

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

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

2018
г.

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 рефлекссию 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)
- Семья 3 (6-7 человек)
- Эксперты- 3 человека

Ход игры

1. Разделиться на группы по несколько человек

2. 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

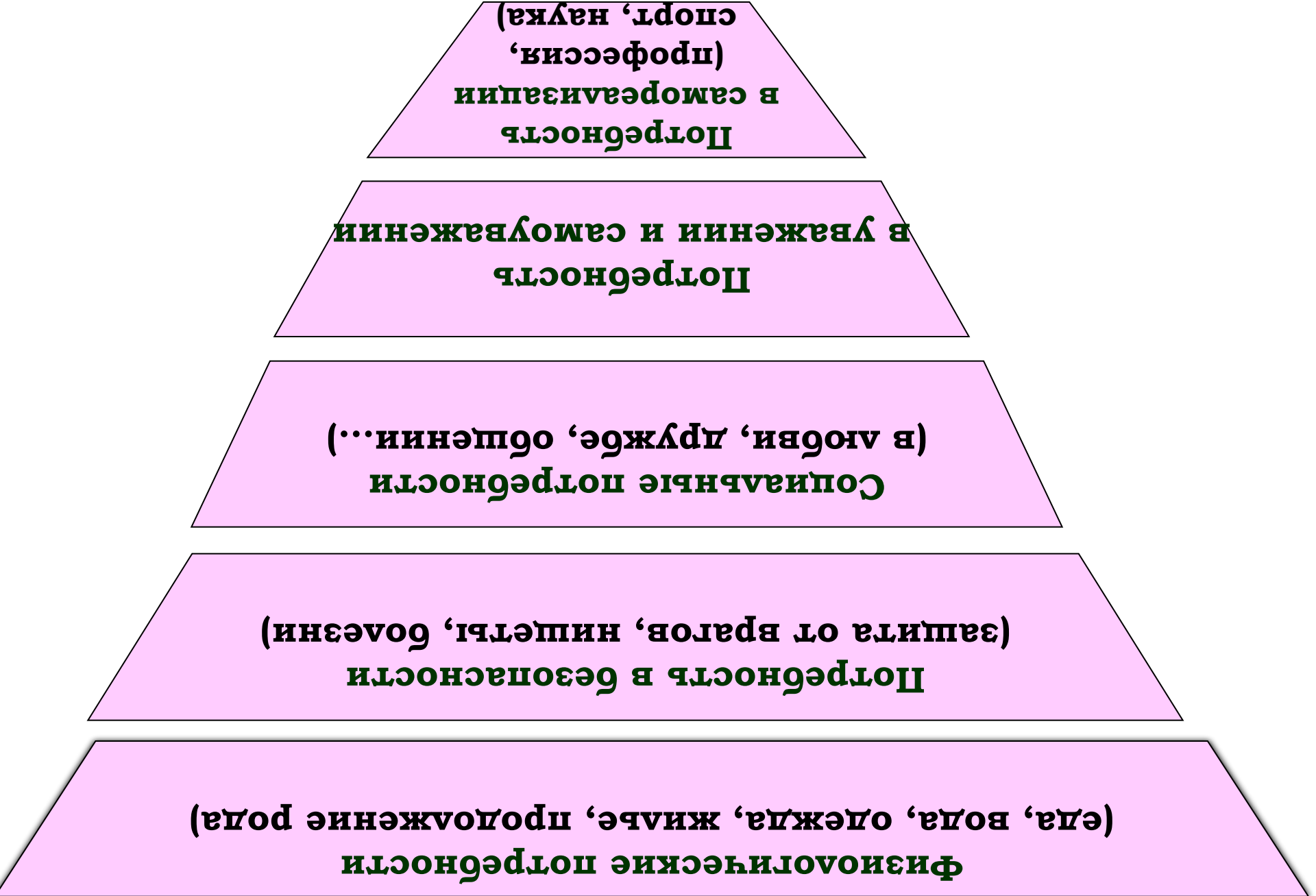
желание иметь что-либо 

материальное или духовное

● рациональные

● ложные

«Пирамида потребностей»



Потребности семьи

=

потребности каждого члена семьи

+



Классификация товаров

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

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

Правила покупки


- Продавец не должен быть случайным;
- Изучите конъюнктуру рынка;
- Сомневаетесь в товаре – не покупайте;
- Проверьте исправность товара, его работоспособность;
- 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!

