**Урок-соревнование в 11 классе**

**по теме**

**«Человек и экономика»**

**Цель урока:**

посредством игры вспомнить, повторить и закрепить основной программный материал, который поможет в дальнейшем в выборе профессии учащегося

**Задачи урока:**

Образовательная – составить у учащихся представление о мировой экономике и финансовых институтов

Развивающая – развитие алгоритмического мышления, памяти, внимательности; продолжить отработку умений и навыков работы

- с источниками

- умения использовать уже имеющиеся знания на практике;

- аргументировано излагать свою точку зрения.

Воспитательная – развитие познавательного интереса к экономике, логического мышления, воспитание ответственности за общее дело.

**Ход урока:**

1.Организационный момент.

 Объяснение учащимся правил проведения урока - игры, деление на команды и формирование жюри. В жюри можно пригласить классного руководителя, других учителей и ребят из параллельного класса. Баллы за каждое задание должны быть заранее оговорены. Класс может поделиться на две половины, а при желании некоторые учащиеся могут участвовать в качестве группы поддержки.

Правила игры:

 По территории игры разбросано несколько «точек». Это разные виды предприятий или компаний, с которыми участники команды должны будут вести свой бизнес. Пустые (не занятые другими командами) «точки» можно занимать. Занять «точку» можно, выполнив задание владельца компании. Выполнив задание, участники игры подписывают с ним контракт на определенных условиях. За взятие пустой точки команда получает столько баллов, на сколько вопросов она смогла ответить. Заняв «точку», команда обязана оставить на месте отряд защитников представителей интересов их компании. Если на предприятии находится такая команда, она считается занятой, и другим командам придется вступать в сражение за «точку», т.е. предлагать более выгодные условия контракта. Если компанию захватили и затем ушли, она считается пустой.

 Если вы оставили свою компанию и вернулись на нее обратно до того, как кто-либо смог ее захватить, вам не нужно выполнять никаких дополнительных заданий, чтобы снова застолбить «точку» за собой. Баллы за это также не начисляются.

 На каждой «точке», на которой вы успешно выполнили задание за определенное время (2 минуты), вы можете получить дополнительный бонус, на одной станции только один бонус и только один раз. Бонусов в игре всего два вида, на ваш выбор, вы можете взять фишку «Черная метка» или «Бонус-подсказка». Каждый бонус можно использовать до конца игры в любой момент на любой «точки», но всего один раз (при использовании владелец компании забирает бонус себе). «Черная метка» означает, что вы можете выключить из игры на время сражения любого игрока противника. «Подсказка», естественно, дает право на подсказку со стороны владельца компании.

 Ребята, прежде чем мы с вами начнем игру я бы хотел, чтобы вы обратили свое внимание на следующие детали:

**- во-первых**, на присутствующих здесь учащихся (коллег), которые в свою очередь также играют вместе с нами, но только в качестве инвесторов. Их задача выбрать «лучших из лучших» и в дальнейшим, проинвестировать ваши компании. А кому они отдадут предпочтение, это будет зависеть от вас, от вашей организованности и тактически правильных действий.

**- во-вторых**, мне хочется услышать от вас ответы на следующие вопросы:

***- как вы думаете, какое из предложенных определений, наиболее полно, раскрывает понятие экономика (презентация);***

***- перспектива и актуальность профессии экономиста для развития будущего России;***

- кто себя считает лидером, среди всех остальных и почему;

- у кого развито креативное, нестандартное мышление;

- кто из вас уверен, что именно он умеет работать в команде;

- кто из вас использует системное мышление (то нечто практическое, это метод, с помощью которого можно выявить определенные закономерности, определенный смысл в ряду событий и явлений, чтобы лучше подготовиться к будущему и получить возможность оказывать на него влияние. Иными словами, системное мышление дает человеку инструмент для управления своим будущим)

**Желаю успеха!**

**Итоги и рефлексия:**

Подведение итогов; оценка и самооценка своей деятельности и работы в командной игре учащихся; выяснить у ребят кто хотел бы в будущем связать свою жизнь с экономическими профессиями и что в конечном итоге он почувствовал, его это или нет.

**Расположение «точек» предприятий**

**в игре:**

1. **«Мировая экономика и финансовые институты»**

**«Задачи по экономике»**

1. **«Своя игра»**
2. **«Анализ графической информации»**

**«Экономика и экономическая наука»**

1. **«Определение признаков по контексту»**

**«Анализ текста»**

1. **«Анализ суждений»**
2. **Построить пирамиду потребностей**

**по Маслоу**

**Личностная характеристика**

**«инвесторов»**

1. **«Оранжевый» - креативное мышление**
2. **«Желтый» - лидер**
3. **«Зеленый» - умение работать в команде**
4. **«Белый» - системное мышление**