**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К РАЗРАБОТКЕ**

**«Дидактическая игра - «В море экономики»**

**к уроку обществознания «Экономика и ее основные участники»**

**Предмет:** обществознание

**Тема:** Экономика и ее основные участники

**Класс:** 7

**Программа курса:** обществознание, 7 класс

**Автор программы:** Боголюбов Л.Н.

**Тип урока:** урок закрепления знаний, совершенствования умений и навыков

**Форма урока**: путешествие

**Цели урока:**

Научить оперировать понятиями темы и применять социально-экономические знания в процессе решения познавательных задач

**Задачи:**

*Образовательные:*

* формирование умения объяснять понятия,
* соотносить понятие и его определение,
* выявлять существенные черты понятия,
* высказывать оценочные суждение социально-экономическим явлениям

*Развивающие*

* Развитие внимания, логического мышления, познавательной активности и творческих способностей обучающихся
* Развитие самостоятельности, инициативы

*Воспитательные:*

* Воспитание интереса к предмету
* Воспитание культуры поведения на уроке, толерантности

**Реализация мультимедийного ресурса:**

Ресурс можно применять

* как тренажер для отработки понятий темы «Экономика и ее основные участники» в 7 классе
* для подготовки к ГИА по обществознанию в 9 классе
* для индивидуального обучения
* для дистанционного обучения

**Ключевые понятия:** экономика, производство, обмен, потребление, распределение, натуральное хозяйство, товарное хозяйство, потребитель, производитель, ресурсы

**Характеристика урока:**

На изучение темы «Экономика и ее основные участники» отводится 2 часа. Первый урок – изучение нового материала, второй - урок закрепления знаний, совершенствования умений и навыков. Данный ресурс представляет собой вариант 2-го урока закрепления знаний по данной теме в форме игры-путешествия.

Поскольку подготовка к ГИА и ЕГЭ должна начинаться уже в среднем звене, материал, представленный в ресурсе, содержит разнообразные задания направленные отработку основных понятий темы «Экономика и ее основные участники» в формате ЕГЭ, но в игровой форме, что адаптировано для учащихся этого возраста. Учащиеся учатся оперировать и применять понятия, которые включены в задания ЕГЭ по обществознанию блока «Экономика» (экономика, ресурсы, потребитель, производитель, рынок)

**Обеспечение урока:**

мультимедийный комплекс:

интерактивная доска Elite Panaboard TU – 880 с функцией multi-touch,

проектор,

компьютер с установленной программой EasiTeach Next Generation

**Литература:**

* Боголюбов Л.Н., Иванова Л.Ф. Обществознание 7 класс – М.: Просвещение, 2010
* Котова О.А., Лискова Т.Е. Обществознание. Рабочая тетрадь. 7 класс - М.: Просвещение, 2010
* Промежуточная аттестация по обществознанию 6-9 классы. Пособие для учителей общеобразовательных
* Мастер-классы Степкина И.А. «Собираем пазлы», «Действия с заблокированными объектами», «Чудо-змейка», «Использование анимации»; Ячменевой М.А. «Прием проявляем картинки и преодолеваем препятствия», «Прием чудо-кармашек»; Тарасовой В.А. «Использование инструмента «Заливка» в ПО EasiTeach Next Generation»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РЕСУРСА**

**«Дидактическая игра - «В море экономики»**

***Страница № 1***

Страница № 1 содержит информацию о теме ресурса и ее авторе. Кликая на на корабль с капитаном, отправляемся с плавание

Название игры «В мире экономики» появляется путем анимации в игровом режиме. Затем учитель, кликая на букву «И», заменяет ее на «О», поясняя при этом, что путешествие будет проходит в «море экономических знаний».

***Страница № 2***

Страница № 2 содержит карту игры-путешествия.

*Учитель:* На предыдущем уроке вы изучили тему «Экономика и ее основные участники», а сегодня мы отправимся в путешествие по морю Экономики, чтобы закрепить знания и отработать умения применять понятия урока в различных ситуациях. Начнем путешествие от причала понятий («волшебной указкой» касается парусника, и он показывает маршрут плавания), затем нас ждет Залив деятельности, Море благ, экономическая регата, острова Благоденствия и Робинзона, подводный мир ресурсов, отдых на Пляж-TY, опасные приключения на подводных рифах и экономический шторм. Тот, кто успешно справится со всеми заданиями и пройдет в порт «Экономика», получит право называться «Лоцманом». А лоцман - это специалист, хорошо знающий фарватер и прокладывающий курс кораблям.

Учитель кликает на клюв чайки (справа вверху –воспроизводится звуковой файл)

- И так, семь футов под килем! В путь! («волшебной указкой» приводим в движение штурвал (сбоку) и для воспроизведения аудиофайла – кликаем на центр штурвала).

-В ходе путешествия вы продемонстрируете понимание понятий: экономика, производство, распределение, обмен, потребление, натуральное хозяйство, товарное хозяйство, ресурсы.

*Ученики*: принимают условия игры-путешествия и эмоционально настраиваются на урок.

На данной странице использованы приемы:

* анимации «следовать линии», «повернуть», вставка аудиофайла

***Страница № 3***



Текст задания открывается кликанием на заголовок.

*Учитель* (объясняет цель задания). Мы начинаем путешествие от Причала Понятий. Данное задание направлено на воспроизведение основных понятий темы, знание которых необходимы для выполнения дальнейших упражнений.

*Ученики* выходят к доске и кликают на выбранную ими картинку-пазл - открывается понятие. Ученик должен сформулировать его определение..

*Закрепляемые знания и умения*: знание понятий и умение их объяснять.

В данном слайде использованы приемы:

* анимация «скачки» (волнение моря)
* скрыть – раскрыть объект (пазлы)

***Страница № 4***

******

*Учитель:* Мы попали в Залив Деятельности. Приближается шторм.Всему экипажу судна надеть спасательные жилеты и взять спасательные круги! Именно они и помогут нам преоделеть трудности. Вы видите спасательный круг в виде телевизора. Каналы телевизора настроены на трансляцию 4-х видов деятельности. Нажимая на кнопочки 1, 2, 3, 4, 5 , вы открываете картинки, иллюстрирующие тот или иной вид деятельности. Ваша задача - определить ее. Чайка несет подсказку-ответ.

*Ученики*  нажимают на кнопочку с цифрой, дают определение вида деятельности, затем

для проверки ответа кликают на чайку с соответствующим номером .

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: понимание понятия «виды деятельности», умение соотносить социальные реалии с видами деятельности.

В задании использованы приемы:

* «скрыть-раскрыть» объект действием на другой (картинки в телевизоре)
* анимация «следовать линии» (чайки)

***Страница № 5***



*Учитель:* Из Залива Деятельности, преодолев шторм, мы отправляемся я в море Благ. В процессе деятельности создаются блага в виде товаров и услуг. Погода на море тихая, спокойная, мы будем рыбачить.

*Ученики:* К доске выходят 2 человека и, по очереди, кликая на морского обитателя, оправляют его в тот или иной столбик. Затем надо классифицировать блага. Ученик называет устно вид благ, затем кликаем вверху в центре таблицы, появляются понятия – «товар» и «услуга»

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: классификация благ (товар и услуга).

В задании использованы приемы:

* группировки объектов
* наложения слоев
* анимация «следовать линии»

***Страница № 6***

*Учитель:* На пути к острову Благоденствия нас ждет экономическая регата. Кликаем на заголовок и - видим задание: Какой парусник не придет в порт «Экономика»?



Ученики: (отвечают) В порт не придет тот парусник, который не связан с темой «экономика». Это парусник «желание». Ученик, вызванный к доске, кликает на парусник «желание» указкой - и он исчезает.

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: исключение лишнего понятия, не связанного по смыслу с остальными.

В задании использованы приемы:

* анимации «скачки» (парусники»), «следовать линии»
* «скрыть-раскрыть» объект

***Страница № 7***

*Учитель:* Мы причаливаем к острову Благоденствия. Экономические продукты (блага) могут создаваться в разных формах ведения хозяйства – товарном или натуральном. На острове Благоденствия господствует товарное хозяйство и царит полнейшее изобилие. Вам необходимо из предложенных вариантов выбрать черты товарного хозяйства.



*Ученики* комментируют каждый вариант ответа. Затем ответы проверяются нажатием на красные стрелки. Верный ответ – «Верный курс!», неверный ответ – «Идем ко дну!»

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: понимание понятия « товарное хозяйство» и соотнесение его существенных черт с понятием.

В задании использованы приемы:

* анимации «следовать линии»
* «скрыть-раскрыть» объект действием на другой
* анимация «скачки»

***Страница № 8***



*Учитель:* Наш путь лежит к острову Робинзона. Какая форма хозяйствования была у Робинзона?

*Ученики:* Поскольку все необходимое для жизни он производил сам, то такое хозяйство называется натуральным.

*Учитель:* Из предложенных вариантов необходимо выбрать черты натурального хозяйства.

*Ученики:* комментируют свои ответы, мотивируя выбор.

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: соотнесения понятия и его признаков.

В задании использованы приемы:

* анимация «повернуть»
* «скрыть-раскрыть» объект действием на другой
* анимация «скачки»

***Страница № 9***



*Учитель*: Корабль с путешественниками входит в Залив ресурсов. Но почему в заливе только 4 корабля?

*Ученики:* отвечают, что существует 4 основных вида ресурсов. Кликаем на заголовок слайда – появляется задание – назвать виды ресурсов.

*Ученики:* называют виды ресурсов – природные, материальные, финансовые, трудовые.

Ответы учеников проверяем кликая на дельфинчика, играющего с мячиком. За заднем слое (мячик) постепенно появляются названия видов ресурсов (финансовые, трудовые, материальные, природные)

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: виды ресурсов.

В задании использованы приемы:

* анимации «скачки» (волнение моря), следовать линии (дельфин)
* «скрыть-раскрыть» объект

***Страница № 10***



*Учитель*: В заливе Ресурсов нас ждет приключение – мы опускаемся на морское дно. На морском дне всегда много интересных вещей. Что спрятал Пират на морском дне? (кликаем на Пирата). Здесь лежит ресурс. А какой – необходимо отгадать. Из предложенных трех заданий выбирайте только по одному правильному ответу. В случае правильного ответа – на морском дне постепенно появится ресурс. А в случае неверного – вы услышите звук корабельной рынды.

*Ученики:* у доски могут работать 3 человека. Поочередно они делают свой выбор, комментируя свои действия.

После того. Как будут выполнены все три задания, на дне моря появится сундук с золотом. *Ученики* определяют его как финансовый ресурс.

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: устанавливать соответствие между чертами социального явления и обществоведческим понятием (натуральное, товарное хозяйство, деятельность, виды ресурсов)

В задании использованы приемы:

* «Поместить объект на передний план» (мастер-класс Ячменевой М.А.)
* Вставка звукового файла

 ***Страница № 11***

*Учитель*: В морских глубинах нас ждет еще одно испытание.

Учитель кликает на заголовок страницы и открывается задание – Поднять ресурсы с морского дна и распределить их на группы.

*Учащиеся* классифицирую ресурсы на 4 группы, затем дают названия видам ресурсов. Важно обратить внимание учеников на то, что дети не относятся ни к одной группе ресурсов, т.к. не являются даже трудовым ресурсом, потому что не обладают достаточными знаниями и трудовыми навыками.

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: классификация ресурсов.

В задании использованы приемы:

* группировки объектов
* анимация «следовать линии»
* «скрыть – раскрыть» объект

***Страница № 12***



*Учитель:* Наш корабль пристает к берегу, и мы высаживаемся на Пляж. Наконец-то долгожданный отдых! Но отдых мы проводим с пользой, так как находимся на необыкновенном пляже. Это – Пляж - TY. В программе ТY – отрывок из мультфильма «Ну, погоди!» Вы должны охарактеризовать экономическую роль Зайца и перечислить, какие блага он производит (блага необходимо классифицировать как товар или услугу).

*Ученики:* характеризуют роль Зайца как производителя. Заяц создает услуги (выращивает цветы, готовит еду, печет печенье) и производит товар (выращивает овощи).

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: умение соотносить социальные явления с обществоведческим понятием.

В задании использованы прием вставки видеофайла

***Страница № 13***



*Учитель:* Наш корабль опять ждут серьезные испытания. Мы попали на подводные рифы (учитель кликает на корабль – появляется облачко с текстом задания). Для того чтобы продолжить плавание, из каждой строчки исключи лишнюю букву, а из остальных сложи слово. Для подсказки используй спасательный круг (кликая на спасательный круг, появляется определение понятия, которое необходимо сложить)



*Ученики* по очереди, используя спасательный круг, выводят на слайд определение, затем вспоминают его понятие, исключают лишнюю букву (она передвигается в окошко иллюминатора). А из оставшихся букв складывают отгаданное понятие, передвигая буквы (они закреплены по горизонтали)

В иллюминаторах кораблика появляется слово «выгода». Его значение необходимо объяснить (экономический интерес производителя).

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: умение формулировать понятие по его определению, используя подсказку.

В задании использованы приемы:

* блокировка объекта по горизонтали (буквы передвигаются только по горизонтали)
* анимация «следовать линии», «повернуть»
* «скрыть-раскрыть» объект

***Страница № 14***

******

*Учитель:*Ребята, наш корабль попал в шторм, спастись удалось только кораблю потребителя. Используя элемент «заливка», раскрасьте парус кораблика потребителя в оранжевый, а остальные паруса в голубой цвет.

Ученики: определяют кораблик, которому удалось спастись от шторма (на корме - действие потребителя: использование в быту света и тепла)

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: выявлять специфику характера деятельности потребителя

В задании использованы приемы:

* «скрыть – раскрыть» объект действием на другой объект
* элемент «заливка»

***Страница № 15***

******

*Учитель:*Шторм не утих,вас ждет еще одно испытание. На этот раз уцелел кораблик производителя, окрасьте его парус в оранжевый цвет, а остальные паруса – в фиолетовый.

*Ученик:* используя элемент «заливка», раскрашивают парус кораблика производителя (реставрация памятников) в оранжевый цвет.

***Страница № 16***



*Учитель*: Наше путешествие подходит к концу. Я уже вижу вдалеке порт «Экономика». Нам необходимо проложить курс корабля, для того чтобы прийти в порт. Кликаем на заголовок – появляется текст задания: установи порядок действия потребителя.

*Ученик:* Используя виджет «Навигатор» устанавливает последовательность действий потребителя «осознание потребности –– оценка характеристик товара – поиск информации о товаре - решение о покупке» используя подсказку (9В – 9СЗ – 9В) и прокладывает курс корабля



Затем проверяем правильность выполнения задания, кликая на кораблик – он идет по правильному курсу.

*Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: понятие «потребитель», установление последовательности действий потребителя.

В задании использованы приемы:

* Виджет «Навигатор»
* Анимация «следовать линии»

***Страница № 17***

***Проверим фарватер***



*Учитель:* Ребята, вам выдаются лоцманские карты. Вам необходимо выполнить задания, тем самым мы проверим, как верно вы научились прокладывать курс кораблям в «море экономики». Проложить фарватер – это значит найти верное решение.

( Внедренный файл справа вверху). Каждый ученик получает отдельный лист с тестом.

Ученики выполняют задания на месте, а затем при помощи виджета «рентген» проверяется правильность выполнения задания. Ученики выполняют взаимопроверку, сверяя ответы с доской.

***Страница №18***



*Учитель:* Мы вошли в акваторию Порта Экономики. Настала пора бросить якорь. Вам, успешно выдержавшим испытания, научившимся находить фарватер, предстоит сдать экзамен на звание «Лоцмана Экономики».

*Ученики* опускают якорь, и в окне иллюминатора появляется текст обобщающих вопросов *Закрепляемые знания и совершенствуемые умения*: объяснять причинно-следственные связи изучаемых явлений, давать оценочные суждения.

В задании использованы приемы:

* «скрыть-раскрыть» объект (заголовок, облачко с текстом)
* группировка объектов (якорь – текст вопросов)
* анимация «скачки» (волнение моря), «повернуть» (солнце), следовать линии (опускание якоря)
* прием «действия с заблокированными объектами»

***Страница № 1******8***

Учитель: Наше путешествие завершилось. Учитель кликает на дельфина – появляется облачко с текстом:



- «Путешествие по морю Экономики успешно завершилось. Вы прошли через рифы, побывали на островах, опускались на морское дно, отдохнули на пляже. Всем, выдержавшим это испытание присваивается звание «Лоцмана Экономики» и вручается морская форма.

Учитель кликает на фигурку мальчика – он преображается в форму лоцмана.

Лоцман – самый нужный человек в море, он не имеет права ошибаться, так как прокладывает безопасный путь кораблям через рифы и мели. Если у вас не все получалось сегодня, не беда вот вам кораблики – они не простые, а изготовлены из особенного строительного материала – из понятий темы «Экономика и ее основные участники». Проводя свои кораблики по фарватеру, вы лучше усвоите понятия темы. Ведь теперь вы лоцманы в «Море Экономики». Всех, дерзких и отважных, любящих морские приключения называют морскими волками. Учитель кликает на клюв чайки - воспроизводится аудиофайл «Морские волки», Учитель раздает ученикам бумажные кораблики (на корабликах написаны основные понятия темы)

В слайде использованы приемы:

* анимации «скачки» (волнение моря, движение дельфина)
* «скрыть-раскрыть» объект (облачко с текстом, мальчик – лоцман)
* Вставка звукового файла

***Страница № 20***



На странице № 20 размещены ссылки на использованные ресурсы.