**Сценарий интеллектуальной игры**

**«Экономическая сфера жизни общества»**

ГБПОУ «Черемховский горнотехнический

колледж им. М.И.Щадова»

Копытова Анна Владимировна, преподаватель

**Аннотация**

Данная разработка предназначена для студентов специальностей 08.02.01. Строительство и эксплуатация зданий и сооружений, 13.02.11. Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям), 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта и 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Внеаудиторное занятие разработано по теме «Экономическая сфера жизни общества» с использованием игровых технологий обучения, в основе которого лежит имитационное моделирование и ролевое поведение участников игры. Основная форма обучения - индивидуальная, при которой студенты работают в информационной сети в MC Teams.

В рамках занятия формируются следующие ОК:

ОК 04. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач

ОК 06. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.

Продолжительность занятия: 1 час

**Цель:** Повторить, углубить, обобщить знания по обществоведению по теме «Экономическая сфера жизни общества».

**Задачи:**

Совершенствовать умения чётко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение;

Способствовать развитию коммуникативных умений, командного взаимодействия участников;

Содействовать развитию интереса к изучению вопросов экономики.

**Ожидаемый результат:** повысить активность студентов на уроках обществознания, помочь раскрыть творческие возможности обучаемых.

**Ход занятия**

1. Орг. момент

Подключение к MC Teams, приветствие, психологический настрой.

2. Целеполагание и мотивация деятельности студентов.

**Преподаватель.** Среди всех сфер жизни общества, экономическая сфера занимает ведущее место, так как обеспечивает удовлетворение потребностей людей в разнообразных благах. Сегодня экономикой интересуются все - от мала до велика. Знакомство с ней начинается в раннем детстве (со слов «моя игрушка», «мой свитер») и продолжается всю жизнь.

Я хотела бы обратиться к словам американского экономиста Милтона Фридмена "Экономика - очаровывающая наука, но далеко не все понимают её принципы".

Надеюсь, что на уроках обществознания вы усвоили азы этой науки, а для дальнейшего более углубленного её изучения вам хватит выносливости и терпения. И так, а сейчас я расскажу вам правила игры. Игра состоит из трёх этапов: 1 этап - лёгкие вопросы, 2 - средние и 3 этап - сложные. Побеждает тот, кто наберёт максимальное количество правильных ответов на вопросы. На размышление и сдачу ответа Вам будет предложено 30 секунд, если ответ не будет сдан вовремя, то он не засчитывается.

Оценивать результаты игры будет компетентное жюри (Представление жюри). Мы начинаем! Желаю вам удачи!

3. Проведение игры

1 Этап Легкие вопросы

Например:

Вопрос 1. Аль-Газали писал: «Верблюд выносливее человека, слон крупнее, лев превосходит его в силе, корова может съесть больше чем он; птицы приносят более многочисленное потомство». Далее он делает нехитрый вывод о предназначении человека, а известный вождь рабочих повторил этот вывод трижды. Назовите что по их мнению должен делать человек если к вам это имеет непосредственное отношение?

Вопрос 2. Что Адам Смит считал единственным источником богатства нации, а свидетельством процветания любой страны – возрастание спроса на него?

2 Этап Средние вопросы

Например:

Вопрос 11. Второе значение этого слова употребляется в биологии и обозначает « строение, структура». Если вы догадаетесь, какое первое (и основное) значение этого слова, то легко назовете тот вариант, который имеет отношение непосредственно к нам.

Вопрос 13. В переводе с латинского это слово означает «познание, понимание, рассудок». Кстати, в латинский язык слово это прибыло от древнегреческого понятия «нус» («ум») и тождественно ему по смыслу. За минуту дайте точный перевод этого слова на современный русский язык.

3 Этап Сложные вопросы

Например:

Вопрос 25. Философ Карл Поппер (1902-1994, автор критерия фальсифицируемости) считал, что существуют две теории, способные объяснить в своих терминах практически любое явление. Притом это объяснение в принципе невозможно проверить экспериментом. Обе теории созданы представителями одной национальности, говорившими на одном языке. Назовите создателей обеих теорий.

Каждый из этапов содержит 10 вопросов.

4. Заключительный этап

Спасибо большое за игру. Результаты сообщу вам позже. Мы с членами жюри посчитаем баллы, подведем итоги и оформим протоколы игры. Всего доброго, до свидания.

**Заключение**

 В данной разработке приведена методика внеаудиторного занятия – интеллектуальной игры «Экономическая сфера жизни общества», которая проведена в группах ИС – 20, СЭЗС – 20, ГЭМ – 20, ТОА - 20. Занятие проведено 17 декабря 2020 года.

 Победителями игры признаны:

1 место – Анциферова Юлия, группа СЭЗС – 20

2 место – Хайрулин Сергей, группа 2ИС – 20

3 место – Ившин Валерий, группа СЭЗС – 20.

Все победители награждены дипломами.

 Остальные участники (11 человек) отмечены сертификатами.