ევროკავშირი საქართველოსთვის

YouthStart
ENTREPRENEURIAL CHALLENGES

იდეის გამოწვევაB1

მე შემიძლია შევიმუშაო იდეა და მისი განხორციელების მოდელი

სამეწარმეო დიზაინი - მდგრადი ბიზნეს მოდელი

სტუდენტები აანალიზებენ პროდუქტის გენერირებისა და მარკეტინგის მთელი პროცესის ჯაჭვს საკუთარი იდეისთვის მდგრადი ბიზნეს მოდელის შემუშავებით. გარდა ამისა, ისინი გაეცნობიან ისეთ თემებს, როგორიცაა სავაჭრო ნიშნების დაცვა.

მასწავლებლის სახელმძღვანელო

მასალები შეიცავს გამოწვევის დეტალურ ეტაპობრივ აღწერას, რათა ხელი შეუწყოს უშუალო განხორციელებას კლასში. სასწავლო მასალა შექმნილია სტუდენტურ მასალებთან ერთად გამოსაყენებლად (=სამუშაო ფურცლები).

All materials are provided at www.youthstart.eu.

Federal Ministry Education, Science and Research

ifte.at

ახალგაზრდული სტარტის სამეწარმეო გამოწვევების პროგრამა

დაფუძნებულია სამეწარმეო განათლების ტრიო მოდელზე –
www.youthstart.eu

YouthStart ENTREPRENEURIAL CHALLENGES www.youthstart.eu

ძირითადი სამეწარმეო სწავლება		
იდეის გამოწვევა	გმირის გამოწვევა	ჩემი პირადი გამოწვევა
ლიმონათის სტენდის გამოწვ	რეალური ბაზრის გამოწვევა	დაიწყე შენი პროექტის გამოწ
სამეწარმეო კულტურა		
ემპათიის გამოწვევა	თხრობის გამოწვევა	მეგობრული გამოწვევა
პერსპექტიული გამოწვევა	ნარჩენი/გამოუსადეგარი ღირებულების გამოწვევა	ღია კარის გამოწვევა
ექსტრემალური გამოწვევა	"იყავი დიახ" გამოწვევა	საექსპერტო გამოწვევა
სამეწარმეო სამოქალაქო განათლება		
საზოგადოების გამოწვევა	დებატების გამოწვევა	მოხალისეთა გამოწვევა

TRIO მოდელი არის მეწარმეობის ჰოლისტიკური განმარტება, რომელიც მოიცავს სამ სფეროს:

ძირითადი სამეწარმეო განათლება მოიცავს სამეწარმეო აზროვნებისა და მოქმედების ძირითად კვალიფიკაციას: ორიგინალური და ინოვაციური იდეების შემოქმედებით და სტრუქტურირებულად შემუშავებას და განხორციელებას.

სამეწარმეო კულტურა გულისხმობს პიროვნულ განვითარებას: თვითინიციატივა, თავდაჯერებულობა, გუნდური მუშაობა, საკუთარი თავის და სხვების გაძლიერება.

სამეწარმეო სამოქალაქო განათლება მიზნად ისახავს სოციალური კომპეტენციების ამაღლებას და სტუდენტების, როგორც მოქალაქეების როლის გაძლიერებას: პასუხისმგებლობის აღება საკუთარ თავზე, სხვებზე და გარემოზე.

თითოეული გამოწვევა ეკუთვნის **გამოწვევების ერთობლიობას,** რომელსაც აქვს საკუთარი სიმბოლო ფერის კოდით, რომელიც შეესაბამება სამი TRIO სფეროდან ერთ-ერთს. გამოწვევის ერთობლიობა მოიცავს რამდენიმე გამოწვევას სხვადასხვა კომპეტენციის დონეზე. სასწავლო მასალებში მოცემული ასო კოდები შეესაბამება შემდეგ დონეებს:

A1 – დაწყებითი დონე;

A2 – საშუალო I საფეხური;

B1 და B2 – II საშუალო დონე;

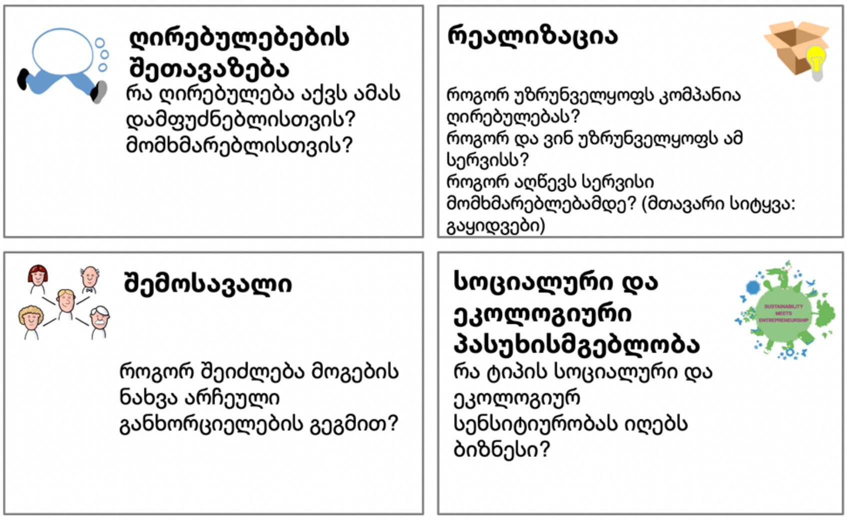
C1 - II საშუალო დონიდან მესამე დონეზე გადასვლა. თითოეული დონე ეფუძნება წინა დონეს.

განყოფილების დამგეგმავი

თემა	სამეწარმეო დიზაინი - მდგრადი ბიზნეს მოდელი
დონე	B1
გამოწვევათა-ოჯახი	იდეის გამოწვევა - იდეიდან ბიზნეს მოდელამდე გამოწვევა! კარგი იდეის მოფიქრება ადვილი არ არის. კარგის ამოცნობა კიდევ უფრო რთულია. მაგრამ ყველაზე რთული რამ არის მისი წარმატებად გადაქცევა. დაწყებითი სკოლის მოსწავლეები გაიგებენ, რამდენი ნაბიჯია საჭირო რაიმე „ღირებული“- მზა პროდუქტის (მაგ. ორცხობილის) შესაქმნელად. საშუალო სკოლის მოსწავლეები შექმნიან პროტოტიპს (მაგ. სკამს) და გამოიყენებენ თანაკლასელების უკუკავშირს ახალი და უკეთესი გადაწყვეტილებების მოსაძებნად. საშუალო სკოლის მოსწავლეები აანალიზებენ მთელ პროცესს იდეის შექმნიდან საკუთარი იდეისთვის მდგრადი ბიზნეს მოდელის შემუშავებამდე.
დრო / ხანგრძლივობა	4 პერიოდი 10 პერიოდამდე
გამოწვევის უკან დიდი იდეა	თავისთავად გამოწვევაა საკუთარი იდეის განვითარება მდგრადი ბიზნეს მოდელთან ერთად. მაგრამ იდეის განვითარებისთვის შემოქმედებითი ტექნიკისა და სტრატეგიების გამოყენება, ასევე მისი განხორციელების ალტერნატიული გზების პოვნა ამ გამოწვევას საინტერესოდ აქცევს. ამ პროცესების საილუსტრაციო მაგალითია "სავაჭრო თამაში", რომელიც შეგიძლიათ ნახოთ + მასალებში. გარდა ამისა, არსებობს სამუშაო ფურცელი სტუდენტებისთვის „საავტორო უფლებები“: ყოველივე ამის შემდეგ, თქვენი იდეების დაცვა მნიშვნელოვანი ელემენტია თქვენი საკუთარი პროდუქტის განვითარებაში.
სამეწარმეო კომპეტენციები სარეკომენდაციო ჩარჩოს მიხედვით	შემიძლია პასუხისმგებლობის აღება მოცემულ დავალებაზე. შეიძლება შევხვდე პოტენციურ კონკურენციას ამოცანების შესრულებისას. შემიძლია იდეების განვითარება. შემიძლია გამოვავლინო და გამოვაყინო შესაძლებლობები. შემიძლია წარმოვადგინო კონცეფციის პროექტი. მსურს ჩემი იდეებით წვლილი შევიტანო მომავალზე ორიენტირებულ, ეკოლოგიურად და სოციალურად მგრძნობიარე ქცევაში ბიზნესსა და საზოგადოებაში. მე ვხედავ ეთიკურ პრობლემებს. მე შემიძლია გავაანალიზო, გამოიმუშავებს თუ არა ჩემი იდეა მოგებას.
ენის მიზანი	მე შემიძლია აღვწერო ჩემი იდეა კარგად სტრუქტურირებულ ტექსტში, როგორც ზეპირად, ასევე წერილობით (შესავალი – გამოსავალი – დასკვნა). შემიძლია ვიკამათო კონკრეტული მაგალითების გამოყენებით, თუ რატომ აქვს ჩემს იდეას ბაზარზე და საზოგადოებაში განხორციელების შანსი.

შინაარსობრივი ლექსიკონი (Word Wall)	იდეა, კრეატიულობა, ბიზნეს მოდელი, მინი ტილო, დიზაინი, გამოყენება, განხორციელება, მოგება, მდგრადობა
შეფასება	• საკუთარი იდეის წერილობითი აღწერა (ინდივიდუალურად) • შეიმუშავეთ და დაწერეთ „მდგრადი ბიზნეს მოდელი“ სამეწარმეო დიზაინის ტილოს გამოყენებით (წერილობითი ფორმით, მცირე ჯგუფები) • თვით-შეფასება
საჭირო გამოცდილების ცოდნა	მოსწავლეებმა უნდა იცოდნენ კარგი იდეების მაგალითები, რომლებიც საბოლოოდ განხორციელდა. მათ ასევე უნდა დაესრულებინათ გმირის გამოწვევა
სხეული & გონება	ფიზიკური ვარჯიშებისთვის, რომლებიც დაეხმარება სტუდენტებს გააქტიურებაში და კონცენტრირებაში, ასევე გააუმჯობესონ გონებამახვილობა, ეწვიეთ: www.youthstart.eu (მოყვება ვიდეო კლიპები). აირჩიეთ შესაბამისი სავარჯიშო(ებ)ი თქვენი გამოწვევის მხარდასაჭერად.
საჭირო მასალები	**დოკუმენტები:** სტუდენტებისთვის ხელმისაწვდომია ორი სამუშაო წიგნი. გთხოვთ, აუცილებლად გადააკოპიროთ "ჩვენს ეკონომიკას ახალი იდეები სჭირდება" და "იდეიდან მდგრადი ბიზნეს მოდელამდე". ორი **PowerPoint პრეზენტაცია** ასევე ხელმისაწვდომია იდეების განვითარების მხარდასაჭერად Idea Canvas-ის გამოყენებით და ასევე მდგრადი ბიზნეს მოდელისთვის მინი ბიზნეს მოდელის ტილოს გამოყენებით. **ფლიპჩარტის ფურცელი** გამოიყენება იდეების განვითარებისა და ინდივიდუალური ბიზნეს მოდელების ჩასაწერად. მიეცით 1-2 ფლიპჩარტი მოსწავლეთა მცირე ჯგუფთან სამუშაოდ. გთხოვთ, დარწმუნდით, რომ დახაზოთ ბიზნეს მოდელის სტრუქტურა ფლიპჩარტზე, რათა ნახონ სტუდენტებმა. ჯგუფური მუშაობის შედეგები უნდა იყოს ნაჩვენები PowerPoint პრეზენტაციაში.

საჭირო მასალები



იხილეთ დიაგრამა ზემოთ: მდგრადი ბიზნეს მოდელი – მინი ტილო

- ბოქსი: ღირებულების შემოთავაზება
  - o …რა ღირებულება აქვს ვალდებულებას
  - o … დამფუძნებლისთვის?
  - o … მომხმარებლისთვის?
- ბოქსი: რეალიზაცია
  - o როგორ უზრუნველყოფს კომპანია ღირებულებას?
  - o როგორ ხდება სერვისის მიწოდება? □ისგან?
  - o როგორ აღწევს სერვისი მომხმარებელს? (საკვანძო სიტყვა: გაყიდვები)
- ბოქსი: შემოსავლის მოდელი
  - o როგორ არის შესაძლებელი მოგების მიღება არჩეული განხორციელების გეგმით?
- ბოქსი: სოციალური და ეკოლოგიური მგრძნობელობა
  - o რა სოციალურ და ეკოლოგიურ პასუხისმგებლობას იღებს ბიზნესი?

მარკერები ფლიპჩარტის ქაღალდისთვის და სხვადასხვა

ზომის სტიკერები

სავაჭრო თამაში (იხილეთ დანართი: საინფორმაციო

ფურცელი 1, 1a და 1b).

სავაჭრო თამაშისთვის საჭიროა სხივი ან თეთრი დაფა..

ნაბიჯ-ნაბიჯ აქტივობები

ამ გამოწვევის ინსტრუქციები მოყვება სხვადასხვა აქტივობებს (ზოგიერთი დიფერენცირებულია).

ნაბიჯი 1

სავაჭრო თამაში (ინფორმაციული ფურცელი 1, 1a და 1b დანართში).

აქტივობა (იხ. ინსტრუქციები დანართში) არის შესავალი "წარმატების საიდუმლოზე" და აჩვენებს ტექნიკებსა და სტრატეგიებს ამ თემის მხარდასაჭერად.

ნაბიჯი 2

ბიზნეს იდეების აღქმა

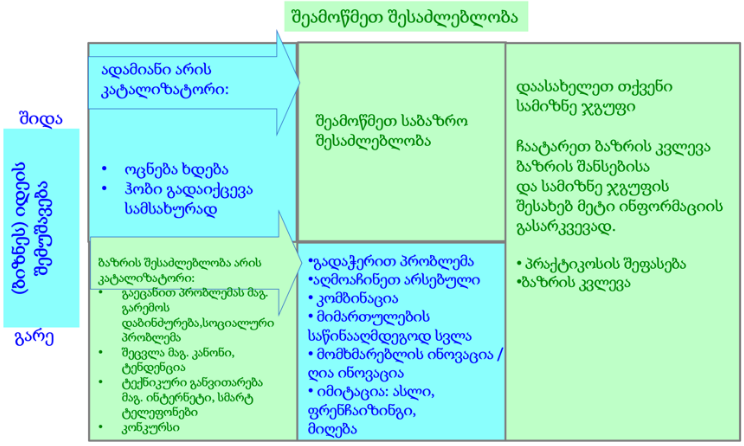
თითოეული სტუდენტი აყალიბებს ბიზნეს იდეას, წერს მას სტიკერზე და მოკლედ წარმოადგენს მას. ეს აქტივობა ეხმარება გაზომოს სტუდენტების მიერ ბიზნეს იდეების გაგება და აღქმა. როგორც ალტერნატივა, ასევე შეგიძლიათ მოკლედ აჩვენოთ იაპონური გამოგონების მაგალითები. შემდეგ მოსწავლეები აფასებენ იდეებს და ირჩევენ, რომელი მათგანი მიაჩნიათ საუკეთესო იდეებად (Google: უცნაური იაპონური გამოგონებები).

ნაბიჯი 3

კრეატიულობა ახალ (ბიზნეს) იდეებს ემატება

იდეის განვითარება ხელშეწყობილი იქნება შემოქმედებითი და სტრუქტურირებული ტექნიკისა და სტრატეგიების მეშვეობით. სტუდენტები შეისწავლიან, თუ როგორ შეიძლება განვითარდეს იდეები როგორც შიდა, ასევე გარე გავლენისგან. (იხილეთ მასალა სტუდენტებისთვის - ეკონომიკას ახალი იდეები სჭირდება)

იდეის ტილო



ნაბიჯი 4

აღწერეთ საკუთარი ბიზნეს იდეა:

დაწერეთ თქვენი იდეის აღწერა (მაქს. ერთი A4 ზომის გვერდი, დაახლოებით 3000 სიმბოლო).

ნაბიჯი 5	იდეიდან მდგრადი ბიზნეს მოდელამდე: ქეისის შესწავლის მაგალითი გამოყენებული იქნება იმის საჩვენებლად, თუ როგორ შეიძლება იდეა ჩამოყალიბდეს მდგრად ბიზნეს მოდელად, რომელიც შემდეგ იქნება ახსნილი ეტაპობრივად (იხ. „იდეიდან მდგრადი ბიზნეს მოდელამდე“). ბიზნეს მოდელის შესახებ გაეცემა პასუხი შემდეგ კითხვებს: ა) რა სარგებელი მოაქვს როგორც დეველოპერს, ასევე სამიზნე ჯგუფს? ბოლოს მოსწავლეებმა უნდა წარმოადგინონ საკუთარი აზრი. ბ) როგორ შეიძლება ამ იდეის განხორციელება? როგორ შეგვეძლო ეს? აჩვენე ორ ფერში: 1) რისი გაკეთება შეგიძლია (ძირითადი აქტივობა)? და 2) რომელი კომპონენტები უნდა იყოს მიწოდებული (აუთსორსინგი)? გ) როგორ უნდა გამოიყურებოდეს შემოსავლის/მოგების მოდელი განხორციელებისთვის? დ) არის თუ არა იდეა უკვე ეკოლოგიურად და სოციალურად პასუხისმგებელი ან არის თუ არა იდეა განხორციელებადი (ეკოლოგიურად = ეკოლოგიურად სუფთა, სოციალური = სოციალური ასპექტი, ლიდერობა/კულტურა = რამდენად მოიცავს გუნდურ მუშაობას?)?
ნაბიჯი 6	ალტერნატიული აზროვნება ა) მე-5 ნაბიჯის შემთხვევის შესწავლის მაგალითის შემდეგ, სტუდენტები დაიწყებენ მუშაობას საკუთარ ბიზნეს მოდელზე. როგორც ამოსავალი წერტილი, სტუდენტებს შეუძლიათ აირჩიონ საკუთარი იდეა ან განიხილონ სხვადასხვა პრობლემა, რომლისთვისაც უნდა იპოვონ კრეატიული გადაწყვეტის გზა *(მაგ. მოსახლეობა არ ცვლის კბილის ჯაგრისს საკმარისად რეგულარულად, ან მოსახლეობა არ არის საკმარისად ფიზიკურად აქტიური).* ნებისმიერ შემთხვევაში, უნდა შეირჩეს პრობლემური სფერო, რომელსაც მოსწავლეები კარგად იცნობენ. მცირე ჯგუფებში მოსწავლეები უნდა შეეცადონ რაც შეიძლება მეტი კრეატიული (ბიზნესი) იდეის გენერირება მოახდინონ პრობლემის გადასაჭრელად და დაწერონ სტიკერებზე. ყველა ჯგუფი იღებს განსხვავებულ სტიკერის ფერს. მათ აქვთ დაახლოებით 15 წუთი ამ აქტივობის დასასრულებლად. ახლა მოსწავლეები უნდა დაიყონ ჯგუფების შესაბამის რაოდენობად. ბ) თითოეული ჯგუფის წარმომადგენელი წარმოადგენს ჯგუფის იდეებს, რათა ყველამ შეძლოს იდეების შერჩევა. და ბოლოს, ყველა სტუდენტი თანხმდება ერთ იდეაზე, რომელიც შემდგომ უნდა განვითარდეს და რომლისთვისაც უნდა დაიწეროს ბიზნეს მოდელი. ნაბიჯ-ნაბიჯ, თითოეული ჯგუფი განიხილავს ოთხივე პერსპექტივას (გამოყენება, სტრატეგიული განხორციელება, შემოსავლის მოდელი, ასევე ეკოლოგიური, სოციალური და კულტურული პერსპექტივები) და ჩაწერს პასუხებს სტიკერებზე. და ბოლოს, ყველა ჯგუფი იკრიბება როგორც

	კლასი, ჯგუფები რიგრიგობით წარმოადგენენ თავიანთ იდეებსა და ბიზნეს მოდელებს. ამის შემდეგ ჯგუფებს ეძლევათ საშუალება გამოთქვან უკუკავშირი და დაამატოთ დამატებითი პერსპექტივები და ალტერნატივები. ბიზნეს იდეების წარმოდგენისთვის საჭირო ჯამური დრო დამოკიდებული იქნება იმაზე, თუ რამდენი იდეა იქნება წარმოდგენილი. თქვენ უნდა გამოთვალოთ პრეზენტაციის დრო 10 წუთი და დამატებით 10 წუთი განსახილველად. როდესაც მოსწავლეები საუბრობენ პერსპექტიულ „განხორციელების“ შესახებ, ჯგუფებმა უნდა მონიშნონ სტიკერებზე, თუ რომელი აქტივობები შეუძლიათ თავად უზრუნველყონ (ძირითადი აქტივობები) და რომელი უნდა მიწოდებული (აუთსორსინგი). სტუდენტები აგრძელებენ მუშაობას იმავე ჯგუფებში, როგორც მე-3 საფეხურზე და აქვთ სხვადასხვა ფერის სტიკერები. ბიზნეს მოდელის აზროვნების ფუნდამენტური იდეა ხელახლა უნდა გადაიხედოს გაკვეთილის დასასრულებლად.
ნაბიჯი7	ჩემი საკუთარი იდეა და ბიზნეს მოდელი (სტუდენტური მასალა, სამუშაო ფურცელი 1) სტუდენტები იმუშავებენ საკუთარ იდეებზე და შეიმუშავებენ საკუთარ ბიზნეს მოდელებს წარმოდგენილი სამეწარმეო დიზაინის ტილოს მიხედვით. სამუშაო ფურცელი 1 შეიძლება გამოყენებულ იქნას თვითშეფასებისთვის. იდეალურ შემთხვევაში, საუკეთესო იქნებოდა სტუდენტების მონაწილეობა იდეების კონკურსში საკუთარი რეალური იდეების წარდგენით (იხ. „რეალური ბაზრის გამოწვევა“, რომელიც ადვილად უკავშირდება მათ გამოწვევას და მოამზადებს სტუდენტებს იდეების კონკურსისთვის).
ნაბიჯი 8	საკუთარი იდეების დაცვა (დამატებითი მასალა სტუდენტებისთვის, სამუშაო ფურცელი 1) ახალი იდეის შემუშავების შემდეგ სტუდენტები გააანალიზებენ, თუ რა შესაძლებლობები არსებობს ამ იდეის დასაცავად.
ნაბიჯი 9	განყოფილების დასასრული თვითშეფასება (მოსწავლის მასალა, სამუშაო ფურცელი 2) შესრულდეს ინდივიდუალურად: მოსწავლეები შეაფასებენ საკუთარ თავს. ნელა წაიკითხეთ თითოეული მახასიათებელი. მიეცით დრო მოსწავლეებს, რომ დაფიქრდნენ და შეაფასონ საკუთარი თავი შესაბამისი სმაილის შემოხაზვით. შეიძლება საჭირო გახდეს თითოეული მახასიათებლის შემდგომი გარკვევა მოსწავლეებისთვის მაგალითის მიცემით (მაგ. მე შემიძლია შევასრულო მარტივი ამოცანები – შეგიძლიათ მოიყვანოთ მაგალითი, რომელი ამოცანები დაასრულეთ? დასრულების შემდეგ შეგიძლიათ შეაგროვოთ ისინი ან გამოიყენოთ საკლასო დისკუსიისთვის.).

ნაბიჯი 10	თვითრეფლექსიის შეჯამება (მასალა სტუდენტებისთვის, სამუშაო ფურცელი 2) უნდა გაკეთდეს წყვილებში და პლენუმში: დარწმუნდით, რომ წაიკითხეთ თითოეული შეკითხვა კლასთან ერთად და მიეცით დრო მოსწავლეებს, რომ დაწერონ პასუხები. გამოიყენეთ ეს შემაჯამებელი სამუშაო ფურცელი საბოლოო დისკუსიისთვის! ეს სამუშაო ფურცელი შესანიშნავი საშუალებაა მშობლებისთვის იმის დემონსტრირებისთვის, თუ რა ისწავლა მათმა შვილმა!
გამოწვევის პროგრამის კონტექსტი	ეს გამოწვევა ეფუძნება "იდეის გამოწვევებს" სწავლის დაბალი საფეხურებისთვის. მიზანშეწონილია, რომ მათ ჯერ დაასრულონ "გმირის გამოწვევის" ერთობლიობა. "იდეის გამოწვევის" შემდეგ სტუდენტები მზად არიან გააგრძელონ გამოწვევები "დებატები", "ემპათია", "ამბის მოყოლა", "რეალური ბაზარი", "დაიწყე შენი პროექტი", "ღია კარი" და "ექსპერტი". .
სასარგებლო ლინკები	დამატებითი სასწავლო მასალები (ვიდეოების ჩათვლით): www.youthstart.eu ფილმი "Entrepreneurial Design Thinking" აჯამებს ყველა მნიშვნელოვან ინფორმაციას მდგრადი ბიზნეს მოდელების შესახებ. შეგიძლიათ იხილოთ YouthStart TV-ზე YouTube-ზე: https://www.youtube.com/watch?v=_dbwwUo54rg&list=PLtpldeoJYus6-O1g_Rb0-oiQlm5vG_fu4&index=5 უცნაური იაპონური გამოგონებები www.youtube.com/watch?v=txMyji4N_CQ საიდან მოდის კარგი იდეები www.youtube.com/watch?v=NugRZGDbPFUSir
წყაროები	Lindner, J./Fröhlich, G.: *Wirtschaft gestalten*, Wien 2021
ავტორები რედაქტორები	Johannes Lindner (author & editor), Inge Koch-Polagnoli (author), Chadwick V.R. Williams (author Assessment/Self-Assessment)
Გრაფიკული დიზაინი	Valentin Mayerhofer (layout), Peter Stromberger (icons), Gerald Fröhlich (graphic)
თარგმანის რედაქცია	Elizabeta Kurshudian & Gvantsa Tabatadze (translation), Ani Kitiashvili (redaction)

საინფორმაციო ფურცელი 1: სავაჭრო თამაში

რომელი მიზნები?

წარმატებული ბიზნეს აზროვნების შესახებ ამ აქტივობის საშუალებით, სტუდენტებმა უნდა გაიღრმაონ თავიანთი გაცნობიერება შემდეგში:
• რესურსები არათანაბრად არის განაწილებული (განსაკუთრებით ბიზნესის დაწყებისას), ამდენად ყველას არ შეუძლია თანაბრად ჩაერთოს ვაჭრობაში.
• მინიმალური რესურსების მქონე ადამიანებს მაინც შეუძლიათ ვაჭრობაში ჩართვა, რათა ორივე მხარისთვის იყოს მომგებიანი სიტუაცია და კმაყოფილების განცდა.
• ზოგიერთმა ბიზნესმა შეიძლება განიცადოს ემბარგო იმის მიხედვით, თუ რა ქვეყანაში ცხოვრობენ და/ან ინდუსტრიაში, სადაც მუშაობენ.
• რეალისტურ ყოველდღიურ სიტუაციებზე რეფლექსია საჭიროა გადაწყვეტილებების მოსამებნად და არის თეორიის რეალურ პრაქტიკაში გამოყენების საშუალება.

როგორ?

საჭირო მასალები

მოამზადეთ\ ჩანთა თითოეული მოსწავლისთვის. მონიშნეთ თითოეულ ჩანთაზე ასოები A, B, C ან NO სხვადასხვა ჯგუფის ზომებში. თითოეული ჩანთა უნდა შეიცავდეს სამ ელემენტს; თუმცა, თითოეულ ჩანთაში ცალკეული ნივთები უნდა განსხვავდებოდეს. თითოეულ ჩანთაში ყველა ნივთის ღირებულება ასევე უნდა განსხვავდებოდეს ერთმანეთისგან. თითოეულ ჩანთაში არსებული კონტრასტული მნიშვნელობები სიმბოლოა, თუ როგორ იწყებენ დამწყები კომპანიები სხვადასხვა ხელმისაწვდომი რესურსებით. ნივთები შეიძლება იყოს ყველაფერი, დაწყებული შოკოლადიდან, საშლელებიდან, ღრუბლებიდან, კალმებიდან და ასევე ნივთები, რომლებიც შეიძლება დაიყოს და გადანაწილდეს რამდენიმე ჩანთაში (მაგ. ჟირაფის სათამაშო, რომელიც სამ ნაწილად არის აგებული - მოათავსეთ ჟირაფის ნაჭერი თითოეულ ჩანთაში და იხილეთ. რა მნიშვნელობა აქვს ჟირაფს სტუდენტებისთვის, რათა ივაჭრონ მანამ, სანამ არ მიიღებენ სამივე ნაჭერს და სრულ ჟირაფს).

რუბრიკა გამიზნულია თამაშის დროს მოსწავლის კმაყოფილების გასაზომად და საბოლოო დისკუსიის მნიშვნელოვანი ნაწილი იქნება.
ჯერ შეისწავლეთ მაგალითის რუბრიკა იმის გასაგებად, თუ როგორ გამოიყენოთ იგი (საინფორმაციო ფურცელი 1a).
დააპროექტეთ რეალური რუბრიკა (ინფორმაციის ფურცელი 1b) ეკრანზე და შეავსეთ იგი, როდესაც მოსწავლეები დაასრულებენ თამაშს. რუბრიკის შედეგები ბოლოს გამოყენებული იქნება განხილვისთვის.
აუხსენით მოსწავლეებს წესები.
ა) მათ არ აქვთ უფლება ივაჭრონ უფასოდ (არაფერი ივაჭრონ) და
ბ) ქურდობის უფლება არ აქვთ.

პირველი რაუნდი	თითოეული სტუდენტი იღებს საქონლის ჩანთას და უფლება აქვს, შიგნით შეიხედოს, მაგრამ არ აქვს უფლება აჩვენოს სხვა სტუდენტებს რა არის შიგნით. კლასში მოდელირებისთვის, თქვენ უნდა გამოავლინოთ რა გაქვთ ჩანთაში. როდესაც თქვენ ამოიღებთ თითოეულ ნივთს, აჩვენეთ თქვენი კმაყოფილება თითოეული ნივთით და რატომ არის ეს ნივთი თქვენთვის ღირებული ან არა, მაგ. თქვენ ამოიღებთ კალამი და აჩვენებთ თქვენს კმაყოფილებას, რადგან მასწავლებლებს ყოველთვის სჭირდებათ ახალი კალმები - მაღალი ღირებულება. ან: თქვენ ამოიღებთ Gummy Bear-ის ყუთს და შეიჭმუხნეთ, რადგან ნამდვილად არ მიირთმევთ ტკბილეულს - ნაკლები ღირებულება. ინსტრუქციები რუბრიკისთვის (საინფორმაციო ფურცელი 1ბ): სთხოვეთ ოთახში მყოფ სტუდენტებს, დაათვალიერონ თავიანთი ჩანთები და არ გაუმჟღავნონ შიგთავსი არავის. დაიწყეთ „ვაჭრობის პირველი დღე, ბაზარი ღიაა". სთხოვეთ მათ შეაფასონ თავიანთი ამჟამინდელი კმაყოფილება იმის მიხედვით, რაც აქვთ. შეახსენეთ მათ, რომ ნივთები სიმბოლურად გამოხატავს მათ რესურსებს, როგორც დამწყებ კომპანიას.
მეორე რაუნდი	დაიწყეთ „ვაჭრობის მეორე დღე, ბაზარი ღიაა". სთხოვეთ მოსწავლეებს ამოიღონ ნივთები ჩანთებიდან და მოათავსონ ნივთები მაგიდაზე მათ წინ. შემდეგ სთხოვეთ მოსწავლეებს, ადგნენ და ნახონ რა აქვთ მათ თანატოლებს. და ბოლოს, მოუწოდეთ მოსწავლეებს, დააბრუნონ ყველა ნივთი ჩანთებში და მოუსმინონ შემდეგ ნაბიჯს. ინსტრუქციები რუბრიკისთვის (საინფორმაციო ფურცელი 1ბ): სთხოვეთ ოთახში მყოფ სტუდენტებს შეაფასონ მათი მიმდინარე კმაყოფილება. ჩაწერეთ შედეგები რუბრიკაში.
მესამე რაუნდი	დაიწყეთ „ვაჭრობის მესამე დღე, ბაზარი ღიაა". სტუდენტებს, რომლებსაც აქვთ A ჩანთაზე, უფლება აქვთ ივაჭრონ მხოლოდ იმ სტუდენტებთან, რომლებსაც ასევე აქვთ A ჩაწერილი ჩანთაზე. მათ ეძლევათ საშუალება ვაჭრობისა და ნივთებით ერთმანეთს გაცვალონ. იგივე წესი ვრცელდება იმ სტუდენტებზე, რომლებსაც აქვთ ჩანთები B და C წარწერით. სტუდენტებს, რომლებზეც NO წერია მათ ჩანთებზე, არ აქვთ ვაჭრობის უფლება და შეუძლიათ მხოლოდ სხვებზე დაკვირვება. (სტუდენტებმა არ უნდა იცოდნენ, რომ ეს ემბარგოს სიმბოლოა - ამას მოგვიანებით გაიგებენ.) ბოლოს, მოუწოდეთ სტუდენტებს, დაასრულონ ვაჭრობა და დაბრუნდნენ თავიანთ ადგილებზე. ინსტრუქციები რუბრიკისთვის (სამუშაო ფურცელი 1ბ): სთხოვეთ ოთახში მყოფ სტუდენტებს შეაფასონ მათი მიმდინარე კმაყოფილება. ჩაწერეთ შედეგები რუბრიკაში.

მეოთხე რაუნდი	დაიწყეთ „ვაჭრობის მეოთხე დღე, ბაზარი ღიაა“. ყველა სტუდენტს ეძლევა ერთმანეთთან ვაჭრობის უფლება. და ბოლოს, მოუწოდეთ სტუდენტებს დაასრულონ ვაჭრობა და დაბრუნდნენ თავიანთ ადგილებზე. ინსტრუქციები რუბრიკისთვის (საინფორმაციო ფურცელი 1ზ): სთხოვეთ ოთახში მყოფ სტუდენტებს შეაფასონ მათი მიმდინარე კმაყოფილება. ჩაწერეთ შედეგები რუბრიკაში.
შეფასება	მოსწავლეები ასახავს კმაყოფილების დონეს თითოეული რაუნდის განმავლობაში და როგორ შეიძლება შეიცვალოს ან არ შეიცვალოს აქტივობა ყოველ რაუნდში. გაანალიზეთ მათი კმაყოფილების ცვლილების შესაძლო მიზეზები. ჯგუფის ყველა ეს პასუხი უნდა დაიწეროს დაფაზე და განიხილოთ. ასევე ჰკითხეთ რამდენიმე მოსწავლეს, როგორ მიაღწიეს შეთანხმებას ერთმანეთთან. ასევე, შესაძლოა, სთხოვოთ რამდენიმე სტუდენტს ახსნან ვაჭრობის პროცესი ან სტრატეგია. გრძნობდნენ თუ არა, რომ ყველა გარიგება სამართლიანი იყო? რატომ ან რატომ არ? ახერხებდნენ ისინი ყოველთვის მომგებიანი სიტუაციამდე მისვლას? აუხსენით მოსწავლეებს, რა მოხდა მე-3 ტურის დროს და რატომ არ მიეცათ „არა“-ს მოსწავლეებს ვაჭრობის უფლება. უთხარით კლასს, რომ ეს ემბარგოს სიმბოლოა და რომ ყველა ქვეყანას არ აქვს ერთნაირი უფლება ვაჭრობის ყველა საქონლით ყველა ინდუსტრიაში. მოსწავლეები დაფიქრდნენ და განიხილავენ, სამართლიანია თუ არა ეს? მათ იციან ემბარგოს რაიმე მაგალითი? როგორ გაუმკლავდნენ ისინი რესურსების არათანაბრად განაწილებას დამწყები კომპანიისთვის? გამოავლინეთ თითოეული რაუნდის ჯამური ქულები. გაიარეთ თითოეული რაუნდი და განიხილეთ სტუდენტებთან, თუ რატომ გაიზარდა ან დაეცა კმაყოფილების დონე. სთხოვეთ მათ დაადგინონ, რომელმა ელემენტებმა შეუწყო ხელი კმაყოფილების ზრდას და რომელმა ელემენტებმა შეუწყო ხელი კმაყოფილების შემცირებას. ასევე იკითხეთ, რატომ ჰქონდა ზოგიერთ ნივთს უფრო მეტი ღირებულება და ზოგს არა. რა ფაქტორებმა განსაზღვრა ნივთების ღირებულება? რუბრიკა არის შესანიშნავი პლატფორმა დამწყებ კომპანიაში ვაჭრობის შესახებ მნიშვნელოვანი დისკუსიისთვის!
გაფართოება	როგორც მთლიანმა ჯგუფმა, შეიმუშავეთ გონების რუკა ცენტრალური ბუშტით, რომელშიც ნათქვამია "წარმატებული ბიზნეს აზროვნება".

საინფორმაციო ფურცელი 1a მაგალითი
სავაჭრო თამაშის რუბრიკა

შეხედეთ ამ ნიმუშს იმის გასაგებად, თუ როგორ მუშაობს რუბრიკა.

1. ყოველი რაუნდის შემდეგ, სთხოვეთ სტუდენტებს აწიონ ხელი კმაყოფილების თითოეული დონისთვის. დათვალეთ ხელების რაოდენობა და მოათავსეთ შედეგი უჯრაში „# მოსწავლეები“.
2. გაიმეორეთ ეს პროცესი კმაყოფილების მე-5 დონიდან 1-ლ დონეზე.
3. გაამრავლეთ მოსწავლეთა რაოდენობა თითოეულ დონეზე. მაგ.: მე-5 დონეზე - 2 სულ სტუდენტები x 5 (დონე) = 10

კმაყოფილების დონე	რაუნდი 1 თვითშეფასება (ვაჭრობის გარეშე)		რაუნდი 2 თითშეფასება (მათი საქონლის სხვებთან შედარების შემდეგ, ვაჭრობის წინ)		რაუნდი 3 მხოლოდ A, B, C თვითშეფასება		რაუნდი 3 მხოლოდ NO თვითშეფასება		რაუნდი 3 (რაუნდი 1)+ (რაუნდი 2) სულ	რაუნდი 4 თვითშეფასება (ყველას შეუძლია სხვებთან ვაჭრობა)	
	სტუდენტების #	სულ	სტუდენტების #	სულ	სტუდენტების #	სულ	სტუდენტების #	სულ	სულ	სტუდენტების #	სულ
5 ☺☺☺☺☺	2	10									
4 ☺☺☺☺	4	16									
3 ☺☺☺	10	30									
2 ☺☺	5	10									
1 ☺	3	3									
სულ		69									

საინფორმაციო ფურცელი 1b: ჯგუფური რუბრიკა სავაჭრო თამაშის განსახილვის შესახებ

კმაყოფილების კვლევა	რაუნდი 1 თვითშეფასება (ვაჭრობის გარეშე)		რაუნდი 2 თითშეფასება (მათი საქონლის სხვებთან შედარების შემდეგ, ვაჭრობის წინ)		რაუნდი 3 მხოლოდ A, B, C თვითშეფასება		მხოლოდ NO თვითშეფასება		(რაუნდი 1)+ (რაუნდი 2) სულ	რაუნდი 4 თვითშეფასება (ყველას შეუძლია სხვებთან ვაჭრობა)	
	სტუდენტების #	სულ	სტუდენტების#	სულ	სტუდენტების#	სულ	სტუდენტების#	სულ	სტუდენტების#	სულ	სულ
5 ☺☺☺☺☺											
4 ☺☺☺☺											
3 ☺☺☺											
2 ☺☺											
1 ☺											
სულ											

Legend: 5 = უზომოდ კმაყოფილი 4 = ძალიან კმაყოფილი 3 = კმაყოფილი 2 = გარკვეულწილად კმაყოფილი 1 = არ არის ძალიან კმაყოფილი