



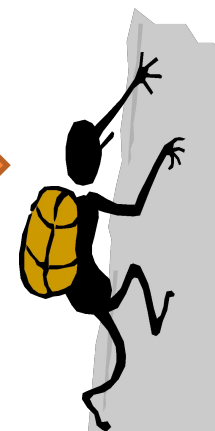
**ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТАРШЕКЛАССНИКОВ НА УРОКАХ ОБЩЕСТВОВЕДЧЕСКОГО ЦИКЛА ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРИЁМОВ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ И ИКТ.**

**Валькова Светлана Леонидовна, учитель  
МБОУ СОШ №40**

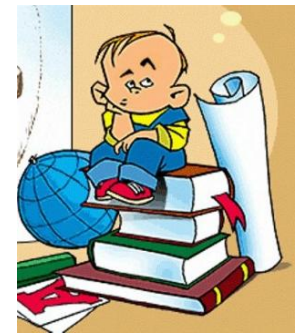
# ФГОС

ФГОС

- **Федеральный компонент государственного стандарта** общего образования одной из важнейших задач школы ставит подготовку обучающихся к *осознанному и ответственному выбору* жизненного и профессионального пути.
- не просто дать ребёнку максимальное количество готовых знаний, но и **научить его самостоятельно находить и обрабатывать информацию.**



# ЗАДАЧИ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ

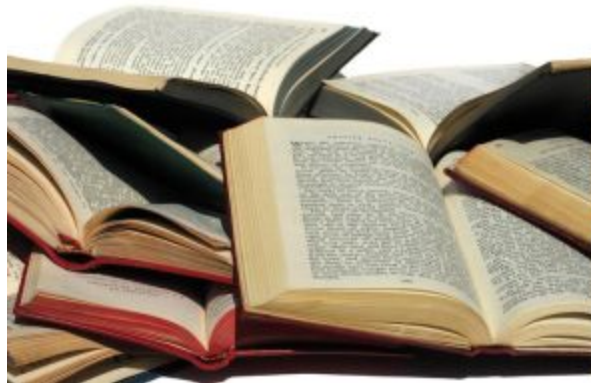


- ориентироваться в меняющейся жизненной ситуации, самостоятельно приобретая необходимые знания
- самостоятельно критически мыслить
- грамотно работать с информацией
- быть коммуникабельными, контактными в различных социальных группах
- самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.



# УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДАННЫХ ЗАДАЧ

- Все эти задачи могут быть реализованы в условиях активной деятельности учащегося при использовании учителем **интерактивных методов и приемов обучения и ИКТ.**





# ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

- Слово “**интерактив**” образовано от слова “interact” (англ.), где “inter” — взаимный, “act” — действовать. “Интерактивность” означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога. **Интерактивное обучение** — это, прежде всего, диалоговое обучение.



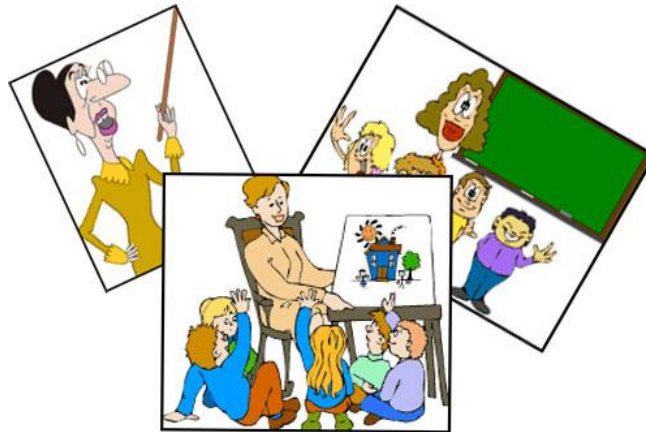
# ПРИ ИНТЕРАКТИВНОМ ОБУЧЕНИИ ДИАЛОГ СТРОИТСЯ

- учитель —ученик” или “учитель — группа учащихся (аудитория)”.
- И на линиях “ученик — ученик”(работа в парах), “ученик — группа учащихся”(работа в группах), “ученик - аудитория” или “группа учащихся — аудитория” (презентация работы в группах), “ученик — компьютер” и т.д



# ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ

— это специальная форма организации познавательной деятельности, когда учебный процесс протекает таким образом, что практически **все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания**, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают.





# МЕТОДЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

- “мозговой штурм”
- дискуссия
- ролевая и деловая игра
- метод “Синквейна”
- “Три предложения ”
- Ситуационный анализ
- Публичный диспут
- Чтение для критического осмысления экономической информации



# МОЗГОВОЙ ШТУРМ



- ⦿ это метод продуцирования идей и решений при работе в группе

*Цель метода*

- ⦿ : ведение группового обсуждения для решения какой-либо проблемы

*Задачами мозгового штурма являются:*

- ⦿ включение в работу всех членов группы;
- ⦿ определение уровня знаний и основных интересов участников;
- ⦿ активизация творческого потенциала участников.



# ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ «МОЗГОВОГО ШТУРМА»

- ⦿ коллектив делится на две группы: генераторы и аналитики идей.
- ⦿ педагог выступает в роли “заказчика”. излагает суть проблемы и правила проведения мозговой атаки. Фиксирует идеи, высказанные участниками, держится в стороне от дискуссии. Со стороны учителя запрещается критика любых мнений и предложений, предпочитается разнообразие идей.



# ФОРМЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ УРОКОВ

- ⦿ Дидактическая игра
- ⦿ Аналитическое шоу
- ⦿ Игра-конкурс.
- ⦿ Урок длиной в год:
  1. Мониторинг персональной инфляции
  2. Торговля валютой на учебном счёте Форекс
  3. Торговля акциями на учебном счёте фондового рынка



# Ролевая игра

*Компоненты  
ролевой игры:*

*Моделирование*

*Ролевая игра*

*Инструктаж*

*Подкрепление*



# РОЛЕВАЯ ИГРА

- это ситуация, в которой участник берет нехарактерную для него роль, поступает непривычным образом.
- Компонентами ролевой игры выступают:
- **Моделирование** -  
формирование эффективного способа поведения каждого участника группы в конкретной разыгрываемой им ситуации.
- **Инструктаж** -  
вмешательство ведущего(учителя), который помогает участникам группы советами, обратной связью, поддержкой поиска оптимального выхода из трудной ситуации.
- **Подкрепление** -  
поощрение, стимулирующее правильное поведение участников группы в разыгрываемой ситуации.



# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

- Это игра учебного характера, предполагающая нахождение единственно правильного ответа и имеющая формализованную структуру.
- Типы вопросов:
  - 1. вопрос с использованием таблиц, диаграмм, графиков (на них экономические показатели страны – описать её экономическое состояние)
  - 2. Незаполненная таблица, отсутствует название фирмы, страны, по динамике показателей догадаться о какой стране речь.
  - 3. Мультимедийные вопросы: например, с сайта загружаются данные о прибылях или убытках компании и нужно объяснить, что будет с ценой на её акции.



## АНАЛИТИЧЕСКОЕ ШОУ

- Это выступления учебного характера.
- Условие: участники должны иметь оригинальные экономические идеи и хотеть доказать их.
- Например: моделирование телешоу «Минута славы».





# ПРИЁМЫ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ И ИКТ НА УРОКЕ

- На уроке экономики «Занятые и безработные» в 10 кл. отрабатывается **критическое отношение к получаемой информации**, умение выделять главное, оценивать степень достоверности (релевантность запроса, сетевые мистификации, и т.п.). Учащиеся получают задания :**1. найти в Интернет и проанализировать состояние уровня безработицы в стране, сравнив с Белгородской областью; 2. Найти на сайте Госкомстата данные о соотношении безработных мужчин и женщин, молодёжи, проанализировать и сделать выводы; 3. Найти данные об уровне безработицы по разным регионам России, сделать выводы.** Умение применять информационные и телекоммуникационные технологии для **решения широкого класса учебных задач** отрабатывается на уроке «Занятые и безработные»: учащиеся , используя вышеназванные сведения, найденные ими в течении урока в Интернет, должны составить на компьютере **график изменения уровня безработицы по регионам; сравнительную таблицу , обобщающую таблицу** и выступить с данной презентацией на уроке.



# РОЛЕВАЯ ИГРА «КАК УВЕЛИЧИТЬ ПРОДАЖИ?» (ПРОМОАКЦИЯ В ГИПЕРМАРКЕТЕ)

- Цели урока:**
1. применение эластичности спроса для планирования промоакции;
  2. Развитие навыков применения экономических концепций в бизнесе;
  3. Развитие навыков аналитической работы.

При подготовке к уроку учащиеся получают **опережающее задание**: посетить гипермаркет «Линия», изучить ассортимент товаров в отделах бытовой химии, продовольственном, молочном, овощном отделах, цены на эти товары. Изучить сайт гипермаркета с перечнем товаров и услуг.



# РОЛЕВАЯ ИГРА «КАК УВЕЛИЧИТЬ ПРОДАЖИ?» (ПРОМОАКЦИЯ В ГИПЕРМАРКЕТЕ)

- «**Директор по маркетингу**» планирует промоакцию с целью увеличить объём продаж при одновременном увеличении валовой выручки от продаж каждого товара. «**Менеджеры отделов**» должны подготовить предложения по каждому отделу магазина: определить товары эластичного и неэластичного спроса, спроса с единичной эластичностью, рассчитать размеры выручки при снижении цены на 20 % и сделать выводы.

**Этапы работы групп:** «сетевые администраторы» работают с материалами Интернет (<http://50.economicus.ru>), изучают каталог товаров, строят графики спроса на различные виды товаров, работают с диском (таблица в XL). «Менеджеры» характеризуют товары своего отдела и выдвигают предложения по промоакции «мозговой штурм»).



# МОНИТОРИНГ ПЕРСОНАЛЬНОЙ ИНФЛЯЦИИ

- Цель: поддерживать интерес к экономике в течение года.
- Задачи: узнать, насколько выросли цены в течение года для определённой семьи, вводя данные о своих покупках в калькулятор персональной инфляции на сайте Федеральной службы государственной статистики РФ ([www/qks.ru](http://www/qks.ru)). Сопоставить рост цен со средней инфляцией по стране.



# ТОРГОВЛЯ ВАЛЮТОЙ НА УЧЕБНОМ СЧЁТЕ ФОРЕКС.

- Учащийся может без риска попробовать свои силы на валютном трейдинге и изучить принципы этой деятельности на учебном счёте в Интернет-портале.
- На счёт поступает виртуальная денежная сумма, на которую учащиеся могут покупать иностранную валюту.



# ТОРГОВЛЯ АКЦИЯМИ НА УЧЕБНОМ СЧЁТЕ ФОНДОВОГО РЫНКА

- Открытие демосчёта позволяет изучить анализ фондового рынка, отработать процессы совершения сделок, выбрать торговую стратегию без риска понести реальные финансовые убытки.



# ФОРМИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

- умение брать на себя ответственность при принятии решений,
- толерантность, уважение людей других национальностей, умение жить с людьми других культур, религий, языков,
- умение работать с различными видами информации,
- способность постоянно повышать свое образование и т.д.



# ДОСТИГНУТЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



- у учащихся развиваются навыки рефлексии, самооценка собственных действий становится обязательной;
- развивается интерес к предметному содержанию истории, обществознания, экономики;
- развивается самостоятельность учащихся по поиску информации, ее отбору и группировке по смыслу;
- осуществляется постепенная и целенаправленная подготовка к выпускным экзаменам;
- изменяется роль учителя. Приоритетом становятся координирующие, стимулирующие функции.

