работы над заданием», «Практическое</p>	<p>Отслеживают, чтобы учащиеся не использовали запрещенные средства и готовые фирменные бланки. Накладывают штрафы.</p>	<p>Выдают задание №3 командам, получают ответы, проверяют соответствие фирменного бланка требованиям проверки, заполняют таблицу критериев, выдают команде фишки с вычетом фишек за покупку подсказок и сообщают о продолжения маршрута.</p>	<p>Наблюдает за ходом игры</p>

финансовом отделе и разрабатывает план ежедневных продаж (доходов)

Во вложении к финансовому отчету
 Вы можете посмотреть, как будет выглядеть ваша таблица продаж.
 Это не обязательно, но полезно. Для этого нажмите **ВКЛАД**
ОЖИДАЕМЫЕ ПРОДАЖИ.

Помогите нам финансовому отделу сделать Excel и использовать
 данные для создания прогноза продаж.

Помогите нам финансовому отделу сделать Excel и использовать
 данные для создания прогноза продаж.

Помогите нам финансовому отделу сделать Excel и использовать
 данные для создания прогноза продаж.

Помогите нам финансовому отделу сделать Excel и использовать
 данные для создания прогноза продаж.

Категория	Средний	Максимум	Минимум	Средний	Максимум	Минимум
Средний	100	200	50	100	200	50
Максимум	200	400	100	200	400	100
Минимум	50	100	25	50	100	25
Итого	350	700	175	350	700	175

Итого: 350

Итого: 700

Итого: 175

электронную таблицу плана продаж (приложение 2), знакомятся в интернете со стоимостью аналогичных продаж, определяют, сколько дней будет нужно для возмещения первичных расходов, сдают на проверку. Действие 2б) Если испытывают затруднения, то покупают в долг у специалистов подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов-фишек. Действие 3) осуществляют поиск второй части команды и вместе с

ответы, заполняют таблицу критериев, выдают фишки-баллы с вычетом фишек за покупку подсказок, сообщают о продолжении маршрута. Действие 2б). выдают подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов.

№	Наименование	Формат	Цена	Количество	Итого	Средняя цена (1)	Средняя цена (2)
1	Помощь специалиста	PDF	100	1	100	100	100
2	Практическое руководство	PDF	200	1	200	200	200
3	План работы над заданием	PDF	50	1	50	50	50
4	Итого				350		

		<p>ними возвращаются для того, чтобы сохранить таблицу на флеш-носителе. Получают фишки с указанием продолжения маршрута.</p>																																							
<p>Пятый. Рекламное агентство</p>	<p>Вторая половина группы разрабатывает рекламный буклет для знакомства людей с бизнесом, с услугами, которые предлагает компания</p> <p><small>Вы выделите в рекламном объявлении. Вам нужно привлечь людей со своим бизнесом, с услугами, которые вы предлагаете. Для этого создайте рекламный БУКЛЕТ, используя следующий шаблон: В буклете разместите логотип, лозунг, адрес, информацию о компании и услугах, об услугах или продуктах. Если у вас появятся трудности, читайте в счет выбранной баллы «План работы над заданием», «Практическое руководство», список специалистов. Готовый буклет сохраните на жестком носителе и выберите с собой, преподаватели покажут его специалистам и получат от них фишки с баллами, указавшие продолжение маршрута.</small></p>	<p>Создают в текстовом редакторе буклет с логотипом, элементами фирменного бланка, перечнем предлагаемых компанией услуг (приложение 2), сохраняют буклет на флешке и сдают на проверку. Действие 2б) Если испытывают затруднения, то покупают в долг у специалистов подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов-фишек.</p>	<p>Отслеживают, чтобы учащиеся не использовали запрещенные средства. Накладывают штрафы.</p>	<p>Выдают задание №5 командам, получают ответы, проверяют соответствие буклета требованиям проверки, заполняют таблицу критериев, выдают команде фишки с вычетом фишек за покупку подсказок. Действие 2б). выдают подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов.</p> <table border="1" data-bbox="1503 1273 1738 1401"> <thead> <tr> <th>№</th> <th>Критерий проверки буклета. В буклете присутствуют обязательные элементы</th> <th>Действие баллы (1)</th> <th>Действие баллы (2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Логотип, название, адрес, лозунг</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Информация о компании, обо всех предоставляемых услугах</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Информация о продолжении маршрута</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Дизайн</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Корректное оформление информации о предоставляемых услугах</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Буклет имеет структуру из заголовка, подзаголовка и основного информационного содержания по теме буклета</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Итого баллов: 1 балл за каждую подсказку</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Итого (максимально): 12</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><small>Специалисты покажут вам фишки с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.</small></p>	№	Критерий проверки буклета. В буклете присутствуют обязательные элементы	Действие баллы (1)	Действие баллы (2)	1	Логотип, название, адрес, лозунг			2	Информация о компании, обо всех предоставляемых услугах			3	Информация о продолжении маршрута			4	Дизайн			5	Корректное оформление информации о предоставляемых услугах			6	Буклет имеет структуру из заголовка, подзаголовка и основного информационного содержания по теме буклета				Итого баллов: 1 балл за каждую подсказку				Итого (максимально): 12			<p>Наблюдает за ходом игры</p>
№	Критерий проверки буклета. В буклете присутствуют обязательные элементы	Действие баллы (1)	Действие баллы (2)																																						
1	Логотип, название, адрес, лозунг																																								
2	Информация о компании, обо всех предоставляемых услугах																																								
3	Информация о продолжении маршрута																																								
4	Дизайн																																								
5	Корректное оформление информации о предоставляемых услугах																																								
6	Буклет имеет структуру из заголовка, подзаголовка и основного информационного содержания по теме буклета																																								
	Итого баллов: 1 балл за каждую подсказку																																								
	Итого (максимально): 12																																								

		Возвращаются в финансовый отдел.			
Шестой. Веб-студия (посещение студии зависит от уровня подготовки команд, ее можно пропустить)	Продумывают содержание веб-сайта компании <small>Вы находитесь в веб-студии (или на мобильном) Помогите журналисту с текстом и форматом текста статьи веб-сайта для компании. Предварить, как содержание сайта будет реализовано по плану, вернуться по странице на странице. Если у вас появятся вопросы, обратитесь к моему телефону. Если у вас появятся вопросы, обратитесь к моему телефону. Если у вас появятся вопросы, обратитесь к моему телефону. Готовый сайт сохранен на внешней носитель и выдает с собой, предварительно проверив его содержание и качество от моего файла в формате, указанном в инструкции.</small>	Создают страницы сайта (приложение 2), используя все созданные командой продукты, сохраняют файл на флеш-носитель и сдают на проверку	Отслеживают, чтобы учащиеся не использовали запрещенные средства. Накладывают штрафы.	Выдают задание командам, получают ответы, проверяют соответствие сайта требованиям проверки, заполняют таблицу критериев, выдают команде фишки с вычетом фишек за покупку подсказок, сообщают о продолжении маршрута. Действие 2б). выдают подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов.	Наблюдает за ходом игры
Седьмой. Кредитный отдел.	Защита бизнес-проекта	Продумывают выступление команды (приложение 2),	Следят за соблюдением правил защиты проектов	Собираются в офисе кредитного отдела, первой прибывшей	Выстраивает рейтинг процентных ставок, заполняет грамоты,

№	Критерий проверки веб-сайта. В какие моменты обязательные элементы	Действия (1)	балл (2)
1	Содержание и структура страницы		
2	Дизайн и функционал		
3	Ссылки и кнопки		
4	Ссылки и кнопки		
Средство выдает мое. Фишки и материалы. Баллы и задание предоставляются студентам.			

		защищают свой бизнес- проект, знакомя слушателей с выполненными заданиями		команде выдают дополнительный балл за скорость, подсчитывают фишки с баллами, рассчитывают процентную ставку кредита сообщают о продолжении маршрута. Действие 2б). выдают подсказки «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста» в счет будущих баллов.	сертификаты
Восьмой. Выдача кредита	Подведение итогов игры	Получают сертификаты за участие в игре, грамоты за победу в игре.	Вручают грамоты (первое место соответствует меньшей процентной ставке кредита)	Производят расчет процентных ставок одобренного кредита (приложение 2)	



Правила квеста «БизнеСтрой»

1. Жеребьевка.
Бейджи разных цветов по числу команд. Капитаны вытягивают «цвет». Всей команде раздаются бейджи выбранного цвета. Когда команды определятся с выбором своего бизнеса, они напишут на бейджах название фирмы.
2. В игре шесть площадок
 - Головной офис БИЗНЕС ЦЕНТРА «БизнеСтрой»
 - Дизайн студия
 - Типография
 - Финансовый отдел
 - Рекламный отдел
 - Кредитный отдел
3. Время пребывания на каждой площадке не более 10-15 минут.
4. Каждое задание необходимо сохранять на флеш-носитель и забирать на следующую площадку.
5. Переход с площадки на площадку осуществляется по ключам - это фишки цвета команды с набранными баллами и указанием продолжения маршрута. Получить фишку можно выполнив задание и, решив занимательную задачу.
6. На каждой площадке по цветам команд стоят компьютеры.
К команде прикреплен специалист. Он
 - выдает команде задание,
 - получает от команд ответы,
 - осуществляет проверку продукта, заполняя таблицу критериев (таблица, кроме первой, остается у специалиста)
 - заполняет баллы в ключе- фишке и выдает его команде после ответа на загадку. На фишке указано продолжение маршрута.
7. Выполняя задание, команда может попросить помощь у специалиста, отдав при этом один балл за каждую подсказку.
8. Подсказки
 - План работы над заданием, в котором по шагам расписано все выполнение работы
 - Помощь специалиста, который ответит на конкретный вопрос команды
 - Практическое руководство- справочник по операционной системе ПК
9. Финал игры в кредитном отделе
 - Игроки презентуют свой бизнес
 - Специалисты со всех площадок собираются в жюри, оценивают выступление команды по критериям, подводят итоги игры.

Задания и критерии их проверки для участников команд на различных этапах игры

Вы находитесь в бизнес- центре «БизнеСтрой».

Уже давно назревает необходимость сделать из нашей области спортивный и туристический центр. Красота нашей Волги и Жигулевских гор, леса, степи, старинные села, памятники архитектуры, новые спортивные сооружения, развитая спортивная инфраструктура и др. могут быть привлекательными для многих.

Подумайте, чего не хватает для развития туризма в нашей области? Какие услуги вы могли бы предложить нашим гостям? Какой малый бизнес поможет развить туристическую и спортивную инфраструктуру нашей области? Какое малое предприятие вы могли бы открыть, если бы у вас появилась такая возможность? Чем бы занималась ваша компания? Какие специалисты в ней могли бы работать? Как вы назовете свою компанию? Где она будет располагаться в Самарской области?

Запишите ответы на вопросы и покажите свой **предварительный план заявки** специалисту бизнес- центра. После получения одобрения, фишек- баллов и указанием продолжения маршрута, начинайте оформлять заявку на кредит. Для этого вы поработаете в нескольких офисах. Следите за временем. В каждом офисе вы можете находиться не более 15 минут.

№	Вопросы	Ответы
1	Название фирмы	
2	Место расположения фирмы	
3	ФИО работника (члена команды)	Должность, функции работника в фирме
	1	Руководитель (капитан команды), осуществляет общее руководство производством
	2	Бухгалтер
	3	
	4	
	5	
	6	
4	Услуги фирмы (специализация)	

№	Критерий проверки	Да(1) / нет (0)
1	Название фирмы	
2	Место расположения фирмы	
3	Услуги фирмы (специализация)	
4	Должности и функции работников	
	Итого баллов (максимально-4)	
<p>Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.</p>		

Вы находитесь в дизайнерской студии.

Для открытия предприятия вам нужен **логотип**, т.е. изображение, являющееся символом компании.

Подумайте, какие картинки, символы лучше всего дадут представление о том, чем будет заниматься ваша компания.

Найдите в интернете, создайте в графическом редакторе составные элементы вашего логотипа, выберите внешнюю форму. Соберите все элементы с использованием графического или текстового редакторов.

Если у вас появятся трудности, купите в счет полученных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый логотип сохраните на флеш- носитель и заберите с собой, предварительно сдав на проверку специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

№	Критерий проверки логотипа. В логотипе присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Название фирмы	
2	Четкий контур, позволяющий вырезать логотип	
3	Фигуры, линии и простые изображения, из которых становится понятно, чем занимается компания	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	-
	Итого баллов (максимально- 6)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.		

Вы находитесь в типографии

Для вашего бизнеса нужен **фирменный бланк**, т.е. документ с логотипом, девизом и информацией о координатах компании. На этом документе вы будете создавать финансовый план, писать заявку на выдачу кредита.

Подумайте, каким образом, вы разместите информацию о компании на бланке. Создайте в текстовом редакторе такой бланк. Если у вас появятся трудности, купите в счет полученных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый бланк сохраните на внешний носитель и заберите с собой, предварительно показав специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

№	Критерий проверки фирменного бланка. В бланке присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Логотип с названием компании	
2	Информация о компании: юридический адрес, контактные данные(сайт, электронный адрес)	
3	Есть место для письма или документа	
4	Нижний колонтитул содержит лозунг или девиз компании	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Итого баллов (максимально- 8)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.		

Вы находитесь в финансовом отделе

Вам надо подсчитать, какое количество денег будет нужно для открытия бизнеса в готовом помещении. Для этого необходимо создать **финансовый план первоначальных расходов** с перечнем оборудования, его цен и других расходов.

Используйте для финансового плана редактор Excel и встроенные функции для подсчета стоимости расходов.

Если у вас появятся трудности, воспользуйтесь примером **"Интернет- кафе"- первоначальные расходы**. Вы также можете купить в счет полученных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый план расходов сохраните на внешний носитель и заберите с собой, предварительно показав специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

Пример. "Интернет- кафе"- первоначальные расходы

оборудование	необходимое количество	цена	стоимость
компьютер	10	15000	150000
кондиционер	1	27000	27000
кофеварка	1	3000	3000
принтер	2	7500	15000
программное обеспечение	10	6000	60000
столы	10	1500	15000
стулья	10	1500	15000
посуда в комплекте	10	1200	12000
посудомоечная машина	1	40000	40000
общая стоимость			337000

	Критерий проверки первоначальных расходов. В таблице присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Рабочий лист со списком всего необходимого оборудования	
2	Количество оборудования	
3	Цена единицы оборудования и расчет стоимости путем умножения двух ячеек	
4	Просчитана с помощью функции «автосумма» общая стоимость первоначальных расходов	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Итого баллов (максимально-8)	
<p>Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием двух точек продолжения маршрута. Внимание, теперь вам необходимо разбиться на две группы. Флеш-носитель больше пригодится рекламщикам.</p>		

Вы находитесь в финансовом отделе

Вам надо продумать, как будут покрываться ваши первоначальные расходы, просчитать ваш приход. Для этого составьте **план ежедневных продаж**.

Используйте для финансового плана редактор Excel и встроенные функции для подсчета стоимости ежедневных продаж.

Если у вас появятся трудности, воспользуйтесь примером «**План ежедневных продаж**», вы можете купить в счет набранных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый план ежедневных продаж сохраните на внешний носитель и заберите с собой, предварительно показав его специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

Пример. План ежедневных продаж

услуги	единицы измерения	цена	количество продаж в день	стоимость ежедн. продаж
Пользование компьютером	1 час	100	8	800
Пользование интернетом	2 часа	150	10	1500
Пользование принтером	1 лист	3	15	45
Кофе	1 чашка	50	10	500

общая
стоимость
ежедн продаж 2845

количество
дней на
покрытие
первоначальных
расходов 118

№	Критерий проверки плана ежедневных продаж. В таблице присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Рабочий лист с информацией о количестве ежедневных продаж	
2	Указана цена одной единицы услуги и подсчитана стоимость услуги в день путем умножения двух ячеек	
3	Просчитана с помощью функции «автосумма» общая стоимость продаж в день	
4	Общая стоимость оборудования с первого листа связана со вторым листом формулой подсчета количества дней для покрытия первоначальных расходов	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Итого баллов (максимально-8)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.		

Вы находитесь в рекламном отделе.

Вам нужно познакомить людей со своим бизнесом, с услугами, которые вы предлагаете. Для этого создайте рекламный **буклет**, используя текстовый редактор. В буклете разместите: логотип, девиз адрес, информацию о владельце и сотрудниках, об услугах или продукции.

Если у вас появятся трудности, купите в счет набранных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый буклет сохраните на внешний носитель и заберите с собой, предварительно показав его специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

№	Критерий проверки буклета. В буклете присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Две страницы с тремя колонками	
2	Информация о компании, обо всех специалистах компании	
3	Информация о продукции и услугах	
4	Логотип	
5	Картинки, облегчающие восприятие письменной информации	
6	Текстовые стили для заголовков, предложений и абзацев отформатированы одинаково во всем буклете	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Итого (максимально-12)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.		

Вы находитесь в веб-студии.

Используя информацию с буклета и финансовых планов создайте **веб-сайт** для компании. Продумайте, как посетители сайта будут передвигаться по нему, переходить со страницы на страницу. Если у вас появятся трудности, купите в счет набранных баллов «План работы над заданием», «Практическое руководство», «помощь специалиста».

Готовый сайт сохраните на внешний носитель и заберите с собой, предварительно показав его специалисту и получив от него фишки с баллами, указанием продолжения маршрута.

№	Критерий проверки веб-сайта. В сайте присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/нет (0)
1	Домашняя и несколько страниц, объединенных в сайт	
2	Информация из буклета скопирована и перенесена на страницы сайта	
3	Слова и картинки расположены так, чтобы их было легко читать и интересно рассматривать	
4	Стиль и дизайн общие для всех страниц сайта	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Итого (максимально-8)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов и указанием продолжения маршрута.		

Вы находите в кредитном отделе.

Проведите производственное совещание и спланируйте, как вы будете представлять свою компанию специалистам кредитного отдела, используйте созданные вами рекламные продукты: буклет, сайт, а также финансовый план. Если возможно, проведите тренировку, назначьте ответственных за регламент выступления, учитывая, что на него вам отводится всего 5 минут. Если вы испытываете трудности для разработки плана презентации, купите в счет набранных баллов помощь специалиста.

Выступите с презентацией своей компании, используя все продукты, полученные в ходе квеста, и план выступления.

№	Критерий проверки выступления. В выступлении присутствуют обязательные элементы:	Да(2)/не совсем (1)/ нет (0)
1	Лаконичность выступления	
2	Полная информация о компании, услугах или продукции	
3	Задействована вся команда	
4	Соблюден регламент выступления (5 минут)	
	Помощь (минус 1 балл за каждую подсказку)	
	Дополнительный балл за возвращение в кредитный отдел раньше всех (1балл)	
	Итого (максимально-9)	
Специалист выдаст вам фишку с количеством баллов		

Заслушайте выступление главы кредитного отдела об одобрении кредита под определенный процент.

Расчет одобрения кредита (указание специалистам кредитного отдела).

Команда Название фирмы	Макси- мальный балл в игре A1	Количество баллов команды (процентная скидка) A2	Расчет процента на кредит (A1-A2)/ A1*100%	Место в игре Первое место соответствует наименьшей кредитной ставке
	47			
	47			
	47			

Фишки

У вас _____ баллов

Следуйте в
дизайнерскую студию

(кабинет № _313,
комп № _____)

У вас _____ баллов

Следуйте в
типографию

(кабинет № _____)

У вас _____ баллов

Следуйте в
финансовый отдел

(кабинет № _____)

У вас _____ баллов

Следуйте в
финансовый отдел

(кабинет № _____)

У вас _____ баллов

Следуйте в
рекламный отдел

(кабинет № _____)

У вас _____ баллов

Следуйте в
кредитный отдел

(кабинет № _____)

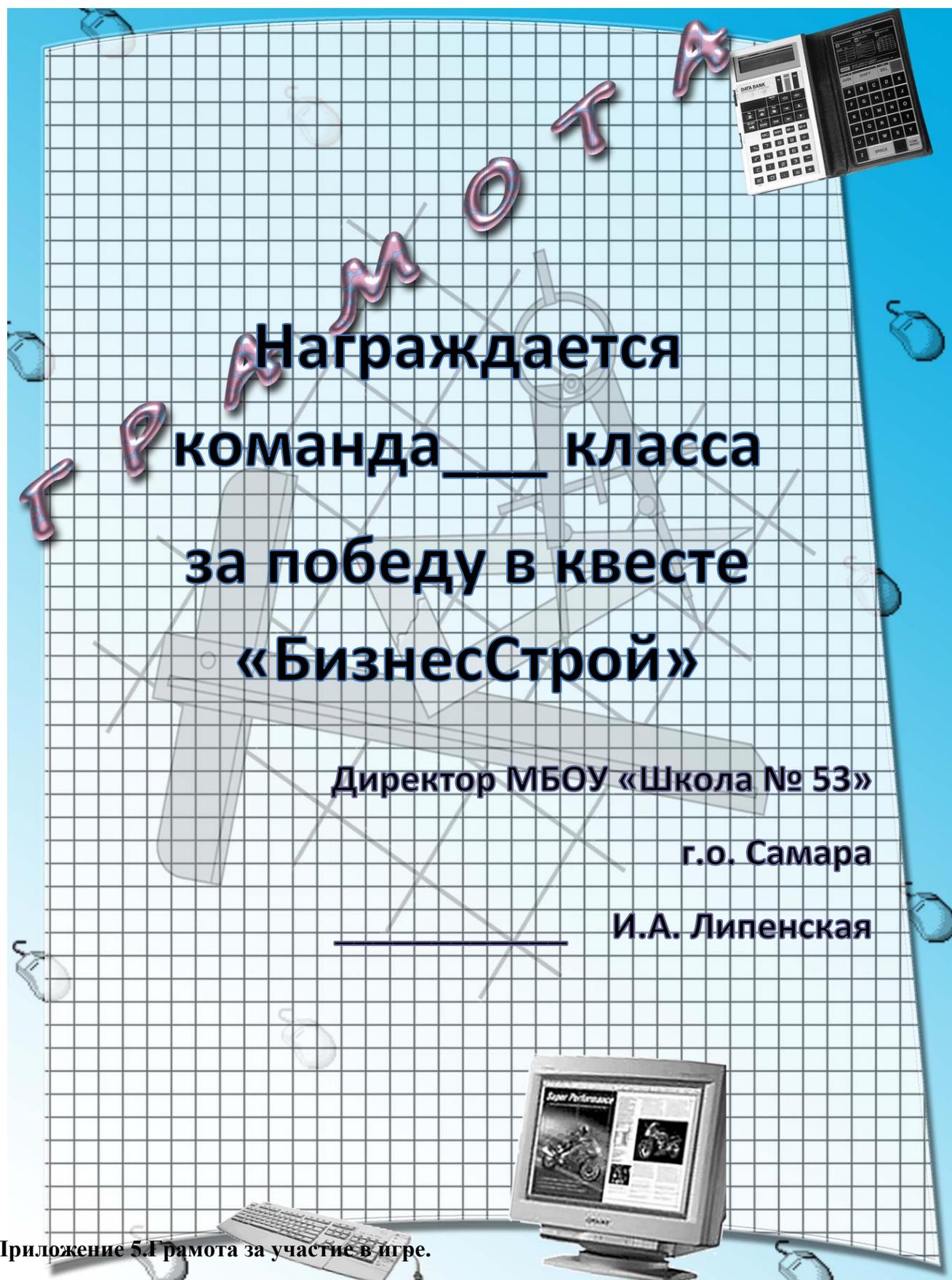
У вас _____ баллов

Следуйте в

отдел

(кабинет № _____)

Грамота за победу в игре



Приложение 5. Грамота за участие в игре.



**Награждается
команда ___ класса
за участие в квесте
«БизнесСтрой»**

Директор МБОУ «Школа № 53»

г.о. Самара

И.А. Липенская

Апробация игры в МБОУ Школе №53 г. о. Самара

Фото снимки с площадок «БизнеСтроя»

Запуск игры на площадке «Бизнес центр»



Дизайнерская студия



Финансовый отдел

