### Проект мастер-класса «Формирование экономического образования на уроках технологии»

Выполнила: Артюх Т.И. Учитель технологии МБОУ «СОШ№1»

#### Актуальность

- Актуальность темы мастер-класса обусловлена введением ФГОС, который даёт нам четкий ориентир организации образовательного процесса.
- Тема повышения эффективности образования представляет обширное поле для изучения.

Новые образовательные стандарты характеризуются постоянным совершенствованием имеющихся и появлением совершенно новых технологий

#### Проблема:

В связи с пониженной мотивацией к предмету некоторых учащихся, выделилась проблема: как сохранить интерес и потребность в познании.

#### Объектом исследования является:

- Активизация познавательной деятельности учащихся в предметной области
  - « Технология»

#### Предметом исследования является:

 процесс развития творческой активности учащихся в проектной деятельности на уроках технологии

#### Цель мастер-класс:

повышение профессиональной компетентности учителей муниципалитета по проектированию и проведению урока «ролевая игра».

#### План работы:

- Актуальность вопроса.
- Что такое урок «ролевая игра»?
- Алгоритм конструирования «ролевой игры».
- Позиции учителя и ученика на ролевой игре.
- Примеры проведения ролевой игры из практики.
- Рефлексия.

#### Теоретическая значимость:

 заключается в определении средств и рекомендаций по управлению игровой деятельностью, которые могут быть использованы в процессе обучения учащихся и развития их творческих способностей

#### Практическая значимость:

 предложенные материалы работы могут быть использованы учителями технологии, руководителями кружков дополнительного образования, а также родителями.

#### Новизна:

- Увеличение познавательной активности, т.к. все учащиеся активны во время ролевой игры, нет пассивных.
- Повышение качества успеваемости.
- Расширение содержания самооценки детей за счёт того, что они могут говорить о своей роли.
- Теоретический материал проигрывается через действие. Традиционная форма знания, а нестандартные (игры) знание через действие.

#### Задачи:

- •Обозначить актуальность формирования у обучающихся основ экономической грамотности;
- •Представить участникам мастер-класса примеры уроков ролевых игр;
- •Провести практическую часть мастер-класса по освоению алгоритма конструирования урока ролевой игры;
- •Провести рефлексию продуктивности мастер-класса

# Влияние технологии ролевой игры на результат обучения:

- 1. Увеличение познавательной активности, т.к. все учащиеся активны во время ролевой игры, нет пассивных.
- 2. Повышение качества успеваемости.
- 3. Расширение содержания самооценки детей за счёт того, что они могут говорить о своей роли.
- 4. Теоретический материал проигрывается через действие. Традиционная форма знания, а нестандартные (игры) знание через действие.

# Способ организации ролевой игры:

- 1.Описать идею, замысел, сущность игровой ситуации
- 2.Создать ситуацию выбора ролей
- 3.Определить функции, требования, место действия и результат каждой роли
- 4.Предъявить и оценить результат проведенной игры

## Позиция учителя:

- Организатор
- Фасилитатор (учитель помощник)

### Позиция ученика:

Субъект собственной учебной деятельности:

- Самостоятельность,
- Активность.

# Учителю следует соблюдать ряд основных правил:

- самому иметь высокий моральный облик учителя;
- иметь доверительные отношения с учениками, создавать атмосферу доверия (проявлять такт, терпение, уважение к своим учащимся, которые стараются получить знания, умения и ценности принятия моральных решений и воплощения их в высокую деятельность, достойную человека);
- постоянно формировать и развивать коммуникативную культуру школьников (уважительное отношение к противоположному мнению, взаимопомощь).

# Пример ролевого урока «Бюджет семьи»

#### Цель урока:

добиться понимания необходимости освоения рационального распределения семейного бюджета.

#### Задачи урока:

- рассмотреть различные виды семейного бюджета
- сформировать понятия «семейный бюджет», доход, расход, экономия
- ознакомить с основными источниками доходов и расходов семьи
- сформировать представление о структуре бюджета семьи.

# Способ организации ролевой игры:

- Описать идею, замысел, сущность игровой ситуации
- Создать ситуацию выбора ролей
- Определить функции, требования, место действия и результат каждой роли
- Предъявить и оценить результат проведенной игры

#### Идея игры

Идея игры заключается или в изучении нового материала,

или проигрывании ситуации в качестве закрепления материала

#### Правила игры:

- • Семья должна быть дружной.
- При принятии решения учитывается мнение каждого члена семьи.
- Все вопросы решаются с учетом большинства голосов
- В "семье" при обсуждении следует соблюдать правила поведения, чтобы не мешать шумом другим.

## Ролевая игра:

Потребности семьи Информация о товарах

#### Участники игры

- Семья 1 (6-7 человек)
- Семья 2 (6-7 человек)
- Семья3 (6-7 человек)
- Эксперты- 3 человека

#### Ход игры

- Разделиться на группы по несколько человек
- Разделить роли:

Жена

Муж

Дочь

Сын

И так далее



# **Составить характеристику семьи Придумать для каждого члена семьи:**

- Игровое имя
- Возраст
- Профессию
- Заработную плату (пособия, стипендия, пенсия)
- Возможные источники других доходов
- Итоговую сумму доходов всей семьи
- Каждая «семья» знакомит других участников игры, экспертов со своими членами семьи

## Потребности семьи

Потребность - осознанное желание иметь что-либо материальное или духовное

орациональные

оложные

## (еда, вода, одежда, жилье, продолжение рода)

Потребность в безопасности (защита от врагов, нишеты, болезни)

Социальные потребности (в любви, дружбе, общении...)

о уважении и самоуважении в уважении и самоуважении и самоуважении и самоуважении в

Потребность в самореализации (профессия, спорт, наука)



# Потребности семьи

потребности каждого члена се





# Классификация тозароз

Уровень потребности	Характеристика
Срочные и необходимые	Купить немедленно
Обязательные	Обеспечивают нормальную жизнь
Желательные, но не обязательные	Вещи улучшенного качества, повышенной комфортности
Престижные	Вещи повышенного качества и комфортности

Свойства	Содержание
Практичность	Надежность в пользовании, полезность, соответствие назначению товара
Удобство, комфорт	Способность создавать чувство комфорта в доме, чувствах людей
Красота	Соответствие свойств вещи эстетическим вкусам
Модность	Соответствие моде
Оригинальность	Нестандартность, своеобразие, соответствие своеобразным вкусам, способность подчеркнуть достоинства покупателя и скрыть его недостатки
Совместимость	Соответствие другим вещам, способность вписаться в интерьер квартиры
Ценность	Свойство вещи сохранять и даже увеличивать свою потребительскую стоимость
Качество	Совокупность свойств покупки удовлетворять определенные потребности покупателя в соответствии с назначением

### Правила покупки

- Продавец не должен быть случайным;
- Изучите конъюнктуру рынка;



- Сомневаетесь в товаре не покупайте;
- Проверьте исправность товара, его работостособность;
- Покупая сложную бытовую технику, проверьте правильность заполнения гарантийного талона;
- Сохраняйте чек.

#### Подведение итогов

Высказывается глава семьи о поведении каждого члена семьи

- Были ли в «семье» конфликты ?
- Какие использовались аргументы для решения проблем?
- Как «семья» выходила из различных ситуаций?
- Какие испытывали трудности?

«Расскажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, сделай вместе со мной – и я научусь» (китайская пословица)

#### Спасибо за внимание!

