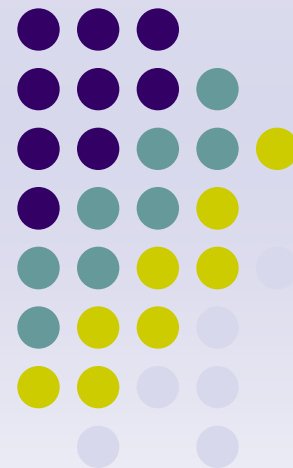




A Member of JA Worldwide

**Junior
Achievement®**
Bulgaria

**ОТКРИТА СИТУАЦИЯ НА ТЕМА: „АНИ И ПАНАИРА”
ПРОВЕДЕНА ОТ СТАРШИ УЧИТЕЛ – ВАЛЕРИЯ
КЪНЧЕВА – II ПКС
IV ГРУПА „СМЕХОРАНИ” ПРИ ОДЗ №1 “СЛАВЕЙЧЕ”
гр. ПЛЕВЕН**





- **ОБРАЗОВАТЕЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:** „Социален свят”
- **ЯДРО:** „Предметна среда” , „Общуване с околните и самоутвърждаване”
- **ЦЕЛ:** Разширяване познанията на децата за личната икономика. Насърчаване на свободната инициатива и предприемачеството, чрез изграждане на личностни качества у децата, включващи добро себепознание, поемане на отговорност, сътрудничество с другите и осъзнаване на своята роля в групата.
- **ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ:**
- **Знания:**
- Осъзнава значението на понятията пари, избор, купувам, печеля, спестявам, харча, предприемач, потребител, работа.
- Възприема типични за моделиера дейности.
- **Умения:**
- Умее да разграничава българските пари, монети и банкноти.
- Умения за вземане на решения, следване на инструкции, слушане и отговаряне.
- Умения за творческо приложение на композиционни и технически умения.
- Умения за работа в екип, чрез включване в достъпна изобразително-творческа дейност.
- **Отношения:**
- Творческо отношение и стимулиране на желание за полагане на труд.
- Изразяване на отношение към благотворителността.



- **МЕТОДИ И СРЕДСТВА:**
- 1. Разказ
- 2. Интерактивни методи и техники:
 - 2.1. Задаване на въпроси;
 - 2.2. Визуализация чрез мултимедиен продукт;
 - 2.3. Разделяне и работа по групи;
 - 2.4. Компютърна игра „Вярно ли е това?“;
 - 2.5. Ролева игра „На пазара“.
- 3. Демонстрация
- 4. Инсценировки
- **МЕНТОРИ:** Теменужка Илиева – учител и национален треньор по Junior Achievement Bulgaria
- г-жа Галя Данчева – моделиер.
- **ИНТЕГРАТИВНИ ВРЪЗКИ**
- ОН „Изобразително изкуство“, ОН „Математика“, ОН „Български език и литература“

ТЕХНОЛОГИЯ НА СИТУАЦИЯТА:

І. Въвеждане на децата в темата чрез мултимедийна презентация по приказката „Ани и панаира“. Разказ и инсценировки по основните моменти, и беседа.



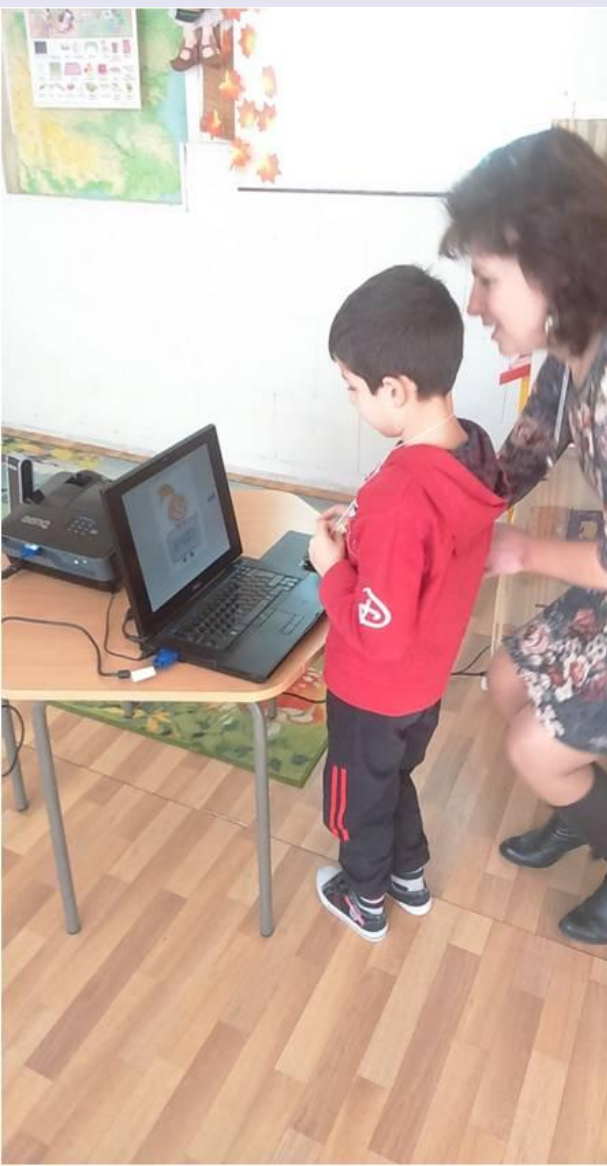
Ролева игра „На пазара”.



II. Компютърна игра „Вярно ли е това?“

Цел: Уточняване и обогатяване съдържанието на понятията пари, банкноти, монети, спестявам, харча, предприемач, потребител, работа.

Описание: Играта съдържа шест основни слайда с въпроси свързани с горепосочените понятия. Към всеки въпрос са посочени два или три възможни отговора, пояснени с подходяща картинка. От играчите се изисква да посочат верния отговор





Световна седмица по
предприемачеството

ИГРА



III. Среца на децата със специалист- моделиер и обсъждане на идеята за изработване на евентуални изделия- костюми за моден карнавал, чрез техниката печатане върху текстил. Модно дефиле и представяне на модели изработени от моделиер Галя Данчева. Обсъждане на композиционните и цветови решения при украсата на моделите.

Частичен показ на действието при използването на тампони, шаблони и текстилни бои.



IV. Обсъждане и вземане на решение за предназначението на изработените изделия
Да ги оставим за себе си.

Да ги продадем и да спечелим пари.

Да ги дарим и да доставим радост на приятелите си от III-та група.

V. Разделяне на три групи чрез символи на изработваните изделия – полички, шалчета, тениски и определяне на отговорници.



VI. Работа по групи и организиране на изложба. Преценка на извършената работа и връчване на награди.

