

Методическая разработка конспекта урока  
по теме: « **ПРИБЫЛЬНОЕ ПРОИЗВОДСТВО**»  
с использованием игровой технологии

8 класс

Выполнила: учитель технологии  
МБОУ СОШ№1 г.Красногорска  
Фомина Татьяна Алексеевна

## **Цели:**

- ознакомить посредством организации предпринимательской деятельности учащихся с процессом производства и обменом продукции в условиях рыночной экономики;
- формировать умение оперативно решать возникшие проблемы;
- воспитывать предприимчивость, порядочность, чувство гордости за Российское предпринимательство;
- развивать систематическое мышление, навыки предпринимательской деятельности и коммуникативные способности.

Словарная работа: деньги, ресурсы, торги, кредит, предприимчивость, прибыль, капитал, налог.

Тип урока: Деловая игра.

### **1. Организационный момент:**

- приветствие;
- проверка явки учащихся;
- заполнение учителем классного журнала;
- проверка готовности учащихся к уроку.

### **2. Постановка задачи урока**

Ребята, сегодня мы с вами проводим деловую игру «Прибыльное производство». Задача каждого из вас – организовать своё производство и в процессе игры постараться получить наибольшую прибыль, т. е. проявить себя в роли удачного предпринимателя,

Известно, что предпринимательство в России имело место во все времена. Давайте послушаем, как зарождалось и развивалось предпринимательство в России.

Слушаем доклады учениц по следующим темам:

1. Предпринимательство в России 16 века
2. Предпринимательство в России 17 века
3. Предпринимательство в России 18 века
4. Предпринимательство в России 19-20 веков

### **3. Психолого-педагогический этап**

Ну, а теперь начнём игру «Прибыльное производство». Каждый из учащихся – предприниматель, производящий товар в одной из отраслей народного хозяйства с целью получения прибыли. Наличие у игроков предпринимательских способностей позволит победить сильнейшему. Победителем в игре будет считаться тот, кто будет обладать к концу игры наибольшим капиталом, включающим в себя как наличные деньги, так и произведённую продукцию, а также остаток ресурсов в денежном выражении.

### **4. Постановка задачи, знакомство с содержанием игры**

Уважаемые предприниматели! Перед вами на столах находится вся игровая документация, которая понадобится во время игры. Каждый из вас после начала игры может поменяться этой документацией со своим соседом, если

он пожелает. Ваша задача – организовать прибыльное производство по той или иной технологии, выбранной в «Информационной карте».

«Информационная карта» – это основной документ, на основании которого организуется игровое пространство. Она представляет собой таблицу, где в левом крайнем столбце даны технологии производства: А, Б, В.

Уровень рентабельности по технологии «А» составляет 10%. Это означает, что на 100 руб., вложенных в производство средств, можно получить 10 руб. прибыли.

Уровень рентабельности по технологии «Б» составляет 30%, но требует в 2-2,5 раза больше капиталовложений, чем технология «А».

Уровень рентабельности по технологии «В» составляет 55-60%, что требует ещё больших вложений.

В центре «Информационной карты» – ресурсы и их количество ( в ед.), требуемое для производства продукции по той или иной технологии.

В правом крайнем столбце даётся информация о количестве произведенной продукции (в ед.) по отраслям производства.

Например, один из участников игры решил заняться производством машин по технологии «А». Для этого ему надо приобрести на рынке (у других участников игры) экономические ресурсы тех капиталовложений и в том количестве, как это указано в строчке технологии «А» производства машин: 1 ед. машин, 4 ед. сырья, 2 ед. промтоваров, 4 ед. продтоваров. Для покупки недостающих ресурсов участники игры используют деньги, полученные в начале игры, а также деньги, вырученные от продажи временно свободных ресурсов. Возможен и бартерный обмен ресурсами. Продажа и обмен ресурсов осуществляется на основе договора двух сторон и может отличаться от базовой цены (называются базовые цены). Набрав необходимый комплект ресурсов для производства машин по технологии «А», участник идёт в банк и обменивает на то количество произведённой продукции, которое указано в правом крайнем столбце «Произведено единиц продукции».

Для организации дальнейшей производственной деятельности участнику игры нужны наличные деньги. Их можно получить, продав большую часть уже произведённой продукции.

В ходе игры любой участник может обратиться в банк за кредитом. Наибольшее количество выделяемых денег-300 руб. Надо помнить, что к концу игры каждый из участников, взявших кредит, должен будет вернуть в банк кредит +10%, составляющих процентную ставку кредита. Например, если взяли 100 руб., то вернуть надо 110 руб. Прежде чем брать кредит, подумайте, сможете ли вы его вернуть.

Не забудьте о том, что каждый из вас должен регулярно и добросовестно платить налоги государству. Сумма, с которой берётся подоходный налог, определяется как разность между размером капитала к концу игры и первоначальным капиталом. Если по результатам игры окажется, что участник поработал убыточно, то подоходный налог не взимается.

И напоследок хочется напомнить о предпринимательской этике. Все спорные вопросы необходимо решать спокойно и на взаимовыгодных условиях.

### **5. Знакомство с игровой документацией**

Господа предприниматели! Каждый из вас обладает первоначальным капиталом в 200 руб.

Например, кто-то из вас обладает отраслью производства машин: натуральные ресурсы – 7 ед.х20 руб =140 руб. и 60 руб.- наличные деньги . А кто-то обладает отраслью производства сырья: 15 ед.х 10 руб.=150 руб. – натуральные ресурсы и 50 руб. – наличные деньги. Подумайте и решите вопрос об обмене капиталом.

Участникам игры даётся время ознакомиться с игровой документацией. Затем на заготовленных листах надо записать Ф.И., технологию, производство и сдать в банк.

### **6. Игровой этап.**

Игра длится 40 мин. Во время перерыва сделки запрещаются. В противном случае налагается штраф 60 руб. Игра начинается.

В ходе игры возможно возникновение как дефицита, так и перепроизводства продукции. Тогда вмешивается государство (ведущий). В случае дефицита банк продаёт продукцию (ресурсы) в 1,5 раза дороже базовых цен, в случае перепроизводства – скупает в 1,5 раза дешевле. Через 20 мин. делается перерыв.

Во время перерыва учащиеся слушают доклад на тему: «Завещание генерала Селиверстова».

Затем игра продолжается ещё в течение 20 мин.

Уважаемые предприниматели! Время, отведённое на совершение экономических операций, закончилось.

### **7. Подведение итогов**

Господа предприниматели! Заполните таблицы «Отчёт об игре» и по одному подходите к ведущему, сдавая вместе с оставшимися ресурсами и деньгами ваши отчёты.

Ведущий при этом проверяет правильность составления отчёта и переносит данные отчёта в итоговую ведомость.

Освободившиеся учащиеся берут лист с ребусами и начинают их разгадывать, за что будет выставляться оценка.

Победителю игры вручается приз. Проигравшим – утешительные призы. За участие в игре каждый участник получает оценку в журнал. Также выставляются оценки ученицам, выступившим с докладами и за отгадывание ребусов

### **8. Анализ хода и результата игры**

Слово победителю.

Участникам ответить на вопросы:

– Вследствие каких действий на рынке не хватало каких-либо ресурсов или было их перепроизводство?

– Менялись ли в ходе игры цены на одну и ту же продукцию и почему?

– В чём заключается принцип экономических кризисов, если они были в ходе игры?

– Что нужно сделать, чтобы в созданном в ходе игры государстве было произведено больше продукции?

– Как должны согласовывать свои действия представители отдельных отраслей производства в созданном государстве, чтобы все могли получать прибыль?

### **9. Заключение**

Сегодня каждый из вас попробовал себя в роли предпринимателя. У одних это получилось более удачно, у других менее. Но каждый из вас теперь может составить план своих действий, который поможет вам в дальнейшем развивать предпринимательские способности.

*Примечание:* В начале и в конце урока учащиеся заполняли лист рефлексии.