



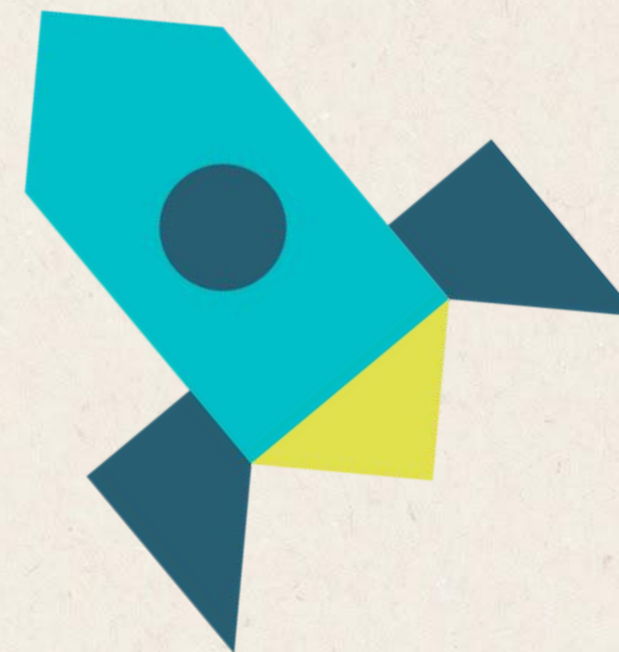
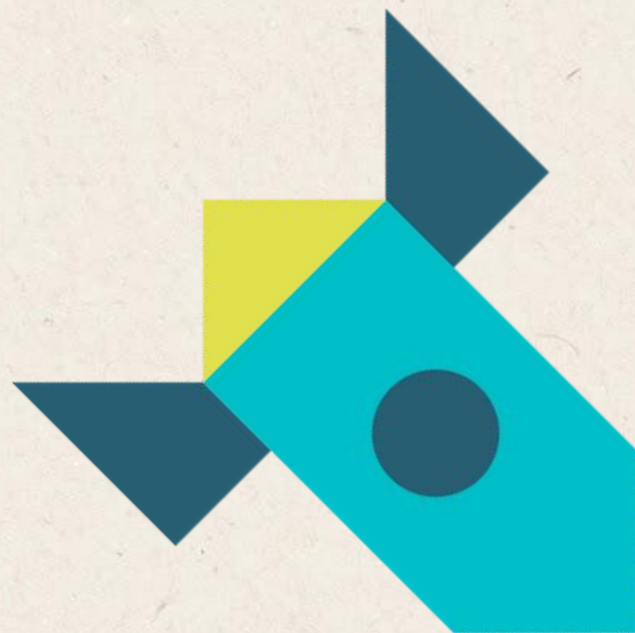
Junior
Achievement
Україна

член глобальної організації
Junior Achievement

3 Генерація бізнес-ідеї для майбутньої мінікомпанії

★ Подумайте ★

Наскільки є важливою
бізнес-ідея?



★ Подискутуйте ★

Що є запорукою успішного
бізнесу?





1 ВПРАВА

Правила проведення мозкового штурму

- Об'єднайтесь у невеликі групи (3–5 осіб)
- Обговоріть і сформулюйте 5–7 правил, яких будете дотримуватись під час мозкового штурму для генерації бізнес-ідей
- Запишіть ваші правила в таблиці, на аркуші або фліпчарті
- Представте свої правила класу/групі
- Створіть загальний список правил, який клас/група зможе використовувати для всіх майбутніх сесій генерації ідей.



★ Підказки: ★ можливі варіанти правил



- Не критикуй ідеї інших
- Говори по черзі, не перебивай
- Усі ідеї — цінні, навіть найсміливіші
- Краще більше ідей, ніж ідеальна одна
- Слухай уважно, додавай до ідей інших
- Записуємо всі ідеї — не втрачаймо жодної
- Атмосфера підтримки — не боїмось помилок



2 ВПРАВА

Монетизація свого хобі

Придумайте щонайменше три способи монетизації вашого хобі, захоплення або вміння. Запишіть усі ідеї, які виникнуть у процесі — їх може бути значно більше!



*Ідея для
монетизації*

*Моє хобі /
вміння*



*Для кого це
може бути
корисно?*

*У чому цінність
ідеї?*



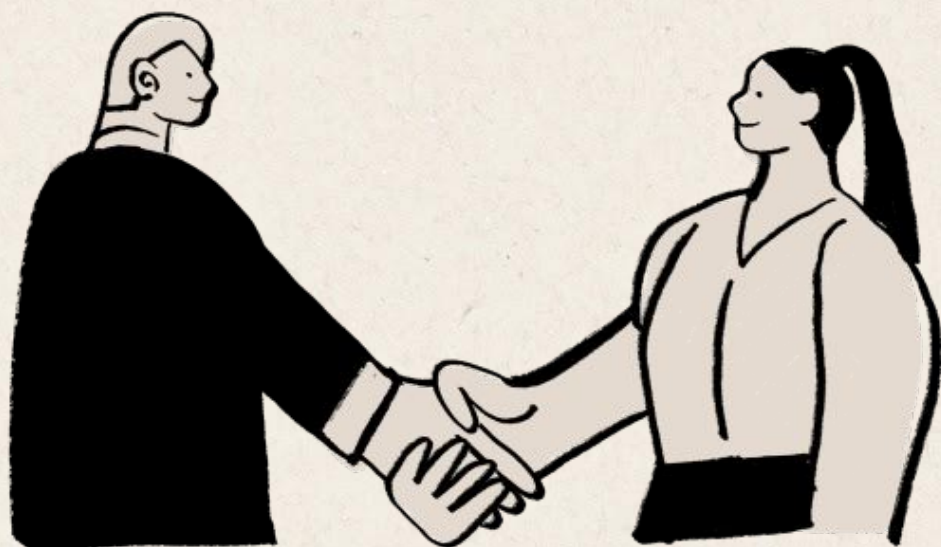
3 ВПРАВА

Інтерв'ю – шлях до бізнес-ідеї



Об'єднайтесь у пари

У кожної пари — 3
хвилини на інтерв'ю
один з одним



Проведіть міні-інтерв'ю,
поставивши такі запитання

- Що захоплює вас у вашому хобі?
- Які труднощі чи проблеми виникають у процесі?
- Яке рішення для вирішення проблеми можна запропонувати?
- Як це можна монетизувати?
Перетворити у бізнес ідею?

Занотуйте

опис хобі;
визначені проблеми;
можливі рішення
проблеми;
ідею, як це рішення
можна перетворити
на бізнес
(монетизувати)



★ Занотуйте: ★

1. опис хобі
2. визначені проблеми
3. можливі рішення проблеми
4. ідею, як це рішення можна перетворити на бізнес
(монетизувати)

Учасник/
учасниця

Хобі

Проблема

Рішення

Бізнес-
ідея



Після завершення вправи — коротко представте свою ідею перед класом/групою



4 ВПРАВА

Мозковий штурм

1 варіант - Вирішення актуальної проблеми



Об'єднайтесь у
групи (3–5 осіб)
та оберіть одну з
наведених
проблем для
вирішення:

- ★ Домогосподарство споживає надмірну кількість електроенергії;
- ★ Діти проводять дуже багато часу у гаджетах;
- ★ Домогосподарство використовує багато пластику;
- ★ Частка людей, які страждають на ожиріння, стрімко зростає;
- ★ У школах зростає кількість скарг на булінг;
- ★ Нашій місцевій громаді бракує чогось важливого;
- ★ У шкільній їдальні несмачна їжа.



Запишіть у команді:



- ★ *Визначену проблему;*
- ★ *Причини її виникнення;*
- ★ *Можливі ідеї для вирішення;*
- ★ *Як рішення може стати основою для бізнесу;*
- ★ *Потенційна користь для суспільства.*



4 ВПРАВА

Мозковий штурм

2 варіант - Покращення товару або послуги

Оберіть продукт або
послугу, що вам
знайомі або цікаві:
снеки, фітнес-трекер,
газований напій,
відеогра, настільна гра,
тощо

Обговоріть і дайте відповіді:

1. Чи можна продукт розробити по-іншому?
2. Чи може він мати додаткову функцію?
3. Чи можна використовувати продукт для інших потреб або завдань?
4. Хто основна аудиторія, і як її розширити?
5. Як це рішення можна монетизувати?

★ Представлення:

*Після обговорення
коротко
презентуйте свою
ідею іншим
командам або класу*



★ Результат:

*Кожна команда повинна
презентувати щонайменше
одну інноваційну ідею, яка
може стати основою для
стартапу чи соціального
проєкту*

*Визначену
проблему*

*Причини її
виникнення*

*Можливі ідеї
для вирішення*

*Як рішення може
стати основою
для бізнесу*

*Потенційна
користь для
суспільства*



5

Ментальні карти ВПРАВА



Обговоріть і оберіть для своєї групи якусь
цільову аудиторію (2 хв)

ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ - ЦЕ ГРУПА ЛЮДЕЙ,
ОБ'ЄДНАНИХ ЗАГАЛЬНИМИ ОЗНАКАМИ.

ЦЕ МОЖУТЬ БУТИ ПРЕДСТАВНИКИ ОДНІЄЇ
СТАТІ, ВІКУ, СОЦІАЛЬНОГО СТАТУСУ.



01

02

03

★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Хай кожен учасник_иця на стікерах
напише якомога більше місць, де буває
обрана цільова аудиторія (3 хв)

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ



★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Погрупуйте спільні ідеї (2 хв)

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ



01

02

03

★ РОБОТА В КОМАНДАХ



А тепер оберіть лише одне місце -
найпопулярніше (2 хв)

МІСЦЕ, ДЕ ЧАСТО БУВАЄ ТУРИСТ



01

02

03

★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Хай кожен учасник/учасниця на стікерах напише
якомога більше ідей щодо того, чим можна
зайнятися або що можна робити у цьому місці (3 хв)

ІДЕЯ 1

ІДЕЯ 2

ІДЕЯ 3

ІДЕЯ 5

ІДЕЯ 4

01

02

03



★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Погрупуйте спільні ідеї (1 хв)

ІДЕЯ 1

ІДЕЯ 3

ІДЕЯ 4

ІДЕЯ 2

ІДЕЯ 5



01

02

03

★ РОБОТА В КОМАНДАХ



А тепер оберіть лише 1 ідею (1 хв)

ІДЕЯ 3



01

02

03

★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Аналогічно запишіть на стікерах якомога більше проблем, з якими можна стикнутися при виконанні цієї роботи/активності на цьому місці (4 хв)

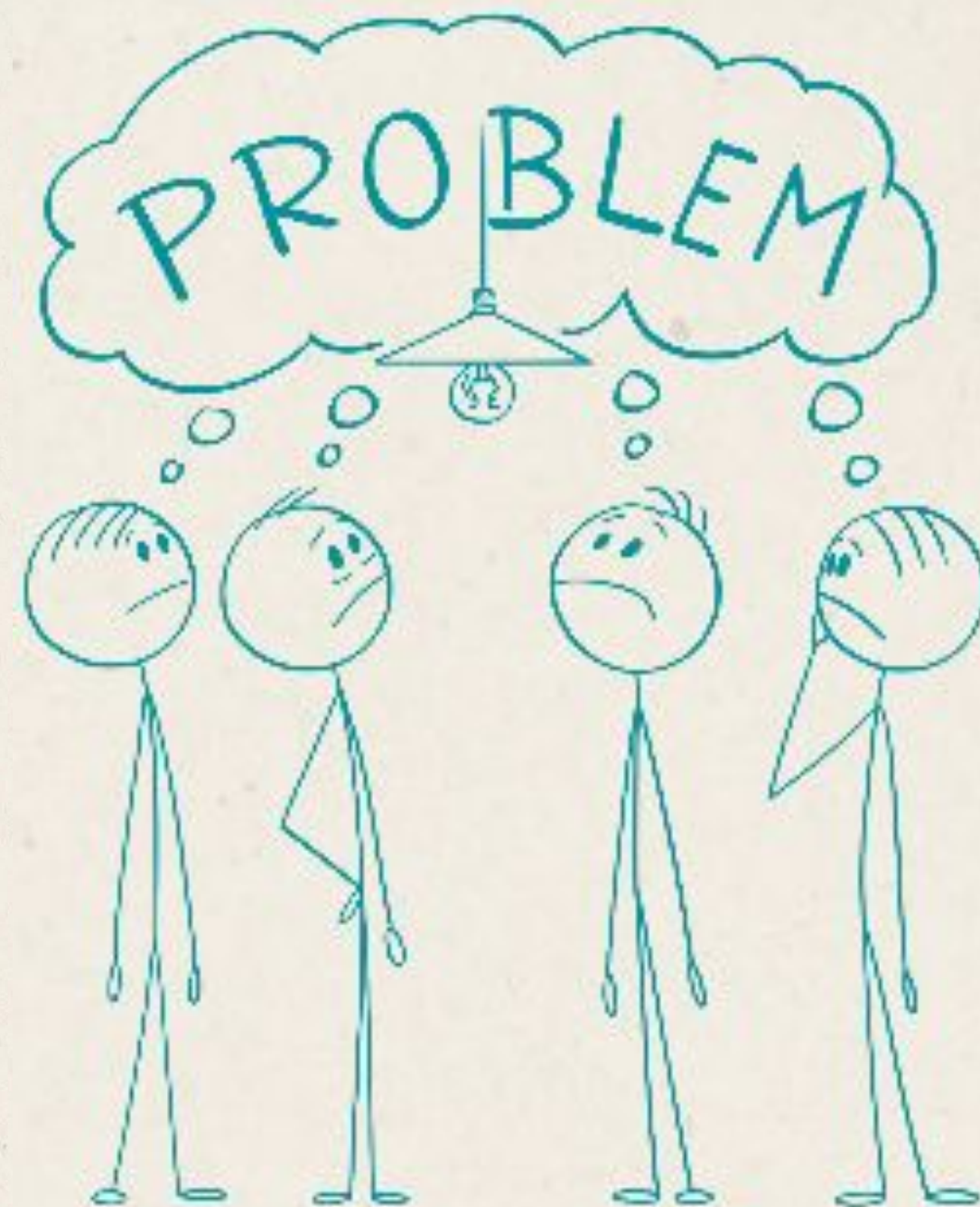
ПРОБЛЕМА 1

ПРОБЛЕМА 3

ПРОБЛЕМА 2

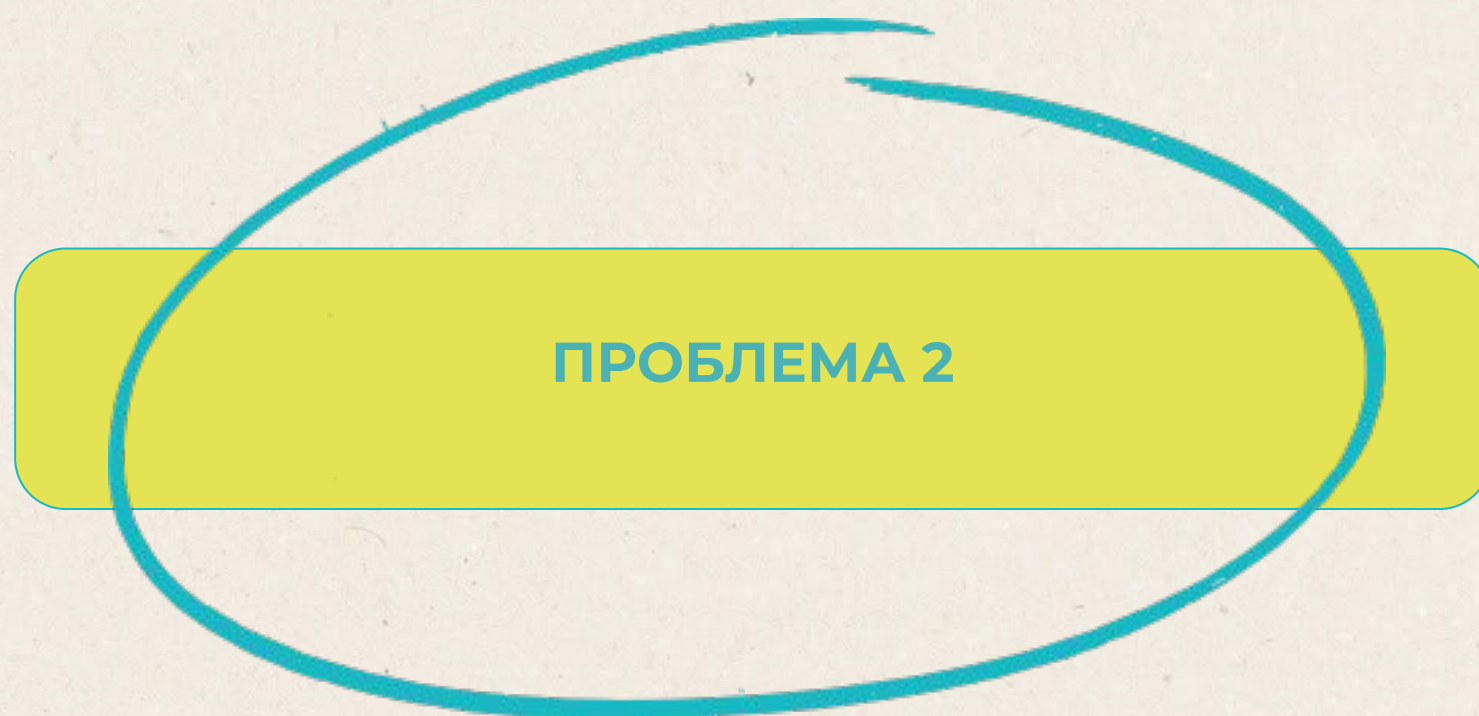
ПРОБЛЕМА 4

ПРОБЛЕМА 5



★ РОБОТА В КОМАНДАХ

 А тепер оберіть лише 1 проблему (1 хв)

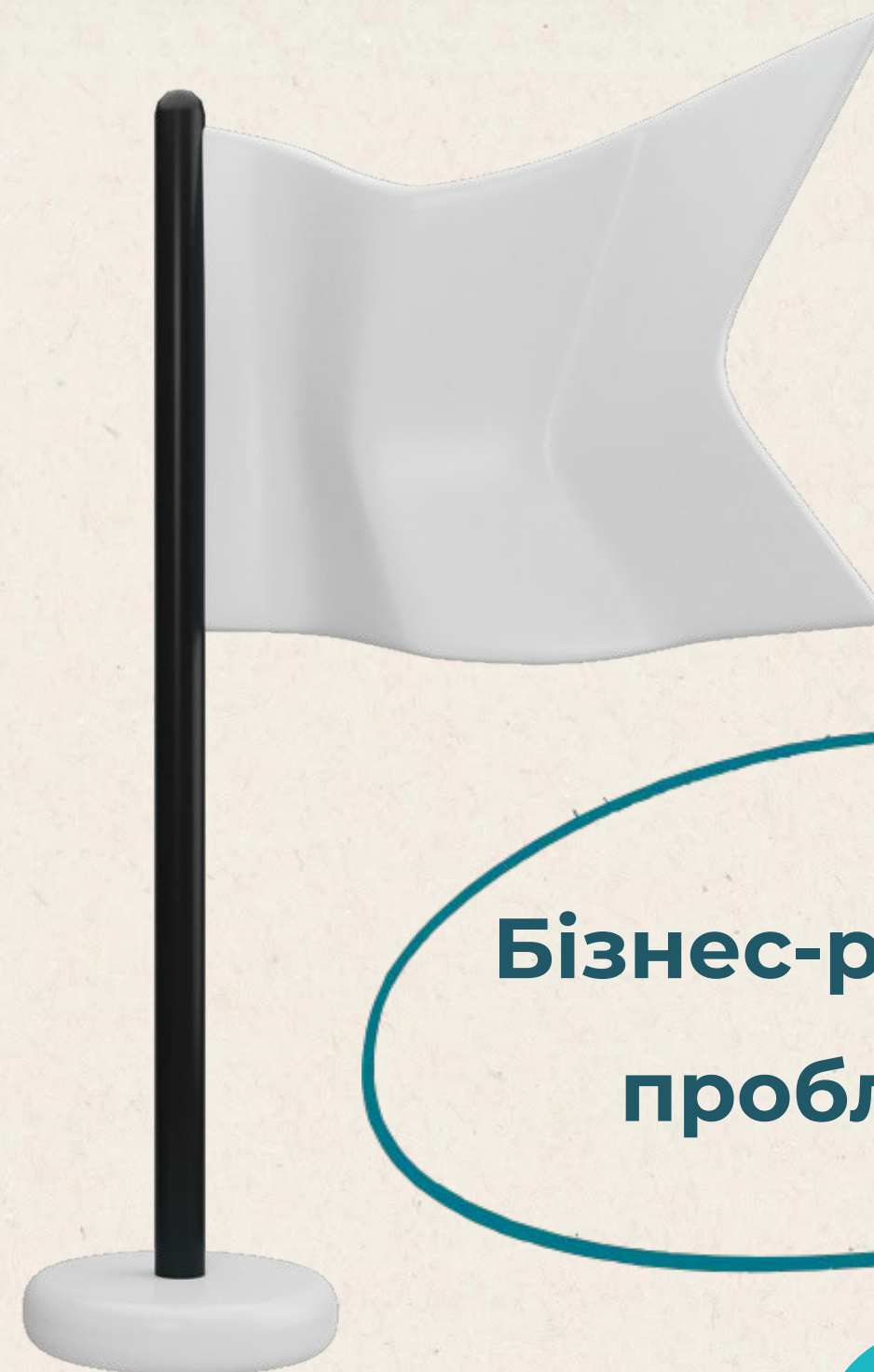


★ РОБОТА В КОМАНДАХ



Придумайте групою рішення для даної проблеми. Тобто свою бізнес-ідею! (15хв)

ПРОБЛЕМА



Бізнес-рішення
проблеми

01

02

03

Наприкінці уроку:



Кожна група презентує свою ідею класу (1–2 хвилини)

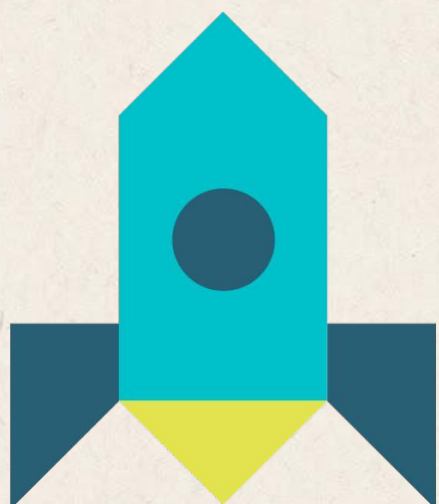


У презентації коротко розкажіть:

- Хто ваша цільова група/аудиторія?*
- Яке місце, діяльність і проблема?*
- Яке рішення ви пропонуєте (ваша бізнес-ідея)?*

Рекомендації для роботи:

- Створюйте ментальну карту на шаблоні, аркуші А3 або на дошці — від цільової групи розгалуження на 4 етапи;*
- Не зупиняйтесь на першій ідеї — шукайте кілька варіантів;*
- Пам'ятайте: немає “дурних” ідей під час мозкового штурму!*



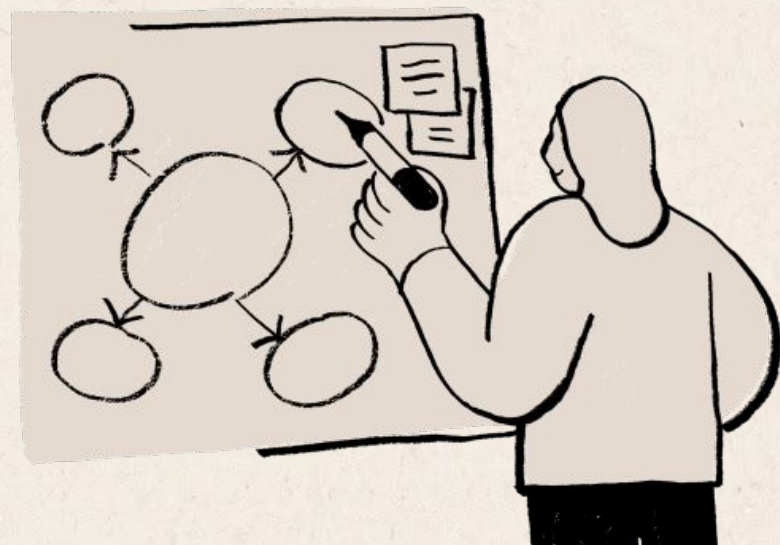


6 ВПРАВА

17 Цілей сталого розвитку

КРОК 1: Об'єднайтесь у команди

- Команди по 5–8 осіб
- Призначте
ведучого/секретаря,
який фіксуватиме ідеї



КРОК 2: Ознайомтесь із 17 Цілями сталого розвитку ООН

- Перегляньте короткий опис кожної з
17 цілей



*[*приклад ресурсу](#)*



ГЛОБАЛЬНІ ЦІЛІ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

- Кожна команда обирає одну ціль, яка найбільше їх зацікавила (наприклад: якісна освіта, чиста вода, відповідальне споживання тощо).



КРОК 3: Визначте проблему в рамках обраної цілі



Визначте конкретні проблеми, які існують у цій сфері.

**Приклад: якщо обрали ціль “Якісна освіта”, то проблеми можуть бути –
нестача ресурсів, нецікаві методи навчання, відсутність доступу до технологій
у сільській місцевості**

КРОК 4: Дослідження ринку

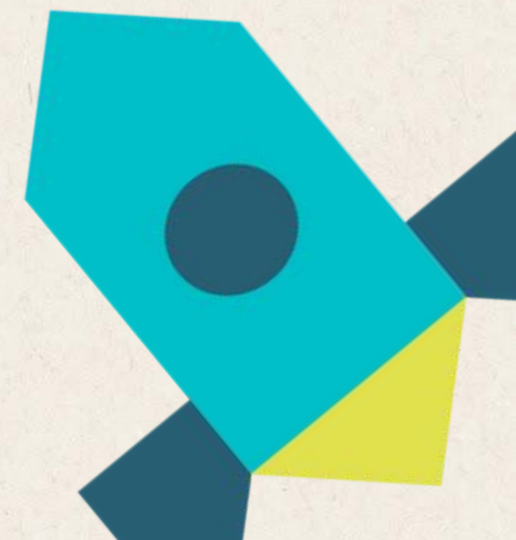


Подумайте або швидко перегляньте:

- Які бізнеси вже працюють у цій сфері?
- Які товари або послуги вони пропонують?
- Які в них переваги?
- Які недоліки або прогалини на ринку?

Зробіть короткий аналіз – 3–5 речень

5-7 хвилин

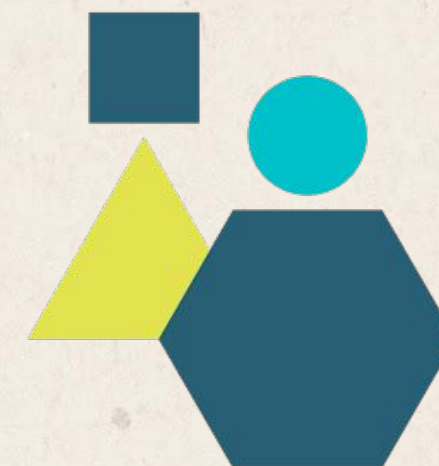


10 хвилин

КРОК 5: Генерація бізнес-ідей

 На основі проблем і ринкового аналізу, придумайте 1–2 бізнес ідеї, які можуть:

- допомогти вирішити проблему
- бути соціально корисними
- мати потенціал для реалізації (навіть у майбутньому)



Приклад: застосунок для школярів з інтерактивними уроками, освітня платформа для сільських громад, сервіси повторного використання товарів тощо

★ Формат підсумку ★

Обрана
ціль

Визначена
проблема

Приклади
існуючих
рішень

Недоліки
існуючих
рішень

Ніша для
інновацій

Бізнес-ідея

2 хвилини на
команду

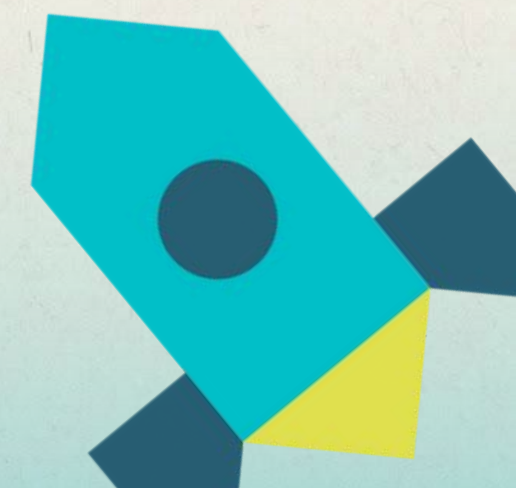
КРОК 6: Презентація



Підготуйте коротке представлення:

- Яку ціль ви обрали?
- Яка проблема?
- Яка ваша бізнес-ідея та чим вона корисна?

Пам'ятайте: ваша бізнес-ідея має бути реальною, корисною та орієнтованою на покращення життя людей і навколишнього середовища



КРОК 7: Дерево проблем та дерево рішень



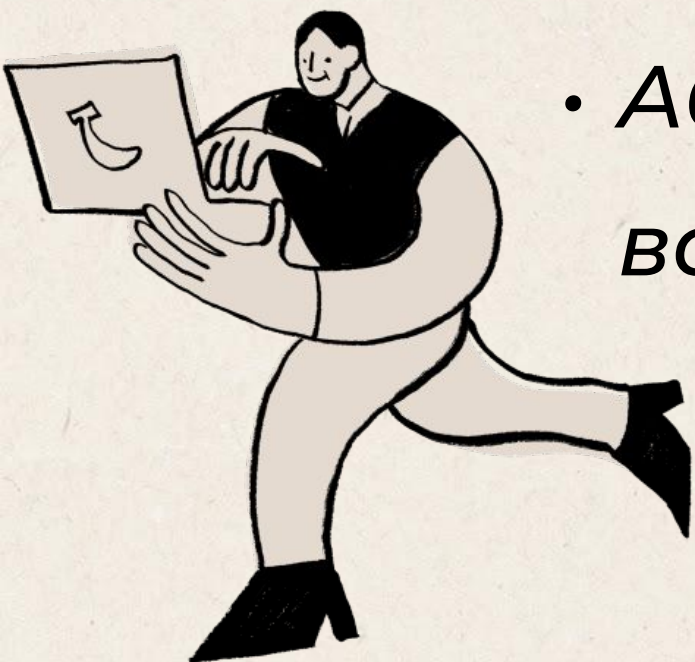
Об'єднайтесь у команди

- Об'єднайтесь у команди по 4–6 осіб
- Оберіть секретаря, який буде вести записи, і спікера для презентації



Оберіть проблему

- Оберіть проблему з попередніх вправ (наприклад: забруднення, булінг, ожиріння, гаджети тощо)
- Або придумайте нову актуальну проблему, яка хвилює вас або вашу громаду



**Зафіксуйте її як основну «стовбурову» проблему
на шаблоні**



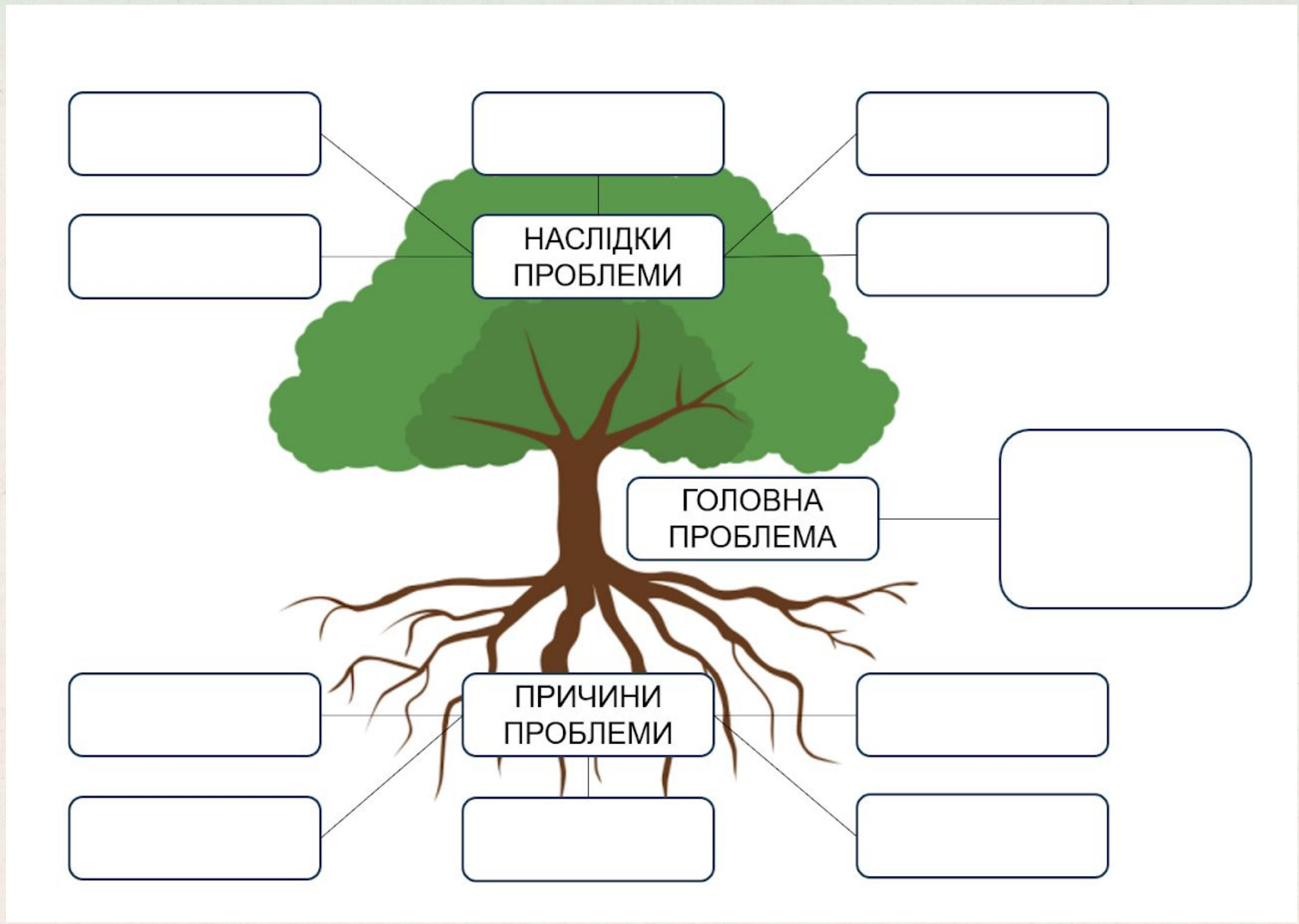
Побудуйте “Дерево проблем”

10 хвилин

★ **Стовбур дерева** — це обрана вами проблема

★ **Коріння (вниз)** — це причини, чому ця проблема існує

★ **Гілки (вгорі)** — це наслідки, до яких призводить ця проблема





Визначте головну ціль

- Подумайте, чого б ви хотіли досягти, вирішивши цю проблему

Наприклад: зменшити кількість булінгу в школі, або зменшити використання одноразового пластику



Запишіть, який позитивний вплив це матиме

Опишіть, що зміниться у вашому середовищі або громаді, якщо ціль буде досягнута:



- учні/учениці почуватимуться безпечніше й впевненіше в школі
- зменшиться кількість сміття у класах та подвір'ї



Запишіть можливі рішення, які можуть допомогти досягти цієї цілі

Складіть перелік варіантів, що можуть реально працювати:



Для проблеми
булінгу — платформа
підтримки однолітків
або мобільний
додаток для
анонімних
повідомлень



Для проблеми
забруднення довкілля
— послуга прокату
багаторазових
контейнерів або
мобільна станція збору
сміття



10 хвилин

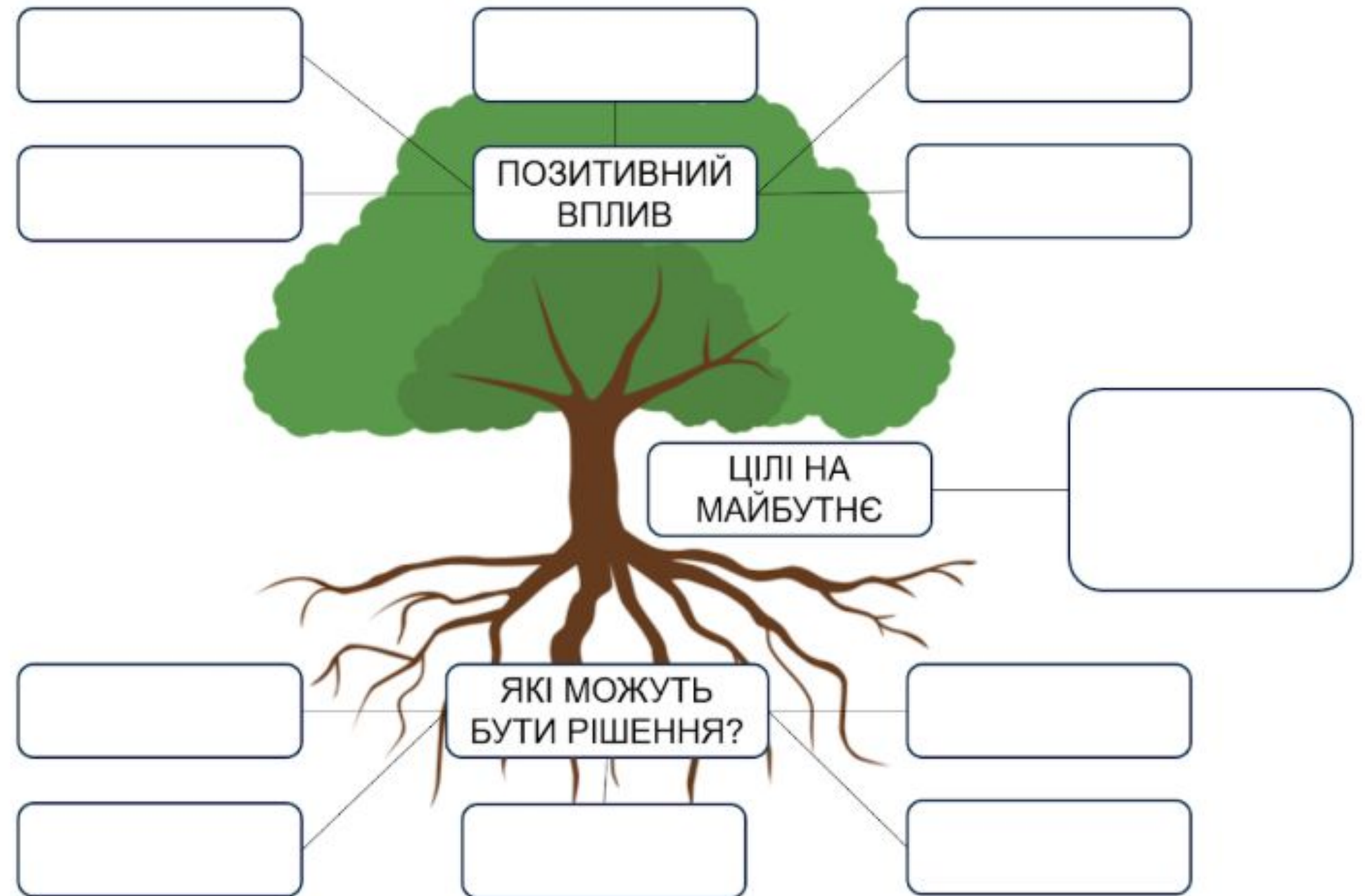


Побудуйте “Дерево рішень”

★ **Стовбур дерева** — це
ВАША ГОЛОВНА ЦІЛЬ

★ **Коріння (вниз)** — це
МОЖЛИВІ РІШЕННЯ

★ **Гілки (вгорі)** — це
ПОЗИТИВНИЙ ВПЛИВ





Сформуйте бізнес-ідеї

На основі аналізу придумайте та запишіть якомога більше бізнес-ідей, які могли б вирішити конкретну, виокремлену вами проблему.



Не оцінюйте бізнес-ідеї зараз з позиції їхньої реалістичності. На цьому етапі важливо згенерувати якомога більше ідей для майбутнього бізнесу.

Проблеми

**Шляхи їх
вирішення**

Бізнес-ідеї

1.

1.

2.

1.

2.



Презентація

Підготуйте коротку презентацію:



- Яку проблему обрали?
- Які причини та наслідки виявили?
- Яку ціль сформулювали?
- Які рішення та бізнес-ідеї запропонували?



★ **Матеріали для роботи:** шаблон, аркуші А3 або фліпчарти, маркери, кольорові стікери.

Нагадування: ваше головне завдання — сформулювати одну конкретну проблему, глибоко її проаналізувати, і на основі цього придумати реалістичні бізнес-рішення, які можуть мати соціальний або екологічний вплив

★ Домашнє завдання ★

1

Перегляньте відеоурок про те, як за допомогою штучного інтелекту можна генерувати бізнес-ідеї:

<https://youtu.be/2LhKcK768Io?si=yKb0ZkYqVYCtAdsB>

2

Спробуйте згенерувати бізнес-ідею за допомогою новітніх інструментів





Junior
Achievement
Україна

член глобальної організації
Junior Achievement

Твори власні бізнес-можливості!