

PACHET DE ACTIVITĂȚI

**Trei competiții de antreprenoriat
folosind media**

14

Trei competiții de antreprenoriat folosind media

1. Public țintă:

- Elevi din clasa a X-a, la disciplina *Educație antreprenorială*.

2. Timp:

- „Turnirul leilor” se poate desfășura pe parcursul a 4-5 săptămâni.
- Înscrierile pentru „JA Business Plan Challenge” de obicei încep în ianuarie, iar competiția propriu-zisă durează până în mai. Depinde de fiecare an. Pentru informații consultă site-ul JA (Junior Achievement) Romania.¹⁹
- „The App Game” se poate desfășura în timpul săptămânii „Școala altfel”, iar pregătirea pentru activitate poate dura câteva săptămâni.

3. Obiective de învățare:

Elevii vor putea să:

- identifice oportunitățile diferitelor piețe.
- colaboreze pentru a crea idei de afaceri sustenabile și adaptate nevoilor consumatorilor de gadget-uri și aplicații mobile.
- evalueze potențialitatea dezvoltării unei afaceri pe baza planului de afaceri.
- creeze un concept de advertising necesar promovării unui produs.

4. Descrierea activităților:

- „Jocul leilor” este un concept bazat pe emisiunea TV „Arena leilor” de la TVR (sau „Imperiul leilor” de la PRO TV). Emisiunile TV care se găsesc pe YouTube pot reprezenta un foarte bun mijloc de a ilustra evaluarea unei afaceri. „Jocul leilor” se poate adapta apoi la clasă pentru a discuta și evalua planurile de afaceri create de diferite echipe la Educație antreprenorială.
- „JA Business Plan Challenge” este o competiție organizată de JA Romania. Detalii: <https://www.jaromania.org/competitii/ja-business-plan-challenge-2020>.
- „The App Game” este gândit ca o competiție între clasele de a X-a, scopul fiind de a identifica cea mai bună idee de aplicație pe mobil (cu potențialitate de a o transforma în realitate în viitor).

5. Desfășurarea activităților

- În continuare vom oferi câteva sugestii generale despre desfășurarea activităților
- Aceste schițe nu sunt la fel de dezvoltate ca celelalte competiții prezentate în acest capitol, dar sperăm că sugestiile generale te vor motiva să dezvolti aceste idei în mai mare detaliu.

¹⁹ <https://www.jaromania.org/competitii/ja-business-plan-challenge-2020>.



Activitatea 1. „Turnirul leilor”

- Îți sugerăm să te folosești de înregistrări ale emisiunilor „Arena leilor” (de pe TVR2) și „Imperiul leilor” (de pe PRO TV) pentru a discuta cu elevii calitățile unui plan de afaceri de succes (după ce vei fi parcurs unitatea de învățare cu pricina).²⁰
- Un exercițiu care din experiența noastră stârnește interesul elevilor este încercarea de a ghici, pe baza prezentării concurenților din emisiune, ce vor decide „leii”. Astfel după fiecare astfel de prezentare, ai putea să pui pauză la video și să discuți cu elevii tăi ce tocmai ați văzut împreună.
 - În primul rând, cere-le să relateze ideea de afacere prezentată.
 - Discutați ideea de afacere cu pricina și posibilitatea de a fi aplicată cu succes.
 - Cere elevilor sugestii despre cum ar putea să fie implementată mai bine decât în propunerea concurentului. Notează pe tablă ideile elevilor.
 - Sondează apoi ce cred că vor face „leii”: vor investi sau nu în afacere?
 - Reia videoul și urmăriți împreună finalul. Discutați rezultatele.
- Pornind de la exemplul emisiunii de la TV, organizează și tu într-o oră de curs un joc de rol în care vei avea:
 - O comisie de evaluare a planurilor de afaceri, formată din 3 sau 5 „leii”.
 - Doi sau trei concurenți, reprezentanți ai unor echipe care au lucrat la planuri de afaceri ca temă de casă și pe care le prezintă în fața juriului.
 - După fiecare prezentare de plan de afaceri, lasă juriul să evalueze planurile. Întreabă-i dacă vor să investească în afacere (o alternativă interesantă este ca toți 3 sau 5 jurați să pornească cu aceeași sumă de „investiții” pe care trebuie să o gestioneze cu atenție; vor decide deci în ce afacere investesc abia la final).
- După deciziile „leilor” discută din nou cu restul clasei despre ce ați văzut.

Activitatea 2. „JA Business Plan Challenge”

- Competiția „JA Business Plan Challenge” este organizată de JA (Junior Achievement) Romania. Cel mai ușor să te informezi despre această activitate este direct de pe site-ul JA Romania:
<https://www.jaromania.org/competitii/ja-business-plan-challenge-2020>.
- Îți sugerăm ca, pe lângă competiția propriu-zisă, să participi în continuare la activitățile din incubatorul educațional de afaceri, JA BizzFactory.

²⁰ Înregistrări gratuite: https://www.youtube.com/results?search_query=arena+leilor.



Activitatea 3. „The App Game”

- Spune-le elevilor tăi despre competiție la începutul anului și anunță-i că se va desfășura în cadrul săptămânii „Școala altfel”, când vor intra în competiție cu celelalte clase de a X-a pentru a strânge cât mai mulți „tokens” pentru ideea lor de app.
- Scopul acestei competiții este de a identifica cele mai bune idei de aplicații pe telefon - „aplicații care vor schimba lumea”
- Organizează echipe de lucru în fiecare clasă care să pregătească prezența clasei la „Târgul de aplicații” din cadrul săptămânii „Școala altfel”. La acest târg, fiecare clasă va avea un stand unde se va putea prezenta ideea de aplicație a respectivei clase. În acest scop, va fi nevoie de:
 - O echipă de inovație, care să dezvolte efectiv ideea de aplicație.
 - O echipă care să scrie planul de afaceri.
 - O echipă de marketing, care să pregătească standul echipei la târg.
- Departajarea echipelor se face pe baza numărului de „tokens” pe care participanții la târg decid să investească în afacere. În acest sens, fiecare participant la târg primește dreptul de a folosi 200 de tokens precum dorește. Pentru a asigura corectitudinea jurizării, îți revine ție să gestionezi tranzacțiile. Un mijloc simplu de a face asta este să te folosești de tabelul următor (am folosit un exemplu fictiv):

	Clasa a X-a A	Clasa a X-a B	Clasa a X-a C	Clasa a X-a D
Elev 1 Xulescu Y	150	50	0	0
Elev 2 ...				

- Echipa câștigătoare e cea care strânge cele mai multe tokens.

