УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ЯГОДНИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА п. ЯГОДНОЕ»
686230, Магаданская область, п. Ягодное, ул. Школьная д. 9, тел. 8 (41343)2-20-49/ 2-37-54
E-mail: tvorchiestvo@mail.ru

РАССМОТРЕНО:
на Педагогическом совете
МБОО ДО «ЦДТ п. Ягодное»
Протокол № 4 от «08» 09 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
ИО директора МБОО ДО «ЦДТ п. Ягодное»
_____ /Мокров Б.Н./
Приказ № 64 от «08» 09 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Основы предпринимательства»

(наименование программы)

Уровень программы: *базовый*
Срок реализации программы: *1 год*
Возрастная категория: *10-14 лет*
Состав группы: *до 15 человек*
Форма обучения: очная
Вид программы*: авторская*

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Яковлева Полина Олеговна
(должность, Ф.И.О.)

пгт. Ягодное, Магаданская область
2026 г.

Содержание

Нормативно-правовая база		3
1.	**Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования»**	4
1.1.	Пояснительная записка.	4
1.2.	Цели и задачи.	5
1.3.	Содержание программы.	6
1.4.	Планируемые результаты.	11
2.	**Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**	19
2.1.	Календарный учебный график.	19
2.2.	Условия реализации программы.	19
2.3.	Формы аттестации.	20
2.4.	Оценочные материалы.	24
2.5.	Методические материалы.	25
2.6.	Раздел воспитания, календарный план воспитательной работы.	28
2.7.	Список литературы	29
2.8.	Приложение № 1 «Календарный учебный график»	30

Нормативно-правовая база

Данная программа разработана с учетом нормативно-методических основ, изложенных в следующих документах:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (с изменениями и дополнениями).
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. N ГД-39/04 "О направлении методических рекомендаций".
4. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678 - р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
5. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» от 07 декабря 2018 г.
6. Федеральный проект «Патриотическое воспитание» от 01 января 2021 г.
7. Национальный проект «Образование» (утверждён Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. №16)
8. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467)
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
10. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04.
11. Устав МБОО ДО «Центр детского творчества п. Ягодное».

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы предпринимательства» имеет социально-гуманитарную направленность и ориентирована на формирование у обучающихся начальных знаний и практических навыков в области предпринимательской деятельности, финансовой грамотности, проектирования бизнес-идей и социального взаимодействия.

Актуальность программы обусловлена необходимостью подготовки обучающихся к самостоятельной жизни, осознанному выбору профессии, развитию инициативности, ответственности, критического мышления и способности принимать решения. Знакомство с основами предпринимательства позволяет подросткам лучше понимать экономические процессы, оценивать собственные возможности, планировать личные и коллективные проекты.Развитие ключевых компетенций: Занятия направлены на умственное, речевое и социальное развитие, что позволяет детям повышать свою самооценку и уверенность в своих силах.

Поддержка индивидуальности каждого ребенка: Участие в проектной деятельности и творческих занятиях позволит детям проявить свои таланты и интересы, что особенно важно для формирования их уникальности.

В современном мире ребёнок ежедневно сталкивается с покупками, рекламой, денежными отношениями, выбором товаров и услуг. Поэтому важно с раннего возраста формировать у детей:

- понимание ценности труда;
- ответственное отношение к деньгам;
- умение отличать потребности от желаний;
- способность планировать;
- навыки общения и сотрудничества;
- умение придумывать и реализовывать идеи;
- критическое отношение к рекламе;
- понимание того, что предпринимательство связано не только с получением прибыли, но и с пользой для людей.

Программа помогает ребёнку осознать, что предприниматель — это не только человек, который продаёт товар. Это человек, который замечает проблему, предлагает решение, умеет договариваться, планировать, работать с другими людьми и отвечать за результат.

Проектная деятельность: Включение в программу элементов проектного обучения, что позволяет учащимся развивать навыки сотрудничества и коллективного решения проблем. Дети учатся работать в команде и формулировать собственное мнение по различным вопросам.

Программа носит общеразвивающий характер и не ставит целью профессиональную подготовку предпринимателей. Основное внимание уделяется развитию универсальных навыков: постановке целей, поиску и анализу информации, командной работе, презентации идей, финансовому планированию и оценке рисков.

Элементы саморефлексии: Программа предоставляет возможность детям оценивать собственные достижения и ставить цели на будущее, что является важным аспектом личностного роста.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для 1-4 классов «Основы предпринемательства» разработана на основе авторской программы развития познавательных способностей учащихся младших классов создана автором Яковлевой Полиной Олеговной в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 года;

Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, от 18.11.2015 Письмо Минобрнауки России № 09-3242

- Методические рекомендации по разработке и реализации раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (разработаны ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»);

- Устав МБОО ДО «ЦДТ п. Ягодное»;

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы:

Формирование у детей 10–14 лет первоначальных представлений о предпринимательстве, деньгах, финансовой граммотности, создании полезных продуктов, рекламе, командной работе и проектной деятельности через игровые и практические формы обучения.

Задачи программы

1. Обучающие задачи

познакомить с понятиями «идея», «товар», «услуга», «покупатель», «продавец», «рынок»;

сформировать начальные представления о доходах, расходах, цене и прибыли;

познакомить с понятиями «потребность», «желание», «экономия», «бюджет»;

научить определять проблему и предлагать способы её решения;

сформировать представление о целевой аудитории;

познакомить с основами создания рекламы;

научить составлять простейший финансовый план;

познакомить с понятием социального и экологического проекта;

сформировать навыки презентации собственной идеи.

2. Развивающие задачи

развивать воображение и творческое мышление;

развивать наблюдательность и умение видеть проблемы;

формировать способность задавать вопросы;

развивать логическое и критическое мышление;

развивать навыки планирования;

развивать математические навыки через игровые расчёты;

формировать умение работать с информацией;

развивать речевые и презентационные навыки;

развивать умение договариваться и распределять обязанности.

3. Воспитательные задачи

воспитывать уважение к труду;
формировать ответственное отношение к деньгам и ресурсам;
воспитывать честность и справедливость;
развивать готовность помогать другим;
формировать экологическое мышление;
воспитывать уважительное отношение к мнению сверстников;
развивать самостоятельность и настойчивость;
формировать способность спокойно относиться к ошибкам и исправлять их;
поддерживать интерес к созидательной деятельности.

Интеграция в программу тем, связанных с физическим и психическим здоровьем, такие как стрессоустойчивость и здоровый образ жизни. Включение мероприятий, направленных на развитие физических навыков и практических умений через спорт и активные игры.

Поддержка индивидуальных интересов и способностей детей: Определение сильных сторон каждого ребенка через разнообразные задания и активности.

Создание возможностей для углубленного изучения тем, которые интересуют детей, включая выбор проектных работ по собственному усмотрению.

Способствование созданию сообщества и поддержка взаимодействия с родителями:

Регулярное вовлечение родителей в процесс обучения, обсуждение достижений и успехов их детей.

Организация мероприятий, где семьи могут сотрудничать в проектах, что укрепляет семейные связи и создает поддерживающую атмосферу.

Таким образом, цели и задачи программы "Основы предпринемательства" направлены на создание целостной образовательной среды, которая поддерживает развитие детей как личностей, шире открывает для них возможности и формирует у них навыки для успеха в будущем.

1.3. Содержание программы

Содержание программы на год обучения:

Раздел	**Количество занятий**	**Часы**
Путешествие в Страну идей	4	8
Кто такой предприниматель?	7	14
Идеи вокруг нас	10	20
Товар, услуга и покупатель	9	18
Деньги, цена и игровой бюджет	11	22
Реклама и продвижение	9	18
Команда и деловое общение	8	16
Полезные и социальные проекты	6	12
Итоговый проект «Ярмарка идей»	8	16
Итого	**72**	**144**

Каждый месяц включен определенный тематический блок, который содержит интерактивные занятия.

Распределение часов и занятий гибкое и может быть адаптировано в зависимости от интересов детей и рабочих программ.

Важно внедрять элементы проектной деятельности и практические занятия для повышения вовлеченности детей.

№ п/п	*Тема занятия*	*Кол-во часов*	*Содержание занятия*
№	Тема занятия	Время	Содержание занятия
1	Добро пожаловать в Страну идей	2 ч.	Знакомство с программой, педагогом и участниками. Обсуждение понятия «идея». Игра на знакомство «Обмен идеями». Создание личного «паспорта жителя Страны идей».
2	Правила честной игры	2 ч.	Разработка правил работы в группе. Обсуждение честности, взаимопомощи и ответственности. Знакомство с игровой валютой. Игры «Можно — нельзя», «Честная сделка».
3	Создаём свою команду	2 ч.	Распределение обучающихся по командам. Придумывание названия, эмблемы и девиза. Командные игры на взаимодействие и взаимопонимание.
4	Карта Страны идей	2 ч.	Создание общей карты игровой страны. Определение «городов» и сфер деятельности: магазин, мастерская, рекламное агентство, банк, лаборатория идей. Итоговая командная игра.
5	Кто такой предприниматель?	2 ч.	Знакомство с понятиями «предприниматель», «предпринимательство», «дело», «польза». Рассмотрение жизненных примеров. Игра «Угадай профессию».
6	Предприниматель замечает проблемы	2 ч.	Понятия «проблема», «потребность», «решение». Анализ ситуаций из жизни школьников. Игра «Предпринимательский детектив».
7	Качества предпринимателя	2 ч.	Обсуждение инициативности, ответственности, смелости, внимательности, настойчивости и честности. Игра «Портрет предпринимателя».
8	Предприниматель умеет выбирать	2 ч.	Понятия «выбор», «решение», «последствия», «риск». Разбор игровых ситуаций. Ролевая игра «Предприниматель принимает решение».
9	Ошибка — шаг к улучшению	2 ч.	Отношение к ошибкам и неудачам. Обсуждение известных изобретений, появившихся после неудачных попыток. Игра «Исправь проект».
10	Польза и ответственность	2 ч.	Что значит создать полезный товар или услугу. Ответственность перед покупателем, командой и окружающей средой. Игра «Полезно — вредно — спорно».
11	Мой предпринимательский портрет	2 ч.	Самооценка интересов и сильных сторон. Определение ролей, которые ребёнок хотел бы попробовать. Создание индивидуальной «карты возможностей».
12	Откуда берутся идеи?	2 ч.	Источники идей: наблюдение, личный опыт, увлечения, проблемы людей и забота о природе. Упражнение «Замечаем необычное».
13	Проблема и её	2 ч.	Учимся формулировать проблему и подбирать

	решение		решение. Работа с карточками жизненных ситуаций. Составление схемы «Проблема — решение».
14	Фабрика идей	2 ч.	Знакомство с мозговым штурмом. Командное придумывание большого количества идей. Правила запрета критики на первом этапе.
15	Что можно улучшить?	2 ч.	Поиск способов усовершенствовать обычные предметы: рюкзак, пенал, бутылку, школьную парту. Создание эскизов улучшенных товаров.
16	Волшебная коробка	2 ч.	Создание товара или услуги из случайного набора предметов. Развитие фантазии, логики и умения работать с ограниченными ресурсами.
17	Идея для конкретного человека	2 ч.	Понятие потребности пользователя. Работа с персонажами: школьник, спортсмен, пожилой человек, путешественник, домашний питомец.
18	Идея для школы	2 ч.	Поиск проблем школьной жизни. Командная разработка предложений по улучшению пространства, обучения, отдыха и общения.
19	Идея для дома и семьи	2 ч.	Обсуждение домашних дел и возможных полезных товаров и услуг. Создание идеи, которая помогает экономить время и силы.
20	Идея для природы	2 ч.	Экологические проблемы и предпринимательские решения. Разработка идей по повторному использованию вещей, экономии ресурсов и уменьшению отходов.
21	Выбираем лучшую идею	2 ч.	Проверка идей по вопросам: кому нужна, какую проблему решает, возможно ли её создать, что потребуется. Выбор идеи для дальнейшего проекта.
22	Что такое товар?	2 ч.	Понятие товара. Признаки товара: внешний вид, назначение, качество, польза. Игра «Назови товар по описанию».
23	Что такое услуга?	2 ч.	Понятие услуги. Сравнение товара и услуги. Игра «Товар или услуга?». Придумывание полезных услуг для школы и семьи.
24	Потребность и желание	2 ч.	Различие между тем, что необходимо, и тем, что хочется. Игра «Хочу или нужно?». Обсуждение разумного выбора.
25	Кто такой покупатель?	2 ч.	Понятия «покупатель», «пользователь», «клиент». Что важно человеку при выборе товара или услуги. Ролевая игра «Покупатель выбирает».
26	Портрет покупателя	2 ч.	Определение возраста, интересов, потребностей и возможностей предполагаемого покупателя. Создание портрета клиента проекта.
27	Качество товара	2 ч.	Понятие качества. Сравнение товаров по критериям: прочность, удобство, безопасность, внешний вид, польза. Игра «Эксперт по качеству».
28	Чем мы отличаемся?	2 ч.	Понятие конкуренции. Сравнение похожих товаров и услуг. Поиск отличительных особенностей собственного проекта.
29	Создаём описание товара или услуги	2 ч.	Составление описания: название, назначение, внешний вид, материалы, польза, особенности, способ

			применения.
30	Тестируем идею	2 ч.	Проведение мини-опроса среди обучающихся. Сбор отзывов. Обсуждение результатов. Корректировка товара, услуги или портрета покупателя.
31	Зачем нужны деньги?	2 ч.	История обмена и появление денег. Функции денег. Игра «Бартерная деревня».
32	Доходы и расходы	2 ч.	Понятия «доход» и «расход». Распределение карточек по категориям. Составление простого игрового бюджета.
33	Семейный бюджет	2 ч.	Планирование условного семейного бюджета. Распределение средств между обязательными расходами, отдыхом, покупками и накоплениями.
34	Хочу или нужно купить?	2 ч.	Разумное потребление. Обсуждение импульсивных покупок. Игра «Финансовый светофор».
35	Экономия и накопление	2 ч.	Понятия «экономия», «накопление», «финансовая цель». Игра «Накопи на мечту». Обсуждение способов бережного обращения с деньгами.
36	Что такое цена?	2 ч.	Понятия «цена», «стоимость», «ценность». Почему одинаковые товары могут иметь разную цену. Игра «Установи цену».
37	Расходы проекта	2 ч.	Определение расходов на материалы, упаковку, рекламу и оформление. Работа с прайс-листами и игровыми деньгами.
38	Себестоимость продукта	2 ч.	Знакомство с понятием «себестоимость». Расчёт условной стоимости изготовления простого продукта.
39	Доход, выручка и прибыль	2 ч.	Доступное объяснение понятий «выручка», «доход», «расход», «прибыль». Решение простых расчётных задач.
40	Магазин материалов	2 ч.	Командная игра с ограниченным бюджетом. Выбор материалов для проекта. Обоснование покупок и поиск способов сэкономить.
41	Финансовый план проекта	2 ч.	Составление простого финансового плана выбранной идеи. Определение расходов, условной цены и возможного результата.
42	Что такое реклама?	2 ч.	Понятие рекламы и её назначение. Виды рекламы. Анализ знакомых рекламных сообщений.
43	Из чего состоит реклама?	2 ч.	Название, изображение, описание пользы, слоган, призыв к действию. Создание рекламного сообщения по готовому шаблону.
44	Учимся придумывать слоганы	2 ч.	Правила хорошего слогана: краткость, понятность, запоминаемость. Конкурс слоганов для разных товаров и услуг.
45	Создаём название и логотип	2 ч.	Понятия «бренд» и «логотип». Разработка названия, символа и визуального образа проекта.
46	Честная и нечестная реклама	2 ч.	Обсуждение рекламных преувеличений и ложных обещаний. Игра «Правда или рекламный трюк?». Создание честной рекламы.
47	Рекламный плакат	2 ч.	Композиция плаката, выбор цвета, шрифта и изображения. Создание плаката для собственного

			проекта.
48	Реклама в устной форме	2 ч.	Приёмы устной презентации. Игра «Реклама за 30 секунд». Отработка выразительной речи и убедительного объяснения.
49	Рекламное агентство	2 ч.	Команды получают заказ на продвижение товара. Создают рекламный комплект: плакат, слоган, устное сообщение или сценарий ролика.
50	Рекламируем свой проект	2 ч.	Подготовка рекламных материалов для итоговой ярмарки. Проверка понятности, честности и привлекательности рекламы.
51	Команда и её цель	2 ч.	Понятие команды. Отличие команды от случайной группы. Определение общей цели. Игра «Командный маршрут».
52	Распределяем роли	2 ч.	Знакомство с ролями в проекте: руководитель, дизайнер, финансист, рекламщик, исследователь, презентатор. Распределение обязанностей.
53	Сильные стороны участников	2 ч.	Выявление индивидуальных интересов и способностей. Упражнение «Чем я могу помочь команде?».
54	Учимся слушать	2 ч.	Правила активного слушания. Игра «Слушаем и понимаем». Отработка умения задавать уточняющие вопросы.
55	Учимся договариваться	2 ч.	Способы принятия групповых решений. Игры «Общий выбор», «Согласуй план».
56	Переговоры с покупателем	2 ч.	Ролевая игра «Продавец и покупатель». Умение выяснить потребность, объяснить пользу товара и корректно ответить на вопросы.
57	Как решать спор?	2 ч.	Причины конфликтов. Формула конструктивного решения: назвать проблему, выслушать мнение, предложить варианты, договориться.
58	Презентация за одну минуту	2 ч.	Тренировка краткого выступления по плану: проблема, решение, польза, покупатель. Взаимооценка и рекомендации по улучшению.
59	Что значит быть полезным?	2 ч.	Понятие пользы. Обсуждение проектов, которые помогают людям, животным, школе и природе. Игра «Кому и чем мы можем помочь?».
60	Социальный проект	2 ч.	Понятие социального проекта. Поиск проблем в школе, семье и дворе. Создание «карты проблем».
61	Экологический проект	2 ч.	Экологичные товары и услуги. Обсуждение сортировки отходов, повторного использования вещей и экономии ресурсов.
62	Проект помощи людям	2 ч.	Разработка идей помощи детям, пожилым людям, людям с ограниченными возможностями. Определение ресурсов и участников.
63	Проект помощи животным и природе	2 ч.	Создание проектов для защиты животных и окружающей среды. Обсуждение безопасных и реальных способов помощи.
64	Паспорт полезного проекта	2 ч.	Заполнение паспорта проекта: проблема, адресат, решение, ресурсы, участники, результат. Презентация

			мини-проектов.
65	Выбираем итоговый проект	2 ч.	Анализ накопленных идей. Выбор товара, услуги или социального проекта. Определение проблемы и целевой аудитории.
66	Планируем работу команды	2 ч.	Постановка цели и задач. Распределение ролей. Создание календаря работы над проектом.
67	Создаём прототип	2 ч.	Разработка макета товара, услуги, стенда или презентации. Подбор материалов. Практическая работа команд.
68	Рассчитываем бюджет проекта	2 ч.	Подсчёт расходов на материалы и оформление. Определение условной цены или стоимости реализации проекта.
69	Готовим рекламную кампанию	2 ч.	Создание названия, логотипа, слогана, плаката, объявления или сценария рекламного ролика.
70	Репетиция презентации	2 ч.	Подготовка выступления. Распределение текста между участниками. Отработка речи, жестов, демонстрации продукта и ответов на вопросы.
71	Предзащита проекта	2 ч.	Представление проекта другим командам. Получение обратной связи по критериям: понятность, польза, реклама, бюджет, командная работа. Внесение исправлений.
72	Итоговое мероприятие «Ярмарка идей»	2 ч.	Защита проектов. Работа выставочных площадок. Вопросы покупателей и экспертов. Подведение итогов, награждение команд, рефлексия и самооценка.
	Итого	**144 ч.**	

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения программы сформулированы с учётом возрастных особенностей детей 10–14 лет и предполагают не только усвоение экономических понятий, но и развитие инициативности, самостоятельности, навыков командной работы, финансовой грамотности, творческого мышления и способности создавать полезные проекты.

Результаты оцениваются с учётом возраста, индивидуальных возможностей и степени самостоятельности обучающихся. Для детей 10–11 лет акцент делается на практическом игровом освоении материала, а для обучающихся 12–14 лет — на самостоятельном анализе, планировании, расчётах и защите проектов.

1. Личностные результаты

В результате освоения программы у обучающихся формируются:

1.1. Ценностные установки

Обучающийся:

- понимает значение честности, ответственности, взаимопомощи и уважения к другим людям;
- осознаёт, что предпринимательская деятельность должна приносить пользу людям и обществу;
- понимает необходимость соблюдения договорённостей и выполнения взятых обязательств;

- проявляет уважительное отношение к чужому труду, идеям, мнению и результатам деятельности;
- осознаёт важность безопасного, разумного и ответственного обращения с деньгами;
- понимает ценность бережного отношения к вещам, ресурсам и окружающей среде;
- осознаёт связь между личными решениями, финансовыми последствиями и благополучием семьи или команды;
- проявляет интерес к созданию полезных товаров, услуг и социальных проектов.

1.2. Мотивация и инициативность

Обучающийся:

- проявляет интерес к новым знаниям, идеям и видам деятельности;
- стремится самостоятельно находить решения поставленных задач;
- предлагает собственные идеи для улучшения товаров, услуг, школьной и повседневной жизни;
- проявляет инициативу при выполнении индивидуальных и командных заданий;
- способен доводить начатое дело до завершения;
- понимает значение планирования и последовательного выполнения работы;
- проявляет готовность пробовать новые способы действия;
- воспринимает ошибку как возможность для анализа и улучшения результата;
- способен оценивать собственный вклад в общее дело.

1.3. Самооценка и личностное развитие

Обучающийся:

- определяет собственные интересы, способности и сильные стороны;
- выбирает подходящую роль в команде с учётом своих возможностей;
- оценивает свои успехи и трудности;
- способен сформулировать, чему научился в процессе работы;
- принимает конструктивную обратную связь;
- умеет корректировать собственные действия после обсуждения результатов;
- проявляет уверенность при представлении своей идеи;
- постепенно развивает самостоятельность, ответственность и организованность;
- понимает связь между личными качествами и успешностью выполнения проекта.

1.4. Социальная ответственность

Обучающийся:

- понимает, что результат деятельности должен учитывать интересы других людей;
- способен определить, кому может быть полезен предлагаемый товар, услуга или проект;
- проявляет готовность участвовать в социально значимых и экологических инициативах;
- умеет предложить способы помощи школе, семье, сверстникам, пожилым людям, животным или природе;
- понимает недопустимость обмана, манипуляции и распространения недостоверной информации;
- осознаёт важность безопасного и этичного поведения в деловом общении.

2. Метапредметные результаты

2.1. Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- понимать цель занятия, игры или проекта;
- формулировать простую цель индивидуальной и командной работы;
- определять последовательность действий для достижения результата;
- составлять простой план работы;
- распределять время между отдельными этапами задания;

- выбирать необходимые материалы и инструменты;
- выполнять работу по инструкции и по самостоятельно разработанному плану;
- контролировать промежуточный результат;
- находить ошибки в расчётах, макете, рекламном сообщении или презентации;
- вносить изменения в план работы при возникновении трудностей;
- оценивать соответствие результата поставленной цели;
- использовать критерии для самооценки и взаимооценки;
- фиксировать достигнутые результаты;
- участвовать в обсуждении итогов работы;
- объяснять причины успеха или затруднений.

Для обучающихся 12–14 лет дополнительно предусматривается умение:

- самостоятельно ставить задачи проекта;
- составлять календарный план;
- распределять обязанности с учётом сроков и ресурсов;
- определять возможные риски;
- планировать способы проверки идеи;
- корректировать проект на основании полученной обратной связи.

2.2. Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- наблюдать за окружающей действительностью и замечать проблемы;
- выделять существенную информацию из текста, изображения, таблицы или описания ситуации;
- различать проблему, потребность, желание и возможный способ решения;
- сравнивать товары, услуги, идеи и варианты решений;
- классифицировать предметы и явления по заданным признакам;
- устанавливать простые причинно-следственные связи;
- задавать вопросы для уточнения информации;
- формулировать предположения;
- выдвигать несколько вариантов решения одной проблемы;
- использовать мозговой штурм;
- определять преимущества и недостатки разных идей;
- выбирать решение по заданным критериям;
- работать с простыми таблицами, схемами, диаграммами и прайс-листами;
- выполнять простые финансовые расчёты;
- использовать полученную информацию для подготовки проекта;
- делать выводы по результатам опроса, тестирования или обсуждения;
- представлять информацию в виде текста, схемы, рисунка, таблицы или презентации.

Для обучающихся 12–14 лет дополнительно предусматривается умение:

- проводить небольшой опрос потенциальных покупателей;
- анализировать полученные ответы;
- выделять целевую аудиторию;
- сравнивать альтернативные решения по нескольким критериям;
- обосновывать выбор идеи;
- оценивать реалистичность проекта;
- определять необходимые ресурсы;
- анализировать результаты тестирования прототипа;
- формулировать выводы на основе собранных данных.

2.3. Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- слушать собеседника и не перебивать;
- понимать содержание высказывания другого человека;

- задавать уточняющие вопросы;
- ясно выражать собственную мысль;
- использовать понятную и вежливую речь;
- участвовать в диалоге и обсуждении;
- высказывать мнение без оскорбления других участников;
- аргументировать свой выбор простыми доводами;
- принимать другое мнение;
- договариваться о совместных действиях;
- распределять обязанности внутри команды;
- выполнять порученную роль;
- обращаться за помощью и предлагать помощь другим;
- участвовать в разрешении спорных ситуаций;
- выступать перед группой;
- отвечать на вопросы по теме проекта;
- представлять результат командной работы.

Для обучающихся 12–14 лет дополнительно предусматривается умение:

- вести простые переговоры;
- учитывать интересы разных участников;
- аргументированно отстаивать позицию;
- конструктивно реагировать на критику;
- проводить презентацию проекта;
- отвечать на вопросы покупателей, экспертов и сверстников;
- распределять роли во время публичного выступления;
- оценивать качество командного взаимодействия.

3. Предметные результаты

3.1. Основы предпринимательства

Обучающийся будет знать:

- значение понятий «идея», «проблема», «потребность», «предприниматель», «предпринимательство»;
- основные качества предпринимателя;
- значение инициативности, ответственности, настойчивости, честности и готовности к изменениям;
- роль предпринимателя в создании товаров, услуг и рабочих мест;
- связь между проблемой человека и возможным предпринимательским решением;
- значение пользы для покупателя и общества;
- понятие риска и возможных последствий принятого решения;
- значение ошибки как этапа улучшения проекта.

Обучающийся будет уметь:

- находить предпринимательские идеи в повседневной жизни;
- определять проблему или потребность;
- предлагать несколько вариантов решения;
- объяснять, какую пользу создаёт предложенная идея;
- описывать качества, необходимые предпринимателю;
- анализировать простые предпринимательские ситуации;
- принимать решение в условиях ограниченного времени или ресурсов;
- объяснять возможные последствия выбранного решения.

3.2. Генерирование и оценка идей

Обучающийся будет знать:

- основные источники предпринимательских идей;
- правила проведения мозгового штурма;
- критерии оценки идеи;

- значение наблюдения, опыта, опроса и обратной связи;
- понятие «прототип» в доступной для возраста форме.

Обучающийся будет уметь:

- замечать проблемы в школе, семье, дворе и окружающей среде;
- формулировать проблему в виде понятного вопроса;
- предлагать не менее двух-трёх вариантов решения;
- участвовать в мозговом штурме;
- не критиковать идеи на этапе их первоначального выдвижения;
- выбирать идею по заданным критериям;
- определять, кому нужна предложенная идея;
- создавать простой эскиз, макет или описание продукта;
- собирать отзывы о своей идее;
- улучшать идею после обсуждения или тестирования.

3.3. Товар, услуга и покупатель

Обучающийся будет знать:

- различия между товаром и услугой;
- понятия «покупатель», «потребитель», «пользователь», «клиент»;
- различие между потребностью и желанием;
- основные характеристики качественного товара или услуги;
- значение удобства, безопасности, пользы и внешнего вида;
- понятие целевой аудитории;
- значение конкурентного преимущества.

Обучающийся будет уметь:

- отличать товар от услуги;
- определять потребности разных групп людей;
- составлять простой портрет покупателя;
- описывать назначение товара или услуги;
- формулировать основные характеристики продукта;
- определять, чем проект отличается от аналогичных предложений;
- оценивать товар или услугу по заданным критериям;
- проводить ролевую игру «продавец — покупатель»;
- отвечать на вопросы потенциального клиента;
- корректировать продукт с учётом пожеланий покупателя.

3.4. Финансовая грамотность

Обучающийся будет знать:

- назначение денег;
- понятия «доход», «расход», «бюджет», «цена», «стоимость», «выручка», «прибыль»;
- различие между обязательными и необязательными расходами;
- значение экономии и накопления;
- различие между потребностью и импульсивным желанием;
- основные правила безопасного и ответственного обращения с деньгами;
- понятие себестоимости в упрощённой форме;
- необходимость учитывать расходы при определении цены.

Обучающийся будет уметь:

- различать доходы и расходы;
- составлять простой личный, семейный или проектный бюджет;
- распределять ограниченную сумму денег по категориям;
- отличать необходимые покупки от желательных;
- рассчитывать простую стоимость набора материалов;
- определять примерную себестоимость продукта;
- устанавливать условную цену товара или услуги;

- рассчитывать выручку и простую прибыль;
- сравнивать варианты покупки по цене и качеству;
- находить способы экономии ресурсов;
- объяснять, почему нельзя тратить больше имеющихся средств;
- принимать решения в игровой финансовой ситуации.

Для обучающихся 12–14 лет предусматривается также умение:

- самостоятельно составлять финансовую таблицу проекта;
- учитывать расходы на материалы, упаковку, рекламу и оформление;
- сравнивать плановые и фактические расходы;
- определять финансовые риски;
- обосновывать выбранную цену;
- анализировать, как изменение цены влияет на результат проекта.

3.5. Реклама и продвижение

Обучающийся будет знать:

- назначение рекламы;
- основные виды рекламы;
- элементы рекламного сообщения;
- понятия «название», «логотип», «слоган», «рекламный плакат»;
- правила честной рекламы;
- значение информации о пользе, качестве и особенностях товара;
- способы устного и визуального представления продукта.

Обучающийся будет уметь:

- объяснять цель рекламного сообщения;
- определять, для кого предназначена реклама;
- придумывать название товара, услуги или проекта;
- создавать простой логотип или символ;
- формулировать короткий и понятный слоган;
- составлять рекламный текст;
- создавать рекламный плакат;
- представлять товар или услугу в течение 30–60 секунд;
- отличать достоверную рекламу от вводящей в заблуждение;
- использовать в рекламе конкретную пользу продукта;
- отвечать на вопросы по рекламируемому проекту;
- разрабатывать простой рекламный комплект для итоговой ярмарки.

3.6. Командная работа и деловое общение

Обучающийся будет знать:

- признаки эффективной команды;
- возможные роли участников проектной группы;
- значение общей цели;
- правила делового и уважительного общения;
- способы принятия группового решения;
- основные способы разрешения споров;
- правила конструктивной обратной связи.

Обучающийся будет уметь:

- участвовать в формировании команды;
- определять общую цель;
- распределять роли и обязанности;
- выполнять порученную работу в установленный срок;
- согласовывать свои действия с действиями других участников;
- слушать и учитывать мнение команды;
- предлагать варианты решения спорной ситуации;
- давать корректную обратную связь;

- принимать замечания без конфликта;
- проводить простые переговоры;
- представлять общий результат команды;
- оценивать личный вклад каждого участника.

3.7. Социальное и экологическое предпринимательство

Обучающийся будет уметь:

- находить социальные и экологические проблемы;
- определять, кому может помочь проект;
- предлагать товар, услугу или мероприятие общественной направленности;
- составлять простой паспорт социального проекта;
- описывать проблему, целевую аудиторию, ресурсы и ожидаемый результат;
- предлагать способы экономного использования материалов;
- разрабатывать идеи по повторному использованию вещей;
- оценивать пользу проекта для людей или окружающей среды;
- представлять социальную или экологическую инициативу.

3.8. Проектная деятельность

Обучающийся будет знать:

- основные этапы работы над проектом;
- значение цели, задач, плана, ресурсов и результата;
- понятие прототипа;
- способы представления проектного результата;
- критерии оценки проекта.

Обучающийся будет уметь:

- выбрать тему проекта;
- определить проблему и целевую аудиторию;
- сформулировать цель и задачи;
- распределить обязанности в команде;
- составить план работы;
- подобрать необходимые материалы и ресурсы;
- разработать прототип товара, услуги или социального проекта;
- рассчитать примерный бюджет;
- подготовить рекламные материалы;
- провести тестирование идеи;
- учесть замечания и предложения;
- подготовить презентацию;
- представить проект на итоговом мероприятии;
- ответить на вопросы по содержанию проекта;
- провести самооценку и рефлексию.

Планируемые результаты, исходя из разделов программы:

Раздел программы	**Планируемые результаты**
Путешествие в Страну идей	Обучающийся понимает правила работы в программе, участвует в создании командных норм, принимает игровую роль, взаимодействует с другими участниками, понимает значение идеи и общей цели.
Кто такой	Знает основные качества предпринимателя, умеет отличать

Раздел программы	Планируемые результаты
предприниматель?	полезную инициативу от необдуманного действия, понимает значение ответственности, честности и готовности исправлять ошибки.
Идеи вокруг нас	Умеет замечать проблемы, формулировать потребности, участвовать в мозговом штурме, предлагать несколько вариантов решений, выбирать идею по заданным критериям.
Товар, услуга и покупатель	Различает товар и услугу, определяет покупателя и его потребность, описывает продукт, выделяет его пользу, качество и отличие от аналогов.
Деньги, цена и игровой бюджет	Различает доходы и расходы, составляет простой бюджет, рассчитывает стоимость материалов, определяет цену, понимает значение экономии, накопления и разумного потребления.
Реклама и продвижение	Понимает назначение рекламы, создаёт название, логотип, слоган, рекламный текст и плакат, умеет представить продукт честно, понятно и убедительно.
Команда и деловое общение	Работает в команде, распределяет роли, слушает других, договаривается, конструктивно решает спорные ситуации, участвует в публичной презентации.
Полезные и социальные проекты	Понимает значение общественной пользы, разрабатывает социальные и экологические идеи, определяет адресата, ресурсы и ожидаемый результат проекта.
Итоговый проект «Ярмарка идей»	Самостоятельно или в команде разрабатывает проект, создаёт прототип и рекламные материалы, рассчитывает бюджет, представляет результат, отвечает на вопросы и оценивает собственный вклад.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.

См. Приложение № 1 «Календарный учебный график»

2.2. Условия реализации программы.

1. Форма и режим занятий

- **Форма занятий**: Занятия ведутся в очной форме, что способствует активному взаимодействию участников программы. Форматы включают:
  - Интерактивные уроки.
  - Мастер-классы.
  - Проектные занятия.
  - Квесты и спортивные игры.
- **Режим занятий**:
  - Занятия проводятся два раза в неделю по 1,5 часа.
  - Общее количество учебных часов – 144 часа в год, что соответствует 96 занятиям.
  - Учебный год делится на два семестра, по 48 занятий в каждом.

2. Формы и методы организации занятий

- **Методы организации занятий**:
  - **Игровые методы**: Использование игр для обучения и развития, что повышает вовлеченность детей (например, настольные игры, ролевые игры).
  - **Проектные методы**: Работа над проектами в группах, что развивает навыки сотрудничества и эффективности в команде.
  - **Интерактивные лекции**: Обсуждения, мозговые штурмы и диалоги, которые формируют активное участие детей.
  - **Мастер-классы**: Практические занятия, на которых дети получают новые навыки и знания в различных областях деятельности.
  - **Экскурсии и выездные мероприятия**: Обогащение опыта детей через изучение новых мест и ситуаций.

3. Материально-техническое обеспечение

- **Учебные помещения**:
  - Оборудованные классы, в которых можно проводить занятия в формате группы, с возможностью перестановки мебели для работы в малых и больших группах.
  - Специальные кабинеты для мастер-классов, включая творческую мастерскую и лабораторию.
- **Оборудование**:
  - Компьютеры и мультимедийные проекторы для представления информации и проведения интерактивных занятий.
  - Наглядные материалы (плакаты, схемы, карты) для визуализации тем.
  - Распечатки, рабочие тетради и методические пособия для детей.
- **Материалы для творчества**:
  - Канцтовары (бумага, краски, клей, ножницы).
  - Материалы для лепки, моделирования и создания поделок.
  - Сварочные материалы для проектов и экспериментов.
- **Спортивная база**:
  - Доступ к спортивному залу и площадке для проведения спортивных мероприятий и активных игр.
  - Спортивный инвентарь (мячи, скакалки, элементы для эстафет).

Условия реализации программы "Основы предпринемательства" создают комфортную и эффективно организованную образовательную среду, способствующую достижению целевых результатов. Наличие разнообразных форм и методов работы, а также обеспеченность учебным и материально-техническим оснащением позволяет учащимся раскрывать свои возможности и развиваться как личностям.

2.3. Формы аттестации.

Для дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы предпринемательства» (познавательная направленность, 10-14 лет) подходят **безотметочные формы аттестации**, ориентированные на динамику развития познавательных процессов и сформированность общеучебных умений.

С учётом возраста обучающихся 10–14 лет аттестация проводится преимущественно в практической, игровой и проектной форме. Основной акцент делается не на проверке теоретического запоминания, а на умении использовать знания в конкретной ситуации: придумать идею, определить проблему, составить бюджет, создать рекламу, работать в команде и представить проект.

1. Входная диагностика

Цель

Определить исходный уровень знаний, интересов, финансового опыта, коммуникативных навыков и предпринимательской инициативы обучающихся.

Сроки проведения

Входная диагностика проводится в начале учебного года, на первых 1–2 занятиях.

Форма проведения

- беседа;
- мини-анкета;
- игровое задание;
- обсуждение проблемной ситуации;
- упражнение «Придумай идею»;
- наблюдение за взаимодействием обучающихся.

Примерные задания

Обучающимся предлагается:

- назвать, чем занимается предприниматель;
- привести пример товара и услуги;
- объяснить, зачем нужны деньги;
- определить, что можно сделать, если человеку неудобно пользоваться существующим товаром;
- выбрать предпочтительную роль в команде.

Что оценивается

- интерес к теме предпринимательства;
- способность высказывать идеи;
- понимание простых экономических понятий;
- умение слушать и отвечать на вопросы;
- готовность работать в команде;
- уровень самостоятельности;

Входная диагностика не используется для выставления итоговой отметки и необходима для определения стартовых возможностей обучающихся.

2. Текущий контроль

Цель:

Отслеживать освоение материала на каждом этапе программы, своевременно выявлять затруднения и корректировать образовательный процесс.

Сроки проведения

Текущий контроль проводится регулярно на занятиях в течение всего периода обучения.

Основные формы текущего контроля

1. Педагогическое наблюдение.
2. Устный опрос.
3. Практические задания.
4. Игровые ситуации.
5. Мини-тесты.
6. Работа с таблицами и схемами.
7. Индивидуальные и групповые задания.
8. Самооценка.
9. Взаимооценка.
10. Проверка промежуточных продуктов деятельности.

2.1. Педагогическое наблюдение

Педагог наблюдает за деятельностью обучающихся во время игр, обсуждений, практических заданий и проектной работы.

Что оценивается

- активность на занятии;
- самостоятельность;
- соблюдение правил;
- умение слушать других;
- участие в командной работе;
- выполнение порученной роли;
- способность доводить задание до конца;
- реакция на замечания и обратную связь;
- умение исправлять ошибки.

2.2. Устный опрос и беседа

Проверить понимание основных понятий и умение объяснять их своими словами.

Возможные вопросы

- Кто такой предприниматель?
- Чем товар отличается от услуги?
- Кто такой покупатель?
- Что такое доход и расход?
- Зачем составлять бюджет?
- Что такое реклама?
- Для чего нужен прототип?
- Почему важно учитывать интересы покупателя?
- Что может сделать проект социально полезным?
- Почему в команде необходимо распределять обязанности?

Особенности проведения

Для обучающихся 10–11 лет вопросы формулируются в простой форме и могут сопровождаться картинками, примерами и игровыми ситуациями.

Для обучающихся 12–14 лет дополнительно предлагается объяснить причинно-следственные связи и обосновать собственную позицию

2.3. Игровая аттестация

Игровые формы особенно эффективны для обучающихся 10–11 лет и могут использоваться в работе с детьми 12–14 лет.

Возможные игры:

- «Магазин»;
- «Семейный бюджет»;
- «Аукцион идей»;
- «Продавец и покупатель»;
- «Рекламное агентство»;
- «Биржа ресурсов»;
- «Команда стартапа»;
- «Решение проблемы клиента»;
- «Предпринимательский квест».

Результат игровой аттестации может фиксироваться в виде наблюдений, жетонов, баллов или краткой характеристики. Игровые баллы не должны восприниматься как наказание или соревнование, а используются для анализа продвижения обучающихся.

2.5. Мини-тестирование:

Мини-тесты проводятся после завершения отдельных тематических разделов.

Возможные формы заданий

- выбрать правильный ответ;
- установить соответствие;
- продолжить утверждение;
- распределить понятия по группам;
- решить простую задачу;
- исправить ошибку;
- выбрать лучший вариант решения;
- объяснить свой выбор.

Пример задания:

Распредели понятия на две группы: «доходы» и «расходы»:

- зарплата;
- покупка материалов;
- подарок;
- оплата рекламы;
- выручка от продажи;
- покупка упаковки.

Для детей 10–11 лет тест может включать 5–7 заданий, для детей 12–14 лет — 8–12 заданий.

3. Итоговая аттестация

Цель

Определить степень освоения программы в целом и способность обучающихся применять полученные знания, умения и навыки в самостоятельной проектной деятельности.

Основная форма

Итоговая аттестация проводится в форме защиты индивидуального или командного проекта на итоговом мероприятии «Ярмарка идей».

Содержание итогового проекта

Итоговый проект должен включать:

1. Название проекта.
2. Описание проблемы или потребности.
3. Целевую аудиторию.
4. Описание товара, услуги или социальной инициативы.
5. Обоснование полезности проекта.
6. Отличие проекта от существующих аналогов.
7. Прототип, макет, образец или визуальное представление.
8. Расчёт необходимых ресурсов.
9. Примерный бюджет проекта.
10. Рекламные материалы.
11. План реализации.
12. Ожидаемый результат.
13. Выводы и предложения по улучшению.

3.1. Этапы итоговой аттестации

Первый этап. Выбор темы

Обучающийся или команда выбирает проблему, потребность или направление проекта.

Второй этап. Разработка идеи

Обучающиеся составляют план работы.

Третий этап. Создание продукта

В зависимости от темы обучающиеся создают:

- макет;
- прототип;
- рисунок;
- модель;
- рекламный плакат;
- презентацию;
- буклет;
- сценарий услуги;
- финансовую таблицу;
- паспорт социального проекта.

Четвёртый этап. Предзащита

- объяснение пользы;
- рассказ о покупателе или пользователе;
- описание бюджета;
- показ рекламы;
- ответы на вопросы.

3.2. Итоговая фиксация результатов

Итоговый контроль (конец года) — чтобы показать итоговые достижения и рост.

Формы:

- интеллектуальный марафон/игра «Основы предпринемательства» с командными и индивидуальными этапами;
- портфолио достижений (подборка лучших работ: решённые нестандартные задачи, придуманные головоломки, схемы рассуждений, творческие задания);
- итоговая диагностическая работа (комбинированные задания на логику, внимание, память) с сопоставлением с входными результатами;
- выставка/ярмарка интеллектуальных продуктов (кроссворды, ребусы, логические игры, созданные детьми).

По окончании программы педагог оформляет итоговую диагностическую карту, в которой отражаются:

- уровень освоения основных понятий;
- уровень финансовой грамотности;
- способность генерировать и оценивать идеи;
- навыки командной работы;
- коммуникативные и презентационные умения;
- самостоятельность;
- участие в проектной деятельности;
- результат итоговой защиты;
- индивидуальная динамика обучающегося.

Аттестация завершается обсуждением результатов с обучающимися. Педагог отмечает не только конечный продукт, но и личный прогресс каждого ребёнка: рост самостоятельности, инициативности, уверенности, умения работать в команде и применять знания на практике.

2.4. Оценочные материалы.

Оценочные материалы предназначены для оценки знаний, навыков и умений детей в процессе освоения программы. Они включают в себя различные формы контроля, позволяющие охватить все аспекты обучения: интеллектуальное, социальное, эмоциональное и личностное развитие.

1. Формы оценивания

- Текущая оценка:
  - Оценка активности и участия на занятиях.
  - Краткие тесты и викторины по пройденным темам (каждые 4–6 занятий).
  - Оценка активности в проектной деятельности и совместных проектах.
- Промежуточная оценка:
  - Проведение итоговых тестов в конце семестра, которые включают задания на логику, творчество и знания по основным темам.
  - Подведение итогов по проектам: представление результатов, защита проектов перед классом.
- Итоговая оценка:
  - Оценка портфолио, в которой фиксируются достижения, работы и проекты ребенка за год.
  - Оценка результатов итоговой выставки работ, где дети представляют свои проекты и достижения.

2. Примеры оценочных материалов

- Тесты и викторины:
  - Вопросы с выбором ответа и открытые вопросы по изучаемым темам.
  - Примеры задач на логику и креативное мышление.
  - Вопросы по экологическим и социальным темам, освещенным в программе.
- Проектная деятельность:
  - Четкие критерии оценки проектов:
    - Исследовательская работа (глубина проработки темы, системность).
    - Креативность в презентовании (оригинальность подхода, визуальное оформление).
    - Умение работать в команде (совместная работа и распределение ролей).
    - Степень вовлеченности (активные идеи и участие в процессе).

- Портфолио:
  - Набор работ, выполненных в течение года.
  - Самооценка, где ребенок описывает свои достижения и области для улучшения.
  - Отзывы и комментарии родителей и учителей о прогрессе.

3. Оценочные критерии
  - Качество выполнения заданий (точность, полнота, умение применять знания на практике).
- Социальные навыки:
  - Умение работать в группе: коммуникация, сотрудничество, уважение к мнениям других.
  - Способность выражать свои мысли и идеи (как вербально, так и невербально).
- Эмоциональные и личностные достижения:
  - Уровень самооценки: осознание своих сильных и слабых сторон.
  - Умение проявлять эмпатию и заботу о других (участие в социальных проектах).

4. Инструменты для оценки
- Таблицы и графики для ведения учета успеваемости и прогресса каждого участника.
- Анкеты и опросы для получения обратной связи от детей о программе и их мнениях о пройденных темах.
- Дневники успеваемости для отслеживания индивидуального прогресса по ключевым направлениям.

Заключение

Оценочные материалы программы "Основы предпринемательства" созданы для адекватной оценки как учебных, так и личностных достижений детей. Они помогут выявить успехи и области для дальнейшего развития, а также способствуют формированию у детей уверенности в своих силах и желания учиться дальше.

2.5. Методические материалы.

Методические материалы, используемые в программе
«Основы предпринимательства»

Методические материалы программы обеспечивают организацию учебной, игровой, практической и проектной деятельности обучающихся в возрасте 10–14 лет. Они направлены на развитие финансовой грамотности, предпринимательского мышления, коммуникативных навыков, самостоятельности, умения работать в команде и представлять результаты своей деятельности.

Методические материалы используются с учётом возрастных особенностей обучающихся и включают текстовые, графические, игровые, цифровые и практические материалы.

1. **Учебно-методические материалы:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа; учебно-тематический план; календарный учебный график; тематические конспекты занятий; технологические карты занятий; методические рекомендации для педагога; сценарии деловых и ролевых игр; инструкции по выполнению практических заданий; рекомендации по организации проектной деятельности; материалы для проведения текущего, промежуточного и итогового контроля; диагностические материалы; критерии оценки индивидуальных и групповых работ; памятки для обучающихся; материалы для самооценки и рефлексии.

2. **Информационные и наглядные материалы:** тематические презентации; карточки с понятиями; схемы и таблицы; инфографика; иллюстрации; плакаты; образцы рекламных материалов; примеры логотипов и слоганов; изображения товаров и услуг; схемы движения денежных средств; примеры семейного и проектного бюджета; образцы бизнес-идей; видеоматериалы; короткие тематические мультфильмы и видеосюжеты; фотографии предпринимательских проектов; примеры социально полезных инициатив.

Основные темы наглядных материалов

- «Кто такой предприниматель?»;
- «Товар и услуга»;
- «Покупатель и продавец»;
- «Потребность и проблема»;
- «Доходы и расходы»;
- «Как составить бюджет»;
- «Цена и себестоимость»;
- «Реклама и продвижение»;
- «Команда проекта»;
- «Этапы создания проекта»;
- «Социальное предпринимательство»;
- «Экологичные бизнес-идеи».

При подготовке материалов используется доступный для детей язык, крупный шрифт, короткие формулировки, понятные примеры и визуальные опоры.

3. Рабочие листы и раздаточные материалы

На занятиях используются рабочие листы, позволяющие обучающимся выполнять задания поэтапно и фиксировать результаты.

«Моя предпринимательская идея». «Проблема, которую мы хотим решить». «Кто наш покупатель?». «Описание товара или услуги». «Преимущества нашего предложения». «Составляем бюджет». «Считаем расходы». «Определяем цену». «Создаём название и слоган». «Разрабатываем рекламу». «Распределяем роли в команде». «План работы над проектом». «Проверяем идею». «Лист обратной связи». «Самооценка участника проекта». «Рефлексия после занятия». «Паспорт проекта».

3. Карточки для практических и игровых заданий

Карточки применяются для индивидуальной, парной и групповой работы.

Виды карточек

Карточки «Товар или услуга»

Обучающимся предлагается определить, что относится к товару, а что — к услуге:

- школьный рюкзак;
- ремонт велосипеда;
- кружка;
- стрижка;
- открытка;
- доставка продуктов;
- изготовление сувенира;
- консультация.

Карточки «Потребность или желание»

Обучающиеся распределяют примеры по группам:

- еда;
- вода;
- школьные принадлежности;
- новая игрушка;

- дорогой телефон;
- тёплая одежда;
- развлечения;
- медицинская помощь.

Карточки «Доходы и расходы»

Необходимо определить, к какой категории относится пример:

- выручка от продажи;
- покупка материалов;
- подарок;
- аренда помещения;
- оплата рекламы;
- прибыль;
- покупка упаковки;
- заработок.

4. Игровые методические материалы

В программе используются деловые, ролевые, имитационные и настольные игры.

Примерный перечень игр:

«Магазин»; «Семейный бюджет»; «Полезная покупка»; «Доходы и расходы»; «Ярмарка идей»; «Создай свой бренд»; «Рекламное агентство»; «Покупатель и продавец»; «Команда стартапа»; «Предпринимательский квест»; «Биржа ресурсов»; «Цена и качество»; «Решаем проблему клиента»; «Экологический бизнес»; «Социальный проект».

Примерный перечень методических материалов по разделам программы

Раздел программы	Методические материалы
Предпринимательство и предприниматель	Презентация, карточки понятий, тематическая беседа, игра «Кто такой предприниматель?»
Потребности и проблемы	Карточки проблемных ситуаций, рабочий лист «Какую проблему мы решаем?», интеллект-карта
Товар и услуга	Карточки «Товар или услуга», таблица сравнения, ролевая игра «Покупатель и продавец»
Покупатель и целевая аудитория	Портрет покупателя, анкета, карточки потребителей, практическое задание
Идея проекта	Карта генерации идей, мозговой штурм, карточки случайных слов
Командная работа	Карточки ролей, памятка командной работы, лист распределения обязанностей
Деньги и бюджет	Игровые деньги, таблицы доходов и расходов, финансовые задачи, деловая игра

Раздел программы	Методические материалы
Цена и себестоимость	Калькулятор, таблицы расходов, карточки материалов, практическая работа
Реклама	Образцы рекламы, шаблон плаката, задания на слоган и логотип
Прототипирование	Инструкции, шаблоны макетов, конструкторы, материалы для творчества
Социальное предпринимательство	Проблемные ситуации, кейсы, карта социальной пользы проекта
Презентация проекта	План выступления, чек-лист подготовки, критерии оценки, лист обратной связи
Итоговая защита	Сценарий мероприятия, оценочные листы, сертификаты, анкеты рефлексии

Таким образом, методические материалы программы обеспечивают комплексное сопровождение образовательного процесса: от первичного знакомства с понятиями предпринимательства до самостоятельной разработки, оформления и защиты индивидуального или командного проекта. Они позволяют сочетать объяснение нового материала с практикой, игрой, исследовательской и проектной деятельностью, а также направлены на создание увлекательного и познавательного образовательного процесса.

2.6. Раздел воспитания, календарный план воспитательной работы.

Календарный план воспитательной работы

1. Сентябрь, 3-я неделя: Самоуправление и развитие личности «Мои сильные стороны» Анкетирование, упражнение на самооценку Развитие уверенности в себе и умения оценивать собственные возможности
2. Октябрь, 2-я неделя: Коммуникативное воспитание «Учимся слушать и договариваться» КоммуникативныйтренингФормирование навыков конструктивного диалога и разрешения разногласия
3. Ноябрь, 3-я неделя: Социальное воспитание «Бизнес, который помогает людям» Анализ примеров социальных проектов Формирование представления о социальной ответственности предпринимателя
4. Декабрь, 2-я неделя: Эстетическое воспитание «Красиво, понятно, полезно» Практикум по оформлению рекламы и упаковки Развитие эстетического вкуса и культуры представления продукта
5. Январь, 3-я неделя: Информационная безопасность «Безопасность в интернете и цифровая репутация» Беседа, разбор ситуаций Формирование безопасного поведения в цифровой среде

6. Февраль, 1-я неделя: Патриотическое воспитание «Предприниматели моего региона» Исследовательское заданиеФормирование интереса к истории и современному развитию родного края
7. Март, 2-я неделя: Финансовое воспитание «Цена, качество и ответственность» Деловая игра Формирование понимания связи между стоимостью, качеством и ответственностью производителя
8. Апрель, 3-я неделя:Профессиональная ориентация «Моя будущая профессия и предпринимательские навыки» Беседа, эссе или презентация Осмысление личных интересов и возможностей профессионального развития
9. Май, 1-я неделя: Гражданское и социальное воспитание «Ярмарка полезных идей» Презентация командных проектов Формирование готовности представлять собственные идеи и работать на общественную пользу

2.7 Список литературы

1. Азбука предпринимателя: практическое пособие для начинающих предпринимателей. — Москва: Корпорация МСП.
2. Основы предпринимательской деятельности: учебные и методические материалы для обучающихся. — Москва: Департамент предпринимательства и инновационного развития.
3. Шумпетер Й. Теория экономического развития. — Москва: Прогресс.
4. Друкер П. Ф. Практика менеджмента. — Москва: Манн, Иванов и Фербер.
5. Кийосаки Р. Т. Богатый папа, бедный папа для подростков. — Москва: Попурри.
6. Липсиц И. В. Экономика: учебник для учащихся общеобразовательных организаций. — Москва: ВИТА-ПРЕСС.
7. Савицкая Е. В. Уроки экономики в школе: учебно-методические материалы. — Москва: ВИТА-ПРЕСС.
8. Основы финансовой грамотности: учебное пособие для учащихся 5–9 классов / под ред. Е. А. Лазаревой. — Москва: Просвещение.
9. Финансовая грамотность: материалы для учащихся и педагогов 5–7 классов. — Москва: Министерство финансов Российской Федерации, Всемирный банк.
10. Финансовая грамотность: учебное пособие для общеобразовательных организаций. — Москва: Просвещение.
11. Финансовая грамотность школьников: учебно-методический комплект для учащихся 5–9 классов. — Москва: ВАКО.
12. Герасимова Е. Б., Костюченко В. Н. Финансовая грамотность: основы управления личными финансами. — Москва: Просвещение.
13. Липсиц И. В. Экономика для школьников. — Москва: ВИТА-ПРЕСС.
14. Материалы по финансовой грамотности для детей и подростков. — URL: https://fincult.info
15. Финансовая культура: образовательные материалы для школьников, родителей и педагогов. — URL: https://моифинансы.рф