Белова Елена Александровна

воспитатель

ГОУ ЯО «Петровская школа-интернат»

Ярославская обл.

Ростовский р-он

р. п. Петровское

**Деловая игра «Азбука потребителя»**

**(проводится учащимися 9 класса)**

**Цель:**

1. Знакомство с основными положениями Закона РФ «О защите прав потребителя».
2. Развитие экономического мышления учащихся, потребности в получении правовых знаний.
3. Формирование умения применять свои знания при решении практических задач.

**Задачи:**

**Предметные:**

**-** применять закон «О защите прав потребителей» как источник для защиты своих прав;

**-** проводить самостоятельный поиск информации в законодательных текстах;

**-** описывать на примерах условия применения законодательной нормы в конкретной ситуации.

**Личностные:**

**-** приобретать опыт поведения в отношениях купли-продажи;

- уметь грамотно построить диалог, находить компромисс во избежание конфликтных ситуаций в различных общественных отношениях.

**Метапредметные:**

**-** научить эффективным способам решения практических задач;

**-** научить определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии и классифицировать.

**Форма занятия**: деловая игра.

**Характер занятия:** просветительский всеобуч.

**Целевая аудитория**: учащиеся5 - 9 классов

**Время проведения:** 40**-**45 минут

**План проведения мероприятия**

1. **Мотивационный этап**

Сообщение цели и задач мероприятия.

1. **Этап актуализации знаний**

Совместно участники дают определение кто же такой потребитель*? (ассоциативный куст)*

1. **Этап открытий новых знаний**

При помощи презентации идет знакомство с законом «О защите прав потребителей».

1. **Социально-экономическая игра «Азбука потребителя»**

Все участники распределяются на две команды.

1. ***Разминка***

Участникам нужно придумать название команды, соответствующее теме игры.

1. ***«Установите соответствие»***

На этом этапе каждая команда получает карточку с определениями, в которой нужно к этому определению выбрать понятие.

1. ***«Сам себе режиссёр»***

Команды должны придумать и представить сценку с явным нарушением прав потребителей.

1. ***«Мозговой штурм»***

На мониторе появляется слайд с описанием конкретной ситуации. Команде следует определить какие права потребителя нарушены.

1. ***«Экономические ребусы»***

Игрокам предлагается разгадать экономические ребусы и по возможности дать объяснение полученным терминам.

1. ***«Вставьте слово»***

Командам предлагается прочитать текст некоторых статей закона «О защите прав потребителей», в котором пропущены слова. Игроки должны вставить пропущенные слова.

1. ***«Можешь ли ты защитить права сказочных героев?»***

Сказка «Колобок», «Курочка ряба».

1. ***Этап «Потребительский тест»***

Каждой команде предлагается ряд тестовых заданий, которые они решают всей командой на время.

1. **Рефлексия**

Подведение итогов, раздача всем участникам буклетов «Ваши права потребители», с адресами организаций по защите прав потребителей в Ярославской области.