ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Тюменской области
Агротехнологический колледж
Центр непрерывного аграрного образования Тюменской области

СОГЛАСОВАНО
Руководитель Центра непрерывного
аграрного образования
Тюменской области
_____Е. В. Губин
«25» ноября 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАПОУ ТО
Агротехнологический колледж
_____В. Н. Агапов
«25» ноября 2022 г.

Положение
Деловая игра «Агростартап – старт в будущее»

1. Общие положения

1.1. Деловая игра «Агростартап – старт в будущее» (далее – Игра) проводится по инициативе Центра непрерывного аграрного образования Тюменской области (далее – ЦНАО ТО), который осуществляет руководство и проведение игры 14 декабря 2022 г.

1.2. Настоящее положение определяет цели и задачи, условия и порядок, требование к участникам, подведение итогов игры (далее – положение).

2. Цель и задачи

2.1. Целью игры является развитие у учащихся предпринимательских навыков, способствующих открытию своего дела и позволяющих эффективно управлять бизнесом в области сельскохозяйственного производства.

2.2 . Задачи Игры:

- формирование у учащихся представления о структуре бизнеса;
- отработка навыков управления компанией;
- отработка навыков ведения переговоров и продаж
- знакомство с особенностями ведения предпринимательской деятельности в агропромышленной отрасли.

3. Участники Игры

3.1. Участники игры:

- учащиеся 9-11 классов средних общеобразовательных школ (далее – СОШ) юга Тюменской области – слушатели сетевого проекта «Агропоколение»;
- эксперты (члены жюри) из числа предпринимателей и представителей профессиональных образовательных организаций юга Тюменской области
- кураторы команд из числа учителей СОШ дисциплины «Экономика» или «Обществознание».

3.2. По условию игры необходимо свободное формирование 6 команд из числа учащихся, из одного класса, количество участников в команде – 6 человек.

3.3. Заявки команд на участие в игре принимаются до 05.12.2022 г. согласно прилагаемой форме в сканированном виде по электронной почте: cnaoatk@mail.ru (приложение 1).

3.4. Руководитель игры – Губин Евгений Владимирович 8-932-200-98-17.

3.5. Организационно – методическое обеспечение игры осуществляет Центр непрерывного аграрного образования Тюменской области (далее – ЦНАО ТО), который устанавливает порядок и процедуру проведения игры, утверждает состав жюри, регламент работы, критерии оценки этапов согласно данного положения.

4. Программа Игры

4.1. Игра рассчитана на один день. В Игре 5 игровых этапов:

- бизнес-идея – открытие собственного дела;

- маркетинг – процесс ценообразование, продвижение и реализация идей, товаров и услуг посредством обмена, удовлетворяющего цели отдельных лиц и организаций (разработка логотипа предприятия, слогана, рекламного щита);

- налоги/ государственная поддержка – совокупность решений и действий организационного, правового и финансового характера государственных органов власти, направленных на улучшение и развитие бизнеса;

- ферма будущего – создание аграрного производства на основе новых технологий;

- рынок – презентация готовой продукции.

4.2. По легенде Игры каждая команда – это частная коммерческая фирма, работающая в сфере сельского хозяйства. Задача команды – разработать до начала игры бизнес-идею, основанную на производстве здоровой и чистой продукции: открыть ферму, специализирующуюся на производстве мяса; ферму, которая будет заниматься сбытом продуктов животного происхождения, например, молока, яиц или шерсти; сделать совмещенную ферму, которая будет производить и молочную продукцию, и продавать мясо; вариант специализации на растительности, например, на пшенице, картошке и других видах овощей; открыть бизнес, основанный на всех этих видах производства, такую ферму можно назвать идеальной.

4.3. На первом этапе команды представляют свою идею, затем распределяют должности среди участников (маркетолог, рекламный агент, администратор, экономист, менеджер по работе с клиентами, управляющий).

4.4. На втором этапе специалисты проходят обучение в течении 40 минут по вопросам маркетинга, налогам и государственной поддержке, новым аграрным экологичным технологиям, организации рентабельного производства и сбыту продукции.

4.5. Третий этап – командная доработка бизнес-идеи: правильная организация рекламной компании, создание спроса на органическую сельскохозяйственную продукцию, выгодный сбыт продукции, проведение презентации своей продукции для дальнейшей продажи и заработок максимальной суммы игровых денег.

4.6. На четвёртом этапе «Рынок» происходит представление и реализация продукции, полученной на производстве с применением рекламной атрибутики, произведенной в рекламном агентстве, а также оформление рыночного места при помощи предложенных материалов. Представление проходит в 2 этапа: оформление рабочего места при помощи предложенных материалов; презентация и продажа продукции покупателям.

4.6.1. Первый этап. Команды в течении 10 минут, используя предложенный материал оформляют рабочее место и представленную продукцию.

4.6.2. Второй этап. Команды презентуют произведенную продукцию с применением произведенной атрибутикой. Задача команд максимально интересным и креативным способом завлечь покупателей и продать свою продукцию.

4.6.3. Покупатели перед началом этапа получают игровые деньги, которые они должны распределить в зависимости от соответствий команды критериям оценивания (приложение 2).

5. Порядок проведения игры

5.1. За прохождение каждого этапа команда получает игровые деньги.

Сумму, которую получит команда, определяют члены жюри. Она зависит от качества работы участников команды на игровых этапах.

5.2. Решение членов жюри оформляется протоколом, который подписывает руководитель игры.

5.3. Всю работу на этапах команды осуществляют самостоятельно, либо с помощью

своего куратора. Общение с организаторами, передача результатов работы будет происходить через кураторов.

6. Подведение итогов и награждение

6.1. По итогам игры озвучиваются результаты каждой команды. Объявляется команда победитель, которая получает приз.

6.2. Кураторы команд определяют лучшего игрока своей команды. Лучшие игроки получают индивидуальные призы.

6.3. Участие в игре в соответствии с настоящим положением означает полное и безоговорочное согласие участника с правилами его проведения, изложенными в настоящем положении, является добровольным и бесплатным для всех участников.

Приложение 1

Заявка
на участие в деловой игре «Агростартап – старт в будущее»

Образовательная организация _____
(название)

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника	Класс, школа	ФИО педагога, куратора команды (должность)	Контактный телефон

Приложение 2

Критерии оценки этапов Игры

Этап «Бизнес-идея»

1. Предпринимательская идея.
2. Обоснование актуальности (почему вы считаете, что бизнес-идея будет прибыльной.
3. Целевая аудитория (сегмент рынка) товара.
5. Учет рисков.
6. Экономическая эффективность (доходность, рентабельность).
7. Защита проекта:

- аргументированность и убежденность;
- культура речи, манера;
- импровизированное начало;
- удержание внимания аудитории;
- ответы на вопросы (полнота, дружелюбие, стремление использовать ответы для успешного раскрытия темы и сильных сторон проекта);
- деловые и волевые качества докладчика (умение принимать ответственное решение, готовность к дискуссии, контактность, доброжелательность).

Этап «Реклама»

1. Содержание работы.
2. Качество изготовления.
3. Участие членов группы в работе.
4. Выполнение работы.
5. Грамотность работы.

Этап «Рынок»

1. Наглядность презентации продукции;
2. Оформление рыночного места;
3. Культура представления продукции;
4. Знание представляемой продукции;
5. Вовлеченность участников в процесс продажи.