ИННОВАЦИОННЫЙ ТВОРЧЕСТВО & НОВАТОРСТВО ТУРНИР

«Идеи без границ»

Инновационный турнир

Время проведения – апрель 2010 г.

Рекомендуемые сроки проведения игры – 2 и 3 неделя апреля 2010 г.

Подведение итогов – 29 апреля 2010 г.

Цели:

- развитие творческой активности, изобретательности, предприимчивости и инициативы в молодежной среде;
- повышение мотивации и готовности молодежи к инновационной предпринимательской деятельности.

Задачи:

- стимулирование интереса молодежи к исследовательской и проектной деятельности в сфере инноваций;
- повышение эффективности организации самостоятельной творческой работы учащихся;
- приобщение учащихся к знаниям и навыкам, составляющим основу инновационного предпринимательства;
- развитие индивидуальных и коллективных способностей к выдвижению и практической реализации инновационных идей;
- практическое обучение основам инновационного предпринимательства, осуществляемое в процессе учебно-деловой игры.

Содержание

Суть проекта «Идеи без границ» - интенсивное «погружение» учащихся в сферу создания и воплощения предпринимательских идей в процессе учебно-деловой игры. В игре применяются разнообразные виды познавательной активности, самостоятельной практической исследовательской, проектной, а также соревновательной деятельности учащихся, методы группового интерактивного обучения, развивающие навыки взаимодействия, переговоров, планирования, принятия решений и преодоления проблем.

Проект стимулирует творческое воображение, подразумевает выдвижение оригинальных идей и разработку планов их практической реализации.

В процессе учебно-деловой игры участники:

- осваивают важные навыки в сфере делового общения и взаимодействия;
- развивают умение выдвигать и отстаивать инициативы, уважая мнения окружающих;
- выявляют свои сильные и слабые стороны;
- распределяют обязанности и ответственность;
- учатся ставить цели, планировать и осуществлять деятельность по их реализации в точно установленные сроки, анализируют результаты;
- получают опыт принятия решений и работы в команде в интересах общего дела;
- изучают различные аспекты предпринимательской деятельности;
- составляют бизнес план, разрабатывают и представляют презентации;
- осознают свои возможности и потенциал;
- приобретают большую уверенность в своих возможностях и силах

Целевая аудитория:

Участники программ «Достижения молодых» в возрасте 14-19 лет.

Место:

Образовательные учреждения

Рекомендуемое количество участников:

Оптимальное количество участников – от 80 до 120 и более учащихся. Педагоги, координаторы, консультанты, члены жюри – от 4 до 6 и более.

Продолжительность:

От нескольких часов до полутора дней – в зависимости от программы мероприятия (см. соответствующий раздел Рекомендуемая программы ниже).

Этапы:

Игра начинается с серии упражнений, развивающих навыки творчества и инновационного мышления.

Затем перед участниками ставится задача, решением которой они занимаются в течение отведенного на игру времени. На данном этапе формируются команды учащихся от 4 до 8 человек.

Участники игры не должны заранее знать о задаче, которую им будет предложено решить. Задание дается непосредственно во время игры, и учащиеся сразу приступают к обсуждению возможных вариантов решения.

Задание предоставляется Исполнительной дирекцией МОО «Достижения молодых»

Каждая команда обсуждает варианты решения предложенной задачи, выдвигает и оценивает оригинальные идеи, направленные на использование новых возможностей и технологий, улучшение характеристик существующих видов продукции или создание новых товаров и услуг.

Следующий этап игры посвящен составлению планов преобразования идей в технологически реализуемую и пользующуюся спросом продукцию/ услугу/технологию, оценке эффективности, выгод и издержек, преимуществ, рисков и перспектив, созданию презентаций, с помощью которых команды представят свои предложения. Здесь на помощь учащимся могут прийти добровольные консультанты, имеющие опыт работы в бизнесе.

Завершающий этап игры – проведение презентаций перед аудиторией, включающей учащихся, педагогов и администрацию образовательного учреждения, гостей и также членов жюри – руководителей и сотрудников бизнес-организаций, которым предстоит оценить представленные проекты и выбрать лучшие на основе рекомендаций и критериев, размещенных на сайте проекта.

Команды, согласно решению жюри, признанные авторами лучших проектов, могут принять участие в финале инновационного турнира «Идеи без границ»

29 апреля 2010 г.

Помещение и оборудование

Организация игры предполагает наличие помещения, где могут быть размещены участники игры и созданы условия для работы команд (от 4-х до 8-ми человек в команде) в течение продолжительного времени с соблюдением санитарно-гигиенических требований и мер безопасности. Необходимым условием является доступ к компьютерам и Интернету, оборудование для демонстрации презентаций.

В актовом зале могут быть проведены основные мероприятия, включая начальный этап (упражнения на развитие творческого инновационного мышления и инициативы) и основные мероприятия (работа в команде по созданию идеи и разработке плана ее реализации), для чего потребуется соответственное количество столов, стульев и канцелярских принадлежностей. В актовом зале может пройти и заключительный этап игры – проведение презентаций (сцена или подиум, микрофоны, экран, компьютер, мультимедийный проектор).

Подготовка презентаций может быть проведена в компьютерном классе образовательного учреждения или в актовом зале, если имеется соответствующее количество компьютеров (один на команду).

Упражнения, предполагающие активное движение и выполнение заданий в составе больших групп, могут быть организованы в спортивном зале или на территории образовательного учреждения. По согласованию с администрацией ОУ участники игры могут провести исследования/опрос педагогов и учащихся во время перерывов в занятиях. Питание участников может быть организовано в обычном режиме ОУ.

Рекомендуемая программа:

Программа рассчитана на 9 часов (6 часов в первый, 3 часа – во второй день). Количество времени, отведенное на выполнение каждого этапа, может быть скорректировано, при условии сохранения последовательности этапов и выполнение всех заданий, включенных в программу.

Первый день				
Открытие	Цели, задачи, программа и порядок проведения игры	Ведущий игры, учителя	5 -10 мин	Актовый зал
Разминка	Тренинги общения, формирования команды, активизации инновационного мышления	Ведущий игры, учителя	30 -45 мин.	Помещение для активных упражнений в составе больших и малых групп (от 4-х до 20 человек)
Подготовка	Разделение на команды (от 4-х до 8-ти человек), подготовка рабочих мест, жеребьевка команд	Ведущий игры, учителя,	5-10 мин.	Помещение для проведения игры с рабочими местами для продолжительной работы в группах от 4-х до 6-ти человек
Перерыв	Завтрак, кофе брейк или подвижные игры	Ведущий игры, учителя,	10-15 мин.	Столовая или спортивный зал/площадка для игр
Объявление задания	Изложение сути задачи, которую участникам предстоит решить в процессе игры	Ведущий игры	5 мин	Помещение для проведения игры
Работа в командах				
Генерация идей	Группы выдвигают и обсуждают варианты решения поставленной задачи, используя рабочий лист «Бизнес-идея» (по	Участники игры	30-45 мин.	Помещение для проведения игры

	одному листу на группу)			
Оценка и формулировка идеи	Группы проводят опрос, Интернет-исследование с целью оценки выдвинутых идей, и формулируют идеи, используя рабочий лист «Бизнес-идея» (по одному листу на группу)	Участники игры	20-30 мин.	Компьютерный класс с доступом к Интернет, помещения для проведения опроса на усмотрение организаторов
Перерыв	Обед, отдых	Участники игры	30 мин.	Столовая.
Разработка бизнес-плана	Группы составляют бизнес-планы, используя соответствующие рабочие листы (1 лист на группу)	Участники игры	60 -90 мин.	Помещение для проведения игры
Создание презентаций	Группы работают над электронными и устными презентациями своих предложений	Участники игры	45-60 мин.	Помещение для проведения игры и компьютерный класс
Окончание игры	Перед уходом команды сдают рабочие листы «Бизнес-план» ведущему игры. Компьютерные презентации записываются на портативные записывающие устройства.	Участники игры, ведущий игры, учитель информатики,	15-20 мин.	Помещение для проведения игры, компьютерный класс
Предварительная оценка	Бизнес-планы передаются членам жюри для предварительной оценки согласно критериям (см. раздел Документация ниде)			
Второй день				
Вступление	Представление членов жюри, порядок проведения презентаций	Ведущий игры	5 мин.	Помещение для проведения презентаций
Презентации	Участники игры проводят презентации своих идей. Жюри оценивают презентации, используя судейские листы.	Участники игры, члены жюри, учителя, гости.	На каждую презентацию отводится **3 минуты**.	Помещение для проведения презентаций.

			Время, отведенное на данный этап, зависит от количества команд.	
Перерыв	Завтрак или развлекательная/игровая программа для участников игры. Совещание жюри – определение 5 финалистов.	Участники игры, члены жюри, учителя, координаторы-добровольцы (выпускники), гости.	20-30 мин.	Столовая или помещение для развлекательной / игровой программы. Помещение для совещания жюри.
Объявление команд-финалистов	Члены жюри объявляют команды, вышедшие в финал.	Участники игры, члены жюри.	5 мин.	Помещение для проведения презентаций.
Выступление команд-финалистов	Команды кратко (не более 1 минуты) излагают суть своих идей и отвечают на вопросы жюри (2-3 вопроса) и аудитории (2-3 вопроса).	Команды-финалисты, члены жюри, аудитория.	30 мин.	Помещение для проведения презентаций
Перерыв	Обед или развлекательная/игровая программа для участников игры. Совещание жюри – определение победившей команды.	Участники игры, члены жюри, учителя, координаторы-добровольцы (выпускники), гости.	30 мин.	Столовая или помещение для развлекательной / игровой программы. Помещение для совещания жюри.
Объявление команды-победительницы	Члены жюри комментируют представленные проекты и свой выбор победившей команды. Участникам игры вручаются дипломы.	Все участники мероприятия	20-30 мин.	Актовый зал

Учебно-методическое обеспечение

Все учебно-методические материалы, включая

- творческое задание;
- упражнения творческого характера (Разминка);
- рабочие листы (см. раздел Документация ниже);
- критерии оценки работ;
- бланки дипломов для участников игры

предоставляются по запросу по адресу электронной почты *ja-russia@inbox.ru* **в Исполнительную дирекцию МОО “Достижения молодых».**

Документация:

Рабочие листы «Бизнес-идея» - этапы: Генерация, оценка и формулировка идей.

Рабочие листы «Бизнес-план» - этап: Разработка бизнес-плана

Презентации – максимум 5 слайдов на 3-х минутное выступление – этап Создание презентаций

Критерии оценки и Судейские листы

Протокол решения жюри

Подведение итогов инновационного турнира

Для участия в финале турнира документация по каждой команде (бизнес-планы и презентации) вместе с протоколом, подтверждающим решение жюри, пересылаются по адресу электронной почты *ja-russia@inbox.ru* в Исполнительную дирекцию МОО “Достижения молодых» **не позднее 20 апреля 2010 г.**

Команды, которые смогут принять участие в очном финале, будут оповещены по указанному отправителем адресу электронной почты **не позднее 23 апреля 2010 г.**

Подведение итогов состоится **29 апреля 2010 г**. в Зале заседаний ТПП РФ.

Финалисты турнира получают дипломы. Победитель награждается призом.