

РОЗДІЛ 1. Підприємливість і підприємництво

Урок 5. Професійний компас: слухай себе і вивчай попит

Активізуємо досвід учнів — що таке хобі, чим воно особливе, яке хобі у кого є. **Пояснюємо**, що хобі може стати джерелом доходу. Бізнес починається з усвідомлення власних сильних сторін і реальних потреб людей. Вдалі підприємства часто народжуються не тоді, коли багато початкового капіталу, а коли у людини є ідея, яка може захопити інших. **Формуємо** розуміння, що підприємництво — це не лише про гроші, а й про самореалізацію, покликання і користь для інших.

Обговоріть з учням чому бізнес-ідея так важлива, чому саме на неї ставимо акцент, а не на початковому капіталі. Чи зможе підприємець який не захоплений ідеєю розповісти про неї так, щоб в нього повірив інвестор? Чи зможе він запалити команду та партнерів? Як народжується ідея? Чому важливо, щоб підприємець орієнтувався на те, що йому подобається, можливо й на своє хобі?

Аде чи завжди хобі може стати бізнесом? Проведіть учням чітку межу між хобі і бізнесом, орієнтуючись на подану в підручнику таблицю.

Аде власна справа має орієнтуватися не лише на вподобання підприємця, а його діяльність має бути потрібною іншим. Тож кожний бізнес орієнтується на свого споживача.

Ознайомлюємо учнів з законом попиту і пропозиції, роллю трендів і моди у підприємстві. Показуємо на прикладах, як підприємці мають поєднувати покликання з ринковими вимогами. **Навчаємо** аналізувати ринок, формулювати пропозицію і тестувати ідеї. Попит — це не просто бажання купити ти, а готовність платити за обраний продукт. **Обговорюємо** з учнями, які захоплення можуть стати корисними у майбутньому, як дізнатися, чи людям справді це потрібно. **Пояснюємо**, як вивчати попит — спостереження, порівняння, аналіз дій покупців, що тренди можуть підказати майбутній попит.

Запропонуйте учням постежити за товарами у найближчому магазині. Що розкупається швидко? Що довго лежить на полицях? Чи завжди це означає,

що товар дійсно нікому не потрібний? Які товари в магазин треба завозити часто, а які — рідко? Чому? Зараз можна змоделювати з учнями магазин — нехай кожний поставить на полицю свій товар (це не обов’язково має бути створена власноруч поробка), роздайте в класі умовні гроші, призначте продавця, кілька днів спостерігайте за товарами. Які товари стали популярними? Чому?

Пояснюємо, що хобі може стати основою для бізнесу за умови ретельного аналізу ринку, попиту і трендів. Важливо зберігати автентичність, не копіювати сліпо тренди.

Підприємець має поважати авторські права, етично ставитися до партнерів і клієнтів, чесно просувати свої ідеї, конкурувати з іншими.

У наступній темі учні розпочнуть довготривалий проєкт — визначать власну бізнес-ідею, вигадують свій продукт і далі, вивчаючи кожну тему, будуть примірювати набуті знання на свою ідею. Щотеми вона буде деталізуватися, ставати цікавішою і сміливішою, її контури будуть все чіткіше окреслюватися. Тому зверніть увагу учнів на те, як вивчають попит на товар, якого немає в наявності на ринку (див. е-додаток — <https://svitdovkola.org/pfg9/5/media9>). Цей алгоритм знадобиться їм для розгортання свого проєкту.

Основні поняття та змістові акценти: хобі, покликання підприємця, попит, пропозиція, закон попиту, тренд, мода, маркетплейс (електронний торговий майданчик або віртуальний гіпермаркет).

Форми роботи на уроках можуть бути такими:

- завдання “Список радості” — яка діяльність приносить задоволення та надихає;
- описати своє хобі, навести 3 способи його монетизації та 3 ризики;
- створення коміксу “Як я можу монетизувати своє хобі” або “Шлях до бізнесу”;
- обговорення успішних прикладів, де хобі трансформувалося в успішний бізнес;
- дослідження попиту в магазині / маркетплейсі;
- проєкт “Мінімально життєздатний продукт за мінімум часу” — команда створює простий продукт/послугу, тестує на 10 потенційних покупцях

і збирає фідбек. **Орієнтовні критерії оцінювання:** чіткість ідеї, тестування, зворотний зв'язок — 0–4 балів, аналіз ринку і аргументація вибору цільової аудиторії — 0–4 бали, вміння розпізнати тренди і практично їх застосувати — 0–3 бали, участь у дискусіях і рольових іграх — 0–1 бал.