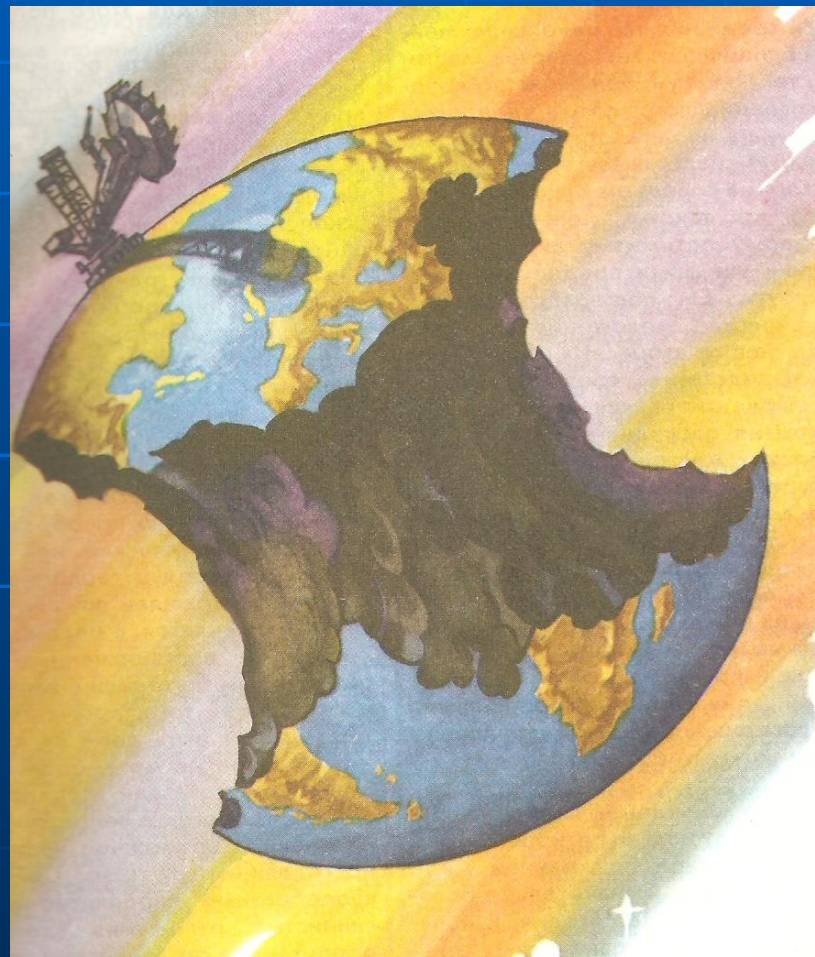



Игра-конструктор «Всемирная деревня» на уроках экономики.

- **Тема урока.**
Глобальные экономические проблемы современности
- **Раздел.** Экономика мирового хозяйства

Авторы:

Баранникова Ю.В., Стременецкая И.С.,
Максименко Н.Е., Чеснокова С.М.





**Презентация игры-
конструктора «Всемирная
деревня» на уроке экономики
в 11 классе**

Цель игры-конструктора:

Образовательные:

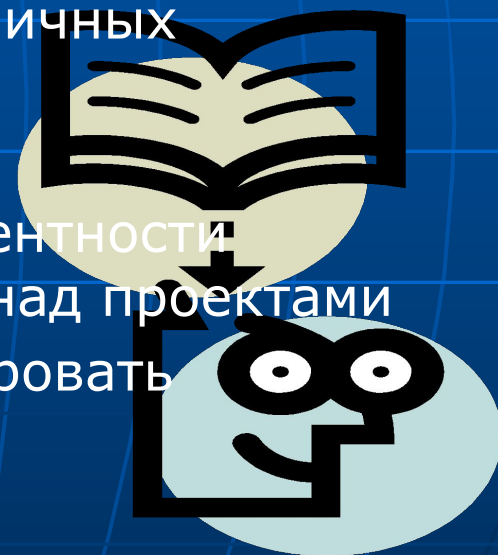
- Осмысление учащимися основных экономических проблем современности
- Определение учениками путей решения данных проблем, с позиции представителей различных экономических систем

Развивающие:

- Формирование коммуникативной компетентности учащихся в процессе групповой работы над проектами
- Актуализация умений учащихся анализировать информацию

Воспитательные:

- Осознание учащимися необходимости решения экономических проблем современности
- Формирование активной позиции учащихся в процессе поисков решения экономических проблем для их



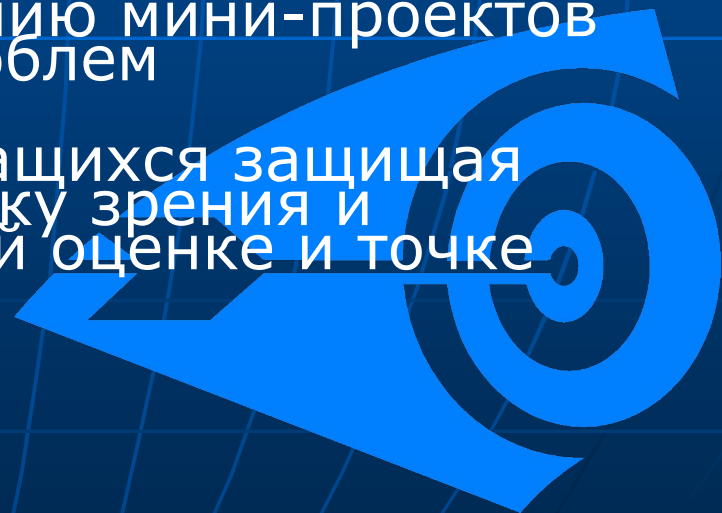
Определение актуальности игры-конструктора

Выбранный нами вид урока предполагает:

- Осознание учащимися глобальных экономических проблем современности на уровне личностного восприятия
- Активизацию деятельностного подхода каждого ученика в поиске путей решения этих проблем
- Развитие познавательного интереса учащихся
- Данный вид урока реализует принцип связи обучения с жизнью, формирует активную гражданскую позицию учащихся

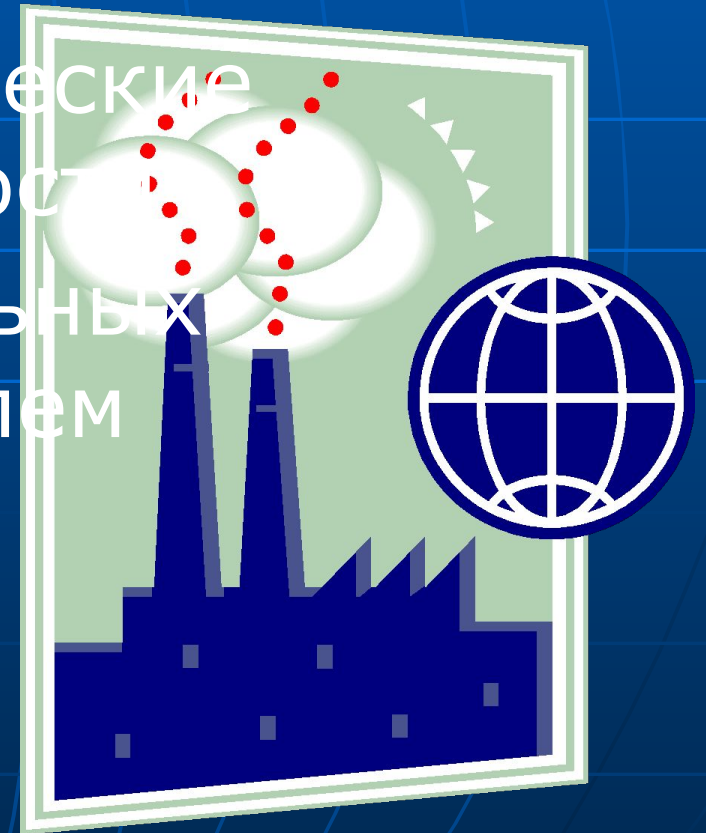
Задачи игры-конструктора:

- Используя кейс-технологии подвести детей к анализу текста, на основе которого, учащиеся должны:
- Самостоятельно выявить экономические проблемы «Всемирной деревни»
- Через призму проблем «Всемирной деревни» вывести учеников на понимание глобальных экономических проблемы современности
- Предоставить дополнительную информацию по глобальным экономическим проблемам (газеты, журналы, статьи)
- Подвести учащихся к созданию мини-проектов решения экономических проблем современности
- Актуализировать умения учащихся защищая проект, отстаивать свою точку зрения и корректно относиться к чужой оценке и точке зрения

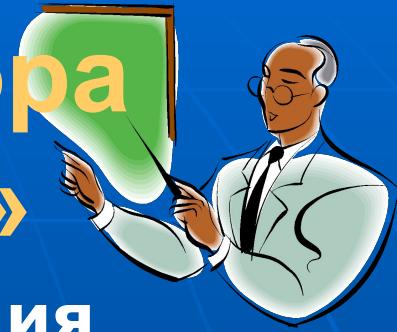


Ключевые вопросы

- Экономические проблемы «Всемирной деревни»
- Глобальные экономические проблемы современности
- Пути решения глобальных экономических проблем



Этапы игры конструктора «Всемирная деревня»



I этап. Планирующий. Организация деятельности

- Класс делится на 3 группы по принципу принадлежности традиционной, командно-административной и рыночной системам. (группы либо сформированы заранее, либо ученики тянут жребий)
- Проводиться актуализация знаний о типах и характерных чертах экономических систем. Использование ЦОРа «схема-пирамида» («Обществознание 10-11 класс» под.ред. Л.Н. Боголюбова)

Этапы игры конструктора «Всемирная деревня»



- Учащиеся актуализируют знания соотнося характерные черты и типы экономических систем
- Озвучиваются критерии сравнения типов экономических систем:

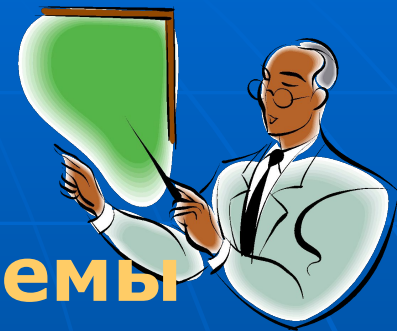
господствующие формы собственности,
роль государства в экономике,
система планирования и управление
структурой народного хозяйства,
мотивация экономической деятельности,
формы ценообразования.



Этапы игры конструктора «Всемирная деревня» II этап. Мотивационный. Погружение в проект

Вопросы и задания:

1. Внимательно прочитайте отрывок из источника «Всемирная деревня» Д. Кьюза.
2. Используя текст, сформулируйте экономические проблемы которые могут возникнуть в «деревне»
3. Предположите, с какими глобальными экономическими проблемами современности могут столкнуться жители всемирной деревни



Варианты экономических проблемы «Всемирной деревни», которые могут назвать ученики:

- Неравенство доходов
- Нищета основной массы
- Низкий образовательный уровень населения
- Низкий уровень использования современных технологий
- Невысокий уровень жизни основной массы населения

II этап. Мотивационный



В ходе обсуждения ученики выделяют следующие глобальные экономические проблемы современности:

- Исчерпаемость природных ресурсов
- Демографические проблемы
- Угроза экологических катастроф
- Бедность и богатство



II этап. Мотивационный

Задания для работы в группах

Ознакомьтесь с текстом «Всемирная деревня». Представьте, что в вашей «Всемирной деревне» существует: рыночная, командно-административная или смешанная экономика.

1. С позиции министерства экономики составьте проект решения экономических проблем «Всемирной деревни». Аргументируйте свою позицию.
2. Обсудите в группах, какой тип экономической системы предпочтительней.

Этапы игры конструктора «Всемирная деревня»



III этап. Информационно-операционный. Осуществление деятельности

Работа в группах. Составление мини-проектов «Пути решения экономических проблем» с точки зрения принадлежности к различным экономическим системам

Этапы игры конструктора «Всемирная деревня»



IV этап. Рефлексивно-оценочный. Презентация результатов

Защита и обсуждение мини-проектов «Пути решения экономических проблем».

Критерии оценки групповых мини-проектов решения экономических проблем «Всемирной деревни»



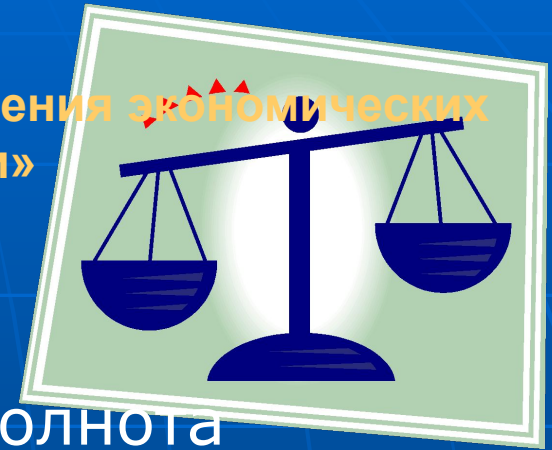
Достигнутый результат:

- Актуальность предлагаемых решений, реальность, практическая направленность и значимость работы.
- Объём и полнота разработок, самостоятельность, законченность, подготовленность и значимость работы
- Соответствие путей решения возможностям экономических систем

Оформление проекта:

- Оформление, соответствие, рубрицирование и структура текста

Критерии оценки групповых мини- проектов решения экономических проблем «Всемирной деревни»



Защита проекта:

- Качество доклада: композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность, объём тезауруса, убедительность и убежденность.
- Педагогическая ориентация: культура речи, манера, чувство времени, импровизационное начало, удержание внимания аудитории.
- Ответы на вопросы: полнота, аргументированность, убедительность и убежденность, дружелюбность, стремление использовать ответы для успешного раскрытия темы и сильных сторон работы.

Критерии оценки групповых мини- проектов решения экономических проблем «Всемирной деревни»



Процесс проектирования

- Объём и глубина знаний по теме (или предмету), эрудиция, межпредметные связи
- оригинальность идеи, способа решения проблемы
- включённости в групповую работу и чёткость выполнения отведённой роли;

Оценочный лист игры-конструктора

Критерии оценки		Само-оценка группы	Оценка педагога	Оценка одноклассников
1. Достигнутый результат(из 15 баллов)				
2. Оформление проекта(из 15 баллов)				
Защита проекта	3.Представление (из 15 баллов)			
	4. Ответы на вопросы (из 15 баллов)			
Процесс проектирования	5. Интеллектуальная активность (из 10 баллов)			
	6. Творчество(из 10 баллов)			
	7. Практическая деятельность (из 10 баллов)			
	8. Умение работать в команде			

Оценочный лист игры-конструктора

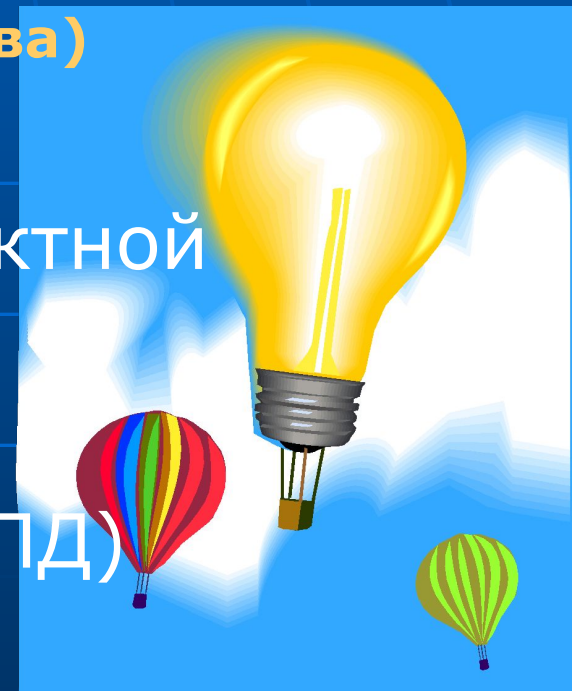
Критерии оценки	Само-оценка группы	Оценка педагога	Оценка одноклассников
Итого			
Среднеарифметический результат			

- от 85 до 100 баллов – «5»
- от 70 до 85 баллов – «4»
- от 50 до 70 баллов – «3»
- менее 50 баллов – «2»

Рефлексия игры-конструктора.

ТЕХНОЛОГИЯ НЕЗАКОНЧЕННОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ (А.Г.Кузнецова)

- Я (мы) узнали, что...
(предметные результаты проектной деятельности)
- Я (мы) научились...
(метапредметные результаты ПД)
- Я (мы) поняли, что...
(личностные результаты проектной деятельности)



Домашнее задание. Вопросы для дискуссии.

- Все ли выделенные экономические проблемы являются характерными для всех типов экономических систем?
- Какие из экономических систем будут, по-вашему, наиболее эффективно справляться с экономическими проблемами «Всемирной деревни»?
- Какие пути решения экономических проблем современности вы считаете наиболее эффективными?